

MUSEUM PERFILMAN NASIONAL DI JAKARTA

(Analogi Dramaturgi Dalam Arsitektur)

Yieldni Tawalujan¹
Ir. Deddy Erdiono, MT²

ABSTRAK

Film merupakan suatu karya seni yang juga merupakan media komunikasi paling modern saat ini. Film telah berkembang demikian pesat sehingga membutuhkan pengaturan yang lebih baik dan apresiasi yang lebih mendalam terhadap dunia perfilman nasional. Museum beserta fasilitas-fasilitas pendukungnya yang menyimpan segala informasi dan benda perfilman ini diharapkan dapat menjadi mata rantai yang terus menjaga rantai perfilman Indonesia. Dengan mempelajari film-film lama dan sejarahnya, kita dapat mengetahui bagaimana cara orang berfikir dari waktu ke waktu.

DKI Jakarta merupakan pusat organisasi dari semua bidang dalam perfilman. Ibu kota ini pula menjadi basis utama semua bidang tersebut. Oleh karena itu Jakarta merupakan lokasi yang sesuai dengan objek rancangan ini.

Analogi Dramaturgi adalah kegiatan-kegiatan manusia sering dinyatakan sebagai teater ("seluruh dunia adalah panggung"), dan karena itu lingkungan buatan dapat dianggap sebagai pentas panggung. Manusia memerankan peranan, dan demikian pula bangunan-bangunan merupakan rona panggung dan perlengkapan yang menunjang pagelaran panggung. Pemanfaatan analogi dramaturgi ini membuat sang arsitek bertindak hamper seperti dalang. Sang arsitek mengatur aksi seraya menunjangnya.

Sebuah drama hadir dari jalinan peristiwa yang disebut alur dan dalam kondisi tertentu alur menjadi sangat berarti ketika ditunjang dengan kesan suasana, dimana peristiwa itu lahir, disini tata panggung menjadi penting. Komponen-komponen ruang luar dan konfigurasi massa bersinergi membentuk sebuah komposisi baru yang saling mengisi kekosongan diantaranya. Seperti sebuah drama yang hadir dalam tautan peristiwa, demikian objek ini, hadir dalam jalinan ruang, fungsi dan sirkulasi yang semuanya itu mampu mengungkapkan makna dibalik sebuah museum perfilman nasional di Jakarta.

Kata Kunci : *Museum Perfilman Nasional, Analogi, Dramaturgi.*

I. PENDAHULUAN

Film bukanlah suatu kata asing bagi masyarakat Indonesia, film merupakan suatu karya seni yang juga merupakan media komunikasi paling modern saat ini. Ia merupakan media yang jangkauannya sangat luas dan dapat dinikmati oleh publik besar (*mass communication*) baik merupakan alat hiburan, film juga merupakan alat pendidikan, informasi yang paling efektif. Film dipercaya menjadi sebuah media yang paling besar dapat memberikan pengaruh bagaimana kita menjalani hidup. Film telah berkembang demikian pesat sehingga membutuhkan pengaturan yang lebih baik dan apresiasi yang lebih mendalam terhadap dunia perfilman nasional. Museum 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 objek dan barang-barang berharga, bagi kebudayaan, koleksi barang-barang berkesenian, sejarah, ilmiah, teknologi, kebun raya dan binatang dan aquarium. Sebuah museum yang memuat aneka informasi dan kebudayaan yang berkaitan dengan perfilman Indonesia dapat menjadi sarana yang tepat untuk mengapresiasi film-film Indonesia, dimana sampai saat ini belum ada penghargaan seperti ini terhadap film-film Indonesia. Selain itu peningkatan film Indonesia saat ini juga harus dipandang sebagai peningkatan dalam kebudayaan Indonesia, sehingga perlu ada mata rantai yang menjaga agar perfilman ini tidak sampai putus seperti pada tahun 80-90an. Dan adanya museum beserta fasilitas-fasilitas pendukungnya yang menyimpan segala informasi dan benda perfilman ini diharapkan dapat menjadi mata rantai yang terus menjaga rantai perfilman Indonesia. Dengan mempelajari film-film lama dan sejarahnya, kita dapat mengetahui bagaimana cara orang berfikir dari waktu ke waktu.

¹ Mahasiswa PSI Teknik Arsitektur Unsrat

² Staf Dosen Pengajar teknik Arsitektur Unsrat

Jakarta merupakan ibukota Negara kesatuan Republik Indonesia. Pusat organisasi- organisasi dari semua bidang perfilman berada di Jakarta. Ibukota ini juga menjadi basis dari kegiatan utama semua bidang perfilman. Proses produksi dan pembuatan film berpusat disini, terbukti dengan keberadaan *production house* yang semakin berkembang dan terpusat di sini. Sebagian besar pelakon dunia perfilman yaitu aktor dan aktris maupun sutradara berdomisili di Jakarta. Memahami pentingnya fungsi dan tanggung jawab perfilman dalam pembangunan serta memperhatikan bahwa pengembangan perfilman di Jakarta ini mempunyai arti yang amat penting bagi perkembangan perfilman nasional.

