



LAPORAN TUGAS AKHIR

***STORYTELLING THE CHRONICLES OF
INDONESIAN CINEMA THROUGH
ARCHITECTURE***

PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2024

MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI R. - 210606110033

Dr. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T.

Dr. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.

LEMBAR PENGESAHAN

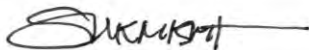
Laporan Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars.) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Oleh:
Muhammad Fairuz Zaki Rayanjani
210606110033

Judul Tugas Akhir : *Storytelling the Chronicles of Indonesian Cinema through Architecture*
Tanggal Ujian : Rabu, 4 Juni 2025

Disetujui oleh:

Ketua Penguji



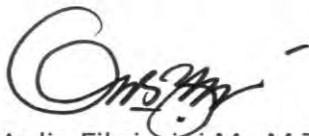
Sukmayati Rahmah, M.T.
NIP. 19780128 200912 2 002

Anggota Penguji 1



Ana Ziyadatul Husna, M.Ars.
NIP. 1989111 0201903 2 021

Anggota Penguji 2



Dr. Aulia Fikriarini M., M.T.
NIP. 19760416 200604 2 001

Anggota Penguji 3



Dr. M. Mukhlis Fahrudin, M.S.I.
NIDT. 201402011409

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur



Dr. Nunik Junara, M.T.
NIP. 19710426 200501 2 005

*d disesuaikan dengan tahapan yang dikerjakan

LEMBAR KELAYAKAN CETAK

Laporan Tugas Akhir yang disusun oleh:

Nama Mahasiswa : Muhammad Fairuz Zaki Rayanjani

NIM : 210606110033

Judul Tugas Akhir : *Storytelling the Chronicles of Indonesian Cinema through Architecture*

telah direvisi sesuai dengan catatan revisi sidang tugas akhir dari dewan penguji dan dinyatakan **LAYAK CETAK**. Demikian pernyataan layak cetak ini disusun untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Disetujui oleh:

Pembimbing 1



Dr. Aulia Fikriani M., M.T.
NIP. 19760416 200604 2 001

Pembimbing 2



Dr. M. Mukhlis Fahrudin, M.S.I.
NIDT. 201402011409

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Muhammad Fairuz Zaki Rayanjani
NIM : 210606110033
Program Studi : Teknik Arsitektur
Fakulta : Sains dan Teknologi

Dengan ini saya menyatakan bahwa isi sebagian maupun keseluruhan laporan tugas akhir saya dengan judul:

Storytelling the Chronicles of Indonesian Cinema through Architecture

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Malang, 18 Juni 2025
Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow 3000 Rupiah 'Meterai Tempel' (adhesive stamp). The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the serial number 93488AMX112812112.

Muhammad Fairuz Zaki Rayanjani
210606110033

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "*Storytelling the Chronicles of Indonesian Cinema through Architecture*". Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Aulia Fikriarini M, M.T. dan Bapak Dr. M. Mukhlis Fahrudin, M.S.I., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan Tugas Akhir ini. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak, penyusunan karya ilmiah ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta atas segala doa, kasih sayang, dan dukungan moral maupun materiil yang tidak pernah putus selama proses studi ini berlangsung. Ucapan terima kasih secara khusus juga penulis sampaikan kepada kakak penulis yang telah menjadi teladan dan inspirasi dalam menjalani kehidupan.

Penulis juga menyampaikan apresiasi yang tulus kepada sahabat-sahabat terdekat, khususnya Zakia dan Sabrina, yang selalu bersedia mendengarkan keluh kesah serta memberikan semangat di saat-saat sulit. Terima kasih juga kepada Nara, teman yang penulis kenal selama masa penyusunan skripsi dan menjadi teman berbagi cerita. Tidak lupa, penulis menghaturkan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan selama perkuliahan, terutama Aretha, Dwina, Shafa, dan seluruh rekan SSOTY yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada Firzy yang senantiasa menemani dalam proses *Working From Cafe* yang menjadi bagian dari rutinitas selama menyusun skripsi ini. Ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada diri sendiri yang telah bertahan dan terus melangkah selama empat tahun menempuh pendidikan di jurusan Arsitektur. Meski tak jarang berada di titik nyaris menyerah namun penulis tetap memilih untuk bertahan dan menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sebuah apresiasi untuk diri ini, yang telah berjuang, tumbuh, dan belajar dalam proses yang tidak mudah.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi kecil dalam bidang ilmu yang penulis tekuni. Penulis juga menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Malang, 18 Juni 2025
Muhammad Fairu Zaki R.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
BAB I	
1.1. LATAR BELAKANG	1
1.2. RUANG LINGKUP	4
1.3. MAKSUD DAN TUJUAN	5
1.4. TINJAUAN PRESEDEN	7
1.5. KAJIAN PENDEKATAN	14
1.6. STRATEGI PERANCANGAN	18
BAB II	
2.1 KONSEP DASAR	20
2.2 ANALISIS NARASI	21
2.3 ANALISIS FUNGSI DAN FASILITAS	26
2.4 ANALISIS PENGGUNA	28
2.5 ANALISIS AKTIVITAS	29
2.6 ANALISIS BESARAN RUANG	30
2.7 ANALISIS TAPAK	35
2.8 ANALISIS REGULASI	36
2.9 ANALISIS BENTUK : INTANGIBLE METAPHOR	37
2.10 ANALISIS IKLIM	38
2.11 BLOCKPLAN	39
2.12 ANALISIS STRUKTUR	40
2.13 ANALISIS UTILITAS	41
3.1 KONSEP TAPAK	42
3.2 KONSEP BENTUK : BUILDING AS A FILM	43
3.3 KONSEP RUANG MAKRO : USER AS AN ACTOR	44
3.4 KONSEP RUANG MIKRO DAN KONSEP AKTIVITAS	46
3.5 KONSEP STRUKTUR	47
3.6 KONSEP UTILITAS	48
BAB III	
3.1. HASIL RANCANGAN DALAM TAPAK	49
3.2. HASIL RANCANGAN BENTUKDAN TAMPILAN	50
3.3. HASIL RANCANGAN RUANG DAN INTERIOR	52
3.4. HASIL RANCANGAN STRUKTUR	56
3.5. HASIL RANCANGAN SISTEM BANGUNAN	56
3.6. HASIL RANCANGAN DETAIL ARSITEKTUR KHUSUS	58
BAB IV	
4.1 EVALUASI HASIL PERANCANGAN	59
BAB V	
5.1 KESIMPULAN DAN SARAN	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	64



ABSTRAK (Indonesia)

Industri perfilman Indonesia telah mengalami perkembangan signifikan selama hampir satu abad. Dalam beberapa tahun terakhir, tren pertumbuhannya menunjukkan arah yang positif. Menurut laporan LPEM FEB UI, industri ini diproyeksikan tumbuh dengan laju pertumbuhan tahunan gabungan (CAGR) sebesar 6,13% pada periode 2023–2027. Kepala Badan Perfilman Indonesia (BPI) pada tahun 2020 juga menekankan bahwa aspek apresiasi dan preservasi film memiliki keterkaitan erat dengan pertumbuhan industri secara keseluruhan. Namun demikian, hingga saat ini belum tersedia fasilitas yang representatif sebagai wadah apresiasi, pelestarian, dan edukasi sejarah perfilman nasional. Satu-satunya fasilitas arsip yang ada, yakni Sinematek Indonesia, berada dalam kondisi kurang layak dan belum mampu menjangkau masyarakat secara luas. Berdasarkan permasalahan tersebut, tugas akhir ini merancang Museum Film Nasional Indonesia sebagai ruang publik yang merepresentasikan perjalanan sejarah perfilman Indonesia, sekaligus menjawab kebutuhan akan ruang edukasi, preservasi, dan apresiasi. Pendekatan arsitektur naratif digunakan dengan menerapkan metode intangible metaphor dan spatial sequence oleh Bica Adrian yang didasarkan pada enam babak perkembangan perfilman Indonesia sebagaimana dikemukakan oleh Garin Nugroho dalam bukunya Kritik dan Paradoks Perfilman Indonesia. Metode perancangan mencakup studi literatur, observasi lapangan, dan studi preseden terhadap museum film internasional. Hasil rancangan menghadirkan bentuk arsitektural yang simbolis dan ikonik, disertai ruang-ruang tematik yang tidak hanya menyampaikan narasi sejarah secara kronologis, tetapi juga membangun keterlibatan emosional pengunjung melalui eksplorasi elemen seperti pencahayaan, material, dan sirkulasi ruang. Museum ini diharapkan menjadi penanda budaya sekaligus pusat edukasi dan pelestarian sinema nasional.



ABSTRACT (English)

The Indonesian film industry has undergone significant development over nearly a century. In recent years, its growth trend has shown a positive trajectory. According to a report by LPEM FEB UI, the industry is projected to grow at a compound annual growth rate (CAGR) of 6.13% during the 2023–2027 period. In 2020, the Head of the Indonesian Film Board (BPI) also emphasized that appreciation and preservation are crucial elements directly related to the overall growth of the industry. However, until now, there has been no representative facility that serves as a platform for appreciation, preservation, and education regarding the history of national cinema. The only existing archival facility, Sinematek Indonesia, is in inadequate condition and has yet to reach a broad audience. Based on these issues, this final project proposes the design of the National Film Museum of Indonesia as a public space that represents the historical journey of Indonesian cinema while fulfilling the need for education, preservation, and appreciation. A narrative architectural approach is employed using the intangible metaphor and spatial sequence method by Bica Adrian, which is based on the six phases of Indonesian film development as described by Garin Nugroho in his book *Kritik dan Paradoks Perfilman Indonesia*. The design method includes literature studies, field observations, and precedent studies of international film museums. The final design presents a symbolic and iconic architectural form, along with thematic spaces that not only deliver a chronological narrative of history but also evoke emotional engagement from visitors through the exploration of elements such as lighting, materials, and spatial circulation. The museum is expected to become both a cultural landmark and a center for education and preservation of national cinema.



ABSTRACT (Arabic)

شهدت صناعة السينما في إندونيسيا تطورًا كبيرًا على مدار ما يقرب من قرن من الزمان. وفي السنوات الأخيرة، أظهرت اتجاهات النمو مسارًا إيجابيًا. ووفقًا لتقرير صادر عن وحدة أبحاث الاقتصاد الكلي في جامعة إندونيسيا يبلغ 6.13% خلال الفترة (CAGR) من المتوقع أن ينمو هذا القطاع بمعدل نمو سنوي مركب (LP EM FEB UI) في عام 2020 على أن التقدير والحفظ هما (BPI) من 2023 إلى 2027. كما أكد رئيس هيئة السينما الإندونيسية عنصران مترابطان ارتباطًا وثيقًا بنمو الصناعة بشكل عام.

ومع ذلك، لا توجد حتى الآن منشأة تمثيلية تُعنى بتقدير وحفظ وتعليم تاريخ السينما الوطنية. إن المرفق الوحيد القائم حاليًا، وهو "سينماتيك إندونيسيا"، يعاني من أوضاع غير ملائمة ولم يتمكن بعد من الوصول إلى الجمهور بشكل واسع.

بناءً على هذه المشكلات، يقترح هذا المشروع النهائي تصميم متحف السينما الوطني الإندونيسي ليكون فضاءً عامًا يجسد الرحلة التاريخية للسينما الإندونيسية، ويُلبي في الوقت ذاته الحاجة إلى التعليم، والحفظ، والتقدير. وقد تم تبني منهج العمارة السردية من خلال تطبيق أسلوب الاستعارة غير الملموسة وتسلسل الفضاء الذي وضعه بيكا أدريان، استنادًا إلى المراحل الست لتطور السينما الإندونيسية كما أوضحها غارين نوجروهو في كتابه نقد ومفارقات السينما الإندونيسية.

تشمل منهجية التصميم دراسات نظرية، وملاحظات ميدانية، ودراسات مقارنة لمتاحف سينما عالمية. ويعرض التصميم النهائي شكلًا معماريًا رمزيًا وأيقونيًا، بالإضافة إلى مساحات موضوعية لا تروي فقط السرد التاريخي بشكل زمني، بل تبني أيضًا تفاعلًا عاطفيًا مع الزوار من خلال استكشاف عناصر مثل الإضاءة، والمواد، وتوزيع الفضاء. ومن المتوقع أن يُصبح المتحف علامة ثقافية ومركزًا للتعليم والحفاظ على السينما الوطنية.



A modern building with a blue-tinted glass facade and a red sports car in the foreground. The building features a large, angular glass section on the left and a more traditional glass curtain wall on the right. A red sports car is parked in the foreground on the right side. The sky is a pale blue gradient.

1 BAB

PENDAHULUAN

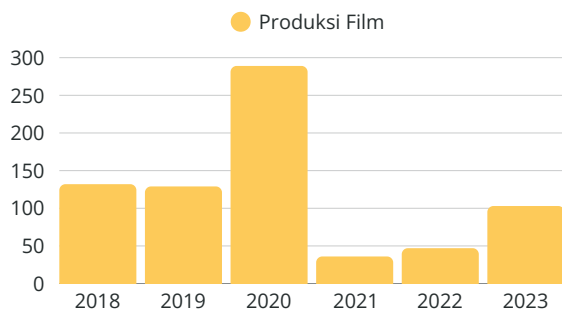
1.1 LATAR BELAKANG



SEJARAH PERFILMAN INDONESIA

Sejarah perfilman di Indonesia dimulai pada tahun 1900, di Jakarta. Film diperkenalkan pertama kali oleh Belanda yang saat itu sedang menjajah Indonesia. Saat itu film masih dikenal dengan nama "gambar Idoep". Film pertama yang diproduksi di Indonesia adalah Loetoeng Kasaroeng yang di produksi pada tahun 1926, sebuah adaptasi dari cerita rakyat Sunda yang disutradarai oleh L. Heuveldorp. [1] Pada masa penjajahan Belanda, film menjadi alat propaganda, tetapi juga mulai berkembang sebagai medium hiburan bagi masyarakat lokal.

Buku "Krisis dan Paradoks Film Indonesia" karya Garin Nugroho dan Dyna Herlina membagi perkembangan film Indonesia menjadi enam babak. Babak pertama (1900-1930) memperkenalkan film bisu lokal seperti Lotoeng Kasaroeng (1926), diikuti oleh film bersuara pada babak kedua (1930-1950) seperti Boenga Roos dari Tjikembang (1931), meski perfilman sempat terhambat oleh penjajahan Jepang. Setelah kemerdekaan, babak ketiga (1950-1970) mencatat kebangkitan dengan film nasionalisme seperti Darah dan Doa. Babak keempat (1970-1985) menandai puncak produksi film, meski kualitas menurun, diikuti oleh kemunduran di babak kelima (1985-1998) akibat televisi dan media digital. Babak keenam (1998-sekarang) menandai kebangkitan kembali dengan teknologi digital.



*Statistik Jumlah Produksi dan Penonton Film Nasional

Data: Badan Perfilman Indonesia

INDUSTRI PERFILMAN INDONESIA DALAM 5 TAHUN TERAKHIR



Dalam lima tahun terakhir, industri film Indonesia berkembang pesat, meski sempat terhambat oleh pandemi COVID-19. Penutupan bioskop dan pembatasan sosial menyebabkan penurunan tajam jumlah penonton. Namun, pada 2023, industri mulai pulih dengan peningkatan kembali jumlah penonton. Pemulihan ini menandakan kebangkitan minat masyarakat terhadap film lokal dan memberikan harapan baru bagi masa depan industri perfilman Indonesia.

Laporan LPEM FEB UI bekerja sama dengan PwC Indonesia menunjukkan dampak signifikan industri layar terhadap ekonomi Indonesia. Pada 2022, industri ini berkontribusi sebesar USD 8,2 miliar (Rp 130 triliun) pada output ekonomi dan USD 5,1 miliar (Rp 81 triliun) terhadap PDB, serta menciptakan 387.000 lapangan kerja. Pertumbuhan industri film diproyeksikan akan terus meningkat dengan CAGR 6,13% selama 2023-2027, menunjukkan **prospek cerah bagi sektor perfilman Indonesia**. [2]

Output Ekonomi 2022

Rp. 130 Triliun

Kontribusi PDB 2022

Rp. 81 Triliun

Tingkat CAGR 2023-2027

6,13%

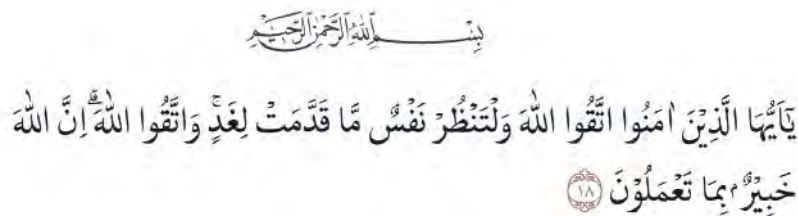
DUALISME DALAM INDUSTRI FILM

Meski industri film Indonesia **sangat berkembang pesat** selama hampir satu dekade, **fasilitas apresiasi, preservasi, dan edukasi film masih terbatas**. Selain itu, Fasilitas yang ada **seharusnya tidak hanya menjalankan fungsi dasar**, tetapi juga **merepresentasikan industri perfilman Indonesia untuk meningkatkan pengenalan film di tingkat global**. Sinematek Indonesia, satu-satunya fasilitas pelestarian film berada dalam kondisi memprihatinkan. Padahal, pelestarian film sangat penting karena film mencerminkan kondisi sosial, politik, budaya, dan merupakan bagian dari sejarah nasional. Tanpa upaya serius, karya film Indonesia berisiko hilang, yang berarti hilangnya warisan budaya bagi generasi mendatang.



Badan Perfilman Indonesia menekankan bahwa **pengembangan film tidak bisa hanya fokus pada ekshibisi; aspek pendidikan, apresiasi, produksi, distribusi, dan terutama pengarsipan harus diperhatikan. Jika aspek tersebut diabaikan, maka siklus perfilman akan terganggu.** [3] Meski UU No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan telah mengatur tentang pelestarian, implementasinya dalam sektor film masih jauh dari optimal, yang mengancam keberlanjutan warisan budaya perfilman Indonesia.

Dalam islam terdapat keutamaan untuk menjaga , memahami dan belajar dari sejarah yang terdapat dalam Q.S AL- Hasyr Ayat 18 :



Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kalian kepada Allah dan hendaknya setiap jiwa **memperhatikan sesuatu yang telah lampau** menuju hari esok (hari akhir). Bertakwalah kepada Allah. Sesungguhnya, Allah Maha Mengetahui segala yang kalian lakukan.

Berdasarkan dalil tersebut maka terdapat kalimat **“wal tandzur nafsun maa qaddamat lighad” artinya, “perhatikanlah sejarahmu, untuk masa depanmu”.** [4] Hal ini merupakan sebuah **urgensi untuk tidak melupakan sejarah dan terus belajar.** Dimana film merupakan sebuah aspek pembelajaran sejarah terlebih **film Indonesia memiliki potensi besar untuk memajukan peradaban umat Islam dengan menyebarkan nilai-nilai Islami.** Beberapa **film bertema Islam yang sukses** termasuk Ayat-Ayat Cinta (2008) dengan lebih dari 3,5 juta penonton, Ketika Cinta Bertasbih (2009) yang meraih lebih dari 3 juta penonton, serta 99 Cahaya di Langit Eropa (2013) dengan 1,2 juta penonton. Film-film ini tidak hanya menghibur, tetapi juga menginspirasi penonton untuk memahami nilai-nilai Islam secara lebih mendalam.

Selain itu, dalam **surah Al-Alaq** jika dimaknai secara kontekstual maka, **Kata “Iqra”** bukan hanya perintah membaca teks, tapi **bisa dimaknai sebagai memahami, meneliti, dan mengeksplorasi ilmu. Oleh karena itu museum, sebagai ruang edukatif, menjadi tempat yang penting** untuk media pembelajaran dan penceritaan sejarah bagi umat muslim.

PENTINGNYA MUSEUM PERFILMAN INDONESIA

Oleh karena itu, upaya edukasi, pelestarian, dan apresiasi terhadap film menjadi sangat penting dalam rangka menjaga warisan budaya serta mendorong pertumbuhan ekonomi yang diharapkan dari industri perfilman Indonesia. Ketiadaan fasilitas yang representatif menjadi alasan yang kuat mengenai urgensi kehadiran museum film. **Melalui pendekatan narrative arsitektur,** museum berperan sebagai medium yang bercerita tentang sejarah industri film Indonesia melalui enam babak. **Harapannya, museum ini tidak hanya menciptakan ketertarikan publik dengan desain yang kuat, tetapi juga mampu mengedukasi dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya film sebagai bagian dari identitas budaya bangsa.**

Selain berfungsi sebagai sarana edukatif, museum juga berpotensi memberikan dampak positif dalam peningkatan kualitas film nasional. Jika ditinjau dari **perspektif perkembangan peradaban Islam, keberadaan museum film juga dapat mendorong para sineas Muslim untuk menghasilkan karya-karya bertema religi yang lebih berkualitas, sekaligus menjadi medium strategis dalam penyebaran nilai-nilai dakwah secara kreatif dan relevan.**

1.2 RUANG LINGKUP

TIPE POYEK DAN BATASAN DESAIN

Museum Film Indonesia dirancang sebagai fasilitas edukasi, apresiasi dan preservasi perfilman Indonesia. Museum ini termasuk dalam kategori **Museum khusus**. Museum tersebut akan menampilkan koleksi film, dokumen, peralatan pembuatan film, dan materi edukasi yang semuanya berkaitan dengan sejarah, perkembangan, dan pengaruh film-film Indonesia. Proyek ini diasumsikan dikelola oleh **pihak swasta**.

Museum ini akan mengedepankan elemen-elemen desain naratif untuk mengisahkan perjalanan industri perfilman Indonesia. **Desainnya hanya akan difokuskan pada perancangan museum film** dan tidak akan membahas bangunan yang sudah ada di tapak atau perbaikan infrastruktur yang lebih luas di area sekitarnya.

PROGRAM FUNGSIONAL

Museum adalah lembaga yang **berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya** kepada masyarakat. [5]

-Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum

Edukasi dan Preservasi

Studio Film Ruang Kuratorial Ruang Arsip Film Workshop

FUNGSI

Pameran Permanen dan Temporer

Rekreasi

Toko Cinderamata Ruang Teater Cafe dan Resto Bioskop

BATASAN PENGGUNA



Keluarga, individu & kelompok/komunitas

Orang berkebutuhan khusus

Umum

Wisatawan dalam negeri maupun manca negara

Anak-anak dengan pengawasan

LOKASI DAN SKALA

LOKASI

Jalan Kramat Raya, Jakarta Pusat, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10450

SPESIFIKASI

Luas Lahan: 4.000m²

Fungsi Lahan: Zona Perdagangan & Jasa

KDH : 20% KDB : 50% (Maks) [6]

LATAR BELAKANG

Grand Teater Senen telah lama dikenal sebagai salah satu **bioskop legendaris di Jakarta**.

SKALA PROYEK

Museum ini akan dirancang sebagai **museum tipe A** berdasarkan pedoman standarisasi museum oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

PERTIMBANGAN LINGKUNGAN

Proyek ini akan menggabungkan prinsip desain berkelanjutan, seperti sistem pendingin pasif dan pemanenan air hujan, serta memperhatikan aksesibilitas terhadap transportasi umum untuk meningkatkan konektivitas bangunan.

JANGKA WAKTU

Proses desain akan berlangsung selama sembilan bulan, meliputi penelitian awal, pengembangan konsep, desain skematik, dan pengembangan desain.



Pelajar dan Professional

Pribadi atau Rombongan studi

Tim riset, sejarawan, budayawan, dsb.

1.3 MAKSUD DAN TUJUAN

1.3.1 MAKSUD PERANCANGAN

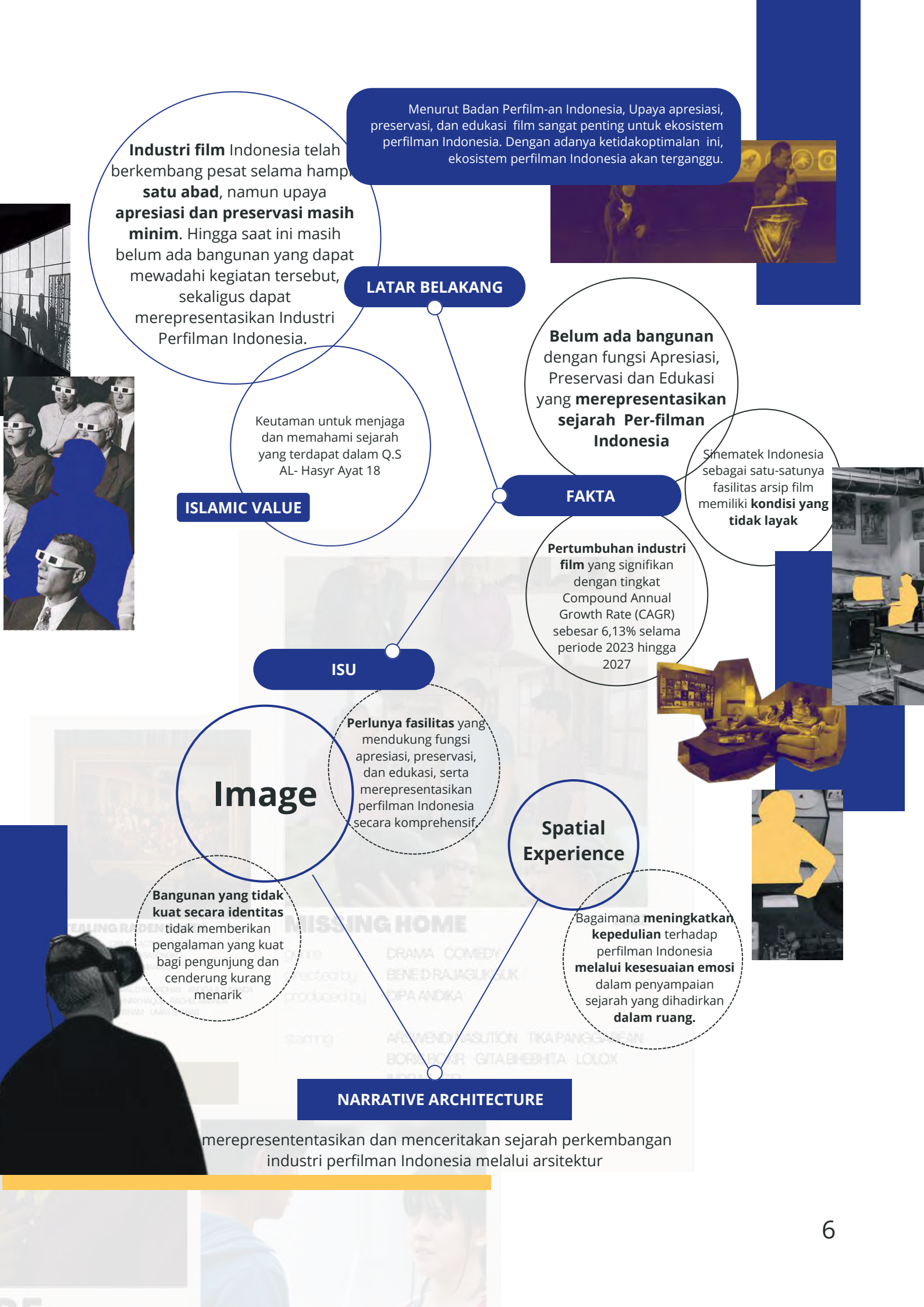
Maksud dari perancangan Museum Film Indonesia dengan pendekatan Narrative Architecture adalah menciptakan sebuah ruang yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat preservasi film, tetapi juga sebagai medium yang mampu menyampaikan **narasi sejarah perjalanan perfilman Indonesia**. Museum ini dirancang untuk menjadi pusat edukasi, preservasi, dan apresiasi, di mana pengunjung dapat merasakan pengalaman mendalam tentang peran film dalam mencerminkan perubahan sosial, budaya, dan politik di Indonesia. Pendekatan ini diharapkan mampu **menarasikan enam babak penting dalam sejarah perfilman Indonesia**, sehingga film-film nasional tidak hanya dilihat sebagai hiburan, melainkan sebagai warisan budaya yang berharga.

1.3.2 TUJUAN PERANCANGAN

1. **Menarasikan Sejarah Perjalanan Perfilman Indonesia.** Merancang pengalaman ruang yang berdasarkan pada 6 babak perfilman Indonesia.
2. **Meningkatkan Eksistensi dan Apresiasi terhadap Film Nasional.** Melalui perancang bangunan yang mempunyai keunikan serta identitas yang merepresentasikan sejarah perfilman Indonesia. Sehingga diharapkan bangunan dapat menciptakan ketertarikan masyarakat terhadap Perfilman Indonesia
3. **Mendorong Pelestarian dan Edukasi.** Menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan preservasi film serta sarana edukasi, penelitian, dan pembelajaran.
4. **Menjadi Destinasi Rekreasi yang Menarik.** Menyediakan fasilitas exhibition dengan konten yang menarik sehingga mampu menarik perhatian pengunjung dan menciptakan daya tarik tersendiri.

1.3.3 SASARAN PERANCANGAN

1. **Membuat bangunan yang merepresentasikan sejarah perfilm-an Indonesia**
2. **Mengadakan fasilitas yang dapat mewadahi proses Edukasi, Pelestarian, Rekreasi dan Penelitian.** Mencakup : Galeri Pameran, Ruang Penyimpanan dan Konservasi Koleksi, Pusat Edukasi dan Ruang Pembelajaran, Ruang Audiovisual dan Teater, Ruang Arsip dan Penelitian, Fasilitas Aksesibilitas, Toko Suvenir dan Kafe, Layanan Informasi dan Penerimaan Pengunjung.



1.4 TINJAUAN PRESEDEN

THE ACADEMY MUSEUM OF MOTION PICTURES

Architect : Renzo Piano

Area : 27.871 m²

The Academy Museum Of Motion Pictures, Merupakan bangunan yang berfungsi sebagai museum yang mencakup edukasi, rekreasi, dan preservasi mengenai film. **Bangunan ini memiliki konsep untuk menarasikan industri perfilman berdasarkan *past, present dan future*.** Hal ini dilakukan dengan mempertahankan bangunan lama pada tapak dan menambahkan bangunan baru dengan gaya arsitektur kontemporer

Concept of past, present and Future

Arsitek Renzo Piano merancang seluruh area ini sebagai tempat yang **menyampaikan sensasi perjalanan dalam ruang dan waktu.** sang arsitek tetap mempertahankan Gedung Saban karena ini mewakili gagasan masa depan yang mungkin dimiliki orang-orang, pada tahun 1929. Perasaan masa lalu ini kemudian digabungkan dengan bentuk Gedung Sphere yang sangat kontemporer dengan struktur kompleks yang menandakan sebuah kemajuan teknologi.

Kedua 'zona waktu' yang berbeda tersebut kemudian dihubungkan dengan jembatan kaca menjadikan sebuah makna baru dimana Menurut renzo piano Dengan **menghubungkan dua hal tersebut menciptakan sesuatu yang seperti sebuah film.** Yaitu peralihan dari sequence ke sequence (babak) dari galeri pameran hingga bioskop dan teras, semuanya berpadu menjadi satu pengalaman.

Spatial Naming as An Appreciation of Movie Figure

Apresiasi film didalam arsitektur dapat dilakukan dengan banyak hal. Salah satu bentuk apresiasi yang dilakukan Renzo piano adalah menerapkan penamaan ruang yang didasarkan pada tokoh-tokoh berpengaruh di dalam dunia perfilman

David Geffen Theater - Ruang teater utama yang dinamai sesuai dengan produser dan filantropis David Geffen.

Shirley Temple Education Studio - Ruang edukasi yang diberi nama berdasarkan aktris cilik legendaris, Shirley Temple.

Debbie Reynolds Conservation Studio - Studio yang didedikasikan untuk pelestarian artefak, dinamai sesuai dengan aktris Debbie Reynolds.

Sidney Poitier Grand Lobby - Lobby besar yang dinamai untuk menghormati aktor Sidney Poitier, pelopor dalam perfilman dengan karier yang signifikan.

Steve Tisch Terrace - Teras yang dinamai berdasarkan produser film Steve Tisch.

Barbra Streisand Bridge - Jembatan yang menghubungkan berbagai ruang, dinamai sesuai dengan penyanyi, aktris, dan sutradara Barbra Streisand.

Walt Disney Company Piazza - Alun-alun terbuka yang dinamai sesuai dengan Walt Disney Company sebagai penghormatan pada kontribusi Disney dalam industri film.



Lighting Element as Important Features In Ambience

Melalui wawancaranya dengan AD renzo piano berkata ***"Cinema is about light and shadow," "This idea of the sequence is part of the story."*** Melalui kalimat tersebut renzo piano mengaplikasikan desain pencahayaan yang sangat complex.

Renzo piano menggunakan lampu yang terinspirasi oleh lampu darurat bergaya industri. Sang arsitek menciptakan efek pencahayaan yang lembut dan 'rahasia'. hal ini **didasarkan oleh pemikiran arsitek terhadap representasi alur film** yang sulit ditebak.

PERMANENT EXHIBITION INTERIOR DESIGNER :

THE STORY OF CINEMA : DINAMISME DAN SUDUT PANDANG ***"TIME TO TIME"*** DALAM DESAIN



KULAPAT YANTRASAST -
WHY ARCHITECT

Stories of Cinema menelaah pengalaman sinema dari berbagai perspektif, menghadirkan pameran yang dapat dinikmati pada berbagai tingkat keterlibatan. Pengunjung dapat menyaksikan cuplikan singkat dari momen legendaris dalam sejarah film atau mendalami aspek-aspek pembuatan film. Galeri-galeri saling terhubung, menciptakan rasa kohesi dan interaksi, dengan **penekanan pada partisipasi aktif pengunjung, yang bebas menjelajah dan menafsirkan cerita sinema sesuai keinginan mereka.**

Melibatkan pengunjung sebagai bagian dari cerita akan berdampak pada persepsi pengunjung. Hal ini kemudian akan berdampak pada pemahaman pengunjung terhadap pesan yang ingin disampaikan

“

I design to achieve storytelling.
Cinema and good design are a
way to promote empathy.



3 LEVEL OF EXHIBITION : THE STORY OF CINEMA

Penyampaian Narasi Melalui Media Interaktif, Warna, dan Pencahayaan

Level 1

Penggunaan Instalasi Media Multisaruran, bertujuan untuk membangun pondasi pengunjung tentang sejarah perfilman.

Pencahayaan yang lebih gelap membuat seseorang lebih fokus kepada media yang ditampilkan



Level 2

Setelah dasar diperkenalkan, pengunjung diarahkan ke pameran yang lebih fokus pada ikon-ikon film, sutradara, serta inovasi-inovasi teknis yang mengubah cara sinema diproduksi dan dipersepsikan. Pada lantai ini penggunaan **warna dan pencahayaan cenderung dibuat lebih terang dan warm**. Tujuannya, lantai ini berperan sebagai lantai yang dapat **memotivasi sekaligus menginspirasi**.

Level 3

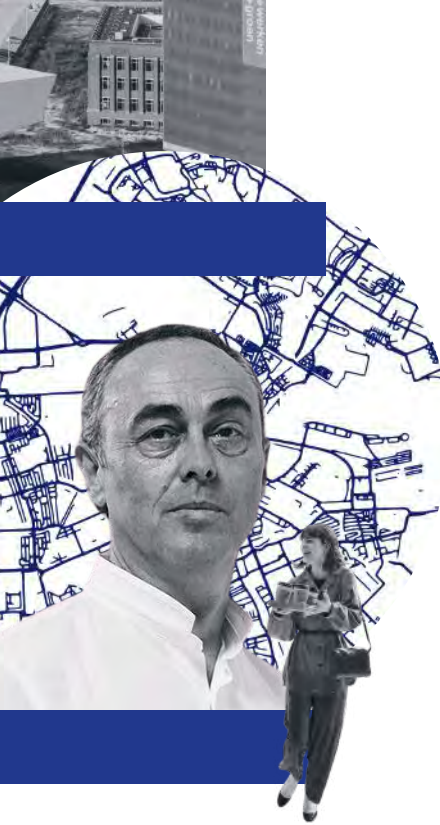
Pameran memasuki diskusi mengenai sinema kontemporer, efek digital, serta pengaruh sinema global. Di sini, pengunjung tidak hanya mendapatkan informasi tetapi juga dibawa ke dunia pengalaman imersif, di mana **instalasi visual dan audio menciptakan narasi yang lebih personal**. Selain itu area ini dibuat **sebagai ruang kolaborasi** dimana, pesan yang ingin dihadirkan adalah pesan kolaborasi dan pandangan terhadap masa depan perfilman.



Imersif dan Diskursif Dalam Pameran

Pameran di Academy Museum of Motion Pictures, menggunakan **pendekatan desain pameran yang imersif dan diskursif**. Stories of Cinema menampilkan berbagai **narasi dari perspektif berbeda** dalam sejarah perfilman, **menghindari pendekatan narasi tunggal**. Desain interior ini memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi dengan berbagai era film, genre, dan artis, menggunakan media multimedia, properti film, kostum, dan elemen sinematik lainnya untuk menciptakan pengalaman yang kaya dan berlapis.





EYE FILM INSTITUTE

FACADE AS NARRATIVE ELEMENT

Architect : Delugan Meichel

Area : 6300 m²

Fasilitas : 4 Cinemas/Teater, Permanent Exhibition, Temporary Exhibition, Educational and Workshop. Offices, Information, Restaurant, Shop

HOW BUILDING RESPOND TO SITE

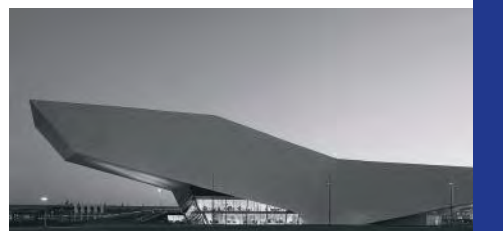
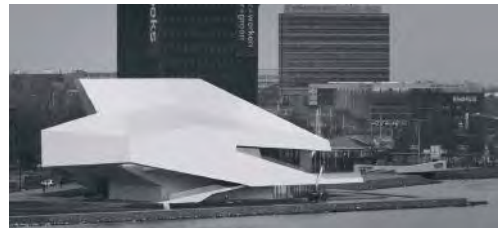
Tapak dengan bentuk segitiga yang mengerucut ke arah sungai IJ menjadi salah satu ide dasar arsitek untuk membuat bentuk bangunan dengan polygon yang dinamis. Tujuannya agar **bangunan dapat terlihat bagus di berbagai sisi dan memberikan persepsi yang berbeda** ketika melihat dari sisi yang lain. Orientasi bangunan yang terbuka ke arah Sungai IJ, Kota, dan Central Station seperti memperlihatkan upaya penyatuan elemen kota. Terlihat pada zonasi bangunan di lantai pertama dimana area ruang communal diletakkan pada sisi yang menghadap sungai.

Facade as Narrative element

Intangible metaphor

Konsep Eye Film institute didasarkan pada **realitas dan fiksi, ilusi, dan pengalaman nyata**. Konsep yang digunakan adalah bangunan menjadi papan sejarah, arsitektur, pemandangan. Oleh karena itu, **konstruksinya terlihat memiliki banyak fasad, (dinamis seperti sebuah film dengan interpretasi makna yang berbeda)** bergantung pada sudut pandang pelihatnya, sehingga Sang arsitek meyakini bahwa **desain EYE sebagai sequence of scene** dengan bangunan yang menawarkan pemandangan baru dari segala arah yang dipengaruhi bentuk, cahaya dan refleksi dari air sungai dibawahnya. seperti selalu berdialog dengan lingkungan sekitarnya.

Pada proses desainnya, Menurut R. Delugan (DMAA, t.t.) dilansir dari wawancara pribadi Michail Mexis, konsep proyek ini diinisiasi sebagai reaksi terhadap pengalaman bioskop pribadinya yang negatif. Arsitek mengidentifikasi sebagai masalah bahwa **arsitektur bioskop** saat ini, memperlakukan pengunjung sebagai pelanggan, dengan pengalaman penayangan reguler, yang **kurang pada tingkat emosional**. Oleh karena itu, DMAA ingin memaknai ulang pengalaman tersebut, meimplementasikannya kedalam desain dan membuat pengalaman yang menakjubkan. **Pendekatan teoritis DMAA untuk museum baru melibatkan terjemahan gerakan, cahaya, dan ruang sebagai parameter pembuatan film, menjadi arsitektur.**



YAD VASHEM HOLOCAUST MUSEUM

ARCHITECTURE AS SPATIAL STORYTELLING

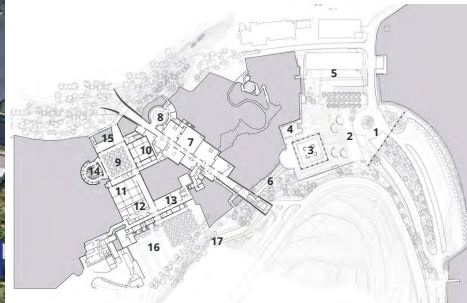
Architects: Safdie Architects

Area: 190521 ft²

Narasi : Sebagai museum Holocaust, Yad Vashem menggunakan **arsitektur untuk membawa pengunjung melalui pengalaman sejarah** yang sangat emosional. **Bentuk museum yang seperti terowongan panjang mencerminkan perjalanan sejarah Holocaust**, dari masa kegelapan hingga titik akhir yang terang, mengisyaratkan kebangkitan kembali.



Strategi desain : Desainnya membangun perjalanan emosional dengan ruang-ruang yang sempit dan gelap, mencerminkan penderitaan, dan diakhiri dengan ruang yang terbuka menuju pemandangan Yerusalem, menyimbolkan harapan.



1. Gateway Wall
2. Entry Piazza
(Undergrown parking below)
3. Visitor Center (mevoah)
4. Museum Shop
5. Administration Building
6. Entrance Bridge
7. Holocaust History Museum
8. Hall of Names
9. Courtyard
10. Museum of Holocaust Art
11. Exhibition Pavilion
12. Visual Centre
13. Learning Centre
14. Synagogue
15. Cafe
16. Waraw Ghetto square
17. Avenue If The Righteous Among the Nations
18. Hall of Remembrance
19. Children Holocaust Memorial

Tata letak spasial bagian ini terdiri dari empat elemen arsitektur:

- a. piazza
- b. saluran air
- c. mevoah
- d. jembatan



SPATIAL NARRATIVE : 2 SEQUENCE

Mirip dengan bab-bab dalam sebuah buku, setiap galeri memiliki judul: Dari yang Setara hingga yang Buangan

- Nazi Jerman dan Yahudi; Awal yang Mengerikan
- Perang Dunia II dan Awal Penghancuran Kehidupan Yahudi di Polandia; Di Antara Tembok dan Pagar
- Ghetto; Pembunuhan Massal
- "Solusi Akhir" "
- Pemberontakan Yahudi di Tengah Penghancuran ; Perlawanan dan Penyelamatan.





Spatial Organization and Cinematic Choreography

Jalur Zig-zag bertujuan untuk mencegah pengunjung mengambil jalan pintas antar galeri. Sirkulasi ini memungkinkan **pengunjung untuk lebih fokus dalam mendalami pesan yang ingin disampaikan.**

Urutan ruang dibuat berdasarkan alur kisah perjalanan holocaust yang terbagi menjadi :

Dark Years

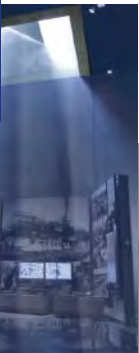
- Pengantar: Dunia Yahudi Sebelum Holocaust
- Kebangkitan Nazisme dan Anti-Semitisme
- Kehancuran Yahudi di Eropa Timur
- Ghetto
- Solusi Akhir

Present and Future

- Perlawanan Yahudi dan Pemberontakan
- Kamp-Kamp Konsentrasi dan Pekerja Paksa
- Pembebasan
- Kehidupan Setelah Holocaust: Orang yang Selamat dan Diaspora
- The Hall of Names

First Sequence : Dark Years

Simiotika dan Simbolisasi

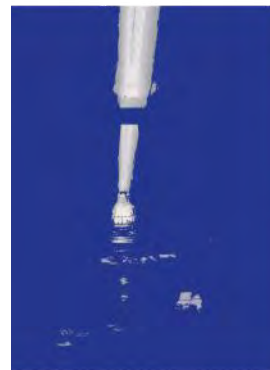


Tata letak spasial Dark Years sebagian besar terdiri dari koridor sempit, sentral, dan linier dengan galeri asimetris yang terintegrasi di setiap sisinya.



Pencahayaan minimal dengan dinding yang tinggi dan ruangan yang sempit **melambangkan kengerian holocaust**

Tense



Hopeless

Second Sequence : Present and Future

Simiotika dan simbolisasi

Desain dengan cahaya terang dapat melambangkan akhir, kondisi klimaks, harapan ataupun masa depan. Sedangkan desain dengan cahaya minim melambangkan masa lalu

Stage terakhir **melambangkan kemenangan dan masa depan** lewat desain terbuka yang menghadap ke landscape luar



Akhir atau Klimaks



Masa lampau atau penysealan



KESIMPULAN TINJAUAN PRESEDEN

Bangunan	Keunikan Bangunan	Implementasi
 THE ACADEMY MUSEUM OF MOTION PICTURES	Penamaan ruangan berdasarkan tokoh penting di dunia film. Hal ini membuat pengunjung lebih peduli terhadap sejarah film Elemen pencahayaan untuk menciptakan identitas dari film yaitu misterius dan sulit ditebak penekanan pada partisipasi aktif pengunjung, dengan melibatkan pengunjung sebagai bagian dari cerita akan berdampak pada persepsi pengunjung.	Menggunakan nama tokoh penting perfilman Indonesia sebagai nama fasilitas yang ada di museum Desain akan mempertimbangkan jenis lampu ataupun peletakkannya sebagai elemen yang pendukung narasi. Menggunakan elemen interaktif di dalam pameran sehingga pengunjung merasa terlibat dalam cerita
 EYE FILM MUSEUM	Bentuk unik pada bangunan yang terlihat berbeda dari berbagai sisi, merepresentasikan dinamisme sebuah film. Selain itu, bentuk tersebut berperan sebagai landmark kota.	Membuat bentuk bangunan yang unik dan dapat merepresentasikan industri perfilman Indonesia, sekaligus berperan sebagai monumen penghargaan bagi perfilman Indonesia
 YAD VASHEM HOLOCAUST MUSEUM	Penggunaan sequence sebagai alur dari pameran Sirkulasi zig-zag pada pameran untuk mencegah pengunjung mengambil jalan pintas antar galeri Bentuk ruang pameran yang sempit dan linear sebagai representasi ketegangan Permainan void dan pencahayaan alami sebagai faktor pendukung pen suasanaan ruang	Menggunakan pembabakan sebagai dasar perancangan pameran, agar memudahkan keterbacaan makna/pesan. Menciptakan sirkulasi pameran agar pengunjung bisa lebih fokus dan tidak bosan (jika memungkinkan, dapat mengaplikasikan sirkulasi zig-zag) Membuat bentuk panel dan bentuk ruang agar dapat menyesuaikan dengan pesan yang akan disampaikan didalam ruang Mengaplikasikan pencahayaan alami sebagai bagian pen suasanaan ruan



1.5 KAJIAN PENDEKATAN

The Power Of Story In Architecture

Arsitektur naratif adalah konsep yang menggabungkan komunikasi cerita melalui arsitektur dengan tujuan menyampaikan pesan kepada pengunjung secara efektif. Pendekatan ini dianggap penting dalam merancang museum film karena kemampuan narasi dalam membangun persepsi individu melalui elemen ruang dan bentuk bangunan. Sophia Psarra, dalam bukunya *Architecture and Narrative: The Formation of Space and Cultural Meaning*, menekankan bahwa geometri dan konfigurasi ruang dapat memengaruhi persepsi pengamat yang berada di dalam bangunan. [7]

Prinsip Pendekatan Narrative Architecture

Sophia Psarra dalam bukunya "*Architecture and Narrative: The Formation of Space and Cultural Meaning*", mengemukakan sebuah gagasan tentang konsep penyusunan arsitektur naratif yang terdiri dari 2 hal yaitu *Perceptual* dan *Conceptual*.

