

**BAB II**  
**TINJAUAN TEORI DAN DATA PADA PERANCANGAN INTERIOR**  
**FASILITAS KOMUNITAS URBAN LEGEND DI BANDUNG**

**2.1 Studi Tentang Aktivitas di Lapangan Terkait Urban Legend**

1. Fotografi hantu

Menurut lama Kaskus, dengan adanya teknologi mata kamera, lebih mudah untuk mendapatkan siluet penampakan dari makhluk tak kasat mata. Bahkan penggunaan kamera versi lawas juga bisa menangkap fenomena yang dianggap horor dan menyeramkan karena berkaitan dengan dunia lain. Di tahun 1860, William Mumler yang dianggap sebagai orang pertama yang bisa menangkap foto hantu, namun ternyata Mumler dianggap sebagai penipu, meskipun begitu banyak orang tak bisa membuktikan apa foto Mumler tersebut tipuan atau memang benar hingga akhirnya ia dibebaskan dalam hal kasus penipuan.

Menurut Kumparan berdasarkan hasil wawancara dari komunitas fotografi hantu, hal yang dilakukan agar berhasil mendapatkan foto penampakan adalah; pertama, membawa orang yang memiliki ketakutan berlebih sebagai pancingan. Karena Ketika jin sedang menyerap energi orang tersebut, dan emosinya sejajar sama inframerah, mereka akan mendapatkan penampakan jin sesuai dengan apa yang dipikirkan oleh orang tersebut, kedua, memiliki keahlian fotografi karena harus bisa mengatur kamera.

2. Pemburu hantu

Menurut liputan6, pemburu hantu biasanya melakukan perencanaan dan berkunjung ke tempat-tempat angker yang terkenal memiliki penampakan hantu atau makhluk tak kasat mata lainnya. Pada beberapa pemburu hantu membeli peralatan canggih yang sering digunakan dalam melakukan pemburu hantu. Alat canggih tersebut diantaranya alat berburu hantu berteknologi modern, kamera penglihatan malam hari serta walkie talkie. Teknologi berburu hantu tersebut dibeli impor, selain itu ada juga Ghist

Boxes yang dapat memiliki white noise dan membantu komunikasi dengan hantu. Ada juga elektromagnetik atau EM, EM mempunyai pompa elektromagnetik (EM) dan meteran medan EM, yang menghantarkan "bahan bakar" spiritual untuk entitas dan masing-masing untuk membaca gangguan dalam frekuensi EM.

Namun ada juga pemburu hantu yang tidak memakai alat-alat canggih, biasanya mereka hanya membawa alat penerangan saja. Di era sekarang ini, berburu hantu tidak hanya menjadi hobi namun juga dimanfaatkan sebagai sebuah konten di media sosial yang bisa memberikan pendapatan.

### 3. Bercerita seputar urban legend

Tayangan media digital seperti YouTube, Spotify atau Tiktok bisa dinikmati siapa saja. Salah satu cara menjadi creator di media sosial adalah membawakan hal menarik sekaligus menghibur. Tak harus lucu, hiburan bisa didapatkan dari cerita seram. Salah satu konten yang menarik dan diminati adalah cerita horror urban legend.

### 4. Film

Inspirasi sebuah film bisa didapatkan dari sumber apa saja. Bagi genre horor, salah satu inspirasi yang menyeramkan adalah cerita urban legend. Kisah yang telah turun-temurun dari generasi ke generasi menjadi jaminan teror saat diangkat ke layar lebar. Cerita yang unik dan klasik, serta sosok yang mengerikan membuat versi filmnya menakutkan namun serius untuk ditonton, seperti film *Si Manis Jembatan Ancol* (1993), *Terowongan Casablanca* (2007), *Hantu Jeruk Purut* (2006), *Rumah Kentang* (2012) dan *Hantu Nancy* (2015).



Gambar 2. 1 poster film Rumah Kentang

sumber : Google

## 5. Museum bertema horror

### a. Ghost Museum Penang

Ghost Museum terdapat di Lebuh Melayu, George Town, Penang, Malaysia. Bangunan ini memiliki beragam display hantu dari seluruh dunia, khususnya Asia. Museum ini memiliki konsep suatu perjalanan. Sudut – sudut ruangan terdapat beragam hantu seperti kuntilanak yang dalam bahasa Melayu disebut Pontianak, Tuyul, Pocong serta 'Orang Minyak'. Orang Minyak merupakan hantu laki-laki yang berwujud seperti manusia, namun memiliki tubuh yang penuh minyak, sesuai namanya. Ia dikisahkan mempunyai badan besar dengan mata yang merah, ia menyukai mengambil keperawanan wanita. Pada setiap hantu terdapat keterangan mengenai legendanya. Seperti bagaimana mereka muncul, di mana mereka biasanya mengganggu manusia sampai hal-hal yang bisa mencegah mereka datang. Menariknya, pengunjung bisa memakai kostum hantu juga. Selain itu, terdapat juga makanan khas melayu yang penyajiannya unik sesuai dengan konsepnya yang horror.

b. Museum Kematian

Di Surabaya terdapat Museum Etnografi atau yang lebih dikenal Museum Kematian. Museum yang terletak di Universitas Airlangga ini mengusung tema kematian. Pada museum ini menampilkan tentang kajian kehidupan dan kebudayaan masyarakat Indonesia tentang kematian. Seperti tradisi-tradisi pemakaman, berbagai macam ritual adat dan benda-benda mistis yang populer di Indonesia. Untuk mendukung suasana seram, saat masuk ke dalam Museum Kematian akan diputarkan bunyi-bunyian seperti backsound film horor yang membuat bulu kudukmu merinding. Beberapa informasi mengenai kematian juga disajikan secara informatif dalam museum ini



Gambar 2. 2 Museum Kematian  
<https://id.pinterest.com/pin/441563938475085444/>

## 2.2 Studi Tentang Komunitas yang Terkait Urban Legend

### 2.2.1 Pengertian komunitas

Berdasarkan komunitas langsung Menurut KBBI Komunitas adalah kelompok organisme (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi di dalam daerah tertentu. KBBI juga menyebutkan jika komunitas dapat diartikan sebagai kelompok masyarakat atau sebuah paguyuban. Menurut McMillan dan Chavis (1986) mengatakan bahwa komunitas merupakan kumpulan dari para anggotanya yang memiliki rasa saling memiliki, terikat diantara satu dan lainnya dan percaya bahwa kebutuhan para anggota akan terpenuhi selama para anggota berkomitmen untuk terus bersama-sama.

#### A. Jenis-jenis Komunitas

##### 1. Berdasar Minat

Munculnya interaksi antar kesatuan orang-orang terbentuk sebab memiliki sebuah kesamaan minat maupun ketertarikan anggotanya. Sebagian besar komunitas terbentuk sebab minat ini memiliki jumlah anggota yang cukup banyak, dapat terus bertambah

##### 2. Berdasar Lokasi

Komunitas berdasarkan lingkungan disebut komunitas yang berdiri menurut lokasi, memiliki beragam kesamaan lokasi maupun tempat secara geografisnya. Sebagian besar berdiri sebab memiliki keinginan untuk saling mengenal antar individu, sehingga terbentuklah interaksi yang dapat membantu berkembangnya lingkungan tersebut.

##### 3. Berdasar Komuni

Komunitas ini tercipta sebab memiliki minat dan kepentingan bersama-sama, seperti organisasi sosial. Memiliki komunitas dalam suatu tempat tertentu dapat menciptakan kepentingan suatu organisasi sosial yang ada di tempat terkait.

## B. Manfaat Komunitas

1. Sarana Informasi  
Sebuah informasi dapat tersebar cepat dengan sebuah komunitas, contohnya dalam komunitas mobil listrik, Segala hal mengenai informasi seputar mobil listrik akan cepat tersebar di komunitas tersebut.
2. Jalin Hubungan  
Manusia adalah makhluk sosial, pada pernyataan ini telah menjelaskan jika manusia membutuhkan sesama manusia. Dengan terbentuknya komunitas akan membuat hubungan antar individu terjalin baik.
3. Saling Mendukung

### 2.2.2 Komunitas di Kota Bandung

1. Comjuring  
Comjuring adalah komunitas hantu-hantuan di jalan Asia-Afrika Bandung yang mana kerjaan mereka adalah layaknya hantu sungguhan. Namun comjuring tidak hanya menampakan diri di malam hari tetapi pada siang hari juga. Yang menarik dari komunitas comjuring adalah menggunakan kostum sungguhan warna putih lengkap dengan *makeup* dan di buat dengan semirip mungkin hantu, dan di tambah lagi membawa perlengkapan layaknya di film hantu, seperti tulang manusia, kepala tengkoarak, palu, tongkat, tombak dan kadang memakai bau wangi melati yang semerbak. Komunitas ini berada di Jalan Asia Afrika
2. Komunitas Wisata Mistis  
Komunitas wisata mistis memiliki kegiatan utama yang tidak berbeda dari wisata malam. Hanya saja mereka memadukan wisata malam dengan kesan. Wismis mencoba menelusuri asal mula dan mengapa urban legend itu bisa sampai ada. Komunitas ini meneliti serta membenarkan mitos yang tersebar di kalangan masyarakat, atau sering

disebut ekspedisi. Komunitas ini juga berhati-hati dalam memilih tempat yang akan didatangi. Terlebih dahulu mereka akan mencari tahu tentang mitos yang tersebar seputar tempat tersebut baru setelahnya diputuskan untuk dikunjungi atau tidak.

### 3. Konten kreator story telling

Dalam era digital saat ini, penggemar urband legend dapat ditemukan dengan mudah di sosial media. Menurut Caleb T. Carr dan Rebecca A. Hayes (2015) Media sosial adalah media berbasis Internet yang memungkinkan pengguna berkesempatan untuk berinteraksi dan mempresentasikan diri, baik secara seketika ataupun tertunda, dengan khalayak luas maupun tidak yang mendorong nilai dari *user-generated content* dan persepsi interaksi dengan orang lain. Menurut Hilman Mulyana (2022) dalam situs Carisinyal, ada beberapa konten kreator asal Bandung yang sering membahas urband legend, diantaranya :

#### 1. Jurnal Risa

Jurnal Risa adalah sebuah bentuk kegiatan pendokumentasian baru dari Risa Saraswati selain menulis buku, pegawai negeri sipil dan musisi. Lewat channel youtube Jurnal Risa, Risa Saraswati memperlihatkan kehidupan normalnya serta, mengajak orang lain untuk bisa ikut berkomunikasi dengan sahabat hantunya melalui setiap video yang ditampilkan dan penelusuran ke tempat angker.

