BAB II

TINJAUAN TEORI DAN DATA PADA PERANCANGAN INTERIOR PUSAT FILM ANAK INDONESIA DI BANDUNG

2.1 Tinjauan Pusat Film Anak

2.1.1 Definisi Pusat

Pusat Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah tempat yang letaknya di tengah yang menjadi pumpunan berbagai urusan.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bawa pusat merupakan segala jenis tempat yang letaknya hanya satu. Dalam perancangan pusat film anak Indonesia ini menyediakan fasilitas tidak hanya berupa menonton tetapi anak dan orang tua diajak untuk mengetahui segala jenis informasi mengenai film anaki Indonesia . serta sifat anak yang aktif , kreatif dan memiliki sifat ingin tau lebih difasilitasi dengan adanya fasilitas ekplorasi film dimana anak dapat menjadi sutrada maupun pemain dalam cerita sebuah film.

2.1.2 Definisi Film

Berbagai definisi film dikemukakan oleh :

1. Menurut sobur (2004) dalam Oktavianus (2015) menyatakan bahwa film adalah suatu bentuk komunikasi massa elektronik yang berupa media audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra, dan

kombinasinya. Film juga merupakan salah satu bentuk komunikasi modern yang kedua muncul di dunia.

2. Film juga menurut Effendy (2003) dalam Oktavianus (2015) adalah medium komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dan pendidikan.
3. Menurut McQuail (2003) dalam Oktavianus Film berperan sebagai sebuah sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum.
4. Definisi film menurut UU 8/1992, adalah karya cipta seni dan budaya merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan sinematografi dengan di rekam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk,jenis dan ukuran melalui proses kimiawi ,proses elektronik,atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat di pertunjukan dan ditayangkan dengan system proyeksi mekanik,elektronik dan lainnya.

   Dari pernyatan diatas dapat disimpulkan bahwa, film merupakan sebuah karya seni yang efektif untuk

menyampaikan sebuah pesan informasi, hiburan serta Pendidikan.

2.1.3 Klasifikasi Rating Film

Dalam film terdapat kalsifikasi rating yang merupakan suatu peraturan pembagian film menurut usianya. Dimana pada sebuah film mempunyai pesan dan cerita yang ingin disampaikan. Pembagian film menurut usianya bertujuan agar setiap film dapat memberikan pesan hiburan, Pendidikan dan informasi yang baik pada setiap usianya masing-masing. Di Indonesia, pengaturan sistem rating ditetapkan oleh pemerintah melalui Lembaga Sensor Film (LSF)sesuai dengan Peraturan Pemerintah (PP) No. 18 Tahun 2014 tentang Lembaga Sensor Film yang terbit pada 11 Maret 2014. Klasifikasinya adalah:

1. Penonton Semua Umur (SU)

   Film ini memiliki beberapa syarat diantaranya bisa ditonton untuk semua umur termasuk anak-anak.

   Film dengan klasifikasi penonton semua umur tidak mengandung unsur kekerasan, tidak mengandung adegan tidak sopan dan tidak menimbulkan ganguan terjadap perkembangan jiwa anak.

2. Penonton usia 13 tahun atau lebih (13+)

Film dengan klasifikasi ini punya kriteria mengandung nilai Pendidikan,budi pekerti, kreativitas, dan ingin menumbuhkan rasa ingin tahu yang positif.

Film dengan klasifikasi 13 tahun lebih dengan usia perlaihan anak-anak ke remaja dan tidak berisi adegan berbahaya dan pergaulan bebas.

3. Penonton usia 17+ tahun atau lebih (17+)

   Film ini membuat adegan dengan sesuai usia 17 tahun ke atas ,seperti unsur seksualitas dan kekerasan yang disajikan secara proporsional dan edukatif serta tak adegan sadisme

4. Penonton usia 21 tahun

   Judul tema maupun dialog ditujukan untuk usia 21 tahun keatas atau orang dewasa.

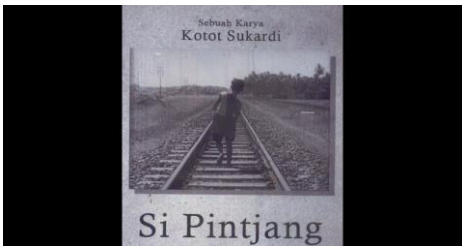
   Adegan visual menayangkan seksualitas serta kekerasan dan sadisme tidak berlebihan.

   Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan dimana pada klasifikasi rating film mempunyai tujuan dan manfaatnya masing-masing sesuai dengan usianya. Jadi film anak merupakan suatu cerita yang mempunyai pesan selain menghibur tentunya dapat memberikan pesan moral dan Pendidikan jika melihat dalam pernyataan diatas.

2.1.4 Film Anak Lokal Indoensia

Berikutn merupakan beberapa film anak Indonesia:

1. Si pintjang pada tahun 1951



Gambar 2.1 cover film Si Pintjang

Sumber : twitter.com

Gambar 2.1 Merupakan cover film dari Si Pintjang yang menceritakan tentang seorang anak laki-laki yang terpisah dari keluarganya pada masa perang penjajahan jepang dan belanda.

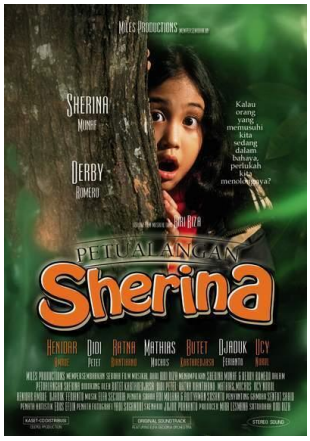
2. Si unyil pada tahun 1981-2003

Gambar 2.2 cover film Si Unyil

Sumber : www.kasetlalu.com

Gambar 2.2 Merupakan cover film seri boneka ini menceritakan tentang seorang anak Sekolah Dasar bernama Unyil yang senang berpetualang bersama Teman-temannya.

3. Petualangan sherina



Gambar 2.3 cover film Petualangan Sherina

Sumber : https//id.delujogy.wordpress.com

Gambar 2.3 Merupakan cover film dari petualangan sherina yang ditayang pada tahun 2000 yang menceritakan tentang seorang anak perempuan yang menyelamtkan temannya dari penculikan.

