

Pendekatan Bentuk Analogi Langsung (*Direct Analogy*) pada Interior Museum Film Indonesia

Elisa¹, Noeratri Andanwerti², Maria Florencia³

^{1,2,3}Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta
elisa.615130132@stu.untar.ac.id, noeratria@fsrd.untar.ac.id, mariaflorencialim@gmail.com

Abstract— Indonesia membutuhkan suatu fasilitas untuk edukasi, eksibisi dan penyimpanan arsip film yang sekaligus mampu mengembangkan sistem pendanaan pribadi bagi proses digitalisasi arsip film. Sebuah fasilitas yang mampu mawadahi kebutuhan tersebut adalah Museum Film Indonesia. Konsep perancangan Museum Film Indonesia adalah “*Indonesia in Cinematic Story*”. Konsep ini bertujuan untuk menceritakan segala sesuatu yang berhubungan dengan perfilman Indonesia kepada pengunjung. Implementasi konsep umum tersebut diwujudkan melalui konsep layout dan dekorasi pada museum. Oleh karena itu, pendekatan yang paling sesuai digunakan adalah pendekatan bentuk analogi langsung (*direct analogy*). Hal yang penting dalam pendekatan analogi langsung adalah harus ada persamaan antara bentuk interior dengan objek yang dianalogikan baik dari segi proporsi dan irama. Pada interior, Museum Film Indonesia, objek yang dianalogikan adalah benda koleksi pada dunia perfilman seperti mata kamera, proyektor, dan pita seluloid. Objek-objek ini menjadi inspirasi bentuk layout ruang pada lobby dan ruang pameran tetap. Hasil perancangan menampilkan ruang dengan kesan tegas dan sederhana namun memiliki ide orisinal yang lahir dari olahan bentuk yang bersesuaian dengan konten koleksi museum.

Kata kunci: *Analogi; Desain; Interior; Film; Museum.*

I. PENDAHULUAN

Di Indonesia, satu-satunya lembaga yang menyimpan dan mengumpulkan data dan arsip film adalah Sinematek Indonesia. Namun, Sinematek Indonesia hanya berfungsi sebagai lembaga arsip film, sehingga tidak memiliki fasilitas bagi masyarakat dan pelajar yang ingin mempelajari sejarah film. Selain itu, menurut Masril (2016) pada Sinematek Indonesia terdapat kendala sarana dan prasarana, yaitu ruang penyimpanan arsip film belum sesuai standar baik secara kuantitas lemari penyimpanan maupun kualitas ruang gudang penyimpanan, sehingga dapat menyebabkan kerusakan pada arsip film yaitu pita seluloid. Di sisi lain, Sinematek Indonesia mengalami hambatan dalam melakukan digitalisasi arsip karena kekurangan dana.

Berdasarkan masalah yang telah disampaikan, dibutuhkan suatu fasilitas untuk edukasi film, eksibisi film dan penyimpanan arsip film yang mampu melakukan mengembangkan sistem pendanaan pribadi untuk pemasukan bagi proses digitalisasi arsip. Sebuah fasilitas yang mampu mawadahi kebutuhan tersebut adalah Museum Film Indonesia.

Untuk menarik perhatian masyarakat berkunjung ke museum, maka dibutuhkan perancangan interior dan penataan koleksi film yang menarik. Selain itu dibutuhkan program ruang bersifat rekreatif dan dapat memberikan profit bagi museum. Tentunya perancangan interior Museum Film Indonesia ini akan tetap menampilkan Indonesia sebagai suatu negara berkembang yang semakin maju

dan mampu bersaing dengan negara-negara di dunia.

Sebuah ide desain yang menarik dapat lahir dari olahan bentuk benda-benda tertentu. Pada Museum Film Indonesia, terdapat berbagai macam benda koleksi, seperti pita seluloid, kamera, dan proyektor. Semua benda koleksi ini tentu menjadi ikon yang merepresentasikan museum film.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pendekatan bentuk untuk mengimplementasikan konten koleksi film. Pendekatan yang sesuai adalah pendekatan bentuk analogi langsung (*direct analogy*). Menurut Rasmi (2015), pendekatan analogi bukan hanya sekedar menjiplak bentuk objek yang dianalogikan, tetapi diperlukan proses analisis dan merangkainya sehingga menghasilkan bentuk baru yang masih memiliki kemiripan visual dengan objek yang dianalogikan.

