

Penerapan Dekonstruksi dalam Perancangan Bangunan *Cinema Complex* di Kabupaten Garut

Euis Puspita Dewi¹, Dena Rahmana³, Siti Sujatini³

^{1,2,3} Universitas Persada Indonesia YAI
Jalan Diponegoro No. 74 Jakarta Pusat
E-mail: euis.puspitadewi@gmail¹, siti_sudjatini1@yahoo.com²

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian tentang ini menerapkan konsep Arsitektur Dekonstruksi ke dalam perancangan bentuk bangunan Cinema Complex di Kabupaten Garut. Cinema Complex merupakan bangunan bioskop yang juga difasilitasi fungsi lainnya, sehingga akomodatif terhadap kondisi yang sedang menghadapi pemulihan menuju pascapandemi Covid 19. Dunia hiburan dan komunitas menjadi kebutuhan untuk mengatasi kejenuhan, yang selama pandemi diberlakukan pembatasan pada sebagian besar aktivitas. Di Kabupaten Garut, keberadaan Cinema Complex menjadi sesuatu hal yang baru. Dengan potensi masyarakat kalangan usia muda yang tinggi, maka sebuah perancangan Cinema Complex yang berbeda dan terkini sangat dibutuhkan. Oleh karena itu pendekatan Dekonstruksi menjadi sangat cocok untuk diterapkan dalam perancangan bentuk bangunannya. Melalui pendekatan ini, diharapkan menghasilkan sebuah bangunan Cinema Complex yang dapat menjadi ikon kota dan memberikan gairah bagi masyarakat pascapandemi.

Kata kunci: cinema complex, bioskop, dekonstruksi, Kabupaten Garut, perancangan

ABSTRACT

The purpose of this research is to apply the concept of Deconstruction Architecture to the design of the Cinema Complex in Garut Regency. The Cinema Complex is a cinema building which is also facilitated by other functions, so that it is accommodating to conditions that are facing recovery towards the Covid 19 Pandemic. The world of entertainment and the community is a necessity to overcome boredom, which during the pandemic imposed restrictions on most activities. In Garut Regency, the existence of the Cinema Complex is something new. With the high potential of young people, a different and up-to-date Cinema Complex design is needed. Therefore, the Deconstruction approach is very suitable to be applied in the design of the building form. Through this approach, it is expected to produce a Cinema Complex building that can become a city icon and provide passion for the community after the pandemic.

Keywords: cinema complex, cinema, deconstruction, design, Kabupaten Garut

1. PENDAHULUAN

Keberadaan Cinema Complex merupakan perkembangan dari bioskop. Keduanya sama-sama sebagai tempat pertunjukan film, hanya yang membedakan adalah jumlah teater dan fasilitas yang disediakan. Pertumbuhan bioskop di Indonesia tidak lepas dari peran industri film. Pada tahun 2012,

Indonesia hanya memiliki 145 bioskop dengan 609 layar, jumlah ini meningkat pada tahun 2018, menjadi 343 bioskop dengan jumlah layar 1.756 layar. Bioskop sudah tersebar di 32 Provinsi di Indonesia (Permana, Puspitasari & Indriani, 2019).

Pandemi Covid-19 sangat berdampak pada dunia bioskop. Aktivitas penayangan film di Bioskop dihentikan sementara,

sampai kemudian dilakukan pembatasan. Masa pasca pandemi harus dipersiapkan dengan menyediakan fasilitas di bioskop yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat masa pasca pandemi. Masyarakat harus difasilitasi untuk adaptasi dan melepaskan rasa jenuh setelah sekian lama diberlakukan pembatasan.

Bioskop harus disediakan tidak hanya untuk menonton film, tapi juga dengan berbagai fasilitas pendukungnya yang kemudian disebut dengan cinema complex. Cafeteria, retail, stage music dan ruang terbuka plaza menjadi daya tarik yang harus difasilitasi sebagai daya tarik ketika antusias masyarakat terhadap bioskop semakin sedikit.