Conceptual

Konsep merupakan unsur cerita dan sejarah yang ingin di sampaikan

Perception

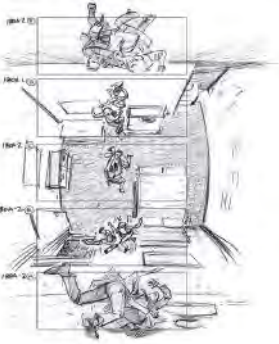
Persepsi merupakan ekspresi/ungkapan, tentang bagaimana sebuah cerita ingin disampaikan

Buku basic of perception oleh Jörg Kurt Grütter membahas bahwa **Persepsi lebih merujuk pada apa yang dapat ditangkap oleh pancaindra**, sementara **konseptual merujuk pada bagaimana makna atau informasi diolah di otak** berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan konteks yang dimiliki. [8]

Dalam bukunya *Narrative-drive Design*, Tssink menjelaskan bahwa **narasi dalam arsitektur adalah hasil dari interaksi antara arsitek dan pengguna**. [9] Di sinilah arsitektur dan narasi saling beririsan dan menciptakan pengalaman yang tidak terlupakan.

Berdasarkan hal tersebut, naratif dalam arsitektur memiliki peran sebagai berikut :

1. **Hubungan (linking)** mencerminkan keterkaitan antara lingkungan fisik dengan identitas kelompok atau komunitas yang menghuni atau berinteraksi dengannya. Hubungan ini dapat tercipta melalui narasi, memori, atau sejarah, **memberikan rasa keterhubungan yang membentuk identitas sebuah tempat**.
2. **Kerangka (structure)** terbentuk dari elemen-elemen arsitektural yang berperan dalam **menyusun narasi di dalam pengalaman ruang**. Elemen ini tidak hanya melengkapi cerita tetapi juga memberikan struktur terhadap perjalanan ruang yang dilalui.
3. **Pembingkai (framing)** adalah pendekatan arsitektural yang membentuk persepsi pengguna ruang, mengarahkan pandangan dan pengalaman mereka menuju perspektif tertentu. Ini dicapai melalui desain elemen dan jalur ruang yang menciptakan suasana dan menyampaikan narasi tertentu yang diinginkan oleh arsitek. [9]



Komponen Pembentuk Arsitektur Naratif

Architecture and Narrative: The Formation of Space and Cultural Meaning,

Struktur

Ruang

Waktu

Sumbu

Hirarki

Level

Kerangka

Sirkuit

Metafora

Gambar

Bahasa

Sintesis

Storytelling as Metaphor and Storytelling through Sequencing

Pendekatan arsitektur naratif berfokus pada integrasi cerita dalam proses desain arsitektur untuk menciptakan ruang yang lebih bermakna dan emosional. Dalam penerapannya, pendekatan ini dapat dilakukan melalui dua metode utama: Storytelling as Metaphor dan Storytelling through Sequencing. [10]

Storytelling As Metaphor

Storytelling as Metaphor memanfaatkan kekuatan metafora untuk memberikan makna dalam desain arsitektur. Desain tidak hanya dipahami secara fungsional, tetapi juga secara simbolis, di mana elemen-elemen bangunan merepresentasikan konsep atau gagasan yang lebih besar. Pendekatan ini memungkinkan arsitek untuk menciptakan bangunan yang memiliki lapisan interpretasi, yang dapat menyampaikan pesan atau narasi tertentu kepada penggunanya. Arsitektur yang menggunakan metafora ini sering kali melibatkan eksplorasi visual dan ruang yang mengundang pengguna untuk menggali makna yang lebih dalam dari apa yang terlihat di permukaan.

Storytelling through Sequencing

Sementara itu, Storytelling through Sequencing berkaitan dengan bagaimana ruang-ruang dalam suatu bangunan diorganisir dan dialami secara berurutan, mirip dengan plot dalam sebuah cerita. Urutan ruang ini memungkinkan pengunjung untuk mengikuti alur yang sudah direncanakan, memberikan pengalaman emosional yang meningkat seiring dengan perjalanan mereka melalui ruang tersebut. Setiap ruang dalam bangunan dapat dirancang untuk memiliki peran tertentu, dari pengenalan hingga klimaks dan kesimpulan, menciptakan pengalaman yang dinamis dan mendalam.

Melalui kedua pendekatan ini, arsitektur dapat berfungsi lebih dari sekadar wadah fungsional, tetapi juga sebagai medium narasi yang mampu membangkitkan imajinasi dan emosi penggunanya, menjadikan setiap pengalaman di dalam ruang tersebut unik dan berkesan.

Breaking Bad Scenes 6 - 12 Page 2 03/29/201



Shot 6



Shot 8



Shot 10



Shot 6, cont.

***Spatial Narrative dan Intangible Metaphoric* sebagai komponen pembentuk narasi dalam bangunan Museum Film Indonesia**

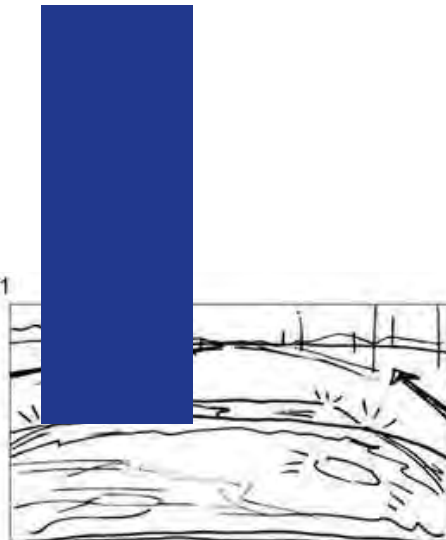
Dalam praktiknya, Arsitektur Naratif tidak hanya menjadi cerminan hubungan antara ruang, waktu, dan gerak, tetapi juga **berfungsi sebagai struktur yang menyatukan berbagai elemen menjadi satu kesatuan naratif yang dikenal sebagai spatial narrative**. Arsitektur Naratif bukan sekadar mengenai penyampaian isi atau cerita, tetapi juga tentang bagaimana narasi tersebut disampaikan kepada pengunjung melalui elemen-elemen arsitektur dan pendekatan kuratorial. Dalam hal ini, setiap elemen arsitektural berperan sebagai sarana untuk mengomunikasikan makna yang lebih mendalam, memungkinkan terciptanya pengalaman emosional dan intelektual yang memperkuat hubungan antara ruang dan pengunjung.

Menurut Clarke, terdapat dua aspek yang memengaruhi pengalaman serta kualitas ruang dalam arsitektur naratif, yaitu spatial intelligence dan temporality/memory & sequence. [11] Dalam perancangan Museum Perfilman Indonesia, penceritaan ruang dihadirkan melalui pembabakan. Dengan sequence, pemahaman akan pesan naratif menjadi lebih mudah.

Dalam perancangan Museum Perfilman Indonesia, saya akan mengaplikasikan konsep spatial experience melalui pembabakan ruang yang didasarkan pada enam babak sejarah perfilman Indonesia menurut Garin Nugroho. Setiap babak akan menuntun pengunjung melalui alur yang naratif, memudahkan pemahaman akan perjalanan dan perkembangan industri film di Indonesia.

Dalam buku "Architecture and Narrative: The Formation of Space and Cultural Meaning", Sophia Psarra menuliskan bahwa salah satu komponen pembentuk Arsitektur Naratif dapat diraih melalui unsur metafora. Dalam perancangan Museum Perfilman Indonesia, metafora yang digunakan adalah jenis metafora tak berwujud (intangible metaphor). **Menurut Anthony C. dalam bukunya yang berjudul "Poetics of Architecture", metafora tak berwujud merupakan bentuk kreasi yang didasarkan pada ide, konsep, kondisi manusia, atau kualitas tertentu, seperti tradisi, individualitas, budaya, dan komunitas.** [12]

Konsep metafora ini, akan diterapkan pada elemen bentuk serta fasad bangunan. Metafora ini diambil dari dinamisme sejarah perfilman Indonesia dan juga dinamisme alur sebuah film, sehingga bangunan tidak hanya berfungsi secara estetis tetapi juga mampu menyampaikan pesan tentang gerak dan evolusi industri film itu sendiri. Hal inilah yang dapat membentuk identitas bangunan dan menciptakan ketertarikan. Nezhir Ayiran, dalam "The Role of Metaphors in the Formation of Architectural Identity", menekankan bahwa **metafora memadukan rasionalitas dan imajinasi untuk menyelesaikan masalah desain kompleks, menghasilkan struktur yang beresonansi dengan identitas dan makna budaya.** [13]



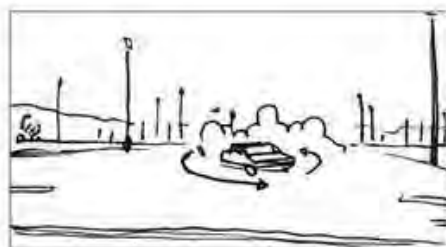
Shot 7



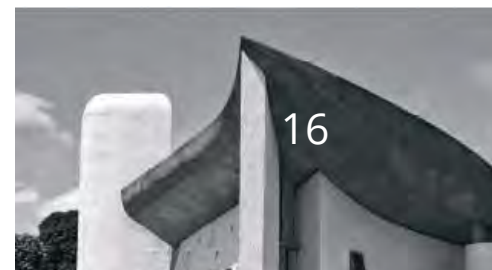
Shot 9



Shot 11



Shot 12



Strategi Pendekatan Naratif dalam Perancangan Museum Film dari Perspektif Islam

Pendekatan naratif dalam perancangan museum film akan dipadukan dengan prinsip-prinsip Islam yang menekankan penyampaian pesan, pendidikan, dan refleksi spiritual. Dalam Islam, sejarah, memori, dan pelajaran hidup sangat dihargai, sejalan dengan tujuan museum untuk memelihara dan mengedukasi sejarah kepada masyarakat.

1. Menghubungkan Memori dengan Identitas Budaya

Dalam Islam, memori dan sejarah adalah sarana penting untuk memahami identitas dan menghindari kesalahan masa lalu. Museum film sebagai penjaga sejarah dan budaya memiliki peran yang sejalan dengan ajaran ini. Pengunjung tidak hanya akan belajar tentang perkembangan film, tetapi juga bagaimana film menjadi bagian dari identitas budaya bangsa. Seperti yang Allah SWT firmankan:

"Maka ambillah (kejadian itu) untuk menjadi pelajaran, wahai orang-orang yang mempunyai pandangan." (QS. Al-Hasyr: 2).

Setiap pameran dapat disusun dengan fokus pada bagaimana film-film mencerminkan perjuangan dan budaya. Dengan cara ini, museum dapat berfungsi sebagai pengingat bagi pengunjung tentang sejarah, selaras dengan ajaran Islam tentang pentingnya memori sebagai sarana pembelajaran.

2. Menggunakan Ruang dan Cahaya untuk Membangkitkan Renungan Spiritual

Islam memberikan perhatian besar terhadap penggunaan ruang dan cahaya dalam arsitektur untuk menciptakan suasana spiritual. Dalam konteks museum film, desain pencahayaan dan pengaturan ruang dapat dirancang untuk menciptakan suasana yang mendorong pengunjung merenungkan pesan-pesan mendalam dari film yang dipamerkan. Dalam Islam, cahaya sering dihubungkan dengan hidayah dan petunjuk Allah, seperti yang disebutkan dalam Al-Quran:

"Allah (pemberi) cahaya (kepada) langit dan bumi. Perumpamaan cahaya Allah, adalah seperti sebuah lubang yang tidak tembus, yang di dalamnya ada pelita besar." (QS. An-Nur: 35).

Cahaya membangkitkan refleksi spiritual dan mendorong pengunjung untuk merenungkan makna yang lebih dalam dari pameran yang mereka lihat.

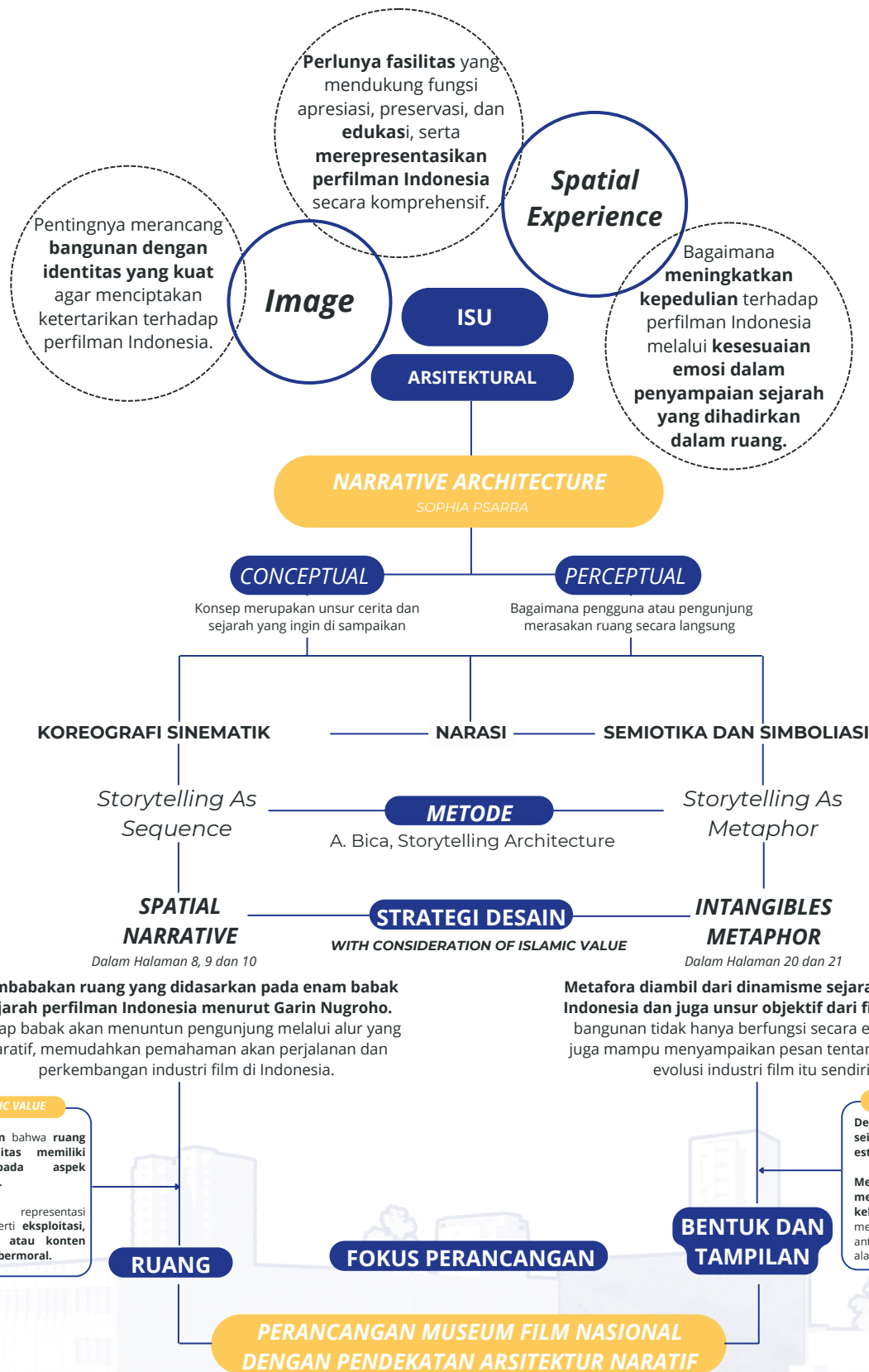
PENDEKATAN NILAI ISLAM DALAM DESAIN

Dalam perspektif Islam, **menjaga alam** bukan sekadar tanggung jawab ekologis, melainkan merupakan **bentuk ibadah** yang mencerminkan kepatuhan manusia terhadap perintah Allah SWT. Desain arsitektur dan tata ruang yang berkelanjutan dan bertanggung jawab terhadap lingkungan mencerminkan penerapan nilai-nilai Islam secara konkret.

"Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi, setelah (Allah) memperbaikinya, dan berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut (tidak diterima) dan harapan (akan dikabulkan). Sesungguhnya rahmat Allah sangat dekat kepada orang-orang yang berbuat baik." (QS. Al-A'raf: 56)

Ayat ini menjadi landasan teologis yang kuat bahwa segala bentuk desain dan pembangunan yang berdampak negatif terhadap lingkungan dapat dikategorikan sebagai sesuatu yang salah, maka pendekatan desain yang Islami harus **menitikberatkan pada keseimbangan, keselarasan dengan alam, dan menghindari kemudaratan**. Oleh karena itu, dalam perancangan setiap elemen desain akan diupayakan semaksimal mungkin untuk dapat memiliki manfaat bukan hanya sekedar pemenuh estetika agar bangunan terlihat indah di pandang.

1.6 STRATEGI PERANCANGAN

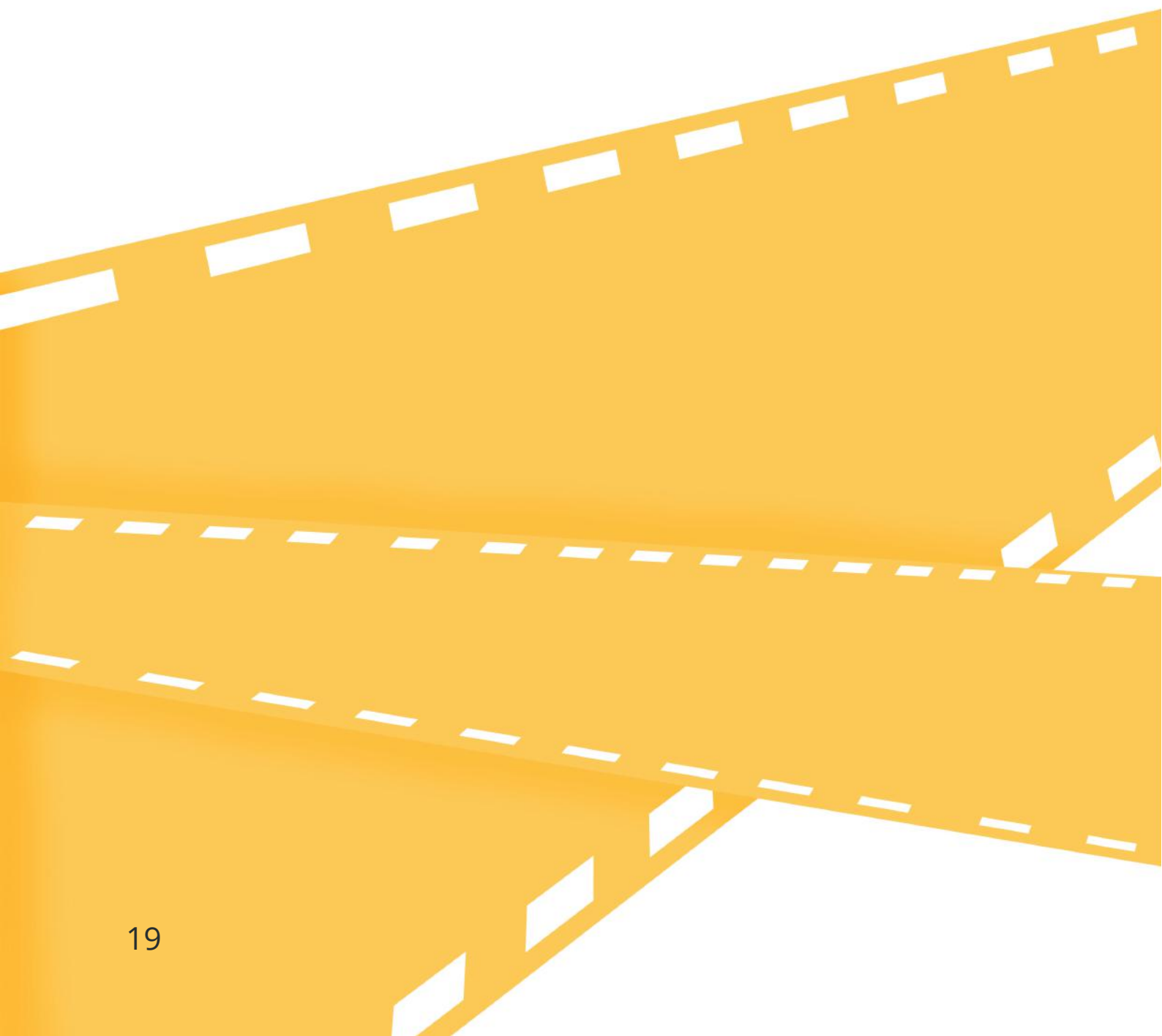




2 BAB

PENELUSURAN KONSEP
PERANCANGAN





THE LENS OF TIME

Storytelling The Chronicles Of Indonesian Cinema Through Architecture

BUILDING AS A FILM

Museum ini dirancang sebagai sebuah film hidup, dimana bentuk dapat ditafsirkan sebagai sebuah babak dari film. Museum ini menangkap momen-momen sejarah dan merefleksikan narasi untuk membantu pengunjung memahami serta terhubung secara emosional dengan Sejarah Industri Perfilman Indonesia

DESIGN ASPECT

*Shape and Form
Facade Materials*

USER AS AN ACTOR

Pengunjung bukan sekadar penonton pasif, melainkan peserta aktif dalam cerita museum. Seperti halnya aktor yang menghidupkan sebuah naskah, pengunjung menyempurnakan narasi museum melalui keterlibatan dan interaksi mereka.

DESIGN ASPECT

*Spatial Narrative
Inclusivity*

ISLAMIC VALUE : IHSAN

Museum ini mengintegrasikan nilai ihsan dalam perancangan. Nilai ihsan dimaksudkan sebagai upaya membuat rancangan yang sebaik-baiknya bagi manusia dan bagi alam. Sehingga desain sangat amat mempertimbangkan aspek educational value dan ramah lingkungan.

DESIGN ASPECT

*Education Oriented
Considering Nature*

Analisis narasi berfungsi untuk menghubungkan cerita dengan unsur arsitektural. Pada analisis ini, saya menganalisa unsur penting dalam cerita dan menarik *keywords* dari cerita tersebut.

Babak 1

Era Film Bisu (1900-1930)

Unsur Penting Cerita

- Film Pertama Kali diperkenalkan
- Film Bisu
- Penjajahan Belanda
- Film Indonesia Pertama diproduksi oleh pihak belanda
- Film hitam-putih

Awal, Kebisuan, Belanda, Hitam Putih

Babak 2

Era Film Bersuara (1930-1950)

Unsur Penting Cerita

- Penjajahan Jepang
- Produksi film dibatasi oleh pihak jepang
- Masuknya film bersuara
- Film sebagai ajang propaganda

Suara, Propaganda, Ketakutan, Keterbatasan, Tekanan

Babak 3

Era Kebangkitan (1930-1950)

Unsur Penting Cerita

- Film pertama diproduksi dan disutradarai orang Indonesia
- Hari Perfilman Nasional
- Muncul film-film bertema nasionalisme

Keberanian, Kebebasan, Semangat, Optimisme

Babak 4

***Era Kejayaan (1970-1985)
Unsur Penting Cerita***

- Era keemasan perfilman Indonesia
- Peningkatan produksi perfilman Indonesia
- Persaingan film Indonesia dengan film Luar

***Puncak, Kejayaan, Ledakan, Gairah,
Eksplorasi***



Babak 5

***Era Kemunduran (1985-1998)
Unsur Penting Cerita***

- Kemunduran Industri Film
- Persaingan Industri Film dengan Industri Pertelevisionan
- Minimnya produksi perfilman
- Film-film dengan unsur sensualitas yang kuat

***Kekosongan, Kemunduran, Keputusasaan,
Sensualitas***

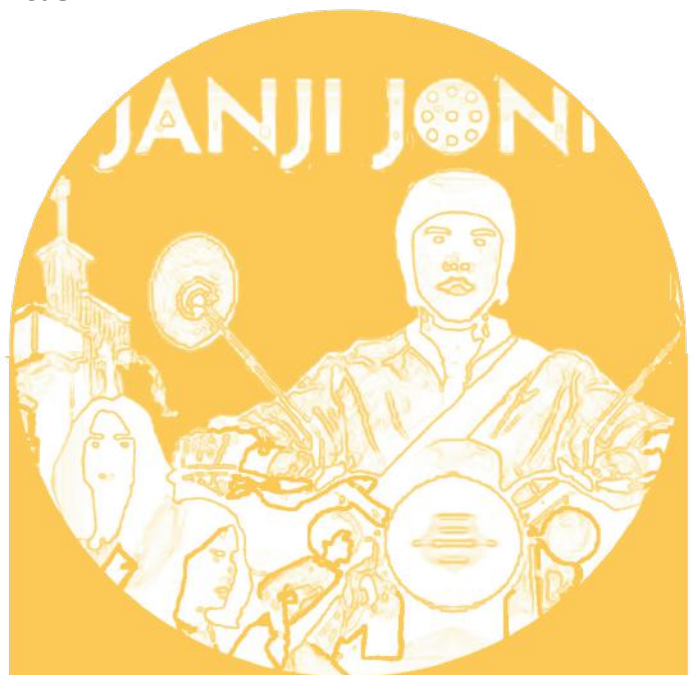


Babak 6

***Era Kebangkitan Kembali (1998-Sekarang)
Unsur Penting Cerita***

- Peningkatan Antusiasme
- Peningkatan Produksi dan Kualitas
- Peningkatan Apresiasi Perfilman
- Masa depan cerah industri perfilman

***Motivasi, Optimisme, Masa Depan,
Kelegaan***

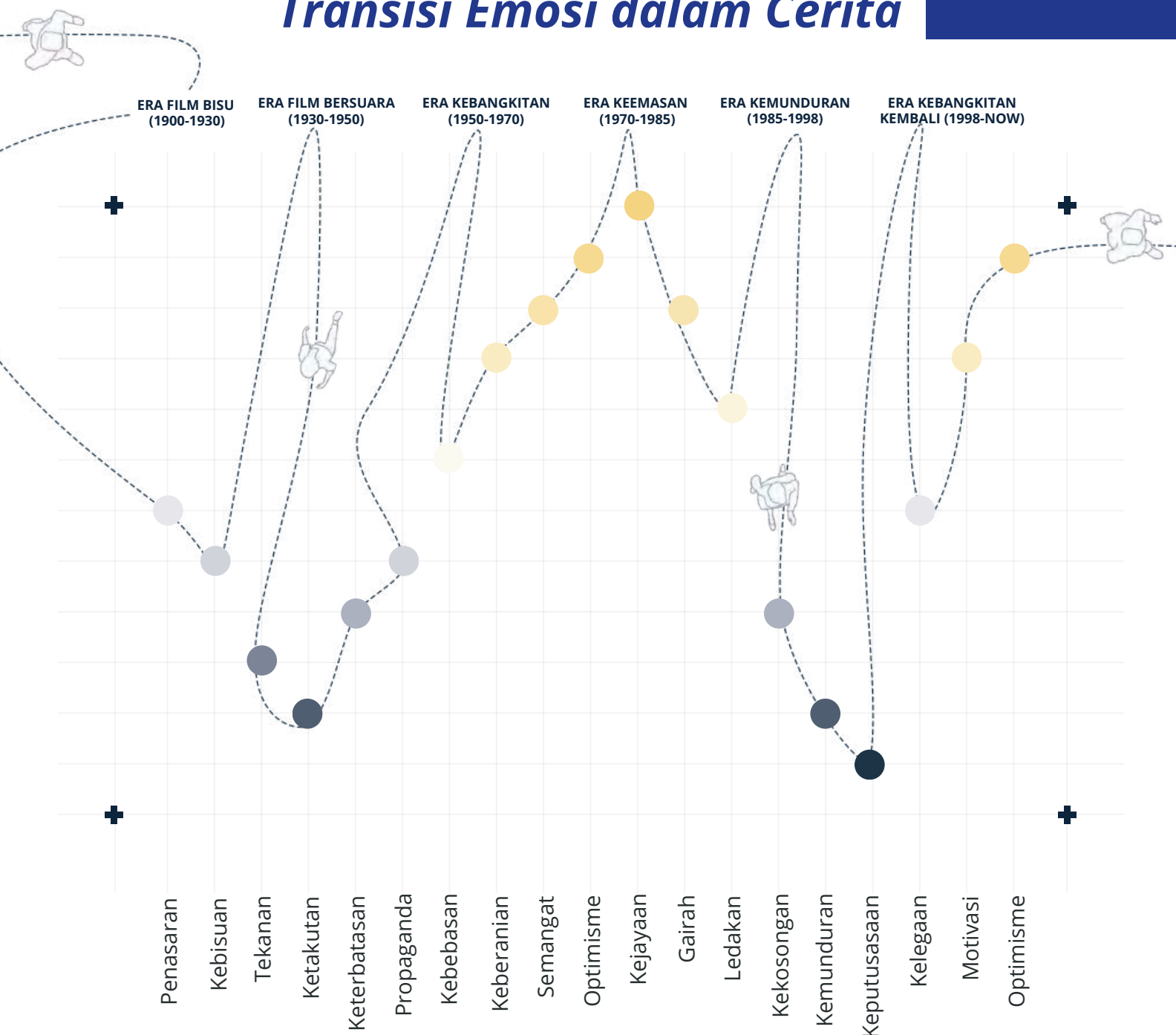


Penyaringan Keywords

ISLAMIC VALUES.

Setelah diperoleh beberapa kata kunci dari hasil analisis naratif, dilakukan proses penyaringan terhadap kata kunci yang tidak sejalan dengan nilai-nilai Islam. **Kata kunci yang disaring, antara lain, berkaitan dengan unsur sensualitas khususnya dalam bentuk konten visual seperti poster yang mengarah pada pornografi, maupun adegan film yang menampilkan unsur berlebihan atau eksplisit.** Oleh karena itu, konten-konten tersebut tidak ditampilkan dalam kurasi dan penyajian materi di dalam museum.

Transisi Emosi dalam Cerita

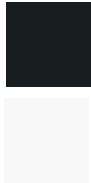


Babak Pertama : Era Film Bisu

Pada bagian awal pameran dibuka dengan Era Film bisu dimana pada era ini terdapat karakter emosi yaitu rasa **permulaan** dan **kebisuan**.

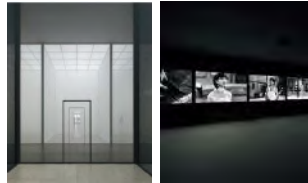
Simbol Arsitektural: "Gerbang Awal" dan "Bayangan Hitam-Putih Tanpa Suara"

Colors



Black & White
Colors

Shape and Form



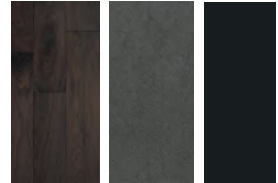
Big gate and
Spacious Space

Lighting



Recessed ceiling Light
and Upper Light

Materials



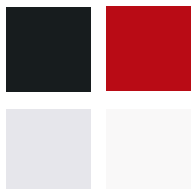
Dark Vinyl Wood,
Concrete and Black
Panel

Babak Kedua : Era Film Bersuara

Babak selanjutnya pengunjung dibawa kedalam ruang yang penuh batasan. Walaupun teknologi perfilman meningkat seperti hadirnya film bersuara, Era ini juga ditandai oleh tekanan penjajahan Jepang yang menghambat perkembangan film. Pengunjung akan merasakan rasa **tekanan**, **ketakutan**, **keterbatasan** dan **propaganda**.

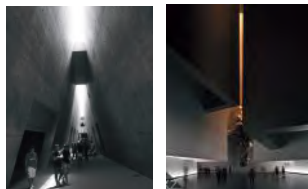
Simbol Arsitektural: "Keterbatasan dalam Tekanan dan Ketakutan"

Colors



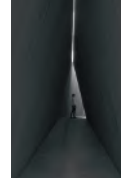
Black, White
and Grey Colors

Shape and Form



Narrow Space, Low
Ceiling

Lighting



One Light Source
From Above

Materials



Dark Vinyl Wood, Rough
Concrete, Red Accent

Babak Ketiga : Era Kebangkitan Perfilman

Pada bagian ketiga setelah merasakan tekanan, emosi pengunjung perlahan dibawa naik dengan ruangan yang merepresentasikan emosi, **Kebebasan**, **Keberanian**, **Semangat** dan **Optimisme**

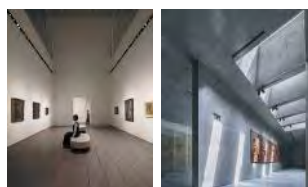
Simbol Arsitektural: "Ruang Kemerdekaan"

Colors



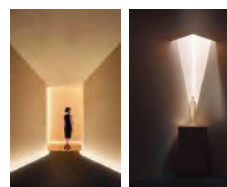
Red, Black and White
with orange touch

Shape and Form



Spacious Space
without boundaries

Lighting



Natural Lighting, Wall
Wahser and Spotlight
(Warm Tone)

Materials



Dark Vinyl Wood,
Smooth Concrete and
Red Panel

Babak Keempat : Era Kejayaan Perfilman

Bagian ini merupakan representasi kejayaan perfilman Indonesia. Ruang ini dirancang dengan penuh warna cerah, melambangkan ledakan dalam produksi film. Emosi yang ingin dihadirkan adalah : **Kejayaan, Gairah dan Ledakan**

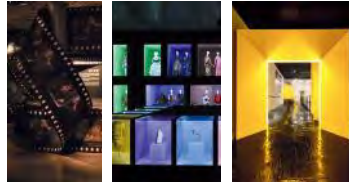
Simbol Arsitektural: "Ruang Ledakan Kreativitas"

Colors



Pop Color with Dark Ambience

Shape and Form



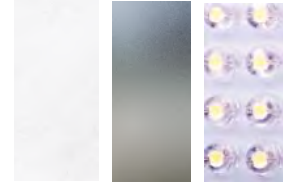
High Ceiling, Complex Geometric and shape

Lighting



Dramatic Lighting : Scoop Lamp, LED Panel Light

Materials



Smooth Concrete, Reflective Materials, LED Panel

Babak Ke Lima : Era Kemunduran Perfilman

Kemunduran perfilman Indonesia yang kalah bersaing dengan industri televisi dapat dirasakan melalui emosi **kekosongan, kemunduran dan keputusasaan**.

Simbol Arsitektural : "Tersesat dalam Keputusasaan"

Colors



Black, Blue and Grey Colors

Shape and Form



Labyrinth Circulation Empty Chaotic Space

Lighting



Spot Light, LED Panel Light

Materials



Rough Crack Concrete, Rough metal

Babak Ke Enam : Era Kebangkitan Kembali Perfilman

Babak ini menandai kebangkitan kembali sinema Indonesia. Ruang akan dibuat lebih terbuka, dengan pencahayaan yang canggih, melambangkan kebangkitan dan masa depan yang cerah bagi perfilman Indonesia. Emosi yang ingin disampaikan dalam ruang adalah **Kelegaan, Motivasi, dan Masa Depan**

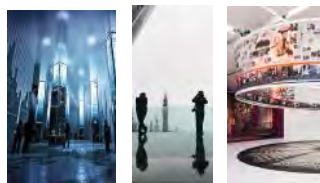
Simbol Arsitektural: "Optimisme dan Masa Depan Industri Film"

Colors



Black & White Colors with orange touch

Shape and Form



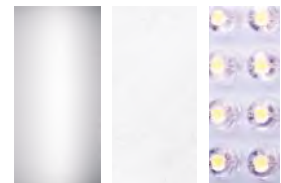
Spacious Space, High Ceiling, Connection With Nature

Lighting



Spot Light, Wall Mapping Light, Wall Wahser, Natural Light

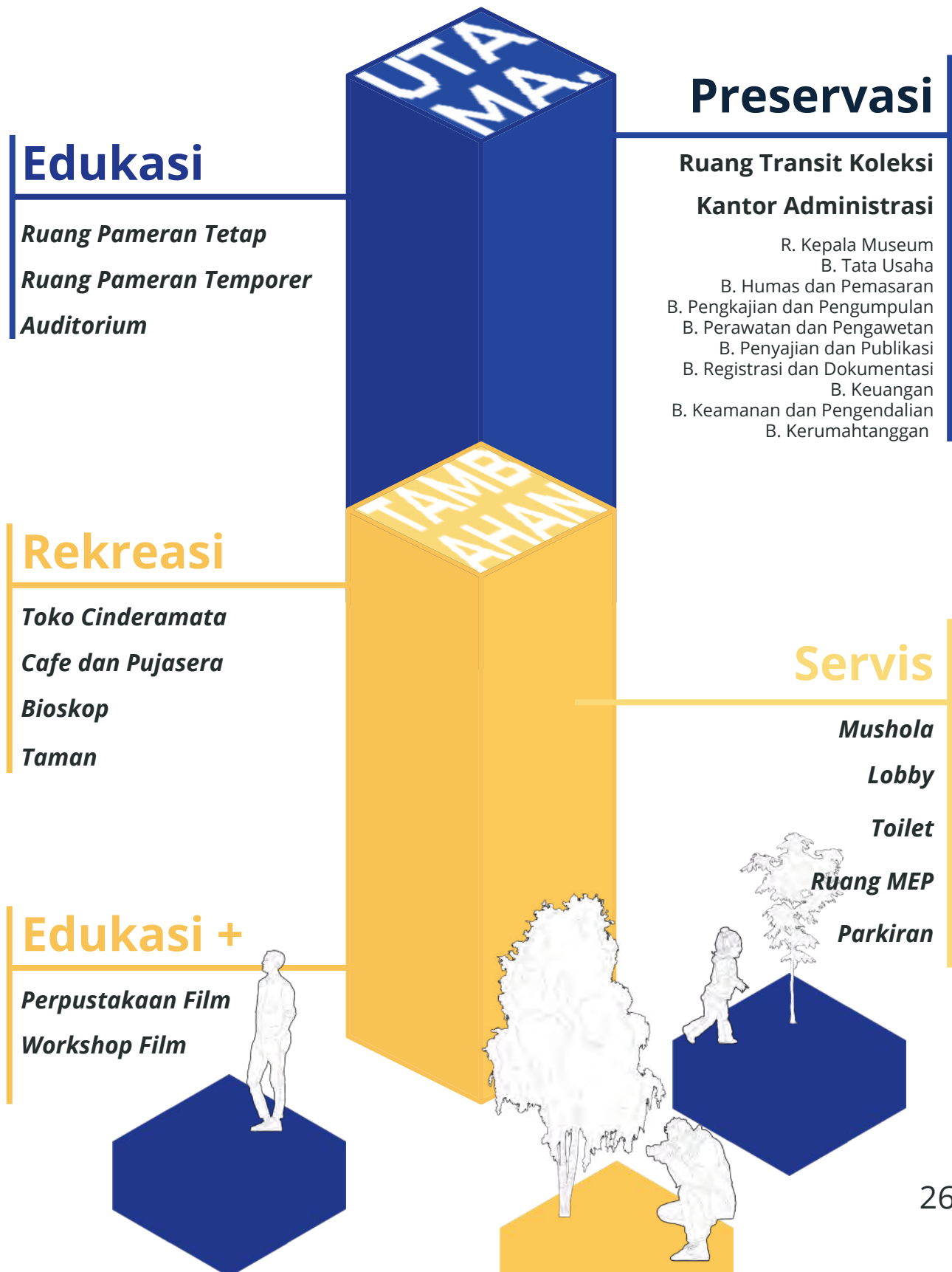
Materials



Metal, Smooth Concrete, LED Panel

Analisis Fungsi dan Fasilitas didasarkan Pada pedoman standar museum Kelas A. Dalam Standar ini pembagian fungsi dibagi kedalam fungsi utama dan fungsi tambahan.

Sumber : Pedoman Standarisasi Museum Kemendikbud.



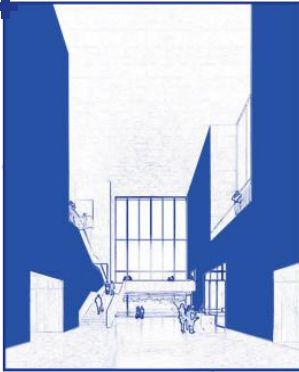
Analisis Spatial Narrative

RUANG

Berdasarkan Spatial Sequence

Babak 1 (Era Film Bisu)

Keywords : Awal, Kebisuan



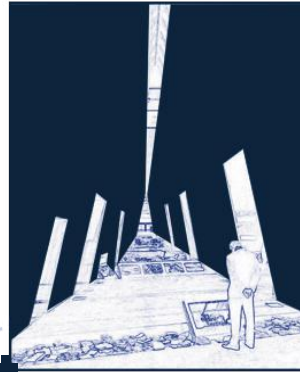
Kualitas Ruang :

- Ruang yang melambangkan awal
- Ruang yang membutuhkan ketenangan
- Ruang sebagai pengenalan terhadap Industri Perfilman

Lobby, Mushola, Perpustakaan, Pameran Babak 1

Babak 2 (Era Film Bersuara)

Keywords : Tekanan, Ketakutan, Keterbatasan, Propaganda



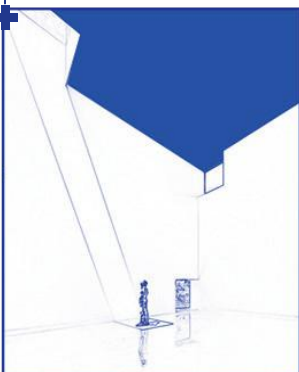
Kualitas Ruang :

- Ruang Sempit dan Menekan
- Ruang yang tidak membutuhkan treatment Khusus

Pameran Babak 2, Area Transisi Lt.1

Babak 3 (Era Kebangkitan)

Keywords : Kebebasan, keberanian, semangat dan optimisme



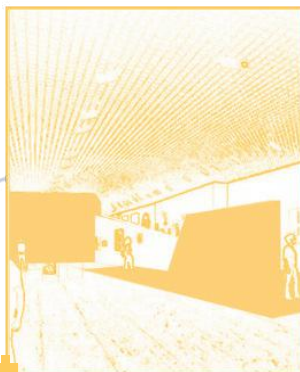
Kualitas Ruang :

- Ruang yang luas
- Ruang yang memerlukan pencahayaan alami
- Ruang yang cerah dan terang

Pameran Babak 3, Cafe Taman, Kantor Administrasi, Pujasera

Babak 4 (Era Kejayaan)

Keywords : Kejayaan, Gairah dan Ledakan



Kualitas Ruang :

- Ruang dengan pencahayaan khusus
- Ruang *extravagance*
- Ruang Tanpa kebutuhan pencahayaan alami

Pameran Babak 4, Workshop, FnB Area

Babak 5 (Era Kemunduran)

Keywords : kekosongan, kemunduran, keputusasaan



Kualitas Ruang :

- Ruang dengan kualitas penghawaan khusus
- Ruang terisolasi dan kedap

Pameran Babak 5, Ruang Kuratorial, Ruang Preservasi, Ruang Transisi 2 Lt.1

Babak 6 (Era Kebangkitan Kembali)

Keywords : Kejayaan, Gairah dan Ledakan



Kualitas Ruang :

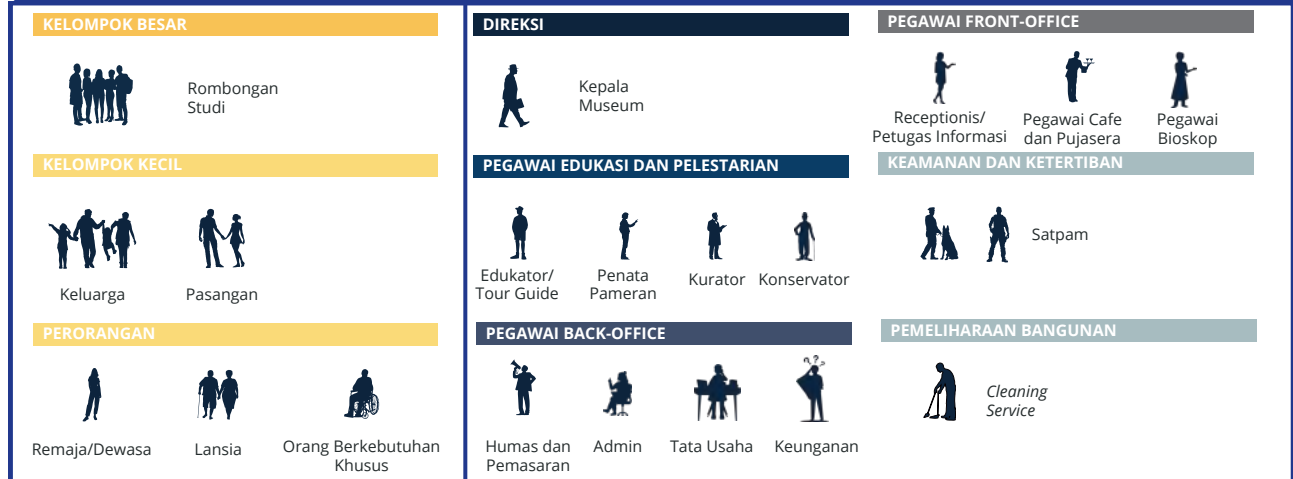
- Ruang yang terkoneksi dengan area luar
- Ruang yang dapat memberikan kesan holistik

Pameran Babak 6, Pameran Temporer, Bioskop, Auditorium

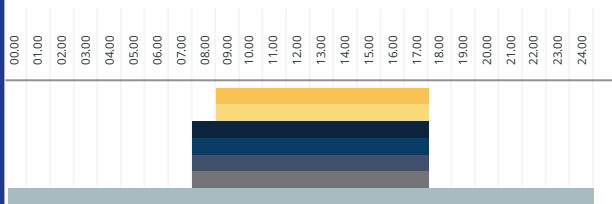
Analisis Pengguna _____ Museum

umum.

