

Penerapan Tema Simbolis Pada Bentuk Rancangan Museum Dan Pusat Dokumentasi Perfilman Nusantara di Surabaya

Siti Maria Ulfah Penulis¹, Esty Poedjioetami², Suci Ramadhani³
^{1,2,3}Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan, ITATS,
Email: Ulfahsitimaria96@gmail.com

Abstract. Films in Indonesia have a long history, and are even now considered an era of national film revival, which is marked by the condition of films experiencing an ever-increasing number of production. Due to the lack of facilities available specifically for Nusantara film archives in Indonesia, this background is the reason for the need to build a Museum and Archipelago Film Documentation Center located in Surabaya, where according to the Indonesian Film Agency the island of Java is the area that dominates the largest number of film viewers in Indonesia. The method used in this research is descriptive method by conducting field studies and literature. The land chosen for the designer is located on Jalan Simpang Dukuh, Suarabaya City with an area of 0.76 hectares with a relatively flat site. The use of a symbolic theme with a representative concept was chosen so that the building being designed does not only pay attention to its function. In addition to attracting visitors with the use of symbols in the form of building design, it is hoped that it will be able to appear to show the philosophy and functions that are in it which are used as a means of education, research and entertainment just by looking at the outer appearance of a building.

Keywords: Film, Museum, Symbolic.

Abstrak. Perfilman di Indonesia memiliki sejarah yang cukup panjang, bahkan sampai saat ini dianggap sebagai era kebangkitan perfilman nasional yang ditandai dengan kondisi perfilman yang mengalami pertumbuhan jumlah produksi yang terus meningkat. Karena minimnya fasilitas yang tersedia khusus arsip film Nusantara di Indonesia, dengan latar belakang tersebut menjadi alasan perlu dibangunnya sebuah Museum dan Pusat Dokumentasi Perfilman Nusantara yang terletak di Surabaya, dimana menurut Badan Perfilman Indonesia pulau Jawa merupakan wilayah yang mendominasi jumlah penonton film terbanyak di Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode deskriptif dengan melakukan studi lapangan dan literatur. Lahan yang dipilih untuk perancang terletak di jalan Simpang Dukuh, Kota Suarabaya dengan luas 0.76 Ha dengan kondisi tapak yang relatif datar. Penggunaan tema simbolis dengan konsep representatif dipilih agar bangunan yang didesain tidak hanya memperhatikan fungsinya. Selain untuk menarik pengunjung dengan penggunaan simboleme pada bentuk desain bangunan diharapkan mampu tampil menunjukkan filosofi dan fungsi yang ada didalamnya yang tidak lain digunakan sebagai sarana edukasi, penelitian maupun hiburan hanya dengan melihat tampilan luar dari suatu bangunan.

Kata Kunci: Film, Museum, Simbolis.

1. Pendahuluan

Perfilman di Indonesia memiliki sejarah yang cukup panjang, bahkan sampai saat ini dianggap sebagai era kebangkitan perfilman nasional yang ditandai dengan kondisi perfilman yang mengalami pertumbuhan jumlah produksi yang terus meningkat. Berdasarkan badan Perfilman Indonesia wilayah yang merupakan penonton film terbanyak di dominasi oleh pulau Jawa, di Jawa Timur salah satunya. Setelah menggali dari beberapa sumber informasi arsip film pertama di Asia Tenggara dan satu-satunya di Indonesia terletak di Gedung Pusat Perfilman H. Usmar Ismail, Kota Jakarta. Hal tersebut yang melatar belakangi pemilihan Kota Surabaya dalam merancang Museum dan Pusat Dokumentasi Perfilman Nusantara dengan menerapkan tema simbolis dengan pendekatan konsep representatif yang diharapkan mampu memberikan ciri khas bangunan Museum dan Pusat Dokumentasi Perfilman khususnya pada perfilman nusantara.

Adapun permasalahan khusus yang muncul pada proses perancangan yaitu bagaimana mewujudkan bentuk bangunan simbolis pada wujud sebuah Museum dan Pusat Dokumentasi Perfilman Nusantara di Surabaya. Dengan penerapan konsep desain bentuk yang representatif terhadap Museum dan Pusat Dokumentasi Perfilman diharapkan dapat menampilkan karakteristik khas dari bangunan dengan paduan bentuk dari beberapa obyek yang masih berkesinambungan dalam proses pembuatan sebuah film sehingga mempermudah pengunjung dalam memahami fungsi maupun aktivitas yang ada dalam bangunan.

