



Judul Buku : Kekuasaan dan Hiburan
Penulis : Garin Nugroho
Penerbit : Yayasan Bentang Budaya
Tahun Terbit : 1998
ISBN : 979-8793-02-1
Jumlah Halaman : 180

Buku berjudul “Kekuasaan dan Hiburan” karya Garin Nugroho ini merupakan sebuah telaah yang mendalam tentang hubungan antara kekuasaan politik dan industri hiburan di Indonesia. Dalam buku ini penulis akan membawa pembaca menelusuri sejarah hiburan di Indonesia hingga era reformasi, buku ini juga akan memperlihatkan bagaimana hiburan sering kali digunakan sebagai

alat propaganda dan kontrol sosial oleh penguasa. Ia juga mengulas peran industri film, musik, media massa, dan seni pertunjukan dalam mendukung atau mengkritik kekuasaan politik.

Pengguna dapat berinteraksi secara langsung dengan berbagai jenis media digital, seperti teks, gambar, audio, dan video, di dunia interaktif multimedia. Dalam lingkungan ini, pelanggan dapat memilih, mengontrol, dan bahkan mengubah konten yang mereka lihat sesuai dengan keinginan dan kebutuhan mereka.

Interaktivitas sangat penting dalam dunia ini karena memungkinkan pengguna berpartisipasi secara aktif dalam pengalaman multimedia mereka melalui tombol, menu, atau antarmuka pengguna yang dirancang khusus. Hal ini membuat pengalaman pengguna yang lebih menarik, unik, dan kadang-kadang mendidik, yang memungkinkan mereka untuk mempelajari konten multimedia dengan lebih mendalam dan menyeluruh.

Pada bagian pertama buku ini, penulis membahas fenomena yang ia sebut sebagai “Awat, Anak-Anak Posmo”. Dalam pembahasan ini, penulis menggali dampak dari era postmodernisme pada generasi muda Indonesia. Ia menyoroti bagaimana eksposur yang tinggi terhadap budaya populer global melalui media massa, teknologi informasi, dan internet telah mempengaruhi cara pandang, nilai-nilai, dan pola pikir anak muda.

Tidak hanya itu, buku ini menyajikan analisis tentang peran video game dalam konteks perkembangan budaya dan teknologi. Hal ini mencakup eksplorasi tentang fenomena dekade video game di mana permainan video mengalami pertumbuhan pesat dan menjadi bagian integral dari kehidupan modern. Buku ini juga memperjelas tentang “boom” industri video game, di mana ada peningkatan signifikan dalam jumlah pengembang, judul, dan pemain. Selain itu, buku membahas tentang lompatan batu yang menandai titik balik penting dalam evolusi video game, mungkin merujuk pada inovasi teknologi atau pergeseran dalam paradigma desain permainan.

Adanya televisi di ruang keluarga telah menjadi pusat interaksi dan hiburan bagi banyak keluarga di seluruh dunia. Dengan kemajuan teknologi, televisi tidak hanya menjadi alat untuk menonton program favorit Anda, tetapi juga menjadi jendela ke dunia luar yang menyampaikan hiburan, berita, dan informasi langsung ke rumah Anda. TV sering kali menjadi tempat di mana anggota keluarga berkumpul untuk berkumpul, berbagi cerita, dan menciptakan kenangan.

Televisi telah berkembang menjadi sebuah "metamedium", sebuah alat yang membantu pemirsa memahami dunia dan mendapatkan pengetahuan. Ini menunjukkan bahwa televisi tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana hiburan dan informasi, sekarang juga berfungsi sebagai platform yang memengaruhi cara kita melihat dan memahami proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai format, konten, dan interaksi yang ditawarkan oleh televisi, pemirsa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih luas tentang dunia dan mengasah keterampilan mereka dalam memperoleh pengetahuan.

Namun, ada pro dan kontra yang muncul setelah telenovela dimasukkan ke dalam kurikulum. Penulis mengatakan. Dari satu sisi, Pendukung argumen pro mungkin berpendapat bahwa telenovela sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran bahasa dan pemahaman budaya.

Terdapat halaman yang membahas peran film dalam konteks interaktif multimedia. Hal ini menyangkut bagaimana film, sebagai salah satu jenis media yang paling berdampak, terus mengikuti perkembangan teknologi dan preferensi pengguna. Film tidak hanya membentuk pengalaman multimedia secara keseluruhan, tetapi juga membentuk cerita dan atmosfer dalam lingkungan interaktif.

Slogan seperti "hiburan dan tuntutan" dan "kultural edukatif" mencerminkan politik perfilman nasional. Slogan-slogan ini menunjukkan kompleksitas dan tujuan dari upaya nasional untuk mengatur dan mengembangkan industri perfilman. Dari yang awalnya bertujuan untuk memenuhi tuntutan pasar dengan memberikan hiburan kepada masyarakat hingga menggalakkan produksi film yang memiliki nilai budaya dan edukatif yang kuat.

Penulis mengatakan bahwa diperlukan strategi yang jelas dan terperinci untuk memisahkan film seni dan film hiburan sebagai dua bagian yang berbeda dalam industri perfilman. Ini menunjukkan perlunya pendekatan yang terfokus dan terpisah dalam mengembangkan dan mempromosikan dua jenis film tersebut. Dengan memperhatikan perbedaan karakteristik, tujuan, dan audiens target dari film seni dan film hiburan, strategi yang disesuaikan dapat membantu meningkatkan pengembangan dan distribusi keduanya secara efektif.

Salah satu kelebihan dari buku ini adalah penggunaan kata-kata yang mudah dipahami oleh pembaca, yang membuat materi yang disajikan lebih mudah dipahami dan lebih mudah diakses.

Dengan menghindari penggunaan istilah yang terlalu teknis atau bahasa yang terlalu formal, penulis mampu menyampaikan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dicerna oleh berbagai lapisan pembaca.

Kekurangan dari buku ini adalah kurangnya kedalaman analisis terhadap beberapa topik yang dibahas. Meskipun buku ini memberikan gambaran umum tentang hubungan antara kekuasaan dan hiburan di Indonesia, ada beberapa aspek yang mungkin tidak mendapat pemahaman yang mendalam atau tidak dijelaskan secara memadai.

Jika Anda merasa tertarik dan ingin mendalami seluruh isi buku ini, saya sarankan untuk mengunjungi perpustakaan Universitas Pembangunan Jaya dan meminjamnya dari sana. Dengan mendapatkan buku ini dari perpustakaan universitas, Anda akan memiliki kesempatan untuk mempelajari lebih lanjut tentang setiap halaman, memahami alasan dan analisis yang disajikan oleh penulis, dan mendapatkan pemahaman tentang berbagai perspektif yang mungkin belum Anda pikirkan sebelumnya.

Oleh: Anggi Engrasia Tustika

NIM: 2020041102

Prodi: Ilmu Komunikasi