



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 1863-1880

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Penerapan Konsep *Color Grading* dalam Membangun *Mood* Karakter Tokoh Utama Pada Film Mita

Risky Arnu<sup>1✉</sup>, Suryanto<sup>2</sup>

Universitas Potensi Utama

Email: [riskyarnu33@gmail.com](mailto:riskyarnu33@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Film Mita ini menceritakan seorang perempuan yang bernama Mita ingin mencari pasangan seperti seorang Ayahnya, yakni Mita menguji kesetiaan Fatur dengan cara lupa ingatan. Adapun proses kreatif dalam konsep *color grading* yang digunakan pada film Film Mita adalah untuk membangun *mood* pada karakter tokoh utama. Dalam film Mita, pengkarya menggunakan 3 warna dalam *color grading* yaitu kuning, hijau, dan biru. Kemudian pengkarya menggunakan 4 teknik yaitu *Basic Correction*, *RGB Curves*, *Color Match*, dan *HSL Secondary*. Selanjutnya dengan membangun *mood* karakter tokoh utama pada film Mita, adanya menggambarkan seperti *mood* keceriaan, kegelisahan, keresahan. Sehingga dengan semua konsep pada film Mita ini supaya penonton ikut merasakan apa yang tampak dalam *visual* adegan.

Kata Kunci: *Color Grading, Mood, Karakter Tokoh Utama*

### Abstract

The film Mita tells the story of a woman named Mita who wants to find a partner like her father, namely Mita tests Fatur's loyalty by forgetting her memory. The creative process in the color grading concept used in the film Mita is to build the mood of the main character. In the film Mita, the creator used 3 colors in color grading, namely yellow, green and blue. Then the creator used 4 techniques, namely *Basic Correction*, *RGB Curves*, *Color Match*, and *HSL Secondary*. Furthermore, by building the mood of the main character in the film Mita, it depicts a mood of joy, anxiety, restlessness. So with all the concepts in the Mita film, the audience can feel what is visible in the visual scenes.

Keywords: *Color Grading, Mood, Main Characters*

## PENDAHULUAN

Film adalah sebagai media komunikasi memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan melalui gabungan gambar bergerak, teknologi kamera, pencahayaan, warna, dan suara. Sebagai media massa, film mampu membangun emosi, harapan, tangis, dan tawa pada penontonnya (Saejoon, 2014)<sup>[1]</sup>. Oleh karena itu, tujuan setiap pembuat film adalah menciptakan pengalaman yang kuat bagi penonton melalui cerita dan visual yang akan disajikan. Film secara umum dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Unsur naratif adalah bahan (materi) yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara (gaya) untuk mengolahnya. Dalam film fiksi, unsur naratif adalah motor penggerak sebuah cerita. Sementara unsur sinematik, merupakan aspek teknis pembentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise-en-scene*, *sinematografi*, suara, dan *editing*. (Himawan, pratista. Hal:23)<sup>[2]</sup>.

*Color grading* merupakan proses menyesuaikan warna dan keseimbangan tonal film atau tonal balance untuk mendapatkan tampilan visual tertentu yang khas (Bonneel, 2013:1)<sup>[3]</sup>. *Color grading* dibuat untuk mengubah tematik dan estetika dalam film, proses ini dilakukan setelah hasil rekaman dikoreksi sepenuhnya, *color grading* harus disesuaikan dengan alur, tema, isi, cerita, dan hal lain yang mempengaruhi suasana atau perasaan dalam sebuah film (Aziz, 2017)<sup>[4]</sup>. Editor dapat memaksimalkan tampilan visual shot dan membangun suasana *mood* dalam cerita dengan *color grading*. *Mood* yang terbentuk dari visual film menjadi salah satu penguat konflik dalam cerita, yang dimana dapat membuat penonton mampu menangkap dan ikut merasakan berbagai permasalahan yang dihadirkan dalam suatu *frame* cerita. *Mood* dalam film menjadi salah satu unsur penting untuk menunjukkan situasi emosional karakter tokoh. Membangun *mood* dalam film bisa ditunjukkan pada warna tiap *frame* cerita. Warna dapat mempengaruhi kondisi secara emosional, psikologis dan bahkan secara fisik. Setiap warna memiliki masing-masing karakter, sehingga warna bisa menjadi pengatur nada sebuah film, warna yang berulang dalam setiap adegan pada keadaan tertentu dapat mengubah persepsi baru terhadap karakter warna tersebut. Oleh karena itu, menjadi hal yang sangat penting dalam menentukan pengolahan warna yang tepat dalam sebuah film. Dengan demikian penulis menggunakan teknik *color grading* sebagai elemen kunci dalam menciptakan visual cerita pada film "Mita".

Film "Mita" bercerita tentang dua tokoh Mita dan Fatur yang sudah berteman sejak SMA kelas satu, namun karena ayahnya Fatur ada dinas diluar kota jadi mengharuskan Fatur

ikut pindah keluar kota dan pertemanan Mita dan Fatur harus berpisah saat itu. Tujuh tahun kemudian, Mita dan Fatur bertemu kembali. Fatur mulai ada rasa suka terhadap Mita dan mulai mendekatinya, Mita menyadari kalau Fatur menyukainya yang dimana membuat timbul niat Mita untuk menguji kesetiaan Fatur dengan cara Mita menjadi lupa ingatan. Setiap hari Mita berpura-pura lupa ingatan, Fatur pun tetap berada disamping Mita dan tetap menunjukkan perhatian dan kasih sayangnya ke Mita. Film "Mita" ini mengangkat genre drama. Di dalam ceritanya terdapat konflik dan masalah yang dialami tiap karakter tokoh utama. Contoh konflik masalahnya seperti pada saat Mita berbohong tentang penyakitnya dengan cara lupa ingatan sehingga membuat Fatur merasa kecewa. Berbohongnya Mita dikarenakan ingin menguji cinta dan kesetiaan Fatur, karena Mita mempunyai harapan ingin bersama pasangan yang cintanya sama besar dengan Ayahnya. Didalam cerita tersebut membutuhkan pewarnaan yang sesuai untuk dapat membangun *mood* karakter tokoh utama, contohnya dengan dikaitkan oleh psikologi warna supaya menemukan fungsi warna tersebut dalam membangun *mood*.

