

Penerapan Teknik *Color Grading* dan Musik *Scoring* Pada Tahap Paska Produksi Film Horor “Waktu Terlarang”

Dian Retno Ariani¹, Fandy Neta, S.Pd., M.Pd.T. ²

Program Studi Teknik Multimedia dan Jaringan, Jurusan Teknik Informatika

Politeknik Negeri Batam

Batam, Indonesia

dianretnoariani111@gmail.com, fandyneta@polibatam.ac.id

Article Info

Article history:

Received Jun 12th, 2021

Revised Jun 20th, 2021

Accepted Jul 26th, 2021

Keyword:

Film

Myth

Color Grading

Music Scoring

ABSTRACT

Film is one of the modern and effective communication media as sending good information or messages, supporting interesting stories, clear sound, clear images, and high-resolution video, and the film editing process will greatly help to make films clearer in realizing the purpose of the film to be made. Its development is so fast, this happens in all aspects, both in terms of the story to its implementation. Along with the development of the current era, the film also experienced a development by having a lot of film genres circulating in the midst of the community, one of which is the genre of horror films that are lifted from a public trust that occurs in the surrounding environment, namely myths.

This final project the author makes a short film that lifts the myth of sleep deprivation at sunset and applies *color grading* techniques and music *scoring* as a solution for creating digital video quality. This issue is interesting to discuss because it will help improve and provide new colors in Indonesian cinema.

1. PENDAHULUAN

Era dunia digital begitu berkembangnya teknologi di bidang audio visual atau video, yang menghasilkan sebuah karya berupa Film, iklan, dokumenter dan multimedia lainnya. Saat ini film telah menjadi kebutuhan manusia akan dunia hiburan melalui sebuah media elektronik. Film juga salah satu media komunikasi modern dan efektif sebagai penyampaian informasi atau pesan yang baik dan benar, dengan didukungnya cerita yang menarik, suara yang jernih, gambar yang jelas, dan video dengan resolusi tinggi, serta proses *editing* film yang akan sangat membantu untuk membuat film menjadi lebih nyata dalam mewujudkan maksud dan tujuan film yang akan dibuat.[1]

Film merupakan media untuk memberikan informasi atau menyampaikan pesan yang berupa pembelajaran ataupun hiburan bagi masyarakat. Berbagai macam budaya di Indonesia dapat menjadi referensi untuk menghasilkan sebuah ide yang menarik. Seiring berkembangnya jaman topik-topik yang berbau mistis sangat mempengaruhi minat masyarakat. Pembahasan mengenai genre film yang beredar ditengah – tengah masyarakat, yaitu film mitos atau yang lebih dikenal dengan sebutan *urban legend* yang diangkat dari kepercayaan masyarakat yang terjadi dilingkungan sekitar, salah satunya adalah mitos larangan tidur diwaktu magrib yang telah menjadi kepercayaan sebagian masyarakat. Hal ini menjadi topik yang menarik untuk diangkat menjadi sebuah film. Film horor memiliki tujuan untuk membuat kesan atau efek rasa kaget, serta untuk menakut-nakuti penonton [9]. Meskipun film horor dapat membuat kesan menyeramkan, rasa kaget dan takut, namun film horror masih populer dan masih banyak diminati oleh masyarakat [10].

Film bergenre horor dari tahun ke tahun menjadi film yang banyak diminati masyarakat di Indonesia. Ditandai dengan film Kuntilanak pada tahun 2006 yang disutradarai Rizal Mantovani yang meraih penonton di atas 1,5 juta orang [3]. Selain itu, film bergenre horor saat ini juga mengambil cerita-cerita yang berkembang di masyarakat. Oleh karena itu, sadar akan kemampuan potensi film sebagai hiburan

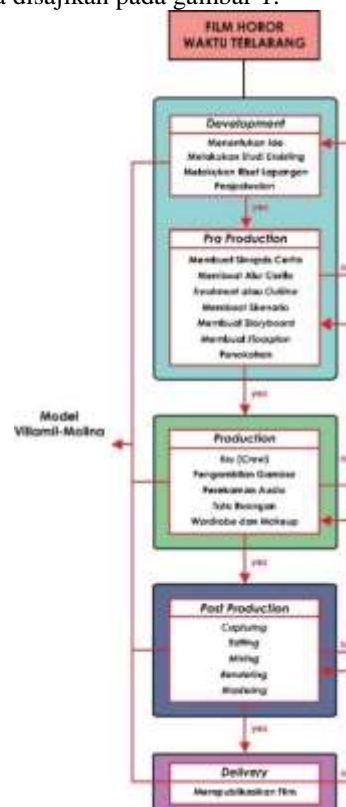
yang banyak diminati masyarakat, maka penulis memutuskan untuk membuat sebuah film pendek tentang mitos bergenre horror yang berjudul “Waktu Terlarang”.

