

# Perancangan Wisata Edukasi Sinematografi dengan Tema Arsitektur Futuristik di Menteng, Jakarta Pusat.

Fera Alfiani<sup>1</sup>, Sri Kurniasih<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur

Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260

E-mail: [feral9688@gmail.com](mailto:feral9688@gmail.com)

<sup>2</sup>Pengajar di Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur

Jl. Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260

E-mail: [sri.kurniasih@budiluhur.ac.id](mailto:sri.kurniasih@budiluhur.ac.id)

## Abstrak

Wisata Edukasi Sinematografi yang berlokasi di Menteng, Jakarta Pusat, merupakan sebuah bangunan edu wisata yang mewadahi masyarakat terutama para apresiator dalam bidang perfilman, baik penikmat hasil karya film ataupun seniman penggiat perfilman.

Perancangan Wisata Edukasi Sinematografi akan mengusung konsep Arsitektur Futuristik. Arsitektur Futuristik merupakan sebuah gaya desain arsitektur yang berorientasi pada masa depan. Bentuk yang dihasilkan ingin mengejutkan, tidak biasa, dan bahkan sering dirasakan aneh.

Kata Kunci: Wisata Edukasi Sinematografi, Perfilman, Arsitektur Futuristik

## Abstract

*Cinematography Educational Park located in Menteng, Jakarta Pusat, is a building that facilitates the society/community, especially for the appreciators in film industry such as audiences and filmmakers.*

*The design of Cinematography Educational Park will carry a concept of Futuristic Architecture. Futuristic Architecture is a style of architecture that orientates toward the future. The product of this design is expected to be surprising, peculiar and eccentric.*

*Keywords: Cinematography Educational Park, Film Industry, Futuristic Architecture.*

## 1. PENDAHULUAN

Sinematografi berasal dari kata Yunani yakni, *Kinema* “gerakan” dan *Graphain* “merekam”. Sinematografi merupakan sebuah karya seni gambar bergerak dan bercerita melalui perangkat audio visual, biasanya dikenal sebagai film. Munculnya film sebagai media komunikasi massa yang kedua, setelah surat kabar di dunia pada awal era 1990-an telah menarik perhatian publik. Dengan bantuan teknologi yang semakin lama semakin canggih, hingga kini perkembangan gambar yang bergerak tersebut disempurnakan melalui penambahan efek gambar dan suara.

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. Peningkatan jumlah penonton bioskop itu sendiri mengalami kenaikan, pada tahun 2015 data jumlah penonton film Indonesia mencapai 16,2 juta. Angka ini meningkat lebih dari 100% di tahun 2016, dengan penonton film Indonesia mencapai 34,5 juta penonton dan pada tahun 2017 penonton film nasional meningkat lagi menjadi 40,5 juta. (Anisa, 2018)

Wilayah Menteng, Jakarta Pusat merupakan Pusat Pemerintahan dari Administrasi Jakarta Pusat, juga berdekatan dengan Institut Kesenian Jakarta (IKJ) yang mana merupakan salah satu institut dengan jurusan perfilman terbaik di Indonesia. Hal ini yang menjadi salah satu pertimbangan untuk menentukan lokasi perancangan. Dengan adanya Wisata Edukasi Sinematografi ini diharapkan dapat mengakomodasi kebutuhan hiburan masyarakat Jakarta dan sekitarnya untuk menikmati film bukan hanya sekedar menonton di Bioskop, tetapi juga sebagai wujud apresiasi karya perfilman Indonesia maupun luar negeri. Dengan memperhatikan adanya suatu rangkaian kegiatan bagi penikmat film Wisata Edukasi Sinematografi yang dikelola oleh swasta ini dalam bentuk edukasi, pameran, sejarah dan wisata dengan menggabungkan semua unsur fasilitas terkait Sinematografi dalam satu wadah yang berlokasi di Menteng, Jakarta Pusat.

Perencanaan yang tepat diperlukan untuk dapat menghasilkan sebuah rancangan bangunan yang sesuai dengan fungsi kegunaan. Perancangan Wisata Edukasi Sinematografi akan mengusung konsep Arsitektur Futuristik. Arsitektur Futuristik merupakan sebuah gaya desain arsitektur yang berorientasi pada masa depan. Bentuk yang dihasilkan ingin mengejutkan, tidak biasa, dan bahkan sering dirasakan aneh (Archizone, 2017).

