

1. LATAR BELAKANG

Kualitas sebuah film tidak hanya dinilai berdasarkan shot atau estetika yang tampak di dalam film saja, melainkan juga dari hasil editing film tersebut. Dancyger (2019) menjelaskan bahwa proses penyuntingan—atau yang lebih dikenal dengan *editing*—sudah diperkenalkan kepada dunia setidaknya dari tahun 1899, ketika George Méliès menciptakan film *Cinderella*. Film tersebut menerapkan teknik *cutting* dan efek visual (VFX) sederhana yang nantinya menjadi cikal bakal *computer-generated imagery* (CGI). Kala itu, *editing* hanya digunakan untuk menciptakan kontinuitas, tetapi seiring berjalannya waktu, *editing* mulai digunakan oleh para *filmmaker* untuk menciptakan makna. Salah satunya adalah film *The Great Train Robbery* (1903) oleh Edwin S. Porter, di mana durasi *shot* dimanfaatkan untuk menciptakan kesan waktu yang berlalu cepat (hlm. 3). Lebih lanjut, Dancyger juga menambahkan bahwa penciptaan makna melalui subteks masih relevan hingga kini, seperti yang terlihat pada film *Saving Private Ryan* (1998) oleh Steven Spielberg. Urutan shot dan pergerakan kamera dalam sekuens *D-Day* menumbuhkan kesan kekacauan, kepanikan, dan kematian para tentara Amerika yang tidak terelakkan (hlm. 177). Melalui contoh-contoh tersebut, dapat dilihat bahwa *editing* memiliki relevansinya terhadap subteks.

Pada masa kini, subteks tidak hanya muncul dari durasi shot atau komposisi kamera saja, tetapi juga dari penggunaan VFX. Goldberg (2024) memberikan contoh film *Mandy* (2018) yang menggunakan VFX berupa *grain* untuk subteks. Disebutkan bahwa film tersebut direkam secara digital, tetapi dengan sengaja menambahkan *grain* di pasca-produksi untuk menambah kesan karakter protagonis yang semakin gila. Goldberg menambahkan bahwa keputusan *filmmaker* untuk menggunakan film seluloid (untuk memunculkan *grain*) atau menambah *grain* secara manual di *editing* tergantung pada *budget* yang dimiliki suatu produksi. Seringkali, film seluloid membutuhkan persiapan logistik yang lebih mahal, mulai dari pembelian rol film, pemrosesan film, hingga proses *reshoot* yang lebih mahal dan sulit. Maka dari itu, *filmmaker* modern diberikan pilihan untuk menambahkan *grain* secara digital menggunakan *editing software*.

Melihat pentingnya *editing*, khususnya penggunaan *grain* sebagai subteks dalam menunjang cerita, penulis merasa bahwa penelitian yang mengaitkan elemen visual tersebut sebagai subteks menjadi menarik untuk diteliti. Pada film *Kala Bilah Membelah*, penulis dan sutradara ingin agar kegilaan karakter Reza dapat diamplifikasi melalui *grain*. Secara spesifik, penulis hendak menciptakan simulasi *grain* yang semirip mungkin dengan stok film seluloid, guna menciptakan kesan *grungy* dan *unstable* yang organik dari karakter Reza. Harapannya, dengan diadakannya penelitian ini, akan ada semakin banyak eksplorasi visual yang dilakukan oleh para *filmmaker* untuk menciptakan makna melalui metode baru.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, penulis dapat merumuskan sebuah pertanyaan:

bagaimana *insanity* pada karakter Reza direpresentasikan dengan *physically-accurate grain* dalam film pendek *Kala Bilah Membelah*?

1.2.BATASAN MASALAH

Cakupan penelitian ini terbatas pada *scene* 6-8 dalam film pendek *Kala Bilah Membelah*.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana *insanity* pada karakter Reza direpresentasikan dengan *physically-accurate grain* dalam film pendek *Kala Bilah Membelah*. Harapannya, pembaca dapat melakukan pendekatan yang serupa, bahkan melakukan perkembangan pada film-film lainnya.