BAB IV

KONSEP PERANCANGAN

4.1 Konsep dan Tema Museum Film Indonesia

4.1.1 Konsep Perencanaan Museum Film Indonesia

Konsep yang akan diterapkan pada Museum Film Indonesia ini adalah Industri Film, konsep ini merupakan sebuah konsep yang menampilkan citra tentang dunia perindustrian film seperti Warner Bros, Universal, Marvel, Pixar dll, yang memiliki beberapa studio dan film set seperti set sebuah mini teater untuk syuting film-film mereka, citra perindustrian film digunakan dengan tujuan untuk meperlihatkan citra tentang sejarah perkembangan perindustrian film Indonesia dari tahun ke tahun berdasarkan genre film yang ada.

Untuk mendukung konsep yang mengangkat tentang perkembangan perindustrian film ini maka gaya desain yang akan diterapkan pada Museum Film Indonesia adalah *Futuristic* dan *Industrial.* Gaya futuristik sendiri merupakan gaya yang identik dengan masa depan dan hal-hal yang paling sensitif berhubungan dengan masa depan yaitu teknologi dan informasi, dan Gaya industrial merupakan gaya desain yang menggunakan teknik penerapan instrumen yang berkaitan dengan dunia perindustrian. Kesamaan ciri khas dari industrial dan futuristik adalah berbentuk bebas, fungsional dan

menitik beratkan pada penggunaan material yang bersifat fabrikasi dan solid seperti besi, kaca, plastik dll.



Gambar 4.1 *The Last Templar Studio Film Sets*
(Sumber : fadainc.ca (9 April 2015))



Gambar 4.2 *Warner Bros Film Harry Potter Studio Set*
(Sumber : warnerbros.com (9 April 2015))

4.1.2 Tema Perencanaan Museum Film Indonesia

"Mesin Waktu" merupakan tema yang diangkat untuk mendukung konsep desain perindustrian film yang mengacu pada sejarah perkembangan perfilman di Indonesia. Tema ini diangkat untuk menggambarkan perjalanan dunia perfilman di Indonesia sejak tahun 1900 hingga sekarang, yang terus mengalami perkembangan di setiap era dari mulai ide cerita bahkan teknik pengambilan gambar *(shooting)* dan *post-production* film tersebut. Selain itu tema ini juga akan menjadi faktor utama yang sangat berpengaruh bagi psikologi setiap pengunjung agar dapat merasakan atmosfer seperti berada dalam perjalanan waktu tentang perkembangan dunia perfilman Indonesia.



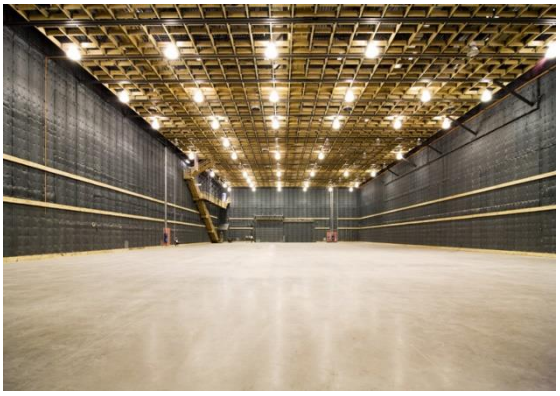
Gambar 4.3 Ilustrasi Mesin Waktu *By* Iranian Scientist *(Sumber : softpedia-static.com (9 April 2015))*



Gambar 4.4 Ilustrasi Jam tangan Mesin Waktu *(Sumber : ablogtowatch.com (9 April 2015))*

4.2 Konsep Bentuk (Dinding, Langit-Langit, Lantai, Furniture)

Konsep bentuk yang di aplikasikan dominan dengan bentuk-bentuk yang simetris untuk bentukan dari treatment ceiling dan lantai, sedangkan bentuk yang dinamis diterapkan pada dinding dan furniture. Pada treatment yang berbentuk simetris akan dibuat lebih mengacu pada gaya industrial, seperti pada ceiling yang akan di treatment partisi dan *rigging* yang digantung seperti suasana studio film dengan dilengkapi dengan beberapa *spot light* yang mengarah langsung ke beberapa objek atau benda koleksi. Untuk treatment berbentuk dinamis yang diterapkan pada furniture dan dinding akan mengacu pada gaya futuristik.