Oleh karena itu penulisan hasil penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan transformasi dan hasil desain secara konseptual pada Perencanaan dan Perancangan Museum dan Pusat Dokumentasi Perfilman Nusantara di Jalan Simpang Dukuh, Kota Surabaya.

2. Tinjauan Pustaka

Simbolis tidak hanya sekedar pada bentuk, tetapi mencakup 3 aspek pembentuk arsitektur yaitu form (bentuk) – meaning (makna) – function (fungsi). Konsep representatif pada bangunan mampu memberikan pemahaman terkait fungsi dan aktivitas bangunan terhadap pengamat.

Penggunaan simbolisme terbagi dua, yaitu: (a) Simbolisme secara langsung (Penggunaan metaphora secara langsung/jelas dipengaruhi oleh sebuah sifat dasar pada objek itu sendiri, sehingga makna yang timbul dari objek tersebut menyerupai artinya). (b) Simbolisme tidak langsung/tersamar (Suatu bentuk akan memberikan suatu makna yang tersamar pada jenis bangunan tertentu yang merupakan suatu simbol yang timbul untuk memenuhi fungsi bangunan tersebut).

(Definisi menurut ICOM = International Council of Museum / Organisasi Permuseuman Internasional dibawah Unesco). Museum merupakan suatu badan yang mempunyai tugas dan kegiatan untuk memamerkan dan menerbitkan hasil-hasil penelitian dan pengetahuan tentang benda-benda yang penting bagi Kebudayaan dan Ilmu Pengetahuan. (4) Persyaratan museum menurut Pedoman Pendirian Museum (1999/2000), terdapat beberapa persyaratan yang harus diperhatikan dalam perencanaan suatu museum, antara lain : (a) Lokasi Museum : Lokasi yang strategis, Lokasi harus sehat. (b) Persyaratan Bangunan, Bangunan dikelompokkan dan dipisahkan sesuai : Fungsi dan aktivitas, Ketenangan dan keramaian, Keamanan. (c) Persyaratan Ruang, Pencahayaan dan Penghawaan, Untuk museum dengan koleksi utama kelembaban yang disarankan adalah 50% dengan suhu 210C – 260C. Intensitas cahaya yang disarankan sebesar 50 lux dengan meminimalisir radiasi ultra violet. Ergonomi dan Tata Letak, Perletakan peraga atau koleksi berdasarkan standar-standar perletakan koleksi di ruang pameran museum yang telah ditentukan. Jalur Sirkulasi di Dalam Ruang Pamer, Jalur sirkulasi di dalam ruang pameran harus dapat menyampaikan informasi, membantu pengunjung memahami koleksi yang dipamerkan.

3. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam proses perancangan dan perencanaan adalah sebagai berikut :

Metode observasi, data yang diperoleh dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang memiliki persamaan jenis bangunan maupun tema sebagai acuan dalam perancangan.

Metode dokumentasi, data yang diperoleh berupa foto – foto maupun video dari obyek yang diamati yang berfungsi sebagai pembanding dari proyek yang akan dirancang.

Metode literatur, perolehan data dari literatur baik dari jurnal maupun buku yang berisi data – data tertulis sebagai pembanding.

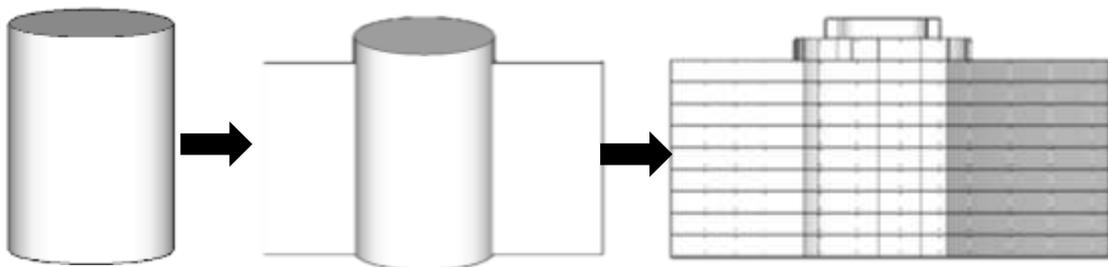
4. Pembahasan

Lahan yang dipilih untuk merancang sebuah Museum dan Pusat Dokumentasi Perfilman Nusantara terletak di Jalan Simpang Dukuh, Genteng, Kecamatan Genteng, kawasan Surabaya Pusat, Kota Surabaya, Jawa Timur dengan luas lahan 0.76 Ha dengan kondisi tapak yang relatif datar.