Untuk menjawab persoalan yang ada, yaitu untuk menjaga mata rantai perfilman nasional agar tidak putus, dan menjaga serta menyimpan arsip-arsip film nasional yang telah ada, serta perkembangan yang dihadapi oleh perfilman nasional Indonesia khususnya di Jakarta, maka perlu adanya suatu wadah yang mampu menampung segala bentuk kegiatan perfilman, juga sebagai bentuk apresiasi bagi perfilman itu sendiri. "**Museum Perfilman Nasional di Jakarta**" merupakan suatu wadah yang perlu dihadirkan untuk memenuhi kebutuhan penampungan segala kegiatan perfilman itu sendiri.

II. METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan objek digunakan 3 pendekatan perancangan yaitu dari pendekatan tematik, tipologi objek, dan pendekatan tapak dan lingkungan.

a. Pendekatan Tematik

Tema yang diambil adalah Analogi Dramaturgi dalam Arsitektur, sebagai sebuah konsep perancangan yang khusus dalam perancangan Museum Perfilman Nasional di Jakarta yang diharapkan dapat dijadikan inovasi dalam menghadirkan suatu wadah museum dengan menggunakan metode perancangan dekonstruksi yang diangkat sebagai sub tema untuk mempermudah tahap perancangan objek museum ini.

b. Pendekatan Tipologi Objek

Perancangan dengan pendekatan tipologi dibedakan atas dua tahap kegiatan yaitu tahap identifikasi tipologi bangunan museum (tipologi history, tipologi fungsi, tipologi geometri) dan tahap pengolahan tipologi, dengan melakukan studi komparasi terhadap bangunan sejenis yaitu museum perfilman nasional yang ada (dalam hal ini yang ada hanyalah objek sejenis yang ada di luar negeri).

c. Pendekatan Tapak dan Lingkungan

Dalam pendekatan ini dilakukan analisis tapak yang digunakan beserta lingkungan sekitar.

III. KAJIAN PERANCANGAN

1. Definisi Objek

Suatu institusi yang mewadahi segala kegiatan koleksi, observasi, perservasi, serta pameran berupa segala sesuatu yang berhubungan dengan film, khususnya film-film layar lebar yang dibuat oleh bangsa Indonesia sendiri, seperti sejarah perfilman nasional, dan memiliki tujuan untuk memberikan wawasan tentang perfilman serta pengetahuan tentang film untuk masyarakat umum (sarana edukasi), juga sebagai tempat rekreasi menarik bagi para penikmat film dan masyarakat luas yang terletak di Jakarta, karena daerah ini merupakan pusat segala organisasi-organisasi dari semua bidang perfilman di Indonesia dan merupakan basis dari kegiatan utama semua bidang tersebut.

2. Deskripsi Objek

• Kedalaman Pemaknaan Objek Rancangan

Objek rancangan Museum Perfilman Nasional di Jakarta ini selain merupakan institusi yang mendedikasikan dirinya pada pemahaman tentang sejarah, dan mewadahi segala kegiatan didalamnya dalam hal ini kegiatan koleksi, preservasi dan konservasi, juga diharapkan menjadi salah satu objek pilihan wisata atau hiburan bagi masyarakat disekitar lingkungannya maupun diluar. Objek rancangan ini diharapkan mampu menghidupkan kembali minat pengunjung terhadap museum yang sudah mulai pudar akibat perkembangan zaman yang semakin moderen ini.

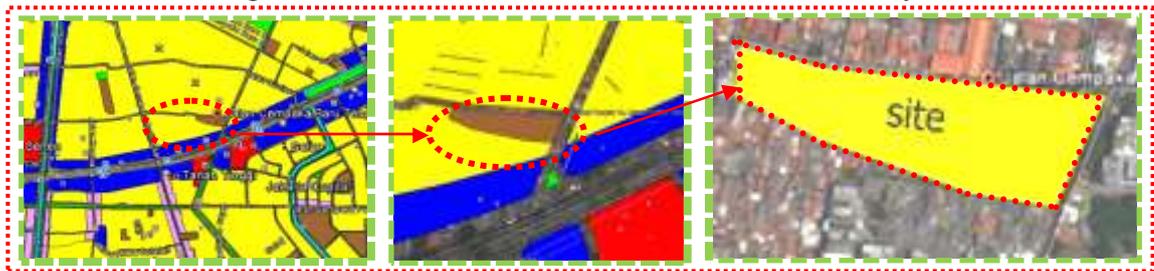
• Prospek dan Fisibilitas Proyek

Keberadaan objek museum perfilman nasional ini akan menjadi hal yang penting untuk kedepannya, agar dapat menunjang kegiatan-kegiatan para pelakon dunia perfilman itu sendiri sebagai bentuk apresiasi atas karya-karyanya, juga menunjang

program pemerintah dalam pengarsipan arsip-arsip yang memuat sejarah dan kebudayaan, juga nantinya dapat menjadi sarana pembelajaran bagi generasi penerus dunia perfilman serta masyarakat luas agar dapat memperbaiki kualitas film di Indonesia, sehingga dapat berkembang menjadi lebih baik dan lebih dihargai oleh halayak luas, baik di dalam dan di luar negeri. DKI Jakarta merupakan pusat organisasi dari semua bidang dalam perfilman. Ibukota ini pula menjadi basis utama semua bidang tersebut. Oleh karena itu Jakarta merupakan lokasi yang sesuai dengan objek rancangan ini.

