

PERANCANGAN INTERIOR PUSAT PERFILMAN DI BANDUNG

INTERIOR DESIGN OF FILM CENTER IN BANDUNG

Oleh: Amany Fidinillah*), Vika Haristianti**), Hendi Anwar**)

Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University
Jl. Telekomunikasi No. 01, Terusan Buah Batu, Dayeuhkolot, Bandung, 40257, Indonesia

*) Mahasiswa Jurusan Desain Interior, **) Dosen Jurusan Desain Interior

Email: manyfid@student.telkomuniversity.ac.id, vikaharistianti@telkomuniversity.ac.id,
hewhew@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Film merupakan salah satu sektor ekonomi penting dalam bidang industri kreatif. Pasalnya, film dapat meningkatkan minat wisata daerah dengan mempengaruhi penonton untuk berkunjung ke daerah tempat latar film tersebut diambil. Dari kegiatan perfilman di Bandung, keseluruhan kegiatannya dijalankan sinergis baik dari dari pihak pemerintah, komunitas maupun publik. Adapun kegiatan tersebut bergerak di bidang produksi, distribusi, eksibisi, apresiasi, edukasi dan pengarsipan. Oleh karena itu, perancangan Pusat Perfilman di Bandung ini bertujuan untuk merespon kebutuhan kegiatan perfilman yang saat ini belum terakomodasi dengan baik melalui sarana dan prasarana yang ada. Dengan dirancangnya pusat perfilman ini akan menjadi pusat segala kegiatan yang berhubungan dengan film sekaligus menjadi fasilitator yang menghubungkan insan perfilman baik dari pihak pemerintah, komunitas dan masyarakat sehingga tercipta suasana yang kondusif bagi iklim perfilman di Bandung. Perancangan interior yang diaplikasikan nantinya akan merespon dari karakteristik pengguna dengan mengambil konsep sense of community yang diaplikasikan pada elemen-elemen ruang seperti lantai, dinding dan ceiling.

Kata Kunci: Film, Komunitas, Pusat Kegiatan, Interior

Abstract: *Film is one of the important economic sectors in the creative industry. Because film can increase regional tourism interest by influencing the audience to visit the area where the film was taken. From film activities in Bandung, the overall activities are carried out synergistically from both the government, community and the public. The activity is engaged in the production, distribution, exhibition, appreciation, education and archive of film. Therefore, the design of the Film Center in Bandung aims to respond to the needs of film activities which are currently not well accommodated through existing facilities and infrastructure. With the design of this film center, it will become the center of all activities related to film, especially in the aspect of exhibitions, appreciation and education as well as being a facilitator that connects filmmakers both from the government, community and society to create a conducive atmosphere for the film climate in Bandung. Interior design that is applied later will respond to the user's characteristics by taking the concept of sense of community that is applied to the elements of space such as floors, walls and ceilings.*

Keywords: *Film, Community, Activity Center, Interior*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan salah satu sektor ekonomi penting dalam bidang industri kreatif. Pasalnya, film dapat meningkatkan minat wisata daerah dengan mempengaruhi penonton untuk berkunjung ke daerah tempat latar film tersebut diambil. Hal ini membuat Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat berkomitmen untuk memberi kemudahan pada industri perfilman karena turut mendukung pariwisata dan menyumbang devisa. Kadisparbud Jabar, Dr. H. Dedi Taufik, M.Si., menyatakan bahwa pihaknya akan mendukung industri perfilman tersebut melalui regulasi dan perijinan serta fasilitasi ruang berkreasi perfilman di Jawa Barat. Hal ini tercantum dalam salah satu program unggulan Pemerintah Provinsi Jawa Barat Tahun 2019-2023 yaitu Program Pengembangan Industri Pariwisata yang salah satunya meliputi aspek perfilman dalam industri kreatif. Dari pengamatan beberapa tahun terakhir, dapat dilihat bahwa kegiatan perfilman dalam program Disparbud tersebut beragam, mulai dari pembinaan melalui kelas workshop atau seminar hingga pemberian ruang eksibisi melalui festival film. Hal ini menunjukkan antusiasme perfilman yang semakin meningkat dari tahun ke tahun baik dari pihak pemerintah, komunitas maupun masyarakat.

