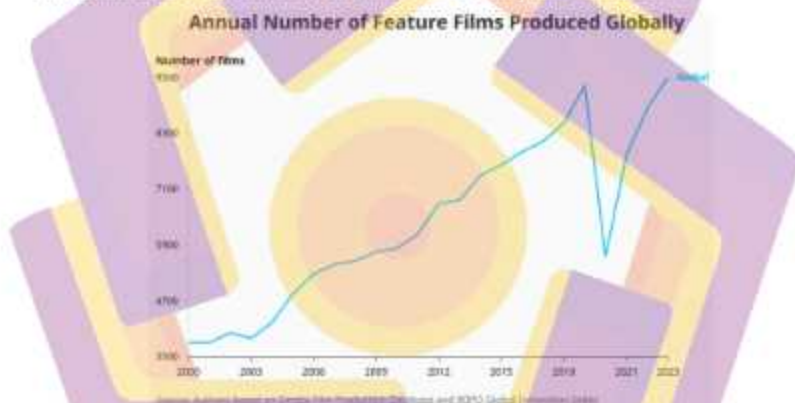


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan Karya

Perkembangan industri film menunjukkan bahwa karya audiovisual semakin diminati sebagai media hiburan sekaligus penyampaian pesan. Data dari World Intellectual Property Organization menunjukkan bahwa jumlah produksi film global mengalami tren peningkatan dalam jangka waktu lebih dari dua dekade. Berdasarkan grafik *Annual Number of Feature Films Produced Globally*, terlihat bahwa produksi film dunia meningkat secara bertahap dari sekitar 3.500 film pada awal tahun 2000-an menjadi lebih dari 9.500 film pada tahun 2023.



Gambar 1.1 Jumlah Produksi Film Global per Tahun (2000 – 2023).

(Sumber: World Intellectual Property Organization).

Meskipun sempat terjadi penurunan signifikan pada tahun 2020 akibat dampak pandemi global yang menghambat proses produksi dan distribusi film, industri ini mampu pulih dengan cepat dan kembali menunjukkan tren kenaikan pada tahun-tahun berikutnya. Lonjakan kembali jumlah produksi setelah tahun 2020 mengindikasikan bahwa permintaan terhadap film tetap tinggi dan industri film memiliki daya tahan yang kuat terhadap krisis. Secara keseluruhan, tren dalam grafik tersebut memperlihatkan bahwa film terus berkembang tidak hanya sebagai produk industri, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang semakin relevan

dalam menyampaikan pesan, emosi, dan makna kepada audiens secara luas (WIPO, 2023).

Seiring berkembangnya teknologi digital, cara masyarakat menikmati karya audiovisual juga ikut berubah. Jika dulu film lebih sering dikaitkan dengan layar lebar dan durasi panjang, kini penonton semakin akrab dengan berbagai bentuk tontonan yang lebih fleksibel. Platform digital membuka akses yang lebih luas terhadap beragam format audiovisual, termasuk film pendek. Meski sering dianggap sebagai format yang sederhana, film pendek sebenarnya telah menjadi bagian dari sejarah sinema sejak masa awal perkembangan film. Dalam konteks saat ini, format tersebut kembali mendapat perhatian karena dinilai mampu menyesuaikan kebutuhan audiens modern yang cenderung menginginkan tontonan ringkas, namun tetap bermakna.

Film pendek yang berdurasi singkat menuntut cerita disampaikan secara padat dan tepat. Karena waktu terbatas, setiap elemen dalam film harus bekerja secara maksimal, terutama unsur visual. Melalui latar, pencahayaan, warna, kostum, properti, hingga ekspresi pemain, penonton dapat memahami suasana, karakter, dan makna cerita tanpa bergantung sepenuhnya pada dialog. Pengelolaan unsur-unsur visual ini dikenal sebagai *mise-en-scène*, yaitu susunan visual yang membantu film menyampaikan pesan secara lebih kuat dan efektif.

Urgensi kajian terhadap *mise-en-scène* semakin terlihat dari perilaku audiens dalam mengonsumsi konten audiovisual. Data industri menunjukkan bahwa sekitar 20% penonton meninggalkan video dalam 10 detik pertama, sementara 47% efektivitas sebuah tayangan ditentukan dalam 3 detik awal. Temuan ini menunjukkan bahwa kesan visual di awal tayangan sangat berpengaruh terhadap perhatian penonton. Dalam film, terutama film pendek, elemen visual sejak adegan pertama menjadi kunci untuk menarik minat sekaligus membangun suasana cerita. Karena itu, *mise-en-scène* menjadi aspek yang penting untuk dipahami dalam melihat bagaimana film berkomunikasi dengan penontonnya (WifiTalents, 2026).

