

Bab II

Film dan Game Elektronik

II.1. Film

*Film adalah arus citra yang mengalir bersumber pada arus suara, pengelihatannya dan arus gerak.*¹⁴

Film adalah dokumen kehidupan sosial sebuah komunitas. Film mewakili realitas kelompok masyarakat pendukungnya itu. Baik realitas dalam bentuk imajinasi ataupun dalam arti sebenarnya. Film menunjukkan pada kita jejak-jejak yang ditinggalkan pada masa lampau, cara menghadapi masa kini dan keinginan manusia terhadap masa yang akan datang. Film bukan lagi sekedar usaha menampilkan "citra bergerak" (*moving images*), namun juga telah diikuti oleh kepentingan tertentu seperti politik, kapitalisme, hak asasi manusia atau gaya hidup.¹⁵

II.2. Sejarah Film

Film pertama kali dipertontonkan untuk khalayak umum dengan membayar (*paying audiences*) berlangsung di Grand Cafe Boulevard de Capucines, Paris, Perancis pada 28 Desember 1895. Peristiwa ini sekaligus menandai lahirnya film dan bioskop. Karena lahir secara bersamaan inilah, maka saat awal-awal ini berbicara film artinya juga harus membicarakan bioskop. Meskipun usaha untuk membuat sebelum tahun 1895, bahkan sejak tahun 130 M, namun dunia internasional mengakui bahwa peristiwa di Grand Cafe inilah yang menandai lahirnya film pertama di dunia. Pelopornya adalah dua bersaudara Lumiere Louis

¹⁴ Garin Nugroho, *Kekuasaan dan Hiburan*.

¹⁵ Victor C. Mambor, *Satu Abad "Gambar Idoep" di Indonesia*.

(1864-1948) dan Auguste (1862-1954). Thomas A. Edison juga menyelenggarakan bioskop di New York pada 23 April 1896. Dan meskipun Max dan Emil Skladanowsky muncul lebih dulu di Berlin pada 1 November 1895, namun pertunjukan Lumiere bersaudara inilah yang diakui kalangan internasional. Kemudian film dan bioskop ini terselenggara pula di Inggris (Februari 1896), Uni Sovyet (Mei 1896), Jepang (1896-1897), Korea (1903) dan di Italia (1905).



Foto 2.1.

Thomas Alva Edison (kanan) dengan kamera temuannya, *kinetograph*.

Di Indonesia sendiri, film pertama kali diperkenalkan pada 5 Desember 1900 di Batavia (Jakarta), lima tahun setelah film dan bioskop pertama lahir di Perancis. Pada masa itu film disebut "*Gambar Idoep*". Dalam iklan SK Bintang Betawi (4 Desember 1900) tertulis: "*Besok hari Rebo 5 Desember Pertoenjoekan Besar Yang Pertama di dalam satoe roemah di Tanah Abang, Kebondjae (menage) moelai poekoel Toedjoe malem. Harga tempat klas satoe f2, klas doewa f1, klas tiga f0,50.*" Film pertama di Indonesia ini adalah sebuah film dokumenter yang menggambarkan perjalanan ratu Belanda dan Raja Hertog Hendrik di kota Den Haag. Pertunjukan pertama ini kurang sukses karena harga karcisnya dianggap terlalu mahal. Sehingga pada 1 Januari 1901, harga karcis dikurangi hingga 75% untuk merangsang minat penonton. Selain itu juga diadakan pertunjukan khusus seminggu sekali untuk anak-anak yang harus diantar oleh orangtuanya. Pemasaran film-film ketika itu cukup menarik. Selain melakukan promosi di surat kabar dengan kalimat-kalimat yang terkesan bombastis, pihak bioskop juga menjual karcis promosi. Kursi penonton ditambah kelasnya menjadi 4 kelas. Kelas yang ditambah adalah Loge (VIP). Kelas III kemudian disebut kelas "kambing"

yang identik dengan pribumi. Dalam 5 tahun pertama, bioskop-bioskop di masa itu sudah sanggup memutar dua film setiap malamnya.