#### 2. Ardan Radio

Ardan radio adalah channel Youtube radio milik radio Ardan, Radio Ardan sangat terkenal di Bandung. Channel ini memang adalah channel radio tetapi di channel Youtube-nya, channel ini sering membagikan video bertopik horor. Hal ini dikarenakan Ardan Radio memiliki segmen radio terkenal yang berjudul "Nightmare side Ardan", yaitu acara bercerita hantu yang

disiarkan setiap jumat malam. Cerita-cerita itu lalu di *upload* di channel Youtube Ardan. Channel Youtube tersebut tidak kalah terkenal dengan radionya.

### **2.2.3 Komunitas di luar kota**

1. **Diary Misteri Jakarta**  
Setiap minggunya komunitas ini berwisata sambil semba berinteraksi dengan makhluk halus. Mereka biasanya akan berkunjung ke tempat yang terbengkalai. Seringkali juga berjalan-jalan ke hutan yang terkenal menyeramkan oleh penduduk setempat. Untuk komunitas ini biasanya mengundang penasehat spiritual, yang berfungsi untuk menangkap keberadaan makhluk halus dan berjaga-jaga apabila ada suatu hal yang tidak ingin terjadi.
  
2. **D'Ghostbust Community**  
D'Ghostbust Community adalah komunitas berburu hantu berdiri di ibu kota Jawa Timur dan sekitarnya. Terbentuk sejak tahun 2009, pemburu penampakan hantu ini memiliki anggota yang terus bertambah seiring waktu. Komunitas ini melakukan kegiatan berburu hantu dengan metode yang beragam. Seperti menggunakan indera keenam ataupun mendeteksi dengan perasaan. Setelah energi mulai menguat baru diabadikan dengan kamera.
  
3. **Seni Dalam Misteri**  
Bila masyarakat sekitar ada yang meyakini mitos yang selama ini diceritakan turun menurun sehingga menimbulkan perlakuan yang khusus pada suatu tempat atau benda tertentu, dan bahkan tak jarang dibumbui cerita-cerita menyeramkan dan berujung menimbulkan rasa takut, maka sekumpulan orang dalam komunitas ini justru sebaliknya, mereka sengaja datang untuk membuktikan kebenaran mitos yang beredar di tengah masyarakat tersebut.



#### 4. Jurnalisme Misteri

Komunitas Jurnalis Misteri memperkenalkan jurnalisme genre baru, yakni jurnalisme mistis. Mereka memproduksi video "liputan" yang kemudian dipublikasikan via channel Youtube.

### 2.2.4 Tinjauan Media Sosial Dalam Komunitas Horror dan Urban Legend

Dalam era digital saat ini, penggemar urban legend dapat ditemukan dengan mudah di sosial media. Menurut Caleb T. Carr dan Rebecca A. Hayes (2015) berkata, bahwa media sosial merupakan sebuah media internet yang membuat penggunaannya mempunyai kesempatan untuk saling berinteraksi, baik dengan waktu bersamaan maupun tidak, dengan khalayak luas maupun seorangan. Sementara menurut P.N. Howard dan M.R Parks pada tahun 2012, Media sosial merupakan sebuah media yang memiliki tiga bagian, bagian oertama adalah alat yang digunakan untuk informasi dan infrastruktur informasi serta pendistribusian isi . Isi media sendiri mencakup pesan pribadi, gagasan atau berita maupun produk budaya digital, lalu produksi dan konsumsi isi media bentuk digital ialah industry, individu maupun organisasi.

Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein, mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran “*user-generated content*”. Kaplan dan Haenlein menciptakan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial dalam artikel Horizons Bisnis mereka diterbitkan dalam 2010. Menurut Kaplan dan Haenlein ada enam jenis media sosial.

#### 1. Social networking

Dikutip dari Hootsuite, social networking dapat membantu individu maupun suatu organisasi agar tetap terhubung meskipun dengan online dan berbagi ide serta komunikasi di dalamnya. Social networking sites merupakan suatu media sosial yang telah berada

lama. Saat ini, Sebagian besar orang tidak sadar telah menggunakan media sosial yang memiliki kategori social networking dikehidupan hariannya. Contoh social networking sites yang terkenal adalah facebook, twitter dan linkedin.

## 2. Media sharing networks

Dilansir dari Web FX, media sharing networks merupakan jenis platform media sosial yang memiliki fokus dalam menampilkan sisi visual. Perbedaan paling utama asocial media yang berfokus sebagai social networking dengan sosial media yang berfokus pada sharing. Secara umum, media sharing networks memiliki topik membagikan foto serta video. Di kehidupan sehari-hari, contoh social media sharing networks adalah Instagram, YouTube, dan TikTok.

## 3. Discussion forums

Dikutip dari Hootsuite, discussion forums adalah suatu media sosial terlama atau tertua. Contoh dari tipe media sosial ini adalah Quora, Reddit, maupun Kaskus untuk di Indonesia. Dengan discussion forums, masyarakat tidak merasa malu untuk menuliskan pendapat maupun isi hati mereka atau bertanya mengenai suatu hal.

## 4. Social blogging networks

Untuk para penulis maupun pembisnis, adanya social blogging networks dapat sangat membantu. karena, jenis media sosial ini memungkinkan memungkinkan pengguna untuk menyebarkan konten sehingga audiens dapat mencari mereka lewat media halaman pencarian Google.

## 5. Social audio networks

Salah satu jenis media sosial yang sedang populer belakangan ini yaitu social audio networks. konten yang tersedia di media sosial jenis ini adalah audio. Karena itu, para user dapat mendengarkan konten yang tersedia diciptakan para creator. Media sosial yang

termasuk ke dalam social audio network di antaranya adalah Spotify, Clubhouse maupun Twitter Space. Untuk contoh kontennya adalah podcast hingga media berdiskusi. Setiap orang yang memiliki topik yang sama bisa berkumpul dan saling tukar menukar topik maupun cerita.

#### 6. Live stream social media

Live stream adalah media sosial yang semakin populer di masyarakat setiap saatnya. Melakukan broadcast video secara langsung ke orang-orang, ataupun hanya menonton serta menikmati video streamer. Saat live streaming, memiliki beragam konten yang dapat dilakukan ataupun ditonton, seperti bermain game, pameran keahlian menggambar maupun bermain musik, membuat barang-barang kerajinan tangan. live podcast, dan lain-lain. Tidak hanya itu, dengan adanya fitur live chat broadcaster dapat berkomunikasi langsung dengan para penontonnya. Beberapa platform live stream terkenal yang beredar, di antaranya seperti YouTube, Tiktok dan Instagram.

Menurut State of Digital Publishing, content creator merupakan orang yang bertanggung jawab tentang informasi di media sosial, terutama media digital yang memiliki target penonton tertentu. Sementara itu, menurut HubSpot, content creator merupakan orang-orang yang menciptakan materi yang disesuaikan dengan target penonton mereka dapat berupa edukasi maupun hiburan ataupun keduanya.

Beberapa ciri content creator yang sering ditemui ialah:

1. Menggunakan banyak platform untuk menyebarkan konten. Selain media sosial yang umum seperti Instagram, Facebook, dan YouTube, konten kreator juga menggunakan blog, infografik, sampai e-book untuk menyebarkan konten.

2. Tidak semua konten kreator adalah tokoh terkenal seperti selebriti atau tokoh masyarakat lainnya.
3. Tidak perlu menjadi tokoh masyarakat untuk menjadi konten kreator.

Menjadi konten kreator butuh peralatan lengkap dan akhirnya menjadi satu kebutuhan utama untuk mempermudah produksi. Hal ini menjadi satu poin tepat bagi konten kreator dalam memilih berbagai perangkat.

1. Tripod

Perangkat utama untuk mendukung penggunaan kamera berupa tripod saat ini menjadi satu poin menarik. Bahkan memproduksi video dan foto mampu berikan nilai manfaat lebih utama. Jenis alat tripod dapat dipilih untuk mendukung penggunaannya pada perangkat smartphone ataupun PC komputer. Hal inilah membuat penggunaan tripod ini mampu berikan nilai manfaat cukup besar di segala level produksi.



*Gambar 2. 3 Tripod*

*Sumber : Google*

2. Kamera & Smartphone

Berbicara dari sisi perangkat konten kreator pemula sampai profesional pastinya memiliki deretan kamera dan

smartphone. Terlihat seperti apa poin penting fungsi kamera sebagai media merekam. Semua informasi deretan kamera untuk konten kreator bisa kamu cermati. Tentu saja ada spesifikasi kamera terbaik untuk menghasilkan video.



*Gambar 2. 4 kamera*

*sumber : Google*

### 3. Microphone

Bisa diperhitungkan pembuatan konten berbentuk video membutuhkan kualitas audio lebih baik. Seperti halnya membuat konten Youtube ataupun lainnya membutuhkan suara berkualitas terbaik. Kriteria suara yang dibutuhkan untuk seorang konten kreator harus jernih dan tidak bising.



*Gambar 2. 5 microphone*

*sumber : Google*

4. Laptop atau PC

Perhatikan dari penggunaan laptop atau PC yang mana bisa memberi hasil editing lebih maksimal. Proses pengambilan gambar atau video kemudian diolah menggunakan software dan hardware perangkat laptop dan PC harus dilakukan dalam waktu cepat. Seorang konten kreator butuh perangkat laptop dengan spesifikasi khusus untuk editing video dan gambar. Spesifikasi tinggi diantaranya RAM minimal 8GB, kemudian ROM lebih besar bisa memakai jenis SSD di atas 500 GB.