Dalam merangkai bentuk baru pada pendekatan analogi langsung, diperlukan kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*). Munandar (2009) mengatakan berpikir kreatif merupakan kemampuan memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah. Gagasan baru adalah hasil dari upaya menghubungkan benda/ ide/ gagasan yang sebelumnya tidak berhubungan.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka

tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan proses dan hasil dari pendekatan analogi langsung (*direct analogy*) pada interior Museum Film Indonesia.

II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan analogi langsung. Metode ini memakai suatu objek sebagai sumber ide untuk menghasilkan bentuk baru yang memiliki kemiripan visual dengan objek yang dianalogikan.

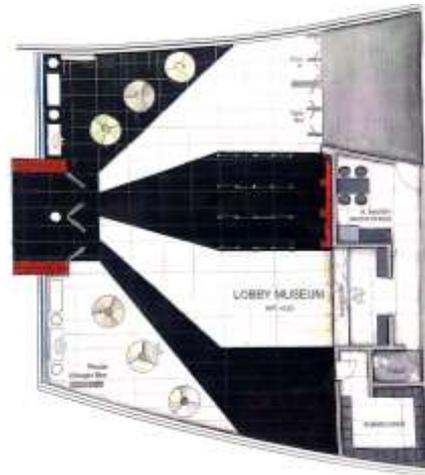
Metode penulisan menggunakan metode deskriptif yaitu menjelaskan proses desain secara tertulis dilengkapi gambar sebagai ilustrasi. Metode pengumpulan data terdiri atas data literatur. Data literatur didapat dari buku dan jurnal mengenai film dan pendekatan desain.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi tema "*Indonesia in Cinematic Story*" memberikan penekanan bahwa museum dikhususkan untuk menceritakan kisah sejarah dan segala sesuatu yang berhubungan dengan perfilman Indonesia. Tema ini diwujudkan dengan menggunakan olahan bentuk dan warna kontras yang bersesuaian dengan konten koleksi untuk diaplikasikan pada elemen interior. Kesan ruang yang ingin dicapai adalah tegas (*bold*), jelas dan dinamis.



Gambar 1. Kerangka Konsep Umum
(Diolah Penulis, 2018)



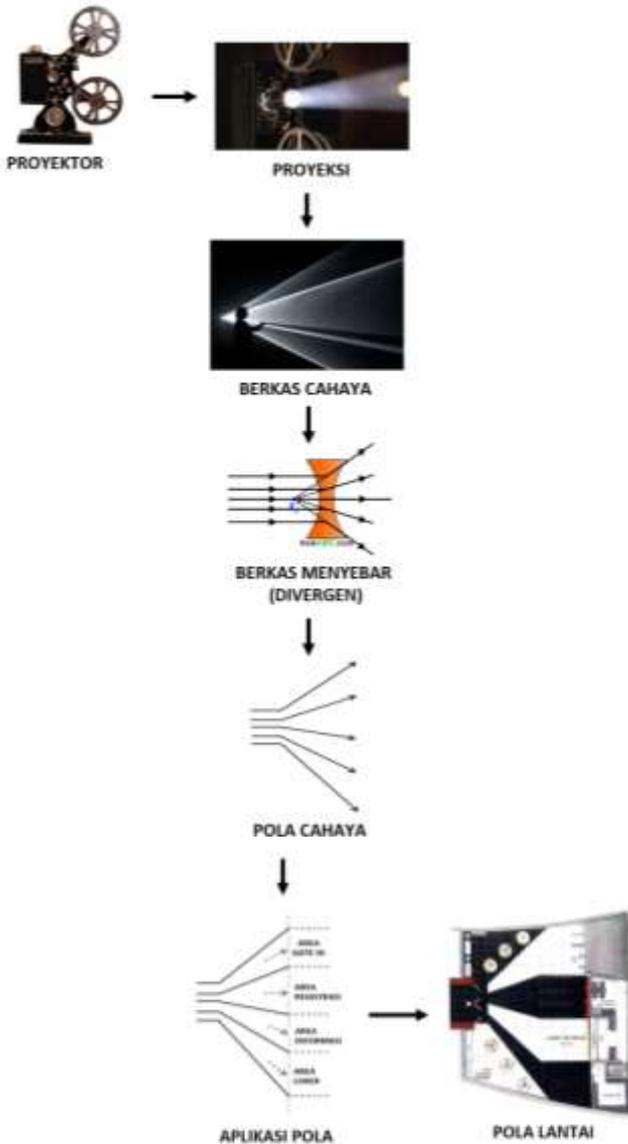
Gambar 2. Layout Lobby Museum
(Diolah Penulis, 2019)