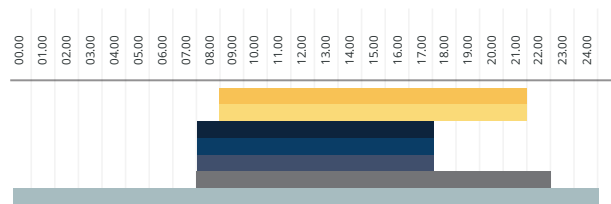
pengelola.



Fungsi Edukasi dan Administrasi



Fungsi Rekreasi dan Servis



Pameran Tetap



Ruang Kurator



Perpustakaan Film



Cafe dan Pujasera



Pameran Temporer



Ruang Konservasi



Workshop Film



Taman



Auditorium



Ruang Transit Koleksi



Toko Cenderamata



Mushola



Audiovisual



Ruang Kantor



Bioskop



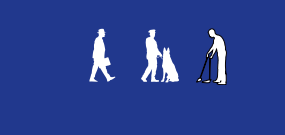
Toilet



Lobby



Ruang MEP



Parkiran



Rumus Proyeksi Model Ekspansional

$$P(t) = P_0 \times (1 + r)^t$$

Pt = Proyeksi Pengunjung dalam tahun tertentu
Po = Jumlah Pengunjung Tahun Terakhir
r = Rata-rata jumlah pengunjung 5 tahun terakhir

Perhitungan Rata-Rata

PAkhir = 523.141 (Pengunjung Tahun 2020)

PAwal = 380.762 (Pengunjung Tahun 2016)

t = 2022-2016 = 6 Tahun

$$r = \left(\frac{P_{Akhir}}{P_{Awal}} \right)^{\frac{1}{t}} - 1 = \left(\frac{523.141}{380.762} \right)^{\frac{1}{6}} - 1 = 5.44\%$$

Rumus Proyeksi Model Ekspansional

P0=523.141 (pengunjung pada tahun 2022), r = 0.0544, t = 15 tahun

$$P(10) = 523.141 \times (1+0.0544)^{10}$$

$$P(10) = 888.530$$

Proyeksi Pengunjung 15 Tahun kedepan

Data :

Jumlah Pengunjung Tahun 2022 : **523.141**

Jumlah Pengunjung Tahun 2019 : **305.086**

Jumlah Pengunjung Tahun 2018 : **307.577**

Jumlah Pengunjung Tahun 2017 : **293.198**

Jumlah pengunjung Tahun 2016 : **380.762**

Data : BPS Kota Jakarta Jumlah
Pengunjung Museum Nasional Per-Tahun

Jumlah Pengunjung Museum Perfilman Pada Tahun 2035 diasumsikan sebanyak **888.530/Tahun** dengan asumsi per bulan selama 12 bulan sebanyak **74000/Bulan**. Per-Hari (30 Hari) Sebanyak **2460/Hari** Pengunjung dan Perjam dengan jam oprasional (09.00-17.00) Sebanyak **300 Orang/Jam**.

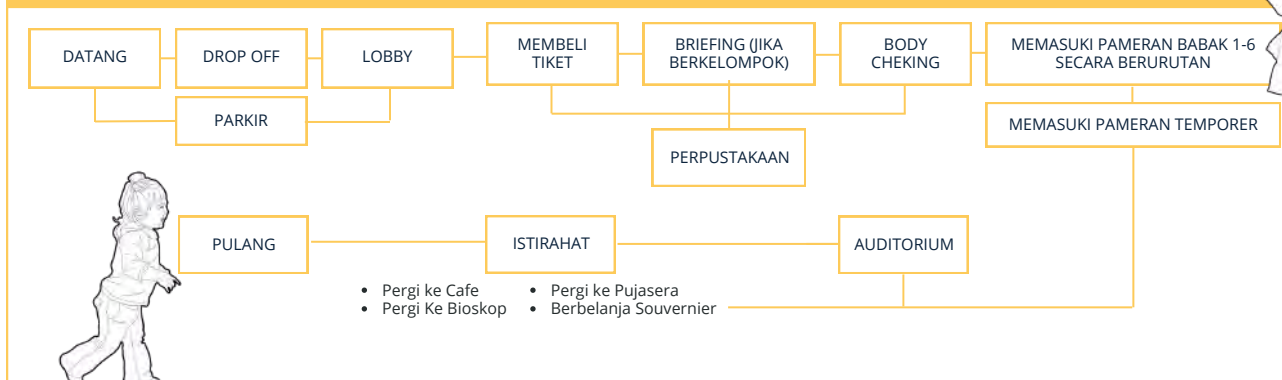
Jumlah Pengelola

Pengelola	Jumlah	Pengelola	Jumlah
Kepala Museum	1	Tata Usaha	2
Edukator	2	Receptionist	3
Penata Pameran	2	Pegawai Cafe	6
Kurator	2	Pemilik Tenenat Pujasera	32
Konservator	2	Pegawai Bioskop	10
Humas dan Pemasaran	2	Satpam	6
Admin	2	Cleaning Service	6

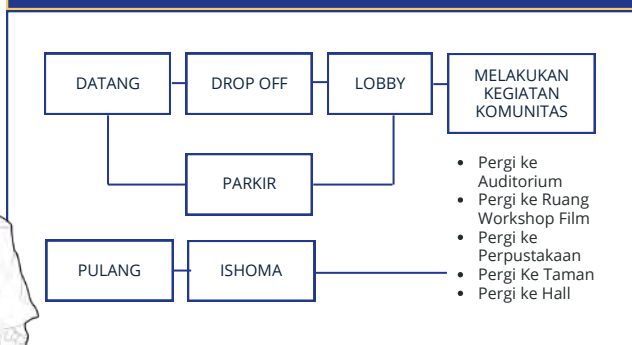
Analisis Aktivitas

Pengguna.

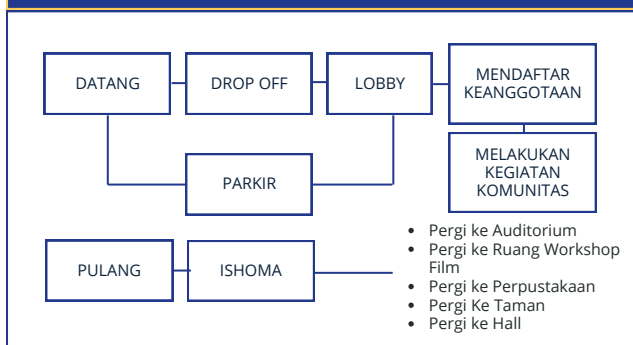
Pengguna Umum



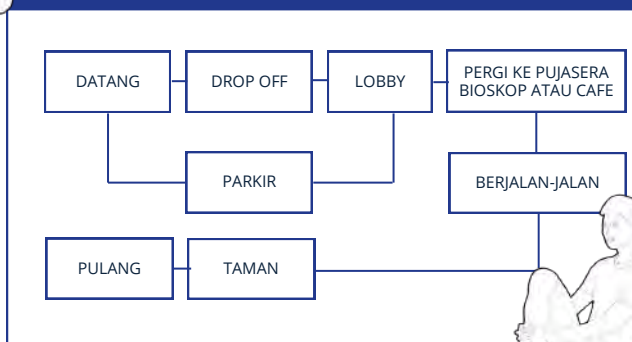
Komunitas



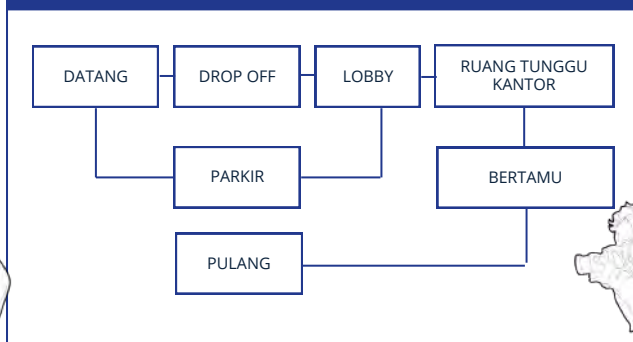
Non-Komunitas



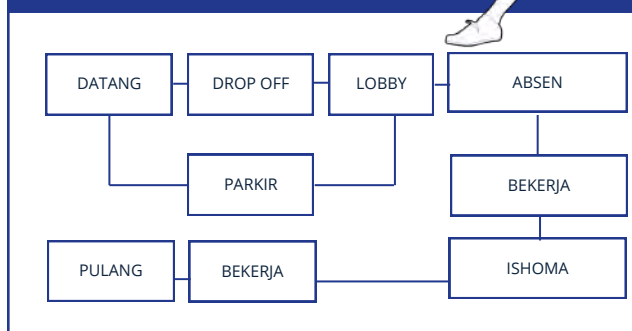
Pengunjung Komersil



Tamu Kantor



Pegawai



Aktivitas Kontrol Karya



Ruang Terbuka Hijau

30% Dari Luas Lahan

Luas Lahan = 4000 m²

Luas Ruang Terbuka Hijau = 30% x 4000 = 1200m²

Parkir Pengunjung dan Karyawan

Jumlah Karyawan = 78 Orang

Motor/1 Orang = 30% (23 Motor)

Motor/2 Orang = 20% (8 Motor)

Mobil = 20% (15 Mobil)

Transportasi Umum = 30% (24 Orang)

Jumlah Pengunjung / Jam = 300 Orang.

Lama Pengunjung beraktivitas 2.5 Jam = 750 Orang

Motor/2 Orang = 50% (187 Motor)

Mobil/4 Orang = 10% (19 Mobil)

Transportasi Umum = 40% (300 Orang)

Luas Parkir Mobil = 15m²
Luas Parkir Motor = 2.5 m²

Luas Total Parkir Mobil =
15 x 34 = 510 m²
Luas Total Parkir Motor =
2.5 x 218 = 545 m²

**Luas Total + Sirkulasi 100% =
2110 m²**

Ruang Edukasi

Ruang	Jumlah	Kapasitas	Analisis Besaran	Luas Total
Ruang Pameran Tetap	1	600 Orang	Perabot dan Sirkulasi : LED Display Panel (2 x 1) = 2 m ² x 21 = 42 m ² Poster Film Kecil dalam Panel (UK 1 x 2.4) = 2.4 X 34 = 81.6 m ² Poster Film Besar dalam Panel (1X 2.4) = 2.4 X 25 =60 m ² Properti Film Kecil dalam Display (1 x 3.14) = 3.14 x 20 = 62.8 m ² Properti Film Besar dalam Display (2 x 4) = 8 x 10 = 80 m ² Media Cetak Film dalam Display (2 x 3) = 6 x 6 = 36 m ² Story Board dalam Meja (1.5 x 3) = 4.5 x 6 = 27 m ² Scene Film dalam Diorama (3x4) = 12 x 5 = 60 m ² Sirkulasi Manusia : 1 m ² + 40% = 1.4 x 600 = 700 m ² Sirkulasi Antar Babak : 1300 m ² x 30% = 390 m ²	1690 m ²
Ruang Pameran Temporer	1	200 Orang	Perabot dan Sirkulasi : LED Display Panel (2 x 1) = 2 m ² x 10 = 20 m ² Gypsum Display Panel (1 x 2.4) = 2.4 x 15 = 36 m ² Scene Film dalam Diorama (3x4) = 12 x 2 = 24 m ² Ruang Kosong untuk Karya Pameran (2x3) = 6 x 2 = 12 m ² Seasonal Kids Station (3x4) = 12m ² Sirkulasi Manusia : 1 m ² + 40% = 1.4 x 200 m ² = 280 m ²	384 m ²
Auditorium	1	300 Orang	Perabot dan Ruang : Kursi Duduk (1x0.6) = 0.6 x 300 = 180 m ² Area Panggung (12 x 5) = 60 m ² Ruang Kendali (3x5) = 15 m ² Ruang Persiapan (3x5) = 15m ² Sirkulasi Duduk : 30% x 180 m ² = 55 m ²	325 m ²
Workshop Film	1	3 Pembicara 30 Peserta	Perabot dan Sirkulasi : Layar LED (4 X 0.5) = 2 x 1 = 2 m ² Meja 3 Orang (2.7 x 1.4) = 3.78 x 11 = 41.5 m ² Kursi (0.9 x 0.9) = 0.81x 33 = 26.7 m ² Sirkulasi : 1 + 30% = 1.3 x 33 = 42,9 m ²	113 m ²
Perpustakaan Film	1	2 Staff 80 Orang	Perabot dan Sirkulasi : Meja dan Kursi Per-Orang (1.2 x 0.6) = 0.72 x 80 = 57.6 m ² Lemari Penyimpanan (2x0.6) = 1.2 x 8 = 9.6 m ² Rak Buku dan Kaset Film (1.2 x 0.5) = 0.6 x 5 = 3 m ² Kids Studio (2x2.5) = 5 x 2 = 10 m ² Area Penjaga (2x2) = 4m ² Sirkulasi : 1 + 30% = 1.3 x 82 = 106.6 m ²	194 m ²
Total				2765 m²
+ Sirkulasi Antar Ruang (20%)				3314 m²

Ruang administrasi

Ruang	Jumlah	Kapasitas	Analisis Besaran	Luas Total
R. Kepala Museum	1	1 Kepala Museum, 3 Orang Tamu	Perabot: Meja kerja (0,8 m x 1,8 m) = 1,44 m ² Kursi eksekutif (0,6 m x 0,7 m) = 0,42 m ² Kursi (0,6 m x 0,6 m) = 0,36m ² x 2 = 0,72 m ² Kabinet (0,6 m x 1,2 m) = 0,72 m ² Rak buku (0,6 m x 1,2 m) = 0,72 m ² Meja (0,6 m x 1 m) = 0,6 m ² Sofa double (0,8 m x 1,8 m) = 1,44 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 30% = 1,3 m ² x 4 orang = 5,2 m ²	11.25 m ²
R. Kepala Bagian	3	1 Kepala Bagian dan 2 Tamu	Perabot: Meja kerja (0,6 m x 1,6 m) = 0,96 m ² Kursi (0,6 m x 0,6 m) = 0,36m ² x 3 = 1,08 m ² Kabinet (0,6 m x 1,2 m) = 0,72 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 30% = 1,3 m ² x 3 orang = 3,9 m ²	6.65 m ² x 3 = 19.95 m ²
Kantor Staff	7	2 Orang Staff	Perabot: Meja kerja (0,6 m x 1,6 m) = 0,96 x 2 = 1,92 m ² Kursi (0,6 m x 0,6 m) = 0,36 x 2 = 0,66 m ² Kabinet (0,6 m x 1,2 m) = 0,72 x 2 = 1.44 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 30% = 1,3 m ² x 2 orang = 2,6 m ²	4.6 m ² x 7 = 32.2 m ²
Ruang Rapat	1	20 Orang	Perabot: Meja kerja (0,6 m x 1,6 m) = 0,96 x 2 = 1,92 m ² Kursi (0,6 m x 0,6 m) = 0,36 x 2 = 0,66 m ² Kabinet (0,6 m x 1,2 m) = 0,72 x 2 = 1.44 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 30% = 1,3 m ² x 2 orang = 2,6 m ²	42.5 m ²
Pantry	2	5 Orang	Perabot: Meja saji (0,5 m x 0,9 m) = 0,45 m ² Kitchen sink (0,5 m x 1 m) = 0,5 m ² Kompor (0,5 m x 1 m) = 0,5 m ² Kulkas (0,6 m x 1 m) = 0,6 m ² Lemari penyimpanan (0,6 m x 2 m) = 1,2 m ² Meja makan (0,86 m x 0,86m) = 0,74 m ² x 5 = 3,7 m ² Kursi (0,5 m x 0,5 m) = 0,25 m ² x 20 = 5 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 30% = 1,3 m ² x 5 orang = 6.5 m ²	18.5 m ² x 2 = 37 m ²
Ruang Arsip	1	2 Orang Staff	Perabot: Lemari arsip (0,4 m x 2,5 m) = 1 m ² x 2 = 2 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 30% = 1,3 m ² x 2 orang = 2,6 m ²	4.5 m ²
R. Penyimpanan Koleksi	1	2 Orang Staff	Perabot: Lemari penyimpanan (0,5 m x 4 m) = 2 x 30 = 60 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 30% = 1,3 m ² x 2 orang = 2,6 m ²	63 m ²
R. Perawatan Koleksi	1	2 Orang Staff	Perabot: Meja besar (2 m x 4,5 m) = 9 m ² Meja sedang (1,2 m x 2,2 m) = 2,64 m ² x 2 = 5,28 m ² Meja kerja (0,8 m x 1,6 m) = 1,28 m ² x 2 = 2,56 m ² Kursi kerja (0,5 m x 0,5 m) = 0,25 m ² x 4 = 1 m ² Lemari penyimpanan (0,5 m x 2 m) = 1 m ² x 2 = 2 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 50% = 1,5 m ² x 2 orang = 3 m ²	20 m ²
R. Transit Koleksi	1	2 Orang Staff	Perabot: Perabot: Meja (0,8 m x 1,6 m) = 1,28 m ² Kursi (0,5 m x 0,5 m) = 0,25 m ² Lemari arsip (0,4 m x 2,5 m) = 1 m ² x 2 = 2 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 30% = 1,3 m ² x 1 orang = 1,3 m ²	4.8 m ²
R. Loker	1	20 Orang	Perabot: Loker/Cubical (0,4 m x 0,4 m) = 0,16 m ² x 20 = 3,2 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 30% = 1,3 m ² x 20 orang = 26 m ²	29.5 m ²
Ruang B. Keamanan dan CCTV	1	6 Orang Staff 2 Pengunjung	Perabot: Meja (0,8 m x 1,6 m) = 1,28 m ² x 2 = 2,56 m ² Kursi (0,5 m x 0,5 m) = 0,25 m ² x 8 = 2 m ² Kabinet (0,6 m x 1,2 m) = 0,72 m ² x 2 = 1,44 m ² Perangkat CCTV (0,3 m x 1,2 m) = 0,36 m ² Meja pengawas (0,6 m x 1,5 m) = 0,9 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 30% = 1,3 m ² x 6 orang = 10,4 m ²	18 m ²

Ruang B. Ke- rumahtanggan	1	6 Orang Staff	Perabot: Meja (0,8 m x 1,6 m) = 1,28 m ² x 2 = 2,56 m ² Kursi (0,5 m x 0,5 m) = 0,25 m ² x 6 = 1,5 m ² Kabinet (0,6 m x 1,2 m) = 0,72 m ² x 2 = 1,44 m ² Lemari peralatan (0,5 m x 1,2 m) = 0,6 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 20% = 1,2 m ² x 6 orang = 1,2 m ²	7.3 m ²
Total				290 m ²
+ Sirkulasi Antar Ruang (20%)				350 m ²

Ruang Servis

Ruang	Jumlah	Kapasitas	Analisis Besaran	Luas Total
Lavatory Pria	4	10 Orang	Perabot: Toilet (1 m x 1,5 m) = 1,5 m ² x 5 = 6 m ² Urinoir (0,6 m x 1 m) = 0,6 m ² x 5 = 3 m ² Wastafel (0,5 m x 1 m) = 0,5 m ² x 2 = 1 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 30% = 1,3 m ² x 10 orang = 13 m ²	23 m ² x 4 = 96 m ²
Lavatory Wanita	4	10 Orang	Perabot: Toilet (1 m x 1,5 m) = 1,5 m ² x 7 = 10,5 m ² Wastafel (0,5 m x 1 m) = 0,5 m ² x 3 = 1,5 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 30% = 1,3 m ² x 10 orang = 13 m ²	25 m ² x 4 = 100 m ²
Lavatory Difabel	4	1 Orang	1.6 m x 2.3 m = 3.68 m ²	3.68 m ² x 4 = 14.72 m ²
Janitor	4	1 Orang	Perabot: Lemari peralatan (0,5 m x 1,2 m) = 0,6 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 20% = 1,2 m ² x 1 orang = 1,2 m ²	1.8 m ² x 4 = 7.2 m ²
Mushola	1	50 Orang	Perabot: Sajadah (1,2 m x 0,8 m) = 0,96 m ² x 50 = 48 m ² Tempat Wudhu (1,2 m x 0,6 m) = 0,72 x 10 = 7,2 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 30% = 1,3 m ² x 50 orang = 60 m ²	120 m ²
Gudang	2	5 Orang	Perabot: Rak penyimpanan (0,5 m x 1,2 m) = 0,6 x 4 = 2,4 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 30% = 1,3 m ² x 5 orang = 6,5 m ²	15.6 m ² x 2 = 31.2 m ²
Ruang Genset	1	3 Orang	Perabot: Mesin genset (3,75 m x 8 m) = 30 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 50% = 1,5 m ² x 3 orang = 4,5 m ²	34.5 m ²
Ruang Pompa	1	3 Orang	Perabot: Mesin Pompa (3,75 m x 8 m) = 30 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 50% = 1,5 m ² x 3 orang = 4,5 m ²	34.5 m ²
Ruang ME	1	3 Orang	Perabot: Panel listrik pusat (2 m x 2,5 m) = 5 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 50% = 1,5 m ² x 3 orang = 4,5 m ²	9.5 m ²
Ruang AHU	4	1 Orang	Perabot: Mesin AHU (4 m x 5 m) = 20 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 50% = 1,5 m ² x 3 orang = 4,5 m ²	24.5 m ² x 4 = 98 m ²
Ruang Chiller	1	5 Orang	Perabot: Mesin chiller (4 m x 5 m) = 20 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 50% = 1,5 m ² x 3 orang = 4,5 m ²	24.5 m ² x 2 = 49 m ²
Total				595 m ²
+ Sirkulasi Antar Ruang (20%)				715 m ²

Ruang Rekreasi				
Ruang	Jumlah	Kapasitas	Analisis Besaran	Luas Total
Toko Souverir	1	100 Pengunjung 2 Kasir	Perabot: Rak display (0,8 m x 1,6 m) = 1,28 m ² x 12 = 15,36 m ² Etalase (0,6 m x 1,6 m) = 0,96 m ² x 6 = 5,76 m ² Dressing room (1 m x 1,2 m) = 1,2 m ² x 2 = 2,4 m ² Meja kasir (0,6 m x 1,6 m) = 0,96 m ² x 2 = 1,92 m ² Loker (0,6 m x 1,6 m) = 0,96 m ² x 2 = 1,92 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 40% = 1,4 m ² x 102 orang = 142,8 m ²	170 m ²
Cafetaria	1	80 Pengunjung	Perabot: Meja makan (0,86 m x 0,86m) = 0,74 x 20 = 15 m ² Kursi (0,5 m x 0,5 m) = 0,25 m ² x 80 = 20 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 40% = 1,4 m ² x 80 orang = 112 m ²	147 m ²
Dapur Cafetaria	1	4 Orang	Perabot: Meja saji (0,5 m x 0,9 m) = 0,45 m ² Kitchen sink (0,5 m x 1,5 m) = 0,75 m ² Kompor (0,5 m x 1,5 m) = 0,75 m ² x 2 = 1,5 m ² Kulkas (0,5 m x 1 m) = 0,5 m ² x 2 = 1 m ² Lemari penyimpanan (0,6 m x 2 m) = 1,2 m ² Sirkulasi : 1 m ² + 50% = 1,5 m ² x 4 orang = 6 m ²	11 m ²
Ruang Staff Cafe	1	6 Orang	Perabot: Dressing room (1 m x 1,2 m) = 1,2 m ² x 6 = 2,4 m ² Loker (0,6 m x 1,6 m) = 0,96 m ² x 6 = 1,92 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 30% = 1,3 m ² x 6 orang = 7.8 m ²	12 m ²
Pujasera	1	4 Small Tenant 2 medium tenant 2 large tenant 160 Pengunjung	Perabot: Small Tenant (2 m x 3 m) = 6 m ² x 4 = 24 m ² Medium Tenant (3 m x 4 m) = 12 m ² x 2 = 24 m ² Large Tenant (4 m x 6 m) = 24 m ² x 2 = 48 m ² Meja makan (0,86 m x 0,86m) = 0,74 m ² x 40 = 30 m ² Kursi (0,5 m x 0,5 m) = 0,25 m ² x 160 = 40 m ² Sirkulasi: 1 m ² + 40% = 1,4 m ² x 200 orang = 280 m ²	410 m ²
Fasilitas Pujasera : Kids Corner	1	2 Tenant 20 Orang	Perabot: Kids Tenant (2 m x 3 m) = 6 m ² x 2 = 12 m ² Sirkulasi : 1 m ² + 40% = 1,4 m ² x 20 Orang = 28 m ²	40 m ²
Bioskop				
Studio	1	3 Studio Kecil (72 Orang)	Ruang : Studio Kecil (8m x 12m) = 96 m ²	288 m ²
Lobby, Waiting Area Ticket dan Concession Stand	1	4 Area	Ruang : Lobby (6 x 9 m) = 54 m ² Ruang Tunggu Tambahan (16 m x 2.5 m) = 40 m ² Ticketing Area (3 m x 4 m) = 12 m ² Concession Stand (3m x 5m) = 15m ²	111 m ²
Ruang Staff dan Administratif	1	R. Staff R.Penyimpanan R. Proyektor	Ruang : Ruang Staff (4 m x 5 m) = 20m ² Ruang Penyimpanan (3 m x 3 m) = 10 Ruang Proyektor (3 m x 5 m) = 15 m ² x 3 = 45 m ²	75 m ²
Ruang Servis	1	KM Pria KM Wanita KM Difabel Janitor	Ruang : Lavatory Pria (3 m x 6 m) = 18 m ² Lavatory Wanita (3 m x 6 m) = 18 m ² Lavatory Difabel (1.6 m x 2.3 m) = 3.68 m ² Janitor (1 m x 1.8 m) = 1.8 m ²	41.5 m ²
Total				1265 m ²
+ Sirkulasi Antar Ruang (20%)				1520 m ²
TOTAL KEBUTUHAN SEMUA RUANG				5900 m ²

ANALISIS TAPAK



Jalan Kramat Raya, RT.4/RW.2, Kramat, Senen, RT.4/RW.2, Kramat, Jakarta Pusat

Luas : 4000 m2

Tapak merupakan bekas dari bioskop legendaris di Jakarta yaitu bioskop Grand Teater Senen. Sebagai tempat yang memiliki memori kolektif terkait industri film, **tapak ini bisa menjadi bagian dari rekonstruksi naratif dalam desain Museum Film Indonesia.**

Neighborhood Building :

Deret ruko yang terletak di samping Tapak merupakan ruko-ruko yang berfokus pada percetakan ataupun toko buku. Ruko-ruko ini memiliki **ketinggian rata-rata 14m, Lebar 6m dan Panjang 16m**. Ruko-ruko tersebut telah berdiri cukup lama dan menjadi saksi perjalanan grand teater senen. Sehingga, ruko-ruko ini juga dapat **berperan sebagai elemen naratif yang menyimbolkan masa lalu.**



Desitnasi

1. Pusat Kuliner Senen
2. Toko Buku Kwitang
3. Pasar Jaya 1 & 2
4. Mall Atrium Senen
5. Stasiun Ps. Senen
6. GOR Senen
7. Pasar Senen Blok III

Transportasi

Trans Jakarta, Mikrotrans

Jalan

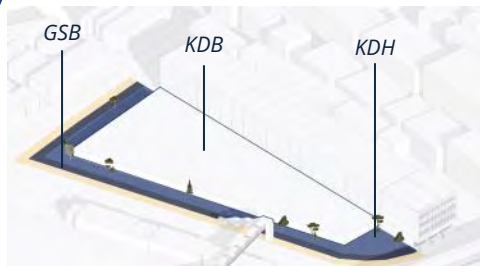
Jalan Arteri
Jalan Kolektor

Konektivitas dan Aksesibilitas

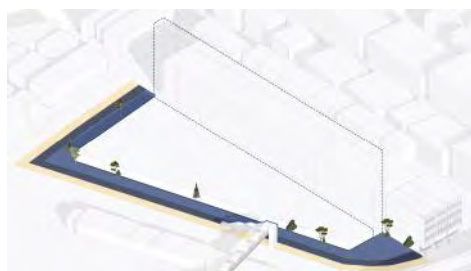
Simpang Lima Senen



Jalan di Sekitar Tapak



Menambahkan GSB, KDB, dan KDH



Memberi Jarak Terhadap bangunan di sebelah



Menambahkan area akses pejalan kaki, kendaraan dan parkir non basement



Meninggikan bangunan sejumlah kebutuhan ruang

Luas Lahan = 4000 m²

Standar RDTR Kota Jakarta

$$\text{KDB } 55\% = 4000 \times 0.6 = 2200 \text{ m}^2$$

$$\text{Jumlah Lantai Maksimal} = 11$$

$$\text{KLB } 6.52 = 26080 \text{ m}^2$$

$$\text{KDH } 20\% = 800 \text{ m}^2$$

$$\text{KTB Maksimal } 75\% = 3000 \text{ m}^2$$

$$\text{GSB} = 3 \text{ m}^2$$

Bangunan

Kebutuhan Luas Total Bangunan = 6000 m²

$$\text{KDB} = 2200 \text{ m}^2$$

$$\text{Sisa Kebutuhan} = 3800 \text{ m}^2$$

Bangunan dapat memiliki tambahan 3 Lantai Tambahan dengan luas per-lantai diperkirakan 11400 m²

Parkir

Kebutuhan Luas Parkir = 2995 m²

Sisa Ruang Terbuka non Hijau = 1000 m²

Lahan Parkir non Basement = 500 m²

Sisa Kebutuhan = 2495 m²

Bangunan dapat memiliki lantai basement dengan Luas 2495 m²

RTH

Kebutuhan Luas RTH = 1200 m²

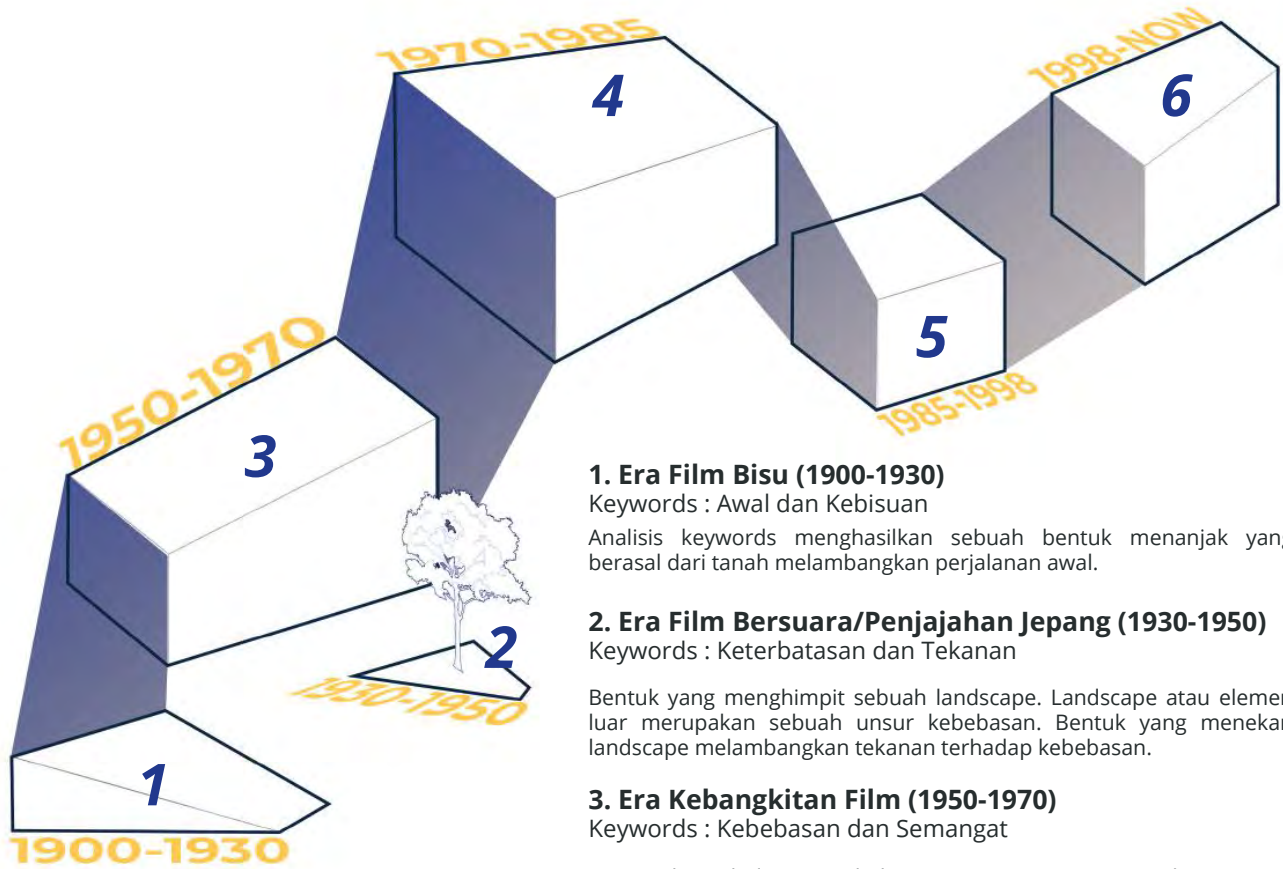
KDH = 800 m²

Sisa Kebutuhan = 400 m²

Bangunan dapat menambah RTH SEBESAR 400 m² pada bagian atap, rooftop, atau balkon

ANALISIS BENTUK

INTANGIBALE METHAPORE MELALUI REPRESENTASI 6 BABAK SEJARAH INDUSTRI PERFILMAN



4. Era Kejayaan Film (1970-1985)

Keywords : Kejayaan dan Ledakkan

Massa bangunan diawali dari titik paling atas, ledakkan tidak selamanya baik. Dalam hal ini direpresentasikan dalam bentuk yang perlahan menurun

5. Era Kemunduran Film (1985-1998)

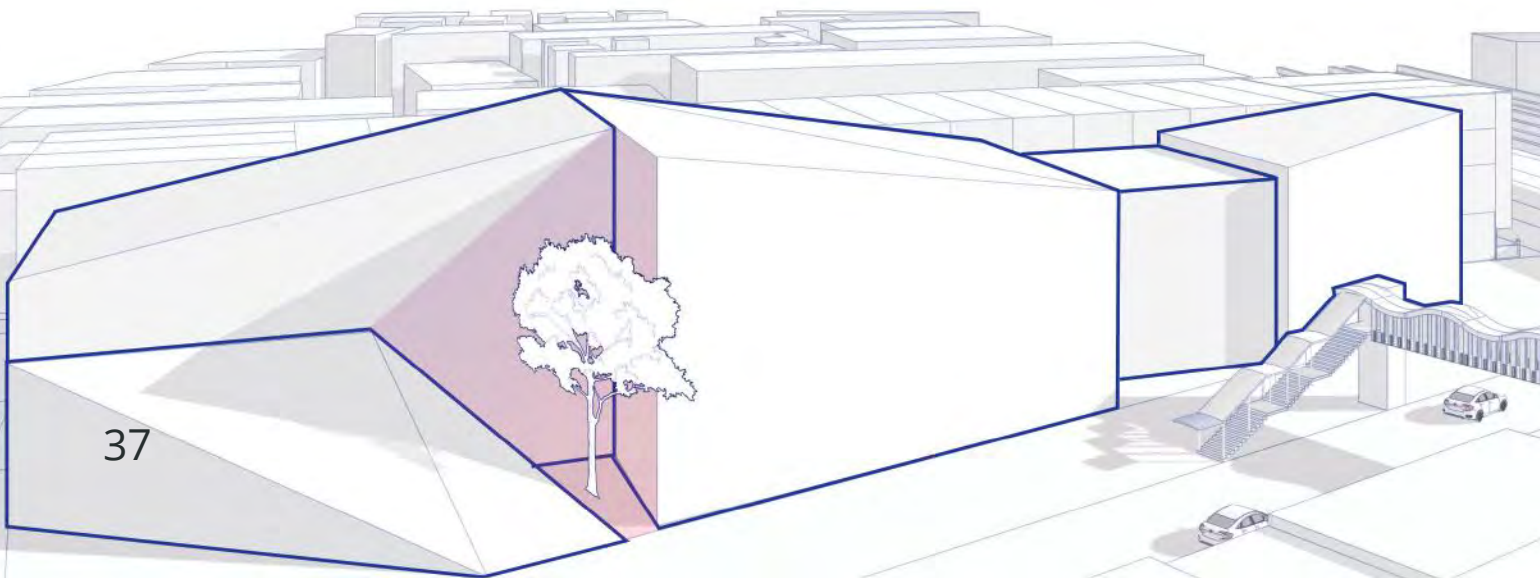
Keywords : Kemunduran dan keputusan

Gubahan yang sebelumnya semakin menurun secara drastis terputus tergantung dengan bentuk kotak yang terdiskoneksi melambangkan sebuah keputusan.

6. Era Kebangkitan Kembali Film (1998-NOW)

Keywords : Kelegaan, motivasi dan optimisme

Setelah terdiskoneksi oleh bentuk kotak, gubahan massa bangunan sekali lagi dibuat naik. Bagian ini mengarah ke pemandangan landscape kota jakarta, menghadirkan sebuah unsur masa depan dan optimisme dari Industri Perfilman Indonesia



ANALISIS IKLIM

PENGARUH KLIMATOLOGI TERHADAP BENTUK DAN TAMPILAN BANGUNAN.



Penambahan skylight

Guna memasukkan cahaya matahari kedalam ruang bertujuan sebagai elemen naratif atau penguasaan ruang



Penggunaan jenis kaca Solar-E

Guna mengurangi panas yang masuk kedalam ruang

Penambahan shading device

untuk mengurangi bias cahaya yang berlebihan kedalam ruang



Penambahan Jendela Besar

Cahaya matahari berperan penting dalam penguasaan ruang, penambahan jendela besar yang dapat memasukkan cahaya matahari berperan untuk memberi rasa kebebasan dan holistic



09.00 WIB



12.00 WIB



15.00 WIB

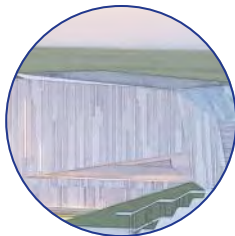
Walaupun data menunjukan angin paling dominan berasal dari sisi selatan dan terhalang oleh bangunan, Konsiderasi analisis lebih mengarah pada angin yang dibawa dari jalan. Selain itu, analisis ini berupaya untuk menurunkan suhu pada tapak dengan peletakan vegetasi serta water feature

Vegetasi sebagai penyaring udara

Vegetasi yang digunakan pada tapak adalah vegetasi dengan jumlah daun yang rimbun dan ketinggian mulai dari 1-2 m hal ini bertujuan untuk menyaring udara dari jalan.

Water Feature sebagai pasif cooling system

Water feature di dekat semi outdoor area bertujuan untuk mendinginkan area dalam bangunan



Penambahan Solar Panel

Intensitas cahaya matahari yang tinggi di Kota Jakarta dapat dimanfaatkan sebagai sumber energi alternatif pada bangunan.

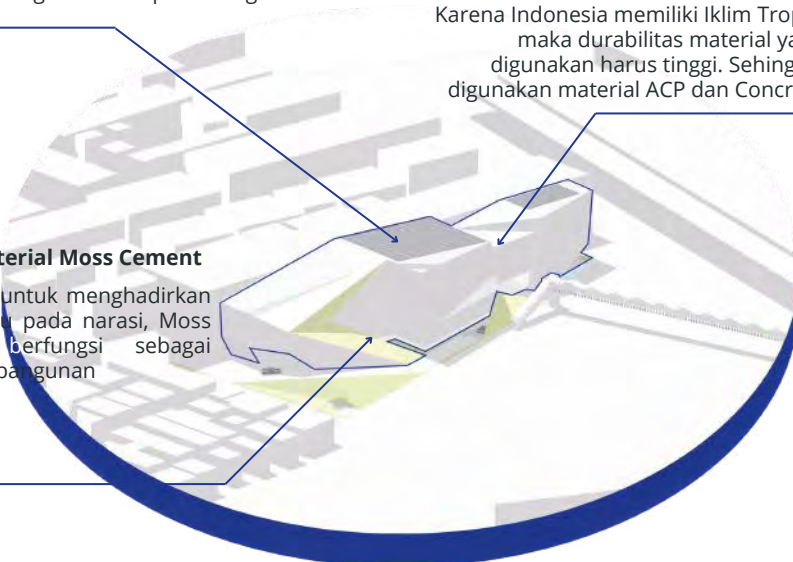
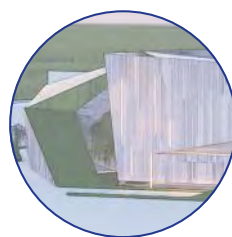
Material ACP dan Concrete

Karena Indonesia memiliki Iklim Tropis, maka durabilitas material yang digunakan harus tinggi. Sehingga, digunakan material ACP dan Concrete

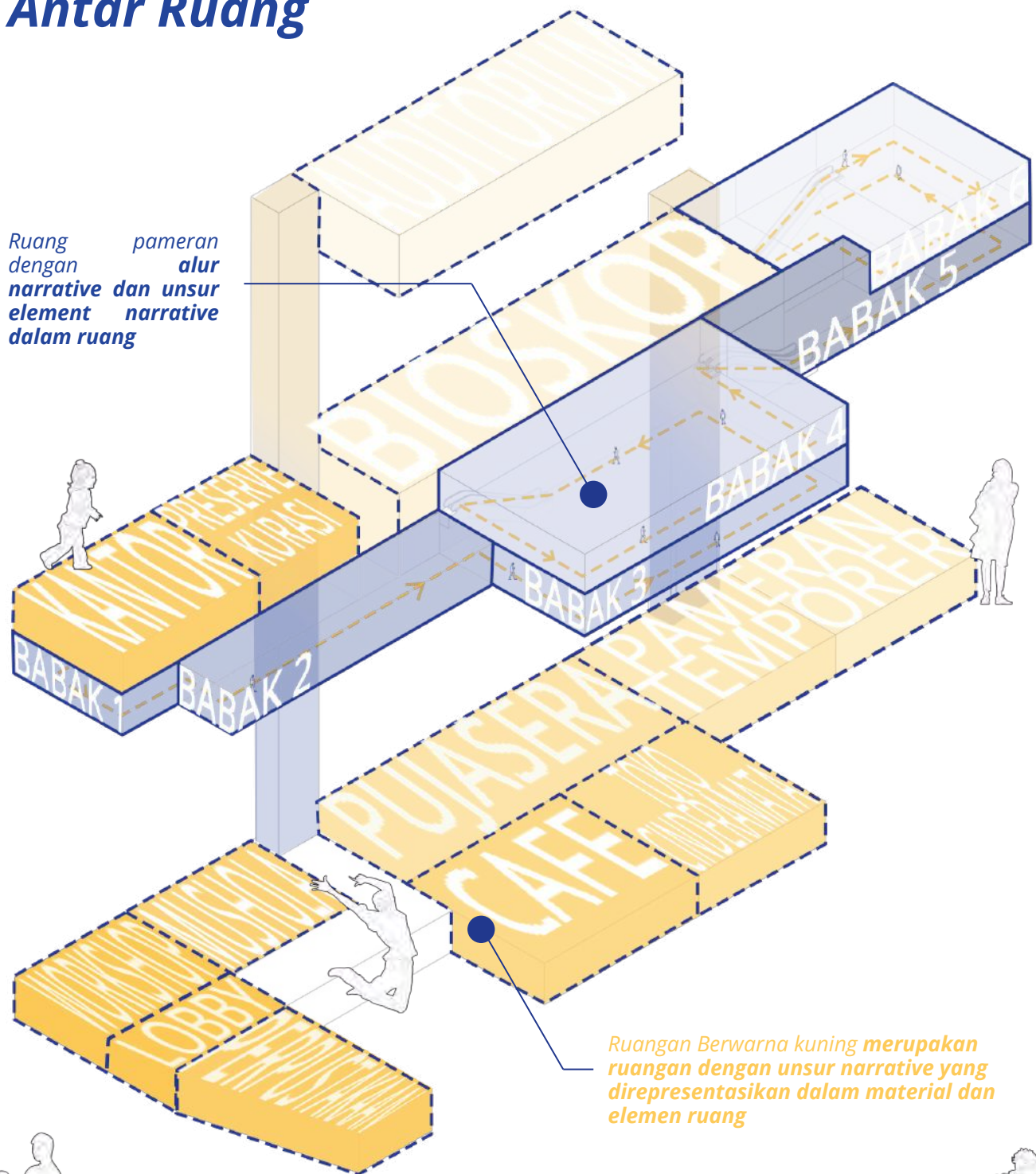


Penggunaan Material Moss Cement

Selain berfungsi untuk menghadirkan elemen masa lalu pada narasi, Moss cement juga berfungsi sebagai pendingin alami bangunan



Block Plan dan Hubungan Antar Ruang



BABAK 1	BABAK 2	BABAK 3	BABAK 4	BABAK 5	BABAK 6
Lobby Perpustakaan Workshop Mushola	Area Transisi Lt.1	Pujasera Kantor	Cafe Toko Cinderamat Auditorium	Preservasi dan Kuratorial	Pemeran Temporer Bioskop

Penganalisaan struktur menggunakan 3 tahap yaitu **struktur pelingkup, middle structure, dan sub structure**

RANGKA LUAR

Spaceframe

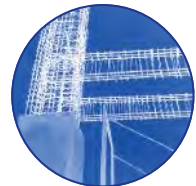
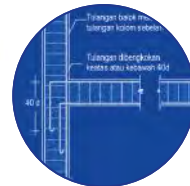
Space frame merupakan salah satu jenis struktur bentang lebar. Berdasarkan hasil analisis, space frame dipilih karena struktur ini tidak memiliki batasan bentuk



MID-STRUCTURE

Kolom dan Plat

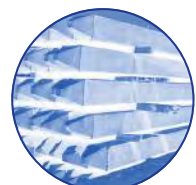
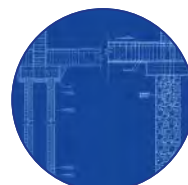
Kolom yang digunakan adalah kolom berukuran 0.6m x 0.6m dengan bentang antar kolom sebesar 9 m. Selain itu, terdapat dilatasi per 30m, tujuannya agar beban bangunan dapat terbagi dan menjadi lebih efisien



SUB-STRUCTURE

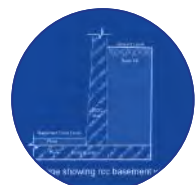
Pondasi Tiang Pancang

Penggunaan pondasi borpile ditinjau lebih sesuai guna menopang bangunan bertingkat dengan model struktur bentang lebar



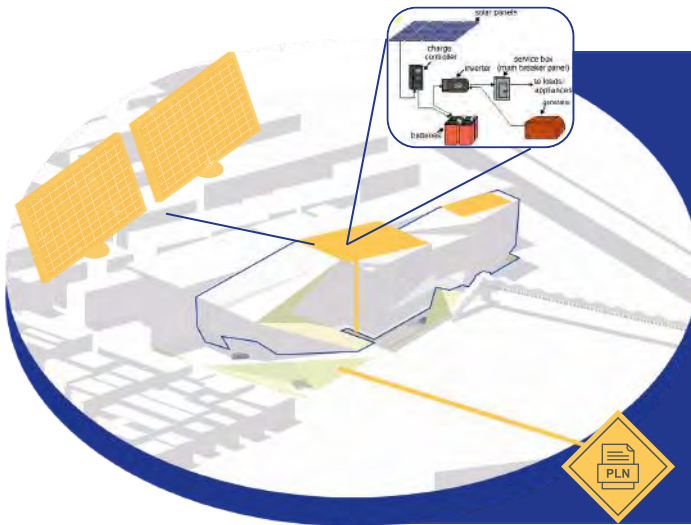
Basement

Pada basement digunakan struktur tambahan seperti **retaining wall**. Hal ini bertujuan untuk menahan tanah pada sekitar bangunan



ANALISIS

UTILITAS



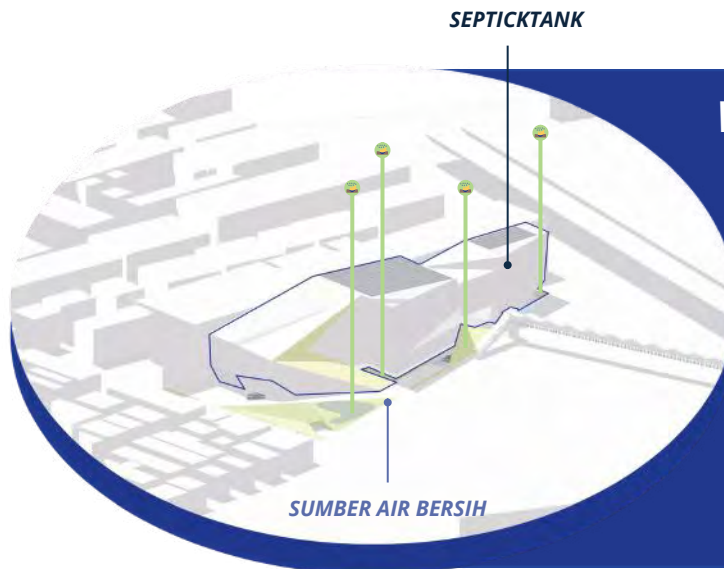
ELECTRICAL

Selain berasal dari PLN listrik juga berasal dari solar panel yang diletakkan pada bagian atap bangunan. Hal ini bertujuan **untuk meringankan beban biaya listrik dan membuat bangunan yang lebih hemat energi berdasarkan misi PUPR**

Selain itu, sebagai **sumber listrik cadangan maka akan diletakkan genset** pada bagian basment.