Setelah melakukan beberapa analisis terhadap lahan dapat dihasilkan kesimpulan bahwa site/lahan tersebut berpotensi untuk dibangunnya sebuah Museum dan Pusat Dokumentasi Perfilman. Karena secara kontekstual, lokasi site juga termasuk kedalam kawasan pendidikan dan komersial seperti yang tercantum pada persyaratan museum menurut Pedoman Pendirian Museum (1999/2000). Dimana area tersebut cocok untuk memperkenalkan sejarah perfilman nusantara kepada pelajar maupun masyarakat umum sebagai jejak perjalanan sejarah film yang perlu dilestarikan.

Tatanan lahan menggunakan konsep efektif dimana penggunaan konsep tersebut dihasilkan dengan desain rancangan yang mampu mempermudah sirkulasi dan aktivitas bagi para pengunjung maupun pengelola. Pada desain tatanan ruang menggunakan mikro konsep terarah dimana konsep diwujudkan dengan mengaplikasikan pembelokan dan pengelompokkan ruang agar dapat dijadikan tanda untuk mengarahkan pengunjung dari ruang ke ruang selanjutnya yang akan dituju.

Sedangkan untuk bentuk bangunan menggunakan tema simbolis dengan mikro konsep representatif metaphora secara langsung/jelas yang menampilkan sifat dasar pada obyek itu sendiri, sehingga makna yang timbul dari objek tersebut menyerupai artinya. Penggunaan konsep tersebut bertujuan agar dapat mendesain sebuah bangunan yang mampu menampilkan karakteristik khas dari Museum dan Pusat Dokumentasi agar dapat mempermudah pengunjung dalam memahami fungsi maupun aktivitas yang ada dalam bangunan.

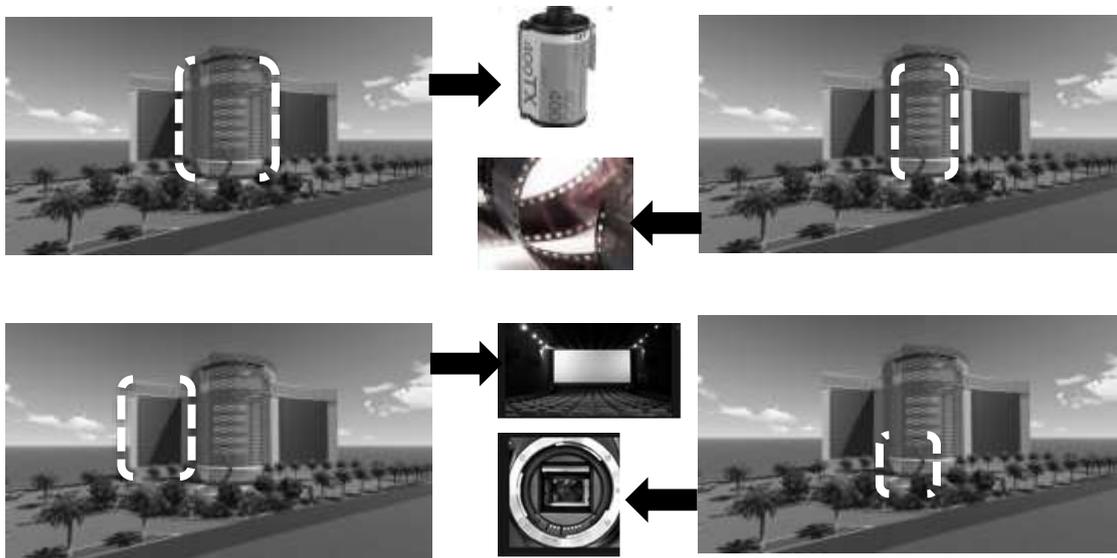


Gambar 1. Transformasi Bentuk

Berawal dari bentuk dasar yaitu tabung sebelum diolah, dimana bentuk tabung sendiri didapat dari bentuk roll film. Kemudian ditambahkan bidang di kedua sisi tabung yang dapat disebut sebagai sayap dari bangunan. Sehingga terbentuklah bangunan perpaduan bentuk tabung yang diapit 2 bidang di kedua sisinya.



