

NASKAH PUBLIKASI

**PERANCANGAN INTERIOR
BIOSKOP BUARAN *THEATRE*
JAKARTA TIMUR**



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2018**

PERANCANGAN INTERIOR BIOSKOP BUARAN THEATRE JAKARTA TIMUR

Firman Setiawan¹

Abstract

Buaran Theater is an independent cinema that was officially opened in 1989. This cinema is only showing a movie with 35mm reel format. In the midst of cinema ramparts by providing new experiences in watching, Buaran Theater still operates despite the visitors. The purpose of this cinema is to restore the cinema image as it was in their heyday in the 90s and can make it the best entertainment spot especially in East Jakarta area.

This design aims to restore the image of a cinema that has long faded back to get the confidence to enjoy the movie in Buaran Theater. Relive the stretch of society to Indonesian films especially those that have many advantages in cinematography compared to current production films. Making it a place not just a movie theater, but also as a forum for gathering and sharing about the various films between the audience community and the film practitioners. Buaran Theater is a prestigious and valuable cinema for the people of East Jakarta, so in the design process chosen by Ruby as the theme.

This design work using Design Thinking method by Sarah Gibbons which has 6 stages starting from emphasize until implementation. The application of Ruby theme and other interior elements to Buaran Theater is expected to have a new image and become the pride of East Jakarta people, and can help to advance Indonesian film.

Keywords: *interior, cinema, independent, design thinking, ruby*

Abstrak

Buaran Theatre merupakan bioskop independen yang resmi dibuka pada tahun 1989. Bioskop ini hanya menayangkan film dengan format *reel* 35mm. Ditengah-tengah maraknya bioskop dengan memberikan pengalaman baru dalam menonton, Buaran Theatre masih eksis beroperasi walaupun sepih pengunjung. Tujuan bioskop ini adalah mengembalikan citra bioskop seperti di masa kejayaan mereka di tahun 90an dan dapat menjadikannya tempat hiburan terbaik khususnya di wilayah Jakarta Timur.

¹ Korespondensi penulis dialamatkan ke
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Telp/Fax: +62274417219 HP: +628563706896
Email : setiawanfirman13@gmail.com

Perancangan ini bertujuan untuk mengembalikan citra bioskop yang telah lama pudar agar kembali mendapat kepercayaan untuk menikmati film di Buaran *Theatre*. Menghidupkan kembali geliat masyarakat kepada film-film lawas Indonesia khususnya yang memiliki banyak kelebihan dalam sinematografi dibandingkan dengan film produksi sekarang. Menjadikannya tempat ini bukan hanya sekedar bioskop yang menayangkan sebuah film, tetapi juga sebagai wadah berkumpul dan *sharing* tentang berbagai film antara komunitas-komunitas penikmat maupun praktisi film. Buaran *Theatre* adalah bioSkop kebanggaan dan hiburan berharga untuk masyarakat Jakarta Timur, maka dalam proses desain terpilihlah *Ruby* sebagai tema.

Karya perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* oleh Sarah Gibbons yang memiliki 6 tahapan mulai dari *emphatize* sampai *implement*. Penerapan tema *Ruby* dan elemen-elemen interior lainnya pada Buaran *Theatre* diharapkan dapat memiliki citra baru dan kembali menjadi kebanggaan masyarakat Jakarta Timur, serta dapat membantu memajukan perfilman Indonesia.

Kata Kunci : *interior, bioskop, independen, design thinking, ruby*

PENDAHULUAN

Perkembangan industri dunia hiburan perfilman di Indonesia dimulai dari seseorang warga Belanda yang menjadikan rumahnya sebagai bioskop. Bioskop ini didirikan pada Desember 1900 di Jakarta. Bioskop ini masih berada di tempat terbuka dan masih menayangkan film bisu seperti film Charlie Chaplin.

Seiring dengan perkembangan zaman, kebutuhan hiburan perfilman di Jakarta terus meningkat. Hingga tahun 1940-an, banyak bioskop bermunculan, seperti Elite di Pintu Air, Rex di Kramat Bunder, Cinema di Krekot, Rialto di Senen dan Tanah Abang, dan masih banyak lagi. Pada tahun 1951, Bioskop Metropole di Cikini menjadi bioskop independen pertama yang bisa menampung 1.700 tempat duduk dan sudah memiliki gedung sendiri serta menayangkan film dengan suara.