WATER SYSTEM

Guna menghemat energi yang digunakan oleh Pompa Air maka **sistem utilitas air akan dipompa dari air tanah kemudian ke roof tank dan melalui rooftank mengandalkan gaya gravitasi untuk mengalirkan air ke seluruh ruang**



WATER WISE

Water wise termasuk kedalam standar bangunan PUPR. Sehingga pada bangunan ini, digunakan konsep rain **water harvesting melalui penggunaan rain garden**

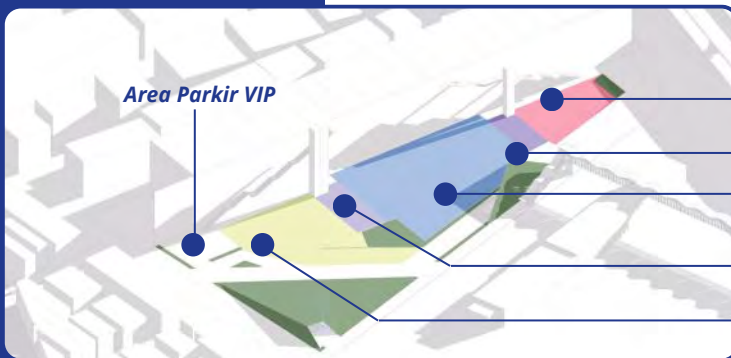
SAFETY

Karena panjang bangunan lebih dari 60 m maka diperlukan 2 buah **tangga darurat** yang masing-masing diletakkan dengan jarak keterjangkauan 30m

Untuk utilitas pemadam maka terdapat **konsiderasi untuk menggunakan sistem yang tidak merusak objek pameran yang sensitif**. Salah satu jenis yang dapat digunakan adalah water mist



Konsep Tapak



Zoning Ruang

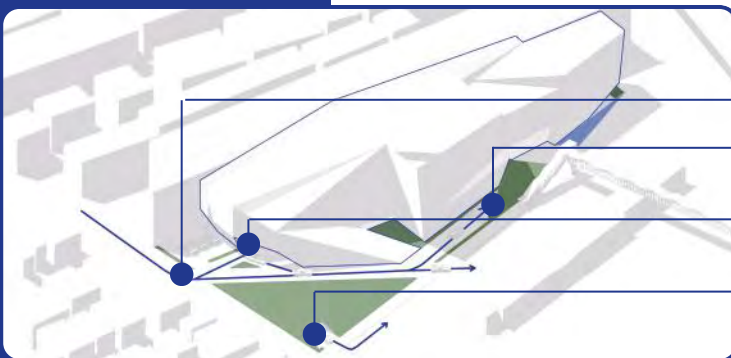
Zona Communal : Era Kebangkitan Kembali
Area Pameran Temporer

Zona Transisi : Era Kemunduran

Zona Komersil : Era Kebangkitan dan Kejayaan
Cafe, Pujasera, Toko Cinderamata

Zona Transisi : Era Film Bersuara

Zona Tenang : Era Film Bisu
Lobby, Perpustakaan, Workshop Film, dan Mushola



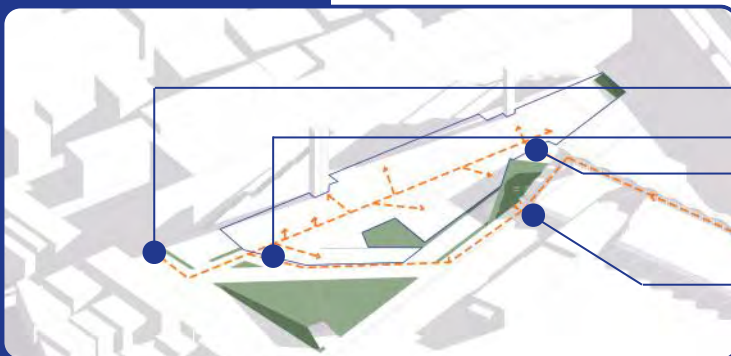
Akses Pengendara

Area Masuk Mobil

Pintu Masuk Basement

Lobby Drop-Off

Pintu Keluar Mobil dari
Basement



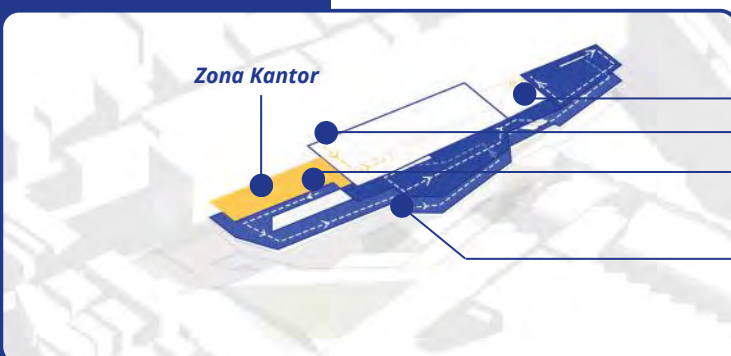
Sirkulasi Pejalan Kaki

Akses Pejalan Kaki 1

Pintu Masuk A

Pintu Masuk B

Pejalan Kaki Via Transportasi Umum



Sirkulasi Vertikal

Keluar Pameran

Akses Masuk Lt. 4 (Auditorium)

Masuk Pameran

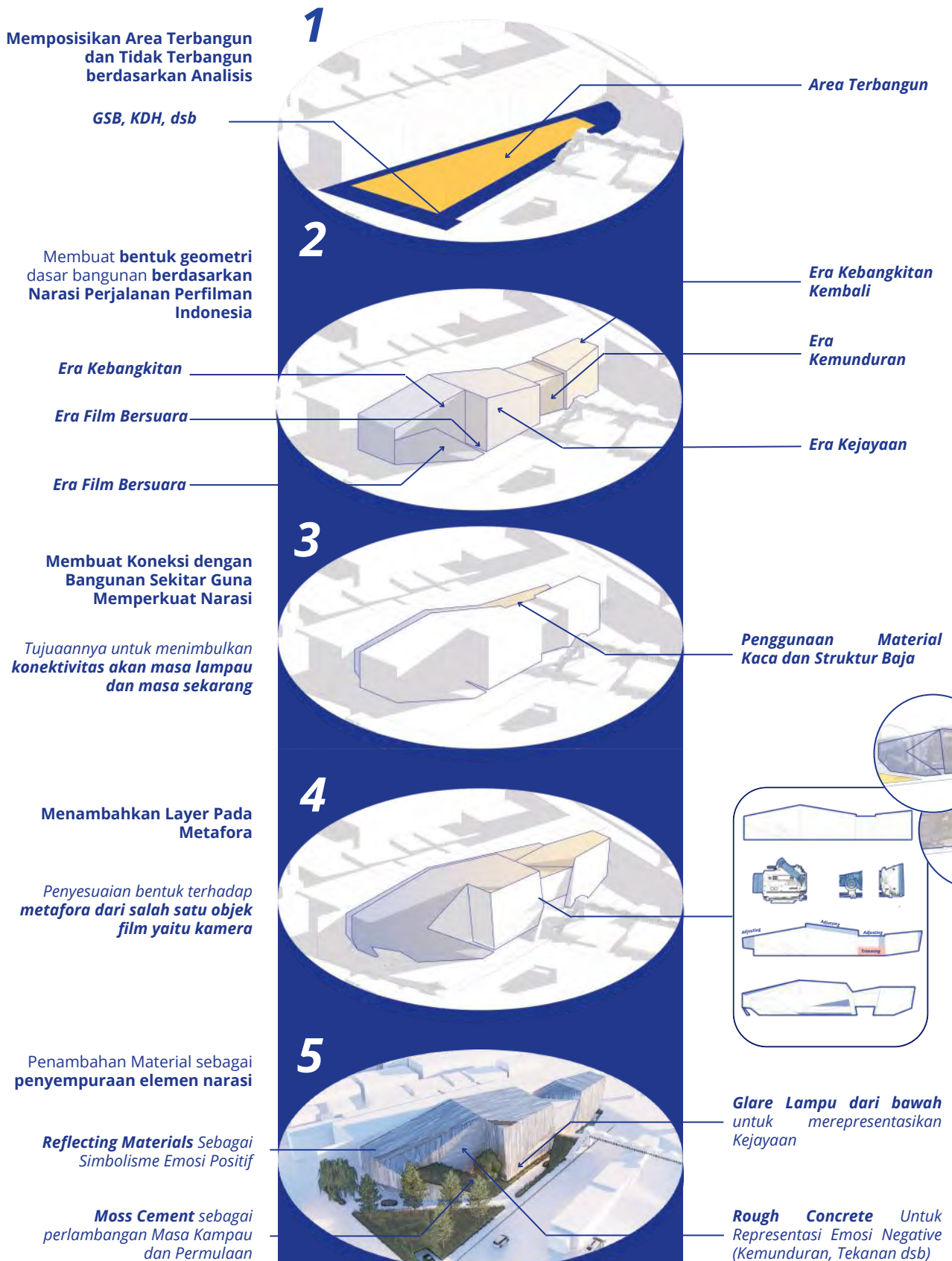
Alur Pengunjung Pameran

KONSEP

Building as Film

Bentuk dan Tampilan

Bangunan dapat dilihat dan dimaknai sebagai sebuah film dengan alur cerita yang memiliki sebuah pesan didalamnya



User as an actor

LT.1

LOBBY

WORKSHOP, PERPUSTAKAAN

MUSHOLA, TOILET

PUJASERA, CAFE DAN TOKO CINDERAMATA

PAMERAN TEMPORER

LT.2

PAMERAN BABAK 1,2,3 DAN 5

TOILET

BIOSKOP

Ruang berperan sebagai sebuah script yang dibaca oleh pengunjung. Karena itu, pengunjung dapat memahami dan terlibat secara emosional dengan narasi yang ingin disampaikan

LT.3

KANTOR, PRESERVASI DAN KONSERVASI

PAMERAN BABAK 4 DAN 6

TOILET

BIOSKOP LT.2

LT.4

AUDITORIUM

TOILET

Pada lantai 1 ruangan dibagi berdasarkan kualitas ruang. Pada tahun 1900-1930 merupakan era film bisu sehingga ruangan yang diletakkan adalah ruang yang membutuhkan ketenangan khusus

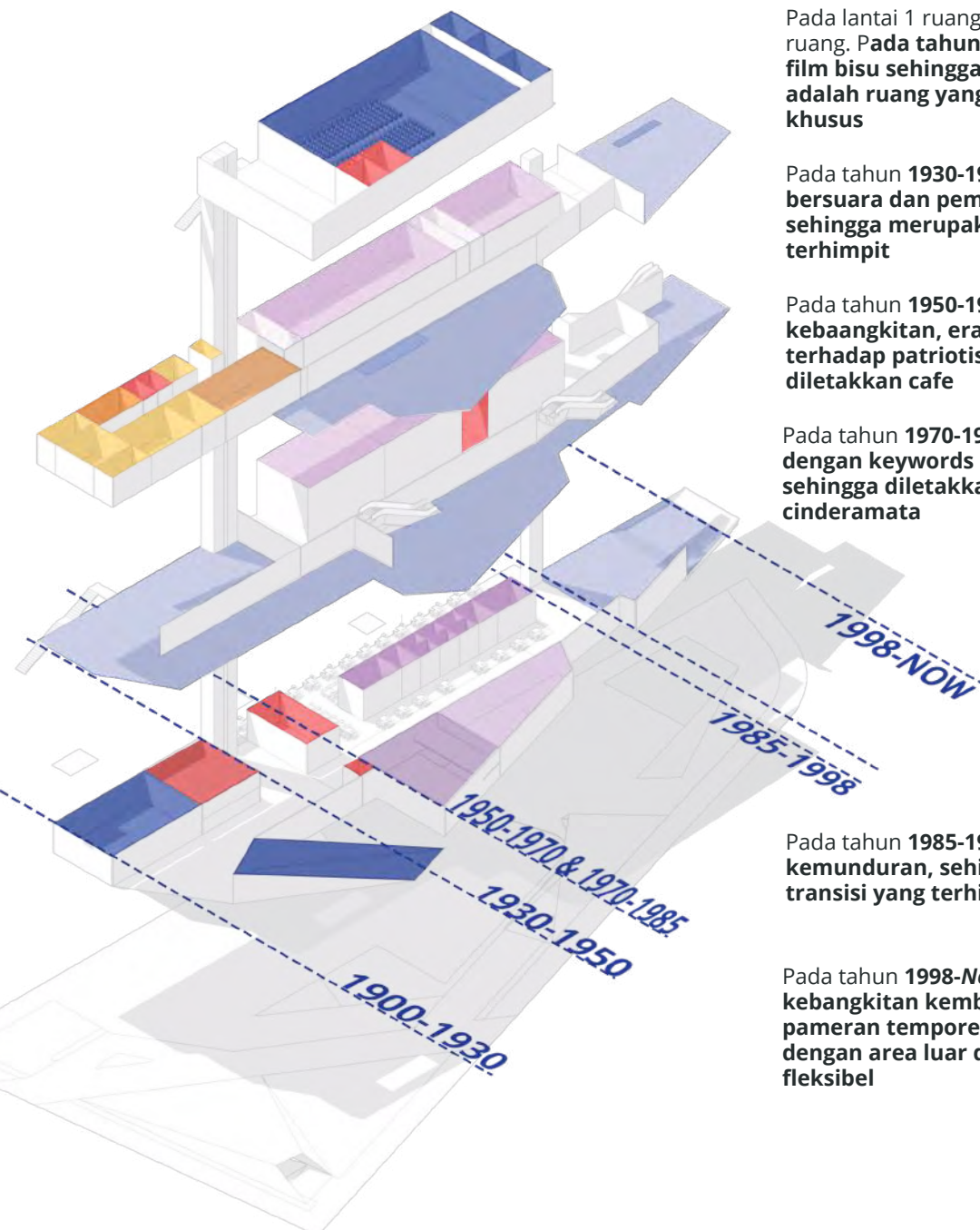
Pada tahun 1930-1950 merupakan era film bersuara dan pembatasan kreativitas, sehingga merupakan area transisi yang terhimpit

Pada tahun 1950-1970 merupakan era kebangkitan, era ini merupakan simbolis terhadap patriotisme dan optimisme sehingga diletakkan cafe

Pada tahun 1970-1985 merupakan era kejayaan dengan keywords kejayaan dan ledakan sehingga diletakkan pujasera dan toko cinderamata

Pada tahun 1985-1998 merupakan era kemunduran, sehingga merupakan area transisi yang terhimpit

Pada tahun 1998-Now merupakan era kebangkitan kembali sehingga diletakkan area pameran temporer yang terkoneksi langsung dengan area luar dan fungsi yang lebih fleksibel



Konsep aktivitas : sebelum masuk ke pameran (Meaningful Activities)

Sebelum memasuki pameran pengunjung akan diberikan sebuah popcorn. Di sepanjang perjalanan pameran, dalam setiap babak pengunjung harus menghabiskan popcorn sesuai dengan garis batas pada kemasan. **Ketika sampai di akhir perjalanan pameran dan tepat ketika popcorn habis, pengunjung akan mendapatkan sebuah quotes dari film yang dapat menjadi bahan refelksi (Taffakur) guna memotivasi mereka untuk terus berkarya dan bertahan dalam hidup.**

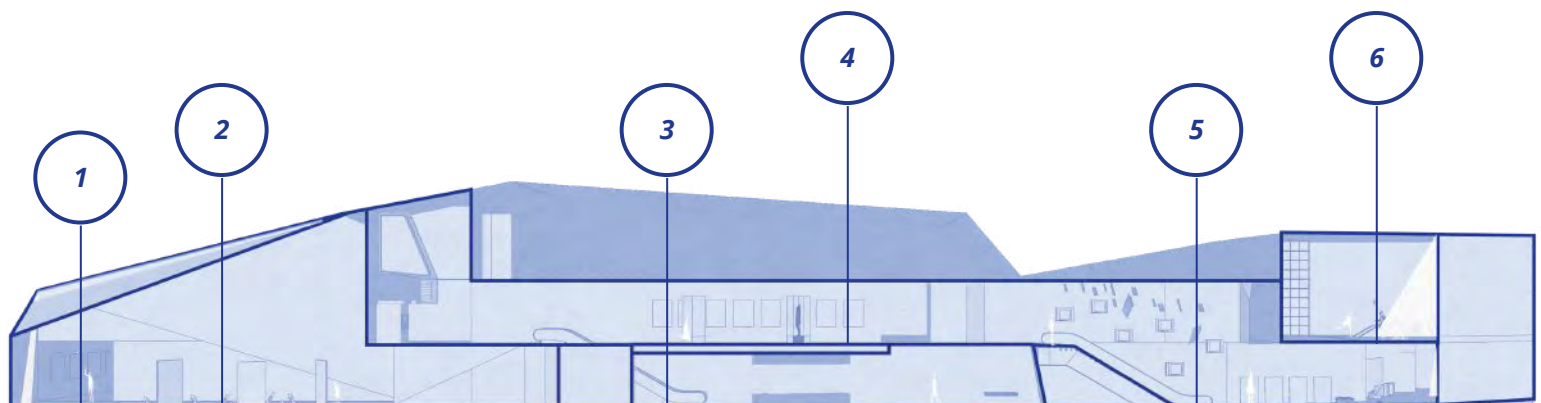
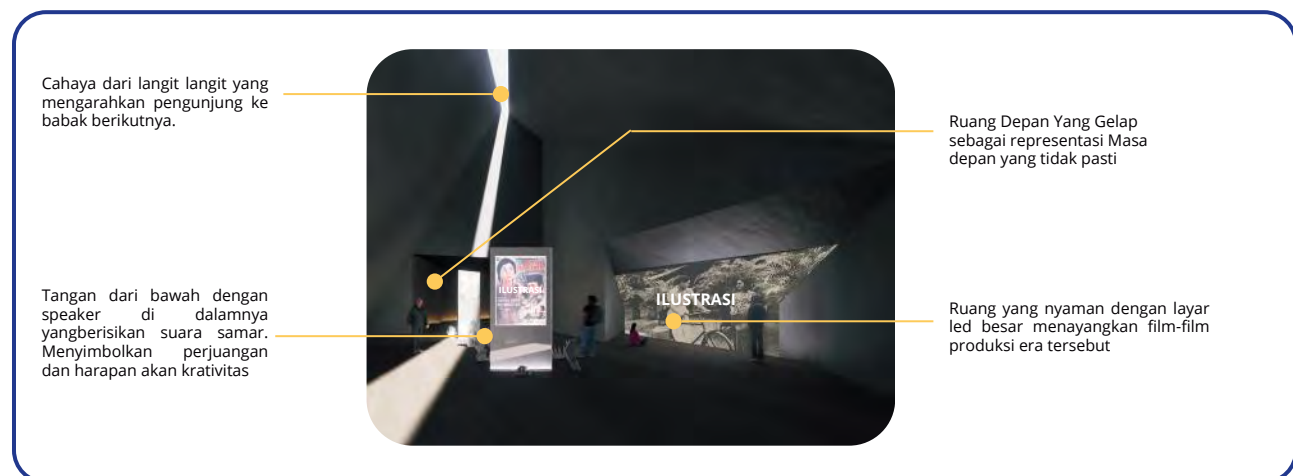
Sequence 1 : Permulaan Industri Film (Era Film Bisu 1900-1930)

Gerbang besar menyambut setiap pengunjung yang melangkah masuk. Di baliknya, **ruang gelap** yang **kedap suara** memunculkan rasa penasaran dan menggugah tanya, "Apa yang akan saya lalui di sini?". **Cahaya halus dari sela-sela dinding** menjadi penunjuk arah, mengarahkan pengunjung untuk melanjutkan perjalanan ke babak berikutnya.



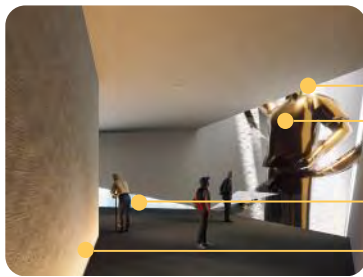
Sequence 2 : Keterbatasan dalam Tekanan (Era Film Bersuara 1930-1950)

Ruang bertransisi menjadi **berceilling tinggi** dengan **dinding bertekstur kasar**, menimbulkan rasa **terhimpit dan ketidaknyamanan**. Atmosfer ini membawa pengunjung ke era penjajahan jepang, masa yang penuh ketidakpastian. Di sini, mereka dihadapkan pada sebuah **Dilema simbolis: bertahan di masa lalu atau melangkah ke masa depan yang belum jelas**. Cahaya alami dari atas ceiling sebagai representasi harapan dan kreativitas yang terhimpit.

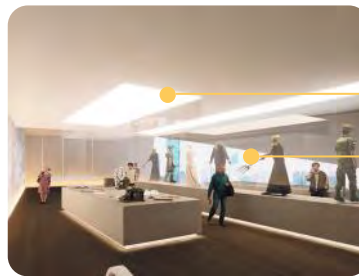


Sequence 3 : Ruang Kemerdekaan (Era Kebangkitan Industri Perfilman 1950-1970)

Pengunjung melangkah memasuki ruang luas yang dipenuhi aura patriotik. Potret raksasa Usmar Ismail menyapa dengan penuh kharisma, diterangi cahaya matahari yang menyusup melalui langit-langit, menciptakan suasana magis dan heroik. Ruangan ini memiliki sekat-sekat samar dengan cahaya oranye kekuningan yang menyiratkan semangat perjuangan yang menghangatkan.



- Natural Light From Ceiling
- Usmar Ismail Statue
- Natural Light
- Wall Washer Lamp Warna Orange/Warm



- Maximal Lighting Experience
- Material Transparan

Sequence 4 : Ledakan kreativitas (Era keemasan/kejayaan industri perfilman 1970-1985)

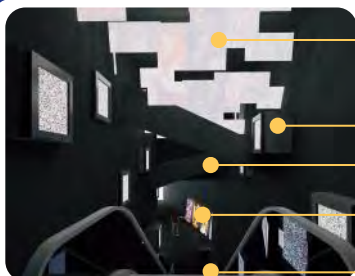
Perjalanan berlanjut ke ruang yang lebih dinamis. Pengunjung akan naik melalui sebuah televisor dari bawah, siluet cahaya warna-warni mulai terlihat. Saat pengunjung naik, mereka disambut oleh pencahayaan dramatis, seperti ledakan kreativitas yang menandai masa kejayaan industri film. Warna-warna cerah mendominasi, menciptakan suasana penuh keceriaan. Sebuah bola disko besar di tengah ruang berputar perlahan, menjadi penegas visual bahwa ini adalah masa kegemilangan.



- High Ceiling
- Lampu Disko yang merepresentasikan tahun 70-80an dengan LED Panel menampilkan siluet film di era tersebut.
- Salah satu Zona pameran terinspirasi dari fasad gedung bioskop
- Colorful LED Lighting

Sequence 5 : Tersesat dalam keputusan (Era kemunduran perfilman Indonesia (1985-1998)

Namun, suasana berubah drastis ketika pengunjung memasuki ruang sempit dengan dinding suram. TV tua yang rusak berjajar di kanan dan kiri, memancarkan suara-suara terputus yang menambah kesan kehilangan. Di ujung lorong, cahaya samar menjadi satu-satunya panduan, membangkitkan rasa penasaran. Ruang ini diakhiri dengan pemandangan sebuah proyektor tua yang berdiri sendirian, mencerminkan era kejatuhan dan kehampaan industri film.



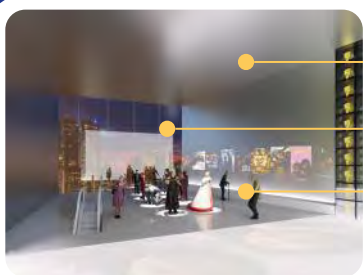
- LED Panel di bagian atas menampilkan siluet film
- TV dengan gambar semut dan suara terputus
- Mess Concrete
- Peletakkan Poster Film di bagian bawah
- Trevator Menurun



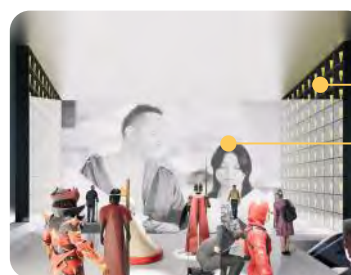
- Satin Glass yang memperlihatkan area luar yang samar. Menimbulkan keraguan akan masa depan
- Proyektor yang menayangkan film-film era tersebut

Sequence 6 : Optimisme dan masa depan (Era Kebangkitan Kembali perfilman (1998-Sekarang)

Perjalanan berakhir di ruang yang terang, perlahan terbuka menuju masa depan. Elemen-elemen modern dan futuristik mendominasi, dengan instalasi digital interaktif seperti hologram dan layar sentuh. Kaca besar mengarahkan pengunjung menuju pemandangan lanskap kota Jakarta di kejauhan, memberi kesan optimisme dan harapan baru bagi industri film. Ini adalah babak baru, penuh janji untuk masa depan yang lebih gemilang.



- Futuristic Inspired Materials
- Kaca Besar memperlihatkan Pemandangan Lanskap kota Jakarta sebagai simbol optimis
- Hologram dan Digital Interactive Installation



- Dinding berisikan replika piala pemenang FFI film terbaik dari tahun ke tahun
- layar LED Besar mencampurkan cuplikan film-film contemporor

Penganalisaan struktur menggunakan 3 tahap yaitu **struktur pelingkup, middle structure, dan sub structure**

DINDING PELINGKUP LUAR

Metal Cladding, Rough Concrete dan Moss Cement

Dinding pelingkup berfungsi untuk melindungi bagian dalam bangunan. Akan tetapi **dinding pada bangunan ini juga menjadi elemen pembentuk narasi. Dinding akan dikaitkan ke struktur pelingkup melalui sambungan besi**

STRUKTUR PELINGKUP

Spaceframe

Space frame merupakan salah satu jenis struktur bentang lebar. Konsep struktur yang menggunakan space frame **memungkinkan bangunan memiliki bentuk yang tidak lumrah sehingga bangunan dapat dilihat sebagai sebuah landmark**

Konsep struktur ini terinspirasi dan mengadopsi struktur Eye Film Institute di Netherland



MID-STRUCTURE

Kolom yang digunakan adalah kolom berukuran **0.6m x 0.6m** dengan **bentang antar kolom sebesar 9 m**. Selain itu, terdapat **2 titik dilatasi**, tujuannya agar beban bangunan dapat terbagi dan menjadi lebih efisien

Plat lantai yang digunakan adalah plat lantai **tebal 13cm**, ketebalan plat berdasarkan kategori bangunan yang termasuk bentang lebar

Pada bagian auditorium karena area yang dibutuhkan lebih luas jarak antar kolomnya diubah menjadi 9x12m. Pelebaran jarak ini kemudian berpengaruh terhadap ketebalan balok

SUBSTRUCTURE

Pondasi bangunan menggunakan pondasi tiang pancang dengan lebar penampang antara 1-1,5 m. Pondasi ini lebih sesuai dengan bangunan bertingkat dan bentang lebar.

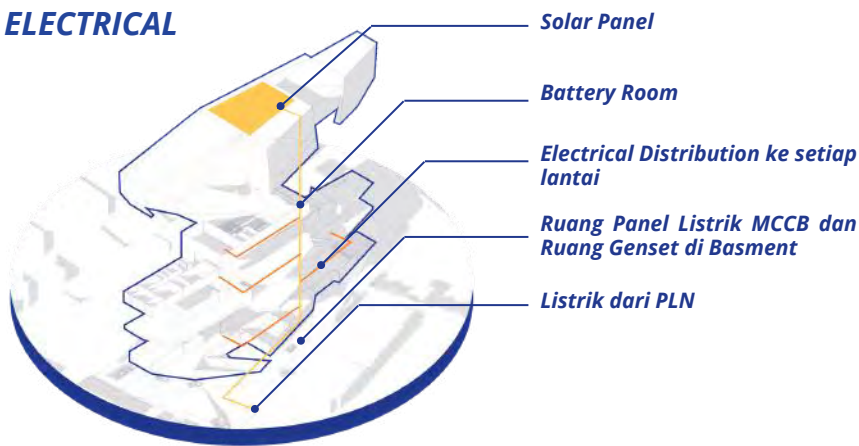
Pada basement dengan kedalaman 3m digunakan struktur struktur tambahan berupa **retaining wall** dengan ketebalan berkisar di 15-17,5 cm.



Konsep

Utilitas

ELECTRICAL

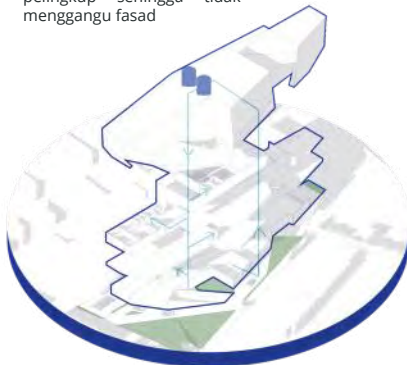


List Penggunaan Lampu :

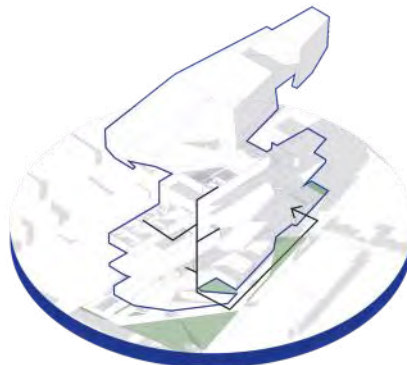
- **Downlight** : Semua Ruangan
- **Wall Washer** : Facade, Pameran Tetap, Lobby
- **Recessed Light** : Pameran, Sirkulasi, Lobby
- **Accent Light** : Pameran, Cafe, Toko Cenderamata, Auditorium, Bioskop, Pujasera
- **Spotlight** : Pameran, Sirkulasi, Lobby, Cafe, Toko Cenderamata
- **Lampu panggung** : Auditorium
- **LED Light** : Semua Ruang
- **Upper Light** : Pameran dan Taman

WATER SYSTEM

Roof watertank didalam pelingkup sehingga tidak mengganggu fasad



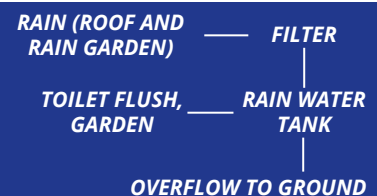
AIR BERSIH



BLACK AND GREY WATER



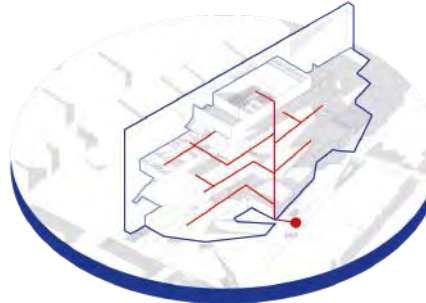
RAIN WATER



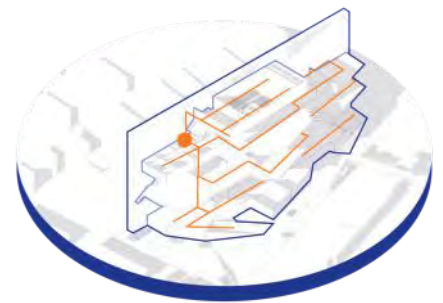
SAFETY AND SECURITY



Tangga darurat diletakkan di samping mengarah keluar dengan jarak antar tangga 30m



Penggunaan Water Mist System Sehingga tidak merusak karya pameran. Air akan dipompa melalui high pressure pump unit kemudian diteruskan ke nozzle heads dengan jarak/4m



CCTV 360 Derajat yang memantau selama 24 jam dan tersambung ke ruang kontrol keamanan



The background of the page is a photograph of a modern architectural structure. It features a large, curved building with a textured, metallic-looking facade. A prominent palm tree stands in the foreground, partially obscuring the building. The sky is a clear, light blue. The overall aesthetic is clean and contemporary.

3 BAB

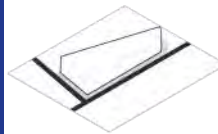
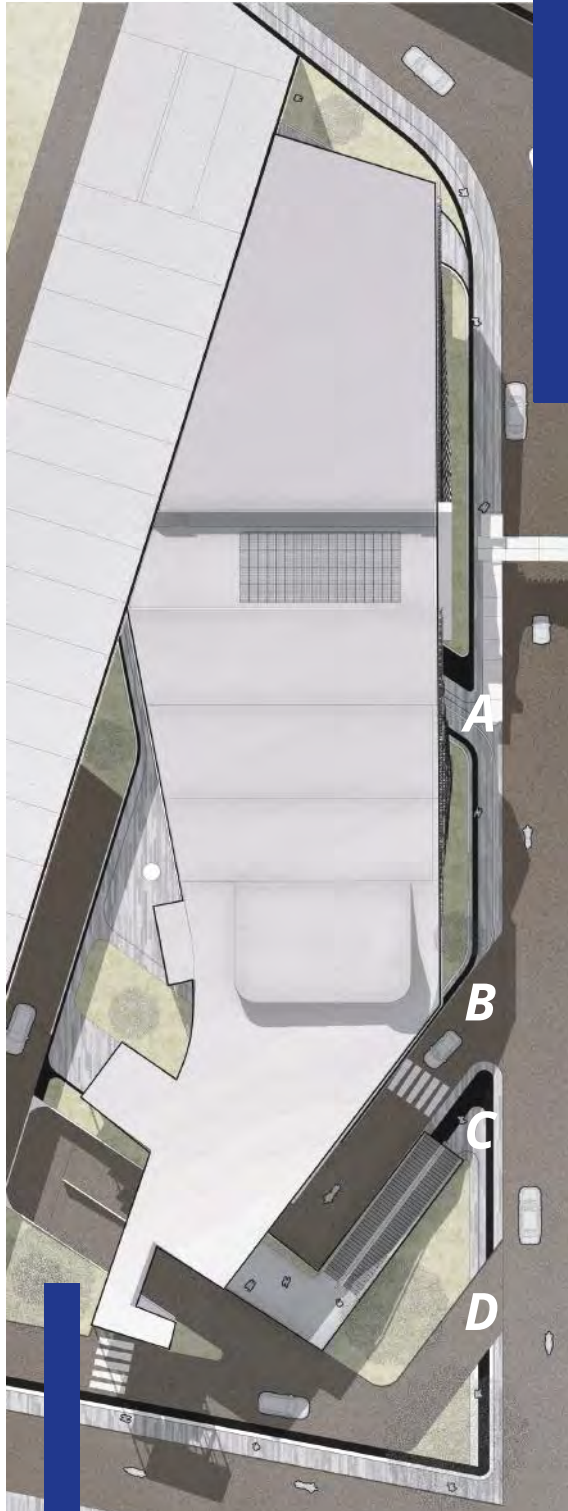
PENGEMBANGAN
RANCANGAN

HASIL RANCANGAN

PENERAPAN IHSAN CONCEPT

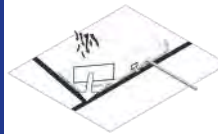
Konsep pada tapak berfokus pada keyword Ihsan, tujuannya agar rancangan tidak hanya bernilai estetika tapi juga memiliki konsiderasi terhadap lingkungan dan manusia. Sehingga desain tidak bersifat merusak.

DALAM TAPAK



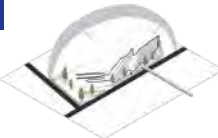
Transformasi 1

Pendirian bangunan menyesuaikan dengan GSB dan regulasi sekitar



Transformasi 2

Mengubah orientasi bangunan agar tidak mendapat direct sunlight. Serta memberikan akses khusus yang terkoneksi dengan halte bus



Transformasi 3

Ploting vegetasi dan juga meletakkan secondary skin pada fasad yang paling badi area yang terkena paling banyak direct sunlight.



Lanskap pada area yang paling banyak terkena direct sunlight



A. Akses Langsung ke halte bus transjakarta. Sehingga memudahkan pejalan kaki dan mendukung faktor keberlanjutan

B. Jalur masuk kendaraan

C. Akses langsung pejalan kaki ke lobby pameran menciptakan pengalaman awal yang menarik

D. Jalur keluar kendaraan

HARDSCAPE

Perkerasan

Long Paving Texture

Black Paving

LED Installed Outdoor



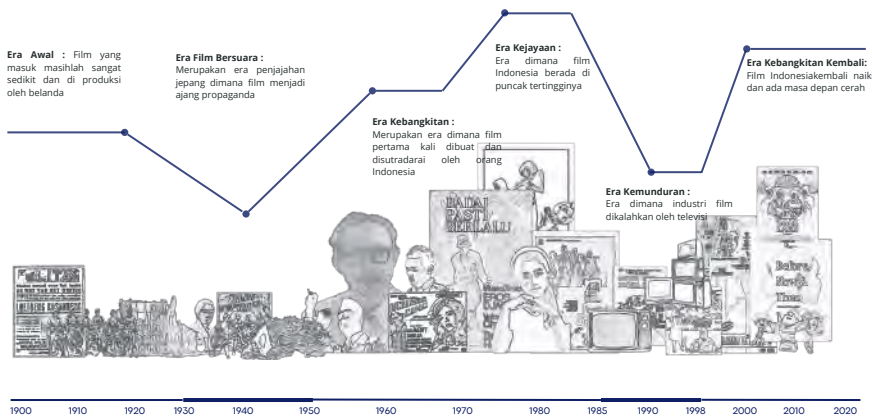
Penghubung Narasi dalam Lanskap

Pada lanskap terdapat Pola Perkerasan yang seolah mengarahkan user untuk masuk kedalam bangunan guna menciptakan keterhubungan antara zona luar dan narasi dalam



HASIL RANCANGAN

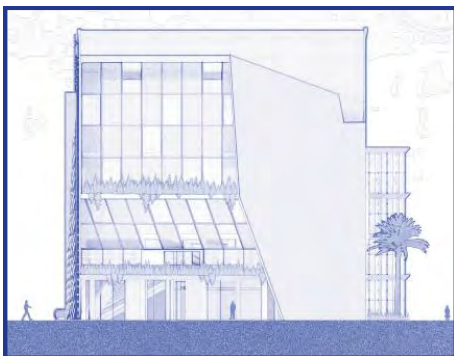
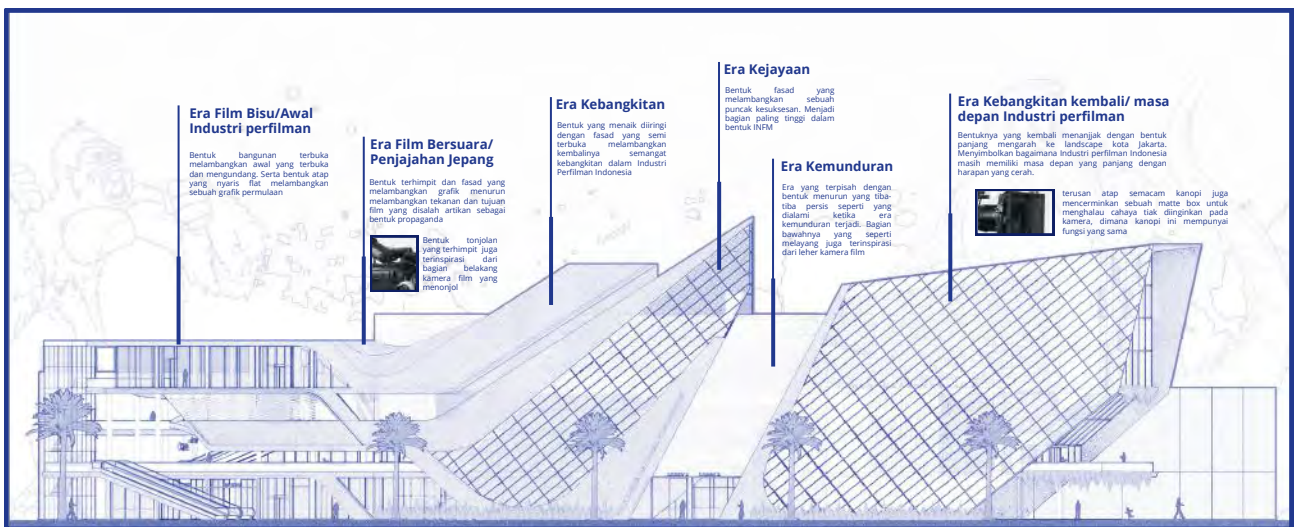
DALAM BENTUK DAN TAMPILAN



REPRESENTASI NARASI DALAM BENTUK

Grafik yang disajikan berperan sebagai dasar konseptual dalam perancangan bentuk dan tampilan arsitektural bangunan. Grafik ini merepresentasikan fluktuasi emosi dari negatif hingga positif yang mencerminkan perkembangan perfilman Indonesia dari masa ke masa.

Transformasi Bentuk Bangunan



Fasad pada bagian samping bangunan dirancang dengan mengambil inspirasi dari elemen-elemen arsitektural di lingkungan sekitarnya. **Menciptakan keterhubungan visual dan kontekstual** yang tidak terputus antara kawasan di sekitarnya untuk memperkuat narasi.

Hal ini sejalan dengan prinsip dalam dunia perfilman, di mana sebuah **cerita yang kuat** kerap dibangun melalui elemen-elemen yang dapat dikenali dan dirasakan oleh penonton.



DALAM BENTUK DAN TAMPILAN

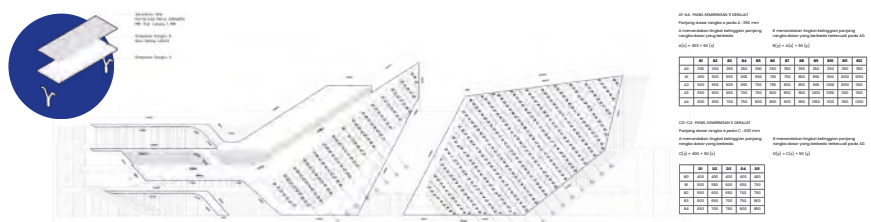
LAYERING PADA NARASI MELALUI MATERIAL DAN PENCAHAYAAN PADA FASAD.

