
Color Grading pada Program Dokumenter Televisi “Indonesia dalam Realita”

Wikan Hadi Pamegat¹, Aprilina Dwi Astuti², Herry Abdul Hakim³

^{1,2}Sekolah Tinggi Multi Media

³Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Yogyakarta

E-mail: wikansite@gmail.com¹, aprilinad@gmail.com², herryah@gmail.com³

Article History:

Received: 17 September 2024

Revised: 01 Oktober 2024

Accepted: 04 Oktober 2024

Keywords: Primary Grading, Secondary Grading, Creative Grading

Abstract: In the world of television media, documentaries are a form of program that has an important role in conveying factual information to the audience. Color grading is the key to improving the visual quality of documentary programs. Color grading helps create an atmosphere that fits the theme, balances light, and increases visual interest. In observing several documentaries, it can be seen that image color is often a challenge, especially when taking pictures spontaneously. Deficiencies in the color aspect can reduce the visual appeal and clarity of the message to be conveyed. The aim of this research is to apply color grading to Indonesian documentary television programs in reality. This research uses a qualitative descriptive method, the research process goes through three stages, namely through three main stages of color grading, namely primary grading, secondary grading, and creative grading, using DaVinci Resolve 17 Studio software. The results of this research are that primary grading by adjusting the color space transform and primary wheels produces natural colors, secondary grading applied with custom curves, power windows, and blur produces a warm color display according to the artistic vision, while creative grading with the dehancer pro plugin produces a display which looks as if it was recorded using a roll of original Kodak film. Overall, the color grading process applied contributes to improving the visual quality and aesthetics of this documentary production.

PENDAHULUAN

Warna adalah elemen fundamental dari suatu desain maupun cerita visual. Peran warna sangatlah penting untuk mendukung keindahan dan estetika dari karya audio visual. Warna juga memiliki falsafah, simbol, dan emosi yang berkaitan dengan penafsiran makna dengan warna tertentu sebagai bentuk dari psikologi warna (Dedih Nur Fajar Paksi, 2021). Warna dalam film ataupun program televisi kini seringkali digunakan untuk membangun harmoni dan suasana dalam

suatu adegan dengan memperhatikan narasi cerita yang disampaikan, sehingga penonton dapat dipengaruhi secara emosional. Penggunaan warna dalam editing, pencahayaan hingga penataan artistik mampu membuat penonton terpukau dengan paduan warna yang indah dan memberikan informasi mengenai suasana cerita yang disampaikan (Shabira Almaas Yanaayuri, 2022).

Proses pewarnaan pada tahap editing dinamakan dengan istilah *color grading*. *Color grading* merupakan proses menyesuaikan warna dan keseimbangan tonal film/tonal balance untuk mendapatkan tampilan visual tertentu yang khas (Bonneel, 2013). Menurut Jones (2013) *color grading* adalah proses setelah *color correction* dilakukan. Penggunaan *color grading* bertujuan untuk mengoreksi atau mempertajam warna serta untuk meminimalisir terjadinya kekurangan cahaya saat proses perekaman gambar. Selain itu, *color grading* juga dapat menjadikan video lebih menarik ketika ditonton (Fortunanda, 2017). Tujuan dari penerapan *color grading* untuk meningkatkan kualitas visual dari suatu gambar, dan menciptakan atmosfer/suasana yang sesuai dengan tema dari suatu karya. Selain itu, *color grading* juga membantu dalam menyeimbangkan cahaya dan warna yang kurang ideal pada gambar.

Pada program dokumenter *color grading* memiliki peran yang sangat penting mengingat karya dokumenter merupakan film yang menceritakan sebuah kejadian nyata dengan kekuatan ide kreatifnya dalam merangkai gambar-gambar menarik menjadi istimewa secara keseluruhan Fachrudin (2012). *Color grading* dibutuhkan untuk mengatasi pengambilan gambar yang dilakukan secara spontan dan tidak direkayasa, warna pada gambar yang kurang tajam karena kondisi pencahayaan yang berubah-ubah, pengambilan gambar dalam situasi yang berbeda-beda, serta pengambilan gambar yang dilakukan menggunakan beberapa kamera dengan merk dan spesifikasi yang berbeda. Dengan menyeimbangkan warna dan kontras, serta melakukan penajaman gambar akan terlihat lebih konsisten dan dapat meningkatkan pengalaman dan perhatian penonton. Jika tidak menerapkan *color grading*, kualitas visual dari sebuah karya audio visual mungkin akan terlihat biasa saja dan kurang menarik perhatian. Selain itu, akan kehilangan kemampuan untuk mengkomunikasikan suasana hati dan emosi yang diinginkan pada penonton.