*Gambar 2. 6 PC untuk editing*

5. Software Editor

Pemilihan software editor juga jadi satu kebutuhan utama. Sedangkan kriteria software editing video juga harus disesuaikan dengan spesifikasi PC komputer ataupun laptop.



Gambar 2. 7 software editor

## 6. Perlengkapan Lighting

Deretan perlengkapan lighting diperlukan untuk memberi manfaat lain dari proses pengolahan video. Seperti halnya dari pembuatan podcast pastinya butuh perangkat lighting untuk memberi penerangan lebih maksimal. Selain itu, beberapa jenis perangkat lighting harus kamu cermati diantaranya soft box, mood light, reflector, hingga soft box. Hal inilah membuat semua data seputar cara merekam video lebih menarik perlu tahu seberapa kuat pencahayaan di satu ruangan.



Gambar 2. 8 peralatan lighting

Sumber : google

## 7. Furniture

Peralatan konten kreator masih bisa dikembangkan dengan menyediakan furniture. Beberapa perangkat furniture diantaranya meja, kursi, dan lainnya bisa tersedia dengan beberapa tipe. Model furniture bisa disesuaikan dengan harga hingga ketersediaan budget. Ada beberapa poin dari pemilihan furniture diantaranya ukuran, desain modelnya, warna, sampai harganya. Penentuan semua hal baru dan menarik dari penggunaan peralatan konten kreator perlu kamu pahami.



shutterstock.com · 2159624713

*Gambar 2. 9 furnitur untuk shooting*

Menurut Hilman Mulyana (2022) dalam situs Carisinyal, ada beberapa konten kreator yang sering membahas urband legend, diantaranya :

1. Nessie Judge
2. Jurnal Risa



3. Filo Sebastian
4. Sara Wiajayanto
5. Hagz
6. EwingHD

## **2.3 Studi Urban Legend**

### **2.3.1 Pengertian Urban Legend**

Arti urban di KBBI adalah berkenaan dengan kota; bersifat kekotaan, sedangkan legend atau legenda menurut KBBI adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang berada hubungannya dengan peristiwa sejarah. Legenda urband di KBBI diartikan sebagai sebuah mite ataupun legenda yang beredar dan dipercaya oleh sebagian besar masyarakat secara luas, yang biasanya berupa cerita misteri. Cerita urban legend sebagai bagian dari folklor merupakan cerita yang dipercaya nyata dan benar-benar terjadi. Cerita ini populer pada masyarakat perkotaan dan menggambarkan peristiwa yang aneh serta misterius yang disebarkan dari mulut ke mulut (Dorson & Richard M. 1968).

### **2.3.2 Jenis Urban Legend**

Menurut Farren Bianca (2019) dalam buku *Kisah Hantu dan Makhluk Hidup Nusantara*, ada dua jenis kepercayaan dan mitos masyarakat pada urband legend.

- a. Urband legend sebagai makhluk senjakala di masyarakat

Urband legend sebagai makhluk senjakala di masyarakat artinya urband legend diciptakan oleh budaya, dibentuk oleh para pemangku adat, para pujangga, dan para resi dalam pengisahan-pengisahan dan dongeng sebelum tidur. Tujuannya untuk menjadi tambatan dari masyarakat sekaligus medium dalam hubungan mereka dengan alam dunia yang masih misterius dan belum terjangkau dunia ilmu

pengetahuan. Kisah makhluk senjakala yang memiliki kekuatan maha dahsyat itu dipelihara dan dikisahkan berulang-ulang di masyarakat dengan maksud kemanusiaan, yakni manusia harus mengenal simbol yang tengah berlaku di antara mereka sendiri, simbol kebaikan melawan kejahatan seperti dalam kisah mitologi Yunani.

Jenis urban legend ini di Bandung adalah:

1. Sumur Bandung dan Sosok Nyimas Kentring Manik, di Sungai Cikapundung

Mitos yang beredar menyebutkan Sumur Bandung dijaga oleh Nyi Mas Dewi Kentring Manik, penjaga alam gaib Kota Bandung. Dewi Kentring Manik merupakan permaisuri Kerajaan Pajajaran, putri dari Prabu Susuk Tunggal yang dinikahi Prabu Siliwangi. Karena banyak yang percaya air sumur ini memiliki kekuatan gaib untuk segala keperluan, masyarakat memperlakukannya secara istimewa. Orang tak bisa sembarangan mengambil air Sumur Bandung. Konon, kondisi air yang diambil tergantung kepada niat dan hati orang yang mengambilnya. Jika hati orang yang mengambil air bersih, air Sumur Bandung yang diambil sangat jernih dan wangi. Sebaliknya, kalau hatinya kotor, air yang diambil dari Sumur Bandung akan keruh.

- b. Urban legend sebagai pengalaman supranatural

Urban legend sebagai pengalaman supranatural merupakan situasi atau keadaan tertentu yang bermuatan hal-hal gaib yang dialami oleh seseorang atau *paranormal activity*.

Jenis urban legend ini di Bandung adalah:

## 1. Goa Belanda, Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda

Pada tahun 1941, Gua Belanda menjadi pusat komunikasi pasukan Belanda untuk menghadapi perlawanan masyarakat dan prajurit lokal yang semakin meluas. Lokasi gua yang cukup dekat dengan pusat Kota Bandung juga menjadikannya fasilitas militer yang cukup strategis. Gua ini juga menjadi tempat pengelolaan radio komunikasi militer Belanda karena lokasinya yang terlindung, berbeda dari radio komunikasi di Gunung Malabar yang mudah jadi sasaran serangan. Goa Belanda juga menyimpan kisah kelam. Bagian dalamnya memiliki area sel yang konon digunakan untuk memenjarakan masyarakat lokal. Belanda juga menggunakan masyarakat lokal dan tawanan perang sebagai tenaga kerja paksa untuk membangun fasilitas di dalam terowongan tersebut.



*Gambar 2. 10 goa Jepang & Belanda*

*Sumber : google*

## 2. Hantu boneka, Di Jalan Siliwangi

Hantu boneka ini berada di Jalan Babakan Siliwangi. Dahulu pernah terjadi kecelakaan mobil di jalan ini. Kecelakaan yang menewaskan seorang anak kecil bernama Uci. Ketika kecelakaan terjadi Uci terpental

dan berpisah dengan bonekanya. Saat Uci dibawa ke rumah sakit, ia sempat menanyakan keberadaan bonekanya. Belum sempat bertemu bonekanya, Uci sudah menghembuskan napas terakhirnya. Hantu boneka ini suka menampakan dirinya pada malam hari. Bukan bermaksud mengganggu, hantu ini menampakkan dirinya untuk menjadi pengingat agar terus berhati-hati dan mengurangi kecepatan saat melewati jalan ini.



*Gambar 2. 11 hantu boneka jalan Siliwangi*

### 3. Hantu Nancy, di SMA 5 dan SMA 3 Bandung

SMA ini dahulu merupakan sekolah Belanda yang bernama Burgere Hoogeschool. Ada banyak cerita yang beredar mengenai Hantu Nancy. Nancy diceritakan meninggal di sekolah ini karena bunuh diri dari lantai dua. Pada cerita lain menyebutkan bahwa Nancy meninggal karena diperkosa lalu dibunuh. Hingga saat ini, Hantu Nancy dipercaya masih ada di SMA itu. Terkadang Hantu Nancy suka menampakkan dirinya di salah satu jendela yang tidak pernah bisa ditutup pada sekolah itu. Jika

ingin melihat hantu ini, seseorang harus mengelilingi sekolah itu selama tiga kali pada malam hari.



*Gambar 2. 12 hantu Nancy*

#### 4. Hantu Jawara Tanpa Kepala, di Jalan Cipaganti

Jalan Cipaganti terkenal dengan rimbunnya pohon yang terdapat di sisi kanan dan kiri jalan. Ternyata jalan ini menyimpan cerita mistis. Terdapat hantu jawara tanpa kepala yang suka menampakan dirinya di jalan ini. Hantu ini merupakan seorang jawara yang sangat sakti dan kebal pada masa itu. Jawara ini menguasai kota Bandung. Belanda membuat sayembara bagi yang dapat membawa sang jawara akan mendapatkan emas yang banyak. Tak ada yang bisa menaklukan kesaktian jawara ini kecuali satu dukun. Mereka adu kesaktian hingga sang jawara tersebut kalah. Kepala sang jawara di potong dan dimasukkan ke dalam karung. Sosok Jawara ini kerap muncul di sekitar Jalan Cipaganti. Salah satu cerita mengatakan bahwa ada pengendara yang merasa menabrak benda seperti bola. Ketika pengendara tersebut berniat mencari tahu, ternyata itu bukanlah bola melainkan kepala dari sang jawara tersebut. Ada juga cerita lain dari seorang mahasiswa yang melintasi jalan ini pada malam hari, lalu ia melihat seorang jawara tetapi tanpa kepala



*Gambar 2. 13 Hantu Jawara*

*Sumber : google*

#### 5. Patung H.C. Verbraak di Taman Maluku

H.C. Verbraak merupakan pastor Belanda yang bertugas di Aceh pada 1870 dan beberapa daerah lain. Konon, tepat di bawah monumen itu dibuat merupakan pusara dirinya. Ia tewas di tempat menyusul kecelakaan pesawat. Berdasarkan cerita setempat, patung berwarna hitam legam setinggi 4 meter ini bisa bergerak.



*Gambar 2. 14 Patung H.C. Verbraak*



*Sumber : google*

## 5. Pocong

Hantu pocong adalah salah satu hantu yang paling banyak diceritakan dalam mitos dan takhayul orang Indonesia. Hantu ini berupa mayat yang terbungkus kain kafan. Mitos mengatakan, bahwa kemunculan hantu pocong mengindikasikan bahwa mereka meminta pertolongan dengan membuka ikatan kain kafan mereka agar jiwa mereka bisa lepas. Wujud hantu pocong digambarkan memiliki wajah yang hitam dan mata merah. Ada pula yang mengatakan bahwa wajahnya rata dengan mata yang berongga. Mitos tentang adanya hantu pocong ini awalnya menyebar di masyarakat Jawa dan Sumatra. Penggambaran hantu ini sesuai dengan mayat seorang muslim ketika dikuburkan. Kisah-kisah misteri tentang hantu pocong tersebar dalam berbagai versi di berbagai daerah di Indonesia. Hantu pocong juga sering digunakan dalam cerita atau film horor Indonesia.

