# BAB II

# TINJAUAN TEORI DAN DATA MUSEUM FILM INDONESIA

## 2.1 Tinjauan Umum Museum

### 2.1.1 Pengertian Museum

Definisi museum menurut beberapa lembaga pemerintahan di Indonesia dan *International Council of Museum*, yaitu sebagai berikut :

- "Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap dan tidak mencari keuntungan melayani masyarakat dan perkembangan, terbuka untuk umum, untuk mengumpulkan, merawat, memamerkan untuk tujuan penelitian, pendidikan, hiburan, dan benda-benda bukti material dengan lingkungannya." *(Departemen Pendidikan Kebudayaan Dirjen Kebudayaan, 1999)*
- "Museum merupakan gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum seperti peninggalan sejarah, seni dan ilmu". *(Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Basaha, 1999)*
- "Tempat menyimpan barang kuno". *(Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Basaha, 1999)*
- "Museum menurut *International Council of Museum* UNESCO adalah setiap badan atau lembaga yang tetap, diusahakan untuk kepentingan umum, dengan tujuan untuk memelihara, menyelidiki dan memperbanyak pada umumnya, khususnya memamerkan kepada

khalayak ramai guna penikmatan dan pendidikan, kumpulan-kumpulan obyek dan barang-barang berharga bagi kebudayaan, koleksi barang-barang kesenian, sejarah, ilmiah dan taknologi, kebun raya dan binatang dan aquarium." *(Dikutip dari situs : http://icom.museum/ pada tanggal 22 januari 2015)*

Salah satu tujuan dalam menentukan kebijakan edukasi adalah mempertimbangkan hubungan antara edukasi dengan benda benda koleksi. koleksi museum terdiri dari artefak atau spesimen sejarah alam, benda benda teknik atau bahan bahan arsip. Selanjutnya museum harus bekerja sama dengan karyawan ahli dalam bidang tersebut untuk mengembangkan tujuan edukasi secara relavan. Dengan demikian setelah tujuan ditetapkan, museum dapat merancang program program edukasi di museum untuk pemahaman aspek kuratorial dan pengetahuan dari benda benda koleksi museum tersebut. *(Widadi, 2010:98)*

### 2.1.2 Tujuan Museum

Tujuan museum adalah untuk melestarikan dan memanfaatkan bukti material manusia dan lingkungannya, untuk ikut serta membina dan mengembangkan seni, ilmu dan teknologi dalam rangka peningkatan penghayatan nilai budaya dan kecerdasan kehidupan bangsa. (*Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992*)

### 2.1.3 Persyaratan Museum

Bangunan museum yang baik dituntut oleh persyaratan tertentu yang diharapkan akan menjadi suatu museum yang dapat berfungsi dengan baik. Secara fungsional bangunan museum terdiri dari bangunan pokok dan bangunan penunjang, antara lain :

1. Bangunan pokok terdiri dari:
    a. Pameran tetap
    b. Pameran temporer
    c. Auditorium
    d. Kantor administrasi dan perpustakaan dan ruang rapat
    f. Laboratorium konservasi
    g. Studio preparasi,
    h. *Storage* (Ruang Penyimpanan)
2. Bangunan penunjang terdiri dari:
    a. Keamanan/pos jaga,
    b. *Gift shop* dan kafetaria,
    c. *Ticket box* dan penitipan barang,s
    d. *Lobby*/ruang istirahat,
    e. Toilet,
    f. Tempat parkir, pertamanan, dan pagar

*(Sumber : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1992)*

## A. Persyaratan Lokasi Museum

Dalam konteks urban, pemilihan lokasi tapak proyek didasarkan pada kriteria-kriteria sebagai berikut :

- Posisi yang strategis dan aksesibel, sehingga dapat dengan mudah dijangkau dari berbagai penjuru wilayah.
- Citra Wilayah yang sesuai
- Terdapat kemudahan srana komunikasi dan transportasi.
- Tingkat kepadatan lalu lintas dan kebisingan.
- Peruntukan lahan sesuai dengan fungsi bangunan (RUTK).
- Tersedianya sarana penunjang (fasilitas umum) yang dapat dicapai dengan jarak lelah pejalan kaki.
- Tersedianya infrastruktur kawasan yang memadai.

*(Sumber : icom.museum/ (*diakses pada tanggal 5 april 2015*))*

## B. Persyaratan Bangunan

Dalam pembuatan pra-desain gedung museum harus sudah dipikirkan ruangan-ruangan yang diperlukan untuk kepentingan museum. Dalam mendirikan gedung museum tidak sarankan hanya memikirkan kemegahan atau keindahan tetapi harus sanggup menyelamatkan obyek museum, personil museum, dan pengunjung museum. Gaya dan penampilan arsitektur museum sebaiknya dapat menjangkau lapisan masyarakat atas, menengah, dan rendah ditinjau dari keadaan sosial ekonomi masyarakat. Berikut ini adalah syarat-syarat pembangunan museum, yaitu :

1. Syarat-syarat umum bangunan

   a. Bangunan dikelompokan dan dipisahkan menurut :

      - Fungsi dan aktifitasnya
      - Ketenangan dan keramaian
      - Keamanan

   b. Pintu masuk utama adalah untuk pengunjung museum.

   c. Pintu khusus untuk lalulintas koleksi, bagian pelayanan, pekantoran, rumah jaga serta ruang-ruang pada bangunan.

   d. Area publik/umum, terdiri dari :

      - Bangunan utama (pameran tetap dan pameran temporer)
      - Audiotorium, keamanan, giftshop, dan kafetarian,ticket box dan penitipan barang , lobby/ruang istirahat, toilet, taman, dan tempat parkir.

   e. Area semi publik, terdiri dari :

      - Bangunan administrasi (termasuk perpustakaan dan ruang rapat)

   f. Area private terdiri dari :

      - Laboratorium konservasi
      - Studio preparasi
      - *Storage* dan ruangan studi koleksi

2. Syarat-syarat khusus bangunan

   a. Bangunan Utama (pameran tetap dan pameran temporer).

   b. Bangunan Audiotorium harus :

      - Mudah dicapai oleh umum.

- Dapat dipakai untuk ruang pertemuan, diskusi, ceramah.

c. Bangunan Khusus :

Terdiri dari : Laboratorium konservasi, studio preparasi, storage dan koleksi harus daerah tenang, mempunyai pintu masuk, memiliki sistem keamanan yang baikyang menyangkut segi-segi kontruksi maupun spesifikasi ruang.

d. Bangunan Administrasi :

- Terletak strategis baik terhadap pencapaian umum maupun terhadap bangunan-bangunan lain.
- Mempunyai pintu masuk khusus.

*(Sumber : icom.museum/ (*diakses pada tanggal 5 april 2015*))*

## C. Persyaratan Koleksi Museum

Yang di maksud dengan koleksi museum adalah sekumpulan benda-benda baik material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan satu atau berbagai bidang dan cabang ilmu pengetahuan, berikut persyaratan koleksi museum yaitu :

a. Mempunyai nilai sejarah dan ilmiah.

b. Dapat diindentifikasikan mengenal wujudnya.

c. Harus dapat dijadikan dokumen.

d. Dapat dijadikan suatu monument atau bakal jadi munumen.

f. Benda asli, replika atau reproduksi yang syah menurut persyaratan museum.

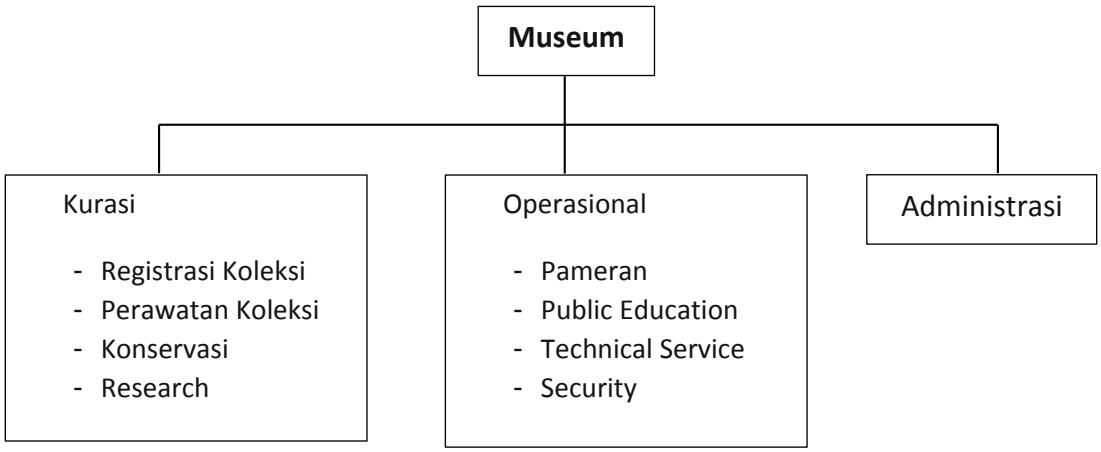
*(Sumber : icom.museum/ (*diakses pada tanggal 5 april 2015*))*

### D. Persyaratan Peralatan Museum

Peralatan museum harus memiliki sarana dan prasarana yang berkaitan erat dengan kegiatan pelestarian, seperti vitrin *(display yang menempel pada interior),* sarana perawatan koleksi (AC, *dehumidifier*), pengamanan (CCTV, alarm), lampu, label dll. Secara garis besar peralatan museum dapat dibagi menjadi 2 yaitu peralatan kantor dan teknis. Suatu museum tidak dapat berfungsi dengan baik apabila dalam operasionalnya tidak didukung dengan peralatan yang lengkap baik peralatan kantornya maupun peralatan teknis.

*(Sumber : icom.museum/ (*diakses pada tanggal 5 april 2015*))*

## 2.1.4 Struktur Organisasi Museum




**Gambar 2.1** Struktur Dasar Museum

*(Sumber: Dexter Lord, Gail & Lord, Barry (1999).*
*E-book The Manual of Museum Planning 2nd Edition.)*

Pada dasarnya struktur kerja museum terbagi atas 3 kelompok kerja yaitu administrasi, kurasi dan operasional.

a. Bagian Administrasi :

- Bertugas menangani masalah administrasi kantor dan pegawai.
- Mengelola keuangan.
- Mengelola rumah tangga, kebersihan dan logistik.
- Pengamanan terhadap fisik bangunan museum.
- Mengusahakan penerbitan katalog atau leaflet untuk museum.

b. Bagian Kuratorial :

- Menangani masalah konservasi, diantaranya :
    1. Pengadaan
    2. Registrasi
    3. Identifikasi

- Menangani masalah preservasi diantaranya :
    1. Pemeliharaan benda koleksi
    2. Fumigasi
    3. Restorasi

c. Bagian Operasional :

- Menangani masalah preparasi pameran
- Menangani masalah edukasional
- Pelayanan masyarakat
- Menangani masalah keamanan

## 2.2 Tinjauan Umum Perfilman Indonesia

### 2.2.1 Sejarah Singkat Perkembangan Perfilman di Indonesia

#### A. Awal Sinema Indonesia Era 1926 – 1949

Menurut *Sinematek Indonesia* (2013), Pada masa penjajahan Belanda sekitar tahun 1900-an masyarakat kita sudah mengenal adanya film atau yang lebih dikenal dengan "*Gambar Hidoep*". Hal ini dibuktikan dengan adanya koran *Bintang Betawi* No.278, 5 Desember 1900 yang memuat iklan bioskop. Seni pertunjukkan film pada masa itu diselenggarakan oleh orang Belanda. Jenis bioskop terbagi menjadi tiga golongan berdasarkan status penonton, yaitu bioskop untuk orang Eropa, bioskop orang menengah, dan golongan orang pinggiran.

Pada tahun 1925 sebuah artikel di koran masa itu, De Locomotif, memberi usulan untuk membuat film. Pada tahun 1926 dua orang Belanda bernama L. Heuveldorp dan G.Kruger mendirikan perusahaan film, Java Film Company di Bandung dan pada tahun yang sama mereka memproduksi film pertamanya berjudul *Loetoeng Kasarung* (1926), yang diangkat dari legenda Sunda. Film ini tercatat sebagai film pertama yang diproduksi di Indonesia dan ini dianggap sebagai sejarah awal perfilman Indonesia. Film ini diputar perdana pada 31 Desember 1926.