## TUJUAN DAN SASARAN

### Tujuan

- a. Memberikan suatu wadah bagi masyarakat terhadap ketertarikannya pada lingkup perfilman.
- b. Mewujudkan rancangan sebuah Wisata Edukasi Sinematografi di Jakarta Pusat yang fleksibel dan inovatif dengan menggunakan konsep Arsitektur Futuristik.

## Sasaran

Perancangan Wisata Edukasi Sinematografi dapat memberikan wadah kegiatan bagi pengunjung atau komunitas yang memiliki minat pada perfilman, dengan bangunan yang di desain sesuai dengan unsur-unsur pedoman dari Arsitektur Futuristik sehingga dapat menarik minat pengunjung untuk datang, serta tetap mementingkan aspek dari fungsi tiap ruangan pada bangunan tersebut.

## PERMASALAHAN ARSITEKTUR

### a. Aspek Manusia

Merancang dengan melihat pola kegiatan para pengunjung sehingga dapat menyesuaikan tiap ruangan pada bangunan yang dibutuhkan sesuai dengan fungsinya.

### b. Aspek Lingkungan

- Merancang dengan pendekatan Arsitektur Futuristik dengan mengintegrasikan bangunan dengan alam sekitar.
- Meninjau ketentuan peraturan DKI Jakarta, khususnya pada Jakarta Pusat mengenai rencana detail tata ruang serta peraturan zonasi.

### c. Aspek Bangunan

Penerapan Arsitektur Futuristik didesain dengan bentuk tidak terbatas, dinamis dan fleksibel yang menggunakan material-material masa kini serta fabrikasi.

## TEKNIK PENGUMPULAN DATA

- a. **Metode Primer:** Survei Lapangan, Studi Banding dan Wawancara.
- b. **Metode Sekunder:** Pengamatan Tidak Langsung dan Studi Pustaka.

## 2. TINJAUAN UMUM

- Judul Proyek : Perancangan Wisata Edukasi Sinematografi dengan Tema Arsitektur Futuristik di Menteng, Jakarta Pusat.
- Tema : Arsitektur Futuristik
- Sasaran : Masyarakat Umum
- Lokasi : Menteng, Jakarta Pusat
- Sifat Proyek : Fiktif
- Fungsi : Edukasi Wisata
- Luas Lahan :  $\pm 4.5$  Ha

Melihat fungsi bangunan yang merupakan Wisata Edukasi di wilayah Jakarta Pusat tepatnya di Menteng, maka sangat ditekankan proses perancangan sesuai dengan kategori dari edukasi wisata itu sendiri. Penyediaan ruang- ruang dan fasilitas dari kawasan wisata edukasi sinematografi yang baik sangat berpengaruh dengan minat dan kenyamanan penghuni bangunan tersebut.

## 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Penerapan konsep futuristik pada perancangan wisata edukasi sinematografi terletak pada bentuk bangunan yang dinamis, fleksibel, terkesan ekstrim, dengan pengaplikasian bahan material bangunan terbaru dan fabrikasi seperti kaca, aluminium, baja serta menghindari banyaknya ornamen dan pemilihan warna yang monokromatik yang sesuai dengan penerapan dari konsep bangunan yaitu arsitektur futuristik.

### Pelaku dalam Bangunan

- Pengelola Utama
- Mitra Kerja Produksi
- Penyewa
- Pengunjung

### Analisa Kebutuhan Ruang

Dari hasil analisa pelaku yang berperan dalam bangunan maka didapatkan kebutuhan ruang sesuai dengan kegiatan pelaku berdasarkan pembagian massa bangunan yaitu:

- *Cinema Production Office*
- *Cinema Production Studio*
- *Cinema Auditorium Hall*
- *Cinema Theatre*
- Bangunan Servis
- Bangunan ME
- *Area Cinema Production Outdoor*

### Analisa Total Luas Bangunan

Tabel 3.1. Total Luas Bangunan

No	Kelompok Ruang	Luas
1	<i>Cinema Production Office</i>	1422 m <sup>2</sup>
2	<i>Cinema Production Studio</i>	1909.6 m <sup>2</sup>
3	<i>Cinema Auditorium Hall</i>	3279.6 m <sup>2</sup>
4	<i>Cinema Theatre</i>	4354.2 m <sup>2</sup>
5	Bangunan Servis & ME	123.6 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>		<b>11089 m<sup>2</sup></b>