Sebuah film yang mampu memainkan emosi penonton adalah dambaan bagi pembuat film. Keberhasilan dari sebuah film juga sangat tergantung pada kualitas produksi film tersebut. Serta pentingnya tahapan paska produksi dilakukan agar film yang dihasilkan nantinya berpengaruh terhadap mood dan kepuasan penonton. *Color grading* dilakukan sebagai proses perbaikan atau perubahan warna, mengubah dan meningkatkan warna dari video. Penerapan *color grading* dapat membangun karakter dari sebuah film horor. *Color grading* dapat mendefinisikan warna pada setiap *scene*, seperti ketika ingin membangun suasana menegangkan maka warna yang digunakan adalah warna gelap. Warna merupakan kesan yang diperoleh mata terhadap benda-benda yang dipantulkan oleh cahaya. Ditinjau dari segi emosi seseorang, makna warna yang ada dapat menunjukkan kesan perasaan akan sesuatu hal. Sedangkan musik *scoring* juga merupakan bagian penting dalam film. Ketika musik bergabung dengan visual bergerak, atmosfer cerita semakin kuat dan membentuk banyak pengalaman bagi penontonnya.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis akan membahas mengenai penerapan dan analisis proses *color grading* dan musik *scoring* terhadap film pendek “Waktu Terlarang”, karena pewarnaan dan suara pada film sangat berpengaruh untuk menambah ketertarikan pada produksi film. Sehingga penulis tertarik untuk mengajukan ide tugas akhir yang berjudul “Penerapan Teknik *Color grading* dan Musik *scoring* Pada Tahap Paska Produksi Film Horor “Waktu Terlarang”

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Villamil-Molina untuk membuat sebuah film pendek ber-genre horror yang berdurasi kurang lebih 10 menit. Dan juga menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode pengembangan ini terdiri dari 5 tahapan yaitu *development*, *pra production*, *production*, *post production* dan *delivery*. Jurnal ini akan menguraikan tahapan *Post-Production* dan *Delivery* yang membahas tentang penerapan teknik *color grading* dan musik *scoring* pada tahap paska produksi. Tahap perancangan model Vilamill-molina disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Perancangan Model Vilamill Molina

A. Post Production

Pengembangan produk multimedia pada tahap ini memasuki tahapan *editing* serta melakukan pengujian alfa dan *beta*. Tahap paska produksi adalah penyelesaian akhir dari produksi. Setelah proses pengambilan gambar selesai dilakukan, *editor* mulai untuk masuk ke tahap *editing*. Tahap ini terdapat beberapa aktivitas yang dilakukan. Tahapan- tahapan yang dilakukan disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Paska Produksi

1) *Capturing*

Pada proses *capturing* dilakukan pemindahan sumber gambar dari pita video atau media penyimpanan lain ke dalam data komputer dan disimpan di ruang *hardisk*.

2) *Editing*

Tahap ini dilakukan proses *editing*. Dimana pada tahap *editing* ini dibagi menjadi 2 tahap yaitu *editing audio* dan *editing video*.

a. *Editing audio*

Editing audio diperlukan untuk meminimalisir kebisingan atau *noise* pada rekaman audio (*dubbing*) dari hasil alat perekam suara yang dipergunakan. Hasil rekaman audio akan di edit menggunakan aplikasi *Audacity*.

b. *Editing video*

Proses yang dilakukan antara lain *drafting*, *hard cutting*, *soft cutting*, *linking*, *superimposing*, dan pemberian *effect*. Selanjutnya pada proses *editing video* akan dilakukan penerapan *color grading*. Seperti membuat keadaan latar tempat tersebut menjadi lebih terlihat suram dan menakutkan dalam hal ini *editor* akan lebih dominan bermain pada warna biru kegelapan [10]. Proses ini dilakukan menggunakan *lumetri color* yang ada pada *adobe premiere pro cc 2017*.

3) *Mixing*

Narasi yang sudah direkam dan ilustrasi musik yang sudah direkam dimasukkan kedalam pita hasil *editing* online sesuai dengan petunjuk atau ketentuan yang tertulis dalam naskah *editing*. Serta pada tahap ini dilakukan juga proses *musik scoring* yang nantinya akan digunakan pada film. Proses *musik scoring* dilakukan pada aplikasi *adobe premiere pro cc 2017* dengan melakukan *spotting* atau penempatan musik pada tiap potongan-potongan adegan dalam film dan mengatur tinggi rendahnya *volume* musik. Keseimbangan antara *sound effect*, suara asli, suara narasi dan musik harus dibuat sedemikian rupa sehingga tidak saling mengganggu dan terdengar jelas. Suara yang menciptakan rasa takut selalu bermain dalam kontras yang mengejutkan sehingga dapat menarik penonton ke dalam suasana, dan saat itulah otak akan diisi oleh perasaan takut. Maka dari itu pentingnya memainkan *volume* dalam menciptakan musik horor [4].