Setiap **material** yang digunakan dalam perancangan bangunan ini dipilih secara cermat, **tidak hanya berdasarkan pertimbangan fungsional dan estetika, tetapi juga karena nilai simbolis yang dikandungnya**. Material-material tersebut berperan sebagai elemen naratif yang memperkuat konsep cerita yang ingin disampaikan melalui arsitektur. Dalam konteks proyek ini, pemilihan material dimaknai sebagai bagian dari upaya membangun narasi sejarah industri perfilman Indonesia, sebuah perjalanan panjang yang penuh dinamika, transformasi, dan pencapaian. Dengan demikian, material tidak hanya menjadi penyusun fisik bangunan, tetapi juga **menjadi medium komunikasi yang merepresentasikan nilai, emosi, dan jejak sejarah yang ingin diangkat melalui desain**.



NILAI FUNGSI DAN KONSEP IHSAN DALAM FASAD

Selain memiliki peran sebagai elemen narasi pada bangunan, Secondary skin yang terbuat dari perforated metal ini juga memiliki peran penting dalam menyaring panas. Bentuknya yang disusun dengan sudut berbeda membuat cahaya matahari lebih tersebar sehingga penyerapan panas pada fasad menjadi lebih kecil.



HASIL RANCANGAN RUANG DAN INTERIOR



Denah Lantai 1

Zona-zona pada lantai 1 cenderung merupakan zona netral, karena ruang difokuskan sebagai support terhadap area pameran.

Tetapi zona lantai 1 terbagi menjadi 2. Yaitu zona sebelum dan sesudah pameran.



Zona sebelum :

Merupakan zona transisi yang merupakan pengenalan terhadap industri perfilman Indonesia.

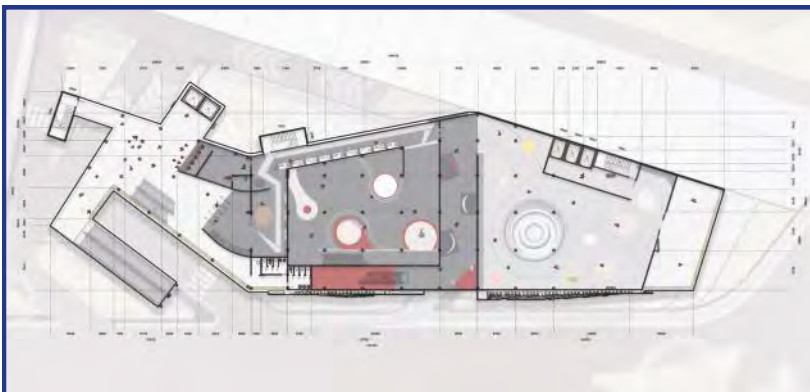
Lobby 1st Floor dan Film Library



Zona sesudah :

Merupakan zona yang menunjukkan rangkuman serta bagaimana industri film Indonesia sekarang.

Pameran Temporer, Souvenir store, FnB area, Film Cafe

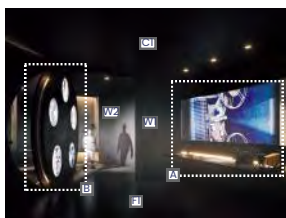


Denah Lantai 2

Merupakan zona yang menjadi highlight utama dalam bangunan. Pada lantai ini terdapat ruang : Lobby Pameran, Pameran Lantai 1,2,3,5, dan 6

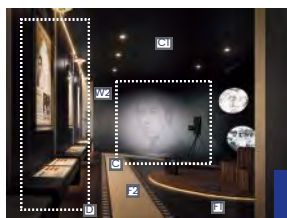
Pameran babak 4 berada di lantai atasnya tetapi tetap menjadi satu rangkaian utuh

Rancangan Interior Pameran Sequence 1 : Permulaan Industri Film (Era Film Bisu 1900-1930)



PAMERAN BABAK 1

Pada bagian awal pameran dibuka dengan Era Film bisu dimana pada era ini terdapat karakter emosi yaitu rasa permulaan dan kebisuan. Materialnya didominasi oleh warna hitam dan putih, dengan aksesoris pada ceiling



DETAIL LIGHTING
DOWNLIGHT
CEILING LAMP
3000K



LED STRIP IN
FURNITURE
3000K

DETAIL MATERIAL

- F1 - DARK GREY MARBLE TILES
UK. 120 X 60 CM FIN GLOSSY
- F2 - COSTUME CARPET ROLL
FILM THEME
- W1 - DARK WOOD WPC PANEL
UK. 720 X 3000 MM
- W2 - DELUX BLACK DOFF 4070
- C1 - PLAFOND GYPSUM FIN
CAT HITAM DOFF



LED STRIP IN
PLAFOND
2700K



UPPOINT LIGHT
TO PANEL
3500K

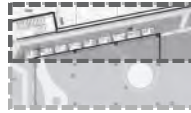
Pada era film bisu yang **menandai awal perkembangan perfilman** di Indonesia, warna hitam dan putih menjadi elemen visual dominan. Era ini merepresentasikan masa depan industri film yang masih abu-abu. Representasi **bentuk roll film sebagai gerbang awal menandakan awal perjalanan naratif**, di mana **pengguna** seolah diajak memasuki sebuah film, **menjadi bagian dari cerita**, dan menerjemahkan sejarah secara personal.

HASIL RANCANGAN

RUANG DAN INTERIOR

Rancangan Interior Pameran Sequence 2 : Keterbatasan dalam Tekanan (Era Film Bersuara 1930-1950)

Pada era ini, **kreativitas film dibatasi** dan fungsinya disalahgunakan sebagai **alat propaganda**. Hal ini direpresentasikan secara arsitektural melalui **ruang sempit, melorong, dan berat** secara visual. Ceiling tinggi serta jendela besar berjeruji besi menciptakan kesan **terpenjara, melambangkan keterbatasan ekspresi**. **LED pada ceiling** hadir sebagai **simbol harapan dan penuntun arah**. Elemen interaktif pada display berupa penayangan film dan sistem audio memungkinkan pengunjung merasakan langsung atmosfer sinema pada masa tersebut.



PAMERAN BABAK 2

abak selanjutnya pengunjung dibawa ke dalam ruang yang penuh batasan. Era ini ditandai oleh tekanan penjajahan Jepang yang menghambat perkembangan film. Pengunjung akan merasakan rasa tekanan, ketakutan, keterbatasan dan propaganda.

DETAIL MATERIAL

- F1 - DARK GREY MARBLE TILES UK. 120 X 60 CM FIN GLOSSY
- F2 - COSTUME CARPET ROLL FILM THEME
- F3 - DARK PABBLES, SOIL, AND ROCK
- W1 - PU STONE DARK NAT 0.1 MM
- C1 - PLAFOND GYPSUM FIN CAT HITAM DOFF



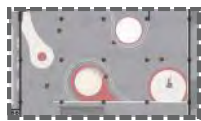
DETAIL LIGHTING

- LED STRIP IN FURNITURE 3000K
- LED STRIP IN PLAFOND 2700K



Era ini tidak banyak menggunakan lampu dikarenakan pada era ini, pengunjung akan merasakan sedikit sekali harapan dan rasa ketakutan yang mendalam

Rancangan Interior Pameran Sequence 3 : Pembebasan dan Kemerdekaan (Era Kebangkitan Industri Perfilman 1950-1970)



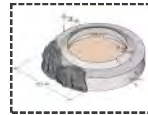
PAMERAN BABAK 3

Pada bagian ketiga setelah merasakan tekanan, emosi pengunjung perlahan dibawa naik dengan ruangan yang merepresentasikan emosi: Kebebasan, Keberanian, Semangat dan Optimisme Terdapat figur usmar ismail pada ruang ini.



DETAIL MATERIAL

- F1 - DARK GREY MARBLE TILES UK. 120 X 60 CM FIN GLOSSY
- W1 - WALLPAPER GEOMETRIC TEXTURE BEIGE
- W2 - DELUX INTENSE MAROON
- C1 - PLAFOND GYPSUM FIN CAT DELUX INTENSE MAROON
- C2 - PLAFOND GYPSUM PUTIH



DETAIL LIGHTING

- DOWNLIGHT CEILING LAMP 4000K
- UPPER SPOT LIGHT 3000K
- LED STRIP IN PLAFOND 3000K
- LED STRIP IN PLAFOND 2 5000K
- LED STRIP IN FURNITURE 3000K

Pada era ini, film pertama kali disutradarai oleh putra bangsa, Usmar Ismail, yang dikenal sebagai Bapak Perfilman Indonesia. Ruang ini dibuka dengan **pencahayaan yang mengarah ke atas**, membangun suasana **semangat dan optimisme**. Potret Usmar Ismail ditampilkan secara monumental, dikelilingi karya-karyanya dan disorot dari bawah untuk **menghadirkan kesan patriotik. Desain ceiling menyerupai bendera Indonesia**, dengan warna merah-putih dan bentuk dinamis seperti bendera yang berkibar, **memperkuat narasi nasionalisme dan kebangkitan perfilman nasional**.

Rancangan Interior Pameran Sequence 4 : Ledakan kreativitas (Era Keemasan/Kejayaan industri perfilman Indonesia 1970-1985)

Era ini merepresentasikan ledakan sekaligus puncak kejayaan industri perfilman Indonesia. Sebelum memasuki ruang utama, pengunjung diarahkan melalui sebuah **travelator menuju lantai atas, menandai transisi menuju kejayaan**. Ruangan didominasi oleh **warna-warna bold, pencahayaan mencolok, material tinted glass** yang mencerminkan karakter visual era tersebut guna memperkuat narasi. **Media interaktif** turut dihadirkan untuk **menjaga keterlibatan pengunjung**, memungkinkan mereka menelusuri berbagai aspek film masa itu mulai dari poster hingga properti ikonis.

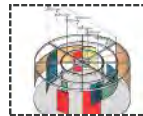


PAMERAN BABAK 4

Bagian ini merupakan representasi kejayaan perfilman Indonesia. Ruang ini dirancang dengan penuh warna cerah, melambangkan ledakan dalam produksi film. Etnasi yang ingin dihadirkan adalah: Kejayaan, Galra dan Ledakan

DETAIL MATERIAL

- F1 - LIGHT GREY STONE TILES UK. 120 X 60 CM FIN GLOSSY
- F2 - GREY GRANITE TILES UK. FIN GLOSSY
- W1 - DELUX MIDNIGHT BLUE 41439
- W2 - STEEL PANEL LIGHT GREY
- C1 - PLAFOND GYPSUM MIDNIGHT BLUE



DETAIL LIGHTING

- DOWNLIGHT CEILING LAMP 4000K
- SPOT LIGHT 4000K
- LED STRIP IN PLAFOND 3500K
- LED STRIP IN FURNITURE 3500K
- COLORFUL RAINBOW LAMP

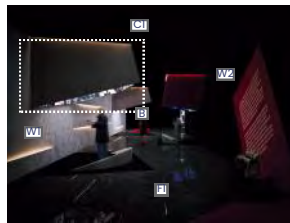
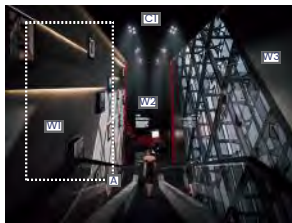
RUANG DAN INTERIOR

Sequence 5 : Tersesat dalam keputusan (Era kemunduran perfilman Indonesia (1985-1998))



PAMERAN BABAK 5

Kemunduran perfilman Indonesia yang kalah bersaing dengan industri televisi dapat dirasakan melalui emosi kekosongan, kemunduran dan keputusan.



Akibat lonjakan produksi pada era sebelumnya, banyak film tidak terkurasi dengan baik, sehingga minat masyarakat mulai beralih ke industri televisi. **Pengunjung diarahkan menuruni travelator, memasuki ruang dengan atmosfer menekan televisi di sisi kiri menampilkan layar semu, sementara struktur berat di sisi kanan memperkuat kesan dominasi media lain. Di ujungnya, ruang gelap dengan sirkulasi berkelok dan display yang diletakkan tinggi mencerminkan industri film sebagai harapan yang mulai menjauh dan sulit digapai.**

DETAIL MATERIAL

- F1 - DARK GREY MARBLE TILES UK 120 X 60 CM FIN GLOSSY
- W1 - DARK ROUGH CEMENT TEXTURED WALL
- W2 - DELUX BLACK DOFF 4070
- W3 - STELL PANEL DARK GREY
- C1 - PLAFOND GYPSUM FIN CAT HITAM DOFF



DETAIL LIGHTING

- SPOT LIGHT LAMP 4000K

- LED STRIP IN WALL 3000 K

- LED STRIP IN PLAFOND 3500K

- LED STRIP IN PLAFOND 3500K

- LAYAR LED PANEL DALAM FURNITURE

Rancangan Interior Pameran Sequence 6 : Optimisme dan masa depan (Era Kebangkitan Kembali perfilman (1998-Sekarang))



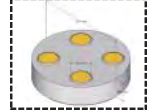
PAMERAN BABAK 6

Babak ini menandai kebangkitan kembali sinema Indonesia. Ruang akan dibuat lebih terbuka, dengan pencahayaan yang canggi, melambungkan kebangkitan dan masa depan yang cerah bagi perfilman Indonesia.



DETAIL MATERIAL

- F1 - LIGHT GREY STONE TILES UK 120 X 60 CM FIN GLOSSY
- F2 - LED FLOOR
- W1 - DELUX BLACK DOFF 4070
- W2 - STELL PANEL LIGHT GREY
- C1 - PLAFOND GYPSUM WHITE FIN GLOSSY
- C2 - LED PANEL CEILING
- C3 - PLAFOND ALUMINIUM FIN MIRROR



DETAIL LIGHTING

- DOWNLIGHT CEILING LAMP 4000K

- SPOT LIGHT LAMP 5000K

- CANDLE LIGHT 3500K

- LED STRIP IN FURNITURE 6000K

- HOLOGRAM UPPER LAMP 4000K

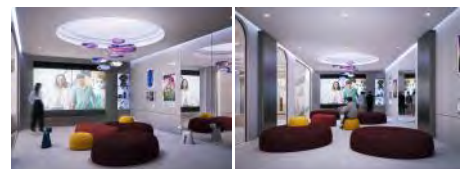
Era ini merepresentasikan masa depan sebuah fase penuh harapan dan potensi. Penggunaan teknologi seperti hologram interaktif, pencahayaan dramatis, dan instalasi LED memperkuat kesan futuristik sekaligus optimisme. Kehadiran Wall of Fame Pemenang FFI menjadi penegas bahwa masa depan tidak dapat dipisahkan dari masa lalu. Secara layout, ruang ini juga langsung mengarah dan terkoneksi ke area luar yang menjadikan pemandangan lanskap kota Jakarta untuk memperkuat narasi masa depan.



Denah Lantai 3

Workshop, Pameran Babak 4, Kantor

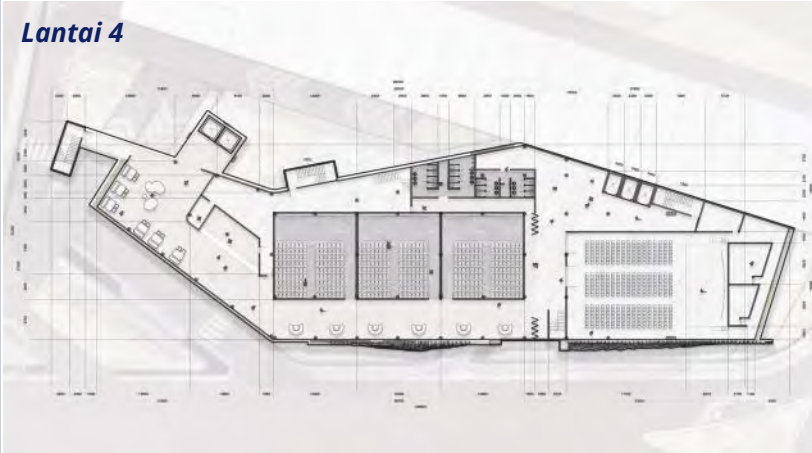
Zona ini dibuat agar **langsung terkoneksi dengan lantai 1** agar tidak mengganggu urutan narasi dalam pameran.



Ruang workshop sebagai ruang pertemuan film

Lantai 4 dan lantai 5 sebagai titik keberlangsungan masa depan perfilman Indonesia

Lantai 4



Lantai 5



Lantai 4 dirancang sebagai zona yang **merepresentasikan masa kini, proyeksi masa depan** industri perfilman Indonesia. Ruang-ruang pada lantai ini memiliki fungsi yang mendukung keberlangsungan industri, seperti **bioskop & auditorium**. Keunikan utama zona ini terletak pada kemampuannya **bertransformasi menjadi satu kesatuan ruang yang utuh**. Ketika dibutuhkan, misalnya saat penyelenggaraan festival film, **partisi antara bioskop dan auditorium dapat dibuka** sehingga menciptakan ruang besar yang integratif

Lantai 5 melanjutkan fungsi lantai sebelumnya, mencakup **ruang staf bioskop, ruang proyeksi, serta zona VIP auditorium**. Akses menuju area VIP disediakan melalui lift dan tangga di dekat pintu masuk auditorium, memastikan kemudahan dan kenyamanan bagi tamu penting.



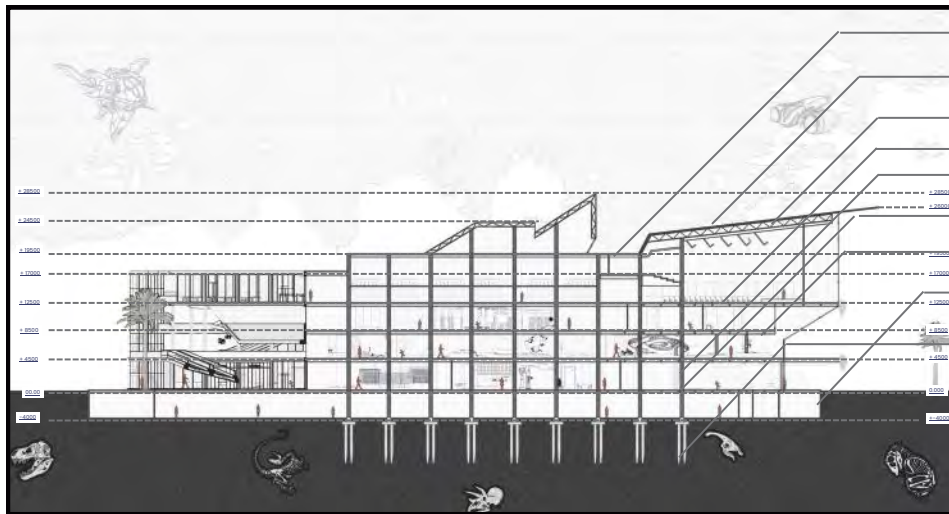
Desain ruangan menggunakan gaya desain **futuristic** sebagai simbol **massa depan**.

Material use :

-  Beige carpet
-  Metal Panel
-  Beige textured wall
-  Beige Metal panel line texture
-  Metal cutting laser



HASIL RANCANGAN STRUKTUR

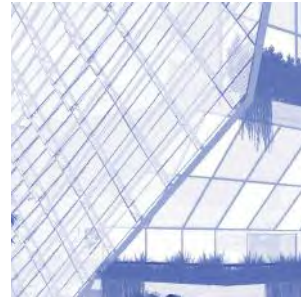


Struktur ini memiliki nilai konsep ihsan didalamnya karena berupaya untuk memastikan keamanan bagi penggunaanya.

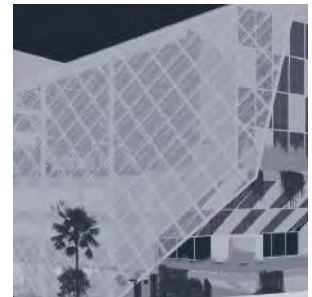
SISTEM STRUKTUR TAMBAHAN DALAM BANGUNAN



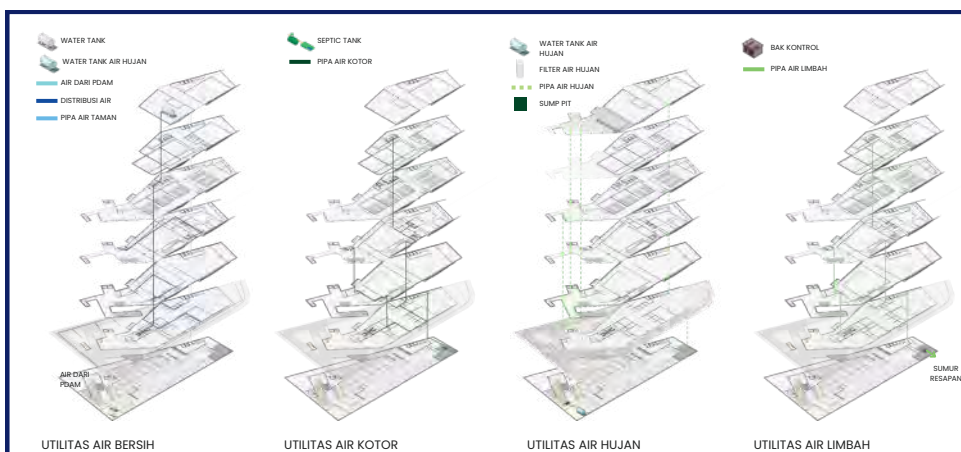
Dilatasi pada bangunan dibagi menjadi tiga titik utama, yang masing-masing berfungsi untuk mengakomodasi pergerakan struktur sehingga dapat mencegah terjadinya retak atau kerusakan pada bangunan.



Struktur yang ditutupi oleh Secondary Skin, juga berfungsi sebagai struktur truss yang terhubung antar sisi bangunan dengan balok baja. Tujuannya untuk memperkuat bangunan



HASIL RANCANGAN SISTEM BANGUNAN



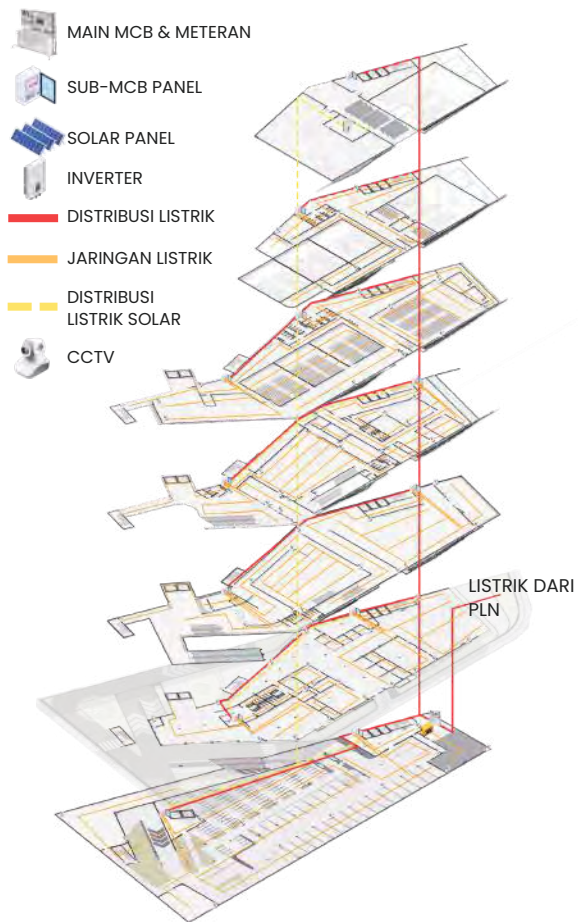
Pada utilitas air bangunan digunakan konsep ihsan sebagai bentuk pemanfaatan dan kasih terhadap alam.

Hal ini diaplikasikan lewat pemanfaatan **air hujan yang akan ditampung** dan digunakan kembali untuk menyiram vegetasi yang ada di area lanskap.

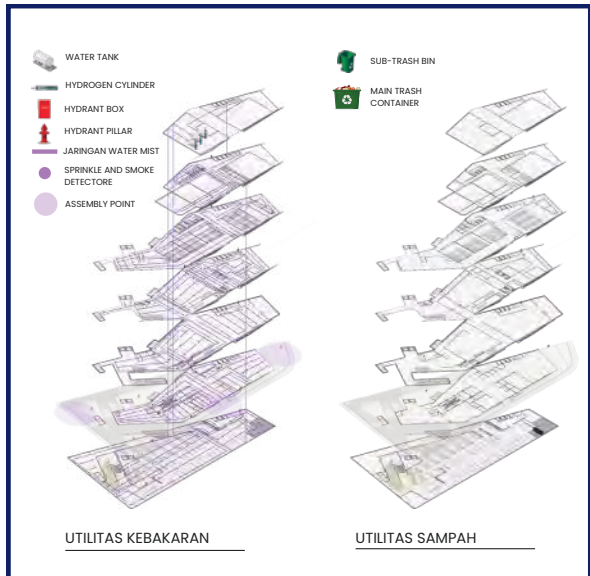
SISTEM BANGUNAN

Pada bangunan Indonesia National Film Museum, terdapat dua pemanfaatan utama yang menjadi upaya keberlanjutan sebagai aplikasi dari konsep ihsan.

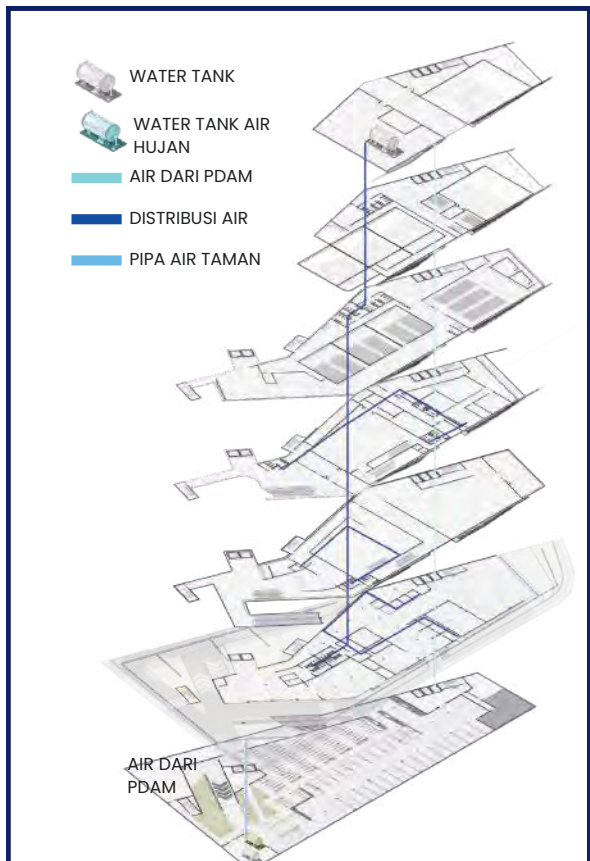
Pemanfaatan yang pertama adalah penggunaan air hujan untuk menyiram tanaman, dan yang kedua adalah pemanfaatan energi matahari.



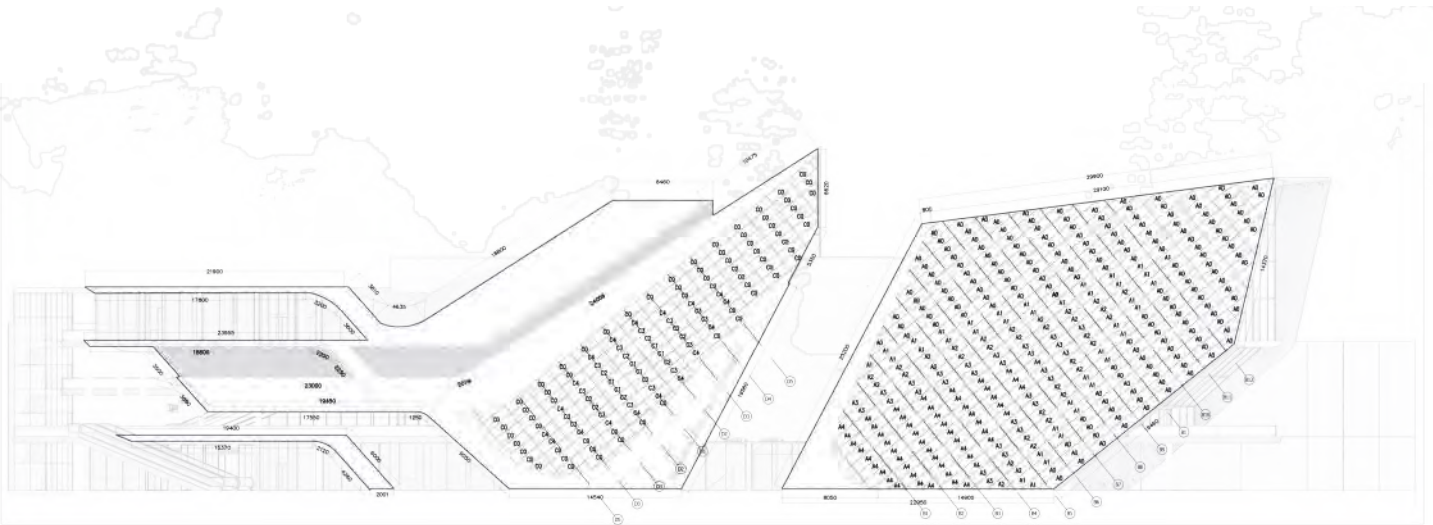
Jaringan listrik melalui panel surya difungsikan sebagai sumber listrik utama untuk ruang-ruang dengan beban listrik yang tidak terlalu besar. Selain itu, energi surya juga dapat difungsikan sebagai sumber listrik cadangan untuk membantu beban kerja genset.



Sebagai upaya menjaga keamanan dan keselamatan, radius yang digunakan dalam peletakan tangga darurat dan *hydrant box* adalah 30 meter.



HASIL RANCANGAN DETAIL ARSITEKTUR KHUSUS



A1-A4 : PANEL KEMIRINGAN 11 DERAJAT
Panjang dasar rangka a pada A : 350 mm

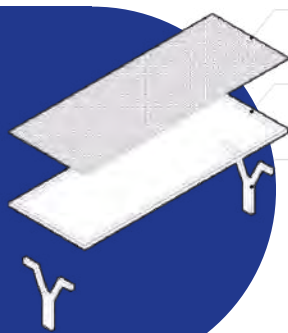
A menandakan tingkat ketinggian panjang rangka dasar yang berbeda.

$$A(x) = 350 + 50 (x)$$

B menandakan tingkat ketinggian panjang rangka dasar yang berbeda terkecuali pada A0.

$$B(y) = A(x) + 50 (y)$$

	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12
A0	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350
A1	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	1000	1050
A2	500	550	600	650	700	750	800	850	900	1000	1050	1100
A3	550	600	650	700	750	800	850	900	1000	1050	1100	1150
A4	600	650	700	750	800	850	900	950	1050	1100	1150	1200



Secondary Skin
Perforated Metal 2000x850
MM. Plat Lubang 5 MM

Komponen Rangka B
Besi Hollow 40X40

Komponen Rangka A

C0-C4 : PANEL KEMIRINGAN 0 DERAJAT
Panjang dasar rangka a pada C : 400 mm

A menandakan tingkat ketinggian panjang rangka dasar yang berbeda.

$$C(x) = 400 + 50 (x)$$

B menandakan tingkat ketinggian panjang rangka dasar yang berbeda terkecuali pada A0.

$$D(y) = C(x) + 50 (y)$$

	D1	D2	D3	D4	D5
B0	400	400	400	400	400
B1	500	550	600	650	700
B2	550	600	650	700	750
B3	600	650	700	750	800
B4	650	700	750	800	850

Fasad secondary skin memiliki peran khusus dalam bangunan, tidak hanya secara fungsional tetapi juga secara naratif. Elemen ini menyimbolkan masa depan serta kejayaan industri perfilman Indonesia, dengan bentuk susunan diamond yang merepresentasikan era keemasan tersebut. Selain itu,, secondary skin juga berfungsi sebagai penyangring panas. Susunannya yang dirancang dengan sudut berbeda memungkinkan cahaya matahari tersebar lebih merata, sehingga mengurangi penyerapan panas secara langsung pada fasad bangunan







4 BAB

EVALUASI HASIL
PERANCANGAN

HASIL EVALUASI PERANCANGAN

Dampak Positif Museum Film Terhadap Perkembangan Peradaban Islam Pada Latar Belakang

Pada tahap sebelumnya, pembahasan latar belakang belum secara eksplisit menyoroti bagaimana museum film dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan peradaban Islam di Indonesia. Setelah dilakukan evaluasi, Hal ini menjadi catatan penting karena **keberadaan museum film tidak hanya sebagai sarana edukasi sejarah perfilman, tetapi juga dapat menjadi inspirasi bagi sineas Muslim untuk menghasilkan karya-karya yang lebih berkualitas dan bermakna. Melalui museum ini, film dapat diposisikan sebagai media dakwah yang efektif mengomunikasikan nilai-nilai Islam secara kreatif.**

SEBELUM

PENTINGNYA MUSEUM PERFILMAN INDONESIA

Oleh karena itu, upaya edukasi, preservasi, dan apresiasi film dirasa penting untuk menjaga warisan budaya dan mendukung pertumbuhan ekonomi yang diharapkan dari industri perfilman Indonesia. Fakta menunjukkan bahwa tidak ada fasilitas yang sepenuhnya didedikasikan untuk mengapresiasi, mengedukasi, dan mempreservasi sejarah film nasional. Satu-satunya fasilitas arsip film di Indonesia, Sinematek Indonesia, berada dalam kondisi mengenaskan karena kurangnya kepedulian masyarakat. Untuk mengatasi hal tersebut, **pembangunan Museum Film Indonesia menjadi langkah strategis yang dapat diambil.**

Melalui pendekatan narrative arsitektur, museum berperan sebagai medium yang bercerita tentang sejarah industri film Indonesia melalui enam babak. Harapannya, museum ini tidak hanya menciptakan ketertarikan publik dengan desain yang kuat dalam merepresentasikan industri perfilman Indonesia, tetapi juga mampu mengedukasi dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya film sebagai bagian dari identitas budaya bangsa. Selain itu, museum ini akan menjadi pusat apresiasi, edukasi, dan preservasi yang dapat mendorong peningkatan ekonomi melalui perkembangan industri film di masa depan.

SESUDAH

PENTINGNYA MUSEUM PERFILMAN INDONESIA

Oleh karena itu, upaya edukasi, pelestarian, dan apresiasi terhadap film menjadi sangat penting dalam rangka menjaga warisan budaya serta mendorong pertumbuhan ekonomi yang diharapkan dari industri perfilman Indonesia. Ketidadaan fasilitas yang representatif menjadi alasan yang kuat mengenai urgensi kehadiran museum film. **Melalui pendekatan narrative arsitektur, museum berperan sebagai medium yang bercerita tentang sejarah industri film Indonesia melalui enam babak. Harapannya, museum ini tidak hanya menciptakan ketertarikan publik dengan desain yang kuat, tetapi juga mampu mengedukasi dan meningkatkan kesadaran akan pentingnya film sebagai bagian dari identitas budaya bangsa.**

Selain berfungsi sebagai sarana edukatif, museum juga berpotensi memberikan dampak positif dalam peningkatan kualitas film nasional. Jika ditinjau dari perspektif perkembangan peradaban Islam, keberadaan museum film juga dapat mendorong para sineas Muslim untuk menghasilkan karya-karya bertema religi yang lebih berkualitas, sekaligus menjadi medium strategis dalam penyebaran nilai-nilai dakwah secara kreatif dan relevan.

Menjelaskan Unsur Sensualitas Yang Disaring Oleh Nilai Islam

Pada tahap sebelumnya, nilai kesesuaian konten (seksualitas) belum dijelaskan secara detail, sehingga menimbulkan ambiguitas mengenai bentuk dan batasan nilai tersebut dalam konteks museum. Setelah melalui proses revisi, aspek ini kini dijabarkan lebih mendalam dengan penekanan khusus pada konteks konten yang ditampilkan di dalam museum. Penjelasan ini difokuskan untuk memastikan bahwa narasi dan visualisasi yang dihadirkan tetap sejalan dengan nilai-nilai moral dan budaya yang berlaku, termasuk norma Islam. Dengan penajaman ini, kurasi isi museum menjadi lebih terarah dan bertanggung jawab, tanpa mengesampingkan fungsi edukatif dan estetik dari media film yang ditampilkan.

SEBELUM

ISLAMIC VALUES.

Setelah menemukan beberapa keywords dari hasil analisis cerita, **keywords yang kurang sesuai dengan nilai Islam disaring. Keywords yang disaring adalah sensualitas karena unsur sensualitas berlebihan dirasa tidak sejalan dengan nilai Islam.**

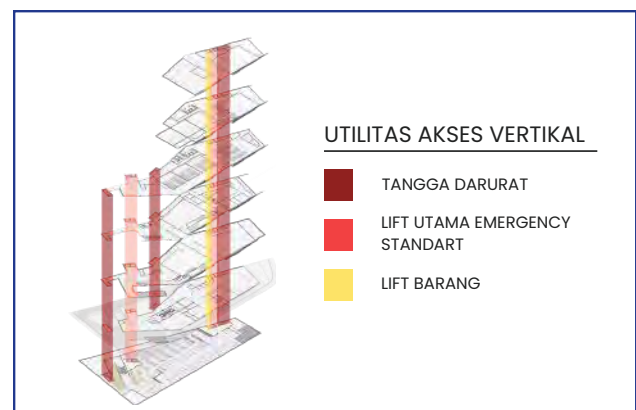
SESUDAH

ISLAMIC VALUES.

Setelah diperoleh beberapa kata kunci dari hasil analisis naratif, dilakukan proses penyaringan terhadap kata kunci yang tidak sejalan dengan nilai-nilai Islam. **Kata kunci yang disaring, antara lain, berkaitan dengan unsur sensualitas khususnya dalam bentuk konten visual seperti poster yang mengarah pada pornografi, maupun adegan film yang menampilkan unsur berlebihan atau eksplisit.** Oleh karena itu, konten-konten tersebut tidak ditampilkan dalam kurasi dan penyajian materi di dalam museum.

Menambahkan Skema Akses Vertikal Pada Bangunan

Penambahan skema akses vertikal pada bangunan berfungsi untuk memperjelas struktur sirkulasi antar lantai, sehingga alur pergerakan manusia di dalam bangunan dapat terbaca dengan lebih baik. Dengan menyertakan skema ini, informasi mengenai bagaimana ruang-ruang saling terhubung secara vertikal menjadi lebih informatif dan mudah dipahami, serta mendukung narasi atau konsep desain bangunan secara keseluruhan.



HASIL EVALUASI PERANCANGAN

Mengganti Judul Pada Kop Menjadi Sesuai dengan Judul Perancangan.

SEBELUM



SESUDAH



Mengganti judul perancangan pada KOP gambar dilakukan untuk menghindari kerancuan informasi dan memastikan kesesuaian antara judul, isi perancangan, dan konteks yang disampaikan, sehingga mempermudah bagi pembaca atau peninjau.

Menambahkan Fasilitas Mini Shooting Studio di Lt.1

Penambahan ruang studio mini bertujuan untuk memberikan pengalaman edukatif bagi pengunjung, di mana mereka dapat mempelajari dan memahami secara langsung proses produksi film, khususnya tahapan shooting. Ruang ini dirancang menyerupai set film sederhana lengkap dengan peralatan dasar seperti kamera, pencahayaan, dan tata letak set, sehingga pengunjung tidak hanya melihat, tetapi juga dapat merasakan atmosfer di balik layar.

SEBELUM



SESUDAH



Mengganti Warna Cat Pameran Sequence 3

Warna cat menjadi lebih terang agar unsur narasinya bisa sedikit lebih terhubung dengan pameran berikutnya.

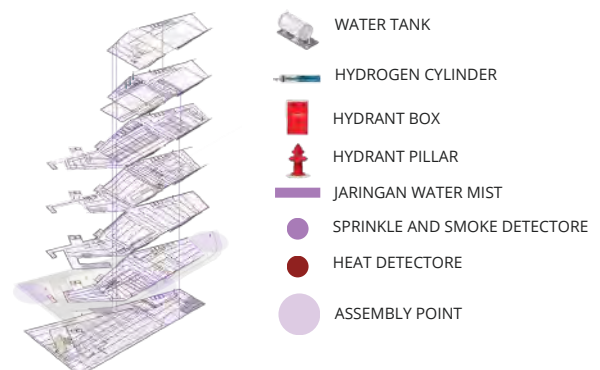
SEBELUM



SESUDAH



Menambahkan Heat Detector Pada Utilitas Kebakaran





5 BAB

PENUTUP



KESIMPULAN

Industri Perfilman Indonesia Telah Berlangsung Selama Hampir Satu Abad. Sayangnya, Lamanya sejarah serta besarnya kontribusi terhadap Industri Perfilman Indonesia **tidak sebanding dengan fasilitas dan apresiasi yang di berikan.** Oleh karena itu, **dibutuhkan fasilitas yang bertujuan sebagai wadah apresiasi, preservasi dan edukasi tentang perfilman Indonesia. Serta Medium penceritaan sejarah perjalanan industri film indonesia sekaligus monumen bagi industri film.** Harapannya, hal ini dapat menciptakan ketertarikan dan minat yang lebih besar lagi terhadap industri perfilman Indonesia. Selain itu, museum ini diharapkan dapat menginspirasi generasi muda untuk terus berkarya dan dapat belajar dari sejarah yang ada.

Isu tersebut kemudian dapat dijawab melalui **perancangan museum perfilman Indonesia.** dimana museum didedikasikan untuk mengapresiasi, mengedukasi, dan mempreservasi sejarah film nasional. **Melalui pendekatan narrative arsitektur dengan strategi yang menggunakan intangible metaphor dan spatial narrative,** museum berperan sebagai medium yang bercerita tentang sejarah industri film Indonesia. **Sejarah tersebut akan dikemas didalam cerita Perjalanan Enam Babak Perfilman Indonesia yang terinspirasi dari buku garin nugroho yang berjudul krisis dan paradoks film indonesia.** Dalam buku tersebut, perjalanan perfilman Indonesia dimulai dari **tahun 1900 hingga era modern saat ini.**

Museum ini nantinya akan dibangun diatas lahan seluas 4000 m2 dan berlokasi di Jalan Kramat Raya, RT.4/RW.2, Kramat, Senen, RT.4/RW.2, Kramat, Jakarta Pusat (Bekas Gedung Bioskop Legendaris : Grand Theater Senen). Project Indonesia National Film Museum ini merupakan museum regional tipe A. Museum ini didukung dengan fasilitas seperti, Pameran tetap dan Temporer, Auditorium, Ruang Preservasi dan Transit, Kantor Administrasi, Toko Cinderamata, Cafe dan Pujasera, Bioskop, Perpustakaan Film, dan Ruang Workshop Film.

Melalui pendekatan arsitektur naratif, museum ini menggunakan sebuah konsep yang diberi nama the lens of time, dimana konsep ini mempunyai 3 keywords utama yaitu :

Building as a Film : Museum dirancang untuk dapat dinikmati sebagai sebuah babak dari film yang merefleksikan narasi dan terhubung secara emosional dengan Sejarah Industri Perfilman Indonesia

User as an Actor : Ruang dalam museum dirancang agar pengunjung memiliki peran aktif dalam cerita sejarah perfilman Indonesia melalui pembabakan ruang

Islamic Value Ihsan : Ihsan berarti membuat rancangan sebaik-baiknya bagi manusia maupun lingkungan. Sehingga desain sangat amat mempertimbangkan aspek *educational value* dan ramah lingkungan.

Dalam proses perancangannya, digunakan **analisis naratif** untuk mentransformasikan perjalanan sejarah perfilman Indonesia ke dalam bentuk arsitektur. Narasi ini menjadi dasar dalam pembentukan konsep, di mana bentuk bangunan dan urutan ruang **dirancang berdasarkan enam babak penting dalam sejarah film Indonesia.** Konsep ini menjadikan **cerita sebagai pengaruh utama** dalam menciptakan pengalaman ruang.

Melalui konsep **building as a film**, bentuk bangunan diwujudkan sebagai **metafora intangible dari grafik emosi di setiap babak perjalanan film.** Teknik layering diterapkan dengan mengadaptasi bentuk kamera film, memperkaya makna simbolis bangunan. Sementara itu, konsep **user as an actor** diwujudkan **lewat ruang-ruang yang dirancang untuk melibatkan pengunjung dalam alur cerita,** baik melalui suasana, material, maupun pameran interaktif. **Konsep ihsan** juga hadir melalui elemen **desain yang tidak hanya estetis, tapi juga ramah lingkungan,** seperti penggunaan perforated metal pada secondary skin yang membantu mengurangi panas bangunan.

Melalui hasil tersebut, maka perancangan museum film menjadi penting karena menjawab kebutuhan akan ruang yang dapat mengapresiasi dan merawat sejarah perfilman nasional, di tengah tumbuhnya industri film sebagai bagian dari ekonomi kreatif. Museum ini tidak hanya menyimpan memori kolektif, tapi juga menjadi sarana edukatif dan inspiratif yang mendukung keberlanjutan ekosistem perfilman Indonesia.

Dalam merancang Indonesia National Film Museum, salah satu hal yang paling mendasar namun sering luput diperhatikan adalah pentingnya pendalaman aspek naratif dan kuratorial dalam pengolahan ruang. Museum ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan artefak atau dokumentasi sejarah, tetapi juga sebagai medium penyampai cerita yang kompleks, yang merepresentasikan perjalanan panjang perfilman Indonesia. Oleh karena itu, pendekatan naratif dalam arsitektur museum perlu dirancang secara matang, agar mampu membangun pengalaman ruang yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menggugah emosi dan memori kolektif pengunjung.

Untuk mendukung hal tersebut, **disarankan agar proses perancangan tidak hanya berangkat dari sudut pandang arsitektur semata, melainkan melibatkan kolaborasi lintas disiplin ilmu.** Keterlibatan ahli sejarah film dan kajian budaya diperlukan untuk memastikan akurasi dan sensitivitas narasi yang dibangun. Kurator dan praktisi museologi berperan dalam merancang alur cerita ruang dan pengalaman pameran yang komunikatif. Di sisi lain, kontribusi dari bidang psikologi lingkungan dan studi perilaku pengunjung dapat membantu dalam menciptakan ruang-ruang yang mampu mengarahkan persepsi, membangun keterlibatan emosional, dan mengoptimalkan interaksi antara pengunjung dengan konten pameran.

Dengan pendekatan yang kolaboratif dan lintas disiplin, perancangan Indonesia National Film Museum diharapkan tidak hanya menciptakan sebuah bangunan dengan nilai estetis dan fungsional, tetapi juga menghadirkan ruang naratif yang reflektif, edukatif, dan relevan secara kultural. Museum ini idealnya mampu menjadi ruang pertemuan antara masa lalu dan masa kini, serta menjadi medium yang mendorong diskusi kritis dan apresiasi terhadap perkembangan sinema nasional.

