

1. LATAR BELAKANG

Film merupakan salah satu karya seni yang terbentuk dari hasil ekspresi kreatif yang berfungsi sebagai sarana komunikasi antara pembuat dan audiensnya. Film berperan untuk mengkomunikasikan ide-ide, gagasan, serta pesan-pesan yang relevan. Sebagai bentuk seni yang luar biasa, film memungkinkan untuk membandingkan antara realitas dunia nyata dengan dunia imajinasi (Putri & Artrisdyanti, 2023). Christiawan (seperti dikutip dalam Fachrurozi, 2022) mengungkapkan bahwa dalam produksi visual, *editing* merupakan bidang ilmu yang berperan dalam seleksi materi dengan pertimbangan seni dan psikologi untuk dapat mencapai tujuan tertentu. Tujuan tersebut berupa kemampuan untuk menyentuh khalayak sesuai dengan emosi yang ada berdasarkan skenario film. Menurut Bowen (2018, hlm. 26-29), *editing* dibagi menjadi dua, yaitu *offline editing* yang berfokus pada struktur penceritaan dan *online editing* yang fokus pada penyesuaian warna dan audio. Sebagai salah satu tahapan, *color grading* menjadi penting karena dapat mendukung naratif sebuah film dengan cara membangun *look* atau atmosfer tertentu (Yanaayuri & Agung, 2022).

Ismuntoro (2023) dalam berita Kompas mengungkapkan bahwa fotografi film mulai bangkit, mulai dari meningkatnya komunitas fotografi analog hingga meningkatnya konten sosial media mengenai fotografi film. Tidak hanya dalam fotografi, bahkan beberapa produksi film modern dari luar Indonesia juga masih menggunakan film seluloid dibanding kamera digital. Sebagai contoh pada tahun 2022 terdapat film *Bullet Train* (2022), *Nope* (2022), *Jurassic World: Dominion* (2022), *Babylon* (2022), dan masih banyak lagi yang mayoritas menggunakan film dengan format 35mm (Rizov, 2022). Mukdeeprom, sutradara asal Thailand berpendapat bahwa ada dua faktor mengapa ia lebih memilih merekam menggunakan film, yaitu pengalaman praktis yang lebih baik dan sebagai pilihan estetika (Kotze, 2022). Penulis sependapat bahwa penggunaan film seluloid memang menarik karena memiliki karakteristik gambar yang unik dan berbeda lewat ketidaksempurnaannya.

Ketertarikan penulis terhadap topik *film look* ini membawa penulis untuk membuat karya film yang memiliki karakteristik dari film negatif. Sayangnya, penggunaan film seluloid tidak semudah proses digital. Penggunaannya perlu melakukan proses cuci (*develop*) dan pemindaian (*scan*) untuk dapat dilihat secara digital. Disisi lain, perkembangan teknologi memungkinkan pembuatan film menjadi lebih murah dan mudah diakses (Sudarsono, 2016). Perkembangan teknologi ini penulis rasakan lewat dimudahkannya proses untuk meniru karakteristik film negatif (*film look*) lewat *color grading* ke hasil gambar dari kamera digital. Walaupun replikasi film negatif pada *highlights* dan ketajaman tidak bisa mirip sepenuhnya, replikasi ini tetap bisa membawa karakteristik film sekitar secara umum (Kotze, 2022). Secara singkat film ini menceritakan Daniel, seorang anak laki-laki SMA yang mempunyai masalah komitmen, tak ingin berpisah dengan teman perempuannya yang sudah lima tahun, tapi temannya meminta kepastian hubungan mereka.

Berangkat dari *director's treatment*, Abraham selaku sutradara film *Dinding Kasat* (2023) ingin membangun dunia film yang eksklusif bagi tokoh Daniel yang merupakan seorang remaja. *Look* eksklusif dipilih untuk menunjukkan dunia remaja karena bersesuaian dengan sikap remaja yang ingin menjadi unik dan spesial agar mereka merasa eksklusif (Enright et al. dalam Payne, 1991). Penggunaan film seluloid sendiri masih digunakan karena adanya ketidaksempurnaan pada karakteristik gambarnya membuatnya unik dibanding direkam menggunakan kamera digital (Roesch, 2021). Menurut Hussey (dalam Hurkman, 2014), menerapkan *color grading film look* pada gambar digital merupakan cara untuk dapat membuat *look* pada film menjadi unik dan berbeda, sedangkan nuansa yang berbeda ini dapat menjadikan film tersebut menjadi lebih eksklusif (Ridgely, 2023). Dengan demikian, hal ini bersesuaian dengan visi sutradara untuk dapat menerapkan *color grading film look* sebagai kesan eksklusif bagi dunia remaja. Oleh karena itu, penulis sebagai *online editor* akan menerapkan *color grading film look* pada keseluruhan film.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana penerapan *exclusive film look* pada film pendek *Dinding Kasat* (2023)? Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis akan membatasi pembahasan film *Dinding Kasat* (2023) dari penggunaan *color grading film look* pada dua *shot* dari *scene 2* dan *scene 6* yang diterapkan melalui perangkat lunak DaVinci Resolve.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami penerapan *exclusive film look* pada film pendek *Dinding Kasat* (2023). Penelitian ini juga dapat memperdalam wawasan penulis mengenai proses *color grading* yang menghasilkan warna menyerupai film seluloid. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan sumber dan referensi bagi peneliti lain yang ingin membahas topik serupa. Penulis juga berharap penelitian ini dapat berguna bagi institusi dan memajukan bidang pengetahuan dalam ranah film. Terakhir, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu mengenai *color grading* dalam ranah *film editing*.

2. STUDI LITERATUR

2.1. FILM

Film merupakan media seni yang cukup baru jika dibandingkan dengan media seni lainnya. Meskipun demikian, film merupakan media yang kuat untuk dapat memberikan pengalaman bagi penontonnya. Film memiliki bahasanya tersendiri yang dibentuk dalam sistem *film form* dan *film style*. *Film form* terdiri dari bentuk naratif dan non-naratif, sedangkan *film style* terdiri dari *mise en scène*, *cinematography*, *sound*, dan *editing*. Melalui berbagai pengorganisasian *form* dan *style*, pembuat film dapat menyampaikan ide-ide dan juga gagasannya menjadi satu kesatuan yang utuh (Bordwell, Thompson, & Smith, 2020, hlm. 1-70).

2.2. ONLINE EDITING

Sebagai salah satu aspek dari *film style*, *editing* menjadi hal yang penting dalam sebuah film. Bahkan Pudovkin, pengembang teori-teori montase berpendapat bahwa *editing* memiliki kekuatan kreatif dasar yang dapat membuat gambar-