

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Fenomena *coming-of-age* dan konflik antargenerasi telah menjadi isu sosial yang sering diangkat dalam karya film. Genre *coming-of-age* menampilkan protagonis remaja yang berada pada masa transisi menuju dewasa, sehingga mereka dihadapkan pada masalah kehidupan yang memaksa pertumbuhan emosional dan pencarian jati diri (Nand, 2022). Lalesh Nand (2022) menjelaskan bahwa karakter dalam film *coming-of-age* “umumnya berada pada usia remaja, menghadapi konflik yang matang, dan tengah dalam pencarian diri (quest of self-discovery)” (Nand, 2022). Selain itu, konflik generasi sering muncul sebagai bagian dari alur cerita, yaitu benturan nilai, kebiasaan, dan persepsi antara generasi muda dan orang tua. Penelitian Pratiwi (2018) terhadap film *My Generation* (2017) misalnya, menemukan bahwa film tersebut menampilkan “kebiasaan dan karakter yang berbeda dari generasi sebelumnya”, mencerminkan perbedaan norma sosial dan perspektif hidup antara generasi milenial dan generasi orang tua (Surahman et al., 2019). Dengan kata lain, *coming-of-age* dan konflik antargenerasi di film menyorot bagaimana perbedaan usia dan latar belakang memicu ketegangan emosi dan gesekan dalam relasi keluarga dan masyarakat.

Isu-isu ini sangat relevan dalam konteks keluarga dan realitas Generasi Z di Indonesia saat ini. Generasi Z (lahir akhir 1990-an–awal 2010-an) tumbuh dalam era digital yang sarat dengan teknologi informasi. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa Generasi Z Indonesia adalah “konsumen digital terbesar” yang intensif memanfaatkan media sosial dan aplikasi pesan instan sebagai gerbang utama memperoleh informasi dan hiburan (Evita et al., 2023). Pola ini berarti cara komunikasi dan ekspresi emosi mereka banyak dipengaruhi media digital, sehingga berbeda dengan generasi orang tua. Perbedaan pola pikir dan kebiasaan inilah yang dapat menimbulkan kesenjangan antar-generasi dalam keluarga. Zahra dan Wulandari (2022) menemukan bahwa dalam keluarga generasi

Z terjadi disfungsi peran, di mana anak-anak Gen Z cenderung merasa “semakin jauh” dari orang tua dan merasakan adanya *gap* emosional (Zahra & Wulandari, 2022). Hal ini menandakan jarak emosional yang signifikan antara orang tua dan anak Gen Z, yang sering berujung pada terputusnya komunikasi, kecemasan, atau konflik terbuka dalam keluarga. Dengan demikian, keadaan sosial saat ini—di mana remaja Gen Z memiliki orientasi hidup dan nilai yang berbeda dari orang tua—membuat konflik antargenerasi menjadi tema yang penting untuk diangkat dalam narasi sinema lokal (Zahra & Wulandari, 2022).

Sebagai medium komunikasi massa, film memiliki kekuatan untuk mencerminkan fenomena sosial tersebut kepada khalayak. Putra (2023) menegaskan bahwa *film adalah media yang menyampaikan fenomena sosial yang terjadi di masyarakat* (Putra, 2023). Melalui karakter dan alur cerita, film mampu mengemas konflik keluarga dan pergolakan batin generasi muda menjadi pesan yang mudah dipahami. Misalnya, karakter dalam film sering kali memiliki latar keluarga dan nilai-nilai yang berbeda sehingga menimbulkan konflik; sebagaimana dipaparkan dalam analisis film *Old* (2021), di mana perkembangan usia yang cepat dalam keluarga justru memicu pergolakan dan menguji keutuhan keluarga (Putra, 2023). Di Indonesia sendiri, beberapa film remaja/keluarga mengangkat isu generasional, seperti film *My Generation* (2017) yang menggambarkan silang pendapat antara orang tua generasi X dan anak milenial (Surahman et al., 2019). Walaupun tema ini sudah muncul dalam karya-karya komersial, perhatian akademis terhadap film pendek fiksi Indonesia yang secara khusus menyoroti *coming-of-age* dan konflik generasi masih terbatas. Oleh karena itu, penting bagi penelitian ini untuk menempatkan film pendek *Reva's Book* dalam kerangka studi akademik, sebagai upaya mengisi kekosongan kajian ilmiah terkait proses penciptaan film pendek Indonesia yang mengedepankan cerita keluarga dan perbedaan generasi.