Dalam perkembangannya bioskop di Indonesia lebih banyak bekerja sama dengan pusat perbelanjaan mall. Bioskop mulai berinovasi menghadirkan layar lebar dengan konsep stand alone, yaitu bangunan bioskop yang berdiri sendiri dengan mengusung konsep keragaman fasilitas untuk masyarakat.

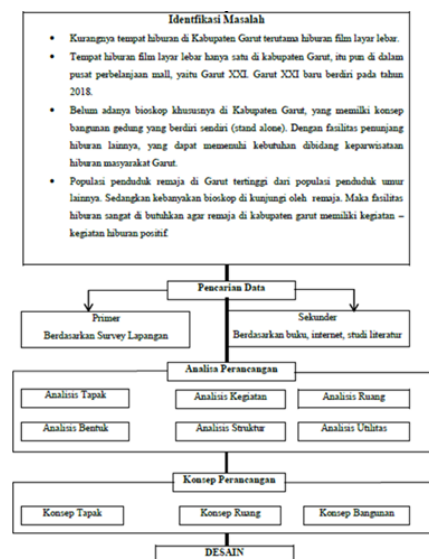
Di Kabupaten Garut, Bioskop masih menjadi menjadi hal baru bagi masyarakat Garut. Perancangan bioskop *stand alone* menjadi ide baru yang merespon populasi remajanya sangat tinggi. Cinema complex menjadi fasilitas penunjang yang mewadahi kegiatan-kegiatan positif bagi kaum muda sekaligus memberikan hiburan dan meningkatkan industri perfilmen, walaupun tidak menutup peluang bagi pengunjung kalangan usia lain dan bahkan keluarga.

Dekonstruksi menjadi konsep yang ditawarkan untuk penerapan Perancangan Cinema Complex di Kabupaten Garut ini. Berawal dari ide kaum muda dan tujuan memecah keteraturan, Dekonstruksi ini diharapkan dapat memecah kejenuhan masyarakat dalam menghadapi masa pasca pandemi, sebagai ide yang didalamnya terdapat manipulasi kegiatan tertentu untuk menghasilkan bentuk-bentuk yang tidak teratur atau distorsi.

2. METODOLOGI

Metode perancangan ini dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

1. Perumusan Ide
2. Identifikasi Masalah
3. Pengumpulan Data yang terdiri dari data primer dan sekunder. Data Primer, diperoleh melalui wawancara dan observasi objek secara langsung untuk memperoleh data-data dan mengetahui objek yang akan digunakan dalam perancangan ini. Data Sekunder, diperoleh melalui teknik tinjauan pustaka melalui jurnal, buku, ebook, jurnal, makalah dan publikasi pemerintah.
4. Eksplorasi Bentuk Bangunan, dilakukan melalui penerapan konsep-konsep Dekonstruksi.
5. Hasil Rancangan



Gambar 1. Tahapan Perancangan

3. LANDASAN TEORI

Cinema Complex

Cinema Complex berbeda dengan Bioskop, tapi merupakan perkembangan

dari Bioskop. Bioskop berasal dari bahasa Yunani βίος yang artinya hidup, dan σκοπος yang artinya melihat. Secara keseluruhan bioskop adalah tempat untuk menonton pertunjukan film menggunakan media layar lebar. Gambar film diproyeksikan ke layar menggunakan proyektor. Ada syarat tertentu untuk pengguna yang ingin menonton pertunjukan film di dalam bioskop tersebut, yaitu pengguna melakukan pembelian tiket (Adien.2013).

Secara garis besar menurut kamus besar bahasa Indonesia; a. Bioskop: Pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar (film), yang disorot sehingga dapat bergerak berbicara. b. Cineplex: Kompleks sinema yang terdapat dalam satu bangunan. Cineplex merupakan perkembangan dari bioskop. Fungsinya yang sama yaitu tempat pertunjukan film, tetapi yang membedakan dari keduanya adalah jumlah teater pada tempat pertunjukan filmnya. Bioskop umumnya hanya memiliki satu teater dalam satu bangunan, sedangkan Cineplex memiliki lebih dari satu teater dalam satu bangunan dan memiliki jumlah pilihan teater untuk menonton sebuah film menjadikan bioskop lebih variatif. Maka bioskop disebut sebagai sinema complex atau yang di singkat Cineplex (Adien, 2013).