**Gambar 2.2** Poster Film Pertama di Indonesia
Loetoeng Kasarung (1926)
*(Sumber Gambar : id.wikipedia.org (5 April 2015))*

Berikut daftar beberapa film-film yang memiliki peranan dalam perkembangan perfilman pada awal sinema Indonesia era 1926 – 1949 :

**Tabel 2.1** Daftar film pada awal sinema Indonesia era 1926 – 1949

| No | Judul Film | Tahun Produksi | Sutradara | Studio (Diproduksi oleh) |
|---|---|---|---|---|
| 1 | *Loetoe Kasarung* * | 1926 | G. Kruger<br>L. Heuveldorp | Java Film Coy |
| 2 | *Eulis Atjih* * | 1927 | G. Kruger | Java Film Coy |
| 3 | *Lily Van Java* | 1928 | Nelson Wong | Halimoen Film |
| 4 | *Resia Borobudur* | 1928 | ? | Nansing Film |
| 5 | *Setangan Berloemoer Darah* | 1928 | Tjoe Hong Bok (Pengarang) | Nansing Film |
| 6 | *Karnadi Anemer Bangkong** | 1930 | G. Kruger | Kruger Filmbedriff |
| 7 | *Atma De Visher* | 1931 | G. Kruger | Kruger Filmbedriff |
| 8 | *De Stem des Bloed* | 1930 | Ph. Carli | Cosmos Film Corp |
| 9 | *Karina's Zelfopoffering* | 1932 | Ph. Carli | Cosmos Film Corp |
| 10 | *Nyai Dasima* | 1930 | Lie Tiek Swie | Tan's Film |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11 | *Si Tjonat* | 1930 | Nelson Wong | Batavia Film |
| 12 | *Lari Ke Arab* | 1930 | Wong Bersaudara | Halimoen Film |
| 13 | *Pareh* | 1935 | Albert Balink, Mannus Franken | Java Pacific Film |
| 14 | *Terang Boelan / Het Eilan der Droomen* * | 1937 | Albert Balink Saeroen | ANIF |
| 15 | *The Jungle Princess* | 1936 | William Thiele | ANIF |
| 16 | *Alang-alang* | 1939 | The Teng Chun | Java Industrial Film |
| 17 | *Rentjong Atjeh* * | 1940 | The Teng Chun | Java Industrial Film |
| 18 | *Djantoeng Hati* | 1941 | Njoo Cheong Seng | Majestic Pictures |
| 19 | *Asmara Moerni* | 1941 | Rd. Ariffien | Union Film |
| 20 | *Serigala Item* | 1941 | Tan Tjoei Hock | Java Industrial |
| 21 | *Tengkorak Hidoep* | 1941 | Tan Tjoei Hock | Action Film |
| 22 | *Berdjoang* * | 1943 | Rd. Ariffien | Nippon Eighasha |
| 23 | *Djaoeh Dimata* * | 1948 | Andjar Asmara | South Pacific Film Corporation |
| 24 | *Gadis Desa* | 1948 | Andjar Asmara | South Pacific Film Corporation |
| 25 | *Air Mata Mengalir Di Tjitarum* | 1948 | Roestam Sutan Palindih | Tan & Wong Bros |

*Note :*

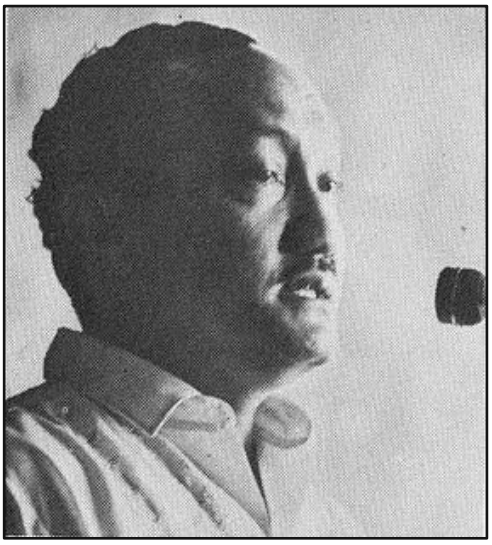
*Judul Film yang memiliki tanda (*) merupakan film yang mendapat penghargaan dan laris pada eranya.*

*(Sumber Data : Pusat Data Arsip Film Sinematek Indonesia, 2013)*

## B. Perkembangan Sinema Indonesia Pada Era 1950 – 1980

Menurut *Sinematek Indonesia* (2013), Pada awal era tahun 1950-an dibentuk Perfini (Perusahaan Film Nasional). Perfini merupakan perusahaan film pertama milik pribumi, beberapa bulan kemudian dibentuk pula Persani (Perseroan Artis Indonesia). Film pertama produksi Perfini adalah *Long March Of Siliwangi* atau *Darah dan Doa* (1950) yang disutradarai oleh Usmar Ismail. Syuting pertama film - film ini yaitu pada

tanggal 30 Maret 1950, yang mana hari tersebut ini akan dijadikan sebagai hari film nasional. Sementara produksi besar lainnya adalah ”*Dosa Tak Berampun*” (1951).



**Gambar 2.3** Usmar Ismail
(Bapak Perfilman Nasional)
*(Sumber Gambar : IndonesiaFilmCenter.com (5 April 2015))*

Dalam dua tahun, Persani telah mampu memiliki studio yang mewah dan megah. Studio ini merupakan studio film terbesar di Indonesia kala itu, antara tahun 1954-1955 Perfini mengalami krisis finansial, film arahan sutradara Usmar Ismail, *Krisis* (1953) walau sukses komersil namun tetap saja tidak mampu menutup hutang Persani kepada bank. Pada masa ini juga banyak muncul kritik terhadap film-film produksi studio milik orang Cina yang memproduksi film bermutu sangat rendah, salah satunya yaitu adalah film karya Tans & Wong bersaudara berjudul *Topeng Besi* (1953) yang diproduksi dengan biaya sangat murah. Namun di sisi lain pada era ini film-film dalam negeri juga mulai bisa mulai bersaing dengan film-film impor dari Malaysia, Filipina, dan India.

Pada Tahun 1954, Usmar dan Djamaludin mempelopori berdirinya PPFI (Persatuan Perusahaan Film Nasional), lalu juga menjadi anggota FPA (*Federatuion Of Motion Picture Produsers in Asia*). Usmar Ismail dan Djamaludin Malik resmi ditetapkan sebagai Bapak Perfilman Nasional pada tahun 1999.



**Gambar 2.4 Djamaludin Malik**

(Bapak Perfilman Nasional)

*(Sumber Gambar : IndonesiaFilmCenter.com (5 April 2015))*

Di Tahun 1954 Persani dan Perfini bersama-sama memproduksi film *Lewat Djam Malam* (1954) yang disutradarai oleh Usmar Ismail, film ini bercerita tentang mantan pejuang kemerdekaan yang menghadapi kekecewaan terhadap orang-orang seperjuangannya yang berubah menjadi seseorang yang tidak mewujudkan cita-cita kemerdekaan yang telah mereka perjuangkan dengan susah payah. Pada awalnya film ini akan dikirim ke Festival Film Asia di Tokyo namun pemerintah Indonesia melarang karena masa itu Indonesia tengah dalam konflik dengan pemerintah Jepang.

Pada tahun 1955 untuk pertama kalinya PPFI (Persatuan Perusahaan Film Indonesia) menyelenggarakan Festival Film Indonesia (FFI) yang tercatat merupakan festival film pertama yang diselenggarakan di tanah air. Pada Festival Film Indonesia yang pertama tersebut *Lewat Djam Malam* (1954) terpilih sebagai film terbaik, film ini rencananya akan diputar di festival film Cannes pada 16-27 Mei 2012 setelah direstorasi penuh. Pada tahun 1955 film produksi Perfini yang lain juga yaitu *Tamu Agung* (1955) mendapat penghargaan khusus komedi terbaik pada ajang bergengsi Festival Film Asia.

Berikut daftar beberapa film-film yang memiliki peranan dalam perkembangan perfilman Indonesia pada era 1950 – 1980 :

**Tabel 2.2** Daftar film sinema Indonesia pada era 1950 – 1980

| No | Judul Film | Tahun Produksi | Sutradara | Studio (Diproduksi oleh) |
|---|---|---|---|---|
| 1 | *Long March Of Siliwangi / Darah dan Doa* * | 1950 | Usmar Ismail | PERFINI |
| 2 | *Dosa Tak Berampun* | 1951 | Usmar Ismail | PERFINI |
| 3 | *Krisis* * | 1953 | Usmar Ismail | PERFINI |
| 4 | *Topeng Besi* | 1953 | Barnas Lesmana | Tan & Wong Bros |
| 5 | *Lewat Djam Malam* * | 1954 | Usmar Ismail, Djamaludin Malik | PERFINI |
| 6 | *Tamu Agung* * | 1955 | Usmar Ismail | PERFINI |
| 7 | *Tiga Dara* | 1956 | Usmar Ismail M. Alwi Dahlan | PARFI |
| 8 | *Pedjoeang* * | 1960 | Usmar Ismail | PERFINI |
| 9 | *Anak-Anak Revolusi* * | 1964 | Usmar Ismail | PERFINI |
| 10 | *Pagar Kawat Duri* * | 1961 | Wahyu Sihombing | Kedjora Film |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11 | *Tauhid* | 1964 | Asrul Sani | - |
| 12 | *Piro Surit* | 1960 | Bactiar Siagian | Pelangi Film |
| 13 | *Violetta* | 1962 | Bactiar Siagian | Bambang Hermanto Film |
| 14 | *Matjan Kemayoran* | 1965 | Wim Umboh | Aries Film |
| 15 | *Sembilan* * | 1967 | Wim Umboh | Aries Film |
| 16 | *Apa Jang Kau Tjari Palupi* * | 1969 | Asrul Sani | Dewan Produksi Film Nasional |
| 17 | *Djampang Mentjari Naga Hitam* * | 1969 | Lilik Sudjo | Dewan Produksi Film Nasional |
| 18 | *Mat Dower* * | 1969 | Nya Abbas Ucup | Dewan Produksi Film Nasional |
| 19 | *Nyi Ronggeng* * | 1969 | Alam Surawidjaya | Dewan Produksi Film Nasional |
| 20 | *Kutukan Dewata* | 1969 | Alam Surawidjaya | Dewan Produksi Film Nasional |
| 21 | *Bernafas Dalam Lumpur* * | 1970 | Turino Djunaedi | Sarinande Films |
| 22 | *Wadjah Seorang Lelaki* | 1971 | Teguh Karya | Sarinande Films |
| 23 | *Pengantin Remadja* | 1971 | Wim Umbroh | Aries Film |
| 24 | *Ratapan Anak Tiri* | 1973 | Sandy Suwardi Hassan | Serayu Agung Jaya Film |
| 25 | *Bing Slamet Koboi Cengeng* * | 1974 | Nya Abbas Akup | Safari SInar Sakti Film |
| 26 | *Karmila* * | 1976 | Ami Prijono | Citra Indah Film |
| 27 | *Inem Pelayan Sexy* * | 1977 | Nya Abbas Akup | Candi Dewi Film |

*Note :*

*Judul Film yang memiliki tanda (*) merupakan film yang mendapat penghargaan dan laris pada eranya. (Sumber Data : Pusat Data Arsip Film Sinematek Indonesia, 2013)*

## C. Perkembangan Sinema Indonesia Pada Era 1980 - 1999

Menurut *Sinematek Indonesia* (2013), Pada era 1980-an hingga awal 1990-an film-film yang paling populer masa ini adalah film-film komedi slapstick yang dibintangi oleh grup lawak legendaris, Warkop DKI, yakni Dono, Kasino, Indro seperti *Mana Tahaaan..* (1979), *Setan Kredit* (1981), *Tahu diri Dong* (1984), *Maju Kena Mundur Kena* (1983) dan *Sabar Dulu dong* (1989).

Dengan gaya banyolan yang unik dan konyol, Warkop telah memproduksi lebih dari 30 film dan hampir seluruhnya sukses komersil. Selain itu Film aksi fantasi sejarah, *Saur Sepuh: Satria Madangkara* (1987), yang diadaptasi dari sandiwara radio populer juga sukses besar dengan empat sekuelnya. Aktor laga Barry Prima juga sukses dengan film aksi sejenis melalui *Jaka Sembung* (1981) dengan tiga sekuelnya. Sementara film remaja *Catatan Si Boy* (1987) yang dibintangi Onky Alexander dan Meriam Bellina, juga sukses besar dengan empat sekuelnya.




***Gambar 2.5*** Poster Film Warkop DKI *"Maju Kena Mundu Kena"*
*(Sumber Gambar : IndonesiaFilmCenter.com (5 April 2015))*

Sementara itu muncul pula film-film drama berkualitas dari sutradara-sutradara berpengaruh pada masa ini seperti, *Doea Tanda Mata* (1984) karya Teguh Karya, *Matahari-Matahari* (1985) karya Arifin C Noer, *Tjoet Nyak Dien* (1986) karya Eros Djarot, *Kodrat* (1986), karya Slamet Rahardjo Djarot, *Kejarlah daku Kau Kutangkap* (1985) karya Chaerul Umam, serta *Nagabonar* (????) karya Deddy Mizwar. Sementara *Pengkhianatan G-30-S PKI* (1982) karya Arifin C. Noer yang merupakan film propaganda

fenomenal, menjadi film terlaris era 80-an dan kelak selalu diputar di televisi nasional tiap tahunnya selama era Orde baru. Dimulai awal dekade 1990-an hingga awal dekade 2000-an kondisi perfilman Indonesia mati suri dengan menurunnya jumlah produksi film nasional terutama sekali karena munculnya TV swasta di akhir era 80-an. Sejak Tahun 1993, Festival Film Indonesia (FFI) tidak lagi diselenggarakan karena minimnya produksi. Di tengah kondisi serba sulit ini sejak awal 90-an hingga tahun 1997, muncul film-film erotis berkualitas rendah yang mengeksploitasi seks semata dengan judul-judul yang *vulgar*.