Perkembangan bioskop independen terus meningkat di berbagai daerah Jakarta. Sampai pada daerah pinggiran Jakarta yaitu Buaran. Pada tahun 1989 diresmikanlah sebuah bioskop independen di Buaran yang dinamai Buaran *Theatre*. Bioskop ini benar-benar menjadi primadona di era 1990-an, terutama untuk anak-anak muda di sekitar Jakarta Timur. Buaran *Theatre* bukan hanya sebagai tempat menonton, tetapi juga sebagai tempat berkumpul, dan romantisisme pada zamannya.

Keberadaan bioskop ini begitu fenomenal, sehingga mempunyai julukan yaitu "BUTET". Butet adalah tempat wajib dikunjungi para muda-mudi kala itu, menjadi simbol *prestise* sama seperti kafe atau mal pada masa sekarang. Beragam film-film fenomenal Indonesia dan luar negeri pernah diputar di bioskop ini, seperti *Lupus IV : Anak Mami Sudah Besar* di tahun 1990, dan *Terminator* di tahun 1991.

Waktu terus berlalu, seiring perkembangan teknologi dan persaingan yang begitu hebat, Buaran *Theatre* kini sinarnya mulai redup. Bioskop ini tak lagi menayangkan film-film yang baru, karena bioskop ini *stop* menerima film di tahun 2005 dengan format 35mm *reels*. Buaran *Theatre* tidak memiliki mesin yang mampu memutar format film digital kebanyakan bioskop saat ini. Ditambah kondisi bangunan dan interior ruangan baik pada ruang tunggu maupun ruangan studio yang tidak terawat dengan baik, ini yang membuat bioskop ini semakin berkurang peminatnya.

Namun di tengah-tengah kemajuan industri bioskop sekarang, Buaran *Theatre* sampai saat ini di tahun 2017 masih eksis, dimana bioskop-bioskop independen lainnya sudah gulung tikar. Dikarenakan bioskop ini adalah salah satu tempat hiburan masyarakat Buaran untuk menikmati film, ditambah lagi akan maraknya komunitas pecinta film lama yang sering mendiskusikan tentang kualitas film lama, serta munculnya film-film indie yang sekarang banyak dibuat oleh sineas-sineas muda yang belum banyak memiliki wadah untuk ditayangkan dan dinikmati. Karena semua itu ini menjadi menarik dan penting untuk dirancang sehingga memenuhi kebutuhan yang dapat mendukung segala aktifitas di dalamnya.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan interior Bioskop Buaran *Theatre* di Jakarta Timur menggunakan tahapan proses

Design Thinking oleh Sarah Gibbons (2016) yang memiliki 6 tahapan desain yaitu;

Emphatize

Pada tahapan ini desainer melakukan penelitian untuk mengembangkan pengetahuan dan memahami pengguna. Tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data sehingga ketika merancang, mahasiswa memiliki data-data yang diperlukan. Metode yang digunakan yaitu pengumpulan data, observasi ke lapangan, studi literatur, wawancara, dan observasi ke tempat yang dijadikan tipologi.

Define

Untuk memetakan ulang & menggali informasi lebih dalam tentang permasalahan yang ada sehingga ketika masuk ke tahap *idea* lebih mudah dalam memulai proses perancangan. Memperluas pengetahuan sehingga dapat memberi solusi-solusi yang baik dan memungkinkan.

Ideation

Membahas tentang permasalahan-permasalahan desain yang ada dan memberikan kemungkinan-kemungkinan solusi yang dapat diterapkan. Identifikasi solusi dapat melibatkan ide *out of the box* atau terobosan untuk memberi nilai tambah pada desain atau layanan.

Prototype

Proses memvisualisasikan ide-ide untuk menghasilkan hasil yang diinginkan. Tahapan ini bertujuan untuk mengetes kemungkinan-kemungkinan

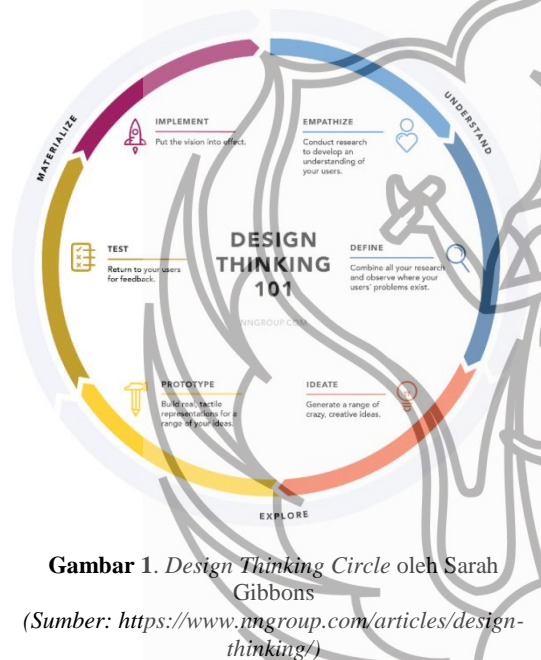
ide desain, pada tahap ini *prototype* dapat berupa alternatif-alternatif desain.