Gambar 4.5 *Ceiling Set Studio Film Warner Bros*

(Sumber : warnerbros.com (9 April 2015))



Gambar 4.6 *Futuristic Long Bench*

(Sumber : flickr.com (9 April 2015))

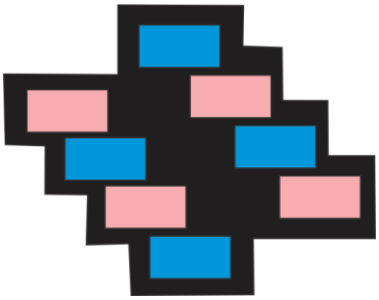
4.3 Konsep Organisasi Ruang

Konsep organisasi ruang yang digunakan yaitu organisasi ruang secara *cluster*. Organisasi ruang *cluster* ini digunakan dengan tujuan agar pembagian area pameran yang diurutkan berdasarkan genre film lebih tertata secara berurut sehingga dapat mengendalikan suasana hati pengunjung, dengan mengatur posisi genre film. Setiap display dengan kategori genre yang berbeda merupakan salah satu faktor yang dapat

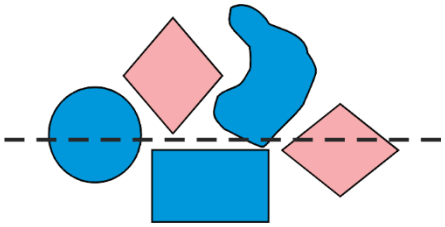
merubah suasana hati pengunjung dengan menerapkan atmosfer setiap genre film tersebut pada interior bangunan.

Berikut ciri – ciri organisasi ruang cluster :

- Dihubungkan oleh sel-sel ruang yang memiliki fungsi dan sifat visual dasar yang serupa.
- Dapat berupa ruang-ruang yang berbeda.
- Fleksibel, dapat bertumbuh dan berubah
- Kondisi simetris atau aksial yang dapat menunjukan keutamaan suatu ruang atau sekelompok area ruang.



Gambar 4.7 Organisasi Ruang Cluster
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4.8 *Organisasi Ruang Cluster*
(Sumber : Dokumen Pribadi)

4.4 Skema Warna

Konsep warna dasar yang di aplikasikan untuk mendukung tema *"Mesin Waktu"* dan gaya futuristik yaitu warna yang bercahaya dan memberikan kesan hangat, nyaman dan aman seperti krem, kuning/emas, dan cokelat. sedangkan warna yang akan mendukung gaya industrial yaitu warna logam yang sedikit bias seperti gradasi abu-abu/perak. Warna-warna yang termasuk dalam kategori warna netral tersebut dapat menimbulkan kesan tua

pada setiap bagian ruangan yang akan mudah dikolaborasikan dengan warna yang beragam pada display yang mengikuti pada tema genre film.



Gambar 4.9 Gradasi Warna Cokelat Pastel
(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4.10 Gradasi Warna Abu-abu
(Sumber : Dokumen Pribadi)



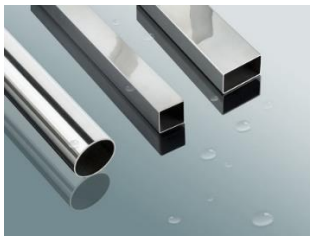
Gambar 4.11 Warna Krem
(Sumber : Dokumen Pribadi)



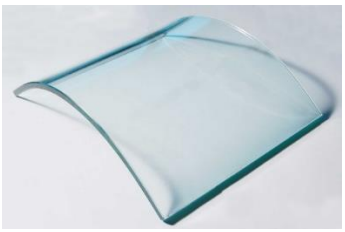
Gambar 4.12 Warna Silver
(Sumber : Dokumen Pribadi)

4.5 Skema Material

Material yang akan digunakan dan di *expose* yaitu material-material yang lebih memiliki fungsi untuk menciptakan atmosfer ruangan agar terkesan futuristik dan industrial yang menitik beratkan pengaplikasian salah satu material utama untuk treatment pada bagian interior yaitu *steinless steel*, sedangkan untuk material pendukung lainnya yaitu kaca, *acrylic, HPL, PVC* dan material lainnya yang merupakan hasil proses industri.



