

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Untuk memenuhi data dan informasi terkait perancangan ini digunakan metode penelitian *mixed method* atau metode campuran, yakni penggabungan antara metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metodologi kualitatif yang digunakan pada penulis adalah wawancara semi-terstruktur dengan tiga narasumber dan observasi langsung untuk memperoleh data yang berhubungan dengan topik. Lalu, digunakannya juga studi eksisting dan referensi sebagai rujukan pembuatan media. Sedangkan untuk metode kuantitatif, penulis menggunakan kuesioner berbasis *online* berupa Google Form dengan tujuan untuk mendapatkan informasi target.

3.1.1 Metode Kualitatif

Sugiyono (2013), berpendapat bahwa metode penelitian kualitatif merupakan sebuah teknik akumulasi data dengan mengeksplorasi suatu peristiwa, yang kemudian hasil data yang diperoleh disajikan dalam bentuk kata, kalimat, dan gambar berdasarkan interpretasi peneliti terhadap fenomena tersebut. Untuk metode kualitatif yang digunakan oleh penulis adalah wawancara terstruktur dengan Salman Aristo secara *online* melalui Google Meet, Engel Tanzil melalui telepon, dan Akhlis Suryapati secara langsung di Pusat Pengarsipan Film Sinematek. Selain itu, penulis juga melakukan menggunakan studi eksisting dan juga studi referensi untuk memperoleh data yang dapat melengkapi perancangan.

3.1.1.1 Interview

Sugiyono (2013), wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan bila seorang penulis ingin mencari suatu masalah untuk dianalisis sebagai dasar atas dilakukannya studi pendahuluan. Umumnya, wawancara adalah ketika dua individu bertemu dengan tujuan bertukar

gagasan dan informasi melalui proses tanya jawab, agar dalam sebuah topik dapat tersusun maknanya itu sendiri.

1) *Interview* kepada sutradara film Indonesia

Wawancara yang pertama dilakukan secara terstruktur dengan Salman Aristo, selaku sutradara, produser, penulis naskah, dan CEO dari Wahana Kreator Nusantara melalui Google Meet pada tanggal 13 September 2023. Beliau cukup dikenal melalui karyanya sebagai penulis naskah, yaitu film “Laskar Pelangi” dan “Garuda di Dadaku”, sehingga melalui pengalaman itu menjadikan ia sebagai narasumber yang profesional. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengetahui pengaruh peranan Usmar Ismail dan karyanya terhadap penggiat film, lalu tentang industri perfilman Indonesia itu sendiri, serta dampak dilupakannya karya Usmar Ismail bagi bangsa kita khususnya remaja akhir.

Menurut Aristo, sebagai seorang sineas yang sudah cukup berpengalaman, Usmar Ismail merupakan tokoh yang paling mempengaruhinya dalam perfilman karena baginya sampai saat ini belum ada yang bisa menandingi kemampuan Usmar Ismail sebagai seorang *filmmaker*, mulai dari sudut pandang, titik berdirinya dalam melihat perfilman, kemampuan *directingnya*, hingga sinematografi dan sebagainya.

Gagasan Usmar Ismail dari sejak dulu hingga sekarang masih sangat relevan, dimana ia banyak mengangkat fenomena-fenomena yang masih sangat dibicarakan saat ini, seperti *Post-Traumatic Stress Disorder* (PTSD) pada film “Lewat Djam Malam” yang bahkan pada zamannya istilah PTSD sendiripun belum

ada. Pendekatan filmnya pun juga sangat modern terlepas tahun pembuatannya sekitar tahun 1950an. Pada era itu film maupun penggiat film masih sangat minim, sehingga semua yang dituangkan dalam filmnya murni dari gagasan yang ia miliki.

Selain itu, karya film Usmar Ismail juga membawa perfilman Indonesia dikenal secara Internasional. Filmnya yang berjudul “Lewat Djam Malam” direstorasi oleh sutradara yang sangat berpengaruh di dunia, yaitu Martin Scorsese dalam World Cinema Project, yayasan film yang didirikannya. Dalam Yayasan tersebut hanya film-film penting saja yang direstorasi dan menurut Scorsese, film “Lewat Djam Malam” merupakan warisan dunia dari Asia yang harus dijaga.

Melalui filmnya, Usmar Ismail tidak hanya sekedar menampilkan seni hiburan saja karena baginya film merupakan sebuah media yang dapat menyuarakan pikiran rakyat, dimana ia selalu memuat masalah sosial yang terjadi saat itu hingga dapat dijadikan sumber pembelajaran bagi masa sekarang. Jika karya, gagasan, dan peran Usmar Ismail terlupakan tentu akan sangat berdampak karena kita kehilangan potongan sejarah dan akar dari terbentuknya film nasional, tidak ada referensi yang dapat dilihat untuk membandingkan film masa kini.

Seseorang mungkin bisa saja melihat referensi film lain untuk membuat karya baru tapi bagaimana seseorang menghasilkan film Indonesia yang berkualitas jika tidak mengetahui akar dan tonggak utama dari terbentuknya istilah ‘Film Indonesia’ itu sendiri, yaitu film “Darah dan Do’a”. Oleh karena itu, menurut Salman Aristo, kita perlu memahami Usmar Ismail dan karyanya juga

melalui gagasan dan latar belakangnya, tidak bisa hanya melalui filmnya saja.



Gambar 3.1 Wawancara dengan Pak Salman Aristo

2) *Interview* kepada ketua Pusat Arsip Perfilman Sinematek Indonesia

Wawancara terstruktur dilakukan dengan Akhlis Suryapati, selaku ketua dari Sinematek Indonesia, lembaga pusat pengarsipan film pada tanggal 20 September 2023, di Gedung Sinematek itu sendiri. Wawancara dilakukan dengan tujuan memperoleh data mengenai perfilman nasional, arsip karya beserta sejarah film Usmar Ismail, dan pengaruh karyanya yang membuat hal itu masih relevan serta sangat penting untuk diteruskan kepada remaja sekarang ini.

Menurutnya, film secara umum merupakan warisan seni budaya yang harus dilestarikan bukan karena estetikanya saja, tetapi juga nilai-nilai beserta sejarah yang terkandung dapat mencerdaskan rakyat. Dalam pembahasan terkait perfilman nasional menurutnya akan selalu berkesinambungan dengan tokoh penting yang menjadi bagian sejarah itu sendiri, yaitu Usmar Ismail.

Beliau merupakan seorang sutradara film Indonesia yang

mengangkat isu perjuangan bangsa dan melahirkan film-film dengan identitas ke-Indonesiaan itu sendiri.