- **Lokasi Rancangan**

Sesuai arahan Suku Dinas Tata Ruang Pemerintah Khusus Ibukota Jakarta, berdasarkan peruntukan lahan untuk daerah Jakarta Pusat, lokasi yang sesuai untuk objek Museum Perfilman ini berlokasi di daerah Cempaka Putih yaitu di Jl. Cempaka Baru tengah 1a, daerah ini dikhususkan untuk Sarana Suka Budaya.



Gambar Lokasi Rancangan
Sumber: Google Earth

3. Kajian Tema

Untuk menghasilkan suatu objek rancangan yaitu ..**Museum Perfilman Nasional di Jakarta** yang pada akhirnya dapat menggambarkan wajah perfilman nasional itu sendiri, maka diambil suatu tema rancangan yang dianggap dapat mewujudkan tujuan perancangan tersebut yaitu **Analogi Dramaturgi dalam Arsitektur**.

Analogi Dramaturgi dalam Perancangan Arsitektur membahas tentang bagaimana seorang arsitek dapat membuat rancangan suatu bangunan atau suatu karya arsitektural seperti sebuah panggung drama yang diaturnya yang dapat membuat orang bergerak dari suatu tempat ke tempat lain dengan memberikan petunjuk visual. Dalam hal ini sang arsitek bertindak sebagai dalang yang mengatur aksi seraya menunjangnya.

Sebuah drama hadir dari jalinan peristiwa yang disebut alur dan dalam kondisi tertentu alur menjadi sangat berarti ketika ditunjang dengan kesan suasana, dimana peristiwa itu lahir, disini tata panggung menjadi penting. Yang semuanya itu harus diwujudkan dalam rupa tiga dimensional yang dapat mawadahi fungsi dengan baik namun cukup kuat untuk menciptakan ruang yang ekspresionis.

Komponen-komponen ruang luar dan konfigurasi massa diharapkan akan bersinergi membentuk sebuah komposisi baru yang saling mengisi kekosongan diantaranya. Seperti sebuah drama yang hadir dalam tautan peristiwa, demikian objek ini, akan ada jalinan ruang, fungsi dan sirkulasi yang semuanya itu mampu mengungkapkan makna dibalik sebuah museum perfilman nasional di Jakarta.

Dalam proses penerapan tema terhadap objek rancangan digunakan metode desain arsitektur dekonstruksi sebagai penghubung antara tema dan objek rancangan, yang kemudian diangkat menjadi sub tema dalam perancangan museum perfilman nasional di Jakarta.

Dalam pengaplikasiannya ada beberapa pendekatan yang dilakukan dalam metode dekonstruksi, khususnya dalam hal ini metode dekonstruksi yang digunakan adalah metode dekonstruksi Derridean, yaitu:

- a. **Pembedaan Dan Penundaan Makna**

Dalam sistem tanda, konsep *differance* melihat bahwa antara yang hadir dan yang absent berada dalam kondisi saling tergantung, bukannya saling meniadakan. Kehadiran baru mempunyai makna bila ada kemungkinan absent yang setara.

- b. **Pembalikan Hierarki**

Derrida melakukan dekonstruksi terhadap pandangan oposisi ini dengan menempatkan kedua elemen tersebut sejajar sehingga secara bersama-sama dapat menguak makna (kebenaran) yang lebih luas.

c. Pusat Dan Marjinal

Marjinal adalah segala sesuatu yang berada pada batas, pada tepian, maupun di luar (*outside*), karena itu dianggap tidak penting. Sementara pusat adalah yang terdalam, pada jantung daya tarik dan makna dimana setiap gerakan berasal dan merupakan tujuan gerakan dari yang marjinal.

d. Pengulangan Dan Makna

Suatu kata atau tanda memperoleh maknanya dalam suatu proses berulang (*iterative*) pada konteks yang berbeda.

IV. ANALISIS PERANCANGAN

Museum perfilman ini selain berisi museum juga membutuhkan fasilitas- fasilitas pendukung baik yang diperlukan oleh pengunjung maupun yang dibutuhkan oleh pengelola. Area –area yang tergolong dalam pendidikan – pameran- informasi bisa dikelompokkan dalam 2 area besar, yaitu: museum dan perpustakaan.

- Museum terdiri dari: Hall *Ticket box* Ruang informasi *Locker* Ruang staf registrasi dan curator Ruang registrasi dan penerimaan Ruang konservasi Ruang restorasi Ruang reproduksi Ruang preparasi Ruang pameran tetap Ruang pameran temporer Toilet
- Area perpustakaan terdiri dari: Hall, *Locker*, Gudang buku, Ruang buku, Ruang baca, Pelayanan buku, katalog dan fotocopy, Ruang data / computer, Ruang petugas perpustakaan, Ruang pemeliharaan dan penyimpanan film

Selain dua area besar tersebut museum perfilman ini juga membutuhkan fasilitas pelengkap/ hiburan. Fasilitas hiburan dan pelengkap yang dibutuhkan yaitu: Cinema, Klub film, *Cafe, Souvenir shop*. Objek rancangan Museum perfilman ini juga membutuhkan fasilitas parkir untuk menunjang kegiatannya.