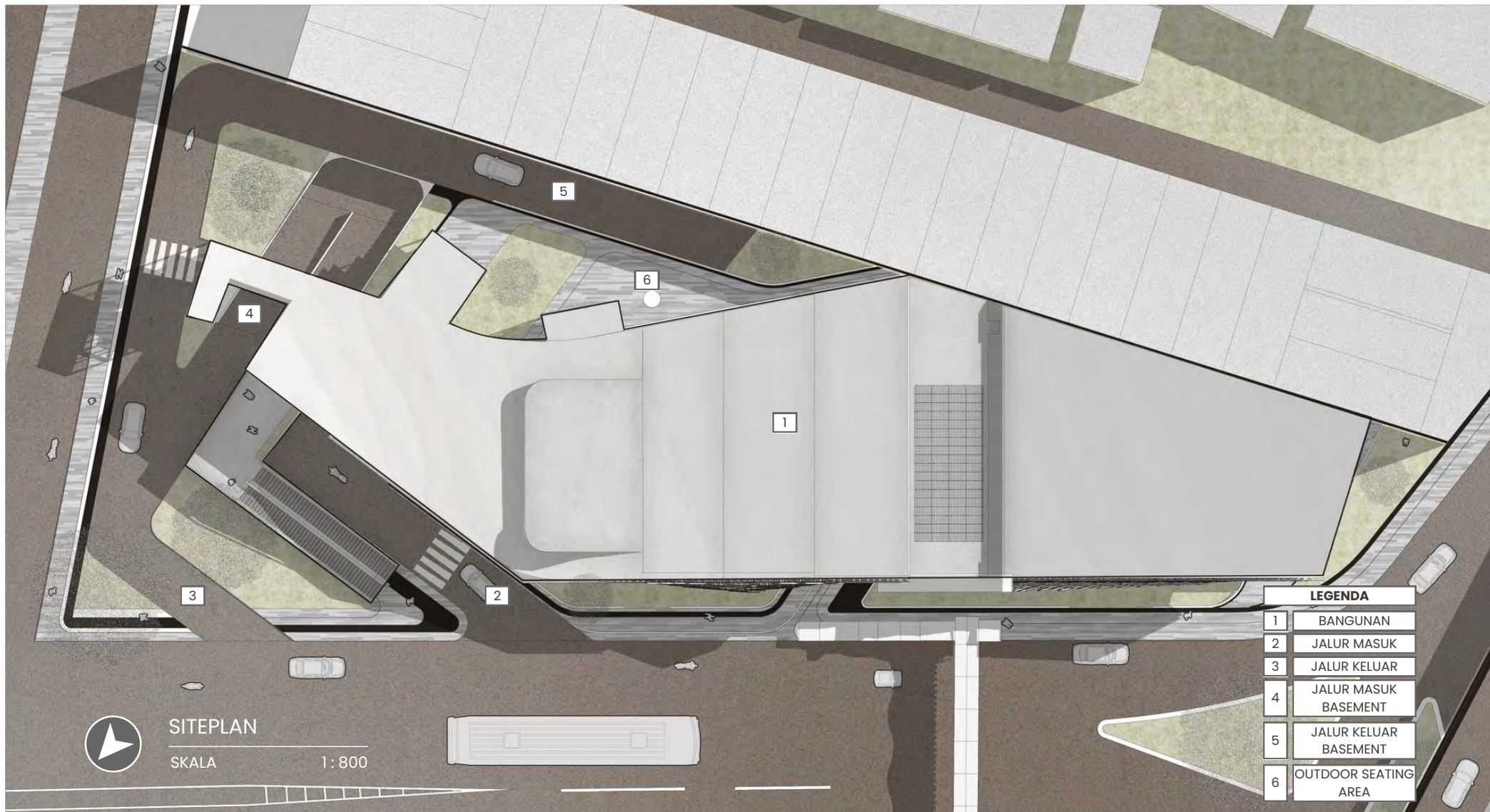
DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. C. A. Pambudi, "Sejarah dan perkembangan perfilman," dalam Sejarah dan Perkembangan Perfilman, Yakobus Christian Ardy Pambudi, 06.01.12452, 2024, hal. 10-11.
- [2] LPEM FEB UI, "Press Release: Dampak Ekonomi Industri Layar di Indonesia – sebuah peluang," LPEM.org, 2 Februari 2024. Tersedia : <https://lpem.org/press-release-the-economic-impact-of-the-screen-industry-in-indonesia-an-opportunity/> [Diakses tanggal 30 Agustus 2024]
- [3] Iskandar, N., "Wajah Perfilman Nasional di Hari Film Nasional," BPI.or.id, 23 Februari 2023. Tersedia : https://www.bpi.or.id/artikel-27-Wajah_Perfilman_Nasional_di_hari_film_nasional.html [Diakses tanggal 2 September 2024]
- [4] Panjimas, "Kenapa kita harus belajar sejarah," Panjimas.com, 20 Januari 2018. Tersedia: <https://www.panjimas.com/uncategorized/2018/01/20/kenapa-kita-harus-belajar-sejarah/>. [Diakses tanggal 2 September 2024]
- [5] Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang museum, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia, 2017.
- [6] Peraturan Daerah Provinsi DKI JAKARTA Nomor 1 Tahun 2014 Tentang Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi
- [7] Psarra, Sophia. Architecture and Narrative: The Formation of Space and Cultural Meaning. London: Routledge, 2009.
- [8] Grütter, Jörg Kurt. Basic of Perception. Berlin: Springer, 2014.
- [9] Tissink, Fieke E., Narrative Driven Design : Roles of Narratives for Designing The Built Environment, TU Delft, 2016
- [10] A. Bica, Storytelling Architecture. Toronto: Ryerson University, 2016. Hal. 36-60
- [11] Clarke, Amanda, Spatial Experience Narrative and Architecture, Byera Hadley Report, 2012. Hal. 14-18
- [12] Anthony, C. Poetics of Architecture: Theory of Design. New York: John Wiley & Sons, 1992.
- [13] Ayiran, Nezih. "The Role of Metaphors in the Formation of Architectural Identity." Architectural Theory Journal, vol. 24, no. 3, 2018, hlm. 215-230.

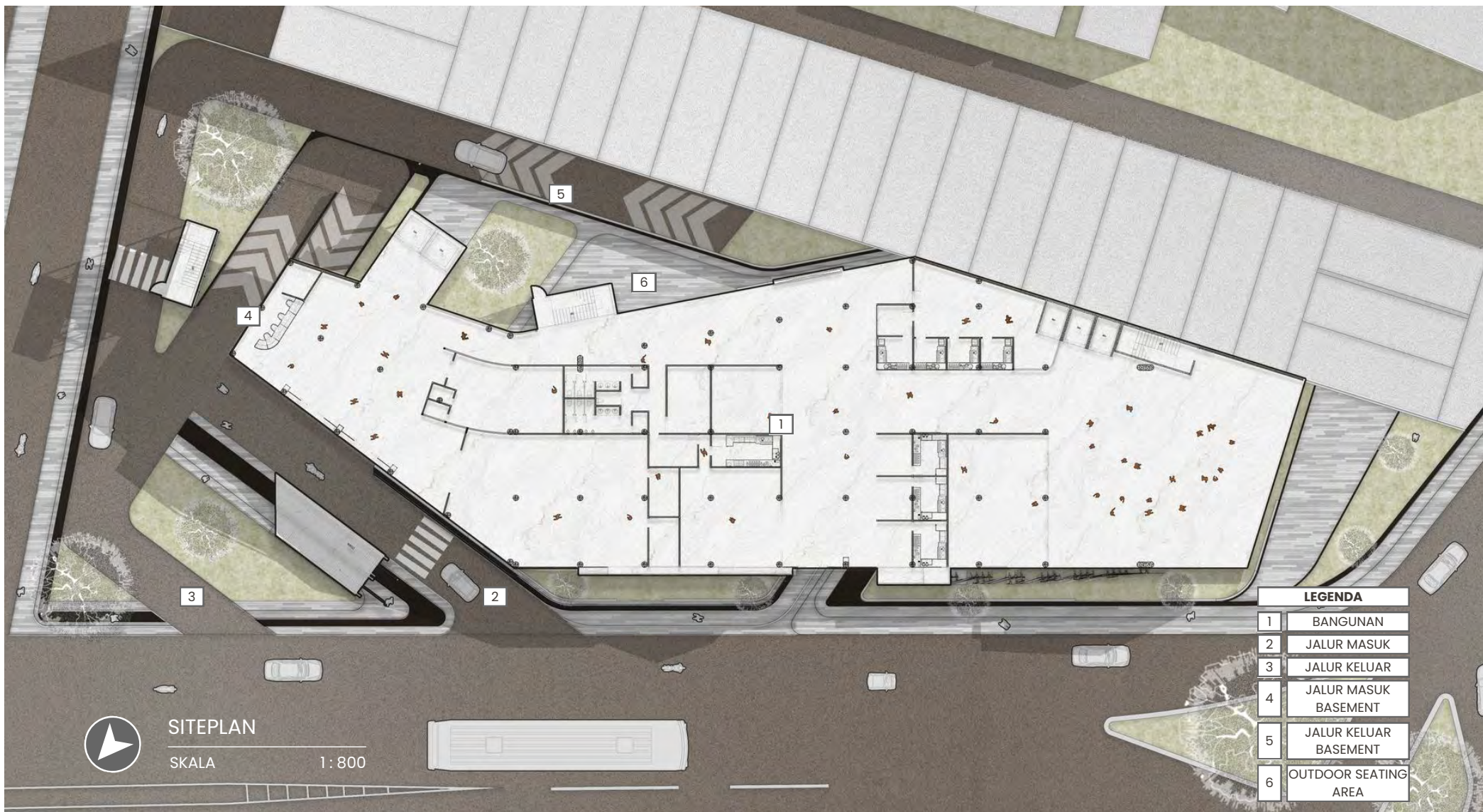


A photograph of a modern building's interior courtyard. The building features multiple levels with balconies and large glass windows. A large, bright yellow banner is overlaid on the right side of the image, containing the word 'LAMPIRAN' in white, bold, sans-serif capital letters. In the foreground, there is a small tree on the left and a tall, white, curved architectural element on the right. The background shows a palm tree and a clear blue sky.

LAMPIRAN



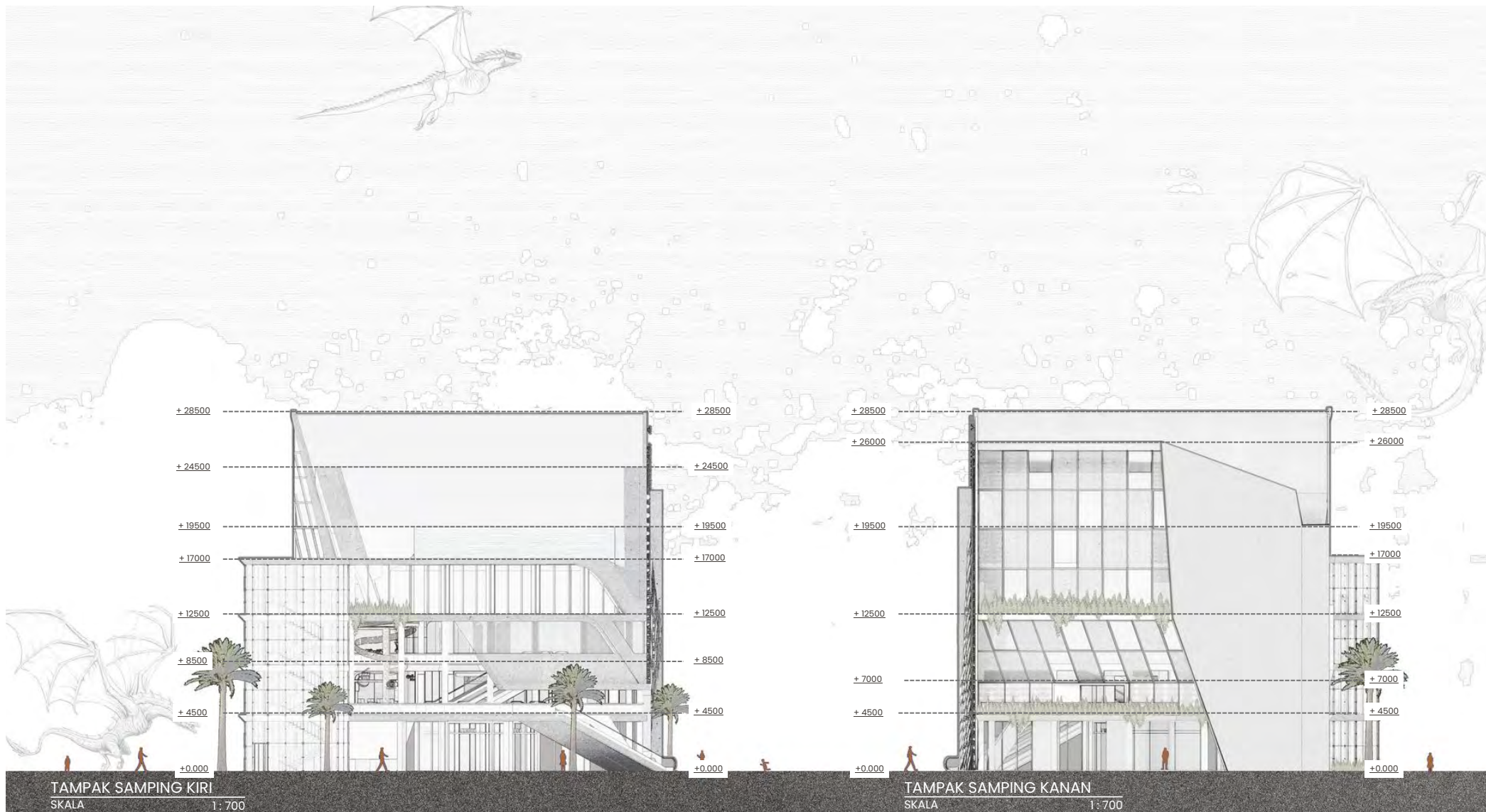
 ARSITEKTUR UINMALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		001 050
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	SITE PLAN		
	LOKASI PERANCANGAN JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	001	1 : 800	



 ARSITEKTUR UINMALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		002 050
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	LAYOUT PLAN		
	LOKASI PERANCANGAN JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	002	1 : 800	



TAMPAK BELAKANG					
 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		004
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	TAMPAK BELAKANG		
	LOKASI PERANCANGAN JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	004	1 : 700	050



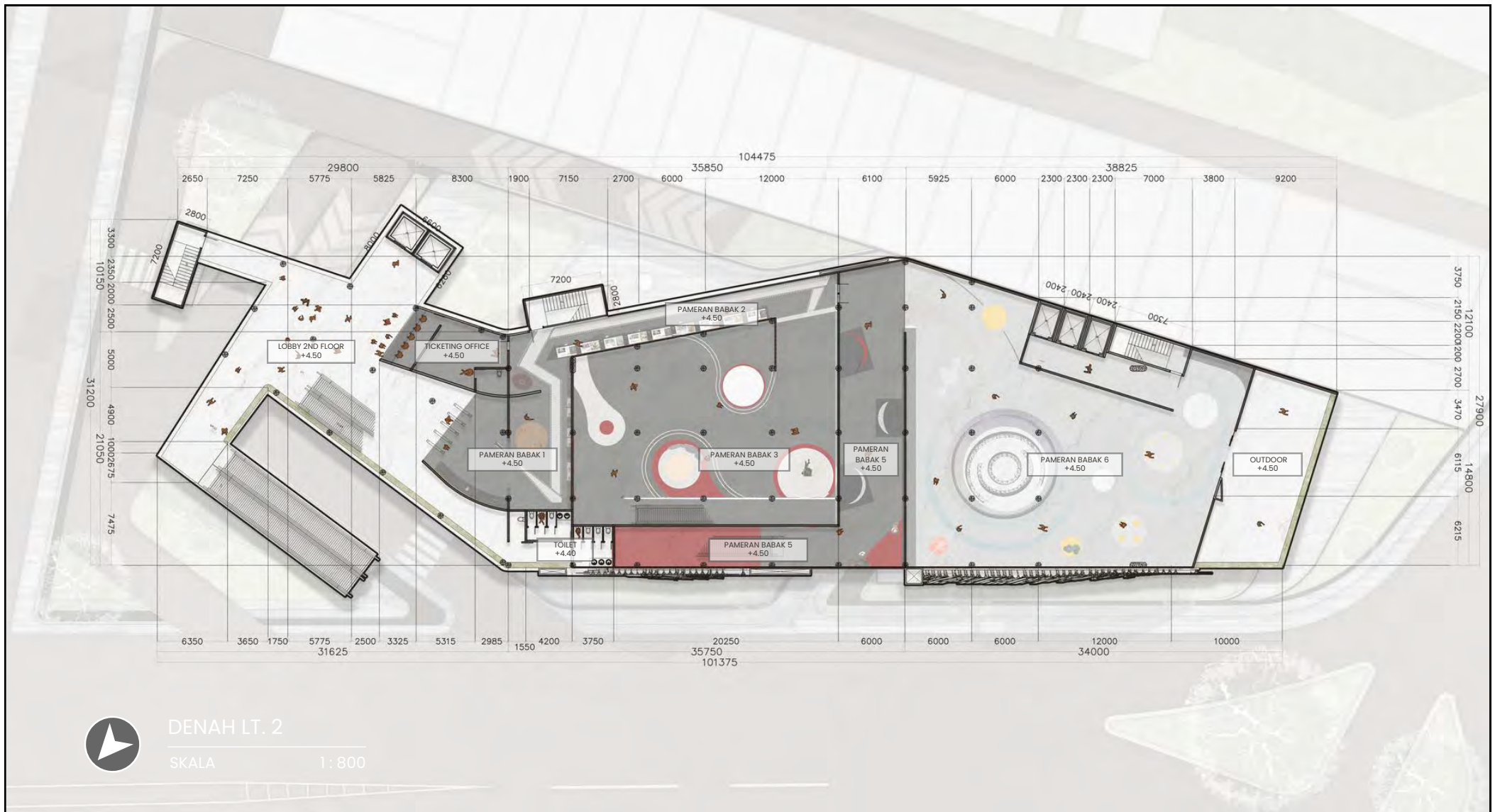
 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		005 050
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	TAMPAK SAMPING		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	005	1 ; 800	
JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA					



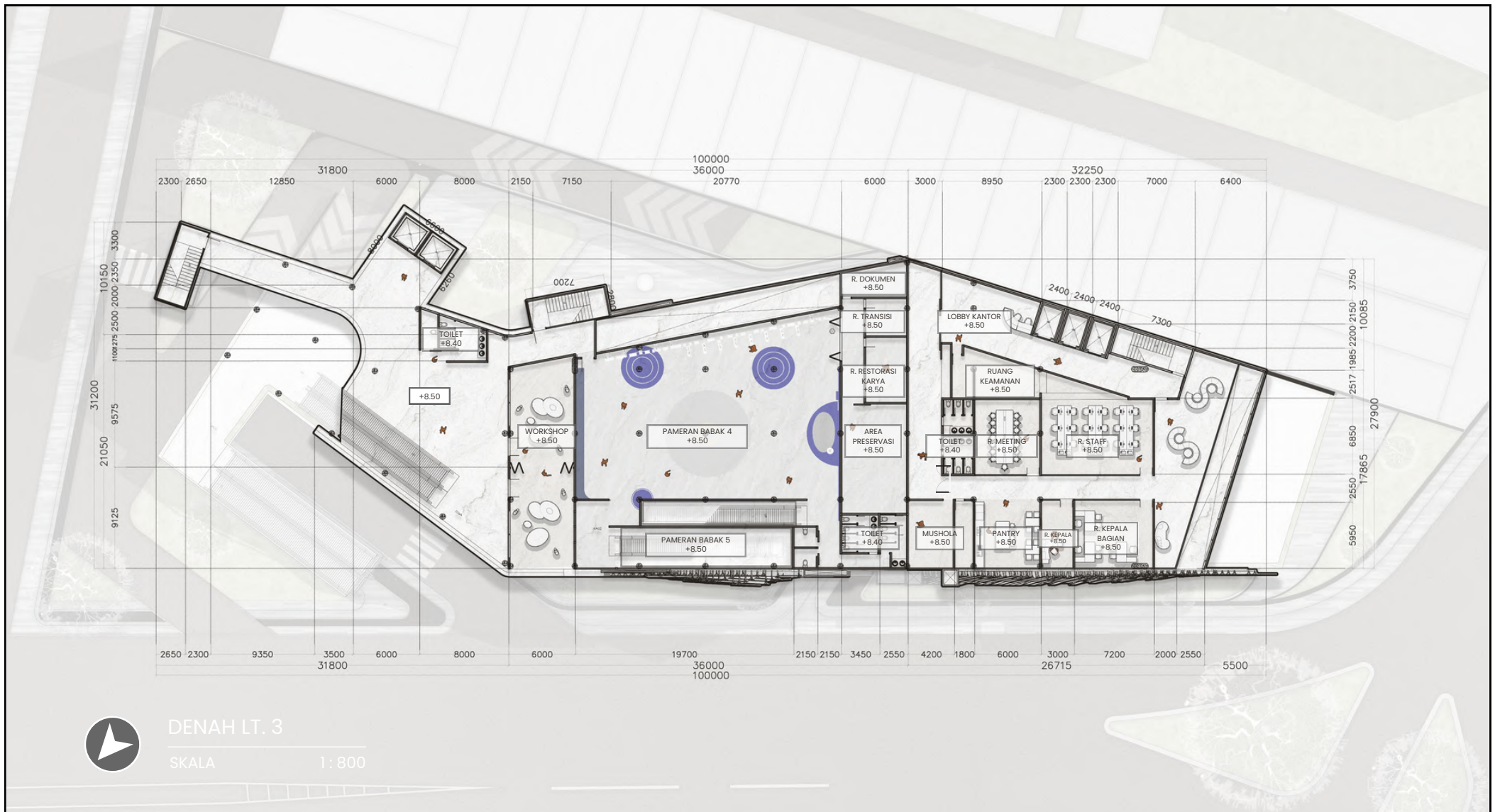
TAMPAK SAMPING KIRI KAWASAN					
SKALA 1 : 700					
 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		006
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	TAMPAK KAWASAN		
	LOKASI PERANCANGAN JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	006	1 ;1000	



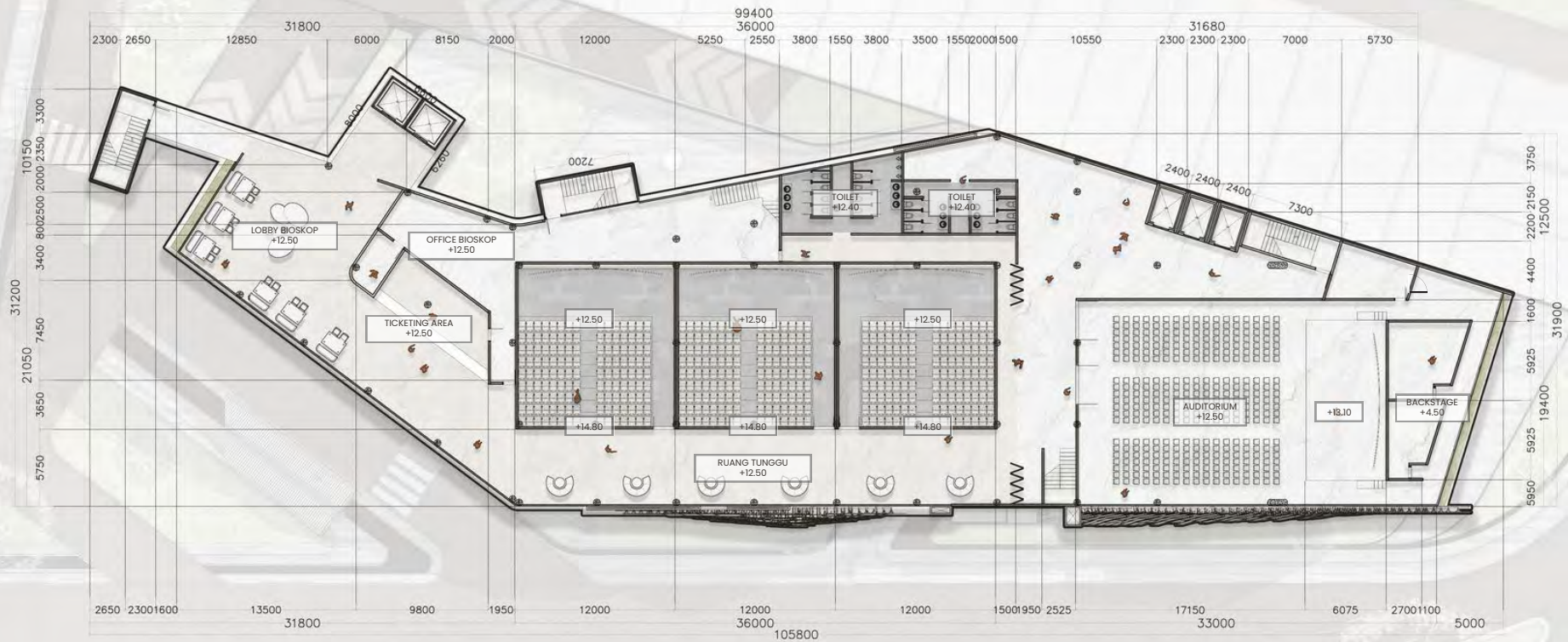
 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		007 <
--	-------------------	------	--------------	--	--



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		008
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	DENAH LANTAI 2		
	LOKASI PERANCANGAN JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	008	1 : 800	



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		009
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	DENAH LANTAI 3		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	009	1 : 800	



DENAH LT. 4

SKALA 1 : 800



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL PERANCANGAN

*STORYTELLING THE CHRONICLES OF
INDONESIAN CINEMA THROUGH
ARCHITECTURE*

LOKASI PERANCANGAN

JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT,
KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA

NAMA

MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI
RAYANJANI

DOSEN PEMBIMBING 1

DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T.

DOSEN PEMBIMBING 2

DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.

JUDUL GAMBAR

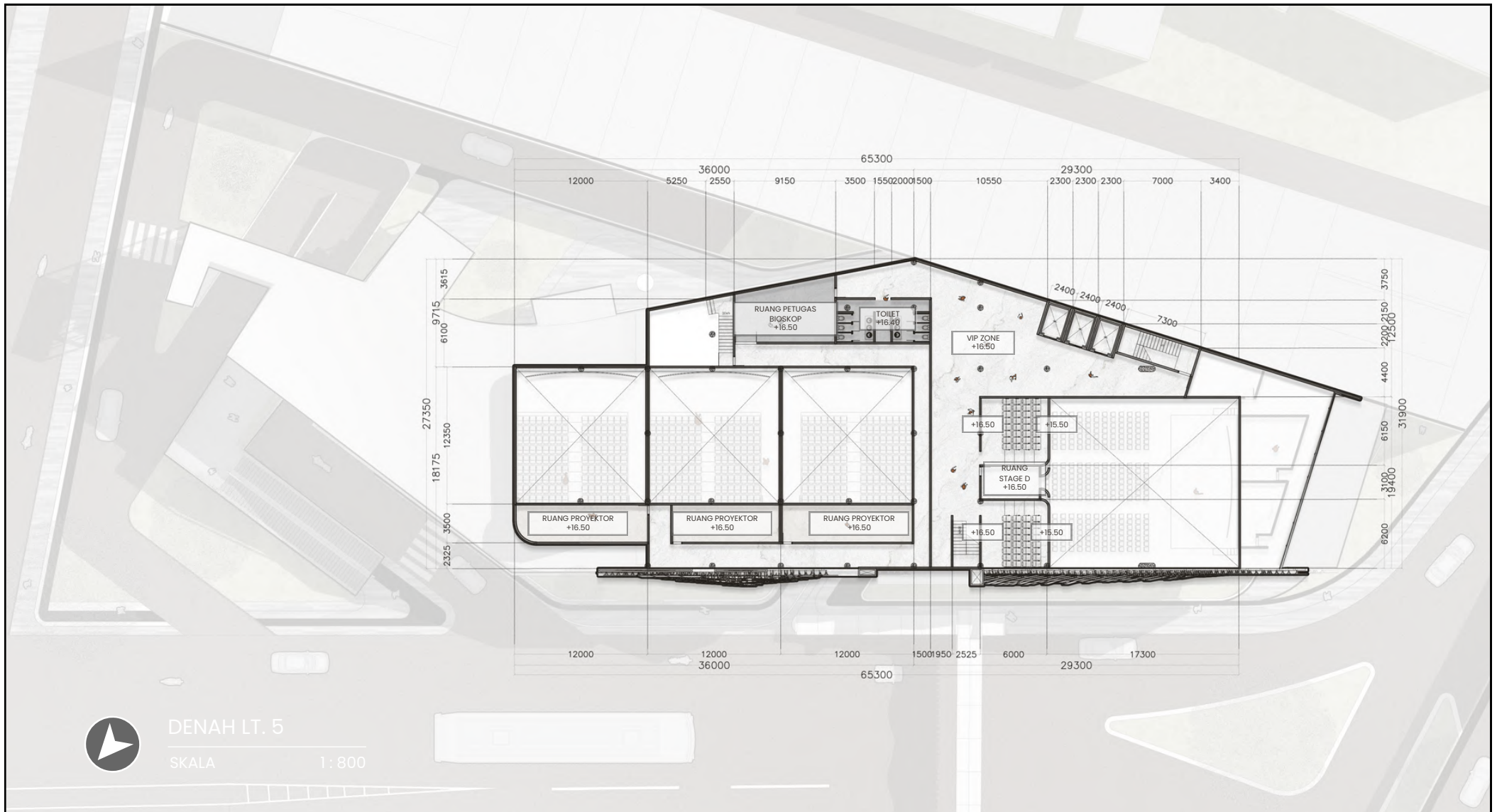
DENAH LANTAI 4

010

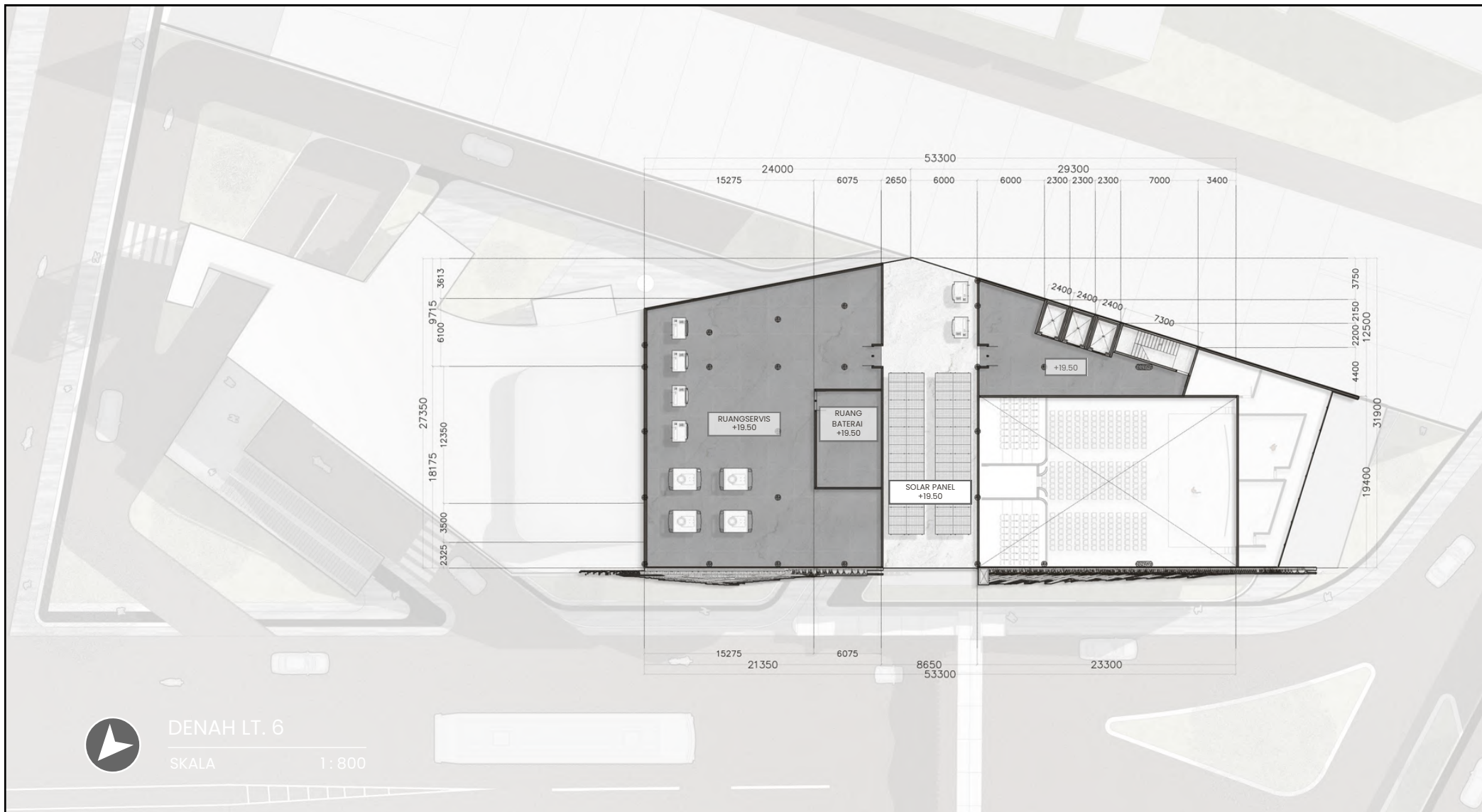
1 : 800

010

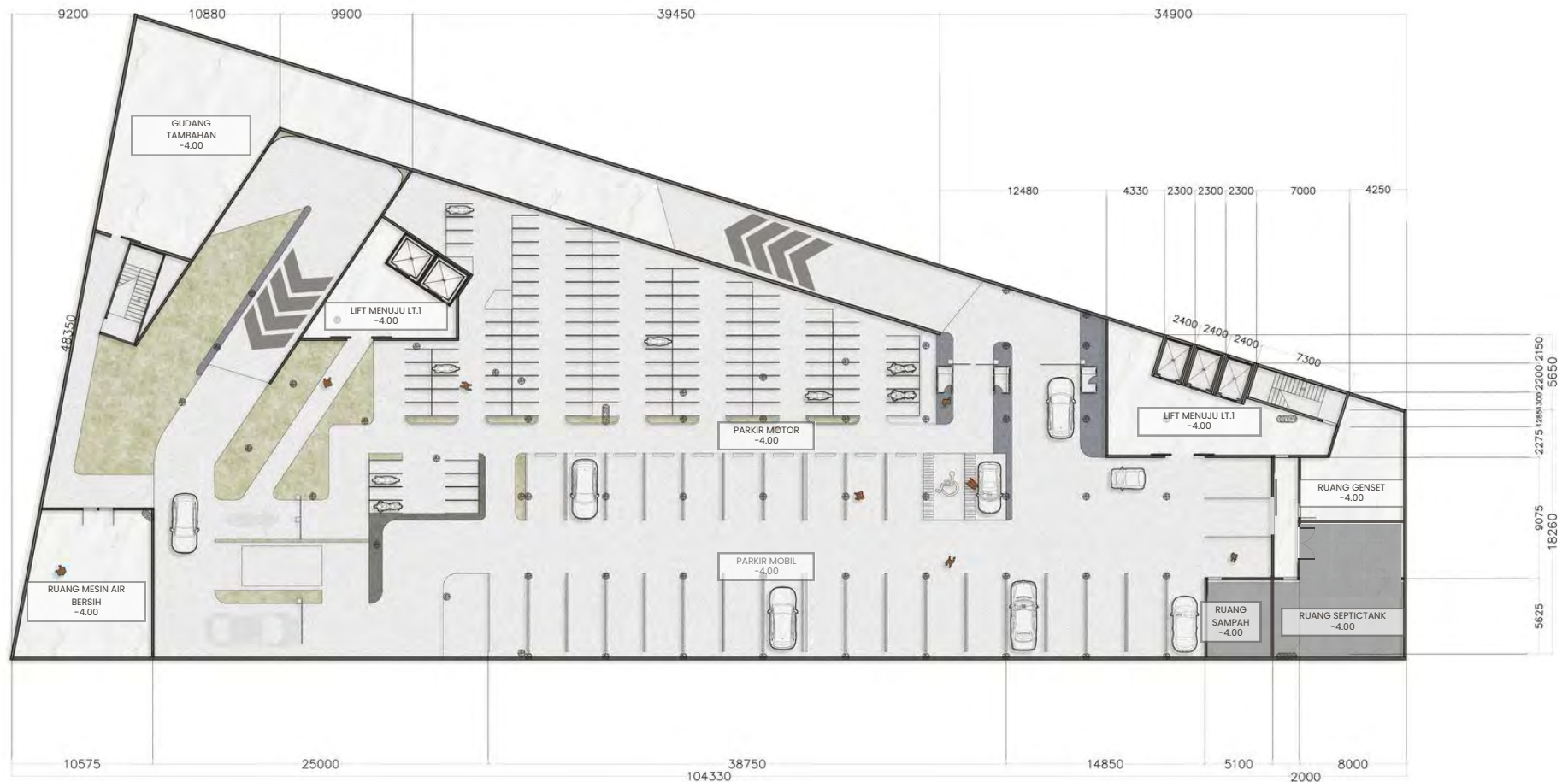
050



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		011
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	DENAH LANTAI 5		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	011	1 : 800	050



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		012 050
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	DENAH LANTAI 6		
	LOKASI PERANCANGAN JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	012	1 : 800	



DENAH BASEMENT

SKALA 1 : 800



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL PERANCANGAN

*STORYTELLING THE CHRONICLES OF
INDONESIAN CINEMA THROUGH
ARCHITECTURE*

LOKASI PERANCANGAN

JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT,
KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA

NAMA

MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI
RAYANJANI

DOSEN PEMBIMBING 1

DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T.

DOSEN PEMBIMBING 2

DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.

JUDUL GAMBAR

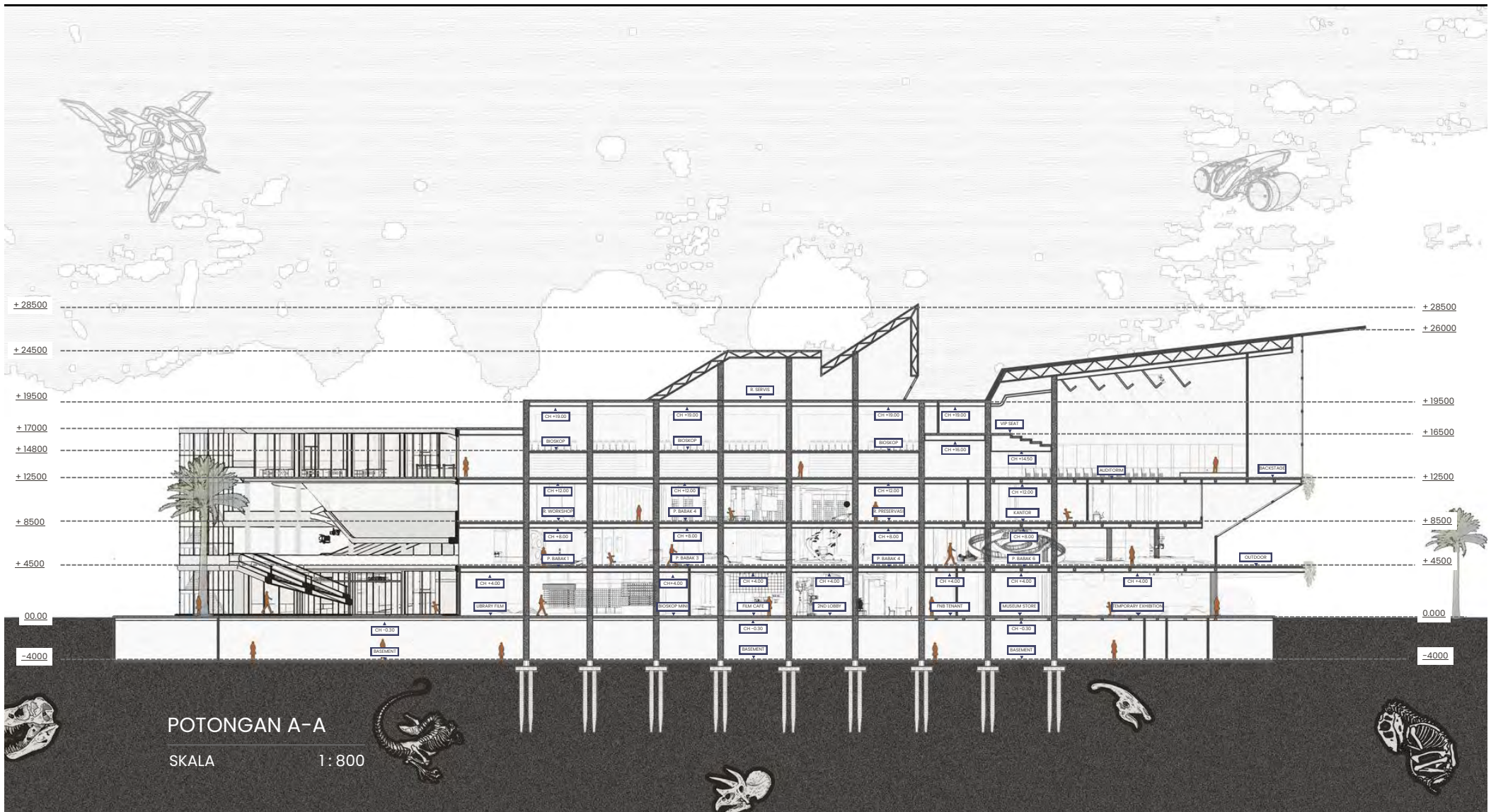
DENAH BASMENT

013

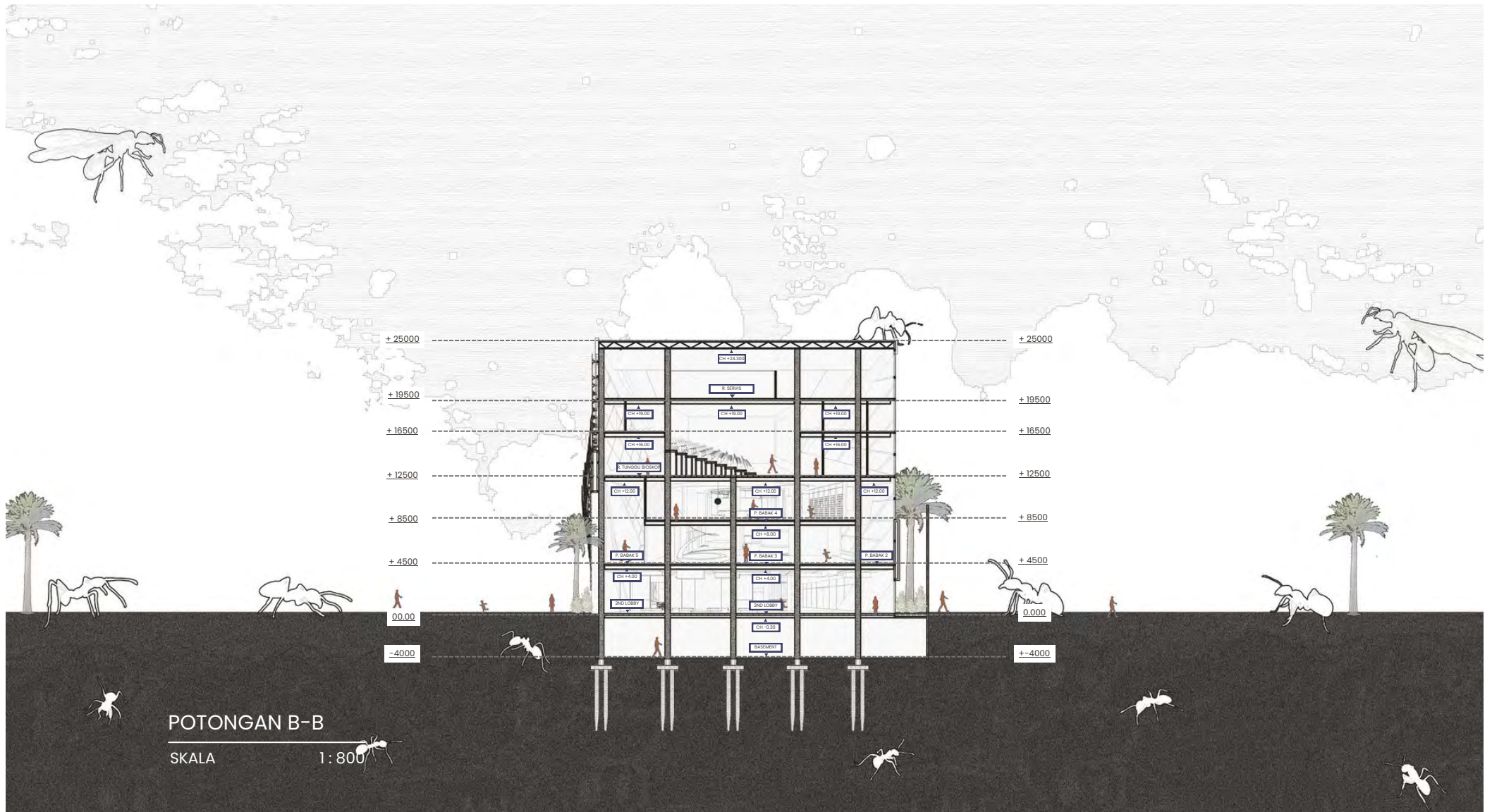
1 : 800

013

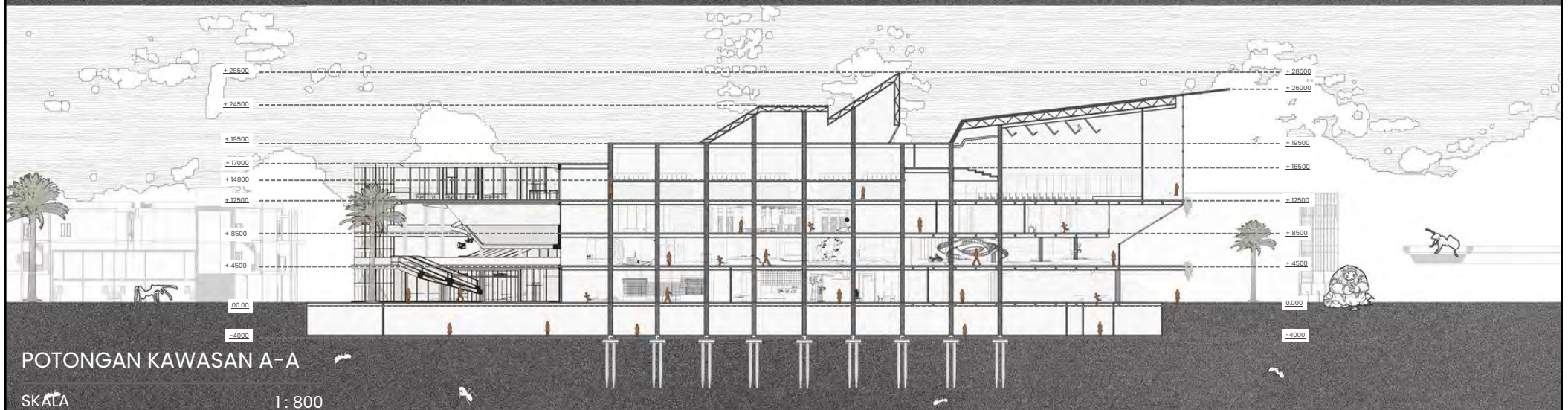
050



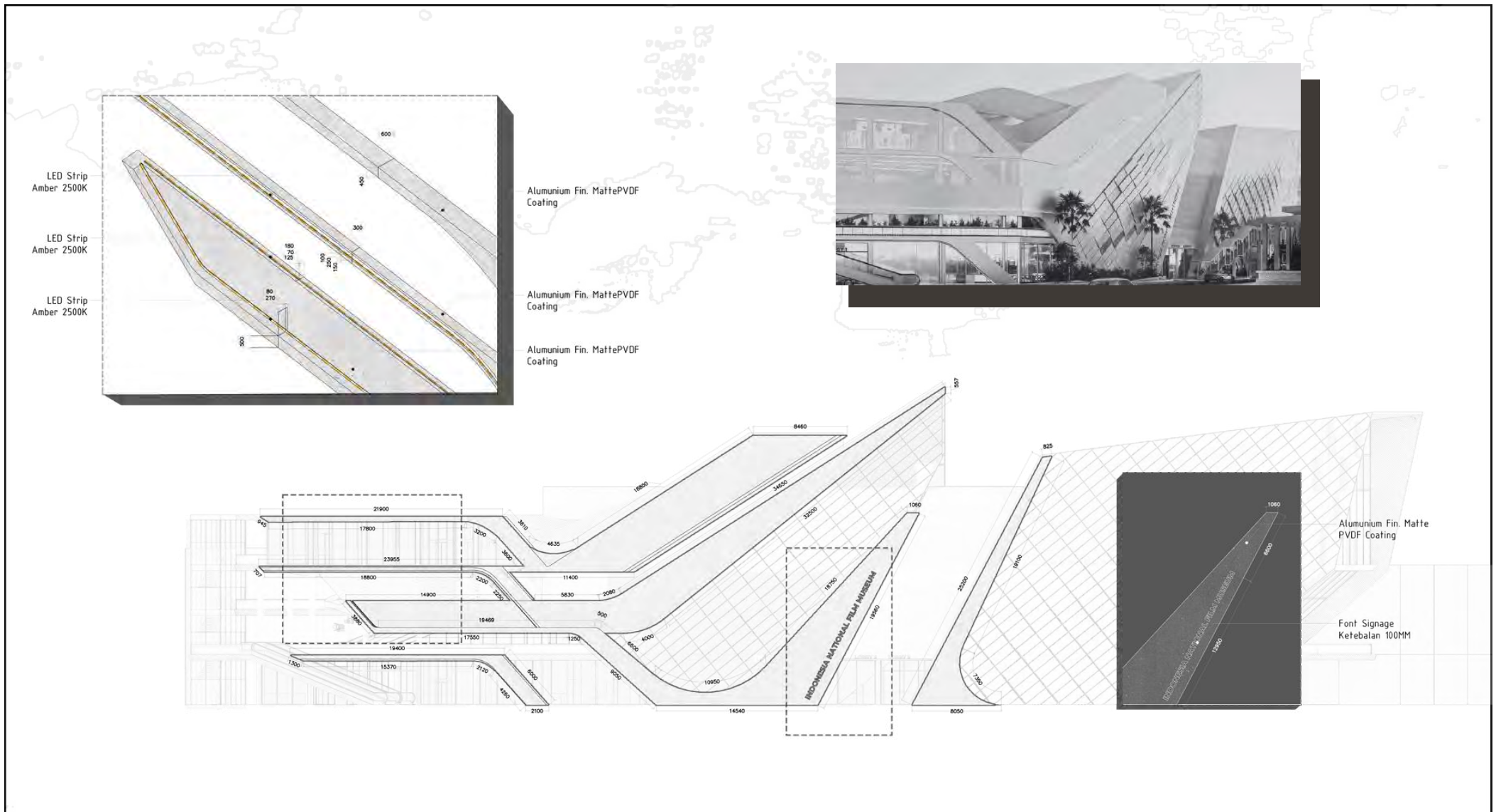
 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		014 050
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	DENAH BASMENT		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	014	1 : 800	
JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA					