*Sumber : google*



*Gambar 2. 15 pocong*

## 6. Kuntilanak

Menurut mitos yang berkembang, kuntilanak adalah hantu perempuan yang mengenakan pakaian serba putih dan suka berada di daerah yang banyak pohon besar, konon akan senang berada di atas pohon waru. Dikutip Kabar Banten dari YouTube Misteriname, berikut asal usul Kuntilanak yang harus diketahui konon suka mengganggu orang. Kuntilanak atau yang sering di sebut juga Kunti, konon berasal dari orang yang meninggal namun dalam posisi hamil atau melahirkan namun belum sempat lahir. Nama Kuntilanak merupakan singkatan dari perempuan mati beranak. Mitos tentang Kuntilanak merupakan mitos yang sudah ada dari sejak jaman dulu, dan menjadi mitos umum di Malaysia hingga Nusantara.



*Gambar 2. 16 kuntilanak*

*Sumber : google*

## 7. Tuyul

Tuyul atau makhluk gaib berkepala gundul dan kerdil yang memiliki pekerjaan mencuri uang untuk majikannya. Banyak masyarakat yang menilai bahwa tuyul merupakan hantu yang berasal dari asli Indonesia. Dilansir dari [historia.id](http://historia.id) tuyul adalah makhluk gaib yang lahir dari mitos nusantara. Sejarawan Ong Hok Ham menyebut bahwa tuyul dalam kepercayaan masyarakat Jawa, adalah sosok demit (makhluk halus) yang berbentuk anak kecil, gundul dan telanjang. "Tuyul menurut kepercayaan, melakukan pencurian bagi si empunya sehingga pemilik



menjadi kaya," tutur Ong Hok Ham, seperti dikutip dari [historia.id](http://historia.id). Mitos soal setan gundul pencuri uang sudah ada sejak tahun 1890-an, namun istilah tuyul baru muncul sekitar tahun 1929 setelah krisis ekonomi Depresi Besar. Mitos soal setan gundul pencuri uang sudah ada sejak tahun 1890-an, namun istilah tuyul baru muncul sekitar tahun 1929 setelah krisis ekonomi Depresi Besar. Pada dekade 1950-an, Geertz meneliti sebuah kota kecil di Mojokuto, Kota Pare, Kediri, Jawa Timur.

Setelah melakukan penelitian, Geertz menemukan uraian sistematis mengenai makhluk halus di Jawa. Dirinya mengatakan ada tiga jenis pokok makhluk halus: memedi, lelembut, dan tuyul. "Tuyul menyerupai anak-anak ini, hanya mereka bukan manusia tetapi anak-anak makhluk halus. Mereka tidak mengganggu, menakut-nakuti atau membuat orang sakit; sebaliknya mereka sangat disenangi oleh manusia karena membuatnya jadi kaya," kata seorang tukang kayu muda kepada Geertz dalam *Abangan, Santri, Priayi* dalam Masyarakat Jawa. Boomgard juga menyampaikan bahwa sosok hantu penghasil uang sudah diceritakan sekilas oleh G.W.J. Drewes dalam *Verboden rijkdom: Een bijdrage tot de kennis van het volksgeloof op Java en Madoera* yang dimuat dalam *Djawa* 9 tahun 1929.



*Gambar 2. 17 tuyul*

### 2.3.3 Benda Yang Berkaitan Dengan Urband Legend

#### 1. Keris

adalah senjata tikam gugusan belati yang termasuk salah satu budaya khas Nusantara. Meski banyak sumber mengenai asal-usulnya, mayoritas sejarah mengatakan bahwa keris berasal dari Jawa. Memiliki ujung yang lancip dan tajam, bentuk keris sangat khas dan mudah dibedakan dari senjata tajam di daerah lainnya. Keris berbentuk tidak simetris karena seringkali bilahnya berkelok-kelok, dan memiliki serat lapisan logam cerah pada helai bilah. Keris yang terkenal adalah yang memiliki gelombang dan berkelok atau bergerigi. Umumnya, sebuah keris memiliki tiga bagian yaitu bilah (pisau), hulu (gagang), dan warangka (sarung). Diukir dengan teliti, bagian-bagian keris ini memiliki arti seni tersendiri. Bahan pembentuk keris juga beraneka ragam, seperti logam mulia, kayu, gading, hingga terbuat dari emas.

Pakar sastra Jawa dan kebudayaan Indonesia, Zoetmulder, menyebutkan bahwa pulau Jawa diduga sudah mengenal keris sejak abad ke-6 atau ke-7. Sebagian bentuk awal keris dari periode itu masih bisa dikenali, namun banyak juga yang belum teridentifikasi. Meski nenek moyang Jawa umumnya beragama Hindu dan Budha, bukti bahwa budaya keris berasal dari India atau negara lain masih belum dapat dipastikan. Tidak ada juga bukti kaitan langsung senjata tradisional ini dengan kedua agama tadi. Memang secara prototipe keris sudah ditemukan di beberapa candi Nusantara, yang mana pada candi di India atau negara lain, bentuk serupa keris tidak pernah ada.

Di Indonesia, relief keris dapat ditemukan di Candi Borobudur pada abad ke-8, Candi Prambanan pada abad ke-9, atau patung lelaki Jawa dengan keris di pemandian Candi Letha pada abad ke-15. Secara umum, bentuk desainnya juga agak berbeda dengan desain keris saat ini. Sementara,

bentuk keris yang dikenal saat ini setidaknya sudah muncul sejak abad ke-10, diperkirakan menyebar dari pulau Jawa ke seluruh Asia Tenggara. Beberapa daerah tersebarnya keris seperti di Madura, Nusa Tenggara, Sumatera, sebagian Sulawesi, hingga Malaysia, Brunei, Thailand Selatan, Filipina Selatan, dan lain-lain.

Sebagian orang juga percaya bahwa keris bisa menyingkirkan atau menangkal gangguan makhluk halus. Terlepas dari sisi magis, ada beberapa fungsi lain keris bagi masyarakat. Pertama, keris pada masa lampau digunakan sebagai senjata tradisional. Di zaman kerajaan, setiap prajurit membawa keris yang diselipkan di pinggang. Sebagai senjata pokok dalam berperang, keris bisa ditemukan di kisah Ken Arok, Amangkurat II, dan lain-lain. Keris juga sering digunakan oleh pahlawan seperti Imam Bonjol, Hasanudin, Pangeran Diponegoro, dan sebagainya. Kedua, sebagai benda pusaka warisan nenek moyang. Alasan ini membuat keris dibuat dan disimpan dengan sangat hati-hati. Keris juga banyak disimpan di museum atau keraton seperti Surakarta dan Yogyakarta.

Selanjutnya, keris juga menjadi lambang atau simbol terutama bagi warga daerah Jawa. Simbol atau lambang ini berupa lukisan, perkataan, lencana, dan lainnya yang mengandung arti tertentu. Simbol keris diantaranya untuk menyatakan legitimasi jabatan atau kekuasaan, lambang status, identitas, serta falsafah masyarakat Jawa. Lalu keris juga menjadi alat perlengkapan berbagai aktivitas. Misalnya perlengkapan pertunjukan wayang, perlengkapan upacara bersih desa, perlengkapan pakaian adat, dan sebagainya. Terakhir, fungsi keris sebagai benda seni. Jika diperhatikan, keris dengan warangkanya adalah kesatuan harmonis yang dibuat dengan imajinasi tingkat tinggi. Berbagai fungsi tadi tentu memengaruhi nilai-nilai kebudayaan dan spiritualitas masyarakat yang menganut kepercayaan tertentu. Di sisi lain, keris yang berasal dari Jawa menjadi simbol pelestarian budaya nusantara yang harus dimiliki setiap individu.



*Gambar 2. 18 Keris*

*Sumber : google*

## 2. Jenglot

Di Indonesia sendiri, Jenglot telah menjadi sosok misterius yang populer. Yang jelas, banyak orang Indonesia percaya bahwa jenglot memang memiliki kekuatan mistis. Jenglot pernah muncul secara misterius di Indonesia, khususnya, di pulau Jawa, pada tahun 1997.

Makhluk itu diduga dapat ditemukan di berbagai tempat, misalnya di bawah tanah, di batang pohon, atau bahkan di atap rumah. Jenglot berpenampilan mirip manusia dengan ukuran mungil dan badannya dilengkapi dengan taring tajam, kuku panjang, serta rambut panjang. Makhluk ini kadang-kadang dianggap sebagai jenis vampir karena makanannya adalah darah (hewan atau manusia). Pemilik jenglot harus memberinya setetes darah setiap hari. Jika pemilik tidak menyediakannya, maka dikatakan bahwa orang-orang di sekitarnya dikatakan akan terkena musibah. Darah tidak seharusnya dimasukkan langsung ke jenglot tetapi diletakkan di dekatnya saja. Bentuknya menyerupai humanoid kecil dan hingga hari ini masih belum jelas apakah jenglot itu benar-benar makhluk gaib atau hanya sebuah tipuan.

Di Indonesia sendiri, Jenglot telah menjadi sosok misterius yang populer. Yang jelas, banyak orang Indonesia percaya bahwa jenglot memang memiliki kekuatan mistis. Jenglot pernah muncul secara misterius di Indonesia, khususnya, di pulau Jawa, pada tahun 1997. Makhluk itu diduga dapat ditemukan di berbagai tempat, misalnya di bawah tanah, di batang pohon, atau bahkan di atap rumah. Jenglot berpenampilan mirip manusia dengan ukuran mungil dan badannya dilengkapi dengan taring tajam, kuku panjang, serta rambut panjang.



