

Bab I

Pendahuluan

I.1. Batasan Pengertian Judul

Cinegame adalah sebuah usulan solusi dari fenomena-fenomena budaya modern. Merupakan akronim dari **cinema** dan **videogame**, **cinegame** berfungsi sebagai wadah yang mengakomodasi semua kegiatan yang ada sangkut pautnya dengan film (layar lebar khususnya) dan game elektronik.

I.2. Latar Belakang Pengadaan Proyek

"Fasilitas hiburan yang terdapat di kota Yogyakarta antara lain bioskop sebanyak enam unit dengan kualitas di bawah standar."¹

Gaya hidup orang-orang modern cenderung mengarah ke dunia barat. Indonesia tidak luput dari pengaruh tersebut. *Mall* dan *supermarket* lebih diminati untuk dikunjungi daripada pasar tradisional, restoran *fast food* terasa lebih praktis untuk kehidupan modern yang serba cepat, film *Hollywood* lebih menghibur daripada wayang kulit, *videogames* lebih menarik daripada permainan lompat tali, misalnya. Ironis memang, namun itulah kenyataannya. Pilihannya ada 2 : pertama, idealis-menolak segala bentuk kemodernan dan kedua, mengikuti arus. Dan tampaknya opsi kedua lebih dipilih oleh sebagian besar masyarakat kita dalam kehidupan sehari-harinya.

Kebutuhan akan sarana rekreatif bagi masyarakat adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari dewasa ini. Dan hampir-hampir bersifat mutlak. Bagi masyarakat urban, pencarian hiburan ke luar kota atau ke lingkungan yang bernuansa alami murni termasuk hal mewah bagi

¹ *Agenda Pembangunan Kota Yogyakarta*, hal 17, YUDF Triple A, Mei 2002

sebagian golongan. Solusi yang kemudian dicari adalah hiburan di dalam kota. Namun mampu memenuhi keinginan rekreatif, mudah, murah dan tidak banyak memakan waktu.

Film, adalah salah satu hiburan yang relatif murah. Baik dari segi biaya ataupun waktu. Kecenderungan yang terjadi di kota-kota besar belakangan ini, semakin banyak bermunculan *rental* maupun toko vcd/dvd, yang menggantikan kaset video dan laser disc yang tidak begitu populer, menjadi bukti akan keeksistensian kebutuhan masyarakat akan film. Tidak dapat dipungkiri keberadaan vcd/dvd sangat menarik perhatian calon penonton sinepleks. Dan hampir-hampir mematikan pasar sinepleks. Namun harus diperhatikan bahwa bagi penggemar film, vcd/dvd hanyalah pengganti peran sinepleks, bukan sebagai substitusinya. Suasana berbeda dan spesial yang ditawarkan sinepleks tidak akan dapat diberikan oleh *home theater* tercanggih sekalipun. **Cinegame** hadir dengan memberikan fasilitas dan kualitas yang lebih daripada sinepleks konvensional. Agar suasana 'beda' tersebut lebih mampu menarik minat calon penonton. Solusinya antara lain adalah teater 3 dimensi dan *private mini cinema*.

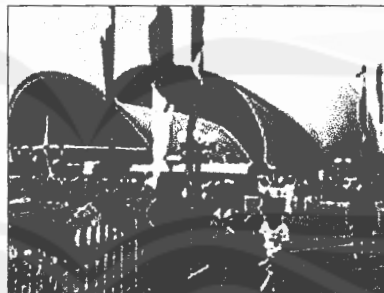


Foto 1.1.

Bioskop IMAX Keong Mas

Satu-satunya sinepleks 3D Indonesia terletak di TMII.

Game elektronik, adalah sebuah budaya pop baru dunia. Indonesia juga tidak luput dari pengaruh gejala ini. Meskipun masuk ke Indonesia sejak awal dekade 80-an, game elektronik mulai merambah ke masyarakat menengah Indonesia mulai tahun 1996, dimana sebelumnya termasuk kebutuhan tersier yang hanya bisa dinikmati kalangan atas. Sejak tahun 2004 ini kegiatan hobi *gaming* terus dan semakin berkembang.