Meskipun ada beberapa film terdahulu sebelum film “Darah dan Do’a” karya Usmar Ismail yang disebut sebagai film pertama Indonesia, film-film terdahulu tersebut tidak dapat dijuluki “film Indonesia pertama” karena masih melibatkan campur tangan bangsa asing dalam proses pembuatannya. Sehingga, “Darah dan Do’a” lah yang akhirnya diakui karena dibuat oleh orang Indonesia secara murni, mulai dari sutradara, kru, perusahaan, bahasa, hingga isu yang diangkat.

Dari segi relevansi antara karya film Usmar Ismail dengan remaja akhir sekarang ini tentu masih ada. Akhlis menuturkan bahwa secara umum masa depan dan masa lalu akan selalu berhubungan dan tidak bisa berdiri sendiri. Dalam hal ini, karya Usmar Ismail dapat menjadi referensi dan medium pembandingan terhadap karya film yang dihasilkan sekarang, tentang apakah mereka justru maju atau mundur. Hal itu dapat dilihat jika ada perbandingan melalui titik awal film Indonesia itu sendiri, yakni film Usmar Ismail. Dari situ, kita dapat mempelajarinya untuk menghasilkan film yang lebih berkualitas dan memajukan industri perfilman nasional.

Selain itu, pada pendekatan film Usmar Ismail cenderung juga dikaitkan dengan budaya barat, tetapi meskipun begitu nilai nasionalitas yang ia tonjolkan tetap sangat pekat pada filmnya hingga hal itu menjadi ciri khas utama film-filmnya. Dari hal itu, remaja juga dapat mempelajari bahwa dengan adanya pengaruh asing bukan berarti kita melupakan nilai-nilai Indonesia.

Dari karya-karya filmnya Usmar juga membuat perfilman Indonesia memperoleh beberapa pencapaian penting, seperti hari pembuatan film “Darah dan Do’a” yang ditetapkan sebagai “Hari Film Nasional” pada setiap tanggal 30 Maret. Lalu, lahirnya Perusahaan Film Nasional Indonesia (Perfini), kemudian film “Krisis” yang menjadi film *box office* pertama milik Indonesia yang berhasil tayang di bioskop, padahal saat itu film Indonesia masih dianak-tirikan, bila tidak sangat bagus tidak bisa ditayangkan di bioskop. Dan masih banyak pencapaian lainnya.

Menurut Akhlis, masyarakat tidak bisa hanya menonton film Usmar Ismail saja untuk memahami gagasan penting yang terkandung didalamnya. Tetapi, juga harus tahu cara Usmar berpikir dan masalah sosial yang ia angkat pada film-filmnya yang berkaitan dengan peristiwa nyata yang dialami oleh rakyat Indonesia pada saat era revolusi. Oleh karenanya, jika kita kehilangan pengetahuan akan karya Usmar Ismail kita juga dapat kehilangan identitas perfilman Indonesia itu sendiri.

Berdasarkan saran dan pandangan Akhlis Suryapati, media informasi mengenai karya film Usmar Ismail akan lebih efektif jika dibuat dalam bentuk buku digital. Hal itu didasari oleh belum adanya media buku digital yang membahas tentang Usmar Ismail dan karyanya. Selain itu, terkait dengan remaja dan masyarakat yang kini sangat bergantung pada media audio visual atau gawai, membuat mereka tidak dapat terlepas dari dunia digital, sehingga hal itu harus dikedepankan, tetapi juga jangan sampai meninggalkan literasi.



Gambar 3.2 Wawancara dengan Pak Akhlis Suryapati

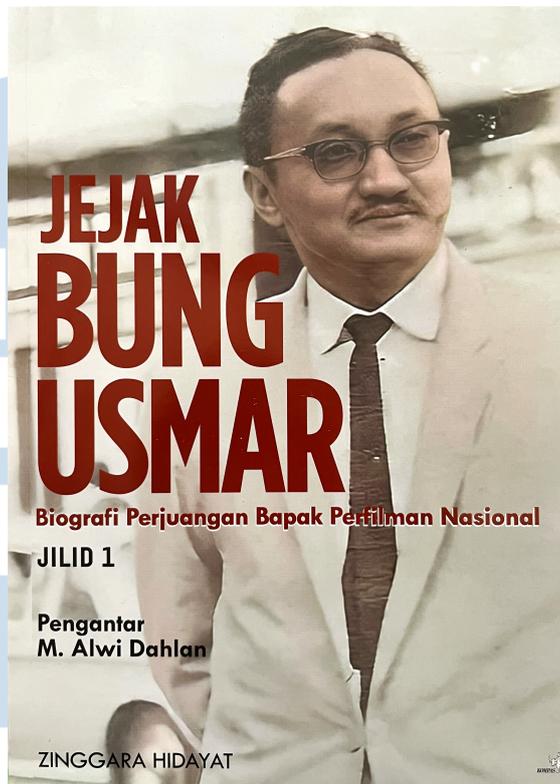
3.1.1.2 Studi Eksisting

Untuk mendapatkan rujukan serta tumpuan dalam merancang media informasi mengenai karya film Usmar Ismail, maka penulis melakukan pengumpulan data melalui studi eksisting. Hal itu dilakukan dengan meninjau dari segi isi materi hingga segi visual terhadap media yang sudah tersedia sebelumnya.

1) Buku Jejak Bung Usmar: Biografi Perjuangan Bapak Perfilman Indonesia

Dalam merancang media informasi ini, studi eksisting yang digunakan adalah buku “Jejak Bung Usmar: Biografi Perjuangan Bapak Perfilman Indonesia” yang ditulis oleh Zinggara Hidayat. Buku ini menelaah dan mengupas tentang H. Usmar Ismail dari aspek perjalanan hidupnya, kerja keras, perjuangan, karya-karya, dan perannya dalam industri perfilman Indonesia.

Topik yang dibahas dalam buku ini serupa dengan topik media informasi yang akan dirancang penulis, oleh karenanya penulis memilih buku ini untuk dianalisis dari segi informasi yang dimuat serta penyusunan informasi didalamnya untuk dijadikan rujukan.



Gambar 3.3 Sampul Buku Jejak Bung Usmar

Dalam buku yang mencakup 330 halaman ini, informasinya disusun secara kronologis berdasarkan waktu. *Typeface* yang diterapkan pada buku ini merupakan gabungan antara *serif* dan *sans serif*, dimana seluruh penulisan judul termasuk judul sub-bab menggunakan *serif* dan badan teks menggunakan *sans serif*. Kemudian, buku ini menggunakan *single column* serta penggunaan warna hitam-putih untuk isi buku.