*Gambar 2. 19 jenglot*

*Sumber : google*

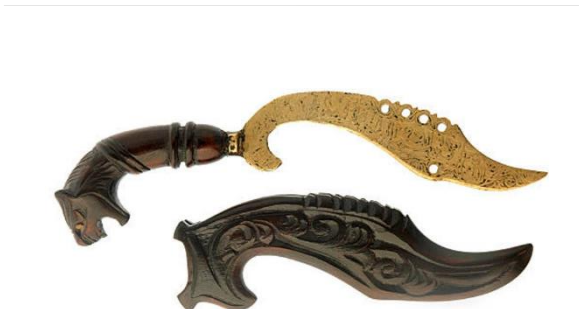
### 3. Kujang

Kujang adalah senjata tradisional orang Sunda di Jawa Barat. Sama seperti senjata tradisional lain, kujang terbuat dari besi, baja, dan bahan pamor. Bentuknya agak pendek dan melengkung. Panjangnya sekitar 20 sampai 25 cm. Ada yang berpendapat, kujang mulai dibuat pada abad ke-8 atau ke-9. Pendapat lain mengatakan, kujang mulai dibuat pada abad ke-14, yaitu pada masa kerajaan Panjajaran dipimpin oleh Prabu Siliwangi. Awalnya

kujang hanyalah alat untuk bertani. Tetapi kemudian fungsi kujang berkembang. Selain untuk bertani, ada kujang pusaka.

Kujang ini merupakan lambang keagungan. Lalu ada kujang pakarang untuk berperang, dan kujang pangarak untuk perlengkapan upacara. Sementara kujang untuk bertani disebut kujang pamangkas. Selain dari fungsinya, jenis kujang dibedakan dari bentuknya. Ada kujang ciung, kujang kuntul, kujang jago, kujang bangkong, kujang badak, dan kujang naga. Menurut peneliti, kata kujang berasal dari kata kudi dan hyang. Kudi berarti senjata sakti. Sedang Hyang berarti yang kuasa atau dewa. Kujang disebut senjata sakti karena dipercaya bisa menghalau musuh, menyembuhkan penyakit, dan menolak bahaya. Ketika kerajaan Pajajaran runtuh pada abad ke-16, tak ada lagi orang yang membuat kujang. Kujang jadi terlupakan. Kujang baru dibuat lagi sekitar tahun 1970-an. Sejak itu, kujang jadi dikenal lagi. Namun, sekarang kujang lebih banyak dijadikan hiasan atau koleksi saja. Pada tahun 1982 pemerintah kota Bogor membangun monumen berupa tugu dengan sebuah tiruan kujang raksasa berada di puncaknya. Tugu Kujang kini menjadi salah satu ikon kota Bogor.

Kujang baru dibuat lagi sekitar tahun 1970-an. Sejak itu, kujang jadi dikenal lagi. Namun, sekarang kujang lebih banyak dijadikan hiasan atau koleksi saja. Pada tahun 1982 pemerintah kota Bogor membangun monumen berupa tugu dengan sebuah tiruan kujang raksasa berada di puncaknya. Tugu Kujang kini menjadi salah satu ikon kota Bogor.



*Gambar 2. 20 kujang*

#### 4. Boneka

tentu menjadi benda yang identik dengan anak kecil. Boneka dapat menjadi teman bermain, tetapi benda ini juga bisa sangat menyeramkan. Tak jarang, boneka adalah salah satu benda terkutuk dan berhantu yang paling menonjol yang ditampilkan dalam film horor.

Mengutip *What Nerd*, beberapa film melebih-lebihkan kehadiran boneka dengan menambahkan twist, seperti kehadiran setan untuk membuat boneka mereka semakin menakutkan. Contoh yang paling terkenal tentunya Anabelle dari *the Conjuring* dan Chucky, yang merupakan boneka hidup terkutuk yang dapat berbicara, berjalan, berlari, dan bahkan membunuh.

Kesan boneka yang ramah anak tentunya menjadi berubah ketika mengetahui bahwa terdapat boneka yang terkutuk dan menyimpan arwah. Keberadaan dan ekspresi boneka yang lucu pun belum tentu memiliki fungsi dan kehadiran yang sama ramahnya seperti bagaimana bentukan asli dari boneka *The Conjuring* yang tidak terlihat horor sama sekali, ternyata justru menyimpan rahasia di baliknya.



*Gambar 2. 21 boneka hantu*

*Sumber : google*

## 2.4 Fasilitas Ruang

### 2.4.1 Bioskop

Menurut KBBI bioskop adalah pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar (film) yang disorot sehingga dapat bergerak (berbicara); film. Berikut adalah persyaratan pada bioskop atau cinema.

#### A. Persyaratan akustik ruang

Menurut Doele, Leslie. L, dalam buku Akustik lingkungan, persyaratan kondisi mendengar yang baik dalam suatu ruang yang besar adalah :

- a. Harus ada kekerasan loudness yang cukup dalam tiap bagian ruang besar (auditorium, theater, bioskop)
- b. Energi bunyi harus didistribusikan secara merata dalam ruang
- c. Ruang harus bebas dari cacat akustik seperti gema, pemantulan yang berkepanjangan long delayed reflection, gaung, pemusatan bunyi, distorsi, bayangan bunyi dan resonansi ruang.
- d. Bising dan getaran yang mengganggu pendengaran harus dikurangi cukup banyak dalam bagian ruang.

#### B. System Pencahayaan

System pencahayaan pada gedung bioskop disesuaikan dengan rincian persyaratan berikut : pencahayaan hiasan dan setiap ruang auditorium harus dapat dipadamkan selama berlangsungnya pertunjukan film, sedangkan pada bagian umum lainnya tetap menyala selama diperlukan.

#### C. System pengaturan suara

System pengaturan suara yang digunakan pada gedung bioskop adalah system suara elektronik Loudspeaker yaitu penguat suara yang berfungsi sebagai alat untuk memperbesar suara yang berasal dari sumber bunyi (film). Dengan ditemukannya system reproduksi



suara Dolby untuk menghasiikan suara yang spektakuler guna mengatasi pennisalahan perekaman suara magnetis pada film. Suara yang ditimbulkalkan oleh system Dolby tersebut agar dapat terdengn stereo. Efek ini pada dasarnya merupakan efek surround yang dapat menyebabkan suara seolah-olah datangnnya dari berbagai arah dan suaranya tetap dapat didengar dengan jelas

D. Pengendalian bising Dalam memencanakan pembuatan gedung cinema, pengendalian bising merupakan factor yang hams diperiitikan. Karena cinema adalah bangunan yang memiliki fungsi khusus maka semua jenis bunyi atau suara yang dapat mengganggu baik dari dalam bangunan ataupun dari pengaruh lingkungan di luar bangunan hams diatasi dengan system yang baik.

E. Garis pandang

Untuk merencanakan daerah pandang (visual field) yaitu diukur dalam posisi diam dimana diperlihatkan ketika kepala dan mata pada posisi tegak dan diam sama sekali. Dan menurut De Chiara (edisi ketiga) jarak antar layar dan tempat duduk pertama hams ditentukan perbandingan tinggi terhadap lebar ukuran layar proyeksi.

F. Tempat duduk penonton

Tataletak tempat duduk penonton sama dengan tata letak gedung pertunjukan pada umumnya, kecuali blok deretan tempat duduk biasanya

tidak lebih dari 14 kursi. Kenyamanan penonton dipertinggi untuk pertunjukan yang terus menerus. Kursi-kursi modern, di mana Sebagian besar kursi tersebut tidak mempunyai alas yang dapat dilipat, akan membutuhkan ruang jarak yang besar.

G. Layar

Arti layar (screen) itu adalah suatu bahan yang memantulkan atau tembus cahaya permukaannya, digunakan untuk proyeks, pertunjukan film. Sedangkan film itu sendiri adalah sebuah lembar tipis, balian transparan yang tipis dan fleksibel yang dilapisi suatu

emulsi yang sensitif dengan cahaya untuk menyajikan sebuah gambar pemutaran film.

#### H. Pintu, Koridor dan tangga

Pintu-pintu membuka keluar ke arah aliran ke luar pada koridor dan harus bebas halangan, kecuali untuk pencegahan panic. Pintu tersebut umumnya harus bebas serta dapat menutup sendiri. Lebar bebas hambatan diukur dari dinding ke dinding yang berhadapan atau dinding dengan pagar tangga. Jumlah anak tangga yang diperkenankan tidak kurang dari 3 dan tidak lebih dari 16 anak tangga pada anak tangga langsung. Maksimum 2 jalur tangga tanpa belokan diperkenankan tetapi jumlah anak tangga dikurangi menjadi 12. Bordes di bagian atas, bawah dan di antara dua jalur tangga harus memiliki lebar yang disyaratkan

#### I. Ruang proyektor

Ruang proyektor biasanya dipisahkan menjadi kamar untuk menggulung dan memproyeksikan film yang dilengkapi ruang pengaturan cahaya, ruang baterai, ruang tempat distribusi, ruang listrik, ruang lampu sorot, dan gudang, masing-masing cukup mempunyai luas antara 6-10 m<sup>2</sup>. Sistem peralatan otomatis modern dapat menggunakan ruang yang sama dan perlu dilengkapi dengan meja untuk menggulung film sehingga memedahkan kegiatan di ruangan tersebut

### **2.4.2 Kafe & Restoran**

Pengertian kafe secara harfiah adalah minuman (kopi), akan tetapi berubah menjadi tempat yang menyediakan berbagai macam minuman bukan hanya kopi, tapi juga yang lain termasuk minuman dengan kadar alkohol rendah. Menurut Budiningsih (2009:51) kafe atau cafe adalah suatu restoran kecil yang berada di luar hotel. kafe memiliki pilihan makanan yang sangat terbatas dan tidak menjual minuman yang beralkohol tinggi, tetapi tersedia minuman sejenis bir, soft drink, teh, kopi, rokok, kue, cemilan, dan lain-lain.