II.3. Elemen Film

Setiap film mempunyai kategori jenisnya sendiri yang disebut *genre* (jenis). Beberapa *genre* dasar dari film adalah sbb:

- *Comedy* *↳ Komedi*
Jenis film yang menonjolkan unsur kelucuan sebagai dasar penulisan skenario, pemilihan aktor/aktris dan plotnya.
- *Drama*
Jenis film yang bercerita mengenai kehidupan sehari-hari yang diberi bumbu hiperbola (didramatisir).
- *Action/Adventures*
Jenis film yang menonjolkan unsur petualangan tokoh utamanya dengan disertai aksi-aksi kepahlawanan.
- *Science-fiction*
Jenis film imajinatif yang berlatar belakang fenomena-fenomena ilmu pengetahuan populer.
- *Superhero*
Jenis film imajinatif yang biasanya berlatar belakang *franchise* dari komik atau novel yang lebih dulu terkenal.
- *Fantasy*
Jenis film khayal yang tidak mungkin terjadi dan murni hasil imajinasi.
- *Thriller/Horror*
Jenis film yang menitik beratkan pada jalan cerita, tokoh dan setting yang menyeramkan.
- *Animation*
Jenis film yang diperuntukkan bagi segala usia, bertampilkan karakter & setting kartun.
- *Romance*
Jenis film yang berisikan cerita *romantis* berbumbu komedi dengan *happy ending*.

- *Teen*
Jenis film yang biasanya merupakan gabungan dari drama romantis dan komedi. Diperuntukkan bagi usia remaja.
- *Biography/Reality*
Jenis film yang ceritanya berdasarkan kisah hidup seseorang atau suatu kejadian secara nyata.

Berikut beberapa istilah di dalam teknologi sebuah film, yang telah diseleksi dari begitu banyak istilah dengan tujuan supaya dapat dikonversi ke dalam arsitektur.

- *Fade*
Transisi antar gambar atau suara di dalam film, biasanya dari *scene* ke gelap/tanpa suara (*fade out*) atau dari gelap/tanpa suara ke *scene* (*fade in*).
- *Titles*
Kata yang muncul di awal atau akhir film, bergerak secara dramatis-vertikal atau horizontal.
- *Frame*
Gambar tunggal yang disusun berurutan membentuk film.
- *Blue Screen*
Ruangan yang total tertutupi oleh warna biru atau hijau. Dipergunakan untuk memudahkan *cropping* dan penggabungan film aktor ke film latar belakang yang sesungguhnya.

II.4. Sinepleks

Bioskop (kb) pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar (film) yang disorot menggunakan lampu sehingga dapat bergerak.¹⁶

Sinepleks (kb) gedung bioskop.¹⁷

Kebutuhan ruang pada bioskop pada dasarnya adalah hampir sama dengan teater.¹⁸ *Entrance, booking hall, auditorium, dll.* Namun

¹⁶ Em. Zul Fajri, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*

¹⁷ *Ibid*

¹⁸ Ernst Neufret, *Architect's Data*

tanpa panggung. Sinepleks biasa dan sinepleks 3D juga pada dasarnya hampir sama. Perbedaannya hanyalah terletak pada luas dan bentuk layar, posisi ruang proyektor, dan tentu saja peralatannya.

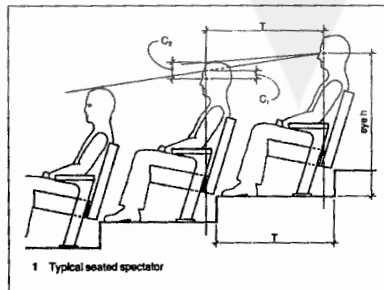
II.4.1. Klasifikasi Sinema

Sinema (bioskop) dikategorikan menjadi beberapa kelas :

- Kelas A
 - Kapasitas : lebih dari 800 orang
 - Jenis film : *1st run movies*
 - Penghawaan : *AC central*
 - Sumber tenaga : PLN & Genset
- Kelas B
 - Kapasitas : 600 - 800 orang
 - Jenis film : *1st & 2nd run movies*
 - Penghawaan : *AC central*
 - Sumber tenaga : PLN & Genset
- Kelas C
 - Kapasitas : 400 – 600 orang
 - Jenis film : *3 rd run movies*
 - Penghawaan : *Blower/exhaust fan*
 - Sumber tenaga : PLN

II.4.2. Persyaratan Kualitas Visual

Ketinggian mata penonton



Gambar 2.1. Kursi penonton (Architects' Data, hal. 349)

Foto 2.2. Kursi penonton (Penulis, lokasi : Kalibata 21 Jakarta)

Tinggi mata rata-rata : 1120 mm (+/- 100 mm)

C1 : min. 65 mm (diasumsikan penonton melihat layar diantara kepala penonton di depannya).