Psikologi warna adalah teori tentang bagaimana warna dapat memengaruhi perilaku dan suasana hati karakter (Riley, 1995)<sup>[5]</sup>. Suasana hati atau *mood* merupakan perasaan yang berumur lama dan tidak terlalu mendalam dibandingkan dengan emosi yang sering muncul tanpa ada peristiwa tertentu yang bertindak sebagai reaksi atau stimulus (Dessler, 2019)<sup>[6]</sup>. Pada warna merah dapat memicu perasaan amarah dan gairah, kemudian pada warna biru cenderung memiliki perasaan sedih dan nyaman, sedangkan warna kuning dapat memberi kesan kehangatan dan rasa kebahagiaan, lalu warna hijau melambangkan dari kesegaran, kedamaian, kesehatan, namun warna hijau juga dapat memengaruhi sifat seseorang seperti kegelisahan, kecemburuan, dan kegagalan (Frank H. Mahnke 1996)<sup>[7]</sup>. Sehingga pemilihan warna dalam *editing* sangat diperlukan untuk membangun *mood* pada konsep film Mita. Konsep warna yang diterapkan pada film Mita menggunakan warna kuning, hijau, dan biru. Pada warna kuning dapat memberi kesan kehangatan dengan membangun *mood* karakter bahagia dan ceria, sebagai contoh pada saat kebersamaan dan kedekatan Fatur dengan Mita saat berada disekolah, yang dimana terdapat pada *scene* 4. Kemudian pada warna hijau dapat memberi kesan suram dengan membangun *mood* karakter kegelisahan dan hijau disini juga bisa berkaitan dengan kesehatan atau penyakit, sebagai contoh pada saat Fatur membawa Mita kerumah sakit karena kondisi penyakit yang dialaminya, yang dimana terdapat pada *scene* 16. Sedangkan pada warna biru dapat memberi kesan dingin dalam membangun *mood* karakter keresahan, pada saat Fatur dengan perasaan resah karena memikirkan Mita sudah berubah sikapnya, yang dimana terdapat pada *scene* 11.

## METODE PENELITIAN

### Metode Penciptaan

#### 1) Persiapan

Pada tahap persiapan, pengkarya sebagai editor bersama sutradara, penulis naskah, *Dop* dan kru lainnya melaksanakan tahap-tahap seperti membuat naskah, membuat *shot list and story line*, *crew meeting*, mempersiapkan alat, mencari lokasi, *casting*, *reading*, *fitting* dan *makeup test*, *rehearsal*. Selain itu pengkarya sebagai editor mempersiapkan *Software* multimedia seperti *Adobe premiere pro* serta pengumpulan data dan informasi terkait teknik *color grading* serta referensi tentang *mood* melalui berbagai sumber seperti internet dan buku.

#### 2) Elaborasi

Setelah melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi yang menghasilkan gagasan ide yang kuat. Pencipta menerapkan konsep yang telah direncanakan kedalam bentuk teknik *color grading* yang bertujuan untuk mendefinisikan konsep warna yang sudah dipilih dan akan dikembangkan melalui ide konsep serta teknik dalam membangun *mood* pada karakter tokoh utama pada film Mita.

#### 3) Sintesis

Tahap sintesis adalah tahap menguraikan proses pra produksi dalam sebuah penciptaan karya film. Pra produksi merupakan tahap awal sebelum nantinya diproduksi yang dilakukan untuk mulai divisualkan. Dalam proses pra produksi, penulis yang berperan sebagai editor melakukan beberapa persiapan dalam tahap pra produksi diantaranya adalah menyiapkan rancangan *editing list* dan *software* multimedia seperti *adobe premiere pro*. Kemudian Proses pra produksi ini menentukan konsep sesama para kru lain. Hal itu dilakukan supaya karya yang dibuat memiliki tema yang jelas dan memiliki nilai identitas. Meskipun dalam tahapan awal penulisan yang berperan sebagai editor tidak memiliki kontribusi pekerjaan yang sangat banyak, namun editor juga ikut menyumbang beberapa ide dan konsep-konsep seperti konsep *opening*, konsep poster, dan konsep *color grading* dengan memakai tiga warna yaitu kuning, hijau, dan biru.

#### 4) Realisasi

Tahap realisasi merupakan tahap eksekusi dari sekian proses yang telah dilalui dan direncanakan pada tahap produksi yang sudah dijalankan. Tahap ini disebut dengan tahap produksi. Dalam hal ini sutradara bekerjasama dengan semua *crew* untuk membicarakan perencanaan yang sudah disusun, yaitu *time schedule*, *shooting list*, *konsep*, dan *story line*. Setelah itu dilanjutkan dengan proses pengambilan gambar

(*shooting*). Semua adegan pengambilan gambar dicatat mulai dari pengambilan gambar, isi *shot* dan *time code* pada pengambilan gambar. Setiap adegan yang di sudah di acc oleh sutradara dan sekaligus membuat laporan *time code* (laporan shooting) saat pengambilan gambar sangat bermanfaat saat proses editing supaya tidak terdapat gambar yang *jumping* dan memudahkan dalam tahap pasca produksi.

