

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Film merupakan sebuah bentuk karya seni, yang juga sebagai sebuah hiburan di tengah hiruk pikuk kehidupan manusia. Di Indonesia, film merupakan sarana hiburan populer bagi masyarakat yang terus berkembang. Perkembangan pesat dalam industri perfilman Indonesia terjadi di awal tahun 2015 sampai sekarang. Jumlah penonton yang terus naik menjadi bukti dari perkembangan industri perfilman Indonesia. Di tahun 2016, jumlah penonton film Indonesia mencapai 34,5 juta penonton. Angka ini meningkat lebih dari 100% dari jumlah penonton film Indonesia di 2015, yakni 16,2 juta penonton.

Sangat disayangkan jika momentum ini dilewatkan begitu saja, sebuah film tak lagi hanya sebagai karya seni atau hiburan semata, namun seharusnya dijadikan sebuah warisan bagi generasi yang akan datang. Jika karya seni ini bisa disimpan, diapresiasi, dan dipamerkan akan menjadi suatu nilai positif yang akan berdampak besar bagi sejarah industri perfilman Indonesia, juga sebagai wadah bagi dunia perfilman Indonesia untuk terus berkembang.

Museum adalah sarana yang tepat sebagai sebuah tempat untuk menyimpan, mengapresiasi dan bahkan memamerkan karya seni ini. Museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan, tetapi menjadi sebuah sumber informasi dan juga sarana edukasi. Di Indonesia hanya ada satu sarana pengarsipan perfilman Indonesia yaitu Gedung Pusat Perfilman H. Usmar Ismail (PPHUI) yang terletak di Jakarta. Namun PPHUI tidak dibuka secara komersil.

Melihat fenomena di atas, timbul sebuah gagasan untuk membuat sebuah gedung museum perfilman yang memfasilitasi industri perfilman Indonesia untuk terus berkembang, dengan fungsi menjadi sebuah tempat memamerkan dan

mengapresiasi film-film berkualitas hasil karya anak bangsa. Museum perfilman Indonesia juga akan berfungsi sebagai sumber informasi seputar dunia perfilman Indonesia. Sebuah Museum Perfilman Indonesia dibutuhkan untuk mendukung perkembangan industri perfilman Indonesia dan menjadi sebuah sarana untuk menyimpan, mengapresiasi, dan memamerkan film-film Indonesia, juga menjadi alternatif tempat hiburan yang edukatif bagi masyarakat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, identifikasi masalah yang akan dibahas adalah mengenai hal-hal yang berhubungan dengan :

1. Belum adanya museum perfilman Indonesia yang dibuka secara komersil.
2. Gedung pusat perfilman yang sudah ada di Indonesia (Pusat Perfilman Haji Usmar Ismail) hanya digunakan sebatas penyimpanan arsip film.
3. Minimnya minat masyarakat untuk berkunjung ke museum.

1.3 Ide dan Gagasan

Ide dan gagasan yang akan diterapkan dalam proses perancangan interior Museum Perfilman Indonesia adalah museum modern yang interaktif dan mengedepankan teknologi. Museum Perfilman Indonesia dibuat informatif dan rekreatif dengan tujuan membuat para pengunjung tidak hanya melihat dan menikmati apa yang di pamerkan, namun juga memberikan pengalaman yang baru dan menarik.

1.4 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dalam perancangan ini sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang interior Museum Perfilman Indonesia sebagai pusat perfilman Indonesia yang informatif dan rekreatif ?
2. Bagaimana perancangan *display* yang baik dan menarik dalam sebuah museum perfilman ?

3. Bagaimana perancangan *layout* yang baik dan menarik dalam sebuah museum perfilman ?

1.5 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, adapun tujuan dari perancangan adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui dan merancang interior Museum Perfilman Indonesia sebagai pusat perfilman Indonesia yang informatif dan rekreatif.
2. Mengetahui dan merancang *display* yang baik dan menarik dalam sebuah museum perfilman.
3. Mengetahui dan merancang *layout* yang baik dan menarik dalam sebuah museum perfilman.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang dapat diperoleh dari perencanaan dan perancangan Museum Perfilman Indonesia ini diantaranya adalah :

1. Bagi Penulis / Desainer
 - a. Menambah ilmu dan juga *skill* dalam dunia desain interior dan juga perfilman Indonesia
 - b. Mengembangkan kreativitas dalam perancangan interior yang memenuhi syarat fungsi, kebutuhan, estetika, dan ergonomi.
 - c. Untuk melatih kreatifitas desainer interior dalam merancang interior area publik. Selain itu dapat memeberikan referensi dan masukan tentang perancangan interior Museum Film karena telah memenuhi syarat fungsi, estetika, teknik, dan ergonomi dalam perancangan interior.
2. Bagi Masyarakat
 - a. Memberikan sarana untuk orang-orang yang aktif di dalam dunia perfilman dan juga para penggemar film Indonesia untuk menyimpan dan memamerkan karya mereka.

- b. Sebagai sarana untuk mendorong minat masyarakat Indonesia untuk mau menonton film Indonesia dan bangga pada film Indonesia
- c. Menjadi satu tempat yang informatif dan rekreatif bagi masyarakat luas

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Sebagai sebuah museum yang informatif, dan rekreatif berikut beberapa area yang akan masuk rencana perancangan :

1. *Lobby*
2. *Temporer Exhibition*
3. *Permanent Exhibition*
4. *Gift / Merchandise Shop*
5. *Conference Hall*
6. *Cinema*
7. *Cafe*
8. *Office*
9. *Community Lounge*

1.8 Sistematika Penulisan

Gambaran singkat mengenai isi pembahasan masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang pemilihan proyek, identifikasi masalah, ide dan gagasan, rumusan masalah, tujuan dan manfaat perancangan, batasan perancangan, dan sistematika penulisan. Latar belakang menjelaskan spesifikasi Museum dan Perfilman secara umum dan khusus.

BAB II TEORI MENGENAI MUSEUM PERFILMAN

Berisi tinjauan umum dan tinjauan khusus mengenai teori yang digunakan dan keterkaitannya dengan penelitian yang dilakukan. Bab ini menjabarkan teori yang akan digunakan untuk membantu penelitian yang akan dilakukan. Penjelasan museum dan film secara umum dimulai dari definisi, fungsi, jenis, sarana dan prasarana, serta hal-hal umum yang berkaitan. Tinjauan khusus terkait dengan sejarah, kebutuhan ruang, jenis aktivitas, dan sebagainya.

BAB III IDENTIFIKASI DAN PROGRAM PERANCANGAN MUSEUM PERFILMAN INDONESIA

Berisi tinjauan data-data dan *programming* museum yang diambil sebagai pedoman dasar perancangan proyek tugas akhir, disertakan dengan setiap konsep lain yang mendukung perancangan tersebut.

BAB IV PENERAPAN KONSEP DALAM PERANCANGAN

Berisi penjelasan konsep desain yang diambil oleh penulis sebagai pedoman dasar perancangan proyek tugas akhir, disertakan dengan setiap konsep lain yang mendukung perancangan tersebut.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan. Semua yang telah dijelaskan pada bab I-IV akan diringkas dan dijabarkan di Bab V untuk mendapatkan kesimpulan dari semua data yang telah didapatkan.