Untuk menganalisis lebih dalam tentang kelebihan dan kekurangan buku ini, penulis menggunakan metode SWOT sebagai berikut.

Tabel 3.1 SWOT Buku Jejak Bung Usmar

<i>Strength</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Data informasi yang dimuat cukup lengkap dan rinci. 2) <i>Layout</i> disusun dengan rapih, membuatnya jadi lebih mudah untuk dibaca. 3) Dilengkapi dengan beberapa arsip gambar.
<i>Weakness</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Isi buku hanya cenderung berwarna hitam dan putih membuatnya terlihat repetitif. 2) Penggunaan teks pada halaman terlalu banyak dibandingkan ilustrasinya membuatnya kurang menarik. 3) Penjelasan yang terlalu luas, tidak berkaitan dengan inti cerita.
<i>Opportunity</i>	Buku memuat perjalanan hidup Usmar Ismail dengan rinci beserta arsip-arsip foto, sehingga dapat membuat wawasan masyarakat semakin luas terhadap Usmar Ismail.
<i>Threat</i>	Buku yang dimiliki kompetitor secara visual lebih menarik dengan penggunaan gambar dan aset desain membuatnya terlihat lebih menggugah untuk dibaca oleh remaja.

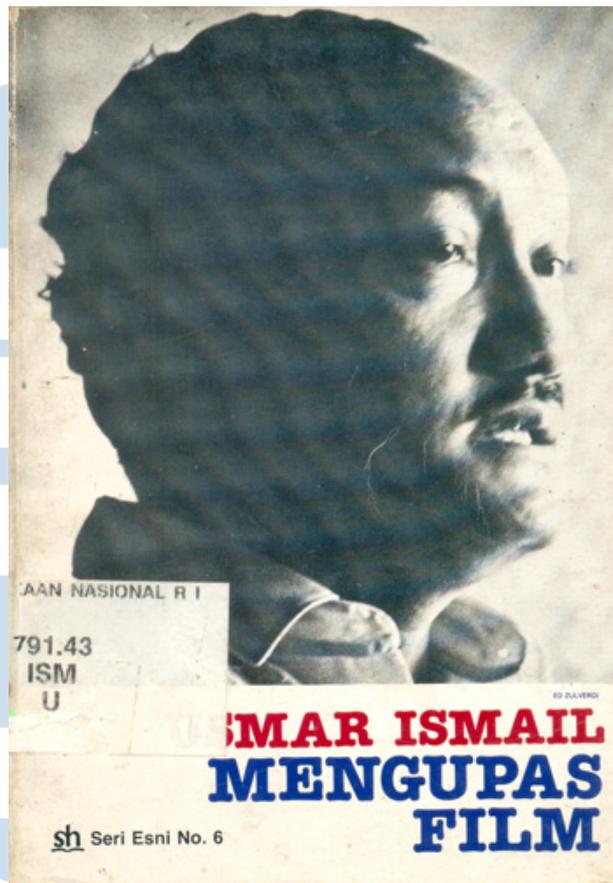
2) Buku Usmar Ismail: Mengupas Film

Studi eksisting kedua dilakukan pada buku “Usmar Ismail: Mengupas Film” yang mencakup tulisan dari Usmar Ismail sendiri yang diperoleh melalui terbitan lembaran serta pidato Usmar pada zaman itu dan kemudian dikumpulkan oleh J. E. Siahaan untuk menjadi sebuah buku. Buku ini membahas seputar gagasan yang sepenuhnya berasal dari Usmar Ismail terkait dengan perfilman Indonesia dan sudut pandangnya tidak hanya sebagai seorang sineas, tetapi juga sebagai seorang pengusaha, pegawai, wartawan, hingga filosof.

Dengan menganalisis buku ini, penulis dapat mengantongi wawasan tentang cara berpikir Usmar Ismail dan segala pengalaman hidupnya pada masa itu. Pembahasan tersebut kiranya berhubungan dengan topik yang ingin diangkat pada perancangan media informasi. Maka, penulis menggunakan buku ini sebagai studi eksisting yang akan bermanfaat untuk pengumpulan serta penulisan data.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4 Sampul Buku Usmar Ismail Mengupas Film
(Sumber:

<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=20849> diakses 25 September 2023)

Buku ini memiliki jumlah halaman sekitar 232 lembar dan dituliskan dalam struktur *single-column* menggunakan *typeface serif* secara keseluruhan. Dalam segi kontennya buku ini tidak mencakup banyak elemen grafis, tetapi menggunakan beberapa aset foto.

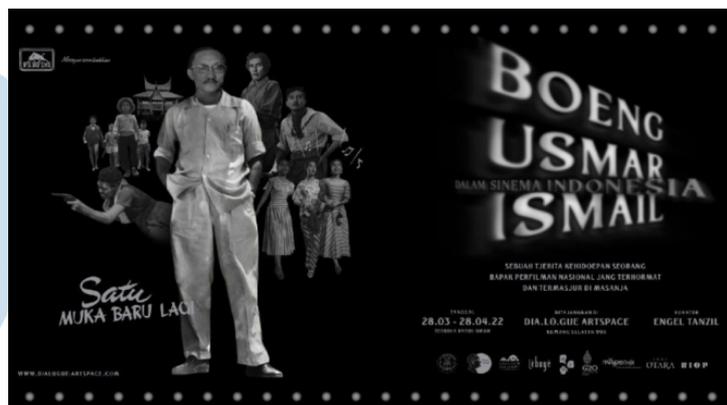
Untuk menganalisis lebih dalam tentang buku ini, hingga dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangannya, penulis menjabarkannya dalam tabel SWOT, yakni sebagai berikut.

Tabel 3.2 SWOT Buku Usmar Ismail Mengupas Film

<i>Strength</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Data informasi yang dimuat berasal dari tulisan Usmar Ismail, sehingga menjadi data yang kredibel. 2) Konten dibagi menjadi beberapa bagian kategori, sehingga lebih mudah dipahami. 3) <i>Margin</i> dan kolom disusun dengan konsisten.
<i>Weakness</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Teks pada halaman buku sangat penuh, membuatnya terlihat kaku dan kurang sesuai target. 2) Tidak memuat informasi lebih dalam tentang karya film Usmar Ismail, hanya pandangan saja. 3) <i>Leading</i> teks yang sangat padat membuatnya jadi tidak begitu nyaman untuk dilihat.
<i>Opportunity</i>	<p>Buku memuat pandangan dan tulisan Usmar Ismail secara pribadi dengan cukup lengkap dan dilengkapi beberapa foto. Hal itu dapat membuat remaja untuk memahami dan mengenali lebih jauh tentang Usmar Ismail serta sudut pandangnya dari berbagai aspek.</p>
<i>Threat</i>	<p>Buku yang dimiliki kompetitor secara lebih menarik secara visual dengan penggunaan warna lebih cerah, membuatnya lebih menggugah untuk dibaca oleh remaja.</p>