Temuan lain yang menunjukkan pentingnya *mise-en-scène* dapat dilihat dari penelitian komputasi terhadap sekitar 4.000 film. Penelitian tersebut menemukan bahwa unsur-unsur visual seperti warna, tekstur, dan komposisi gambar memiliki

nilai informasi yang tinggi dalam membaca preferensi audiens, bahkan dinilai lebih efektif dibandingkan fitur tradisional seperti genre atau tag. Artinya, penonton tidak hanya merespons isi cerita atau kategori film, tetapi juga gaya visual yang ditampilkan. Hasil ini memperlihatkan bahwa susunan elemen visual dalam film memiliki pengaruh nyata terhadap cara audiens menilai, memilih, dan mengingat sebuah tayangan (Deldjoo et al., 2017).

Dalam film *Cukup Sampai Malam Ini*, *mise-en-scène* digunakan untuk membangun makna lewat hal-hal yang terlihat di layar. Penataan ruang, pencahayaan, ekspresi aktor, kostum, dan tata artistik bukan hanya untuk membuat tampilan film lebih menarik, tetapi juga membantu menyampaikan suasana, memperjelas karakter, dan menunjukkan konflik yang dialami tokoh.

Hubungan yang pernah tumbuh di antara dua manusia tidak selalu berakhir dengan kebersamaan. Ada kalanya yang tersisa hanyalah kenangan dan pelajaran, sementara yang perlu dilakukan adalah menerima bahwa beberapa pertemuan memang hanya ditakdirkan untuk menjadi bagian dari masa lalu. Gagasan tersebut menjadi landasan emosional yang melatarbelakangi penciptaan film *Cukup Sampai Malam Ini*, yang berupaya merepresentasikan proses seseorang dalam menghadapi kenangan, melepaskan harapan, dan menerima kenyataan yang tidak selalu sesuai dengan keinginannya.

Dalam proses tersebut, sutradara memegang peran penting sebagai pihak yang menentukan arah penyajian film. Tidak hanya mengatur jalannya cerita, sutradara juga memastikan setiap detail di layar selaras dengan pesan yang ingin disampaikan. Keputusan mengenai suasana, penampilan tokoh, hingga pengaturan adegan berada dalam kendali sutradara agar makna cerita dapat tersampaikan dengan kuat. Dalam penelitian ini, peneliti turut berperan sebagai sutradara dalam film *Cukup Sampai Malam Ini*, sehingga terlibat langsung dalam proses kreatifnya. Keterlibatan tersebut memberi kesempatan untuk memahami lebih dekat bagaimana *mise-en-scène* diterapkan sebagai strategi komunikasi visual dalam film.

1.2 Manfaat Penciptaan Karya

Berikut manfaat penciptaan karya:

1.2.1 Manfaat Karya Secara Akademis

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian Ilmu Komunikasi, khususnya dalam bidang komunikasi visual dan studi film.
- b. Menambah referensi akademik mengenai analisis *mise-en-scène* sebagai bentuk komunikasi visual dalam film.
- c. Memperdalam pemahaman tentang peran elemen visual seperti setting, tata cahaya, kostum, properti, akting, dan komposisi visual dalam menyampaikan makna nonverbal.
- d. Menjadi bahan rujukan bagi mahasiswa dan peneliti yang tertarik mengkaji film pendek dari perspektif komunikasi visual.
- e. Memperkaya literatur ilmiah terkait penggunaan *mise-en-scène* sebagai sarana penyampaian pesan dan emosi dalam karya audio-visual.

1.2.2 Manfaat Karya Secara Praktis

- a. Memberikan panduan bagi praktisi film dalam memanfaatkan *mise-en-scène* sebagai alat komunikasi visual yang efektif.
- b. Menjadi acuan bagi sutradara dan pembuat film pendek dalam merancang visual storytelling tanpa ketergantungan pada dialog verbal.
- c. Membantu penata artistik dan sinematografer dalam memahami fungsi elemen visual tidak hanya secara estetis, tetapi juga komunikatif.
- d. Meningkatkan kepekaan penonton dalam membaca makna visual dan pesan nonverbal dalam film.
- e. Menjadi referensi praktis bagi mahasiswa dan komunitas film dalam proses penciptaan karya film yang bermakna dan komunikatif.