Cinema Complex harus dibuat dengan persyaratan fasilitas ruang sebagai Bioskop sebagai berikut (Kristonimala, 2009):

- a. Teater untuk pemutaran film
- b. Ruang Ticketing untuk pembelian sebuah tiket
- c. Ruang Tunggu, sebagai tempat menunggu bagi pengunjung sebelum masuk teater.
- d. Foodcorner, fasilitas yang menyediakan makanan ringan (*snack*) dan minuman untuk dibawa ke dalam bioskop.

- e. Exterioriour Trafic, sebuah lalu lintas penonton menuju ruangan teater
- f. Ruang Proyektor atau operator teater, ruang untuk mengatur pemutaran film di dalam ruangan teater. Proyektor sebagai medianya, yang disorot ke arah layar.
- g. Display Film, ruang untuk memperlihatkan film-film yang sedang tayang dan akan tayang dalam waktu dekat. Display ini berupa papan layar poster sebuah film
- h. Ruang pembangkit listrik, ruang pendukung aliran tenaga listrik khususnya ruanganruangan yang membutuhkan energi listrik.
- i. Ruang Control Udara, ruang untuk mengatur penghawaan udara di setiap ruangan agar tetap nyaman, medianya menggunakan AC central.

Dekonstruksi dalam Arsitektur

Menurut Akbar (2016) secara etimologis, Dekonstruksi (*deconstruction*) berasal dari gabungan kata “de” (menyatakan kebalikan) dan “construction” (konstruksi) yang secara sederhana berarti memecah ke dalam bagian-bagian.

Dekonstruksi lahir pada abad ke-19, namun baru dikenal secara luas pada tahun 1967 setelah seorang yang bernama Jacques Derrida menerbitkan karya yang berjudul “*of Grammatology*” yang diakui sebagai karya tulis yang berhubungan dengan dekonstruksi. Sejak pameran mengenai arsitektur dekonstruksi yang diadakan di Museum seni modern di New York pada tahun 1988, Dekonstruksi menjadi aliran baru dalam arsitektur. Dalam pameran tersebut ada beberapa dekonstruktivis yang berperan dalam aliran ini, seperti: Frank O, Gehru, Daniel Libeskind, Ren Kollhaas, Peter Eisenman, Zaha M.Hadid, Coop Himmelblau dan Bernard Tschumi.

Rumusan Derrida mengenai dekonstruksi mengatakan bahwa “dekonstruksi bukan semata – mata metode kritis”. Metode kritis perlu diartikan sebagai sifat kritis terhadap dirinya sendiri. Selain itu, dekonstruksi dianggap bukanlah merupakan metode berfikir yang deskriptif, karena membongkar habis struktur-struktur makna dan konsep suatu bangunan. Arsitektur dekonstruksi juga telah menggariskan beberapa prinsip penting mengenai arsitektur:

- a. Tidak ada yang absolut dalam arsitektur, dimana seluruh arsitektur harus berkembang.
- b. Tidak ada teologi dalam arsitektur. Tidak ada tokoh atau sosok yang perlu disanjung.
- c. Perkembangan Arsitektur selanjutnya harus mengarah pada keragaman pandangan dan tata nilai.
- d. Arsitektur tidak lagi identik dengan produk bangunan, arsitektur terkandung dalam ide, gambar model dan fisik bangunan.