3) Pameran Boeng Usmar Ismail Dalam Sinema Indonesia
Studi eksisting kali ini menggunakan Pameran Boeng Usmar Ismail yakni pameran yang diselenggarakan oleh *Cinema Society* dan ditunjangi oleh Kemdikbud untuk merayakan tahun ke-72nya Hari Film Nasional di ruang seni Dia.Lo.Gue pada tahun 2022 lalu. Pameran ini banyak menampilkan warisan peninggalan milik Usmar Ismail dari kumpulan potret, draf orisinil filmnya, poster, hingga foto keluarganya. Sehingga, melalui hal itu khalayak dapat menyaksikan langsung jalan hidup Usmar Ismail dari mula hingga akhir hayatnya.

Topik yang diangkat pada pameran ini kiranya berhubungan dengan perancangan media informasi yang akan dibuat. Melalui datanya penulis dapat membandingkan informasi apa saja yang pernah dan belum dibahas pada media informasi sebelumnya agar pemenuhan data dapat menjadi lebih lengkap.



Gambar 3.5 Poster Pameran Boeng Usmar Ismail
(Sumber: <https://www.viva.co.id/showbiz/film/1462027-rayakan-hari-film-nasional-pameran-boeng-usmar-ismail-digelar> diakses 25 September 2023)

Pameran ini banyak menggunakan pendekatan warna monokrom atau dapat disebut juga sebagai *duotone* dengan dominan warna coklat. Hal itu membuat

pengunjungnya merasa kembali ke masa lampau. Selain itu, penataan teks yang ada pada tembok menggunakan susunan *multi-column* yang membuatnya terlihat terstruktur dengan rapih.



Gambar 3.6 Pameran Boeng Usmar Ismail

(Sumber:

<https://www.kompas.id/baca/hiburan/2022/04/23/jejak-idealisme-boeng-usmar> diakses 25 September 2023)

Dalam rangka mengetahui kelebihan dan kekurangan pameran ini sebagai media informasi, penulis memakai tabel SWOT sebagai berikut.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.3 SWOT Pameran Boeng Usmar Ismail

<i>Strength</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menampilkan secara langsung peninggalan Usmar Ismail yang dapat didokumentasikan. 2) Informasi karya disusun dengan terstruktur dan rapih. 3) Elemen grafisnya yang estetik dapat menarik perhatian audiens.
<i>Weakness</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Tidak fleksibel, hanya dapat merasakan pengalamannya jika datang secara langsung. 2) Waktu periode pelaksanaannya terbatas. 3) Sebagian teks hanya dapat dibaca melalui jarak dekat.
<i>Opportunity</i>	<p>Belum ada pameran yang membahas tentang Usmar Ismail sebelumnya, sehingga dapat menghadirkan wawasan baru bagi masyarakat yang berkunjung dan melihat secara langsung warisan peninggalan Usmar Ismail.</p>
<i>Threat</i>	<p>Media Informasi kompetitor lain lebih fleksible dapat diakses tanpa harus hadir ditempat secara langsung. Sehingga, hal itu lebih praktis dilakukan oleh target.</p>

3.1.1.3 Studi Referensi

Untuk memperoleh acuan untuk merancang media informasi mengenai karya film Usmar Ismail dalam segi visual, penulis menggunakan tahapan studi referensi. Melalui media yang sudah ada akan dianalisis dari aspek desain, seperti penggunaan fotografi, ilustrasi, warna, hierarki visual, dan sebagainya untuk merancang media informasi dengan tampilan yang sesuai dengan topiknya.

1) Buku Blank Rainbow

Buku ini adalah buku proyek dokumentasi yang dipublikasikan oleh Kamboja Press. Pada setiap halamannya hampir semua memuat foto yang dipotret oleh Robby Wahyudi Onggo sebagai *testing* untuk membuka rumah produksi atau *photography agency* dengan kamera *analogue*.



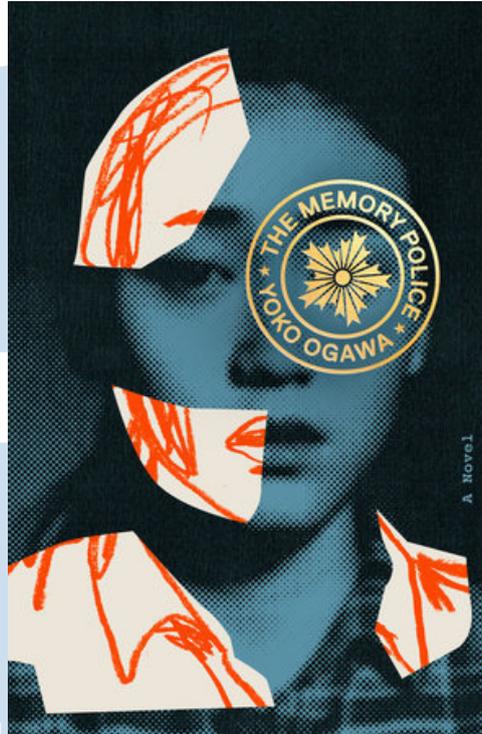
Gambar 3.7 Sampul Buku *Blank Rainbow*
(Sumber: https://www.tokopedia.com/kambojapress/blank-rainbow-volume-1?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=pdp-seo)

Pada sampulnya buku ini menggunakan teknik jilid *Japanese Stab Binding* dengan membuat lubang pada sisi samping di setiap halamannya, lalu kemudian disatukan dengan benang agar halaman tidak terlepas dan menjadi lebih tahan lama. Selain itu, *covernya* sendiri terdiri dari dua bahan kertas yang ditumpuk, dimana pada lapisan pertama menggunakan kertas *arena rough* 140 gsm dan dicetak dengan tinta *risograph*. Lalu untuk lapisan kedua, menggunakan kertas kalkir. Dengan begitu tulisan yang ada dilapisan kertas kalkir dapat terlihat dengan jelas, namun, cetakan dibawahnya juga tidak tertutup, sehingga menciptakan *visual* yang terlihat unik dan estetik.

