

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film merupakan salah satu bidang industri kreatif yang sedang naik daun dikalangan masyarakat Indonesia. Hal itu ditandai dengan peningkatan jumlah penonton film dari tahun 2019 hingga tahun 2022, yaitu dari jumlah 51,9 juta penonton menjadi 54 juta penonton (Lisnawati, 2023). Lalu, diketahui juga bahwa diantara para penonton kebanyakan berusia 15—22 tahun, hal itu diperoleh dari hasil riset yang dilakukan oleh Saiful Mujani Research and Consulting kepada 1000 responden (SMRC, 2020). Sehingga, dapat dilihat bahwa film menjadi salah satu kegemaran yang paling banyak diminati oleh remaja.

Perfilman Indonesia tidak terlepas dari seorang seniman, sutradara, sekaligus *pioneernya* itu sendiri, yaitu Usmar Ismail (Yolanda, 2017). Menurut data yang diperoleh dari Sinematek, pusat perfilman Indonesia, selama menempuh karir sebagai penggiat film, Usmar Ismail telah menggarap sekitar 37 film. Filmnya sebagian besar mengangkat tema perjuangan nasional yang berkaitan dengan kehidupan rakyat Indonesia pada era revolusi baik dalam aspek sosial, politik, maupun ekonomi (Wahyuni, 2015). Salah satu filmnya, “Darah dan Do’a” melahirkan istilah “Film Indonesia” untuk yang pertama kali dan hal itu membuat hari pengambilan gambarnya ditetapkan sebagai “Hari Film Nasional” (Anggraini, 2017). Teknik *scriptwriting* Usmar Ismail saat itu juga telah melampaui teknik “*Three-act Structure*” milik Syd Field yang sering digunakan oleh perfilman dunia saat ini. Hal itu menjadi sebuah gebrakan dalam memajukan perfilman Indonesia hingga dapat diakui secara internasional (Rusdi dalam Wirayudha, 2021).

Namun, banyak masyarakat khususnya remaja yang tidak mengetahui film dan sosok Usmar Ismail. Menurut Tanzil (dalam Lydiasari, 2022) pada situs suaramerdeka.com, berdasarkan riset pada 100 responden anak muda, 70% diantaranya tidak mengenali Usmar Ismail. Hal itu dikarenakan pengarsipan dan

buku mengenai Usmar Ismail masih sangat minim serta banyaknya informasi yang tercecer membuatnya menjadi lebih sulit untuk ditemukan.

Jika karya film Usmar Ismail terlupakan, maka dapat terjadi krisis sumber inspirasi serta rujukan karya dengan nilai nasionalitas yang mendasari identitas perfilman Indonesia. Terlebih lagi menurut Yolanda (2017), film-film negara asing seperti Hollywood telah mendominasi sekitar 80% sinema Indonesia, membuat sineas kita mau tak mau jadi mendaur ulang dan bergantung pada gagasan film-film tersebut untuk menghasilkan karya baru. Dampaknya, film yang dihasilkan jadi terpengaruh budaya asing dan kehilangan ciri khas nasionalitas yang membedakannya. Hal tersebut didukung dengan data survei rumahmillenials.com yang menunjukkan bahwa 83,3% dari 138 responden, lebih menyukai film Hollywood dibanding film nasional (Pratomo, 2019). Hal itu karena sekitar 50,3% masyarakat menganggap bahwa alur cerita film nasional mudah ditebak dan 15% lainnya beranggapan bahwa alurnya membosankan (Azasya, 2019).

Berdasarkan wawancara dengan Salman Aristo selaku sutradara dan penulis naskah film Indonesia, bila karya Usmar Ismail semakin terlupakan, masyarakat sekarang ini hanya akan mengetahui identitas perfilman Indonesia dari film yang sekarang saja dan kurang mengapresiasi akar sejarah perfilman Indonesia. Padahal sampai sekarang ini film Usmar Ismail masih sangat relevan serta penting untuk dipelajari dan ditonton karena juga sering mengangkat isu yang masih terjadi saat ini khususnya pada remaja usia 18—22 tahun. Dimana kelompok usia tersebut biasanya sedang mengalami krisis identitas dan ditahap eksplorasi hal-hal baru untuk membentuk jati diri mereka (Harnett, 2000). Contohnya, pada film “Lewat Djam Malam” yang menampilkan seorang prajurit yang mengalami *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD) setelah kemerdekaan namun akhirnya dapat dilewati.