4. Garuda Didadaku

Gambar 2.4 cover film Garuda di Dadaku

Sumber : https//id.ekoariwibowo13blogspot.com

Gambar 2.5 cover film Garuda di Dadaku 2

Sumber : https//id.imdb.com

Gambar 2.4 Merupakan cover film dari Garuda di Dadaku yang tayang pada tahun 2009 menceritakan tentang perjuangan seorang anak yang mendambakan menjadi pesepak bola professional Indonesia. Film ini mengambarkan rasa nasionalisme cinta tanah air. Pada

gambar 2.5 merupalam cover garuda di dadaku 2 yang di tayang di bhioskop pada 15 desember 2011.

5. Koki cilik

Gambar 2.6 cover film Film Koki Cilik

Sumber : https//id.kincir.com

Gambar.2.7 Cover Film Koki Cilik 2

Sumber : https//id.uwanurwan.com

Gambar 2.6 merupakan cover film koki-koki cilik dimana film ini menceritakan tentang seorang anak yang bernama bima dengan kondisi ekonomi yang kurang mampu mengikuti acara cooking camp yang merupakan sebuah acara yang sangat bergengsi dan mahal. Dengan segala kekurangannya bima harus bersaing dengan lawannya yang

pernah menjuarai acara tersebut sebanyak 3 kali dan bersaing dengan salah satu anak pemilik restoran terkenal. Beruntung bima memiliki teman-teman yang memberikan semangat serta dalam perjalnannya bertemu dengan salah satu master chef terkenal yang mengasingkan diri hingga akhirnya mengajarkan bima memasak walaupun pada awalnya merasa tergangu dengan kehadiran bima. Hingga film ini berlanjut dengan koki cilik yang ke 2. Pada gambar 2.7 merupakan cover dari koki cilik yang ke 2.

6. Laskar Pelangi

Gambar 2.8 Cover film laskar pelangi

Sumber : www.apk pure.com

Gambar 2.9 cover film Laskar Pelangi 2

Sumber : www.tribunnewswiki.com

Gambar 2.8 merupakan cover film Laskar Pelangi dimana film ini menceritakan tentang 10 orang anak dari sekolah kecil belitung yang berusah untuk tetap sekolah entah apapun yang terjadi untuk meraih mimpi atau cita-cita yang mereka inginkan. Hingga film ini berlanjut pada laskar pelangi 2. Pada gambar 2.9 merupakan cover film laskar pelangi 2.

7. Keluarga Cemara

Gambar 2.10 cover film Keluarga Cemara

Sumber : www.kompasiana.com

Gambar 2.10 merupakan cover film Keluarga Cemara yang beradaptasi dari ceritanya terdahulu yang dikemas sebagai cerita bersambung yang menceritakan tentang perjalanan hidup sebuah keluarga yang harus bertahan hidup setelah tulang punggung keluarga mereka jatuh miskin. Mereka sampai harus pindah rumah dan anak-anak ikut membantu bekerja.

8. Ku lari ke Pantai

Gambar 2.11 cover film Ku lari ke Pantai

Sumber : www.kumparan.com

Gambar 2.11 merupakan cover film Ku lari ke Paintai menceritakan tentang perjalanan liburan seorang ibu dan kedua anaknya. Perbedaan kedua karakter anaknya yang sering berseteru membuat ibu dari anak tersebut mengajak liburan dengan perjalanan darat meleati beberapa pulau

karena ibunya tidak ingin kedua anaknya yang masih kecil terus bermusuhan.

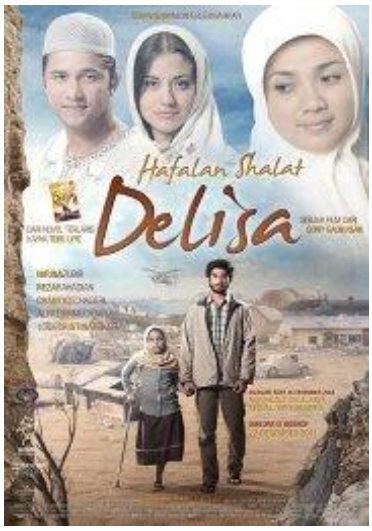
9. Rumah Tanpa Jendela

Gambar 2.12 cover film Rumah Tanpa Jendela

Sumber : www.news.detik.com

Gambar 2.12 merupakan cover film Untuk Rumah Tanpa Jendela yang menceritakan tentang persahabatan dengan status sosial yang berbeda seorang gadis berusia 8 tahun yang hidup di lingkungan perkampungan kumuh dan aldo anak lelaki berusia 11 tahun anak bungsu dari pengusaha sukses yang sedikit terbelakang.

10. Hafalan Shalat Delisha

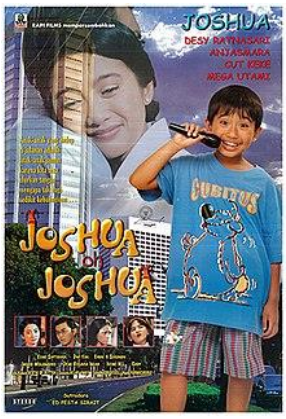


Gambar 2.13 cover film Hafalan Shalat Delisha

Sumber : www.Kompasiana.com

Gambar 2.13 merupakan cover film Hafalan Shalat Delisha yang menceritakan tentang gadis kecil yang selamat dari bencana tsunami aceh. Kisah gadis kecil ini sangat menginspirasi bagaimana di tengah musibah yang ia alami dan sempat terpisah dengan ayahnya dia tetap menjalanin hidup dengan senyum dan bahagia bagaimana ia mengajarkan bagaimana kesedihan bisa menjadi kekuatan untuk bertahan.

11. Joshua Oh Joshua



Gambar 2.14 cover film Joshua Oh Joshua

Sumber : www.idntimes.com

Gambar 2.14 merupakan cover film Joshua oh Joshua merupakan drama musikal yang menceritakan tentang seorang anak laki-laki dari keluarga kaya yang baik hati yang ditemukan disuatu tempat oleh seorang pemulung yang menjadi orang tua angkatnya, meski hidup susah jojo adalah anak yang berprestasi di sekolahnya, mandiri dan anak yang selalu riang.

12. Serdadu kumbang

Gambar 2.15 cover film Serdadu Kumbang

Sumber : http://blog.umy.ac.id/

Gambar 2.15 merupakan cover film Serdadu Kumbang yang mengisahkan seorang anak berbibir sumbing yang bernama amet,amet tidak mengerti dengan cita-citanya.dia sangat bingung, esok dia akan menjadi apa?

