

Penerapan *Color Grading* dalam Proses *Editing* Program Dokumenter “Doctive Persona”

The Implementation of Color Grading in the Editing Process of Documentary Program “Doctive Persona”

Fredy Andiyanto Putra¹, Marwiyati²

^{1,2}Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi, Jurusan Penyiaran,

Sekolah Tinggi Multi Media “MMTC” Yogyakarta

Jln. Magelang Km. 6 Yogyakarta 55284

Email: fredyandi19@gmail.com¹, mmtc.marwi@gmail.com²

Abstract

The development of digital television technology is also followed by the rapid growth of audio-visual media including YouTube, Netflix, Instagram, TikTok and many other digital platforms. Programs that present information and entertainment include documentaries. The author produces a documentary biography of an artist engaged in puppets or dolls. One of the things in the editing that can improve video is color grading. When observing documentary works, there are several works that ignore the implementation of color grading, so that resulting in color jumping. The purpose of creating this production work is to apply color grading using basic correction technique, color wheels and HSL Secondary. The results of the analysis show that basic correction technique is used to maintain white balance, exposure, contrast, highlights, shadows, blacks, and saturation in images so that they have balance and continuity among images. Furthermore, color wheels is applied to create the mood or atmosphere that the story wants to build so that it can add dramatic and aesthetic elements to the documentary. Then HSL Secondary is applied using a circle of color elements and a luma slider so that the skintone of the sources and talents looks more real and comfortable for the audience to see.

Key words: *editing, color grading, documentary*

Abstrak

Perkembangan teknologi televisi digital diikuti pula oleh pesatnya media audio visual diantaranya Youtube, Netflix, Instagram, Tiktok dan masih banyak *digital platform* yang lainnya. Pada program acara yang menayangkan informasi dan hiburan diantaranya dokumenter. Penulis memproduksi sebuah dokumenter biografi seorang seniman yang bergerak dibidang *puppet* atau boneka. Salah satu hal yang bisa memperbaiki video dalam *editing* adalah *color grading*. Pada saat mengamati karya dokumenter, terdapat beberapa karya yang mengabaikan penerapan *color grading* sehingga terjadi *jumping* warna. Tujuan penciptaan karya produksi ini adalah menerapkan *color grading* menggunakan teknik *basic correction*, *color wheels* dan *HSL Secondary*. Dari hasil analisis diketahui bahwa teknik *basic correction* dilakukan untuk menjaga *white balance*, *exposure*, *contrast*, *highlight*, *shadow*, *black*, serta *saturation* pada gambar sehingga memiliki keseimbangan dan kesinambungan antar gambar. Selanjutnya penerapan *color wheels* diterapkan agar tercipta *mood* atau suasana yang ingin dibangun pada cerita sehingga dapat menambah unsur dramatis dan estetika pada dokumenter. Kemudian *HSL Secondary* diterapkan menggunakan lingkaran unsur warna serta *slider luma* supaya menjaga warna kulit atau *skintone* pada narasumber dan *talent* agar terlihat lebih nyata dan nyaman untuk dilihat bagi penontonnya.

Kata kunci: *editing, color grading, dokumenter*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi televisi digital diikuti oleh media audio visual diantaranya Youtube, Netflix, Instagram, Tiktok, dan masih banyak *digital platform* lainnya. Youtube adalah salah satu *digital platform* paling populer saat ini, yang dapat diakses melalui *web browser*. Program yang ditawarkan Youtube bertujuan untuk menghibur penonton dalam bentuk karya salah satunya dokumenter.

Dokumenter adalah suatu dokumentasi yang diolah secara kreatif dan bertujuan untuk mempengaruhi (mempersuasi) penontonnya. Film dokumenter sebagai salah satu dari program hiburan, yang berupa kejadian nyata dengan kekuatan ide kreatornya dalam merangkai gambar-gambar menarik menjadi istimewa secara keseluruhan (Fachruddin, 2012). Tidak seperti film fiksi, film dokumenter tidak memiliki pemeran protagonis maupun antagonis namun memiliki struktur yang umumnya didasarkan oleh tema atau argumen dari sutradara. Struktur film dokumenter umumnya sederhana dengan tujuan agar memudahkan penonton untuk memahami dan mempercayai fakta-fakta yang disajikan. Contohnya adalah *Nanook of the North (1919)* yang dianggap sebagai salah satu film dokumenter tertua. Film dokumenter dapat digunakan untuk berbagai macam maksud dan tujuan seperti informasi atau berita, biografi atau potret, pengetahuan, pendidikan, sosial, ekonomi, politik, dan lain sebagainya. Dalam produksi sebuah tayangan dokumenter agar menarik untuk ditonton harus melalui proses *editing* terlebih dahulu.

Editing adalah proses menata, melihat, memilih, dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman dari suatu produksi (Thompson dan Bowen, 2009). Salah satu hal yang bisa dilakukan untuk memperbaiki video dalam proses *editing* adalah *color*

grading. *Color grading* ini mengacu pada proses yang lebih intensif dalam mengembangkan gaya keseluruhan yang sesuai untuk gambar, relatif terhadap narasi dan kebutuhan artistik program.” (Hurkman, 2014).

Penerapan *color grading* dalam video digunakan untuk memberikan ketajaman warna pada gambar, serta dapat memperbaiki kualitas warna *background* agar menjadi natural serta tidak terjadi *jumping color* yang disebabkan pada saat pengambilan gambar di tempat, ruang, cuaca serta pencahayaan yang berbeda. *Color grading* tersebut meliputi teknik *basic correction* yang digunakan untuk menjaga keseimbangan warna antar gambar, teknik *color wheels* yang digunakan untuk menciptakan mood maupun suasana yang natural, serta teknik *HSL secondary* untuk menjaga warna kulit atau *skintone* agar terlihat alami dan natural.

Beberapa tayangan dokumenter dari televisi, Youtube, maupun Netflix penulis menemukan tampilan gambar yang kurang nyaman dalam segi *color grading* diantaranya terdapat *jumping color*, pemilihan *mood* warna yang kurang sesuai dengan isi cerita, dan warna kulit objek yang sedikit pucat sehingga kurang nyaman untuk ditonton.

Di antara program dokumenter hasil karya yang sudah ada sebagai referensi latar belakang terciptanya karya dokumenter “Doctive Persona” antara lain Program Acara “Pelesetan” episode Ilmu Alam Topeng Kelana di *channel youtube Watchdoc Image*. Isi pada program ini mengisahkan seorang penari topeng bernama Mimi Rasinah yang berjuang melestarikan budaya seni tari topeng kelana agar tidak terjadi kepunahan. Dari segi alur cerita runtut dan kesinambungan warna antar gambar dalam program ini sudah bagus tidak terjadi perbedaan warna, namun pada durasi 2:03

warna *skintone* atau warna kulit masih terlihat pucat dan di durasi 6:35 terlihat kemerahan sehingga tingkatan warna pada gambar kurang maksimal serta mengganggu nuansa yang ingin di sampaikan ke penonton.

Selain itu juga program karya dokumenter “Mutualisme” episode Imbal Balik Hutan Tropis dan Manusia yang tayang di IDN Times. Pada program ini menampilkan hubungan timbal balik antara Hutan Petungkriyono di Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah dengan masyarakat. Pemilihan *tone* warna sudah tepat sehingga menggambarkan suasana pemandangan hutan yang sejuk, indah dan natural. Namun untuk pemilihan warna masih ada yang *jumping color* pada durasi 1:48 dan 1:59 sehingga membuat mata sedikit terganggu karena dari warna agak gelap menjadi terang serta penonton menjadi bingung dengan suasana hutan yang kurang natural.