Menghadapi konflik emosi dan *coming-of-age*, strategi visualisasi dalam sinema menjadi sangat krusial. *Mise-en-scène*, yang meliputi pengaturan setting,

pencapaian, kostum, blocking, dan elemen visual lain, merupakan alat utama sutradara untuk menyampaikan nuansa emosional cerita. Hafizt (2021) menjelaskan bahwa *mise-en-scène* “merancang nuansa yang dibutuhkan dalam film”, seperti menjelaskan latar waktu, logika ruang, dan membangun **mood** yang menyampaikan “rasa” kepada penonton (Hafizt, 2021). Dengan kata lain, setiap elemen visual dalam bingkai film dirancang agar mampu memunculkan emosi tertentu serta memperjelas dinamika konflik. Contohnya, pemilihan kostum dalam film *coming-of-age* dapat langsung memberi petunjuk status sosial dan kepribadian tokoh kepada penonton (Nand, 2022). Selain itu, penelitian Widiyanti (2022) menunjukkan bahwa penggunaan estetika hitam-putih dalam film pendek bukan sekadar gaya artistik, melainkan strategi visual untuk memperkuat dinamika emosional antartokoh (Widiyanti, 2025). Dalam adegan-adegan emotif, komposisi warna kontras dan framing khusus (misalnya *split screen* berbingkai hitam-putih) dapat menghilangkan distraksi visual dan memusatkan perhatian pada ekspresi wajah, sehingga perasaan keterpisahan atau konflik semakin intens (Widiyanti, 2025). Secara umum, literatur sinema menekankan bahwa *mise-en-scène* adalah “bagian vital dari storytelling” film, di mana elemen-elemen visual memicu rasa penasaran, ketegangan, dan keterlibatan emosi penonton (Onyonyor, 2025). Hal ini menjelaskan urgensi penggunaan strategi visual yang tepat dalam *Reva’s Book*: melalui visual storytelling yang cermat, film dapat mengkomunikasikan pergulatan batin, cinta, dan perselisihan antargenerasi kepada audiens secara lebih mendalam dan efektif.

Di samping tinjauan tema dan teknik sinematik, karya *Reva’s Book* juga menempati ruang akademik yang relatif baru. Menurut Komara (2021), kini film pendek mendapat peluang luas melalui platform daring, sehingga film pendek sebagai karya seni semakin mudah mencapai khalayak (Komara, 2021). Akan tetapi, sebagian besar penelitian akademik di Indonesia masih berfokus pada aspek distribusi atau konten film komersial, sedangkan kajian kreatif tentang proses penciptaan film pendek khususnya pendekatan visual-naratifnya masih jarang

dijumpai. Misalnya, studi analisis film di Indonesia lebih banyak mengkaji representasi sosial atau nilai budaya dalam film layar lebar (Surahman et al., 2019), sedangkan skripsi penciptaan film pendek yang secara eksplisit meneliti *strategi visualisasi* tema datang usia dan konflik keluarga belum banyak. Dengan latar inilah, penelitian penciptaan *Reva's Book* bertujuan mengisi kekosongan riset tersebut, sekaligus memberikan kontribusi pada kajian sinematik lokal tentang bagaimana film pendek fiksi Indonesia dapat merefleksikan fenomena generasi dan konflik emosional melalui bahasa visual yang khas. Melalui pemaparan latar belakang ini, dapat dipahami bahwa tema *coming-of-age* dan konflik generasi bukan hanya menarik secara naratif, tetapi juga relevan secara sosial bagi keluarga dan generasi muda di era digital saat ini, sehingga pendekatan sinematik yang tepat sangat diperlukan untuk menyampaikannya secara efektif (Zahra & Wulandari, 2022).

## 1.2 Batasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dijelaskan. Dibawah ini rumusan masalah dari penciptaan karya film *Reva's Book*. Untuk mengerucutkan rumusan masalah yang akan dibahas dalam penciptaan karya, penulis menurunkannya dalam dua pertanyaan:

**1.2.1** Bagaimana strategi visualisasi melalui unsur-unsur sinematik (meliputi *mise-en-scène*, sinematografi, warna, dan penyuntingan) digunakan untuk merepresentasikan perjalanan pendewasaan atau tema *coming of age* karakter Reva dalam film *Reva's Book*?

**1.2.2** Bagaimana strategi visualisasi melalui unsur-unsur sinematik tersebut berkontribusi dalam menggambarkan konflik generasi antara Reva dan keluarganya?

## 1.3 Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penciptaan ini adalah sebagai berikut:

**1.3.1.** Mendeskripsikan strategi visualisasi melalui unsur-unsur sinematik (mise-en-scène, sinematografi, warna, dan penyuntingan) dalam merepresentasikan tema coming-of-age tokoh Reva.