13. Tanah Air Beta

Gambar 2.16 cover Tanah Air Beta

Sumber : www.brilio.net

Gambar 2.16 merupakan cover film Tanah Air Beta menceritakan tentang kejadian timor leste melepaskan diri dari pelukan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), Keutuhan keluarga adalah poin penting dalam film ini. Rasa syukur dan saling menghormati sangat ditekankan dalam film ini.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa setiap film anak indonesia mempunyai nilai pesan yang berbeda-beda untuk disampaikan kepada penontonya. Tentunya nilai pesan yang positif yang terkandung dalam film anak indonesia ini dapat mempengaruhi dari setiap pemikiran anak-anak sehingga media pendidikan dan perkembangan anak-anak dapat dilakukan dan disampaikan dengan baik apabila diberikan tayangan yang mendidik.

2.1.5 Genre Film

Berikut merupakan genre film anak :

1. Film Comedy genre terbaik penghilang rasa penat ini disesaki oleh berbagai film terbaik sepanjang masa. Film-film yang mewakili genre komedi ini terbagi ke dalam beberapa sub genre, seperti komedi romantis, parody, slapstick, serta black comedy.

2. Film Drama Musical merupakan film yang biasanya banyak menampilkan music pada setiap adegannya.
3. Film Animasi merupakan genre film yang pengelolaan gambarnya menggunakan bantuan grafika komputer sehingga menghasilkan efek 2 dimensi dan 3 dimensi.
4. Film Fabel

   Fabel merupakan genre film yang menceritakan tentang kisah hidup binatang.
5. Film Fantasi

   Fantasi merupakan genre film yang menceritakan tentang supranatural atau mitologi contohnya seperti gelas yang bisa berbicara.
6. Film Legend

   Film Legend merupakan genre film yang menceritakan kisah sejarah atau *local culture* contohnya : sangkuriang dan hachiko.
7. Film Dokumenter

   Film documenter merupakan genre film yang menceritakan sebuah kisah nyata.

Dari pernyataan diatas banyak memiliki genre atau alur dari sebuah cerita film. Pernyataan ini diambil karena berfungsi terhadap fasilitas studio film. Dimana fasilitas ini mengenalkan dan mempelajari cara membuat film. Dengan adanya fasilitas workshop mengenai pembuatan film anak ini diharapkan agar dapat memperbaiki dan menciptakan film anak yang memunyai kualitas yang baik dari segi isi cerita maupun visualnya.

2.2 Anak

2.2.1 Pengertian Anak

1. Menurut R.A. Koesnan “Anak-anak yaitu manusia muda dalam umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh untuk keadaan sekitarnya”. Oleh karena itu anak-anak perlu diperhatikan secara sungguh-sungguh. Akan tetapi, sebagai makhluk social yang paling rentan dan lemah, ironisnya anak-anak justru sering kali di tempatkan dalam posisi yang paling di rugikan, tidak memiliki hak untuk bersuara, dan bahkan mereka sering menjadi korban tindak kekerasan dan pelanggaran terhadap hak-haknya.

2. Pengertian Anak menurut Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak yang berbunyi : Anak adalah seorang yang belum berusia 18 Tahun termasuk anak yang masih dalam kandungan. Perlindungan Anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh berkembang, dan berpartisipasi, secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

   Dalam pernyataan diatas dapat disimpulkan anak merupakan mahluk sosial yang belum berusia 18 tahun dan memilik perjalanan hidup dengan pengaruh dalam lingkungan keadaan sekitar. Memiliki hak untuk hidup dan tumbuh untuk berkembang.

2.2.2 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Ada beberapa ahli yang mengemukakan tentang teori-teori pertumbuhan dan perkembangan anak.

Kartini Kartono membagi masa perkembangan dan pertumbuhan anak menjadi 5, yaitu :

a. 0 – 2 tahun adalah masa bayi

b. 1 – 5 tahun adalah masa kanak-kanak

c. 6 – 12 tahun adalah masa anak-anak sekolah dasar

d. 12 – 14 adalah masa remaja

e. 14 – 17 tahun adalah masa pubertas awal

Aspek perkembangan anak usia dini meliputi aspek perkembangan fisik, motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan moral, dan aspek perkembangan sosial. Perkembangan aspek fisik, sosial, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain.Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi. Setiap aspek perkembangan tersebut, akan dijabarkan satu persatu, pada pembahasan berikut ini :

1. Aspek Perkembangan Fisik dan Motorik

   Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot terkoordinasi (Hurlock: 1998) dalam Nur (2014). Keterampilan motorik anak terdiri atas keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau

seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri.contohnya seperti menendang, melompat, berlari dan sebagainya.

Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, misalnya memindahkan benda dari tangan, menyusun balok, menulis dan sebagainya.

2. Aspek Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir (Gagne, 1976 : 71) dalam Nur (2014). Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syraraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget. Piaget membagi perkembangan kognitif ke dalam empat fase, yaitu fase sensorimotor, fase praoperasional, fase operasi konkret, dan fase operasi formal".

a. Sensorimotor (usia O - 2 tahun)

Pada masa dua tahun kehidupannya, anak berinteraksi dengan dunia di sekitarnya, terutama melalui aktivitas sensoris (melihat, meraba, merasa, mencium, dan mendengar) dan persepsinya terhadap gerakan fisik, dan

aknvitas yang berkaitan dengan sensoris tersebut. Koordinasi aktivitas ini disebut dengan istilah sensorimotor.

b. Fase Praoperasional (usia 2 - 7 tahun)

   Pada fase praoperasional, anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda di sekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensori motor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Kegiatan simbolis ini dapat berbentuk melakukan percakapan melalui telepon mainan atau berpura-pura menjadi bapak atau ibu, dan kegiatan simbolis lainnya Fase ini rnemberikan andil yang besar bagi perkembangan kognitif anak.

c. Fase Operasi Konkret (usia 7- 12 tahun)

   Pada fase operasi konkret, kemampuan anak untuk berpikir secara logis sudah berkembang, dengan syarat, obyek yang menjadi sumber berpikir logis tersebut hadir secara konkret. Kemampuan berpikir logis ini terwujud dalarn kemampuan mengklasifikasikan obyek sesuai dengan klasifikasinya, mengurutkan benda sesuai dengan urutannya, kemampuan untuk memahami cara pandang orang lain, dan kemampuan berpikir secara deduktif.

d. Fase Operasi Formal (12 tahun sampai usia dewasa)

   Fase operasi formal ditandai oleh perpindahan dari cara berpikir konkret ke cara berpikir abstrak. Keulampuan berpikir

abstrak dapat dilihat dari kemampuan mengemukakan ide-ide, memprediksi kejadian yang akan terjadi, dan melakukan proses berpikir ilmiah, yaitu mengemukakan hipotesis dan menentukan cara untuk membuktikan kebenaran hipotesis

