

Museum Film Indonesia di Jakarta

Melinda Angkirawan dan Ir. Joyce Marcella Laurens, M.Arch
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 melinda.ang95@gmail.com; joyce@petra.ac.id



Gambar. 1. Suasana malam hari Museum Film Indonesia di Jakarta

PENDAHULUAN

ABSTRAK

Museum Film Indonesia di Jakarta merupakan fasilitas yang ditujukan untuk memwadahi dan memperkenalkan sejarah perfilman di Indonesia. Fasilitas ini juga sebagai wujud apresiasi terhadap perfilman Indonesia yang terus berkembang sejak awal abad 19. Sampai saat ini para pelaku dan industri perfilman Indonesia berpusat di Jakarta. Museum Film Indonesia ini akan menjadi tempat rekreasi sekaligus menyediakan informasi mengenai film-film di Indonesia. Fasilitas ini terdiri dari ruang pameran permanen yang terbagi berdasarkan genre-genre film di Indonesia. Selain itu, fasilitas ini juga dilengkapi fasilitas publik, seperti *screening studio*, perpustakaan, *coffee shop*, dan pujasera. Pendekatan perilaku digunakan untuk penataan *layout* museum sesuai dengan pengunjung dan koleksi yang dipamerkan. Suasana interior bangunan juga mengekspresikan karakter tiap genre yang didramatisir dengan penggunaan *lighting* yang sesuai pada tiap ruang pameran.

Kata Kunci: Film, Genre, *Lighting*, Jakarta, Indonesia.

Latar Belakang

INDONESIA memiliki kekayaan Sumber Daya Manusia (SDM), budaya, dan tradisi yang melimpah. Sehingga sektor industri kreatif di Indonesia berkembang dengan pesat. Sub-sektor industri berbasis kreativitas di Indonesia berdasarkan pemetaan industri kreatif yang telah dilakukan oleh Departemen Perdagangan Republik Indonesia yang menjadi sorotan adalah;

- Sektor Video, Film dan Fotografi
 Yaitu kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya manajemen produksi film, penulisan skrip, tata sinematografi, tata artistik, tata suara, penyunting gambar, sinetron, dan eksibisi film.

Film merupakan salah satu media massa yang digunakan sebagai sarana hiburan. Film dapat mencerminkan kebudayaan suatu bangsa dan mempengaruhi kebudayaan itu sendiri. Film berfungsi sebagai sebuah proses sejarah atau proses budaya suatu masyarakat yang disajikan dalam bentuk gambar hidup. Film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif.

Film sudah ada dan berkembang di Indonesia lebih dari 100 tahun. Sektor film di Indonesia sendiri walau sempat mengalami keterpurukan, kini mulai bangkit

dan berkembang. Hal ini terbukti dari data jumlah produksi film Indonesia yang mengalami peningkatan mulai awal tahun 2000. Bahkan tidak hanya di dalam negeri tetapi beberapa judul film produksi dalam negeri dapat bersaing dalam festival film Internasional. Menurut aktor sekaligus ketua panitia FFI (Festival Film Indonesia) 2016, Lukman Sardi, sekurangnya ada tujuh judul film tahun ini yang sudah menembus angka satu juta penonton. Hal ini menjadi torehan sejarah tersendiri bagi dunia perfilman Indonesia, karena sebelumnya belum pernah terjadi. Ini membuktikan bertumbuhnya minat masyarakat Indonesia untuk menonton film Indonesia.

Tabel 1.1. Hasil Riset Penonton Film Indonesia.

Sumber : <http://cinemapoetica.com/persepsi-monoton-tentang-penonton/>

TAHUN	JUMLAH PRODUKSI	JUMLAH TOTAL PENONTON	RATA-RATA PENONTON
2007	53		
2008	88	32 (?) juta	364 ribu
2009	85	30 (?) juta	352 ribu
2010	74	16,3 juta	220 ribu
2011	80	15,1 juta	188 ribu
2012	87	18,6 juta	213 ribu
2013	108	17,8 juta	165 ribu
2014	122	20,4 juta	167 ribu
2015 (s.d Juni)	72	8,7 juta	122 ribu

Meningkatnya minat masyarakat menonton film Indonesia (Tabel 1.1) menunjukkan apresiasi terhadap karya perfilman itu sendiri. Apresiasi juga diberikan dengan ajang penghargaan seperti Apresiasi Film Indonesia (AFI), Festival Film Indonesia (FFI), dan Indonesian Movie Award (IMA) yang tiap tahun diselenggarakan. Namun meskipun demikian, sampai saat ini belum ada wadah bagi informasi dan dokumentasi film Indonesia itu sendiri.