Gambar 4.13 *Steinless Steel*
(Sumber : teachstarter.com (9 April 2015))



Gambar 4.14 *Kaca*
(Sumber : teachstarter.com (9 April 2015))



Gambar 4.15 HPL
(Sumber : teachstarter.com
(9 April 2015))



Gambar 4.16 *PVC*
(Sumber : teachstarter.com
(9 April 2015))

4.6 Konsep Utilitas

Konsep utilitas adalah konsep yang lebih fokus pada sisi kenyamanan dan fungsi internal suatu bangunan seperti pencahayaan, penghawaan, akustik, dan keamanan.

4.6.1 Konsep Pencahayaan

Pencahayaan pada ruang pamer terbagi menjadi dua yaitu yang bersifat umum (*general lighting*) dan pencahayaan yang bersifat khusus. Untuk pencahayaan yang bersifat umum menggunakan pencahayaan menyebar dengan menggunakan armatur *downlight* dengan reflektor putih dan jenis lampu LED. Sedangkan untuk benda koleksi yang dipamerkan menggunakan percahayaan yang bersifat khusus, yaitu *Spot Light*.

Konsep pencahayaan yang akan digunakan pada bangunan Museum Film Indonesia ialah merupakan pencahayaan *artificial* dengan warna cahaya

yang dapat mendukung warna dasar dari skema warna dan menimbulkan kesan tua dan hangat yaitu lampu-lampu dengan jenis *warm light.*



Gambar 4.17 *Warm Light Lamp*
(Sumber : boston.com
(9 April 2015))



Gambar 4.18 *Ergin Marbles Statue with Warm Light Lamp*
(Sumber : rusmuseum.ru (9 April 2015))

4.6.2 Konsep Penghawaan

1. Mengoptimalkan kondisi udara dan memperlancar aliran udara dengan cara membuat ventilasi, jalusi, dll.
2. Menjaga kelembapan ruangan dengan cara :
   - Menggunakan sistem air conditioning pada area-area private seperti guestrooms dan office.
   - Menggunakan material berpori (porous material) untunk mengurangi kelembapan.
3. Mengeluarkan udara kotor, bau dan panas dalam ruangan lebih cepat dengan cara mengunakan AHU (*AIR Handling Unit*) mengolah udara kotor menjadi udara sejuk.

Penghawaan dalam sebuah museum harus diperhatikan agar benda koleksi tidak cepat rusak oleh suhu. Ruang pamer dan gudang memiliki kelembaban

udara 40%-60% sehingga udara tidak terlalu basah maupun tidak terlalu kering. Sedangkan untuk ruang pamer, suhu diatur agar stabil pada suhu 18º-20ºC.



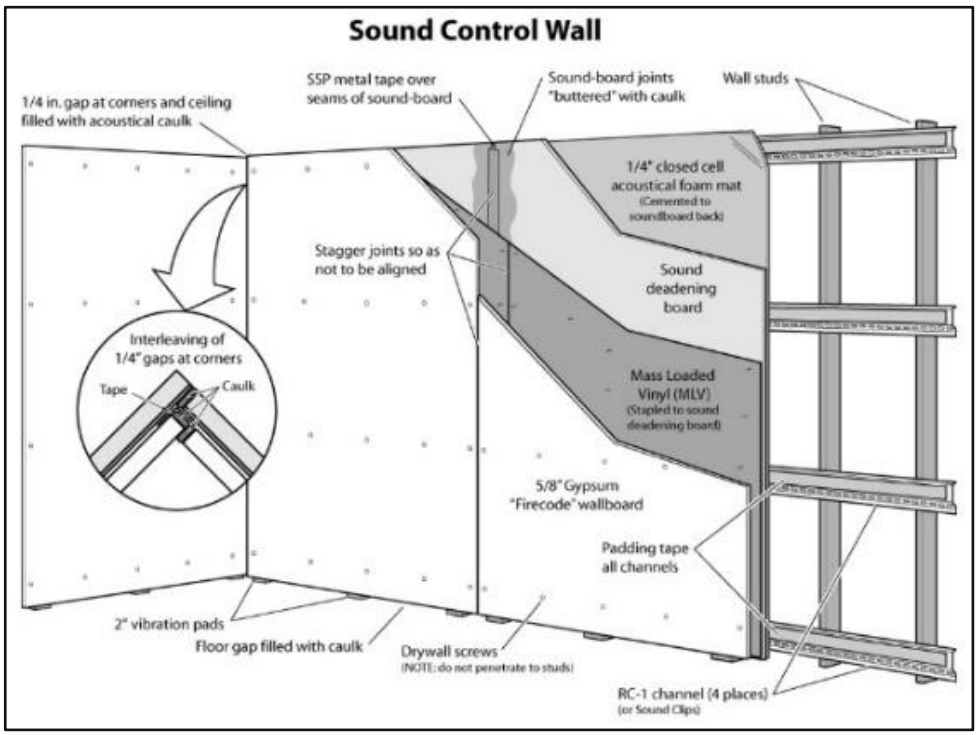
Gambar 4.19 *Air Handling Unit*
(Sumber : pro-ductclean.com
(9 April 2015))