Di samping itu juga program dokumenter “Lentera Indonesia” Mimpi Anak Bangsa Dari Timur Indonesia. Isi dari program ini mengenai gerakan sosial yang di rintis oleh individu ataupun komunitas guna membawa perubahan yang lebih baik bagi orang banyak. Alur cerita, penyampain informasi, kesinambungan gambar, serta pemilihan *tone* warna sudah baik dan jelas, tetapi pada durasi 9:31 ada beberapa *scene* yang warnanya kurang tajam serta perbedaan *white balance* pada 12:02 sehingga warna sedikit lebih terang dengan *scene* yang lainnya..

Program dokumenter “*Doctive: Persona*” menggunakan bentuk dokumenter potret atau biografi, yaitu representasi kisah pengalaman hidup seorang tokoh terkenal ataupun anggota masyarakat biasa yang riwayat hidupnya dianggap hebat, menarik, unik, atau menyedihkan. Pada program dokumenter “*Doctive: Persona*”, menceritakan sebuah kisah pengalaman

hidup Rangga Dwi Apriadinnur, yaitu alumnus ISI Yogyakarta yang menyukai praktik seni berbentuk *puppet* atau boneka. Ia dikenal bersama *Flying Balloon Puppet* yang kini karyanya dikenal dan disukai hingga mancanegara.

Dalam produksi dokumenter ini peran *editing* atau penyuntingan gambar merupakan bagian terpenting dalam produksi. Seorang *editor* bertugas untuk menyusun gambar agar sesuai dengan alur yang telah ditentukan. serta berperan untuk merencanakan dan menentukan standar hasil produksi bersama tim, memilih gambar yang berkesinambungan, memperbaiki kualitas gambar dan suara sesuai kebutuhan naskah. Selain itu *editor* juga dituntut untuk membangun *mood* dalam sebuah tayangan dokumenter melalui proses *color grading*.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis sebagai *editor* menerapkan teknik *color grading* yang baik dalam membangun *mood* (suasana) warna dalam setiap *scene* secara berkesinambungan (*continuity*) pada sebuah karya produksi dokumenter dan memilih judul “**PENERAPAN COLOR GRADING DALAM PROSES EDITING PROGRAM DOKUMENTER “DOCTIVE: PERSONA”.**

METODE PENCIPTAAN

Tahapan yang dilakukan penulis untuk mewujudkan teknik *color grading* yang pertama berkoordinasi dengan sutradara dan penulis naskah serta menganalisis scenario. Yang kedua melakukan riset tentang ide dan konsep *color grading* yang digunakan pada dokumenter “*Doctive: Persona*”. Selanjutnya memilih *color palette* bersama sutradara. Di tahap keempat, *editor* melakukan proses memperbaiki *exposure* dan *tone* pada gambar dengan menggunakan metode *basic correction* agar tidak terjadi *jumping warna* pada pencahayaannya sekaligus me-

monitoring pencahayaan disetiap gambar pada saat pindah lokasi maupun tempat yang berbeda dalam pengambilan gambarnya. Setelah itu, *editor* menggunakan metode *color wheels* untuk pewarnaan gambar yang bisa disesuaikan hal-hal yang mempengaruhi suasana pada sebuah karya serta dapat menambah unsur estetika sehingga membuat karya lebih menarik. Tahap terakhir melakukan proses *color grading*, *editor* menggunakan metode *HSL Secondary* untuk mengoreksi warna tertentu seperti pada warna kulit yang dipilih dan diperbaiki oleh *editor* untuk mendapatkan warna kulit yang natural. Cara penerapan pada metode ini dapat digunakan di tahap akhir setelah menyelesaikan koreksi warna dasar semuanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program “*Doctive: Persona*” merupakan program dokumenter yang menampilkan *puppeter*, Rangga sebagai *founder* dari *Flying Balloons Puppet* dan memiliki segmentasi penonton pada seluruh umur. Program *Doctive* mengambil topik tentang kehidupan Rangga dan dunia *puppet*-nya, *Persona* akan dikemas dengan wawancara narasumber di studio, *footage* kegiatan narasumber, dan adegan *non-verbal* yang menunjukkan narasumber sedang melakukan *perform puppet*.

Hasil karya dokumenter ini diproduksi dengan sistem *indoor* maupun *outdoor* menggunakan kamera *SONY A7S II* serta pengaturan profil warna *S-LOG* yang memiliki karakter *flat* atau netral, sedangkan *editor* menggunakan *software Adobe Premiere CC 2020* pada proses *editing offline* dan *online*.

Penekanan atau konsentrasi dalam produksi dokumenter "*Doctive: Persona*" ini diproduksi di tempat, ruang, suasana, maupun pencahayaan yang berbeda maka di

perlu penerapan teknik *basic correction*, *lumetri color* dan *HSL secondary tools* untuk menghasilkan keseimbangan warna serta membuat *mood* atau suasana yang natural dan alami.

Berikut adalah penerapan teknik-teknik tersebut guna mencapai kesinambungan warna:

1. Penerapan teknik *basic correction*

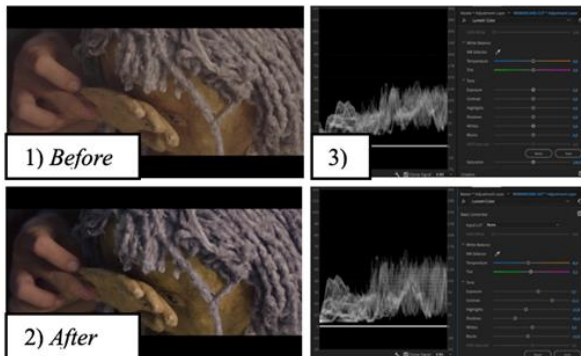
Color correction berfungsi untuk mengatur *exposure* dan *tone* sebuah gambar. Tahapan ini dilakukan untuk menyelaraskan dan menyeimbangkan warna yang tidak sama karena pemakaian peralatan seperti lensa yang berbeda, faktor cuaca dan kondisi lokasi yang berbeda yang menghasilkan warna gambar tidak seimbang. *Editor* menggunakan fitur *basic correction* yang terdapat pada *software Adobe Premiere Pro CC 2020*

Untuk melakukan penerapan *basic correction* harus menentukan atau memilih salah satu gambar sebagai referensi warna yang terlihat natural untuk pembandingan dengan warna gambar yang lainnya kemudian di samakan sampai menyerupai nilai atau *value* gambar referensinya, sehingga di dapatkan gambar yang seimbang dan selaras.

Alat ukur yang digunakan oleh *editor* dalam proses *basic correction* adalah *waveform luma* agar keseimbangan warna dan kontinuitas antar gambar tetap terjaga.

Pada *sequence 1 scene* rumah *indoor* yang produksinya dilakukan di dalam ruangan dengan cahaya yang tidak merata sehingga menghasilkan perbedaan warna gambar yang berbeda dan perlu disamakan, agar tidak terjadi *jumping* warna. *Editor* memilih satu gambar yang bagus sebagai acuan atau patokan warna di *basic correction* dengan gambar lainnya, Dengan alasan gambar tersebut memiliki keseimbangan warna yang mirip dengan *footage* lain dimana akan memudahkan

editor dalam mengolah warna pada proses *basic correction* pada *sequence 1*. Dengan melakukan penerapan proses *basic correction*, sehingga *editor* dapat memperbaiki gambar satu dengan yang lain memiliki keseimbangan warna dari sisi *white balance*, tingkat kecerahan serta tingkat kepekatan warna.