Padaحال menurut Direktur Jenderal Industri Kecil dan Menengah (IKM) Kementerian Perindustrian, Euis Saedah, “Konsumen dalam negeri juga perlu memberikan dukungan dengan kecintaannya terhadap produk dalam negeri. Ini akan menyokong kemampuan pelaku industri kreatif menjadi tuan di negeri sendiri”. Sehingga diperlukan fasilitas yang dapat menjadi wadah apresiasi terhadap film-film Indonesia. Dengan Museum Film Indonesia maka selain memberi wadah terhadap pencapaian film Indonesia juga dapat mengedukasi masyarakat tentang perfilman Indonesia.

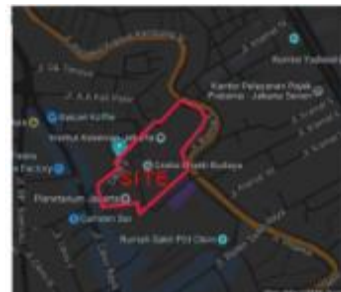
Rumusan Masalah Desain

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah merancang sebuah fasilitas yang mampu mewadahi kebutuhan ruang yang gelap dan orientasinya ke dalam yang disebabkan oleh fungsinya sebagai tempat memamerkan film. Namun di lain sisi juga memerlukan ruang-ruang terbuka untuk umum.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah agar Museum film Indonesia bisa menjadi wadah dan pusat informasi yang tepat akan pengenalan perfilman Indonesia mulai dari sejarah film, jenis-jenis film, sampai proses pembuatannya.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 1. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di dalam kawasan Taman Ismail Marzuki (TIM), Jakarta. Tapak sebelumnya berfungsi sebagai gedung teater dan kantor pengelola TIM. Namun di dalam TIM sendiri terdapat 2 bangunan teater sehingga salah satunya tidak beroperasi secara maksimal. Tapak berjarak 5.5 km dari Gedung Pusat Perfilman Haji Usmar Ismail. Di sekeliling tapak terdapat planetarium, teater Jakarta, serta Institut Kesenian Jakarta. Merupakan daerah pariwisata seni dan budaya.

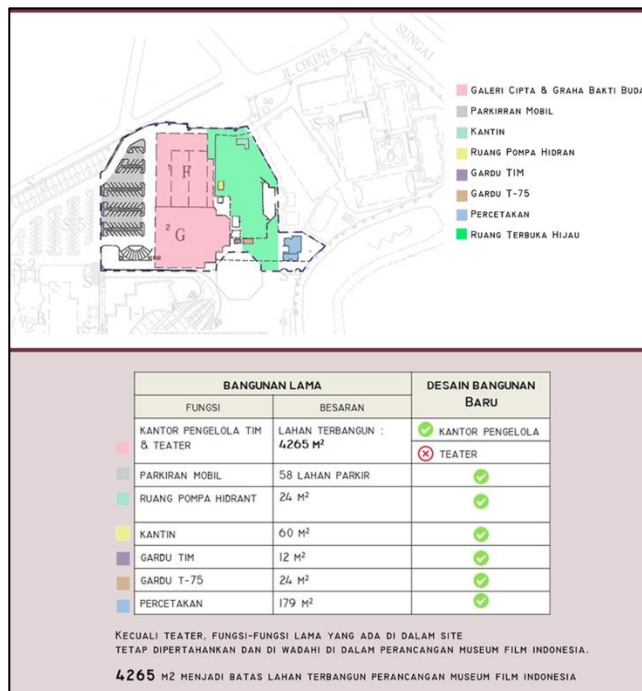


Gambar 1. 2. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak

Lokasi : Jl. Cikini Raya No.73, Cikini, Menteng, DKI Jakarta

Total luas kawasan : 74.941.3 m²
 Luas lahan : 12.393 m²
 Tata guna lahan : Prasarana sosial dan budaya
 Garis sepadan bangunan (GSB) : 5 meter
 Koefisien dasar bangunan (KDB) : 55%
 Koefisien luas bangunan (KLB) : 3
 Koefisien tutupan basement (KTB): 55%
 Ketinggian Bangunan (KB) : 8
 (Sumber: PERDA No.1 Tahun 2014 DKI Jakarta)



Gambar 1. 3. Keadaan eksisting tapak

DESAIN BANGUNAN

Program dan Luas Ruang

Museum Film Indonesia terdiri dari beberapa ruang pameran permanen, diantaranya:

- Hall of fame
- Ruang sejarah perfilman Indonesia
- Ruang pameran genre dokumenter
- Ruang pameran genre komedi
- Ruang pameran genre fantasi
- Ruang pameran genre animasi
- Ruang pameran genre drama
- Ruang pameran genre musikal
- Ruang pameran genre *romance*
- Ruang pameran genre *horror*
- Ruang pameran genre *action*
- Ruang pameran genre *thriller*
- Studio 360
- Ruang pameran temporer

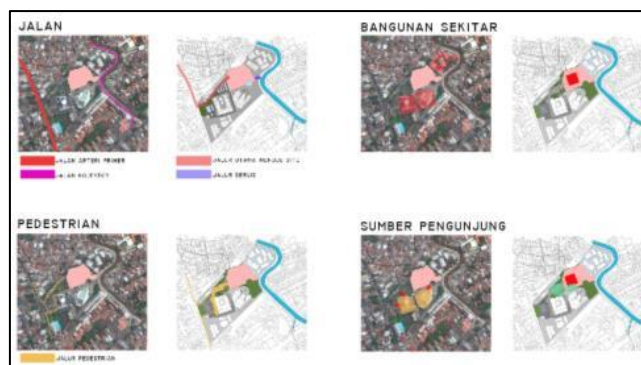
Terdapat pula fasilitas publik sebagai pelengkap, yaitu: perpustakaan, *screening studio*, *coffee shop*, pujasera, dan toko souvenir.



Gambar 2. 1. Perspektif eksterior

Fasilitas pengelola dan servis meliputi: kantor pengelola TIM, ruang kurator, ruang perawatan film, dan ruang penyimpanan film.

Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 2. Analisa tapak

Tapak memiliki 2 akses jalan yaitu Jln. Cikini yang merupakan jalan arteri primer dan jalan kolektor sepanjang kali ciluwung. Sehingga dapat dipisahkan antara jalur pengunjung dan jalur servis.

Tapak berada di dalam kawasan TIM yang pada akses jalan masuknya terjadi penyempitan. Sehingga dari depan sulit melihat keberadaan bangunan Museum Film Indonesia. Untuk itu agar menarik pengunjung supaya bisa sampai ke bangunan museum dibuat *landscape* berupa taman-taman untuk menarik pengunjung berjalan dari depan area masuk TIM ke bangunan museum.

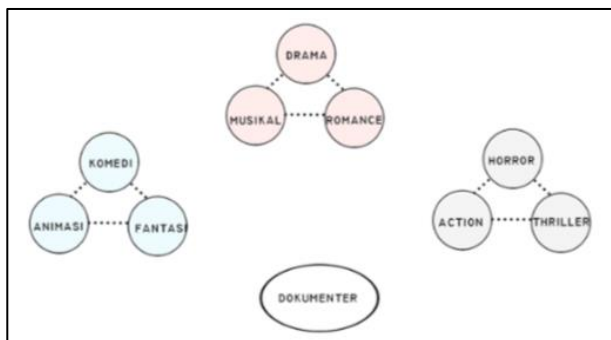
Museum sendiri diletakan sejajar dengan aksis yang tercipta dari keberadaan bangunan eksisting di sekelilingnya.

Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah teori teritori, dengan klasifikasi berdasarkan 3 parameter yaitu;

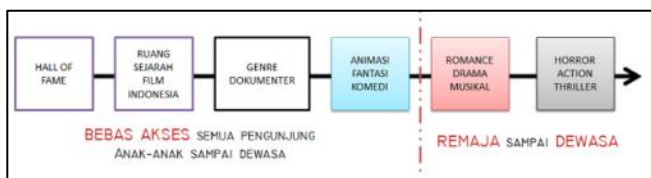
- Afiliasi.
 Film-film Indonesia ada berbagai macam dan jenis. Di antara genre-genre tersebut, beberapa genre memiliki karakter yang serupa. Genre-

genre yang serupa tersebut memiliki dikelompokkan menjadi satu kelompok dan dalam desain diletakan berdekatan karena berhubungan satu dengan lainnya.



Gambar 2. 3. Diagram parameter afiliasi.

- Derajat privasi. Pada desain museum terbagi menjadi 2 zona yaitu publik dan semi privat. Secara vertikal fasilitas ini terbagi menjadi area publik pada lantai 1-3 yang berfungsi sebagai museum. Sedangkan lantai 4 termasuk area semi privat yang berfungsi sebagai perpustakaan dan kantor pengelola TIM yang bisa diakses oleh orang yang berkepentingan saja. Secara horisontal lantai 1-3 terdapat area publik yaitu ruang pameran museum, dan area semi privat berupa daerah servis. Sedangkan pada lantai 4 area publik terdiri dari perpustakaan dan area semi privatnya adalah kantor pengelola TIM.
- Kemungkinan pencapaian.



