

PENERAPAN ARSITEKTUR METAFORA KONKRET PADA BENTUK DAN TAMPILAN BANGUNAN PUSAT SINEMA INDONESIA DI SURAKARTA

Okie Kristina Sugiarto, Bambang Triratma, Hari Yuliarso
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
okie.kristina@gmail.com

Abstrak

Pokok permasalahan arsitektural dalam Pusat Sinema Indonesia adalah adanya interaksi sinergis yang muncul dari misi rekreasi, edukasi, dan pengembangan perfilman nasional. Misi kreatif dan edukatif yang berinteraksi secara sinergis akan mampu memicu perkembangan perfilman nasional. Perancangan Pusat Sinema Indonesia memerlukan metode desain khusus guna memacu proses kognisi pada masyarakat, sehingga muncul persepsi mengenai perfilman melalui tampilan bangunan. Menanggapi hal tersebut, maka diterapkan prinsip desain arsitektur metafora konkret pada perancangan Pusat Sinema Indonesia. Metafora konkret merupakan metafora yang berangkat dari unsur visual atau karakter material. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, dengan menguraikan data yang sudah dikumpulkan. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis berdasarkan program fungsional, performansi, dan arsitektural. Program fungsional bertujuan mengidentifikasi pengguna dan kegiatan dalam Pusat Sinema Indonesia. Program performansi membahas program ruang pada objek rancang bangun. Analisis arsitektural membahas penerapan arsitektur metafora konkret dengan unsur perfilman ke dalam perancangan Pusat Sinema Indonesia. Unsur perancangan yang diselesaikan dengan arsitektur metafora konkret adalah bentuk dan tampilan bangunan. Penerapan metafora konkret pada bentuk dan tampilan bangunan mengambil komponen fisik terkait dengan perfilman, bertujuan supaya memudahkan masyarakat dalam mengidentifikasi objek rancang bangun sebagai bangunan pusat perfilman.

Kata kunci: arsitektur metafora, metafora konkret, pusat sinema, perfilman nasional

1. PENDAHULUAN

Film pertama kali diperkenalkan di Indonesia pada 5 Desember 1900 di Batavia (Jakarta). Pada pertengahan tahun 1990-an, film-film nasional mengalami kesulitan setelah sempat berjaya di tahun 1970-an. Perfilman nasional mengalami dampak dari krisis ekonomi yang sedang melanda. Munculnya sinetron-sinetron di televisi swasta dan kehadiran *Laser Disc*, VCD, dan DVD semakin mempermudah masyarakat untuk menikmati film mancanegara. Dunia perfilman Indonesia mulai bangkit kembali pada akhir tahun 2000-an, ditandai dengan film *Laskar Pelangi* yang meraih penghargaan sebagai Film Terbaik se-Asia Pasifik di Festival Film Pasifik, yang diselenggarakan di Taiwan pada 19 Desember 2009.

Industri perfilman Indonesia kian hari kian menunjukkan grafik positif. Ada banyak sekali judul-judul film lokal yang diakui dan diapresiasi di dunia internasional. Sepanjang tahun 2016, industri perfilman Indonesia mengalami pertumbuhan meski di saat yang sama industri-industri yang lain masih melambat, di tengah kondisi ekonomi yang masih belum terlalu bergairah.

Hal tersebut dapat dibuktikan dengan jumlah penonton box office film Indonesia sepanjang 2016, yakni mencapai 34,5 juta penonton, melonjak 113% dibandingkan pencapaian tahun sebelumnya yang hanya mencapai 16,2 juta (Film Indonesia, 2017). Peningkatan jumlah penonton yang drastis disebabkan oleh banyak faktor, yaitu kualitas film yang semakin meningkat dan semakin kreatif.