4) *Rendering*

Proses berikutnya adalah *rendering*, dimana proses ini menggabungkan keseluruhan *file-file* video yang telah dirangkai sesuai dengan kebutuhan skenario menjadi satu kesatuan utuh untuk dijadikan satu format file sendiri.

5) *Mastering*

Proses dimana *file* yang telah dirender dipindahkan ke dalam media kaset, VCD, DVD atau media lainnya. Produk dipublikasi menggunakan media *youtube* sebagai sarana responden dalam memberikan penilaian terhadap hasil produk.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui kuesioner. Kuesioner atau angker adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden kemudian responden tersebut akan menjawabnya [11]. Responden dikelompokkan menggunakan *alpha testing* dan *beta testing*. Tahap *alpha testing* dilakukan pengecekan terhadap produk yang telah dirancang oleh penulis untuk ahli yang mengerti tentang film ataupun pernah membuat film sedangkan *beta testing* dilakukan terhadap responden yaitu masyarakat umum yang

menyukai film bergenre horor berdasarkan indikator-indikator terkait pewarnaan dan musik yang kemudian akan dilakukan analisis dari film yang telah dibuat.

C. Teknik Pengolahan Data

Teknik Pengolahan data bertujuan untuk mengubah atau menyederhanakan data mentah dari hasil pengukuran menjadi data yang sistematis. Pengolahan data meliputi kegiatan:

1. *Editing*

Editing adalah proses memeriksa data yang telah terkumpulkan dari kuesioner, yang bertujuan untuk menghilangkan kesalahan yang terjadi pada pengumpulan data saat di lapangan.

2. *Coding*

Coding adalah kegiatan pemberian kode pada setiap data yang terkumpul di setiap instrument penelitian. Tujuan pengkodean ini untuk memudahkan pada analisis data terutama jika data/informasi tersebut dianalisis melalui tabel-tabel.

3. Pemberian skor atau nilai:

Penentuan skor dalam pengolahan data ini menggunakan Skala Likert. Kriteria penilaian ini digolongkan dalam lima tingkatan dengan masing-masing penilaian disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Jawaban Pertanyaan	Bobot Nilai
SS (Sangat Sesuai)	5
S (Sesuai)	4
KS (Kurang Sesuai)	3
TS (Tidak Sesuai)	2
STS (Sangat Tidak Sesuai)	1

4. Tabulasi

Tabulasi adalah pembuatan tabel yang berisi data-data yang telah diberi kode sesuai dengan analisis.

D. Analisis Data

Penelitian tugas akhir ini dilakukan teknik analisis yaitu dengan statistik deskriptif pada pengujian *alpha* dan analisis Uji T berpasangan pada pengujian *beta*. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data dalam bentuk yang mudah dibaca sehingga memberikan informasi tersebut lebih lengkap dan berhubungan dengan memberikan keterangan-keterangan mengenai suatu data atau keadaan, dengan kata lain melihat gambaran secara umum dari data yang didapatkan. Data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis dengan menggunakan metode skala likert. Tingkat persetujuan dalam kuisisioner telah memenuhi kelima syarat yang dikemukakan oleh likert [11]. Maka dilakukan perhitungan terhadap hasil kuisisioner dengan menggunakan rumus:

$$\text{Skor} = T \times P_n$$

T = Total responden dalam satu pertanyaan

P_n = Pilihan angka skor Likert

Setelah total skor didapatkan, selanjutnya yang harus dilakukan adalah menentukan index dalam persen dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Index \%} = \frac{\text{Total skor}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan index akan dievaluasi dengan nilai akhir dan dirujuk dengan interval sebagai berikut:

- Index 0% -19,99% =Sangat Tidak Setuju
- Index 20% -39,99% = Tidak Setuju
- Index 40% -59,99% = Ragu-ragu
- Index 60% -79,99% = Setuju
- Index 80% -100% = Sangat Setuju [2]

Serta dilakukan analisis Uji-t berpasangan pada pengujian *beta*. Uji-t berpasangan atau biasa yang disebut *paired t-test* merupakan salah satu metode pengujian hipotesis yang menggunakan data tidak bebas atau (berpasangan). Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan adalah satu individu (objek penelitian) mendapat 2 buah perlakuan yang berbeda. Walaupun menggunakan individu yang sama, peneliti tetap memperoleh dua data sampel, dari perlakuan pertama dan kedua atau dengan kata lain data

pada sampel kedua merupakan perubahan dari data sampel pertama [6]. Data hasil *pretest* (sebelum) dan *posttest* (sesudah) pada pengujian *beta* akan diuji dengan uji-t (t-test) dengan bantuan *software* Statistika yaitu SPSS.