Dari penjabaran mengenai kegiatan perfilman di Bandung tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas kegiatannya saat ini bergerak dibidang produksi, distribusi, eksibisi, apresiasi dan edukasi. Akan tetapi, kegiatan ini masih dilakukan secara berpindah-pindah karena belum memiliki tempat yang tetap untuk berkegiatan. Pelaksanaannya juga kerap menggunakan sarana yang peruntukannya bukan untuk penayangan film maupun kegiatan film terkait. Hal ini sangat disayangkan mengingat konsistensi pemerintah dan komunitas film dalam menggiatkan aspek perfilman di Bandung. Adapun wacana mengenai pemberian ruang untuk kegiatan perfilman berupa pembangunan bioskop alternatif untuk pemutaran film pendek yang saat ini sedang diajukan proposalnya oleh Disparbud ke Pemprov Jabar, akan tetapi hingga saat ini belum ada kelanjutannya.

Oleh karena itu, perancangan Pusat Perfilman di Bandung ini bertujuan untuk merespon kebutuhan kegiatan perfilman yang saat ini belum terakomodasi dengan baik melalui sarana dan prasarana yang ada. Diharapkan dengan dirancangnya pusat perfilman ini dapat menjadi pusat segala kegiatan yang berhubungan dengan film khususnya di bidang produksi, distribusi, eksibisi, apresiasi dan edukasi sekaligus menjadi fasilitator yang menghubungkan insan perfilman baik dari pihak pemerintah, komunitas dan masyarakat sehingga tercipta suasana yang kondusif bagi iklim perfilman di Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Perancangan Pusat Perfilman di Bandung meliputi:

- Sarana kegiatan perfilman di bidang produksi yang meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi pembuatan film.
- Sarana kegiatan perfilman di bidang distribusi yang meliputi penyampaian hasil produksi film hingga ke pemutaran.
- Sarana kegiatan perfilman di bidang eksibisi yang meliputi pemutaran film, pameran dan rangkaian kegiatan festival dan pameran film.
- Sarana kegiatan perfilman di bidang apresiasi yang meliputi pemutaran film dan diskusi film dengan sineas terkait.
- Sarana kegiatan perfilman di bidang edukasi yang meliputi workshop, seminar dan kelas pelatihan tentang perfilman.
- Sarana kegiatan perfilman di bidang pengarsipan yang meliputi penyimpanan database film serta literatur terkait perfilman.
- Fungsi dan fasilitas pusat perfilman harus dapat mengakomodasi kebutuhan insan perfilman dari pihak pemerintah, komunitas film dan masyarakat di Bandung.

1.3 Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang interior pusat film yang dapat mewadahi segala aspek perfilman mulai dari produksi, distribusi, eksibisi, apresiasi, edukasi dan pengarsipan film di Bandung?
- Fasilitas apa saja yang diperlukan dalam pusat film untuk mengakomodasi kegiatan perfilman di Bandung?

- Bagaimana merancang interior pusat film yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik insan perfilman di Bandung?

1.4 Tujuan dan Sasaran

Dalam perancangan ini terdapat tujuan dan sasaran perancangan yang dijabarkan sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan

Terwujudnya pusat perfilman yang mewadahi segala aspek perfilman di Bandung mulai dari produksi, distribusi, eksibisi, edukasi, apresiasi dan pengarsipan film-film lokal dan independen sehingga dapat diketahui oleh masyarakat.

1.4.2 Sasaran

Adapun sasaran dari perancangan interior ini sebagai berikut:

- Menjadi ruang produksi, distribusi dan eksibisi bagi film-film lokal dan independen
- Menjadi sarana apresiasi dan edukasi perfilman bagi masyarakat
- Sebagai ruang sosialisasi antar insan perfilman dari pemerintah, komunitas film hingga masyarakat

2. KAJIAN LITERATUR

2.1 Tinjauan Film

Menurut Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang perfilman, 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. Kegiatan perfilman sendiri meliputi pembuatan film, jasa teknik film, pencedaran film, pertunjukan film, apresiasi film dan pengarsipan film.

Badan Perfilman Indonesia memiliki definisinya sendiri terhadap film, menurut mereka film lebih merupakan karya seni yang memuat berbagai ide atau gagasan dalam bentuk gambar bergerak. Sedangkan perfilman adalah segala elemen yang berhubungan dengan proses produksi, distribusi, ekshibisi, apresiasi, pendidikan, dan pengarsipan film.