Gambar 2. Hasil rancangan bentuk bangunan



Gambar 3. Penerapan konsep terhadap bentuk

Penerapan konsep representatif metafora pada bentuk bangunan :

Bentuk utama dari bangunan mengambil bentuk dari roll film seperti tabung yang dipadukan dengan warna orange sebagai finishingnya. Pada kamera analog roll film digunakan sebagai tempat penyimpanan foto dengan konsep vintage atau jadul. Hal ini dapat memberi

makna yang berhubungan dengan fungsi dari bangunan yaitu sebagai tempat untuk menyimpan dan mengarsipkan film dimulai dari film jaman dulu sampai dengan film modern era sekarang.

Bentuk kerangka yang dibuat seperti melilit pada bangunan utama yang diaplikasikan sebagai space frame dan digunakan sebagai secondary skin, diartikan sebagai klise film. Jika berbicara mengenai roll film tentu tidak lepas dari klise film. Klise film merupakan media yang digunakan untuk mencetak hasil foto yang terletak pada sebuah roll film.

Kedua sayap yang menghimpit bangunan utama diambil dari bentuk screen yang digunakan untuk menayangkan atau menampilkan sebuah video, gambar atau data. Layar screen biasanya digunakan pada sebuah bioskop untuk media menampilkan dan memutar sebuah film. Sama seperti halnya fungsi bangunan tersebut juga digunakan untuk menampilkan dan memutar film, karena bukan hanya untuk tempat arsip film didalamnya juga diberikan fasilitas bioskop mini yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan bagi para pengunjung.

Sedangkan untuk bentuk lingkaran yang diletakkan pada kolam air diartikan sebagai bagian dari kamera yaitu lensa, yang digunakan untuk mengambil sebuah foto / video. Dalam proses pembuatan sebuah film dibutuhkan sebuah kamera yang digunakan untuk merekam dan menyimpan gambar dalam bentuk digital. Untuk itu diambil bentuk dari bagian kamera tersebut yaitu lensa kamera. Hal ini juga diharapkan dapat menyampaikan aktivitas didalam bangunan yang terdapat fasilitas green screen dan blue screen, slow motion dan stop motion untuk membuat sebuah film untuk durasi pendek yang sangat digandrungi oleh anak muda zaman sekarang.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk representatif dari Museum dan Pusat Dokumentasi Perfilman Nusantara yang diambil dari bentuk gabungan antara roll film, klise film, layar screen dan lensa kamera dapat diartikan kedalam fungsi bangunan sebagai sarana dokumentasi/arsip yang menampilkan dan memutar kembali film dari zaman dulu hingga sekarang yang disertai juga dengan proses pembuatannya

SIMPULAN

Dari pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan dengan penggunaan tema simbolis representatif pada rancangan museum dan pusat dokumentasi perfilman nusantara di Surabaya dapat menghasilkan tampilan bangunan yang dapat mewakili fungsi maupun aktivitas didalamnya. Dengan menggunakan bentuk gabungan antara roll film, klise film, layar screen dan lensa kamera dimana obyek-obyek tersebut berperan penting dalam proses produksi sebuah film.

REFERENSI

- Candra, Triwulan. (2017) Museum Alat Musik Nusantara di Kota Malang Tema Simbolis Metafora. Skripsi thesis, ITN Malang.
- Kusuma, Denny Alamsyah Pranata. (2019) Penerapan Konsep Representatif Pada Desain Bentuk Rumah Sakit Khusus THT Di Jombang. Seminar Teknologi Perencanaan, Perancangan , Lingkungan, dan Infrastruktur. FTSP ITATS Surabaya.
- Pedoman Pendirian Museum (1999/2000).
- Persyaratan museum menurut Pedoman Pendirian Museum (1999/2000).