

## TAMPILAN BANGUNAN & INTERIOR PUSAT CINEMA & EDUKASI PERFILMAN DI SURABAYA YANG BERKONSEP *MOVIE* EKSPRESIF

Hari Waluyo<sup>1</sup> dan Ika Ratniarsih  
Jurusan Arsitektur, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya  
Email<sup>1</sup>: harie.nech2@gmail.com

### **ABSTRACT**

*In the modern era, the people's activities in the big city are getting crowded and dynamic, therefore the need for entertainment is very crucial. Moreover, the development of technology advances triggers the emergence of various entertainments. One of entertainments which will always develop is film. Due to the lack of integrated facilities which can accommodate film activities in Surabaya, the center of Cinema and Film Education in Surabaya was made by the aim of accommodating and facilitating people to enjoy film and educate in terms of film field. The research employed descriptive method i.e. a research on the same objects so that it can be more relevant. It also applied comparative and literature studies i.e. a research done through direct observation and literature so that it gains data reflecting the facts.*

*The design macro concept was "Expressive Movie" as film is the modern entertainment. The design can express cinema center appearance which is more aesthetic and up to date. The micro concept of "expressive" shape was shown by the play of aesthetical facade appearance. Whereas the space micro concept was "expressive movie" which was done by creating the situation of watching film-like by interior materials organizing and lightning play. Overall, the design result had expression and strong character upon film and aligned with modern era as well as fulfilled its function and objective.*

**Keywords** : Cinema Center, Film Education.

### **ABSTRAK**

Pada masa modern ini aktifitas masyarakat di kota besar semakin padat dan dinamis, sehingga kebutuhan akan hiburan sangat penting adanya. Apalagi dengan perkembangan kemajuan teknologi yang memunculkan beragam hiburan dan salah satu hiburan yang akan terus berkembang adalah hiburan film, terlebih belum adanya fasilitas terpadu yang mewadahi kegiatan perfilman di Surabaya, maka di buatlah Pusat *Cinema* Dan Edukasi Perfilman Di Surabaya dengan tujuan untuk mewadahi dan memfasilitasi masyarakat guna menikmati hiburan film serta mengedukasi dalam bidang perfilman.

Metode perancangan menggunakan metode penelitian berupa studi *deskriptif* yaitu penelitian dengan obyek yang serupa sehingga lebih relevan serta berupa studi banding lapangan dan literatur yaitu penelitian melalui pengamatan langsung ke lapangan dan literatur sehingga memperoleh data sesuai fakta.

Pendekatan desain menggunakan konsep makro *Movie* Ekspresif dikarenakan film merupakan hiburan di era modern sehingga mampu mengekspresikan tampilan pusat *cinema* lebih estetis dan menyesuaikan zaman. Untuk aspek bentuk bangunan dengan konsep mikro Ekspresif dengan pengolahan permainan tampilan fasade yang estetis. Sedangkan aspek ruang dengan konsep mikro *Movie* Ekspresif yaitu menciptakan suasana menonton film dengan pengolahan material interior dan permainan pencahayaan. Sehingga secara keseluruhan desain rancangan mampu berekspresi dan berkarakter kuat tentang perfilman yang dapat menyesuaikan dengan era modern serta dapat memenuhi sesuai fungsi dan tujuannya.

**Kata Kunci** : Pusat Cinema, Edukasi Perfilman

### **PENDAHULUAN**

Pada masa sekarang ini kebutuhan manusia akan hiburan sangat penting adanya. Apalagi dengan perkembangan teknologi yang memunculkan beragam hiburan yang dapat dipilih sendiri oleh masyarakat. Dan salah satu hiburan yang akan terus ada dan berkembang adalah film, sehingga kita pun dituntut untuk menciptakan sesuatu yang dapat mewadahi dan memfasilitasi permintaan konsumen untuk menikmati kehadiran film tersebut. Film merupakan karya seni yang lahir dari kreativitas dan imajinasi orang-orang yang pada hakekatnya berpartisipasi dalam proses penciptaan gambar bergerak tersebut.