Gambar 2. 5. Diagram parameter kemungkinan pencapaian.

Di Indonesia film-film yang tayang memiliki regulasi usia penonton yang diatur oleh lembaga sensor perfilman Indonesia. Regulasi usia tersebut kemudian digunakan dalam membatasi akses terhadap ruang-ruang pameran beberapa genre. Untuk pengunjung anak-anak bebas mengakses museum sampai ruang pameran genre komedi, fantasi, dan animasi. Kemudian untuk genre lainnya tidak bisa diakses anak-anak tanpa pengawasan orang tua sehingga dalam desain diletakan terpisah pada lantai yang lebih tinggi.

Perancangan Tapak dan Bangunan

Area *landscape* sangat potensial di letakan di bagian depan museum karena menjadi arah utama datangnya pengunjung. Selain pengunjung dari planetarium desain *landscape* pada bagian depan tapak dapat ditujukan untuk menata ruang bagi pejalan kaki yang tidak ditemukan sebelumnya dalam desain TIM.



Gambar 2. 6. Site plan

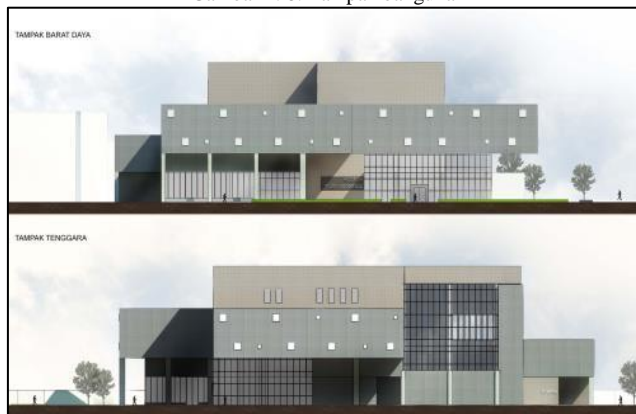
Fasilitas ini berada di dalam kawasan yang sudah terdesain di mana di dalamnya ada fasilitas-fasilitas lain yang memiliki arsitektur yang berbeda. Menyadari hal tersebut, bangunan Museum Film Indonesia ingin menjadi penghubung dari keberagaman arsitektur yang sudah ada di dalam kawasan TIM. Oleh sebab itu dengan mengambil beberapa elemen dari setiap bangunan untuk diadopsi ke dalam bangunan museum, diharapkan dapat memiliki citra arsitektur yang serupa.



Gambar 2. 7. Arsitektur di dalam TIM

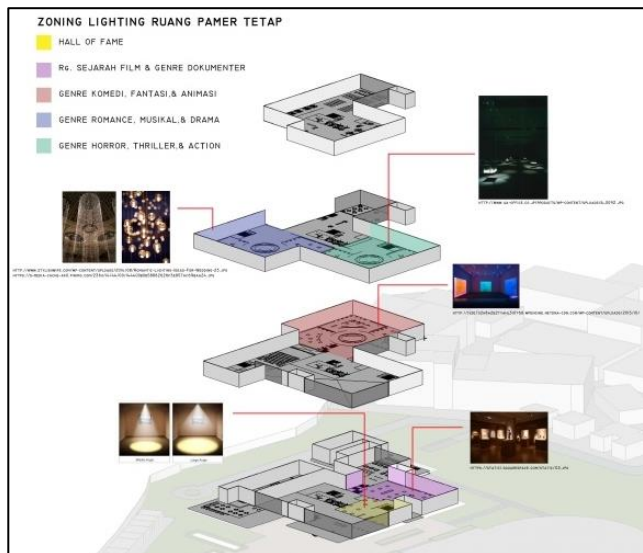
Elemen arsitektur yang telah diidentifikasi kemudian diadopsi dalam desain bangunan Museum Film Indonesia.