2) Buku The Memory Police

Buku ini adalah sebuah novel fiksi karya penulis asal Jepang, yakni Yoko Gawa. Dalam pembahasannya menceritakan tentang para penghuni suatu yang pulau dengan nama yang tidak diketahui secara bertahap mulai kehilangan daya ingatnya terkait segala kenangan yang dimiliki bahkan yang paling sederhana sekalipun. Namun, sebagian dari mereka tanpa mengetahui penyebabnya tetap dapat mengingat. Karena hal itu, mereka yang ingat mencoba untuk bersembunyi dan berpura-pura mengalami hal yang serupa.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.8 Sampul Buku *The Memory Police*
(Sumber: <https://www.goodreads.com/book/show/37004370-the-memory-police> diakses 21 September 2023)

Dalam sampulnya, buku ini menggunakan gabungan media fotografi, sketsa ilustrasi, dan permainan tekstur *halftone*. Warna yang digunakan juga cukup terbatas, yaitu biru, merah, kuning, hitam, dan putih. Hal itu membuatnya terlihat lebih elegan. Untuk penulisan judul, buku ini menggunakan struktur yang tidak seperti pada umumnya, yakni judul dituliskan secara melingkar beserta dengan nama penulis dan diletakkan elemen seperti simbol ditengah layaknya sebuah stempel.

3) Buku Ngak Ngik Ngok ke Dheg Dheg Plas

Buku ini merupakan sebuah *zine* musik karya Irama Nusantara. Secara konten, buku ini mencakup informasi-informasi terkait ranah musik pop tahun 60an yang ada di Asia Tenggara. Melalui visualnya buku ini menampilkan beragam desain dari era 1984.



Gambar 3.9 Sampul Buku Dari Ngak Ngik Ngok ke Dheg Dheg Plas (Sumber: <https://www.printmag.com/publication-design/vintage-record-collectors-will-love-this-poppy-indonesian-music-zine/> diakses 21 September 2023)

Buku ini dikemas secara *full color* menggunakan teknik cetak risograf dengan warna yang digunakan cenderung warna cerah yang saturasinya tinggi, serta didominasi oleh warna kuning. Lalu, gambar-gambar yang ada dimuat dengan teknik warna *duotone* yang kemudian dilapisi dengan tekstur agar memberi kesan retro. Jenis kolom yang digunakan adalah *two-column* dengan badan teks yang diketik menggunakan *typeface sans serif* serta diberi warna biru. Dan meskipun memuat banyak fotografi, buku ini juga memasukan ilustrasi, memberikan kesan yang menarik dan penuh nuansa.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

4) Poster Film Darah dan Doa

Darah dan Doa merupakan film Garapan Usmar Ismail yang melahirkan istilah ‘Film Indonesia’ pertama karena proses pembuatannya secara keseluruhan melibatkan kru orang Indonesia, perusahaan film Indonesia, dan juga berbahasa Indonesia. Sehingga, hari pengambilan gambar pertamanya ditetapkan sebagai ‘Hari Film Nasional’.

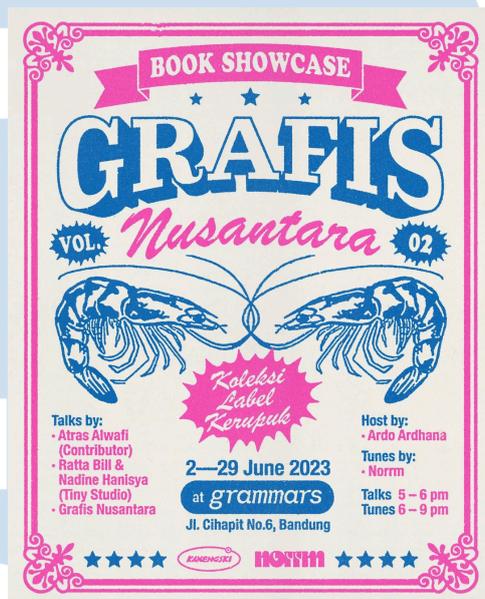


Gambar 3.10 Poster Film Darah dan Doa
(Sumber: Sinematek Indonesia)

Poster film ini dirilis tahun 1950an dengan gaya desainnya yang menggunakan pewarnaan *duotone*, yaitu hanya mencakup dua warna saja. Untuk teknik desainnya sendiri menggunakan penggabungan aset kolase yang diakhir diberi tekstur *halftone*, sehingga gambar tampak lebih jelas. *Typeface* yang digunakan pada poster ini ada tiga jenis, yakni *serif* untuk judul, *script* untuk sub-judul, dan *sans serif* untuk deskripsi film itu sendiri.

5) Poster *Book Showcase* Grafis Nusantara

Grafis Nusantara berkolaborasi dengan Kamengski dan Gggramars untuk merilis sebuah buku dengan judul “Grafis Nusantara Vol. 02: Label Kerupuk” yang merupakan buku referensi tentang grafis visual di Indonesia melalui desain label kerupuk sebagai salah satu cemilan khas Nusantara.



Gambar 3.11 Poster *Book Showcase* Grafis Nusantara
(Sumber: <https://www.whiteboardjournal.com/ideas/design/di-buku-keduanya-grafis-nusantara-menyingskap-identitas-dan-cerita-dibalik-label-kerupuk-indonesia/> diakses 11 Januari 2024)

Pada desain poster ini Grafis Nusantara ingin menyampaikan identitas dan sosiokultural wilayah yang memproduksi produk tersebut. Hal itu digambarkan melalui visualnya yang menggunakan gaya ‘jadoel’ Indonesia, dengan penggabungan banyak *typeface* pada satu poster namun tetap terlihat harmonis, warna *duotone* yang cerah namun memiliki saturasi rendah sehingga tampak sedikit kusam, aset grafis yang sebagian besar dibuat dari bentuk organik seperti sebuah pola, dan juga ilustrasi yang sederhana namun tetap terlihat realis.

3.1.1.4 Kesimpulan

Melalui sekumpulan teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan metode kualitatif, dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu media yang paling efektif untuk menyampaikan tentang karya-karya film Usmar Ismail adalah buku antologi. Kemudian, berkaitan dengan informasi data-data yang dibutuhkan dalam perancangan media informasi tentang karya film Usmar Ismail akan mencakup biografi Usmar Ismail secara umum, perjalanan hidupnya dalam memasuki dunia perfilman hingga menjadi tokoh penting itu sendiri didalamnya. Lalu, memuat tentang karya-karya Usmar Ismail secara menyeluruh, tanda pencapaian sejarah yang ia peroleh, gagasan serta pandangannya sebagai seorang sineas dan seniman, pengaruh perannya dalam perfilman Indonesia, dan juga penghargaan yang telah ia dapat. Untuk segi visual dan desain, penulis akan menggabungkan media fotografi dan ilustrasi, sebisa mungkin menghindari penggunaan banyak teks agar tidak terlihat membosankan, menentukan warna palet yang sesuai agar tidak terlalu hambar namun juga tidak terlalu ramai. Untuk *typeface* yang digunakan juga akan lebih mendominasi *typeface sans serif* agar tulisan tidak terlihat terlalu formal sesuai dengan desain.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Menurut Tracy (2020), Metode penelitian kuantitatif merupakan metode pengumpulan data dengan mengolah sebuah data termasuk suatu pembicaraan, aksi, cerita media, aktivitas sosial maupun fisik menjadi sebuah angka dengan tujuan untuk mengukur frekuensi target dalam melakukan suatu kegiatan. Hal itu dapat dilakukan dengan menerapkan pengukuran serta data statistik mengembangkan model matematis dan hipotesis.