Film mempunyai kesanggupan untuk menciptakan suatu realitas rekaan sebagai bandingan terhadap realita kehidupan. Realitas imajiner tersebut dapat menawarkan rasa keindahan, renungan, ataupun hanya sekedar hiburan bagi yang melihatnya.

Dalam dekade terakhir ini, perfilman di Indonesia semakin maju dan berkembang. Hal ini dapat dilihat dari semakin menjamurnya film-film Indonesia yang diproduksi dan diputar di bioskop, juga minat masyarakat Indonesia terhadap film-film tersebut. Naiknya produksi film ini juga diimbangi dengan semakin meningkatnya kualitas film itu sendiri. Peningkatan jumlah penonton bioskop mengalami kenaikan dengan angka 20% tiap tahunnya. Faktor menguatnya yaitu daya beli masyarakat, meningkatkan jumlah produksi film nasional maupun internasional (khususnya Hollywood) pun ikut mempengaruhi animo masyarakat untuk datang ke bioskop. Dalam hal itu, kegiatan menonton film memiliki hubungan erat dengan komoditas, aktivitas, dan struktur kebudayaan modern yang lain (Barnston, 2005:154). Namun perkembangan film tidak lagi dalam kontrol produsen film, akan tetapi oleh kondisi fisik bioskop, sumber daya, komitmen, serta harga tiket yang ditawarkan oleh pemutar film. Dilihat dari data diatas, dapat dilihat bahwa dunia perfilman di Indonesia semakin berkembang seiring berjalannya waktu. Hal ini dapat dilihat juga dari semakin menjamurnya film-film Indonesia yang diproduksi dan diputar di bioskop juga minat masyarakat Indonesia terhadap film-film tersebut. Naiknya produksi film ini juga diimbangi dengan semakin meningkatnya kualitas film dan kualitas bioskop sebagai sarana pemutar film tersebut.

Atas dasar pemikiran tersebut untuk menghadirkan suatu bangunan individu yang berisi bioskop – bioskop, yakni Pusat *Cinema* dapat menjadi jalan keluar yang tentunya dapat mengakomodasi kebutuhan hiburan masyarakat untuk menonton bioskop di kota Surabaya apalagi belum adanya sebuah Pusat *Cinema* di kota Surabaya ini. Dengan memperhatikan adanya suatu rangkaian kegiatan bagi penikmat film yang tidak hanya menjadikan gedung bioskop sebagai sarana untuk menikmati film yang bersifat hiburan saja tapi juga dapat berapresiasi, beredukasi dan berimajinasi atas apa yang sudah dinikmati dalam film tersebut, maka dalam Pusat *Cinema* ini akan menggabungkan antara hiburan *Cinema* dengan edukasi perfilman yang berada dalam satu wadah tempat yaitu Pusat *Cinema* Dan Edukasi Perfilman. Tujuan dari adanya Pusat *Cinema* Dan Edukasi Perfilman ini diharapkan selain sebagai sarana entertainment dan hiburan, juga menjadi wadah untuk pusat sarana edukasi dan sebagai sarana akomodasi bagi sineas-sineas muda dalam mengembangkan ide, pemikiran dan kreatifitasnya untuk menciptakan karya-karya baru mereka dalam bidang perfilman.

Adapun perumusan masalah yang ada sebagai berikut :

- Bagaimana merancang fasilitas terpadu untuk untuk wadah kegiatan tentang perfilman di Surabaya yang memiliki bangunan berdiri sendiri tanpa bergabung pada pusat perbelanjaan atau mall serta dapat menghadirkan suatu Pusat *Cinema* yang memenuhi syarat sebagai sarana rekreatif, edukatif, informatif, apresiatif dan dapat mengakomodatif para pecinta film.
- Aspek Bentuk : bagaimana tampilan bangunan yang estetis dan mampu mengekspresikan sebagai bangunan cinema yang memiliki ciri khas dan karakter kuat tentang film.
- Aspek Ruang : bagaimana menciptakan desain ruang dengan penataan interior yang mewah dan elegan serta mampu membuat suasana dan nuansa menonton film tanpa mengabaikan kenyamanan dan fungsi ruang.