Gambar 2. 8. Tampak bangunan



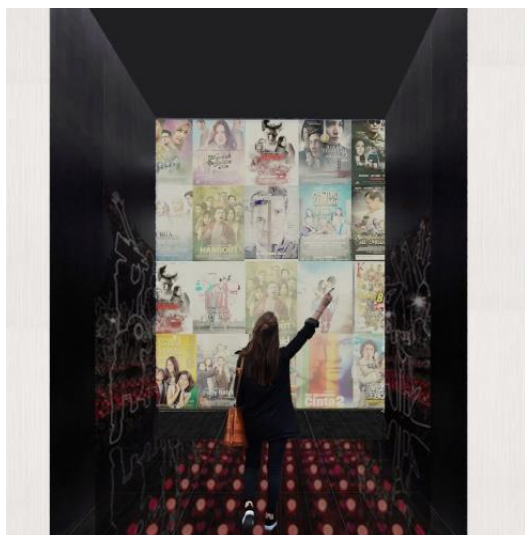
Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah pengolahan karakter ruang melalui penataan *lighting* agar menonjolkan karakter dari setiap genre di dalam ruang pameran. Dalam desainnya konsep *lighting* yang ada dibagi menjadi 5 zona, diantaranya;



Gambar 2. 9. Zoning lighting ruang pameran tetap

- *Hall of fame.*
Diperuntukan untuk memamerkan penghargaan dan pencapaian terhadap film-film dan tokoh perfilman Indonesia yang berprestasi. Sehingga dengan skala ruang yang 2x lebih besar dibanding ruang pameran lainnya memberi kesan megah dan spesial terhadap zona ini. Untuk pencahayaan barang pameran di dalam *hall of fame* menggunakan lampu *spotlight* dengan tipe *medium angle* dan *large angle*.



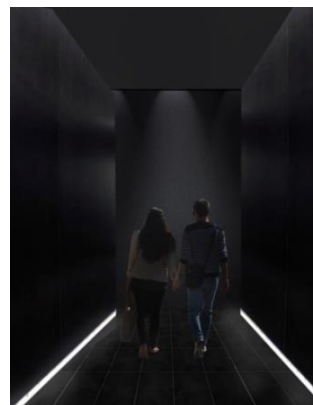
Gambar 2. 10. Perspektif interior entrance hall of fame

Untuk *entrance hall of fame* didesain berupa koridor dengan *finishing* material berwarna hitam, yang kemudian pada bagian lantainya diberi *glass floor* yang di dalamnya diberi lampu LED

merah untuk menciptakan suasana berjalan di *red carpet* saat pengunjung masuk.

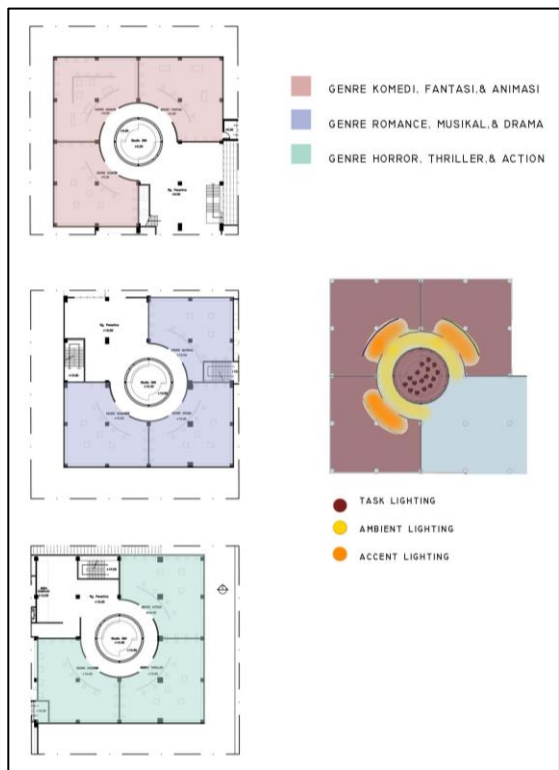
- Ruang sejarah perfilman Indonesia dan genre dokumenter.
Pada area ini yang ingin dimunculkan adalah kesan formal dengan penataan *lighting* berwarna kuning seperti museum sejarah pada umumnya.
- Ruang pameran genre komedi, fantasi, dan animasi.
Kelompok ruang pameran ini memiliki karakter yang ceria dan menyenangkan. Sehingga warna yang digunakan berwarna-warni yaitu merah, kuning, hijau, dan biru. Warna-warna tersebut dimunculkan dengan lampu warna yang digunakan di area ruang pameran.
- Ruang pameran genre drama, musikal, dan *romance*.
Pada area ini kesan romantis ingin ditonjolkan. Sehingga berbeda dari ruang-ruang lainnya, pada area ini *lighting* yang digunakan dipasang menggantung pada kabel dan ukuran lampunya kecil namun banyak. Sehingga pencahayaan yang ada menjadi bagian dari dekorasi ruangan untuk menciptakan suasana romantis.
- Ruang pameran genre *horror*, *action*, dan *thriller*.