I.3. Latar Belakang Lokasi

... *Yogya memang zonder bioskop. Kota Budaya kita ini memang sudah selayaknya mengakomodasi kebutuhan seni teater, pertunjukan dan penayangan film ... (Kristupa W. Saragih)*²

Indonesia memang masih jauh dari hingar bingar industri film dan game elektronik dunia. Meskipun usaha untuk mencapai ke arah itu sudah banyak dilakukan pelaku-pelaku dua industri tersebut di Indonesia. *Mengejar Matahari* dan *Nexia* adalah dua judul yang bisa dianggap mewakili film dan game elektronik Indonesia hasil karya orisinal anak negeri. Namun untuk film layar lebar yang juga ada versi game elektroniknya kita harus mengakui negara-negara maju sebagai pionir sekaligus penguasa bisnis secara internasional. Sampai saat ini Indonesia masih berperan sebagai penonton yang pasif menyaksikan pesatnya pertumbuhan industri industri film dan game elektronik serta hanya mampu menjadi konsumen saja.

Perilaku konsumtif akan film dan game elektronik luar itupun sangat tergantung terhadap *unauthorized copy (uc)*³ atau produk kopian (bajakan). Tidak dapat dipungkiri, meskipun Undang-Undang Hak Cipta telah disahkan, Indonesia masih menjadi salah satu negara yang angka konsumsi produk bajakannya tertinggi di dunia. Konsumen game elektronik (Playstation, Playstation 2, X-Box dan PC) keberlangsungan hobinya sangat tergantung pada hasil bajakan. Jarang ada konsumen Indonesia yang dengan rela mengeluarkan uang lebih dari 100 kali lipat untuk membeli dvd game original sedangkan di sisi lain ia bisa mendapatkan dvd bajakan dengan kualitas yang hanya sedikit lebih rendah.

Jika demikian apakah Indonesia secara umum dan Yogyakarta secara khusus cukup representatif untuk sebuah *cinemachine*? Ya. Beberapa alasannya serta data penguat tercantum pada poin-poin di bawah ini.

² "Zonder Bioskop". www.gudeg.net/isi/opini/23.html. 3 Februari 2003

³ Pengaruh harga pada kualitas software dan kualitas gaming anda. www.videogamesindonesia.com

1. Yogyakarta dengan segala predikatnya sebagai kota pelajar, pendidikan atau mahasiswa sangat lekat dengan hal-hal semacam ini. Permintaan akan kebutuhan rekreatif modern (film, musik, game elektronik) tergolong tinggi. Berikut tabel yang memaparkan jumlah rental/toko vcd, rental PlayStation/toko game dan game online/multiplayer komputer di seputar daerah sentra-sentra kampus dan pusat kota Yogyakarta, sebagai sebuah penggambaran mengenai potensi pasar yang ada :

Tabel 1.1.
Jumlah per kawasan
(sumber : penulis, observasi dilakukan 27 Agustus – 2 September 2004)

Daerah / jalan	Rental / Toko VCD film	Rental PlayStation / Toko game	Rental game online/ multiplayer komputer
Jl. Gejayan & Jl. Moses (SaDhar, UNY, UAJY, dll)	35	10	9
Jl. Kaliurang, Jl. Monjali (UGM)	18	2	11
Janti & Babarsari (UAJY, UPN, STIE YKPN, dll)	39	26	9
Jl. Kaliurang (Ull Terpadu)	9	16	3
Jl. Timoho (IAIN)	5	5	2
Minomartani (Ull Ekonomi, SaDharTerpadu, Instiper)	11	2	1
Pengok & Sagan (UKDW, AMP YKPN, dll)	9	8	1
Jl. Laksda Adisucipto & Jl. Urip Sumohardjo	10	4	1
Jl. Mataram (pusat kota)	26	2	
Total	162	75	37

2. Yogyakarta tidak mempunyai bioskop yang representatif dari segi kualitas maupun kuantitas. Pada tahun 2004 hanya ada 2 bioskop (Mataram (1 teater, 800 seat) dan Permata (1 teater, 180 seat) di kota