Perancangan Pusat *Cinema* Dan Edukasi Perfilman yang berlokasi di Surabaya ini memiliki maksud secara khusus yaitu sebagai fasilitas dalam bidang perfilman untuk masyarakat Surabaya dan sekitarnya dalam mengakomodasi fasilitas rekreasi hiburan dalam menikmati sebuah karya film dengan ditunjang fasilitas edukatif dibidang film yang dapat memberikan pengetahuan dan wawasan dalam perfilman. Sehingga terdapat tempat yang terpusat mengenai segala hal tentang dunia perfilman Selain itu maksud secara umum yaitu untuk mengakomodasi dan memfasilitasi masyarakat guna mengekspresikan dan menyalurkan kecintaannya terhadap dunia perfilman serta menciptakan generasi sineas sineas muda agar lebih kompetitif dalam berkarya dibidang perfilman dan dapat bersaing secara nasional maupun internasional. Serta tujuan dari perencanaan dan perancangan tersebut adalah :

- Sebagai pusat wadah yang menampung kecintaan masyarakat dalam dunia perfilman baik secara hiburan ataupun secara edukatif.
- Sebagai tempat yang memfasilitasi event event dalam bidang perfilman.
- Sebagai tempat dalam memamerkan karya film.

- Sebagai tempat dalam memperoleh ilmu pengetahuan dan wawasan di bidang perfilman dan sinematografi.

Lingkup pelayanan Pusat *Cinema* Dan Edukasi Perfilman di tujukan untuk masyarakat kota Surabaya khususnya dan wilayah sekitarnya seperti Gresik, Sidorajo, Lamongan dan wilayah lainnya dalam hal memfasilitasi sarana dan prasarana dalam bidang perfilman yang bersifat hiburan dan edukatif. Pusat *cinema* tersebut melayani fasilitas hiburan menonton film sebagai rekreasi dan refreshing serta memfasilitasi edukasi dalam bidang perfilman bagi pecinta dunia film. Bagi masyarakat umum juga terdapat fasilitas penunjang dalam kaitannya dengan film seperti Museum Film, Galeri Film, Perpustakaan Film, dan fasilitas penunjang lainnya, sehingga diharapkan selain mendapatkan hiburan menonton film tanpa terasa juga masyarakat mendapatkan pengetahuan lebih mengenai informasi dan wawasan berkaitan dengan perfilman dan sinematografi.

## KAJIAN PUSTAKA

Perancangan Pusat *Cinema* Dan Edukasi Perfilman Di Surabaya adalah tempat dimana menjadi titik fokus berkumpulnya fasilitas pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar (film) yang disorot menggunakan lampu sehingga dapat bergerak atau berbicara serta merupakan suatu usaha yang menyediakan tempat dan fasilitas untuk memutar film sebagai usaha pokok dan dapat dilengkapi dengan penyediaan jasa pelayanan makanan dan minuman ringan. Fasilitas ini berfungsi edukasi / pendidikan untuk mencerdaskan di bidang perfilman / Film sebagai karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengan yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronika, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem mekanik, elektronik dan lainnya.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian deskriptif. Yang bertujuan untuk menghasilkan gambaran akurat tentang sebuah obyek atau proses mekanisme dengan cara mengamati dan berinteraksi langsung terhadap fasilitas pusat *cinema* yang ada di Jakarta dan kota besar lainnya.

