

PERSEPSI KOLEKTIF SINEROOM TERHADAP PERPUSTAKAAN MELALUI FILM PENDEK *THE LIBRARY BOOK*

Indrarto Bimo Ariotejo^{*)}, Roro Isyawati Permata Ganggi

*Program Studi S-1 Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro,
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia, 50275*

Abstrak

Skripsi ini membahas tentang persepsi Kolektif Sineroom terhadap perpustakaan melalui film pendek *The Library Book*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi Kolektif Sineroom terhadap perpustakaan melalui film pendek *The Library Book*. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengambilan data yang dilakukan adalah dengan wawancara semi terstruktur. Penentuan informan menggunakan sampling jenuh dan didapatkan lima informan yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Data kemudian dianalisis dengan menggunakan reduksi data. Hasil analisis data menunjukkan terjadi perubahan persepsi Kolektif Sineroom setelah menonton film pendek *The Library Book*. Persepsi Kolektif Sineroom terhadap perpustakaan mengalami perubahan. Perubahan yang terjadi yaitu bahwa Kolektif Sineroom menjadi semakin menyadari pentingnya perpustakaan, menjadi lebih peduli dan mau memberikan perhatian lebih untuk perpustakaan agar tetap hidup di tengah perubahan zaman modern ini.

Kata Kunci: persepsi; film pendek *The Library Book*; Kolektif Sineroom

Abstract

[Title: The Collective Sineroom Perception of Library through The Library Book Short Films]. This thesis discusses Collective Sineroom perception of the library through the short film The Library Book. This study aims to determine Collective Sineroom perception of the library through the short film The Library Book. This type of research used in this study is a qualitative research with a descriptive approach. The data collection technique used was semi-structured interviews. Determination of informants using saturated sampling and obtained five informants who participated in this study. The data is then analyzed using data reduction. The results of the data analysis showed a change in Sineroom's collective perception after watching the short film The Library Book. Sineroom's collective perception of the library is changing. The change that occurred is that the Sineroom Collective has become increasingly aware of the importance of libraries, is becoming more concerned and willing to give more attention to libraries in order to stay alive in the midst of this changing modern era.

Keywords: perception; short film *The Library Book*; Collective Sineroom

^{*)} Penulis Korespondensi.

E-mail: indrartobimo@gmail.com

1. Pendahuluan

Perpustakaan memiliki tanggungjawab terhadap masyarakatnya untuk meningkatkan kualitas secara intelektual, tidak hanya mengikuti arus perkembangan dunia tetapi berusaha menciptakan arus itu sendiri. Dalam menjalankan tanggungjawabnya, menjadi penting bagi perpustakaan untuk mengomunikasikan pelayanan dan membangun citra diri kepada masyarakat agar fungsi perpustakaan itu sendiri dapat tersampaikan dengan baik.

Citra perpustakaan merupakan salah satu hal yang berpengaruh secara signifikan terhadap kualitas perpustakaan itu sendiri. Citra tersebut dapat terbentuk dari pandangan atau persepsi masyarakat yang dibangun melalui stimulus, dan tidak menutup kemungkinan stimulus tersebut merupakan hal-hal yang ada disekitar masyarakat, mulai dari karakteristik individu, pendidikan, hingga gaya hidup. Salah satu stimulus yang bisa membangun persepsi tersebut adalah melalui konten audiovisual. Pada era digital ini, hadirnya *Youtube* sebagai penyedia konten audiovisual sangat diminati, hal ini dibuktikan dengan 50 juta pengguna aktif perbulannya dari total 146 juta mengakses internet di Indonesia (Ayuwuragil, 2018).

Salah satu konten audiovisual yang terdapat di *Youtube* dan berpotensi membentuk persepsi masyarakat tentang perpustakaan adalah film pendek *The Library Book*. Film tersebut bercerita tentang seorang pemustaka yang ingin mengembalikan buku yang telah ia pinjam selama 8 tahun. Perpustakaan dalam film pendek ini adalah perpustakaan umum pada suatu daerah yang terancam ditutup karena sudah tidak ada lagi pemustaka yang menggunakan perpustakaan tersebut.

Film pendek ini tentu dapat menjadi stimulus yang menarik karena secara spesifik mengangkat kisah tentang perpustakaan, dan stimulus tersebut akan menghasilkan persepsi setelah direspon oleh penonton. Dalam hal ini, terdapat kelompok masyarakat atau Kolektif yang bergiat dalam bidang film, yaitu *Sineroom*. *Sineroom* atau lebih dikenal dengan Kolektif *Sineroom* merupakan suatu wadah yang memberikan alternatif tontonan film bagi para penikmat film, disertai dengan mengedukasi masyarakat Kota Semarang tentang film-film yang berkualitas. Aktivitas rutin yang dilakukan *Sineroom* adalah mengadakan pemutaran dan

diskusi film (baik film asing maupun film Indonesia dari berbagai *genre*) yang jarang atau tidak diputar atau tidak mendapat tempat di jaringan bioskop besar di Semarang. *Sineroom* merupakan satu-satunya wadah yang rutin mengadakan mengadakan *workshop*, *screening*, dan didiskusikan secara terbuka. *Sineroom* sebagai Kolektif film juga sering mengadakan *workshop*, *screening* film pendek dan mendiskusikannya bersama secara terbuka. Tidak hanya itu, *Sineroom* juga berperan sebagai *content creator*, karena sudah memproduksi beberapa karya film pendek yang ditayangkan pada kegiatan tertentu.