Yogyakarta yang beroperasi. Itupun bertahan hanya dengan film-film klasik berkualitas (*3rd run movies*) dan semi porno. Pada tabel 2 terlihat jumlah penonton menurun drastis dari 2,1 juta penonton (1997) menjadi hanya 460 ribu (2001). Secara eksplisit, tanpa melihat akar masalahnya, maka tidak akan ada calon penonton *cinemas*. Namun setelah ditelaah secara mendalam, ternyata penurunan jumlah bioskop di Yogyakarta bermula pada tahun 1998, dengan hanya 1 bioskop saja (Empire 21, terbakar 20 April 1998) terlihat jumlah penonton antara 1997-1998 menurun sebesar 523.619. Bandingkan kondisi tahun 1999, jumlah penonton menurun sebesar 862.358, disebabkan oleh penutupan 16 bioskop. Hal ini mengindikasikan bahwa penonton bioskop di Yogyakarta sangat kritis terhadap kualitas tontonan mereka terkait dengan kualitas bioskop. Sejak Empire 21 terbakar, bioskop yang dianggap mempunyai kualitas terbaik dan fasilitas terlengkap, minat menonton masyarakat hilang karena bioskop tersisa hanyalah yang berkualitas rendah.

Tabel 1.2.

Jumlah penonton, kapasitas tempat duduk dan jumlah bioskop di DIY tahun 1997 – 2001

(Sumber : Badan Pusat Statistik Propinsi DIY)

Tahun	Jumlah penonton	Tempat duduk	Jumlah bioskop
1997	2.167.247	7.101	25
1998	1.643.628	6.900	24
1999	781.270	3.963	8
2000	664.330	3.840	6
2001	462.747	2.292	4

- Di awal millenium baru ini mulai ada gairah baru dalam industri film Indonesia. Karya-karya sineas seperti Garin Nugroho, Rudi Soedjarwo, Dimas Djay, Rizal Mantovani, Jose Purnomo, Ipang Wahid, dll seperti memberikan semangat baru pada industri film Indonesia. Prospek calon penontonpun terlihat sangat menjanjikan, film *Petualangan Sherina* mencapai 1,5 juta penonton, *Ada Apa*

Dengan Cinta jumlah penonton 2 juta orang sedangkan *Eiffel ... I'm in Love* mendapatkan 3 juta penonton.⁴ Pencapaian ini jauh lebih besar dibandingkan rekor penonton film Indonesia sebelumnya *Pengkhianatan G-30S/PKI* yang mencatat 699.282 penonton pada dekade 80-an.⁵ Jika iklim perfilman Indonesia terus kondusif seperti saat ini, maka tidak akan ada lagi kekhawatiran penurunan jumlah penonton.

4. Kegiatan *gaming* di masa depan diprediksikan akan sama sekali lain dengan saat ini. *Online*, trend yang pasti akan diikuti oleh semua pelaku industri game dan akan menjadi standar di tahun-tahun mendatang.⁶ Kita di Indonesia akan bisa bermain dengan/melawan pemain lain dari misalnya, Italia, dalam waktu bersamaan. Semuanya itu bisa tercapai dengan dukungan teknologi internet. Namun di Indonesia hal tersebut menjadi masalah yang dilematis. Pertama, fasilitas internet di rumah pribadi masyarakat Indonesia masih merupakan barang mewah. Kedua, di sisi lain jika koneksi internet telah tersedia di rumah, akan jarang orang yang mau mengeluarkan uang untuk membayar pulsa telepon yang mengalir berjam-jam selama menyelesaikan sebuah game elektronik. Sekali lagi, karena internet *broadband* (tidak memanfaatkan jaringan telepon, koneksi internetnya via satelit) masih cukup mahal untuk pengguna perorangan atau rumahan secara umum.



Foto 1.2.

Suasana rental game *online*
(sumber : GameStation)

⁴ Kedatlatan Rakyat 14 Oktober 2004, *Menghidupkan Kembali FFI yang Berkali-kali 'Mati'*.

⁵ Victor C. Mambor, *Satu Abad "Gambar Ideop" di Indonesia*.

⁶ *Ultima* vol.28, hal 3

Meskipun demikian, kondisi ini justru membuka peluang bagi ***cinemachine***, dengan dibukanya fasilitas kafe game, dengan misalnya puluhan konsol (*Sony PlayStation2, Microsoft X-Box, Nintendo GameCube*) beserta televisinya atau puluhan unit komputer dengan didukung LAN (*Local Area Network*, mengkaitkan beberapa buah komputer/PC dalam satu ruangan menjadi sebuah jaringan⁷) dan jaringan internet serta satu biaya registrasi memainkan game *online* untuk puluhan pemain, akan didapat biaya akhir yang cukup murah. Sehingga antusiasme penggemar game elektronik untuk bisa memainkan game-game terbaru bisa tersalurkan. Salah satu keunggulan game online adalah unsur sosial yang ditawarkan, dimana para gamer akan menjadi salah satu bagian di dalamnya. Dengan kafe game, akan terbentuk komunitas tersendiri penggemar game elektronik baik secara lokal (di seputar pengunjung kafe) atau internasional (pemain game lain di mancanegara).