Pada Penelitian ini penulis akan menerapkan *color grading* pada program dokumenter televisi Indonesia dalam realita, dengan tujuan menciptakan suasana yang menarik dan dramatis dengan tetap mempertahankan kesan warna natural. Proses *color grading* dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu *primary grading*, *secondary grading*, dan *creative grading* dengan memanfaatkan software DaVinci Resolve 17 Studio.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif yang dibahas menggunakan analisis diskriptif. Metode penelitian menggunakan dua tahap yaitu *coloring* dan tahap *color grading*. Penjelasannya sebagai berikut:

1. Tahap *Coloring*

Proses *color correction* dilakukan dengan menerapkan *primary grading* yang terdiri dari teknik *balancing* dan *shot matching* dapat dilakukan dengan bantuan *tools primary wheels* dan *plugin color space transform* (CST). Pada tahap ini, dilakukan proses *balancing* dengan menggunakan *color space transform*. Teknik ini melibatkan koreksi warna pada video yang direkam dengan menggunakan *picture profile* yang memiliki karakteristik *flat*, seperti *S-Log2*. Dalam hal ini, video diubah ke dalam ruang warna *Rec. 709* agar hasilnya terlihat lebih akurat, menyerupai warna aslinya, dan sesuai dengan standar warna televisi yang umum digunakan. Setelah itu, dilakukan proses *shot matching* dengan menggunakan *primary wheels* untuk mengatur tingkat pencahayaan pada berbagai elemen gambar.

Primary wheels ini melibatkan pengaturan tiga roda komponen utama: *lift* untuk mengatur tingkat bayangan, *gamma* untuk mengendalikan tingkat *mildtones*, dan *gain* untuk mengatur tingkat *highlight*. Dalam proses *shot matching*, ketika melakukan penyesuaian nilai *exposure*, *saturation*, dan *contrast* di dalam *primary wheels*, sangat penting untuk mengamati secara cermat dampak perubahan tersebut pada warna dan kecerahan klip pada setiap shot. Hal ini bertujuan agar peralihan antar gambar terlihat seragam dan konsisten.

2. Tahap *Color Grading*

Tahap *color grading* terdiri dari *secondary grading* dan *creative grading*. Pada *secondary grading*, penulis memberikan sentuhan artistik untuk membentuk karakter warna yang kuat pada gambar dan memperbaiki kualitas visualnya. Teknik ini melibatkan penggunaan *custom curves* dan *power window*. *Custom curves* digunakan untuk mengarahkan, memilih, dan mengatur gradasi warna pada gambar. Terdapat beberapa jenis kurva, seperti *RGB Curves* dan *HSL Curves*. *RGB Curves* digunakan untuk mengatur kontras dan kecerahan. Dengan mengangkat atau menurunkan tiga titik kontrol pada ujung dan tengah kurva, rentang tonal yang diinginkan dapat dimanipulasi. Di sisi lain, *HSL Curves* digunakan untuk mengatur rentang *hue*, *saturation*, dan *luminance*. Dengan menggeser sumbu horizontal, pergeseran rentang warna, intensitas warna, dan tingkat kegelapan warna dapat diubah sesuai keinginan.

Setelah selesai dengan proses *secondary grading*, beralih ke proses *creative grading* dengan menggunakan *plugin dehancer pro*. *Plugin* ini digunakan untuk memperbaiki kualitas visual dan memberikan nuansa atau mood pada gambar, khususnya menuju ke arah nuansa hangat atau "*moody warm*". Untuk mencapai nuansa warna hangat tersebut, penulis menggunakan fitur *film printed emulation (FPE)* dengan menggunakan preset Kodak 2383. Setelah memilih preset tersebut, editor melakukan penyesuaian terhadap parameter-parameter seperti kecerahan, kontras, dan tampilan warna, tetapi tetap mempertahankan kesan natural dari gambar tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada produksi program dokumenter "Indonesia Dalam Realita", penulis yang bertugas sebagai editor, khususnya sebagai *colorist*, menerapkan beberapa teknik *color grading*, seperti *primary grading*, *secondary grading*, dan *creative grading*. Teknik-teknik ini diimplementasikan menggunakan tools yang tersedia di DaVinci Resolve 17 Studio, yaitu *color space transform*, *primary wheels*, *custom curves*, *blur*, *power window*, dan *plugin dehancer pro*. Penerapan teknik *color grading* dilakukan untuk menciptakan karya dokumenter yang memiliki keselarasan warna pada setiap gambar, meningkatkan kualitas visual dan menciptakan karakter gambar yang kuat, sehingga dapat mendukung estetika visual dalam karya dokumenter. Berikut ini dijelaskan tahapan *color grading*

1. Melakukan Proses *Primary Grading*

Pada tahapan ini, diterapkan teknik *balancing* dengan menggunakan alat *primary wheels*. Terdapat empat *node* yang digunakan terdiri dari *node exposure* dan *contrast*, *node saturation*, *node balancing white balance*, dan *node color space transform*.