• **Bersaran Ruang**

Kebutuhan ruang dihitung berdasarkan dengan jumlah pemakai ruang. Kelompok fungsi serta standar-standar perancangan pada museum.

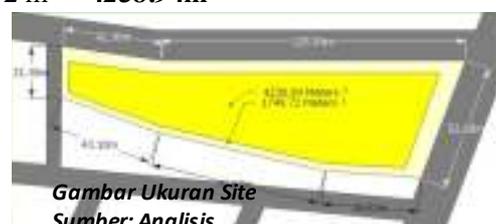
Tabel Rekapitulasi Total Kebutuhan Ruang

Kebutuhan Ruang	Luas (M2)
Entrance hall	1477,2
Fasilitas Pameran	3369,6
Fasilitas Perpustakaan	492
Fasilitas Edukasi	364,4
Fasilitas Perawatan dan Penelitian	676,8
Fasilitas Pengelola	196,32
Fasilitas Pertunjukan	1128,6
Fasilitas Parkir	1446
TOTAL	9150,92

• **Analisa Lokasi dan Tapak**

Lokasi site berada di daerah Cempaka Putih yaitu di jl. Cempaka Baru tengah 1a , Jakarta Pusat.

- Luas/Dimensi Site : ± 5988.65 M²
- Luas Daerah sempadan : 1749.72 m²
- Luas Site Efektif : 5988.65 – 1749.72 m² = **4238.94m²**
- BCR 50% : 0.5x5988.65 m²
- : 2994.325m²
- FAR 300% : 3x5988.65 m²
- : 17965.95 m²



V. KONSEP-KONSEP PERANCANGAN

- **Konsep Gubahan Massa dan Tata Letak Massa**

Penelusuran bentuk geometri pada site mengacu pada konsep dasar yaitu “Dramaturgi”, dimana dengan mengangkat image site sebagai suatu panggung (pentas) dan geometri massa sebagai tokoh (pemeran) dengan mengakomodasikan Analogi dramaturgi dan ‘Dekonstruksi’ arsitektur.

Mengangkat image site untuk lebih dekat dengan konseptual desain “Museum Perfilman Nasional di Jakarta”.

Pensejajaran site yang realistis di analogikan sebagai suatu unsur pertunjukan drama, yaitu:

- site sebagai panggung (pementasan)
- ruang arsitektur (termasuk pola tatanan massa) sebagai tokoh (dalam seni drama) ,dimana alur cerita menjadi penting untuk menunjang tata panggung.



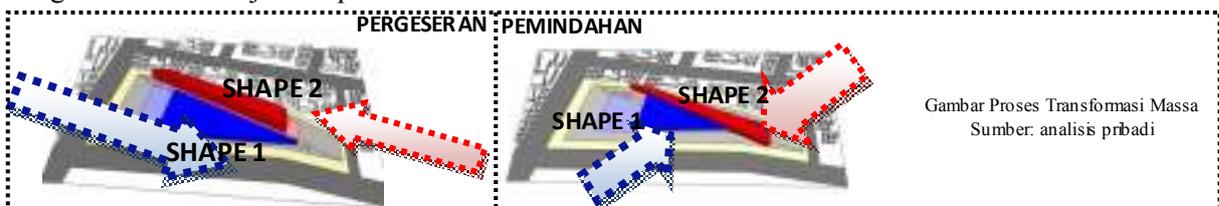
Site dalam kondisi realistis, sarat dengan persyaratan tata ruang kota, karena merupakan arahan dari Suku Dinas Tata Kota Jakarta. Bagian ini menjadi pertimbangan awal untuk mendapatkan pijakan dalam menerjemahkan site kedalam konseptual desain arsitektur.

Pendekatan perancangan yang dilakukan dimulai dari pendekatan bentuk geometris. Transformasi bentuk ini diawali dengan menelusuri jejak pada site, disini analogi dramaturgi berperan sebagai jembatan untuk membentuk grid geometri pada site sebagai cikal bakal dari “Museum Perfilman Nasional di Jakarta”.