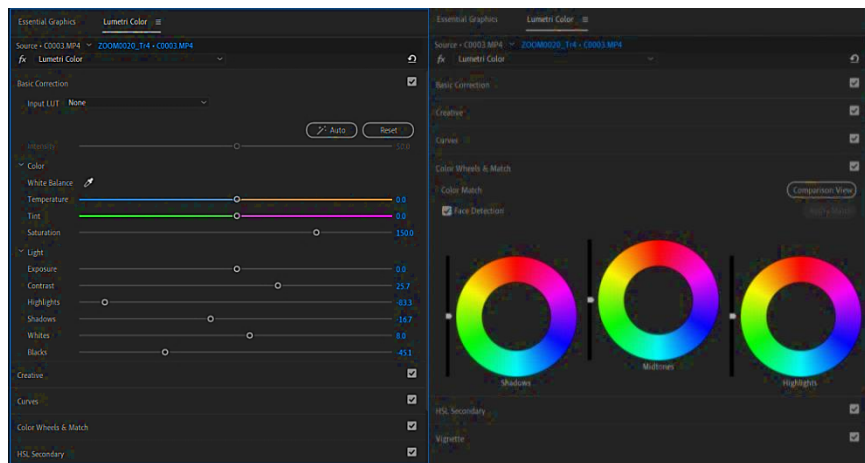
#### 5) Penyelesaian

Pada tahap penyelesaian terdapat pasca produksi, hasil kerja seorang editor menentukan hasil akhir film. Dengan didampingi sutradara, editor mengumpulkan seluruh file kedalam satu penyimpanan, kemudian menyatukan video sesuai dengan naskah dan konsep yang sudah ditentukan, setelah itu memberikan warna dan memasukkan audio. Ada beberapa proses dalam pasca produksi diantaranya *editing offline*, *editing online*. Pada tahap *editing online* inilah terdapat teknik *color grading* yang akan digunakan. Sebelum memulai *color grading*, editor memilih untuk menggunakan *software Adobe Premiere Pro*, kemudian editor menyiapkan *adjustment layer* untuk memberikan *layer* khusus yang digunakan untuk *color grading*. Lalu mencari dibagian *effect* yang dimana terdapat *lumetri color*, kemudian memasukkan *lumetri color* tadi ke *adjustment layer* yang sudah disiapkan, setelah itu buka dan akan muncul beberapa pilihan, didalam *lumetri color* terdapat *Basic Correction*, *HSL Secondary*, *RGB Curves*, dan *Color Match*. Dengan bagian inilah warna kuning, hijau, dan biru akan diterapkan sesuai dengan suasana pada *frame* cerita.

#### *Color Grading*

*Color grading* dapat digunakan untuk mendukung narasi film dengan menciptakan suasana yang melengkapi jalan cerita (Seppänen, 2017:13)<sup>[8]</sup>. Filmmaker dapat memaksimalkan tampilan visual shot dan membangun *mood* dalam cerita dengan *color grading*. James menambahkan bahwa teknik *color grading* dapat membantu dalam menyampaikan narasi film. Penerapan *color grading* yang kurang tepat, justru dapat merusak *mood* dan membuat buyar perhatian penonton (James, 2009:270)<sup>[9]</sup>. Warna dalam seni rupa diartikan sebagai pantulan tertentu dari cahaya dimana pantulan tersebut memberikan suatu arti secara psikologis bagi yang melihatnya (Nugroho, 2015:10).<sup>[10]</sup>. *Color grading* dapat diartikan sebagai proses artistik dalam mengatur dan mengubah warna dalam sebuah film. Hal ini melibatkan penyesuaian, manipulasi, dan penerapan gaya tertentu pada tampilan warna untuk mencapai tujuan artistik yang diinginkan (A.V. Hurkman, 2014)<sup>[11]</sup>.

*Color Grading* adalah proses perubahan warna media fotografi dan video. Proses koreksi warna ini dapat dilakukan dengan beberapa cara, shot matching, shape mask, removing object, dan lain-lain. Tingkat kerumitan koreksi warna bervariasi menurut tema atau preset (Wardana, 2022)<sup>[12]</sup>. Adapun beberapa tahapan dan teknik dalam melakukan proses *color grading*, yaitu prosesnya dibuat menggunakan *software Adobe Premiere Pro*. Pada tahap pertama masuk bagian *effect* terdapat *lumetri color* untuk setting warna dan pencahayaan. Kemudian *effect lumetri color* dimasukkan kedalam *Adjustment layer* yaitu tempat efek warna yang akan diterapkan. Lalu masuk ke *effect controls* pada *lumetri color*. Pada *Lumetri Color*, pengkarya menggunakan settingan yaitu *Basic Correction*, *RGB Curves*, *HSL Secondary*, *Color Match*.



Gambar 1. *Screenshot Color Grading Adobe Premiere Pro 2022*  
(Sumber : Risky Arnu, 2024)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Color Grading*

*Color grading* merupakan proses menyesuaikan warna dan keseimbangan tonal film atau tonal balance untuk mendapatkan tampilan visual tertentu yang khas (Bonneel, 2013:1)<sup>[13]</sup>. Editor dapat memaksimalkan tampilan visual shot dan membangun suasana *mood* dalam cerita dengan *color grading*. Konsep warna yang diterapkan pada film Mita menggunakan warna kuning, hijau, dan biru. Pada warna kuning dapat memberi kesan kehangatan dengan membangun *mood* karakter bahagia dan ceria, sebagai contoh pada saat kebersamaan dan kedekatan Fatur dengan Mita saat berada disekolah, yang dimana terdapat pada *scene 4*. Kemudian pada warna hijau dapat memberi kesan suram dengan membangun *mood* karakter kegelisahan dan hijau disini juga bisa berkaitan dengan kesehatan atau penyakit, sebagai contoh pada saat Fatur membawa Mita kerumah sakit karena kondisi penyakit yang dialaminya, yang dimana terdapat pada *scene 16*. Sedangkan

pada warna biru dapat memberi kesan dingin dalam membangun *mood* karakter keresahan, pada saat Fatur dengan perasaan resah karena memikirkan Mita sudah berubah sikapnya, yang dimana terdapat pada *scene* 11.

#### Suasana Hati atau *Mood*

Suasana hati atau *mood* adalah perasaan yang berumur lama dan tidak terlalu mendalam dibandingkan dengan emosi dan sering muncul tanpa ada peristiwa tertentu yang bertindak sebagai reaksi atau stimulus (Desler, 2019)<sup>[14]</sup>. Pada warna merah dapat memicu perasaan amarah dan gairah, kemudian pada warna biru cenderung memiliki perasaan sedih dan nyaman, sedangkan warna kuning dapat memberi kesan kehangatan dan rasa kebahagiaan, lalu warna hijau melambangkan dari kesegaran, kedamaian, kesehatan, namun warna hijau juga dapat memengaruhi sifat seseorang seperti kegelisahan, kecemburuan, dan kegagalan (Frank H.Mahnke, 1996)<sup>[15]</sup>.

#### Proses *Color Grading*

Adapun beberapa tahapan dan teknik dalam melakukan proses *color grading*, yaitu prosesnya dibuat menggunakan *software Adobe Premiere Pro*. Pada tahap pertama masuk bagian *effect* terdapat *lumetri color* untuk setting warna dan pencahayaan. Kemudian *effect lumetri color* dimasukkan kedalam *Adjustment layer* yaitu tempat efek warna yang akan diterapkan. Lalu masuk ke *effect controls* pada *lumetri color*. Pada *Lumetri Color*, pengkarya menggunakan teknik settingan yaitu *Basic Correction*, *RGB Curves*, *HSL Secondary*, *Color Match*. Adapun proses penerapan *color grading* menggunakan warna kuning, hijau, dan biru pada film Mita yaitu, sebagai berikut.