Karena genre yang dipamerkan merupakan kelompok film yang seram dan memacu adrenalin, maka karakter yang ingin dimunculkan adalah karakter seram dan gelap. Peletakan *lighting* yang menyoroti benda pameran dari bawah menciptakan bayangan pada objek pameran dan memberi kesan menyeramkan. Selain itu ruangan didesain gelap seluruhnya baik dinding dan plafon dicat hitam dan lantainya pun menggunakan keramik berwarna hitam.



Gambar 2. 11. Perspektif interior koridor menuju kelompok genre *horror*, *action*, dan *thriller*

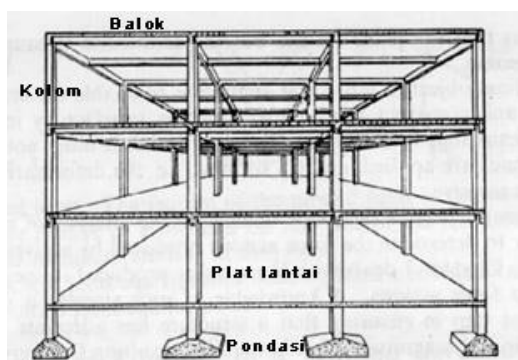
Suasana seram dan gelap pun tidak hanya di dalam ruang pameran tetapi pada area koridor sudah di desain dengan karakter serupa. Akses menuju ruang pameran genre *horror*, *action*, dan *thriller* di desain berupa koridor yang sempit tapi memanjang. Sepanjang koridor tersebut gelap, sumber cahaya hanya berasal dari lampu *light strip* berwarna putih yang diletakkan di bagian bawah dinding koridor.



Gambar 2.12. Skematik distribusi lighting

Untuk lighting yang digunakan terbagi menjadi 3 jenis. Yang pertama adalah *task lighting* yaitu lighting yang digunakan dan diletakan di dalam ruang pameran sesuai dengan kebutuhan dari museum. Yang kedua *ambient lighting* yaitu lighting yang digunakan untuk menciptakan suasana-suasana tertentu yang diletakan pada lorong yang menguhungkan ke-3 genre. Yang ketiga adalah *accent lighting* yang menjadi *vocal point* dan penarik perhatian, diletakan pada area masuk dari ruang pameran setiap genre.

Sistem Struktur



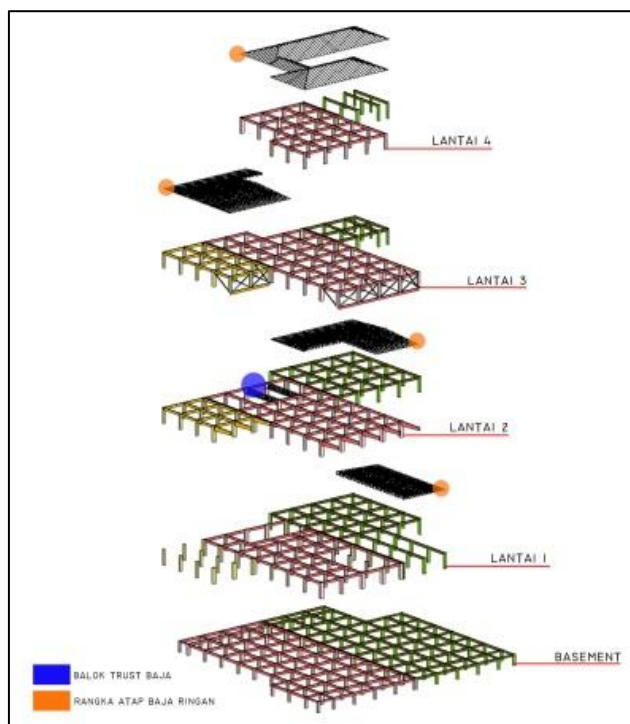
Gambar 2.13. Sistem struktur rangka konstruksi beton.

Sumber: <http://www.hbp.usm.my/norizal/lectures/Image79.gif>

Museum Film Indonesia menggunakan sistem struktur rangka konstruksi beton. Modul kolom yang digunakan adalah 8 – 8 meter, dengan dimensi balok (1/12 bentang) 35cm – 70cm. Sedangkan dimensi kolom beton adalah 70 cm x 70 cm. Untuk kolom yang menjadi tumpuan konsol dimensinya diperbesar menjadi 100 cm x 100 cm.