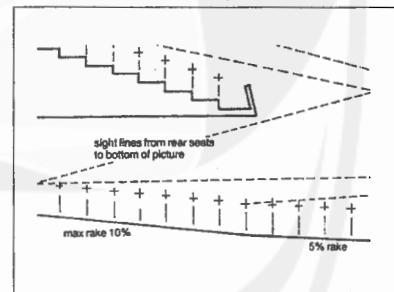
C2 : min. 130 mm (diasumsikan penonton melihat layar diatas kepala penonton di depannya).

Jarak antar mata (T) : 800 – 1150 mm

Sudut lihat dari urutan kursi penonton pertama ke tengah layar tidak boleh melebihi sudut 30 °.

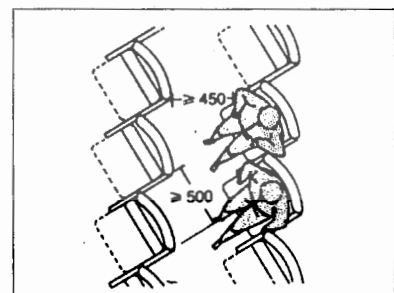
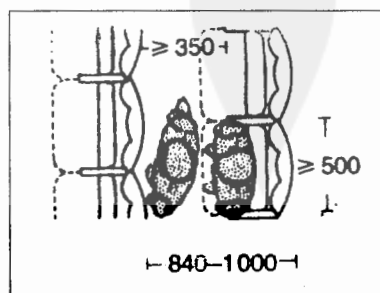
Kemiringan lantai

Kemiringan lantai bioskop berkisar antar 5 ° sampai 10 °.



Gambar 2.2. Kemiringan lantai (Architects' Data, hal. 357)

Sirkulasi

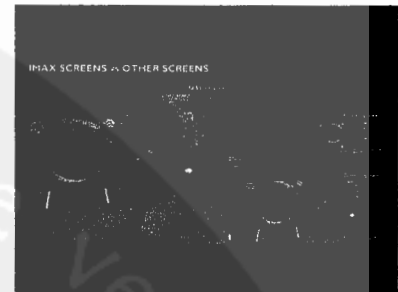
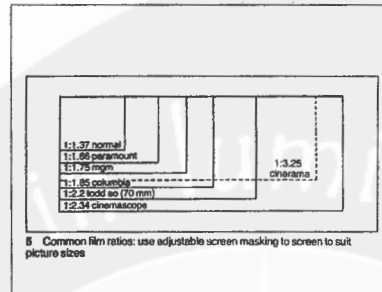


Gambar 2.3. Jarak kursi penonton (Architects' Data, hal. 351)

Gambar 2.4. Jarak kursi penonton serong (Architects' Data, hal. 351)

Tempat duduk serong memberikan keleluasaan bergerak.

Layar



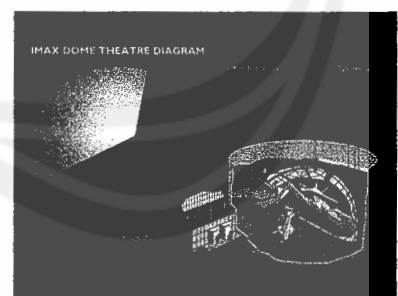
Gambar 2.5. Perbandingan ukuran layar (Architect's Data, hal. 355)

Gambar 2.6. Perbandingan ukuran layar 3D dengan layar normal.

(www. imax.com)

Sinepleks di Indonesia didominasi oleh jaringan 21. Bioskop-bioskop 21 biasanya menggunakan layar *cinemascope* (1:2.34) dengan lebar 17 m tinggi 7,25 m.

Sedangkan bioskop 3D menggunakan layar besar dengan dimensi 25 m x 32 m.



Gambar 2.7. Layar *dome*

Gambar 2.8. Layar normal

Secara mendasar terdapat dua jenis bioskop 3D, yaitu tipe normal (layar datar dengan posisi ruang proyektor di belakang atas deretan kursi penonton). Serta tipe *dome* (layar melengkung

dengan posisi ruang proyektor di bawah antara deretan kursi penonton).