Gambar 1 *Sequence 1* Rumah Indoor

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

- 1) Warna asli dari kamera
- 2) Proses dan hasil akhir *basic correction*
- 3) *Waveform* untuk memvisualisasikan *dynamic range* pada gambar.

Tabel 1 Pengaturan *Basic Correction*
Sequence 1 Rumah Indoor

Tools	Value (Nilai) Sebelum	Value (Nilai) Sesudah
Temperature	0,0	-8,4
Tint	0,0	-2,2
Exposure	0,0	0,7
Contrast	0,0	51,5
Highlight	0,0	-15,8
Shadows	0,0	-43,4
Whites	0,0	0,0
Blacks	0,0	-10,9
Saturation	0,0	100,0

Editor melakukan pengaturan *basic correction* pada salah satu gambar yang diambil di lokasi rumah *indoor* adalah mengubah pengaturan *temperature* menjadi -8,4 dan *tint* menjadi -2,2 untuk mendapatkan keseimbangan suhu warna yang mendekati normal, karena pada *footage* asli memiliki

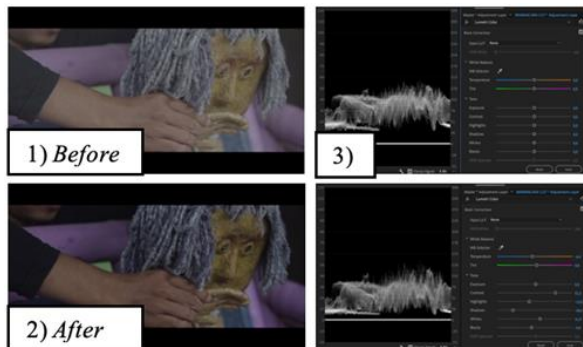
suhu warna yang cenderung ke kuning dan tintnya cenderung merah. Jika tidak dilakukan perubahan pengaturan pada *temperature* dan *tint* dapat mengakibatkan suhu warna pada gambar tersebut tidak seimbang dan terlalu kekuningan.

Exposure pada gambar tersebut yang nilai awal 0.0 sedikit diatur menjadi nilai 0,7 alasannya karena pada *footage* memiliki pencahayaan yang kurang baik perlu ketepatan mengatur tingkat kecerahan pada gambar ini karena jika terlalu menaikkan intensitas cahaya, *highlights* pada sisi kanan warna gambar akan ikut terangkat. Untuk mendapatkan detail pada *puppet*, *editor* mengubah pengaturan *contrast* sehingga menjadi lebih tajam, jika tidak melakukan perubahan pada *contrast* maka gambar kurang terlihat tajam dan tidak memiliki *detail* warna yang baik.

Selanjutnya melakukan perubahan pada *highlights* nilai awal 0.0 menjadi -15,8 untuk menurunkan bagian pada kanan gambar yang masih terlalu terang serta untuk meratakan antara *shadows* dan *highlights* di gambar tersebut. Jika tidak mengubah *highlights* dapat mengakibatkan *over highlights* terutama pada bagian kanan gambar. *Editor* melakukan perubahan *shadows* dengan nilai awal 0.0 menjadi -43,4 untuk menambah intensitas bayangan yang berada pada gambar tersebut, jika tidak melakukan perubahan pada *shadows* maka mengakibatkan bayangan pada gambar tersebut berwarna abu-abu dan gambar kurang memiliki dimensi antara *background* dan *foreground*. *Editor* tidak melakukan perubahan pada *whites* dan saturasi karena pada *footage* asli memiliki tingkat kepekatan warna yang cukup nyata dan nyaman untuk dilihat.

Pada *sequence 1 scene* rumah *outdoor* terdapat salah satu gambar dengan *color temperature* dan *tint* yang cenderung ke

warna kuning-hijau mempengaruhi *skintone* sehingga kurang menarik untuk dilihat, dan belum memiliki tingkat kepekatan warna yang baik. Dengan melakukan proses *basic correction*, dapat menghasilkan keseimbangan warna yang baik, seperti pencahayaan, tingkat *detail* atau ketajaman gambar, *skintone* dan juga kepekatan warna pada gambar.



Gambar 2 Sequence 1 Rumah Outdoor

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

- 1) Warna asli dari kamera.
- 2) Proses dan hasil akhir *basic correction*.
- 3) *Waveform* untuk memvisualisasikan *dynamic range* pada gambar.

Tabel 2 Pengaturan *Basic Correction*
Sequence 1 Rumah Outdoor

Tools	Value (Nilai) Sebelum	Value (Nilai) Sesudah
Temperature	0,0	-6,6
Tint	0,0	4,8
Exposure	0,0	0,0
Contrast	0,0	51,5
Highlight	0,0	-15,8
Shadows	0,0	-58,4
Whites	0,0	11,9
Blacks	0,0	-9,9
Saturation	0,0	100,0

Editor melakukan *basic correction* pada salah satu gambar pada *scene* rumah outdoor ini adalah mengatur *temperature* nilai awal 0.0 menjadi -6,6 dan *tint* nilai awal 0.0 menjadi 4,8 alasan melakukan perubahan pada *temperature* dan *tint* agar *white balance* pada gambar tersebut mendekati normal,

kemudian untuk menghasilkan *skintone* yang baik serta menarik untuk dilihat.

Editor tidak melakukan perubahan pada *exposure*, karena pada *footage* aslinya sudah memiliki pencahayaan yang cukup. Melakukan perubahan *contrast* menjadi 51,5 untuk mendapatkan tingkat ketajaman pada gambar karena *footage* aslinya masih *flat* dan belum memiliki tingkat ketajaman gambar yang baik.

Mengurangi *highlights* yang nilai awal 0.0 menjadi -15,8 untuk meratakan tingkat kecerahan dari bagian yang terang dalam gambar, tepatnya pada bagian kanan gambar. Mengurangi *shadows* yang nilai awal 0.0 menjadi -58,4 untuk mendapatkan bayangan yang baik pada gambar dan memiliki dimensi, jika tidak mengatur *shadows* maka pencahayaan gelap atau terang pada gambar menjadi tidak rata dan gambar tersebut tidak memiliki dimensi.

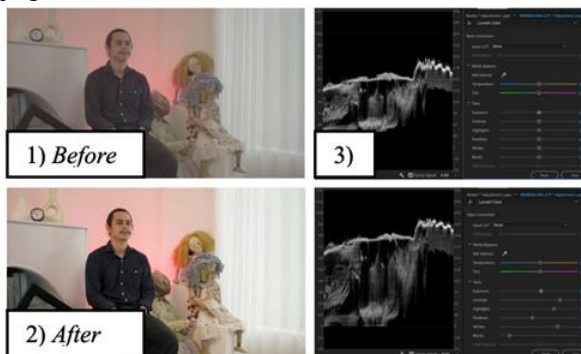
Mengatur *whites* dengan nilai awal 0.0 menjadi 11,9 untuk menaikkan efek klip putih pada bagian gambar yang kurang terang. Jika *whites* tidak diatur dengan tepat akan mengakibatkan gambar tersebut menjadi redup ataupun terlalu cerah karena efek klip putih.