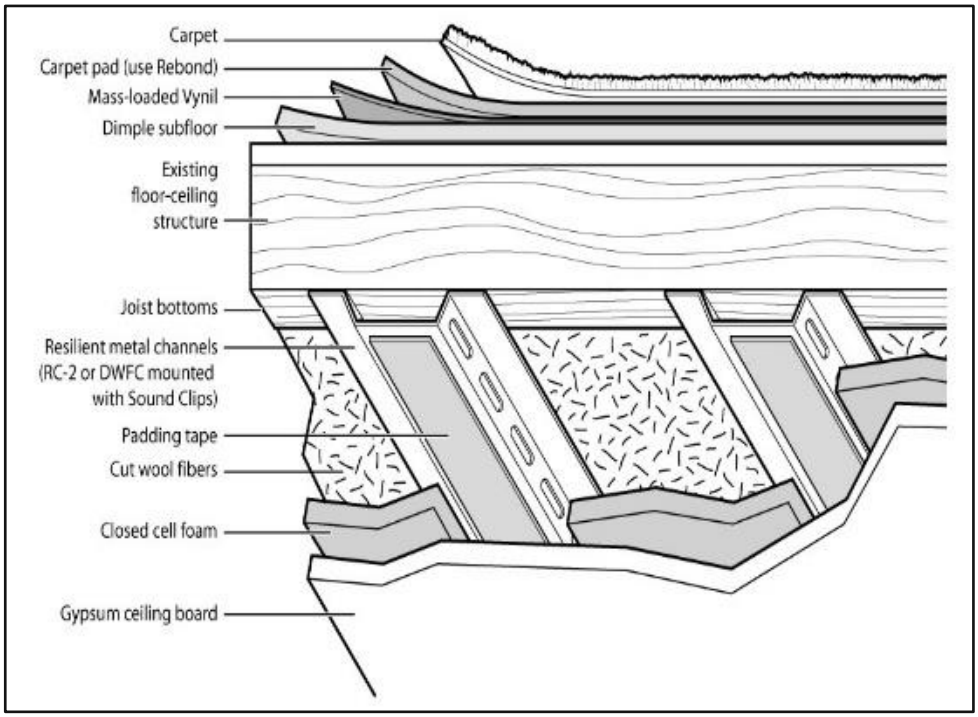
Gambar 4.20 *Dehumidifier*
(Sumber : meaco.com
(9 April 2015))

4.6.3 Konsep Akustik

Konsep Akustik lebih fokus dan dimaksimalkan pada ruang pamer dengan menggunakan panel gypsum dan *vinyl wall* sebagai pelapis dinding setengah bata pada ruang. Penggunaan pelapis tersebut juga diperuntukkan agar dalam pemasangan display yang di treatment tidak merusak existing dan memudahkan pemindahan objek koleksi.