2.2 Tinjauan Komunitas

eksibisi, distribusi, edukasi dan pengarsipan dengan tujuan meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap perfilman.

Menurut Julliana (2011), fasilitas penunjang didalam dunia industri film merupakan sarana

Menurut Vanina Delobelle, definisi suatu komunitas adalah group beberapa orang yang berbagi minat yang sama, yang terbentuk oleh faktor: komunikasi dan keinginan berbagi (sharing), tempat yang disepakati bersama untuk bertemu, ritual kebiasaan dan anggota yang merintis sesuatu hal sehingga para anggota selanjutnya ikut terlibat.

Istilah komunitas berasal dari bahasa latin communis yang artinya sama, kemudian menjadi kata benda communitas yang artinya kesamaan. Komunitas lazim dipergunakan untuk menyebut sebuah kelompok di mana anggotanya memiliki ketertarikan terhadap sesuatu yang sama atau berada dalam habitat yang sama.

2.3 Kegiatan Perfilman

Menurut Rahabi Mandra (2017), pembuatan film memiliki lima tahapan besar:

1. Development (Pengembangan): tahap pertama ketika ide-ide untuk film dibuat, hak cipta terhadap novel atau pertunjukan dibeli, serta ketika skenario dibuat. Pencarian dana dilakukan pada tahap ini dan diselesaikan.
 - Membuat Outline
 - Paper Edit
 - Membuat Treatment
2. Pra-produksi: persiapan untuk syuting dilakukan di tahap ini. Kru dan pemain ditentukan, lokasi syuting dipilih dan dikunci, semua set dibangun.
3. Produksi: semua elemen-elemen mentah (gambar, suara, efek visual) dari film direkam selama proses syuting.
4. Pasca-produksi: Gambar, suara, efek visual, dan semua elemen yang sudah direkam diedit dan dimatangkan di tahap ini.
 - Sound
 - Visual Effect
 - Color Grading
5. Distribusi: Hasil akhir film didistribusikan dan ditayangkan di bioskop, festival, atau tempat-tempat penayangan lainnya.

2.4 Tinjauan Pusat Film

Pusat Perfilman adalah suatu wadah yang menjadi pusat kegiatan perfilman baik dari segi dan prasarana yang mewadahi kegiatan utama tersebut dengan karakter dan persyaratan tertentu sesuai fungsi sarana dan prasarana tersebut. Beberapa fasilitas penunjang tersebut antara lain:

1. **Bioskop**
Merupakan salah satu bentuk fasilitas pertunjukan film yang menayangkan film dalam suatu ruangan yang khusus.
2. **Auditorium**
Auditorium merupakan salah satu fasilitas utama dalam kegiatan apresiasi dengan persyaratan akustik khusus sesuai dengan kegiatan yang diwadahi didalamnya. Umumnya ruang auditorium dalam suatu bangunan perfilman mempunyai kegunaan ganda atau multifungsi.
3. **Ruang Kine Klub**
Beberapa kegiatan yang bersifat apresiatif terhadap hasil karya film banyak dilakukan oleh para pecinta film atau umumnya disebut komunitas film yang terdiri dari masyarakat umum, moviegoers, kritikus, sineas dan juga insan perfilman. R. kine klub berfungsi sebagai area berkumpul, menonton, berdiskusi, mengkritisi hasil karya film.
4. **Perpustakaan**
Perpustakaan dan videotek adalah fasilitas industri film yang berfungsi untuk sumber penelitian dan informasi yang dibutuhkan oleh komunitas film dalam menggali informasi film.
 - Film cerita
 - Film non cerita
 - Buku mengenai film, video, fotografi dan komunikasi
 - Skenario film cerita
 - Foto atau peristiwa perfilman
 - Majalah film dalam dan luar negeri
 - Kliping
 - Biografi
 - Data Organisasi Perfilman
 - Data Perusahaan Film
 - Peralatan Film (equipment)
 - Undang-undang dan Peraturan Pemerintah
 - Informasi arsip film dunia juga sekitar TV dan sinetron dari dalam maupun luar negeri
5. **Retail Shop**
Merupakan fasilitas penunjang yang dikelola oleh perorangan atau kelompok untuk tujuan komersial dan juga berfungsi untuk kegiatan distribusi & publisitas produk film yang akan edar. Fasilitas ini meliputi:
 - Movie & music shop
 - VCD & DVD rental shop