II.4.3. Persyaratan Kualitas Akustik

Kondisi mendengar yang dibutuhkan dalam teater sebuah bioskop tercantum dalam hal-hal sebagai berikut¹⁹ :

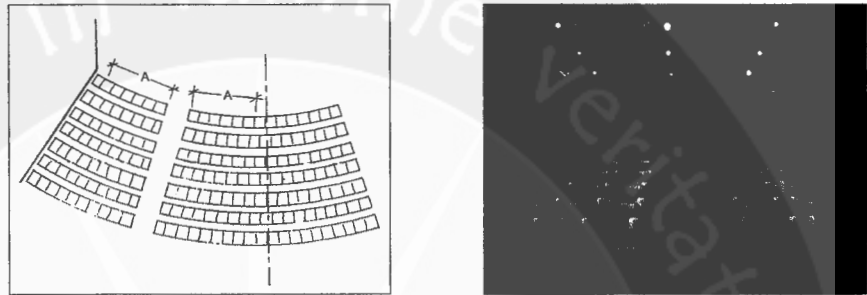
1. Bentuk lantai 4 persegi dengan lantai horizontal sebaiknya dihindari. Denah lantai berbentuk kipas dan dimiringkan akan paling cocok dengan persyaratan untuk melihat dan kebutuhan akustik.
2. Nilai volume per tempat duduk harus dijaga antara 2,8 sampai 4,3 meter kubik, sebaiknya lebih dekat dengan bilangan yang lebih rendah.
3. Pemantul bunyi di atas, harus digunakan di atas layar, seluruh langit-langit atau paling sedikit sebagian besar daerah` tengah harus dibuat efektif.
4. Layar proyeksi dan penguat suara di belakangnya harus cukup tinggi bagi seluruh penonton agar terlindung dengan baik oleh berkas bunyi..
5. Panjang ruang diatas 46 m, harus dihindari, sebagian untuk meniadakan daya akustik yang berlebihan dari penguat suara dan sebagian untuk menghindari kekurangan/hilangnya keselarasan antara penglihatan dan pendengaran pada tempat-tempat duduk yang jauh.
6. Jarak yang benar antara layar dan baris tempat duduk harus ditentukan dari perbandingan aspek (*aspect ratio*, perbandingan tinggi terhadap lebar) dan ukuran layar proyeksi.

¹⁹ Leslie L. Doelle, *Akustik Lingkungan*, hal 123.

II.4.4. Persyaratan Keamanan

Hal yang paling krusial dalam perencanaan bioskop adalah instalasi pemadaman kebakaran. Terlepas dari peralatan teknis pencegah dan pengendali kebakaran, lay-out kursi penonton, jumlah dan jarak pintu keluar, dll juga memegang peranan dalam perlindungan bahaya kebakaran.

Jarak kursi ke jalur sirkulasi



Gambar 2.9. Jarak kursi ke sirkulasi (Architect's Data, hal 136)

Foto 2.3. Jalur sirkulasi antara kursi (Next Academy Jakarta)

Interval jarak (A) dari kursi ke jalur sirkulasi untuk kapasitas 500 penonton adalah 3 - 5 m.

II.4. Game elektronik

Videogame kini menjadi pemimpin di pasar hiburan karena disukai para remaja dan orang dewasa, selain jutaan penggemar game lainnya.²⁰

Kata game tidak bisa terlepas dari pengertian permainan. Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, jenis serta media permainan semakin berkembang. Permainan yang menggunakan peralatan elektronika sebagai medianya disebut sebagai game elektronik.²¹ Permainan yang dikategorikan sebagai game elektronik adalah kombinasi penggunaan televisi, monitor atau media *display*

²⁰ Interactive Digital Software Association (IDSA).

²¹ Arif Yulianto, *Bermain? Game? Dan pengaruhnya terhadap produktivitas kerja.*

lainnya sebagai media visual dan konsol sebagai media penterjemah (interpreter) dari media penyimpanan seperti *cardtridge*, CD ataupun DVD. Kaitannya dengan film, saat ini semakin banyak game elektronik baru yang memakai unsur *cinematic* dalam tiap even permainannya.

II.5. Sejarah game elektronik

Sejarah game elektronik dimulai oleh seorang insinyur muda bernama Ralph Baer seorang pria kelahiran Jerman yang kemudian imigrasi ke Amerika Serikat tahun 1938. Pada awal tahun 1949 ia diberi tugas membuat sebuah televisi dimana tempat ia bekerja, tetapi yang dihasilkannya adalah sebuah permainan yang dimasukkan ke dalam televisi tersebut. Meskipun akhirnya Baer sendiri juga belum sempat merealisasikan idenya (karena terlanjur dibatalkan oleh atasannya), tapi idenya ini akhirnya terealisasi oleh orang lain, yaitu Willy Higinbotham dari *Brookhaven National Laboratory* yang memiliki hasrat imajinasi yang sama dengannya 18 tahun kemudian. Hasil yang diperoleh adalah sebuah permainan yang berupa game tenis interaktif dengan grafik yang sangat sederhana tanpa suara. Namun karena Willy tidak mementingkan desainnya akhirnya menjadi milik pemerintah. Kemudian perusahaan pertama yang memproduksi game elektronik didirikan pada tahun 1964: SEGA (*service and games*) hasil merger *Rosen Enterprises* milik David Rosen dan Nihon Goraku Bussan.