Gambar 4.21 Cara mengontrol Akustik pada Dinding
(Sumber : soundproofing.org (9 April 2015))



Gambar 4.22 Akustik pada Ceiling
(Sumber : soundproofing.org (9 April 2015))

4.6.4 Sistem Mekanisme Lampu

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini mulai banyak bangunan di Indonesia yang menggunakan konsep *"Smart Building".*

"Smart Building" adalah bangunan yang menggunakan *Building Automation System* (BAS) atau disebut juga dengan *Intelligent Building System* (IBS). IBS adalah teknologi dengan instalasi yang memungkinkan seluruh perangkat fasilitas gedung untuk dapat dirancang dan diprogram sesuai kebutuhan, keinginan & kontrol otomatis terpusat. Penggunaan sistem ini dapat menghemat banyak energi karena seluruh peralatan dirancang agar dapat digunakan dengan lebih efektif dan efisien.

Untuk mewujudkan konsep *"Smart Building"* di Museum Film Indonesia ini maka akan digunakan sistem mekanisme lampu dengan sistem nirkabel *(wireless)* yang memiliki ruang kontrol utama *(server)* berada satu ruangan dengan ruang kontrol kamera keamanan (*CCTV).* Selain dapat di kontrol dari ruang kontrol utama *(server)* setiap lampu juga dapat dikontrol dengan menggunakan *remote* dan juga *smartphone* selain dapat meminimalisir banyaknya kabel pada *ceiling* hal ini juga dapat memudahkan para karyawan khususnya penjaga keamanan untuk mengontrol lampu dari pos jaga atau ruangan yang jauh dari posisi penjaga keamanan berada.

Berikut beberapa contoh merk lampu dengan sistem nirkabel *(wireless)* yang mendukung untuk bangunan yang memiliki konsep *"Smart Building" :*



Gambar 4.23 *LIFX White 800 Wi-FI LED Smart Bulb*
(Sumber: http://www.lifx.com/products/)
(Diakses : 7 Agustus 2015)



Gambar 4.24 *LIFX The Original Wi-Fi LED Smart Bulb*
(Sumber: http://www.lifx.com/products/)
(Diakses : 7 Agustus 2015)



Gambar 4.25 *LIFX The Original Wi-Fi LED Downlight*
(Sumber: http://www.lifx.com/products/)
(Diakses : 7 Agustus 2015))



Gambar 4.26 *Philips Hue Personal Wireless Lighting*
(Sumber: http://www2.meethue.com/*)*
(Diakses : 7 Agustus 2015)

4.6.5 Konsep Keamanan

Museum Film Indonesia memiliki beberapa sistem keamanan yang bertujuan untuk menjaga keamanan dan keselamatan barang koleksi, pengelola, pengunjung dan gedung museum sendiri. Keamanan museum untuk Museum Film Indonesia ini diantaranya adalah;

Untuk konsep keamanan tebdiri dari 3 bagian :

1. Pencegahan kecelakaan

- Menggunakan material yang tidak licin pada lantai
- Menggunakan material yang tidak kasar (dapat mengakibatkan luka jika tergores material tersebut)
- Menggunakan material/bahan yang tidak mengandung zat kimia berbahaya

2. Pencegahan kebakaran

- Aktif (*Smoke & fire detector, fire alarm, springkler, fire hydrant, fire extinguisher*)
- Pasif (tangga darurat, *sign system*)