Menurunkan *blacks* dengan nilai awal 0.0 menjadi -9,9 untuk mempertegas *detail* dari *contrast* dan *shadows* pada gambar, jika pengaturan *blacks* tidak sesuai dapat menimbulkan klip warna hitam yang tidak rata dan mengganggu kualitas gambar gelap atau hitam pada bagian *shadows* atau gambar tersebut tidak memiliki dimensi. *Editor* tidak mengatur *saturation* karena kepekatan warna pada gambar tersebut sudah baik.

Pada *scene* wawancara *editor* menggunakan salah satu gambar yang mempunyai warna jelas dan terang, dalam *scene* tersebut sebagai acuan atau patokan *basic correction* untuk gambar yang lainnya, karena memiliki kesamaan latar tempat, hal

ini menarik untuk dilakukan analisis karena pada gambar tersebut menggunakan *set* tempat *indoor* dengan menggunakan aksentuasi warna dari *lighting* sehingga bisa menarik perhatian penontonnya.

Keseimbangan warna dan pencahayaan pada gambar tersebut masih belum baik, karena gambar tersebut *under exposure* sehingga tingkat kecerahan tidak merata, dan tingkat *contrast* warna yang kurang maksimal mengakibatkan gambar tersebut terlihat *flat* dan aksentuasi warna dari *lighting* nya juga belum keluar.



Gambar 3 Sequence 1 Wawancara

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

- 1) Warna asli dari kamera.
- 2) Proses dan hasil akhir *basic correction*.
- 3) *Waveform* untuk memvisualisasikan *dynamic range* pada gambar.

Tabel 3 Pengaturan *Basic Correction* Sequence 1 Wawancara

Tools	Value (Nilai) Sebelum	Value (Nilai) Sesudah
Temperature	0,0	0,0
Tint	0,0	0,0
Exposure	0,0	0,1
Contrast	0,0	50,5
Highlight	0,0	34,7
Shadows	0,0	-19,8
Whites	0,0	44,6
Blacks	0,0	-76,2
Saturation	0,0	100,0

Editor melakukan analisis pada *basic correction scene* wawancara dimana *editor* tidak melakukan perubahan pada pengaturan *temperature* dan *tint*, karena keseimbangan

suhu warna sudah sesuai pada saat pengambilan gambar, *editor* melakukan sedikit perubahan nilai pada pengaturan *exposure* nilai awal 0.0 menjadi 0,1 untuk meningkatkan intensitas cahaya, karena gambar tersebut sudah cukup terang, jika terlalu meningkatkan nilai pada pengaturan *exposure* akan menyebabkan ketidakseimbangan cahaya.

Editor meningkatkan *contrast* dengan nilai awal menjadi 50,5 untuk mendapatkan *detail* warna pada narasumber dan *detail* pada bagian *puppet* sehingga gambar tersebut lebih tajam, jika nilai *contrast* terlalu tinggi dapat menyebabkan intensitas warna putih pada gambar lebih cerah sehingga menimbulkan *over highlight*, sedangkan nilai *contrast* yang rendah pada gambar akan menyebabkan kurangnya dimensi dan *detail* yang baik.

Editor menambah nilai pada pengaturan *highlights* yang awal nilai 0.0 menjadi 34,7 untuk meratakan bagian yang kurang mendapatkan cahaya, jika nilai *highlights* terlalu tinggi akan mengakibatkan *over highlight* pada gambar dan objek sehingga tidak memiliki tingkat *detail* yang baik, sedangkan nilai *highlights* terlalu rendah akan membuat gambar menjadi terlalu redup.

Nilai pengaturan *shadows* yang nilai awal 0.0 dikurangi menjadi -19,8 alasannya untuk menambah bayangan yang kurang *detail* dan bayangan yang masih abu-abu, Ketika nilai *shadows* terlalu rendah dapat mengakibatkan gelap pada bagian gambar yang gelap, sedangkan nilai *shadows* yang terlalu tinggi membuat gambar tidak memiliki detail yang baik terutama pada bagian gelap. Menambah nilai 0.0 pada pengaturan *whites* menjadi 44,6 sehingga gambar tersebut tidak *under highlights*.

Editor melakukan perubahan nilai pada pengaturan *blacks* karena setelah melakukan pengaturan *shadows* masih kurang maksimal

pada tingkat kehitaman warna serta gambar masih kurang tajam dan *detail* pada unsur warna hitam. *Editor* tidak melakukan pengaturan pada *saturation* karena akan dilakukan pada saat proses selanjutnya yaitu *color grading* yang menggunakan teknik *color wheels* pada *lumetri color*.

Pada *scene perform* narasumber *editor* menggunakan salah satu gambar dalam *scene* tersebut sebagai acuan atau patokan ukuran warna pengaturan *basic correction* untuk gambar yang lainnya. Pada gambar tersebut belum memiliki tingkat *detail* dan ketajaman yang baik, kemudian pada gambar kurang menarik untuk dilihat karena kurangnya tingkat kepekatan warna dan ketajaman pada gambar tersebut.



Gambar 4 Sequence 2 Perform Narasumber

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

- 1) Warna asli dari kamera.
- 2) Proses dan hasil akhir *basic correction*.
- 3) *Waveform* untuk memvisualisasikan *dynamic range* pada gambar.

Tabel 4 Pengaturan *Basic Correction*
Sequence 2 Perform Narasumber

Tools	Value (Nilai) Sebelum	Value (Nilai) Sesudah
Temperature	0,0	0,0
Tint	0,0	0,0
Exposure	0,0	0,0
Contrast	0,0	50,5
Highlight	0,0	34,7
Shadows	0,0	-19,8
Whites	0,0	44,6
Blacks	0,0	-76,2
Saturation	0,0	116,2

Analisis yang dilakukan *editor* pada pengaturan *basic correction scene perform* narasumber yang pertama yaitu tidak melakukan perubahan pada pengaturan *temperature* dan *tint*, karena pada *scene* ini memakai warna merah dari *lighting* agar lebih terasa dramatis saat narasumber *perform*. Tidak melakukan perubahan nilai pada pengaturan *exposure* dengan alasan pada *footage* asli sudah memiliki pencahayaan yang baik, jika nilai pada pengaturan *exposure* terlalu tinggi dapat mengakibatkan intensitas cahaya pada gambar menjadi *over exposure*, namun jika nilai pada pengaturan *exposure* terlalu rendah akan mengakibatkan turunnya intensitas cahaya pada gambar, sehingga gambar akan *under exposure*.

Editor menambah nilai pada pengaturan *contrast* menjadi 50,5 agar *detail* pada gambar lebih maksimal sehingga menghasilkan gambar yang tajam, jika tidak mengatur *contrast* dapat menyebabkan kurangnya tingkat ketajaman pada gambar sedangkan jika nilai pengaturan *contrast* terlalu tinggi dapat menyebabkan bagian bayangan gambar terlalu gelap dan menimbulkan klip putih.

Kemudian *editor* menambahkan nilai *highlights* menjadi 34,7 untuk memperjelas aksent *highlight* di belakang narasumber yang sedang *perform*, jika tidak menambah *highlights* mengakibatkan keseimbangan cahaya antara *shadows* dan *highlights* kurang maksimal terutama pada cahaya *backlight*.