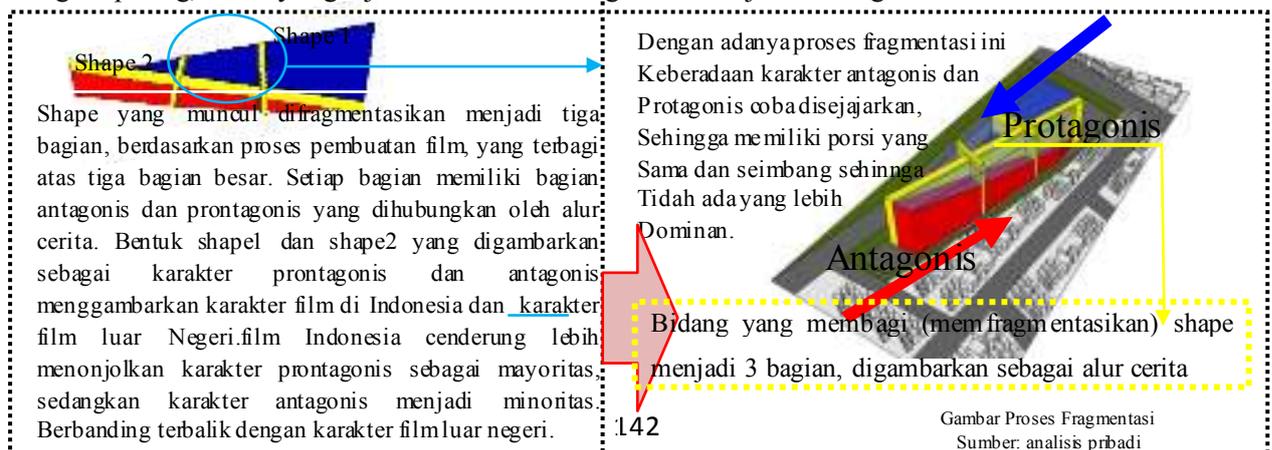


Kondisi real pada site ini didapati dua area yang mendominasi, yaitu area public dan area privat, dua zoning inilah yang membentuk kawasan, yang diangkat sebagai trace fungsi.

Site dibagi dua sumbu orientasi untuk memisahkan dua zona yang berbeda fungsi tersebut, dengan demikian terjadilah proses transformasi massa.



Setelah proses pergeseran dan pemindahan, muncul shape baru yang juga menjadi grid fungsi untuk munculnya geometri yang berikutnya, kini unsur Film mengambil peranannya terhadap shape hasil dari proses pergeseran dan pemindahan yang merupakan gubahan massa bangunan dalam fragmentasi berdasarkan proses pembuatan film. Proses pembuatan film secara garis besar ada 3 bagian penting, itulah yang dijadikan landasan fragmentasi objek rancangan.



Shape yang muncul difragmentasikan menjadi tiga bagian, berdasarkan proses pembuatan film, yang terbagi atas tiga bagian besar. Setiap bagian memiliki bagian antagonis dan protagonis yang dihubungkan oleh alur cerita. Bentuk shape1 dan shape2 yang digambarkan sebagai karakter protagonis dan antagonis menggambarkan karakter film di Indonesia dan karakter film luar Negeri. film Indonesia cenderung lebih menonjolkan karakter protagonis sebagai mayoritas, sedangkan karakter antagonis menjadi minoritas. Berbanding terbalik dengan karakter film luar negeri.

Dengan adanya proses fragmentasi ini Keberadaan karakter antagonis dan Protagonis coba disejajarkan, Sehingga memiliki porsi yang Sama dan seimbang sehingga Tidak ada yang lebih Dominan.

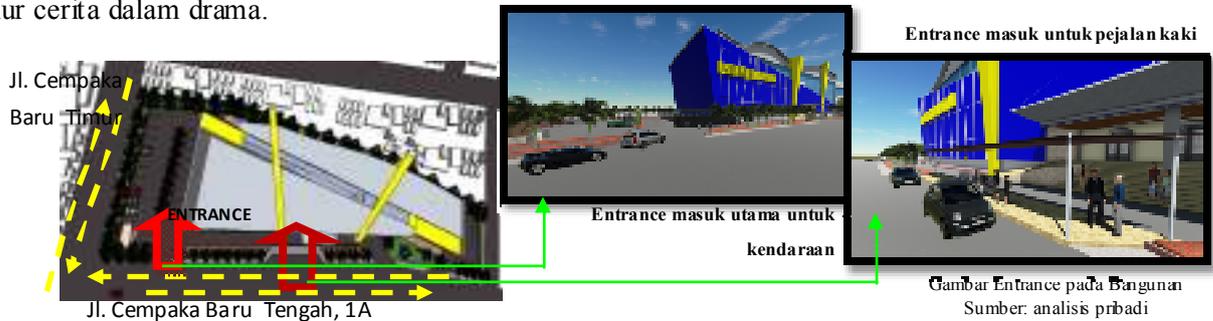
Bidang yang membagi (mem fragmentasikan) shape menjadi 3 bagian, digambarkan sebagai alur cerita

Kedua shape yang muncul dari hasil pembagian sumbu orientasi berdasarkan zona fungsi masing-masing, di transformasikan kedalam unsur Drama dan di bagi menjadi Antagonis dan Protagonis. Dari kedua shape tersebut kemudian difragmentasikan menjadi geometri- geometri baru berupa fragmen-fragmen. Yang menggambarkan jalinan suatu cerita yang didalamnya ada peran antagonis dan protagonist yang bersinergi dengan alur cerita.