Selain memproduksi film, dunia perfilman Indonesia juga mendirikan sebuah pusat arsip dan museum mengenai perkembangan perfilman. Museum perfilman Indonesia dibentuk berdasarkan paham bahwa film merupakan sarana untuk memahami sejarah, politik, sosiologi, filsafat, budaya, hingga perkembangan sains dan teknologi yang terus berkembang. Atas dasar tersebut, didirikan sebuah sarana arsip dan dokumentasi Sinematek Indonesia (SI) pada 20 Oktober 1975. Keberadaan SI sangat disayangkan karena dana pemeliharaan yang minim. Kelembaban ruang *Film Vault* (penyimpanan film) yang tinggi menyebabkan kualitas arsip film-film bersejarah turun. Jika kondisi tersebut dibiarkan, arsip film bersejarah yang dimiliki dan belum didigitalisasi akan musnah. Proses digitalisasi juga tersendat karena dana yang tidak mencukupi. Koleksi seperti poster, properti, dan peralatan film juga tidak dapat diakses oleh publik. Pemanfaatan film sebagai media edukasi bagi masyarakat adalah lebih memudahkan penyerapan informasi dan pesan yang disampaikan melalui karya sebuah film, dibandingkan melalui tulisan atau membaca dengan media audio visual seperti film.

Keberadaan fasilitas penunjang untuk menonton film, seperti bioskop di berbagai kota di Indonesia menyebabkan peningkatan antusiasme masyarakat dalam mendalami dunia perfilman. Antusiasme masyarakat untuk mengapresiasi film semakin meningkat dari tahun ke tahun. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain dengan meningkatnya kualitas film Indonesia yang dihasilkan. Sineas Indonesia kini lebih memahami jenis film yang banyak diminati oleh masyarakat luas dan kebanyakan film yang diproduksi dapat dinikmati oleh segala rentang usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Faktor lain yang dapat mendukung antusiasme masyarakat dalam mengapresiasi film yaitu teknologi yang berkembang dengan pesat, sehingga kualitas gambar yang disajikan menjadi lebih menarik. Berawal dari film yang hanya gambar 2 dimensi, kini dapat dinikmati melalui teknologi 3 dimensi atau bahkan 4 dimensi, yang dapat membuat penonton merasakan situasi di dalam film sesungguhnya.

Di sisi lain, kualitas film yang menarik dari waktu ke waktu serta kesempatan yang besar untuk menggali tentang budaya lokal, menyebabkan kemunculan banyak komunitas film di berbagai wilayah di Indonesia. Komunitas film terbentuk dari berbagai kalangan yang menyukai aktivitas terkait dunia perfilman. Terdapat berbagai macam jenis komunitas film, mulai dari komunitas yang berbasis instansi resmi, seperti kampus ataupun sekolah, dan komunitas yang non-instansi (komunitas yang berdiri sendiri). Aktivitas yang dilakukan pun juga beragam, mulai dari menonton dan mengapresiasi film, diskusi film, produksi film, hingga kegiatan literasi. Dengan berbagai aktivitas tersebut, masyarakat melalui komunitas film dapat lebih mudah menangkap pesan moral yang terkandung dalam film.

Keberadaan komunitas-komunitas film di Solo mulai berkembang. Sebagian dari mereka yang bernaung di bawah instansi Pendidikan, seperti Universitas Sebelas Maret dan Institut Seni Indonesia dapat memproduksi film yang mengandung unsur edukasi. Namun, banyak film karya produksi mahasiswa tersebut yang tidak terwadahi dengan baik. Sebagian dari komunitas-komunitas tersebut, tidak memiliki wadah khusus untuk aktivitas berkomunitas dan memanfaatkan kafe atau ruang pameran untuk memutar film yang diproduksi. Wadah tersebut membuat karya film yang diproduksi hanya dapat dinikmati oleh anggota komunitas saja, sehingga masyarakat umum tidak dapat menikmati hasil karya film. Seharusnya, film yang diproduksi tidak hanya dapat dinikmati oleh anggota komunitas, tetapi juga masyarakat luas yang ingin mengenal tentang film secara lebih dalam.

Berangkat dari fenomena-fenomena tersebut serta mempertimbangkan potensi yang dimiliki oleh Kota Surakarta, objek rancangan Pusat Sinema Indonesia dapat menjadi pusat kegiatan apresiasi film sebagai wadah rekreasi dan edukasi di Kota Surakarta. Pusat Sinema Indonesia merupakan wadah yang menampung berbagai aktivitas mengenai dunia perfilman. Aktivitas tersebut bersifat rekreatif dan edukatif yang berpotensi mengembangkan perfilman nasional.