Hipotesis 1

H0 : Penerapan teknik *color grading* tidak berpengaruh terhadap tahapan paska produksi film horor “Waktu Terlarang”

H1 : Penerapan teknik *color grading* berpengaruh terhadap tahapan paska produksi film horor “Waktu Terlarang”

Hipotesis 2

H0 : Penerapan musik *scoring* tidak berpengaruh terhadap tahapan paska produksi film horor “Waktu Terlarang”

H1 : Penerapan musik *scoring* berpengaruh terhadap tahapan paska produksi film horor “Waktu Terlarang”

Dasar pengambilan keputusan dalam uji t *paired* adalah sebagai berikut:

- Jika nilai t hitung < t table atau nilai Sig. > 0,05, maka Ho diterima.
- Jika nilai t hitung > t table atau nilai Sig. < 0,05, maka Ho ditolak dan H1 diterima. [7]

E. Delivery

Setelah produk selesai dianalisis. Langkah akhir yang akan dilakukan yaitu proses *delivery*. Pada tahap *delivery* ini akan dilakukan proses akhir pengemasan produk berupa video berformat MP4 dengan durasi waktu 8 menit 50 detik yang dipublikasi melalui *youtube* dan dikemas dalam bentuk CD/DVD untuk diserahkan kepada pihak perusahaan. Sehingga film ini dapat menjadi portofolio perusahaan untuk diikutkan festival perlombaan film nantinya. Berikut ini hasil publikasi publik film horor “Waktu Terlarang” melalui *Youtube* dan Genflix festival film 2020 disajikan pada gambar 3 dan 4.



Gambar 3. Proses publikasi ke Youtube



Gambar 4. Proses publikasi ke Festival Film

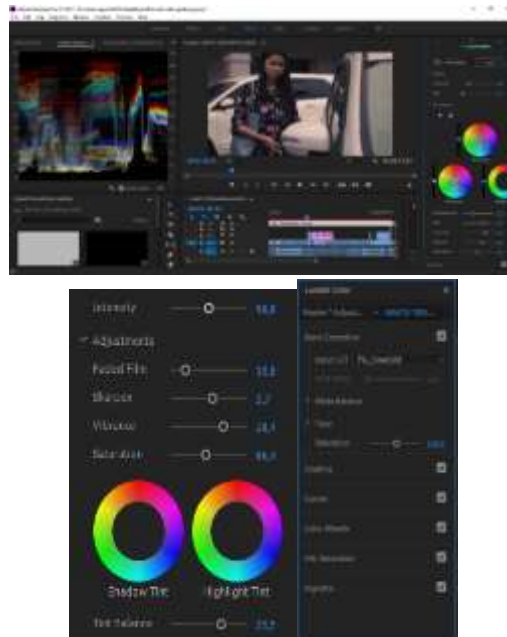
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Proses Penerapan *Color grading*

Setelah dilakukan proses penggabungan video, maka langkah selanjutnya menerapkan proses pewarnaan pada film atau yang biasa dikenal yaitu *color grading*. Proses ini dilakukan menggunakan *lumetri color* yang ada pada *adobe premiere pro cc 2017* dengan menginput *LUT preset* warna dan kemudian menyesuaikan tingkat warna RGB dengan mengatur tingkat *tone warna*, *exposure*, *contrast*, *shadows*, dan *saturation*. Proses *color grading* berhubungan dengan manajemen warna dasar yang digunakan untuk mengubah atau meningkatkan nuansa pada film. Warna dasar sebuah video tidak memiliki kecacatan, namun dengan *color grading* video tersebut dapat memiliki tampilan yang berbeda-beda.

Menurut Susan Blackmore selaku psikolog sekaligus dosen di *University of Plymouth*, pikiran kita cenderung merasa ada kehadiran sosok lain ketika situasinya gelap, hal inilah yang digunakan dalam film horor untuk menakuti kita ketika menonton. Maka, mayoritas film horor menggunakan pewarnaan yang cenderung gelap atau mengambil latar waktu pada malam hari [5].