Berikut daftar beberapa film-film yang memiliki peranan dalam perkembangan perfilman Indonesia pada era 1980 – 1999 :

**Tabel 2.3** Daftar film sinema Indonesia pada era 1980 – 1999

| No | Judul Film | Tahun Produksi | Sutradara | Studio (Diproduksi oleh) |
|---|---|---|---|---|
| 1 | *Mana Tahaan..* | 1979 | Nawi Ismail | Bola Dunia Film |
| 2 | *Setan Kredit* * | 1981 | Iksan Lahardi | Nugraha Mas Film |
| 3 | *Tahu Diri Dong* | 1984 | Arizal | Parkit Film |
| 4 | *Maju Kena Mundur Kena* * | 1983 | Arizal | Parkit Film |
| 5 | *Sabar Dulu Dong* | 1989 | Ida Farida | Soraya Intercine Film |
| 6 | *Sundel Bolong* * | 1981 | Sisworo Gautama Putra | Rapi Film |
| 7 | *Malam Jumat Kliwon* | 1986 | Sisworo Gautama Putra | Soraya Intercine Film |
| 8 | *Malam Satu Suro* * | 1988 | Sisworo Gautama Putra | Soraya Intercine Film |
| 9 | *Satria Madangkara* * | 1987 | Imam Tantowi | Kanta Indah Film |
| 10 | *Jaka Sembung* * | 1981 | Imam Tantowi | Rapi Film |
| 11 | *Catatan Si Boy* * | 1987 | Marwan Alkatiri | Bola Dunia Film |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12 | *Doea Tanda Mata* * | 1984 | Teguh Karya | Citra Jaya Film |
| 13 | *Matahari - Matahari* | 1985 | Arifin C. Noer | Gramedia Film |
| 14 | *Tjoet Nya Dien* * | 1986 | Eros Djarot | Kanta Indah Film |
| 15 | *Kodrat* | 1986 | Slamet Rahardjo | Multi Permai Film |
| 16 | *Kejarlah Daku Kau Ku Tangkap* | 1985 | Chaerul Umam | Prasidi Teta Film |
| 17 | *Nagabonar* * | | Dedy Mizwar | ? |
| 18 | *Penghianatan G-30-S PKI* * | 1982 | Arifin C. Noer | PPFN |
| 19 | *Gadis Metropolis* | 1992 | Slamet Riyaldi | Virgo Putra Film |
| 20 | *Ranjang Yang Ternoda* | 1993 | Norman Benny | Rapi Film |
| 21 | *Gairah Malam* | 1993 | SA Karim | Elang Perkasa Film |
| 22 | *Pergaulan Metropolis* | 1994 | Acok Rachman | Soraya Intercine Film |
| 23 | *Gairah Terlarang* | 1995 | Willy Wilianto | Libra Interdelta |
| 24 | *Akibat Bebas Sex* | 1996 | Yonky Souhoka | Andalas Kencana Film |
| 25 | *Gejolak Seksual* | 1996 | Yonky Souhoka | Soraya Intercine Film |
| 26 | *Permainan Erotik* | 1996 | Proke | Soraya Intercine Film |
| 27 | *Taksi* * | 1990 | Arifin C. Noer | Raviman Film |
| 28 | *Sri* | 1997 | Marselli Sumarno | Kem Multimedia, Fakultas Dilm dan Televisi IKJ |
| 29 | *Telegram* * | 1997 | Slamet Rahardjo | Ekapraya Film |
| 30 | *Badut-Badut Kota* * | 1993 | Ucik Supra | Prasidi Teta Film |
| 31 | *Cinta Dalam Sepotong Roti* * | 1990 | Garin Nugroho | Prasidi Teta Film |
| 32 | *Daun Di Atas Bantal* | 1997 | Garin Nugroho | Christine Hakim Film |
| 33 | *Puisi Tak Terkuburkan* * | 1999 | Garin Nugroho | Kampain Multimedia |
| 34 | *Bulan Tertusuk Ilalang* | 1994 | Garin Nugroho | Dewan Film Nasional Indonesia |
| 35 | *Cemeng 2005* | 1995 | N. Riantiarno | Dewan Film Nasional Indonesia |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 36 | *Kuldesak* * | 1997 | Riri Reza,<br>Mira Lesmana,<br>Rizal Mantovani,<br>Nan Acnas | Day For Night Films |

*Note :*

*Judul Film yang memiliki tanda (*) merupakan film yang mendapat penghargaan dan laris pada eranya. (Sumber Data : Pusat Data Arsip Film Sinematek Indonesia, 2013)*

## D. Perkembangan Sinema Indonesia Pada Era 2000 – 2012

Menurut *Sinematek Indonesia* (2013), Pasca reformasi dianggap sebagai momentum awal kebangkitan perfilman nasional. Momen tersebut ditandai melalui film musikal anak-anak *Petualangan Serina* (1999) karya Riri Reza yang diproduseri oleh Mira Lesmana dan sukses besar di pasaran. Selang beberapa tahun diproduksi dua film fenomenal yang sukses luar biasa selanjutnya memicu produksi film-film local yaitu yang pertama adalah film horor *Jelangkung* (2001) karya sutradara Jose Purnomo dan Rizal Mantovani dan yang kedua *Ada Apa Dengan Cinta?* (2001) karya Sutradara Rudi Soedjarwo yang diproduseri oleh Mira Lesmana dan Riri Reza. AADC sukses fenomenal hanya dalam tiga hari diputar di Jakarta film ini telah meraih 62.217 penonton. Dua film ini dianggap sebagai film pelopor yang nantinya banyak bermunculan puluhan film-film dengan tema dan genre yang sama yaitu film bertema remaja dan film horror yang bahkan hingga kini masih banyak diminati oleh masyarakat dan laris di pasaran.




**Gambar 2.6** Poster Film "*Ada Apa Dengan Cinta"*
*(Sumber Gambar : IndonesiaFilmCenter.com (5 April 2015))*

Mengikuti sukses AADC film-film roman dan melodrama remaja bermunculan dan tak jarang menggunakan bintang muda, penyanyi atau grup musik yang tengah naik daun, dan melalui *Virgin* (2004) film remaja mulai berani mengambil tema-tema yang dianggap tabu sebelumnya. Selain itu Genre horor juga mendominasi pasar melalui film-film horor remaja yang umumnya mengambil cerita mitos atau legenda dari sebuah tempat atau lokasi angker yang menampilkan makhluk-makhluk gaib khas lokal, seperti kuntilanak, pocong, genderwo, suster ngesot, tuyul, dan sebagainya. Pengaruh horor Jepang juga seringkali tampak dan tidak jarang pula film horror yang memasukkan unsur erotisme sebagai bumbu.

Film anak-anak diproduksi tidak sebanyak film roman dan horor namun film bertema ini seringkali sukses besar di pasaran. Film anak-anak umumnya berkisah tentang perjuangan seorang anak atau sekelompok anak-anak

untuk menggapai impian dan cita-citanya. Selain itu Film-film bergenre drama juga banyak muncul yang biasanya berkisah tentang perjuangan hidup, perncarian eksistensi diri, nilai-nilai moral, dan dan masalah sosial. Beberapa diantaranya berkualitas sangat baik dan sukses di beberapa ajang festival film intersnasional.

Film bergenre aksi baru mulai popular di akhir dekade 90-an dan seringkali berpadu dengan tema kriminal dan perang, seperti *Serigala Terakhir* (2009), *Merah Putih* (2009), *Darah Garuda* (2010), *Merantau* (2009), serta yang baru saja rilis yaitu *The Raid* (2012). *The Raid* bahkan sukses dirilis luas di Amerika dan sempat masuk 11 besar box office mingguan disana. Selain sukses secara komersil film ini juga sukses secara kritik karena adegan aksinya yang dikoreografi secara menawan. Film ini merupakan sejarah bagi indonesia karena sukses komersil di mancanegara hingga menjadi perbincangan banyak media dan pengamat film di dunia. Sedangkan dari para pembuat film non *mainstream* (non komersil) muncul pula film-film alternative, beberapa diantaranya abstrak, kompleks, dan ceritanya sulit dipahami orang awam. Tema film yang diangkat biasanya merupakan kritik dan respon terhadap isu sosial, ekonomi, dan politik di negara ini. Garin Nugroho adalah satu diantara sineas yang memilih di jalur ini, dan seringkali justru film-filmnya mendapat apresiasi di festival-festival luar negeri.

Disaat banyaknya film yang diproduksi pada era 2000-an ini, Festival Film Indonesia akhirnya mulai diselenggarakan kembali pada tahun 2004 setelah vakum selama dua belas tahun. Untuk Peraih Citra pada tahun 2006 yaitu film *Ekskul* (2006) yang membuat kontroversi dengan menggunakan ilustrasi musik film-film populer barat seperti *Gladiator, Bourne Supremacy, Taegukgi,* dan *Munich*. Dikarenakan hal tersebut sebagai bentuk protes para peraih Piala Citra pada tahun 2006 seperti Riri Reza, Mira Lesmana, dan lainnya melakukan aksi pengembalian Piala Citra. Mereka pulalah yang membentuk festival film tandingan, yakni IMA (Indonesian Movie Award) yang diselenggarakan pertama kali pada tahun 2007.

Dan berikut daftar beberapa film-film yang memiliki peranan dalam perkembangan perfilman Indonesia pada era 2000 hingga sekarang (*2012,* tahun pendataan terakhir yang dilakukan oleh *Sinematek Indonesia*) :