Tabel 3.2. Luas Ruang Area Luar

No	Kelompok Ruang	Luas
1	Kelompok Ruang Luar	3705 m <sup>2</sup>
2	<i>Area Cinema Production Outdoor</i>	1200 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>		<b>4905 m<sup>2</sup></b>

### Ketentuan Tapak

Berdasarkan ketentuan dari Dinas Tata Ruang Wilayah Menteng, Jakarta Pusat:

- Luas :  $\pm 4.5$  Ha
- KDB : 45%
- KLB : 4
- KDH : 55%
- KB : 9 Lantai
- Peruntukan : Zona Campuran

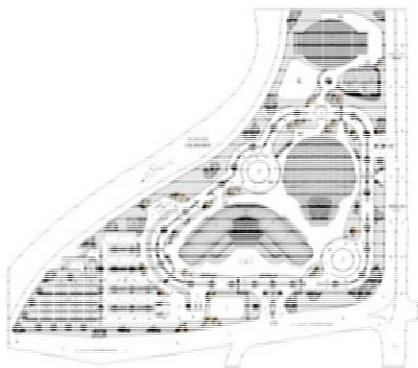
## Konsep Bangunan Dalam Tapak



Gambar 3.1. Konsep Desain pada Site



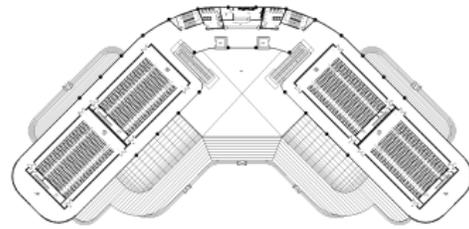
Gambar 3.2. Site Plan



Gambar 3.3. Blok Plan



Gambar 3.4. Denah Cinema Theatre Lt. 1



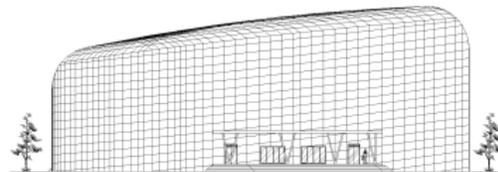
Gambar 3.5. Denah Cinema Theatre Lt. 2



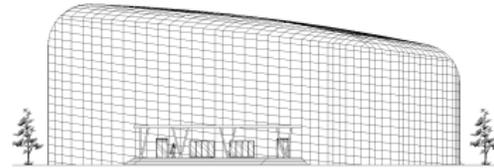
Gambar 3.6. Tampak Depan Cinema Theatre



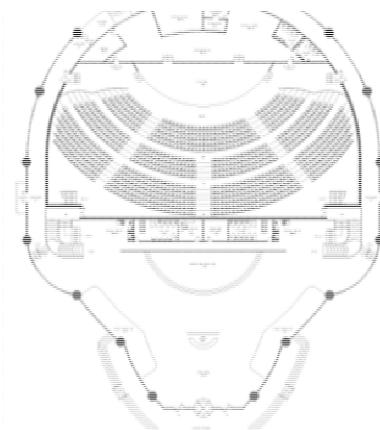
Gambar 3.7. Tampak Belakang Cinema Theatre



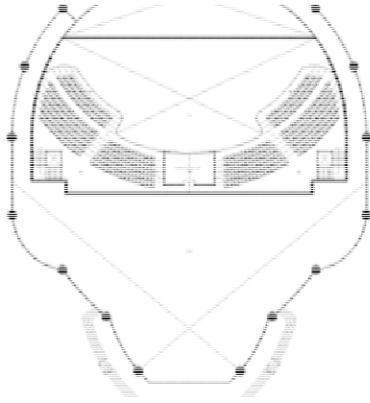
Gambar 3.8. Tampak Kanan Cinema Theatre



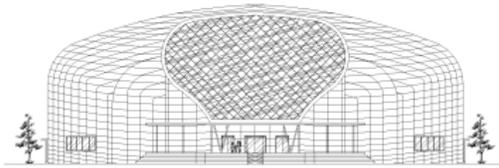
Gambar 3.9. Tampak Kiri Cinema Theatre



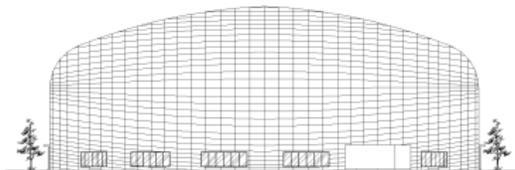
Gambar 3.10. Denah Cinema Auditorium Hall Lt. 1



