

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan era globalisasi pada saat ini dengan kemajuan teknologi membawa dampak perubahan terhadap berbagai sektor kehidupan manusia. Dampak perubahan yang terasa saat ini salah satunya pada bidang informasi dan komunikasi. Salah satu bidang informasi dan komunikasi yaitu melalui film. Film adalah suatu bentuk komunikasi massa elektronik berupa media audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra, dan kombinasinya. Film merupakan salah satu bentuk komunikasi modern yang kedua muncul di dunia setelah surat kabar (Sobur, 2004, 126). Film sebagai media massa komunikasi yang berpengaruh terhadap nilai-nilai kehidupan terutama anak-anak. Hal ini karena ada 2 (dua) jenis indera yang difungsikan dalam menerima tayangan film, yaitu indera penglihatan dan indera pendengar. Menurut Ali : 1992 dalam Munajat 2000, kemampuan mengingat setiap orang jauh lebih besar melalui penglihatan di bandingkan dengan indera pendengaran

Perkembangan film lokal dimulai pada era masuk pertama kali film di Indonesia yaitu pada tahun 1926. Film Indonesia memiliki sejarah Panjang dan sempat berjaya di Negara sendiri pada tahun 1980-an, tetapi karena satu dan lain hal, perfilman yang bertemakan anak-anak semakin sedikit. Hal ini karena

pada tahun 90-an di Indonesia banyak membuat film khusus orang dewasa. Hal tersebut berlangsung sampai pada awal abad baru sampai muncul film Petualangan Sherina. Dimana film ini bergenre musical yang diperuntukan untuk anak-anak. Walaupun film ini bukan menjadi film anak-anak pertama yang diproduksi perusahaan film negara yang saat ini dikenal sebagai Produksi Film Negara (PFN). Film ini berhasil menjadi tonggak kebangkitan kembalinya perfilman Indonesia. Setelah itu, muncul film-film anak yang lain dengan segmen yang berbeda. Menurut situs [Filmindonesia.or.id](http://Filmindonesia.or.id) yang berkecimpung di dunia perfilman Indonesia telah mendata dan mengumpulkan semua film bergenre "anak-anak" menunjukkan dalam periode 66 tahun dari tahun 1951 hingga 2017, perfilman Indonesia menghasilkan total hanya ada 84 film " Berarti rata-ratanya hanya 1-2 film setiap tahun. Jumlah yang cukup sedikit karena hanya bisa membuat 1-2 film pertahun.

Pembagian film menurut usianya yaitu klasifikasi rating film. Pada setiap negara mempunyai standar pembagian film menurut usianya masing-masing. Di Indonesia membagi klasifikasi rating film menjadi 4 yaitu SU ( semua umur ), 13+, 17+ dan 21+. Tentunya pembagian ini ditujukan untuk memilih dari setiap film yang layak ditonton oleh usia tertentu. Selain sebagai media tayangan yang dapat menghibur film juga harus dapat memberikan nilai edukasi bagi penontonya. Agar setiap film

tersampaikan kepada masanya. Selain dengan membagi film sesuai usianya tentu perlunya pengawasan dari setiap orang tua. Kesadaran dari setiap orang tua akan mengawasi setiap tayangan yang akan di tonton oleh anaknya. Hal ini akan sangat membantu film dapat tersampaikan pada masanya. Banyaknya kasus dari orang tua yang sering mengabaikan aturan klasifikasi rating dari sebuah film. Dimana pada contoh kasus film yang sedang tayang di bioskop orang tua mengajak anaknya menonton karena hanya orang tua menyukai tayang film tersebut, Sedangkan film tersebut tidak di peruntukan untuk anak- anak. Sering sekali anak-anak menimbulkan kegaduhan akibat film yang ditayangkan tidak sesuai porsinya atau anak tersebut tidak menyukai tayangan filmnya. Reaksi setiap anak ketika datang ke bioskop berbeda-beda. Suasana yang gelap dengan suara keras di ruang bioskop bagi sebagian anak mungkin merasa *sensitive* terhadap suasana ruang tersebut. Jika melihat dari permasalahan ini bukan hanya kesadaran dari setiap orang tua. Perlunya kesadaran bagi semua orang akan adanya aturan dari penayangan film menurut klasifikasi rating usia. Salah satunya pengelola bioskop harus lebih tegas terhadap semua orang yang melanggar untuk melarang ataupun sekedar mengingatkan.