**Tabel 2.4** Daftar film sinema Indonesia pada era 2000 - 2012

| No | Judul Film | Tahun Produksi | Sutradara | Studio (Diproduksi oleh) |
|---|---|---|---|---|
| 1 | *Petualangan Sherina* * | 1999 | Riri Reza, Mira Lesmana | Mediatama Inisiatif Film |
| 2 | *Jelangkung* * | 2001 | Jose Purnomo, Rizal Mantovani | Enama Sisi Karya, Avant Garde, Rexinema Multimedia Pratama |
| 3 | *Ada Apa Dengan Cinta* * | 2001 | Rudi Soedjarwo, Mira Lesmana, Riri Reza | Miles Productions |
| 4 | *Eiffel I'm Love* * | 2003 | Nasri Ceppy | Soraya Intercine Film |
| 5 | *Heart* | 2005 | Hanny R Saputra | Kharisma Starvision Plus |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6 | *Inikah Rasanya Cinta?* | 2005 | Ai Manaf | Rapi Film |
| 7 | *3 Doa 3 Cinta* | 2008 | Nurman Hakim | Investasi Film Indonesia |
| 8 | *Love In Perth* | 2010 | Findo Purwono HW | MD Pictures |
| 9 | *Purple Love* | 2011 | Guntur Soeharjanto | Starvision Plus |
| 10 | *Love Is U* | 2012 | Hanny R Saputra | Day Dreams Entertainment |
| 11 | *Cinta Pertama* | 2006 | Nayato Fio Fuala | Maxima Pictures |
| 12 | *The Butterfly* | 2007 | Nayato Fio Fuala | Maxima Pictures |
| 13 | *My Last Love* | 2012 | Nayato Fio Fuala | MD Pictures |
| 14 | *Virgin* * | 2004 | Hanny Saputra | Kharisma Starvision Plus |
| 15 | *Tusuk Jelangkung* * | 2002 | Dimas Djayadiningrat | Rexinema Multimedia Pratama |
| 16 | *Kuntilanak* * | 2006 | Rizal Mantovani | Multivision Plus Pictures |
| 17 | *Terowongan Casablanca* | 2007 | Nanang Istiabudi | Indika Entertainment |
| 18 | *Tali Pocong Perawan* | 2008 | Arie Azis | Maxima Pictures |
| 19 | *Suster Keramas* | 2009 | Helfi Kardit | Maxima Pictures |
| 20 | *Hantu Ambulance* * | 2008 | Koya Pagayo | Indika Entertainment |
| 21 | *Rumah Dara* | 2010 | Mo Brothers | Gorylah Pictures |
| 22 | *Air Terjun Pengantin* * | 2009 | Rizal Mantovani | Maxima Pictures |
| 23 | *Pintu Terlarang* | 2009 | Joko Anwar | Lifelike Pictures |
| 24 | *Modus Anomali* * | 2012 | Joko Anwar | Lifelike Pictures |
| 25 | *Setan budeg* | 2009 | Findo Purwono HW | Maxima Pictures |
| 26 | *Poconggg Juga Pocong* * | 2011 | Chiska Doppert | Maxima Pictures |
| 27 | *Nenek Gayung* | 2012 | Nuri Dahlia | Move Eight |
| 28 | *Arisan!* | 2003 | Nia Dinata | Kalyana Shira Film |
| 29 | *Get Married* * | 2007 | Hanung Bramantyo | Starvision Plus |
| 30 | *Get Married 2* | 2009 | Hanung Bramantyo | Starvision Plus |
| 31 | *Get Married 3* | 2011 | Monty Tiwa | Starvision Plus |
| 32 | *Nagabonar Jadi 2* * | 2007 | Deddy Mizwar | Citra Sinema |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 33 | *Qucklie Express* | 2007 | Dimas Djayadiningrat | Kalyana Shira Film |
| 34 | *XL : Extra Large* | 2008 | Monty Tiwa | Starvision Plus |
| 35 | *Otomatis Romantis* | 2008 | Guntur Soeharjanto, Monty Tiwa | ISI Production |
| 36 | *Denias Senandung Diatas Awan* | 2006 | John De Rantau | Alecia Pictures, EC Entertainment |
| 37 | *Laskar Pelangi* * | 2008 | Riri Reza | Miles Films |
| 38 | *Sang Pemimpi* | 2009 | Riri Reza | Miles Films, Mizan Productions |
| 39 | *Garuda Di Dadaku* * | 2009 | Ifa Isfansyah | Mizan Productions, SBO Films |
| 40 | *King* | 2009 | Ari Sihasale | Alenia Pictures |
| 41 | *Meraih Mimpi* | 2009 | Phil Mitchell | Kalyana Shira Films, Infinite Frameworks |
| 42 | *Tendangan Dari Langit* | 2011 | Hanung Bramantyo | Sinemart Indonesia, Dapur Film Production |
| 43 | *Kiamat Sudah Dekat* * | 2003 | Deddy Mizwar | Demi Gisela Citra Sinema |
| 44 | *Ayat-Ayat Cinta* * | 2008 | Hanung Bramantyo | MD Pictures |
| 45 | *Ketika Cinta Bertasbih* | 2009 | Chaerul Umam | SinemArt Pictures |
| 46 | *Ketika Cinta Bertasbih 2* | 2009 | Chaerul Umam | SinemArt Pictures |
| 47 | *Perepmpuan Berkalung Sorban* * | 2009 | Hanung Bramantyo | Starvision Plus |
| 48 | *Dalam Mihrab Cinta* | 2010 | Habiburrahman El Shirazy | SinemArt Pictures |
| 49 | *Tanda Tanya* * | 2011 | Hanung Bramantyo | Mahaka Pictures, Dapur Film Production |
| 50 | *Negeri 5 Menara* | 2012 | Afandi Abdul Rachman | Simple Pictures, KG Productions, Million Pictures |
| 51 | *Sang Pencerah* * | 2010 | Hanung Bramantyo | Multivision Plus Pictures |
| 52 | *Soegija* | 2012 | Garin Nugroho | Puskat Pictures |
| 53 | *Cin(T)a* | 2009 | Sammaria Simanjuntak | Sembilan Matahari |
| 54 | *Cau Bau Kan* | 2001 | Nia Dinata | Kalyana Shira FIlm |
| 55 | *Berbagi Suami* * | 2006 | Nia Dinata | Kalyana Shira Film, |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | Cinekom |
| 56 | *Pasir Berbisik* | 2000 | Nan Acnas | Salto Productions, Camila Internusa Film |
| 57 | *The Photograph* | 2007 | Nan Acnas | Triximages, Salto Films, Les Paetites Lumieres |
| 58 | *Eliana* | 2002 | Riri Reza | Miles Productions, I Sinema |
| 59 | *3 Hari Untuk Selamanya* | 2007 | Riri Reza | Miles Productions |
| 60 | *Gie* * | 2004 | Riri Reza | SinemArt Pictures, Miles Productions |
| 61 | *Mengejar Matahari* * | 2004 | Rudi Soedjarwo | Kipas Communication, SinemArt Pictures |
| 62 | *Sang Penari* | 2011 | Ifa Isfansyah | KG Productions, Salto Films |
| 63 | *Serigala Terakhir* * | 2009 | Upi | Investasi Films Indonesia |
| 64 | *Merah Putih* * | 2009 | Yadi Sugandi | Media Desa, Margate House |
| 65 | *Darah Garuda* * | 2010 | Yadi Sugandi | Margate House |
| 66 | *Merantau* * | 2009 | Gareth H Evans | Merantau Films |
| 67 | *The Raid* * | 2012 | Gareth H Evans | Merantau Films, Alliance Films |
| 68 | *Opera Jawa* * | 2006 | Garin Nugroho | SET Film Production, New Crowned Hope |
| 69 | *Under The Tree* | 2008 | Garin Nugroho | Credo Pictures |
| 70 | *Generasi Biru* * | 2008 | Garin Nugroho | SET Film Production, Shooting Stars Films |
| 71 | *Mata Tertutup* * | 2012 | Garin Nugroho | SET Film, Maarif Production |
| 72 | *Novel Tanpa Huruf R* | 2003 | Aria Kusumadewa | Tit's Film Production |
| 73 | *Identitas* * | 2009 | Aria Kusumadewa | Tit's Film Production, Citra Sinema, Esa Film |

*Note : Judul Film yang memiliki tanda (*) merupakan film yang mendapat penghargaan dan laris pada eranya. (Sumber Data : Pusat Data Arsip Film Sinematek Indonesia, 2013)*

### 2.2.2 Perkembangan Peralatan Sinematografi

Perkembangan film nasional sebenarnya dimulai terlebih dahulu oleh sejarah penemuan dan perkembangan film atau gambar hidup itu sendiri, yang secara ringkas dapat disebutkan sebagai berikut:

a. Lentera Ajaib

Lentera ini memproyeksikan gambar yang dilukis pada kaca. Mulai digunakan pada abad XVII. Penemuan ini dipandang suatu keajaiban. Pendeta Jerman Anthanius, penemu lentera ini dipandang sebagai tukang sihir.

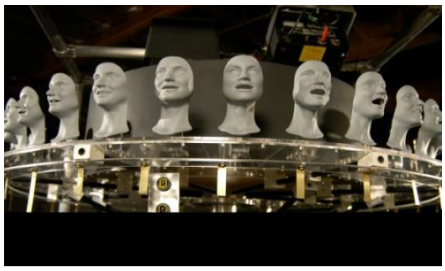



**Gambar 2.7** Lentera Ajaib

*(Sumber: http://shiiecerewedh.blogspot (5 April 2015))*

b. *Zeotrope*

Kelemahan lentera ajaib adalah gambarnya tidak bergerak. Maka sejak tahun 1860 muncul mainan baru yang lebih baik, bisa memperlihatkan "gambar hidup". Mainan ini dikenal sebagai Zeotrope atau roda kehidupan.



**Gambar 2.8** *Zeotrope*

*(Sumber: http://mova.com (5 April 2015))*

c. *Praxinoscope*

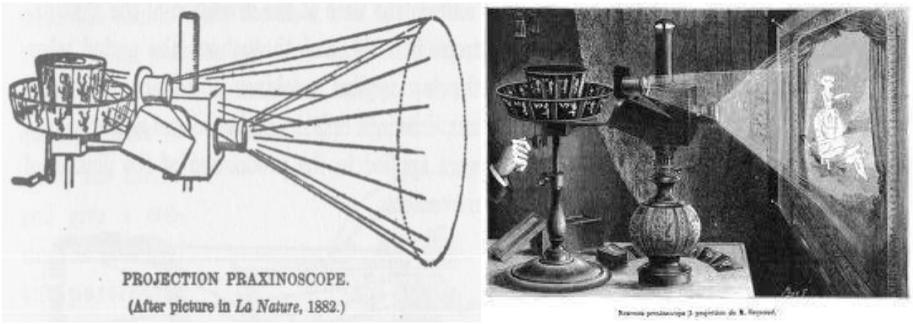
Prinsip *Zeotrope* dikembangkan oleh M.Reynaud dengan memantulkan gambar pada dinding ke kaca, maka kalau tabung diputar, gambar yang memantulkan ke kaca akan berganti-ganti dan tampil gambar hidup yang sama. Alat ini dipatenkan pada tahun 1877 dengan nama *Praxinoscope*.



**Gambar 2.9** *Prexinoscope*
*(Sumber: http://brightbytes.com (5 April 2015))*

d. *Projection Praxinoscope*

Dengan alat ini Reynaud tidak lagi memproyeksikan gambar-gambar ke kaca dulu, tetapi gambar langsung dilukis pada kaca tembus cahaya. Diberi sinar dari belakang lewat lensa, terproyeksilah gambar-gambar kaca itu diputar, maka munculah gambar hidup di layar. Dengan sistem ini ia bisa memupuk dua set gambar gambar sekaligus.




**Gambar 2.10** *Projection Prexinoscope*
*(Sumber: http://commons.wikipedia.org (5 April 2015))*

e. *Praxinoscope Theatre*

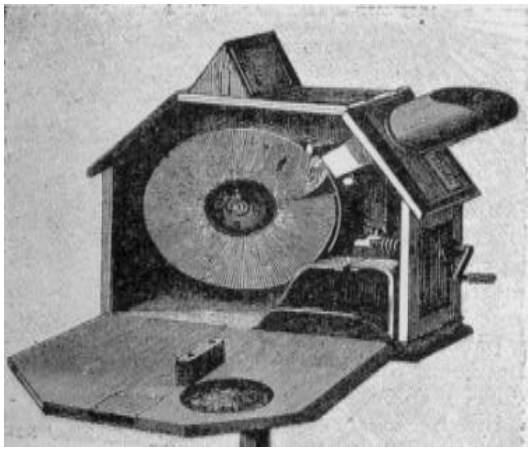
Sama seperti *Praxinoscope* namu orang perancis memodifikasi ini dengan menambahkan dinding kaca pada tempat menonton. Di belakang kaca itu dipasang pula dinding lain, diberi lubang dan sekitarnya dihiasi gambar pentas. Hingga gambar yang diterima di dinding muka adalah gabungan gambar bergerak yang main di atas pentas. Nama alat ini adalah *Praxinoscope Theatre.* Penyempurnaan ini melahirkan pula gagasan baru untuk memproyeksikan gambar langsung ke layar.




**Gambar 2.11** *Prexinoscope Theatre*
*(Sumber: http://tegnefilmhistorie.dk (5 April 2015))*

f. *Mutoscope*

Prinsip alat Caster ini adalah seperti buku mainan langsung yang masih dijumpai sekarang ini. Paten pertamanya atas Linnent tahun 1868 dengan nama *Kineograph.* Caster menumpuk gambar sedemikian banyak sehingga menjadi roda. Ketika roda diputar gambar-gambar akan tersingkap dan penonton menikmatinya dari balik kaca pembesar. Tontonan ini hanya bisa disaksikan oleh satu orang.

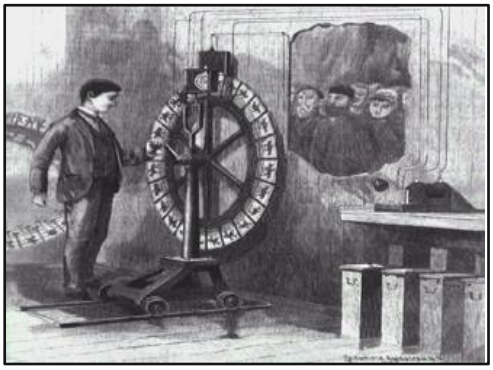


**Gambar 2.12** *Mutoscope*

*(Sumber: http://precinemahistory.ne (5 April 2015))*

g. *Motion Photography*

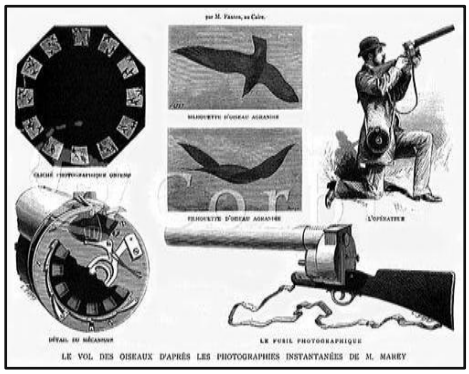
Cara pemotretan Muybridge ini dikutip oleh Anschutz di Prusia untuk menyempurnakan penemuannya *Electrical Tachyscope* ketika ia patenkan tahun 1892, gambar roda bergerak itu digunakan rangkaian foto tembus cahaya. Dengan memasukan uang logam, roda akan berputar, cahaya berkedip tiap kali pergantian gambar mengarah pada penonton pada tempat gelap.



**Gambar 2.13** *Motion Photography*
*(Sumber: http://google.com (5 April 2015))*

h. *Photographic Gun*

Tahun 1876 Marey menemukan *Photographic Gun* yang prinsip kerjanya seperti pistol. Apabila pelatuknya ditarik, maka penutup lensa terbuka dan bulatan di belakangnya bergerak mengarahkan potongan logam yang akan merekam. Berikutnya alat penutup menutup kembali. Kelemahan alat ini adalah karena hanya berisi alat perekam saja.




**Gambar 2.14** *Photographic Gun*
*(Sumber: http://viz.tamu.edu (5 April 2015))*

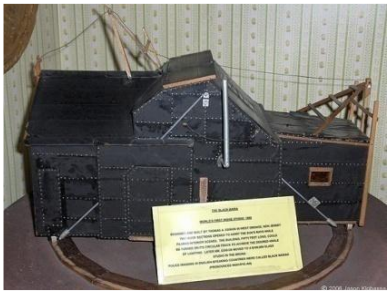
i. *Cartoon*

Penemu yang tidak ikut kerajinan fotografi adalah Emile Reynaud, orang Perancis ini mengembangkan gagasan lukisan bergerak yang

diproyeksikan ke layar tahun 1877. Lalu Emile menyempurnakan Praxinoscope 10 tahun kemudian ditampilkan secara komersial yakni berupa beberapa seri cerita pendek masing-masing 5-10 menit, inilah film kartun pertama dalam sejarah.

j. *Black Maria*

Tahun 1893 Edison dan Dichinson membangun studio film mereka yang pertama. Ditutup dengan kertas ter dan diberi julukan *The Black Maria*. Bagian atasnya bisa dibuka agar cahaya matahari masuk dan seluruh bangunannya bisa diputar supaya cahaya tetap dapat memenuhi ruangan.