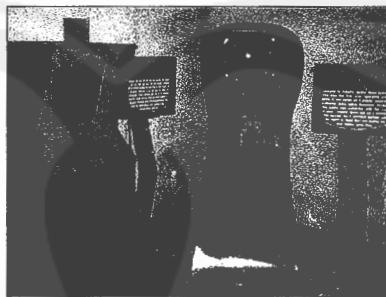


Foto 2.4.

Game elektronik 'Pong' yang sangat terkenal di awal dekade 1970-an.

II.6. Elemen game elektronik

Setiap software game elektronik mempunyai tipenya sendiri-sendiri. Yang disebut juga sebagai *genre*/jenis. Meskipun akhir-akhir ini perkembangan game elektronik menunjukkan kemunculan *genre-genre* variatif baru yang lebih spesifik, berikut adalah klasifikasi dasarnya:

- *Puzzle*
Jenis permainan berisikan teka-teki yang lebih membutuhkan kecepatan berpikir dalam mengambil keputusan
- *RPG (Role Playing Game)*
Jenis permainan yang menggabungkan antara kemampuan pemecahan masalah (juga strategi) dalam menyelesaikan suatu permasalahan, berlatar belakang cerita yang merupakan dasar utama menentukan keputusan untuk mencapai akhir cerita.
- *Simulation*
Jenis permainan yang bersifat mengontrol sebuah perangkat tertentu.
- *Fighting/Racing/Sport*
Jenis permainan yang menitikberatkan penguasaan kontrol yang mendetil.
- *Action/Adventures/Platformers*
Jenis permainan yang merupakan gabungan dari RPG, strategi dan puzzle. Menitikberatkan pada aksi pemain.
- *Strategy*
Jenis permainan yang menuntut kemampuan berpikir dan mengoptimalkan segala elemen yang tersedia di game untuk mencapai akhir cerita.

Berikut beberapa istilah di dalam teknologi sebuah game, yang telah diseleksi dari begitu banyak istilah dengan tujuan supaya dapat dikonversi ke dalam arsitektur.

- *2D Graphic*
Adalah sajian visual yang digambarkan dalam sumbu X dan Y. Atau pada sumbu mendatar (horizontal, kiri, kanan) dan sumbu berdiri (vertikal, bawah, atas).

- *3 D Graphic*
Lebih maju dari 2D, teknik visual 3 dimensi menambahkan sumbu Z. Sehingga sebuah tampilan memiliki elemen panjang, lebar dan kedalaman. Bertujuan menampilkan suasana yang lebih realistis.
- *Wireframe*
Adalah kerangka model 3D yang masih telanjang dan belum diberi tekstur dan efek-efek pencahayaan. *Wireframe* merupakan model 3D tahap paling awal. Model ini terbentuk dengan garis-garis yang saling terhubung satu sama lainnya. Sehingga seakan tampak seperti kumpulan kabel.
- *Polygon*
Adalah bentuk geometrik yang membangun sebuah kerangka model 3 D. Sehingga model 3D tersebut memiliki banyak sisi dan mampu menampilkan esensi tiga dimensinya. Umumnya model 3D pada game elektronik menggunakan kumpulan segi tiga, karena bentuknya relatif mudah untuk diproses oleh prosesor grafis.
- *Pixel*
Adalah pembangun hasil visual yang timbul di layar monitor atau televisi. Sebuah layar televisi atau monitor terdiri dari ribuan *pixel*. Terbangun dari 3 elemen warna, merah, hijau dan biru (*RGB*). Sebuah gambar di layar adalah hasil perpaduan dari ketiga warna tersebut.
- *FMV*
Adalah singkatan dari *Full Motion Video*, yang merupakan paket animasi berkelanjutan yang umumnya diolah dengan komputer, atau kerap disebut *CG*.
- *Split screen*
Adalah metode 'menghemat' ruang yang harus dilakukan apabila pemain ingin bermain lebih dari satu orang, dengan menggunakan layar yang sama. Dengan kata lain apabila bermain game elektronik dengan 4 orang maka layar televisi dibagi menjadi 4.