Pada gambar 1, terlihat bahwa Putri sedang melakukan wawancara di luar ruangan dengan menggunakan pencahayaan alami dari matahari sebagai sumber cahaya utama. Pada gambar tersebut, terlihat bahwa warna dalam gambar yang diambil menggunakan kamera *mirrorless Sony A7C* yang terlihat *flat* karena menggunakan *picture profile S-Log2*. Penggunaan *picture profile* yang *flat* ini memiliki tujuan untuk menghasilkan gambar

dengan rentang dinamis yang luas, sehingga dapat menangkap detail yang lebih banyak pada area *shadow*, *midtone*, dan *highlight*. Karena itulah, gambar hampir tidak memiliki saturasi, kontras yang rendah, dan tampak sedikit kurang tajam. Hal ini dilakukan agar nantinya warna gambar dapat diproses dengan lebih fleksibel sesuai dengan kreativitas dan suasana yang diinginkan



Gambar 1. Sebelum Melalui Node Color Space Transform



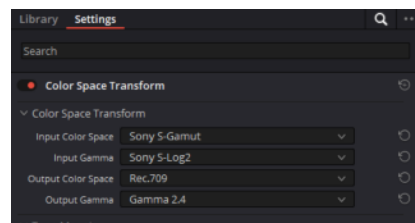
Gambar 2. Setelah Melalui Node Color Space Transform

Proses primary grading, node CST dilakukan diawal proses untuk memastikan bahwa gambar telah disesuaikan dengan ruang warna yang sesuai sebelum melakukan penyesuaian lainnya. Ini membantu menjaga konsistensi warna dan memaksimalkan dampak dari penyesuaian exposure, contrast, dan parameter lainnya yang akan diterapkan dalam alur primary grading berikutnya.

Langkah pertama dalam proses ini adalah memuat efek color space transform ke dalam node. Ini dapat dilakukan dengan membuka tab "Effect" dan melakukan penyesuaian pengaturan yang sesuai seperti terlihat pada tabel 1.



Gambar 3. Node Color Space Transform (CST)



Gambar 4. Tab Settings Color Space Transform

Tabel 1. Tabel Efek color space transform

Input Color Space	Sony S-Gamut
Input Gamma	Sony S-Log2
Output Color Space	Rec.709
Gamma	2.4

Perubahan ini disesuaikan dengan pengaturan kamera yang digunakan selama proses shooting, yaitu kamera Sony A7C dengan picture profile S-Log2. Langkah berikutnya adalah mengubah output color space menjadi Rec.709 dan mengatur output gamma ke gamma 2.4. Rec.709 adalah standar warna yang digunakan dalam sebagian besar penyiaran televisi dan konten video di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Mengubah ruang warna ke Rec.709 memastikan bahwa warna yang ditampilkan di layar televisi atau

perangkat lainnya akan konsisten dengan apa yang diharapkan oleh penonton, menghindari perbedaan warna yang tidak diinginkan. Selain itu, menggunakan gamma 2.4 membantu mencapai kualitas gambar yang konsisten. Gamma adalah kurva yang mengontrol bagaimana tingkat kecerahan berubah dalam gambar. Gamma 2.4 adalah salah satu dari beberapa kurva gamma yang digunakan dalam produksi video dan memberikan kontras dan kecerahan yang sesuai dengan standar industri. Dengan melakukan penyesuaian ini, dapat mencapai tampilan gambar yang konsisten dan sesuai dengan harapan dalam proses primary grading. Penyesuaian ruang warna ke Rec.709 dan penggunaan gamma 2.4 merupakan langkah kunci untuk menghasilkan gambar yang memenuhi standar industri. Setelah penyesuaian ini, sudah terlihat bahwa warna gambar mulai muncul dengan jelas dan ada peningkatan sedikit dalam contrast seperti terlihat pada gambar 2. Perubahan ini memberikan fondasi yang kuat untuk melanjutkan proses grading.

Node Exposure & Contrast

Setelah melakukan *color correction* dengan *color space transform*, langkah berikutnya adalah menyesuaikan *exposure* dan *contrast* menggunakan *primary wheels*. Meskipun ruang warnanya telah diubah, kontras dan detail gambar masih kurang memuaskan. Selain itu, tingkat saturasi juga perlu diperbaiki dalam *node exposure* dan *contrast* karena terlihat kurang optimal dan cenderung pucat.