**Gambar 2.15** *Black Maria*

*(Sumber: http://sqlj.org (5 April 2015))*

k. *Peep Show*

Sederet tontonan intip (*Peep Show*) sekitar tahun 1894,sekali lihat 25 sen. Penemuan Edison di tahun 1890 ini adalah untuk menyaksikan gambar hidup hasil pemotretan yang panjang 40 feet film, dijalankan melingkar-lingkar lalu kemudian melewati bagian atas untuk diintai lewat kaca pembesar, Gagasan ini kembali pada kemampuan Zeotrope hanya bisa disaksikan satu orang.




**Gambar 2.16** *Peep Show*

*(Sumber: http://designnews.com (5 April 2015))*

l. *Zoopraxiscope*

Proyektor karya Muybrigde. Nama sarys ini adalah bahasa Yunani yang berarti gambar hidup. Dipertontonkan pada pasar malam di Chicago tahun 1894.



**Gambar 2.17** *Zoopraxiscope*

*(Sumber: http://screenheritage.wordpress.com (5 April 2015))*

m. Layar Besar dari Lathams

Sementara Edison menemukan bentuk tontonan yang diintip, Jamily Lathams menemukan alat untuk memproyeksikan hasil pemotretan bergerak ke layar lebar. Pertama didemonstrasikan pada tahun 1895.

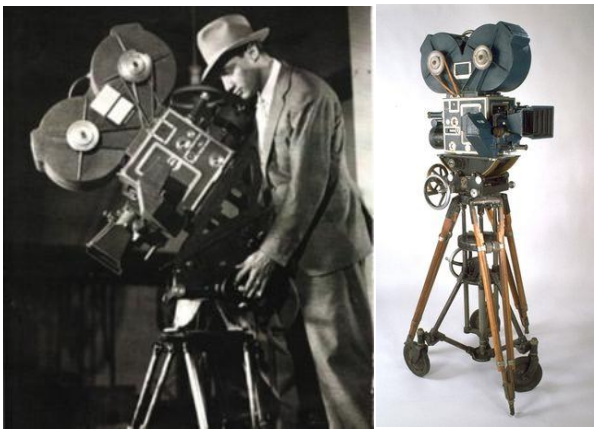



**Gambar 2.18** *Layar Lathams*

*(Sumber: http://mantemantonyqrastafara.blogspot.com (5 April 2015))*

n. *Cinematograph*

Penemuan Luminer yang dipatenkan di Perancis pada 13 Februari 1895 dan di Inggris 2 bulan kemudian adlah merupakan titik balik dari sejarah gambar hidup. Pada proyektor ciptaan Perancis ini dapat memutar film yang panjang, diluncurkan dari gulungan atas melewati lensa ke bawah. Cara kerjanya:baling-baling A bekerja menutup dan membuka cahaya yang menyinari film. Pada saat A bergerak menutup cahaya, ada alat yang menarik film turun. Maka A terbuka, terproyeksi gambar baru. Demikian selanjutnya.



**Gambar 2.19** *Cinematograph*

*(Sumber: http://screenheritage.wordpress.com (5 April 2015))*

o. *Kinetic Camera*

Birt Acress mempergunakan kamera penemuannya ini untuk memotret perlombaan perahu universitas di Inggris pada tanggal 30 Maret 1895. Mekanisme kerja alat ini sudah sesempurna cinematograph dari Luminer yang merupakan cikal bakal dari mekanisme kamera atau proyektor selanjutnya.Penemuan sarjana Inggris ini tanggal patennya hanya erlambat 5 minggu dari tanggal paten karya Luminer di Perancis. Tapi pengenalannya dihadapan publik baru terjadi pada tahun 1896.




**Gambar 2.20** *Kinetic Camera*
*(Sumber: http://camera-wiki.org (5 April 2015))*

p. *Phonograph*

Edison pada tahun 1906 menemukan phonograph, yaitu alat suara corong panjang yang biasa diletakan di belakang layar pada saat adegan teater *(lip sing)*. Dengan anggapan agar penonton betul-betul percaya bahwa pelakunya bicara.

q. Film Cerita Pertama di Dunia

Dalam sejarah perfilman, film "*The Kiss*" buatan Edison tahun 1896 adalah film cerita pertama kalinya dibuat. Merupakan kutipan dari sandiwara

Thewindows Jones. “*The Great Train Robbery*” pada tahun 1897 dengan masa putar beberapa puluh menit.

r. Bioskop Pertama di Dunia

Luminer bersaudara adalah pembuat film yang mulai mengambil alih gedung sandiwara untuk pertunjukkan film dengan masa putar 15 menit.

s. *Peralatan Perekam Suara* Film dibuat di Indonesia pertama kali pada tahun 1931 setelah film bersuara dibuat di Indonesia.

*t. Cinema*

Diperkenalkan pada tahun 1952. Gambar diproyeksikan oleh 3 proyektor ke layar yang sangat luas. Penonton terasa beraddda di tengah cerita yang disajikan. Teknik ini tidak bisa disajikan,karena merubah bioskop untuk memiliki layar selebar ini amat besar biayanya.



**Gambar 2.21** *Cinema*

*(Sumber: http://filmhousecinema.com (5 April 2015))*

## 2.3 Studi Ergonomi dan Antropometri

Persyaratan ruangan sebagai fungsi utama dari museum. Beberapa persyaratan teknis ruang pamer adalah sebagai berikut :

### 2.3.1 Studi Ergonomi

Ergonomi berkenan dengan optimasi, efisien, kesehatan, keselamatan, dan kenyamanan manusia dalam beraktifitas. Di dalam ergonomi dibutuhkan studi tentang sistem manusia, fasilitas dan lingkungannya yang saling berinteraksi.

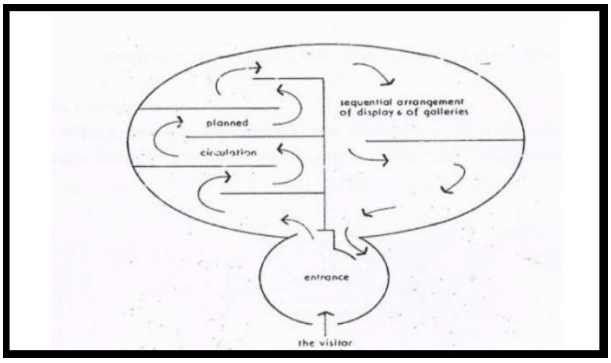
Pameran Museum tata penyajian koleksi yang merupakan suatu kegiatan teknik penataan koleksi pada ruangan tetap maupun tidak tetap yang diatur menurut suatu sistem tertentu, sehingga menjadi satu kesatuan yang harmonis, komunikatif, informatif, dan edukatif. (*Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1993*)

**A. Sistem Sirkulasi**

Jalur sirkulasi di dalam ruang pamer harus dapat menyampaikan informasi, membantu pengunjung mamahami koleksi yang dipamerkan. Konsep layout yang dipakai dalam museum biasanya sirkulasi bebas dengan *single open plan.* Pada perancangan museum film, sirkulasi yang cocok digunakan yaitu:

- *Sequental Circulation*

  Sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalaui dan objek pamer diperkenalkan satu persatu sesuai dengan urutan ruang pamer yang berbentuk ulir ataupun memutar hingga kembali menuju pintu galeri.




***Gambar 2.22*** *Sequental Circulation*
*(Sumber: Addler (1979,p. 145))*

## B. Sistem Penghawaan

Kenyamanan fisik dapat dicapai pada kondisi temperatur rata-rata 23° C. Pencapaian kondisi kenyamanan ini tergantung dari banyaknya bukaan jendela, kondisi lingkungan, jumlah manusia, dan dimensi ruang. Untuk mengatasinya dapat dicapai dengan banyaknya bukaan jendela atau menggunakan sistem penghawaan seperti *Air Conditioner* atau *Fan* (Suptandar 271). Untuk mengatur kesejukan udara di dalam ruangan, digunakan *Air Conditioner* (AC). Adapun unsur-unsur udara yang diatur dengan *Air Conditioner* yaitu kecepatan aliran udara, pergantian dan pembersihan udara, pengaturan temperatur, kelembaban, dan pendistribusian aliran udara pada tingkat atau kondisi yang pemilihan

sistem penghawaan yang dapat memberikan diinginkan secara teratur dan konstan.

Beberapa Jenis *Air Conditioner* menurut peletakannya :

*a. Mounted type*: ditanam didalam dinding atau didalam plafon,

b. *Ceiling type*: ditanam di atas atau dipasang di langit-langit,

c. *Custom floor type*: diletakkan di atas lantai tanpa ada pemasangan khusus,

d. *Wall mounted type*: ditanam didalam dinding.

Jenis *Air Conditioner* dalam pasaran umumnya, yaitu :

a. *Air Conditioner window*,

   Umumnya dipakai pada perumahan dan dipasang pada salah satu dinding ruang dengan batas ketinggian yang terjangkau dan penyemprotan udara tidak mengganggu si pemakai.

b. *Air Conditioner central*,

   Biasanya digunakan pada unit-unit perkantoran, hotel, supermarket, dengan pengontrolan pengendalian yang dilakukan dari satu tempat.

c. *Air Conditioner split*.

   Memiliki bentuk yang hampir sama dengan *AC window*, bedanya hanya terletak pada konstruksi dimana alat condensator terletak diluar ruangan.

## C. Arah Pencahayaan & Jenis Lampu

Secara garis besar arah pencahayaan dapat dibagi menjadi sebagai berikut :

- Pencahayaan ke bawah *(Downlight)* :

  Arah pencahayaan datang dari atas dan menyinari obyek yang ada di bawahnya, sifat pencahayaannya merata.

- Pencahayaan ke atas *(Uplight)* :

  Arah cahaya dari bawah ke atas, di mana posisi lampu dihadapkan ke atas, efek yang ditimbulkan yaitu kesan megah dan memunculkan dimensi.

- Pencahayaan dari belakang *(Backlight)* :

  Cahaya berasal dari belakang obyek, kesan yang akan muncul yaitu membuat bentuk obyek lebih jelas terlihat, memberi aksentuasi pada obyek.

- Pencahayaan dari samping *(Sidelight)* :

  Arah cahaya dari samping untuk memberikan penekanan pada elemen-elemen dari obyek tertentu yang menjadi aksen.

- Pencahayaan dari depan *(Frontlight)* :

Cahaya datang dari sepan obyek, memberi kesan natural dan apa adanya.

Macam-macam penerangan dalam ruang bagian dalam menurut Ernst Neufert, yaitu: Penerangan simetris langsung, diutamakan untuk penerangan umum ruang kerja, rapat, lalu lintas publik dan zona sirkulasi. Beberapa jenis lampu pada penerangan langsung simetris :

1. Lampu sorot – lampu raster:

   Dipasang pada dinding untuk penerangan yang merata.

2. Lampu sorot dengan rel:

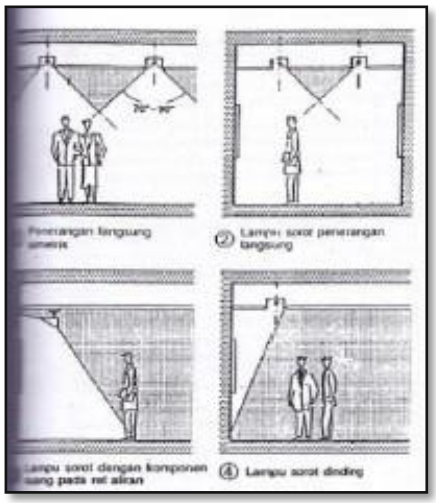
   Penerangan dinding yang merata dengan bagian ruang. Kuat penerangan mencapai 500 lux. Contohnya lampu pijar halogen.

3. Lampu sorot untuk instalasi langit – langit:

   Mengarah langsung ke arah dinding, contohnya lampu halogen dan lampu pijar.

4. Lampu sorot terarah cahaya mengarah ke bawah:

5. Lampu yang dapat digunakan  adalah lampu pijar halogen, terutama lampu halogen voltase rendah.



**Gambar 2.23** Jenis – Jenis Penerangan Langsung

*(Sumber Gambar  Neufert, Ernst. Data Arsitek Jilid 1, Jakarta: Erlangga)*

Beberapa jenis lampu yang umumnya digunakan dalam sistem penerangan tidak langsung:

1. Lampu sorot langit – langit, lampu sorot lantai:

   Untuk penerangan bidang langit – langit atau bidang lantai.