Konsep pewarnaan yang akan digunakan pada pembuatan film horor “Waktu Terlarang” akan dominan bermain pada nuansa gelap dengan tambahan warna kebiruan. Konsep ini pun sudah dilakukan pada beberapa film horor. Diantaranya, film *The Ring* (2002), menggunakan nuansa biru gelap yang hadir saat hantu wanita keluar dari sumur digunakan untuk membuat tampilan sang hantu yang serba putih jadi lebih menakutkan. Lalu, pada film *Saw* (2004), warna kebiruan juga selalu muncul pada adegan yang berlatar tempat di ruang penyiksaan dari Adam Stanheight dan Lawrence Gordon. Hal ini dilakukan untuk menambah suasana yang lebih suram dan menegangkan kepada penonton [5]. Proses pengerjaan *color grading* dilakukan selama kurang lebih 2 minggu untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dan sesuai dengan naskah skenario yang dirancang. Proses *color grading* disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Proses *Color grading*

2) Hasil Implementasi *Color grading*

Hasil implementasi dari proses *color grading* dapat dilihat pada tabel 2.

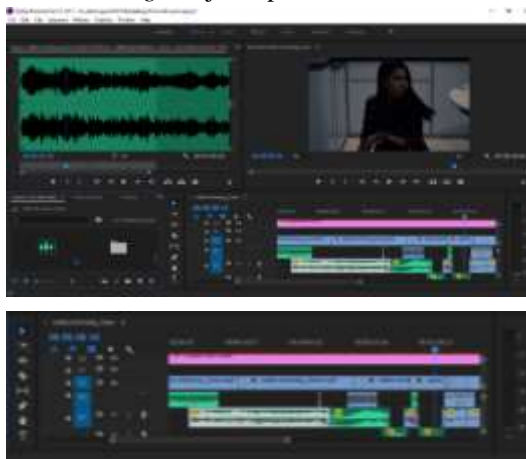
Tabel 2. Hasil Implementasi *Color grading*

Sebelum <i>Color grading</i>	Sesudah <i>Color grading</i>
	
Pada <i>scene</i> kantor sebelum dilakukan <i>color grading</i> warna yang dihasilkan terlalu gelap dan masih berwarna hangat.	Setelah diterapkan <i>color grading</i> dengan meninggikan pengaturan exposure dan tambahan warna biru kegelapan warna yang dihasilkan terlihat jelas dan memberikan

	kesan dingin dalam adegannya.
	
Pada <i>scene</i> ini sebelum dilakukan <i>color grading</i> warna yang dihasilkan terlalu cerah dan tidak menimbulkan efek mengerikan.	Setelah diterapkan <i>color grading</i> dengan tambahan warna biru kegelapan membuat tampilan tangan sang hantu terlihat lebih menyeramkan dan mencekam.
	
Pada <i>scene</i> outdoor (hutan) diambil suasana pagi hari, sehingga perlu dilakukannya <i>color grading</i> agar latar waktu yang di harapkan sesuai dengan naskah.	Setelah diterapkan <i>color grading</i> dengan tambahan warna biru kegelapan membuat tampilan latar waktu menjadi suasana dimalam hari.
	
Pada <i>scene</i> ini sama sekali tidak menimbulkan suasana yang menakutkan karena warna yang dihasilkan cenderung terang dan tidak membuat karakter hantu jadi mengerikan.	Setelah diterapkan <i>color grading</i> dengan nuansa biru gelap saat sosok hantu merangkak dari tangga membuat tampilan sang hantu terlihat lebih lebih menakutkan.

3) Proses Penerapan Musik Scoring

Setelah proses pemberian warna pada film selesai, proses selanjutnya yaitu memilih musik latar (musik *scoring*) yang sesuai dengan tema. Format musik yang digunakan ialah mp3. Proses musik *scoring* dilakukan selama kurang lebih 2 minggu. Musik – musik yang digunakan adalah musik *Free Lisence* yang bersumber dari *Audio Library Youtube*. Karena kurangnya sumber daya baik dari segi alat, biaya, maupun orang yang ahli dalam pembuatan musik, penulis tidak memproduksi musik *scoring* dengan sendirinya. Proses musik *scoring* dilakukan pada aplikasi *adobe premiere pro cc 2017* dengan melakukan *spotting* atau penempatan musik pada tiap potongan-potongan adegan dalam film dan mengatur tinggi rendahnya *volume* musik. Keseimbangan antara *sound effect*, suara narasi dan musik pengiring harus dibuat sedemikian rupa sehingga tidak saling mengganggu dan terdengar jelas. Suara yang menciptakan rasa takut selalu bermain dalam kontras yang mengejutkan sehingga dapat menarik penonton ke dalam suasana, dan saat itulah otak akan diisi oleh perasaan takut. Maka dari itu pentingnya memainkan volume dalam menciptakan musik pada film horor [4]. Proses musik *scoring* disajikan pada Gambar 6.