Tema ini diterapkan pada elemen interior dan konsep tata letak ruang yang diolah dari bentuk “pita seluloid”, “proyektor” dan “mata kamera”. Berikut adalah proses perwujudan konsep bentuk pada interior Museum Film Indonesia dengan pendekatan analogi langsung.

A. Analogi “Proyektor” pada Layout Lobby

Layout Lobby dianalogikan bentuk sinar menyebar (divergen) yang dipancarkan oleh proyektor. Ide tersebut menghasilkan suatu pola lantai yang mengarahkan pengunjung secara visual terhadap area-area di lobby. Unsur warna putih dan hitam yang kontras digunakan untuk memberi batas antar area sehingga menjadi jelas dan tegas.

Analogi langsung yang digunakan pada layout ruang lobby adalah dengan mengaplikasikan secara langsung pola garis lurus berulang dari berkas menyebar (divergen) menjadi pola lantai. Tanda panah yang menandakan arah cahaya juga dianalogikan sebagai arah sirkulasi pengunjung museum dari pintu masuk (entrance) ke sub area dalam lobby seperti area Gate In/Out, area Registrasi, area Informasi, dan area Loker. Berikut adalah ilustrasi yang menggambarkan proses pendekatan analogi langsung pada layout lobby museum.



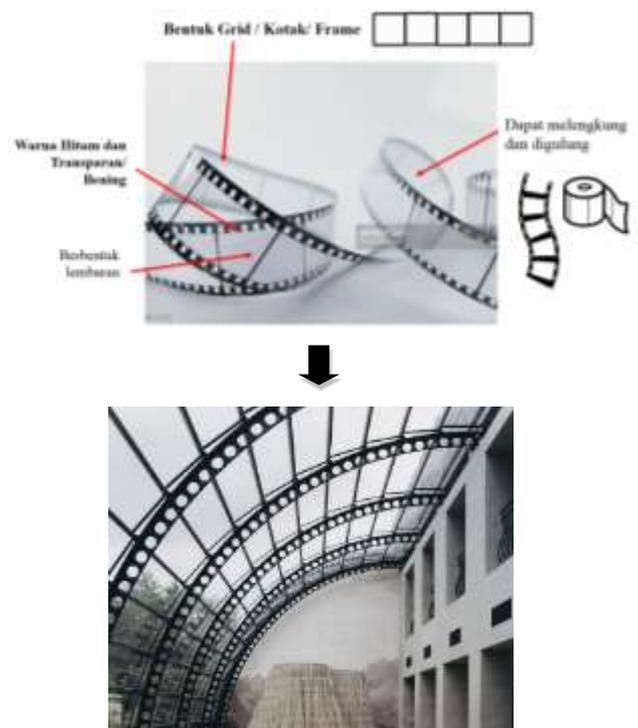
Gambar 3. Proses Pendekatan Analogi Langsung pada Lobby (Diolah Penulis, 2019)