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa anak mempunyai beberapa tahapan usia dalam perkembangannya. Proses perkembangan anak yang dimulai dari usia 2 tahun sampai 12 tahun. Dimana pada usia ini memiliki tahapan perkembangan dimulai dari sensorimotor aktifitas anak mengenai gerakan, mencium, meraba dan mendengar dan di akhiri dengan fase anak- anak 12 tahun yang sudah bisa mengeluarkan ide dan memprediksi apa yang akan terjadi. Tentunya setiap anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik apabila dalam sebuah proses perkembangan anak lingkungan dimulai dari orang tua dan media Pendidikan yang dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

2.3 Tinjauan Galeri

2.3.1 Pengertian Galeri

Menurut arti bahasanya, pengertian galeri dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2003): Galeri adalah selasar atau tempat; dapat pula

diartikan sebagai tempat yang memamerkan karya seni tiga dimensional karya seorang atau sekelompok seniman atau bisa juga didefinisikan sebagai ruangan atau gedung tempat untuk memamerkan benda atau karya seni.

2. Menurut Djulianto Susilo seorang arkeolog, Galeri berbeda dengan museum. Galeri adalah tempat untuk menjual benda / karya seni, sedangkan Museum tidak boleh melakukan transaksi karena museum hanya merupakan tempat atau wadah untuk memamerkan koleksi benda-benda yang memiliki nilai sejarah dan langka (Koran Tempo, 2013).

   Dari pernyataan diatas dapat dikatakan bahwa galeri merupakan tempat untuk memamerkan benda atau karya seni dalam sebuah ruangan. Fimana pada perancangan ini galeri di maksudkan untuk memamerkan karya seni sebuah film anak dari jaman dahulu hingga sekarang.

2.3.2 Prinsip Ruang Galeri

Prinsip perancangan ruang galeri secara umum adalah sebagai berikut :

1. Persyaratan umum

   Menurut Neufert (1996), Ruang pamer pada galeri sebagai tempat untuk memamerkan atau mendisplay karya seni harus memenuhi beberapa hal yaitu: Terlindung dari kerusakan, pencurian, kelembaban, kekeringan, cahaya

matahari langsung dan debu.Persyaratan umum tersebut antara lain :

a. Pencahayaan cukup
b. Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil
c. Tampilan display dibuat semenarik mungkin dan dapat dilihat dengan mudah

Dari pernyataan di atas merupakan standart dari segi pencahayaan pada ruang galeri. Dimana pada ruang galeri yang menampilkan film anak Indonesia trailer di buat lebih minim cahaya. Hal tersebut diterapkan agar pengunjung dapat fokus dan menjaga kualtis gambar atau film yang di tayangkan. Sistem penghawaan pada ruang galeri menggunakan penghawaan buatan ac agar kondisi suhu ruangan lebih terjaga. Penerapan system 3d hologram pada display untuk memperlihatkan benda yang dipamerkan semanarik mungkin.

2. Tata cara display koleksi galeri

Terdapat tiga macam penataan atau display benda koleksi menurut Patricia Tutt dan David Adler (The Architectural Press,

1979), yaitu :

a. In show case

Benda koleksi mempunyai dimensi kecil maka diperlukan suatu tempat display berupa kotak tembus

pandang yang biasanya terbuat dari kaca. Selain untuk melindungi, kotak tersebut terkadang berfungsi untuk memperjelas atau memperkuat tema benda koleksi yang ada.

b. Free standing on the floor or plinth or supports

Benda yang akan dipamerkan memiliki dimensi yang Besar sehingga diperlukan suatu panggung atau pembuatan ketinggian lantai sebagai batas dari display yang ada. Contoh: patung, produk instalasi seni, dll.

c. On wall or panels

Benda yang akan dipamerkan biasanya merupakan karya seni 2 dimensi dan ditempatkan di dinding ruangan maupun partisi yang dibentuk untuk membatasi ruang. Contoh: karya seni lukis, karya fotografi, dll.

Dari pernyataan diatas dapat simpulkan tentang tata cara display galeri yang diterapkan dalam perancangan ini mengguanakan jenis *on wall or panels* dan in show case. Pemilihan display tersebut karena beberapa benda yang di pajang mempunyai ukuran yang kecil sehingga penerapan in show case sangat cocok digunakan dalam perancanga ini. Selain benda koleksi tersebut pada dasilitas ruang galeri menampilkan beberapa trailer film anak yang sudah di pilih untuk di

tayangkan melalui layar sehingga display on wall or panels ini di terapkan dalam perancangan system display pada ruang galeri.

Ada beberapa syarat tentang cara pemajangan benda koleksi seni antara lain sebagai berikut :

a. Random Typical Large Gallery

Penataan benda yang dipamerkan disajikan dengan acak, biasanya terdapat pada galeri yang berisi benda-benda non klasik dan bentuk galeri yang asimetris, ruang-ruang yang ada pada galeri dibentuk mempunyai jarak atau lorong pembatasan oleh pintu. Jenis dan media seni yang ada dicampur dan menguatkan kesan acak. Contoh: menggabungkan display benda 2 dimensi dan 3 dimensi seperti seni lukis dan seni patung.

b. Large Space With An Introductory Gallery

Pengolahan ruang pamer dengan pembagian area pamer sehingga memperjelas tentang benda apa yang dipamerkan didalamnya, pembagian dimulai pada suatu ruang utama kemudian dengan memperkenalkan terlebih dahulu benda apa yang dipajang didalamnya.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan mengenai pengelolaan ruang pamer dimana pada fasilitas ruang galeri dengan storyline mendisplay benda dan

tayangan film anak indoneisa dimulai dari pertama kalinya muncul film anak Indonesia hingga perkembangannya pada saat ini

2.4 3D Hologram

optik yang menampilkan bayangan tiga dimensi berdasarkan peristiwa interferensi yang terekan dalam medium dua dimensi yang disebut juga dengan hologram (Arifah, Azam, Firdausi, 2007) Hologram sering dideskripsikan sebagai gambar tiga dimensi yang berisikan suatu informasi tentang bentuk, ukuran, kekonstrasan, dan kecerahan dari objek yang direkam. Kelebihan hologram yaitu dapat menyimpan informasi yang memuat obyek-obyek 3 dimensi (3D). Obyek ini berbeda dengan obyek di foto atau gambar yang ditampilkan pada flat screen biasa. Tetapi dapat dilihat dari segala arah dan dapat menampilkan obyek secara nyata.