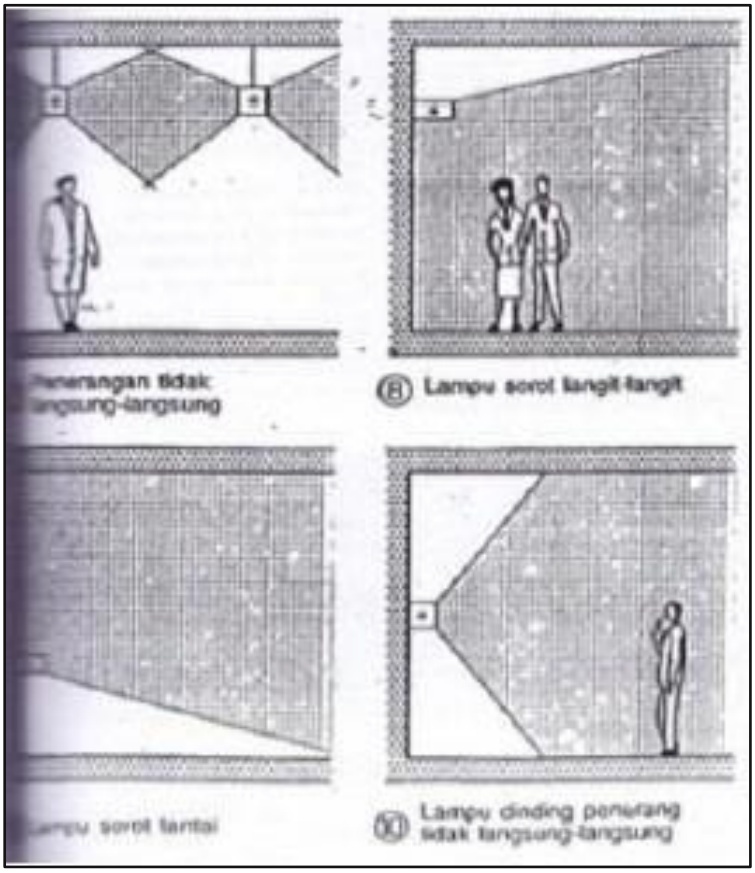
2. Lampu dinding:

   Untuk penerangan dinding dekorasi, dapat juga untuk penerangan langit-langit atau lantai.

3. Lampu sorot dinding – rel aliran:

   Merupakan lampu yang umumnya dipasang di ruang pameran dan museum. Tingkat penerangan vertikal sebesar 50 lux, 150 lux dan 300 lux, contoh lampu yang umumnya digunakan adalah lampu pijar.

4. Lampu sorot rel aliran.




**Gambar 2.24** Jenis – jenis Penerangan Tidak Langsung

*(Sumber Gambar Neufert, Ernst. Data Arsitek Jilid 1, Jakarta: Erlangga)*

Beberapa jenis sistem pencahayaan buatan (lampu) beserta karakter dan pengaruhnya, antara lain :

**Tabel 2.5** Jenis dan Karakter Lampu

| No | Jenis Lampu | Kelebihan | Kekurangan |
|---|---|---|---|
| 1 | *Downlighting* | Sederhana, efisien | Silau pada *layer* VDT dan permukaan lainnya |
| | | Memberikan kesan efek tertentu | Penerangan vertikal yang minimal |
| 2 | *Uplighting* | Menciptakan cahaya yang lembut | Mahal, Masalah pengedipan dan pergeseran warna |
| | | Mudah dalam pemasangan dan pemeliharaan | Efek tidak rata |
| 3 | *Spotlighting* | Menghasilkan Efek dramatis | Mudah bergeser atau kehilangan fokus |
| | | Fleksibel dan mudah diatur | Pemeliharaan agak rumit |
| 4 | *Tracklighting* | Pemasangan mudah | Perawatan mahal |
| | | Fleksibel, aman | Silau |
| 5 | *Decorative Lighting* | Efek dramatis dan mewah | Efek tidak dapat diprediksi |
| | | Memperkuat tampilan elemen interior | |

(Sumber : *Suptandar (1999, p. 48)*)

Berikut ini tabel yang menjelaskan mengenai beberapa efek psikologi pencahayaan terhadap ruang :

**Tabel 2.6** Efek Psikologi Pencahayaan

| Intensitas Cahaya | Efek Psikologis | Ruang |
|---|---|---|
| Terang | Formal, riang, megah | Ruang public (took, terminal,dll), ruang anak-anak, kantor, ruang tamu |
| Agak redup | Akrab, romantis, hangat, nyaman | Ruang keluarga, ruang makan, restoran, taman |
| Redup | Tenang, hening, syahdu | Ruang tidur |

(Sumber : *Suptandar (1999, p. 48)*)

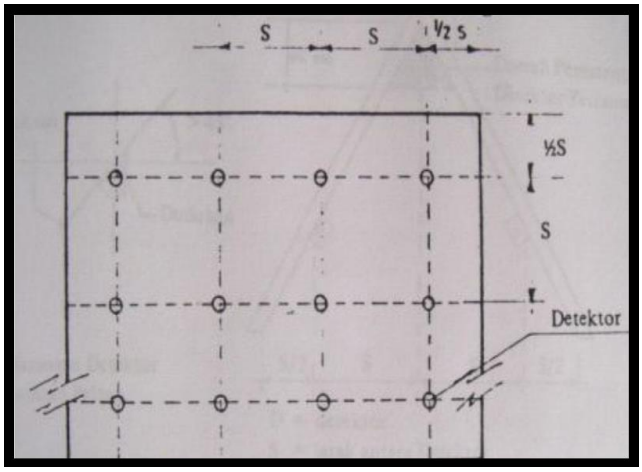
## D. Sistem Proteksi

Beberapa sistem proteksi kebakaran yang digunakan adalah:

a. Detektor Kebakaran

Merupakan detektor yang berfungsi mendeteksi awal adanya suatu kebakaran. Detektor kebakaran terdiri dari :

- Detektor panas: bekerja berdasarkan pengaruh panas.
- Detektor asap: bekerja berdasarkan batas konsentrasi asap tertentu.
- Detektor gas: bekerja berdasarkan gas yang timbul akibat kebakaran atau gas lainnya yang mudah terbakar.
- Detektor nyala api: bekerja berdasarkan radiasi nyala api.

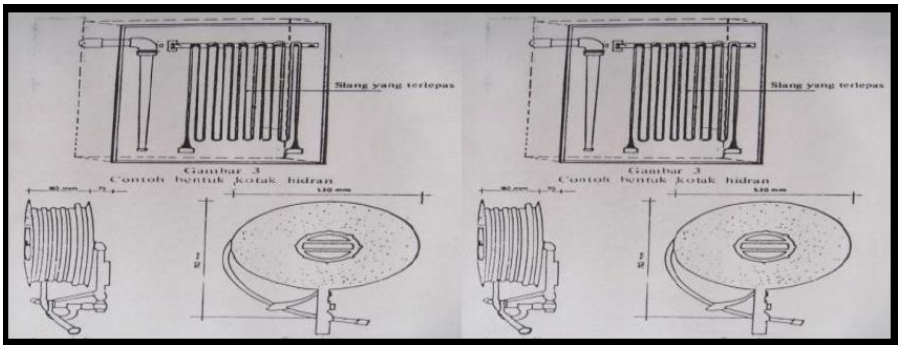



**Gambar 2.25** Jarak Antar Detektor

*(Sumber : Departemen Pekerjaan Umum (1987, p.11))*

b. *Hydrant*

Fungsi utama *hydrant* adalah sebagai salah satu sumber air apabila terjadi kebakaran. Pada saat terjadi peristiwa kebakaran *fire hydrant* harus mudah terlihat dan segera dapat dipergunakan. Sistem hidran terdiri dari hidran, persediaan air, pompa dan perpipaan. Kotak hidran dipasang dengan ketinggian 75 cm dari permukaan lantai, mudah terlihat, tidak terhalang benda-benda lain dan dicat merah.



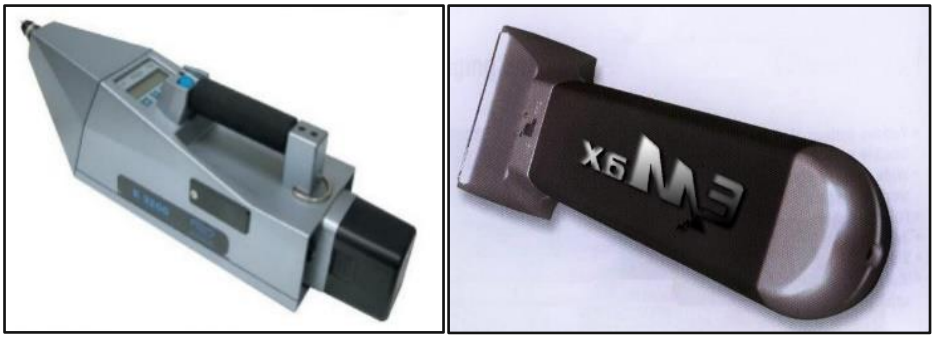

**Gambar 2.26** Bentuk Kotak *Hydrant*

*(Sumber : Departemen Pekerjaan Umum (1987, p.20))*

## E. Sistem Keamanan

Bertujuan untuk memberi suasana yang nyaman dan aman bagi pengguna. Keamanan juga harus diperhatikan pada material serta hubungan antar ruang. Misalnya, untuk menciptakan keamanan pada ruang pamer, bisa digunakan partisi sehingga lebih estetis namun tetap fungsional. Beberapa sistem keamanan yang bisa digunakan adalah:

a. *Explosive detector ;* Alat pendeteksi bahan peledak.



**Gambar 2.27** Bentuk *Explosive Detector*

*(Sumber : http://dpl-surveillance-equipment.com (5 April 2015))*

b. *CCTV (Closed-Circuit Television)*

Adalah sistem kamera video yang mengirimkan sinyalnya secara terbatas pada tempat yang ditentukan, untuk meningkatkan keamanan saat ditinggalkan.



***Gambar 2.28*** Jenis-Jenis *CCTV*

*(Sumber : http:// homesecure.co.za (5 April 2015))*

c. *Metal Detector*

Sebuah detektor logam adalah perangkat yang menanggapi logam yang mungkin tidak tampak jelas.

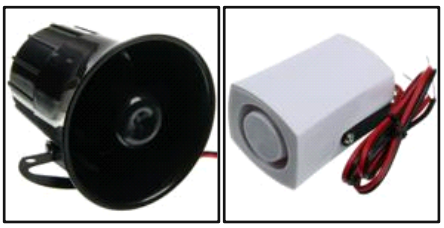


***Gambar 2.29*** *Metal Detector*

*(Sumber : http:// homesecure.co.za (5 April 2015))*

d. *Anti-theft alarm*

Alarm deteksi berbasis sensor saat barang didekati oleh tangan yang hendak mengambil.



**Gambar 2.30** Jenis-Jenis *Anti-theft Alarm*

*(Sumber : http://ecvv.com (5 April 2015))*

## F. Sistem Informasi

Secara keseluruhan perancangan ruang pamer/galeri yang menjadi salah satu fasilitas dalam sebuah pusat kesenian meliputi sistem organisasi maupun sirkulasi, pada intinya hal yang paling penting untuk dipertimbangkan adalah bagaimana informasi dapat dikomunikasikan dan

kebutuhan pengunjung dalam pusat kesenian tersebut. Dalam hal ini berarti hal pertama yang perlu diputuskan adalah pemilihan mode dan media.

Media adalah alat yang membawa informasi yang ingin dikomunikasikan dari desainer kepada pengunjung. Mode adalah cara penggunaan media. Hubungan antara media dan mode dapat dilihat pada beberapa contoh.

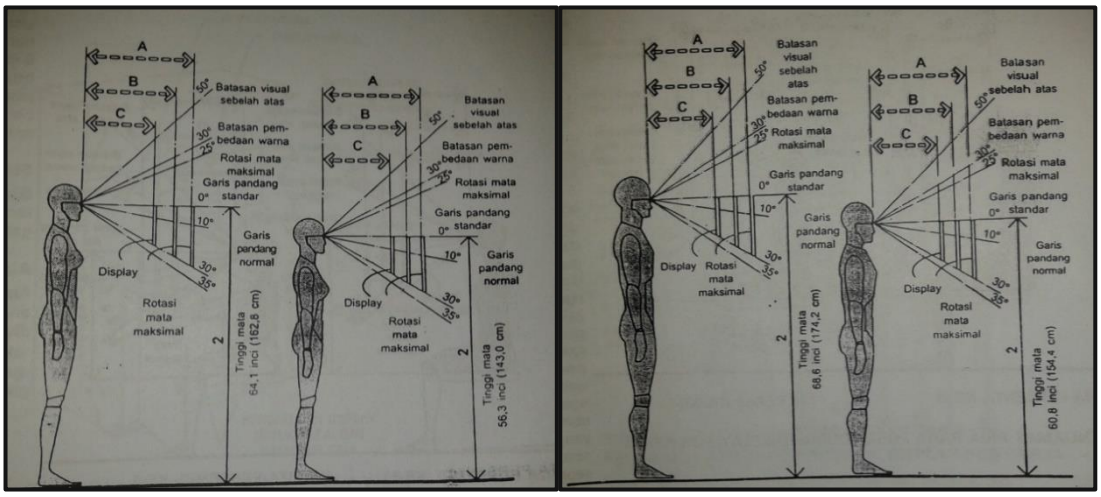
- Pada *audio mode*, medianya adalah *soundtrack* dari film, *tape, gramophone*, atau *compact disc.*
- Diorama adalah media yang berisi media yang lebih sederhana contohnya hal nyata, model, atau foto. Dapat dilihat dengan *visual mode* saja atau dengan rekaman suara sebagai audio *visual mode*.
- Berbagai macam media cetak contohnya foto, diagram, gambar. Bisa digunakan begitu saja (*print mode*), atau didukung dengan media audio dan bisa menjadi semacam *audio visual mode*.