3.1.2.1 Kuesioner

Metode kuantitatif yang dilakukan adalah kuesioner, yaitu metode pengumpulan data dengan menyebarkan beberapa pertanyaan

kepada responden untuk mendapatkan informasi data diri mereka (Sugiyono, 2013). Kuesioner yang disebar berbasis *online*, yakni berupa Google Form yang disebar melalui media sosial menggunakan teknik *random sampling*.

Dalam menetapkan jumlah sampel responden, penulis memanfaatkan Rumus Slovin agar dapat mengetahui jumlah khalayak yang mengetahui Usmar Ismail beserta karya-karya filmnya, dan sarana apa yang menjadi pertimbangan mereka dalam mengakses suatu informasi. Berdasarkan data populasi penduduk yang diperoleh melalui Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah populasi yang dilihat melalui berdasarkan lokasi di Jabodetabek ada 15.126.670 jiwa. Sehingga, dapat dijabarkan rumus slovin sebagai berikut.

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Margin error

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

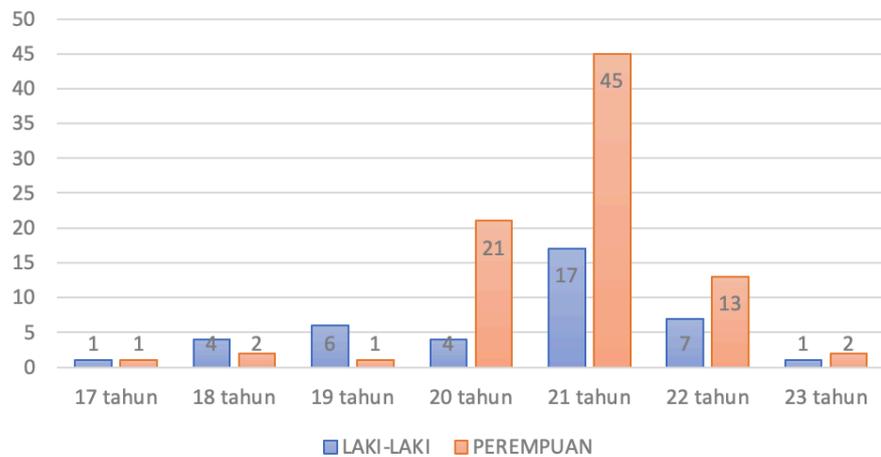
$$n = \frac{15126670}{1 + 15126670(0,1)^2}$$

$$n = \frac{15126670}{151266,7}$$

$$n = 100$$

Melalui data pertama, dari 125 responden yang terkumpul diketahui bahwa responden paling banyak berada di usia 21 tahun, yakni sebesar 49,6% dengan jenis kelamin perempuan yang jumlahnya juga lebih unggul sekitar 67,2% secara keseluruhan.

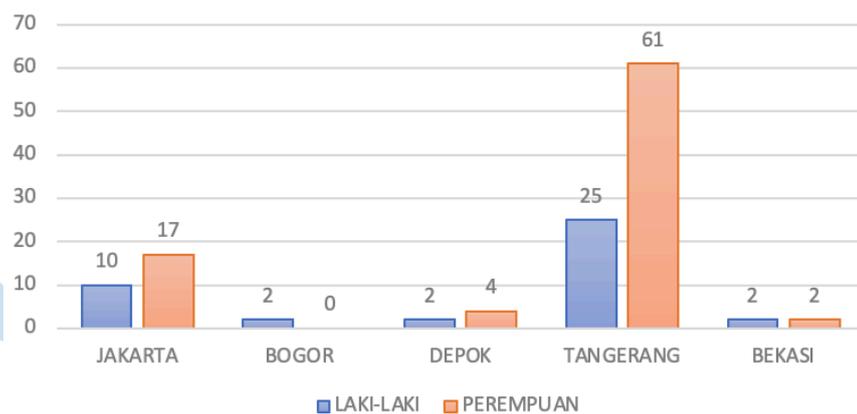
Responden Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin



Gambar 3.12 Data Responder Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin

Kemudian, melalui kuesioner dapat diketahui bahwa secara garis besar yaitu 68,8% responden berdomisili di Tangerang dengan jumlah 86 responden. Dari hasil analisis, dapat diketahui juga bahwa 61 diantaranya berjenis kelamin perempuan. Lalu, diposisi kedua terbanyak, yakni Jakarta sebesar 21,6% dengan jumlah 27 responden.

Responden Berdasarkan Wilayah dan Jenis Kelamin



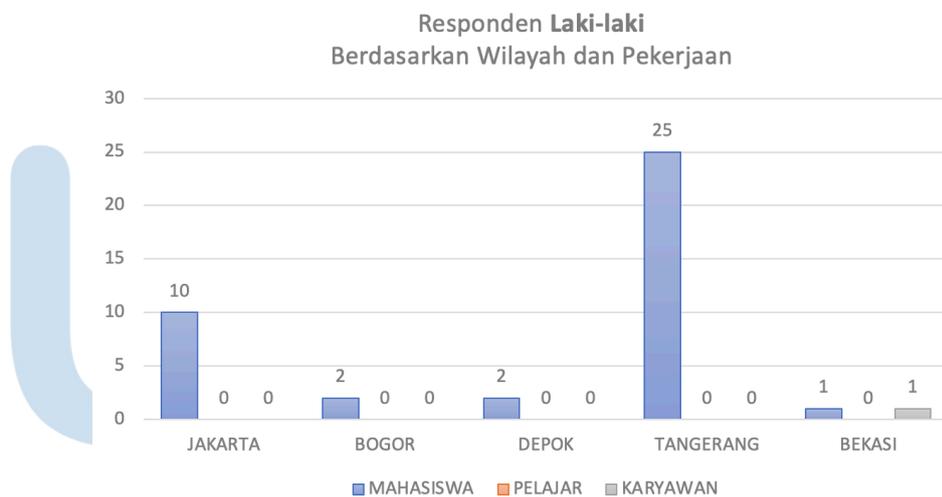
Gambar 3.13 Data Responder Berdasarkan Wilayah dan Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil survei, 92% responden merupakan seorang mahasiswa atau mahasiswi dengan jumlah 115 responden dari jumlah total 125. Melalui analisis, ditampilkan juga penyebarannya pada setiap wilayah dan jenis kelamin, dimana mayoritas responden

perempuan merupakan seorang mahasiswa yang berlokasi di Tangerang. Untuk responden laki-laki, mayoritas pekerjaannya juga masih mahasiswa yang berlokasi di Tangerang dengan jumlah 25 responden. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa secara garis besar responden merupakan mahasiswa yang berdomilisi di Tangerang.