Tabel 2. Mengatur Nilai Lift, Gamma, Gain, Contrast

Nilai	Nilai Awal	Nilai Akhir
Lift	0.00	-0.00
Gamma	0.00	-0.06
Gain	1.00	1.12
Contrast	1.000	1.070



Gambar 5. Hasil Gambar Setelah Pengoreksian Exposure dan Contrast



Gambar 6. Primaries – Color Wheels

Pada awal langkah ini, lift diturunkan untuk membuat bayangan gambar lebih gelap. Kemudian, gamma dikurangi mengurangi kecerahan midtone gambar dan mengembalikan detail yang sebelumnya terlalu terang. Selanjutnya, gain ditingkatkan untuk meningkatkan kecerahan gambar secara keseluruhan, terutama pada area shadow seperti bagian rumah. Kontrol contrast diatur untuk menonjolkan perbedaan antara area terang dan gelap dalam gambar. Langkah-langkah ini bertujuan untuk memperbaiki kegelapan, kecerahan, dan kontras secara proporsional dalam gambar. Pengaturan dan hasilnya dapat dilihat pada gambar.

Node Saturation

Node kedua dalam proses ini digunakan untuk mengatur tingkat saturation gambar. Dengan mengubah nilai saturation pada palet primary wheels dari 50.00 menjadi 65.00, tujuannya adalah untuk memberikan gambar lebih banyak warna, terutama dengan menambahkan warna hijau pada dedaunan dan rumput yang merupakan warna dominan dalam adegan tersebut. Nilai saturation sebesar 65.00 dianggap memadai agar gambar tetap terlihat alami dan tidak terlalu jenuh dengan warna. Langkah ini menunjukkan bagaimana penyesuaian tingkat saturasi dapat secara signifikan mempengaruhi tampilan visual gambar. Dengan menambahkan sedikit saturasi, warna-warna dalam gambar menjadi lebih hidup dan menonjol, terutama pada elemen-elemen seperti dedaunan dan rumput yang memerlukan peningkatan warna hijau dan pada bagian skin tone Putri. Penting bagi seorang colorist untuk mengambil keputusan yang tepat dalam menyesuaikan saturasi agar gambar tetap terlihat alami dan estetis sesuai dengan visi yang diinginkan.



**Gambar 7. Hasil Gambar Setelah
Node Saturation**



Gambar 8. Node Saturation

Node White Balance

Node ketiga dalam proses ini digunakan untuk melakukan penyeimbangan white balance. Setelah penyesuaian pada color space, exposure, contrast, dan saturation, terlihat bahwa gambar memiliki kecenderungan terlalu banyak warna hijau dan terlihat kurang seimbang secara warna. Oleh karena itu, diperlukan koreksi pada nilai white balance agar gambar terlihat lebih seimbang dan tidak memiliki dominasi warna hijau yang berlebihan. Untuk melakukan koreksi ini, dilakukan pergeseran kurva derajat pada palet offset ke arah berlawanan dengan warna hijau, yakni ke arah warna merah dan magenta.

Tabel 3. Nilai White Balance Pada Offset

Nilai White Balance	Nilai Awal	Nilai Akhir
Red channel	25.00	24.00
Green channel	25.00	22.75
Blue channel	25.00	23.00

Nilai pada red channel diubah dari default 25.00 menjadi 24.00, nilai pada green channel diubah dari default ke 22.75, dan nilai pada blue channel diubah dari default 25.00 menjadi 23.00. Tindakan ini diambil dengan tujuan mengurangi intensitas warna hijau dalam gambar, sambil memberikan lebih banyak warna merah dan magenta ke dalam gambar. Dengan mengurangi kelebihan warna hijau, warna gambar dapat mencapai keseimbangan warna yang lebih baik, yang berkontribusi pada tampilan gambar yang lebih realistis dan estetis.



Gambar 9. Hasil Gambar Setelah Pengoreksian White Balance



Gambar 10. Offset - Primary Wheel

1. Melakukan Proses Secondary Grading

Tahapan selanjutnya, yaitu secondary grading menggunakan alat custom curves, power window, dan blur. Terdiri dari lima node, yakni node look, node creative lut, node sharpen, node power window, dan node pop.

Node Look

Node look digunakan untuk membuat look atau mood dari visual wawancara putri ke arah moody warm look. Tujuannya untuk menciptakan suasana yang khas dan mendalam dalam tampilan visual wawancara tersebut. Dengan pendekatan moody warm look, dapat menciptakan nuansa hangat yang mengandung elemen dramatis dan emosional.