Test

Perancangan dievaluasi untuk mendapatkan *feedback*. Bertujuan untuk diperkenalkan kepada masyarakat.

Implement

Proses dimana pelaksanaan desain baru di aplikasikan, dengan ini akan tahu *effect* yang terjadi sebelum dan sesudah perancangan dilakukan.



Gambar 1. Design Thinking Circle oleh Sarah Gibbons

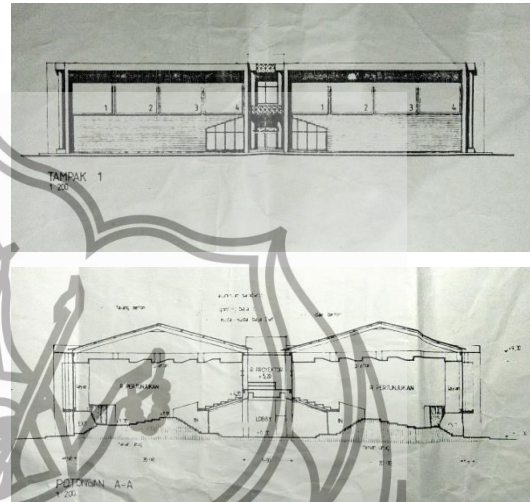
(Sumber: <https://www.mgroup.com/articles/design-thinking/>)

PEMBAHASAN

Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Mengumpulkan data dan penelusuran masalah yaitu dengan data fisik dan non fisik, serta *literature*. Untuk data-data fisik didapatkan dari *survey* langsung ke lapangan serta izin meminta gambar kerja yang dimiliki oleh pihak pengelola bioskop. Data non fisik didapatkan dari hasil wawancara

kepada karyawan yang bertugas di bioskop, serta para pengunjung yang saat itu ingin menonton film di bioskop Buaran Theatre. Kemampuan kepekaan terhadap masalah yang ada saat melihat dan mendengar merupakan hal penting yang harus dimiliki seorang desainer.



Gambar 2. Blue Print Existing Buaran Theatre (Sumber: Wisata Ria, 2017)

Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Pencarian ide dan pengembangan desain dapat dilakukan dengan cara mencari tipologi yang ada dalam dunia bioskop baik dalam negeri maupun luar negeri sebagai referensi acuan desain bioskop yang diinginkan klien. Pengembangan desain dapat dilakukan dengan cara menentukan tema, pembuatan *moodboard*, skematik desain, sketsa-sketsa *alternative*, serta bantuan *3D modeling*.

Tema

Untuk menyelesaikan *problem statement* dengan menjuruskan kepada

tiga *keywords* yaitu *Happy*, *Nostalgia*, dan *Ekstra*, maka tema konsep yang didapat adalah *Ruby*.



Gambar 3. *Description of Ruby*
(Sumber: Editing by Designer)

Ruby merupakan batu mulia berwarna merah yang merupakan salah satu dari jenis batuan yang berharga sehingga memiliki nilai yang tinggi. *Ruby* adalah sebuah batu mulia dimana proses pembentukannya berdasarkan jenis mineral tertentu. Batu mulia akan terlihat keindahannya apabila batu tersebut menjalani proses yang sangat panjang. *Ruby* juga dapat bertahan dari segala macam faktor gangguan sehingga keindahannya tetap terjaga.

Begitu pula dengan *Buaran Theatre*, bioskop ini telah lama berdiri sejak tahun 1989. Bioskop ini telah melewati kejayaan maupun masa sulit. *Buaran Theatre* telah terbukti mampu bertahan dengan gempuran bioskop-bioskop *non-independent*. Linimasa bioskop menjadi alasan berwarna merah *ruby*, dimana merah *ruby* merupakan campuran dari warna-warna mineral dan warna-warna itu dianggap sebagai linimasa *history*.

Ruby yang bermakna mewah merupakan cerminan yang akan dibawa dalam perancangan ini. Saat ini bioskop bukan lagi tempat yang sederhana/sekedar untuk memanjakan

mata dengan filmnya, namun saat ini bioskop telah menjadi gaya hidup masyarakat modern.