Dari pernyataan diatas merupakan penerapan sistem hologram yang di terapkan dalam ruang galeri film anak Indonesia. Dimana pada fasilitas ruang galeri menampilkan 3d hologram loetong kasaroeng dan beberapa pemeran atau pemain dalam sebuah film. Sistem tersebut dipakai untuk menarik minat dari pengunjung.

2.5 Tinjauan Bioskop

2.5.1 Pengertian Bioskop

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi ketiga, Departemen

pendidikan Nasional, Balai Pustaka, Jakarta, 2001 ;

1. Cineplex merupakan kompleks sinema yang terdapat dalam satu bangunan.
2. Bioskop merupakan pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar (film), yang disorot sehingga dapat bergerak (berbicara); film; gedung pertunjukan film cerita.

   Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bioskop merupakan pertunjukan yang memperlihatkan gambar bergerak yang disorot dalam suatu gedung. Bioskop akan menjadi salah satu fasilitas utama dalam perancangan pusat film anak Indonesia.

2.5.2 Klasifikasi Bioskop

1. Klasifikasi bioskop berdasarkan lokasi :

   A. Key city Bioskop yang berada di kota-kota besar yang memiliki potensi pasar yang handal atau kota utama.

   B. Sub key city Bioskop yang berada di kota-kota yang cukup punya potensi.

C. Up country Bioskop yang berada di kota kecil yang biasa juga disebut kota penunjang yang terletak di sekitar-kota menengah. Hierarki potensi pasar berhubungan dengan strategi penempatan bioskop.

Berdasarkan pernyataan diatas klasifikasi bioskop menurut lokasi pada perancangan ini termasuk kedalam key city bioskop karena lokasi site yang berada di kota bandung yang memiliki potensi besar terhadap potensi pasar serta kota yang termasuk salah satu yang menjadi tujuan wisata.

2. Klasifikasi bioskop berdasarkan banyaknya layar (Edison Nianggolan, 1993), bioskop dibagi menjadi

   A. Bioskop tradisional atau konvensional Bioskop ini hanya mempunyai layar tunggal. Film yang ditawarkan kurang bervariasi, tetapi memilki kapasitas yang besar.

   B. Bioskop Cineplex Bioskop ini mempunyai layar lebih dari satu, sehingga film yang ditayangkan lebih variatif. Memiliki ruang pertunjukan yang banyak dengan tempat duduk yang lebih sedikit.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan dalam perancangan ini klasifikasi bioskop berdasarkan banyaknya layer termasuk dalam konvensional bioskop karena hanya memiliki satu layar untuk penayangan film.

2.5.3 Kriteria Ruang Teater Bioskop

Dalam merencanakan ruang bisokop memiliki standarnya. Berikut standar ruang bioskop menurut (Putu Rusdi, Standar Ruangan Bioskop, Univ.Udayana.2010)

1. *Front-of-house*, bagian depan bioskop, yang berisi ruang: lobby, *foyers (*ruang tunggu), ruang sirkulasi, ruang pendukung seperti toilet dan fungsi servis pengunjung.
2. *House*, ruang audiens atau penonton.
3. *Stage*, panggung atau ruang bidang layar.
4. *Backstage atau back-of-house*, ruang balik layar, tempat segala ruang pendukung operasional pemutaran ditempatkan. Dalam bioskop ruang backstage berupa ruang proyektor dan penyimpanan film.

   Berdasarkan pernyataan diatas standart ruang bioskop harus memiliki ruang tunggu untuk menunggu giliran menonton dari setiap pengunjung, ruang untuk menonton

bagi pengunjung, ruang bidang layar untuk menampilkan gambar atau film bagi pengunjung dan *backstage* ruang pendukung untuk menyimpan proyektor yang berfungsi untuk pemutaran film.

2.5.4 Akustik

Pengertian akustrik menurut KBBI merupakan cabang ilmu fisika yang menyelidiki penghasilan, pengendalian, penyampaian, penerimaan dan pengaruh bunyi. Akustik menurut Bahasa yunani berasal kata dari akaustikos, yang artinya segala sesuatu yang bersangkutan dan berhubungan dengan pendengaran pada kondisi suatu kondisi ruang yang dapat mempengaruhi mutu bunyi sebagaimana pendapat dari pamuji suptandar (J. Pamudji Suptandar, 2004 : 1)

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan pengertian dari akustik merupakan segela sesuatu yang berhubungan dengan bunyi dan pendengaran dalam suatu ruang. Maka dapat dikatakan ketika mendesain suatu ruang kita dapat mengatur suara yang diinginkan maupun yang tidak diinginkan agar setiap aktifitas dari kebutuhan memiliki tingkat kenyamanan yang baik bagi penggunanya.

Jenis auditorium	Volume per tempat duduk penonton, cu ft (cu m)		
	Min.	Opt.	Maks.
Ruang pidato	80 (2,3)	110 (3,1)	150 (4,3)
Ruang konser	220 (6,2)	275 (7,8)	380 (10,8)
Rumah opera	160 (4,5)	200 (5,7)	260 (7,4)
Gereja Roma Katolik	200 (5,7)	300 (8,5)	425 (12)
Gereja Protestant dan tempat ibadah	180 (5,1)	255 (7,2)	320 (9,1)
Auditorium serba-guna	180 (5,1)	250 (7,1)	300 (8,5)
Gedung bioskop	100 (2,8)	125 (3,5)	180 (5,1)

Tabel 2.1 Kebutuhan Akustik ruang Audotorium.

Sumber: Doelle (1990:58)

Pada tabel 2.1 merupakan standart akustik pada suatu ruangan. Mengingat dari kebutuhan akustik ruang yang berbeda-beda pada tabel ini menjelaskan bagaimana konsep akustik pada ruang bioskop.

2.5.5 Audio Visual

Audio visual berasal dari kata *audible* yang artinya didengar dan *Visible* yang artinya dilihat. Dalam kamus besar ilmu pengetahuan audio visual merupakan segala sesuatu yang behubungan dengan penglihatan dan bunyi. Menurut kustandi dan bambang sutjipto (2013) menyatakan bahwa audio visual merupakan cara menghasilkan serta menyampaikan materi dengan mengguanakan alat elektronik untuk menyajikan pesan pesan audio dan visual.