Gambar 3.11. Denah Cinema Auditorium Hall Lt. 2



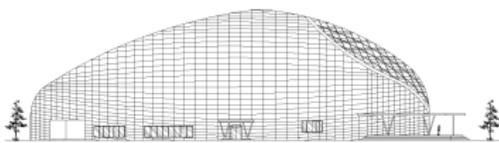
Gambar 3.12. Tampak Depan Cinema Auditorium Hall



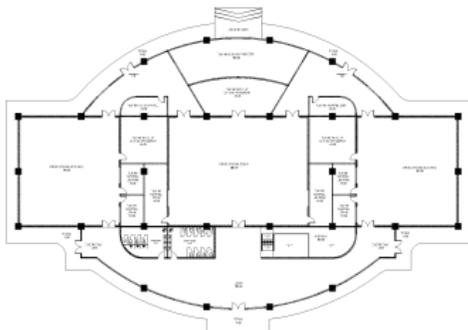
Gambar 3.13. Tampak Belakang Cinema Auditorium Hall



Gambar 3.14. Tampak Kanan Cinema Auditorium Hall



Gambar 3.15. Tampak Kiri Cinema Auditorium Hall



Gambar 3.16. Denah Cinema Production Studio



Gambar 3.17. Tampak Depan Cinema Production Studio



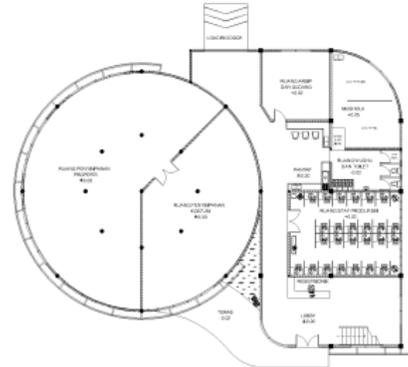
Gambar 3.18. Tampak Belakang Cinema Production Studio



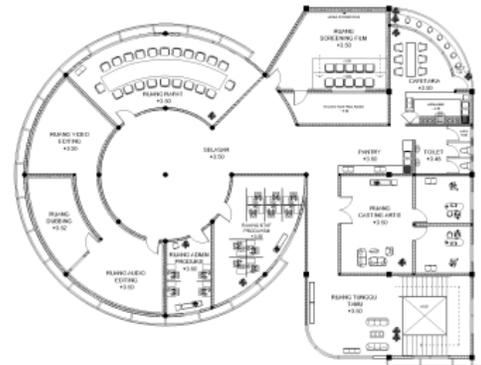
Gambar 3.19. Tampak Kanan Cinema Production Studio



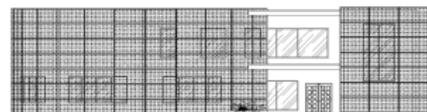
Gambar 3.20. Tampak Kiri Cinema Production Studio



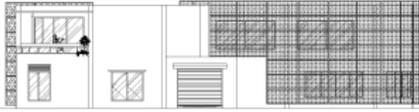
Gambar 3.21. Denah Cinema Production Office Lt. 1



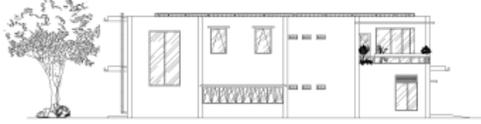
Gambar 3.22. Denah Cinema Production Office Lt. 2



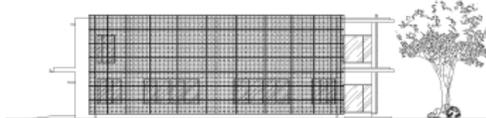
Gambar 3.23. Tampak Depan Cinema Production Office



Gambar 3.24. Tampak Belakang Cinema Production Office



Gambar 3.25. Tampak Kanan Cinema Production Office



Gambar 3.26. Tampak Kiri Cinema Production Office



Gambar 3.31. 3D Eksterior Cinema Production Outdoor



Gambar 3.32. 3D Eksterior Gate Entrance



Gambar 3.27. 3D Eksterior Cinema Theatre



Gambar 3.33. 3D Eksterior Sculpture 1



Gambar 3.28. 3D Eksterior Cinema Auditorium Hall



Gambar 3.34. 3D Eksterior Sculpture 2



Gambar 3.29. 3D Eksterior Cinema Production Studio



Gambar 3.35. 3D Interior Cinema Auditorium Hall



Gambar 3.30. 3D Eksterior Cinema Production Office



Gambar 3.36. 3D Interior Cinema Theatre



Gambar 3.37. 3D Interior Audio Editing Studio



Gambar 3.38. 3D Interior Cinema Production Studio

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil perancangan kawasan wisata edukasi sinematografi dengan menggunakan konsep arsitektur futuristik adalah sebagai berikut:

##### a. Penerapan pada tapak site

- Pada analisa matahari  
Penggunaan *sunscreen* pada fasad bangunan untuk meminimalisir panasnya matahari sore pada bangunan. Berdasarkan konsep futu yaitu dengan karakteristik bahan material fabrikasi dan terbaru, penggunaan *secondary skin* pada fasad bangunan dapat menggunakan bahan material

*aluminium perforated panel*, GRC, ACP, dll.



Gambar 4.1. penerapan *secondary skin*  
Sumber: olah data penulis, 2018

- Pada analisa angin  
Pemecahan masalah angin terhadap bangunan dapat dengan penerapan bentuk bangunan yang tidak menyiku. Berdasarkan konsep futuristik dengan bentuk bangunan dinamis yang diwujudkan melalui adaptasi bangunan terhadap lingkungan. Berikut merupakan beberapa konsep bentuk bangunan yang tidak menyiku:



Gambar 4.1. Cinema Theatre



Gambar 4.2. Cinema Auditorium Hall

##### b. Sirkulasi jalan luar bangunan

Pola sirkulasi jalan luar bangunan dengan jenis pola berputar, hal ini didasari oleh konsep Futuristik yang memiliki desain yang *ekstreme*, maka sirkulasi dibuat memutar mengelilingi bangunan agar pengunjung melihat keseluruhan bentuk dari bangunan saat bergerak mengelilingi site.



Gambar 4.3. pola sirkulasi memutar pada site

**c. Bentuk massa bangunan**

Sesuai dengan konsep Arsitektur Futuristik yang memiliki bentuk bangunan yang tidak biasa dan mengacu pada masa depan. Perancangan bangunan Wisata Edukasi Sinematografi ini menciptakan visualisasi bentuk bangunan yang imajineri dengan bentuknya yang fleksibel dan inovatif serta tetap memperhatikan pola ruang serta fungsi tiap ruangnya agar pengguna yang beraktifitas merasa nyaman didalam bangunan.



Gambar 4.4. Cinema Theatre

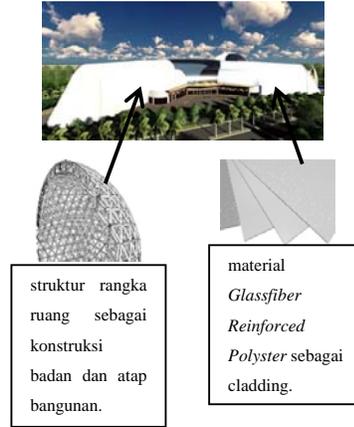


Gambar 4.5. Cinema Auditorium Hall

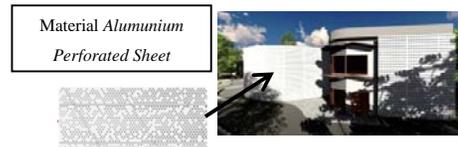
**d. Penggunaan material**

Sesuai dengan konsep Arsitektur Futuristik yang memiliki salah satu ciri-ciri penggunaan material teknologi terbaru dan fabrikasi. Berikut merupakan beberapa material yang digunakan pada perancangan Wisata Edukasi Sinematografi:

- *Glassfiber Reinforced Polyester*, digunakan sebagai *cladding*.
- *Perforated Aluminium Sheet*, digunakan sebagai *secondary skin*.
- Rangka ruang dan rangka bidang digunakan pada struktur bangunan dan atap.



Gambar 4.6. penerapan futuristik bangunan cinema theatre  
Sumber: olah analisa pribadi, 2018



Gambar 4.7. penerapan futuristik bangunan cinema production office  
Sumber: olah analisa pribadi, 2018

**DAFTAR PUSTAKA**

Anisa, D. F. (2018). Data Penonton Bioskop. Retrieved July 18, 2018, from <http://www.beritasatu.com/film/475493-2018-bisa-menjadi-tahunnya-film-indonesia.html>

Archizone. (2017). Pengertian Arsitektur Futuristik dan Contoh Bangunannya. Retrieved from <http://archizone.org/pengertian-arsitektur-futuristik-contoh-bangunan>