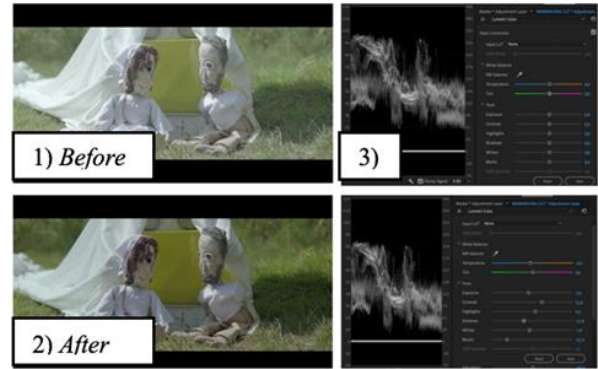
Mengurangi nilai *shadows* menjadi -19,8 untuk mempertegas bagian bayangan gelap gambar sehingga membentuk antara narasumber dengan *background*, jika nilai *shadows* terlalu tinggi menyebabkan bagian bayangan menjadi terlalu terang sehingga tingkat ketajaman gambar tidak maksimal, akan tetapi jika nilai *shadows* terlalu rendah mengakibatkan bagian bayangan menjadi

terlalu gelap dan juga menimbulkan klip warna hitam yang tidak rata dan mengganggu kualitas gambar.

Editor mengubah nilai pada pengaturan *whites* menjadi 44,6 untuk memperkuat aksent *backlight* dan mempertajam aksent merah *lighting*, agar tidak menimbulkan efek klip putih. Melakukan perubahan nilai pada pengaturan *blacks* menjadi -76,2 untuk memaksimalkan warna hitam pada bayangan, sehingga gambar tersebut bisa memiliki dimensi yang baik serta terlihat lebih tajam, ketika *blacks* tidak diatur dengan baik dapat mengakibatkan warna hitam pada bayangan semakin pekat dan dapat memberikan efek gumpalan klip hitam.

Editor melakukan perubahan pada *saturation* menjadi 116,2 untuk mendapatkan kepekatan warna yang maksimal pada keseluruhan gambar, terutama pada aksent warna merah dari *lighting* agar menambah kesan dramatis dan lebih berwarna. Ketika proses pengaturan *saturation* pada gambar tersebut tidak sesuai maka warna tidak akan keluar dan gambar kurang pekat, sehingga kurang menarik untuk dilihat. Jika nilai pada *saturation* terlalu tinggi maka warna gambar tersebut akan terlalu pekat atau *over saturation* sedangkan jika terlalu rendah menyebabkan warna gambar tersebut semakin pudar dan terkesan membosankan.

Pada *scene perform puppet* terdapat gambar dengan warna *over exposure* dan *over highlights* sehingga gambar tersebut terlihat tidak terlalu *detail*. Dengan melakukan proses *basic correction*, dapat menghasilkan pencahayaan, tingkat detail atau ketajaman gambar, *skintone*, dan kepekatan warna pada gambar.



Gambar 5 *Sequence 2 Perform Puppet*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Keterangan gambar:

- 1) Warna asli dari kamera.
- 2) Proses dan hasil akhir *basic correction*.
- 3) *Waveform* untuk memvisualisasikan *dynamic range* pada gambar.

Pengaturan *basic correction* yang dilakukan pada *scene perform puppet* ini adalah mengatur *exposure* menjadi -0,5 karena pencahayaan secara keseluruhan pada *footage* aslinya sedikit *over exposure*. Menambah nilai *contrast* menjadi 21,8 untuk mendapatkan tingkat ketajaman yang sesuai pada gambar karena pada *footage* asli belum mencapai tingkat ketajaman gambar yang baik.

Tabel 5 Pengaturan *Basic Correction*
Sequence 2 Perform Puppet

Tools	Value (Nilai) Sebelum	Value (Nilai) Sesudah
<i>Temperature</i>	0,0	-5,9
<i>Tint</i>	0,0	0,0
<i>Exposure</i>	0,0	-0,5
<i>Contrast</i>	0,0	21,8
<i>Highlight</i>	0,0	5,9
<i>Shadows</i>	0,0	-21,8
<i>Whites</i>	0,0	-7,9
<i>Blacks</i>	0,0	-61,4
<i>Saturation</i>	0,0	100,0

Menambah *highlights* dengan nilai awal 0.0 menjadi 5,9 agar meratakan pencahayaan yang terlalu gelap pada bagian tengah gambar, jika tidak dilakukan maka akan terjadi *under highlight* sehingga cahaya tidak merata dengan baik, Menurunkan *shadows*

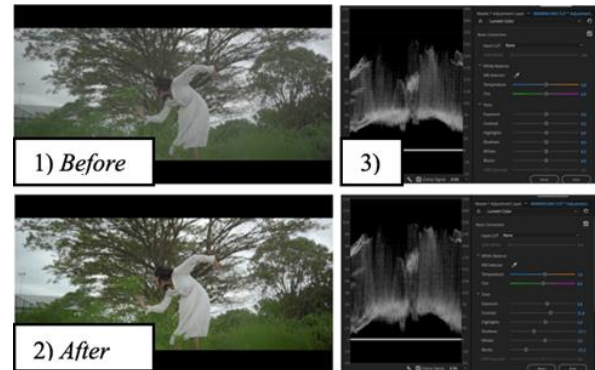
dari nilai awal 0.0 menjadi -21,8 agar gambar lebih berdimensi, jika tidak mengatur *shadows* maka gelap atau terang pada gambar tersebut tidak bisa rata dan gambar tidak berdimensi. Mengatur *whites* menjadi -7,9 untuk menurunkan efek klip putih pada bagian gambar yang terang terutama pada bagian objek kain putih, sekaligus menurunkan efek klip putih pada bagian baju *puppet*. Jika pengaturan *whites* dengan tidak sesuai dapat membuat gambar menjadi redup atau terlalu cerah karena efek klip putih.

Menurunkan *blacks* dari nilai awal 0.0 menjadi -61,4 untuk mempertegas *detail* dari *contrast* dan *shadows* pada gambar, jika *blacks* tidak tepat dapat terjadi klip warna hitam yang tidak rata dan mengganggu kualitas gambar pada bagian bayangan gambar tersebut. Untuk kepekatan warna, *editor* tidak mengatur *saturation* karena sudah cukup baik untuk kepekatan warnanya. Alat bantu yang digunakan *editor* adalah *vectorscope*, jika *saturation* tidak tepat dapat mengakibatkan gambar tersebut *over saturation* ataupun *under saturation*.

Pada *scene perform* manusia terdapat salah satu gambar yang keseimbangan warnanya kurang baik karena pada saat produksi terjadi perubahan cuaca sehingga membuat keseimbangan warna pada gambar tersebut berbeda dengan gambar yang lain. *White balance* pada gambar tersebut cenderung kebiruan, kemudian *highlights* dan *shadows* pada wajah objek juga kurang *contrast* mengakibatkan wajah *talent* tersebut menjadi gelap dan tingkat kepekatan warnanya kurang pekat dan cenderung *under saturation*.

Walaupun terjadi perubahan cuaca tetapi dengan melakukan proses *basic correction* akan menghasilkan keseimbangan warna yang hampir sama dengan *footage* lainnya, mendapatkan *white balance* yang seimbang, mendapatkan gambar dengan *highlight* dan

shadows yang seimbang dan lebih *detail*, serta memiliki tingkat *saturation* yang cukup untuk menghasikan gambar yang cerah namun tidak *over saturation*.



Gambar 6 Sequence 3 Perform Manusia

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

- 1) Warna asli dari kamera.
- 2) Proses dan hasil akhir *basic correction*.
- 3) *Waveform* untuk memvisualisasikan *dynamic range* pada gambar.