Skematik Desain

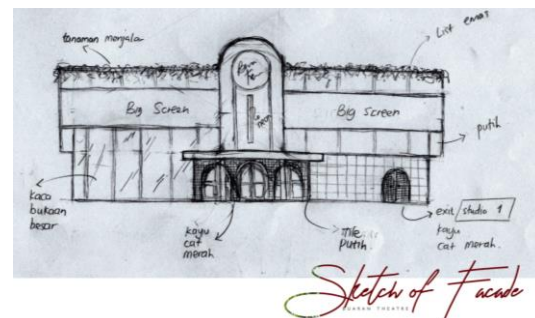
Pada tahapan ini penerapan dilakukan dengan cara membuat papan skema/*moodboard*, dimana dengan adanya *moodboard* konten suasana ruang, elemen dekoratif, komposisi warna, bentuk, material dapat terjalin dan terkoneksi menjadi sebuah gambaran desain.

Moodboard



Gambar 4. *Moodboard Interior*
(Sumber: Editing by Designer)

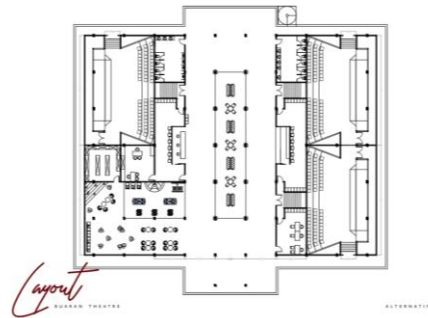
Desain fasad yang akan diterapkan pada bioskop ini yaitu meliputi penggunaan material-material sebagai berikut; *tile* putih persegi, *frame* kayu persegi, bukaan kaca besar, tanaman rambat, dan *big screen*.



Gambar 5. Sketsa fasad
(Sumber: Sketsa by Designer)



Gambar 6. Moodboard fasad
(Sumber: Editing by Designer)



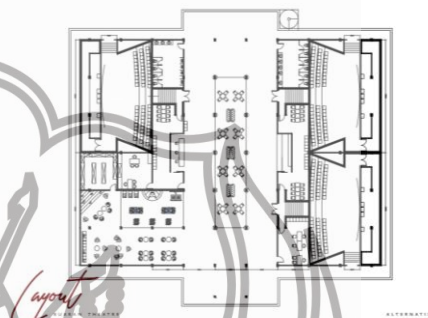
Gambar 8. Foyer Plan Alternatif 1
(Sumber: by Designer)

Zoning

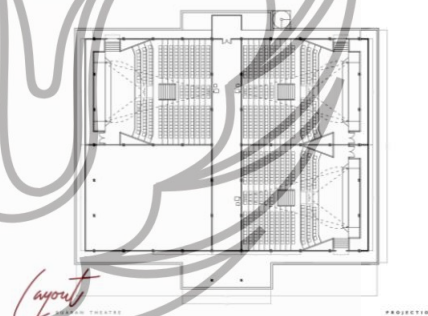
Tahap berikut adalah membuat alternatif zoning, zoning dibuat berdasarkan hubungan kedekatan ruang, aksesibilitas, serta mobilitas, sehingga menciptakan hubungan yang optimal.



Gambar 7. Alternatif Zoning
(Sumber: Editing by Designer)



Gambar 9. Foyer Plan Alternatif 2
(Sumber: by Designer)

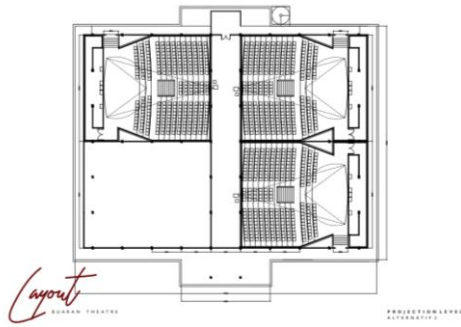


Gambar 9. Projection Level Alternatif 1
(Sumber: by Designer)

Layout

Setelah pemilihan zoning yang tepat, selanjutnya adalah alternatif-alternatif layout, disini konfigurasi ruang sudah semakin terlihat. Layout berdasarkan dengan kebutuhan apa saja yang diperlukan di bioskop Buaran Theatre.

Gambar 12. Skema Lantai Alternatif 2 (terpilih)
(Sumber: by Designer)



Gambar 10. Projection Level Alternatif 2
(Sumber: by Designer)

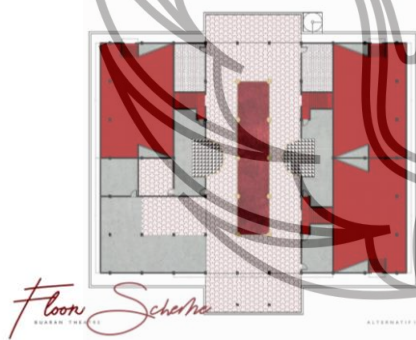
Rencana Lantai

Rencana lantai yang akan diterapkan pada bioskop Buaran Theatre yaitu dengan menggunakan material seperti; *concrete*, *parquet*, *tile* dengan susunan transformasi bentuk *ruby*, *tile* putih pada kamar mandi untuk menciptakan kesan bersih dan luas. Serta memberikan pola abstrak pada *carpet* studio agar tidak terlihat monoton.

Rencana Dinding

Buaran Theatre memiliki konsep awal dengan *tile* persegi dengan ukuran 20x20cm. Perancangan ini menginginkan agar tidak merubah *look* dari bioskop itu sendiri. Untuk mempertahankan memori masyarakat, desain yang akan dicapai yaitu dengan tetap memakai konsep *tile* persegi namun merubah ukurannya menjadi 10x10cm guna mengikuti *trend* yang ada serta memberikan kesan *fresh*.

Pada pintu dan partisi juga menggunakan bentuk persegi guna menyelaraskan dengan bentuk dinding agar menjadi suatu kesatuan yang harmonis. Warna merah pada pintu dan aksesoris partisi juga menyeimbangkan hubungan dengan tema yaitu *ruby*.



Gambar 11. Skema Lantai Alternatif 1
(Sumber: by Designer)



Gambar 13. Moodboard Dinding
(Sumber: edit by Designer)



Rencana Plafon



Gambar 14. Moodboard Plafon
(Sumber: edit by Designer)



Gambar 17. Alternatif Sofa
(Sumber: edit by Designer)

Alternative Furniture



Gambar 15. Alternatif Lounge Chair
(Sumber: edit by Designer)



Gambar 18. Alternatif Single Chair
(Sumber: edit by Designer)



Gambar 16. Modular Chair
(Sumber: edit by Designer)

Daftar Kebutuhan Equipment

Tabel 1. Daftar Kebutuhan Equipment

No.	Equipment	picture	Location	quantity	No.	Equipment	picture	Location	quantity
1	IP Tablet		Propositor Room, Reception Office, Waiting Area, Seminar Room, Study 1, 2	10	1	Printer		Snack Area	3
2	Projector/Padlock		Snack Area	1	7	Training Computer		Training	3
3	Snack/Dessert		Snack Area	2	8	Office Computer		Propositor Room, Reception Office	10
4	Projector/Padlock		Snack Area	3	9	Tablet Printer		Training	3
5	Ice Machine		Snack Area	2	10	Printer and Scanner		Office, Propositor Room	3

Equipment
SUKSAN THEATRE

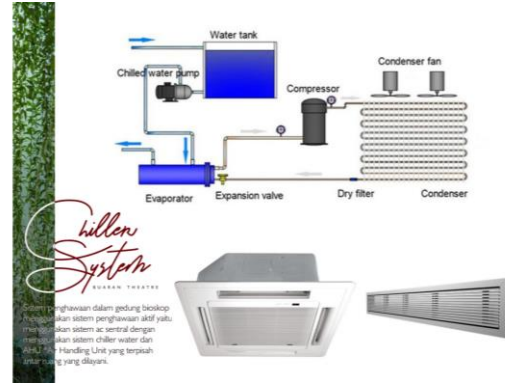
No.	Equipment	picture	Location	quantity	No.	Equipment	picture	Location	quantity
11	Wife Trash Box		Snack Area & Reception Office, Propositor Room, Reception Office, Seminar Room, Study 1, 2	10	14	Trash Box		Propositor Room, Seminar Room, Study 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	11
12	Chy/Head		Snack Area & Reception	3	17	Employee		Employee Room	20
13	Wife Floor Cushion		Lobby	4	18	Storage Rack		Snack Area, Propositor Room	4
14	Wipers		Study 1, 2, 3	4	19	Projector Screen		Propositor Room Studio 1	1
15	Floor Clean		Lobby	4	20	Projector Digital		Propositor Room Studio 1, 2, 3	3

Equipment
SUKSAN THEATRE

(Sumber: Literatur dan Survey Lapangan, 2017)

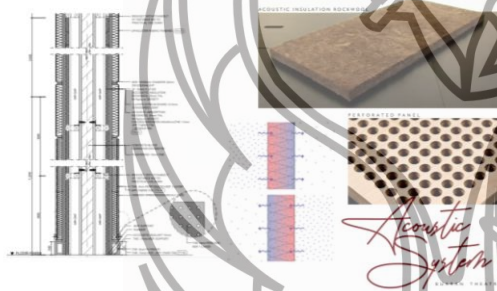
Pencahayaan

Pencahayaan pada bioskop ini terdapat 2 jenis yaitu; pencahayaan alami, dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami terdapat di *Alternative Space* yaitu dengan memakai bukaan kaca yang besar sehingga dapat menerangi ruangan dengan baik. Untuk pencahayaan buatan bioskop ini memakai jenis lampu *Fluorescent Mercury* pada bagian *lobby* dan teras. Sedangkan pada bagian studio memakai jenis *down light*, *down light dimmable*, *emergency light*.



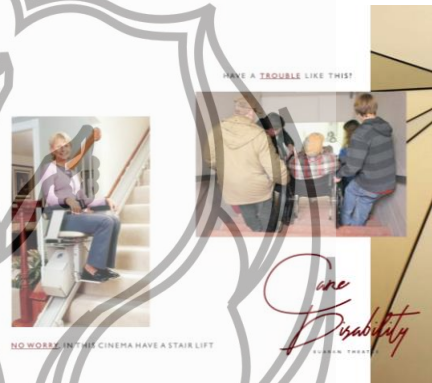
Gambar 20. Chiller System
(Sumber: edit by Designer)

Akustikal



Gambar 19. Akustik System
(Sumber: edit by Designer)

Care Disability



Gambar 21. Stair Lift
(Sumber: edit by Designer)

Fire Safety



Gambar 22. Fire Safety
(Sumber: edit by Designer)

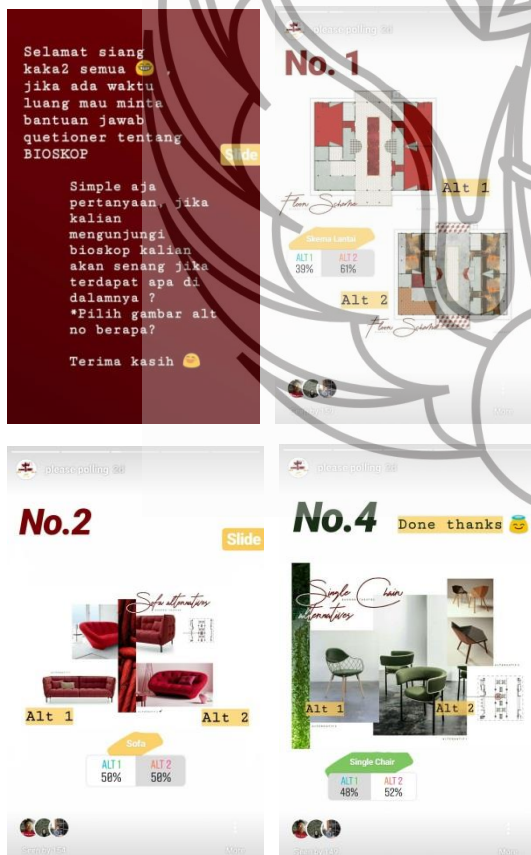
Penghawaan

Sistem penghawaan dalam gedung bioskop menggunakan sistem penghawaan aktif yaitu menggunakan sistem AC sentral dengan menggunakan sistem *chiller water AHU (Air Handling Unit)* yang terpisah antar ruang yang dilayani.

Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi pemilihan desain selain dengan *feedback* dari lapangan juga dilakukan dengan cara membuat *sample question* kepada konsumen yang memiliki kecenderungan pernah mengunjungi bioskop. *Sample question* ini dibuat dengan fasilitas *polling* yang telah tersedia di media sosial, seperti Instagram, Whatsapp, Line, dan Facebook. Hasil *vote* yang terpilih dari beberapa alternatif yang ditawarkan akan diolah lagi dan dijadikan pertimbangan dalam keserasian antara tema dan konsep yang dibuat penulis.

Berikut adalah contoh *sample question* yang di *posting* dalam Instagram :



Gambar 23. Polling Instagram
(Sumber: Instagram)

HASIL

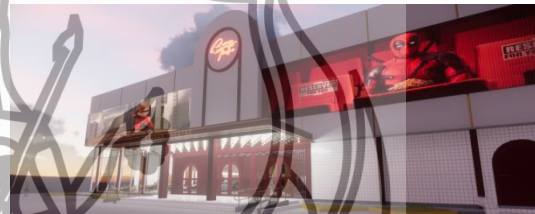
3D Rendering Perspektif

Before : Fasad

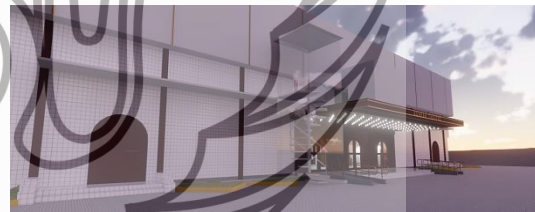


Gambar 24. Fasad Buaran Theatre, 2017
(Sumber: Dokumentasi Foto Designer)

After : Fasad

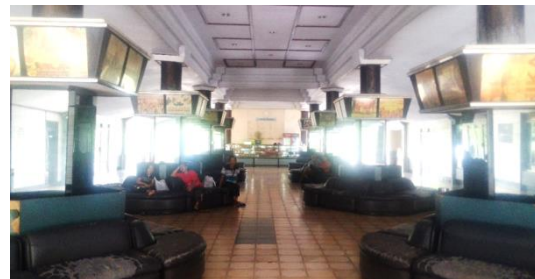


Gambar 25. Fasad Depan
(Sumber: Rendering by Designer)



Gambar 26. Fasad Belakang
(Sumber: Rendering by Designer)

Before : Lobby



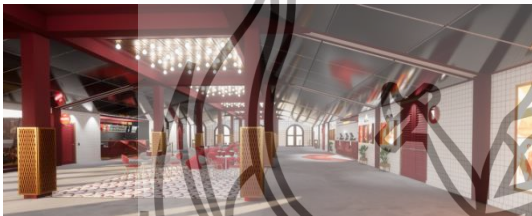
Gambar 27. Lobby Buaran Theatre, 2017
(Sumber: Dokumentasi Foto Designer)



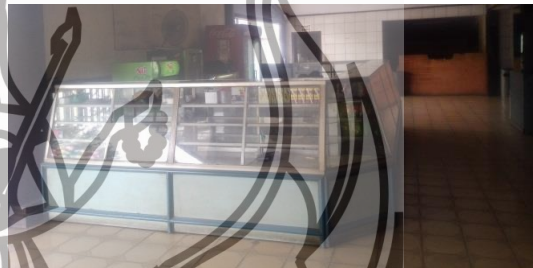
Gambar 28. Lobby #1
 (Sumber: Rendering by Designer)

After : Lobby

Before : Snack Corner



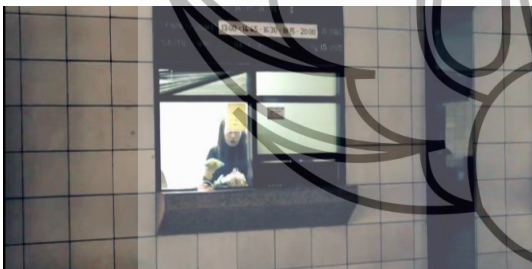
Gambar 29. Lobby #2
 (Sumber: Rendering by Designer)



Gambar 28. Snack Corner Buaran Theatre,
 2017
 (Sumber: Dokumentasi Foto Designer)

Before : Ticket Box

After : Snack Corner

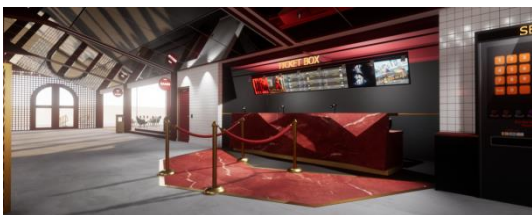


Gambar 30. Ticket Box Buaran Theatre 2017
 (Sumber: Dokumentasi Foto Designer)



Gambar 29. Snack Corner
 (Sumber: Rendering by Designer)

After



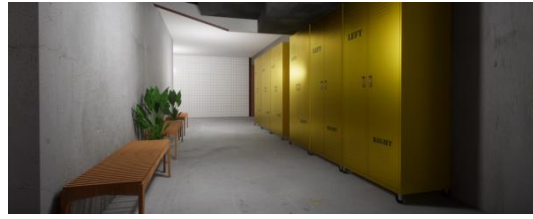
Gambar 27. Ticket Box
 (Sumber: Rendering by Designer)



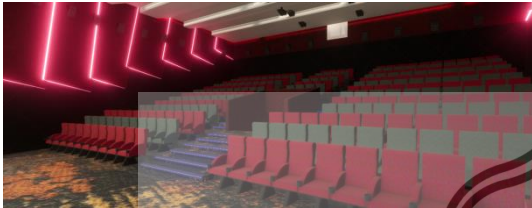
Gambar 30. Flexible Space #1
 (Sumber: Rendering by Designer)