Sebagai Kolektif yang bergerak dalam dunia film, *Sineroom* mengetahui betul bagaimana film dapat membentuk persepsi penonton terhadap sesuatu. Persepsi, secara etimologis berasal dari bahasa Inggris yaitu *perception* atau bahasa Latin yaitu *perceptio* dari kata *percipare* yang artinya menerima atau mengambil (Sobur, 2003). Menurut Irwanto (2002), persepsi adalah proses diterimanya rangsang (objek, kualitas, hubungan antar gejala, maupun peristiwa) sampai rangsangan itu disadari dan dimengerti disebut persepsi.

Persepsi tidak terjadi begitu saja tanpa adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Seperti yang dikemukakan oleh Walgito (2004) persepsi dipengaruhi oleh beberapa faktor yang telah diklasifikasikan, antara lain:

- a. Faktor internal, yaitu faktor yang berhubungan dengan segi kejasmanian, dan segi psikologis.
- b. Faktor eksternal, yaitu stimulus dan sifat-sifat yang menonjol pada lingkungan yang melatarbelakangi objek yang merupakan suatu kebulatan atau kesatuan yang sulit dipisahkan, antara lain: guru, metode pembelajaran, materi, sarana dan prasarana, lingkungan dan teman. Persepsi setiap manusia terhadap suatu stimulus beragam dikarenakan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi tersebut.

Walgito (2004) memberikan penjelasan bahwa persepsi sebagai suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris. Proses tersebut tidak berhenti begitu saja, melainkan stimulus tersebut diteruskan dan proses selanjutnya merupakan proses persepsi.

Proses terjadinya persepsi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut. Pada awalnya objek menimbulkan stimulus, dan stimulus mengenai alat indera atau reseptor. Perlu diartikan bahwa antara objek dan stimulus itu berbeda, tetapi ada pada saat tertentu objek dan stimulus itu menjadi satu, misalnya dalam hal tekanan. Benda sebagai objek langsung mengenai kulit, sehingga akan terasa tekanan tersebut (Walgito, 2004).

Proses stimulus mengenai alat indera merupakan proses kealaman atau proses fisik. Stimulus yang diterima oleh alat indera diteruskan oleh syaraf sensoris ke otak. Proses ini yang disebut sebagai proses fisiologis. Kemudian terjadilah proses di otak sebagai pusat kesadaran sehingga individu menyadari apa yang dilihat, atau apa yang didengar, atau apa yang diraba. Proses yang terjadi dalam otak atau dalam pusat kesadaran inilah yang disebut sebagai proses psikologis. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa taraf akhir dari proses persepsi ialah individu menyadari tentang misalnya apa yang dilihat, apa yang didengar, atau apa yang diraba, yaitu stimulus yang diterima melalui alat indera. Proses ini merupakan proses terakhir dari persepsi dan merupakan persepsi sebenarnya (Walgito, 2004).

Persepsi yang diteliti dalam penelitian ini adalah persepsi mengenai sebuah film. Dalam Undang-undang Perfilman Nomor 33 Tahun 2009 juga disebutkan bahwa "Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan" (Sekretariat Negara, 2009). Film menampilkan serangkaian pesan berupa kata-kata dari segi pendengaran maupun penglihatan, selain itu film juga mempresentasikan dan mencerminkan kondisi kehidupan masyarakat tertentu. Film mempunyai berbagai fungsi, salah satunya adalah sebagai sarana untuk menghibur penonton. Selain itu, film juga dapat memberikan manfaat yang berarti karena film muncul dari kondisi masyarakat itu sendiri. McQuail (2010) menyatakan bahwa pesan yang terkandung dalam film timbul dari keinginan untuk merefleksikan kondisi masyarakat dan bahkan mungkin juga bersumber dari keinginan untuk memanipulasi.

Salah satu jenis film adalah film pendek. Menurut *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*, film pendek adalah film yang memiliki

durasi tidak lebih dari 40 menit, termasuk semua kredit (*Academy of Motion Picture Arts and Science*, 2018). Boggs dan Petrie menjelaskan bahwa film merupakan unsur-unsur naratif dan verbal yang me madukan unsur-unsur naratif dan unsur-unsur sinematografis (Boggs and Petrie, 2008). Berikut adalah tiga komponen dalam film:

a. Alur

Alur mengandung unsur jalan cerita yang menekankan hubungan kasualitas, kelogisan hubungan antar peristiwa yang memiliki hubungan sebab-akibat, tidak hanya sekadar berurutan secara kronologis, yang dikisahkan dalam karya naratif (Boggs and Petrie, 2008). Elemen pembangun alur yaitu:

1. Pemaparan (*exposition*): pemaparan adalah tahap yang terutama berisi pelukisan dan pengenalan situasi latar dan tokoh cerita. Tahap ini merupakan tahap pembukaan cerita, pemberian informasi awal yang berfungsi sebagai landasan cerita yang dikisahkan pada tahap berikutnya.
2. *Gawn (complication)*: merupakan masalah dan peristiwa yang menyulut terjadinya konflik yang telah dimunculkan, kemudian membesar, berkembang dan kadar intensitasnya pun meningkat. Tahap ini biasanya terpanjang, sebab peristiwa-peristiwa dramatis yang menjadi inticerita semakin mencekam dan menegangkan.
3. Klimaks (*climax*): klimaks adalah konflik dan pertentangan-pertentangan yang mencapai titik puncak. Klimaks sebuah cerita akan dialami oleh tokoh utama yang berperan sebagai pelaku dan penderita pada konflik utama.
4. Penyelesaian (*denouement*): Penyelesaian adalah peregangan ketegangan dan jalan keluar bagi segala konflik. Penyelesaian dapat dikategorikan ke dalam dua golongan, yaitu penyelesaian tertutup, di mana keadaan akhir cerita memang sudah selesai, dan penyelesaian terbuka, di mana keadaan akhir sebuah cerita masih potensial untuk dilanjutkan, dan konflik masih belum terselesaikan (Nurgiyantoro, 1995).

b. Latar

Merupakan waktu dan ruang terjadinya sebuah cerita. Latar merupakan unsur dasar di dalam seluruh cerita dan memberikan

kontribusi yang penting kepada tema dan juga memberikan keseluruhan efek pada film.

c. Penokohan

Hal yang dapat dilakukan sebuah film menjadi menarik yaitu tokoh-tokoh yang diperankan harus terlihat nyata, dimengerti, dan layak diperhatikan. Tokoh dalam sebuah cerita fiksi dibedakan jenisnya berdasarkan berbagai sudut pandang dalam melihat tokoh sehingga tokoh dapat dikastorikan ke dalam beberapa jenis. Menurut Boggs dan Petrie (2008) ada beberapa jalur untuk memahami karakter pada tokoh dalam film, yaitu:

1. Penokohan melalui penampilan fisik. Watak seorang tokoh dalam film terlihat dari penampilan fisiknya, mulai dari wajah, gestur tubuh, hingga pakaian yang digunakan.
2. Penokohan melalui dialog. Perwatakan seorang tokoh diungkapkan melalui hal yang mereka ucapkan, sikap, pola berbicara, dan cara mereka mengucapkannya.
3. Penokohan melalui tindakan eksternal. Watak tokoh dapat dinilai melalui tindakan-tindakan yang dilakukannya, karena segala tindakan yang dilakukan memiliki tujuan berdasarkan motif-motif tertentu.
4. Penokohan melalui tindakan internal. Tindakan dalam diri (batin) juga dapat dinilai sebagai watak dari tokoh dalam sebuah cerita, misal dalam lingkup pikiran, perasaan, lamunan, ataupun cara berpikir tokoh tersebut.
5. Penokohan melalui pengontrasan. Salah satu teknik yang efektif untuk memahami seorang tokoh yaitu dengan mengontraskan tokoh-tokoh yang memiliki perilaku, pola pikir, gaya hidup, dan penampilan fisik yang sangat berbeda dengan tokoh utama.
6. Penokohan berkembang dan statis. Tokoh ini sangat berpengaruh oleh kejadian-kejadian pada alur cerita dan mengalami beberapa perubahan serius pada kepribadian, perilaku, dan cara pandang terhadap dunia sebagai hasil dari kejadian dalam cerita.
7. Penokohan sederhana dan bulat. Tokoh sederhana bersifat dua dimensi. Tokoh jenis ini mudah ditebak, kekurangan

kompleksitas dan kualitas unik yang berhubungan dengan kedalaman psikologis.

Film menampilkan serangkaian pesan berupa kata-kata dari segi pendengaran maupun penglihatan, selain itu film juga mempresentasikan dan mencerminkan kondisi kehidupan masyarakat tertentu. Beberapa studi telah menyimpulkan bahwa film dengan tema yang *real* (walaupun fiksional) dapat mempengaruhi dan membentuk persepsi. Misalnya dalam hal masalah sosial menurut Barbara Wilson (dalam Pautz, 2015, p. 120-128) menemukan bahwa paparan media terhadap penyakit sosial, seperti pemerkosaan, membantu mendidik dan mengubah sikap penonton. Film juga memengaruhi persepsi kita tentang berbagai profesi dan kategori individu dalam masyarakat. Misalnya, menurut Miller dan Stam (2004) dalam buku *A Companion to Film Theory* menjelaskan bahwa film menyampaikan penggambaran yang negatif dan tidak akurat terhadap wartawan dan profesional hubungan masyarakat. Selanjutnya, Daniel P. Franklin (2017) menyatakan bahwa film dapat memengaruhi persepsi dan perilaku audiens mengenai budaya politik.