##### 1) *Scene 4*

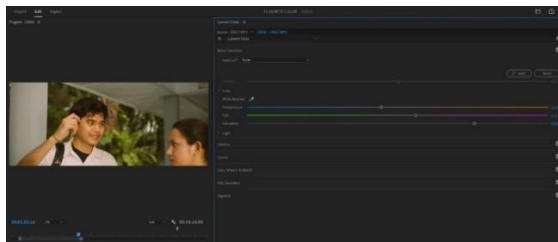
Pada *scene 4* menceritakan Fatur melihat kalung yang dipakai Mita ketika berada di kafe tempat bekerja Mita. Kemudian terjadi *flashback* yaitu anak sekolah yang baru pulang sekolah yang terdapat Fatur dan Mita. Fatur pun berjalan dan menghampiri Mita di koridor sekolah untuk memberi sebuah kalung kenang-kenangan yang dikarenakan Fatur akan pindah sekolah diluar kota. Fatur pun langsung memakaikan kalung pemberiannya ke Mita sambil berpesan kepada Mita untuk menjaga kalung yang diberikannya. Keceriaan merupakan bentuk suasana hati atau *mood* seseorang yang ditunjukkan dengan tanda senyuman dan tawa. Dalam membangun *mood* keceriaan terlihat juga ditunjukkan pada tokoh utama Fatur dalam adegan *scene 4* yang dimana Fatur memberi kalung kenang-kenangan kepada Mita dengan ekspresi senyum. Kemudian Fatur juga memasang kalung

tersebut kepada Mita sambil berpesan untuk mengenang kalung tersebut yang menandakan persahabatan mereka.



Gambar 2. Adegan *Scene 4* Sebelum dan Sesudah *Color Grading*  
(Sumber: Risky Arnu, 2024)

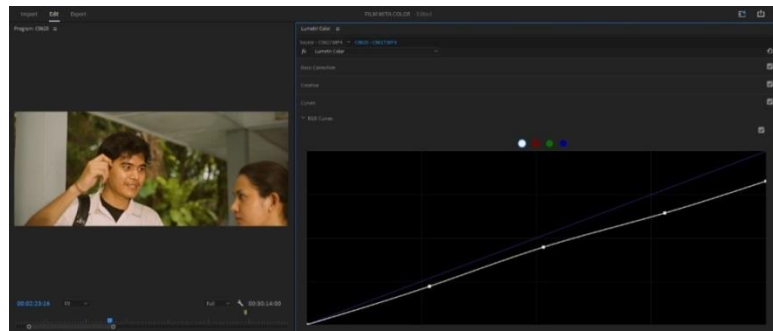
a) *Basic Correction*



Gambar 3. Screenshot Settingan *Basic Correction Scene 4*  
(Sumber: Risky Arnu, 2024)

Pada gambar diatas diperlihatkan teknik settingan pertama yaitu *Basic Correction* untuk mengatur warna dasar pada adegan *scene 4*. Pertama pengkarya mengatur *white balance* terlebih dahulu dengan *selection* dibagian gambar adegan dan kemudian diatur *temperature*, *tint*, dan *saturation* supaya dapat menemukan warna dasar dalam visual gambar secara otomatis, hal ini disebabkan warna yang sudah ditetapkan dari *white balance* tidak bisa diatur kembali dikarenakan sudah di *selection* secara otomatis yang terdapat pada bagian *temperature* dan *tint*, kemudian setelah di *selection* pada bagian *temperature* mendapatkan diangka -11,4, kemudian pada bagian *tint* mendapatkan diangka 11,5, selanjutnya pada bagian *saturation* yang dimana awalnya mendapatkan diangka 100,0, pengkarya menambah dengan mengatur keangka 150,0 supaya mendapatkan kecerahan serta ketajaman pada warna visual dasarnya.

b) *RGB Curves*

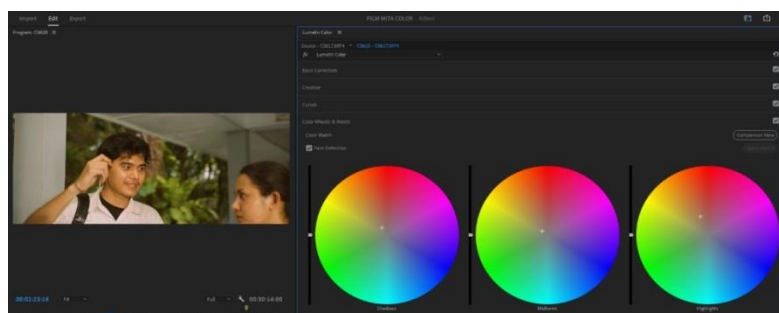


Gambar 4. Screenshot Settingan *RGB Curves Scene 4*

(Sumber: Risky Arnu, 2024)

Selanjutnya pada gambar diatas diperlihatkan teknik settingan kedua yaitu *RGB Curves* untuk menyesuaikan cahaya pada warna kontras secara presisi dengan mengatur kurva didalam tanda simbol *white*. Kemudian didalam kurva tersedia *shadow, mid, dan highlight* yang dimana dapat mencerahkan atau menggelapkan gambar. Selanjutnya pengkarya mengatur pada bagian titik bawah yaitu *shadow* digeser sedikit saja kebawah supaya mendapatkan cahaya sedikit gelap pada bagian pinggiran *frame*, kemudian pada bagian titik tengah *mid* digeser sedikit keatas supaya mendapatkan sedikit cahaya tambahan pada bagian tengah, dan *highlight* nya digeser sedikit menurun supaya mendapatkan kecerahan secara presisi yang sudah diatur melalui tanda *curves* nya.