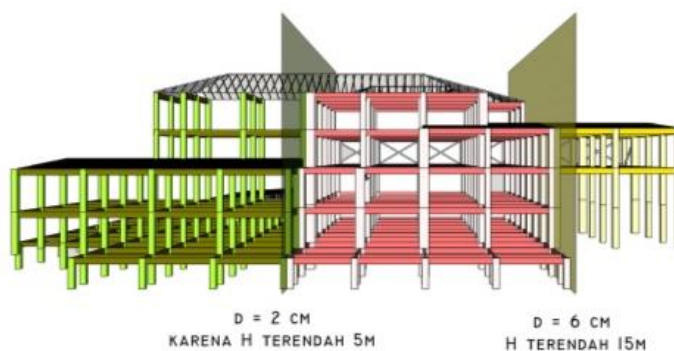
Untuk *screening studio* di lantai 1 karena kebutuhan ruang dengan bentang lebar maka pada

bagian tersebut baloknya menggunakan balok *trust* baja dengan bentang 15 m dan 22 m.



Gambar 2.14. Isometri struktur

Karena bentuk denah bangunan yang tidak beraturan karena banyak tonjolan, sistem strukturnya diselesaikan dengan dilatasi. Sehingga struktur bangunan pun terbagi menjadi 3 bagian. Pada bagian yang mengalami dilatasi digunakan sistem siar kolom-kolom dengan jarak 2 cm dan 6 cm.

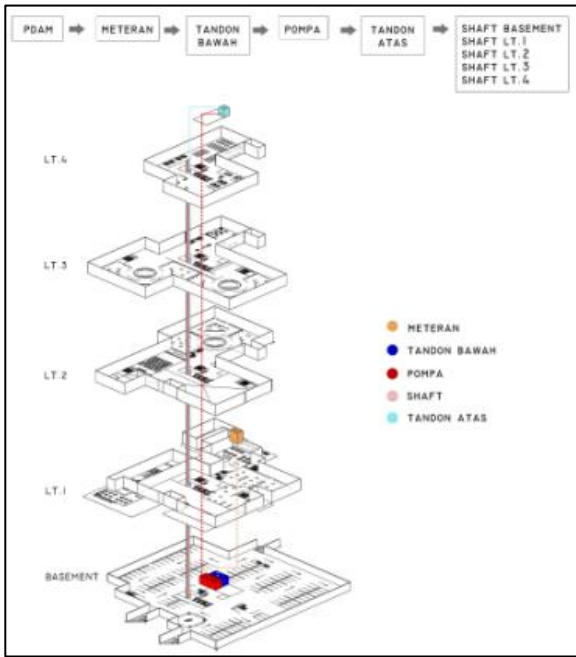


Gambar 2.15. Sistem siar kolom-kolom

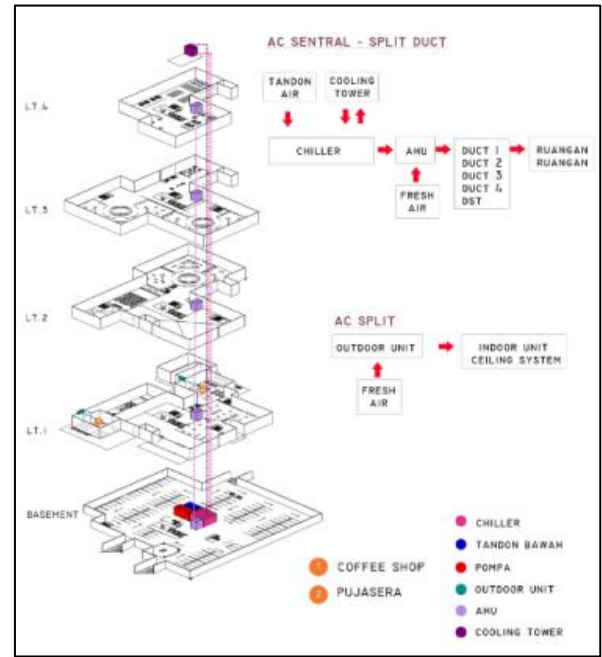
Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed* yang distribusinya melalui *shaft* ke setiap lantai.



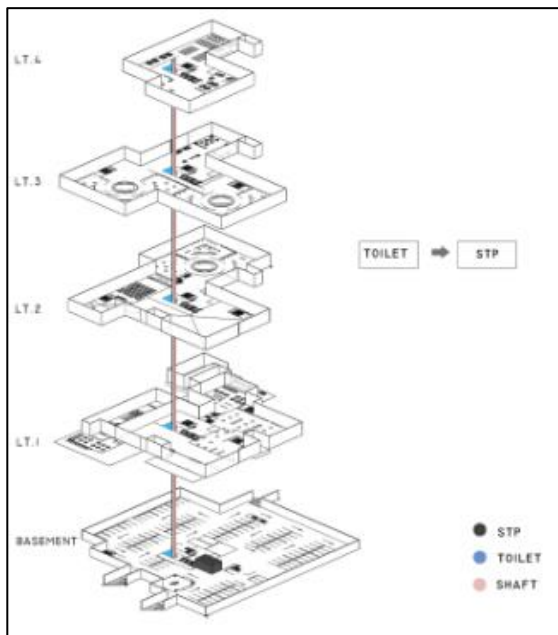
Gambar 2.16. Isometri utilitas air bersih