Berdasarkan pembagian massa bangunan antara protagonist dan antagonis, terlihat bagian protagonist lebih menonjol (mendominasi) dibandingkan dengan bagian antagonis, hal ini menggambarkan karakter film Indonesia itu sendiri dimana penikmat film Indonesia lebih menyukai karakter protagonist yang dominan, sehingga sebagian besar film Indonesia seperti itu. Berbanding terbalik dengan karakter film luar negeri. Oleh karena itu proses fragmentasi yang dilakukan, adalah untuk menyetarakan dua karakter ini sehingga, tidak ada yang saling mendominasi, melainkan setara, dan saing bersinergi, sehingga kualitas film itu sendiri akan semakin baik.

• **Aksesibilitas dan Sirkulasi Pada Tapak**

Entrance sirkulasi kendaraan dan pedestrian. Entrance hanya difokuskan pada satu titik yaitu melalui Jl. Cempaka Baru Tengah, 1A. Berdasarkan Peluang penempatan entrance pada kawasan perencanaan, maka dapat di buat grid berdasarrkan arah penempatan entance sebagai patokan gubahan massa objek ini. Untuk mempersempit ruang gerak konsep yang akan ditinjau yakni mencari kesetaraan antara drama dengan arsitektur, maka kondisi site berusaha dihubungkan dengan prinsip alur cerita dalam drama.



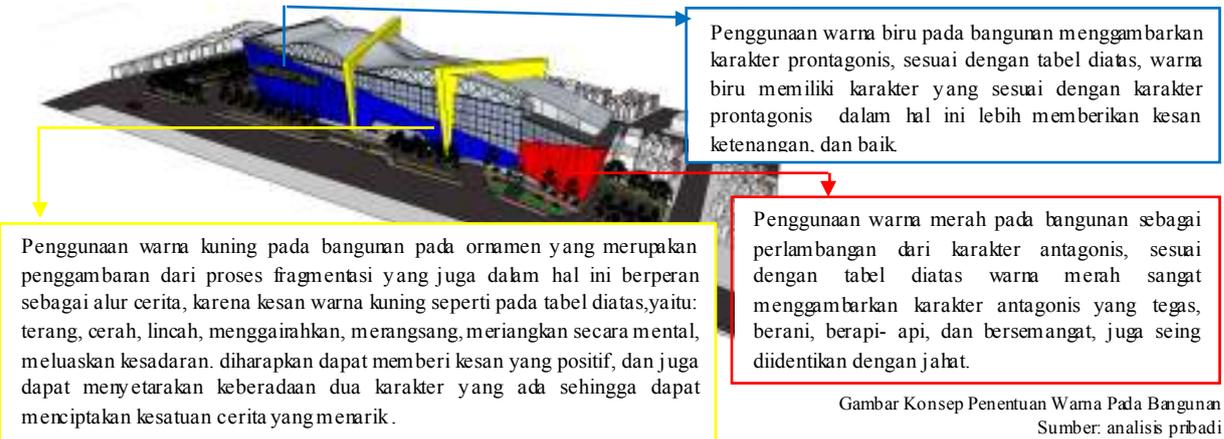
• **Konsep Pemilihan Warna Bangunan**

Konsep pemilihan warna pada bangunan dalam rancangan ini, menggunakan pendekatan tematik. Dari segi estetika, penerapan warna dalam perancangan yang dipilih tidak sembarangan, tetapi memakai suatu pendekatan tingkat kesensitifan dari manusia sendiri. Berikut ini daftar pemakaian warna yang dipilih dan disertai pengaruhnya terhadap manusia/ pengguna.

Tabel Konsep Pemilihan Warna

WARNA	PENGARUH TERHADAP MANUSIA
Kuning	Menunjukkan pengalaman dasar psikis: matahari dan kehangatan, pemancaran berarti: terang, cerah, lincah, menggairahkan, merangsang, meriangkan secara mental, meluaskan kesadaran.
Merah	Wama Prime berarti: kuat, berapi-api, merangsang, menggiatkan
Biru	Wama Primer: menunjukkan pengalaman dasar psikis: ketenangan dan penerimaan, berarti dingin, sepi, menenangkan, memantapkan, pasif

Sumber: dikutip dari, Wegmuller, Doris. Farbe in i Raum. Leitfaden fur den Bauherrn,

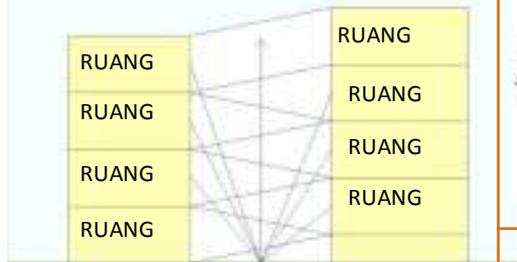


- **Konsep Denah dan Ruang Dalam**

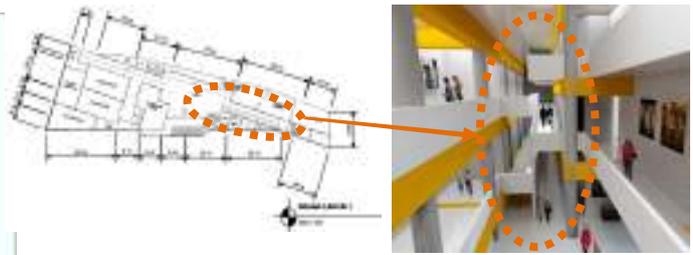
Pola denah menggunakan pola sirkulasi linear, semua jalan pada dasarnya adalah Linear, akan tetapi yang dimaksud disini adalah jalan yang lurus yang dapat menjadi unsur pembentuk utama deretan ruang (continuous space).