Langkah pertama dalam mencapai tampilan yang diinginkan adalah menggunakan alat custom curves pada palet Hue Vs Hue untuk mengubah warna dedaunan agar terlihat sedikit hangat. Untuk melakukannya, dibuat tiga titik kontrol pada kurva, yaitu satu pada warna hijau untuk mengidentifikasi warna yang akan diubah, dan satu pada warna kuning dan satu lagi pada warna cyan di kedua sisi untuk membatasi rentang warna hijau yang akan diubah. Kemudian, dilakukan peningkatan nilai titik kontrol tersebut secara perlahan-lahan untuk menambahkan nuansa warna hangat. Hasilnya adalah perubahan nilai hue dari warna hijau, yang awalnya berada pada nilai default 0.00, diangkat hingga mencapai nilai 6.30. Langkah ini menunjukkan bagaimana custom curves pada palet Hue Vs Hue digunakan untuk mengubah warna dedaunan agar terlihat lebih hangat. Dengan mengangkat nilai hue secara hati-hati, warna hijau yang semula dominan dapat berubah menjadi lebih kuning atau hangat.

Tahapan berikutnya dilanjutkan pada palet Hue Vs Sat untuk meningkatkan saturasi pada dedaunan yang sebelumnya telah diubah hue-nya ke arah warna hangat. Untuk melakukannya, titik kontrol pertama dibuat pada rentang warna hijau untuk mengidentifikasi area yang akan disesuaikan. Kemudian, nilai saturasi pada titik kontrol ini ditingkatkan dari nilai default 0.00 menjadi 1.07, dengan tujuan membuat warna hijau yang lebih ke arah kuning menjadi lebih dominan dan menciptakan tampilan yang hangat.

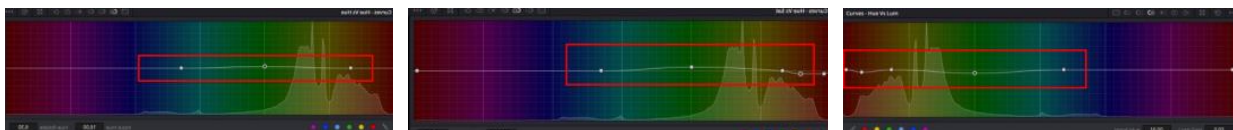
Tabel 4. Pengaturan nilai Saturation dan Luminance

Nilai Saturation	Nilai Awal	Nilai Akhir	Nilai Luminance	Nilai Awal	Nilai Akhir
Saturation Hijau	0.00	1.07	Luminance Hijau	0.00	0.93
Saturation Merah	0.00	0.94	Luminance Merah	0.00	0.92
			Highlights	0.00	-100.0

Tahap selanjutnya, dua titik kontrol tambahan dibuat pada rentang warna cyan dan biru untuk membatasi area yang telah diseleksi sebelumnya. Hal ini membantu dalam memastikan bahwa peningkatan saturasi hanya berlaku pada warna hijau yang diinginkan. Selanjutnya, dua titik kontrol dibuat pada rentang warna merah untuk menurunkan tingkat saturasi warna merah dari nilai

default 0.00 menjadi 0.94. Tujuannya adalah untuk menghindari bahwa gambar terlalu terlihat hangat secara keseluruhan dan tetap mempertahankan keseimbangan warna. Langkah ini menunjukkan bagaimana palet Hue Vs Sat digunakan untuk mengontrol tingkat saturasi pada elemen-elemen yang telah mengalami perubahan warna hue-nya. Dengan meningkatkan saturasi pada warna hijau yang telah diubah hue-nya ke arah hangat, dapat menciptakan tampilan yang lebih hidup dan berwarna. Pada saat yang sama, pengurangan saturasi pada warna merah membantu menjaga keseimbangan warna keseluruhan dalam gambar.

Setelah itu, di bagian Hue Vs Lum membuat tiga titik kontrol di bagian warna hijau, warna kuning, dan warna biru. Titik kontrol pertama dibuat pada rentang warna hijau untuk mengidentifikasi area yang akan disesuaikan. Kemudian, nilai luminance pada titik kontrol ini diturunkan dari nilai default 0.00 menjadi 0.93, dengan tujuan membuat warna hijau yang lebih ke arah kuning menjadi lebih redup, sehingga mengembalikan detail-detail pada dedaunan pohon dan rumput. Selanjutnya, dua titik kontrol tambahan dibuat pada rentang warna kuning dan biru untuk membatasi area yang telah diseleksi sebelumnya. Hal ini membantu dalam memastikan bahwa penurunan luminansi hanya berlaku pada warna hijau yang diinginkan. Kemudian, juga membuat titik kontrol pada warna merah dan menurunkan nilai luminance dari default 0.00 menjadi 0.92. Selanjutnya, untuk mengatasi masalah kecerahan yang berlebihan pada area yang terkena overexposed, seperti area wajah Putri, bagian rumput, dan dedaunan yang terpapar langsung sinar matahari, dilakukan penyesuaian pada palet highlights. Nilai default pada palet highlights yang sebelumnya adalah 0.00 diubah menjadi 100.0. Tindakan ini bertujuan untuk meredam intensitas cahaya pada area yang terlalu terang secara drastis. Hasil dari perubahan ini adalah membuat pencahayaan menjadi sangat soft dan menghilangkan kesan keras yang sebelumnya ada menjadi lebih merata.