Kemampuan film untuk mempengaruhi persepsi penonton dapat dijelaskan dengan 2 cara (Pautz, 2015, p. 120-128). Pertama, Film memengaruhi persepsi karena kemampuannya untuk memberikan informasi dan pengalaman semu, karena ketiadaan pengalaman individu (K. S. Miller, 1999). Jadi, jika penonton tidak mengetahui dan tidak mempunyai pengalaman bagaimana kondisi suatu perpustakaan, maka pengetahuan dan pengalaman itu dapat diperoleh dari film. Kedua, kemampuan film untuk memberi penonton pengalaman semu berasal dari pengalaman menonton secara menyeluruh (Pautz, 2015, p. 120-128). Berbeda dengan karya seni lainnya, film memiliki kemampuan untuk memikat penonton dan secara komprehensif mengamati indera penglihatan dan suara. Film membantu penonton untuk melihat versi tertentu dari kenyataan, dan disitulah letak kemampuan luar biasa film dalam mempengaruhi persepsi.

Perpustakaan pun tidak luput sebagai objek film dan telah dilakukan berbagai macam penelitian terhadapnya. Permasalahan yang diangkat sangat beragam, mulai dari persepsi perpustakaan, pustakawan, sampai isu sosial yang ada dalam perpustakaan. Misalnya,

Azzasyofia (2012) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa perpustakaan direpresentasikan sebagai tempat yang menyimpan koleksi buku dan benda berharga serta pustakawan memiliki wawasan luas serta kemampuan meneliti dengan baik. Serta Cahyadi (1998, p. 1-21) menemukan bahwa secara umum media masih menggunakan stereotip-stereotip yang berlaku di masyarakat mengenai perpustakaan. perpustakaan yang membosankan, serta pustakawan masih terkait dengan relasi jender tertentu, dan stereotip “kutu buku” berkacamata.

2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, karena bertujuan untuk mengeksplor secara mendalam bagaimana persepsi anggota Kolektif Sineroom terhadap film pendek *The Library Book*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan:

- a. Observasi
Observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diselidiki (Arikunto, 2006). Teknik observasi digunakan peneliti untuk mempelajari film pendek *The Library Book* yang terdapat pada akun *Youtube Jameson Irish Whiskey* dan untuk mempelajari kegiatan Kolektif Sineroom.
- b. Wawancara
Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari informan yang lebih mendalam dan jumlah informannya sedikit atau kecil (Sugiyono, 2014). Wawancara ini melibatkan pertanyaan yang tidak terstruktur dan umumnya terbuka yang jumlahnya sedikit dan dimaksudkan untuk memperoleh pandangan dan pendapat dari para peserta. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara yang dinamakan *interview guide* atau panduan wawancara (Nazir, 1985). Wawancara semi-terstruktur adalah wawancara dengan menggunakan pedoman sebagai patokan dalam alur, urutan, dan penggunaan kata, pertanyaan terbuka namun ada batasan

tema, serta tergantung pada situasi-kondisi alur pembicaraan (Herdiansyah, 2012).

- c. Dokumentasi
Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2014). Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi postingan media sosial, *website* dan artikel yang memuat aktivitas Kolektif Sineroom.

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara kepada lima informan yaitu pengelola Kolektif Sineroom. Informan didapatkan dengan menggunakan teknik *sampling* jenuh atau sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2014).

Untuk mendapatkan sampel tersebut, peneliti melakukan rekrutmen, yaitu bagaimana cara peneliti merekrut partisipan untuk berkontribusi dalam penelitian ini. Adapun acara yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Membuat surat izin penelitian. Sebelum menghubungi partisipan, peneliti membuat surat izin terlebih dahulu yang diajukan kepada Kolektif Sineroom Semarang untuk meminta izin melakukan penelitian.
2. Mengikuti kegiatan Kolektif Sineroom. Kolektif Sineroom sering kali dengan rutin mengadakan kegiatan baik itu screening film, diskusi, dan workshop film. Dalam kesempatan itu peneliti akan ikut serta dalam kegiatan tersebut dan membangun relasi dengan anggota Kolektif Sineroom Semarang. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan Untuk melakukan analisa data, menurut Miles dan Huberman terdapat tiga aktivitas analisis data, yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*) (Miles & Huberman, 1992, p. 15-20).

Selanjutnya hasil temuan diuji dengan Triangulasi digunakan dalam uji keabsahan data, dan diartikan sebagai teknik pemeriksaan

keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain, di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut (Moleong, 2007). Terdapat tiga metode dalam triangulasi yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu (Sugiyono, 2014).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Persepsi Kolektif Sineroom terhadap Perpustakaan Sebelum Menonton Film Pendek *The Library Book*

Tema persepsi Kolektif Sineroom tentang perpustakaan sebelum menonton film pendek *The Library Book* merupakan tema pertama yang dianalisis peneliti dalam menjawab penelitian. Tema ini menjelaskan bagaimana Kolektif Sineroom mempersepsikan perpustakaan sebelum menonton film pendek *The Library Book*. Kolektif Sineroom mempunyai pemahaman yang belum cukup baik mengenai perpustakaan. Meskipun Kolektif Sineroom sudah memanfaatkan perpustakaan untuk memenuhi kebutuhannya, tetapi Kolektif Sineroom belum memiliki pemahaman yang tepat mengenai fungsi perpustakaan. Hal ini disebabkan karena masih banyak anggapan bahwa perpustakaan itu hanya sebuah tempat untuk meminjam buku, padahal pengertian perpustakaan adalah lebih dari sekedar tempat untuk meminjam buku. Menurut Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007, perpustakaan merupakan institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka (Sekretariat Negara, 2009).