Melalui kuesioner yang disebar pada 123 responden, 60% dari mereka cenderung menggunakan buku sebagai media untuk mencari tahu tentang suatu informasi. Melalui buku, topik juga disajikan secara lengkap, komprehensif, dan tertuju dalam struktur *single-topic*, sehingga tidak membingungkan pembacanya

dalam membaca suatu informasi ke informasi lainnya, hanya tinggal mengikuti informasi per-halaman yang telah disusun secara rapih dan terstruktur (Garg, 2021).

Berlandaskan permasalahan yang telah dijabarkan, maka solusinya adalah membuat perancangan media informasi berupa buku antologi yang mencakup tentang karya film Usmar Ismail untuk remaja akhir usia 18—22 tahun karena minimnya media informasi dan buku sebagai penyebab ketidaktahuan masyarakat dalam mengakses informasi mengenai karya Usmar Ismail. Perancangan media informasi tentang karya film Usmar Ismail akan mencakup informasi yang lengkap, rinci, serta menarik agar dapat meningkatkan minat para pembacanya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang di atas, dapat dicetuskan pertanyaan rumusan masalah, yaitu bagaimana perancangan buku antologi tentang karya Usmar Ismail untuk remaja akhir usia 18—22 tahun?

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini mencetuskan batasan masalah berupa pemilihan target audiens. Berikut merupakan batasan ruang lingkup pada kajian Tugas Akhir ini:

### 1) Demografis

- a. Usia : 18—22 tahun.

Usia tersebut ditentukan berdasarkan data remaja yang paling gemar menonton film berada di rentang usia 15—22 tahun, namun, dibatasi menjadi 18 tahun karena sebagian besar film Usmar Ismail dikategorikan sebagai film *Parental Guidance* karena mengandung bahasa yang dalam, tindak kekerasan, dan sebagainya yang tidak direkomendasikan untuk anak dibawah umur. Selain itu, rentang usia tersebut remaja berada pada tahap eksplorasi dan perkembangan diri yang sekiranya berhubungan dengan gagasan yang ada pada karya-karya film Usmar Ismail.

- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan.

- c. Tingkat Ekonomi : SES B—A.

SES B—A dipilih karena sebagian besar target yang dituju merupakan mahasiswa yang sedang menempuh perguruan tinggi di universitas.

d. Pendidikan : Perguruan Tinggi.

2) Geografis

a. Area : Jabodetabek.

Area yang disasar merupakan Jabodetabek karena Sinematek Indonesia sebagai pusat perfilman film Indonesia dan data arsip terletak di Jakarta Selatan. Selain itu, banyak universitas yang berada di Jabodetabek memfasilitasi jurusan perfilman bagi mahasiswa yang ingin berkarir sebagai seorang sineas.

b. Negara : Indonesia.

3) Psikografis

a. Kaum remaja yang memiliki kegemaran terhadap film, terutama yang ingin berkecimpung dalam industri perfilman dan sedang mendalami referensi mengenai film Indonesia.

b. Kaum remaja yang tertarik dalam mencari tahu tentang hal-hal baru.

c. Kaum remaja yang tertarik untuk mengoleksi dan membaca buku.

#### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dielaborasi, tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang buku antologi tentang karya Usmar Ismail untuk remaja akhir usia 18—22 tahun.

#### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Melalui perancangan tugas akhir ini, penulis berharap karya yang dibuat dapat memberikan manfaat dan wawasan. Manfaat tersebut dibagi menjadi tiga bagian berikut:

1) Manfaat bagi Penulis

Berlandaskan perancangan ini, penulis dapat menjadikannya sebagai sarana dalam mengaplikasikan wawasan yang di dapat selama menempuh perkuliahan dari awal semester, terutama dalam merancang sebuah media informasi dan penggunaan teknik desain secara utuh.

Selain itu, penulis berharap dari tugas akhir ini dapat memperluas pengetahuan penulis tentang karya-karya film Usmar Ismail.

2) Manfaat bagi Orang lain

Melalui perancangan yang dibuat, penulis berharap dapat mengembangkan wawasan para remaja khususnya yang ingin berkecimpung dalam industri perfilman tentang karya-karya film Usmar Ismail dan dapat dijadikan sebagai arsip pembelajaran agar karya Usmar Ismail tidak terlupakan.

3) Manfaat bagi Universitas

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi media rujukan atau sumber referensi bagi para mahasiswa-mahasiswi generasi berikutnya di Universitas Multimedia Nusantara dalam pencarian data dengan topik dan kata kunci serupa.