Gambar 6. Proses Musik Scoring

4) Hasil Implementasi Musik Scoring

Hasil implementasi dari proses Musik *scoring* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Implementasi Musik Scoring

Durasi	Judul	Keterangan
00:00:10:00 – 00:02:00:00	Controlled Chaos.mp3	Menggunakan musik dengan nada piano rendah dengan tujuan memberikan efek tenang pada awal film.
00:03:30:03 – 00:04:02:16	Gathering Darkness.mp3	Menggunakan musik dengan instrumen bass secara tiba-tiba dengan tujuan memberikan efek penasaran karena adanya tambahan suara tepuk tangan.

00:05:20:08 – 00:05:33:22	King's Men.mp3	Menggunakan musik dengan instrumen <i>bass</i> dengan volume tinggi yang tujuannya memberikan efek kaget dan penasaran sekaligus takut karena pintu kamar terbuka dengan sendirinya.
00:05:46:17 – 00:05:49:00	Anxiety.mp3	Menggunakan musik dengan nada tinggi yang bertujuan untuk membangun suasana mengejutkan karena munculnya sekilas sosok hantu secara tiba-tiba
00:06:56:12 – 00:07:19:03		Menggunakan jenis musik dengan tempo nada cepat yang tujuannya memberikan efek khawatir sekaligus menyeramkan karena adanya adegan dikejar sosok hantu.
00:07:33:10 – 00:07:35:02	Bump In The Night.mp3	Menggunakan jenis musik dengan tangga nada naik turun dan diiringi degupan jantung sang tokoh utama, bertujuan untuk memberikan perasaan yang sama ketika <i>audience</i> menonton pada <i>scene</i> ini.

00:07:38:07 – 00:08:06:12	King's Men.mp3	Menggunakan musik dengan diawali suara gong dan dilanjutkan instrument <i>bass</i> dengan nada perlahan rendah yang bertujuan membangun mood penasaran karena adanya perpindahan <i>scene</i> antara gambar gelap ke <i>scene</i> hutan.
00:08:11:04 – 00:08:40:12	Awkward Meeting.mp3	Menggunakan instrument nada piano rendah untuk menampilkan <i>credit title</i> dari film.

Setelah video melewati proses *color grading* dan musik *scoring* selanjutnya melakukan tahap rendering dan mastering, kemudian dilakukan tahap pengujian dengan cara melakukan pengujian *alpha* yang dilakukan oleh para ahli perfilman sebagai tahapan evaluasi pemeriksaan pewarnaan/*color grading* dan musik *scoring*/musik pengiring dalam pembuatan film ini, dengan menampilkan hasil implementasi *color grading* dan musik *scoring* yang telah diterapkan, serta dilakukannya pengujian *beta* terhadap film horor “Waktu Terlarang” kepada 30 responden yang menyukai film horor. Berikut pengujian yang dilakukan :

a) Pengujian *alpha*

Pada tahap pengujian *alpha* dilakukan pengecekan terhadap film yang telah dibuat oleh penulis untuk ahli di bidang perfilman yang memahami *color grading* dan musik *scoring*, dikarenakan untuk mengetahui kekurangan yang dimiliki pada film dan juga saran yang harus di perbaiki kedepannya dalam proses pembuatan film horor “Waktu Terlarang”. Pengujian dilakukan dengan mengisi kuesioner yang terdapat pertanyaan-pertanyaan yang telah di sesuaikan dengan film yang telah di buat. Adapun orang-orang yang terlibat dalam Ahli perfilman yaitu Jupriyat Moko, S.T selaku *Chief Executive Officer* (CEO) dan *Head Film Division* di Zettamind Studios, Daniel Yusuf selaku *Chief Financial Officer* (CFO) di Zettamind Studios, dan Trio Novelis selaku DOP dan *Editor* film Ramlie Oii Ramlie. Setelah pengisian kuesioner dilakukan penghitungan persentase dari masing-masing indikator kuesioner. Adapun perhitungan persentase rata-rata setiap indikator yang disajikan dalam tabel 4.