B. Analogi “Pita Seluloid” pada Plafon Lobby



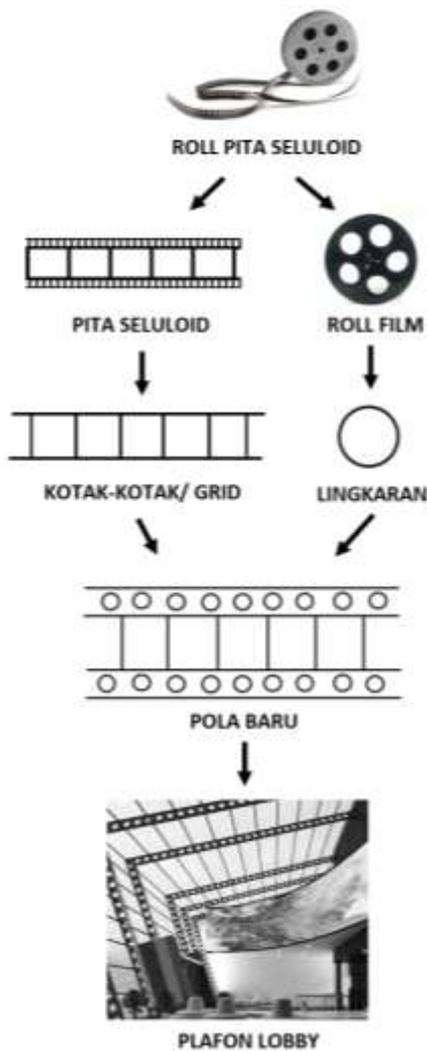
Gambar 4. Perspektif Lobby (Diolah Penulis, 2019)

Plafon pada ruang lobby dianalogikan sebagai lembaran pita film seluloid. Ide tersebut menghasilkan suatu pola baru yang terdiri atas garis lurus sejajar dengan repetisi bentuk lingkaran pada interval tertentu. Berikut adalah gambar yang menunjukkan identifikasi karakteristik pita film seluloid dan implementasinya dalam ruang interior.



Gambar 5. Pengembangan Bentuk Pita Seluloid (Diolah Penulis, 2019)

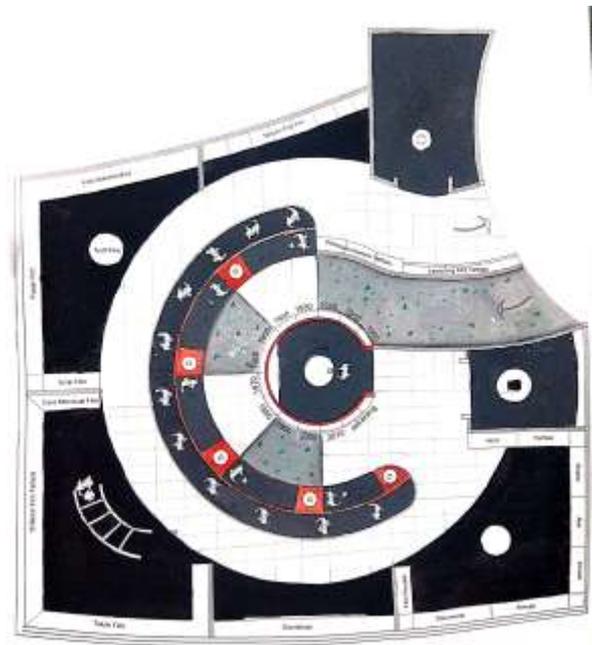
Berikut adalah ilustrasi yang menggambarkan proses pendekatan analogi langsung pada plafon lobby museum.



Gambar 6. Proses Analogi Langsung pada Plafon Lobby
(Diolah Penulis, 2019)

C. Ruang Pameran

Layout Ruang Pameran dianalogikan sebagai bentuk mata lensa kamera. Layout berbentuk melingkar dengan alur keluar dan masuk 1 arah. Pola Lantai dengan unsur warna putih dan hitam diaplikasikan untuk mempertegas alur bagi pengunjung.