Persepsi Kolektif Sineroom terhadap perpustakaan juga dapat dinilai dari segi afektif, yaitu sikap informan terhadap perpustakaan. Salah satu informan belum secara sadar mengunjungi perpustakaan karena menganggap perpustakaan bukan tempat yang nyaman dan lebih menyukai perpustakaan digital. Kolektif Sineroom belum menyadari manfaat perpustakaan sebagai tempat untuk mencari informasi dan belum menggunakan fasilitas yang disediakan perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan informasinya. Meskipun demikian, bagi pengelola Kolektif Sineroom, perpustakaan mempunyai peranan penting sebagai penyedia informasi yang terverifikasi. Persepsi Kolektif Sineroom terhadap perpustakaan terbentuk dari

kegiatan sehari-hari pengelola. Pengelola Kolektif Sineroom sendiri terdiri dari berbagai macam latar belakang pekerjaan, hal ini tentu sangat mempengaruhi persepsi terhadap perpustakaan.

3.2 Proses Pembentukan Persepsi Kolektif Sineroom terhadap Perpustakaan Melalui Film Pendek *The Library Book*

Untuk membentuk persepsi, terdapat proses yang dialami seseorang. Proses terjadinya persepsi tersebut dapat dijelaskan bahwa pada awalnya objek menimbulkan stimulus, dan stimulus mengenai alat indera atau reseptor. Pada penelitian ini, objek persepsi adalah film pendek *The Library Book*. Kemudian proses stimulus mengenai alat indera merupakan proses kealaman atau proses fisik. Alat indera yang dimaksud dalam penelitian ini adalah indera penglihatan dan pendengaran pengelola Kolektif Sineroom.

Stimulus yang diterima oleh alat indera diteruskan oleh syaraf sensoris ke otak. Proses ini yang disebut sebagai proses fisiologis. Kemudian terjadilah proses di otak sebagai pusat kesadaran sehingga individu menyadari apa yang dilihat, atau apa yang didengar, atau apa yang diraba. Proses yang terjadi dalam otak atau dalam pusat kesadaran inilah yang disebut sebagai proses psikologis. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa taraf akhir dari proses persepsi ialah individu menyadari tentang misalnya apa yang dilihat, apa yang didengar, atau apa yang diraba, yaitu stimulus yang diterima melalui alat indera.

Untuk itu, pada tema ini akan dijelaskan bagaimana proses terbentuknya persepsi Kolektif Sineroom terhadap perpustakaan melalui film pendek *The Library Book*. Film pendek *The Library Book* mengangkat perpustakaan sebagai tema yang digunakan dalam film. Perpustakaan dalam film ini tidak hanya mempunyai peran sampingan semata, tetapi perpustakaan mempunyai peranan yang begitu penting dan dijadikan inti cerita.

3.2.1 Ide Cerita

Salah satu tujuan dibuatnya film adalah bahwa ada pesan yang ingin disampaikan kepada penonton, entah itu secara langsung (melalui dialog dan pergerakan tokoh) ataupun tidak langsung yang dapat disampaikan melalui suatu tanda atau simbol non-verbal, misalkan seperti

latar belakang tempat dan suasana. Sub tema ini menjelaskan bagaimana proses terbentuknya pemahaman terhadap cerita yang disampaikan pada film pendek *The Library Book*, karena ide cerita ini merupakan bagian dari objek persepsi yang menimbulkan stimulus dan diterima reseptor, yaitu pengelola Kolektif Sineroom.

Gambar 3.1 Koran Lokal yang Memberitakan Perpustakaan



(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=qPtBcSedYv0&t=2s>, Diakses tanggal 6 Oktober 2018)

Pada gambar 3.1 dapat dilihat bahwa koran lokal telah memberitakan perpustakaan lokal yang akan tutup. Adegan ini mengawali film pendek *The Library Book*, yang mana merupakan inti dari cerita dalam film ini. Film ini diawali dengan menampilkan adegan berupa surat kabar lokal bahwa perpustakaan lokal akan segera ditutup. Dengan menceritakan tentang sebuah perpustakaan kota yang akan tutup. Pemain utama yang bernama Desmond berperan sebagai pemustaka. Sebelum masuk ke perpustakaan ia berpapasan dengan dua orang pemuda dengan gawai ditangannya. Setelah itu seorang pemustaka yang bernama Desmond ia ingin mengembalikan buku yang telah ia pinjam dan belum dikembalikan selama delapan tahun lamanya.

Gambar 3.2 Pemustaka (Desmond) ingin Mengembalikan Buku



(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=qPtBcSedYv0&t=2s>, Diakses tanggal 6 Oktober 2018)

Pada gambar 3.2 terlihat Desmond ingin mengembalikan buku yang terlambat ia kembalikan selama 8 tahun. Kemudian terjadi perbincangan antara Desmond dengan seorang pustakawan. Pada akhir cerita diketahui bahwa Desmond telah sukses karena membaca buku yang ia pinjam tersebut. Akhirnya, Desmond mendonasikan sejumlah uang untuk perpustakaan.