Adapaun jenis media audio visual sebagai berikut:

1. audio visual murni

   merupakan media yang menampilkan unsur suara dan gambar bergerak.

   a. Film bersuara
   b. Video
   c. Televisi

2. Audio visual tidak murni

   Merupakan media yang menampilkan unsur suara dan gambar tidak bergerak.

   a. Sound slide (Film bingkai suara)
   b. Slide tape (film rangkai suara)

Dalam pernyataan diatas dapat disimpulkan audio visual merupakan salah satu media yang digunakan untuk memberikan atau menyampaikan pesan melalui gambar dan suara. Salah satu media display dalam ruang galeri yaitu penayangan film, dimana penayangan film anak Indonesia ada yang masih berupa film bisu atau tidak memiliki suara.

2.6 Biomimicry

Biomimesis atau Biomimikri, secara etimologi terbagi atas dua kata, yaitu Bio dan mimikri (Benyus, 1997). Benyus mendefinisikan Biomimikri sebagai cabang ilmu yang mempelajari gagasan serta proses terbaik yang ada di alam dan meniru desain gagasan serta proses tersebut

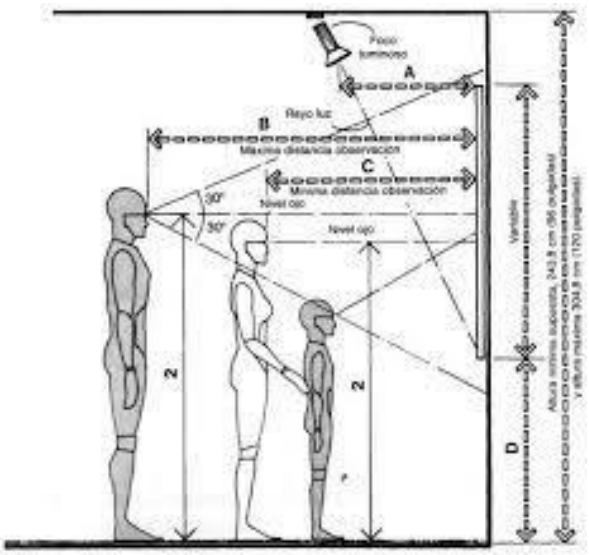
untuk menyelesaikan permasalahan manusia. Zari (2018) menyebutkan di bukunya yang berjudul Regenerative Urban Design and Ecosystem Biomimicry, bahwa Biomimikri merupakan emulasi dari strategi yang ditemukan di lingkungan hidup, yang dijadikan dasar rancangan oleh manusia.

Dari pernyaataan ini merupakan konsep desain yang akan diterapkan dalam perancangan ruang interior pusat film anak Indonesia. Dimana implementasi metamorphosis kupu-kupu akan dijadikan konsep keseluruhan dalam perancangan. Pernerapan membran atau serat dari mahluk hidup ini akan menjadi dasar bentuk design yang akan diterapkan.

2.7 Studi Antropometri

Salah satu hal yang harus di perhatiukan dalam perancangan edukasi film anak Indonesia di bandung adalah studi antropometri. antropometri menurut Stevenson (1989) dan nurmianto (1991) merupakan data numerik tentang dimensi tubuh manusia dengan penanganan masalah desain. Antropometri dibutuhkan untuk menciptakan kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung untuk memaksimalkan dari setiap fungsi dari adanya sebuah fasilitas yang ada dalam “ Perancangan Pusat Film Anak Indonesia di Bandung”. Untuk menunjang kenyamanan dan keamanan pengunjung ada beberapa studi antropometri yang digunakan dalam perancangan ini. Berikut adalah studi antropometri yang digunakan dalam perancangan:

1. Aktifitas melihat atau menonton trailer film

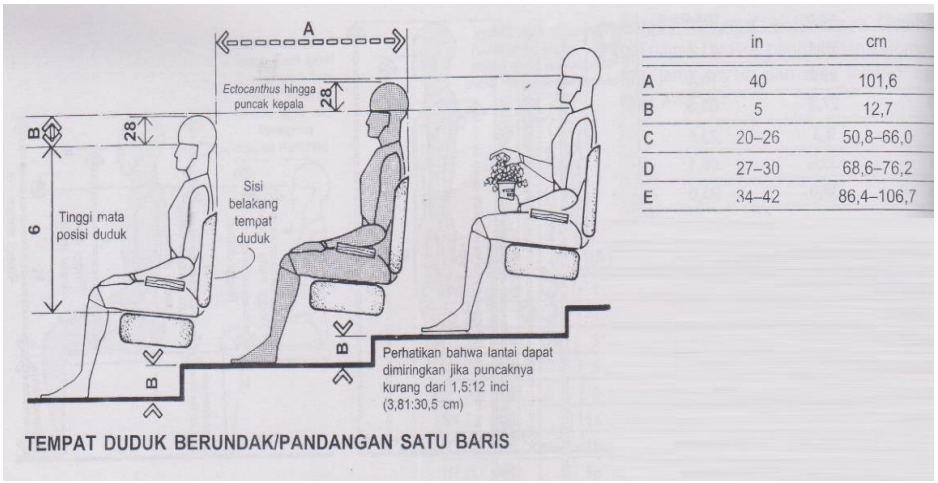


Gambar 2.17 Ergonomi dan Jarak Pandang Manusia

Sumber : Panero, 2003.

Pada area ataupun ruang galeri film anak Indonesia dimana aktifitas menonton trailer film anak indoneisa dengan display monitor untuk menonton maupun melihat display pajangan yang di pamerkan dengan jarak yang nyaman seperti pada gambar 2.17

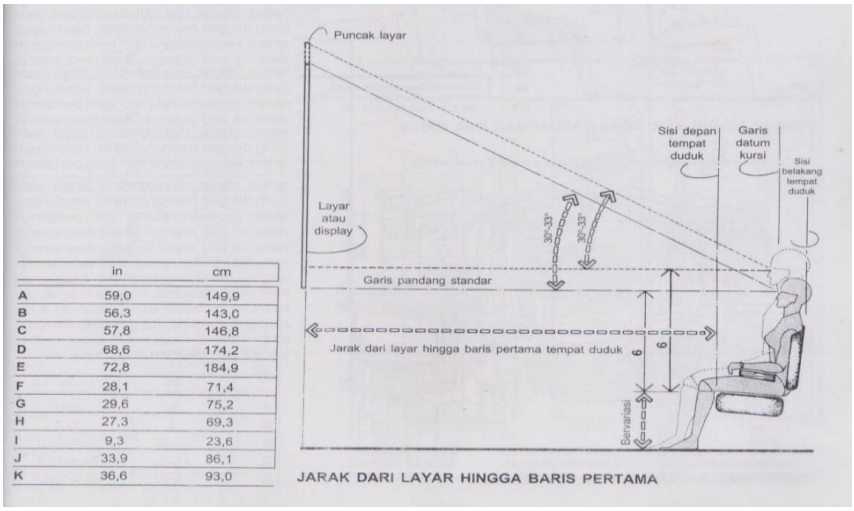
2. Aktrivitas menonton film bioskop



	in	cm
A	40	101,6
B	5	12,7
C	20–26	50,8–66,0
D	27–30	68,6–76,2
E	34–42	86,4–106,7

Gambar 2.18 Antropometri Tempat Duduk Penonton Berundak.