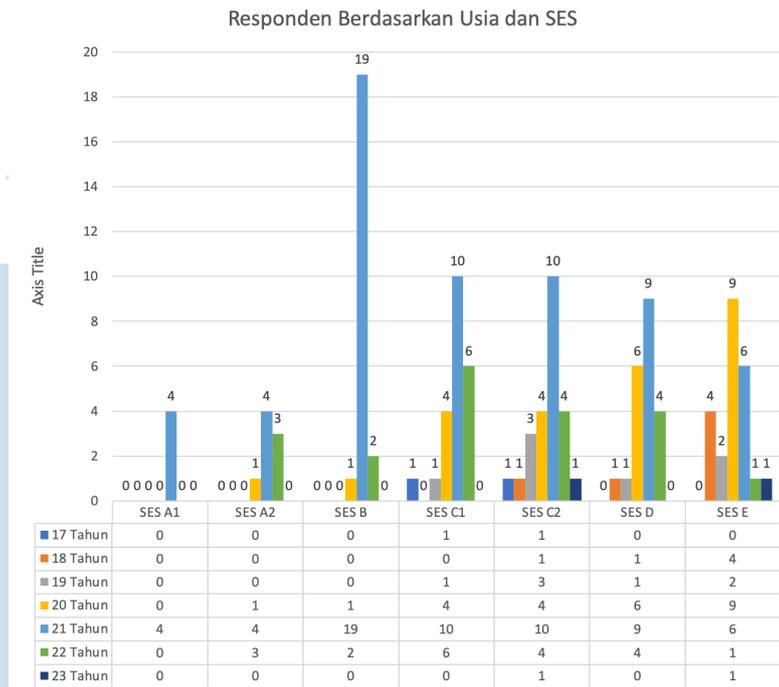


Gambar 3.14 Data Responden Perempuan Berdasarkan Wilayah dan Pekerjaan



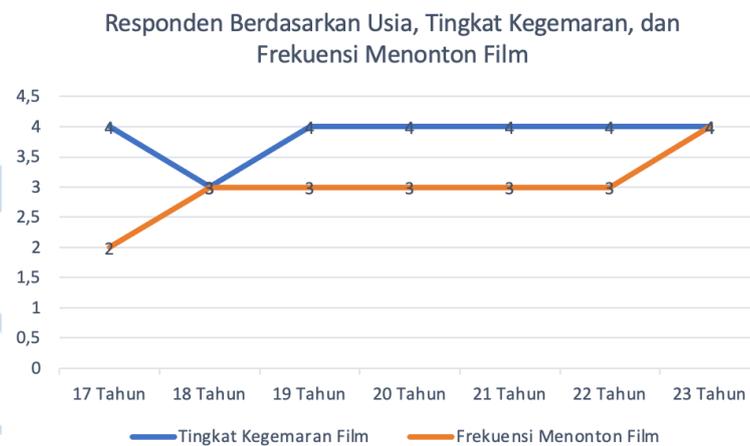
Gambar 3.15 Data Responden Laki-laki Berdasarkan Wilayah dan Pekerjaan

Berdasarkan *Socio-Economic Status* (SES), responden paling banyak berada di tingkatan SES C2 yaitu sekitar 19,2% dengan jumlah 24 responden. Namun, dapat dilihat juga bahwa sebagian besar responden yang berusia 21 tahun berada di tingkatan SES B.



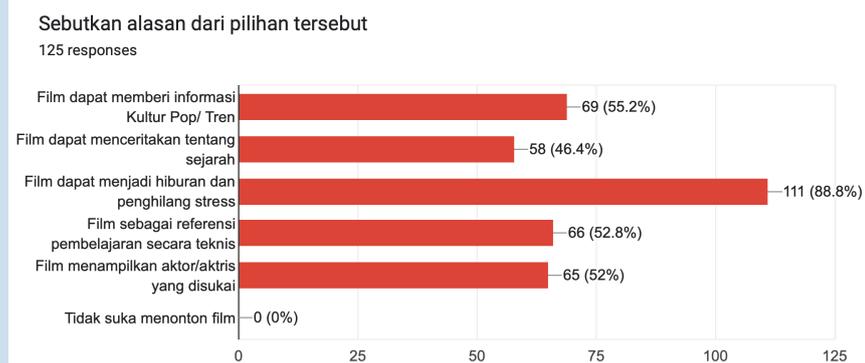
Gambar 3.16 Data Responden Berdasarkan Usia dan SES

Dari skala 1—4 terkait tingkat kegemaran responden terhadap menonton film, sebagian besar memilih skala 4. Hal itu menandakan bahwa minat para responden terhadap film cukup tinggi. Sedangkan untuk frekuensi waktu mereka menonton film, mayoritas memilih skala 3, yang berarti meskipun mereka gemar menonton film tetapi tidak terlalu sering dalam melakukannya.



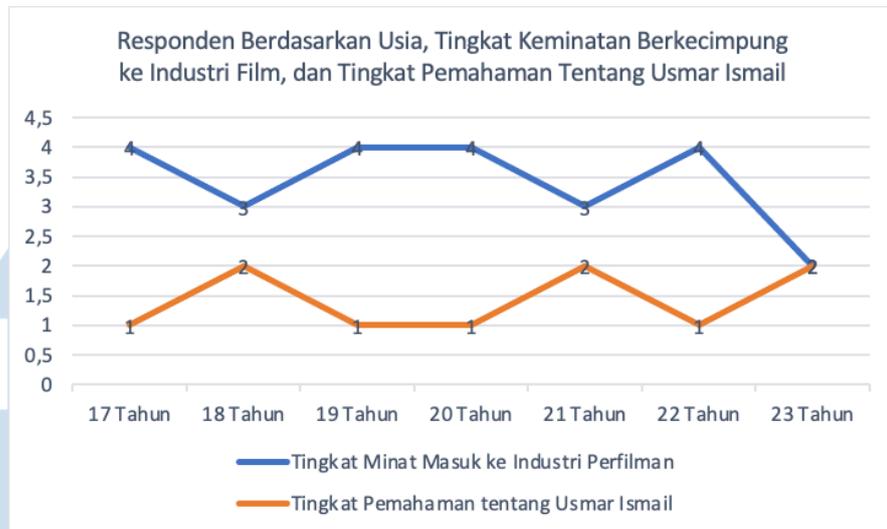
Gambar 3.17 Data Responden Usia, Tingkat Kegemaran, Dan Frekuensi Menonton Film

Untuk mengetahui alasan atas hasil survei tersebut, penulis juga menanyakan apa hal yang mendasari responden dalam memilih skala 4 terkait kegemarannya menonton film. Sebesar 88,8% berpendapat bahwa hal itu karena film dapat menjadi suatu hiburan dan sarana yang dapat menghilangkan stres.