**1.3.2.** Menganalisis kontribusi strategi visualisasi tersebut dalam menggambarkan konflik generasi antara tokoh utama dan keluarganya

#### **1.4 Manfaat Penciptaan**

Melalui karya penciptaan ini, penulis berharap agar memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat yang diharapkan penulis pada penciptaan ini adalah sebagai berikut :

##### **1.4.1 Manfaat Umum**

Secara akademis, karya ini diharapkan dapat menjadi representasi konkret dari penerapan teori mise-en-scène dalam kajian film, serta memberikan kontribusi sebagai referensi visual bagi institusi dan program studi film dalam mengembangkan kurikulum yang menekankan pentingnya eksplorasi emosi melalui bahasa visual. Dengan demikian, film ini dapat menjadi studi kasus dalam memahami bagaimana elemen sinematik digunakan untuk mengartikulasikan konflik psikologis yang subtil dalam genre drama keluarga.

##### **1.4.2 Manfaat bagi Institusi dan Program Studi Film**

Karya ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa dan praktisi film lainnya untuk mengembangkan karya yang tidak hanya kuat secara naratif, tetapi juga memiliki kedalaman visual dan emosional. Dengan mengeksplorasi gaya penyutradaraan yang khas, film ini berpotensi memperkaya keberagaman penceritaan dalam industri film Indonesia, sekaligus membuka ruang untuk tema-tema yang lebih intim dan kontemplatif dalam sinema pendek.

##### **1.4.3 Manfaat bagi Mahasiswa**

Penciptaan film ini dapat menjadi contoh dan inspirasi bagi mahasiswa lain dalam mengembangkan karya yang tidak hanya kuat dari sisi naratif, tetapi juga memiliki kedalaman visual dan emosional. Selain itu, proses penciptaan ini

memperkuat keterampilan kolaboratif, analitis, dan teknis mahasiswa dalam menyusun dan merealisasikan proyek film secara profesional.

#### **1.4.4 Manfaat bagi Industri Film**

Melalui eksplorasi sinematografi yang mendalam dan pendekatan visual yang khas, film ini memberikan alternatif dalam penyampaian cerita keluarga yang tidak melodramatis namun tetap menggugah. Dengan demikian, karya ini dapat memperkaya keberagaman gaya penyutradaraan dalam industri film Indonesia serta membuka ruang untuk tema-tema yang lebih intim dan kontemplatif.

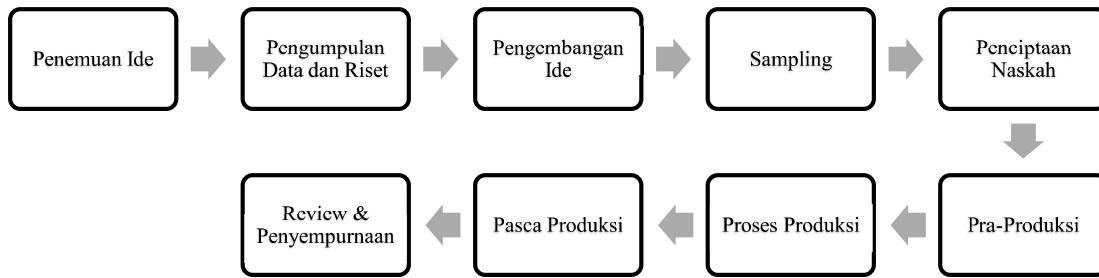
#### **1.4.5 Manfaat bagi Penulis dan Pencipta Karya**

Bagi pencipta, proses produksi film *Reva's Book* menjadi wadah eksplorasi gaya penyutradaraan yang mengutamakan kekuatan visual dalam menyampaikan konflik emosional yang tak terucapkan. Proyek ini juga secara fundamental memperkuat kapasitas kreatif, teknis, dan manajerial dalam mengolah isu-isu personal menjadi sebuah narasi sinematik yang utuh, komunikatif, dan relevan bagi khalayak luas

### **1.5 Bagan dan Alur Proses Kreasi**

Proses penciptaan film “*Reva's Book*” dirancang secara sistematis untuk menerjemahkan gagasan konseptual menjadi sebuah karya audio-visual yang utuh. Alur kerja ini dibagi ke dalam tiga tahapan utama: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, yang diawali oleh serangkaian proses fundamental seperti penemuan ide dan riset mendalam. Setiap tahapan memiliki fungsi spesifik untuk memastikan visi artistik dapat terealisasi secara efektif dan koheren, sejalan dengan tujuan penciptaan karya.

Berikut adalah bagan yang mengilustrasikan alur proses kreasi film “*Reva's Book*”:



*Gambar 1. 1 Alur Proses Kreasi,  
(bagan oleh : Pencipta., 2025)*

#### 1.5.1 Penemuan Ide

Tahap penemuan ide dalam penciptaan film *Reva's Book* menjadi proses awal yang penting dalam merumuskan tema besar cerita dan isu yang ingin diangkat. Dalam tahap ini, penulis dan sutradara mengeksplorasi pengalaman pribadi, pengamatan sosial, dan referensi budaya yang relevan untuk menemukan gagasan yang autentik dan dekat dengan realitas penonton, terutama generasi muda.