Editor mengatur *temperature* menjadi 7,4 dan *tint* 0,0 karena warna yang tidak seimbang membuat gambar cenderung kebiruan, sehingga *editor* hanya mengubah bagian *temperature* saja. Jika pengaturan *temperature* dan *tint* tidak tepat akan mengakibatkan gambar tersebut bisa terlalu biru atau oranye selain itu juga mempengaruhi *skintone*. Melakukan perubahan pada *exposure* menjadi 0,6 untuk menambah intensitas cahaya karena gambar cenderung *under exposure*, dan juga untuk menambah intensitas cahaya pada bagian wajah *talent*, sehingga wajah *talent* terlihat lebih cerah. Jika perubahan pada *exposure* pada gambar tersebut tidak dilakukan mengakibatkan *shadows* atau *blacks* pada gambar akan gelap dan juga bagian wajah tidak cerah karena kurangnya intensitas dari *exposure*.

Tabel 6 Pengaturan *Basic Correction*
Sequence 3 Perform Manusia

Tools	Value (Nilai) Sebelum	Value (Nilai) Sesudah
Temperature	0,0	7,4
Tint	0,0	0,0
Exposure	0,0	0,6
Contrast	0,0	21,8
Highlight	0,0	5,9
Shadows	0,0	-27,7
Whites	0,0	5,0
Blacks	0,0	-51,5
Saturation	0,0	111,5

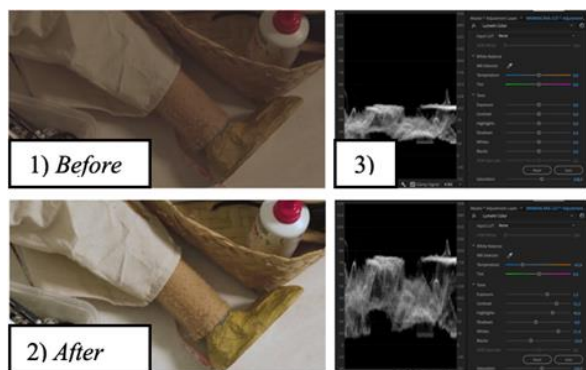
Editor mengatur *contrast* menjadi 21,8 untuk menambah ketajaman pada gambar dan juga mengangkat *detail* pada *shadows* dan *blacks*. Tetapi dalam mengatur *contrast* pada gambar ini perlu ketelitian terutama pada bagian wajah, jika *contrast* terlalu berlebihan akan membuat *blacks* membentuk klip warna hitam yang tidak rata dan mengganggu kualitas gambar dan *shadows* akan terlalu gelap, sedangkan pengaturan *contrast* yang terlalu rendah membuat tingkat ketajaman gambar tersebut kurang baik dan membentuk warna abu-abu. *Editor* menambah *highlights* menjadi 5,9 untuk mengurangi langit yang terlihat mendung, jika pengaturan *highlights* kurang tepat dapat mengakibatkan langit pada gambar tersebut menjadi gelap dan menjadi abu-abu, sehingga gambar tersebut tidak memiliki keseimbangan antara cahaya putih dan bayangan.

Selanjutnya *editor* melakukan perubahan pada *shadows* nilai awal 0.0 menjadi -27,7 agar bayangan gelap pada gambar seimbang khususnya pada bagian wajah, Ketika terlalu menaikkan *shadows* pada gambar akan membuat gambar tersebut tidak *detail* dan warnanya menjadi abu-abu, sedangkan *shadows* yang terlalu rendah dapat mengakibatkan gelap pada bagian wajah. *Editor* menambah nilai *whites* sebesar 5,0 untuk menambah intensitas cahaya pada *exposure*, sehingga tingkat kecerahan bagian

wajah akan menjadi lebih terang, ketika di bandingkan dengan gambar aslinya. Jika menaikkan intensitas *whites* terlalu banyak dapat mengakibatkan efek klip putih pada langit, sedangkan *whites* yang terlalu rendah akan mengakibatkan gambar tersebut menjadi redup terlebih pada bagian wajah *talent*.

Editor melakukan perubahan pada *blacks* nilai awal 0.0 menjadi -51,5 untuk mendapatkan *detail* pada bagian gelap gambar, alasannya karena bagian hitam pada gambar masih terlihat abu-abu seperti pada bagian bayangan pohon, dan rambut *talent*. Pengaturan terakhir *editor* melakukan perubahan *saturation* dengan nilai awal 0.0 menjadi 111,5 untuk mendapatkan kepekatan warna yang cerah, terutama pada bagian *skintone*.

Pada *scene* proses kreatif terdapat gambar yang memiliki keseimbangan warna yang berbeda dengan gambar lain. Gambar tersebut cenderung berwarna kuning, kemudian *exposure* pada gambar tersebut kurang terang, dan efek dari penggunaan *profile picture* kamera membuat gambar tersebut *flat* dan kurang memiliki kepekatan warna yang seimbang. Dengan mengatur *basic correction* dapat menghasilkan keseimbangan pencahayaan dan warna pada gambar tersebut, mengubah *white balance* untuk mengurangi warna gambar yang terlalu kuning sehingga memiliki kontinuitas yang sama antara gambar yang satu dengan gambar yang lain, dan meningkatkan kepekatan warna agar gambar lebih berwarna.



Gambar 7 Sequence 3 Proses Kreatif
Sumber Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

- 4) Warna asli dari kamera.
- 5) Proses dan hasil akhir *basic correction*.
- 6) *Waveform* untuk memvisualisasikan *dynamic range* pada gambar.

Tabel 7 Pengaturan *Basic Correction*
Sequence 3 Proses Kreatif

Tools	Value (Nilai) Sebelum	Value (Nilai) Sesudah
Temperature	0,0	-47,8
Tint	0,0	0,0
Exposure	0,0	1,2
Contrast	0,0	51,5
Highlight	0,0	40,6
Shadows	0,0	-9,9
Whites	0,0	57,4
Blacks	0,0	-24,8
Saturation	0,0	108,9

Hal yang pertama *editor* lakukan yaitu mengubah pengaturan nilai *temperature* menjadi -47,8 untuk mengubah suhu warna dari warna kekuningan ke suhu yang mendekati normal, jika perubahan pada *temperature* tidak dilakukan mengakibatkan *white balance* pada gambar tersebut cenderung berwarna kuning. Selanjutnya *editor* melakukan perubahan yang cukup banyak pada *exposure* dengan nilai awal 0.0 yaitu 1,2 karena pada gambar tersebut cenderung *under exposure*. Jika nilai *exposure* diturunkan maka pencahayaan pada gambar kekurangan cahaya atau *under exposure*, namun jika nilai *exposure* terlalu tinggi maka intensitas cahaya pada gambar

tersebut terlalu berlebihan sehingga mengakibatkan *over exposure*.

Editor meningkatkan nilai *contrast* menjadi 51,5 untuk menambah *detail* dan ketajaman pada gambar sehingga gambar tersebut memiliki dimensi, efek penggunaan *contrast* juga meningkatkan kepekatan pada *white* dan *blacks* maka dari itu perlu ketelitian untuk mencegah bayangan dan pencahayaan gambar terlalu pekat. Melakukan perubahan pada pengaturan *highlights* menjadi 40,6 untuk menambah keterangan pada gambar yang *under exposure*, jika nilai *highlight* terlalu rendah akan mengurangi ketajaman gambar.