c) *Color Match*



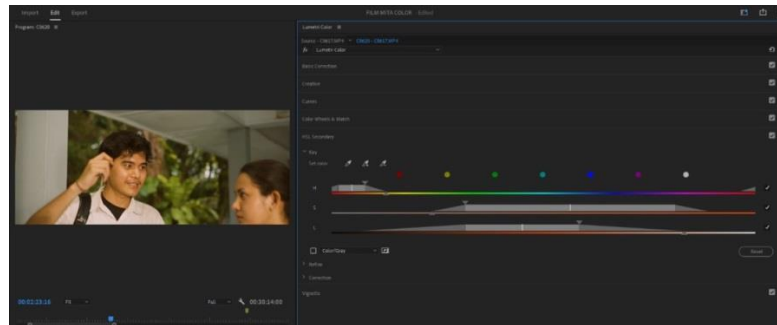
Gambar 5. Screenshot Settingan *Color Match Scene 4*

(Sumber: Risky Arnu, 2024)

Kemudian pada gambar diatas diperlihatkan teknik settingan ketiga yaitu *Color Match* yang digunakan untuk memasukkan warna yang akan dipilih didalam gambar dengan mengatur warna *shadows*, warna *midtone*s, dan warna *highlights* supaya mendapatkan warna yang sesuai. Pengkarya memilih warna kuning dalam adegan *scene 4* yang diatur dengan menggeser pada bagian titik *shadows* sedikit

saja kearah kuning untuk menambahkan warna antara bagian bayangan objek, kemudian pada bagian titik *midtones* digeser sedikit kearah warna kuning untuk menambah warna pada bagian tengah, dan selanjutnya pada bagian titik *highlights* digeser kearah perbatasan antara kuning dan oranye supaya untuk menambahkan warna sinar cahaya matahari pada sekitaran objek.

d) *HSL Secondary*



Gambar 6. Screenshot Settingan *HSL Secondary Scene 4*

(Sumber: Risky Arnu, 2024)

Selanjutnya pada gambar diatas diperlihatkan settingan keempat yaitu *HSL Secondary* untuk menyesuaikan warna objek pada tokoh supaya mendapatkan warna kulit yang natural secara otomatis dengan dibantu menggunakan *Color Grey* yang berfungsi untuk mengatur menggunakan *hue* (H), *saturation* (S), dan *lightness* (L). Selanjutnya pengkarya menyeleksi dengan menggunakan bagian *Set color* yang digunakan untuk warna kulit pada objek gambar tokoh dan diseleksi dibantu dengan menekan bagian *Color Grey* yang terlihat dengan menyeleksi gambar tokoh dengan tanda bewarna abu-abu yang akan diseleksi, kemudian setelah diseleksi dibagian *hue* secara otomatis menyesuaikan dengan warna kekuningan pada bagian kulit tokoh, kemudian pada bagian *saturation* disesuaikan untuk mendapatkan ketajaman supaya tidak terlalu pucat pada warna kulit tokoh dengan warna kecoklatan, dan selanjutnya pada bagian *lightness* juga disesuaikan dengan warna kecoklatan supaya mendapatkan kecerahan cahaya pada bagian warna kulit tokoh.

2) *Scene 16*

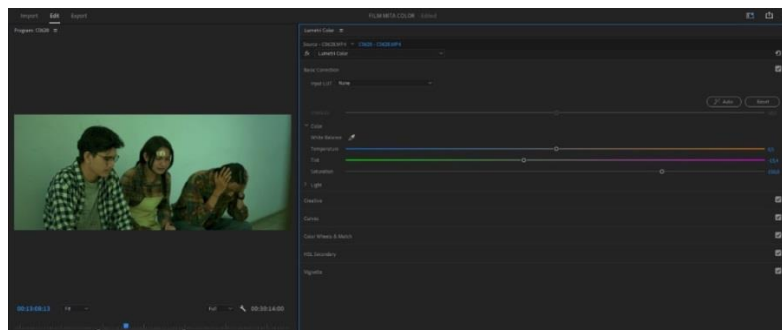
Pada *scene 16* menceritakan tentang Fatur, Mita, dan Wahyu berada dirumah sakit, kemudian mereka sedang menunggu Dokter untuk memeriksa suami khayalan Mita. Selanjutnya Fatur pun gelisah dengan keadaan Mita dikarenakan kondisi Mita yang punya penyakit amnesia atau lupa ingatan, sedangkan Mita hanya mengkhawatirkan dengan

suami khayalannya yang sakit, sehingga Fatur pun hanya bisa menuruti kemauan Mita dengan membawa suami khayalannya ke rumah sakit. Kegelisahan merupakan bentuk suasana hati atau *mood* seseorang yang ditandai dengan suatu perasaan seperti cemas, tegang, dan khawatir. Dalam membangun *mood* kegelisahan terlihat juga ditunjukkan pada tokoh utama Fatur dalam adegan *scene* 16 yang dimana Fatur gelisah karena Mita mempunyai penyakit amnesia atau lupa ingatan yang dialaminya, sehingga kemudian Fatur hanya bisa menuruti kemauan Mita dengan membawa suami Mita ke rumah sakit dan kemudian bertemu dokter untuk menangani penyakit yang dialami Mita.



Gambar 7. Adegan *Scene* 16 Sebelum dan Sesudah *Color Grading*  
(Sumber: Risky Arnu, 2024)

a) *Basic Correction*

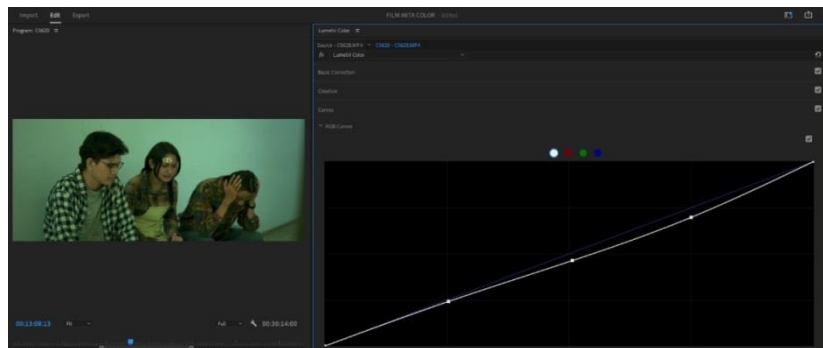


Gambar 8. *Screenshot* Settingan *Basic Correction* *Scene* 16  
(Sumber: Risky Arnu, 2024)