3. Pencegahan kejahatan

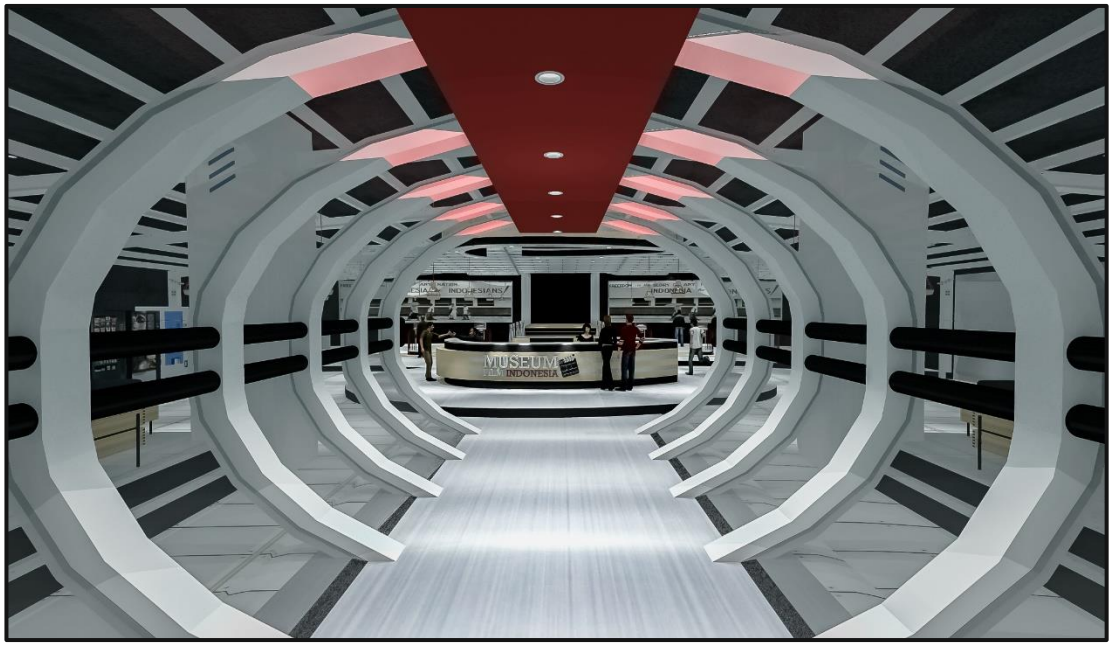
- Sistem penguncian museum
- CCTV
- Alarm dan Satpam



Gambar 4.27 Alat-Alat Pengamanan

(Sumber: www.caryperkins.com (9 April 2015))

4.7 Perspektif Perancangan Museum Film Indonesia



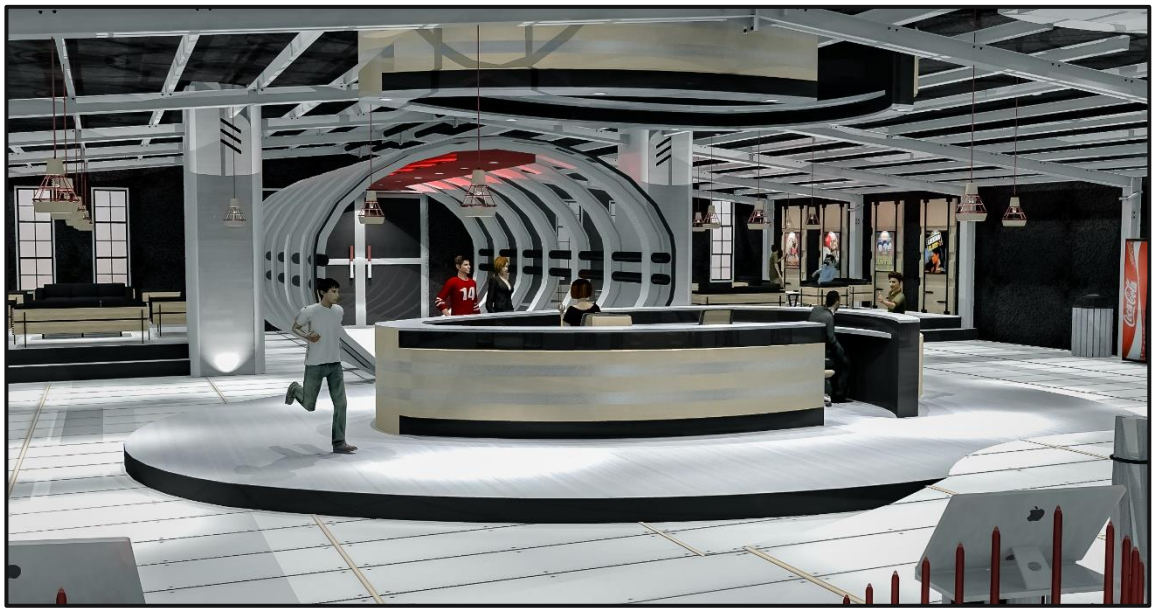
Gambar 4.28 *Main Lobby View 1; Entrance Gate*

(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4.29 *Main Lobby View 2*

(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4.30 *Main Lobby View 3*

(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4.31 *Main Lobby Lounge View 1*