Adapun fungsi cafe tersebut diantaranya adalah :

1. Sebagai tempat yang nyaman untuk menikmati makanan dan minuman
2. Sebagai tempat untuk melepas penat setelah seharian bekerja
3. Sebagai tempat yang pas untuk bercengkrama bersama teman-teman
4. Sebagai tempat meeting dengan rekan kerja diluar jam kantor

Peralatan kafe yang diperlukan :

1. Meja Bar

Meja bar biasanya berisi :

1. Mesin Penggiling Kopi (Coffee Grinder)
  2. Drip Coffee Maker
  3. Moka Pot
  4. Mesin Kopi Espresso
  5. Peralatan Untuk Memasak
  6. Wadah Untuk Memasak
  7. Peralatan Untuk Memanggang
  8. Peralatan Menyimpan Makanan
  9. Peralatan Menyimpan Air Minum
  10. Silverware
  11. Glassware
  12. Blender & Juicer
  13. Aplikasi Kasir (Point of Sale)
2. Meja dan Kursi untuk pengunjung
  3. Peralatan Kebersihan
  4. Pendingin Udara
  5. Peralatan Keamanan

### **2.4.3 Lounge**

Menurut Soenarno (2006:364), lounge merupakan fasilitas penunjang untuk memberikan hiburan kepada tamu yang menginap di hotel. Lounge (lounj) merupakan istilah yang digunakan untuk tempat menunggu namun lengkap dengan menu makanan. Berbeda dengan ruang tunggu di

rumah sakit yang hanya difungsikan untuk menunggu dan mengantre, sebuah lounge mengutamakan aspek kenyamanan dan eksklusif. Perbedaan lounge dengan bar juga terlihat dengan signifikan, ketika berada di ruang tunggu ini terdapat etika-etika tertentu yang harus ditaati pengunjungnya. Di bandara, untuk mendapatkan fasilitas lounge atau ruang tunggu eksklusif, kamu harus menjadi customer dengan kelas bisnis dan eksklusif. Hal ini sebagai fasilitas tambahan yang kamu bisa nikmati karena sudah membeli tiket di dua kelas tersebut dari sebuah maskapai penerbangan.

Sementara di hotel berbintang, lounge tetap difungsikan sebagai ruang tunggu. Namun dikombinasikan dengan konsep dine in, di mana tamu atau konsumen bisa melaksanakan makan atau sekadar ngemil cantik di area tersebut.

#### **2.4.4 Studio Shooting**

Studio shooting merupakan sebuah ruangan yang menyediakan tempat untuk memproduksi beragam hiburan pada masyarakat luas. Media penayangannya bermacam-macam platform, seperti Televisi, Youtube, Tiktok dan lain-lain. Proses shooting merupakan proses yang cukup rumit dan harus meluangkan waktu cukup banyak dari produksi film. Sebab proses syutinglah yang menjadi kunci dan yang utama dari penayangan hiburan yang akan ditampilkan.

Beberapa proses syuting mengalami beberapa kendala. Salah satunya adalah permasalahan lokasi. Studio shooting umumnya adalah ruangan kosong yang cukup luas dan bisa di setting sesuai keperluan. Seperti studio shooting yang di setting seperti dapur lengkap dengan kitchen set untuk keperluan syuting memasak. Ada juga studio shooting yang dibiarkan dibiarkan kosong hanya diberi latar limbo polos. Selanjutnya dari baru di dekor sesuai kebutuhan. Apapun itu, studio sebagai tempat kerja baiknya dilengkapi dengan beberapa fasilitas yang menunjang pekerjaan jadi lebih mudah dan nyaman.

Berikut adalah fasilitas ideal yang ada di dalam lokasi shooting :

#### 1. Ruang make up

Ruang yang sangat penting untuk kebutuhan syuting salah satunya ialah ruang make up/ kamar rias. Ditempat inilah para artis yang akan tampil di hias sedemikian rupa penampilannya supaya terlihat menarik di layar TV.

Selain itu, kebutuhan konsep acara tertentu juga menuntut para artis tampil dengan make up yang telah dipilih. Adapun ruang make up biasanya dilengkapi dengan cermin yang luas, lampu rias, dan tak lupa disediakan sofa atau tempat duduk yang nyaman saat talent harus menunggu. Ruang make up bisa dibidang sebagai salah satu ruangan yang sangat besar penggunaannya dari studio shooting.

Sayangnya, tak jarang ada studio shooting yang tak memberi fasilitas ruang make up sehingga para talent dan kru terpaksa melakukan segalanya di lokasi yang disediakan tanpa privasi. Namun idealnya, karena make up artist punya kebutuhan berbeda, seperti cermin dan lampu rias, maka disiapkan terlebih dahulu.



*Gambar 2. 22 ruang make up*

*Sumber : google*

## 2. Ruang ganti

Masih berkaitan dengan ruang make up atau kamar rias, ruang ganti juga salah satu fasilitas yang sangat membantu proses syuting. Ruang ganti pasti dibutuhkan saat para talent harus mengenakan wardrobe atau kostum tertentu sesuai konsep acara. Tak perlu berlebihan, ruang ganti bisa dibangun berdampingan dengan ruang make up dan tidak harus luas. Hanya perlu dilengkapi dengan cermin serta tempat khusus untuk baju. Salah satu alasan penting dibutuhkannya ruang ganti karena masalah privasi. Mengingat di lokasi syuting ada banyak orang berkumpul.



*Gambar 2. 23 ruang ganti*

*Sumber : google*

## 3. Kamar mandi

Kamar mandi biasanya dipisahkan untuk perempuan dan laki-laki. Ukuran dan fasilitas didalamnya menyesuaikan dengan budget dari biaya sewa.



*Gambar 2. 24 kamar mandi*

*Sumber : google*

#### 4. Pantry (dapur)

Tidak semua studio shooting punya fasilitas pantry/ dapur. Padahal, kalau ada pasti sangat menguntungkan. Dapur bisa dimanfaatkan oleh para kru/ talent yang ingin membuat kopi atau teh. Terutama saat proses syuting berjalan lama hingga berjam-jam. Minuman hangat seperti kopi akan membantu untuk tetap terjaga dan fokus.



*Gambar 2. 25 pantry*

*Sumber : google*

## 5. Fasilitas AC

Studio shooting biasanya berada di area tertutup (indoor) dengan ukuran tertentu. Tapi meski ukurannya luas, didalamnya akan banyak property syuting. Termasuk segala perlengkapan syuting lain seperti kamera, lampu pencahayaan, mikrofon, dan lain-lain. Artinya, kondisi didalam bisa saja pengap dan gerah. Apalagi saat syuting dilakukan siang hari. Maka dari itu, AC menjadi fasilitas yang sangat dibutuhkan oleh studio syuting. Tak hanya di ruang syuting saja, tapi juga ruang make/up

## 6. Parkir

Masalah lain dari studio shooting yang muncul adalah keterbatasan lahan parkir. Padahal kru maupun talent yang hadir biasanya butuh kendaraan baik roda dua atau roda empat. Sebaiknya, studio yang dibangun memperhatikan masalah ini dan menyediakan lahan parkir yang luas untuk menampung kurang lebih 6 mobil.



## 7. Wifi

Koneksi internet gratis juga dibutuhkan dalam kegiatan kerja di studio shooting. Selain mempermudah komunikasi, koneksi internet yang kencang akan membantu proses syuting. Terutama saat kru membutuhkan informasi, inspirasi, atau referensi untuk keperluan pengambilan gambar/ video. Jika ingin memasang wifi pun, sebaiknya pilih yang punya kecepatan memadai dan tidak mudah lemot.

## 8. Genset

Listrik adalah sumber energi yang sangat penting supaya pekerjaan selesai dengan baik. Oleh sebab itu, untuk mengantisipasi masalah listrik, studio shooting sebaiknya dilengkapi dengan mesin genset yang berguna sebagai alternatif energi jika listrik mati. Adapun suara bisingnya bisa di atasi dengan memilih mesin genset yang dilengkapi bahan peredam

## 9. Insulasi kedap suara

Suara adalah salah satu elemen yang paling penting dalam proses syuting terutama untuk film/ video. Meskipun sudah menggunakan alat-alat canggih seperti mikrofon, mixer, audio interface dan lain sebagainya, tapi tetap saja masalah bising selalu ada. Kebisingan bisa muncul darimana saja. Baik dari luar ataupun dalam ruangan itu sendiri. Suara percakapan, mesin, dan aktivitas lain terpantul didalam ruangan yang tertutup menimbulkan gema.

Selain itu, suara bising dari luar masuk lewat celah dan media rambatan seperti dinding, pintu, jendela, langit-langit dan lain-lain. Salah satu solusinya adalah membuat studio shooting jadi kedap suara. Dengan begitu, bising akan terserap dan suara yang dihasilkan lebih jelas, jernih dan natural.

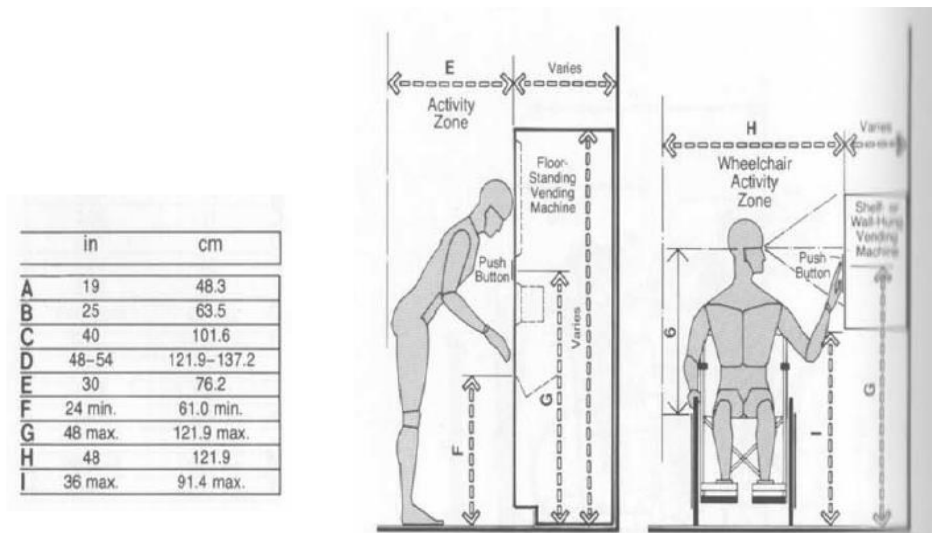


Gambar 2. 26 insulasi kedap suara

Sumber : google

## 2.5 Studi Antropometri

### a. Studi Antropometri Mesin Tiket



Gambar 2. 27 Studi antropometri mesin tiket

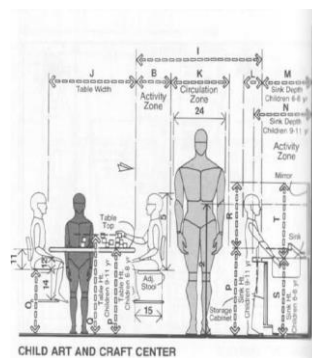
Sumber : Panero, Julius., dan Martin Zelnik. (1980). *Human Dimension & Interior Space*.

