

BAB I

PENDAHULUAN

a) Latar Belakang

Daya tarik sinema sebagai opsi hiburan masyarakat semakin bertambah setiap tahunnya. Seiring dengan berkembangnya teknologi secara umum, cara pembuatan dan penayangan film juga ikut berkembang dan bertransisi ke dunia digital, dimana aksesnya menjadi lebih terbuka untuk masyarakat. Dari balik layar *gadget*, penonton dapat menikmati film dengan mudahnya, dibandingkan bagaimana masyarakat sepuluh tahun lalu yang harus mendatangi bioskop untuk menikmati sebuah film yang telah disewa pihak bioskop untuk ditayangkan ke penonton. Oleh karena itu, tidaklah aneh bagaimana sinema menjadi sangat populer di semua kalangan masyarakat.

Ironisnya, ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap dunia perfilman lokal sangatlah tipis. Dunia perfilman sudah menjadi sebuah industri global yang sangat menguntungkan pada abad ke-21 ini, sehingga persaingan antar karya dalam dan luar negeri sangatlah sengit. Banyak film-film lokal yang berkualitas lalai menjadi pusat perhatian penikmat karya film di Indonesia dikarenakan lebih banyak karya dari luar negeri yang menjadi sorotan publik. Namun, akhir-akhir ini industri perfilman Indonesia mulai berkembang, dengan dirilisnya film-film dalam negeri yang mendapatkan perhatian internasional, yang kemudian mengundang masyarakat dalam negeri untuk lebih mengapresiasi karya perfilman dalam negeri.

Menurut mantan menteri pendidikan dan budaya Indonesia H.E. Prof. Dr. Ir. Mohammad Nuh, DEA pada pendahuluan buku *a brief cultural history of Indonesian cinema* (2012), film adalah sebuah cerminan tahap-tahap peradaban dan identitas bangsa tempat dimana film itu diproduksi. Khususnya pada dunia film Indonesia, yang mana sejarahnya memperlihatkan kondisi sosial budaya dan dinamika politik Indonesia seiring dengan berjalannya waktu. Apa yang diperlihatkan di dalam layar menunjukkan nilai-nilai dan kegiatan pada sebuah masyarakat pada waktunya. H.E. Prof. Dr. Ir. Mohammad Nuh, DEA juga mengatakan bahwa memperkuat aspek edukasi mengenai perfilman Indonesia adalah hal yang penting untuk mendukung perkembangan industri film dalam negeri. Dilihat dari peranan sebuah karya film terhadap cerminan identitas sejarah negeri dan industri perfilman Indonesia mulai

berhasil mengambil balik ketertarikan masyarakat, timbulah sebuah kesempatan baru untuk sebuah museum film untuk dibangun di Indonesia, dengan harapan koleksi museum dapat mengedukasi juga menginspirasi bangsa untuk lebih memajukan perfilman dalam negeri.

Isu lain yang harus disinggung, yaitu isu ketertarikan masyarakat terhadap museum, yang mana jika tidak diperhatikan, dapat menggagalkan visi perancangan museum yang akan dibuat. Di era digital ini, efek lain yang mempengaruhi sebagian besar masyarakat, terutama masyarakat remaja dan dewasa, adalah bagaimana media sosial menjadi sebuah media komunikasi yang sangat populer. Saking populernya, tidak sedikit masyarakat yang menjadikan media sosial seperti *instagram*, dan *twitter* sebagai patokan trend. Korelasi media sosial dan museum bertemu disaat museum menjadi tidak populer karena desainnya yang tidak cantik saat difoto dan di unggah ke media sosial. Sehingga hal ini menjadi poin yang valid untuk di pikirkan saat melakukan perancangan.

Museum, menurut PP no. 66 tahun 2015 pasal 1 ayat 1, adalah sebuah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Selain itu, museum dapat juga dimanfaatkan sebagai tempat rekreasi (Awoniyi Stephen, 2001). Pengalaman yang didapatkan di sebuah museum bisa menjadi sebuah pengalaman rekreasi yang edukatif, sehingga desain dari sebuah museum dapat menjadi desain yang eksperimental, tidak hanya semata untuk melindungi, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya terhadap masyarakat, tetapi juga di desain untuk memaksimalkan pengalaman pengunjung saat mengunjungi meseum tersebut.

Dikarenakan dunia perfilman yang erat hubungannya dengan perkembangan teknologi, museum-museum perfilman yang sudah ada di berbagai negara mempunyai metode penyajian koleksi yang beragam. Ada yang menyajikan koleksi secara digital yang kemudian ditayangkan melalui proyektor dan layar, ada juga yang menyajikan objek koleksi secara fisik yang berupa prop, peralatan syuting, ataupun poster-poster film yang dipajang di dinding tanpa mengurangi kesan modern desain museum. Hal ini dapat dilihat juga pada proses studi banding yang telah penulis lakukan terhadap contoh-contoh museum film di berbagai belahan dunia.

Lokasi perancangan Museum Film Indonesia ini berada di kota Jakarta Pusat, tepatnya di pinggir jalan Rajawali Selatan Raya. Perancangan ini bersifat *New Design*, dimana perancangan dilakukan di bangunan yang sudah ada sebelumnya, tetapi

dipakai untuk fungsi yang berbeda dengan tipologi yang sama. Pada kasus ini, bangunan eksisting sebelumnya merupakan sebuah museum seni modern. Seperti Kota Jakarta bagian lainnya, lokasi perancangan terbilang padat, lokasi juga dilewati traffic yang bagus, mengingat lokasinya yang dekat dengan JIEXPO, tempat digelarnya pekan raya Jakarta, juga banyak pameran dan event besar. Fasilitas yang ditawarkan untuk pengunjung bangunan perancangan ini antara lain *café*, toko souvenir museum, pameran peralatan film, demonstrasi teknologi film, teater bioskop untuk pemutaran koleksi film, hingga pameran elemen film dalam bentuk fisik dan digital.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang perancangan Museum Film Indonesia di atas, muncul beberapa permasalahan yang meliputi:

- a. Belum adanya fasilitas interior berupa sarana edukasi dunia perfilman di Indonesia yang mengedukasi masyarakat mengenai karya sinema dalam negeri yang juga melestarikan koleksi karya, baik karya original maupun karya replika, yang didapatkan secara legal
- b. Perancangan interior yang memenuhi persyaratan umum ruang seperti:
 - Pencahayaan seoptimal mungkin pada ruang ruang yang tidak memerlukan pencahayaan khusus dan pencahayaan pada ruang ruang yang memerlukan pencahayaan khusus seperti ruang pameran dan ruang pemutaran film.
 - Pencahayaan buatan yang tepat dan sesuai untuk fungsinya, baik untuk objek pajang maupun untuk pencahayaan general.
 - Penghawaan buatan yang mengutamakan kenyamanan thermal pengunjung di bangunan yang letaknya di sebuah kota padat.
 - Pengkondisian akustik yang baik pada ruang khusus seperti ruang pemutaran film.
 - Pengolahan ruang pamer yang sesuai dengan standar jarak pandang optimal antara pengunjung dan benda pamer.
- c. Kurangnya ketertarikan masyarakat terhadap dunia perfilman Indonesia dan juga minat masyarakat untuk ikut serta menjayakan kultur film Indonesia sebagai sebuah industri dan juga sebuah komunitas kreatif.

- d. Tingkat ketertarikan masyarakat yang rendah terhadap pilihan museum sebagai tujuan rekreasi yang mendidik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara menghadirkan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan sarana edukasi dunia perfilman Indonesia yang mengedukasi masyarakat mengenai karya sinema dalam negeri yang juga melestarikan koleksi karya?
- b. Bagaimana merancang interior sebuah museum film yang memenuhi standar standar umum yang bersangkutan dengan rancangan ruang yang seoptimal mungkin dengan *space* yang ada?
- c. Bagaimana cara menginspirasi masyarakat untuk ikutserta mendukung perkembangan kultur film Indonesia sebagai industry dan juga komunitas kreatif.
- d. Bagaimana cara membangun sebuah rancangan interior yang dapat mengundang minat masyarakat untuk memilih museum sebagai pilihan rekreasi yang edukatif?

1.3 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.3.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan Museum Film Indonesia adalah untuk konservasi koleksi dan megedukasi serta memberikan fasilitas untuk belajar mengenai proses dan analisa film dalam negeri kepada masyarakat secara rekreatif.

1.3.2 Sasaran Perancangan

Sasaran dari perancangan museum film indonesia adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan sarana interior yang memadai bagi pengunjung untuk mengenal lebih lanjut tentang dunia perfilman dalam negeri.
- b. Merancang sarana interior museum yang interaktif dan inovatif sehingga dapat menginspirasi generasi berikutnya untuk lebih mengembangkan dunia perfilman dalam negeri.
- c. Memberikan fasilitas yang memadai untuk sebuah museum film menurut standar standar yang ada.

1.4 Batasan Perancangan

Batasan perancangan proyek ini agar tidak meluas adalah:

- a. Koleksi yang dipamerkan di Museum Film Indonesia ini melingkupi karya perfilman lokal yang berupa cuplikan digital, poster, foto, *prop*, dan beberapa teknologi dunia perfilman.
- b. Perancangan Museum Film Indonesia berada di Jl. Rajawali Selatan Raya No.3, RT.4/RW.6, Gn. Sahari Utara, Kecamatan Sawah Besar, Jakarta, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10720.
- c. Ruang lingkup Perancangan Museum Film Indonesia terdiri dari; ruang lobi, area pusat informasi, area penjualan tiket, ruang toko souvenir, cafeteria, area penyewaan ruang, ruang pemutaran film, ruang workshop, area interaktif, ruang pameran tetap, dan kantor pengelola.

1.5 Manfaat Perancangan

- a. Manfaat bagi Masyarakat
Masyarakat dapat memperoleh edukasi dan informasi mengenai dunia perfilman Indonesia, juga rekreasi yang didapatkan dari elemen hiburan di museum.
- b. Manfaat bagi Komunitas
Sarana dapat mendukung komunitas pencinta film maupun industri perfilman Indonesia dengan cara menghadirkan fasilitas tempat untuk mengadakan acara dan juga untuk tempat promosi film pada area pameran tidak tetap,
- c. Manfaat bagi Institusi Penyelenggara Pendidikan
Sarana dapat dimanfaatkan sebagai tempat edukasi dan penelitian yang berhubungan dengan perfilman.
- d. Manfaat bagi Keilmuan Interior
Guna memberikan referensi perancangan museum film sebagai bentuk apresiasi karya di bidang ilmu perfilman.

1.6 Metode Perancangan

Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah metode kualitatif, dengan metode pengumpulan data sebagai berikut:

a. Data Primer:

1. Observasi

Dikarenakan kondisi pandemic pada saat penulisan ini dibuat, observasi yang dilakukan penulis bersifat online, dimana 3 objek museum perfilman

di luar negeri dibandingkan melalui foto kemudian di analisa untuk mendapatkan titik temu. Selain itu observasi lain yang dilakukan adalah observasi terhadap bangunan eksisting yang juga dilakukan secara online.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap beberapa pihak yang berhubungan dengan proses perancangan.

3. Kuesioner

Seperangkat pertanyaan diberikan ke masyarakat, baik itu masyarakat umum atau dari komunitas perfilman Indonesia, untuk mengetahui *interest* dan harapan mereka menyangkut museum dan dunia perfilman itu sendiri.

b. Data Sekunder:

Data sekunder didapat dengan cara menganalisa data, kemudian melakukan tinjauan pustaka melalui buku fisik, buku digital, jurnal, dan artikel untuk mendukung data yang sudah ada.

1.7 Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan pada proposal ini antara lain sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi uraian isu dan fenomena yang melatarbelakangi perancangan proyek Museum Film Indonesia di Jakarta, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan masalah, manfaat perancangan, metode perancangan, sistematika penulisan, dan kerangka berfikir.

BAB II: KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Berisi uraian data primer dan data sekunder yang telah dikumpulkan kemudian di analisa. Kajian yang dibahas antara lain kajian tentang pendekatan, studi kasus, dan lain lain.

BAB III : ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK, DAN ANALISIS DATA

Berisi uraian analisis data – data primer maupun sekunder yang akan mempengaruhi pondasi konsep perancangan desain.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN DESAIN

Berisi uraian tema dan konsep perancangan, organisasi ruang, layout, bentuk, material, warna, pencahayaan, dan penghawaan yang akan diimplementasikan ke perancangan Museum Film Indonesia serta jabaran pilihan denah khusus yang mewakili desain secara keseluruhan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1.8 Kerangka Berpikir

