

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Dengan berkembangnya perfilman Indonesia yang semakin beraneka ragam dalam genre film yang diproduksi oleh para *sineas* dan *filmmaker* Indonesia. Begitu juga, dengan banyaknya bioskop Indonesia yang memberikan jam tayang lebih untuk film Indonesia. Film adalah karya seni yang bersifat *audiovisual* untuk menyampaikan suatu pesan tertentu ke suatu kelompok masyarakat. Maka dari itu, ada beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang untuk menonton film seperti pemeran film, efek visualisasi film, cerita film, issue yang akan diangkat di dalam film, promosi film, dan tanggal beredar film. Beberapa faktor- faktor tersebut akan mempengaruhi orang untuk pergi ke bioskop dan menonton film yang akan ditayangkan.

Pada awal mulanya, Indonesia sudah diperkenalkan dengan film pada tahun 1900. Pada tahun tersebut, Indonesia belum memproduksi film. Pada saat itu, Film hanya diputar di Batavia, (kini-,DKI Jakarta). Pada tahun 1926, Indonesia hanya menyumbangkan cerita untuk dijadikan film yang dibuat oleh orang Hindia Belanda. Film tersebut berjudul “*Loetoeng Kasaraung*”, Film tersebut merupakan film bisu yang memiliki latar hitam-putih, kemudian masih mempermainkan *frame* ke *frame*, dan ada *text* untuk menjelaskan cerita tentang film tersebut. Indonesia pun semakin mengembangkan dan memperbaiki film setiap tahunnya, dari poster film , pemeran film, kamera untuk mengambil gambar, efek visualisasi, dan para filmmaker Indonesia. Pada pertengahan tahun 1980, perfilman Indonesia mulai memiliki beraneka ragam genre, seperti *Perempuan dalam pasungan (1980)*, *sundel bolong (1981)*, *maju kena mundur kena (1983)*, *catatan si boy (1986)*, dan *Naga Bonar (1987)*. Namun, film Indonesia sempat mengalami masa sulit juga pada tahun 1990. Pada saat itu film Indonesia mengalami penurunan dalam produksi film dan terlalu mengikuti *trend - trend* pada masa tersebut. Akan tetapi, pada pertengahan tahun 2000 Indonesia mulai meningkat dan mulai beraneka ragam.

Keberadaan semua benda – benda peninggalan film Indonesia berada di Yayasan Pusat Perfilman Indonesia H. Usmar Ismail yang sudah berdiri sejak 1977. Yayasan tersebut menyimpan semua poster film, rekam jejak film, proses pembuatannya, skenario film , dan arsip – arsip film nasional. Yayasan Pusat Perfilman Indonesia H.Usmar Ismail memiliki ruang penyimpanan arsip film, ruang preview film, ruang perpustakaan, dan kantor dewan sektretariat. Akan tetapi, Keadaan benda – benda peninggalan film tersebut masih ditumpuk di suatu rak display penyimpanan dengan kondisi yang kurang terawat. Walaupun, Yayasan Pusat Perfilman H.Usmar Ismail ini mampu memberikan referensi untuk pembelajaran kepada pengunjung namun kurang memperhatikan keadaan benda-benda tersebut. Untuk itu, dibutuhkan perancangan desain interior dalam museum agar benda – benda tersebut bisa tersimpan dan dilindungi. Begitu juga dengan arsip – arsip peninggalan film Indonesia. Fungsi dari perancangan interior museum film sebagai sarana yang layak untuk menceritakan tentang sejarah film Indonesia dan proses pembuatan film serta film- film terbaik Indonesia contohnya seperti film Indonesia yang berjudul *Apa Jang Kau Tjari Palupi (1969)* yang memenangkan dan tayang di festival film Asian. Sebagian masyarakat, hal itu sangat menarik untuk diamatin namun sebahagian masyarakat hanya ingin tahu tentang sejarah film dahulu.

Oleh karena itu, perlu di buat perancangan interior museum film sebagai tempat pembelajaran , pengetahuan , melindungi , merawat serta memperkenalkan sejarah – sejarah film nasional dari awal hingga kini. Perancangan Interior Museum film nasional ini didedikasikan untuk para penikmat film dan pembuat film. Perancangan interior museum film nasional sebagai tempat fasilitas display peninggalan sejarah film , peninggalan koleksi poster, properti, tokoh, dan skenario film dengan tetap menyertakan suasana yang sesuai dengan genre film. Contoh seperti dalam penataan film yang bergenre musikal selain display poster dan mannequin untuk menambahkan suasana ada display musik untuk mendengar *soundtrack* musik dalam film Indonesia. Museum nasional ini dirancang dengan *story line* (alur cerita) sesuai dengan perkembangan film dari tahun ke tahun. *Story line* di museum ini dilakukan untuk pemahaman ke pengunjung tentang film Indonesia serta mengenal tokoh – tokoh film Indonesia disusun berdasarkan gambaran proses pembuatan film Indonesia. Sedangkan, untuk metode penyajian benda – benda

koleksi ditujukan berdasarkan genre film. Ini mengartikan untuk pengunjung agar bisa lebih mempelajari serta mendapatkan pengalaman yang berharga pada suatu genre film.