Pada gambar diatas diperlihatkan teknik settingan pertama yaitu *Basic Correction* untuk mengatur warna dasar pada adegan *scene* 16. Pertama

pengkarya mengatur *white balance* terlebih dahulu dengan *selection* dibagian gambar adegan dan kemudian diatur *temperature*, *tint*, dan *saturation* supaya dapat menemukan warna dasar dalam visual gambar secara otomatis, hal ini disebabkan warna yang sudah ditetapkan dari *white balance* tidak bisa diatur kembali dikarenakan sudah di *selection* secara otomatis yang terdapat pada bagian *temperature* dan *tint*, kemudian setelah di *selection* pada bagian *temperature* mendapatkan diangka 0,5, kemudian pada bagian *tint* mendapatkan diangka -15,4, selanjutnya pada bagian *saturation* yang dimana awalnya mendapatkan diangka 100,0, pengkarya menambah dengan mengatur keangka 150,0 supaya mendapatkan kecerahan serta ketajaman pada warna visual dasarnya.

b) *RGB Curves*

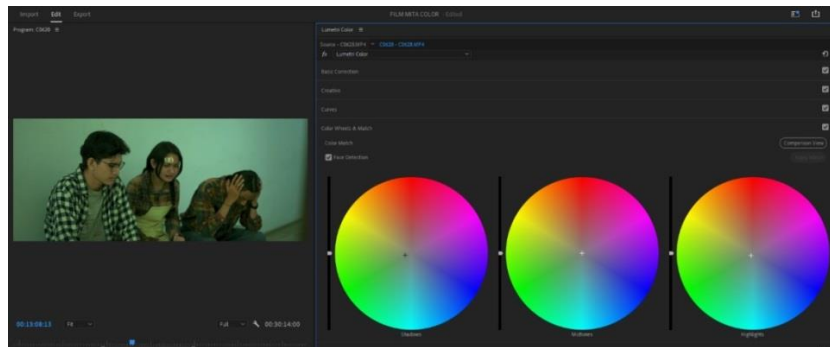


Gambar 9. *Screenshot* Settingan *RGB Curves* Scene 16

(Sumber: Risky Arnu, 2024)

Selanjutnya pada gambar diatas diperlihatkan teknik settingan kedua yaitu *RGB Curves* untuk menyesuaikan cahaya pada warna kontras secara presisi dengan mengatur kurva didalam tanda simbol *white*. Kemudian didalam kurva tersedia *shadow*, *mid*, dan *highlight* yang dimana dapat mencerahkan atau menggelapkan gambar. Selanjutnya pengkarya mengatur pada bagian titik bawah yaitu *shadow* digeser sedikit saja keatas supaya mendapatkan cahaya sedikit terang pada bagian pinggiran *frame*, kemudian pada bagian titik tengah *mid* digeser sedikit kebawah supaya mendapatkan sedikit gelap pada cahaya bagian tengah, dan *highlight* nya digeser sedikit menurun supaya mendapatkan kecerahan secara presisi yang sudah diatur melalui tanda *curves* nya.

c) *Color Match*

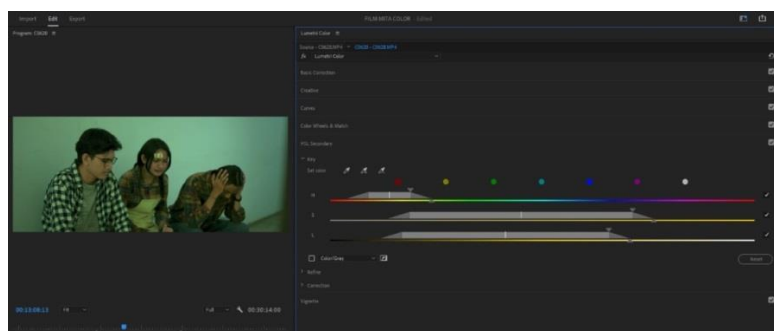


Gambar 10. *Screenshot* Settingan *Color Match Scene 16*

(Sumber: Risky Arnu, 2024)

Kemudian pada gambar diatas diperlihatkan teknik settingan ketiga yaitu *Color Match* yang digunakan untuk memasukkan warna yang akan dipilih didalam gambar dengan mengatur warna *shadows*, warna *midtones*, dan warna *highlights* supaya mendapatkan warna yang sesuai. Pengkarya memilih warna hijau dalam adegan *scene 16* yang diatur pada bagian titik *shadows* dengan menggeser kearah warna hijau untuk memberi warna gelap suram pada bayangan latar belakang, kemudian pada bagian titik *midtones* digeser sedikit kearah hijau untuk memberi warna cahaya pada bagian tengah, dan selanjutnya pada bagian titik *highlights* digeser kearah hijau untuk menambah cahaya warna hijau secara keseluruhan.

d) *HSL Secondary*



Gambar 11. *Screenshot* Settingan *HSL Secondary Scene 16*

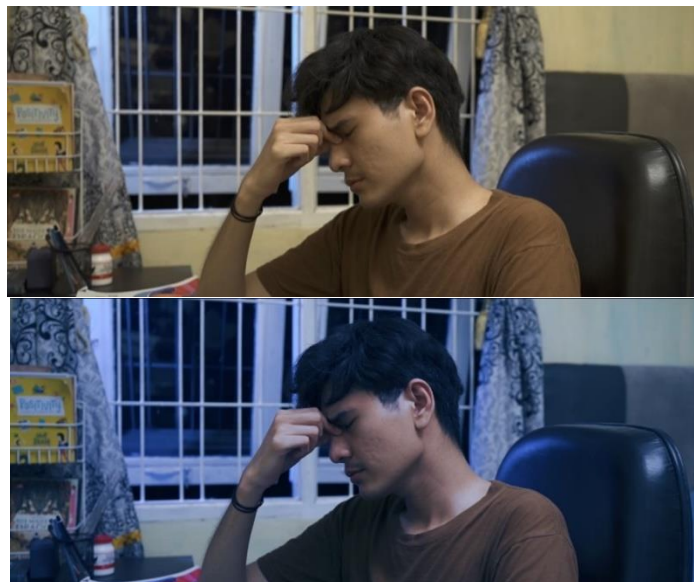
(Sumber: Risky Arnu, 2024)

Selanjutnya pada gambar diatas diperlihatkan settingan keempat yaitu *HSL Secondary* untuk menyesuaikan warna objek pada tokoh supaya mendapatkan warna kulit yang natural secara otomatis dengan dibantu menggunakan *Color Grey* yang berfungsi untuk mengatur menggunakan *hue* (H), *saturation* (S), dan *lightness* (L). Selanjutnya pengkarya menyeleksi dengan menggunakan bagian *Set*

*color* yang digunakan untuk warna kulit pada objek gambar tokoh dan diseleksi dibantu dengan menekan bagian *Color Grey* yang terlihat dengan menyeleksi gambar tokoh dengan tanda bewarna abu-abu yang akan diseleksi, kemudian setelah diseleksi dibagian *hue* secara otomatis menyesuaikan dengan warna kekuningan pada bagian kulit tokoh, kemudian pada bagian *saturation* disesuaikan untuk mendapatkan ketajaman supaya tidak terlalu pucat pada warna kulit tokoh dengan warna kekuningan, dan selanjutnya pada bagian *lightness* juga disesuaikan dengan warna kecoklatan supaya mendapatkan kecerahan cahaya pada bagian warna kulit tokoh.