Karakteristik Arsitektur Dekonstruksi Dekonstruksi dalam arsitektur merupakan suatu gebrakan untuk menunjukkan ide – ide yang didalamnya untuk memanipulasi kegiatan tertentu untuk menghasilkan bentukan yang tidak teratur atau distorsi, berikut ada beberapa karakteristiknya, antara lain:

a. Logo sentris

Merupakan sebuah konsep yang di hasilkan oleh gabungan paham arsitektural.

b. Anti Sintetis

Konsep anti-sintetis merupakan perwujudan terhadap pandangan umum arsitektur adalah sintesis. Dalam hal ini, dekonstruksi memasukan nilai yang lebih hakiki dan mampu menurunkan aturan yang seirama.

c. Anti-Fungsional

Dekonstruksi mendasarkan faham antara bentuk (form) dan fungsi (function) bukan merupakan hubungan yang independent (sendiri).

d. Anti-order

Order akan menghasilkan keutuhan dan kestabilan. Order dalam arsitektur yang berakar pada arsitektur klasik seperti unity, balance, dan harmony akan memberi kecenderungan pada pembentukan ruang yang baik. Di samping itu order melahirkan bentuk-bentuk geometri yang akan berlawanan dengan bentuk bangunan (Akbar.2016)

Menurut Denny (2017), bangunan yang berkonsep Dekonstruksi memiliki beberapa karakter sebagai berikut:

- a. Penampilan bidang- bidang simpang siur
- b. Garis-garis yang tidak beraturan
- c. Keseluruhan struktur yang seperti runtuh
- d. Dekonstruksi membawa bentuk-bentuk geometri ke luar dari bentuk dasarnya.
- e. Bentuk bangunan terpecah-pecah.
- f. Bangunan terlihat trimatra walaupun dipandang dari tampak depan.

Metode Penerapan Arsitektur Dekonstruksi

Dekonstruksi dalam arsitektur memiliki beberapa metode menurut para ahli yang terpilih melakukan pernyataan. Ahli tersebut adalah Jacques Derrida, Andrew Benjamin, peter Eisenman, Charles Jeckns, Mark Wigley, Phillips Jhonson, kazuo shinohara. Gagasannya terkait teori dekonstruksi kemudian diujikan dan analisis terkait beberapa kasus bangunan.

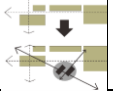
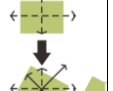

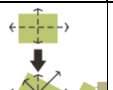
Dalam merancang yang berpegang pada kaidah-kaidah dekonstruksi, suatu objek akan mengalami dua proses utama secara garis besar, yang pertama adalah objek tersebut akan diuraikan

(deconstructing) ataupun dihancurkan (destroy) ke dalam potongan-potongan (fragments). Yang kedua adalah potongan-potongan tersebut kemudian dirangkai kembali (reconstructing) menjadi suatu bentuk baru dengan identitas yang sama sekali berbeda dengan sebelumnya. Dalam identitas baru tersebut terkandung makna intrinsik, yang mampu menjelaskan kekacauan (*chaos*) dan ketidakteraturan (*disorder*) yang ditimbulkannya (Mantiri & Makainas, 2011).

Secara arsitektural, penerjemahan konsep Dekonstruksi pada bangunan dapat dilakukan melalui metode-metode dengan penekanan bentuk rancangan. Prinsip desain bentuk dasar bangunan yang secara arsitektural diterapkan dalam sebuah bangunan, sebagaimana Tabel 1.

Tabel 1 Metode Arsitektur Dekonstruksi

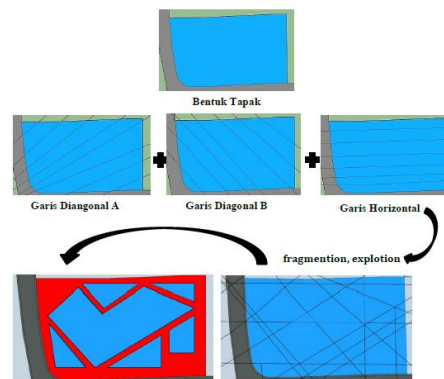
No.	Metode	Grafis	Keterangan
1.	<i>Differals of meaning, difference, otherness</i>		Pembedaan Makna pandangan mengenai sudut pandang bentuk.
2.	Fractals, self-similarity		Bentukan yang tumbuh dari bentukan awal.
3.	Decentering, discontinuity		Bentukan yang secara garis besar memiliki pusat
4.			
5.	Scalling		Sebuah proses bentuk yang melalui