Editor melakukan sedikit perubahan pada *shadows* karena sudah cukup bayangan pada gambar tersebut, jika perubahan pada *shadows* signifikan mengakibatkan bayangan terlalu pekat dan gambar terlalu gelap. Menambah nilai *whites* menjadi 57,4 untuk meningkatkan dan meratakan intensitas cahaya pada keseluruhan gambar, jika terlalu menambahkan nilai *whites* akan menimbulkan klip putih pada gambar, sedangkan terlalu menurunkan nilai *whites* akan membuat gambar tersebut menjadi redup.

Editor mengurangi pengaturan *blacks* nilai awal 0.0 menjadi -24,8 agar *detail* pada bayangan gambar lebih maksimal sehingga gambar tersebut memiliki dimensi yang baik, nilai *blacks* yang terlalu tinggi dapat membuat gambar kehilangan dimensinya, sedangkan nilai *blacks* yang terlalu rendah membuat bayangan gambar tersebut menjadi terlalu pekat dan menimbulkan efek klip hitam pada bayangan.

Editor menambahkan nilai *saturation* 0.0 menjadi 108,9 untuk meningkatkan kepekatan warna gambar, jika tidak menambahkan nilai *saturation* akan membuat kepekatan warna pada gambar tersebut terasa kurang, sedangkan jika nilai

saturation yang ditambahkan terlalu banyak dapat menyebabkan warna tersebut terlalu pekat atau *over saturation*.

2. Penerapan Color Wheels Pada Lumetri Color

Color wheels merupakan salah satu fitur *lumetri color* yang terdapat pada *software Adobe Premiere Pro CC 2020* yang memiliki fungsi untuk pewarnaan gambar yang bisa disesuaikan dengan hal-hal yang mempengaruhi suasana pada sebuah karya serta dapat menambah unsur estetika sehingga membuat karya lebih menarik. Jika pada karya dokumenter "*Doctive: persona*" tidak menerapkan proses *color grading* tentu akan mempengaruhi layak atau tidaknya informasi yang akan disampaikan kepada penonton tentang penggambaran suasana dan atmosfer cerita. *Editor* melakukan penerapan warna cerah pada dokumenter "*Doctive: Persona*" dengan tujuan memanjakan mata penontonnya dengan tampilan gambar yang lebih nyaman.

Editor memadukan warna biru, hijau dan oranye pada *scene* yang diambil di rumah narasumber, kemudian untuk *scene perform* yang dilakukan di *outdoor editor* memadukan warna biru, hijau dan kuning menyesuaikan keadaan lingkungan sekitar agar memberi kesan suasana tenang dan nyaman.

Selanjutnya pada *scene* wawancara narasumber *editor* memadukan warna hangat seperti merah, kuning, dan orange untuk menambah kesan artistik yang diberikan dari *lighting* serta memberi kesan kehangatan pada penontonnya. *Editor* menggunakan fitur *color wheels* yang terdiri dari *slider luma* dan lingkaran unsur warna *shadows*, *midtone*, dan *highlights*. Fungsi dari *slider luma* adalah mengatur terang atau gelapnya warna dari roda warna, sedangkan lingkaran unsur

warna memiliki fungsi untuk memilih warna dan mengatur tingkat kepekatan warna.

Untuk mendapatkan kombinasi warna yang diinginkan pada *scene* yang diambil di rumah narasumber *editor* mengatur lingkaran unsur warna *shadows* ke arah biru dan, kemudian mengatur *slider luma shadows* ke arah bawah untuk menggelapkan warna.

Editor mengatur lingkaran unsur warna *midtone* ke arah oranye dengan tingkat kepekatan sedang untuk menghidupkan warna *skintone*, kemudian mengatur *slider luma midtone* ke arah bawah untuk menyesuaikan *skintone* narasumber. Untuk sisi lingkaran unsur warna *highlights*, *editor* sedikit mengatur kearah antara warna merah muda dan ungu pada roda warna, namun untuk *slider luma highlights editor* tidak mengaturnya karena akan membuat *over highlights* jika dinaikkan.

Meskipun kombinasi warna biru, hijau dan oranye di terapkan pada semua *scene* yang diambil di rumah, *editor* tetap mengatur tingkat kepekatan pada lingkaran unsur warna dan tingkat gelap atau terang lingkaran unsur warna yang di sesuaikan dengan latar waktu dan tempat.



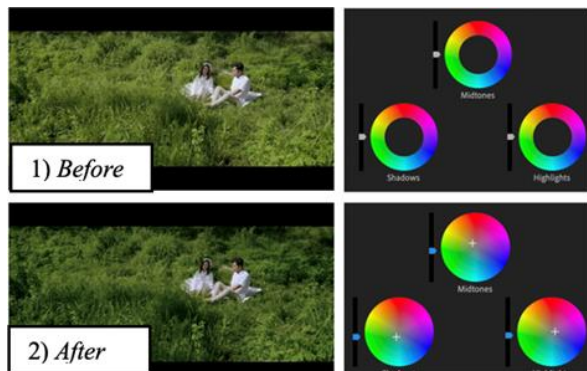
Gambar 8 Proses *Color Grading* pada *Scene* Rumah

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

- 1) Sebelum mengatur *color wheels*.
- 2) Sesudah mengatur *color wheels*.

Untuk mendapatkan kombinasi warna pada *scene outdoor* yaitu biru, hijau, dan kuning *editor* mengatur lingkaran unsur warna *shadows* ke arah warna antara hijau dan cyan dengan kepekatan warna sedang, pada pengaturan *slider luma* diturunkan untuk menggelapkan warna yang dipilih pada roda warna. Kemudian *editor* mengatur lingkaran unsur warna *midtones* diantara warna kuning dan oranye dengan tingkat kepekatan sedang agar warna kulit *talent* tidak tertutup warna hijau, kemudian mengatur *slider luma midtones* ke arah bawah untuk menyesuaikan keseimbangan warna.



Gambar 9 Proses *Color Grading* pada *Scene Outdoor*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

- 1) Sebelum mengatur *color wheels*.
- 2) Sesudah mengatur *color wheels*.

Untuk sisi lingkaran unsur warna *highlights*, *editor* sedikit mengatur kearah warna merah muda pada roda warna, dan mengarahkan *slider luma* ke bawah karena pada gambar aslinya sedikit *over highlight*. *Editor* tetap mengatur ulang tingkat kepekatan roda warna pada *footage outdoor* yang lain, sehingga menciptakan kontinuitas warna antar *footage* yang ada.

Pada *scene* wawancara narasumber kombinasi warnanya merah, kuning dan oranye. Lingkaran unsur warna *shadows* ke

arah warna kuning, lalu lingkaran unsur warna *midtones editor* mengarahkannya diantara warna merah dan oranye agar warna kulit dan warna merah dari *lighting* lebih terasa, yang terakhir *editor* mengarahkan lingkaran unsur warna *highlights* diantara warna merah dan pink. *Slider luma* pada *scene* ini tidak diatur karena pencahayaan pada *scene* ini sudah baik dan nyaman untuk dilihat.



Gambar 10 Proses *Color Grading* pada *Scene Wawancara*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Keterangan:

- 1) Sebelum mengatur *color wheels*.
- 2) Sesudah mengatur *color wheels*.