Penataan pola sirkulasi pada objek rancangan ini baik pada sirkulasi ruang ruang (entrance, parkir dan exit) juga sirkulasi didalam bangunan menggunakan penataan sirkulasi dengan pola linear.

Untuk memberikan kesan yang menarik bagi pengunjung maka sistem sirkulasi dalam objek di desain seperti halnya bangunan komersial (mall), dengan adanya beda tinggi lantai memberikan kesan yang menarik serta penggunaan ramp landai yang akan mengantarkan arus pengunjung dari jalan utama dibawah (atrium) menuju kelantai-lantai selanjutnya, ada ruang pameran, kontemporer maupun temporer sampai pada lantai terakhir dimana merupakan area fasilitas pendukung yang dijadikan daya tarik bagi para pengunjung.



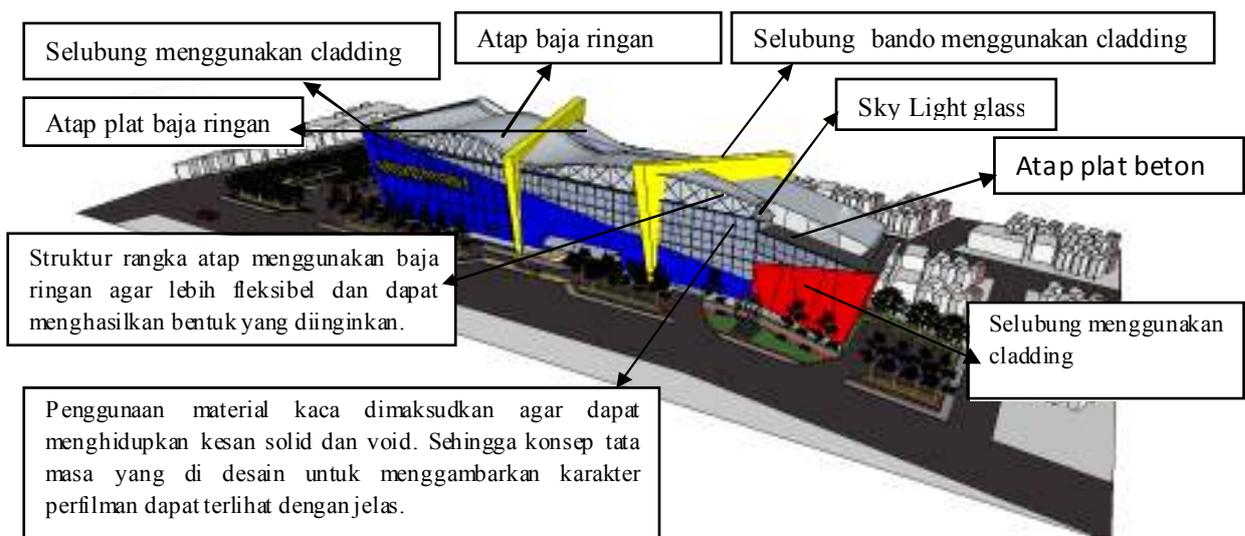
Gambar Konsep Sirkulasi dalam bangunan
Sumber: analisis pribadi



Gambar Konsep penggunaan ramp sebagai jalur sirkulasi
Sumber: analisis pribadi

- **Konsep Pemilihan Selubung Bangunan**

Selubung bangunan merupakan suatu bagian dari bangunan yang tidak kalah penting dengan isi bangunan itu sendiri. Selubung bangunan dapat membantu pencitraan maupun penggambaran karakter serta menunjukkan identitas objek yang di bingkainya. Dalam objek ini, selubung bangunan yang digunakan, sederhana dan lebih memberikan kesan modern bagi objek museum ini. hal ini dilakukan untuk memberikan kesan yang baru dan menarik untuk sebuah objek museum, mencoba menghilangkan kesan kuno dan mistis yang melekat pada objek museum, desain ini hadir dengan tampilan baru yang lebih memberi kesan kekinian bagi museum itu sendiri. Selain itu juga pemilihan konsep selubung seperti ini digunakan untuk menarik pengunjung kedalam objek rancangan, karena sesuai dengan sub tema dekonstruksi yang digunakan, terjadi penundaan makna dimana secara kasat mata objek rancangan ini lebih terlihat sebagai suatu objek entertainment dibandingkan museum.