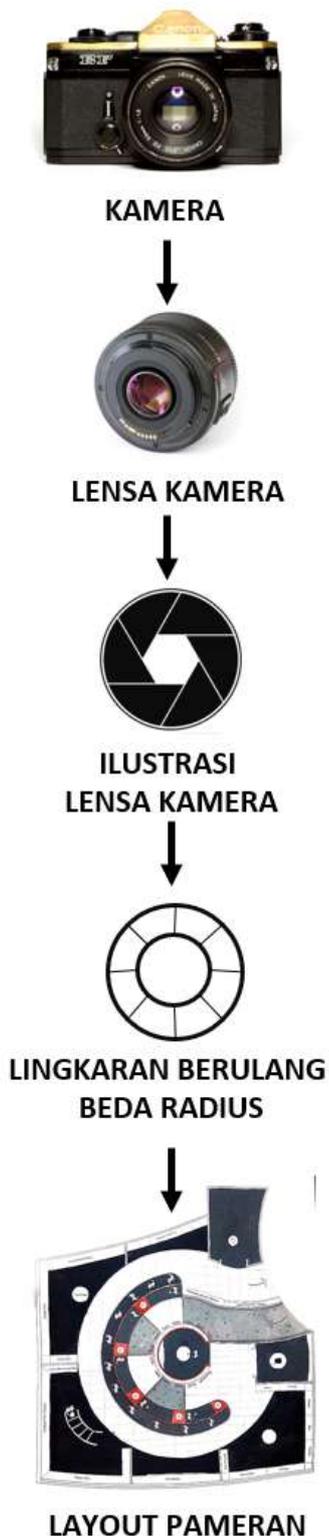


Gambar 7. Layout Ruang Pameran
(Diolah Penulis, 2019)

Analogi langsung yang digunakan pada layout ruang pameran tetap adalah dengan mengaplikasikan secara langsung pola lingkaran dengan radius kecil dan besar menjadi pola lantai. Pola melingkar ini membentuk arah sirkulasi pengunjung museum dari pintu masuk pameran hingga keluar pintu pameran dalam 1 jalur.

Lingkaran dengan radius lebih kecil berada di tengah ruang dan membentuk dinding Ruang Dubbing. Disepanjang sisi luar dinding melingkar tersebut ditempatkan panel *Timeline* sejarah film dan area koleksi kamera - kamera dalam perfilman yang dibagi menurut urutan waktu. Pola lantai membagi koleksi kamera menjadi zona waktu yang berbeda-beda.

Berikut adalah ilustrasi yang menggambarkan proses pendekatan analogi langsung pada layout pameran tetap museum film.



Gambar 8. Proses Analogi Langsung pada Pameran (Diolah Penulis, 2019)

IV. SIMPULAN

Tantangan yang dihadapi penulis adalah menyesuaikan olahan bentuk pita seluloid, proyektor, dan lensa kamera terhadap unsur garis, bentuk, dan warna untuk diterapkan dalam pola tata letak furniture ruang yang tepat secara fungsi dan sirkulasi.

Pendekatan analogi langsung pada interior Museum Film Indonesia ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pihak yang melakukan penelitian serupa dan dapat memberikan solusi terhadap masalah yang ditemui. Karya ini belum sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran membangun dari semua pihak terkait.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Sinematek Indonesia atas kesempatan akses terhadap data arsip dan studi lapangan; juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Kusuma, F.R. 2015. *Museum Perfilman Indonesia di Yogyakarta*. Yogyakarta : Universitas Duta Wacana Christian

- Masril, R.S. 2016. *Analisis Pengelolaan Arsip Film dan Kualitas Layanan Pegawai Sinematek Indonesia*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta
- Rasmi, Retno dkk. 2015. Pendekatan Analogi pada Desain Arsitektur (*Analogical Approach in Architectural Design*). Bandung : Institut Teknologi Bandung
- Tawalujan, Yieldni. 2012. *Analogi Dramaturgi dalam Arsitektur*. Manado : Universitas Sam Ratulangi
- Yoseph. 2015. *Perancangan Interior Pada Museum Film di Jakarta*. Jakarta: Universitas Bina Nusantara