Gambar 3.18 Data Alasan Kegemaran Terhadap Menonton Film

Kemudian, penulis juga menanyakan perihal keminatan responden untuk berkecimpung ke dalam industri perfilman dan hasilnya dari skala 1—4, sebagian besar memilih skala 4 dan hanya tingkatan usia 23 tahun yang memilih skala 2. Lalu, melalui kuesioner penulis juga bertanya tentang tingkat wawasan responden terhadap tokoh Usmar Ismail, yang dimana hampir semuanya memilih skala 1. Sehingga melalui data tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun minat responden untuk masuk ke dalam dunia film cukup tinggi tetapi, pengetahuan mereka tentang sosok Usmar Ismail masih sangat minim.



Gambar 3.19 Data Berdasarkan Usia, Minat Film, dan Pemahaman Usmar Ismail

Perihal perancangan media informasi, penulis menanyakan tentang jenis media informasi serta gaya ilustrasi apa yang paling digemari responden pada setiap tingkatan usia. Dari 125 responden, media sosial unggul dengan 72,8% suara dan disusul oleh buku sebagai media informasi yang paling digemari kedua sekitar 59,2%. Sedangkan, untuk gaya ilustrasi yang paling banyak menjadi preferensi responden adalah sketsa kasar dengan pendekatan semi-realis dengan suara 30,8% responden.

Hasil Survei: Preferensi Media Informasi dan Jenis Ilustrasi Yang Paling Banyak Dipilih Pada Setiap Tingkatan Usia Responden		
Usia	Media Informasi	Jenis Ilustrasi
17 Tahun	Media Sosial	Children book
18 Tahun	Media Sosial	Sketsa Kasar, Semi-realis
19 Tahun	Buku	Sketsa Kasar, Semi-realis
20 Tahun	Buku	Sketsa Semi-realis, Akromatik
21 Tahun	Media Sosial	Sketsa Kasar, Semi-realis
22 Tahun	Buku	Sketsa Realis, Monokrom
23 Tahun	Media Sosial	Sketsa Kasar, Semi-realis

Gambar 3.20 Data Responden Berdasarkan Media Informasi dan Jenis Ilustrasi

3.1.2.2 Kesimpulan

Melalui keterangan dan data yang didapat melalui penyebaran kuesioner kepada remaja akhir berusia 18—22 tahun yang

berdomisili di Jabodetabek dapat disimpulkan bahkan konten yang akan dicantumkan pada perancangan media informasi tentang karya film Usmar Ismail akan lebih efektif untuk ditargetkan secara spesifik pada remaja usia 21 tahun dengan jenis kelamin perempuan, dan berdomisili di Tangerang. Pendekatan media informasi yang digunakan juga akan terkait dengan buku dan media sosial dengan penggunaan visual ilustrasi kasar semi realis.

3.2 Metodologi Perancangan

Dalam merancang media informasi mengenai karya film Usmar Ismail, penulis menggunakan metodologi perancangan milik Robin Landa yang dikemukakan dalam bukunya “*Graphic Design Solutions*” (2014). Tahapan-tahapannya, antara lain, yaitu:

1) *Orientation*

Pada sebuah perancangan, tahapan awal, yaitu *orientation* atau yang disebut juga dengan *material gathering* bertujuan untuk mengumpulkan segala data serta informasi yang berkaitan dengan topik agar dapat memperoleh masalah dan mengenali target audiens lebih dalam. Data yang dikumpulkan berupa bacaan, dokumentasi, studi literatur, studi eksisting berkaitan dengan topik yang telah ada, lalu melakukan wawancara dengan para ahli, serta survei langsung ke lokasi.

2) *Analysis*

Tahapan analisis terhadap segala informasi dan data yang telah diperoleh dari tahapan sebelumnya. Hal itu dilakukan dengan memilah kembali data yang ada kemudian menyusunnya menjadi kesatuan struktur konten yang rapih hingga dapat dengan mudah menarik kesimpulan atas solusi dari permasalahan yang telah ditemukan hingga terciptanya *design brief*. *Design brief* inilah yang nantinya akan menjadi acuan perancangan buku agar dapat menjadi media informasi yang efektif untuk pembacanya.

3) *Visual Concepts*

Setelah memperoleh solusi dari tahap sebelumnya, maka di tahap ini melakukan penentuan konsep secara visual sebagai fondasi gagasan terhadap desain yang akan dibuat. Hal tersebut dilakukan dengan proses *brainstorming* untuk menemukan hubungan antara data yang diperoleh mengenai topik dengan elemen visual yang ada hingga dapat menentukan *keywords* dan *big idea* yang menjadi payung besar terhadap gaya visual, palet warna, *typeface*, teknik penulisan yang akan diterapkan.

4) *Design Development*

Dari penentuan *big idea*, gaya visual, *typeface*, dan sebagainya beserta data-data yang telah diseleksi, selanjutnya di tahap ini hal tersebut sudah mulai masuk dalam tahapan visualisasi. Visualisasi tersebut berupa sketsa kasar yang kemudian dioptimalkan menjadi sketsa komprehensif untuk memperoleh desain final yang sesuai dengan *design brief* di awal,

5) *Implementation*

Tahapan paling akhir, yaitu mengimplementasikan dan merealisasikan desain yang telah dibuat menjadi sebuah karya nyata. Nyata dalam artian bila perancangan tersebut berupa media cetak, maka di tahapan ini akan dicetak dalam ukuran dan material sesungguhnya yang telah ditentukan. Lalu, karya tersebut kemudian akan dievaluasi kembali untuk mengetahui unsur-unsur yang masih kurang dan dapat disempurnakan menjadi perancangan yang efektif dan sesuai dengan *design brief*.