Arsitektur metafora dipilih sebagai metode desain karena dapat menarik perhatian masyarakat melalui kesan pertama pada tampilan bangunan. Menurut Charles Jenks dalam *The Language of Postmodern Architecture* metafora merupakan kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu objek dengan mengandalkan objek lain (Jencks, 1977). Metafora juga merupakan cara melihat suatu bangunan sebagai sesuatu yang lain karena adanya kemiripan. Terdapat tiga kategori metafora menurut Antoniades (1990), yaitu metafora abstrak, metafora konkret, dan

metafora kombinasi. Metafora abstrak merupakan kreasi metafora yang berangkat dari konsep, ide, kondisi manusia, atau kualitas tertentu, misalnya individualitas, kealamiahan, komunitas, tradisi, dan budaya. Metafora konkret merupakan metafora yang berangkat dari unsur visual atau karakter material, misalnya rumah sebagai istana dan atap kuil sebagai langit. Metafora kombinasi merupakan metafora dengan konseptual dan visual yang saling menindih sebagai titik keberangkatan desain.

Perancangan Pusat Sinema Indonesia diterapkan dengan metafora konkret. Unsur perancangan yang diselesaikan dengan arsitektur metafora konkret adalah bentuk dan tampilan bangunan. Penerapan arsitektur metafora konkret pada bangunan bertujuan memperlihatkan keberadaan bangunan yang mampu mencitrakan karakter, sesuai dengan konteks yang ingin disampaikan oleh perancang. Selain itu, untuk mempermudah masyarakat mengidentifikasi jenis objek rancangan sebagai bangunan perfilman. Proses identifikasi masyarakat terhadap bangunan dilakukan melalui proses kognisi perihal film, baik itu alat maupun unsur tertentu dalam film, sehingga masyarakat dapat mengerti maksud perancang. Masyarakat luas akan lebih tertarik dengan objek yang akan direncanakan, yaitu Pusat Sinema Indonesia.

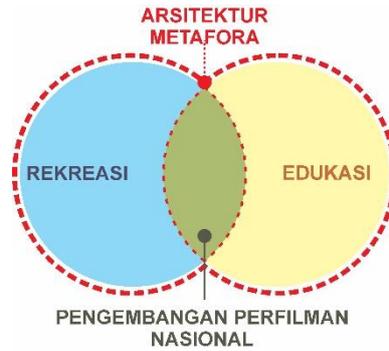
2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu dengan menguraikan data yang sudah dikumpulkan. Sumber data primer berupa hasil pengamatan, wawancara, dan dokumentasi foto. Objek pengamatan berupa wadah apresiasi film, seperti bioskop dan tempat pertunjukan film di Surakarta sehingga didapatkan pengalaman dalam merasakan ruang. Wawancara ditujukan kepada komunitas film di Surakarta mengenai kegiatan yang dilakukan dan wadah kegiatan tersebut. Pengambilan gambar dilakukan dengan objek berupa bioskop dan tempat pertunjukan film di Surakarta. Sumber data sekunder adalah kajian mengenai sinema, edukasi, rekreasi, dan hal mengenai perfilman melalui tinjauan pustaka, jurnal, ataupun artikel terkait. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis berdasarkan program fungsional, performasi, dan arsitektural. Program fungsional bertujuan mengidentifikasi pengguna dan kegiatan dalam Pusat Sinema Indonesia. Program performasi membahas program ruang pada objek rancang bangun. Analisis arsitektural membahas penerapan arsitektur metafora konkret dengan unsur perfilman ke dalam perancangan Pusat Sinema Indonesia.

Analisis yang dilakukan mendapatkan hasil pendekatan konsep perencanaan dan perancangan Pusat Sinema Indonesia dengan penerapan arsitektur metafora konkret. Unsur perancangan yang diselesaikan dengan arsitektur metafora konkret adalah bentuk dan tampilan bangunan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Pusat Sinema Indonesia menggunakan arsitektur metafora konkret dalam penyelesaian permasalahan desain aspek bentuk dan tampilan bangunan. Permasalahan arsitektural pada perancangan Pusat Sinema Indonesia dipicu oleh interaksi sinergis antar aspek yang diangkat, yaitu aspek rekreasi, edukasi, serta pengembangan perfilman nasional. Hubungan antar aspek pada Pusat Sinema Indonesia ditunjukkan dalam sebuah diagram irisan (lihat gambar 1).