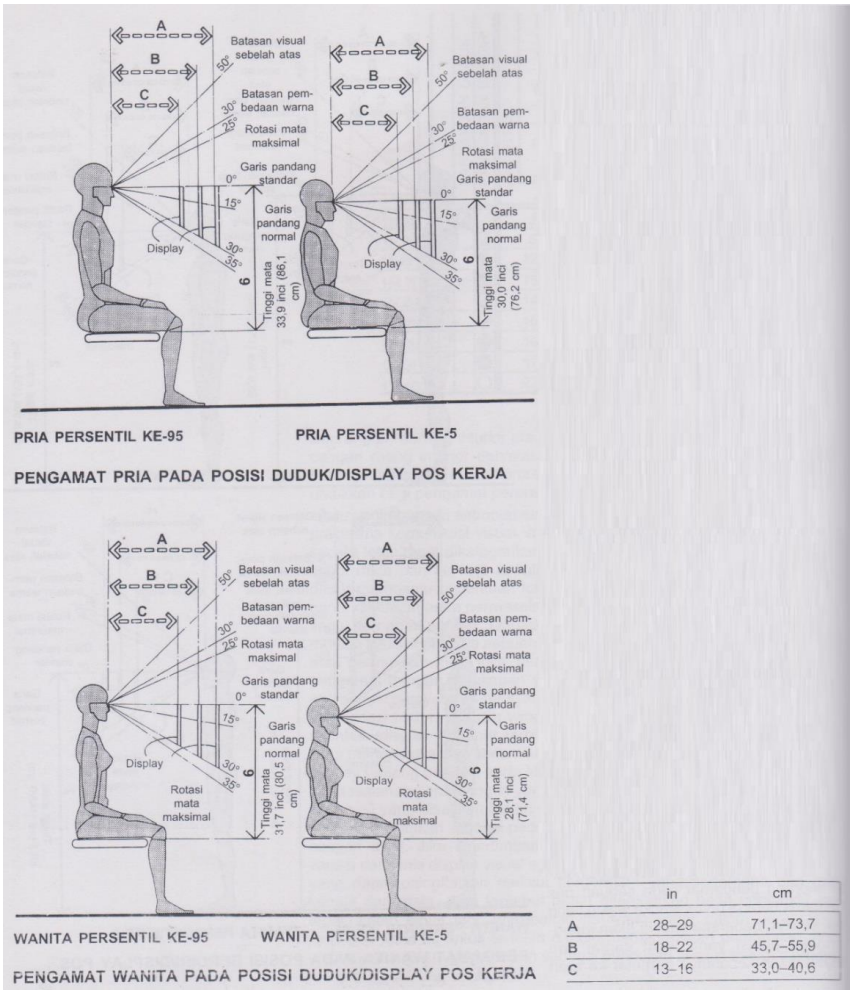
Sumber : Panero, 2003.



	in	cm
A	59,0	149,9
B	56,3	143,0
C	57,8	146,8
D	68,6	174,2
E	72,8	184,9
F	28,1	71,4
G	29,6	75,2
H	27,3	69,3
I	9,3	23,6
J	33,9	86,1
K	36,6	93,0

Gambar 2.19 Antropometri jarak menonton baris pertama.

Sumber : Panero, 2003.



Gambar 2.20 Antropometri Sudut Pandangan Menonton Posisi Duduk.

Sumber : Panero, 2003.

Pada gambar 2.18, 2.19 dan 2.20 menjelaskan tentang antropometri jangkauan jarak pandang, sudut pandang dan standar ketinggian poisisi duduk ketika seseorang menonton film. Studi antropometri tersebut akan di terapkan pada fasilitas ruang menonton yaitu bioskop di perancangan pusat film anak Indonesia di bandung.

2.8 Studi Banding Fasilitas sejenis

Tabel 2.2 studi banding Cinema anak

No	Aspek	Dokumentasi Studi Banding Fasilitas Sejenis	Potensi	Kendala
1.	Kondisi Bangunan	 *box karawaci village-lippo mall* *Sumber https://www.skyscrapercity .com/showthread.php?p=1219212441*	Bangunan ini memiliki bentuk persegi hal ini memudahkan untuk membagi ruang layout untuk ruang menonton	
2.	Fasilitas Luar Bangunan	 Sumber https://www.flickr.com/ photos/72458541@N07/22086605210	Terdapat area parkir yang cukup luas karena bangunan terletak didlam sebuah mall	
3.	Fasilitas Dalam Bangunan	 *Sumber.cinemaxx junior* *Sumber.cinemaxx junior* *Sumber.cinemaxx junior*	Pada cinemaxx junior ini pada awal masuk anak akan disambut dengan playground dimana banyaknya wahana bermain anak seperti trampoline perosotan dan lain-lain. Setelah itu ketika masuk lagi ada sebuah fasilitas game center agar anak-anak ketika menunggu film bida bermain game dan tidak merasa	

			bosan. Setelah itu untuk masuk kedalam bioskop ada di akses yaitu anak-anak bisa melewati perosotan maupun tangga yang telah disediakan.	
4.	Fasilitas Sirkulasi	*Sumber.cinemaxx junior*	Fasilitas yang di gunakan untuk menaiki ruangan maupun masuk kedalam bioskop melalui tangga	
5.	Sistem Penghawan			Bangunan berada dalam sebuah mall sehingga untuk fasilitas penghawaan menggunakan penghawaan buatan melalui ac central
6.	Sistem Pencahayaan	*Sumber.cinemaxx junior*	Menggunakan pencahayaan buatan untuk menerangi setiap ruang dan beberapa menggunakan pencahayaan pada wall treatment	

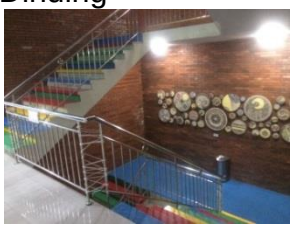
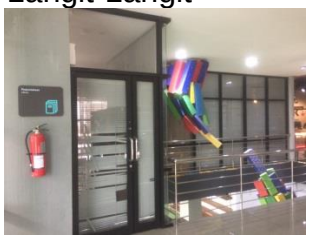
7.	Sistem Keamanan	*Sumber.cinemaxx junior*	Sistem keamanan pada seiap ruangan menggunakan material yang tidak keras yang dapat membayakan keselamatan bagi anak seperti pelapisan rumput sintetis pada area tangga	