5. Produk bajakan adalah alasan lain mengapa ***cinemachine*** sangat cocok didirikan di Indonesia. Produk bajakan memang melemahkan posisi Indonesia di mata developer-developer film dan game dunia, mengingat mereka tidak dapat melakukan bisnisnya dengan lancar di negara ini. Namun untuk ***cinemachine***, kondisi ini adalah sebuah peluang bisnis yang sangat baik. Sebagai sebuah ilustrasi, versi game elektronik film *The Matrix Reloaded, Enter The Matrix* dirilis sebelum filmnya resmi beredar. Dengan harapan game elektronik berperan sebagai promosi yang mendukung pemasaran film layar lebarnya. Sedangkan di Indonesia, cd/dvd game bajakan beredar dengan rentang waktu yang relatif lama sejak versi originalnya dirilis, berbeda dengan filmnya, yang masuk ke Indonesia hanya berjarak beberapa hari sejak pemutaran perdananya di Amerika Serikat. Di sinilah peluang tersebut berada, sebagai sebuah perusahaan, ***cinemachine*** tentu dapat membeli versi original cd/dvd, yang tidak terbeli oleh sebagian besar konsumen game elektronik Indonesia. Sehingga dapat tersedia di kafe game ***cinemachine*** tepat pada waktunya. Ketika *The Matrix Reloaded* diputar di fasilitas bioskop ***cinemachine***, saat yang

⁷ Teknologi Warung Internet, Onno W. Purbo, hal 2.

bersamaan semua orang bisa memainkan *Enter The Matrix* di kafe game *cinegame*.

6. Kegiatan *online* game elektronik di dunia mengalami perkembangan permintaan kebutuhan dengan sangat pesat beberapa tahun belakangan ini. Menurut survei ISDA, untuk Asia Pasifik saja uang konsumen yang berputar di industri ini mencapai \$ 533 juta selama tahun 2002⁸. Di Indonesia, game elektronik *online Ragnarok Online* memiliki pelanggan sebanyak 50.000 orang per Oktober 2004.⁹
7. Hobi bermain game tidaklah terkait dengan kegiatan sia-sia. Seorang gamer bisa memanfaatkan hobinya tersebut menjadi sesuatu yang menghasilkan. Di luar negeri, mahasiswa atau pelajar dapat mendaftar menjadi *beta testers* sebuah software videogame terbaru sebagai pekerjaan sampingan atau sekedar pengisi waktu liburan¹⁰. Untuk Indonesia, lomba game lokal atau lomba game internasional seperti *WGC (World Cyber Games)* bisa dijadikan sarana penyaluran hobi. Kompetisi ini melibatkan 55 negara, wakil Indonesia dipilih melalui seleksi di 7 kota besar yang digelar oleh *IndonesiaGamer* (wadah komunitas gamer Indonesia).



Foto 1.3.

Grand Final Lomba Winning Eleven, Lapangan Beran Sleman, 7 Oktober 2004

⁸ Info Komputer Juni 2003, hal 21.

⁹ Media Indonesia 10 Oktober 2004, *Menjadi Jagoan di Dunia Maya*.

¹⁰ Data Sekolah di Prancis, Lembaga Indonesia Prancis.

1.4 Latar Belakang Masalah

*Cinema is a space of transformations, the gateway to a world of infinite possibilities. It's architecture has had either to suggest the fantasy worlds ...*¹¹

Suasana berbeda dan spesial adalah titik tolak pengadaan proyek **cinemachine**. Kualitas dan fasilitas yang inovatif adalah hal yang digarisbawahi dalam penentuan konsep perencanaan dan perancangan.