Gambar 31. Flexible Space #2
(Sumber: Rendering by Designer)



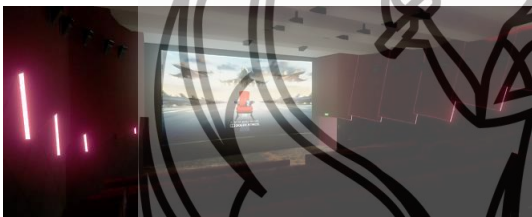
Gambar 36. Employee Room View #2
(Sumber: Rendering by Designer)



Gambar 32. Studio View Depan
(Sumber: Rendering by Designer)



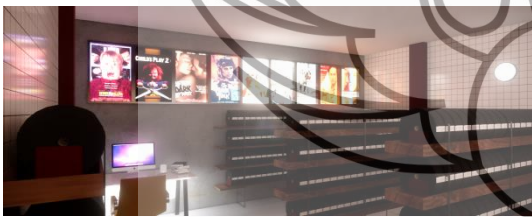
Gambar 37. Manager Room
(Sumber: Rendering by Designer)



Gambar 33. Studio View Belakang
(Sumber: Rendering by Designer)



Gambar 38. Office
(Sumber: Rendering by Designer)



Gambar 34. Warehouse Film dan Poster
(Sumber: Rendering by Designer)



Gambar 35. Employee Room View #1
(Sumber: Rendering by Designer)

KESIMPULAN

Dalam dunia persaingan bisnis hiburan sangat rentan akan perkembangan zaman. Terlebih lagi dalam dunia bisnis bioskop di tanah air. Bioskop telah lama menjamur di Indonesia mulai dari sebuah rumah yang mendirikan bioskop bisu sampai saat ini sebuah bioskop pun dapat memberikan hiburan selain memanjakan indra mata, yaitu bioskop dengan fasilitas 4DX.

Dahulu Indonesia mengenal gedung bioskop memiliki bangunan sendiri yang khas dan menarik perhatian di masanya yang disebut juga dengan

independent. Kini tak banyak lagi bioskop-bioskop *independent* di Indonesia yang dapat mempertahankan eksistensinya, terlebih lagi di Jakarta yang notabene pembangunan sangat berjalan dengan cepat. Jika bioskop *independent* tak mampu memberikan pelayanan yang terbaru otomatis bioskop tersebut akan segera gulung tikar.

Buaran *Theatre* adalah bioskop *independent* yang saat ini masih eksis di Ibu Kota Jakarta, yaitu tepatnya di Jl. Raden Inten II Jakarta Timur. Bioskop ini mampu bertahan dari maraknya bioskop cineplex yang menjamur di dalam mal. Namun, jika bioskop ini tidak berbenah, sudah dapat dipastikan bahwa bioskop ini akan segera gulung tikar mengikuti jejak bioskop-bioskop *independent* lainnya. Dengan itu perencanaan dan perancangan interior yang mengangkat bioskop *independent* ini dapat membuat citra yang baru di mata masyarakat. Selain kembalinya sebagai bioskop yang dapat mengikuti perkembangan zaman, pada perancangan ini dapat memberikan ruang lebih kepada praktisi-praktisi film maupun sineas muda untuk dapat *sharing* ilmu yang tidak diberikan oleh bioskop-bioskop lainnya. Gunn bertujuan untuk saling membangun memperbaiki kualitas perfilm-an Indonesia.

Ham, R. (1987). *Theatres: Planning Guidance for Design and Adaptation*. Virginia: Architectural Press.

<http://digitalmediaservices.wordpress.com/>. (2017, November 5).

http://drhart.ucoz.com/index/imax_digital_3d/0-161. (2017, November 5).

<http://en.wikipedia.org/wiki/Cinematograph>. (2017, October 6).

<http://www.filmindonesia.org>. (2017, October 9).

<http://www.independentcinemaoffice.org.uk>. (2017, October 7).

<http://www.kbbi.web.id>. (2017, October 6).

<http://www.wikipedia.org/wiki/bioskop>. (2017, October 15).

<https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>. (2017, November 3).

Neufret, E. (2003). *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.

Purwandari, R., & Qoni'ah. (2012). *Buku Pintar Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Familia.

DAFTAR PUSTAKA

Appleton, I. (1996). *Buildings for the Performing Arts*. Oxford, United Kingdom: Taylor & Francis Ltd.