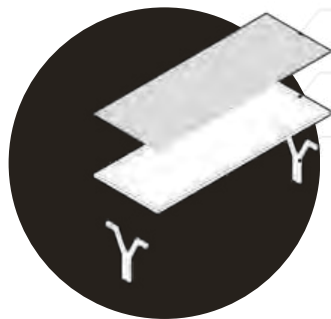
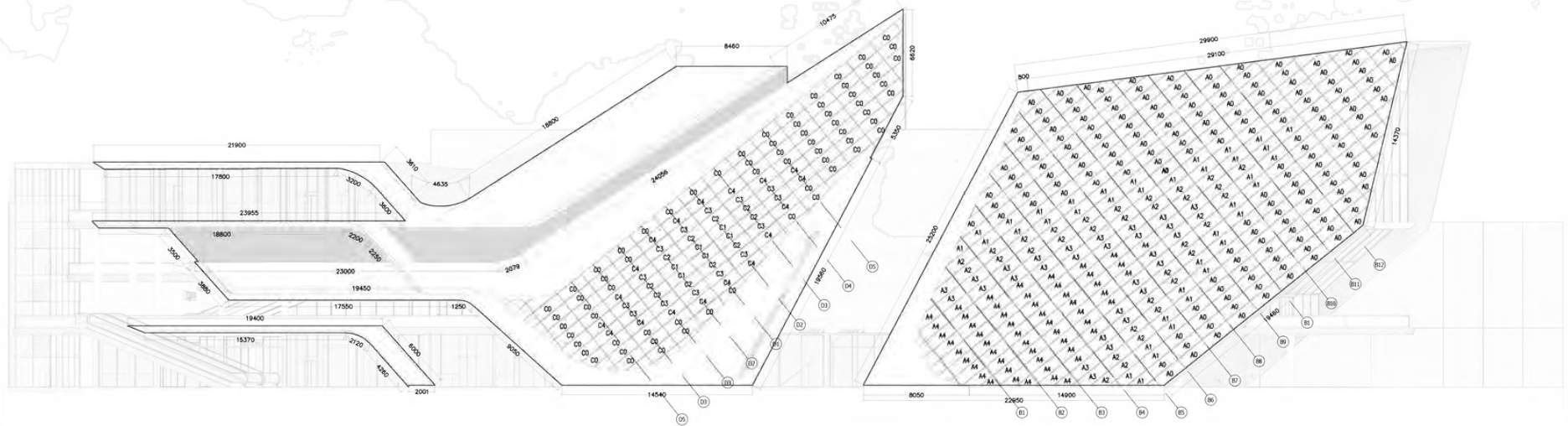
 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		015 050
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	DENAH BASMENT		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	015	1 : 800	
JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA					



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		016 050
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	POTONGAN KAWASAN		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	016	1:1000	
JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA					



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		017 050
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	DETAIL ARSITEKTUR 1		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	017	1 : 800	
JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA					



Secondary Skin
Perforated Metal 2000x850
MM, Plat Lubang 5 MM

Komponen Rangka B
Besi Hollow 40X60

Komponen Rangka A

A1-A4 : PANEL KEMIRINGAN 11 DERAJAT

Panjang dasar rangka a pada A : 350 mm

A menandakan tingkat ketinggian panjang
rangka dasar yang berbeda.

$$A(x) = 350 + 50 (x)$$

	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12
A0	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350
A1	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	1000	1050
A2	500	550	600	650	700	750	800	850	900	1000	1050	1100
A3	550	600	650	700	750	800	850	900	1000	1050	1100	1150
A4	600	650	700	750	800	850	900	950	1050	1100	1150	1200

B menandakan tingkat ketinggian panjang
rangka dasar yang berbeda terkecuali pada A0.

$$B(y) = A(x) + 50 (y)$$

C0-C4 : PANEL KEMIRINGAN 0 DERAJAT

Panjang dasar rangka a pada C : 400 mm

A menandakan tingkat ketinggian panjang
rangka dasar yang berbeda.

$$C(x) = 400 + 50 (x)$$

	D1	D2	D3	D4	D5
C0	400	400	400	400	400
C1	500	550	600	650	700
C2	550	600	650	700	750
C3	600	650	700	750	800
C4	650	700	750	800	850

B menandakan tingkat ketinggian panjang
rangka dasar yang berbeda terkecuali pada A0.

$$D(y) = C(x) + 50 (y)$$



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL PERANCANGAN

STORYTELLING THE CHRONICLES OF
INDONESIAN CINEMA THROUGH
ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT,
KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA

NAMA

MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI
RAYANJANI

DOSEN PEMBIMBING 1

DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T.

DOSEN PEMBIMBING 2

DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.

JUDUL GAMBAR

DETAIL ARSITEKTUR 2

018

1 : 800

018

050



HARDSCAPE

Perkerasan

- Long Paving Texture
- Black Paving
- LED Installed Outdoor



Pola elemen perkerasan mengarah menuju bangunan, membentuk aspek naratif yang mengarahkan dan menyambut pengunjung

HARDSCAPE

Aksen

Outdoor Bench - Serralunga Pinebach



Hi-Glo and Low-Glow Area light

Untuk menyesuaikan suasana bangunan, elemen lanskap dirancang dengan futuristik



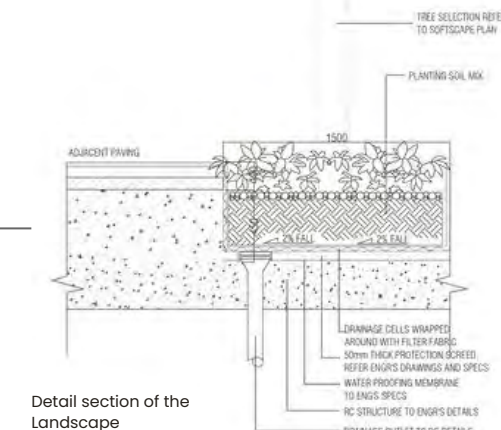
Lee Kwan Yew

Asian Palm

Kersen Tree

Boxwood

Rosemary



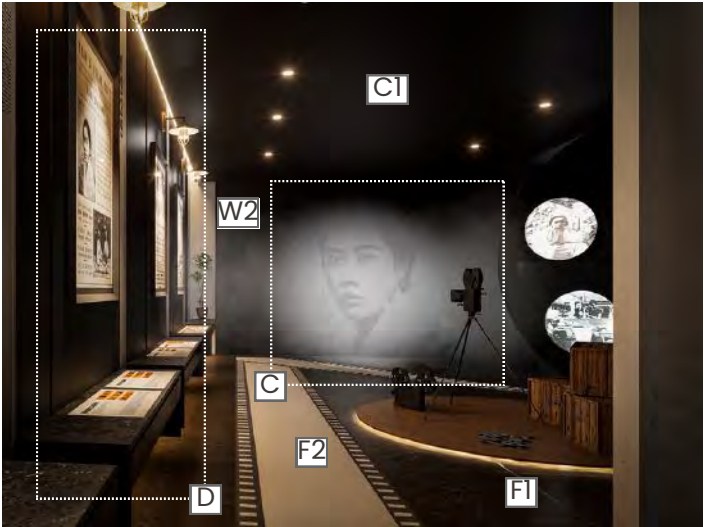
Detail section of the Landscape

 ARSITEKTUR UINMALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		019 050
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	DETAIL LANSKAP		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	019	1 : 800	
JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA					



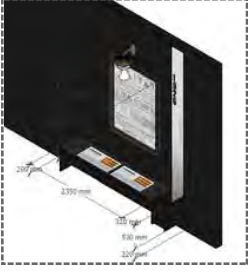
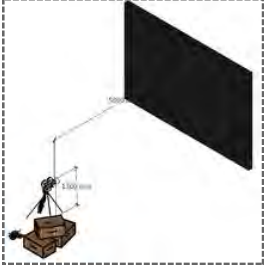
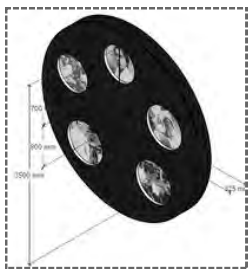
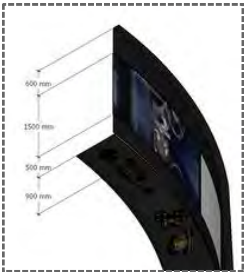
PAMERAN BABAK 1

Pada bagian awal pameran dibuka dengan Era Film bisu dimana pada era ini terdapat karakter emosi yaitu rasa permulaan dan kebisuan. Materialnya didominasi oleh warna hitam dan putih, dengan aksentasi pada ceiling

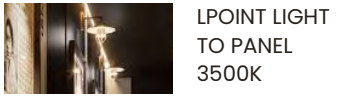
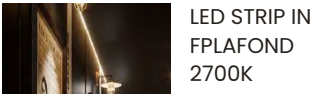
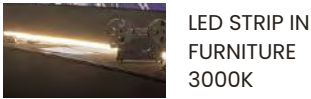
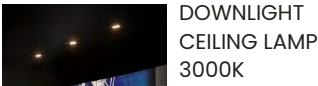


DETAIL MATERIAL

- F1 - DARK GREY MARBLE TILES
UK. 120 X 60 CM FIN GLOSSY
- F2 - COSTUME CARPET ROLL
FILM THEME
- W1 - DARK WOOD WPC PANEL
UK. 720 X 3000 MM
- W2 - DELUX BLACK DOFF 4070
- C1 - PLAFOND GYPSUM FIN
CAT HITAM DOFF



DETAIL LIGHTING



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		020 050
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	DETAIL INTERIOR PAMERAN BABAK 1		
	LOKASI PERANCANGAN JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	020	-	

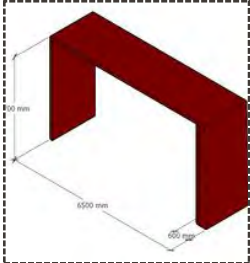
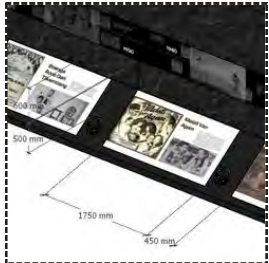
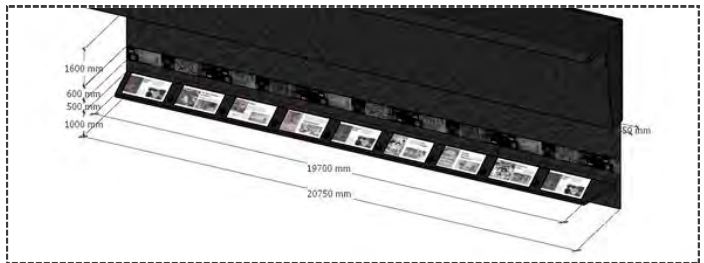


PAMERAN BABAK 2

abak selanjutnya pengunjung dibawa kedalam ruang yang penuh batasan. Era ini ditandai oleh tekanan penjajahan Jepang yang menghambat perkembangan film. Pengunjung akan merasakan rasa tekanan, ketakutan, keterbatasan dan propaganda.

DETAIL MATERIAL

-  F1 - DARK GREY MARBLE TILES UK. 120 X 60 CM FIN GLOSSY
-  F2 - COSTUME CARPET ROLL FILM THEME
-  F3 - DARK PABBLES, SOIL, AND ROCK
-  W1 - PU STONE DARK NAT 0.1 MM
-  C1 - PLAFOND GYPSUM FIN CAT HITAM DOFF



DETAIL LIGHTING



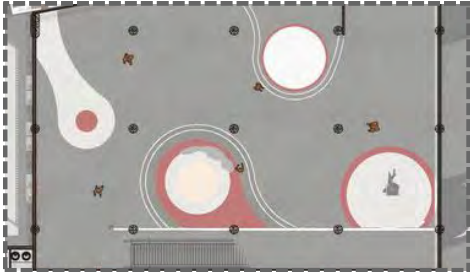
LED STRIP IN
FURNITURE
3000K



LED STRIP IN
FPLAFOND
2700K

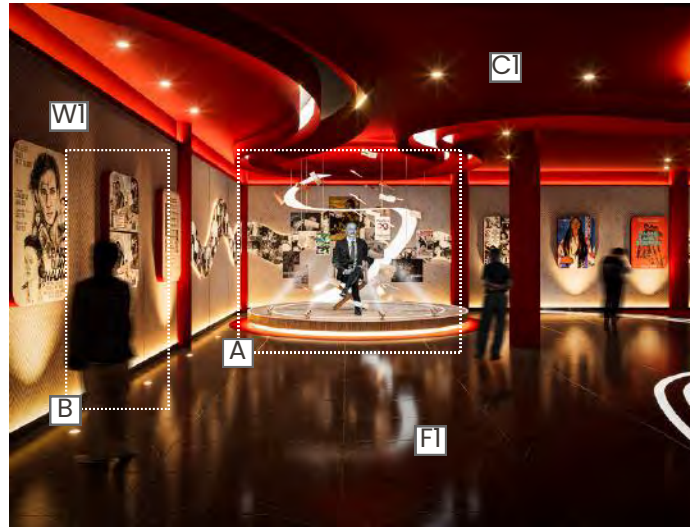
Era ini tidak banyak menggunakan lampu dikarenakan pada era ini, pengujung akan merasakan sedikit sekali harapan dan rasa ketakutn yang mendalam

 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		021 050
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	DETAIL INTERIOR PAMERAN BABAK 2		
	LOKASI PERANCANGAN JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	021	-	



PAMERAN BABAK 3

Pada bagian ketiga setelah merasakan tekanan, emosi pengunjung perlahan dibawa naik dengan ruangan yang merepresentasikan emosi, Kebebasan, Keberanian, Semangat dan Optimisme Terdapat figur usmar ismail pada ruang ini.



DETAIL MATERIAL



F1 -DARK GREY MARBLE TILES UK. 120 X
60 CM FIN GLOSSY

W1 - WALLPAPER GEOMETRIC TEXTURE
BEIGE

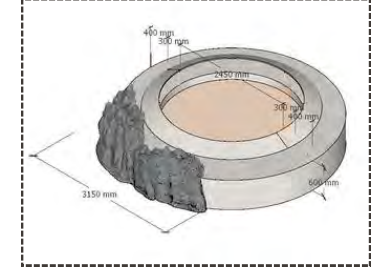
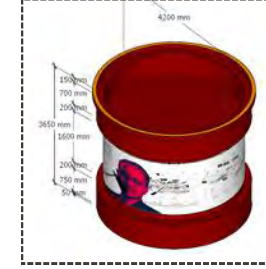
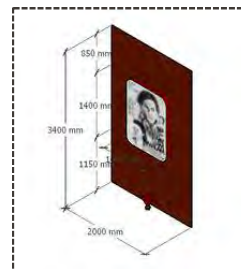
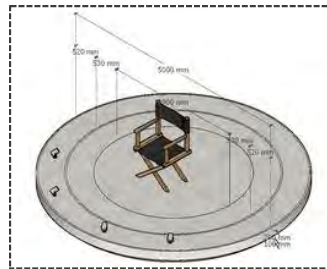


W2 - DELUX INTENSE MAROON



C1 - PLAFOND GYPSUM FIN CAT DELUX
INTENSE MAROON

C2 – PLAFOND GYPSUM PUTIH



DETAIL LIGHTING



DOWNLIGHT
CEILING LAMP
4000K



UPPER SPOT
LIGHT
3000K



LED STRIP IN
PLAFOND
3000K



LED STRIP IN
PLAFOND 2
5000K

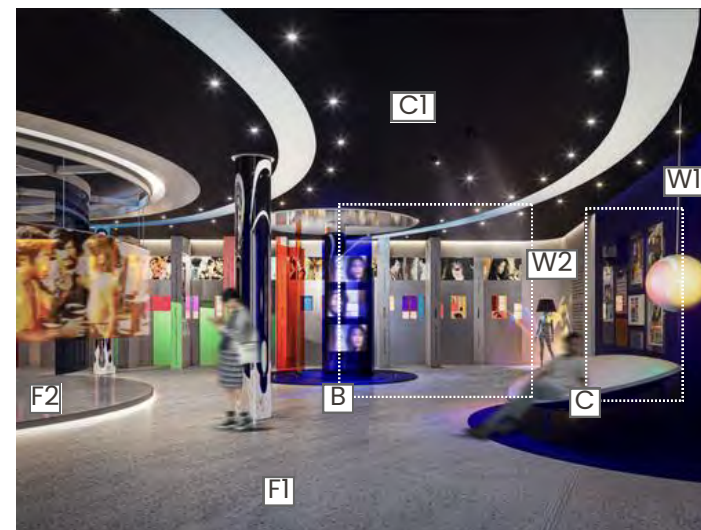


LED STRIP IN
FURNITURE
3000K

 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		022
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	DETAIL INTERIOR PAMERAN BABAK 3		
	LOKASI PERANCANGAN JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	022	-	050

PAMERAN BABAK 4

Bagian ini merupakan representasi kejayaan perfilman Indonesia. Ruang ini dirancang dengan penuh warna cerah, melambangkan ledakan dalam produksi film. Emosi yang ingin dihadirkan adalah : Kejayaan, Gairah dan Ledakan



DETAIL MATERIAL



F1 -LIGHT GREY STONE TILES UK. 120 X
60 CM FIN GLOSSY

F2 - GREY GRANTE TILES UK. FIN
GLOSSY

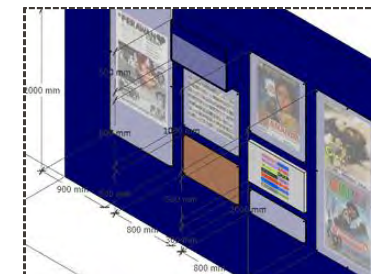
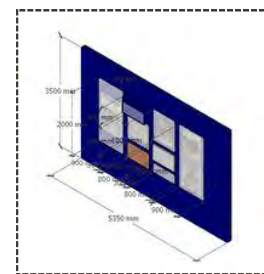
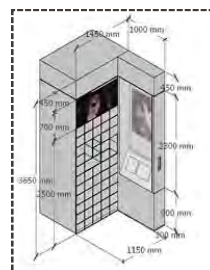
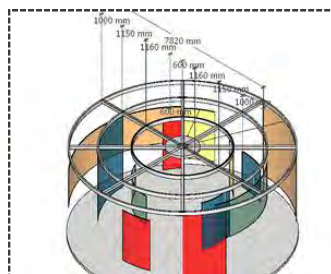


W1 - DELUX MIDNIGHT BLUE 41439

W2 - STELL PANEL LIGHT GREY



C1 - PLAFOND GYPSUM MIDNIGHT
BLUE



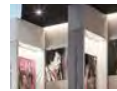
DETAIL LIGHTING



DOWNLIGHT
CEILING LAMP
4000K



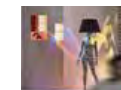
SPOT LIGHT
LAMP
4000K



LED STRIP IN
PLAFOND
3500K

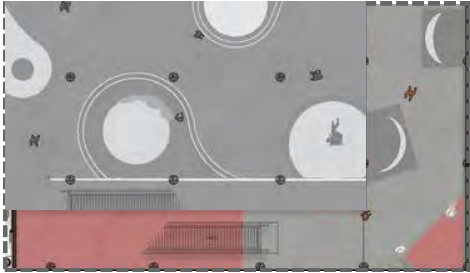


LED STRIP IN
FURNITURE
3500K



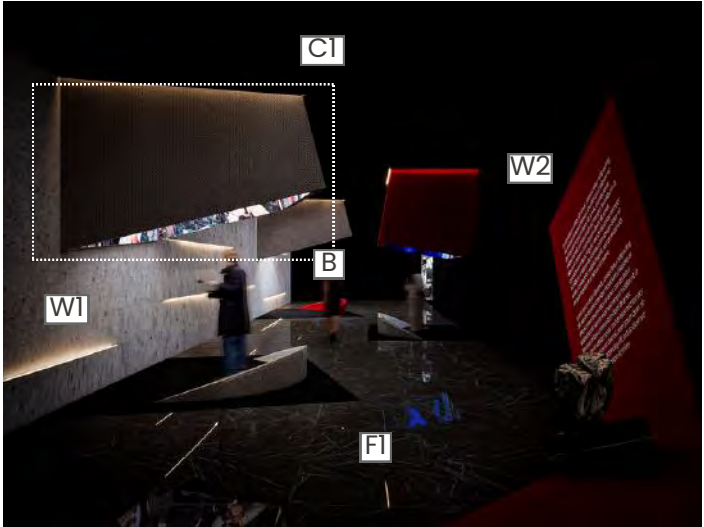
COLORFULL
RAINBOW
LAMP

 ARSITEKTUR UINMALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		023 050
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	DETAIL INTERIOR PAMERAN BABAK 4		
	LOKASI PERANCANGAN JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	023	-	



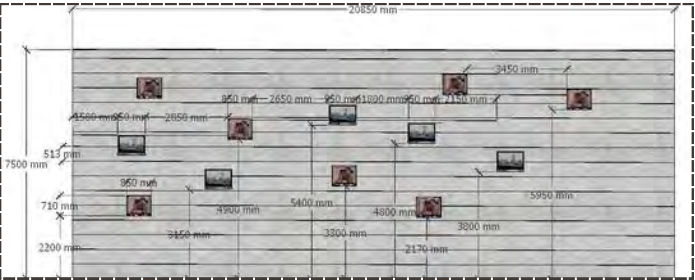
PAMERAN BABAK 5

Kemunduran perfilman Indonesia yang kalah bersaing dengan industri televisi dapat dirasakan melalui emosi kekosongan, kemunduran dan keputusan.



DETAIL MATERIAL

-  F1 - DARK GREY MARBLE TILES UK. 120 X 60 CM FIN GLOSSY
-  W1 - DARK ROUGH CEMENT TETURED WALL
-  W2 - DELUX BLACK DOFF 4070
-  W3 - STELL PANEL DARK GREY
-  C1 - PLAFOND GYPSUM FIN CAT HITAM DOFF



DETAIL LIGHTING



SPOT LIGHT LAMP 4000K



LED STRIP IN WALL 3000 K



LED STRIP IN PLAFOND 3500K



LAYAR LED PANEL DALAM FURNITURE

 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		024 050
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	DETAIL INTERIOR PAMERAN BABAK 5		
	LOKASI PERANCANGAN JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	024	-	



PAMERAN BABAK 6

Babak ini menandai kebangkitan kembali sinema Indonesia. Ruang akan dibuat lebih terbuka, dengan pencahayaan yang canggih, melambangkan kebangkitan dan masa depan yang cerah bagi perfilman Indonesia.

DETAIL MATERIAL

F1 - LIGHT GREY STONE TILES UK. 120 X 60 CM
FIN GLOSSY

F2 - LED FLOOR

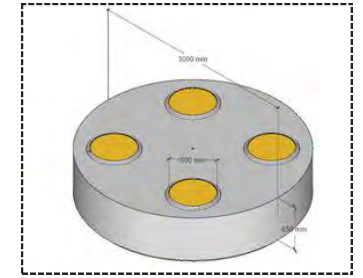
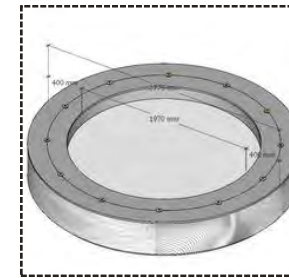
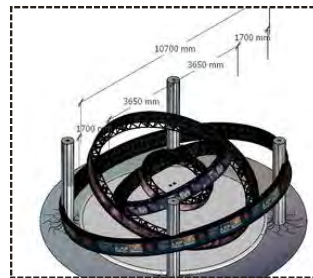
W1 - DELUX BLACK DOFF 4070

W2 - STELL PANEL LIGHT GREY

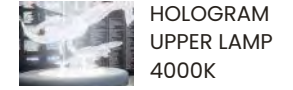
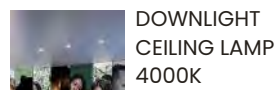
C1 - PLAFOND GYPSUM WHITE FIN GLOSSY

C2 - LED PANEL CEILING

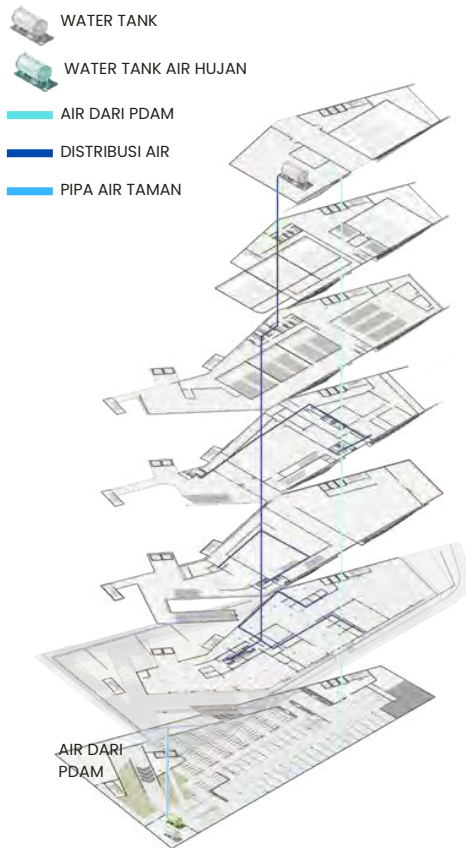
C3 - PLAFOND ALUMINIUM FIN MIRROR



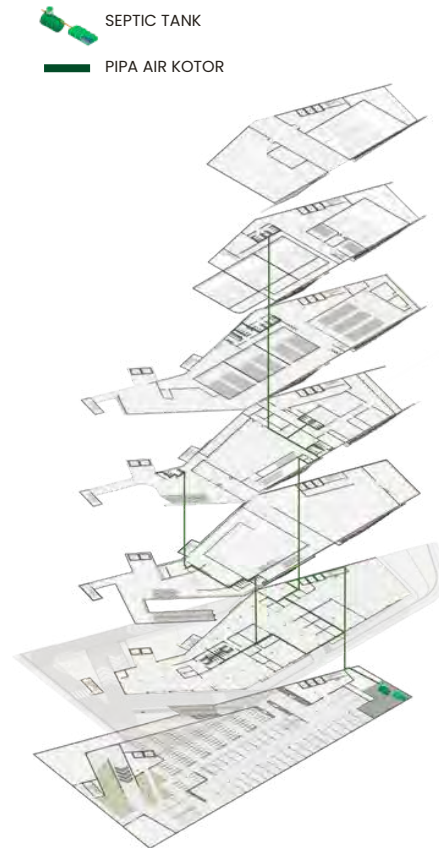
DETAIL LIGHTING



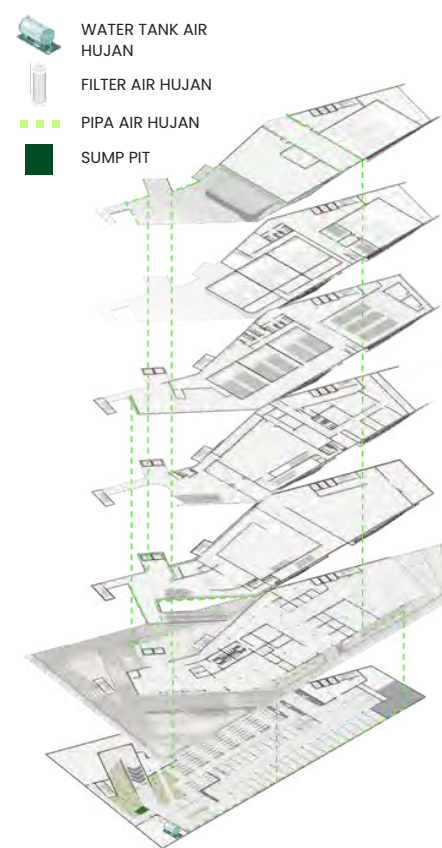
 ARSITEKTUR UINMALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		025
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	DETAIL INTERIOR PAMERAN BABAK 6		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	025	-	050



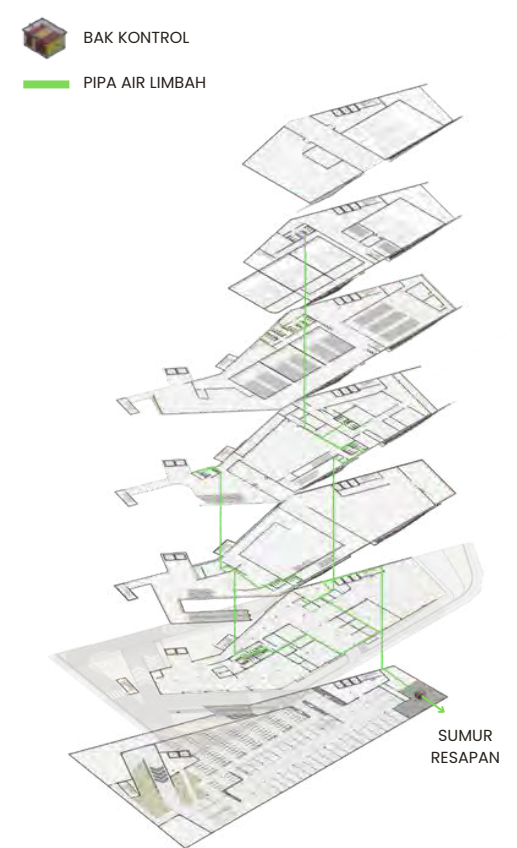
UTILITAS AIR BERSIH



UTILITAS AIR KOTOR



UTILITAS AIR HUJAN



UTILITAS AIR LIMBAH

 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		026 050
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	SKEMA UTILITAAS BANGUNAN		
	LOKASI PERANCANGAN JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	026	-	

MAIN MCB & METERAN

SUB-MCB PANEL

SOLAR PANEL

INVERTER

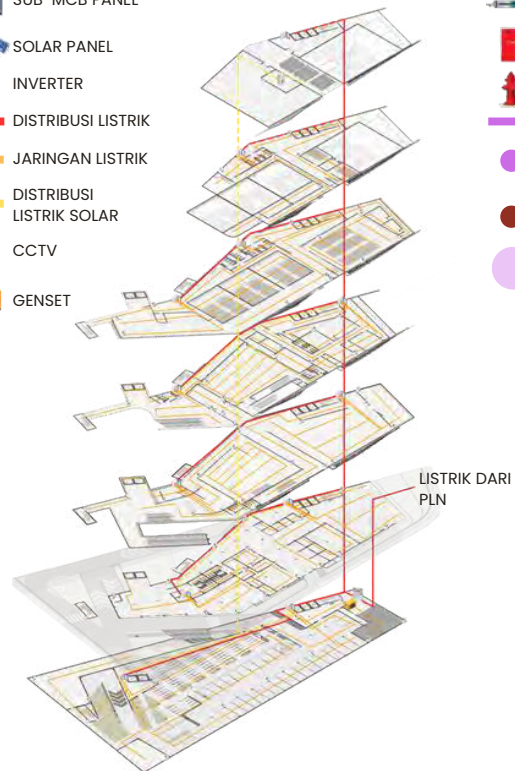
DISTRIBUSI LISTRIK

JARINGAN LISTRIK

DISTRIBUSI LISTRIK SOLAR

CCTV

GENSET



UTILITAS LISTRIK

WATER TANK

HYDROGEN CYLINDER

HYDRANT BOX

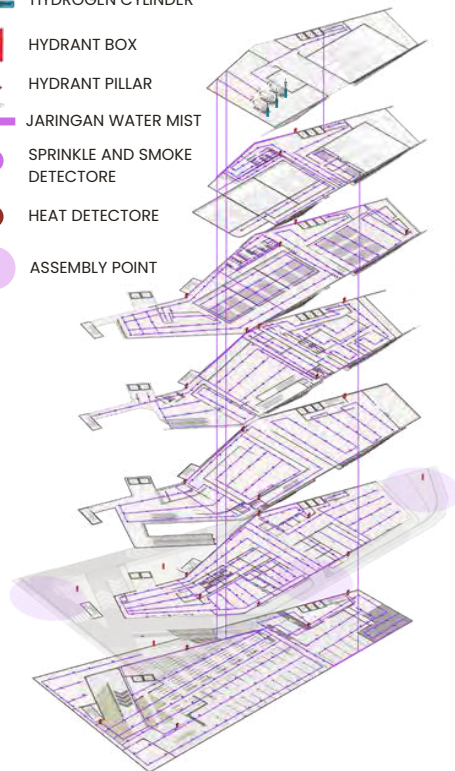
HYDRANT PILLAR

JARINGAN WATER MIST

SPRINKLE AND SMOKE DETECTORE

HEAT DETECTORE

ASSEMBLY POINT



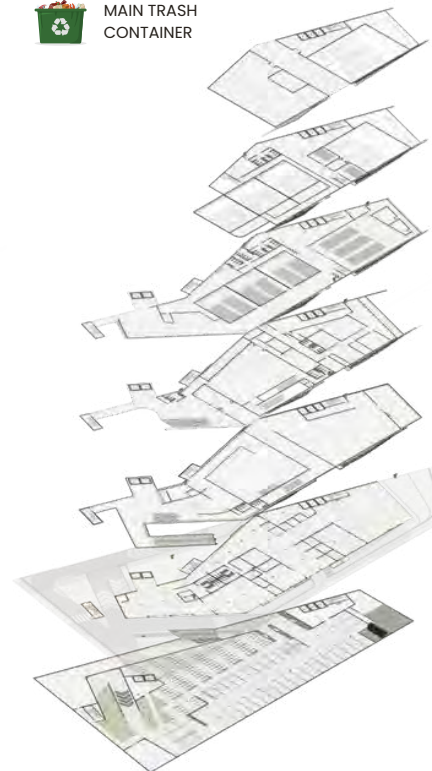
UTILITAS KEBAKARAN



SUB-TRASH BIN



MAIN TRASH CONTAINER



UTILITAS SAMPAH



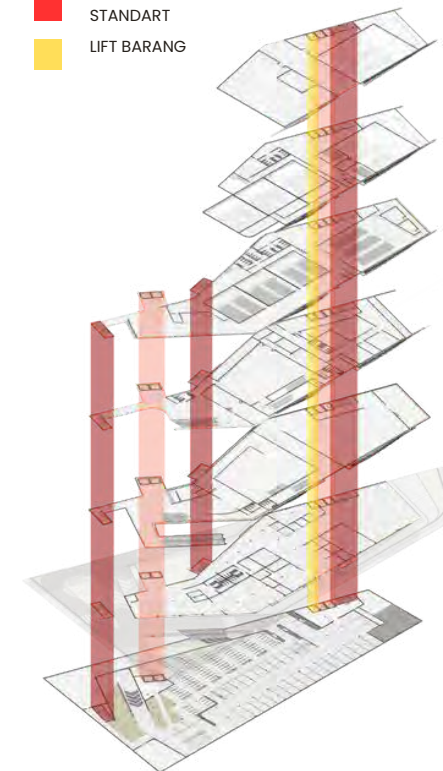
TANGGA DARURAT



LIFT UTAMA EMERGENCY STANDART



LIFT BARANG



UTILITAS AKSES VERTIKAL



ARSITEKTUR
UIN MALANG

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

JUDUL PERANCANGAN

STORYTELLING THE CHRONICLES OF
INDONESIAN CINEMA THROUGH
ARCHITECTURE

LOKASI PERANCANGAN

JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT,
KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA

NAMA

MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI
RAYANJANI

DOSEN PEMBIMBING 1

DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T.

DOSEN PEMBIMBING 2

DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.