### 3) *Scene 11*

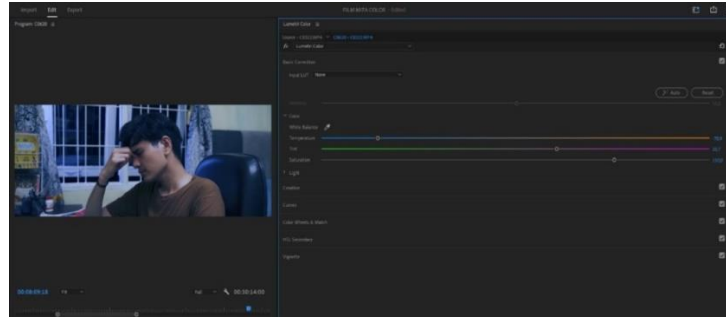
Pada scene 11 menceritakan tentang Fatur yang berada di kamarnya sedang membaca buku, Fatur disini sedang memikirkan perubahan sikap perilaku Mita yang dimana langsung terjadi sebuah *flashback* waktu di sekolah yang dimana didalam kelas pada jam pelajaran Fatur mencari perhatian dengan melihat Mita sambil tersenyum. Sehingga setelah terjadi *flashback* Fatur pun akhirnya terjadi keresahan yang dikarenakan ada sesuatu yang disembunyikan Mita dari Fatur. Ternyata perubahan sikapnya yaitu karena Mita sudah menyukai laki-laki lain yang bernama Bayu, sedangkan Fatur hanya dianggap sebatas teman saja. Keresahan merupakan bentuk suasana hati atau *mood* seseorang yang ditandai dengan suatu perasaan seperti gangguan kecemasan atau stres. Dalam membangun *mood* keresahan terlihat juga ditunjukkan pada tokoh utama Fatur dalam adegan *scene 11* yang dimana Fatur memikirkan dan merasa resah dikarenakan ada yang disembunyikan dari Mita dengan tanda perubahan sikap Mita ke Fatur, sehingga Fatur pun merasa kepikiran sampai stres memikirkan tentang Mita.



## Gambar 12. Adegan *Scene* 11 Sebelum dan Sesudah *Color Grading*

(Sumber: Risky Arnu, 2024)

### a) *Basic Correction*

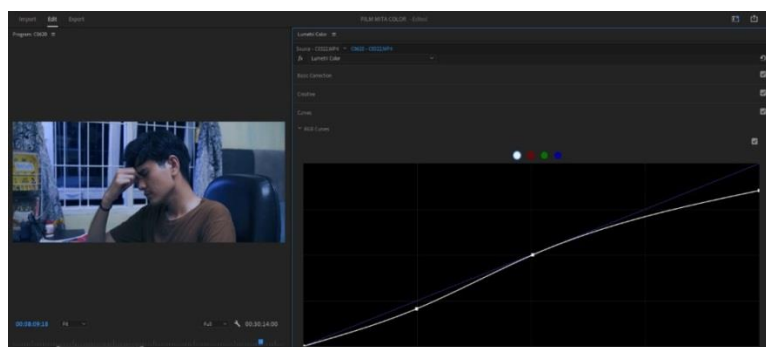


Gambar 13. *Screenshot* Settingan *Basic Correction Scene* 11

(Sumber: Risky Arnu, 2024)

Pada gambar diatas diperlihatkan teknik settingan pertama yaitu *Basic Correction* untuk mengatur warna dasar pada adegan *scene* 11. Pertama pengkarya mengatur *white balance* terlebih dahulu dengan *selection* dibagian gambar adegan dan kemudian diatur *temperature*, *tint*, dan *saturation* supaya dapat menemukan warna dasar dalam visual gambar secara otomatis, hal ini disebabkan warna yang sudah ditetapkan dari *white balance* tidak bisa diatur kembali dikarenakan sudah di *selection* secara otomatis yang terdapat pada bagian *temperature* dan *tint*, kemudian setelah di *selection* pada bagian *temperature* mendapatkan diangka -70,9, kemudian pada bagian *tint* mendapatkan diangka 20,7, selanjutnya pada bagian *saturation* yang dimana awalnya mendapatkan diangka 100,0, pengkarya menambah dengan mengatur keangka 150,0 supaya mendapatkan kecerahan serta ketajaman pada warna visual dasarnya.

### b) *RGB Curves*

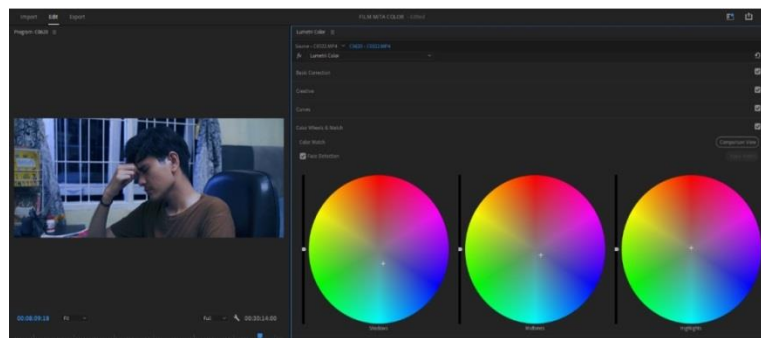


Gambar 14. *Screenshot* Settingan *RGB Curves Scene* 11

(Sumber: Risky Arnu, 2024)

Selanjutnya pada gambar diatas diperlihatkan teknik settingan kedua yaitu *RGB Curves* untuk menyesuaikan cahaya pada warna kontras secara presisi dengan mengatur kurva didalam tanda simbol *white*. Kemudian didalam kurva tersedia *shadow, mid, dan highlight* yang dimana dapat mencerahkan atau menggelapkan gambar. Selanjutnya pengkarya mengatur pada bagian titik bawah yaitu *shadow* digeser sedikit kebawah supaya mendapatkan cahaya sedikit gelap pada bagian pinggiran *frame*, kemudian pada bagian titik tengah *mid* digeser sedikit keatas supaya mendapatkan keterangan pada cahaya bagian tengah, dan *highlight* nya digeser sedikit keatas supaya mendapatkan kecerahan cahaya secara presisi yang sudah diatur melalui tanda *curves* nya.