Gambar 11. Pengaturan Palet Hue dan Saturasi



Gambar 12. Hasil Gambar Setelah Pengoreksian di Node Look

Node Creative Lut

Node Creative LUT berfungsi untuk menerapkan jenis Look-Up Table (LUT) yang dirancang khusus dengan tujuan memberikan tampilan atau gaya visual yang unik dan kreatif pada gambar atau video. Dalam konteks ini, digunakan LUT dari Osiris dengan tipe Vision X - Rec709 dan mengatur tingkat kejenuhan LUT-nya pada palet key output dari nilai default 1.000 menjadi

0.500. Tujuannya dari penurunan nilai output agar creative LUT ini tidak sepenuhnya mempengaruhi look gambar secara sepenuhnya, sehingga tidak terlihat berlebihan dan tetap terkesan natural. Melalui penerapan Osiris LUT ini, tujuan utamanya adalah untuk menciptakan tampilan gambar yang lebih halus dan untuk menambahkan nuansa warna yang hangat pada bagian highlight dan gamma tertentu dalam gambar. Setelah LUT Osiris diterapkan, terjadi perubahan yang cukup signifikan pada gambar, menghasilkan tampilan warna yang lebih estetik dan sinematik. Ini dapat dengan jelas terlihat dari bagaimana skin tone Putri, rerumputan dan dedaunan menjadi lebih menonjol dengan nuansa warna yang hangat dan lembut. Node Creative LUT memberikan karakteristik visual yang cocok dengan tampilan "moody warm" yang diinginkan, sehingga menciptakan pengalaman visual yang lebih memikat dan mendalam.



Gambar 13. Setelah Node Creative LUT



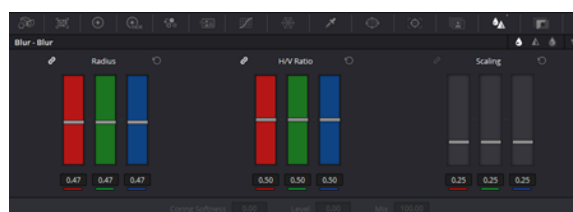
Gambar 14. Key Output

Node Sharpen

Node Sharpen digunakan untuk meningkatkan ketajaman gambar dengan lebih rinci. Pada palet Blur, terdapat tiga pengaturan utama, yaitu radius, H/V ratio, dan scaling. Nilai Radius: 0.50 diubah menjadi 0.47. Dengan melakukan penyesuaian ini, hasil gambar akan terlihat lebih tajam pada area yang awalnya terlihat soft. Penurunan nilai ini dipilih agar gambar tetap terlihat natural tanpa terlalu tajam dan terlihat tidak alami.



Gambar 14. Hasil Gambar Setelah Pengoreksian Node Sharpen



Gambar 15. Palet Blur

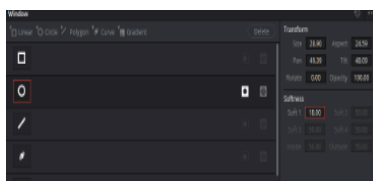
Node Power Window

Node Power Window terdiri dari satu node utama dan satu outside node. Node utama ini digunakan secara serial untuk menghubungkan informasi dari node power window ke outside node, yang dalam konteks ini adalah node pop. Tujuan dari pengaturan ini adalah untuk mengintegrasikan penyesuaian dari node power window ke dalam aliran kerja secara bersamaan, memudahkan dalam mengontrol dan mengedit penyesuaian tersebut. Langkahnya adalah, melakukan klik ikon invert circle window dan mengatur nilai softness menjadi 18.00. Hal ini dilakukan agar efek yang

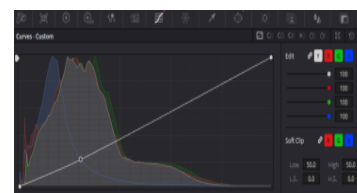
diterapkan hanya berlaku pada area di luar circle window, dengan garis pemisah yang tampak mulus. Selanjutnya, beralih ke palet custom curves. Di sini, membuat satu titik kontrol pada area midtone dan menariknya sedikit ke bawah. Tujuan dari langkah ini adalah untuk memberikan kontras dan menggelapkan latar belakang tanpa mempengaruhi exposure area Putri. Hasil akhirnya adalah tampilan yang lebih menonjol bagi Putri, menciptakan kesan pemisah yang jelas antara Putri dan latar belakangnya. Terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 16. Hasil Gambar Setelah Pengoreksian Node Power Window