Gambar 1 Diagram Irisan Antarfungsi pada Pusat Sinema Indonesia

Arsitektur metafora diaplikasikan pada perancangan bentuk dan tampilan Pusat Sinema Indonesia, sebagai alat untuk mempermudah masyarakat mengidentifikasi bangunan sebagai bangunan pusat perfilman. Diharapkan dengan penggunaan arsitektur metafora akan membuat masyarakat lebih tertarik dengan keberadaan Pusat Sinema Indonesia.

Pusat Sinema Indonesia ini akan berlokasi di Jalan Jend. A. Yani, Kelurahan Kerten, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta (lihat gambar 2). Lokasi terpilih berada di zona perdagangan dan jasa dengan dengan luas tapak ±21.700 m². Berdasarkan analisis yang dilakukan, dihasilkan penerapan arsitektur metafora konkret pada bangunan Pusat Sinema Indonesia. Arsitektur metafora konkret dalam bangunan diterapkan pada bentuk massa, tata massa, serta tampilan bangunan.



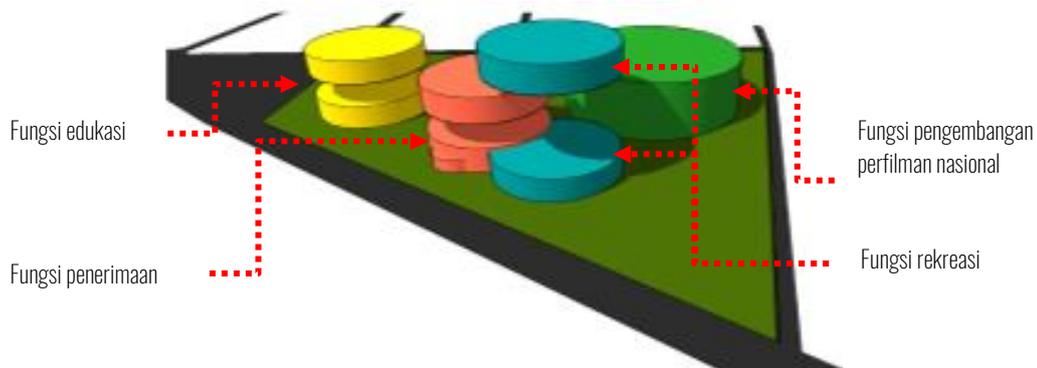
Gambar 2 Lokasi Pusat Sinema Indonesia

Penerapan arsitektur metafora konkret dalam bangunan terdapat pada pengolahan bentuk bangunan. Penentuan bentuk dan tata massa dilakukan dengan pertimbangan massa sebagai wadah aktivitas dan aplikasi metafora konkret. Massa bangunan mengaplikasikan beberapa unsur atau karakter perfilman melalui bentuk-bentuk yang familier bagi masyarakat. Bentuk dasar yang digunakan pada bangunan Pusat Sinema Indonesia adalah lingkaran yang merepresentasikan metafora bentuk rol film (lihat gambar 3). Bentuk lingkaran dipadukan dengan bentuk lengkung untuk memberi kesan tidak kaku. Bentuk rol film yang identik dengan dunia perfilman, dinilai menjadi sarana terbaik dalam menstimulasi masyarakat terhadap objek rancang bangun yang merupakan pusat perfilman.



Gambar 3 Pengolahan Massa Bangunan

Pengolahan tata massa pada Pusat Sinema Indonesia dibagi menjadi empat massa lingkaran. Setiap lingkaran merepresentasikan satu fungsi bangunan, yaitu fungsi penerimaan, fungsi rekreasi, fungsi edukasi, dan fungsi pengembangan perfilman nasional (lihat gambar 4).