Tidak seperti seni tari atau seni tarik suara yang sudah eksis sejak berabad-abad lampau, film dan game elektronik merupakan produk hiburan yang tergolong modern. Sebagai wadah, **cinemachine** secara arsitektural harus mencerminkan kriteria tersebut. Banyak penafsiran kata modern sebagai bentuk dari kemajuan, peningkatan, hasil perkembangan, mutakhir, atau sesuatu yang baru dan masih digemari. Namun penafsiran kata modern untuk **cinemachine** adalah sesuai dengan esensinya, yaitu sebagai : "sesuatu yang mampu menjawab tantangan zaman".¹²

Pendekatan ruang arsitektural haruslah terkait dengan kegiatan yang berlangsung di dalamnya. Secara mendasar, film dan videogame mempunyai satu benang merah, yaitu fantasi. Pengunjung harus merasa sedang berada di dunia fantasi film atau videogame. Terjemahan arsitektural dari fantasi tersebut adalah penuangan elemen-elemen film dan game elektronik ke bentuk dan ruang.

1.5. Pendekatan Desain Permasalahan

Fantasy!

*Fantasy – but no lunatic asylum – dominated by space, colour and light*¹³

Permasalahan muncul ketika fantasi tiap orang berbeda dan subjektif. Subjektivitas dalam fantasi akan sebuah ruang arsitektural disebabkan oleh persepsi. Eksekusi desain eksterior dan interior harus

¹¹ Edwin Heathcote, *Cinema Builders*,

¹² Primadi T, *Konsep Teknologi*, Diktat Perkuliahan ITB, 1983.

¹³ Edwin Heathcote, *Cinema Builders*,

dirancang dengan memperhatikan segala kemungkinan persepsi. Ruang, warna dan cahaya adalah elemen-elemen penyusun persepsi tersebut.

I.6. Rumusan Permasalahan

*Bagaimana rancangan **cin game** sebagai sebuah bangunan modern yang mampu merefleksikan fantasi film dan game elektronik dengan persepsi ruang, warna dan cahaya.*

I.7. Tujuan dan Sasaran

I.7.1. Tujuan

- Memperkenalkan alternatif hiburan modern kepada masyarakat Yogyakarta.
- Mengupayakan sarana rekreatif, apresiatif dan eksploratif.

I.7.2. Sasaran

- Memberikan suasana berbeda dan spesial bagi pengunjung **cin game**.

I.8. Metode Studi

I.8.1. Pola Prosedural

Menggunakan pola pemikiran deduktif. Mengambil ciri-ciri khusus dari kegiatan, pelaku, maupun lokasi proyek dan mensintesakannya ke dalam teori-teori arsitektur.

I.8.2. Tata Langkah

1. Pendalaman dengan observasi, studi literatur, wawancara dengan sumber atau pelaku kegiatan, studi kasus dan studi lokasi proyek.

2. Melakukan analisis dengan menyusun dan mengkaji data.
3. Mendapatkan solusi dari sintesa data dan analisis.

I.9. Lingkup Studi

I.9.1. Materi Studi

Untuk mendapatkan suasana berbeda bernuansa fantasi, desain ditekankan kepada ruang, warna dan cahaya. Terkait dengan bentuk, visual eksterior, tata letak, penataan ruang dalam, bahan dan tekstur.

I.9.2. Pendekatan Studi

Diagram dapat dilihat di tabel 1.3.

I.10. Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan

Berisikan pendahuluan yang membahas segala permasalahan yang mendasari latar belakang proyek, rumusan permasalahan serta tujuan dan sasaran.

Bab II Film dan Game Elektronik

Berisikan penjelasan singkat mengenai film dan game elektronik serta elemen-elemennya yang dapat diaplikasikan ke dalam arsitektur ***cin game***. Teori perancangan dan studi kasus beberapa contoh bioskop dan sentra-sentra *videogames*.

Bab III Fantasi : ruang, warna dan cahaya

Berisikan landasan teori mengenai fantasi, ruang, warna dan cahaya serta penerapannya dalam arsitektur.

Bab IV Analisis

Berisikan penjelasan mengenai alternatif-alternatif site dan site terpilih.
Analisis kegiatan, kebutuhan, program dan besaran ruang.

Bab V Konsep Perencanaan & Perancangan

Berisikan konsep ***cinegame*** beserta alternatif-alternatif detail rancangan dan teori-teori yang diaplikasikan.



I.11. Kerangka Berpikir

Skema 1.1.
Kerangka Berpikir