Ide cerita film pendek *The Library Book* yaitu film ini berawal dari terdapat sebuah perpustakaan yang akan ditutup karena sudah tidak ada lagi orang yang mengunjungi lagi perpustakaan karena pergerakan teknologi yang begitu pesat sehingga terjadi pergeseran minat terhadap perpustakaan. Kemudian seorang pemustaka mendatangi perpustakaan tersebut, ia ingin mengembalikan buku yang telah ia pinjam selama delapan tahun. Setelah itu ia mengetahui bahwa perpustakaan tersebut akan segera ditutup. Film ini berakhir dengan pemustaka mengembalikan buku yang ia pinjam beserta sebuah cek yang berjumlah \$ 750.000 atau sekitar Rp 1.000.000.000 kepada pemustaka untuk perpustakaan tersebut.

Gambar 3.3 Pemustaka (Desmond ingin Mengembalikan Buku)



(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=qPtBcSedYv0&t=2s>, Diakses tanggal 6 Oktober 2018)

Pada gambar 3.3 dapat dilihat bahwa pemustaka (Desmond) memberikan sebuah cek yang diselipkan dalam buku yang ia pinjam.

3.2.2 Alur

Film merupakan sebuah cerita yang bertutur dengan audiovisual didukung dengan unsur-unsur yang menyertainya. Alur dalam film merupakan pergerakan film untuk menuturkan ceritanya. Sub tema ini menjelaskan bagaimana proses terbentuknya pemahaman terhadap alur dalam film pendek *The Library Book*, karena alur

merupakan bagian dari objek persepsi yang menimbulkan stimulus dan diterima reseptor, yaitu pengelola Kolektif Sineroom.

Film ini menggunakan alur yang tidak terlalu rumit. Tidak rumit dalam arti bahwa film ini menggunakan alur maju dan tidak membuat penonton menduga-duga alur filmnya serta mudah untuk diikuti. Alur yang digunakan dalam film ini adalah alur maju. Alur maju berarti cerita dalam film ini menuturkan cerita secara berurut, dari kejadian pertama hingga terakhir. Pemilihan alur maju menjadi pilihan paling tepat untuk digunakan dalam film ini karena konsep cerita memang tidak membutuhkan alur yang rumit atau maju mundur. Alur maju juga memberikan keuntungan bagi penonton awam dalam menonton film ini, sehingga pesan yang film ini ingin sampaikan dapat diterima dengan baik oleh penonton. Selain itu, alur dibangun melalui empat tahapan, yaitu: pemaparan, konflik, klimaks, dan penyelesaian.

Pemaparan merupakan tahap awal dimulainya cerita, pengenalan situasi dan tokoh, pada film ini diperkenalkan dua orang tokoh utama yaitu pemustaka (Desmond) dan pustakawan (Sarah) serta dua pemeran figuran. Setelah itu muncul konflik atau masalah, Desmond ingin mengembalikan buku yang telah ia pinjam selama delapan tahun, tetapi Sarah menolak dengan alasan perpustakaan ini akan tutup.

Klimaksnya terjadi perbincangan antara Desmond dengan Sarah dan film diselesaikan dengan Desmond memberikan sejumlah uang untuk didonasikan ke perpustakaan tersebut..

3.2.3 Latar

Sebagai tema utama dalam cerita, perpustakaan tentu juga dijadikan sebagai objek dalam film ini. Latar merupakan keterangan mengenai tempat, waktu dan suasana dalam film. Sub tema ini menjelaskan bagaimana proses terbentuknya pemahaman terhadap latar dalam film pendek *The Library Book*, karena latar merupakan bagian dari objek persepsi yang menimbulkan stimulus dan diterima reseptor, yaitu pengelola Kolektif Sineroom. Karena dalam penelitian ini yang menjadi pembahasan utama adalah persepsi mengenai perpustakaan, maka yang akan menjadi fokus adalah latar mengenai tempat. Latar tersebut tentu sangat mempengaruhi penyampaian dalam film.

Gambar 3.4 Suasana Perpustakaan



(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=qPtBcSedYv0&t=2s>, Diakses tanggal 6 Oktober 2018)

Pada gambar 3.4 dapat dilihat bahwa suasana di dalam perpustakaan ditampilkan dengan cahaya penerangan yang redup serta tata letak perpustakaan yang terkesan sangat diatur.

Suasana di dalam perpustakaan ditampilkan dengan cahaya penerangan yang redup serta tata letak perpustakaan yang terkesan sangat diatur. Pada sisi lain, film ini juga kurang mengeksplorasi perpustakaan itu sendiri. suasana perpustakaan terlalu artificial yang berarti pembuat film terlalu mengatur suasana perpustakaan, sehingga terkesan tidak natural. Suasana perpustakaan dalam film ini juga terkesan bertemakan *vintage*, yang kerap kali dikaitkan dengan perpustakaan pada abad ke-19, tetapi film ini juga menunjukkan bahwa masih ada buku yang berserakan di atas meja.