### 2.3.2 Studi Antropometri

**A. Sudut Pandang Mata Manusia**

Untuk mempermudahkan pengunjung dalam melihat, menikmati, dan mengapresiasikan koleksi, maka perletakan peraga atau koleksi turut berperan. Secara otomatis memusatkan mata tersebut atas display pada jarak yang dibutuhkan.jarak minimal dari seseorang pengamat hinga ke display sebesar antara 13 sampai dengan 16 inci atau 33 sampai dengan 40,6 cm; jarak optimal antara 18 sampai dengan 22 inci atau 45,7 sampai

dengan 55,9 cm; dan jarak maksimal sampai dengan28 sampai 29 inci atau 71,1 sampai 73,7 cm.

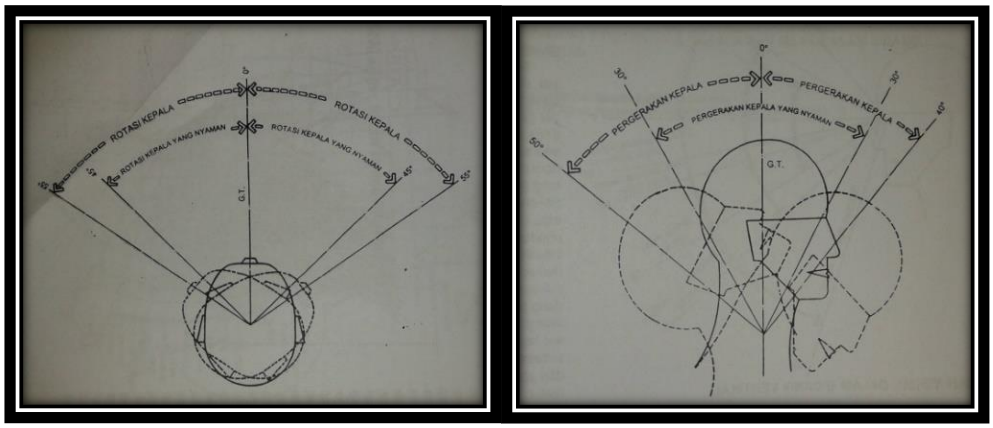



**Gambar 2.31** Sudut Pandang Manusia

*(Sumber Gambar : Panero & Zelnik, Dimensi Manusia & Ruang Interior, 2003)*

## B. Pergerakan kepala manusia

Gerakan kepala pada bidang transversal atau horisontal. secara antropometrik, gerakkan ini disebut sebagai “rotasi leher” dengan rentang 45 derajat kearah kiri atau kanan tanpa menimbulkan ketegangan atau ketidaknyamanan bagi sebagian orang. Rotasi tiga arah yang sederhana dari seorang pembaca akan menunjukan peningkatan yang besar dalam area tersebut, yang dapat ditandai dari sebuah lokasi tunggal yang sudah ditetapkan. Gerakan kepala pada bidang vertikal, rentang mulai 0 derajat sampai dengan 30 derajat pada arah yang lain dapat menimbulkan ketidaknyamanan. Secara antropometri, gerakan ini disebut sebagai “fleksi leher”.




**Gambar 2.32** Pergerakan Kepala Dalam Bidang Horizontal
*(Sumber Gambar : Panero & Zelnik, Dimensi Manusia & Ruang Interior, 2003)*

### 2.3.3 Rentang Kenyamanan Visual

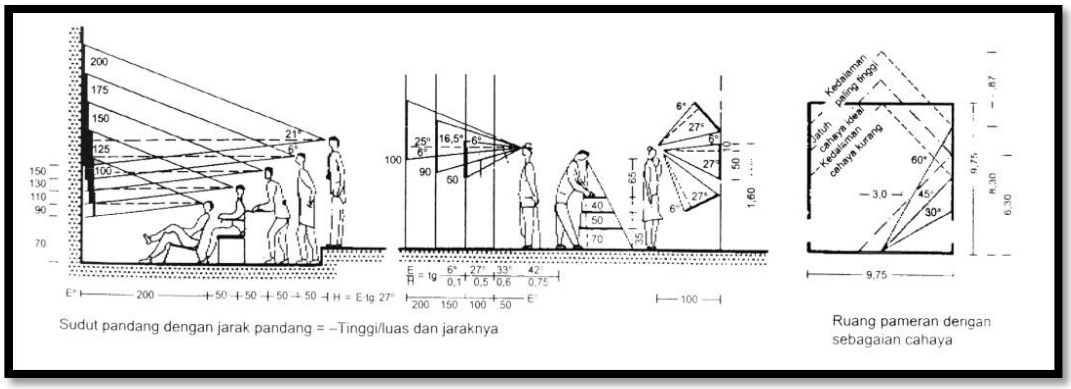
Bidang-bidang visual merupakan bagian dari ruang yang dapat dilihat saat kepala dan mata pada posisi tak bergerak. Daerah dengan fokus tertajam sebenarnya berada sekitar 1 derajat di sisi lain garis pandang. Tergantung dari warna tertentu, warna mulai menghilang pada sudut 30 derajat dan 60 derajat dari garis pandang. Dalam posisi yang benar-benar rileks, garis-garis pandang pada posisi berdiri dan duduk bahkan mungkin membentuk sudut yang lebih besar lagi di bawah garis horisontal kira-kira sebesar 30 derajat dan 38 derajat. Besar dari zona pengamatan optimal bagi materi-materi display kira-kira sebesar 30 derajat di bawah garis pandang standar. (*Panero & Zelnik, 2003)*

### 2.3.4 Rentang Kenyamanan Posisi Display

Melalui proses akomodasi, mekanisme mata manusia akan secara otomatis memusatkan mata tersebut atas display pada jarak yang dibutuhkan. Sebagian besar sumber menempatkan jarak minimal dari seorang pengamat

hingga ke display sebesar antara 33 sampai 40,6 cm; jarak optimal antara 45,7 sampai dengan 55,9 cm; dan jarak maksimal 71,7 sampai 73,7 cm.

Idealnya, tinggi sisi atas display harus berkaitan dengan tinggi mata pengamat. Besarnya variabel dalam pengukuran tinggi mata dan pada situasi tertentu besar display yang spesifik mempersulit penentuan ketinggiannya. Satu solusi untuk menjadikan display ini berada dalam jangkauan serta bidang pandang dari pengamat yang bertubuh kecil adalah dengan menambah tinggi matanya melalui pengadaan platform yang dinaikkan. Jika seorang pengamat berada dalam posisi duduk, permasalahan menjadi lebih mudah. Variabel tinggi mata orang yang bertubuh tinggi dan pendek duduk, sedikit saja perbedaannya terukur dari permukaan kursi. Perbedaan tinggi mata pada posisi berdiri kira-kira sebesar 30,5 cm, sedangkan perbedaan tinggi mata pada posisi duduk besarnya kurang dari 15,2 cm. (*Panero & Zelnik, 2003)*




**Gambar 2.33** Daerah Visual: Ketinggian dan Jarak
*(Sumber :* Neufert, Ernst (2002). *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2)*

## 2.4 Studi Lapangan Museum Geologi Bandung

Museum Geologi Bandung merupakan sebuah museum yang memiliki bangunan bersejarah di kota Bandung. Museum yang dilindungi dan dirawat oleh pemerintah ini dibangun pada tanggal 16 Mei 1928 dan sempat direnovasi dengan dana bantuan dari Jepang sehingga saat ini tetap dalam kondiri baik sebagai tempat wisata yang layak dikunjungi di Bandung. Setelah renovasi, Museum Geologi Bandung dibuka kembali oleh Megawati Soekarnoputri pada tanggal 23 Agustus 2000.

Terbagi menjadi 3 ruang utama : Ruang orientasi di bagian tengah, Ruang Sayap Barat dan Ruang Sayap Timur. Ruang Orientasi berisi peta geografi Indonesia dalam bentuk relief layar lebar yang menayangkan kegiatan geologi dan museum dalam bentuk animasi, panel pelayanan informasi museum serta panel pelayanan pendidikan dan penelitian. Sementara, Ruang Sayap Barat, dikenal sebagai Ruang Geologi Indonesia, yang terdiri dari beberapa panel yang menyajikan informasi tentang :

- Hipotesis terjadinya bumi di dalam sistem tata surya.
- Tatanan tektonik regional yang membentuk geologi Indonesia; diujudkan dalam bentuk maket model gerakan lempeng-lempeng kulit bumi aktif.
- Keadaan geologi sumatera,Jawa, Sulawesi, Maluku dan Nusa Tenggara serta Irian Jaya.
- Fosil fosil serta sejarah manusia menurut evolusi Darwin juga terdapat di sini.

Selain maket dan panel-panel informasi, masing-masing ruangan ini juga memamerkan beragam jenis batuan (beku, sedimen, malihan) dan sumber daya mineral yang ada di setiap daerah. Dunia batuan dan mineral menempati area di sebelah barat, yang memamerkan beragam jenis batuan, mineral dan susunan kristalografi dalam bentuk panel dan peraga asli. Masih di dalam ruangan yang sama, dipamerkan kegiatan penelitian geologi Indonesia termasuk jenis-jenis peralatan/perlengkapan lapangan, sarana pemetaan dan penelitian serta hasil akhir kegiatan seperti peta (geolologi, geofisika, gunung api, geomorfologi, seismotektonik dan segalanya) dan publikasi-publikasi sebagai sarana pemasyarakan data dan informasi geologi Indonesia. Ujung ruang sayap barat adalah ruang kegunung apian, yang mempertunjukkan keadaan beberapa gunung api aktif di Indonesia seperti : Tangkuban Perahu, Krakatau, Galunggung, Merapi dan Batu. Selain panel-panel informasi ruangan ini dilengkapi dengan maket kompleks Gunung api Bromo, Kelut, dan Semeru. Beberapa contoh batuan hasil kegiatan gunung api tertata dalam lemari kaca.

Struktur organisasi Museum Geologi berdasarkan kegiatan dan tugas setiap karyawan :

**Tabel 2.7** Struktur Organisasi Museum Geologi Bandung

| | | |
|---|---|---|
| **KEPALA MUSEUM GEOLOGI** | • KEPALA MUSEUM GEOLOGI<br>• KEPALA SUB BAGIAN TATA USAHA<br>• KEPALA SEKSI PERAGAAN<br>• KEPALA SEKSI DOKUMENTASI | • Perencanaan Kegiatan |
| **KEPALA SUB BAGIAN TATA USAHA** | • KEPALA MUSEUM GEOLOGI<br>• KEPALA SUB BAGIAN TATA USAHA<br>• KEPALA SEKSI PERAGAAN<br>• KEPALA SEKSI DOKUMENTASI<br>• STAF MUSEUM GEOLOGI | • Gedung<br>• Pegawai<br>• Kerjasama<br>• Inventaris (Peralatan dan Mesin)<br>• Pengunjung Museum<br>• ATK<br>• Surat Masuk<br>• Surat Keluar |
| **KEPALA SEKSI DOKUMENTASI** | • KEPALA MUSEUM GEOLOGI<br>• KEPALA SUB BAGIAN TATA USAHA<br>• KEPALA SEKSI PERAGAAN<br>• KEPALA SEKSI DOKUMENTASI<br>• STAF MUSEUM GEOLOGI<br>• KELOMPOK FUNGSIONAL | • Survei Lapangan<br>• Tim Lapangan<br>• Peta<br>• Koleksi Fosil<br>• Koleksi Batuan |
| **KEPALA SEKSI PERAGAAN** | • KEPALA MUSEUM GEOLOGI<br>• KEPALA SUB BAGIAN TATA USAHA<br>• KEPALA SEKSI PERAGAAN<br>• KEPALA SEKSI DOKUMENTASI<br>• STAF MUSEUM GEOLOGI | • Survei Lapangan<br>• Tim Lapangan<br>• Peta<br>• Koleksi Peragaan Fosil<br>• Koleksi Peragaan Batuan |

*(Sumber: www.bgl.esdm.go.id)*

Berdasarkan hasil survey lapangan didapatkan beberapa foto dokumentasi ruang, berikut foto beserta deskripsi dan analisa ruang di Museum Geologi Bandung :