Gambar 4 Pembagian Massa Bangunan Berdasarkan Fungsi

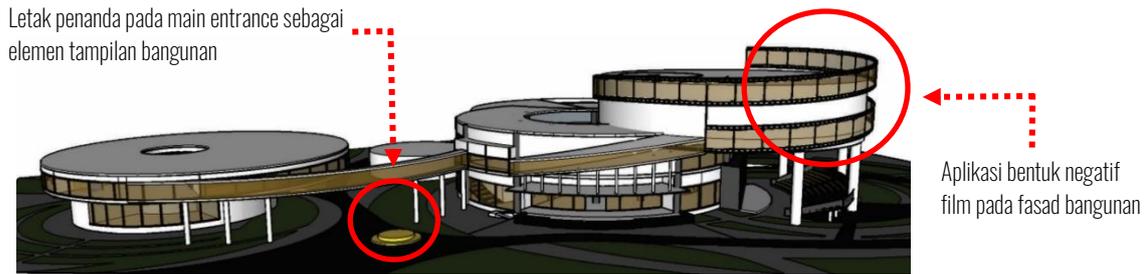
Penerapan arsitektur metafora konkret di bangunan juga terdapat pada tampilan bangunan. Penentuan tampilan bangunan dilakukan dengan pertimbangan menampilkan unsur perfilman sesuai dengan kebutuhan kegiatan. Tampilan bangunan juga memberi kesan dinamis, menyenangkan, dan menerapkan metafora konkret. Metafora konkret diterapkan pada tampilan bangunan dengan mengambil komponen fisik terkait dengan perfilman. Dengan demikian, masyarakat lebih dapat mengidentifikasi bangunan sebagai bangunan pusat perfilman. Unsur perfilman yang dapat diaplikasikan sebagai tampilan bangunan yaitu negatif film dan patung oscar (lihat gambar 5).



Gambar 5 Negatif Film dan Patung Oscar sebagai Unsur Perfilman pada Tampilan Bangunan
Sumber: alien3287.deviantart.com

Penerapan unsur negatif film sebagai tampilan bangunan terdapat pada fasad bangunan. Pemilihan unsur negatif film sebagai fasad bangunan bertujuan agar bangunan dapat diidentifikasi sebagai bangunan perfilman oleh masyarakat dengan mudah. Selain itu, untuk memberikan tampilan bangunan yang menarik bagi pengunjung (lihat gambar 6). Selain unsur negatif film, letak patung piala

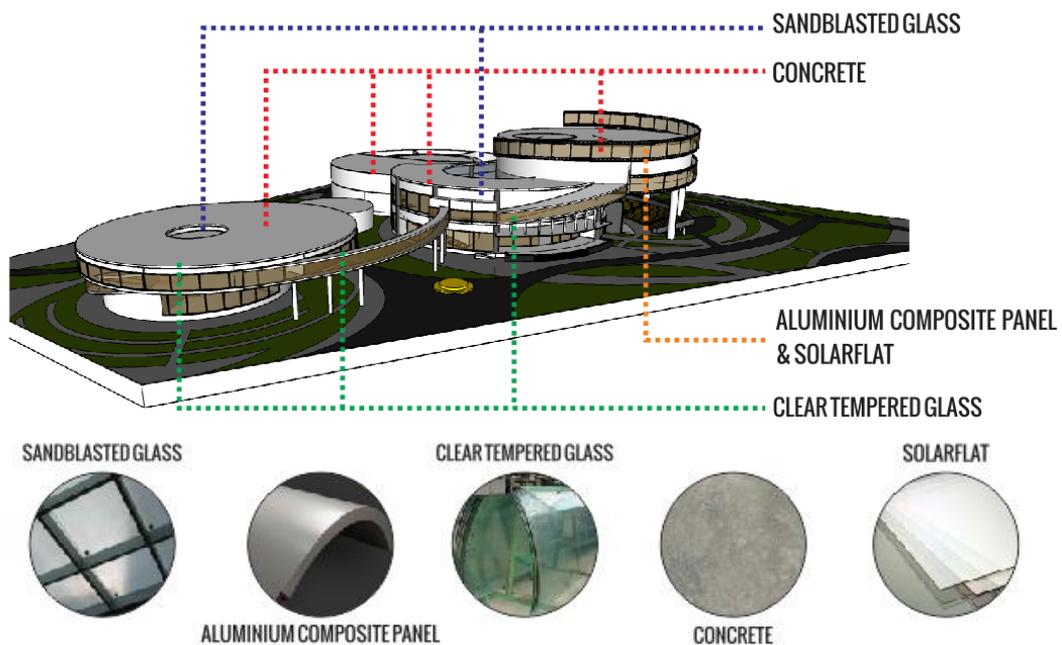
penghargaan perfilman berfungsi sebagai penanda pada *main entrance* dan sebagai elemen pendukung tampilan bangunan.