Belum adanya museum film di Indonesia yang menjadi wadah atau sarana publik sebagai tempat display untuk memdisplay benda – benda film serta peninggalan sejarah film untuk sarana edukasi dari anak –anak , mahasiswa, hingga umum. Museum film ini diharapkan bisa menjadi warna baru dalam dunia museum di Indonesia bagi para pengunjung museum Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, dapat dibuat identifikasi beberapa masalah yang berkaitan dengan perancangan mesuem film, antara lain:

- Belum adanya sistem display koleksi untuk memperkenalkan dan memamerkan tentang film – film Indonesia yang informatif.
- Belum adanya ruang yang tersedia untuk melestarikan tentang sejarah film – film secara visual dan detail.
- Menerapkan pola alur sirkulasi untuk museum film yang sesuai dengan standarisasi desain interior

1.3 Rumusan Masalah

Pada identifikasi masalah dapat diambil rumusan beberapa masalah yaitu:

- Bagaimana sistem display koleksi film yang infomatif untuk memperkenalkan dan memamerkan film – film Indonesia ?
- Bagaimana mendesain ruang untuk melestarikan koleksi film secara visual dan detail?
- Mengapa diperlukannya mendesain pola alur sirkulasi untuk museum film ?

1.4 Batasan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka perencanaan ini mempunyai batasan masalah dengan pertimbangan lingkup ilmu desain interior. Adapun batasan – batasan masalah untuk menyelesaikan masalah dalam proses perancangan ini adalah sebagai berikut :

- Tata letak sistem display koleksi
- Sistem display koleksi yang melestarikan film – film Indonesia
- Story line (alur cerita)
- Penerapan alur sirkulasi

1.5 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan dari perancangan museum film ini adalah:

- Perancangan museum film sebagai pusat ilmu, apresiasi, dan sumber untuk para penikmat film
- Perancangan karya film yang kreatif, inovatif, dan informatif bisa menjadi tercapainya tujuan yang museum yang sebagai sarana edukasi, konservasi, dan hiburan buat masyarakat.

Sasaran dari perancangan museum film ini adalah:

- Perancangan ini diharapkan bisa menjadi suatu sumber ilmu bagi semua masyarakat.
- Perancangan ini bisa menjadi suatu pusat informasi dan inovatif buat semua masyarakat.

1.6 Metode Perancangan

Dalam menyusun laporan dibutuhkan data-data informasi yang relevan, lengkap, dan jelas. Maka dari itu, pengumpulan data dan bahan yang diperlukan sebagai berikut:

Pengumpulan data:

- a. Data primer

Penelitian dilakukan dengan cara meninjau untuk mendapatkan semua data yang diperlukan dalam museum film nasional Bandung:

- Pengumpulan data

Pengumpulan data – data yang dibutuhkan untuk perancangan museum film seperti buku – buku tentang museum, buku – buku tentang film, artikel, jurnal dan karya tulis lainnya.

- Observasi

Dengan cara melakukan pengukuran, meninjau serta dokumentasi agar mengetahui segala permasalahan dan segala yang dibutuhkan dalam museum film.

- Wawancara

Melakukan wawancara dengan beberapa filmmaker dan para produser untuk mengetahui tentang sejarah, aktivitas, dan fasilitas yang diperlukan dalam museum film.

b. Data sekunder

Data sekunder dilakukan untuk mengetahui mengenai museum film:

- Studi aktivitas

Studi aktivitas dilakukan untuk mengetahui kegiatan harian dan mingguan yang akan dilakukan untuk kebutuhan ruang untuk disesuaikan dengan fasilitasnya.

- Studi banding

Studi banding dilakukan untuk mengetahui perbandingan objek perancangan antara lain:

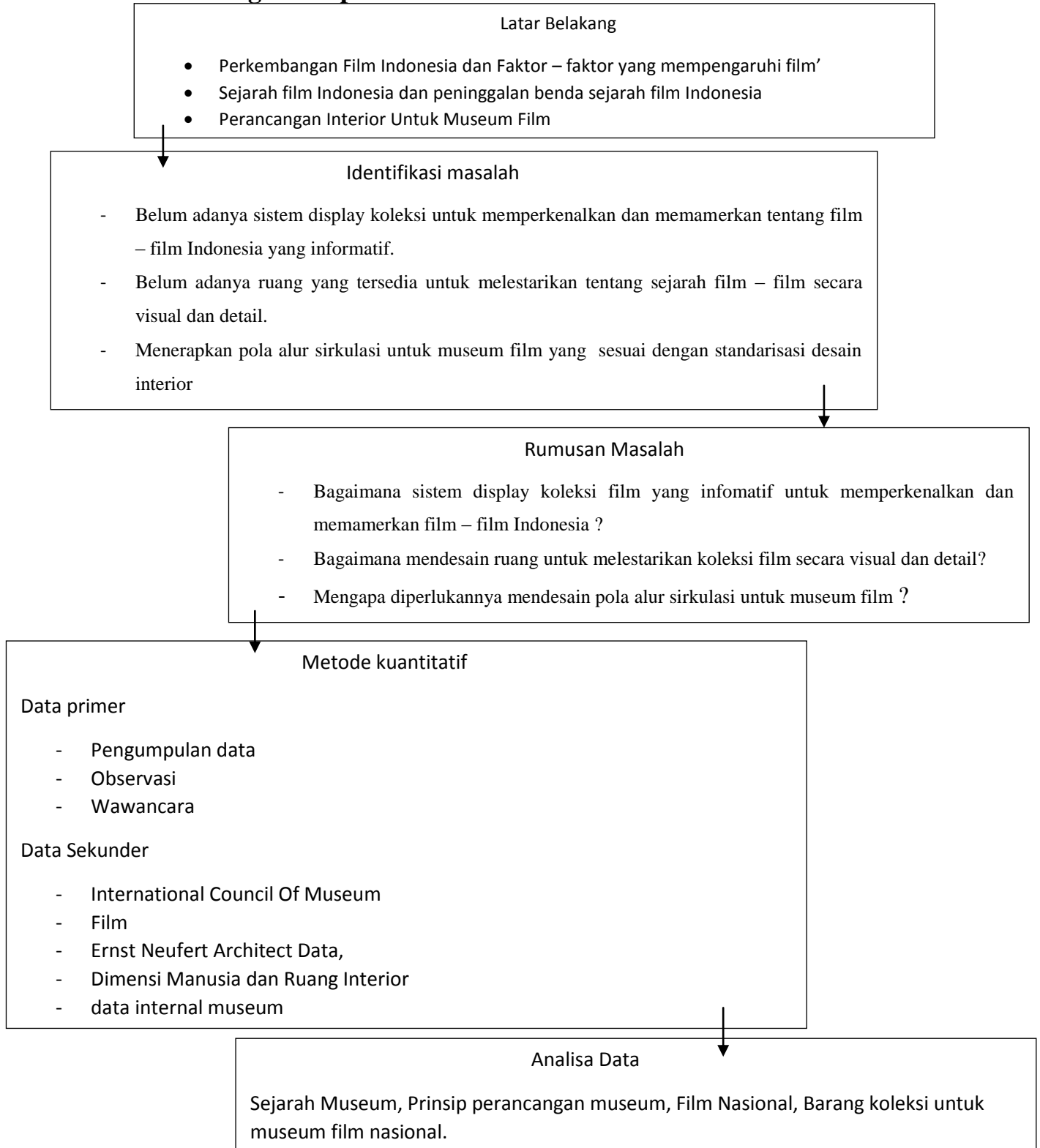
- Aktivitas dan fasilitas
- System sirkulasi
- Museum film international dan nasional

Analisa

Analisa berhubungan dengan standar – standar dalam perancangan museum film bandung. Dalam pengumpulan data – data, primer maupun sekunder. Pengumpulan data ini bisa menjadi penunjang perancangan ini melalui analisa sirkulasi, kebutuhan ruang, analisa pengunjung, dan lain sebagainya. Perancangan ini diharapkan bisa sesuai dengan standar – standar yang sesuai dengan museum.

Analisa juga akan dilakukan dengan cara mengumpulkan data – data tentang sumber – sumber film serta kebutuhan – kebutuhan ruang yang diperlukan untuk museum film. Hal ini dilakukan untuk melengkapi kegiatan ataupun fasilitas museum diharapkan bisa memberikan pengalaman yang berbeda kepada pengunjung museum film.

1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Sumber: Analisa Penulis 2017

1.8 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah penyelesaian penulisan ini, maka penulis akan menjelaskan sistematika penulisan dengan maksud mempermudah dan memperjelas tujuan dari bab yang akan dibahas, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi uraian-uraian mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah dan rumusan masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, tujuan dan manfaat, teknik pengumpulan data, kerangka berpikir, sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Berisi uraian-uraian mengenai kajian literatur, data analisa proyek (deskripsi proyek, tinjauan lokasi, aktivitas dan kebutuhan ruang, problem statement, analisa konsep perancangan interior)

BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Berisi uraian-uraian mengenai konsep perancangan (tema umum, suasana yang diharapkan), organisasi ruang dan layout furniture, konsep visual (konsep bentuk, material dan warna), persyaratan umum ruang

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Berisi uraian-uraian mengenai pemilihan denah khusus, konsep tata ruang, persyaratan teknis ruang (system penghawaan, pencahayaan, pengkondisian udara, dan pengamanan), penyelesaian elemen interior

BAB IV : KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan tugas akhir ini yang berisikan tentang kesimpulan dan saran pada waktu sidang

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN