



UNIVERSITAS JAYABAYA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

PROGRAM STUDI : TEKNIK SIPIL - S1 (Terakreditasi)

PROGRAM STUDI : ARSITEKTUR - S1 (Terakreditasi)

Jl Raya Bogor Km. 28,8 Cimanggis, Jakarta Timur Telp. 021-8714822

Website : ftspujayabaya.ac.id / e-mail : ftspjayabaya@yahoo.co.id

SURAT KEPUTUSAN
KETUA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS JAYABAYA

Nomor : 004//Ka.Prodi/Ars/TA/FTSP-UJ/III/2023

Tentang
Penugasan Pembimbing Tugas Akhir

Semester : Genap
Tahun : 2022/2023

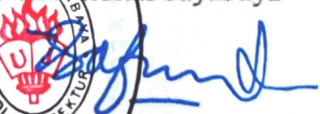
KETUA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN, UNIVERSITAS JAYABAYA

Menimbang : dst
Mengingat : dst
Memperhatikan : dst

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : 1. Bahwa saudara :
- e. Dr. Ir. NANANG SOFWAN SANTOSA, MPL.
 - f. Ir. HURIP HIDAYAT, M.M.
 - g. ADITYARINI NATALISA, S.T., M.T
 - h. INA INDAH RAHMADANI, S.T.,M.Si.
 - i. WAHYU HENY, S.T., M.Sc..
 - j. LUTIK ASTRI, S.T., M.T.
- dipandang memenuhi syarat sebagai Pembimbing Tugas Akhir di Program Studi Arsitektur, FTSP, Universitas Jayabaya.
2. Penugasan ini berlaku sejak ditetapkan dengan ketentuan apabila perlu perbaikan di kemudian hari akan ditinjau kembali.

Ditetapkan di Jakarta
Hari : Rabu
Tanggal : 1 Maret 2023

Ketua Program Studi Arsitektur
Universitas Jayabaya

Nanang Sofwan Santoso, MPL.



UNIVERSITAS JAYABAYA

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

PROGRAM STUDI : TEKNIK SIPIL - S1 (Terakreditasi)

PROGRAM STUDI : ARSITEKTUR - S1 (Terakreditasi)

Jl Raya Bogor Km. 28,8 Cimanggis, Jakarta Timur Telp. 021-8714822

Website : ftspjayabaya.ac.id / e-mail : ftspjayabaya@yahoo.co.id

LAMPIRAN SK :

PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Semester Genap, Tahun Akademik 2022/2023

NO	NIM	NAMA		PEMBIMBING
1	2017731250013	Ilham Budi Kusuma	REVITALISASI STADION PAHOMAN DI BANDARLAMPUNG	1) Dr. Ir. Nanang SS, M.PL. 2) Dr (Cand) Wahyu Heni K, S.T.,M.Sc.
2	2018731250001	Annisa Tri Nurlaila	REDESAIN MUSEUM PERFILMAN H. USMAR ISMAIL DI JAKARTA SELATAN	1) Adityarini N, S.T., M.T. 2) Ina Indah R, S.T, M.Si.
3	2018731250006	Alim Mutaqin	REVITALISASI STASIUN KERETA API BEKASI	1) Dr. Ir. Nanang SS, M.PL. 2) Lutik Astri, S.T., M.T.
4	2019731250007	Alif Purwati	REDESAIN FASILITAS PENUNJANG SIRKUIT DI SENTUL, KABUPATEN BOGOR.	1) Adityarini N, S.T., M.T. 2) Ir. Hurip Hidayat, M.M.

Universitas Jayabaya
 Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan
 Arsitektur (S1)

**DAFTAR HADIR DAN NILAI TUGAS AKHIR
 SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2022/2023**

MATA KULIAH : **TUGAS AKHIR**
 BOBOT : **8 SKS**
 KELAS : **Reguler 2**

DOSEN : **Tim Dosen**
 KODE : **-**
 RUANGAN : **A**

NO	NIM	NAMA	NILAI PENGUJI						TOTAL NILAI		
			1	2	3	4	5	6	ANGKA	HURUF	
1	2017731250013	Ilham Budi Kusuma	78	76,8		81,2		74,3	310,3	77,575	
2	2018731250001	Annisa Tri Nurlaila	80	82,6	82		86,4		331	82,75	
3	2018731250006	Alim Mutaqin	0		0	80,1		0	80,1	20,025	
4	2019731250007	Alif Purwati	85	87,6	86,2		87,6		346,4	86,6	

Keterangan Penguji :

1. Dr. Ir. Nanang S.S., MPL
2. Ir. Hurip Hidayat, M.M.
3. Adityarini Natalisa, S.T., M.T.
4. Lutik Astri, S.T., M.T.
5. Wahyu Heny, S.T., M.Sc.
6. Ina Indah Rahmadani, S.T.,M.Si.

Jakarta, 3 Agustus 2023

Ka. BAA

Ketua Program Studi

Koordinator Tugas Akhir

Zulkifli, S.H., M.H.

Dr. Ir. Nanang S.S., MPL.

Adityarini Natalisa, S.T., M.T.

TUGAS AKHIR

MUSEUM PERFILMAN INDONESIA di JAKARTA SELATAN

**Diajukan untuk memenuhi Pesyaratan Akademik Program Strata
Satu (S1) Jurusan Arsitektur**



Disusun Oleh: ANNISA TRI NURLAILA

2018731250001

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL

DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS JAYABAYA

JAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

**MUSEUM PERFILMAN INDONESIA
di JAKARTA SELATAN**

Disusun Oleh :

ANNISA TRI NURLAILA

2018731250001

Diuji pada tanggal 21 Mei & 22 Juli 2023

Dan dinyatakan memenuhi syarat

Disahkan oleh :

Pembimbing : 1. Adityarini Natalisa, S.T., M.T

2. Ina Indah R, S.T.,M.Si

Penguji : 1. Dr. Ir. Nanang SS, M.P.L.

2. Ir. Hurip Hidayat, M.M.y

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS JAYABAYA

Kaprodi



Dr. Ir. Nanang Sofwan Santosa, MPL

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dalam Tugas Akhir yang berjudul “**MUSEUM PERFILMAN INDONESIA di JAKARTA SELATAN**” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Jakarta, 31 Juli 2023

Annisa Tri Nurlaila

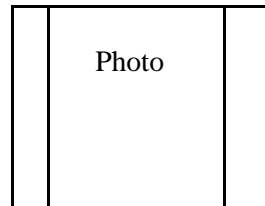
2018731250001





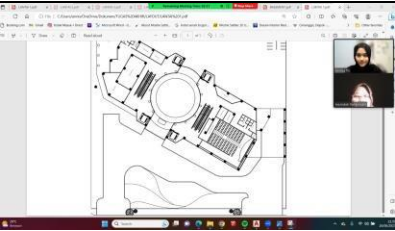
UNIVERSITAS JAYABAYA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

KARTU ASISTENSI

NAMA MHS	:	ANNISA TRI NURLAILA
NIM	:	2018731250001
<u>MATA KULIAH</u>	:	TUGAS AKHIR
JUDUL TUGAS	:	
SEM / SKS	:	
KELOMPOK	:	
ASISTEN	:	



NO	TANGGAL	CATATAN ASISTEN	P A R A F
1	1 APRIL 2023	Penulisan Bab 1 Bu Adit Via Zoom	

NO	TANGGAL	CATATAN ASISTEN	PARAF
2	18 APRIL 2023 Bu Adit Dan Bu Ina Via Zoom	-Melengkapi Analisa Preseden -Penambahan Dokumentasi Tiap Periode Perkembangan Perfilman Kelengkapan bab 2 dan 3	
3	13 Mei 2023 Bu Ina Tatap Muka	-pembahasan konsep -revisi bab 3 -kelengkapan data dan analisa pada bab 3	
4	20 MEI 2023 Bu Ina Via Zoom	-Pembahasan konsep	
5	10 JUNI 2023 Bu Adit Via Zoom	-pembahasan blok plan -Site plan	
6	26 JUNI 2023 Bu Ina Via Zoom	-Hirarki Ruang -Revisi kolom	
7	1 JULI 2023 Bu Ina Tatap Muka	-Siteplan -3D	
8	12 JULI Bu Adit Via Zoom	-Hirararki ruang -kolom struktur -Site plan -KDH -Parkir -Kapasitas pengunjung -Aksesibilitas	

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan manfaat.....	2
1.3.1 Tujuan.....	2
1.3.2 Manfaat.....	2
1.4 Metodologi.....	3
1.5 Lokasi Perencanaan.....	4
1.6 kerangka Berfikir.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	6
KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Deskripsi Judul.....	6
2.1.1 Kajian Museum.....	6
2.1.2 Kajian Perfilman.....	6
2.1.3 Kajian Negara Indonesia.....	7
2.1.4 Kajian Jakarta Selatan.....	7
2.1.5 Kesimpulan Judul.....	8
2.2 Sejarah Perfilman Indonesia.....	8
2.3 Karakteristik Generasi Milenial.....	13
2.4 Studi Preseden.....	14
2.4.1 Maxxi Museum.....	14
2.4.2 National Aviation Museum of Korea.....	22
2.4.3 Alaska State Library Archives Museum.....	30
2.5 Tabel Hasil Studi Preseden.....	35
2.6 Kajian Lokasi Perencanaan.....	37
BAB III	38
ANALISA.....	38
3.1 Analisa Tapak.....	38

3.1.1 Deskripsi Tapak	38
3.1.2 Pencapaian atau Aksesibilitas	39
3.1.3 Analisa Kebisingan	40
3.1.4 Analisa Lintasan Matahari	41
3.1.5 Analisa angin	42
3.1.6 Analisa View	43
3.1.7 Analisa Vegetasi	43
3.1.8 Analisis Zoning	44
3.3 Analisa Ruang	47
3.3.1 Luas dan Target Pengunjung	47
3.3.7 Analisa Jumlah Pelaku Pengelola	48
3.3.8 Alur Kegiatan atau Pola aktivitas	49
3.3.9 Analisa Pola Sirkulasi	52
3.4 Analisa Kebutuhan dan Persyaratan Ruang	54
3.4.1 Kebutuhan Ruang	54
3.5 Analisa Bangunan	61
3.5.1 Struktur Bangunan	61
3.5.2 Asas Guna	62
3.5.3 Asas Citra	63
3.5.4 Aksesibilitas dan Utilitas Bangunan	63
Fasilitas Indoor dan Outdoor dalam lingkup Bangunan	63
3.5.6 Analisa Penghawaan	63
BAB IV	69
KONSEP DESAIN	69
4.1 Konsep dan Tema Desain	69
4.2 Penerapan Konsep Metafora	70
4.4.3 Konsep Detail Arsitektur	72
4.4.4 Konsep Akustik	73
BAB V	75
PERANCANGAN	75
5.1 Blok Plan	76
5.2 Site Plan	77
5.3 Rencana Struktur	77
5.4 Denah	78
5.4.1 Denah Basement	78
5.4.2 Denah Lantai 1	79
5.4.3 Denah Lantai 2	79

5.4.4	Denah Lantai 3	81
5.4.5	Denah Lantai 4	82
5.4.6	Denah Lantai 5	83
5.5	Potongan	83
5.5.1	Potongan A.....	83
5.5.2	Potongan B.....	84
5.5.3	Potongan Cinematic Hall	85
5.6	3D Tampak dan Perspektif.....	85
5.6.1	Tampak Depan.....	85
5.6.2	Tampak Belakang	86
5.6.3	Tampak Samping Kanan.....	86
5.6.4	Tampak Samping Kiri.....	86
5.6.5	Perspektif 1	87
5.6.6	Perspektif 2	87
5.6.7	Perspektif 3	88
5.6.8	Perspektif 4.....	88
5.7	3D Interior.....	88
5.7.1	Lobby / Ruang Pameran Lantai 1	88
5.7.2	Area Pameran Lantai 2	89
5.7.3	Cinema Hall	90
DAFTAR PUSTAKA		91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil studi preseden	43
Tabel 3.1 Analisis Zoning.....	51
Tabel 3.2 Luas dan Target Pengunjung.....	54
Tabel 3.3 Jumlah Pengelola	55
Tabel 3.4 Studi Aktivitas Kebutuhan Ruang.....	86

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan film saat ini, tidak terlepas dari kebutuhan masyarakat akan hiburan. Film merupakan produk hiburan tontonan yang rutin terus menerus ada. Awal mula perkembangan perfilman dunia berasal dari dunia barat dimana ditemukannya kamera rekam pertama di dunia. Seiring berkembangnya jaman, teknologi serta alat rekam gambar yang semakin canggih, perfilman dunia juga semakin maju. Semakin banyak karya karya film bermutu dan berseni tinggi inilah yang mendorong komunitas pecinta film membentuk berbagai ajang penghargaan penghargaan film internasional untuk menghormati insan perfilman serta sebagai bentuk aspirasi mereka terhadap film film bermutu. Tercatat, ajang penghargaan bidang film paling bergengsi di dunia adalah Academy Award, selain itu juga terdapat ajang penghargaan lain seperti Asian Pasifik award, Bear award, dan sebagainya. Terdapat berbagai festival festival film sebagai ajang penghargaan hasil seni film bermutu tinggi dari berbagai belahan dunia seperti Festival film Berlin, Jiffest, FFI, dan lain - lain. Kemajuan perfilman barat ditunjang dengan berbagai peralatan produksi serta studio produksi yang lengkap.

Sejak awal tahun 2000, Indonesia mengalami perkembangan signifikan di berbagai bidang. Salah satunya di bidang industri perfilman. Dilihat dari tahun ke tahun, laju perkembangan dunia perfilman di tanah air semakin maju, khususnya peningkatan produktifitas film film Nasional baik dilihat dari segi kuantitas maupun kualitasnya. Meski begitu pada tahun tahun belakangan ini industri film sempat mengalami penurunan kualitas produksi yang disebabkan oleh kurangnya sarana penunjang, seperti studio produksi, aspek kinerja *moviemaker* dan fasilitas produksi. PH independen yang semakin menjamur tidak dapat menjamin kualitas produksi yang bagus dikarenakan minimnya dukungan pemerintah serta umumnya PH independen tidak dilengkapi Lab Film atau studio produksi yang baik. Bahkan beberapa PH lokal sering menyewa studio studio produksi lain yang mana secara aspek akustik masih kurang memenuhi syarat. Mengingat perkembangan pesat dunia perfilman nasional saat ini, dibutuhkan suatu wadah khusus yang dapat menampung segala aktifitas perfilman baik dari kegiatan produksi maupun kegiatan apresiasi film.

Dokumentasi film-film Indonesia tersimpan di Sinematek Indonesia yang terletak di Gedung Pusat Perfilman H Usmar Ismail yang berlokasi di Jalan Rasuna Said, Jakarta Selatan. Gedung perkantoran lima lantai yang menjadi markas Yayasan Pusat Perfilman H. Usmar Ismail yang merupakan pusat preservasi atau pelestarian media film Indonesia dan tempat mengedukasi generasi muda terhadap sejarah dan perkembangan perfilman Indonesia selama bertahun-tahun.

Namun sangat disayangkan, saat ini kondisi perkantoran Pusat Perfilman H. Usmar Ismail saat ini kurang menarik, kurang terawat, sepi, tidak memadai dan berada di bawah standar modern badan usaha (Ekbisnews.com diakses pada November 2022). Dalam penyajian koleksi pun masih kurang bisa menarik pengunjung karena pengunjung merasa tidak mengerti dengan storyline yang ada pada Pusat Perfilman ini dan menjenuhkan bagi para pengunjung. Sedangkan market saat ini adalah generasi milenial. Penyebab utamanya yaitu pendanaan yang minim. Benteng terakhir pelestarian film Indonesia harus bertahan di tengah-tengah kondisi yang memprihatinkan (menurut sumber: Ekbisnews.com).

1.2 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dalam Museum Perfilman Indonesia di Jakarta Selatan berdasarkan latar belakang diatas, antara lain:

- a) Bagaimana konsep ruang yang informatif, edukatif, dan kreatif dengan mempertimbangkan aspek fleksibilitas dan efektifitas kegiatan kegiatan yang diwadahi
- b) Bagaimana konsep bangunan dengan pendekatan arsitektur metafora
- c) Bagaimana konsep yang kontekstual terhadap lingkungan sekitar

1.3 Tujuan dan manfaat

Adapun beberapa tujuan dan manfaat yang dapat diidentifikasi dalam Museum Perfilman Indonesia berdasarkan latar belakang diatas, antara lain:

1.3.1 Tujuan :

- a) Menyusun konsep ruang yang informatif, edukatif, dan kreatif dengan mempertimbangkan aspek fleksibilitas dan efektifitas kegiatan kegiatan yang diwadahi
- b) Menyusun konsep bangunan dengan pendekatan arsitektur metafora
- c) Menyusun konsep tapak yang kontekstual terhadap lingkungan sekitar

1.3.2 Manfaat :

- a) Manfaat Akademik

1. Memberikan referensi baru dalam rancangan sebuah desain museum.
 2. Mengembangkan daya imajinatif, ide, dan gagasan mengenai desain yang berkaitan dengan bangunan kompleks informatif, edukatif, dan kreatif.
 3. Mengembangkan kreatifitas dalam perancangan desain bangunan yang menjadi kesatuan sesuai fungsinya.
 4. Memperkaya wawasan arsitektur guna diimplementasikan ke dalam proses desain atau pelestarian arsitektur
 5. Bagi keilmuan Arsitektur dapat memperkaya referensi di ranah pengetahuan perencanaan dan perancangan, serta penerapannya di lapangan, baik dari sisi pengambil kebijakan atau perumusan pedoman untuk perencanaan dan perancangan Arsitektur.
- b) Manfaat Praktis
1. Memberikan informasi mengenai pentingnya mengetahui perkembangan dan sejarah dunia perfilman Indonesia.
 2. Meningkatkan minat dan apresiasi masyarakat terhadap perfilman Indonesia.
 3. Memberikan solusi tempat informatif, edukatif, dan rekreatif baru dengan memunculkan sebuah museum perfilman Indonesia.
 4. Sebagai sarana edukatif serta rekreatif dan tempat berkumpul bagi para komunitas dan penggemar film Indonesia.

1.4 Metodologi

- a) Pengumpulan data primer dan sekunder
- b) Studi preseden terhadap karya sejenis yang sudah ada
- c) Analisis terhadap ruang, bangunan dan tapak
- d) Merumuskan konsep perencanaan dan perancangan
- e) Studi Kepustakaan

Studi ini merupakan studi kepustakaan yang ditujukan untuk mendapatkan data mengenai studi kasus lain dan mempelajari teori yang berhubungan dengan perencanaan dan perancangan Museum. Sumber informasi dapat diperoleh dari studi literatur, buku-buku, majalah, surat kabar, internet, dan lainnya untuk melengkapi laporan.

- f) Pengumpulan Data Lapangan

- *Survey* atau observasi lapangan

Survey atau observasi lapangan merupakan pengamatan langsung di

tempatya untuk melihat dan mendapatkan data faktual yang dibutuhkan. Informasi yang didapat dapat digunakan sebagai pembandingan dengan studi kepustakaan yang dilakukan sebelumnya. Hasil *survey* serta dokumentasi dapat berupa foto-foto, *site plan*, tampak potongan, biodata, dan sebagainya.

- Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab dengan orang yang bersangkutan dengan proyek yang kita kerjakan untuk mendapatkan informasi lebih lengkap. Orang yang bersangkutan dapat berupa *owner*, *manager*, *HRD*, atau orang yang bertanggungjawab lainnya.

- g) Menyusun *programming* yang mencakup aktivitas pelaku, fasilitas, dan kebutuhan ruang, serta ergonomi yang cocok dengan pelaku.

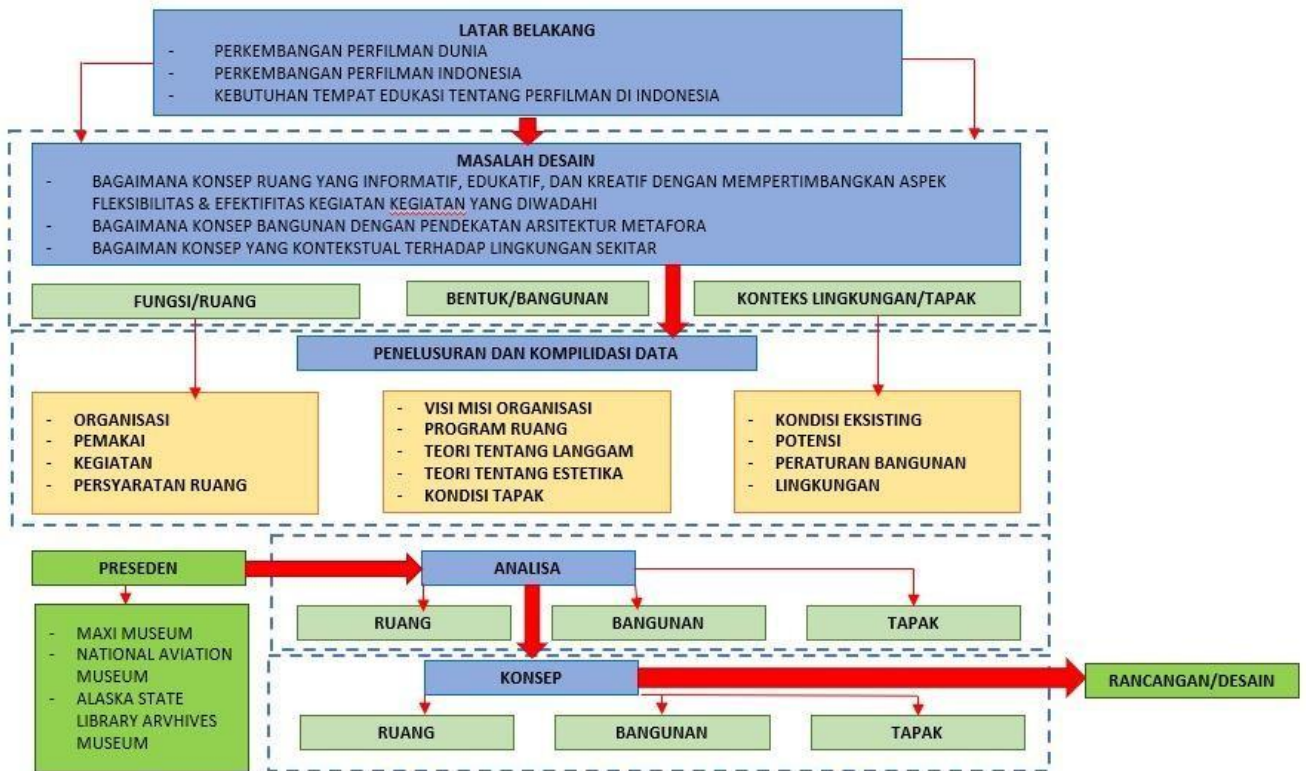
1.5 Lokasi Perencanaan

Lokasi Pusat Perfilman H. Usmar Ismail terletak di Jl. H. R. Rasuna Said No.22, RT.2/RW.5, Karet Kuningan, Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12940



Gambar 1.1 Peta Pusat Perfilman H. Usmar Ismail
Sumber: Google Maps, diakses November 2022

1.6 kerangka Berfikir



1.7 Sistematika Penulisan

Secara umum, uraian tentang seminar dapat dijelaskan garis besarnya sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan kerangka acuan, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang definisi, peraturan pemerintah, studi preseden, dan deskripsi lokasi tapak.

BAB III : ANALISIS

Bab ini membahas tentang analisis tapak, ruang, dan bentuk.

BAB IV : KONSEP DESAIN

Bab ini membahas tentang tema desain, beserta gambar site plan, denah, potongan, tampak, dan 3D.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Judul

Judul pada Tugas Akhir ini yaitu Museum Perfilman Indonesia di Jakarta Selatan, laporan pada tugas akhir ini berfokus pada konsep perencanaan dan perancangan Gedung Museum yang berlokasi di Pusat Perfilman H. Usmar Ismail Jakarta Selatan.

2.1.1 Kajian Museum

International Council of Museum (ICOM) mendefinisikan Museum sebagai sebuah lembaga non-profit yang melayani masyarakat luas. Adapun di dalamnya melakukan penelitian, mengumpulkan, dan memamerkan peninggalan sejarah yang terbuka untuk umum. menawarkan beragam pengalaman untuk pendidikan, kesenangan, refleksi dan berbagi pengetahuan.

Menurut Peraturan Pemerintah 66 tahun 2015 tentang Museum, dijelaskan bahwa museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat. Peraturan Pemerintah ini merupakan aturan pelaksanaan dari ketentuan Pasal 18 ayat (5) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya. Dengan itu, Museum Geologi berdiri untuk merepresentasikan museum kepada masyarakat Indonesia.

2.1.2 Kajian Perfilman

Ada banyak pengertian film yang ditulis para pakar perfilman. Di Indonesia sendiri, semua hal terkait dunia perfilman telah diatur di dalam Undang-undang No.8 Tahun 1992. Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang- dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya dengan atau tanpa suara yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik elektronik dan/atau lainnya. Definisi tersebut tentu saja berbeda dengan definisi perfilman yang notabene hampir sama artinya namun sebenarnya berbeda. (Sumber :www.academicindonesia.com)

Di dalam Undang-undang No.8 Tahun 1992 Pasal 1, berikut ini pengertian perfilman yaitu seluruh kegiatan yang berhubungan dengan pembuatan, jasa, teknik, pengeksporan, pengimporan, pengedaran, pertunjukan dan/atau penayangan film. Dari pengertian tersebut,

dipaparkan bahwa arti film dengan perfilman berbeda. Film lebih cenderung bermakna produknya, sedangkan perfilman lebih bermakna tentang aktivitas kegiatannya. Pengertian film yang terdapat di dalam buku bertajuk *A-Z about Indonesian Film* yang menjelaskan bahwa film adalah arsip sosial yang menangkap jiwa zaman (*zeitgeist*) masyarakat saat itu.

Secara garis besar film merupakan sebuah media massa yang fungsinya untuk menyampaikan pesan melalui media suara, tulisan dan gambar bergerak.

2.1.3 Kajian Negara Indonesia

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang secara geografis terletak pada posisi strategis, yakni di persilangan antara dua benua (Benua Asia dan Benua Australia), dan dua samudera (Samudera Hindia dan Samudera Pasifik). Karena letak geografisnya yang strategis dan besarnya luas perairan, Indonesia berbatasan langsung di laut dengan 10 (sepuluh) negara tetangga, yakni India, Thailand, Malaysia, Singapura, Vietnam, Filipina, Palau, Papua Nugini, Timor-Leste, dan Australia. (sumber : kemlu.go.id)

2.1.4 Kajian Jakarta Selatan

Jakarta Selatan adalah nama sebuah Kota Bisnis dan Administrasi di bagian selatan Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Pusat Pemerintahannya berada di Kebayoran Baru. Jakarta Selatan adalah salah satu dari lima Kota Administrasi di DKI Jakarta. di sebelah utara, Jakarta selatan berbatasan dengan jakarta barat dan jakarta pusat. di sebelah timur berbatasan dengan jakarta timur. di sebelah Selatan berbatasan dengan Kota Depok, dan sebelah Barat dengan Kota Tangerang dan Kota Tangerang Selatan.

Jakarta Selatan adalah Kota Administrasi, dengan jumlah penduduk pada tahun 2018 sebanyak 2.296.977 jiwa, termasuk diantaranya 2.198 jiwa merupakan warga negara asing (WNA).[5] Sementara pada tahun 2021, penduduk Jakarta Selatan berjumlah 2.373.219 jiwa.



Gambar 2.1 Pemandangan kawasan bisnis Jakarta Selatan

Sumber : Google, diakses pada Juli 2023

2.1.5 Kesimpulan Judul

Merancang bangunan Museum Perfilman yang berfungsi sebagai tempat edukasi, informasi, dan rekreasi di perkotaan, khususnya di Jakarta Selatan, yang disebut sebagai Kawasan segi tiga emas” Kuningan , yang memiliki arti Kawasan bisnis yang mahal dan sangat strategis.

2.2 Sejarah Perfilman Indonesia

Dalam dunia perfilman Indonesia, terdapat sejarah yang panjang hingga akhirnya berkembang seperti sekarang ini. Berikut sejarah perfilman Indonesia dari periode ke periode yang perlu kita pelajari: (sumber:Kompas.com)

A) Periode 1900 – 1942

Pada tanggal 5 Desember 1900, didirikan bioskop pertama kali di Indonesia yang terletak di Tanah Abang, Batavia yang bernama Gambar Idoep. Pada saat awal perfilman Indonesia, bioskop tersebut hanya menayangkan film bisu. Loetoeng Kasaroeng menjadi film bisu pertama yang diciptakan di Indonesia tahun 1926 yang disutradarai oleh Belanda G. Kruger dan L. Heuveldorp dan ditayangkan di Teater Elite and Majestic Bandung pada tanggal 31 Desember 1926. Tahun 1931, Indonesia pertama kali menciptakan film bicara, namun hasilnya dianggap kurang memuaskan. Kemudian pada tahun 1934, seorang wartawan Belanda yang bernama Albert Balink mulai mempelajari film dan mengajak Wong Bersaudara untuk menciptakan sebuah film yang dengan mendatangkan tokoh dari film dokumenter Belanda yang bernama Manus Franken. Film yang berjudul ‘Pareh’ tersebut menampilkan keindahan alam dari Hindia Belanda. Namun, rupaya film tersebut memiliki daya tarik yang rendah, terutama bagi para penikmat film lokal yang sudah terbiasa melihat gambar seperti itu. Kegigihan Balink menciptakan sebuah perusahaan film ANIF dengan bantuan Wong bersaudara bersama wartawan pribumi bernama Saeroen. Mereka memproduksi film lokal pertama yang berjudul Terang Boelan pada tahun 1934 dan mendapat sambutan yang cukup luas, terutama pada kalangan kelas bawah.



Gambar 2.2 Cover film Loetoeng Kasaroeng

Sumber : Google, diakses pada Mei 2023

B) Periode 1942 – 1949

Pada era ini, Indonesia memproduksi film untuk dijadikan alat propaganda politik Jepang. Film diputar di bioskop dengan batasan hanya untuk menampilkan propaganda Jepang dan beberapa film Indonesia yang sebelumnya sudah diciptakan dan menyebabkan produksi film nasional menyusut. Perusahaan film Jepang yang beroperasi di Indonesia menyebabkan keterbatasan ruang gerak serta kesempatan para artis beserta karyawannya dalam memproduksi film sehingga usaha swasta di bidang film mulai lenyap. Orang – orang yang berprofesi sebagai artis mencari berbagai cara untuk dapat tetap hidup salah satunya dengan nai panggung sandiwara. Kala itu, rombongan sandiwara yang terkenal dan dianggap profesional seperti Bintang Surabaya, Pancawarna, dan Cahaya Timur di Pulau Jawa.

C) Periode 1950 – 1962

Hari pengambilan gambar pertama pada film Darah dan Doa yang disutradarai oleh Usmar Ismail, lebih tepatnya tanggal 30 Maret 1950 menjadi Hari Film Nasional. Pasalnya, film tersebut menjadi film lokal pertama yang memiliki ciri khas asli Indonesia. Kemudian pada tahun 1951 Metropole diresmikan sebagai bioskop terbesar dan megah pada jamannya. Kala itu, jumlah penonton meningkat pesat. Lalu pada tahun 1955 dibentuk Persatuan Pengusaha Bioskop Seluruh Indonesia dan juga Gabungan Pengusaha Bioskop Seluruh Indonesia yang melebur jadi satu menjadi Gabungan Bioskop Seluruh Indonesia.



Gambar 2.4 Cover Film Darah Dan Doa

Sumber : Google, diakses pada Mei 2023

D) Periode 1962 – 1965

Pada periode ini terdapat beberapa peristiwa penting terutama berkaitan dengan politik misalnya aksi pengganyangan pada beberapa film yang terindikasi menjadi agen imperialisme Amerika Serikat, pencopotan reklame, pembakaran gedung bioskop, hingga pemboikotan. Akibat adanya peristiwa tersebut, jumlah gedung bioskop mulai menurun dari awalnya 700 bioskop pada tahun 1964 menjadi 350 bioskop pada tahun 1965.

E) Periode 1965 – 1970

Pada periode ini, peristiwa G30S PKI menyebabkan gejolak politik yang menjadikan perusahaan bioskop mengalami dilema akibat rusaknya peredaran film karena gerakan anti imperialisme. Belum lagi, produksi film kala itu terbilang sedikit sehingga pasokan untuk bioskop belum memadai. Tahun 1966 pemerintah mengadakan *sanering* yang menimbulkan inflansi yang signifikan sehingga melumpuhkan daya beli masyarakat. Hal tersebut justru memulihkan perfilman Indonesia, terutama dengan bantuan film impor di bioskop. Pada akhirnya animo masyarakat mulai meningkat diiringi dengan meningkatnya jumlah penonton.

F) Periode 1970 – 1991

Pada periode ini, mulai ada kemajuan teknologi dalam pembuatan film dan dunia perbioskopian diiringi dengan persaingannya dengan televisi Indonesia (TVRI). Tahun 1978, pengusaha Indonesia bernama Sudwikatmono mendirikan Sinepleks Jakarta Theater, disusul dengan Studio 21 pada tahun 1987. Pembangunan bioskop besar tersebut menyebabkan

monopoli dan implikasi bagi bioskop kecil yang mulai menurun. Selain itu, adapun peristiwa pembajakan video tape yang muncul kala itu.



Gambar 2.6 Cinema XXI

Sumber : Google, diakses pada Mei 2023



Gambar 2.7 Cover Film Catatan Si Boy

Sumber : Google, diakses pada Mei 2023

Pada tahun 1980an, perfilman Indonesia mengalami masa kejayaan dan film- film Indonesia banyak ditayangkan di bioskop, di antaranya Catatan si Boy, Blok M, dan beberapa film lain.

G) Periode 1991 – 1998

Indonesia sempat mengalami mati suri pada periode ini dan setiap tahunnya hanya mampu memproduksi film sebanyak 2 hingga 3 buah saja. Munculnya film yang berbau dewasa menimbulkan keresahan di masyarakat. Perkembangan televisi serta teknologi seperti DVD, VCD, dan LD menyebabkan persaingan ketat dan kematian pada industri film. Pada peringatan kelahirannya, muncul UU No. 8 Tahun 1992 yang berisikan tentang peniadaan kewajiban izin produksi. Namun, munculnya peraturan tersebut dianggap kurang menguntungkan dan menyebabkan kesulitan produksi. Pada masa ini, sinetron juga menjadi hiburan utama masyarakat dan meningkat pesat sehingga memperburuk industri

perfilman yang ada di dalam negeri.



Gambar 2.7 VCD

Sumber : Google, diakses pada Mei 2023

H) Periode 1998 – 2009

Krisis ekonomi dan kerusuhan yang berbau SARA serta berakhirnya Orde Baru pada 1998 akhir menyebabkan industri perfilman Indonesia hampir mati. Namun, pada tahun 1999 perfilman Indonesia dianggap bangkit kembali. Jumlah pertumbuhan produksi film juga mulai meningkat dengan pesat, sekalipun pada kala itu film Indonesia didominasi dengan film remaja dan film horor. Hingga pada tahun 2005, Blitzmegaplex hadir di Jakarta dan Bandung membangun sebuah konsep baru.



Gambar 2.8 Blitzmegaplex

Sumber : Google, diakses pada Mei 2023

I) Periode 2010 – 2019

Hampir satu dekade pertumbuhan perfilman Indonesia meningkat secara signifikan dibandingkan dengan periode sebelumnya. Tak hanya dari segi pembangunannya, melainkan juga kehadiran berbagai asosiasi yang ikut mendukung di balik layar. Adanya Undang – Undang No. 39 Tahun 2009 memberikan dampak positif bagi perfilman Indonesia, terlebih

memiliki pokok peraturan yakni pada bioskop Indonesia mengutamakan pertunjukkan film Indonesia.

J) Periode 2020 – 2022

Industri perfilman harus mengalami kelumpuhannya lagi pada tahun 2020 akibat adanya Pandemi Covid-19. Kasus yang terus berkembang menuntun pemerintah untuk memberlakukan keputusan Penegakan Pembatasan Kegiatan Masyarakat yang berimbas pada industri perfilman. Tak berhenti pada situ saja, kekreatifan anak negeri mampu menciptakan solusi untuk kembali menaikkan dunia perfilman ini dengan adanya tren daring, yang pada saat ini terkenal adalah Netflix. Namun, beberapa waktu lalu bioskop kembali dibukan dengan adanya peraturan ketat mengenai protokol kesehatan mulai dari pembatasan jumlah penonton, jarak saat menonton, hingga aturan lain yang harus diikuti oleh para penonton bioskop yang hadir.



Gambar 2.9 Netflix

Sumber : Google, diakses pada Mei 2023

2.3 Karakteristik Generasi Milenial

Milenial adalah istilah yang belakangan ini populer di masyarakat. Kelompok usia ini bahkan menjadi topik hangat di berbagai sumber, seperti majalah, laporan tren pasar, hingga studi psikologis. Menurut studi “The Millennial Generation Research Review”, milenial adalah generasi yang paling banyak diteliti hingga hari ini. Mereka sering dianggap narsis, terobsesi dengan teknologi, dan gemar memakai media sosial.

Apa itu generasi milenial? Secara umum, generasi milenial adalah generasi manusia yang lahir antara awal 1980-an hingga 1990-an seperti yang dikutip dari Merriam-Webster Dictionary. Adapun sebagian orang yang menganggap anak-anak kelahiran awal 2000-an termasuk dalam kategorinya. Generasi ini juga disebut sebagai Generasi Y karena muncul setelah Generasi X orang-orang yang lahir antara 1960-an 1980-an. Istilah “Generasi Y” pertama kali dicetuskan dalam sebuah editorial yang terbit pada Agustus 1993, Ad Age.

Namun, istilah tersebut kurang populer. Sementara itu, milenial adalah istilah yang lebih banyak dipakai masyarakat.

Latar belakang generasi milenial, Sesuai namanya, milenial adalah kelompok yang dilahirkan paling dekat dengan milenium terakhir. Selama masa kanak-kanak dan remaja, perkembangan teknologi benar-benar merevolusi dunia yang kita tinggali saat ini. Generasi yang mengalami masa transisi internet salah satu aspek paling berpengaruh bagi kehidupan manusia modern. Kebanyakan adalah remaja atau orang dewasa usia muda ketika platform media sosial pertama kali tersedia teknologi yang benar-benar mengubah komunikasi antarmanusia di seluruh dunia.

Beberapa karakteristik generasi milenial, diantaranya yaitu:

1. Generasi yang adaptif. Itu karena mereka telah menyaksikan perubahan teknologi, bisnis, dan ekonomi yang masif semasa hidup.
2. Penuh rasa penasaran. Jika ada cara yang lebih cepat dan lebih baik untuk menyelesaikan sesuatu, mereka selalu ingin tahu. Memanfaatkan alat yang ada seefektif mungkin.
3. Gemar bekerja sama. Mereka cenderung menyukai lingkungan kerja kolaboratif karena mereka dapat mencari sudut pandang alternatif atau masukan dari orang lain.
4. Kelompok yang menyukai masukan. Mereka tahu pentingnya masukan yang rutin dan berkesan, terutama saat di lingkungan kerja.

2.4 Studi Preseden

2.4.1 Maxxi Museum

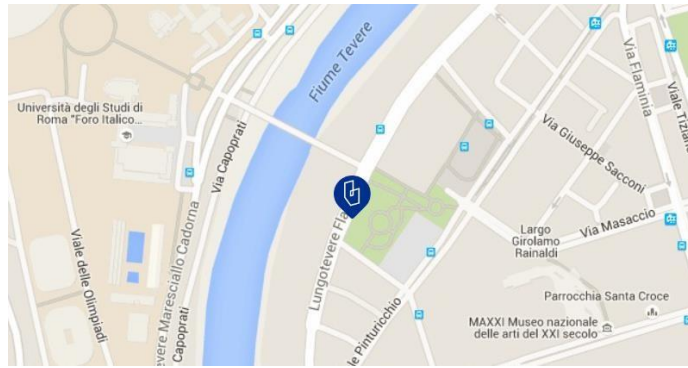
a). Profile Bangunan

- Architects : Zaha Hadid Architect
- Area : 27.000 m²
- Year : 2009

b). Keadaan Fisik

1) Lokasi dan Deskripsi Bangunan

Lokasi pada bangunan ini terletak di Rome, Italy. Museum ini, berada di tengah tengah kota Rome tepatnya di daerah lingkungan flaminio. Proses konstruksi Maxxi yang panjang melengkapi gagasan tentang kota baru. Apalagi Maxxi adalah museum seni kontemporer nasional pertama di Italia. Sehingga akan semakin membawa banyak perhatian, oleh publik dan media, bersama dengan kegiatan ekonomi, menjadikan museum ini sebagai titik sentral Roma, yang terus mencari identitas kontemporernya.



Gambar 2.10 Lokasi Maxxi Museum

(Sumber: [http:// Google Maps](http://Google Maps) diakses Mei 2023)

2) Pengolahan Site

- Bentuk tapak pada kasus pertama ini yaitu berbentuk L dengan orientasi memanjang dan menyudut ke samping
- Kondisi tapak tidak berkontur



Gambar 2.10 Lokasi tapak Maxxi Museum

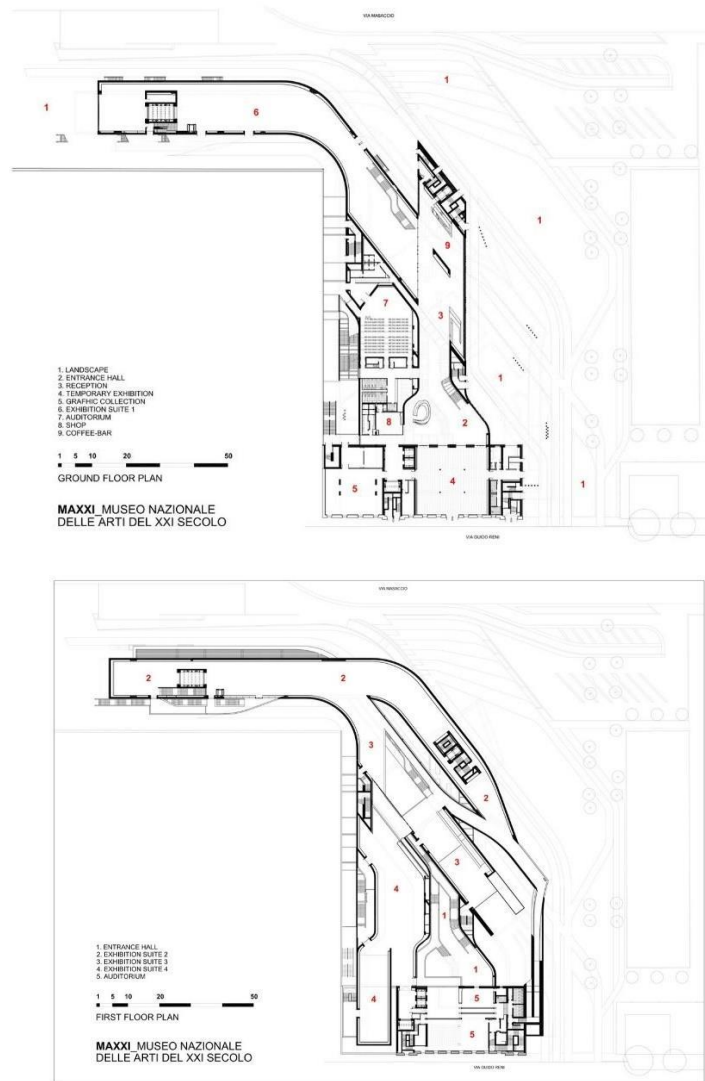
(Sumber: [http:// Archdaily](http://Archdaily) diakses Mei 2023)



Gambar 2.10 Lokasi tapak Maxxi Museum

(Sumber: [http:// Sketsa](http://Sketsa) Mei 2023)

3) Sistem Sirkulasi



Gambar 2.11 Layout Maxxi Museum

(Sumber: <http:// Archdaily.com> diakses Mei 2023)

4) Fasilitas Penunjang

- Auditorium
- Shop/merchandise store
- Coffee bar

Semua fasilitas penunjang tersebut berada di Ground Floor

5) Ide Konsep dan Tampilan Bangunan

Saat memasuki atrium, elemen utama dari bangunan ini terlihat jelas, dinding beton yang melengkung, tangga hitam yang ditonjolkan dengan penggunaan warna yang kontras, serta langit-langit didesain terbuka di beberapa titik untuk memaksimalkan cahaya alami. Dengan elemen-elemen ini Zaha Hadid memiliki konsep yaitu 'suatu jenis ruang baru yang cair dari berbagai titik perspektif dan geometri yang terfragmentasi, yang dirancang untuk

mewujudkan fluiditas kehidupan modern yang tidak beraturan'



Gambar 2.11 Interior Maxxi Museum

(Sumber: <http:// Archdaily.com> diakses Mei 2023)

Warna yang ada pada bangunan ini menggunakan warna-warna yang netral, seperti warna putih, abu-abu, cream, dan hitam. Permukaan dinding yang halus dan melengkung berdialog dengan fasad simetris neo-klasik. bangunan sisi depan, dengan permukaan yang bersih dan no ornamen menjadi satu kesatuan.



Gambar 2.11 Exterior Maxxi Museum

(Sumber: <http:// Archdaily.com> diakses Mei 2023)

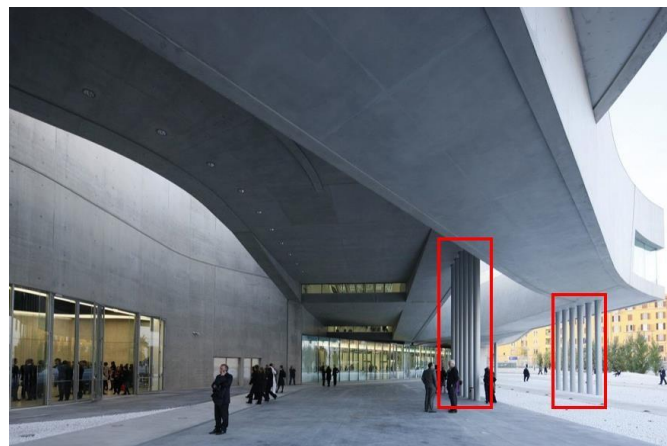


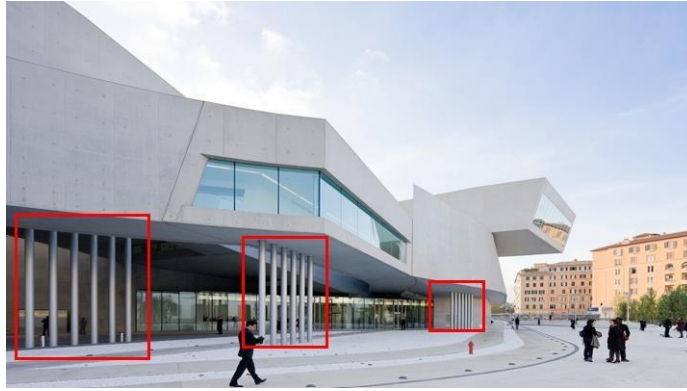
Gambar 2.12 Facade Maxxi Museum

(Sumber: <http:// Archdaily.com> diakses Mei 2023)

6) Struktur Bangunan

Penggunaan kolom struktur pada bangunan ini terdapat pilar penyangga berukuran panjang 5m dan memiliki diameter 20cm dan diletakan pada tiap titik berjumlah 4-6 buah kolom yang ditonjolkan dibagian façade bangunan, yang berfungsi untuk menyangga bangunan khususnya dibagian kantilever. Kolom struktur pada bangunan ini secara keseluruhan mengikuti alur bentuk dinding yang dinamis.





Gambar 2.12 Kolom Maxxi Museum

(Sumber: <http:// Archdaily.com> diakses Mei 2023)

7) Pencahayaan

Pencahayaan pada bangunan ini memaksimalkan pencahayaan alami, dengan balok beton tipis di langit-langit, bersama dengan penutup kaca dan sistem penyaringan. Balok yang sama memiliki rel bawah tempat pentas karya seni. Balok, tangga, dan sistem pencahayaan linier memandu pengunjung melalui jalan interior, yang berakhir di ruang besar di lantai tiga.



Gambar 2.12 Pencahayaan Maxxi Museum

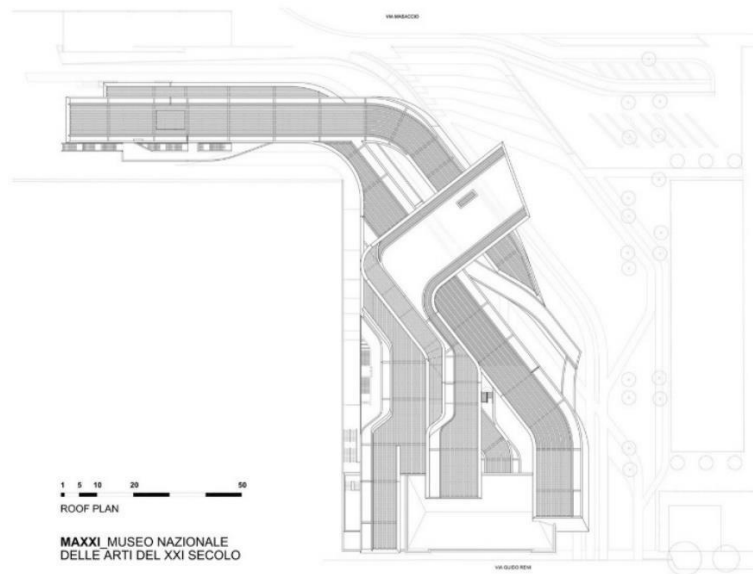
(Sumber: <http:// Archdaily.com> diakses Mei 2023)

8) Detail Arsitektur

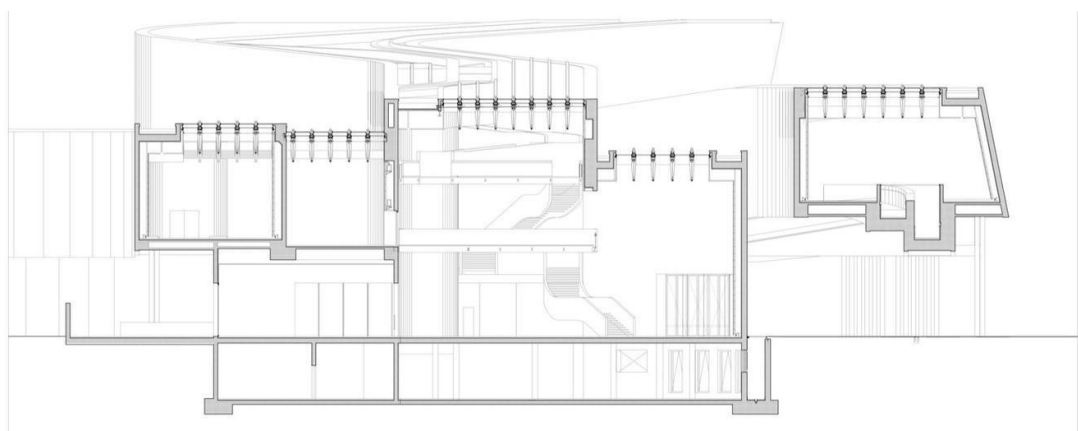
Detail Arsitektur pada bangunan ini terletak pada penataan layer atap dan pencahayaan alami serta pencahayaan buatan dari LED Pixel yang selaras dari desain yang asimetris dengan penggunaan bentuk yang melengkung sehingga mempertegas konsep kontemporer pada bangunan ini.

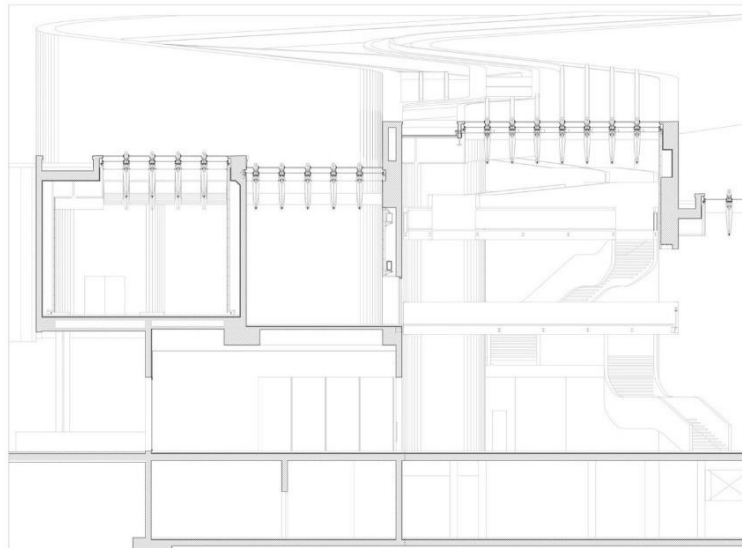


Gambar 2.13 Interior Atap Maxxi Museum
(Sumber: [http:// Archdaily.com](http://Archdaily.com) diakses Mei 2023)



Gambar 2.12 Roof Plan Maxxi Museum
(Sumber: [http:// Archdaily.com](http://Archdaily.com) diakses Mei 2023)



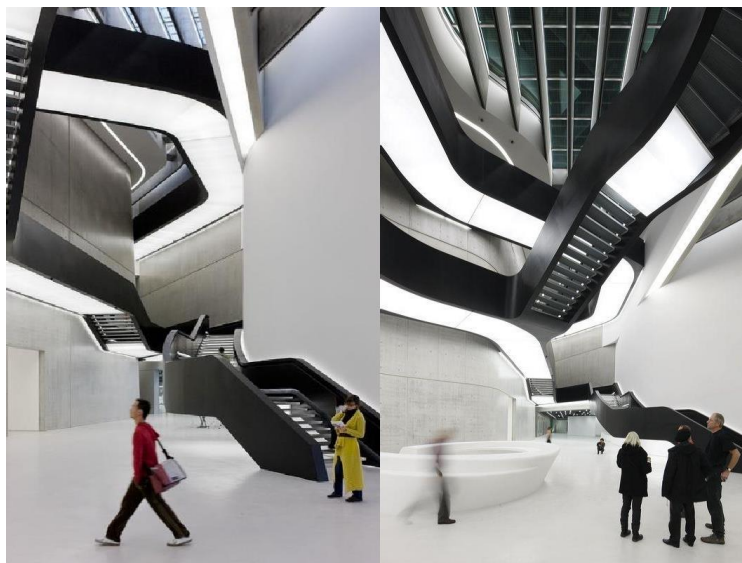


Gambar 2.12 Section Maxxi Museum

(Sumber: <http:// Archdaily.com> diakses Mei 2023)

9) Interior

Interior pada bangunan ini tidak terlalu banyak ornamen, dari penggunaan warna juga terlihat kontras karena hanya ada warna putih dan hitam.





Gambar 2.12 Interior Maxxi Museum

(Sumber: <http:// Archdaily.com> diakses Mei 2023)

2.4.2 National Aviation Museum of Korea

a). Profile Bangunan

- Architects : Haeahn Architect
- Area : 18.593 m²
- Year : 2020

b). Keadaan Fisik

1) Lokasi dan Deskripsi Bangunan

National Aviation Museum of Korea terletak di Bandara Gimpo, Korea selatan, yang telah bersiap menjadi kota bandara, kawasan tersebut merupakan area multikultura Gangseo-Gu, Korea Selatan, yang dipromosikan oleh Kementerian Pertanian, Infrastruktur, dan Transportasi untuk meningkatkan status industri penerbangan Korea



Gambar 2.12 Lokasi National Aviation Museum
(Sumber: [http:// Google Maps](http://Google Maps) diakses Mei 2023)

2). Pengolahan Site

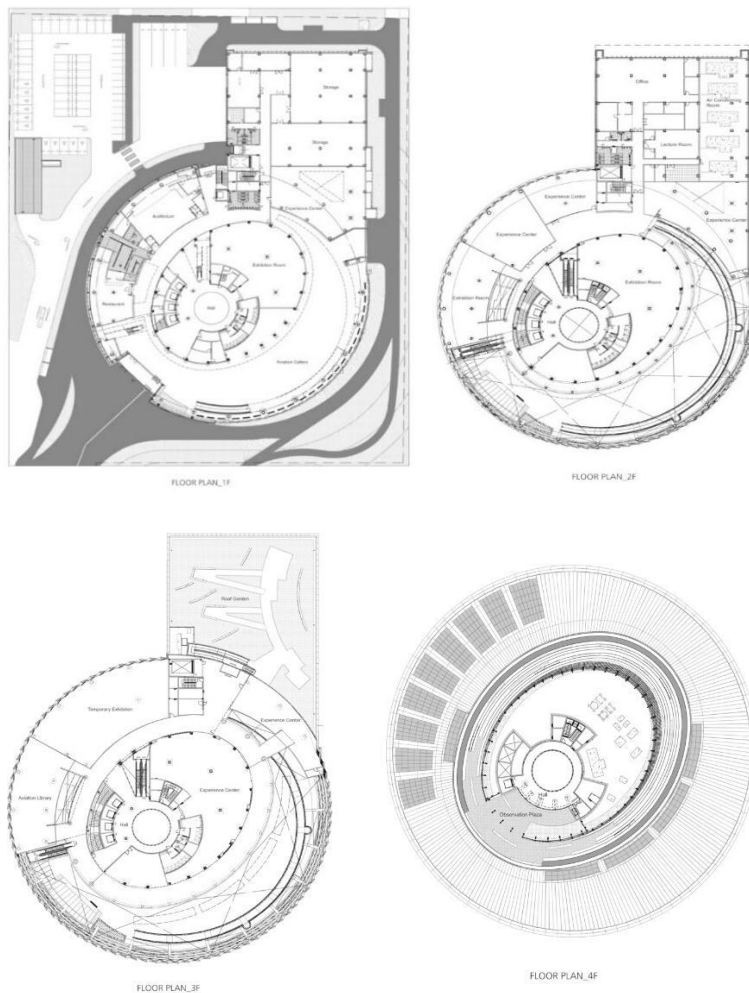
Bentuk tapak pada bangunan kedua ini yaitu berbentuk persegi, dalam tata letak melingkar dengan terbuka di segala arah termasuk jalur selatan, kompleks pendukung, dan jalan masuk utama (Haneul-gil), yang terletak di posisi tengah antara bandara dan kompleks pendukung.





Gambar 2.12 Site Plan National Aviation Museum
 (Sumber: <http:// Archdaily.com> diakses Mei 2023)

3). Sistem Sirkulasi



Gambar 2.12 Layout National Aviation Museum
 (Sumber: <http:// Archdaily.com> diakses Mei 2023)

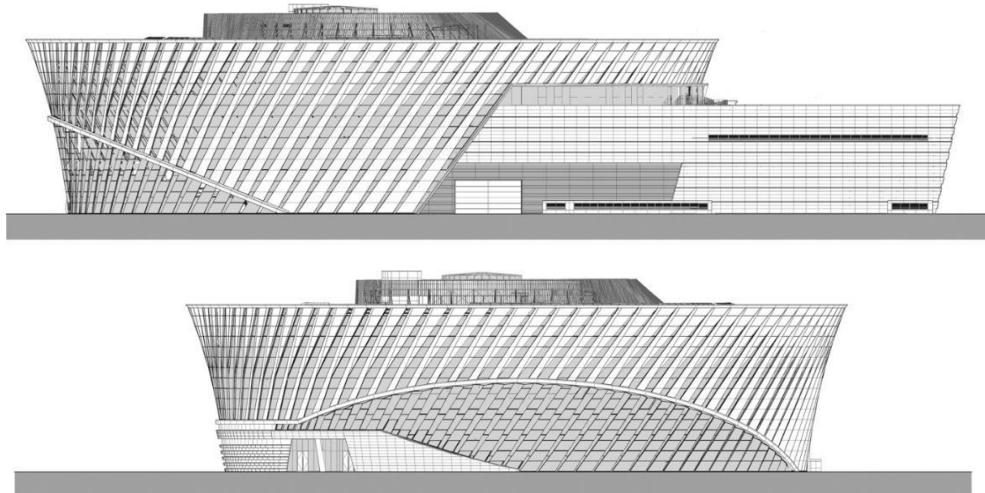
4). Fasilitas Penunjang

- Terdapat Restaurant yang berada di lantai 1
- Observation Plaza berada di lantai 4
- Roof Garden berada di lantai 3
- Afiation Library berada di lantai 3

5). Ide Konsep dan Tampilan Bangunan

Bangunan ini memiliki 2 massa bangunan berbeda, aula pameran melingkar yang disesuaikan sebagai ruang pameran agar penerbangan bebas terbang di langit, dan gedung manajemen berbentuk persegi panjang yang dioptimalkan untuk fungsi seperti penyimpanan, pekerjaan, dan fasilitas, bertemu selaras dengan lingkungan sekitar.

Bangunan yang menjadi aula pendidikan, pameran, dan pengalaman yang mewakili industri penerbangan, memiliki konsep gabungan dari tiga ide yang mengekspresikan sains, kebebasan, keindahan, dan petualangan tercermin dalam desainnya.



Gambar 2.12 Tampak National Aviation Museum

(Sumber: <http:// Archdaily.com> diakses Mei 2023)

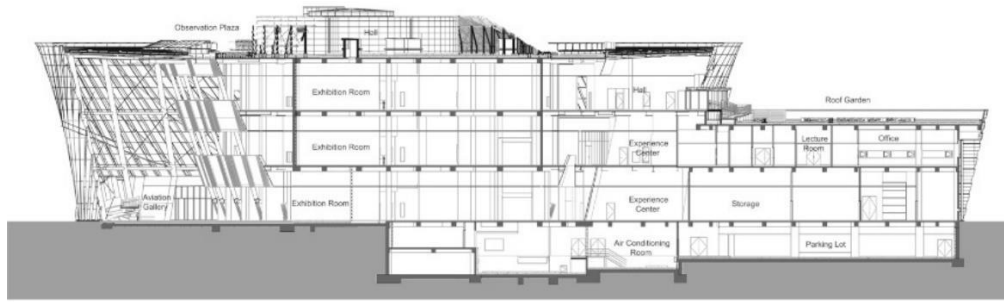
Ide pertama, “Air Turbine”, yang motifnya diadaptasi dari turbin pesawat terbang, merupakan ikon simbolis di mana estetika mekanik dan teknologi sains terintegrasi sebagai landmark industri penerbangan. Kedua, “Air Show”, galeri penerbangan, di mana sejarah penerbangan Korea terbentang seperti panorama, dihadirkan untuk mewujudkan ruang pameran yang memberikan rasa kebebasan dan dinamika penerbangan. Ketiga, “Air Walk”. Untuk area ruang pameran, ruang ditiga lantai dibuat untuk membuat ruang terintegrasi di mana pameran luar ruangan diperbolehkan melalui fasad transparan.



Gambar 2.12 Facade National Aviation Museum
(Sumber: <http:// Archdaily.com> diakses Mei 2023)

6). Struktur Bangunan

Pada bangunan yang kedua ini menggunakan sistem struktur bentang lebar. Struktur bentang lebar dipilih karena bentuk bangunan yang luas secara panjang dan lebar, namun memiliki jumlah kolom yang sedikit sekali. Bangunan seperti ini memungkinkan kita untuk bergerak dengan bebas tanpa terhalangi sekat-sekat bangunan.

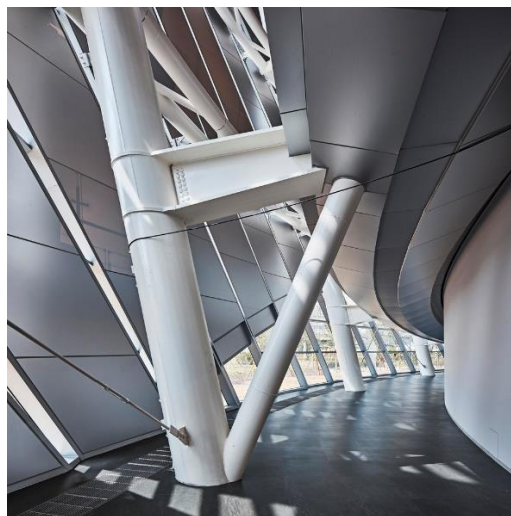


SECTION PLAN A-A'



SECTION PLAN B-B'

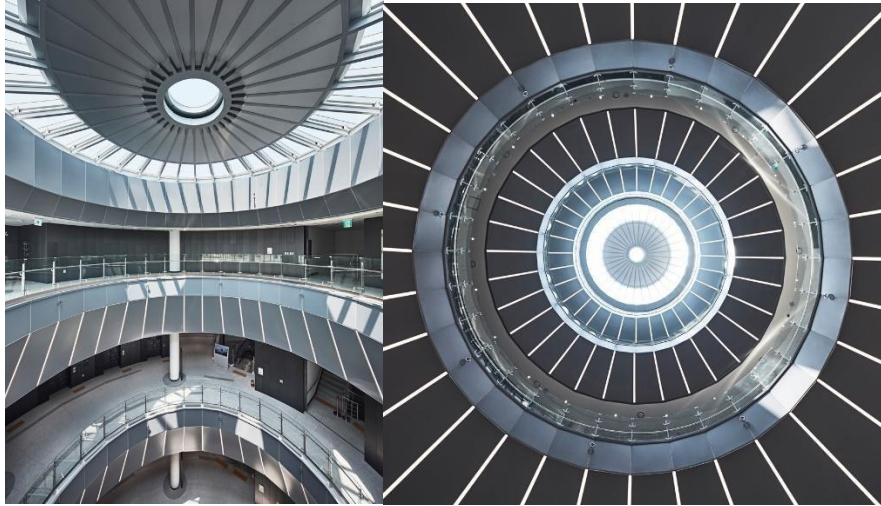
Gambar 2.12 Section National Aviation Museum
(Sumber: <http:// Archdaily.com> diakses Mei 2023)



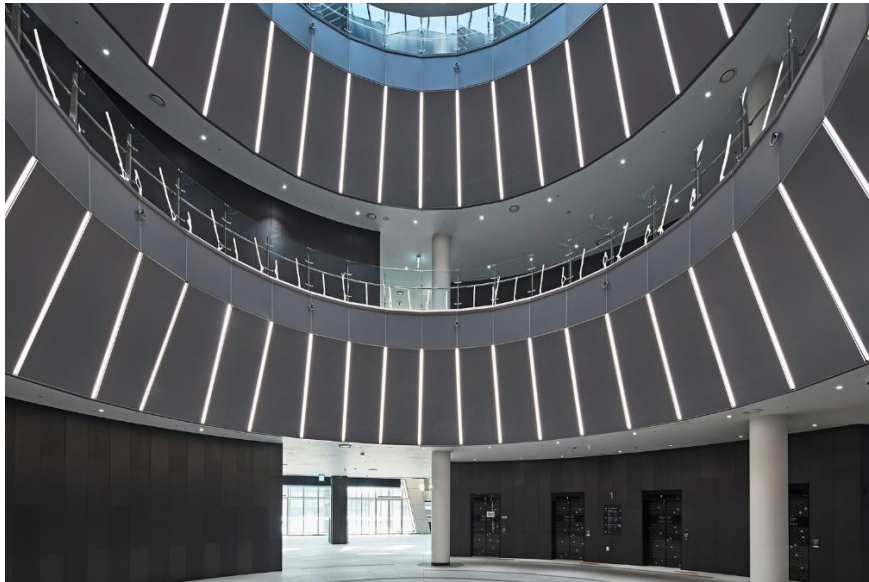
Gambar 2.12 Kolom Struktur National Aviation Museum
(Sumber: <http:// Archdaily .com> diakses Mei 2023)

7). Pencahayaan

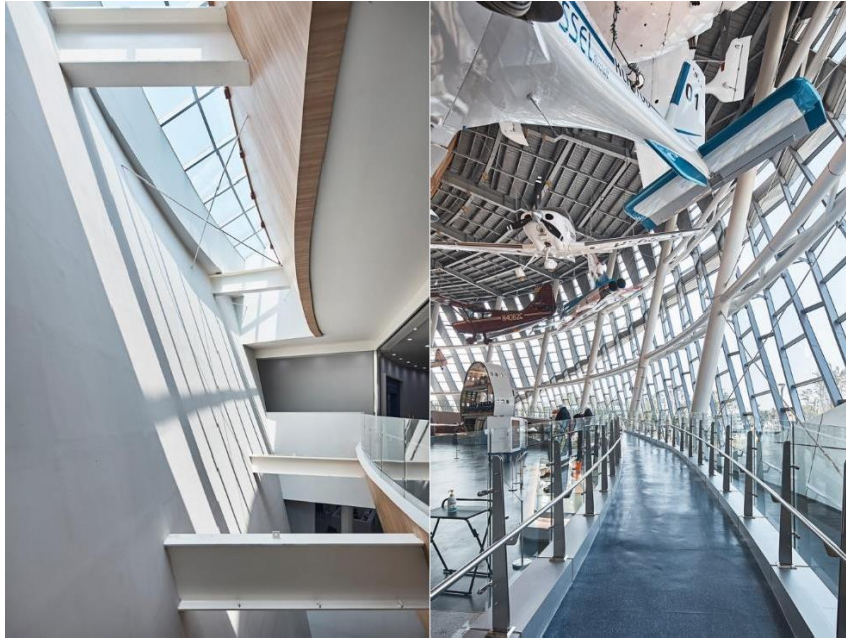
Sistem pencahayaan pada bangunan ini memaksimalkan pencahayaan alami, seperti penggunaan sky light yang berada di atap dan dinding bangunan.



Gambar 2.12 Skylight National Aviation Museum
(Sumber: <http:// Archdaily .com> diakses Mei 2023)



Gambar 2.12 LED Bar National Aviation Museum
(Sumber: <http:// Archdaily .com> diakses Mei 2023)



Gambar 2.12 Skylight National Aviation Museum
(Sumber: <http:// Archdaily .com> diakses Mei 2023)

8). Detail Arsitektur

Detail Arsitektur pada bangunan ini terletak pada penataan miniatur pesawat yang diletakan pada plafond, detail tersebut memberi kesan unik dan memperjelas identitas bangunan serta selaras dengan lingkungan sekitar yang berada di kawasan penerbangan.



Gambar 2.12 Detail Arsitektur National Aviation Museum
(Sumber: <http:// Archdaily .com> diakses Mei 2023)

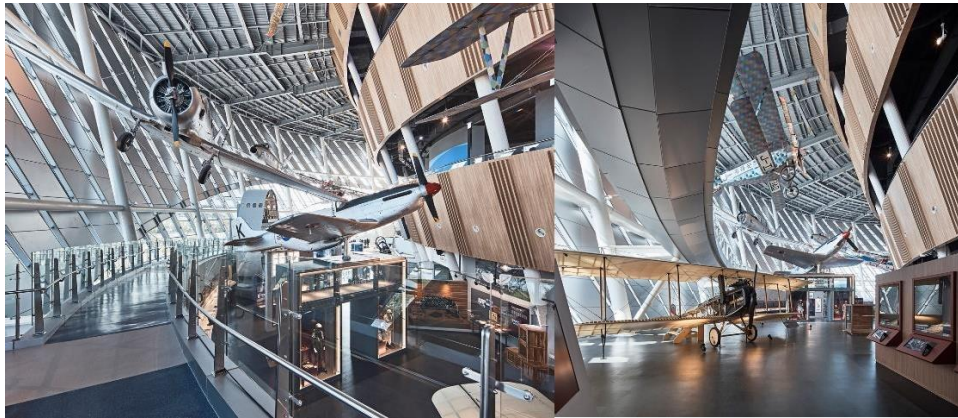
9). Interior

Interior pada bangunan ini banyak menunjukkan gambar, seni, dan miniatur terkait industri penerbangan Korea, dari penggunaan warna menggunakan warna cokelat, putih, dan abu-abu.

Bagian dalam turbin udara berbentuk sayap yang ramah lingkungan terdiri dari ruang pameran spiral sebagai titik awal galeri penerbangan dan memandu

pengunjung untuk berjalan melalui pesawat di langit-langit dan ruang yang

dinamis, jalan pameran tiga dimensi yang bersikulasi melalui bidang dengan berbagai ketinggian diciptakan untuk menciptakan ruang yang lebih dinamis dalam gemerlap cahaya struktur arsitektural.



Gambar 2.12 Interior National Aviation Museum
(Sumber: <http:// Archdaily .com> diakses Mei 2023)

2.4.3 Alaska State Library Archives Museum

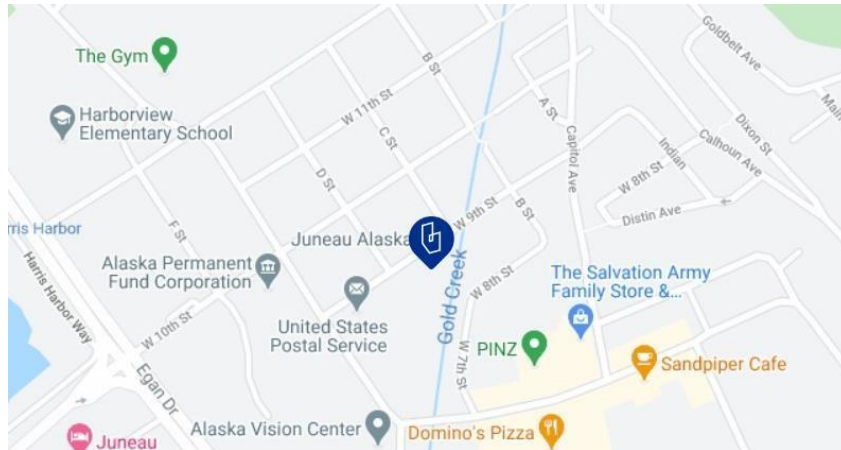
a). Profile Bangunan

- Architects : Hacker Architect
- Area : 36.576 m²
- Year 2016

b). Keadaan Fisik

1) Lokasi dan Deskripsi Bangunan

Bangunan ketiga ini terletak di garis air pintu masuk ke pusat kota, Juneau, United States . Bangunan ini berfungsi sebagai Perpustakaan, Arsip, dan Museum. Bangunan ini adalah jangkar baru untuk distrik seni dan budaya yang sedang berkembang di ibu kota Alaska. Dikenal sebagai SLAM, fasilitas baru ini dirancang sebagai rumah terkonsolidasi untuk museum negara bagian Alaska, arsip, dan divisi perpustakaan, yang memiliki misi bersama untuk melestarikan, melindungi, dan berbagi artefak dan dokumen sejarah Alaska.



Gambar 2.12 Lokasi Alaska State Library Archives Museum

(Sumber: <http:// Archdaily .com> diakses Mei 2023)

2) Pengolahan Site

- Bentuk tapak pada kasus ketiga yaitu berbentuk persegi panjang dengan orientasi memanjang ke samping
- Kondisi tapak berkontur karena berada di area pegunungan



Gambar 2.12 Lokasi Site Alaska State Library Archives Museum

(Sumber: <http:// Archdaily .com> diakses Mei 2023)

3) Sistem Sirkulasi



Gambar 2.12 Layout Alaska State Library Archives Museum

(Sumber: [http:// Archdaily .com](http://Archdaily.com) diakses Mei 2023)

4) Fasilitas Penunjang

- Multi Purpose Room
- Coffee Bar
- Merchandise Store

Seluruh bangunan penunjang berada di lantai 1

5) Ide Konsep dan Tampilan Bangunan

Desain SLAM (State Library Archives Museum) ini berkonsep kuat pada sejarah dan lanskap Alaska: langit-langitnya yang khas mencerminkan lanskap pegunungan yang mengelilingi Juneau, dan jendela-jendela yang luas ditempatkan untuk membingkai pemandangan dramatis ke lima puncak gunung terdekat. Bentuk atapnya, dilihat dari luar, mengingatkan pada sayap burung yang sedang terbang; dan tata letak bangunan mengambil dari ide kipas dermaga yang secara historis menempati tepi laut ini. Banyak

bahan dipilih untuk membangkitkan dan mewakili sumber daya alam Alaska, memastikan bahwa bangunan tersebut benar-benar mencerminkan asal usul masyarakat dan tumbuh hingga lanskap Juneau.



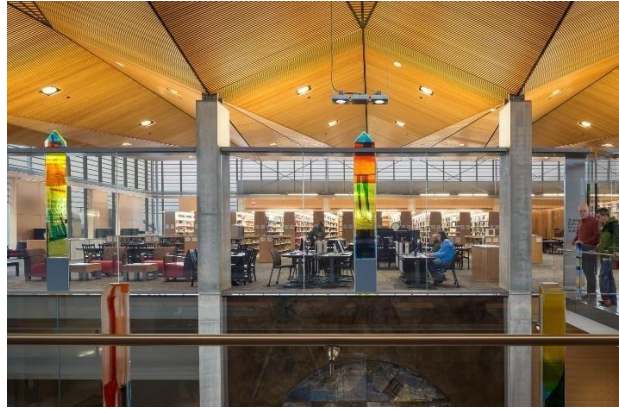
Gambar 2.12 Tampak Depan Alaska State Library Archives Museum
(Sumber: <http:// Archdaily .com> diakses Mei 2023)



Gambar 2.12 Interior State Library Archives Museum
(Sumber: <http:// Archdaily .com> diakses Mei 2023)

6) Struktur Bangunan

Modul Struktur pada bangunan yang ke 3 ini memiliki struktur kolom berukuran 30x30cm, dan berjarak 3m dari kolom ke kolom lainnya. Tiap kolom struktur pada bangunan ini didesain unfinish, tanpa penggunaan finishing cat.



Gambar 2.12 Kolom Struktur Alaska State Library Archives Museum
(Sumber: <http:// Archdaily .com> diakses Mei 2023)

7) Pencahayaan

Sistem pencahayaan pada bangunan ini memaksimalkan pencahayaan alami, seperti penggunaan kaca yang berada disisi dinding bangunan. Penggunaan kaca yang besar juga memberikan kesan luas, terang, elegan, serta dapat memaksimalkan view pemandangan di area pegunungan alaska. Selain itu pemakaian kaca yang besar tersebut merupakan salah satu ciri arsitektur kontemporer.



Gambar 2.12 Penggunaan Kaca Alaska State Library Archives Museum
(Sumber: <http:// Archdaily .com> diakses Mei 2023)

8) Detail Arsitektur

Detail penggunaan warna terra cotta dan kayu digunakan seluruhnya untuk menciptakan suasana yang terinspirasi dari Alaska bagi para peneliti dan pengunjung.



Gambar 2.12 Detail Arsitektur Alaska State Library Archives Museum
(Sumber: <http:// Archdaily .com> diakses Mei 2023)

8) Interior





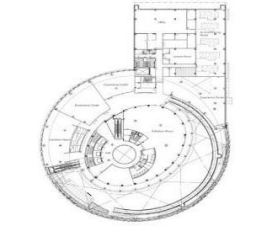




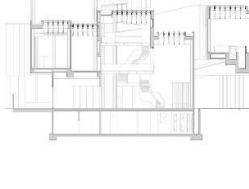
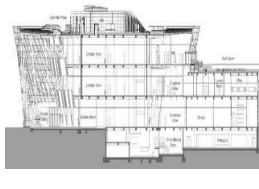




Interior pada bangunan ini secara keseluruhan menggunakan warna coklat tera cota, dengan ornamen pada langit langit plafond yang menarik, dan penggunaan material kayu pada bagian exterior maupun interior.




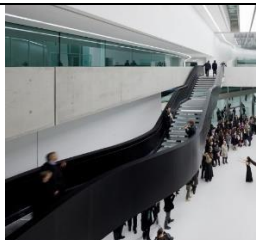




Gambar 2.12 Interior Alaska State Library Archives Museum
(Sumber: <http:// Archdaily .com> diakses Mei 2023)

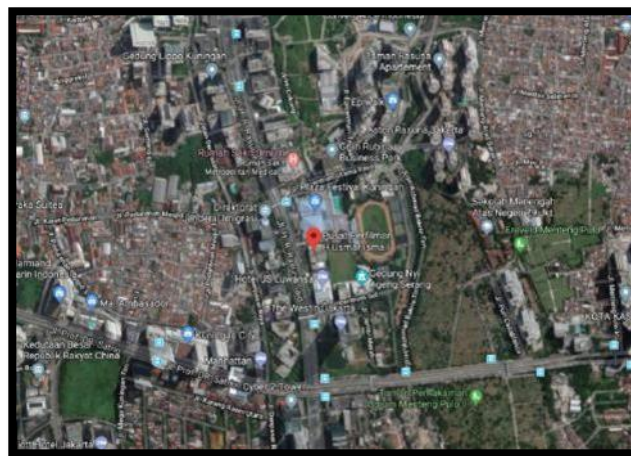
2.5 Tabel Hasil Studi Preseden

Tabel 2.1 Hasil studi preseden

NO	Kajian	Maxxi Museum	National Aviation Museum	Alaska State Library Archives Museum	Pembahasan
1.	Profile Bangunan	Zaha Hadid 27.000 m ² 2009	Haeahn Architect 18.593 m ² 2020	Hacker Architect 36.576 m ² 2016	Lokasi Museum sesuai standar harus mudah dicapai yaitu akses yang menuju lokasi dapat dengan mudah dicapai dari berbagai arah.
2.	Pengolahan Site				Pengolahan Site dari 3 kasus ini berorientasi pada ide konsep desain.
3.	Sistem Sirkulasi				Pengaturan sirkulasi dalam bangunan dengan tata atur pola ruangan. agar pengunjung dapat menikmati barang koleksi & menghayati
4.	Fasilitas Penunjang	- Auditorium -merchandise store -Coffee bar	- Restaurant -Observation Plaza -Roof Garden -Afiation Library	- Multi Purpose Room -merchandise store -Coffee bar	Fungsi dari fasilitas penunjang cukup penting, sehingga perlu diadakan.
5.	Ide Konsep &Tampilan Bangunan				Tampilan bangunan pada 3 kasus ini berorientasi kuat pada ide konsep desain. dan memiliki langgam arsitektur kontemporer dan metafotra.
6.	Struktur Bangunan				Penggunaan modul struktur bangunan perlu diperhatikan agar tidak mengganggu sirkulasi ruang
7.	Pencahayaan				Pencahayaan pada ketiga bangunan ini memaksimalkan pencahayaan alami.

8.	Detail Arsitektur				Detail arsitektur dari 3 kasus ini mengambil inspirasi dari keadaan lingkungan sekitar.
9.	Interior				Penggunaan warna pada interior bangunan menggunakan warna warna yang soft dan netral.

2.6 Kajian Lokasi Perencanaan



Gambar 2.21 Lokasi Pusat Perfilman H. Usmar Ismail
(Sumber: [http:// Google Maps](http://Google Maps) diakses Mei 2023)

Perancangan Museum Perfilman ini berada di lokasi Pusat Perfilman Haji Usmar Ismail yang merupakan gedung dari Lembaga Sinematek Indonesia. Gedung ini berlokasi di Jalan H.R. Rasuna Said Kuningan, kav. C-22, Jakarta Selatan.

BAB III

ANALISA

3.1 Analisa Tapak

3.1.1 Deskripsi Tapak

Bentuk tapak pada bangunan Pusat Perfilman H. Usmar Ismail ini yaitu berbentuk persegi, serta memiliki kondisi tapak yang tidak berkontur,

KDB : 55 % = 3.652 m²

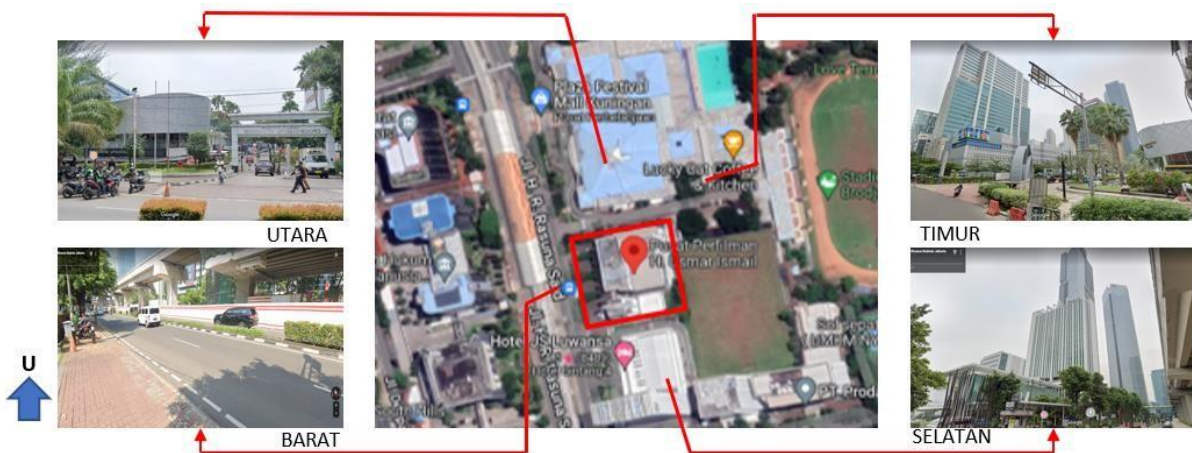
KLB : 6 = 39.840 m²

KTB : 60 %

KDH : 20 % = 1.328 m²

GSB : 4 m

Jumlah Lantai : 10 lantai



Gambar 3.1 Lokasi Tapak

(Sumber : Googlemaps, Diakses pada November 2022)

Area Batas Tapak

Barat : Jl. H.R Sasuna Said

Utara : Plaza Festival Mall Kuningan

Timur : Stadion Soemantri Bodjonegoro

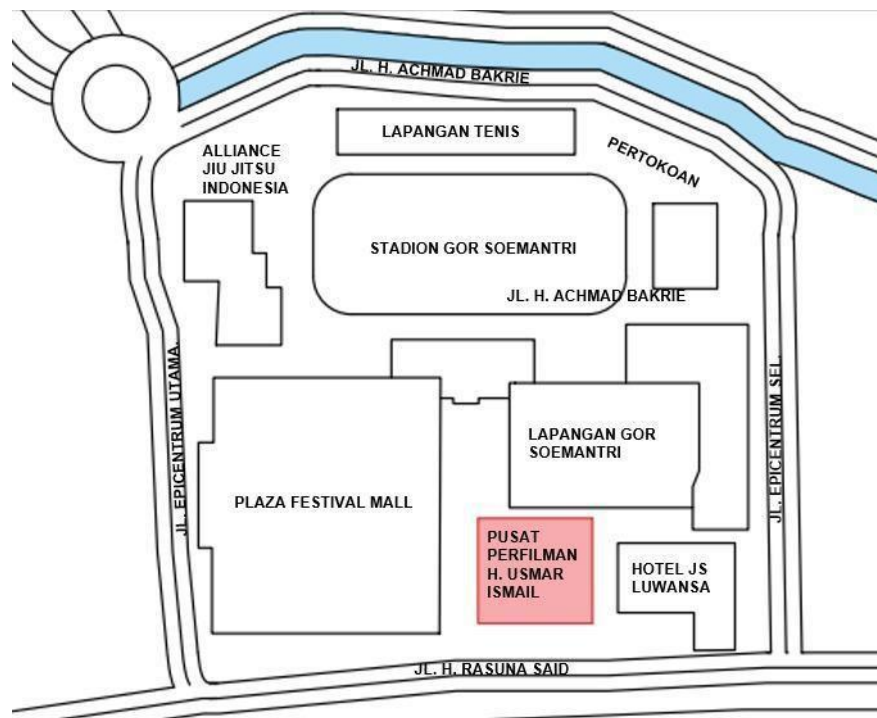
Selatan: Hotel JS Luwansa

Luas Site : 6.640 m²

Bentuk tapak di Pusat Perfilman H.Usmar Ismail ini yaitu berbentuk persegi, kondisi tapak relatif datar dan tidak berkontur, dengan jenis tanah keras terletak dikedalaman 10 meter di bawah permukaan tanah

3.1.2 Pencapaian atau Aksesibilitas

Dikarenakan berada di salah satu kawasan yang ramai dan prestisius, tingkat aksesibilitas gedung Pusat Perfilman H. Usmar Ismail tergolong tinggi.



Gambar 3.2 Lokasi Tapak

(Sumber : Googlemaps, Diakses pada November 2022)

Data :

Terdapat banyak alternatif kendaraan yang dapat dipilih, di antaranya:

1. Bus patas 79 melayani rute Kampung Rambutan-Kota, patas 11 melayani rute Pulo Gadung-Grogol, Kopaja P20 melayani rute Senen-Lebak bulus, dan Kopaja S66 melayani rute Manggarai-Blok M.
2. Bus Transjakarta koridor 6 melayani rute Ragunan-Kuningan
3. Taksi
4. Kendaraan pribadi baik roda empat maupun roda dua
5. Akses bagi pejalan kaki juga tergolong mudah dikarenakan sarana trotoar yang cukup nyaman dan aman.
6. Pusat Perfilman H. Usmar Ismail sangat mudah dijangkau oleh siapapun dari berbagai area ibukota.
7. Jalur masuk kendaraan dari kanan ke kiri.
8. Jalur masuk dan keluar kendaraan sama sehingga dapat menyebabkan kemacetan (pada hari kerja)

9. Tidak adanya fasilitas jalur disabilitas

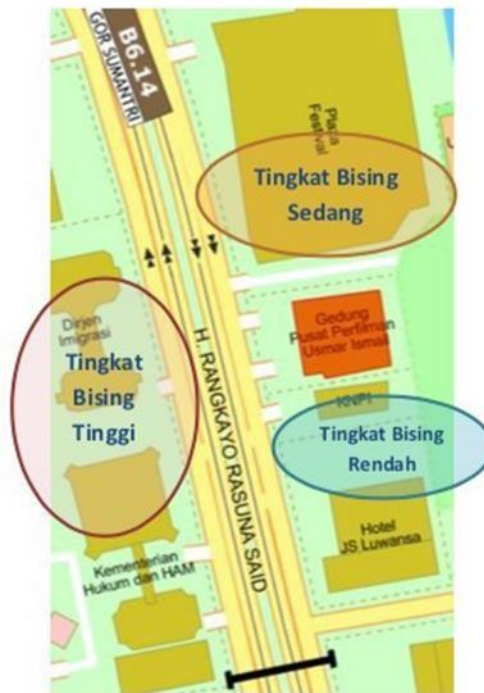
Analisa :

Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa :

1. perlu meningkatkan kemudahan dan kejelasan entrence bagi kendaraan dan pejalan kaki.
2. Menciptakan jalur yang nyaman dan aman bagi pejalan kaki.
3. Tidak mengganggu sirkulasi kendaraan di sekitar tapak.
4. Jalur utama pejalan kaki dan kendaraan dibedakan dengan batas yang jelas, yaitu dengan adanya pedestrian path dengan tekstur yang berbeda.
5. Perpotongan antara pejalan kaki dan kendaraan dibuat seminimal mungkin.
6. Perlu menambahkan jalur sirkulasi untuk penyandang disabilitas

3.1.3 Analisa Kebisingan

Analisa :



Gambar 3.3 Alur Ken Jl. H R

(Sumber : Street Directory 2022)

Dari hasil data tersebut, akan meletakkan posisi bagian ruangan private pada area yang memiliki tingkat kebisingan sedang atau rendah. Sumber kebisingan tersebut berasal dari arah depan site yaitu pada Jl. H. Rasuna Said karena jalur ini merupakan jalan utama yang dilalui kendaraan.

Respon terhadap Tapak :

- Memberikan jarak yang cukup luas antara bangunan dengan jalan, sehingga tingkat kebisingan yang sampai kedalam bangunan dapat diminimalisir.
- Memberikan pepohonan rindang pada bagian pinggir jalan.

3.1.4 Analisa Lintasan Matahari



Gambar 3.4 Lintasan matahari
(Sumber : Analisa Pribadi 2023)

Orientasi Matahari:

- Data yang menyangkut pergerakan matahari dalam perancangan secara umum ada dua macam yakni Data terhadap cahaya dan Data terhadap panas/radiasi matahari tersebut, Intensitas matahari panas pada jam 10.00-15.00 WIB.
- Site bagian barat merupakan daerah yang terkena matahari sore sehingga perlu adanya pengendalian khusus di bagian tersebut, untuk meminimalisir panas.

Respon Tapak:

- Area barat dan timur diberi banyak vegetasi untuk meminimalisir sinar matahari yang berlebih.
- Menggunakan secondary skin yang berfungsi sebagai menghalangi paparan sinar matahari.
- memanfaatkan matahari langsung sebagai sumber pencahayaan alami

3.1.5 Analisa angin



Gambar 3.4 Lintasan angin
(Sumber : Analisa Pribadi 2023)

Arah angin:

Angin merupakan komposisi yang tidak bisa dipisahkan antara bangunan dan alamnya, angin akan mempengaruhi fungsi dari sebuah ruang karena menyangkut kenyamanan sebuah ruang. Angin yang bertiup disiang hari dari arah Utara ke Selatan.

Respon Tapak:

- Sebaiknya bangunan dibuat tidak menggunakan banyak sekat atau sudut agar angin tidak terhalang oleh sudut bangunan.
- Memanfaatkan angin sebagai penetrasi suhu dalam bangunan dan sumber energi listrik dengan menggunakan turbin angin untuk meminimalkan biaya listrik tetapi kekurangannya adalah diperlukan biaya yang tinggi untuk pengadaan dan perawatannya.

3.1.6 Analisa View



Gambar 3.5 View Ke Luar Tapak

(Sumber : Google Earth + Analisa Pribadi 2023)

View bangunan:

Pada sisi utara terdapat Plaza Festival Mall Kuningan, pada sisi timur terdapat Gor dan Stadion Soemantri Bodjonegoro, pada sisi selatan terdapat Hotel JS Luwansa, dan pada sisi barat adalah Jl. H.Rasuna Said.

Respon Tapak:

View bangunan sebaiknya menghadap ke muka jalan, karena Jl. H. Rasuna said merupakan akses jalan utama, selain itu pertimbangan lainnya juga dikarenakan site tidak memiliki banyak view yang menarik pada sisi Utara, Timur, dan selatan.

3.1.7 Analisa Vegetasi



Gambar 3.6 Peletakan Vegetasi

(Sumber : Google Earth + Analisa Pribadi 2023)

Vegetasi:

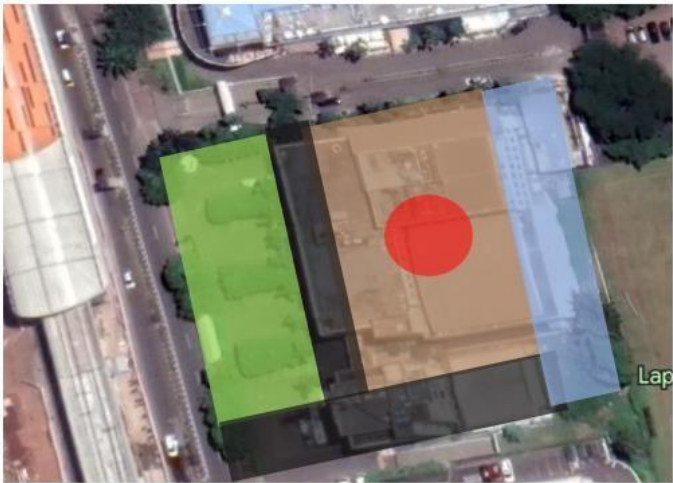
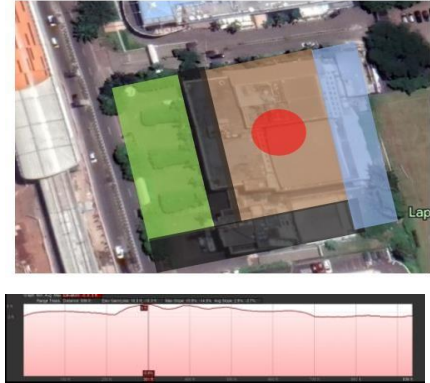















Peletakan vegetasi di area site tidak tertata dengan baik sehingga menghalangi dan menutupi bagian façade gedung.

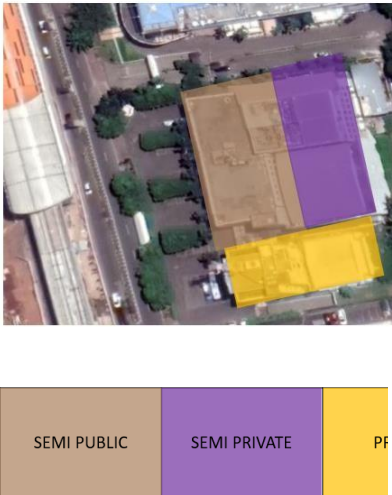
Respon terhadap Tapak:

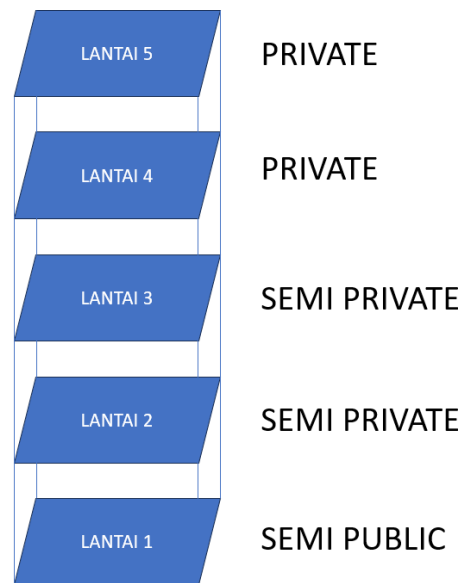
- Menggunakan beberapa jenis tanaman sesuai fungsinya
- Memperhatikan peletakan pepohonan agar tidak menghalangi façade.

3.1.8 Analisis Zoning

Tabel 3.1 Analisis Zoning

LINGKUNGAN SEKITAR TAPAK	KEBISINGAN	UKURAN DAN KONTUR												
<u>TANGGAPAN</u> Pintu masuk utama dapat diletakan pada sisi barat tapak	<u>TANGGAPAN</u> Tampak depan diletakan pada bagian barat agar terekspose dari jalan utama	<u>TANGGAPAN</u>												
<u>ZONING</u>	<u>ZONING</u>	<u>ZONING</u>												
														
<table border="1" data-bbox="220 1693 938 1944"> <tr> <td></td> <td>TAMAN</td> <td></td> <td>BANGUNAN</td> <td></td> <td>VOID</td> </tr> <tr> <td></td> <td>JALAN</td> <td></td> <td>PARKIRAN</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>			TAMAN		BANGUNAN		VOID		JALAN		PARKIRAN			
	TAMAN		BANGUNAN		VOID									
	JALAN		PARKIRAN											

ANGIN	LINTASAN MATAHARI	CURAH HUJAN
<p><u>TANGGAPAN</u></p> <p>Dengan kecepatan angin yang cukup lambat serta iklim dan cuaca yang tergolong panas, sehingga area luar dapat ditempatkan pada bagian depan bangunan, dengan memberikan area hijau berupa taman</p>	<p><u>TANGGAPAN</u></p> <p>-Tampak depan diletakkan pada bagian barat</p> <p>-Area Private diletakkan pada bagian selatan yang rendah kebisingan dan paparan sinar matahari berlebih.</p>	<p><u>TANGGAPAN</u></p> <p>Dengan curah hujan rendah dan kelembaban yang tinggi, perlu ditambahkan pepohonan besar serta sun shading device yang cukup pada bangunan</p>
<u>ZONING</u>	<u>ZONING</u>	<u>ZONING</u>
	<p>Dengan sinar matahari yang cukup sering dan curah hujan yang rendah maka diperlukan <i>Secondary Skin</i> pada area yang terdapat bukaan. Serta material bangunan yang dapat mencegah dan meredam panas, agar ruangan tetap sejuk. Dapat juga ditambahkan tanaman</p>	



Lantai 1 :

- Lobby
- Café
- R. serbaguna
- ATM center
- Merchandise Store
- R. Informasi
- Toilet, Shaft dan janitor

Lantai 2 :

- Perpustakaan
- Area wifi
- Area Pameran
- Food Court
- Toilet, Shaft dan janitor

Lantai 3 :

- Area pameran Genre Film
- Ruang alat alat pameran
- Display Room
- Ruang perbaikan/kurator
- Toilet, Shaft dan janitor

Lantai 4 :

- Ruang Persatuan film keliling indonesia (PERFIKI)

- Ruang persatuan artis film indonesia (PARFI)
- Ruang persatuan produser film indonesia (PPFI)
- Ruang persatuan wartawan indonesia (PWI)
- Ruang Meeting
- Toilet, Shaft dan janitor
- Pantry

Lantai 5 :

- Cinema Hall
- Musholla
- Rooftop Area
- Toilet, Shaft dan janitor

3.3 Analisa Ruang

3.3.1 Luas dan Target Pengunjung

1. LD – Sirkulasi 30%
= $3652 - 1095 = 2556 \text{ m}^2$
2. Terpakai = 1970
3. Sisa Luas Ruangan
= $2625 \text{ m}^2 - 1970 \text{ m}^2$
= 655 m^2

Tabel 3.2 Luas dan Target Pengunjung

Lantai	Fungsi	Target Pengunjung	Luas (Minimal)
B	Parkir kendaraan (mobil & motor)	100 kendaraan	1550 m2
1	Lobby, cafe, ruang serbaguna merchandise store	100 orang	2000 m2
2	Ruang Pameran, Perpustakaan, Wifi Area	90 orang	1080 m2
3	Office Building	60 orang	1500 m2
4	Cinema hall, outdoor area	140 orang	1120 m2

3.3.7 Analisa Jumlah Pelaku Pengelola

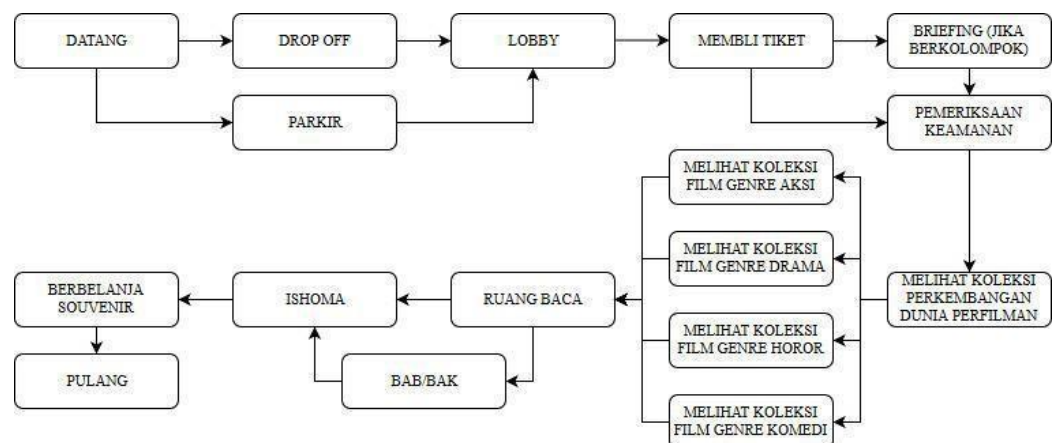
Tabel 3.3 Jumlah Pengelola

No	Pelaku	Jumlah	Keterangan
DIREKSI			
1	Kepala Yayasan Museum	1	
2	Kepala bagian tata usaha	1	
3	Kepala bagian kuratorial	1	
4	Kepala bagian hubungan masyarakat dan pemasaran	1	
5	Kepala bagian edukasi	1	
6	Kepala bagian perawatan bangunan	1	
7	Kepala bagian loket dan guide	1	
8	Kepala bagian keamanan	1	
9	Staff bagian tata usaha	3	<ul style="list-style-type: none"> • 1 sekretaris • 2 staff administrasi
10	Staff bagian kuratorial	4	<ul style="list-style-type: none"> • 1 staff pengarsipan koleksi • 1 staff penyimpanan koleksi • 2 staff perawatan koleksi
11	Staff bagian hubungan masyarakat dan pemasaran	2	

12	Staff bagian edukasi	1	
OPERASIONAL			
13	Staff loket	4	
14	Staff guide Museum	4	
15	Staff informasi	2	
16	Staff operator	2	
17	Staff keamanan (lapangan)	6	<ul style="list-style-type: none"> • 2 outdoor • 4 indoor
18	Staff keamanan (CCTV)	2	
19	Teknisi MEEP & genset	3	
20	Teknisi AHU	3	
21	Cleaning service	10	<ul style="list-style-type: none"> • 3 outdoor • 7 indoor
22	Staff ruang baca	2	
23	Staff toko souvenir	5	<ul style="list-style-type: none"> • 2 kasir • 2 display • 1 gudang
24	Staff cafetaria	10	<ul style="list-style-type: none"> • 2 kasir • 5 pramusaji • 3 chef
Jumlah			71

Sumber: Analisis Pribadi

3.3.8 Alur Kegiatan atau Pola aktivitas



Aktivitas Pengunjung Museum

Bagan 1. Pola Aktivitas Pengunjung Museum

Sumber: Analisis Pribadi

Aktivitas pengunjung di dalam ruang pameran perkembangan perfilman



Bagan 2. Pola Aktivitas Dalam Ruang Pamer

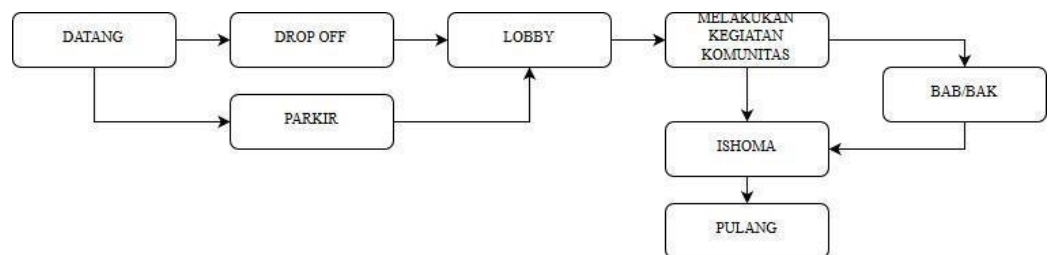
Sumber: Analisis Pribadi

Aktivitas pengunjung di dalam ruang pameran genre film



Bagan 3. Pola Aktivitas Dalam Ruang Pamer

Sumber: Analisis Pribadi

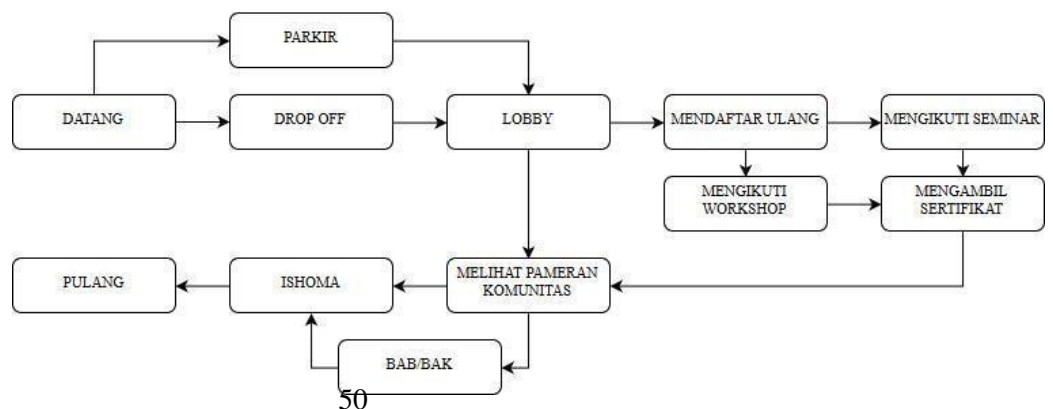


Aktivitas Komunitas

Bagan 4. Pola Aktivitas Komunitas

Sumber: Analisis Pribadi

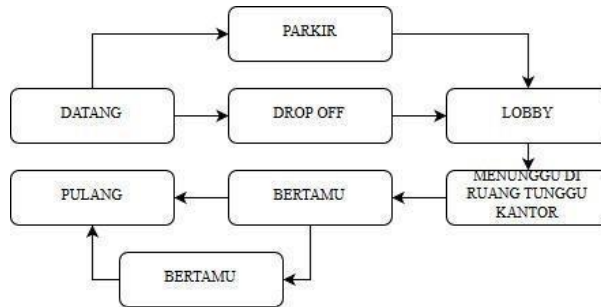
Aktivitas Pengunjung non-museum dan non-komunitas (mengikuti workshop/seminar)



Bagan 5. Pola Aktivitas Pengunjung Non-Museum dan Non-Komunitas (mengikuti workshop/seminar)

Sumber: Analisis Pribadi

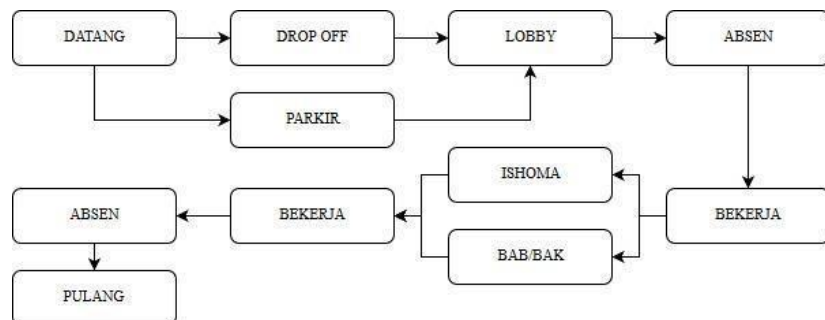
Aktivitas Pengunjung non-museum dan non-komunitas (tamu kantor)



Bagan 6. Pola Aktivitas Pengunjung Non-Komunitas (tamu kantor)

Sumber: Analisis Pribadi

Aktivitas Pengelola



Bagan 7. Pola Aktivitas Pengelola

Sumber: Analisis Pribadi

Aktivitas perawatan barang koleksi

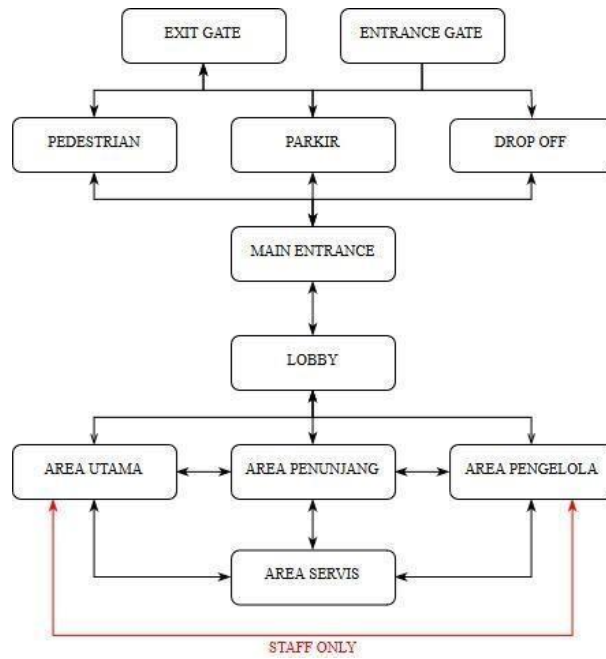


Bagan 8. Pola Aktivitas Perawatan Barang Koleksi

Sumber: Analisis Pribadi

3.3.9 Analisa Pola Sirkulasi

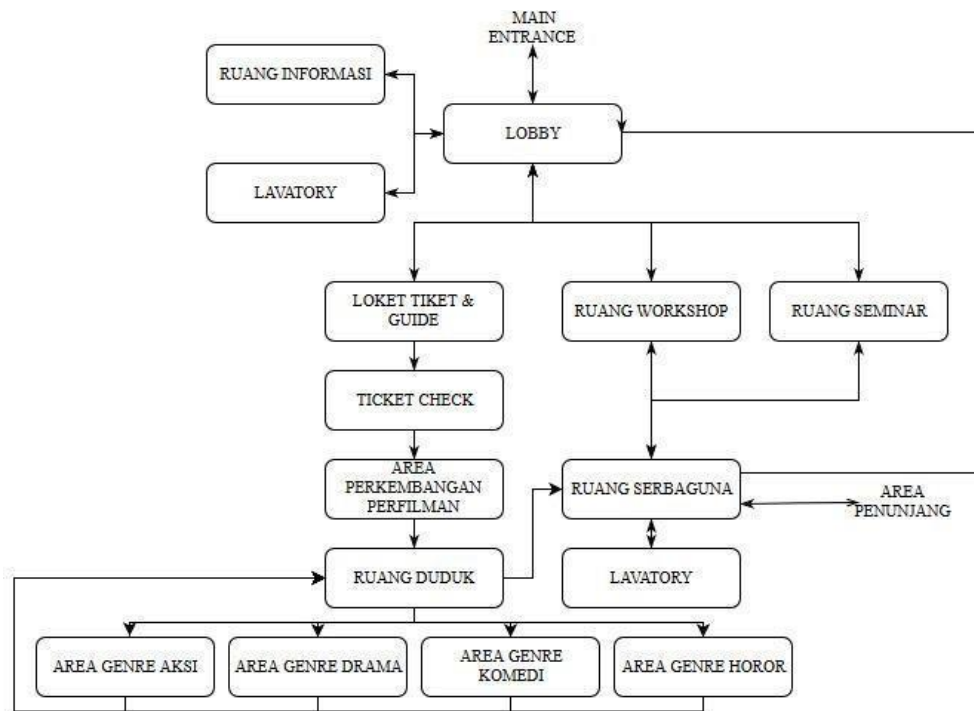
a. Struktur Ruang Makro



Bagan 9 Struktur Ruang Makro PPHUI

Sumber: Analisis Pribadi

b. Struktur Ruang Mikro

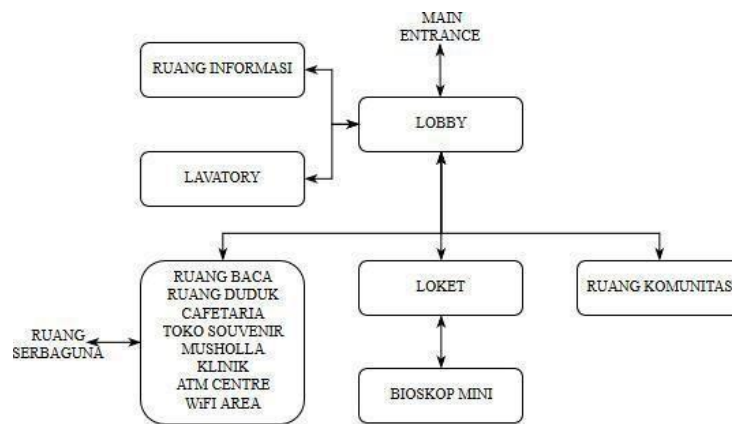


- Struktur Ruang Mikro Area Utama PPHUI

Bagan 10. Struktur Ruang Mikro Area Penunjang Museum

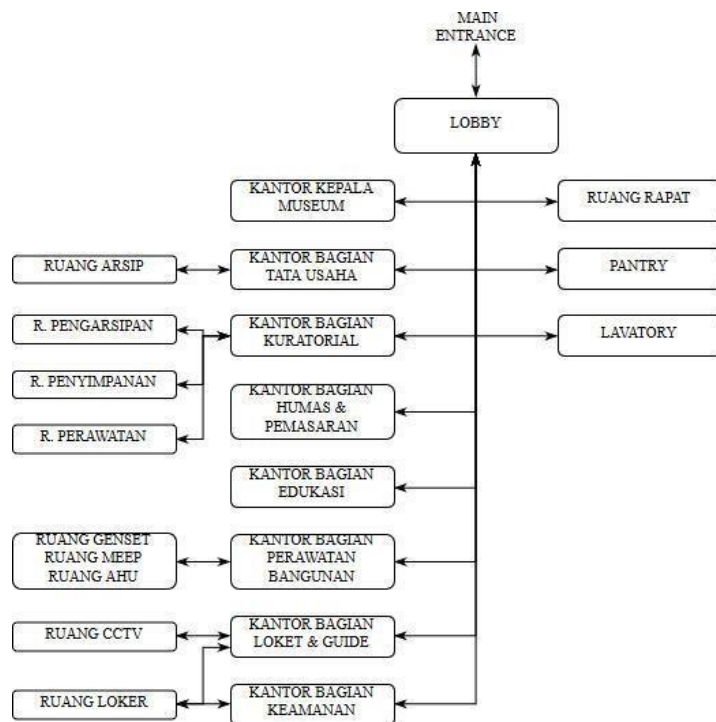
Sumber: Analisis Pribadi

- Struktur Ruang Mikro Area Penunjang



Bagan 11. Struktur Ruang Mikro Area Penunjang PPHUI

Sumber: Analisis Pribadi



- Struktur Ruang Mikro Area Pengelola

Bagan 12. Struktur Ruang Mikro Area Penunjang Museum

Sumber: Analisis Pribadi

Gambar 4.15 Analisa Kedekatan Ruang

3.4 Analisa Kebutuhan dan Persyaratan Ruang

3.4.1 Kebutuhan Ruang

- Studi Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Tabel 3.4 Studi Aktivitas Kebutuhan Ruang

Kategori Kegiatan	Aktivitas	Pelaku	Kebutuhan Ruang	Hirarki Ruang

Kegiatan Utama	<p>Pameran koleksi</p>  <p>Pameran Seni Kontemporer di Washington DC</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat dan mempelajari barang koleksi • Memandu pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung • Staff guide 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pameran 	Terbuka/ umum
	<p>Workshop</p>  <p>World Pinhole di Science dan Media Museum</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan workshop 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta workshop • Panitia workshop • Pembicara workshop 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang workshop 	Terbuka
	<p>Seminar</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan seminar 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta seminar • Panitia seminar • Pembicara workshop 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang seminar 	Terbuka
Kegiatan Penunjang	<p>Bioskop mini</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Melihat koleksi berbentuk audio visual 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung • Staff edukasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang bioskop mini 	Terbuka
	<p>Komunitas</p>  <p>Latvian Contemporary Museum</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kegiatan komunitas 	<ul style="list-style-type: none"> • Komunitas perfilman • Pihak luar 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang komunitas • Ruang serbaguna 	Terbuka
	<p>Perpustakaan perfilman</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca buku tentang 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung museum 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang baca 	Terbuka

Kegiatan Penunjang	Indonesia	perfilman Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> • Staff edukasi 		
					
	Ishoma	<ul style="list-style-type: none"> • Istirahat • Sholat • Makan Minum 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung • Staff perawatan bangunan • Staff cafetaria 	<ul style="list-style-type: none"> • Cafetaria • Ruang duduk • Musholla • WiFi area 	Terbuka
					
	Perbelanjaan	<ul style="list-style-type: none"> • Membeli souvenir 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung • Staff toko souvenir 	<ul style="list-style-type: none"> • Toko souvenir 	Terbuka
					
Kegiatan penunjang	<ul style="list-style-type: none"> • Mengambil uang 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung • Pengelola • Komunitas • Pihak luar 	<ul style="list-style-type: none"> • ATM centre 	Terbuka	
					
	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima laporan kerja dari kepala bagian • Mengerjakan pekerjaan memimpin Museum • Mengelola kinerja karyawan • Menerima tamu • Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Kepala Yayasan Museum 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kantor kepala yayasan • Ruang rapat 	Terbatas	

Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima laporan kerja dari staff • Mengerjakan pekerjaan tata usaha • Pengarsipan • Mengelola kinerja staff bagian • Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Kepala bagian tata usaha 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kantor kepala bagian tata usaha • Ruang rapat 	Terbatas
			<ul style="list-style-type: none"> • Ruang arsip 	Tertutup
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan pekerjaan tata usaha • Pengarsipan • Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Staff bagian tata usaha 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kantor staff • Rruang rapat 	Terbatas
			<ul style="list-style-type: none"> • Ruang arsip 	Tertutup
	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima laporan kerja dari staff • Mengerjakan pekerjaan kuratorial • Pengarsipan koleksi • Penyimpanan koleksi • Perawatan koleksi • Mengelola kinerja staff bagian • Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Kepala bagian kuratorial 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kantor kepala bagian kuratorial • Ruang rapat 	Terbatas
			<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pengarsipan koleksi • Ruang penyimpanan koleksi • Ruang perawatan koleksi 	Tertutup

	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan pekerjaan kuratorial • Pengarsipan koleksi • Penyimpanan koleksi • Perawatan koleksi • Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Staff bagian kuratorial 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kantor staff bagian kuratorial • Ruang rapat 	Terbatas
			<ul style="list-style-type: none"> • Ruang pengarsipan koleksi • Ruang penyimpanan koleksi • Ruang perawatan koleksi 	Tertutup

Kegiatan Penunjang	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima laporan kerja dari staff • Mengerjakan pekerjaan humas dan pemasaran • Mengelola kinerja staff bagian • Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Kepala bagian hubungan masyarakat dan pemasaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kantor kepala bagian hubungan masyarakat dan pemasaran • Ruang rapat 	Terbatas
	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima laporan kerja dari staff • Mengerjakan pekerjaan humas dan pemasaran • Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Staff bagian hubungan masyarakat dan pemasaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kantor staff bagian hubungan masyarakat dan pemasaran • Ruang rapat 	Terbatas

Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima laporan kerja dari staff • Mengerjakan pekerjaan berkaitan dengan edukasi kepada masyarakat • Mengelola kinerja staff bagian • Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Kepala bagian edukasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kantor kepala bagian edukasi • Ruang rapat 	Terbatas
	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima laporan kerja dari staff • Mengerjakan pekerjaan berkaitan dengan edukasi kepada masyarakat • Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Staff bagian edukasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kantor staff bagian edukasi • Ruang rapat 	Terbatas
	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima laporan kerja dari staff • Mengerjakan pekerjaan perawatan bangunan • Mengelola kinerja staff bagian • Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Kepala bagian perawatan bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kantor kepala bagian perawatan bangunan • Ruang rapat 	Terbatas
			<ul style="list-style-type: none"> • Ruang genset • Ruang MEEP • Ruang AHU 	Tertutup
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan pekerjaan perawatan bangunan • Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Staff bagian perawatan bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang rapat • Ruang loker 	Terbatas
			<ul style="list-style-type: none"> • Ruang genset • Ruang MEEP 	Tertutup

			<ul style="list-style-type: none"> • Ruang AHU 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Menerima laporan kerja dari staff • Mengerjakan pekerjaan berkaitan loket dan guide • Mengelola kinerja staff bagian • Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Kepala bagian loket dan guide 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kantor kepala bagian loket dan guide • Ruang rapat 	Terbatas

Kegiatan Penunjang	Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan pekerjaan berkaitan loket dan guide 	<ul style="list-style-type: none"> • Staff bagian loket dan guide 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang loket dan guide • Ruang loker 	Tertutup
		<ul style="list-style-type: none"> • Menerima laporan kerja dari staff • Mengerjakan pekerjaan keamanan • Mengelola kinerja staff bagian • Rapat 	<ul style="list-style-type: none"> • Kepala bagian keamanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang kantor kepala bagian keamanan • Ruang rapat 	Terbatas
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan pekerjaan keamanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Staff bagian keamanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang loker • Ruang CCTV 	Tertutup
Kegiatan	Pusat informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab informasi • Reservasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung • Staff humas dan pemasaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang informasi 	Terbuka

Loket tiket & guide	<ul style="list-style-type: none"> • Membeli tiket 	<ul style="list-style-type: none"> • Staff loket tiket • Staff guide • Pengunjung museum 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang loket tiket & guide 	Tertutup
Pantry	<ul style="list-style-type: none"> • Istirahat • Makan/Minum 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> • Pantry 	Terbatas
Kegiatan logistik	<ul style="list-style-type: none"> • Mengecek ketersediaan barang • Menaikkan/menurunkan barang 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> • Loading dock • Gudang 	Terbatas
Lavatory	<ul style="list-style-type: none"> • BAB/BAK 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung • Pengelola 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavatory 	Terbuka
Parkir	<ul style="list-style-type: none"> • Parkir mobil pengunjung • Parkir motor pengunjung • Parkir mobil pengelola • Parkir motor pengunjung 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengunjung • Pengelola • Staff keamanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Parkir pengunjung • Parkir pengelola • Pos satpam 	Terbuka

Sumber : Analisis Pribadi

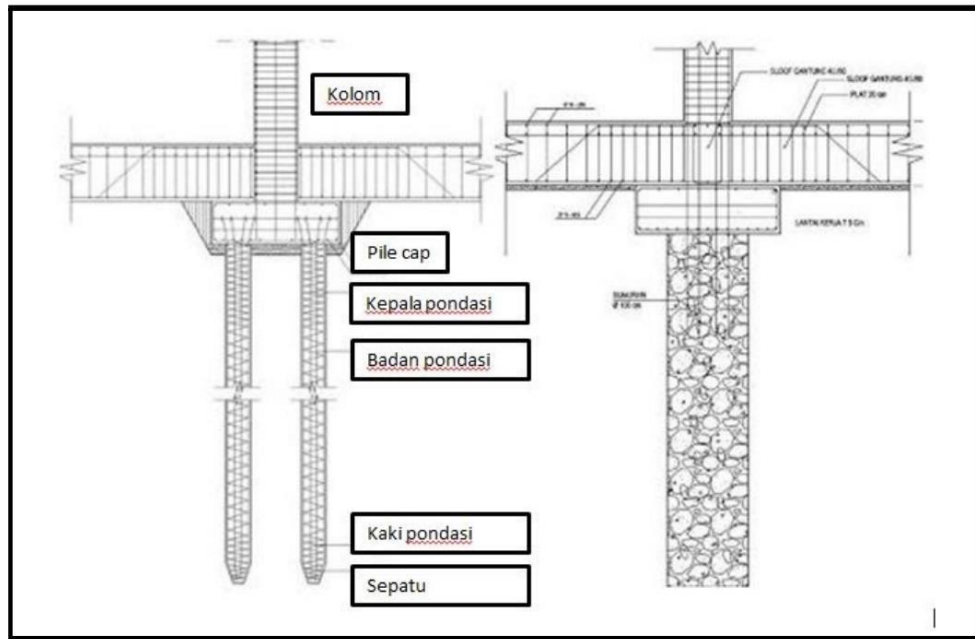
3.5 Analisa Bangunan

3.5.1 Struktur Bangunan

Pada bangunan rendah-menengah dapat menggunakan pondasi cakar ayam ataupun tiang pancang. Namun pada kasus ini, penulis memilih menggunakan struktur tiang pancang karena adanya basement untuk parkir kendaraan yang letaknya di bawah bangunan.

Sistem struktur menggunakan pabrikasi baja Wide Flange (WF) karena memiliki bentangan yang lebih lebar dan kelenturan, sehingga lebih kuat terhadap getaran maupun gempa. Modul struktur yang dipakai adalah 8 meter x

8 meter



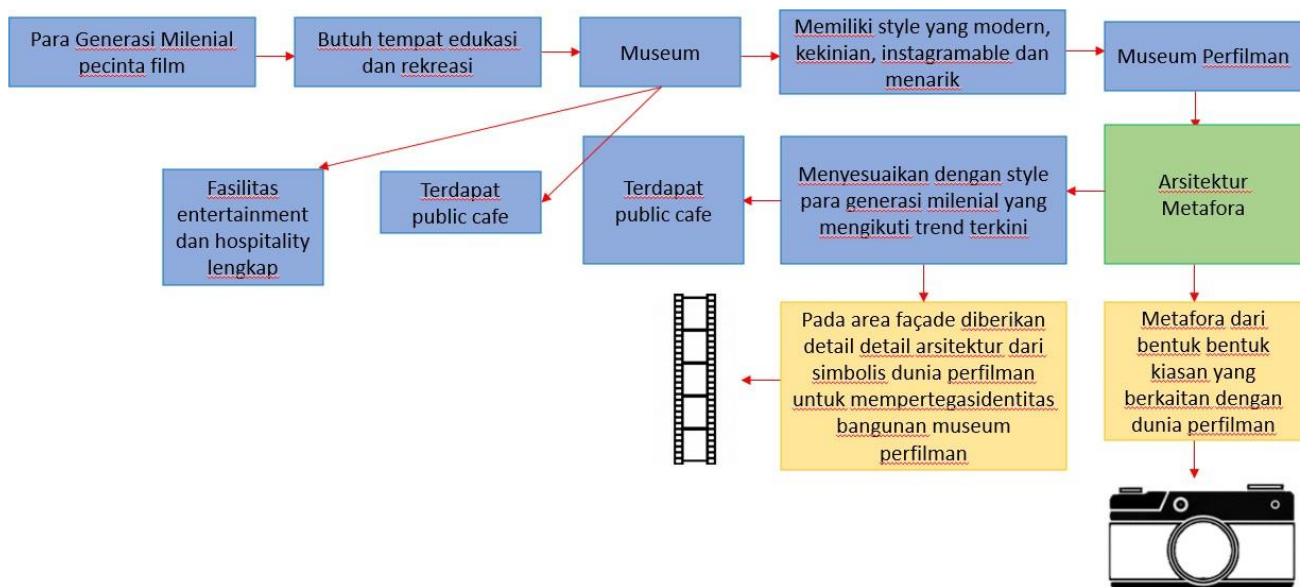
Gambar 3.7 Pondasi Tiang Pancang

(Sumber : Google 2023)

3.5.2 Asas Guna

1. Tata massa bangunan disesuaikan dengan bentuk site yang ada sehingga lahan serta view yang ada dapat digunakan semaksimal mungkin.
2. Layout denah mengambil bentuk kiasan yang berkaitan dengan dunia perfilman, seperti bentuk kamera.
3. Pemanfaatan daerah hijau untuk memperbaiki iklim mikro di sekitar bangunan dan menjadi pelindung dari panas di daerah perkotaan.

3.5.3 Asas Citra



Kerangka Berfikir Asas Citra

(Sumber : Google 2023)

3.5.4 Aksesibilitas dan Utilitas Bangunan

Aksesibilitas yang terdapat pada bangunan ini terdapat 2 lift, 1 tangga utama, dan 1 tangga darurat.

Fasilitas Indoor dan Outdoor dalam lingkup Bangunan

- Fasilitas *indoor* dalam museum ini di antaranya adalah berupa area parkir kendaraan roda empat dan dua di lantai basement, toilet wanita dan pria yang terdapat di setiap lantai, fasilitas *lift* sebagai fasilitas sirkulasi vertikal, fasilitas standard keamanan bangunan berupa tangga darurat, *sprinkler*, serta fasilitas pantry
- Fasilitas *outdoor* dalam Pusat Perfilman H. Usmar Ismail di antaranya taman, yang dapat digunakan untuk berkumpul dan bersantai, dan ada parkir mobil

3.5.6 Analisa Penghawaan

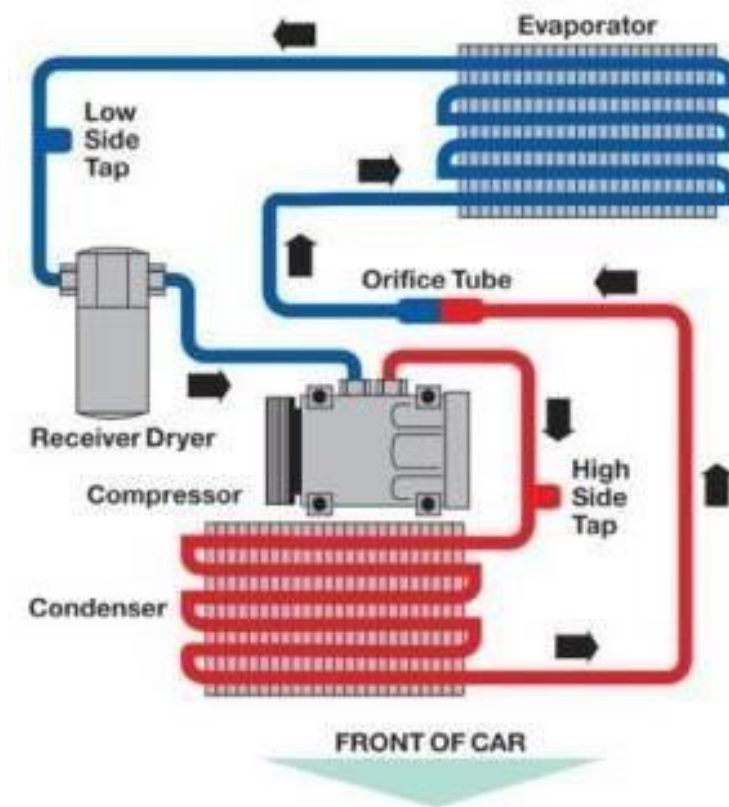
1. Jenis Penghawaan



Gambar 4.7 Jenis AC

Sumber: Google Diakses pada 2023

Dominasi penghawaan yang digunakan adalah penghawaan buatan, karena ruangan di Cinema hall merupakan ruangan yang perlu adanya pelindung suara jadi tidak adanya bukaan pada setiap ruangan, untuk persyaratan udara per orang pada ruang bioskop maupun teater 60-120m³ /jam.



Gambar 4.8. Jenis AC

Sumber: Google Diakses pada tanggal 2023

Sistem yang umum digunakan untuk ruangan besar, seperti ruangan pertemuan, Bioskop Teater, Perpustakaan, atau laboratorium adalah pemasangan AC sistem zona tunggal. Sistem ini memiliki keuntungan dari segi biaya yang relatif murah, sederhana, mudah dalam perancangan, pemasangan, serta pemeliharannya. Namun dalam penyediaan ruang untuk saluran udara utama akan membutuhkan banyak ruang.

2. Utilitas

a. Tujuan :

Tujuan dari konsep Utilitas yakni untuk menentukan sistem utilitas yang baik digunakan pada Museum ini sehingga bisa meningkatkan kinerja dari sarana prasarana untuk mendukung aktivitas yang terdapat didalamnya:

c. konsep :

1. Sistem Air Bersih

Sistem air bersih merupakan Elemen penting yang sangat di butuhkan untuk memenuhi kebutuhan kegiatan oerasional dan service dalam

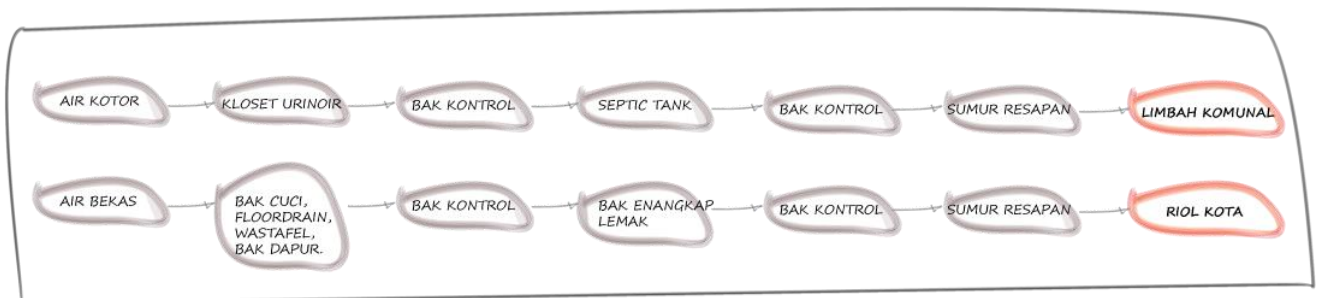
perancangan Klaten Cinema ini. Secara umum sistem jaringan Air bersih ini memiliki keterkaitan dengan sistem pengadaan air bersih dalam bangunan dan site yang kebutuhannya di sesuaikan dengan sistem pendistribusiannya. Distribusi air yang dilakukan umumnya untuk mensuplai kebutuhan air pada kamar mandi/WC, Washtafel, Sink, dan sistem Fire Protection. Sumber air bersih yang digunakan pada bangunan dan site yakni berasal dari sumur. Air dari sumur nantinya akan dipompa menuju Bak penampungan atas (down feed) yang kemudian disalurkan keseluruh bangunan.

2. Sitem Air Kotor

a. Sanitasi

Limbah air kotor dibagi mejadi dua yaitu: Air kotor padat (disposal padat) dan air kotor cair (disposal cair). Dari setiap jenis disposal tersebut memiliki penanganan yang berbeda satu sama lainnya.

Disposal padat, pembuangannya harus secepat mungkin ke septictank tanpa melalui bak kontrol yang kemudian masuk kedalam sumur resapan. Untuk disposal cair, pembuanga langsung menuju Respan, kecuali dari Sink harus melalui bak penangkap lemak dahulu yang kemudian masuk ke sumur resapan, selanjutnya baru bisa dibuang ke riol kota.



Gambar 4.9 Sistematika Pembuangan Air Kotor

Sumber: Data Penulis

b. Drainase

Buangan air hujan biasanya berasal dari atap yang disalurkan melalui talang yang kemudian diturunkan melalui pipa vertikal dan berakhir disumur resapan air hujan. Selain dari pembuangan atap, buangan air hujan

juga berasal dari site yang masuk kesaluran air dan berakhir di sumur resapan air hujan. Seluruh air hujan yang masuk kedalam sumur resapan akan dipompa menuju bak penampung atas yang akan dimanfaatkan kembali untuk Kloset, Urinoir, atau siraman tanaman.

3. Sistem pencegahan dan penanggulangan kebakaran

Untuk menghindari dan menanggulangi terjadi bahaya kebakaran, suatu bangunan harus mempunyai sistem penanggulangan atau perlindungan bahaya kebakaran tersendiri, baik secara pasif maupun aktif. Sistem perlindungan atau penanggulangan kebakaran akan berfungsi dengan baik dan efektif jika dirancang dengan baik dan benar.

Alat pendukung dalam pencegahan dan penanggulangan kebakaran secara aktif yang digunakan antara lain smoke/fotoelectric detector,



Gambar 4.10 Hydrant Halaman

Sumber: Google, 202

Gambar 4.10 Hydrant Cabinet



Sumber: Google, 2023



Gambar 4.10 Fire Extinguishers

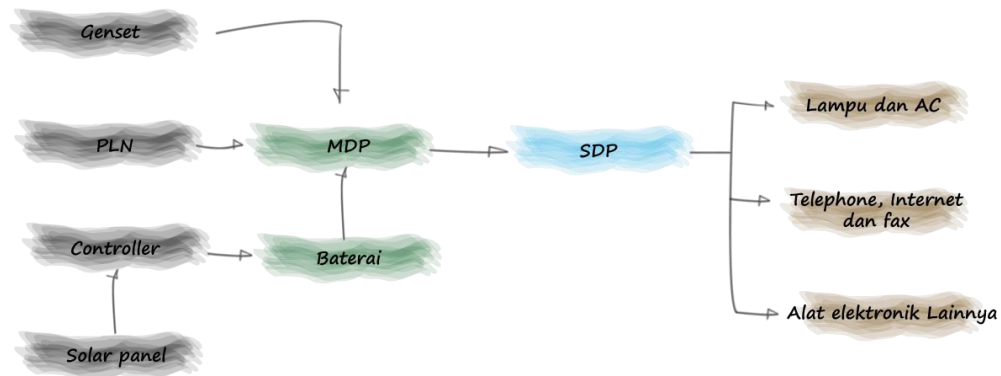
Sumber: Google, 2023



4. Sistem jaringan listrik

Sumber jaringan listrik utama pada Klaten Cinema berasal dari PLN dan apabila terjadi pemadaman dan kerusakan jaringan listrik maka penggunaan sitem SEB dari genset dapat dijadikan sumber alternatif energi. Selain dari PLN, pemanfaatan energi listrik juga dapat digunakan melalui solar cell yang menyimpan cadangan energinya melalui

penyerapan panas matahari sehingga dapat menghemat biaya listrik pada bangunan tersebut.



Sumber: Analisa Penulis

BAB IV

KONSEP DESAIN

4.1 Konsep dan Tema Desain

Arsitektur Metafora menurut Anthony C. Antoniades, 1990 dalam "Poethic of Architecture" adalah suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga bisa mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Singkatnya adalah menerangkan suatu subyek dengan subyek lain dan berusaha melihat suatu subyek sebagai suatu hal yang lain.

Metafora adalah majas (bagian dari gaya bahasa) yang digunakan menjelaskan sesuatu melalui perumpamaan dan perbandingan. Kata metafora

sendiri berasal dari bahasa latin yakni "Methapherein". Methapherein terdiri dari dua kata yaitu "metha" yang berarti setelah, melewati dan kata "pherein" yang artinya membawa. Sumber (Arsirtur.com)

Secara garis gesar, metafora adalah penggabungan makna puitis metafora dalam bahasa perancangan arsitektur yang akhirnya melahirkan bentuk- bentuk rancangan bangunan yang memiliki makna metafora.

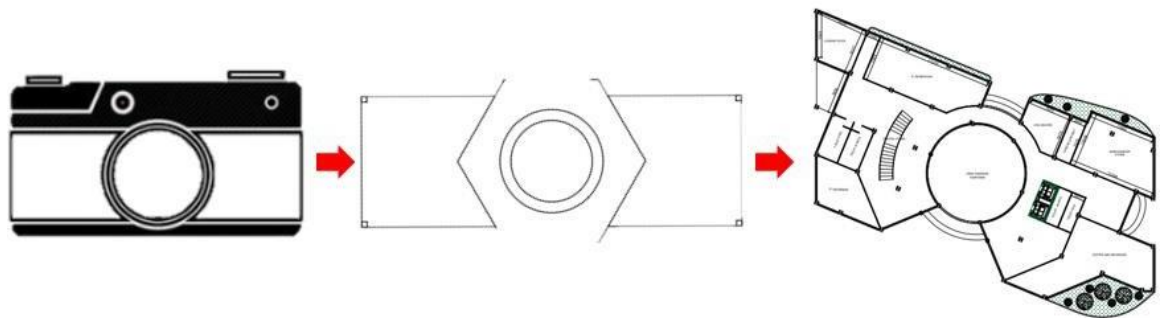
4.1.1 Karakteristik Arsitektur Metafora

Arsitektur Metafora, pada umumnya memiliki karakter layaknya gaya bahasa metafora yaitu perbandingan dan perumpamaan. Karakter tersebut diterjemahkan dalam visual meliputi hal-hal sebagai berikut ini :

- Berusaha untuk mentransfer suatu keterangan (maksud) dari suatu subjek ke subjek lain.
- Berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan subjek tersebut adalah sesuatu hal yang lain.
- Mengganti fokus penelitian atau area konsentrasi penyelidikan lainnya. Harapannya jika dibandingkan dengan cara pandang yang lebih luas, maka akan dapat menjelaskan subjek tersebut dengan cara yang berbeda (baru).

4.2 Penerapan Konsep Metafora

Konsep bentuk Layout pada bangunan ini menggunakan langgam arsitektur metafora, yang mengambil ide bentuk dari sebuah kamera.

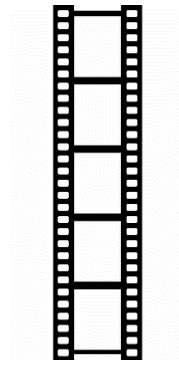


Gambar 4.1 Metafora bentuk kamera

(Sumber : Data Pribadi 2023)

Penerapan konsep tersebut dengan tujuan memperjelas identitas bangunan Museum Perfilman Indonesia.

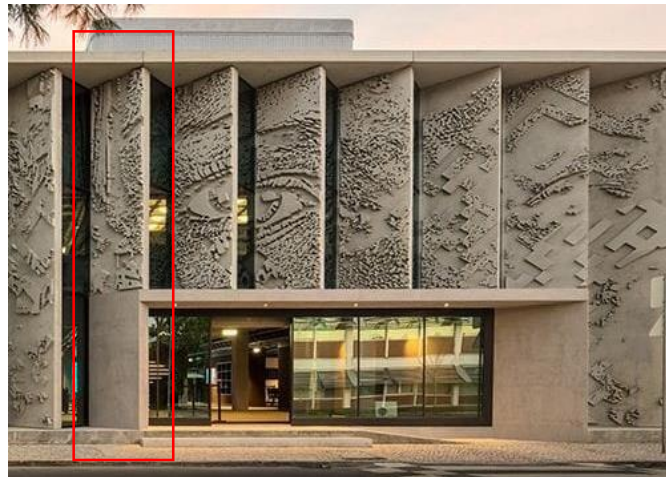
Pada bagian façade mengekspose bentuk pita seluloid



Gambar 4.1 Pita seluloid

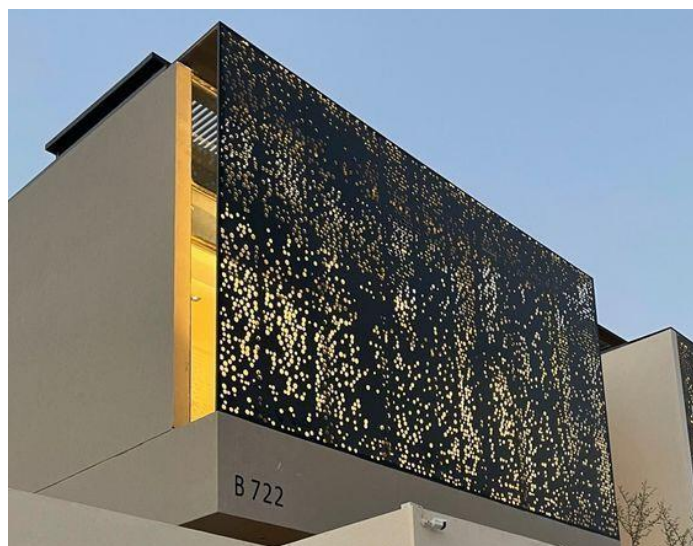
(Sumber : Google 2023)

karena pita seluloid yang telah dijelaskan pada pembahasan bab sebelumnya sangat berperan terhadap perkembangan dunia perfilman sejak tahun 1968.



Gambar 4.2 Referensi façade

(Sumber : Google 2023)



Gambar 4.3 Referensi Material CNC

(Sumber : Google 2023)

Selain penggunaan CNC, pada facade menggunakan aluminium composite panel (ACP) dengan rangka hollow sebagai cladding untuk mengurangi sinar matahari yang jatuh ke bidang dinding eksterior bangunan, selain itu juga sebagai elemen estetika facade serta sebagai penghalang pandangan langsung dari luar ke dalam bangunan.

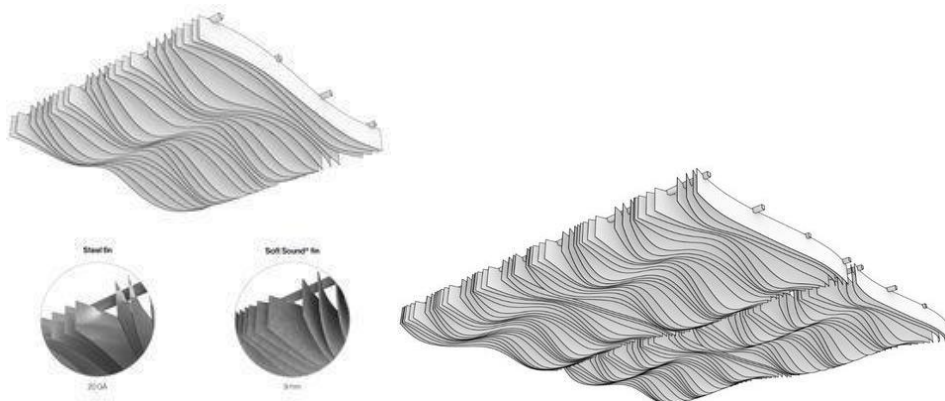


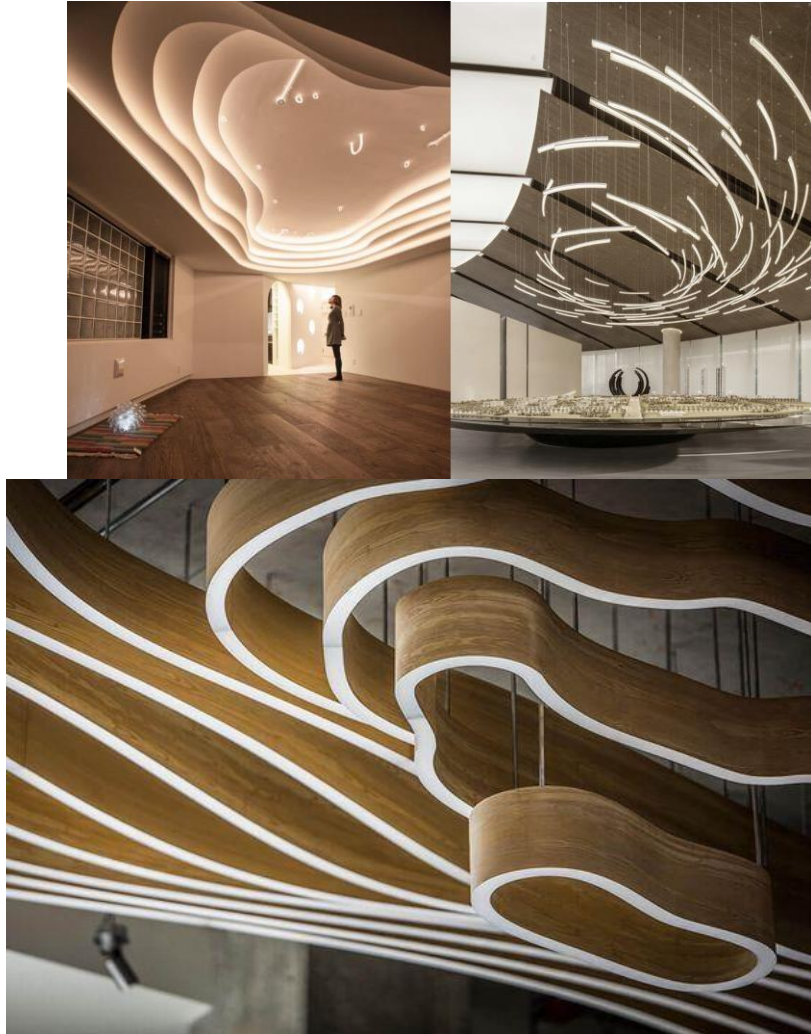
Gambar 4.4 Referensi Material ACP

(Sumber : Google 2023)

4.4.3 Konsep Detail Arsitektur

Detail arsitektur yang akan digunakan berbeda beda tiap ruangan. Salah satu detail arsitektur yang diterapkan berupa garis – garis lengkungan asimetris yang diletakkan dibagian langit-langit atap diruangan tertentu seperti perpustakaan. Selain itu akan menambahkan detail arsitektural dibagian lampu dan permainan pola lantai Pada area museum.



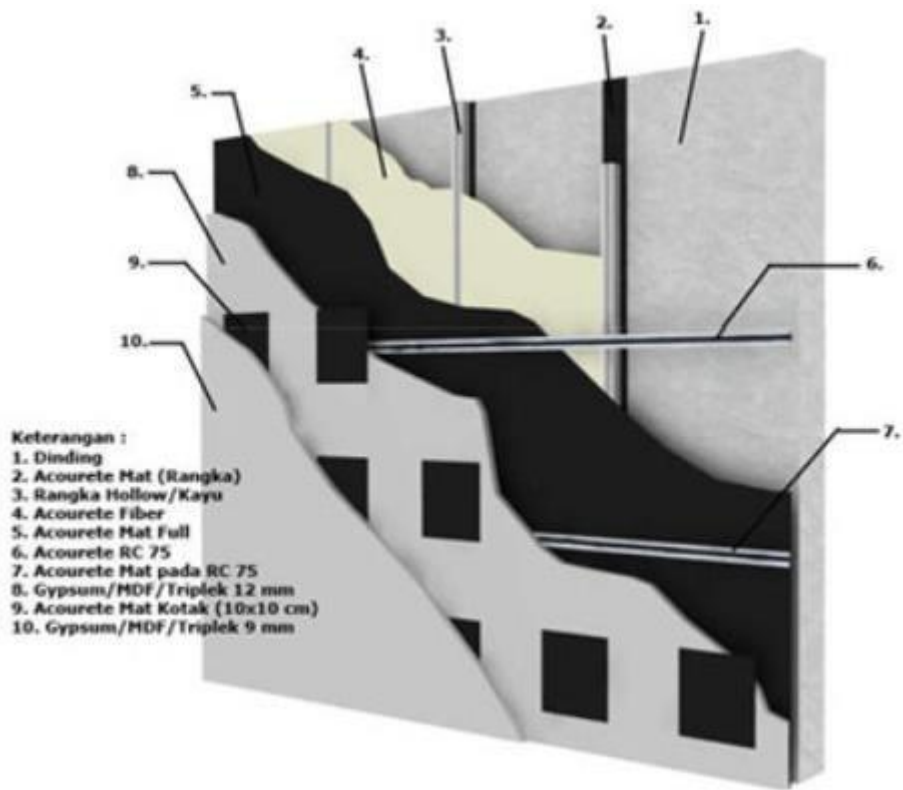


Gambar 4.5 Referensi Detail Arsitektur

(Sumber : Google 2023)

4.4.4 Konsep Akustik

Dinding yang digunakan pada ruang Cinema Hall pertunjukan harus menggunakan bahan kedap suara agar menghasilkan efek audio yang bersumber dari speaker dengan baik. Selain itu juga agar volume suara yang tinggi tidak terdengar keluar ruangan.



Gambar 4.6 Dinding Akustik Cinema Hall

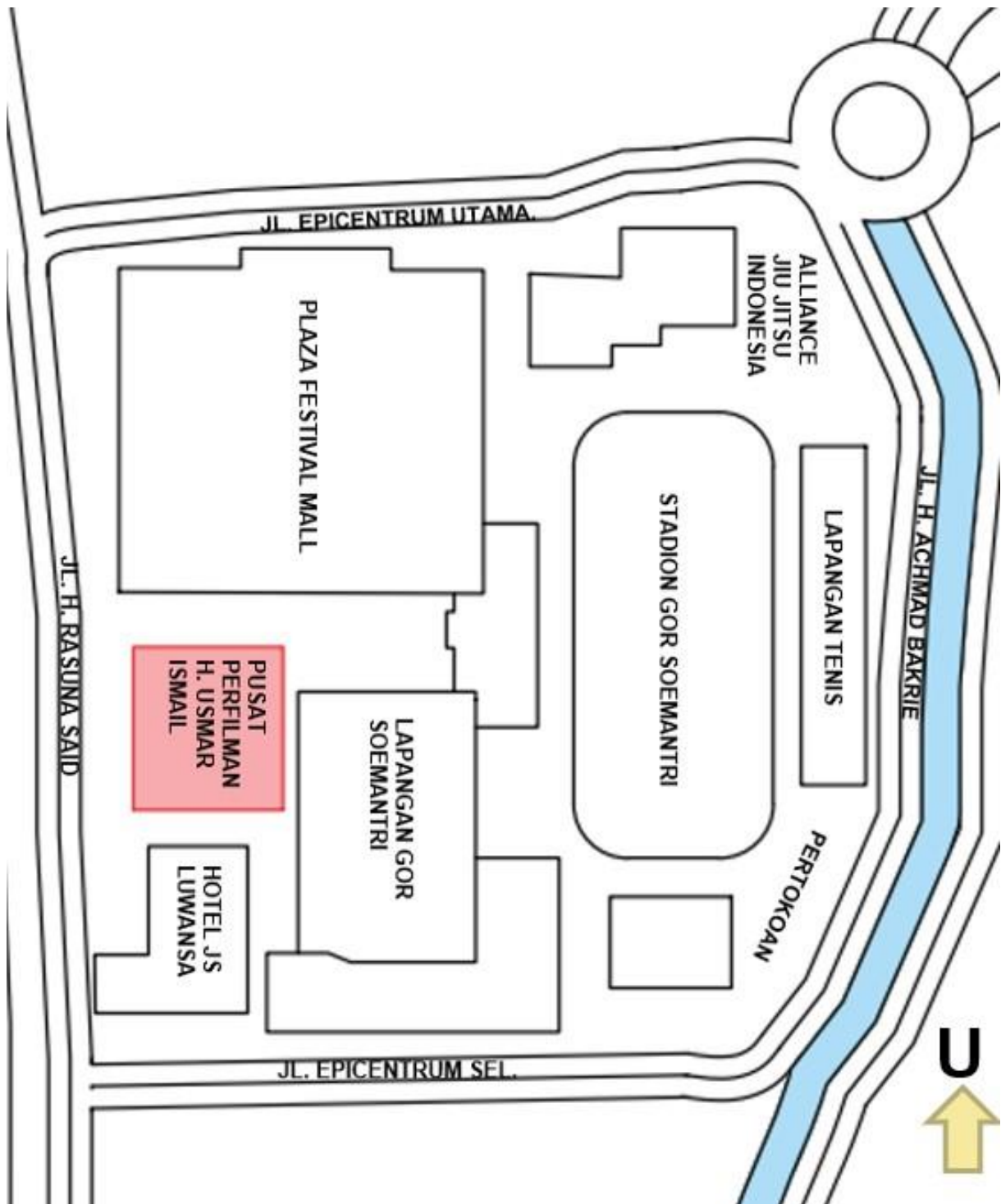
(Sumber : Google 2023)

Keterangan gambar :

1. Dinding
2. Acourete Mat (rangka)
3. Rangka hollow / kayu
4. Acourete Fiber
5. Acourete Mat Full
6. Acourete RC 75
7. Acourete Mat pada RC 75
8. Gypsum/MDF/Triplek 12mm
9. Acourete Mat Kotak (10x10cm)
10. Gypsum/MDF/Triplek 9mm

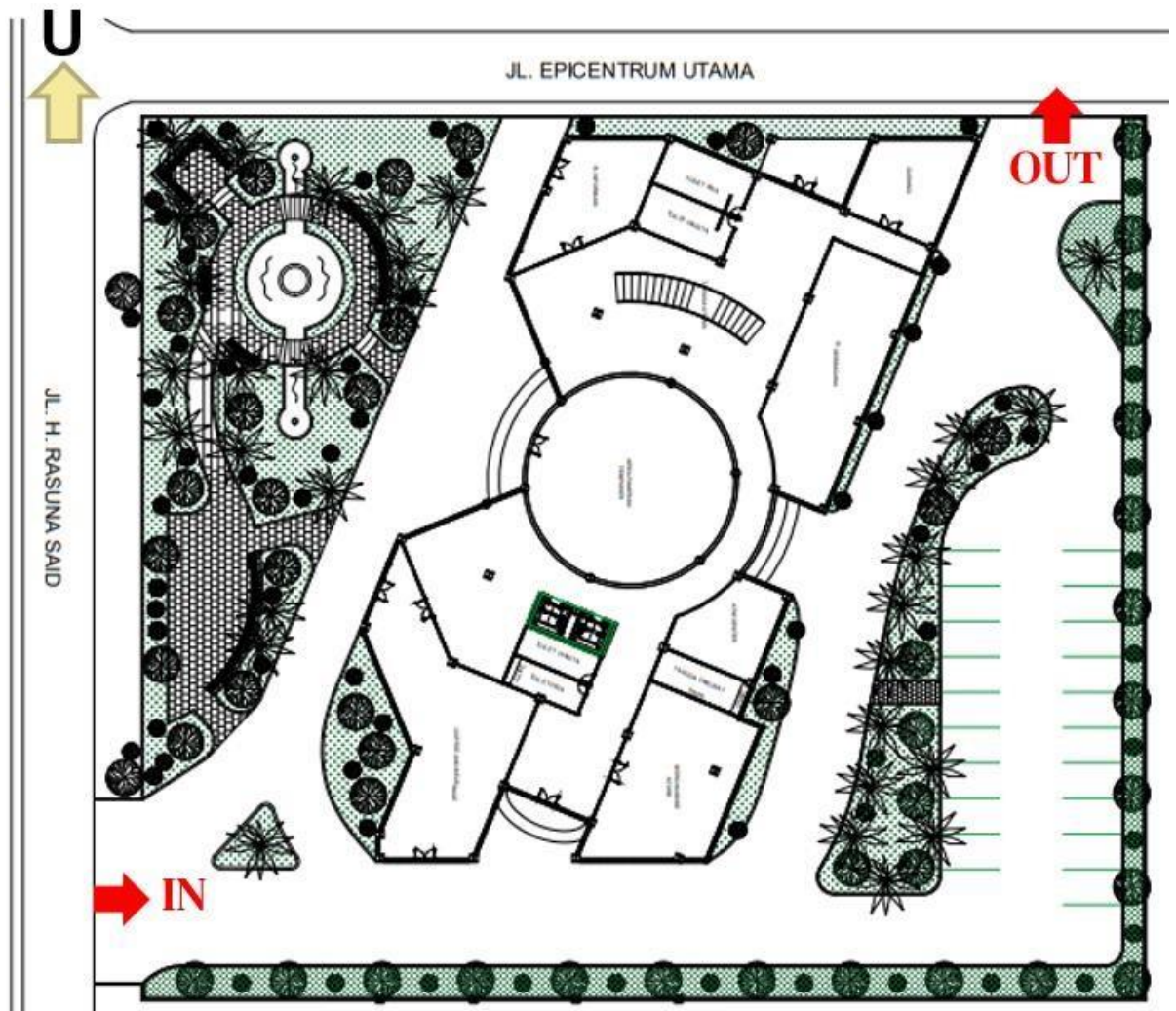
BAB V
PERANCANGAN

5.1 Blok Plan



Gambar 5.1 Blok Plan
(Sumber : data Pribadi 2023)

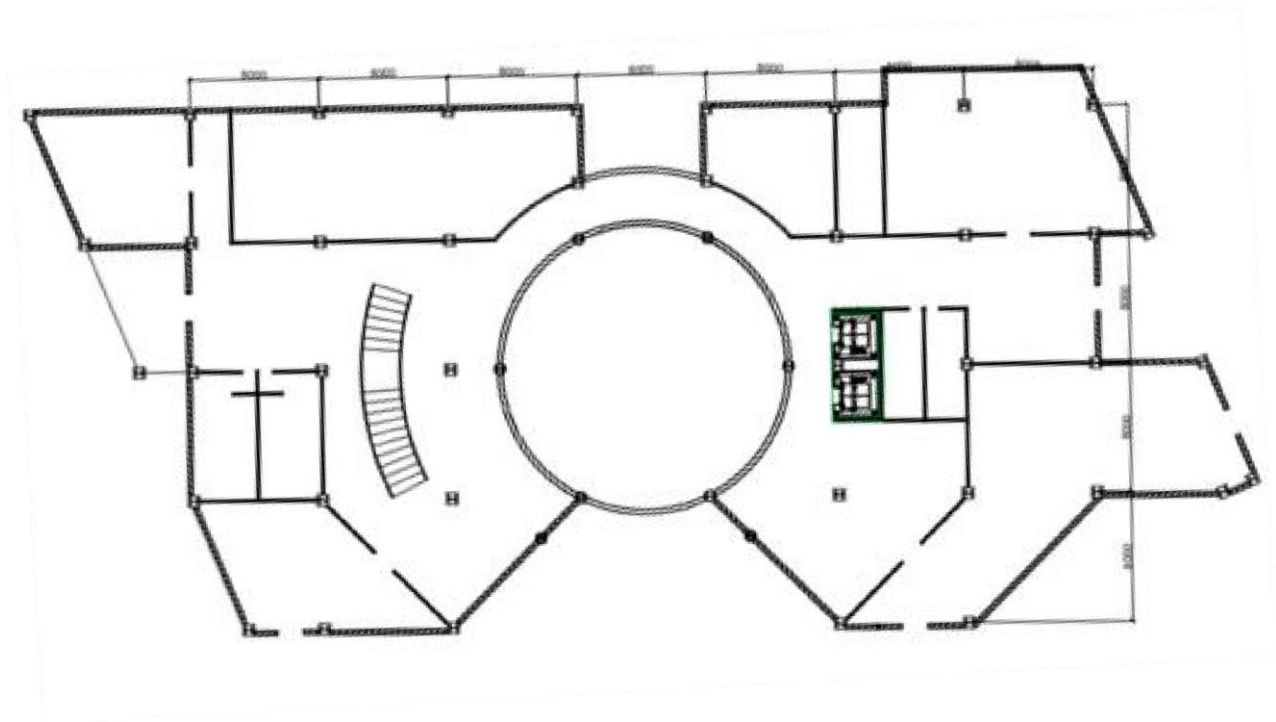
5.2 Site Plan



Gambar 5.2 Site Plan

(Sumber : Data Pribadi 2023)

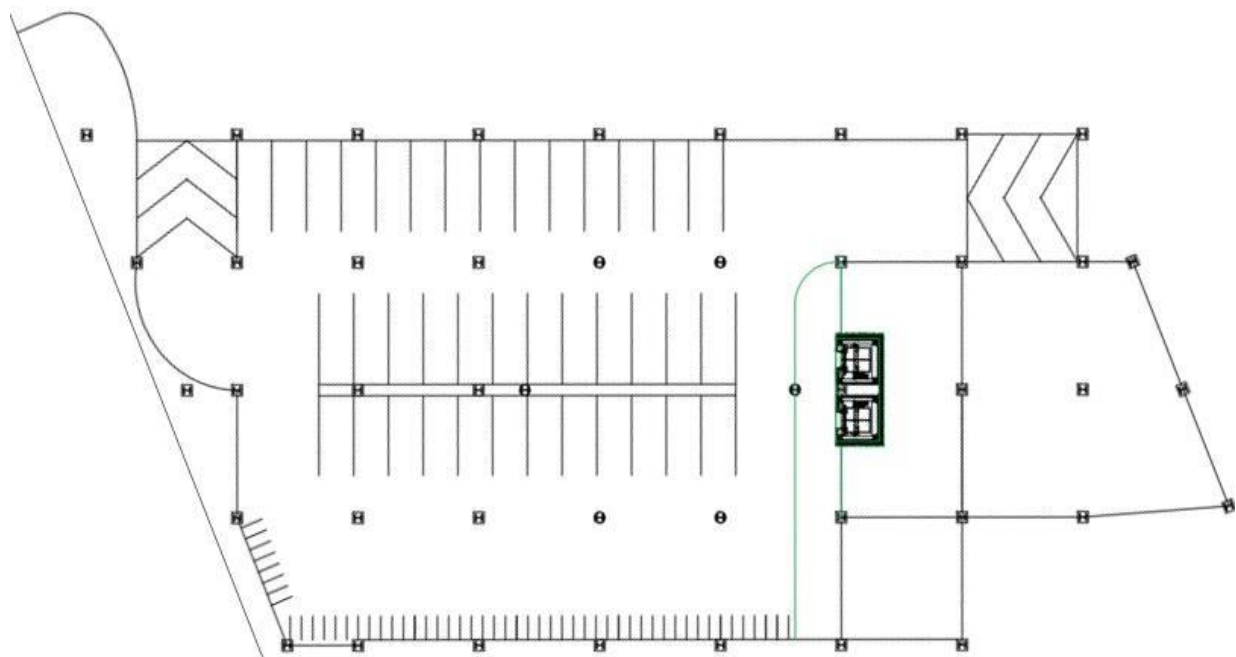
5.3 Rencana Struktur



Gambar 5.3 Rencana Struktur
(Sumber : Data Pribadi 2023)

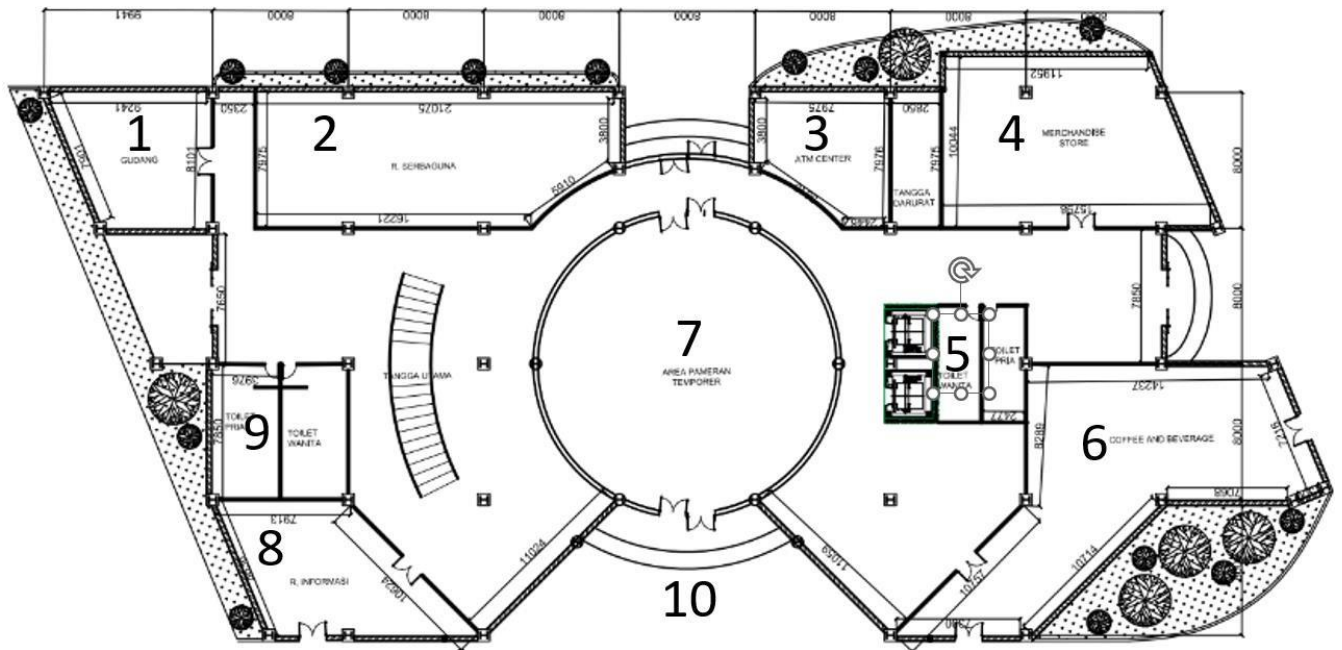
5.4 Denah

5.4.1 Denah Basement



Gambar 5.4 Denah Basement
(Sumber : Data Pribadi 2023)

5.4.2 Denah Lantai 1



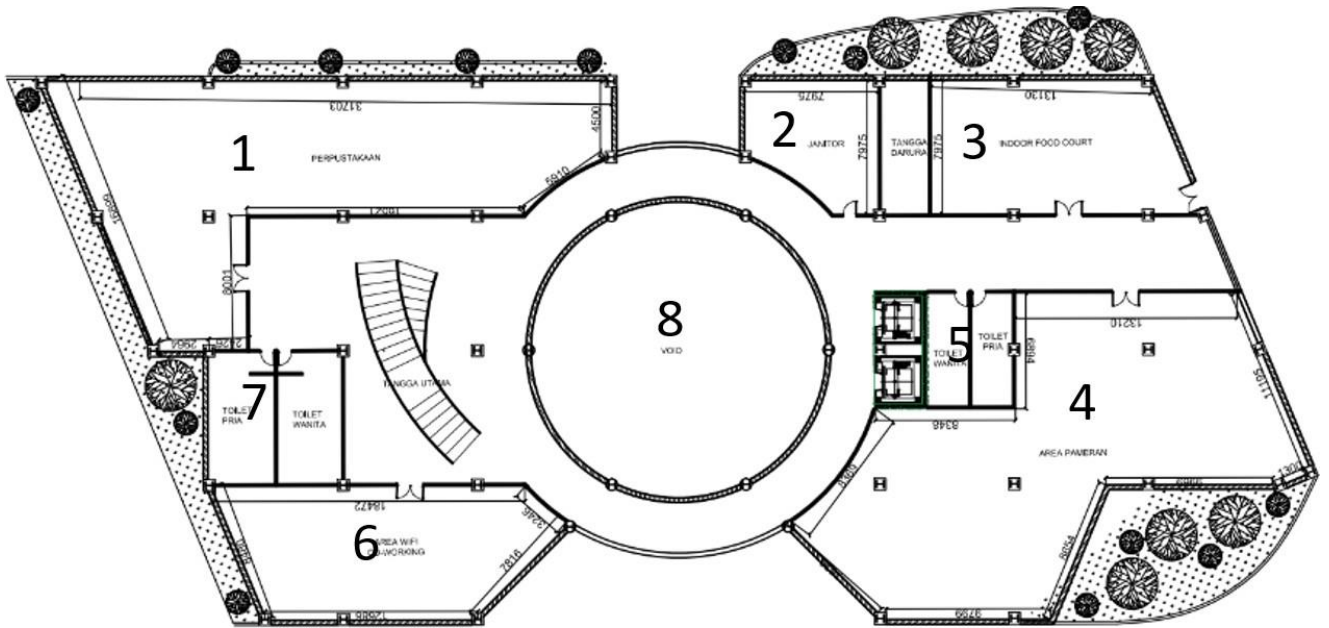
Gambar 5.5 Denah Lantai 1

(Sumber : Data Pribadi 2023)

1. Gudang
2. R. Serbaguna
3. ATM Center

4. Merchandise store
5. Private Toilet
6. Caffe
7. Lobby/ Area Pameran
8. R. Informasi
9. Public Toilet
10. Drop Off

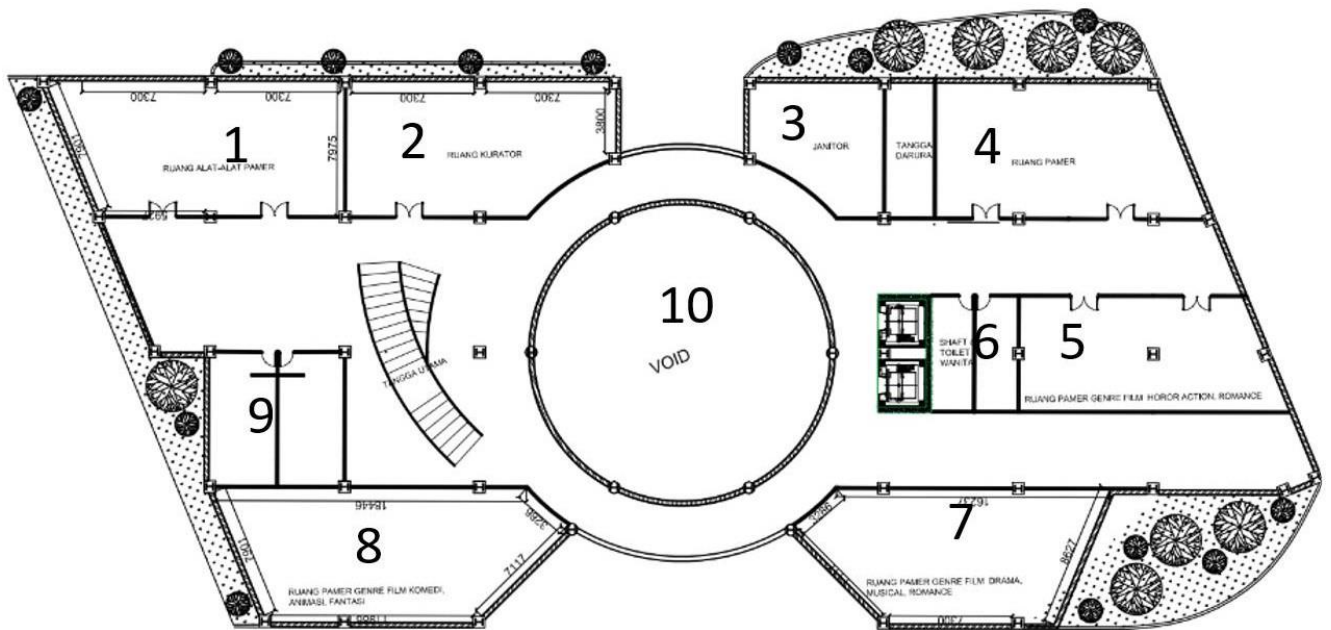
5.4.3 Denah Lantai 2



Gambar 5.6 Denah Lantai 2
(Sumber : Data Pribadi 2023)

1. Perpustakaan
2. R. Janitor
3. Food Court
4. Area Pameran
5. Private Toilet
6. Wifi Area / CO Working
7. Public Toilet
8. Void

5.4.4 Denah Lantai 3

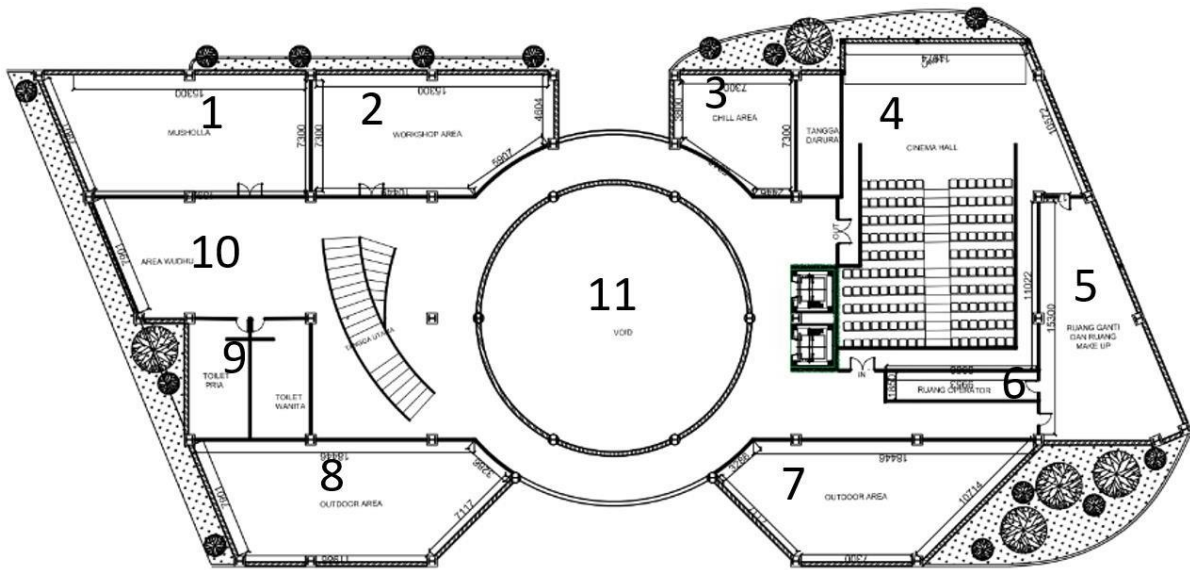


Gambar 5.7 Denah Lantai 3

(Sumber : Data Pribadi 2023)

1. R. Alat alat film
2. R. Kurator
3. Janitor
4. Area Pameran
5. Ruang pameran genre film horor, action, thriller
6. Private Toilet
7. Ruang pameran genre film drama, musical, romance
8. Ruang pameran genre film komedi, animasi, fantasi
9. Public Toilet
10. Void

5.4.6 Denah Lantai 5



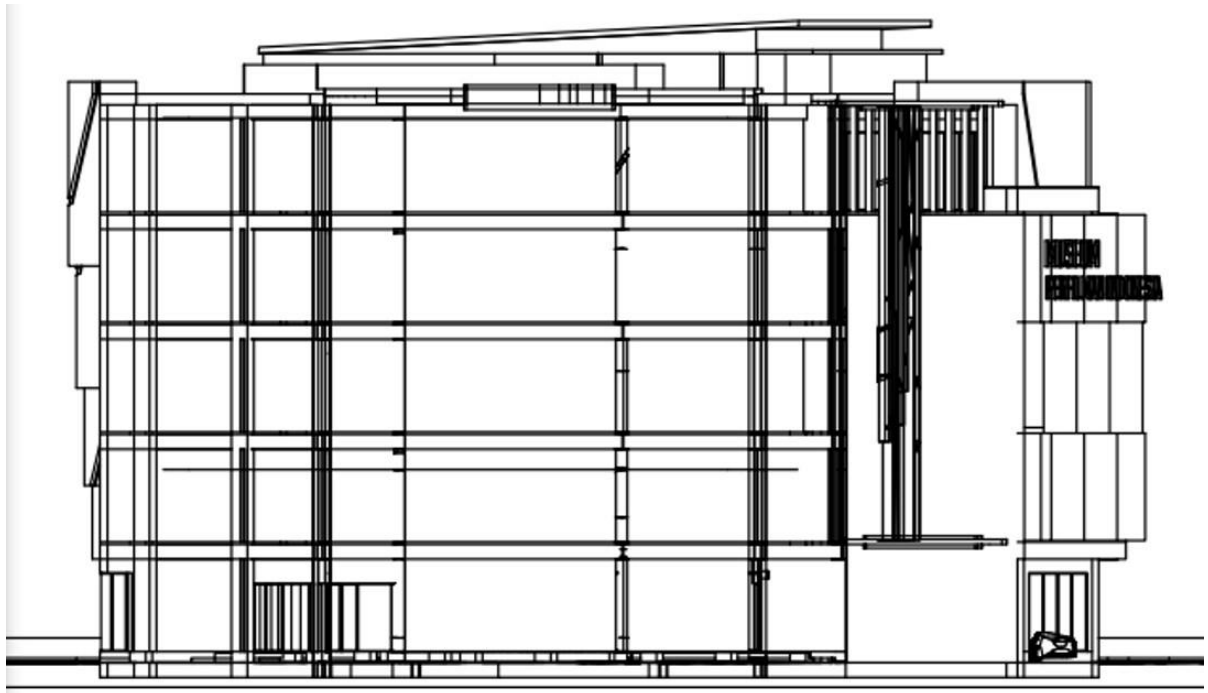
Gambar 5.8 Denah Lantai 5

(Sumber : Data Pribadi 2023)

1. Musholla
2. Workshop Area
3. Chill Area
4. Cinema Hall
5. Ruang ganti dan make up
6. Ruang operator
7. Outdoor Area
8. Outdoor Area
9. Toilet Public
10. Area Wudhu

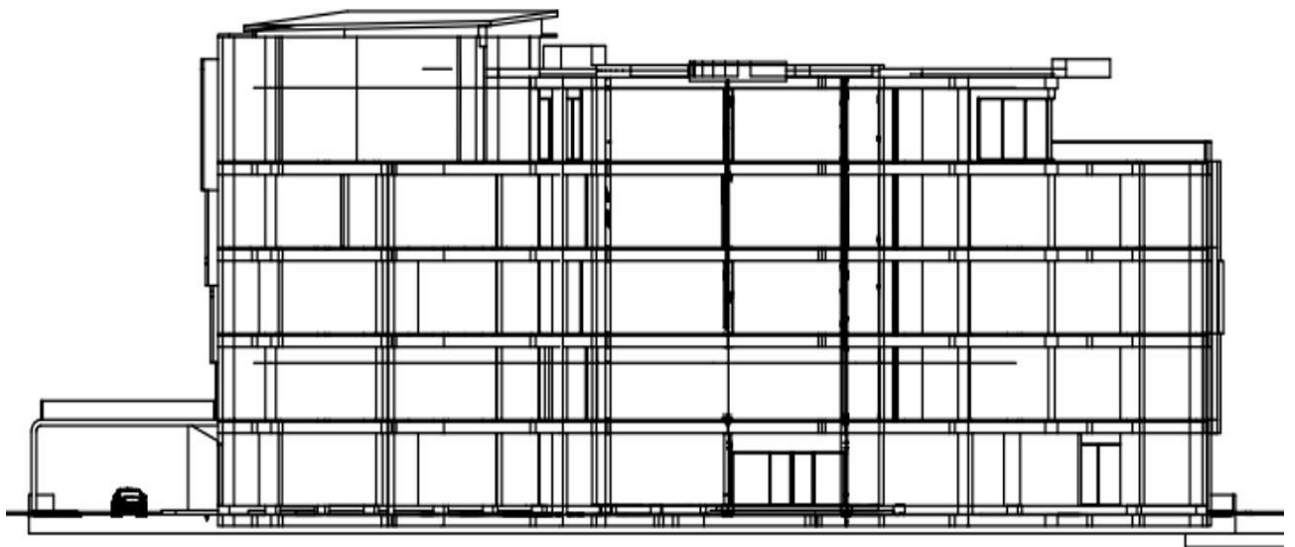
5.5 Potongan

5.5.1 Potongan A



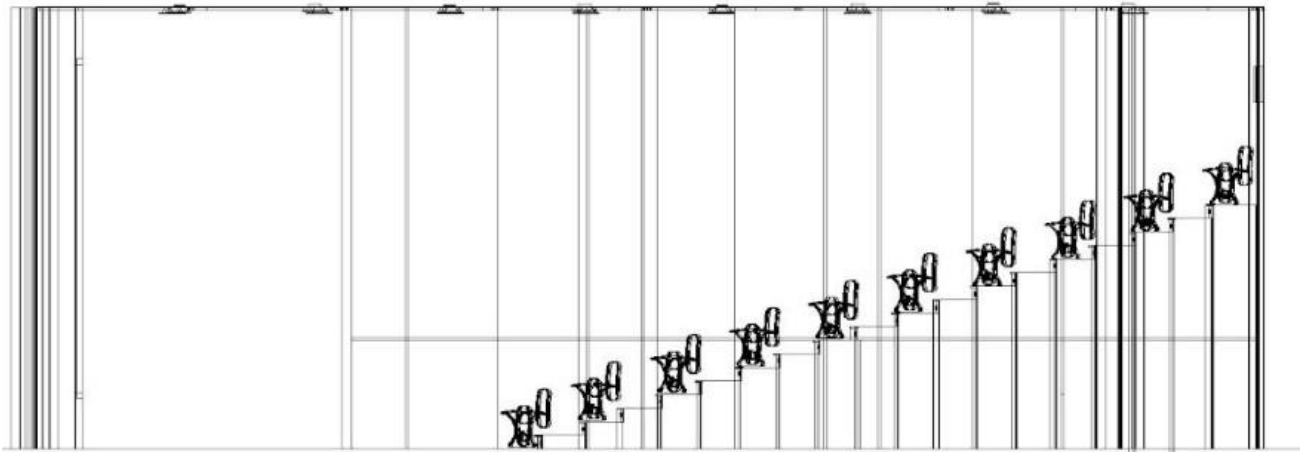
Gambar 5.9 Potongan A
(Sumber : Data Pribadi 2023)

5.5.2 Potongan B



Gambar 5.9 Potongan A
(Sumber : Data Pribadi 2023)

5.5.3 Potongan Cinematic Hall



Gambar 5.10 Cinematic Hall
(Sumber : Data Pribadi 2023)

5.6 3D Tampak dan Perspektif

5.6.1 Tampak Depan



Gambar 5.11 Tampak Depan
(Sumber : Data Pribadi 2023)

5.6.2 Tampak Belakang



Gambar 5.12 Tampak Belakang
(Sumber : Data Pribadi 2023)

5.6.3 Tampak Samping Kanan



Gambar 5.13 Tampak Samping Kanan
(Sumber : Data Pribadi 2023)

5.6.4 Tampak Samping Kiri



Gambar 5.14 Tampak Samping Kiri

(Sumber : Data Pribadi 2023)

5.6.5 Perspektif 1



Gambar 5.15 Perspektif 1
(Sumber : Data Pribadi 2023)

5.6.6 Perspektif 2



Gambar 5.16 Perspektif 2
(Sumber : Data Pribadi 2023)

5.6.7 Perspektif 3



Gambar 5.17 Perspektif 3
(Sumber : Data Pribadi 2023)

5.6.8 Perspektif 4



Gambar 5.18 Perspektif 4
(Sumber : Data Pribadi 2023)

5.7 3D Interior

5.7.1 Lobby / Ruang Pameran Lantai 1



Gambar 5.19 Interior Lobby / Ruang Pameran Lantai 1

(Sumber : Data Pribadi 2023)

5.7.2 Area Pameran Lantai 2



Gambar 5.19 Interior Area Pameran Lantai 2

(Sumber : Data Pribadi 2023)

5.7.3 Cinema Hall



Gambar 5.21 Interior Cinema Hall
(Sumber : Data Pribadi 2023)

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis.D.K. 2008. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatahan – Edisi Ketiga*. Jakarta: Erlangga.
- Doelo, Leslie., Prasetio, Lea. 1986. *Akustik Bangunan*. Jakarta: Erlangga. Satwiko, Prasasto. 2009. *Fisika Bangunan*. Yogyakarta: ANDI. Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jl.1 Ed. 33*. Jakarta: Erlangga.
- <https://voi.id/memori/220109/ali-sadikin-resmikan-pusat-perfilman-haji-usmar-ismail-dalam-sejarah-hari-ini-20-oktober-1975>
- Strong, Judith. 2010. *Theatre Buildings: A Design Guide*. New York: Routledge.
- YusaBiran,
<https://www.medcom.id/hiburan/montase/9K55MyyK-profil-usmar-ismail-tokoh-perfilman-indonesia-yang-diusulkan-jadi-pahlawan>
<https://usmarismailhall.indonetwork.co.id/info>
http://ensiklopedia.kemdikbud.go.id/sastra/artikel/Usmar_Ismail
<https://sewakantorjakarta.asia/gedung-h-usmar-ismail/>
https://id.wikipedia.org/wiki/Usmar_Ismail
- H. Misbach. 1990. *Perkenalan Selintas mengenai Perkembangan Film di Indonesia*. Tokyo:Asia University.
- Direktorat Museum.2008.Pedoman Museum Indonesia. Jakarta : Direktorat Museum
- Arbi, Y., dkk. 2011. Konsep Penyajian Museum. Direktorat Pemuseuman. Jakarta
- Direktorat Museum. (2006). Pedoman Museum Situs Cagar Budaya. Jakarta: Direktorat Museum.
- <https://www.kompas.id/baca/arsip/2018/10/22/megah-dan-marah-di-gedung-pusat-perfilman>
<https://blog.szetoconsultants.com/apa-itu-redesign/>
https://www.archdaily.com/978246/national-aviation-museum-of-korea-haeahn-architecture/6229db12bea5d001663aca7f-national-aviation-museum-of-korea-haeahn-architecture-east-elevation?next_project=no
https://www.archdaily.com/978246/national-aviation-museum-of-korea-haeahn-architecture?ad_source=myad_bookmarks&ad_medium=bookmark-open
- Anonymous. 1992.Rencana Profil Sinematek Indonesia. Yayasan Sinematek Indonesia.
- Anonymous. 1998. Ikhtisar Sejarah Sinematek Indonesia. Yayasan Pusat Perfilman H. Usmar Ismail. Biran, Yusa Misbach . 2009. Sejarah Film 1900-1950