### 1. Jenis dan Sumber Data

Terdapat 2 data, yaitu:

❖ Data primer berupa studi kasus lapangan di :

- Komplek Taman Ismail Marzuki (TIM), Cikini, Jakarta Pusat, DKI Jakarta
- Pusat Perfilman Haji Usmar Ismail, Karet Kuningan, Jakarta Selatan, DKI Jakarta

❖ Data sekunder yaitu berupa studi literatur :

- Jakarta Metropole XXI, Jakarta Pusat, DKI Jakarta
- Djakarta Theater XXI, Jakarta Pusat, DKI Jakarta
- Busan Cinema Center, Busan, Korea Selatan
- Ufa Cinema Center, Dresdan, Jerman
- Buku dan data penunjang lainnya yang relevan dengan sumber yang jelas.

### 2. Teknik Pengumpulan Data

- Metode Observasi : data diperoleh dengan mengadakan pengamatan secara langsung pada obyek studi yaitu Komplek Taman Ismail Marzuki (TIM) dan Pusat Perfilman Haji Usmar Ismail di Jakarta ataupun obyek bangunan pusat *cinema* yang mempunyai persamaan tema untuk memberikan gambaran tentang proyek yang akan dikerjakan.
- Metode Interveiw : data dari metode ini diperoleh dengan wawancara atau terinteraksi langsung dengan orang yang berkompeten di bidang perfilman.
- Metode Dokumentasi : data dokumentasi berupa gambar - gambar/ foto obyek yang diamati sebagai pembanding dari proyek yang akan direncanakan.

- Metode Literatur : berupa pengumpulan data literatur tentang data-data yang dibutuhkan untuk menganalisa atau tambahan data yang dapat diperoleh dari berbagai macam sumber tertulis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Studi Banding Literatur dan Lapangan

- *Komplek Taman Ismail Marzuki (TIM), Cikini, Jakarta Pusat, DKI Jakarta*



Komplek Taman Ismail Marzuki (TIM) merupakan kompleks yang difungsikan sebagai pusat seni bagi masyarakat Jakarta, mulai dari seni theater, seni rupa, seni film atau sinematografi dan tempat edukasi lainnya yang menempati lahan 7,2 Ha dengan massa banyak. Bangunan pada kompleks Taman Ismail Marzuki ini mengarah pada arsitektur tropis dengan langgam post-modern.

- *Pusat Perfilman Haji Usmar Ismail, Karet Kuningan, Jakarta Selatan, DKI Jakarta*



Pusat Perfilman Haji Usmar Ismail merupakan bangunan yang difungsikan sebagai pusat arsip, dokumentasi, informasi dan edukasi mengenai perfilman nasional. Bangunan pada Pusat Perfilman Haji Usmar Ismail ini mengacuh pada langgam arsitektur post-modern namun bukan post-modern di Indonesia karena kurang mengadaptasi dengan kondisi iklim.

- *Jakarta Metropole XXI, Jakarta Pusat, DKI Jakarta*



Jakarta Metropole XXI merupakan bangunan yang difungsikan sebagai tempat menonton film secara bersama dalam satu tempat atau disebut bioskop. Bangunan pada Jakarta Metropole XXI ini mengacuh pada langgam arsitektur post-modern namun bukan post-modern di Indonesia karena kurang mengadaptasi dengan kondisi iklim.

- *Djakarta Theater XXI, Jakarta Pusat, DKI Jakarta*



Djakarta Theater XXI merupakan bangunan yang difungsikan sebagai tempat menonton film secara bersama dalam satu tempat atau disebut bioskop. Bangunan pada Djakarta Theater XXI ini mengacuh pada langgam arsitektur post-modern namun bukan post-modern di Indonesia karena kurang mengadaptasi dengan kondisi iklim.

- *Busan Cinema Center, Busan, Korea Selatan.*



Busan *Cinema Center* adalah sebuah bangunan yang difungsikan sebagai pusat *cinema*, teater dan pertunjukan lainnya di provinsi Busan Korea selatan. Bangunan pada Busan *Cinema Center* ini mengarah pada langgam arsitektur post-modern yang futuristik. Dimana terdapat pengolahan dan perpaduan bentuk tampilan bangunan sehingga tidak berbentuk masif dan monoton serta dipadukan dengan bentuk yang unik dan futuristik.