London: The Architectural Press Ltd.

Agar memberikan kenyamanan untuk pengunjung serta jarak yang sesuai untuk pengunjung dengan fasilitas yang ada maka diperlukan antropometri mesin tiket otomatis di area lobby.

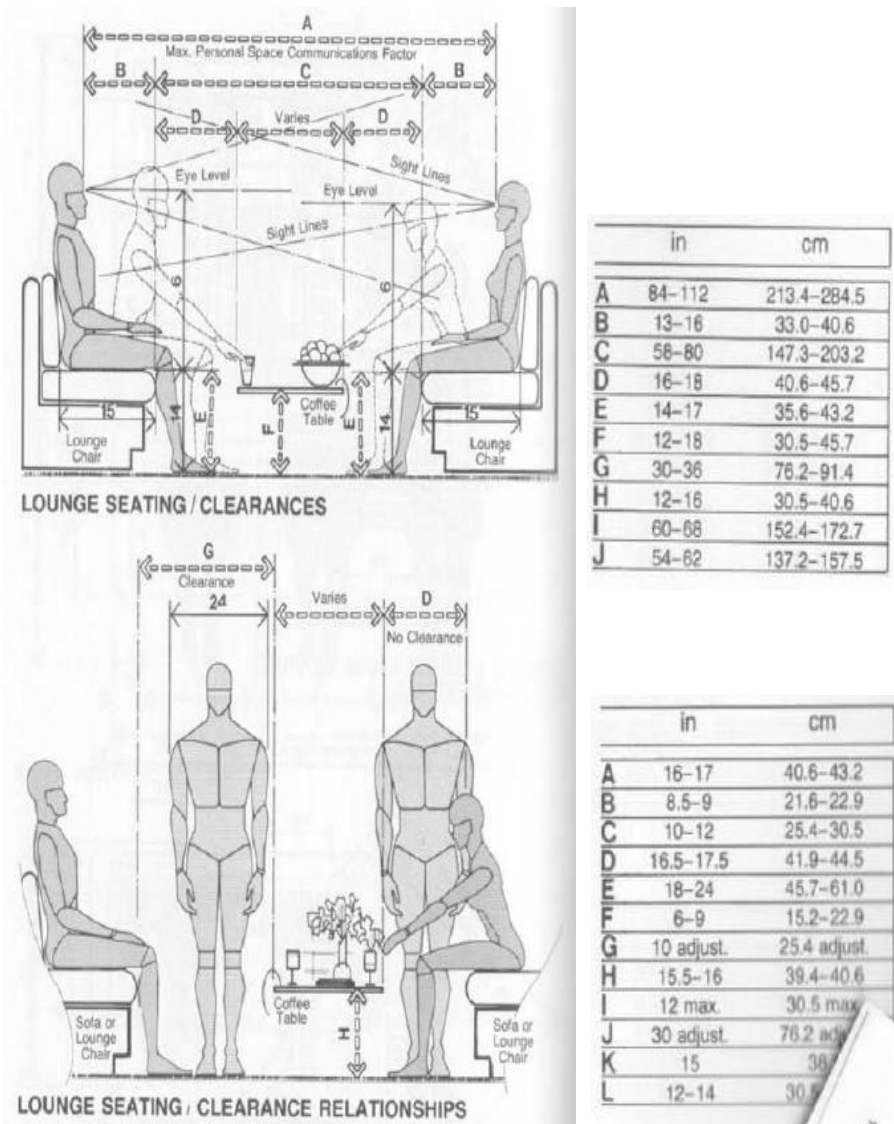
b. Studi Antropometri Lounge

Pada fasilitas ini terdapat area lounge untuk menunggu dan duduk di lobby, agar memberikan kenyamanan bagi pengunjung maka diperlukan jarak yang sesuai antara meja, kursi dan pengguna.



Gambar 2. 28 Studi antropometri

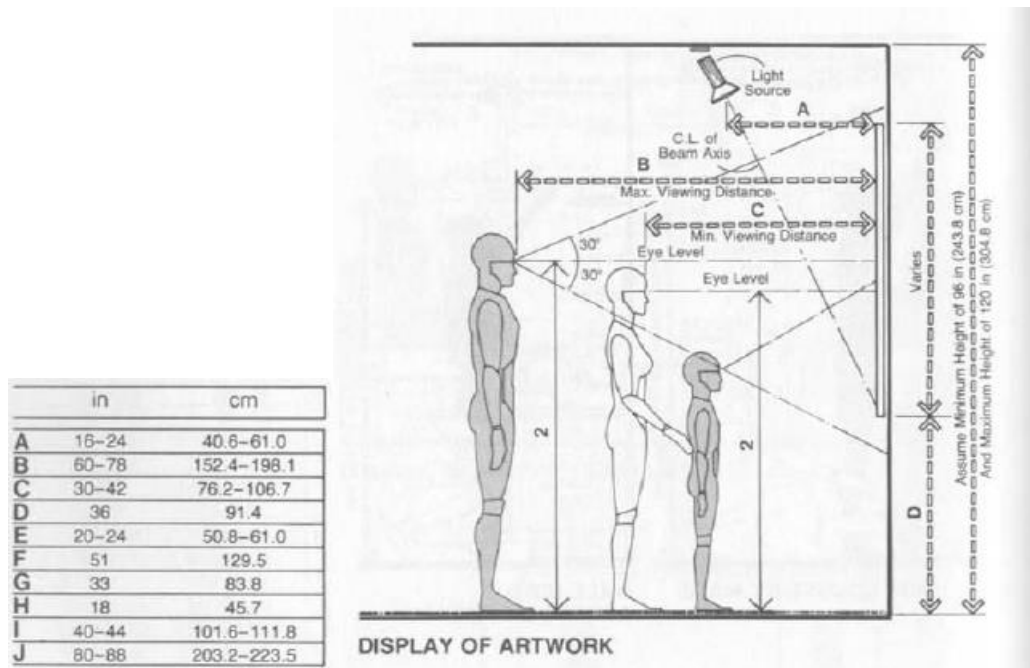
Sumber : Panero, Julius., dan Martin Zelnik.



Gambar 2. 29 Antropometri lounge

Sumber : Panero, Julius., dan Martin Zelnik. (1980). *Human Dimension & Interior Space*. London: The Architectural Press Ltd.

c. Studi Antropometri Display

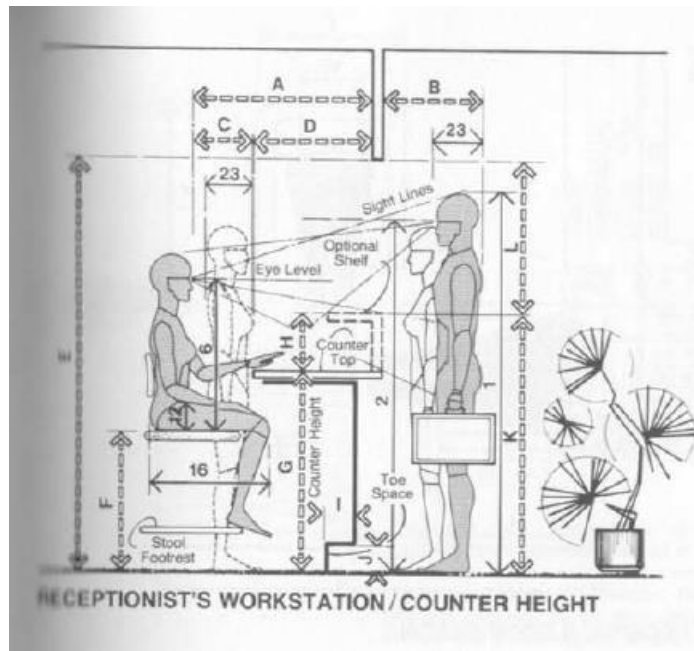


Gambar 2. 30 Antropometri display

Sumber : Panero, Julius., dan Martin Zelnik. (1980). *Human Dimension & Interior Space*.  
London: The Architectural Press Ltd.

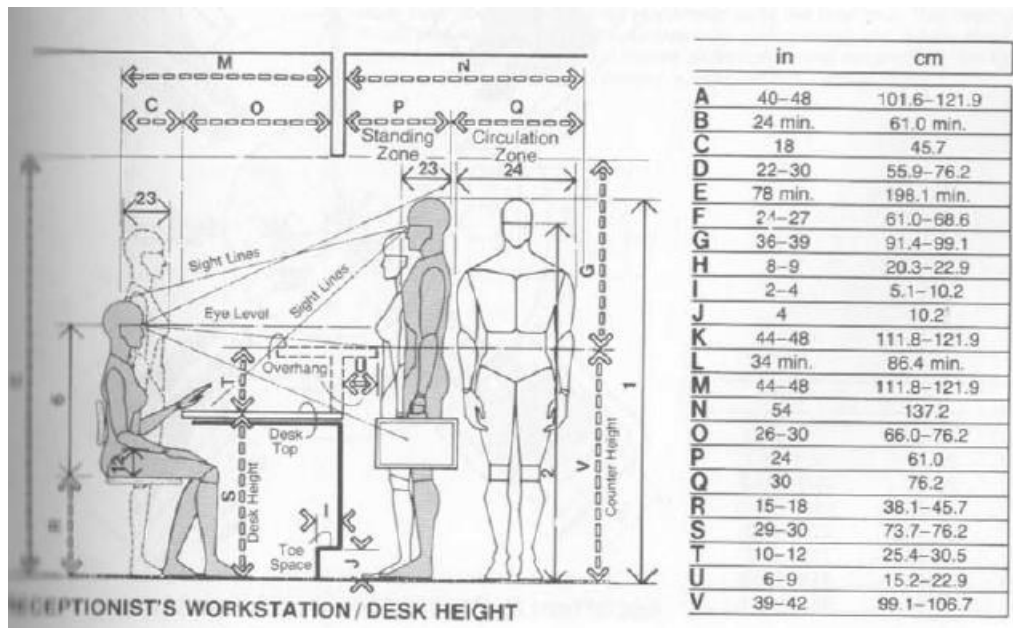
Pada fasilitas ini terdapat beberapa display yang merupakan salah satu media edukasi, untuk menciptakan kenyamanan pada pengunjung yang berada di area tersebut, maka dibutuhkan antropometri display.