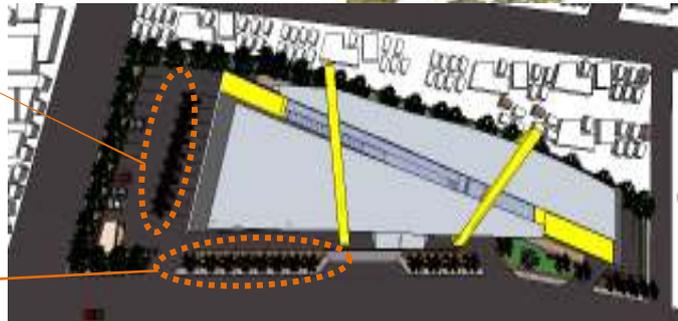


Gambar Konsep Selubung Bangunan
Sumber: analisis pribadi

- **Tata Hijau Tapak**



Pada parkir dan sekitar jalan ditanami tanaman peneduh seperti pohon-pohon, juga sebagai pembatas (sekat).



Gambar Konsep Konsep Tata Hijau Tapak
Sumber: analisis pribadi

VI. HASIL PERANCANGAN



Gambar Tampak Bangunan
Sumber: analisis pribadi



Gambar Hasil perancangan Meuseum Perfilman Nasional di Jakarta
Sumber: analisis pribadi

VI. PENUTUP

“Museum Perfilman Nasional” hadir sebagai jawaban untuk mengangkat kembali peran museum mengingat keberadaan museum yang lama telah terabaikan juga untuk mewadahi aktifitas di dunia perfilman yang semakin berkembang di era saat ini, juga sebagai bentuk apresiasi untuk karya-karya dunia perfilman, khususnya dunia perfilman Nasional di Indonesia. Objek dalam konteks perwadahan berfungsi sebagai fasilitas pameran koleksi perfilman ditunjang dengan fasilitas edukasi dan fasilitas ruang publik untuk aktivitas masyarakat.

Model proses desain yang digunakan mengarah pada proses desain generasi II oleh John Zeizel, karena model desain ini cenderung memandang bahwa masalah perancangan adalah masalah yang senantiasa berkembang sehingga desain nantinya dapat optimal sesuai dengan tujuan perancangan. Dengan pendekatan desain yaitu kajian tipologi objek, kajian tipologi tema, dan kajian tipologi tapak. Dari pendekatan desain yang ada maka mudah untuk memulai proses *Image-present-test*

Dalam tahap studio Tugas Akhir dapat menampilkan 3 image desain, dengan proses *image-present-test* dan dengan menampilkan kriteria kualitas perancangan berdasarkan teori fungsi yang ada. Dalam *cycle-cycle* yang dikeluarkan tentunya memiliki kekurangan dan setiap kekurangan pastinya diperbaiki, sampai pada tahap untuk berhenti mendesain, kemudian masuk dalam tahap produksi gambar-gambar hasil rancangan akhir.

Melalui proses eksplorasi dan optimalisasi tema Analogi Dramaturgi dalam Arsitektur dengan pendekatan Dekonstruksi dikaitkan dengan kriteria fungsi menghasilkan konsep desain. Dengan demikian ditarik kesimpulan dimana desain adalah suatu proses berkelanjutan yang tak pernah berakhir. Proses desain adalah suatu rangkaian evaluasi berkelanjutan terhadap konsep yang merupakan optimalisasi tema dalam kaitannya dengan fungsi objek.

Pada proses desain ini, pembahasan mengenai tema “*Analogi Dramaturgi dalam Arsitektur*” masih dalam konteks secara umum. “*Analogi Dramaturgi dalam Arsitektur*” pada kenyataannya memiliki banyak aspek-aspek yang lebih mendalam. Untuk itu disarankan aspek-aspek tersebut dapat menjadi referensi untuk dikaji lebih dalam guna mencapai optimalisasi desain dengan menggunakan tema “*Analogi Dramaturgi dalam Arsitektur*”

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Anonymous. 1992. *Rencana Profil Sinematek Indonesia*. Yayasan Sinematek Indonesia.
- _____. 1998. *Ikhtisar Sejarah Sinematek Indonesia*. Yayasan Pusat Perfilman H. Usmar Ismail.
- Biran, Yusa Misbach . 2009. *Sejarah Film 1900-1950: Bikin Film di Jawa*. Komunitas Bambu dan Dewan Kesenian, Jakarta.
- _____. 1982. *Selintas Kilas Sejarah Film Indonesia*. Badan Pelaksana F.F.I.
- Broadbent, Geoffrey. 1991. *Deconstruction: A Student Guide*. London, Academy Editions.
- Erdiono, Deddy. 2004. *Transformasi dalam Arsitektur Dekonstruksi. Bidang keahlian Perancangan dan Kritik Arsitektur, Program Studi Arsitektur, Program Pascasarjana, Institut Teknologi Sepuluh November*. Surabaya.
- Goffman Erving, 1959. *Presentation Of Self in Everyday Life* , Doubleday Anchor Books, Doubleday & Company, INC.
- Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek*. Erlangga, Jakarta
- Putra, Bintang Angkasa. 2012. *Drama Teori dan Pementasan*. PT Intan Sehati, Jakarta.
- Snyder, James. C, Catanese, Anthony J. 1984. *Pengantar Arsitektur*. Erlangga, Jakarta.