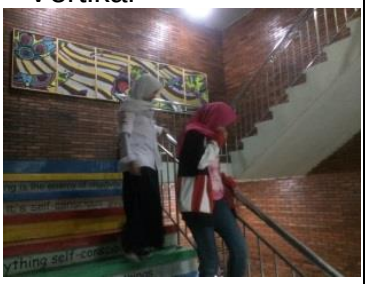
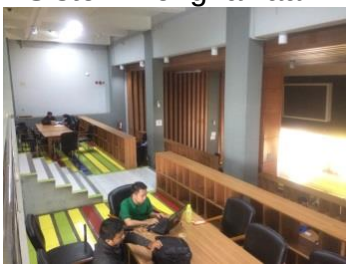
2.9 Studi Site Lapangan Yang Dipilih

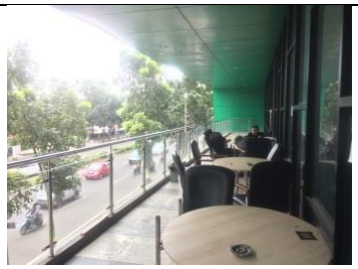
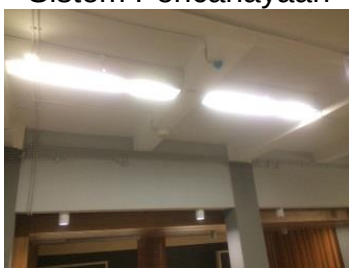
Studi lapangan yang dipilih oleh penulis adalah Bandung Creative Hub yang berlokasi di Jl. Laswi No.7, Kacapiring, Batununggal, Kota Bandung – Jawa Barat 4027. Bandung creative Hub digunakan oleh penulis sebagai studi Site Lapangan karena sesuai dengan kebutuhan ruang serta memiliki denah *existing theater* yang tentunya harus memiliki tinggi bangunan yang sesuai dengan kebutuhan. Lokasi yang terletak strategis dan mudah untuk diakses menggunakan kendaraan pribadi maupun umum. Sehingga cocok dengan Perancangan interior pusat film anak Indonesia di bandung.

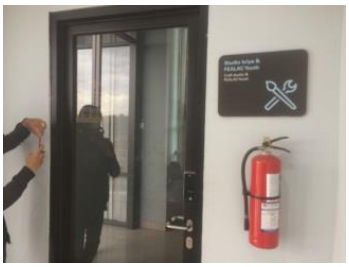
Tabel 2.3 Tabel studi site Bandung Creative Hub

No	Aspek	Dokumentasi Studi Banding Fasilitas Sejenis	Potensi	Kendala
1	Kondisi Bangunan		Bangunan mempunyai bentuk persegi panjang yang dimana hal tersebut dapat memudahkan dalam layout dan juga gubahan ruang.	
2	Interior	• Lantai 	Setiap ruangan lebih didominasi dengan penggunaan keramik, hal tersebut dapat berpotensi untuk menciptakan design interior yang lebih unik karena keramik tersedia dalam beragam bentuk, ukuran, warna, pola dan juga tekstur.	Keramik dapat menimbulkan kesan dingin, jika keramik basah akan sangat tidak enak untuk di injak karena licin. Akses penyandang disabilitas hanya lift, aksesibilitas ramp tidak tersedia di tangga utama.

		• Dinding  	Pada beberapa sebagian ruang lebih menggunakan gypsum, hal ini memiliki potensi jika terjadi perombakan ruang akan lebih gampang karena tidak perlu membobok semua dindingnya, selain itu juga penggunaan gypsum dapat menjaga suhu suatu ruangan.	Selain material gypsum Tidak tahan terhadap air dan juga tidak tahan terhadap benturan. Jika pemakaiannya untuk dinding maka harus lebih di perhatikan perawatannya.
		• Langit-Langit ) 	Pada bagian langit-langit lebih di dominasi oleh material gypsum, hal tersebut berpotensi untukmeminimalisasi bising hingga 70 persen, selain itu gypsum lebih efektif menahan rembetan api	Material gypsum Tidak tahan terhadap air dan juga tidak tahan terhadap benturan.

			ketika terjadi kebakaran.	
		• Fasilitas Sirkulasi Vertikal  	Pada bagian basement terdapat tangga yang langsung bias mengakses ke semua lantai, dimulai dari basement sampai lantai 5 bangunan. Pada bagian lobi utama terdapat tangga yang langsung bias mengakses ke lt.2 dan terdapat fasilitas lift dan juga ramp untuk penyandang disabilitas.	Fasilitas sirkulasi vertical untuk barang disamakan dengan fasilitas sirkulasi vertical untuk umum.
		• Sistem Penghawaan 	Pada ruang lobi utama terdapat fentilasi bukaan udara yang sangat besar, dan lobi utama langsung terhubung	Letak bangunan yang berada di pinggir jalan menyebabkan penghawaan alami yang tercemar, sehingga

			dengan lantai 2, sehingga hal tersebut berpotensi membuat penghawaan yang sangat baik.	walaupun memiliki bukaan yang besar untuk penghawaan, tetap saja harus menggunakan penghawaan buatan.
		• Sistem Pencahayaan  	Penggunaan pencahayaan alami pada bangunan ini lebih mendominasi ketimbang pencahayaan buatan, hal tersebut berpotensi penghematan sumber energi.	Sumber pencahayaan alami terkadang dirasa kurang efektik karena intensitas cahaya nya tidaklah tetap, dan sumber cahaya alami matahari menghasilkan suhu panas terutama pada siang hari.
3	Sistem Keamanan	• Jalur Evakuasi 	Jalur evakuasi untuk keluar bangunan jika terjadi bencana terbilang mudah, karena ada pada setiap lantai, untuk tujuan jalur evakuasinya sendiri berada di	Tangga darurat untuk jalur evakuasi berada di luar bangunan, hal tersebut bisa saja menimbulkan hal yang tidak di inginkan jika kepanikan

		  	lt.1 dekat mushola. Selain tangga darurat untuk jalur evakuasi, pada setiap lantai disediakan alat pemadam kebakaran dan juga sprinkler.	menyebabkan berdesak-desakan saat evakuasi berlangsung.