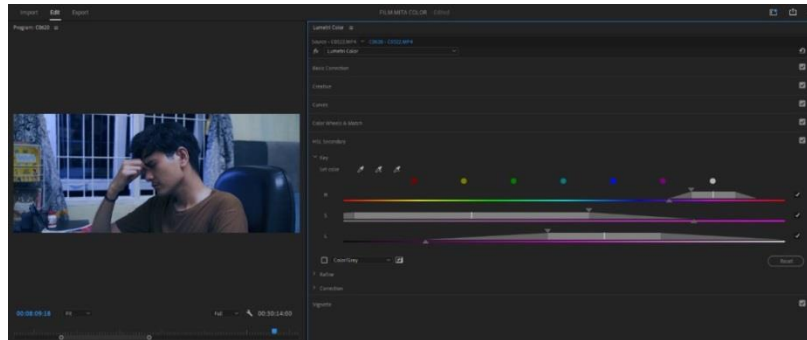
c) *Color Match*



Gambar 15. *Screenshot Settingan Color Match Scene 11*  
(Sumber: Risky Arnu, 2024)

Kemudian pada gambar diatas diperlihatkan teknik settingan ketiga yaitu *Color Match* yang digunakan untuk memasukkan warna yang akan dipilih didalam gambar dengan mengatur warna *shadows*, warna *midtones*, dan warna *highlights* supaya mendapatkan warna yang sesuai. Pengkarya memilih warna biru dalam adegan *scene 11* yang diatur pada bagian titik *shadows* dengan menggeser kearah warna biru untuk memberi warna gelap dingin pada bayangan latar belakang, kemudian pada bagian titik *midtones* digeser sedikit kearah biru untuk memberi warna cahaya biru pada bagian tengah, dan selanjutnya pada bagian titik *highlights* digeser kearah warna biru untuk menambah cahaya warna biru secara keseluruhan.

#### d) *HSL Secondary*



Gambar 16. *Screenshot* Settingan *HSL Secondary Scene 11*

(Sumber: Risky Arnu, 2024)

Selanjutnya pada gambar diatas diperlihatkan settingan keempat yaitu *HSL Secondary* untuk menyesuaikan warna objek pada tokoh supaya mendapatkan warna kulit yang natural secara otomatis dengan dibantu menggunakan *Color Grey* yang berfungsi untuk mengatur menggunakan *hue* (H), *saturation* (S), dan *lightness* (L). Selanjutnya pengkarya menyeleksi dengan menggunakan bagian *Set color* yang digunakan untuk warna kulit pada objek gambar tokoh dan diseleksi dibantu dengan menekan bagian *Color Grey* yang terlihat dengan menyeleksi gambar tokoh dengan tanda bewarna abu-abu yang akan diseleksi, kemudian setelah diseleksi dibagian *hue* secara otomatis menyesuaikan dengan warna kemerahan pada bagian kulit tokoh, kemudian pada bagian *saturation* disesuaikan untuk mendapatkan ketajaman supaya tidak terlalu pucat pada warna kulit tokoh dengan warna kemerahan, dan selanjutnya pada bagian *lightness* juga disesuaikan dengan warna kemerahan supaya mendapatkan kecerahan cahaya pada bagian warna kulit tokoh.

#### SIMPULAN

Kesimpulan pada skripsi ini adalah konsep *color grading* yang digunakan pada film "Film Mita" untuk membangun *mood* pada karakter tokoh utama. Dalam film Mita, pengkarya menggunakan 3 warna dalam *color grading* yaitu kuning, hijau, dan biru. Kemudian pengkarya menggunakan 4 teknik yaitu *Basic Correction*, *RGB Curves*, *Color Match*, dan *HSL Secondary*. Selanjutnya dengan membangun *mood* karakter tokoh utama pada film Mita, adanya menggambarkan seperti *mood* keceriaan, kebahagiaan, kekecewaan, kegelisahan, penyesalan, ketenangan, keresahan, kesedihan, dan kenyamanan. Sehingga dengan semua konsep pada film Mita ini supaya penonton ikut merasakan apa yang tampak dalam *visual* adegan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Saejoon, P. (2014). WHY? Movie - Film. PT Elex Media Komputindo.
- Pratista, Himawan. (2008). Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Bonneel, Nicolas. (2013). Example-Based Video Color Grading. Journals ACM Transactions on Graphics, Article no.39, Harvard University.
- Aziz, F.A. (2017). Color Grading Teknik Mengubah Suasana Film.
- Riley, C.A. (1995). Color Codes: Modern Theories Of Color. University New England.
- Dessler, Gary. (2019). Human Resource Management. 15 th Edition. United States of America: Pearson Education, Inc.
- Frank, H. Mahnke. (1996). Color, Environment, and Human Response: An Interdisciplinary Understanding of Color and Its Use as a Beneficial Element in the Design of the Architectural Environment, Interior Design Series.
- Seppanen, Oona. (2017). Affecting The Mood Of A Video With Colour Grading In Da Vinci Resolve. Tampere: Program Studi Media, Interactive Media, Tampere University of Applied Sciences.
- James, J. (2009). Fix It In Post. China: Elsevier Inc.
- Nugroho, S. (2015). Manajemen Warna dan Desain. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Hurkman, A.V. (2014). Color Correction Handbook : Professional Techniques for Video and Cinema (2nd ed.). Peachpit Press.
- Wardana, R.S. (2022). Mengenal Color Grading Mulai Dari Defenisi, Fungsi, dan Tools