- *Ufa Cinema Center, Dresden, Jerman*

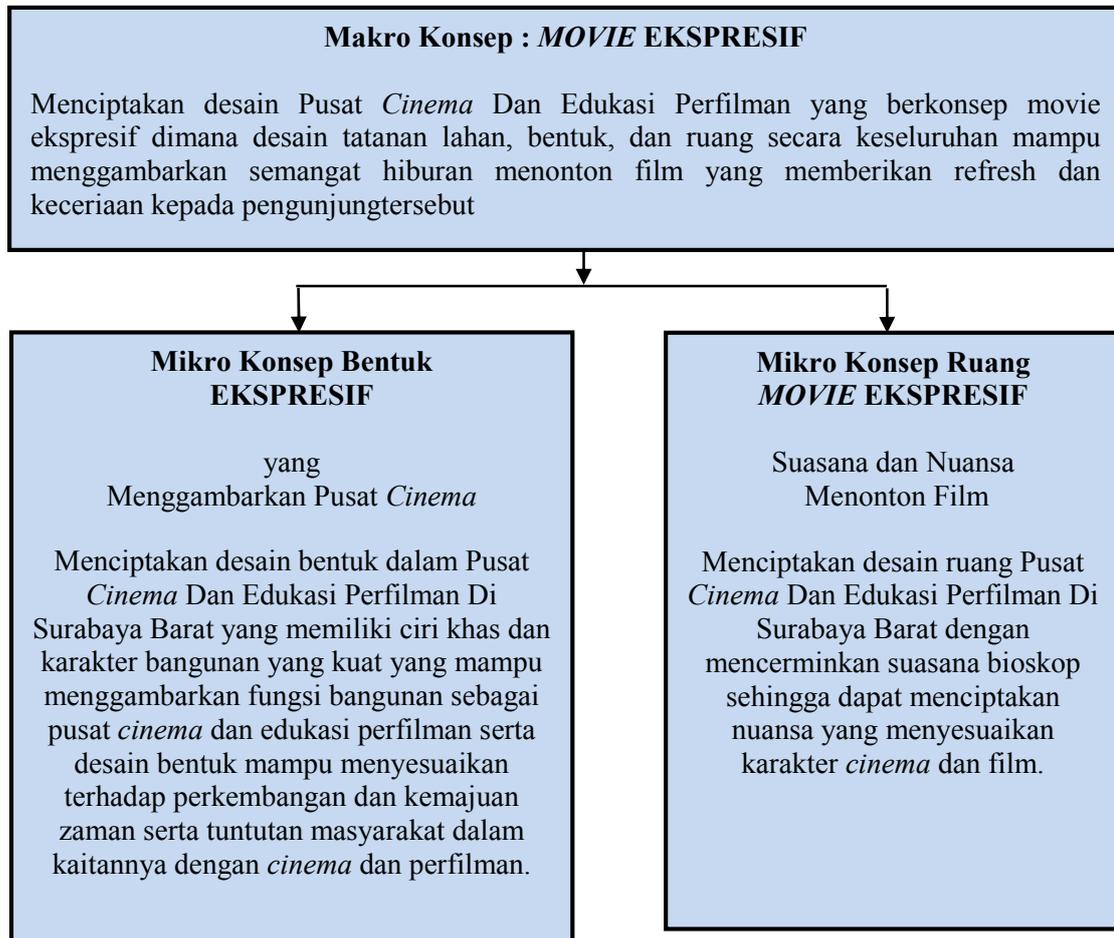


Ufa *Cinema Center* adalah sebuah bangunan yang difungsikan sebagai pusat *cinema* dan aktifitas menonton film di kota Dresden, Jerman. Bangunan pada Ufa *Cinema Center* ini mengarah pada langgam arsitektur post-modern yang futuristik dengan tampilan bentuk yang memiliki karakter kuat.