**Tabel 2.8** Deskripsi dan Analisa Site Survey Lapangan

| No | Foto Dokumentasi | Deskripsi Ruang | Potensi | Kendala | Solusi |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  | Ruang Orientasi Tengah (berisi peta geografi Indonesia dalam bentuk | Memiliki ruang yang sangat luas dengan posisi ceiling yang cukup tinggi. | Kurangnya treatment pada dinding,ceiling dll, sehingga kurang | Lebih mengeksplorasi pada desain bangunan dengan treatment |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | relief layar lebar). | | terkesan menarik. | dinding, ceiling dll. |
| 2 |  | Galeri Manusia Purba (berisi tentang sejarah manusia purba menurut evolusi Darwin). | Galeri ini memiliki sebuah informasi yang interaktif dan menarik | Display galeri, kurang interaktif terlalu terkesan seperti membaca sebuah Koran atau majalah. | Informasi yang yang akan disampaikan dibuat dengan display 3D seperti patung atau mannequin. |
| 3 |  | Ruang Geologi Untuk Kehidupan Manusia (berada di lantai II berisi tentang aspek positif dan negatif tataan geologi bagi kehidupan manusia). | Ruang ini memiliki display yang unik dan cukup estetik dengan penggunaan pencahayaan pada display yang beragam. | Display yang menarik ini tampak tidak menyatu dengan bagian interior bangunan. | Display yang menarik di treatment dengan dinding sehingga tampak lebih menyatu dengan atmosfer ruangan tersebut. |

*(Sumber: Dokumen Pribadi)*

## 2.5 Studi Banding Museum

### 2.5.1 The Movieum Of London

The Movieum of London merupakan museum film yang berada di London. Museum film ini didirikan oleh Jonathan Sands pada bulan Februari 2008. Museum ini didedikasikan untuk industri film blockbuster yang telah dibuat di Inggris, termasuk Star Wars, Indiana Jones, Superman, dan Alien. Museum

ini terletak di Country Hall di South Bank, London. Museum ini buka setiap hari pukul 10.00- 20.00. Harga tiket sekitar 13.50 dolar Inggris. Museum ini terbagi menjadi 6 ruang, yaitu ruang fitur alat peraga asli, ruang kostum film yang pernah dibuat, ruang setting film, ruang informasi pembuatan film, dan ruang studio besar sebagai ruang untuk dedikasi orang yang berada di belakang layar di mana terdapat proses pembuatan film, dan ruang yang menampilkan patung makhluk dari film tertentu. Contoh kostum dan alat peraga dari film Inggris yang ada adalah sebuah meteor Superman asli, Baju besi yang dibuat oleh Terry Inggris, kostum Batman, Carlie Caplin, dan masih banyak kagi. Pada museum ini terdapat koridor yang memungkinkan orang melihat bagaimana film dibuat sekaligus memberi kesempatan untuk berbicara dengan orang yang terlibat.




**Gambar 2.34** The Movieum Of London Entrance Gate View

*(Sumber Gambar : http:// http://londonfilmmuseum.com (8 April 2015))*




**Gambar 2.35** The Movieum Of London Display Stage B

*(Sumber Gambar : http:// http://londonfilmmuseum.com (8 April 2015))*




**Gambar 2.36** The Movieum Of London *"Charlie Chaplin"* Diorama

*(Sumber Gambar : http://londonfilmmuseum.com (8 April 2015))*

### 2.5.2 Museum Bank Indonesia

#### A. Latar Belakang Pendirian Museum Bank Indonesia

Bank Indonesia (BI) sebagai bank sentral merupakan lembaga yang sangat vital dalam kehidupan perekonomian nasional karena kebijakan-kebijakan yang ditempuh oleh BI akan memiliki dampak yang langsung dirasakan oleh masyarakat. BI, yang didirikan pada tanggal 1 Juli 1953, telah lebih dari setengah abad melayani kepentingan bangsa. Namun, masih banyak masyarakat yang tidak mengenal BI, apalagi memahami kebijakan-kebijakan yang pernah diambilnya, sehingga seringkali terjadi salah persepsi masyarakat terhadap BI. Masyarakat sering memberikan penilaian negatif terhadap BI karena tidak cukup tersedianya data atau informasi yang lengkap dan akurat yang dapat diakses dan dipahami dengan mudah oleh masyarakat.

Usia setengah abad lebih ini akan semakin panjang lagi apabila diperhitungkan juga peran dari pendahulunya, yaitu De Javasche Bank (DJB) yang didirikan pada tahun 1828 atau 177 tahun yang lalu. Sementara itu, gedung BI Kota yang dulu dibangun dan digunakan oleh DJB, kemudian dilanjutkan pemakaiannya oleh BI dan saat ini praktis kosong tidak digunakan lagi, merupakan gedung yang mempunyai nilai sejarah tinggi yang terancam kerusakan apabila tidak dimanfaatkan dan dilestarikan. Pemerintah telah menetapkan bangunan tersebut sebagai bangunan cagar budaya. Di samping itu, BI juga memiliki benda-benda

dan dokumen-dokumen bersejarah yang perlu dirawat dan diolah untuk dapat memberikan informasi yang sangat berguna bagi masyarakat.

Dilandasi oleh keinginan untuk dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai peran BI dalam perjalanan sejarah bangsa, termasuk memberikan pemahaman tentang latar belakang serta dampak dari kebijakan-kebijakan BI yang diambil dari waktu ke waktu secara objektif, Dewan Gubernur BI telah memutuskan untuk membangun Museum Bank Indonesia dengan memanfaatkan gedung BI Kota yang perlu dilestarikan. Pelestarian gedung BI Kota tersebut sejalan dengan kebijakan Pemerintah Daerah Khusus Ibukota Jakarta yang telah mencanangkan daerah kota sebagai daerah pengembangan kota lama Jakarta. Bahkan, BI diharapkan menjadi pelopor dari pemugaran/revitalisasi gedung-gedung bersejarah di daerah Kota.

Hal inilah yang antara lain menjadi pertimbangan munculnya gagasan akan pentingnya keberadaan Museum Bank Indonesia, yang diharapkan menjadi suatu lembaga tempat mengumpulkan, menyimpan, merawat, mengamankan, dan memanfaatkan aneka benda yang berkaitan dengan perjalanan panjang BI. Saat ini memang telah ada beberapa museum yang keberadaannya mempunyai kaitan dengan sejarah BI, namun museum-museum tersebut masih belum dimanfaatkan secara optimal oleh masyarakat. Selain itu, gagasan untuk mewujudkan Museum Bank Indonesia juga diilhami oleh adanya beberapa museum bank sentral di

negara lain, sebagai sebuah lembaga yang menyertai keberadaan bank sentral itu sendiri. *(Sumber : http://bi.go.id/ (diakses 8 April 2015))*

## B. Program Utama Museum Bank Indonesia

Museum Bank Indonesia memiliki beberapa program utama bagi para pengunjung, yaitu antara lain :

- Jelajah Museum

  Jelajah Museum adalah salah satu program bagi masyarakat guna memberikan informasi mengenai fungsi dan peran Bank Indonesia sebagai Bank Sentral di Indonesia, sekaligus wahana rekreasi yang edukatif. Sambil menyusuri bangunan arsitektur yang bersejarah ini, pengunjung akan diajak untuk memahami perjalanan Bank Indonesia dari masa ke masa. Untuk mengikuti acara ini peserta wajib mendaftarkan diri terlebih dahulu.

- Forum Diskusi

  Untuk membekali pengetahuan masyarakat mengenai fungsi dan peran Bank Indonesia sebagai bank sentral, Museum Bank Indonesia menyelenggarakan Forum Diskusi. Dalam acara ini Anda bisa bertukar pikiran dan mendapatkan informasi yang akurat mengenai perkembangan kebijakan-kebijakan terkini Bank Indonesia. Acara ini terbuka untuk mahasiswa dan umum.

- Ragam Interaksi

  Museum Bank Indonesia mengundang pecinta gedung tua, peneliti sejarah, pecinta museum, komunitas seni budaya, sanggar belajar dan

bermain anak-anak serta berbagai komunitas independen lainnya untuk bekerjasama mengadakan beragam acara menarik seperti jalan-jalan Kota Tua, pentas musik sore, pemutaran film, peluncuran buku, atau pun lomba menggambar.

- Galeri Budaya

  Dalam rangka mengembangkan sikap kritis terhadap nilai-nilai seni dan budaya serta menumbuhkan iklim apresiasi, Museum Bank Indonesia menyelenggarakan program edukatif-kultural Galeri Budaya. Museum Bank Indonesia mengundang berbagai pihak untuk bekerjasama merealisasikan program ini dalam bentuk kegiatan pameran temporer, baik yang berskala nasional maupun internasional.

  *(Sumber : http://bi.go.id/ (diakses 8 April 2015))*

## C. Fasilitas Museum Bank Indonesia

Museum BI beroperasional secara penuh sejak tahun 2008 dan untuk memberikan kenyaman bagi pengunjung baik dari segi informasi dan kenyaman pengunjung selama di area gedung, Museum BI memberikan fasilitas tertentu untuk memenuhi hal tersebut, antara lain :

- Ruang Penitipan Barang

  Ruang ini disediakan bagi pengunjung yang hendak menitipkan barang-barangnya selama berkunjung ke Museum Bank Indonesia.

- Pusat Informasi BI (BI Information Centre)

  Dalam ruangan ini, pengunjung akan dibanjiri dengan berbagai informasi dari masa lalu hingga masa kini dengan time series yang

cukup panjang mengenai sejarah dan peran Bank Indonesia. Informasi tersebut dapat diakses menggunakan perangkat multi media, sehingga bermanfaat untuk keperluan penelitian, pembuatan analisis, dan sebagainya. Di samping informasi yang berasal dari Bank Indonesia, juga dapat diakses informasi dari beberapa sumber lain, dalam dan luar negeri. Disediakan pula fasilitas untuk mencetak (printing) data/informasi dari komputer. Kelengkapan informasi dalam ruangan ini masih ditambah dengan hadirnya BI Virtual Museum, yang akan memberikan informasi tentang Museum Bank Indonesia melalui jaringan internet.

- Ruang Auditorium

  Auditorium terletak di lantai 2 Museum Bank Indonesia berdekatan dengan pusat informasi BI (BI Information Center). Ruangan ini digunakan sebagai tempat penyelenggaraan ceramah/seminar/diskusi, baik yang disponsori oleh Bank Indonesia maupun pihak luar.

- Kios Buku dan Cenderamata

  Pengunjung dapat memperoleh berbagai hasil publikasi dan cenderamata yang berkaitan dengan museum, khususnya Museum Bank Indonesia. Snacks juga disediakan di sini.

- Ruang Serbaguna

  Salah satu keunggulan Museum Bank Indonesia adalah terdapatnya beberapa ruangan yang dapat digunakan untuk kepentingan pengunjung. Salah satunya adalah ruang serbaguna yang terletak di lantai 1. Ruangan ini dapat digunakan untuk ruang makan dalam

mendukung kegiatan edukasi yang diselenggarakan di ruang auditorium. Atau kegiatan seni dan budaya.

- Perpustakaan

Perpustakaan merupakan salah satu fasilitas unggulan Museum Bank Indonesia. Terdapat dua macam perpustakaan di Museum Bank Indonesia, yaitu:

1. Perpustakaan untuk para peneliti museum
2. Perpustakaan untuk umum

Perpustakaan ini akan menyajikan koleksi lengkap, mulai dari buku-buku referensi, majalah, hingga dokumen-dokumen yang tersimpan dalam perangkat multi media, yang kesemuanya dapat dimanfaatkan oleh pengunjung untuk menambah wawasan, keperluan penelitian, maupun analisis. *(Sumber : http://bi.go.id/ (diakses 8 April 2015))*



**Gambar 2.37** Display Museum BI tentang awal perdagangan di Indonesia
*(Sumber Gambar : http://bi.go.id (8 April 2015))*



**Gambar 2.38** Display Museum BI tentang ilustrasi perdagangan di dermaga

*(Sumber Gambar : http://bi.go.id (8 April 2015))*



**Gambar 2.39** Display Museum BI tentang *Mock-up* Mata Uang

*(Sumber Gambar : http://bi.go.id (8 April 2015))*

## 2.6 Kesimpulan Hasil Studi Lapangan dan Studi Banding

Dari data hasil studi lapangan dan studi banding, maka didapatkan beberapa point utama yang akan diterapkan untuk teknik pendisplayan di Museum Film Indonesia, yaitu :

- Display benda koleksi film-film akan dibagi berdasarkan kategori tahun era dan *genre* film tersebut dengan teknik pendisplayan diorama pada setiap film di area pameran temporer dilengkapi dengan sebuah layar berupa *lcd atau led* untuk menampilkan cuplikan *(trailer)* film tersebut dan disediakan beberapa *headphone wireless* bagi pengunjung untuk mendengarkan *audio* dari trailer tersebut.
- Display benda koleksi peralatan sinematografi, seperti *camera,* alat pemutar film *(cinema)* dll, akan berada di area pamer tetap dengan cara teknik pendisplayan menggunakan vitrin dengan caption untuk menanmpilkan informasi tentang peralatan sinematografi yang di display.
- Sedangkan untuk info mengenai sejarah singkat perkembangan pefilman di Indonesia akan di display menggunakan poster dan tampilan audio visual menggunakan layar lebar di beberapa sudut area dan di setiap bagian lorong sebelum memasuki area pamer utama setiap kategori tahun era film yang ada di Indonesia.