JUDUL GAMBAR

SKEMA UTILITAS BANGUNAN

027

027

050



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		028
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	PERSPEKTIF EXTERIOR MALAM HARI		
	LOKASI PERANCANGAN JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	028	-	050



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		029
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	PERSPEKTIF EKSTERIOR MALAM HARI		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	029	-	050



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		030
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	PERSPEKTIF EXTERIOR MATA BURUNG MALAM HARI		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	030	-	050



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		031
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	PERSPEKTIF EKSTERIOR SIANG HARI		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	031	-	



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		032
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	PERSPEKTIF EKSTERIOR MATA BURUNG SIANG HARI		
	LOKASI PERANCANGAN JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	032	-	050



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		033
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	PERSPEKTIF EKSTERIOR JARAK DEKAT		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	033	-	050



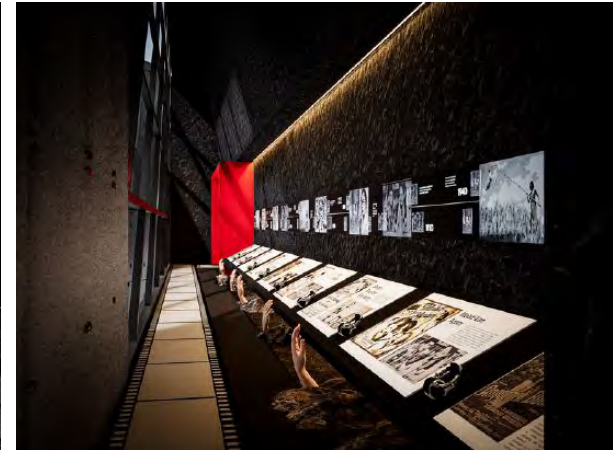
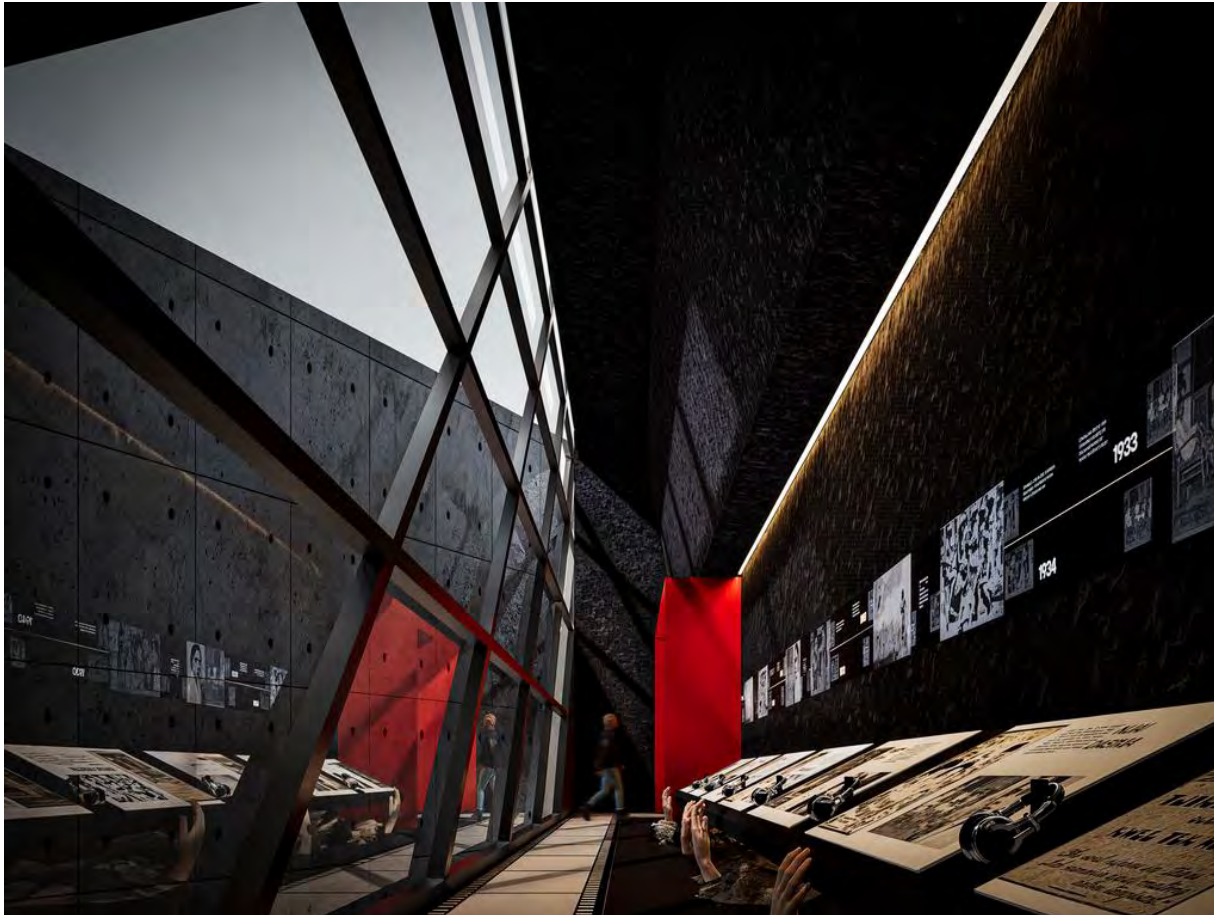
 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		034
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	PERSPEKTIF EKSTERIOR JARAK DEKAT		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	034	-	050



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		035
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	PERSPEKTIF EKSTERIOR JARAK DEKAT		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	035	-	050



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		036
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	PERSPEKTIF INTERIOR PAMERAN BABAK 1		
	LOKASI PERANCANGAN JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	036	-	050



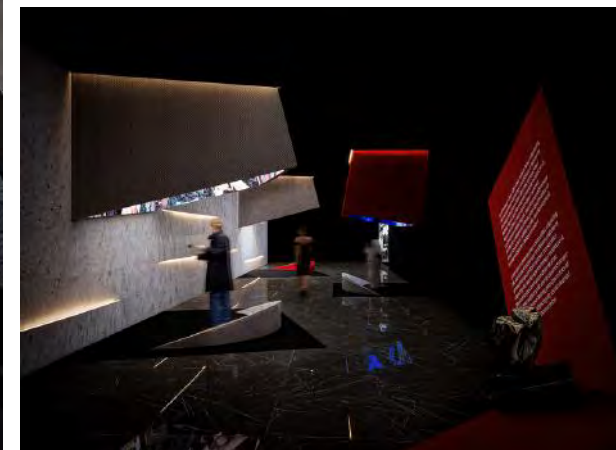
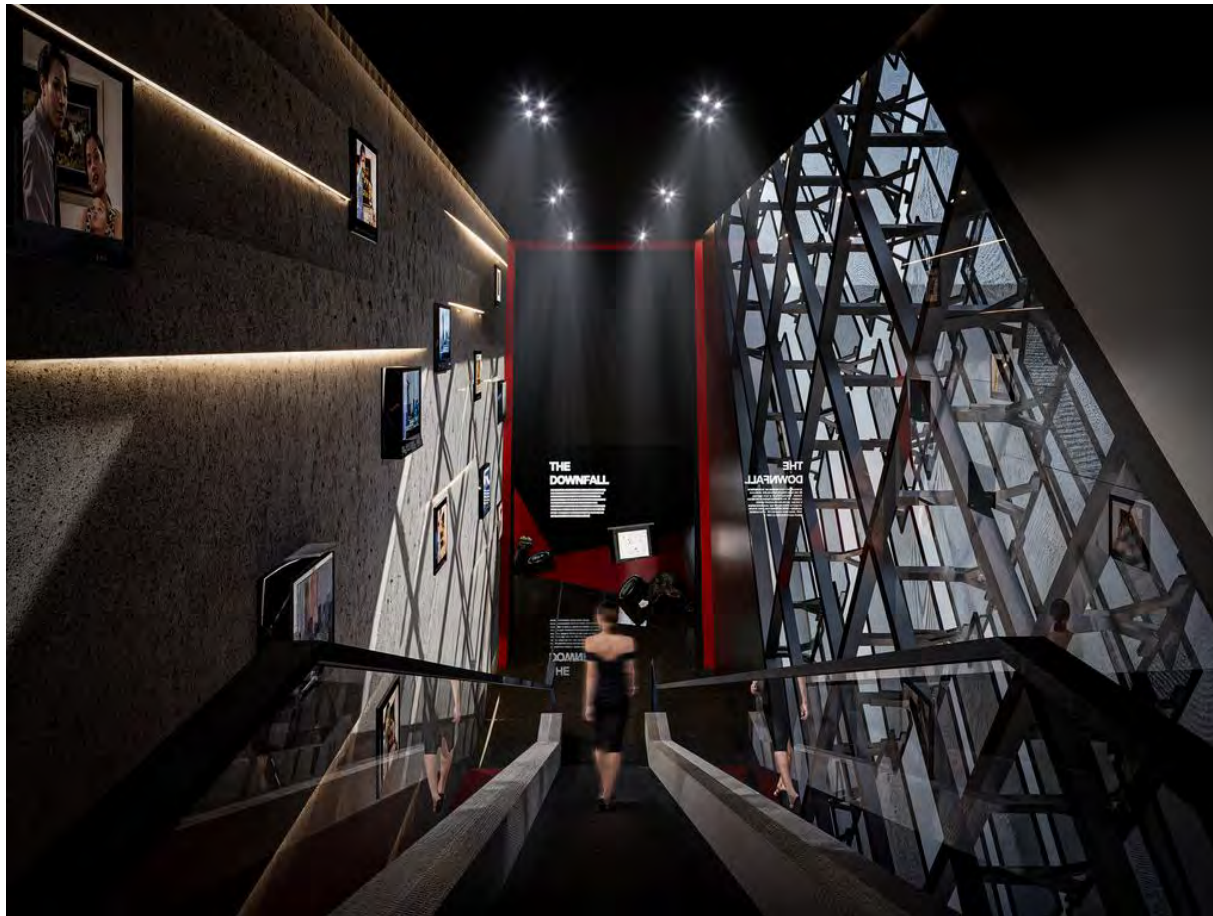
 ARSITEKTUR UINMALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		037
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	PERSPEKTIF EXTERIOR PAMERAN BABAK 2		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	037	-	050



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		038
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	PERSPEKTIF INTERIOR PAMERAN BABAK 3		
	LOKASI PERANCANGAN JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA	DOSEN PEMBIMBING 1 Dr. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 Dr. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	038	-	050



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		039
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	PERSPEKTIF INTERIOR PAMERAN BABAK 4		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	039	-	050



 ARSITEKTUR UINMALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		040
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	PERSPEKTIF INTERIOR PAMERAN BABAK 5		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	040	-	050



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		041
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	PERSPEKTIF INTERIOR PAMERAN BABAK 6		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	041	-	



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		042
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	PERSPEKTIF INTERIOR PAMERAN BABAK 6		
	LOKASI PERANCANGAN JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	042	-	050



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		043
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	PAMERAN TEMPORER : JUMBO PULAU GELEMBUNG		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	043	-	050



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		044
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	LOBBY 2ND FLOOR		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	044	-	



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		045
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	RUANG WORKSHOP		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	045	-	



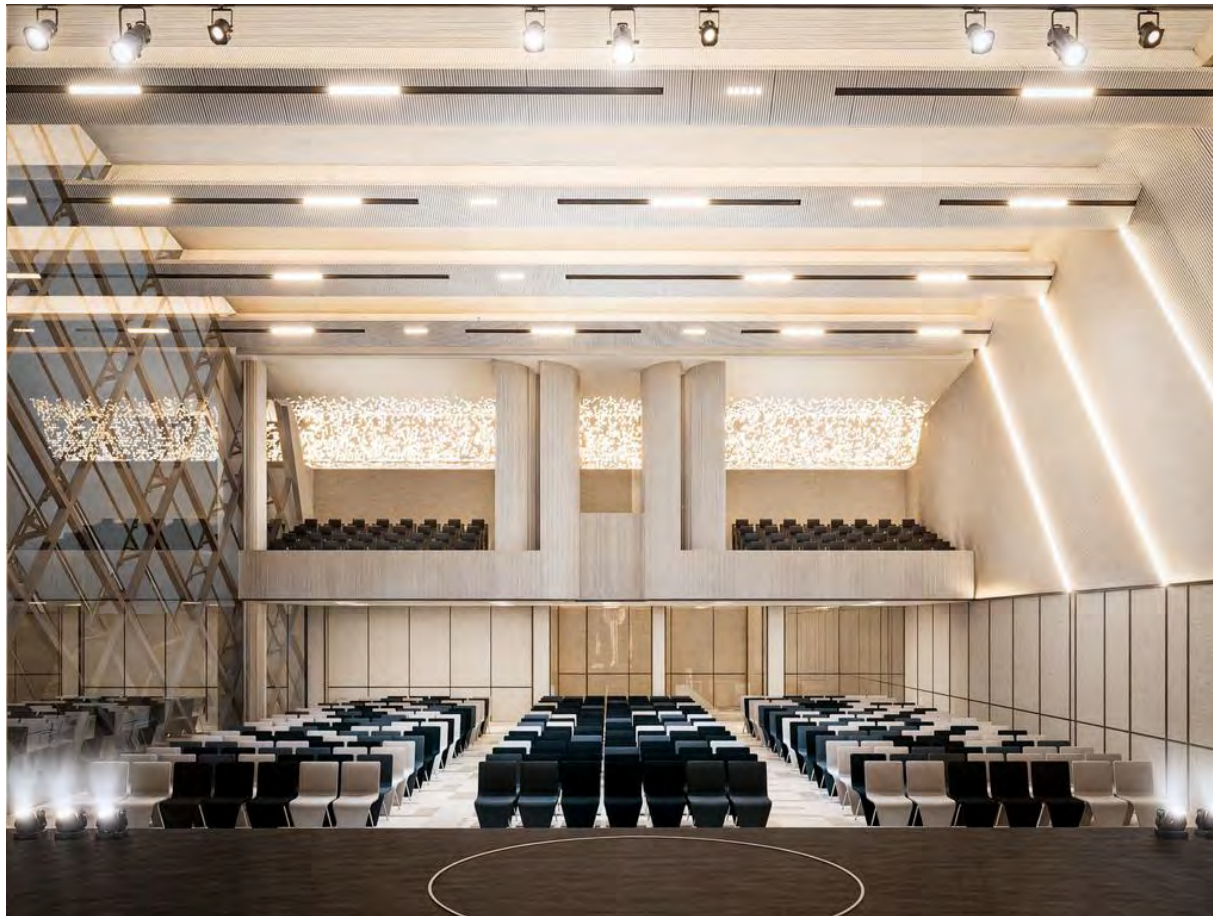
 ARSITEKTUR UINMALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		046
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	PERSPEKTIF INTERIOR FILM LIBRARY		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	046	-	



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		047 050
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	PERSPEKTIF INTERIOR 2ND LOBBY 1ST FLOOR		
	LOKASI PERANCANGAN JALAN KRAMAT RAYA, JAKARTA PUSAT, KOTA JAKARTA PUSAT, JAKARTA	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	047	-	



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		048
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	FILM CAFE		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	048	-	



 ARSITEKTUR UINMALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		049
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	AUDITORIUM		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	049	-	050



 ARSITEKTUR UIN MALANG PRODI TEKNIK ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	JUDUL PERANCANGAN	NAMA	JUDUL GAMBAR		050
	STORYTELLING THE CHRONICLES OF INDONESIAN CINEMA THROUGH ARCHITECTURE	MUHAMMAD FAIRUZ ZAKI RAYANJANI	LOBBY BIOSKOP		
	LOKASI PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING 1 DR. AULIA FIKRIARINI MUCHLIS, M.T. DOSEN PEMBIMBING 2 DR. M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.	050	-	

INFM

Indonesia National Film Museum



THE BACKSTORY BEHIND DESIGN

Sejarah perfilman di Indonesia dimulai pada tahun 1900, di Jakarta. Film diperkenalkan pertama kali oleh Belanda yang saat itu sedang menjajah Indonesia. Saat itu film masih dikenal dengan nama "gambar Idaap". Buku "Krisis dan Paradoks Film Indonesia" karya Garin Nugroho dan Dyna Harlina membagi perkembangan film Indonesia menjadi enam babak.



Oleh karena itu, upaya edukasi, preservasi, dan apresiasi film dirasa penting untuk menjaga warisan budaya dan mendukung pertumbuhan ekonomi yang diharapkan dari industri perfilman Indonesia. Fakta menunjukkan bahwa tidak ada fasilitas yang sepenuhnya didedikasikan untuk mengapresiasi, mengedukasi, dan mempreservasi sejarah film nasional.

Meski industri film Indonesia berkembang pesat selama hampir satu dekade, fasilitas apresiasi, preservasi, dan edukasi film masih terbatas. Selain itu, Fasilitas yang ada seharusnya tidak hanya menjalankan fungsi dasar, tetapi juga merepresentasikan industri perfilman Indonesia untuk meningkatkan pengenalan film di tingkat global.

FROM HISTORY TO REALITY

NARRATIVE ARCHITECTURE AS A BRIDGE TO MAKE IT COME TRUE

THE MAIN ISSUE

Image → Perluanya identitas yang kuat sebagai upaya mendorong kemajuan industri perfilman

Spatial Experience → Bagaimana meningkatkan ketertarikan akan museum dan cerita sejarah melalui pemahaman ruang

The Solution:

THE LENS OF TIME

Building as A film (Shape and Appearance):

Museum ini dirancang sebagai sebuah film hidup, dimana bentuk dapat ditafsirkan sebagai sebuah babak dari film.
(Solusi terhadap issue Image)

User as an Actor (Spatial):

Pengunjung bukan sekadar penonton pasif, melainkan peserta aktif dalam cerita museum, melalui keterlibatan mereka, pengunjung berperan sebagai penyempurna dalam memainkan peran untuk menerjemahkan cerita.
(Solusi terhadap spatial experience)

Iskan (Nilai Islam):

Nilai iskan dimaksudkan sebagai upaya membuat bangunan yang sebaik-baiknya bagi manusia dan bagi alam. Sehingga desain sangat amat mempertimbangkan aspek educational value dan ramah lingkungan.
(Solusi terhadap keseimbangan)

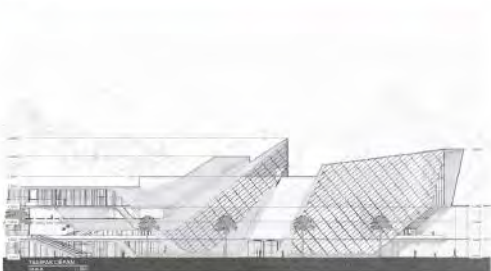
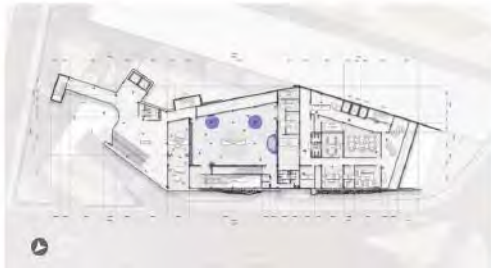
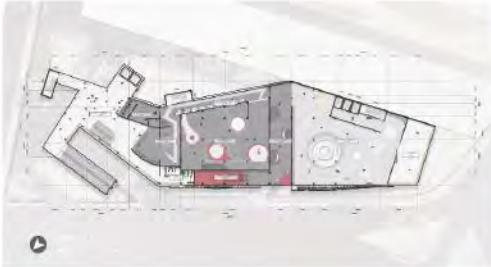
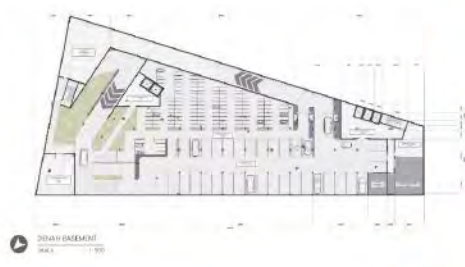
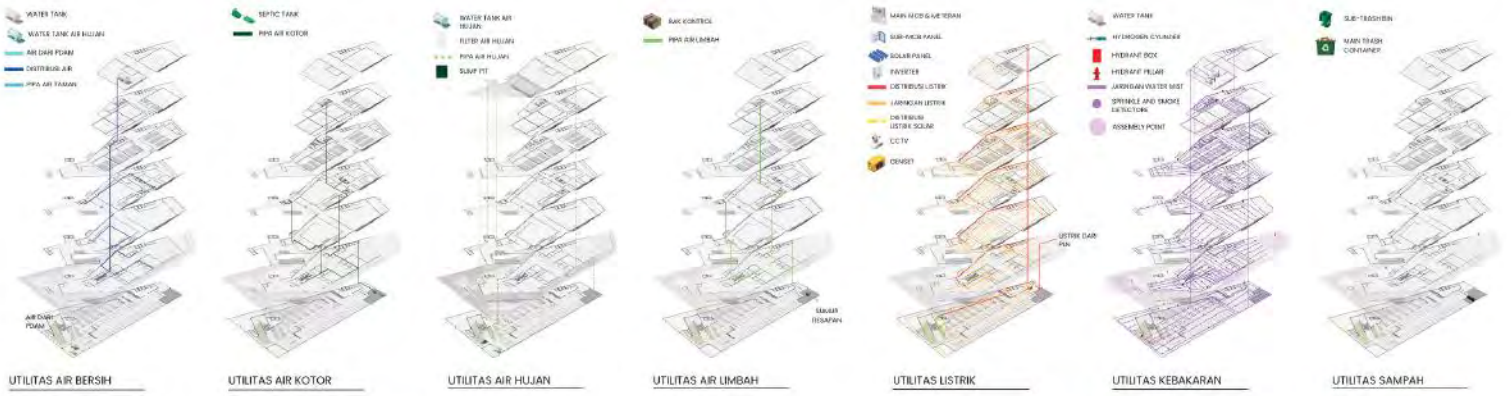
All are preserved, remembered, and introduced to all generations through the film museum.

THE SITE CONTEXT

Situs merupakan sebuah lokasi bekas gedung bioskop legendaris di Jakarta yaitu Grand Theater Senen. Pemilihan lokasi guna menekankan nilai naratif dari unsur historic site.

Site Location: Jalan Hramat Raya, RT 4/RW 2, Kramat, Senen, RT 4/RW 2, Kramat, Jakarta Pusat
Land Area: 4000 m2



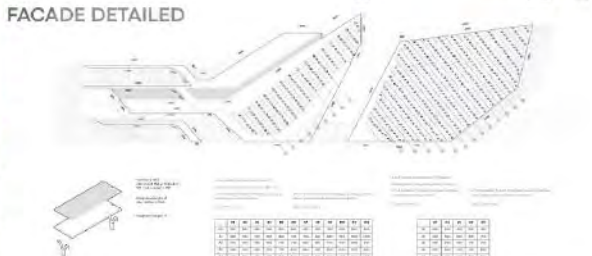
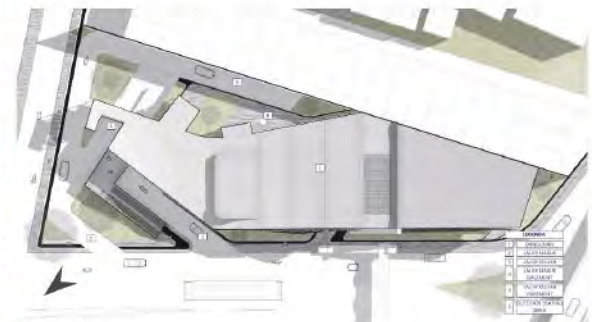
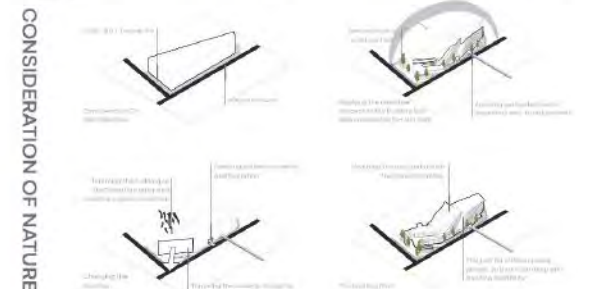
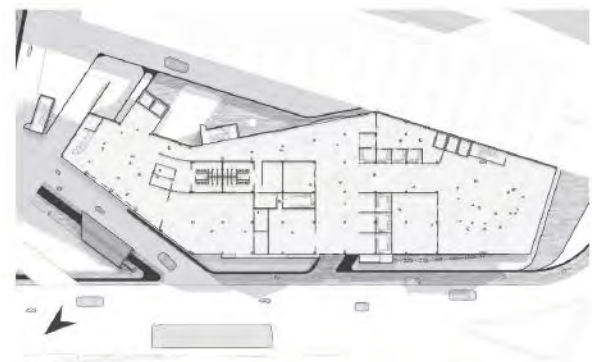
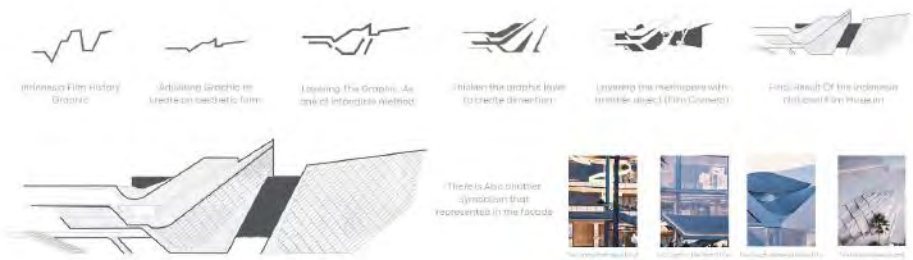
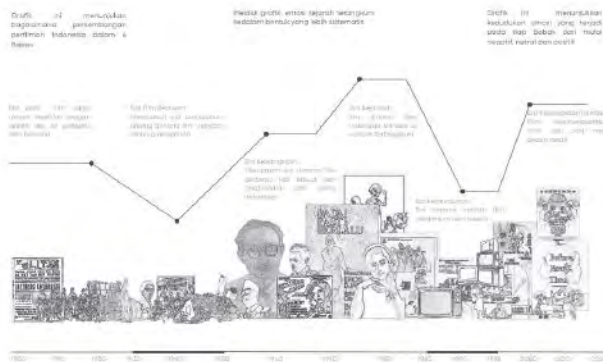




NARRATIVE ARCHITECTURE IN THE BUILDING

Pendekatan ini menggabungkan metode Intangible Methaphore dan Spatial Narrative. Dimana, kedua metode ini akan berfokus pada perannya masing masing untuk menciptakan pengalaman arsitektur yang dapat diserap dan diinterpretasikan sebagai cerita sejarah perfilman di Indonesia

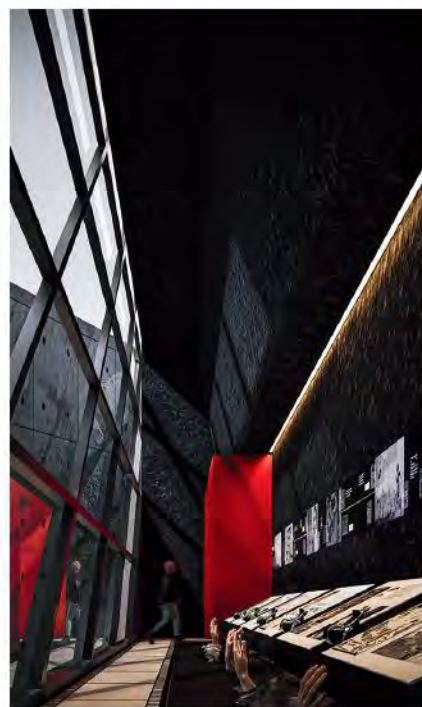
Metode Intangible Methaphore diterapkan melalui Bentuk dan Tampilan. Metode ini dilakukan melalui konsep **building as a film**, dimana bangunan dapat dinikmati sebagai sebuah cerita layaknya film



Pendekatan naratif dalam bangunan juga diwujudkan melalui metode spatial sequence dengan konsep user as an actor. Dalam hal ini, pengunjung tidak diposisikan sebagai penonton pasif, melainkan sebagai partisipan aktif dalam alur cerita yang dibangun oleh museum. Layaknya aktor yang menghidupkan sebuah naskah, pengunjung turut menyempurnakan narasi: ruang melalui keterlibatan emosional dan interaksi mereka dengan lingkungan.

The diagram illustrates the evolution of Indonesian cinema through six sequences, each represented by a key image and a descriptive label. The timeline spans from 1900 to 2000.

Sequence	Representative Image	Label	Time Period
Sequence 1	Early cinema scene with a large screen and audience	PERMULAAN	1900 - 1930
Sequence 2	Scene with a large screen and audience, possibly a historical or political event	TEKANAN & KETERBATASAN	1930 - 1950
Sequence 3	Scene with a large screen and audience, possibly a historical or political event	PEMBEBASAN & KEMERDEKAAN	1950 - 1970
Sequence 4	Scene with a large screen and audience, possibly a historical or political event	LEDAKAN KREATIVITAS	1970 - 1985
Sequence 5	Scene with a large screen and audience, possibly a historical or political event	KEPUTUSASAAN	1985 - 1990
Sequence 6	Scene with a large screen and audience, possibly a historical or political event	MASA DEPAN	1990 - 2000



Facilities

In Film Museum



Lobby Lt.2



R. Workshop



Lobby Bioskop



Library Film

Salah satu fitur unik yang dihadirkan dalam Indonesia National Film Museum adalah keberadaan **film library**, sebuah ruang yang dirancang menyerupai perpustakaan konvensional namun dengan konsep yang lebih inovatif dan spesifik terhadap dunia sinema. Alih-alih meminjam buku, pengunjung dapat mengakses dan meminjam berbagai koleksi media film.

Koleksi ini dikurasi untuk **memperkaya pemahaman pengunjung** terhadap perkembangan sejarah dan gaya sinematik Indonesia dari masa ke masa. Mulai dari film klasik yang membentuk fondasi perfilman nasional, dokumenter yang merekam dinamika sosial budaya, film pendek karya sineas muda, hingga karya-karya sinema kontemporer yang mencerminkan isu-isu aktual dan estetika modern. Beberapa di antaranya merupakan film langka yang sulit diakses oleh publik, **menjadikan ruang ini sebagai tempat yang berharga untuk eksplorasi sinema Indonesia secara lebih mendalam.**

Pengunjung datang ke Film Museum

Memilih VCD film yang ingin ditonton



Membuat kartu tanda registrasi Museum

Membayar deposit peminjaman atau menyerahkan kartu pelajar untuk pelajar dan mahasiswa

Film library ini juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti bioskop mini dan meja menonton pribadi yang dirancang agar pengunjung dapat menikmati film pilihannya dalam suasana yang intim, nyaman, dan tenang. Meja-meja ini dilengkapi dengan headphone dan layar pribadi, memungkinkan pengalaman menonton yang lebih personal dan fokus. Bagi pengunjung yang datang secara berkelompok, bioskop mini menawarkan ruang komunal yang tetap menjaga kualitas audiovisual. Kehadiran ruang ini tidak hanya berfungsi sebagai media pelestarian arsip film, tetapi juga sebagai sarana edukatif dan rekreatif.



Library Film



Film Cafe



Lobby Bioskop

Melalui semua fasilitas dan konsep yang dihadirkan, harapannya Indonesia National Film Museum mampu menjadi sumber inspirasi bagi generasi muda. Dengan menghadirkan pengalaman ruang yang edukatif, interaktif, dan naratif, museum ini diharapkan dapat mendorong lahirnya kreativitas baru, memperkuat identitas sinema nasional, serta turut mengembangkan industri film Indonesia.

FINAL PRO0000000000/JECT

PROJECT DIRECTOR IBAY

Museum Film
Indonesia Facilities :

- Main Exhibition
- Temporary Exhibition
- Film Library
- Creative Workshop
- Film Cafe
- Auditorium
- Diskop
- Food And Beverage Area
- Mushola
- Ruang Preservasi
- Kantor Pengurus

Kualitas penataan interior menjadi **elemen penting** guna meningkatkan daya tarik masyarakat terhadap industri film Indonesia. Melalui suasana ruang yang dikurasi dengan baik dari segi pencahayaan, material, warna, maupun tata letaknya, Museum dapat menciptakan pengalaman yang lebih emosional dan mendalam. Hal ini memungkinkan pengunjung merasakan keterhubungan yang lebih kuat dengan sejarah perfilman nasional, sehingga mendorong apresiasi dan partisipasi yang lebih besar dari berbagai kalangan masyarakat.

Kehadiran fasilitas-fasilitas ini dirancang untuk memperkaya fungsi museum, tidak hanya sebagai tempat apresiasi terhadap sejarah perfilman, tetapi juga sebagai ruang edukasi, interaksi, dan rekreasi.



Auditorium



Temporary Exhibition

Storytelling the Chronicles of Indonesian Cinema through Architecture

Nama	: Muhammad Fairuz Zaki Rayajani
Pembimbing 1	: Dr. Aulia Fikiriani Muchlis, M.T.
Pembimbing 2	: Dr. M. Mukhlis Fahryddin, M.S.I
Tipologi Bangunan	: Museum Nasional
Lokasi	: Jalan Kramat Raya, Senen, Jakarta Pusat, DKI Jakarta
Luas Tapak	: 4000 m ²

Industri perfilman Indonesia telah menunjukkan perkembangan yang signifikan selama hampir satu abad, dengan tren pertumbuhan positif dalam beberapa tahun terakhir. Namun, kemajuan ini belum diimbangi dengan ketersediaan fasilitas yang mendukung fungsi edukasi, apresiasi, dan pelestarian film. Oleh karena itu, tugas akhir ini merancang Museum Film Nasional Indonesia sebagai ruang publik yang merepresentasikan sejarah perjalanan perfilman nasional sekaligus menjawab kebutuhan akan ruang edukatif dan preservatif.

Pendekatan arsitektur naratif digunakan dalam perancangan ini dengan menerapkan metode *intangible metaphor* dan *spatial sequence* dari Bica Adrian. Narasi bangunan merujuk pada enam babak perkembangan perfilman Indonesia sebagaimana dijelaskan oleh Garin Nugroho dalam buku *Kritik dan Paradoks Perfilman Indonesia*. Untuk memperkuat muatan naratif dan konteks historis, tapak perancangan dipilih di bekas Gedung Bioskop Grand Theatre Senen, yang memiliki nilai simbolik dalam sejarah sinema nasional.



Perspective Exterior

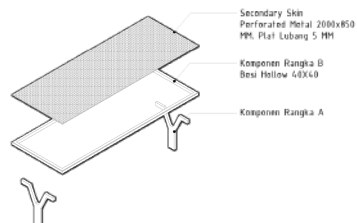
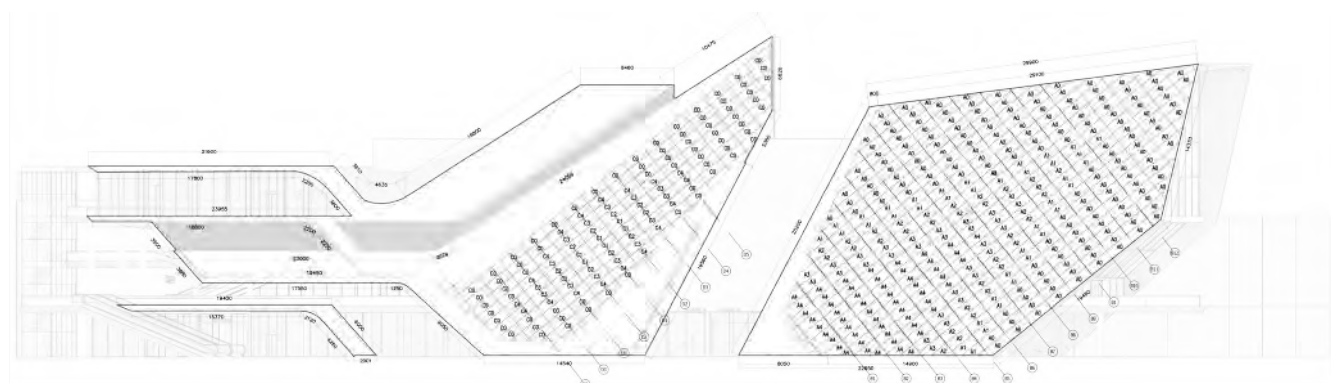
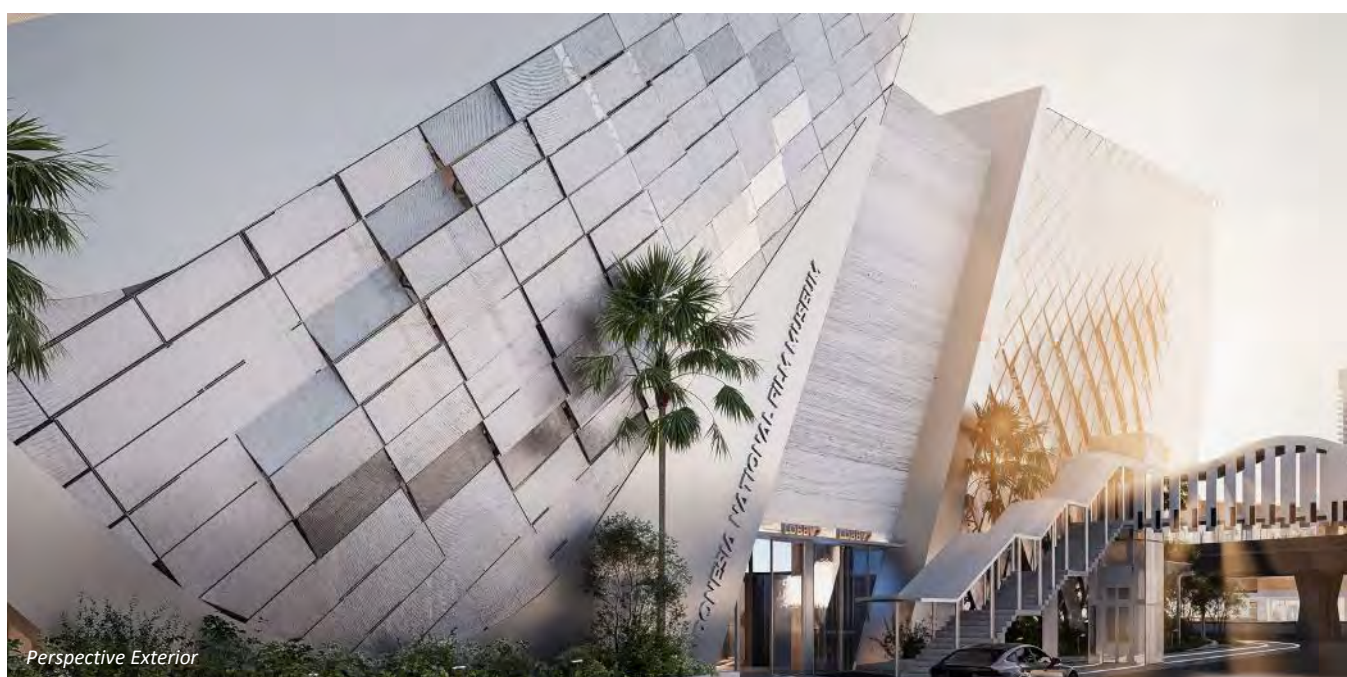
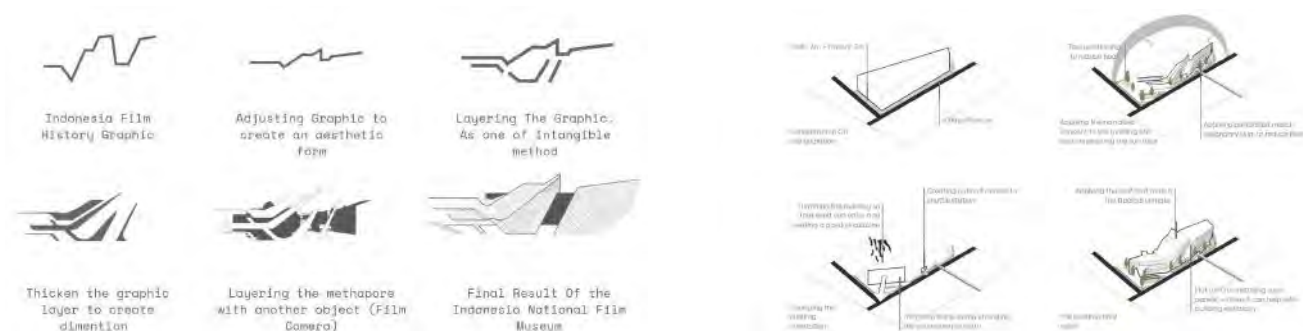
Berdasarkan dalil tersebut maka terdapat kalimat “wal tandzur nafsun maa qaddamat lighad” artinya, “perhatikanlah sejarahmu, untuk masa depanmu”. Hal ini merupakan sebuah urgensi untuk tidak melupakan sejarah dan terus belajar. Dimana film merupakan sebuah aspek pembelajaran sejarah terlebih film Indonesia memiliki potensi besar untuk memajukan peradaban umat Islam dengan menyebarkan nilai-nilai Islami. Selain berfungsi sebagai sarana edukatif, museum juga berpotensi memberikan dampak positif dalam peningkatan kualitas film nasional. Jika ditinjau dari perspektif perkembangan peradaban Islam, keberadaan museum film juga dapat mendorong para sineas Muslim untuk menghasilkan karya-karya bertema religi yang lebih berkualitas, sekaligus menjadi medium strategis dalam penyebaran nilai-nilai dakwah secara kreatif dan relevan.

Dalam perspektif Islam, menjaga alam bukan sekadar tanggung jawab ekologis, melainkan merupakan bentuk ibadah yang mencerminkan kepatuhan manusia terhadap perintah Allah SWT. Desain arsitektur dan tata ruang yang berkelanjutan dan bertanggung jawab terhadap lingkungan mencerminkan penerapan nilai-nilai Islam secara konkret. QS. Al-A'raf: 56 menjadi landasan teologis yang kuat bahwa segala bentuk desain dan pembangunan yang berdampak negatif terhadap lingkungan haram, maka pendekatan desain yang Islami harus menitikberatkan pada keseimbangan, keselarasan dengan alam, dan menghindari kemudaratan. Oleh karena itu, dalam perancangan setiap elemen desain akan diupayakan semaksimal mungkin untuk dapat memiliki manfaat bukan hanya sekedar pemenuh estetika agar bangunan terlihat indah di pandang.



Pendekatan ini menggabungkan metode Intangible Methapore dan Spatial Narrative. Dimana, kedua metode ini akan berfokus pada perannya masing masing untuk menciptakan pengalaman arsitektur yang dapat diserap dan diinterpretasikan sebagai cerita sejarah perfilman di Indonesia.

Metode Intangible Methapore diterapkan melalui Bentuk dan Tampilan. Metode ini dilakukan melalui konsep building as a film, dimana bangunan dapat dinikmati sebagai sebuah cerita layaknya film. Bentuk ini kemudian disesuaikan lagi dengan kondisi iklim dan lingkungan sehingga menciptakan desain yang estetis dan fungsional



A1-A4 : PANEL KEMIRINGAN 11 DERAJAT
Panjang dasar rangka a pada A : 350 mm
A menandakan tingkat ketinggian panjang
rangka dasar yang berbeda

$$A(x) = 350 + 50(x)$$

B menandakan tingkat ketinggian panjang ranaka dasar yang berbeda terkecuali pada A0.

$$B(y) = A(x) + 50(y)$$

	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12
A0	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350	350
A1	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	1000	1050
A2	500	550	600	650	700	750	800	850	900	1000	1050	1100
A3	550	600	650	700	750	800	850	900	1000	1050	1100	1150
A4	600	650	700	750	800	850	900	950	1050	1100	1150	1200

C0-C4 : PANEL KEMIRINGAN 0 DERAJAT
Panjang dasar rangka a pada C : 400 mm
A menandakan tingkat ketinggian panjang
rangka dasar yang berbeda.

$$C(x) = 400 + 50(x)$$

B menandakan tingkat ketinggian panjang rangka dasar yang berbeda terkecuali pada A0.

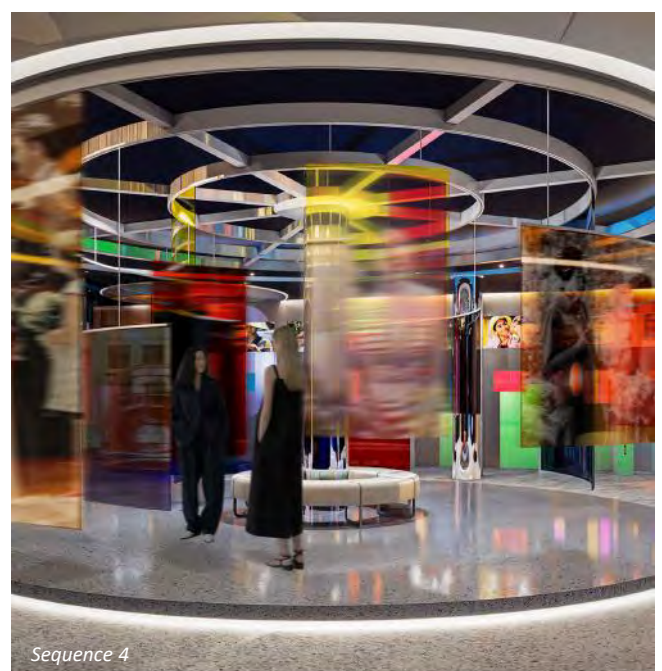
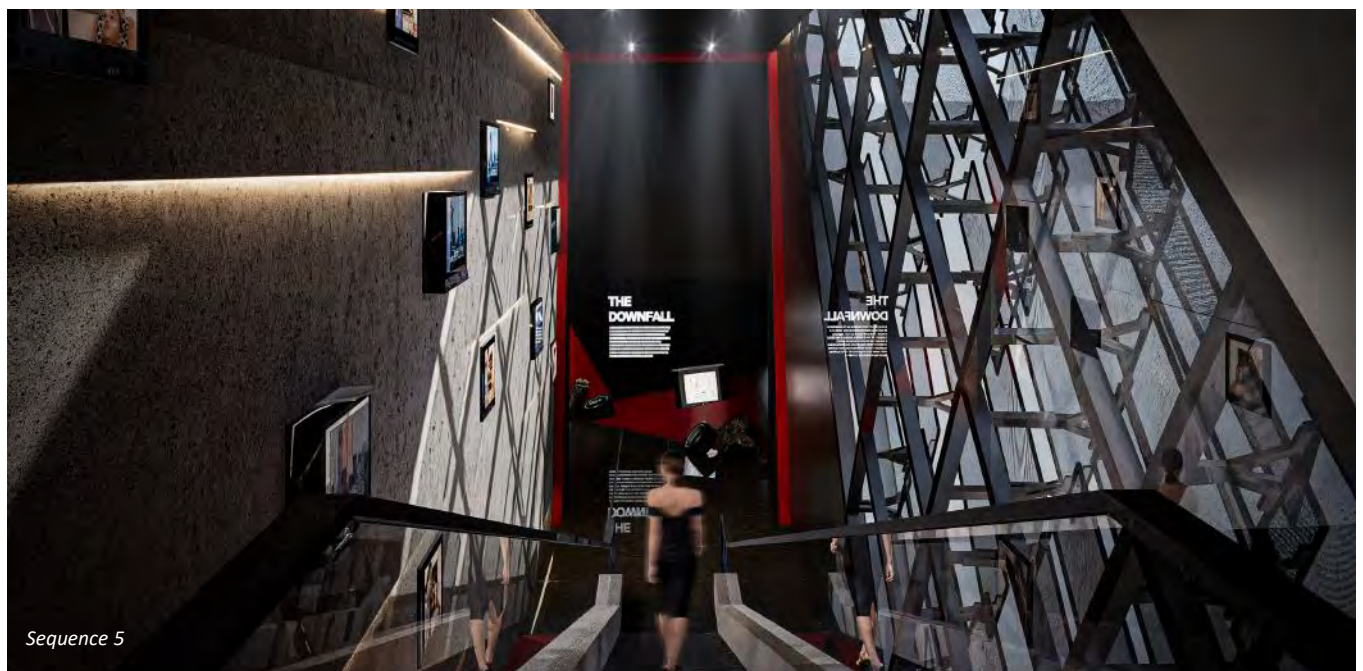
$$D(y) = C(x) + 50(y)$$

	D1	D2	D3	D4	D5
C0	400	400	400	400	400
C1	500	550	600	650	700
C2	550	600	650	700	750
C3	600	650	700	750	800
C4	650	700	750	800	850

Pendekatan naratif dalam perancangan bangunan ini diwujudkan melalui metode *spatial sequence* dengan mengusung konsep *user as an actor*. Dalam konteks ini, pengunjung tidak hanya diposisikan sebagai penikmat pasif, melainkan sebagai partisipan aktif yang secara sadar terlibat dalam alur naratif yang dibentuk oleh museum. Seperti halnya seorang aktor yang menghidupkan naskah, pengunjung berkontribusi dalam membangun makna melalui interaksi emosional dan fisik dengan ruang. Rangkaian ruang dirancang menyerupai struktur dramatik, di mana setiap zona menghadirkan pengalaman spasial yang mendorong pengunjung untuk merespons, merefleksikan, dan menginternalisasi narasi yang dihadirkan, sehingga tercipta keterhubungan antara ruang, cerita, dan pengalaman personal.



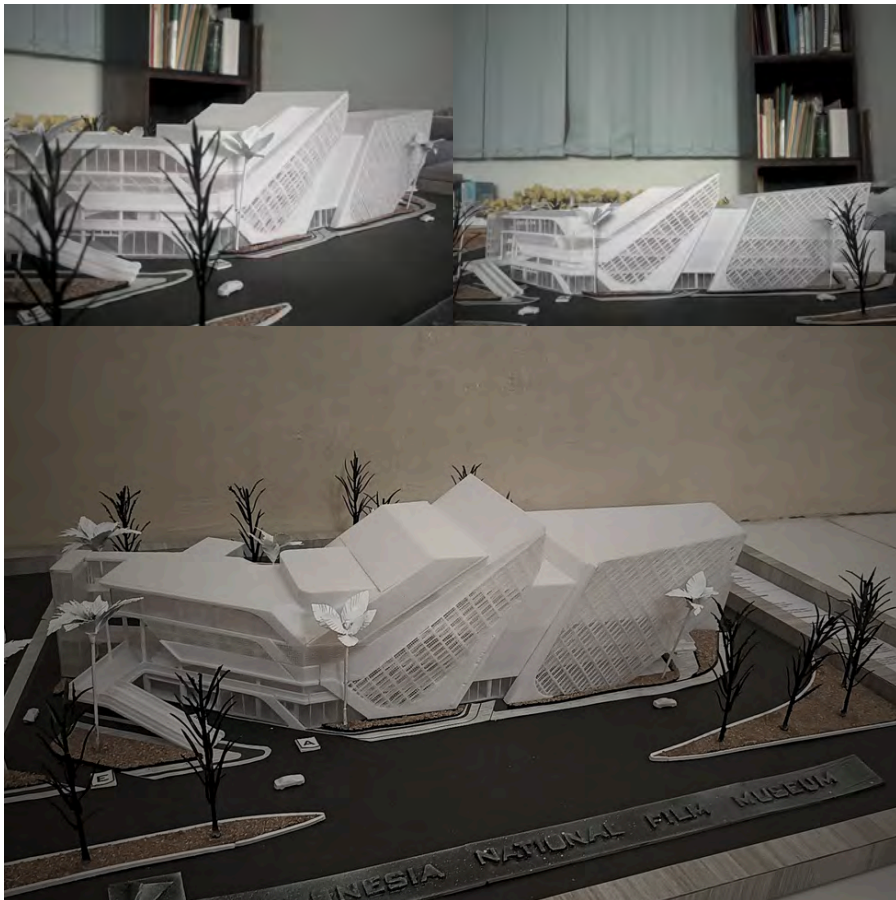
Contohnya terdapat pada sequence 5 : akibat lonjakan produksi pada era sebelumnya, banyak film tidak terkurasi dengan baik, sehingga minat masyarakat mulai beralih ke industri televisi. Dalam aplikasi ruang, pengunjung akan dibawa turun melalui travelator hal ini merupakan simbolisme dari kemundur. Di ujungnya, ruang gelap dengan sirkulasi berkelok dan display yang diletakkan tinggi mencerminkan industri film sebagai harapan yang mulai menjauh dan sulit digapai.



ARCHITECTURAL MAQUETTE



Fictional -Render Style Maquette



Real Maquette