Gambar 17. Invert Circle Window



Gambar 18. Curves - Custom

1. Melakukan Proses *Creative Grading*

Tahapan terakhir dalam *color grading* adalah proses *creative grading* menggunakan *plugin dehancer pro*. *Plugin* ini digunakan untuk menghasilkan efek sinematik, termasuk emulasi film seperti preset Kodak 2383, yang mereplikasi tampilan film asli dengan kontras, warna, dan tekstur yang khas.

Tabel 5. Memuat Preset Kodak 2383

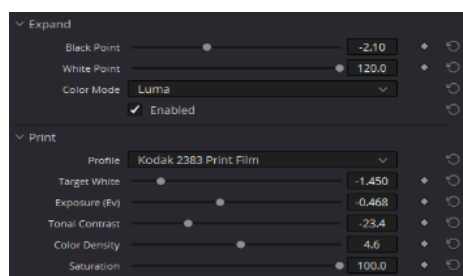
Expand			Print			Output		
1.	Black	Point: 0.00	1.	Target White:	0.000	Total impact: 100.0 menjadi 75.0		
	menjadi	-2.10		menjadi	-1.450			
2.	White	Point: 100.0	3.	Exposure:	0.000			
	menjadi	120		menjadi	-0.468			
			4.	Tonal Contrast:	0.0			
				menjadi	-23.4			
			5.	Color Density:	0.0			
				menjadi	-6.40			

Langkah pertama adalah memuat plugin dehancer pro dalam node. Ini dilakukan dengan membuka tab "Effect" dan memilih "OFX Dehancer Pro". Selanjutnya, di panel dehancer pro, pilih opsi "print" dan pada profile pilih Kodak 2383 Print Film. Setelah memilih preset tersebut, dilakukan penyesuaian pengaturan, seperti mengubah nilai target white dari 0.000 menjadi -1.450, bertujuan untuk mengurangi kecerahan maksimum dalam gambar, memberikan efek yang lebih tertahan. Perubahan exposure (EV) dari 0.000 menjadi -0.468, membantu menyesuaikan eksposur keseluruhan gambar ke tingkat yang lebih tepat dan tidak terlalu cerah. Penyesuaian tonal contrast dari 0.0 menjadi -23.4, bertujuan mengurangi efek kontras yang terlalu kuat. Pengubahan color density dari 0.0 menjadi -6.40 bertujuan untuk mengurangi kepekatan warna secara keseluruhan dalam

gambar. Selain itu, mengubah nilai black point dari default 0.00 menjadi -2.10 bertujuan untuk menggelapkan bayangan dalam gambar, memberikan kedalaman dan detail yang lebih baik. Dan terakhir, mengubah white point dari 100.0 menjadi 120 untuk menyesuaikan kecerahan maksimum dalam gambar, memberikan cahaya yang lebih terkontrol. Selanjutnya, dipastikan bahwa preset tersebut tidak mempengaruhi keseluruhan gambar. Oleh karena itu, nilai output dari dehancer pro dikurangi dari 100.0 menjadi 75.0. Hal ini dilakukan agar tampilan warna yang telah dibuat pada node sebelumnya tetap dipertahankan dan tampak alami. Dengan demikian, proses creative grading menggunakan plugin dehancer pro membantu mencapai tampilan dramatis yang diinginkan, yakni ke arah “moody warm look” pada shot wawancara Putri tersebut sambil menjaga keaslian dan nuansa warna yang telah dibuat sebelumnya dalam proses grading sebelumnya.



Gambar 19. Palet Print – Dehancer Pro



Gambar 20. Palet Print – Dehancer Pro

Dalam tiga proses color grading ini, penerapan juga dilakukan pada semua footage dalam sequence 1, sequence 2, dan sequence 3. Namun, perlu penyesuaian lebih lanjut untuk memastikan keseragaman warna di seluruh proyek. Shot matching adalah teknik krusial yang digunakan untuk menyamakan tampilan warna pada setiap footage dalam setiap sequence, menciptakan keseragaman yang serupa di seluruh proyek.