Gambar 6 Aplikasi Arsitektur Metafora pada Tampilan Bangunan

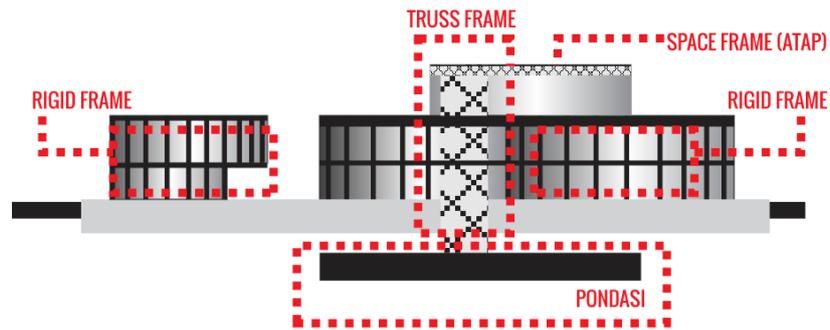
Arsitektur metafora yang diaplikasikan pada tampilan bangunan di bagian penanda/*signage* yang berwujud piala penghargaan perfilman—biasa diberikan kepada sineas yang memenangkan nominasi dalam dunia perfilman—, memiliki makna bahwa keberadaan Pusat Sinema Indonesia juga berhasil sebagai wadah pusat perfilman yang memfasilitasi masyarakat dalam hal perfilman (lihat gambar 6).

Bentuk dan tampilan bangunan didukung oleh material dan struktur. Material bangunan dipilih dengan pertimbangan jenis warna, garis, dan tekstur yang mencerminkan unsur perfilman dan sesuai dengan metafora dari rol film (lihat gambar 7). Aplikasi garis yang digunakan yaitu garis-garis horizontal dan melengkung sehingga membentuk kesan dinamis, sedangkan untuk warna dan tekstur lebih menggunakan warna netral, sesuai dengan bentuk rol film yang tidak terlalu menggunakan banyak macam warna dan tekstur.



Gambar 7 Pemilihan Material pada Bangunan

Aplikasi struktur pada objek rancangan disesuaikan dengan bentuk dan tampilan bangunan, yang mengaplikasikan metafora bentuk rol film dan objek rancang bangun yang bersifat komersial serta mempertimbangkan daya dukung tanah pada *site* (lihat gambar 8). Struktur *bearing wall* diaplikasikan pada zona pengembangan perfilman di sisi Barat *site*, sedangkan sebagian besar massa menggunakan struktur *rigid frame*, yang didukung oleh sistem *transfer beam* dengan penyesuaian kebutuhan masing-masing massa.



Gambar 8 Penerapan Struktur pada Bangunan

Metode perancangan dan proses penerapan desain arsitektur metafora konkret yang dilakukan menghasilkan rancangan Pusat Sinema Indonesia di Surakarta, sebagai wadah yang menampung kegiatan mengenai dunia perfilman. Kegiatan tersebut bersifat rekreatif dan edukatif yang mendukung perkembangan perfilman nasional, yakni sebagai berikut.

Lokasi : Jalan Jend. A. Yani, Kelurahan Kerten, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta

Luas lahan : ± 21.700 m²

Luas bangunan : ± 11.794,42 m²

Peraturan Tata Ruang dan Wilayah Kota Surakarta tahun 2011-2031 pada jalan Jend. A. Yani yaitu (PERDA, Kota Surakarta, 2011):