Kondisi naik turun tentang film lokal Indonesia jika dilihat dengan film impor anak yang memiliki banyak pilihan dan kualitas yang baik. Tetapi tidak sedikit dari film anak lokal Indonesia yang mempunyai kualitas yang tidak kalah baik dengan impor. Tentunya Indonesia banyak memiliki film yang ditujukan untuk semua usia khususnya untuk anak-anak. Berniat memenuhi kebutuhan film untuk anak-anak Perusahaan Film Negara (PFN) menerbitkan pertamakali film anak Pada tahun 1926 berjudul "Si Pintjang" yang merupakan film hitam putih anak-anak bertemakan semangat nasionalisme yang tinggi. Tahun 1955 menerbitkan kembali film untuk anak-anak yaitu "Membalas Budi" dan "Si Melati", masih merupakan film hitam putih yang mempelopori untuk memberikan gambaran sebagian dari watak anak-anak yang beribu-ribu macam watak. Perusahaan film dalam negeri mulai berusaha kembali memproduksi film berwarna untuk anak-anak. Jumlah film untuk anak-anak pada tahun 1973 mencapai 8 buah. Jumlah ini kembali turun pada tahun-tahun berikutnya. Memasuki tahun 1990-an. Kemudian film anak mulai muncul kembali dengan perkembangan resolusi tampilan yang lebih bagus. Film "Langitku" dan "Rumahku" karya sutradara Slamet Rahardjo meraih banyak penghargaan dari sejumlah festival film dalam negeri. Melihat pencapaian film tersebut produser film lebih berani memproduksi film untuk anak-anak. Setelah itu film untuk

anak-anak tumbuh dengan pesat, seperti jin dan jun, tuyul dan mbak yul, keluarga cemara, anak ajaib, petualang sherina, joshua oh joshua, laskar pelangi, garuda didadaku, kulari kepantai, untuk rena, rumah tanpa jendela, hafalan alat shelia dan salah satunya film Si Unyil merupakan film anak-anak yang melegenda pada tahun 1981-2003, Merupakan film seri televisi yang juga digarap oleh Perum Produksi Film Negara (PFN) yang mengudara setiap hari Minggu pagi di stasiun TVRI dan menjadi ikon di salah satu acara stasiun tv, sampai saat ini yang dikenal sebagai “ Petualangan Si Unyil “ dan “ Laptop Si Unyil “. Perusahaan Film Negara (PFN) mengharapkan film anak lokal akan semakin banyak dan dikenal oleh anak-anak Indonesia sebagai karakter anak asli Indonesia yang menjadi panutan.

Masa kanak-kanak dimulai ketika anak dapat berdiri mencapai kematangannya. Masa kanak-kanak terbagi menjadi dua periode menurut Hurlcok (1990) Masa kanak-kanak awal (2-6 tahun), Masa kanak-kanak akhir (6-12 tahun ) Dalam kajian lain diungkapkan bahwa, sekitar 50% kapabilitas kecerdasan manusia terjadi ketika anak berumur 4 tahun. 80% telah terjadi ketika berumur 8 tahun, dan mencapai titik tertinggi yang dicapai ketika anak berumur sekitar 18 tahun. Pada pernyataan di atas, disebutkan bahwa perkembangan fisik dan otak terbaik pada anak 4 tahun. Tentunya pada usia ini anak sudah mendapatkan pembelajaran agar dapat berkembang dan tumbuh memiliki

moral yang baik. pada hakikatnya dalam setiap perkembangan anak terkandung sebuah tujuan yaitu : " menjadi manusia dewasa yang sanggup berdiri sendiri" (sobur, 2003:140). Mengutip *Albert Bandura dengan teorinya social Learning Theory*, Teori dan Filsafat Komunikasi, menyatakan bahwa media massa adalah agen sosialisasi utama disamping keluarga, guru di sekolah dan sahabat karib.

Dari beberapa permasalahan diatas dapat disimpulkan bahwa perlunya edukasi terhadap semua orang terutama orang tua dan anak. Edukasi mengenai tayangan film yang baik untuk ditonton oleh anak-anak tentunya sangat diperlukan. Film anak Indonesia sangat sedikit hanya membuat 1-2 film pertahun. Keterbatasan film anak Indonesia akan menjadi hal yang lebih baik jika film anak Indonesia dari pertama sampai saat ini dapat di tayangkan. Penayangan ini setidaknya dapat mengapresiasi film anak Indonesia untuk menjadi lebih maju dan berkembang. Potensi peanyangan film lama tersebut tentunya dapat mengingat kenangan masa kecil bagi kalangan tertentu tentang film anak pada jaman dahulu. Maka di perlukannya perancangan interior pusat film anak Indonesia untuk mengedukasi dan memfasilitasi aktifitas dari setiap pengunjung. Pada perancangan ini menyediakan informasi dan edukasi melalui tayangan tentang film anak Indonesia dari tahun pertama kali muncul melalui fasilitas galeri film anak. Dengan memperhatikan

tata ruangan yang dapat memberikan rasa aman dan nyaman ketika melihat benda yang dipamerkan dan film yang ditayangkan. Hal ini tentunya akan mengatasi anak dengan usia tertentu yang takut terhadap suasana ruang yang terlalu gelap. Fasilitas ruang interaktif dengan berbasis multimedia dimana anak dapat menjadi sutrada maupun karakter tokoh pemain film. Hal ini mengingat sifat dan karakter anak yang aktif, kreatif dan cenderung meniru apa yang mereka lihat.