3. Penerapan Teknik *HSL Secondary*

HSL Secondary memiliki fungsi untuk mengoreksi warna tertentu seperti pada warna kulit agar kelihatan natural dengan aslinya, sesuai yang dipilih oleh *editor* dimana merupakan salah satu fitur *lumetri color* yang terdapat pada *software Adobe Premiere Pro CC 2020*. Cara penerapan pada teknik ini dapat digunakan setelah menyelesaikan koreksi warna dasar. *Editor* dapat memilih warna menggunakan alat pipet atau memilih saluran warna (*color channel*). Kemudian bisa menyesuaikan *hue*, *saturation*, dan *luminance* menggunakan lingkaran unsur warna. Pada *HSL secondary* juga dapat menghilangkan atau blur pada warna, dan menggunakan lingkaran unsur

warna yang ada di lingkaran unsur warna untuk mengoreksi warna yang sesuai.

Pada dokumenter ini *editor* menggunakan *HSL Secondary* untuk menjaga *skintone* pada *talent* dan narasumber sesuai dengan warna asli *skintone* mereka sehingga memiliki kontinuitas antara gambar yang satu dengan yang lain.

Untuk menjaga warna *skintone* narasumber, pertama *editor* memilih warna menggunakan alat pipet, dengan cara mengarahkan alat pipet pada warna kulit narasumber. Kemudian *editor* melakukan penyesuaian terhadap *hue*, *saturation* dan *luminance* nya, jika tidak menyesuaikan *hue*, *saturation* dan *luminance* akan terjadi perubahan warna yang tidak sesuai pada warna yang tidak dipilih.

Editor melakukan perubahan pada lingkaran unsur warna *midtone*s pada lingkaran unsur warna diantara warna merah dan oranye dengan kepekatan sedang agar warna kulit narasumber lebih terlihat jelas dan natural.

Pada gambar yang lain, *editor* tetap menyesuaikan *hue*, *saturation* dan *luminance* dan mengatur ulang tingkat kepekatan lingkaran unsur warna *midtone*s nya sehingga menciptakan kontinuitas warna pada semua gambar.

Untuk menjaga warna *skintone talent*, *editor* memilih warna menggunakan alat pipet, dengan cara mengarahkan alat pipet pada objek yang ingin disesuaikan warnanya yaitu kulit *talent*. *Editor* melakukan penyesuaian terhadap *hue*, *saturation* dan *luminance* nya, jika tidak tepat dalam menyesuaikan *hue*, *saturation* dan *luminance* akan terjadi perubahan warna yang tidak sesuai pada warna yang tidak dipilih sehingga menyebabkan perbedaan warna dengan gambar yang lain. Selanjutnya, *editor* melakukan perubahan pada lingkaran unsur warna *midtone*s pada warna oranye dengan

menaikkan saturasinya, karena pada gambar tersebut kulit *talent* dirasa masih terlalu pucat.

Meskipun *HSL Secondary* diterapkan pada semua gambar untuk menjaga *skintone talent*, *editor* tetap mengatur *hue*, *saturation* dan *luminance* serta tingkat kepekatan pada lingkaran unsur warna dan tingkat gelap atau terang lingkaran unsur warna pada lingkaran unsur warna yang disesuaikan dengan latar waktu dan tempat.

SIMPULAN

Teknik *basic correction* diterapkan pada dokumenter “Doctive: Persona” untuk menciptakan keseimbangan warna dan kesinambungan antar gambar. *Editor* memilih satu gambar pada *sequence 1* sebagai acuan *basic correction* untuk gambar yang lain karena gambar tersebut memiliki keseimbangan warna yang mirip dengan gambar lainnya. Proses *basic correction* yang dilakukan pada *sequence 2* adalah mengatur ketajaman dan kepekatan gambar sehingga menghasilkan gambar yang memiliki tingkat detail atau ketajaman gambar dan juga kepekatan warna yang baik karena sebelumnya gambar masih terlihat flat dan kurang memiliki kepekatan warna. Teknik *basic correction* pada *sequence 3* dilakukan untuk menyeimbangkan *white balance* yang berbeda antar gambar yang karena pengaruh cuaca. *Editor* melakukan pengaturan pada *temperature* dan *tint* sehingga *white balance* antar gambar menjadi tajam dan berkesinambungan.

Teknik *color wheels* pada *lumetri color* diterapkan pada dokumenter “Doctive: Persona” untuk memberikan *mood* atau suasana yang ingin dibangun pada sebuah karya dokumenter. Teknik *color wheels* pada *scene indoor* menggunakan kombinasi warna biru, hijau dan oranye. *Editor* menggunakan kombinasi warna biru, hijau, dan kuning

pada *scene outdoor* sesuai dengan keadaan unsur warna di lingkungan sekitar. Pada *scene* wawancara narasumber *editor* mendapatkan kombinasi warna merah, kuning dan oranye. Proses *color wheels* tersebut dilakukan dengan mengatur lingkaran unsur warna serta *slider luma* pada *shadow*, *midtones*, dan *highlight* sehingga mendapatkan *mood* atau suasana yang natural dan alami.

Teknik *HSL Secondary* diterapkan pada dokumenter “Doctive: Persona” untuk mengoreksi warna *skintone* atau warna kulit sehingga tidak terjadi *jumping* warna pada *skintone* objek setiap gambar. Dalam menjaga *skintone* narasumber *editor* memilih warna menggunakan alat pipet sesuai dengan warna kulit narasumber dan *talent*, selanjutnya *editor* mengatur lingkaran unsur warna *midtones* pada lingkaran unsur warna diantara warna merah dan oranye dengan kepekatan sedang sehingga warna kulit narasumber dan *talent* terlihat lebih nyata serta memiliki keseimbangan warna *skintone* antar gambar.

Daftar Pustaka

- Fachruddin, A. (2012) Dasar-Dasar Produksi Televisi. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hendratman, H. (2017). *The Magic of Adobe Premiere Pro*. Bandung: Informatika.
- Herwibowo, Y. (2013). Youtube A Success Story. MIZAN.
- Hullfish, S. (2008). *The Art and Technique of Digital Color Correction*. Focal Press.
- Hurkman, A. V. (2008). *Color Correction Handbook*. United States of Amerika: Peachpit Press.
- Hurkman, A. V. 2014. *Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema, Second Edition*. Peachpit Press : United States of America.
- Kennel, G. 2001. *Color and Mastering for Digital Camera*, London: Focal Press.
- Mabruri. (2013). Manajemen Produksi Program Acara TV. Jakarta: Grasindo
- Naratama. (2013). Menjadi Sutradara Televisi: Dengan Single dan Multi Camera. Jakarta: Grasindo
- Nugroho, E. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Andi.
- Thompson, R. & Bowen, C. J. (2009). *Grammar of The Edit: Second Edition*. Burlington: Focal Press.
- Artikel Internet:**
- http://avsinclair.weebly.com/uploads/8/3/5/8/8358998/grammar_of_the_edit.pdf
- <https://community.adobe.com/t5/premiere-pro-discussions/premiere-pro-cc-2020-crashing-on-startup/td-p/11012580>
- <https://docplayer.info/77084245-Preset-color-grading-buat-premiere-dan-ae.html>.
- <https://id.101-help.com/cara-mewarnai-grade-di-adobe-premiere-pro-9563599826/>. diakses pada 20 Agustus 2022
- <https://dianisa.com/pengertian-youtube/>
- <https://www.blogernas.com/2016/07/warna-primer-sekunder-tersier-netral.html>
- <https://www.dictio.id/t/apa-itu-warna-tersier/74117/2>
- <https://www.kibrispdr.org/detail-39/apa-itu-warna-sekunder.html>
- <https://www.pngdownload.id/png-8lyzsh/download.html>