Dalam film ini, perpustakaan ditampilkan dengan cahaya penerangan yang redup serta tata letak perpustakaan yang terkesan sangat diatur. latar tempat sangat mendukung film ini. Hal tersebut berdasarkan dari suasana sepi dan sedikit gelap dengan penerangan yang minim pada perpustakaan. Meskipun tata letak objek-objek dalam perpustakaan terkesan sangat diatur sehingga menimbulkan kesan yang tidak natural. Pembentukan suasana film tersebut tentu sangat berpengaruh terhadap pesan yang ingin disampaikan, yaitu berkaitan dengan ide cerita, bahwa tidak ada lagi pemustaka yang mengunjungi perpustakaan sehingga menyebabkan perpustakaan ini mengalami kemunduran dan akan segera ditutup.

3.2.4 Penokohan

Selain latar, unsur film yang lainnya adalah penokohan. Dengan memperhatikan tokoh yang bermain dengan karakternya masing-masing dapat membawa cerita dalam film menjadi lebih

dinamis dan memperkuat jalan cerita, karena merupakan satu kesatuan dari film ini. Sub tema ini menjelaskan bagaimana proses terbentuknya pemahaman terhadap penokohan dalam film pendek *The Library Book*, karena penokohan merupakan bagian dari objek persepsi yang menimbulkan stimulus dan diterima reseptor, yaitu pengelola Kolektif Sineroom.

Gambar 3.5 Suasana Perpustakaan



(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=qPtBcSedYv0&t=2s>, Diakses tanggal 6 Oktober 2018)

Pada gambar 3.5 diperlihatkan bahwa pustakawan ditampilkan dengan kacamata bulat. Dialog antara pemustaka dan pustakawan menjadi kekuatan tersendiri bagi film ini, tetapi latar belakang tokoh yang kurang dieksplor mengakibatkan karakter yang kurang kuat. Penokohan film ini diperankan dengan baik oleh aktor. Meskipun ada dua orang tokoh yang sebenarnya tidak terlalu penting, yaitu dua orang pemuda yang keluar dari perpustakaan pada awal adegan. Dalam menilai penokohan, Kolektif Sineroom melihat tokoh dari berbagai macam cara dan sudut pandang. Cara yang digunakan adalah dengan memperhatikan penampilan fisik, yaitu pustakawan yang berkacamata dan terlihat seperti kutu buku, pemustaka yang dinilai melalui bagaimana caranya berdialog dengan pustakawan dan perkembangan karakter pemustaka yang berakhir dengan memutuskan untuk mendonasikan uangnya.

3.2.5 Penggambaran Perpustakaan dalam Film Pendek *The Library Book*

Unsur-unsur film seperti alur, latar dan penokohan tersebut merupakan satu kesatuan dari film. Tanpa salah satu unsur tersebut, sebuah film tidak akan bisa memaksimalkan kualitasnya. Setelah digabungkan, unsur tersebut akan membentuk satu film utuh untuk menceritakan

masalah yang diangkat. Sub tema ini menjelaskan bagaimana proses terbentuknya pemahaman terhadap penggambaran perpustakaan dalam film pendek *The Library Book*, karena perpustakaan dalam film ini merupakan bagian dari objek persepsi yang menimbulkan stimulus dan diterima reseptor, yaitu pengelola Kolektif Sineroom.

Film ini menampilkan kegagalan perpustakaan dalam menghadapi perubahan zaman. Kegagalan perpustakaan itu disebabkan karena kurangnya inovasi yang berakhir pada sepiunya daftar peminjaman di perpustakaan tersebut, serta kurangnya pemahaman bahwa keberlangsungan hidup perpustakaan bukan hanya dari banyaknya daftar peminjaman, banyak cara yang dapat dilakukan untuk membuat perpustakaan itu terus hidup.

3.4 Perubahan Persepsi Kolektif Sineroom tentang Perpustakaan

Setelah objek yaitu film *The Library Book* memberikan stimulusnya kepada pengelola Kolektif Sineroom dan kemudian diterima reseptor, kemudian proses persepsi berlanjut pada proses fisiologis. Proses fisiologis merupakan proses terbentuknya persepsi dalam otak, sehingga individu menyadari apa yang dilihat, atau apa yang didengar, atau apa yang diraba. Setelah melalui proses mempersepsikan film *The Library Book* mulai dari isu yang diangkat, alur, latar, dan penokohan pada film, tema ini akan menjabarkan mengenai perubahan persepsi yang dialami pengelola Kolektif Sineroom terhadap perpustakaan melalui film pendek *The Library Book*. Pendapat yang dikemukakan informan cukup beragam, bahkan kritik juga disampaikan informan untuk perpustakaan. Film ini memberikan pengaruh yang dinamis, sesuai dengan konsep film pendek. Film pendek dapat memberikan pengalaman yang berbeda jika dibandingkan dengan film berdurasi panjang. Film pendek memberikan kesan klimaks yang *to the point* serta tidak bertele-tele dalam menyampaikan pesannya.