KESIMPULAN

Dalam produksi film dokumenter televisi "Indonesia Dalam Realita," penerapan color grading menggunakan DaVinci Resolve 17 Studio telah menjadi langkah kunci untuk meningkatkan kualitas visual secara signifikan. Proses ini mengintegrasikan beberapa tahapan, yaitu primary grading dengan color space transform dan primary wheels, hingga secondary grading dengan custom curves, power window, dan blur, serta creative grading dengan plugin dehancer pro. Keseluruhan proses ini secara positif berkontribusi terhadap peningkatan kualitas visual dan estetika produksi dokumenter ini.

Proses primary grading dimulai dengan mengubah ruang warna dari S log2 ke Rec.709 gamma 2.4 menggunakan CST, menciptakan dasar tampilan warna yang lebih natural. Melalui penggunaan primary wheels, kontras, detail, perbaikan bayangan terang, dan penyesuaian white balance dapat ditingkatkan untuk mencapai optimal exposure, kontras, dan keseimbangan warna yang harmonis. Proses ini bertujuan untuk mencapai standar kualitas visual yang diinginkan dalam produksi dokumenter televisi ini.

Pada tahap secondary grading, penggunaan custom curves untuk mengatur gradasi warna, saturasi, dan kontras di area tertentu dalam gambar memberikan tampilan warna yang hangat sesuai visi artistik. Pengendalian intensitas cahaya yang terlalu terang dengan palet highlights juga membantu menciptakan pencahayaan yang merata. Penggunaan LUT Osiris tipe Vision X - Rec709

memberikan nuansa warna hangat pada highlight dan gamma tanpa mengubah gambar secara berlebihan. Dengan power window, elemen penting dalam gambar dapat ditekankan sesuai visi produksi, menciptakan tampilan visual yang konsisten.

Untuk meningkatkan kualitas visual dan mencapai estetika yang diinginkan, proses creative grading memanfaatkan plugin dehancer pro. Dengan preset film printed emulation seperti Kodak 2383, parameter seperti target white, exposure, tonal contrast, dan color density disesuaikan untuk menciptakan tampilan yang seakan-akan direkam menggunakan roll film Kodak asli. Hasil dari plugin ini dikurangi untuk menjaga tampilan warna alami. Tujuan utama adalah memperdalam pengalaman dan emosi yang disampaikan kepada penonton dalam dokumenter ini.

DAFTAR REFERENSI

- Bonneel, Nicolas. 2013. Example-Based Video Color Grading. Journals ACM Transactions on Graphics, Article no.39, Harvard University
- Cao, Jerry. (2015). Elegant web UI Design Techniques: Flat design & Color. New York: UXPin. Inc
- Crook, I & Beare, P. 1970. Motion Graphics: Principles and Practices From the Ground Up. New York: Fairchild Books.
- Dedih, N.F.P, Warna dalam Dunia Visual, Jurnal IMAJI Film Fotografi Televisi & Media Baru 12(2) 90 – 97
- Enterprise, Jubilee. 2008. 75 Trik Rahasia Video Editing. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Fortunanda, D.R., 2017. Penyutradaraan Dokumenter “Mini Garages” Dengan Gaya Performatif (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Fachruddin, Andi, 2012. Dasar – Dasar Produksi Televisi: Produksi Berita, Feature, Laporan Investigasi, Dokumenter, Dan Teknik Editing. Jakarta.
- Gyncild, B & Fridsma. 2020. Adobe After Effects Classroom in a Book. California: Adobe Inc.
- Komputer, Wahana. 2016. Panduan Aplikasi dan Soulsi: Visual Effect Vide Editing dengan After Effects. Jakarta: Penerbit Andi.
- Krasner, Jon. 2008. Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Massachussetts: Elveiser.
- Maharsi, Indira. 2016. Ilustrasi. Yogyakarta: Penerbit ISI.
- Ohanian, Thomas A. 1993. Digital Nonliner Editing: New Approaches to Editing. Massachussetts: Focal.
- Pujiyanto. 2013. Iklan Layanan Masyarakat. Jakarta: Penerbit Andi.
- Shabira, A.Y, I Putu, S.A, Color Grading sebagai Pembangun Mood pada Setting Waktu dalam Web Series Rewrite, Texture: visual art and culture journal 12(1) 1-14
- Sadono, Sri. 2015. Serial Fotomaster: Komposisi. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Shir, M & Asadollah, M. 2014. The Role of Motion Graphic in Visual Communication. Indian J.Sci.Res. (1). 820-824.
- Soenyoto, Partono. (2017). Animasi 2D. Jakarta: Elex Media Computindo
- Shaw, A., & Shaw, D. (2020). Design for motion: Fundamentals and techniques of motion design. Routledge, Taylor & Francis Group
- Thompson, R. & Bowen, C. Grammar of the Edit Second Edition. Massachussetts: Elsevier.
- White, Alex White. (2011). The Element of Design: Second Edition. New York: Allworth Press