- Studio merchandise store
- Café film

3. KONSEP DAN TEMA PERANCANGAN

3.1 Deskripsi Proyek

Nama Proyek	:	Perancangan Interior Pusat Perfilman di Bandung
Status Proyek	:	Fiktif / New Design
Jenis Proyek	:	Pusat Kegiatan (Bidang Perfilman)
Pengelola	:	Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat
Lokasi	:	Jl. Naripan, Sumur Bandung, Bandung, Jawa Barat
Luasan Bangunan	:	3.975 m ²
Luasan Kawasan	:	8.406 m ²
Luasan Perancangan	:	3.010 m ²
Batasan Lokasi	:	Utara: Jl. Veteran, pertokoan Barat: Jl. Embong, rumah warga Timur: Sekolah, rumah warga Selatan: Jl. Naripan, pertokoan

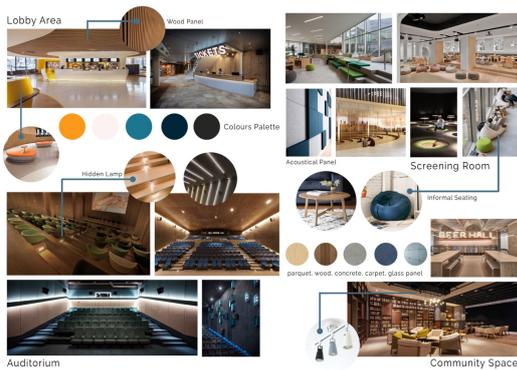
3.2 Tema dan Konsep Perancangan

3.2.1 Tema Perancangan

Film eksperimental merupakan film yang berkesperimen pada proses pembuatannya baik dari segi editing visual dan audio maupun teknik pengambilan gambar. Kata eksperimen disini kemudian diturunkan menjadi beberapa kata kunci konsep seperti terbuka, interaktif dan repetisi. Terbuka mengambil prinsip pada film eksperimental yang terbuka pada pada seluruh gagasan tanpa adanya batasan dan aturan-aturan yang berlaku pada film mainstream pada umumnya. Diharapkan dari konsep ini dapat membuat pengguna terbuka pada gagasan yang dapat merangsang imajinasi dalam proses kreatif. Selain itu ruang yang bersifat terbuka dapat meleburkan batasan antar individu, sehingga nyaman untuk melakukan kegiatan secara berkelompok seperti yang umumnya dilakukan komunitas.

Eksperimen sendiri dihasilkan dari hasil interaksi antar subjek. Konsep interaktif nantinya akan diimplementasikan pada interior yang ikut 'bermain' dengan penggunaannya. Selain itu, seperti eksperimen pada umumnya, film eksperimental juga mengalami proses trial and error. Dalam prosesnya, dilakukan beberapa pengulangan sebelum membuahkan

hasil. Konsep repetisi dan pengulangan ini nantinya akan diaplikasikan pada pengulangan bentuk yang ada pada elemen interior ruang.



Gambar 3.1 Moodboard Suasana (Sumber: Dokumen Pribadi)

3.2.2 Konsep Perancangan

Konsep	Keterangan
Bentuk	<p>Konsep bentuk disini mengambil kombinasi bentukan geometris dan lengkung. Bentukan geometris seperti persegi mampu memberikan kesan serius sedangkan lingkaran memberikan kesan sebaliknya yang lebih santai dan mendorong terpusatnya kegiatan.</p>
Warna	<p>Warna yang dipakai dalam perancangan ini merupakan kombinasi dari warna netral seperti hitam, putih, abu, coklat dengan warna kontras. Untuk warna kontras mengambil konsep warna hangat yang diambil dari skema warna pada film yang mencerminkan kehangatan dan kebersamaan seperti orange.</p>

Konsep	Keterangan
	<p>Kemudian warna ini dipadukan dengan warna komplementernya berupa biru yang bersifat menenangkan. Diharapkan dari paduan warna ini dapat meningkatkan imajinasi dan menambah rasa kebersamaan.</p>
Material	<p>Penggunaan material memperhatikan fungsi-fungsi aspek perfilman yang membutuhkan treatment material khusus. Adapun kesan yang ingin diperlihatkan ringan dengan finishing menunjukkan material asli, namun tetap mempertahankan fungsinya sebagai treatment dari ruang yang membutuhkan akustik lebih.</p>
Funitur	<p>Sesuai dengan penggayaan kontemporer, maka pada perancangan ini menggunakan furnitur bersifat ringan dengan bentukan sederhana namun tetap nyaman.</p>
Pencayaan	<p>Pencahayaan diaplikasikan pada 2 jenis pencahayaan yaitu pencahayaan alami yang memanfaatkan bukaan dan pencahayaan buatan yang meliputi downlight sebagai general lamp, spotlight pada area galeri, dan penerangan tambahan pada studio.</p>

Konsep	Keterangan
Penghawaan	 <p>Konsep penghawaan terbagi menjadi dua jenis penghawaan yaitu alami dan buatan. Untuk penghawaan alami memanfaatkan bukaan besar dari tengah bangunan yang terdapat taman di plaza. Sedangkan untuk penghawaan buatan menggunakan air conditioning pada area interior bangunan.</p>
Akustik	 <p>Konsep akustik diambil dari unsur audio yang membutuhkan treatment khusus agar suara di dalam ruangan tetap terjaga khususnya pada ruang pemutaran film.</p>
Keamanan	 <p>Konsep keamanan pada bangunan menyesuaikan dengan penggunaan ruang tersebut. Keamanan perlu diperhatikan khususnya pada ruangan yang menampung banyak orang. Pada perancangan ini konsep keamanan diaplikasikan pada led strip pada area auditorium dan jalur emergency exit.</p>

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

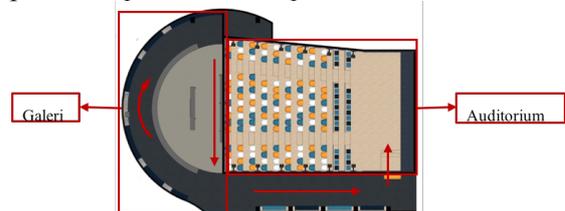
Denah khusus yang dipilih dalam perancangan ini terpusat di lantai 1 yaitu ruang auditorium, galeri, lobby, lounge dan kafe. Ruang ini dipilih sebagai ruangan yang dapat menunjukkan implementasi konsep desain yang diterapkan.



Gambar 4.1 Pemilihan Denah Khusus (Sumber: Dokumen Pribadi)

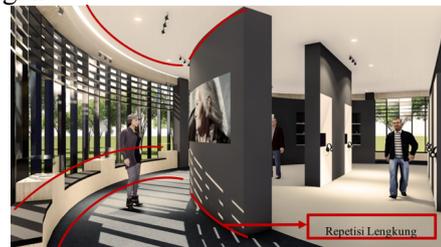
4.1 Area Eksibisi (Galeri dan Auditorium)

Pada area eksibisi terdapat dua ruang yaitu galeri dan auditorium. Layout dari ruang galeri merespon bentukan eksisting yang melingkar dengan adanya dinding partisi yang berfungsi sebagai pemisah ruangan sekaligus pengarah alur sirkulasi. Untuk layout auditorium kurang lebih menggunakan sistem row dengan pembeda pada dua row pertama.



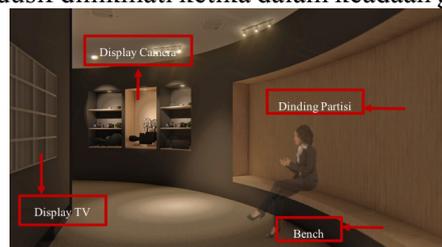
Gambar 4.2 Pemilihan Denah Khusus (Sumber: Dokumen Pribadi)

Untuk area galeri, terdapat dinding partisi yang berfungsi sebagai display poster film, rak display peralatan film dan area duduk yang mengarah pada panel tv di tengah. Selain itu terdapat furnitur berupa bench dan rak display dari kaca yang melingkar mengikuti bentuk ruangan.



Gambar 4.3 Ruang Galeri Bagian Luar (Sumber: Dokumen Pribadi)

Untuk personal experience, terdapat dinding panel tv yang didesain menjorok ke dalam. Penggunaan warna yang gelap pada area galeri bertujuan untuk menonjolkan hasil karya yang dipamerkan serta memberikan pengalaman seolah sedang menonton film yang lebih kondusif dinikmati ketika dalam keadaan gelap.



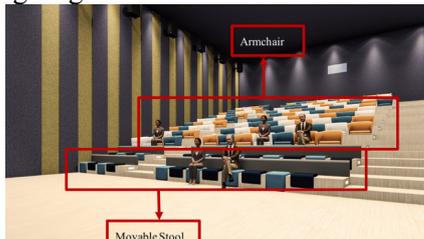
Gambar 4.4 Ruang Galeri Bagian Dalam (Sumber: Dokumen Pribadi)

Elemen interior pada ruang auditorium berupa ceiling dan dinding menggunakan material panel akustik. Unsur pembeda warna pada panel akustik bertujuan untuk memberikan efek visual yang membungkus ruang sekaligus menerapkan konsep repetisi kotak pada ruang. Furnitur pengisi ruang pada auditorium memanfaatkan elemen pembentuk lantai berupa lantai berundak yang dimanfaatkan sebagai base dari alas duduk.



Gambar 4.5 Ruang Auditorium
(Sumber: Dokumen Pribadi)

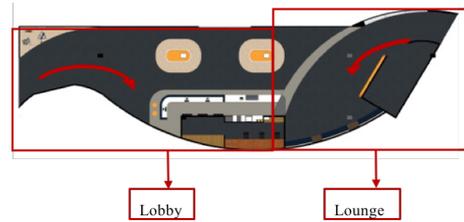
Untuk furnitur duduknya sendiri berupa armchair dengan kombinasi warna biru, orange dan putih. Khusus dua row pertama auditorium yang merupakan posisi duduk paling tidak nyaman ketika menonton film maka desain furniturnya dibedakan sehingga dapat menarik penonton untuk duduk di row depan. Prinsip eksperimen diimplementasikan pada stool pada row pertama yang dapat ditarik dan digunakan sebagai properti ketika ada acara festival berlangsung.



Gambar 4.6 Ruang Auditorium
(Sumber: Dokumen Pribadi)

4.2 Area Entrance (Lobby dan Lounge)

Terdapat dua akses masuk utama yaitu dari lobby dan kafe yang mengarah langsung ke lounge dan lobby. Elemen dinding di sekitar entrance tersebut dibuat melengkung untuk mengarahkan orang ke area lobby di tengah. Layout ini mengambil konsep terbuka yang diaplikasikan dengan tidak adanya sekat yang memisahkan antara satu ruang dengan ruang lain.



Gambar 4.7 Area Entrance
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pada entrance utama, pengunjung disambut oleh ruang display yang memamerkan display utama berupa manekin sutradara yang sedang mendireksi film. Bentuk ruang ini menggunakan konsep repetisi yang diaplikasikan pada pengulangan bentuk lantai dan ceiling yang sama-sama melengkung. Pencahayaan yang digunakan berupa wall washer dari lantai yang menyorot ke dinding. Selain itu terdapat area sirkulasi menuju ruang auditorium yang memiliki furnitur berupa bench di sepanjang lorong yang berfungsi sebagai area tunggu.



Gambar 4.8 Entrance dan Sirkulasi
(Sumber: Dokumen Pribadi)

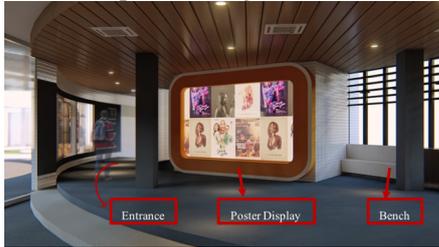
Pada area lobby konsep diaplikasikan pada semua elemen pembentuk ruang mulai dari dinding, ceiling, lantai dan furnitur. Konsep bentuk berupa kotak dengan sudut yang tumpul menjadi bentuk dasar yang kemudian direpetisi menjadi elemen-elemen pembentuk ruang mulai dari ceiling, lantai hingga bentuk furnitur.



Gambar 4.9 Ruang Lobby
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Pada area lounge, terdapat elevasi ceiling dan elevasi lantai yang memberikan efek dimensi ruang yang berbeda. Pengunjung yang masuk dari arah kafe diterima oleh ruangan dengan

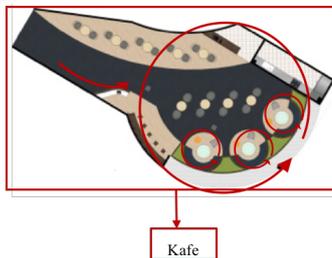
dinding partisi melengkung yang menampilkan display scene film yang mengarahkan sirkulasi ke arah lobby. Selain terdapat furnitur duduk berupa bench, terdapat elemen dinding yang menampilkan display poster film yang sedang ditayangkan pada panel dinding orange yang menjadi vocal point ruangan.



Gambar 4.10 Ruang Lounge
(Sumber: Dokumen Pribadi)

4.3 Area Penunjang (Kafe)

Untuk area penunjang pada denah khusus yang dipilih yaitu area kafe. Layout pada ruangan ini mengikuti bentukan eksisting yang melengkung dengan penggunaan pola layout mengambil prinsip konsep repetisi bentuk lingkaran.



Gambar 4.11 Area Penunjang
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Terdapat tiga pengelompokan furnitur pada area kafe yaitu: booth, banquet dan stool. Pada area booth, furnitur berbentuk melingkar mengikuti pola layout dengan elemen lantai dan dinding yang senada untuk mendukung keintiman area. Pada area bar terdapat treatment khusus pada dinding dengan pola repetisi bentukan kotak dalam grid yang menjadi vocal point sehingga orang tertarik untuk duduk disana.



Gambar 4.12 Ruang Kafe Area Booth dan Banquet
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Selain itu konsep repetisi juga digunakan pada pengulangan bentuk ruang bangun yang sama pada elemen ceiling, lantai dan furnitur yang ada pada booth. Untuk bentukan furnitur banquet menggunakan armchair yang memiliki sudut melengkung.



Gambar 4.13 Ruang Kafe Area Banquet dan Bar
(Sumber: Dokumen Pribadi)

4.4 Penyelesaian Elemen Interior

4.4.1. Penyelesaian Lantai

Penyelesaian lantai pada perancangan area denah khusus menggunakan material beton ekspos untuk memberikan kesan hangat ketika memasuki ruangan. Material karpet digunakan pada area-area vocal point pada galeri dan kenaikan tangga di area lounge. Kemudian terdapat material lantai lain berupa parket yang diaplikasikan pada beberapa area tertentu seperti area tunggu, area display dan kafe. Parket juga digunakan pada area auditorium namun dengan sistem floating floor sehingga tetap dapat menjaga akustik ruangan.



Gambar 4.14 Aplikasi Lantai
(Sumber: Dokumen Pribadi)

4.4.2 Penyelesaian Dinding

Penyelesaian dinding secara umum menggunakan batu bata ekspos berwarna putih. Adapun treatment tambahan seperti panel acrylic, permainan repetisi kotak dan kombinasi material kayu digunakan untuk highlight area-area tertentu. Warna yang diambil sebagai aksen yaitu coklat tua dan orange. Khusus pada area-area display, dinding yang digunakan adalah dinding partisi gypsum dengan warna abu-abu tua dan putih. Pemilihan warna ini bertujuan untuk menonjolkan hasil karya display yang ditampilkan.



Gambar 4.15 Aplikasi Dinding
(Sumber: Dokumen Pribadi)

4.4.3 Penyelesaian Ceiling

Penyelesaian ceiling secara umum menggunakan material gypsum berwarna putih. Terdapat treatment down ceiling pada beberapa area di lobby. Untuk area kasir menggunakan material panel kayu, sedangkan untuk area tunggu menggunakan gypsum yang senada dengan furnitur dibawahnya. Khusus untuk auditorium, penyelesaian ceiling menggunakan panel akustik dengan tambahan ekstra bass agar akustik ruangan dapat terjaga. Panel akustik yang digunakan yaitu panel Ecophon Focus A jenis Dark Diamond dengan sistem pemasangan grid.



Gambar 4.16 Aplikasi Ceiling
(Sumber: Dokumen Pribadi)

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan Interior Pusat Perfilman di Bandung ini bertujuan untuk menjadi wadah kegiatan enam aspek perfilman sehingga dapat diketahui oleh masyarakat. Melalui perancangan ini diharapkan dapat tercipta ruang produksi, distribusi dan eksibisi bagi film-film independen, sarana apresiasi dan edukasi perfilman bagi masyarakat sekaligus menjadi ruang sosialisasi antar insan perfilman dari pemerintah, komunitas film hingga masyarakat. Proses perancangan diawali dengan mengemukakan masalah yang ada dalam perancangan pusat perfilman untuk mengakomodasi kegiatan perfilman di Bandung.

Dalam menjawab permasalahan tersebut, dibutuhkan literatur terkait definisi, klasifikasi, fasilitas hingga standar ruang yang berhubungan dengan perancangan. Namun ditemukan kendala berupa belum adanya standar yang pasti bagi pusat perfilman, sehingga dalam hal ini dibantu oleh studi banding berupa preseden yang ada di luar negeri sebagai perbandingan. Selain literatur terkait perancangan, dibutuhkan data mengenai kegiatan perfilman sehingga perancangan yang dibuat sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Disini perancang mempelajari tentang kebutuhan aspek perfilman mulai dari produksi, distribusi, eksibisi, apresiasi, edukasi hingga pengarsipan film.

Hasil data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisa untuk mencapai kesimpulan dalam mendesain. Data tersebut kemudian menjadi patokan untuk menjawab permasalahan melalui perencanaan desain yang diwujudkan melalui tema dan konsep. Tema dan konsep yang diambil diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan perancangan, mewujudkan tujuan perancangan serta dapat menjadi referensi dan ide untuk merancang pusat kegiatan di bidang perfilman di Bandung kedepannya.

5.2 Saran

Dalam proses pengerjaan tugas akhir ini tentunya tidak luput dari hambatan dan kendala sehingga terdapat beberapa saran dan harapan yaitu:

- Disarankan bagi pihak yang berencana untuk membuat pusat perfilman untuk menganalisa terlebih dahulu target yang akan dicapai serta memperhatikan kebutuhan dari kegiatan komunitas perfilman yang ada.
- Diharapkan dengan penulisan tugas akhir “Perancangan Interior Pusat Perfilman di Bandung” dapat memberikan informasi dan wawasan yang dapat menjadi bahan kajian lebih lanjut dan mendorong pembaca untuk merancang pusat perfilman yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Neufert, Ernest. (2002). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- [2] Adler, David. (1999). *Metric Handbook Planning and Design Data 2nd Edition*. Oxford: Architectural Press.
- [3] DeChiara, Joseph & Callender, John. (1987). *Time Saver Standards for Building Types 2nd Edition*. Singapore: McGraw-Hill International Editions.
- [4] Panero, Julius & Zelnik Martin. (2003). *Human Dimension and Interior Space*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- [5] D.K. Ching, Francis. (2007). *Arsitektur: Bentuk Ruang dan Tatanan Edisi Ketiga*. Jakarta: Erlangga.
- [6] Sumarno, Marselli. (1996). *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT. Grasindo.
- [7] Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

- [8] Putri, Idola P. (2013). Mendefinisikan Ulang Film Indie: Deskripsi Perkembangan Sinema Independen Indonesia. *Jurnal Komunikasi Indonesia Volume II Nomor 2, Oktober 2013, ISSN 2301-9816*.
- [9] Arifianto, Budi Dwi & Junaedi, Fajar. Distribusi dan Eksibisi Film Alternatif di Yogyakarta, Resistensi atas Praktek Dominasi Film di Indonesia. *Jurnal ASPIKOM, Vol.2 No.2, Januari 2014 (74-84)*
- [10] Park, Young-Seo & Ham, Sungil. (2016). Spatial analysis of various multiplex cinema types. *Frontiers of Architectural Research, 2016*.
- [11] Saputro, Ario Desta. (2013). Optimalisasi Ruang Dalam pada Pusat Komunitas Film Indie di Kota Malang. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Vol.1 No.1, November 2013*.
- [12] Ottobre, Roberto Daniel, et al. (2017). Multiplex Cinema Halls: Design and Construction of Six Halls in The City of Mar del Plata. *Proceedings of Meetings on Acoustics, Vol. 28, 2017*.
- [13] Purwanto, S.A., Sitindjak, R.H.I., dan Suryanata, L. (2018). Implementasi Konsep “Unity in Balance” pada Desain Interior Pusat Aktivitas Komunitas Xian You di Surabaya. *Jurnal INTRA Vol. 6, No. 2, (2018) 465-472*.
- [14] Nuqul, Fathul Lubabin. (2005). Pengaruh lingkungan terhadap perilaku manusia: Studi terhadap perilaku penonton bioskop. *Psikoislamika, 2 (2). pp. 20-34. ISSN 1829-5703*.