Kesimpulan studi banding

Kesemua obyek studi memiliki tampilan bentuk bangunan mampu menciptakan ciri khas dan karakter kuat tentang bangunan cinema dengan mengacu pada arsitektur *post-modern*. Untuk aspek ruang pengolahan desain interior lebih ditekankan hanya pada ruang utama dalam pelayanan publik sedangkan untuk ruang lainnya desain interior masih menyesuaikan terhadap fungsi ruang.

## 2. Konsep Rancangan



## 3. Hasil Desain

### ➤ *Desain Bentuk*

Dengan konsep ekspresif maka desain dari bangunan Pusat Cinema Dan edukasi Perfilman Di Surabaya memiliki ciri khas yaitu :

- Tampilan bangunan tidak massif dan memiliki permainan bentuk fasade
- Membuat bentuk tampilan bangunan yang memiliki ciri khas dan karakter kuat akan bangunan cinema
- Memadukan permainan warna tampilan yang estetik dan modern
- Membuat tampilan bentuk secara keseluruhan yang dinamis, mewah dan modern



Gambar 1. Perspektif Bentuk  
Sumber : Dokumen pribadi 2015

➤ *Desain Ruang*

Desain Interior pada Pusat Cinema Dan Edukasi Perfilman Di Surabaya Barat secara prinsip mengacu pada mikro konsep ruang yaitu Movie Ekspresif dimana memiliki arti bahwa ruang tersebut haruslah memberikan suasana dan nuansa menonton film atau hal yang berhubungan dengan film, namun untuk desain interior ruang memadukan kesan ruang mewah dan elegan dengan memanfaatkan jenis material dan pencahayaan lampu.



Gambar 2. Perspektif Ruang  
Sumber : Dokumen pribadi 2015

## KESIMPULAN

- Lingkup pelayanan Pusat *Cinema* Dan Edukasi Perfilman di tujuakan untuk masyarakat kota Surabaya khususnya dan wilayah sekitarnya seperti Gresik, Sidorajo, Lamongan dan wilayah lainnya dalam hal memfasilitasi sarana dan prasarana dalam bidang perfilman yang bersifat hiburan dan edukatif. Pusat *cinema* tersebut melayani fasilitas hiburan menonton film sebagai rekreasi dan refreshing serta memfasilitasi edukasi dalam bidang perfilman bagi pecinta dunia film. Bagi masyarakat umum juga terdapat fasilitas penunjang dalam kaitannya dengan film seperti Museum Film, Galeri Film, Perpustakaan Film, dan fasilitas penunjang lainnya, sehingga diharapkan selain mendapatkan hiburan menonton film tanpa terasa juga masyarakat mendapatkan pengetahuan lebih mengenai informasi dan wawasan berkaitan dengan perfilman dan sinematografi.
- Pendekatan desain menggunakan konsep makro Movie Ekspresif dikarenakan film merupakan hiburan di era modern sehingga selaras dengan arsitektur post-modern yang juga berkembang di era modern sehingga mampu mengekspresikan tampilan pusat cinema lebih estetis dan menyesuaikan zaman.
- Hasil rancangan aspek bentuk bangunan dengan konsep mikro Ekspresif dengan pengolahan permainan tampilan fasade yang estetis dan rancangan aspek ruang dengan konsep mikro Movie Ekspresif yaitu menciptakan suasana menonton film dengan pengolahan material interior dan permainan pencahayaan. Sehingga secara keseluruhan desain rancangan mampu berekspresi dan berkarakter kuat tentang perfilman yang dapat menyesuaikan dengan era modern serta dapat memenuhi sesuai fungsi dan tujuannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- [2] Baksin, Askurifai. 2003. *Membuat Film Indi Itu Gampang*. Bandung: Katarsis.
- [3] Said, Salim. 1982. *Profil Dunia Film Indonesia*, Jakarta: Grafiti Pers.
- [4] Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- [5] Wahid, Julaihi dan Alamsyah, Bhakti. 2013. *Teori Arsitektur Suatu Kajian Perbedaan Pemahaman Teori Barat dan Timur*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

*Halaman ini sengaja dikosongkan*