(Sumber : Dokumen Pribadi)



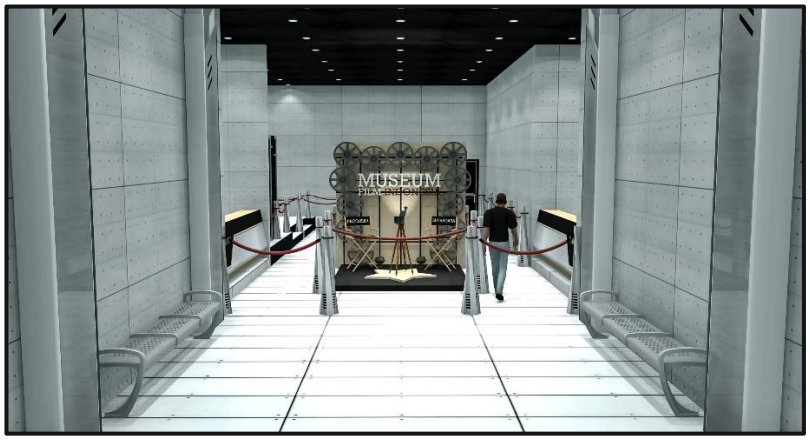
Gambar 4.32 *Main Lobby Lounge View 2*

(Sumber : Dokumen Pribadi)



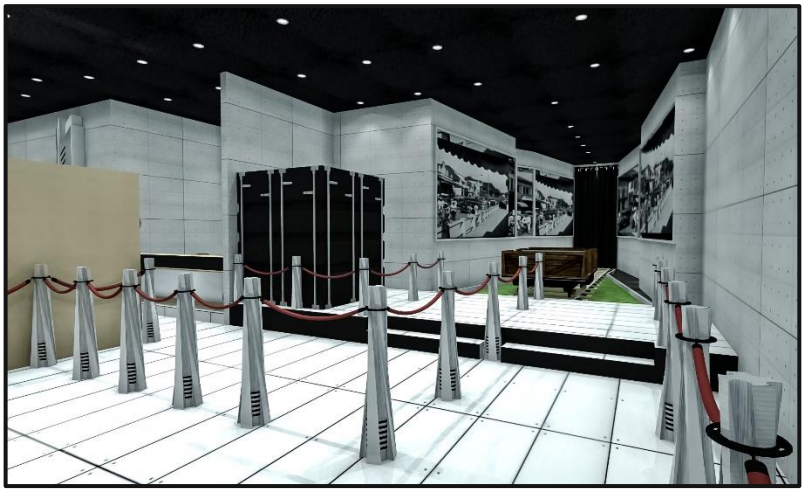
Gambar 4.33 *Main Lobby Museum Information Access*

(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4.34 *Lobby Museum (Exhebition Area) View 1*

(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4.35 *Lobby Museum (Exhebition Area) View 2*

(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4.36 *Exhebition Area Cinematography Equipment*

(Sumber : Dokumen Pribadi)