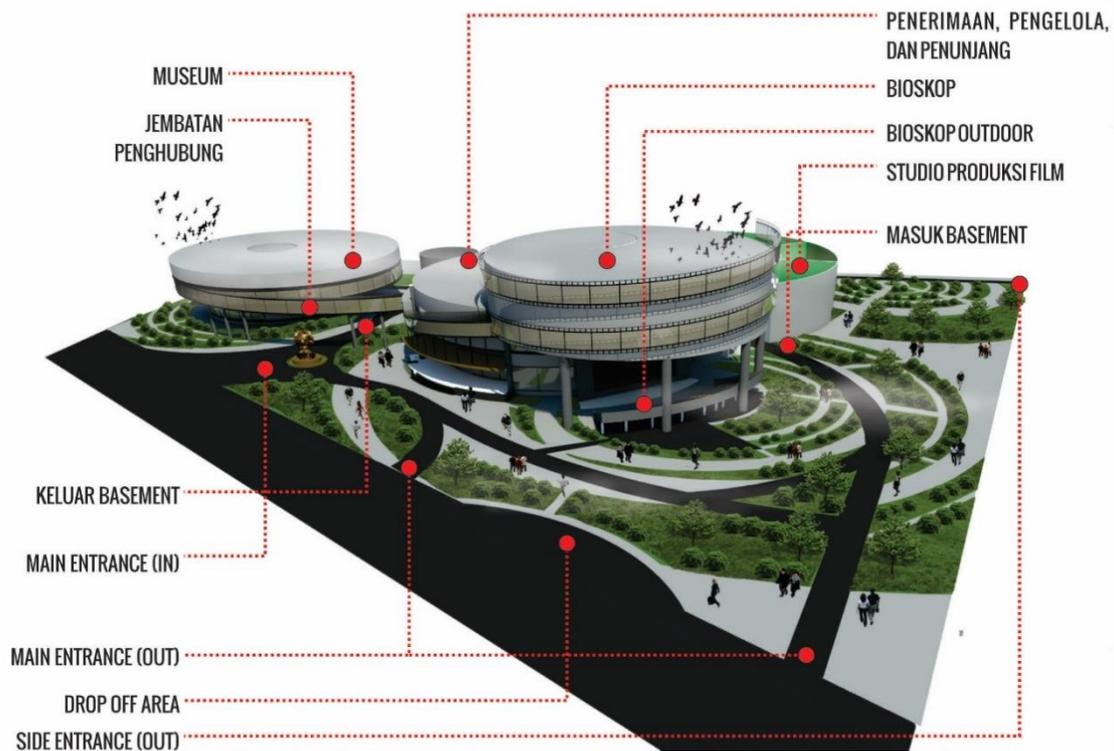
KDB (Koefisien Dasar Bangunan) (maks) : 60% luas lahan = 13.020 m²

KLB (Koefisien Luas Bangunan) (maks) : 1800% luas lahan= 390.600 m²

KDH (Koefisien Dasar Hijau) (min) : 20% luas lahan = 4.340 m²

GSB (Garis Sepadan Bangunan) : minimal 10 m

ARP (Area Ruang Parkir) (min) : 20% luas lahan = 4.340 m²



Gambar 9 Perspektif Kawasan Pusat Sinema Indonesia



Gambar 10 Aplikasi Arsitektur Metafora pada Perspektif Pusat Sinema Indonesia dari Jalan Jend. A. Yani

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pusat Sinema Indonesia merupakan wadah yang menampung berbagai aktivitas mengenai dunia perfilman. Aktivitas tersebut bersifat rekreatif dan edukatif yang berpotensi mengembangkan perfilman nasional. Berdasarkan analisis, Pusat Sinema Indonesia sebagai bangunan rekreasi dan edukasi, yang bersinergi dan memicu pengembangan perfilman nasional, dapat diterapkan pendekatan konsep perencanaan dan perancangan Pusat Sinema Indonesia dengan penerapan arsitektur metafora konkret. Unsur perancangan yang diselesaikan dengan arsitektur metafora konkret adalah bentuk dan tampilan bangunan.

Penerapan arsitektur metafora konkret dalam pengolahan bentuk bangunan mengambil unsur atau karakter fisik terkait dengan perfilman. Bentuk dasar yang digunakan pada bangunan Pusat Sinema Indonesia adalah lingkaran yang merepresentasikan metafora bentuk rol film dan negatif film. Penerapan arsitektur metafora konkret di bangunan juga terdapat pada tampilan bangunan. Unsur perfilman yang diaplikasikan sebagai tampilan bangunan yaitu negatif film sebagai fasad bangunan dan penanda unsur perfilman pada *entrance* yang berbentuk piala penghargaan perfilman. Pemilihan unsur negatif film pada fasad bangunan sebagai penanda pada *entrance* bertujuan agar bangunan dapat diidentifikasi, sebagai bangunan perfilman oleh masyarakat dengan mudah.

REFERENSI

- Antoniades, A. C. (1990). *Poetics of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Film Indonesia. (2017, Oktober). Retrieved from filmindonesia.or.id
- Jencks, C. (1977). *The Language of Postmodern Architecture*. New York: Rizzoli.
- PERDA, Kota Surakarta. (2011, Maret 31). *RTRW Kota Surakarta 2011-2031*. Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia.
- Snyder, J. C. (1979). *Introduction of Architecture*. US: McGraw-Hill Inc.