## **1.2 Fokus Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka fokus permasalahan dalam perancangan pusat film anak Indonesia ini diantaranya :

1. Perlunya fasilitas publik yang menginformasikan dan mengedukasi anak- anak maupun orang tua mengenai film anak Indonesia dari awal kemunculannya.
2. Perlunya sarana yang dapat membantu daya kreatifitas anak yang berhubungan dengan film.
3. Perlunya fasilitas menonton dengan citra ruang yang dapat mengatasi rasa takut anak terhadap ruang menonton yang cenderung gelap.

### 1.3 Permasalahan Perancangan

1. Bagaimana merancang fasilitas ruang yang dapat meninformasikan dan mengedukasi orang tua dan anak mengenai film anak Indonesia dari awal kemunculannya
2. Bagaimana merancangan sebuah fasilitas ruang yang dapat membantu daya kreatifitas anak terhadap film
3. Bagaimana merancang desain ruang yang dapat menangani anak terhadap ruang yang gelap sehingga anak merasa aman dan nyaman

### 1.4 Ide Gagasan Perancangan

Perancangan interior pusat film anak merupakan sebuah tempat hiburan yang memberikan edukasi khususnya kepada orang tua dan anak. Dimana pada perancangan ini menyediakan berbagai fasilitas yang berhubungan dengan film. Salah satunya yaitu galeri film anak, dimana pada fasilitas ini memberikan edukasi melalui perkembangan film dari mulai pertama kali muncul sampai sekarang. Fasilitas ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan mengenalkan tentang film yang baik untuk di tonton terutama untuk anak. Perancangan biomimicry yang diterapkan dalam interior pusat film anak indonesia yang diambil dari seekor kupu-kupu yang memiliki proses perkembangan metamorfosis. Konsep perancangan metamorfosis ini akan diterapkan terutama pada ruang galeri film anak indonesia yang memiliki cerita atau *storyline*, dimana pada ruangan ini menampilkan

penayangan perkembangan film anak dari awal mulai kemunculannya hingga sekarang dengan implementasi ruang metamorfosis kupu-kupu yang dimulai dari telur, larva (ulat) ,Pupa (kepompong) hingga menjadi kupu-kupu. Dengan penayangan film terdahulu bagi sebagian orang tua dapat mengenang kenangan masa lalu mengenai tayangan film yang di tayangkan. Penayangan film tersebut tentunya orang tua dapat menjelaskan pesan isi cerita yang ingin disampaikan melalui film tersebut.

karakter anak yang kreatif dan aktif difasilitasi dengan ruang eksplorasi. Dimana pada perancangan ini anak dapat berperan menjadi aktor atau aktris dan akan mendapatkan hasil dari rekaman adegan yang direkam. Selain itu anak dapat berperan menjadi layaknya seorang sutrada yang membuat film. Disini anak dapat mengambil gambar atau video dengan kamera broadcast yang telah disediakan.

Kecenderungan anak pada usia tertentu yang memiliki ketakutan akan ruang yang gelap. Maka dalam perancangan ini suasana pada ruang bioskop dibuat lebih sedikit terang dari pada bioskop pada umumnya dengan lampu led pada treatment dinding maupun ceiling serta perantaran led hue light pada belakang layar yang akan mengikuti atmosfer dari cerita film yang ditayangkan.

## **1.5 Maksud dan Tujuan**

1. Merancang sebuah fasilitas yang dapat mengedukasi orang tua dan anak melalui film anak Indonesia agar anak dan orang tua dapat mengenal dan mempelajari film yang baik untuk ditonton untuk anak-anak.
2. Menyediakan fasilitas yang dapat membantu daya kreatifitas anak dengan ruang interaktif berbasis multimedia seperti anak dapat berperan menjadi sutrada maupun pemain dalam sebuah film lengkap dengan pakaiannya.
3. Merancang sebuah fasilitas ruang yang dapat membuat anak-anak merasa nyaman ketika menonton film.