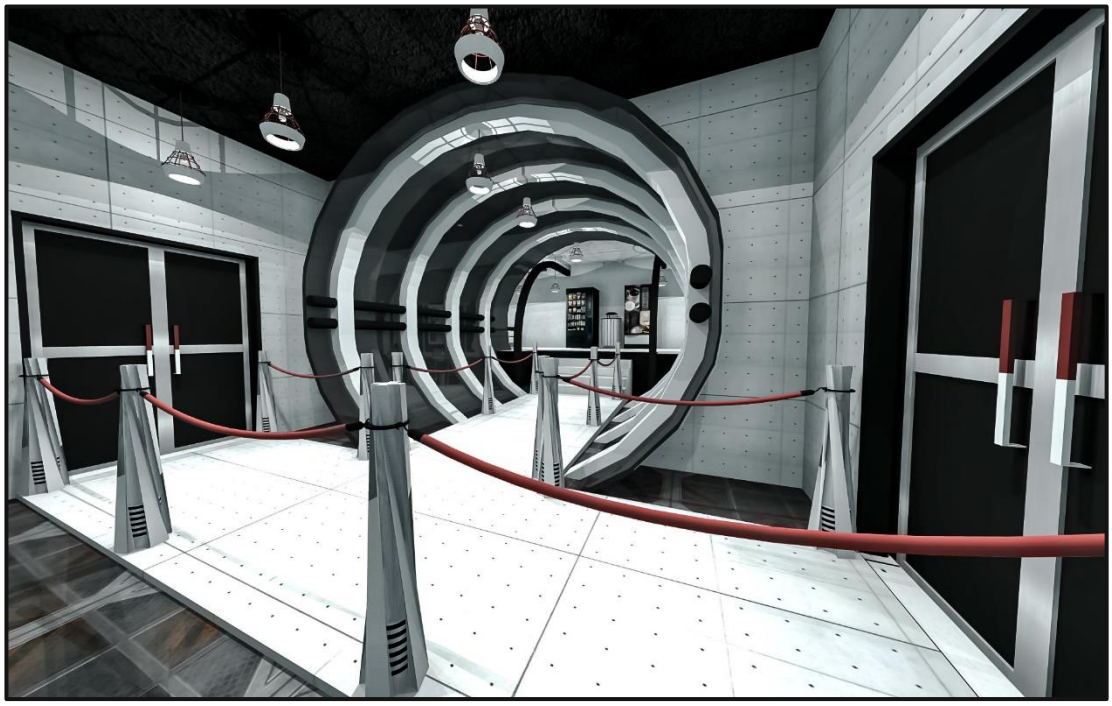
Gambar 4.37 *Exhebition Area Indonesian Cinema View 1*

(Sumber : Dokumen Pribadi)



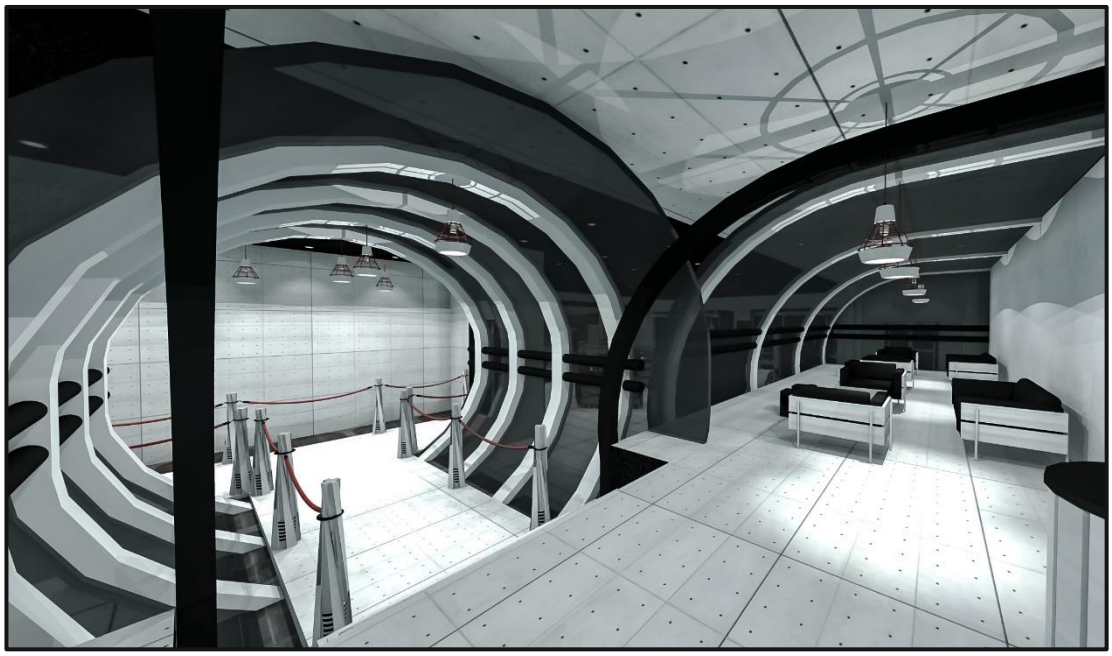
Gambar 4.38 *Exhebition Area Indonesian Cinema View 2*

(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4.39 *Exhebition Area Indonesian Hallway to Lounge*

(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4.40 *Lounge Exhebition Area Indonesian Cinema*

(Sumber : Dokumen Pribadi)