#### 1.5.2 Pengumpulan Data dan Riset

Proses riset dilakukan untuk memperdalam pemahaman mengenai isu ketegangan emosional dalam keluarga dan dampaknya terhadap generasi muda. Riset mencakup observasi langsung, studi literatur, dan analisis film-film bertema serupa, yang kemudian menjadi dasar konseptual dalam membangun karakter, latar cerita, dan pendekatan visual yang sesuai dengan konteks sosial dan emosional.

#### 1.5.3 Pengembangan Ide

Pengembangan ide dilakukan melalui diskusi antara penulis dan sutradara dalam merumuskan struktur cerita, dinamika karakter, dan bagaimana konflik dikembangkan secara emosional dan visual. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa narasi memiliki kesinambungan logis serta kedalaman psikologis, sehingga ide awal dapat tumbuh menjadi pondasi yang kuat bagi keseluruhan film.

#### 1.5.4 Sampling (Pembuatan Video Sampel)

Pembuatan video sampel dilakukan untuk menguji konsep visual dan atmosfer emosional yang diinginkan. Tahap ini memberikan manfaat dalam melihat bagaimana

ide-ide visual seperti pencahayaan, blocking, dan tone warna dapat diimplementasikan secara teknis, sekaligus menjadi bahan evaluasi awal sebelum masuk ke tahap produksi penuh.

#### 1.5.5 Penciptaan Naskah

Tahap penciptaan naskah menjadi proses transformasi ide menjadi struktur dramatik yang lengkap. Dalam *Reva's Book*, penulis fokus menyusun dialog yang natural dan emosional, serta membangun adegan yang mendukung pengembangan karakter. Naskah menjadi pijakan utama bagi penyutradaraan dan seluruh proses produksi.

#### 1.5.6 Pra-produksi

Pada tahap pra-produksi, manfaat utama terletak pada perencanaan menyeluruh terhadap elemen visual dan teknis film, termasuk storyboard, pemilihan lokasi, casting, serta penyusunan jadwal produksi. Proses ini memastikan semua departemen bekerja dalam satu visi dan mampu meminimalisir hambatan selama produksi..

#### 1.5.7 Produksi

Tahap produksi menjadi ruang aktualisasi ide ke dalam bentuk visual nyata. Manfaat utama dari tahap ini adalah pelatihan langsung dalam mengelola set, mengarahkan pemain, dan menerapkan teknik penyutradaraan secara real-time. Ini juga memperkuat kemampuan kolaboratif serta adaptasi dalam kondisi lapangan yang dinamis.

#### 1.5.8 Post Produksi

Post produksi memberikan manfaat dalam menyempurnakan aspek teknis seperti editing, color grading, dan penyusunan ritme narasi. Dalam *Reva's Book*, proses ini digunakan untuk menjaga kontinuitas emosional yang telah dibangun sejak naskah hingga produksi, serta memastikan bahwa pesan film tersampaikan secara maksimal kepada penonton.

#### 1.5.9 Review & Penyempurnaan

Tahap ini memberikan ruang untuk refleksi dan evaluasi karya secara menyeluruh. Umpan balik dari dosen pembimbing, rekan kreatif, dan penonton terbatas



menjadi masukan penting untuk menyempurnakan film baik dari sisi teknis maupun naratif. Manfaatnya adalah meningkatkan kualitas akhir karya sekaligus memperkaya proses belajar sebagai pembuat film.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Berikut ini merupakan uraian sistematika penciptaan pada “Eksplorasi Mise En Scene dalam Merepresentasikan Ketegangan Emosional Keluarga pada Penciptaan Karya Film *Reva's Book*” diantaranya meliputi :

#### **1.6.1 HALAMAN JUDUL**

#### **1.6.2 KATA PENGANTAR**

#### **1.6.2 DAFTAR ISI**

#### **1.6.3 BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab I memuat latar belakang, batasan dan rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN KARYA DAN PENCIPTAAN**

Pada Bab II menyajikan beberapa deskripsi teori dan referensi mengenai topik yang akan diangkat dalam karya, teori seni gambar bergerak atau film, teori yang mendukung pembuatan karya, serta pengkajian karya secara empirik dan pengkajian karya yang diciptakan dan membandingkannya dengan karya dari seniman lain.

### **BAB III PROSES BERKARYA**

Pada Bab III pencipta memaparkan langkah-langkah penciptaan atau tahapan yang dilakukan dalam melakukan proses penciptaan karya.

### **BAB IV PRESENTASI DAN DESKRIPSI KARYA**

Pada Bab IV pencipta menjelaskan hasil karya yang diciptakan beserta uraian deskripsi dan strategi visualisasi yang digunakan.

## **BAB V PENUTUP**

Pada Bab V pencipta memuat kesimpulan dari penciptaan karya dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

## **DAFTAR PUSTAKA**