			banyak tahapan.
6.	Disorder		Suatu bentuk kekacauan.
7.	Decomposition, decomposition		Membongkar suatu komposisi kesatuan bentuk dan mengkombinasi
8.	Disruption		Bentukan metode pengacuan atau pembelokan.

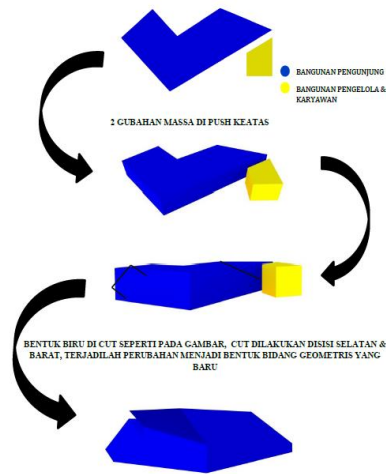
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengolahan Massa Bangunan di Tapak

Awal ide dalam pengolahan massa bangunan dihasilkan berdasarkan eksplorasi garis-garis diagonal pada tapak. Penarikan garis diagonal menghasilkan bentuk yang tidak lagi beraturan (Gambar 2). Metode fragmentation dan explosion digunakan untuk mentransormasi bentukan dasar geometris menjadi bentuk ledakan terpecah. Bentuk geometris diambil dari bentukan tapak, yang kemudian dipecah oleh pola arah garis fragmentation dan explosion menjadi bentuk tertentu yang baru (Gambar 3).



Gambar 2. Transormasi Bentuk Massa

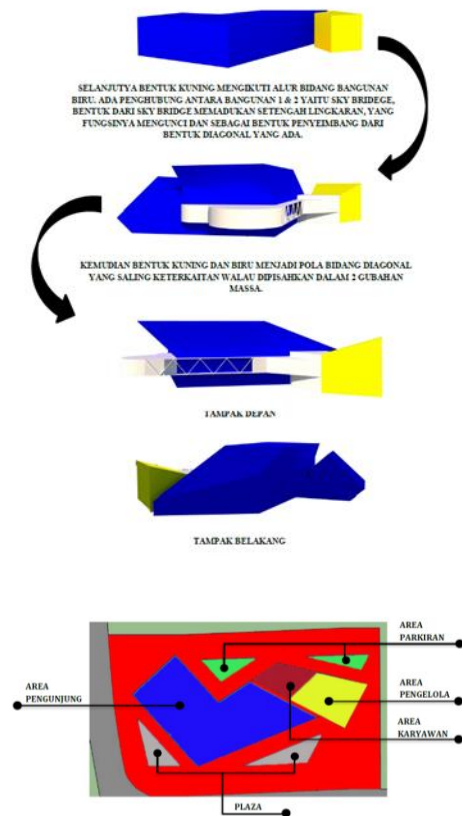


Gambar 3. Proses Gubahan massa bangunan

Bentuk bidang-bidang diagonal yang dipecah menampilkan distorsi dan dislokasi terhadap elemen-elemen bangunan. Massa bangunan yang dihasilkan menjadi bentuk baru yang keluar dari bentuk dasarnya sebagai bentuk anti kemapanan dan anti order. distorsi dan dislokasi terhadap elemen-elemen arsitektur tertentu, seperti struktur dan selubung bangunan

Pada prinsipnya, Dekonstruksi mendasarkan faham antara bentuk (*form*) dan fungsi (*function*) bukan merupakan hubungan yang *independent* (sendiri). Artinya, di balik ketidakteraturan dalam pengolahan bentuk massa, aspek fungsi terintegrasi ke dalamnya. Pada kasus bangunan Cineplex ini, dalam proses pembentukan gubahan massa yang dihasilkan mempertimbangkan kebutuhan pembagian area pengunjung dan pengelola sebagai representasi area publik dan privat yang akhirnya menghasilkan 2 gubahan massa (Gambar 4). Pembentukan 2 gubahan massa itu diarahkan menjadi sebuah unity atau satu kesatuan artinya terpecah tapi tetap menyatu. Keterpisahan akses pintu antara publik dan privat tetap membuka akses di atara keduanya, karena fungsi pengelolaan tetap berperan sebagai kontrol bagi kegiatan di area publik. Di

antara area tersebut disediakan area transisi dan penghunungnya berupa selasar menuju Hall/Lobby sebagai pusat segala pertemuan aktivitas.



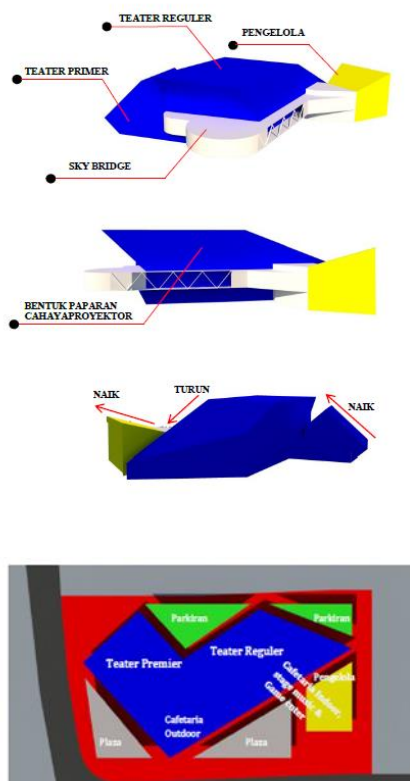
Gambar 4. Pengolahan Massa Bangunan dan Penerapannya di Tapak

Orientasi dan Peletakan Ruang dalam Bangunan

Kedinamisan dalam desain adalah konsep yang diusung dalam Dekonstruksi. Fungsi bukan utama menjadi dasar, namun bentuk dan fungsi melebur menjadi satu. Bangunan Cineplex sebagai bangunan bioskop yang kompleks, memiliki fungsi beragam yang harus didesain sesuai kebutuhannya masing masing. Dalam pengolahannya, massa bangunan juga merespon kegiatan yang akan diakomodasi dan lingkungan sebagai dasar orientasi.

Dengan mempertimbangkan site, massa bangunan diputuskan memiliki 2 orientasi yaitu ke sisi Barat dan Selatan. Sisi tersebut mempunyai view yang baik, sehingga pengunjung dapat diorientasikan ke sisi tersebut, namun karena sisi Barat potensi terkena paparan sinar matahari sore, maka diarahkan tidak langsung menghadap ke Barat.

Massa bangunan pengelola mengikuti alur bidang massa bangunan utama. Di anatar keduanya dibuat penghubung berupa Sky Bridge, dengan pilihan bentuk setengah lingkaran yang berperan sebagai pengunci sekaligus penyeimbang bentuk-bentuk diagonal diantaranya (Gambar 5).



Gambar 5. Peletakan Ruang dalam Bangunan

Area parkir difokuskan di bagian belakang tapak supaya tidak menghalangi fungsi Plaza yang diletakkan di bagian dengan dan diperuntukan untuk ruang publik yang hanya bisa diakses oleh pejalan kaki.

Zoning Bangunan dibagi menjadi area inti yaitu teater yang terbagi menjadi Teater Regular dan Teater Premier. Zoning di area biru menjadi kekuatan besar pada bangunan dan aspek view ke dalam sangat dikedepankan sebagaimana fungsi teater.

Bangunan dapat dilihat dari 2 sisi, dari jalan yang membatasi site, yaitu jalan cimanuk dan jalan Guntur. Open space plaza juga diletakkan di kedua dua sisi tersebut. Area kuning sebagai fungsi pengelola di letakkan di area samping sesuai dengan kebutuhan privat dan semi publiknya. Masing-masing memiliki akses sendiri-sendiri.

Hasil Rancangan

Hasil rancangan bangunan menghasilkan kesan ketidak stabilan, anti order, anti keamanan, anti fungsional dan melawan dari bentuk yang umum. Kedinamisan dapat dilihat dari penumpukan bentuk dan naik turunnya bangunan. Hal ini berlawanan dengan konsep modernitas yang mengusung kesederhanaan, fungsional dan menghindari ketidakteraturan.

Orientasi bangunan ditunjukkan oleh keberadaan area yang terbuka sebagai bagian depan bangunan dan representasi penerimaan sekaligus secara fungsi memenuhi kebutuhan ruang terbuka pada bangunan, melalui penempatan foodcourt terbuka. Bentuk setengah lingkaran yang dijadikan sebagai area foodcourt menjadi pengikat dan penyeimbang dari bentuk diagonal yang sangat dominan. Gambar 6 dan Gambar 7 menunjukkan bagian depan bangunan yang tepat di ujung persimpangan jalan. Plaza sebagai ruang terbuka bagi masyarakat disediakan di kedua sisi jalan (Gambar 8).

Bagian yang masif tertutup terlihat dari sisi belakang sebagai bagian dari dinamika irama massa bangunan. Bagian tertutup dan masif, ditempatkan sebagai

area yang secara fungsional membutuhkan ruang yang tertutup, yaitu area teater (Gambar 9).

Kemasifan massa bangunan dipadukan dengan bentuk yang tidak teratur semakin menunjukkan kedinamisan rancangan bangunan. Gabungan massa bangunan yang masif sekaligus menentang kemapanan bentuk semakin memperkuat konsep dekonstruksi pada hasil rancangan.



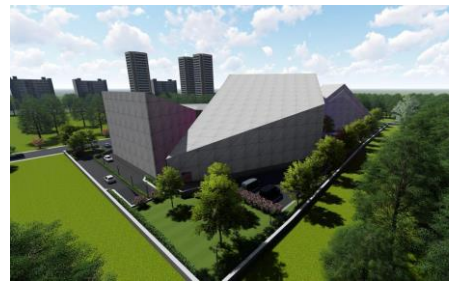
Gambar 6. Bagian Depan Bangunan tepat di Ujung Persimpangan



Gambar 7. Sisi Depan Bangunan dilihat dari Samping



Gambar 8. Bagian Samping Bangunan



Gambar 9. Bagian Belakang Bangunan

5. KESIMPULAN

Dekonstruksi menjadi alternatif metode dalam perancangan arsitektur untuk memecah kestabilan dan kejenuhan dalam merancang. Khususnya pada perancangan bangunan Cineplex yang berada di Garut ini, konsep dekonstruksi menjadi pemecah kestabilan dari kondisi yang sudah biasa ada. Bentuk bangunan yang “berbeda” dan fasilitas kompleks yang disediakan diharapkan menjadi alternatif rancangan yang dapat menguatkan bangunan yang dapat menjadi daya tarik bagi penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adien, J. M. V. (2013). Redesain Bioskop Mataram di Yogyakarta. *Jurnal Arsitektur*, 1-15.
- Akbar, E. T. (2016). Perancangan Sekolah Tinggi Animasi di Buring, Malang: Tema dekonstruksi arsitektur (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Buku Pandangan Umum Industri Film Indonesia. 2019.
- Permana, R. S. M., Puspitasari, L., & Indriani, S. S. (2019). Industri film Indonesia dalam perspektif sineas Komunitas Film Sumatera Utara. *ProTVF*, 3(2), 185-199.
- Mantiri, H. J., & Makainas, I. (2011). Eksplorasi terhadap arsitektur dekonstruksi. *Media Matrasain*, 8(2).