Film ini memberikan dampak yang signifikan mengenai persepsi Kolektif Sineroom terhadap perpustakaan. Hal tersebut dapat dilihat dari penilaian mulai dari ide cerita, alur, latar, dan penokohan dalam film ini yang berdampak terhadap pandangan Kolektif Sineroom terhadap perpustakaan. Perubahan persepsi terbangun setelah menonton film pendek *The Library Book*,

mulai dari ide cerita yang mempertanyakan eksistensi perpustakaan, perbincangan antara pemustaka dan pustakawan, tentang berpegang pada harapan, dan tentang seberapa bermanfaatnya buku serta perpustakaan untuk masa depan manusia. Meskipun tidak semua informan dapat dipengaruhi persepsinya melalui film ini, karena pembentukan persepsi didasari oleh berbagai macam hal seperti umur, lingkungan sosial, pekerjaan, dan pendidikan. Dari yang awalnya malas dan tidak terlalu menganggap perpustakaan penting menjadi menaruh perhatian kepada perpustakaan agar tetap hidup ditengah perubahan zaman modern ini.

Film seperti *The Library Book* nyatanya dapat membangun sebuah ikatan emosional yang bisa dirasakan penonton untuk direfleksikan dengan dunia nyata, sehingga penonton lebih menyadari dan memberikan perhatian lebih mengenai betapa pentingnya harapan untuk perpustakaan di masa depan.

4.Simpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian mengenai persepsi Kolektif Sineroom terhadap perpustakaan melalui film pendek *The Library Book* maka diperoleh simpulan bahwa terjadi perubahan persepsi Kolektif Sineroom terhadap perpustakaan melalui film pendek *The Library Book*. Perubahan yang dimaksud adalah pada mulanya perpustakaan dipersepsikan sebagai sebuah tempat untuk meminjam buku serta sebuah tempat untuk bersosialisasi. Meskipun begitu, Kolektif Sineroom belum mempunyai kesadaran untuk memanfaatkan perpustakaan dengan maksimal.

Perubahan persepsi Kolektif Sineroom terhadap perpustakaan melalui film pendek *The Library Book* terbentuk melalui sebuah proses. Proses tersebut dimulai dari objek yaitu film pendek *The Library Book* yang menimbulkan stimulus. Stimulus kemudian mengenai alat indera yang merupakan atau proses fisik. Alat indera yang dimaksud dalam penelitian ini adalah indera penglihatan dan pendengaran pengelola Kolektif Sineroom. Setelah proses kealaman kemudian terjadi proses fisiologis dimana proses akhir dari terbentuknya persepsi.

Persepsi Kolektif Sineroom terhadap perpustakaan mengalami perubahan. Perubahannya adalah Kolektif Sineroom jadi semakin menyadari pentingnya perpustakaan,

menjadi lebih peduli dan mau memberikan perhatian lebih untuk perpustakaan agar tetap hidup di tengah perubahan zaman modern ini.

Daftar Pustaka

- Academy of Motion Picture Arts and Science. (2018). 91st Academy Awards Special Rules For The Short Film Awards. Retrieved from https://www.oscars.org/sites/oscars/files/91aa_short_films.pdf
- Ayuwuragil, K. (2018). *Youtube Jadi Aplikasi Media Paling Populer di Indonesia*. Retrieved March 8, 2019, from <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180406202852-213-288967/youtube-jadi-aplikasi-media-paling-populer-di-indonesia>
- Azzasyofia, M. (2012). *Representasi Perpustakaan dan Pustakawan dalam Film "The Librarian: Quest for the Spear."* Universitas Indonesia.
- Boggs, J. M., & Petrie, D. W. (2008). *The Art of Watching Films*. (E. Barrosse, Ed.) (7th ed.). New York: McGraw Hill. Retrieved from <https://archive.org/details/TheArtOfWatchingFilms>
- Cahyadi, D. A. (2016). *Representasi Perpustakaan Dalam Film (Isu Politik Representasi Perpustakaan Dalam Film "Adriana")*.
- Franklin, D. P. (2017). *Politics and Film: The Political Culture of Television and Movies* (2nd ed.). Rowman & Littlefield.
- Irwanto. (2002). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Prenhallindo.
- McQuaill, D. (2010). *Mcquail Mass Communication Theory*. London: Sage Publication.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Miller, K. S. (1999). Public Relations in Film and Fiction : 1930 to 1995. *Journal Of Public Relation Research*, 11(1), 37-41. <https://doi.org/10.1207/s1532754xjpr1101>
- Miller, T., & Stam, R. (2004). *A Companion to Film Theory*. Oxford: Blackwell Publishing.

- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nurgiyantoro, B. (1995). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada.
- Sekretariat Negara. (2009). *Undang-undang tentang Perfilman Nomor 33 tahun 2009*. Retrieved April 12, 2019, from <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38772/uu-no-33-tahun-2009>
- Sobur, A. (2003). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukandarumidi. (2002). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Suwarno, W. (2009). *Psikologi Perpustakaan*. Jakarta: Sagung Seto.
- Walgito, B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Penerbit Andi