Tabel 4. Hasil Presentase Indikator Kuesioner Ahli Perfilman

No	Indikator	Index	Presen-tase
1.	<i>Hue</i> (Tingkat Warna)	25/30 x 100	83 %
2.	<i>Saturation</i> (Kepekatan Warna)	25/30 x 100	83%

3.	<i>Luminance</i> (Kecerahan Warna)	23/30 x 100	76%
4.	Tema Musik	24/30 x 100	80%
5.	Penempatan Musik	22/30 x 100	73%
6.	Kesinambungan Musik	24/30 x 100	80%
Jumlah presentase			475%
Rata-rata keseluruhan presentase			79%

Setelah mengetahui hasil persentase keseluruhan indikator yang didapatkan sebesar **79%** dengan interval index mencapai kategori Setuju, dan disimpulkan film horor “Waktu Terlarang” layak untuk dipublikasikan. Sehingga menurut pendapat para ahli, peranan *color grading* sangat penting untuk meningkatkan nilai estetika dan kualitas pada film. Begitu pula peranan musik *scoring* mampu menutup beberapa kekurangan dari departemen visual, bahkan memberikan kekuatan suasana dari suatu adegan misalnya suasana menjadi mencekam pada film horor. Namun perlu adanya sedikit saran terhadap produk film yang harus diperbaiki. Adapun mengenai saran-saran yang diberikan oleh para ahli disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Saran Ahli Perfilman

No	Nama	Saran
1.	Jupriyat Moko	Pencahayaan yang kurang konsisten pada <i>scene</i> teras rumah
2.	Daniel Yusuf	Pada <i>scene</i> hantu dibelakang tokoh utama, perjelas suara nafas tokoh utama.
3.	Trio Novelis	Hilangkan musik pada saat adegan panci jatuh. Agar lebih terdengar suara tepuk tangan.

Setelah penulis merevisi atau memperbaiki saran sesuai dengan saran yang diberikan oleh para ahli mengenai film horor “Waktu Terlarang” ini maka selanjutnya penulis dapat melanjutkan ke tahap pengujian selanjutnya yaitu tahap pengujian *beta*.

b) Pengujian *beta*

Pada analisis terhadap pengujian *beta* akan dilakukan uji- t berpasangan. Pengujian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui media *online* yaitu *website google forms*. Pengujian *beta* yang telah dilakukan menghasilkan sebanyak 30 data hasil pengisian kuesioner.

Analisis pertama yang dilakukan yaitu melakukan uji-T sampel berpasangan terhadap aspek *color grading*. Data dianalisis dengan uji-t menggunakan *software SPSS*. Hasil analisis dapat dilihat pada gambar 7.

T-Test
ASPEK COLOR GRADING

Paired Samples Statistics

Pair	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 - PRE TEST	15,3333	30	3,98873	,6992
POST TEST	25,6667	30	1,45466	,2659

Paired Samples Correlations

Pair	Correlation	Sig.
Pair 1 - PRE TEST & POST TEST	-,358	,011

Paired Samples Test

Pair	PRE TEST - POST TEST	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-10,27	3,86	,76415	-11,67	-6,783	14,53	29	,000

Gambar 7. Hasil analisis Uji T Aspek *Color grading*

Berdasarkan gambar di atas, diperoleh t hitung adalah 14,53. Sedangkan t tabel dengan taraf signifikan 5% dan db = 29 (30-1) adalah 2,045. Hal ini berarti bahwa t hitung > t tabel ($14,53 > 2,045$), ataupun diketahui bahwa nilai sig. sebesar $0,00 < 0,05$ maka **Ho ditolak dan H1 diterima**, dan dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara film sebelum diterapkan *color grading* dengan film sesudah diterapkan *color grading*.

Analisis selanjutnya yaitu melakukan uji-T dengan sampel berpasangan terhadap aspek musik *scoring*. Data dianalisis dengan uji-t menggunakan software SPSS. Hasil analisis dapat dilihat pada gambar 8.

T-Test
ASPEK MUSIK SCORING

Paired Samples Statistics

Pair	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 - PRE TEST	12,5333	30	3,69778	,65999
POST TEST	25,7667	30	2,07918	,37993

Paired Samples Correlations

Pair	Correlation	Sig.
Pair 1 - PRE TEST & POST TEST	,072	,794

Paired Samples Test

Pair	PRE TEST - POST TEST	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TEST - POST TEST	-13,2	4,03	,7361	-14,74	-11,72	17,98	29	,000

Gambar 8. Hasil analisis Uji T Aspek Musik *Scoring*

Berdasarkan gambar 7 di atas, diperoleh t hitung adalah 17,98. Sedangkan t tabel dengan taraf signifikan 5% dan db = 29 (30-1) adalah 2,045. Hal ini berarti bahwa t hitung > t tabel ($17,98 > 2,045$), ataupun diketahui bahwa nilai sig. sebesar $0,00 < 0,05$ maka **Ho ditolak dan H1 diterima**, dan dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara film sebelum diterapkan *musik scoring* dengan film sesudah diterapkan *musik scoring*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dirumuskan kesimpulan sebagai berikut:

1. Menerapkan teknik *color grading* dan musik *scoring* dalam pembuatan film horor “Waktu Terlarang” berdurasi 8 menit 50 detik dengan format mp4.
2. Berdasarkan hasil pengujian oleh ahli perfilman, hasil persentase keseluruhan indikator yang didapatkan sebesar **79%** dengan interval index mencapai kategori Setuju, dan disimpulkan film horor “Waktu Terlarang” layak untuk dipublikasikan. Sehingga menurut pendapat para ahli, peranan *color grading* pada tahap paska produksi sangat penting untuk meningkatkan nilai estetika dan kualitas pada film.

Begitu pula peranan *musik scoring* mampu menutup beberapa kekurangan dari departemen visual, bahkan memberikan kekuatan suasana dari suatu adegan misalnya suasana menjadi mencekam pada film horor.

3. Berdasarkan hasil analisis pengujian beta pada aspek *color grading* dinyatakan bahwa penerapan *color grading* berpengaruh terhadap tahapan paska produksi film horor "Waktu Terlarang". Hal ini menunjukkan bahwa penilaian dari responden rata-rata menyatakan setuju jika terjadi adanya pengaruh kenaikan kualitas pewarnaan antara sebelum dan sesudah dilakukannya *color grading*.
4. Berdasarkan hasil analisis pengujian beta pada aspek *musik scoring* dinyatakan bahwa penerapan musik *scoring* berpengaruh terhadap tahapan paska produksi film horor "Waktu Terlarang". Sehingga pengaruh musik film horor "Waktu Terlarang" bagi responden dapat membangun mood dan menciptakan ketegangan dalam film.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama penelitian sehingga ini berjalan dengan baik, yaitu:

1. Kepada pihak Zettamind Studio terkhusus Bpk. Jupriyat Moko yang telah membimbing dan bekerja sama hingga penelitian ini selesai.
2. Kepada Bpk. Fandy Neta sebagai pembimbing di Politeknik Negeri Batam yang membimbing hingga laporan penelitian ini selesai.
3. Kepada para ahli media perfilman yang telah menilai hasil editing film horor "Waktu Terlarang" dan memberikan saran sehingga film yang dihasilkan menjadi lebih baik.

REFERENSI

- [1] Darmawan, A. 2017. Pembuatan Film Pendek Action "Wild" Dengan Penerapan Teknik Color Correction dan *Color grading* Pada LumetriAdobe Premiere Pro Cc. Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom, Yogyakarta.
- [2] D. Kho, 2017, Pengertian Skala Likert dan Menggunakannya, <http://teknikelektronika.com/pengertian-skala-likert-likert-scale-menggunakan-skala-likert/>, diakses pada tanggal 29 November 2019, Pukul 13.54 WIB.
- [3] Gunapriatna, A., 2017, Hantu Film Indonesia Pindah Menjadi Hantu Urban, Jurnal Imaji, 1, 9, 1-6.
- [4] Haryanto, A., 2016, Horornya Musik dalam Film Horor. <https://tirto.id/horornya-musik-dalam-film-horor-b1NG>. Diakses 11 Maret 2020. Pukul 15.42 WIB.
- [5] Herlambang, H. 2020. Bagaimana Film Horor Membangun Rasa Takut Penontonnya. <https://www.kincir.com/movie/cinema/bagaimana-film-horor-bangun-rasa-takut>. Diakses pada 12 Agustus pukul 14.00 WIB.
- [6] Kurniawan, D. 2008. Uji T Berpasangan (Paired T-Test), Vienna (AT) Foundation for Statistical Computing.
- [7] Montolalu, C.E.J.C, & Langi, Y.A.R. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (*Paired Sample T-Test*). Jurnal Matematika dan Aplikasi deCartesiaN, 7, 2302-4224.
- [8] Nur, M.F, & Nasrullah, M.F.A. (2019). *Implementation and analysis of Color grading techniques In documentary filmmaking "Batam Vietnam Village"*. Journal of Applied Multimedia and Networking, 3, 2548-6853.
- [9] Pratista, H. 2008. *Memahami Film*. Homerian Pustaka. Yogyakarta.
- [10] Randawati, L.R., Slamet, L. dan Ilham, M. 2018, *Konstruksi Visual Scene Tembang Durma Kuntilanak Dalam Film Kuntilanak Melalui Teknik Montage*, Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember. Jember.
- [11] Sugiyono. 2010. Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta Susan, Hayward. 1996. Key Concept in Cinema Studies.Gramedia.