Gambar 2.18. Isometri sistem tata udara

2. Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran

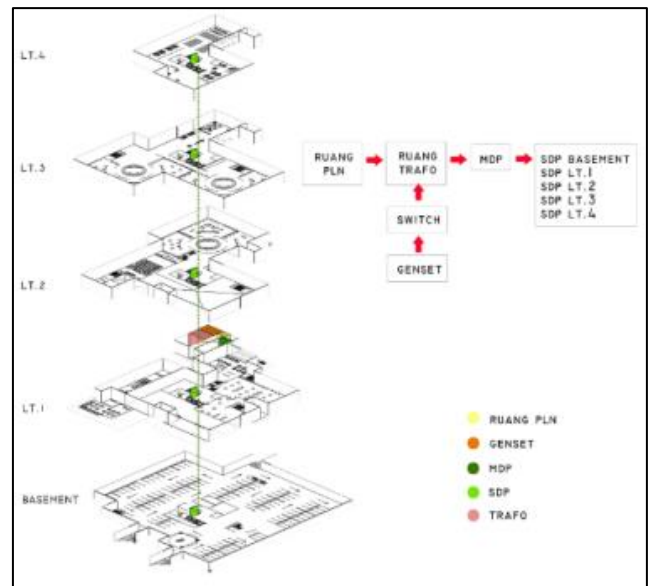
Sistem utilitas air kotor menggunakan *Sewage Treatment Plant (STP)* karena selain fungsi utamanya museum, ada juga fungsi-fungsi pelengkap seperti pujasera, dan *coffee shop* di mana menghasilkan limbah lemak. Sehingga digunakan sistem STP yang di dalamnya sudah lengkap untuk menguraikan kotoran dan juga limbah lemak dari dapur.



Gambar 2.17. Isometri utilitas air kotor dan kotoran

4. Sistem Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN karena besarnya kebutuhan listrik yang kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada setiap lantai.



Gambar 2.19. Isometri sistem listrik

KESIMPULAN

Perancangan Museum Film Indonesia di Jakarta diharapkan membawa dampak positif bagi perkembangan film Indonesia dengan banyaknya wisatawan yang berkunjung. Selain itu fasilitas ini juga diharapkan dapat membantu memberikan informasi yang jelas mengenai sejarah dan perkembangan perfilman di Indonesia. Sehingga dapat mempromosikan perfilman Indonesia dan menjadi bagian dari wujud pelestarian dan apresiasi terhadap film-film Indonesia. Perancangan ini telah menjawab masalah desain yaitu menciptakan desain dimana aktivitas yang membutuhkan ruang tertutup dapat

3. Sistem Tata Udara

Sistem tata udara pada bangunan menggunakan 2 sistem yaitu sistem AC sentral dengan *chiller* dan sistem AC *split*. Untuk sistem AC sentral melayani hampir keseluruhan bangunan museum karena ruang yang dilayani luas. Sedangkan untuk sistem AC *split* digunakan pada area *coffee shop* dan pujasera di lantai dasar.

beriringan dengan aktivitas yang membutuhkan ruang terbuka.

DAFTAR PUSTAKA

- Indonesia. Kemenperin. (n.d). *Industri Kreatif Masih Potensial*. Retrieved: November 08, 2016, from: <http://www.kemenperin.go.id/artikel/4060/Industri-Kreatif-Masih-Potensial>
- Laurens, Joyce Marcella. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT.Grasindo
- Pusat Apresiasi Film* Retrieved January 13, 2017, from: <http://e-journal.uajy.ac.id/821/3/2TA11217.pdf>
- Ramadani, Deden. (2015, November). *Persepsi Monoton Tentang Penonton*. Retrieved: November 08, 2016, from: <http://cinemapoetica.com/persepsi-monoton-tentang-penonton/>
- Steffy, Gary. (2002). *Architectural Lighting Design 2nd ed*. New York: John Wiley & Sons, Inc
- Sumarno, Marseli. (1996). *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Sundari, Sulfa Ayu. (2016, July). *Kata Lukman Sardi Tentang Kemajuan Film Indonesia*. Retrieved: November 08, 2016, from: <http://showbiz.liputan6.com/read/2558371/kata-lukman-sardi-tentang-kemajuan-film-indonesia>