d. Studi Antropometri Meja dan Kursi Resepsionis



Gambar 2. 31 Antropometri meja dan kursi resepsionis

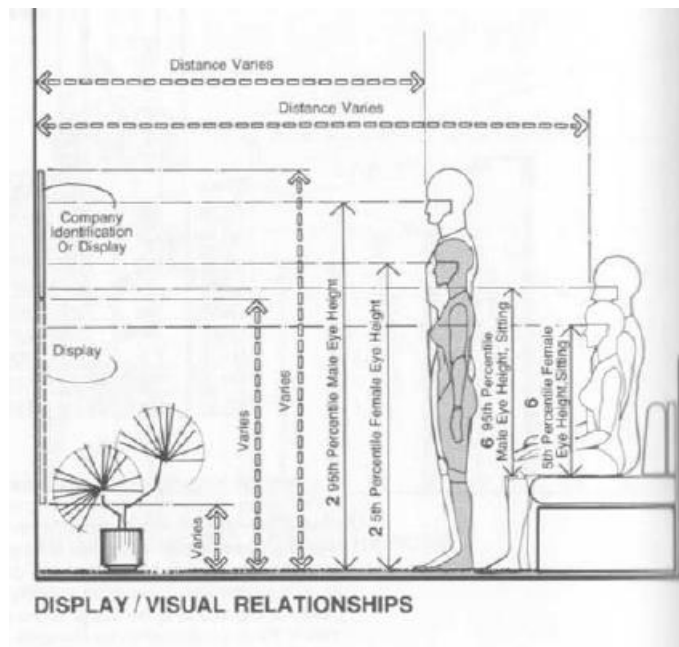
Sumber : Panero, Julius., dan Martin Zelnik. (1980). *Human Dimension & Interior Space*.  
London: The Architectural Press Ltd.



Gambar 2. 32 Antropometri resepsionis

Sumber : Panero, Julius., dan Martin Zelnik. (1980). *Human Dimension & Interior Space*.

London: The Architectural Press Ltd.

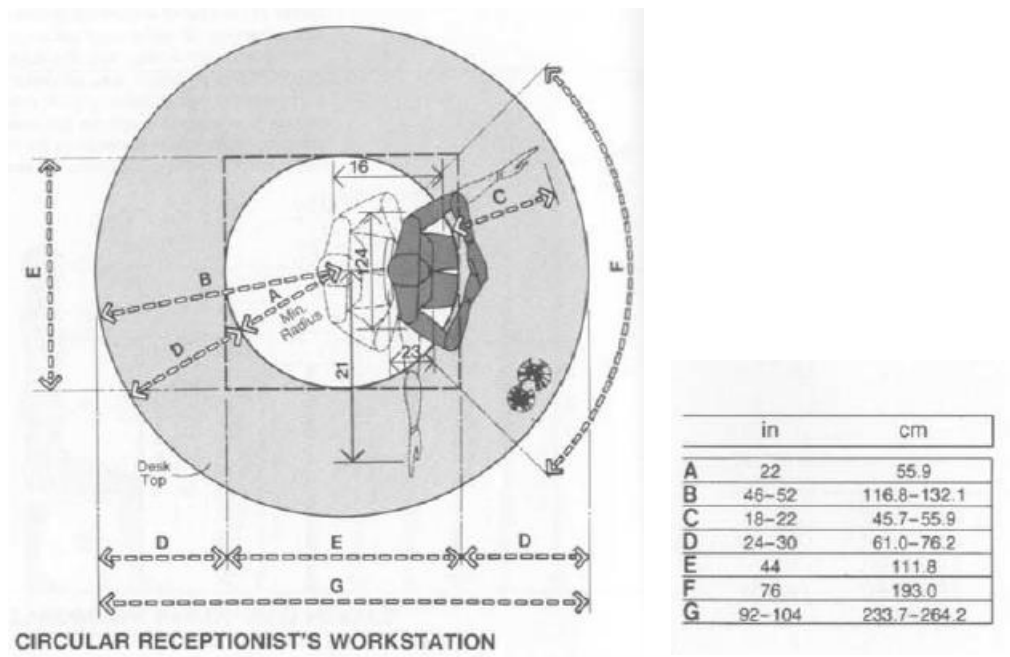


Gambar 2. 33 Antropometri resepsionis

Sumber : Panero, Julius., dan Martin Zelnik. (1980). *Human Dimension & Interior Space*.

London: The Architectural Press Ltd.





Gambar 2. 34 Antropometri resepsionis

Sumber : Panero, Julius., dan Martin Zelnik. (1980). *Human Dimension & Interior Space*.  
London: The Architectural Press Ltd.

Pada fasilitas ini terdapat area resepsionis yang merupakan area interaksi antara pengunjung dengan pengelola, untuk mewujudkan kenyamanan pada pengunjung dan pengelola yang berada di area tersebut, maka dibutuhkan antropometri resepsionis.

## 2.6 Studi Image terkait

Dalam perancangan ini tema dan konsep pada ruangnya tergantung dari latar tempat urban legend yang akan ditampilkan, tempat yang beragam membuat setiap ruangnya memiliki tema yang beragam.





*Gambar 2. 35 Latar tempat urban legend Bandung*

<https://id.pinterest.com/pin/441563938475085444/>

Goa belanda, bangunan peninggalan belanda, patung dengan cerita mistis maupun tempat terjadinya kecelakaan, menjadi pengayaan yang diaplikasikan pada ruangan.



*Gambar 2. 36 Latar tempat urban legend*

<https://id.pinterest.com/pin/441563938475085444/>



*Gambar 2. 37pohon pisang dan suasana pedesaan Bandung*

*sumber : google*

Selain Goa Belanda, bangunan peninggalan belanda, patung dengan cerita mistis maupun tempat terjadinya kecelakaan, pohon pisang dan suasana khas pedesaan Bandung juga diterapkan guna membawa citra kota Bandung sebagai tempat perancangan ini, selain itu dalam urband legend, pohon pisang termasuk tanaman yang berbau mistis.

## **2.7 Studi Banding Denah Usulan “Bandung Creative Hub”**

### **2.7.1 Tinjauan Lokasi**

Bandung Creative Hub dibangun oleh pemerintah Kota Bandung dengan tujuan sebagai tempat berkumpul komunitas Kreatif di Kota Bandung. Didirikan oleh Wali Kota Bandung M. Ridwan Kamil dan Wakilnya Wali Kota Bandung Oded M. Danial pada tanggal 28 Desember 2017. memfasilitasi 16 subsektor ekonomi kreatif. Bandung Creative Hub merupakan salah satu implementasi Bandung Smart City dari Smart Community. Bandung Creative Hub menyediakan fasilitas untuk komunitas kreatif Kota Bandung dapat berkembang, memajukan sector ekonomi kreatif serta mengedukasi. Dalam bangunan ini terdapat sarana dan fasilitas yang cukup lengkap untuk dapat berkumpulnya komunitas kreatif yang ada di Kota Bandung. Harapannya komunitas

tersebut dapat berkembang serta menggerakkan dan memajukan industri kreatif di Indonesia.

Bandung Creative Hub terdapat di jalan Jl. Laswi No.7, Kacapiring, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40271. Letaknya di pusat Kota memungkinkan kemudahan akses untuk mengunjunginya.



Gambar 2. 38 Tinjaun lokasi

<https://www.google.co.id/maps>

## 2.7.2 Tinjauan Bangunan



*Gambar 2. 39 Bangunan BCH*

<https://id.pinterest.com/pin/441563938475085444/>

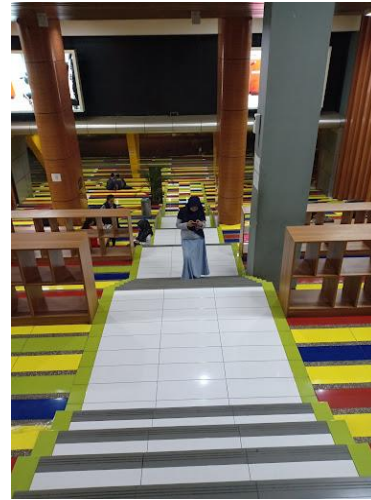
Gedung yang baru diresmikan ini memiliki 5 lantai dan ditambah dengan taman di atasnya. Anda bisa menikmati pemandangan sekeliling Kota Bandung dari atas atap gedung.

Berikut adalah rincian ruangan di tiap lantainya

- Lantai 1
  1. Area lobby
  2. Area kafe
  3. Musala
  4. Pertokoan desain
  5. Lift

- Lantai 2
  1. Area lobby
  2. Area kantor (manajemen)
  3. Area co-working
  4. Area perpustakaan kreatif
  5. area kafe
  6. Lift
  
- Lantai 3
  1. Ruang auditorium
  2. Area studio tari, game animasi dan render
  3. Ruang studio musik
  4. Ruang arsip
  5. Lift
  
- Lantai 4
  1. Area studio fotografi
  2. Ruang kantor
  3. Area kelas 1, 2, 3, dan 4
  4. Lift
  
- Lantai 5
  1. Area aula
  2. Ruang studio kriya dan FEALAC Youth
  3. Ruang studio fashion
  4. Lift





*Gambar 2. 40 Bagian dalam BCH*

<https://id.pinterest.com/pin/441563938475085444/>



*Gambar 2. 41 Bagian dalam BCH*

[https://id.pinterest.com/pin/441563938475085444](https://id.pinterest.com/pin/441563938475085444/)