II.7. Studi Kasus

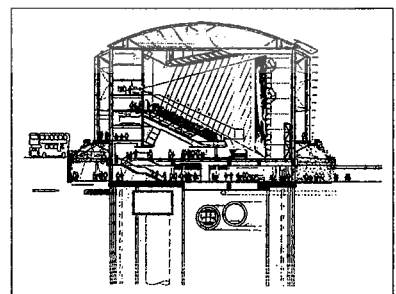
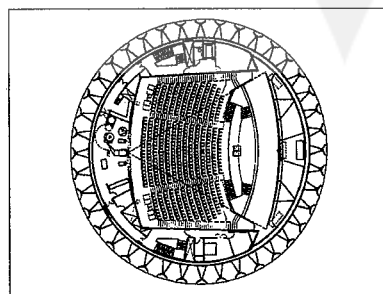
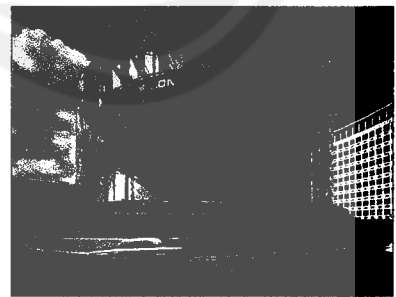
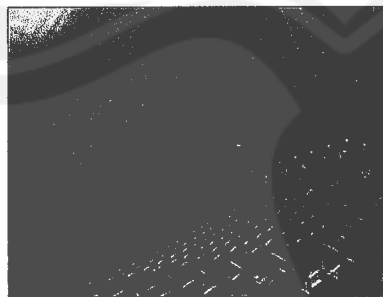
IMAX Cinema London, Inggris

Bangunan bioskop 3D IMAX mempunyai bentukan dasar silinder (*dome*), mengacu kondisi *site* yang berbentuk oval. Terletak di tengah pusat kota London, bentukan silinder IMAX memberikan kemudahan pencapaian maksimal dari segala arah.

Eksterior bangunan 'diselimuti' oleh kaca, muncul sebagai pilihan desain yang merupakan solusi dari kebutuhan bangunan bioskop : semenarik mungkin. Dengan bermodalkan *site* oval yang dikelilingi jalan, kaca diolah sedemikian rupa sehingga terekspos diakses secara visual dengan sempurna oleh calon pengunjung.

Tampilan kaca dengan teknik pencahayaan dramatis serta poster berdimensi raksasa merupakan sarana promosi gratis bagi bioskop IMAX. Strukturnya berupa *space frame* metal yang diekspos apa adanya di bagian luar (eksterior). Sedang untuk interior, nuansa high tech tetap dipertahankan, namun tidak dengan mengekspos struktur. Teknik pencahayaan, kombinasi warna monokrom (dominan biru), tatanan dan bentuk furnitur, dsb diterapkan sebagai transformasi konsep modern pada bangunan bioskop IMAX.

Bioskop IMAX hanya mempunyai 1 teater 3D dengan 1 layar. Kegiatan yang diadakan tergolong multifungsi, selain kegiatan rekreatif (bioskop), administratif (pengelola), juga terdapat kegiatan edukatif yang ditransformasikan ke ruang museum dan *science park*.



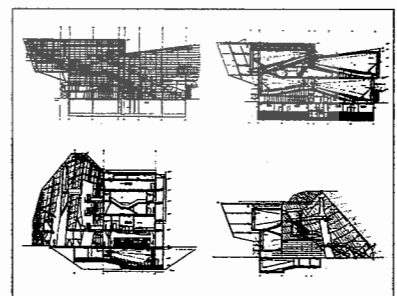
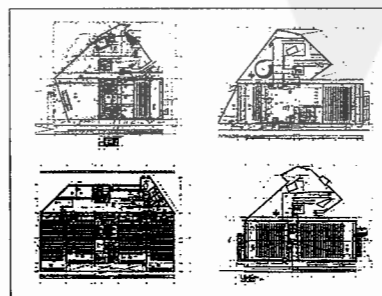
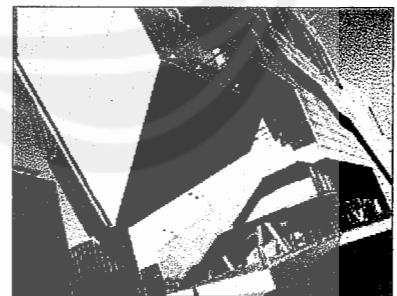
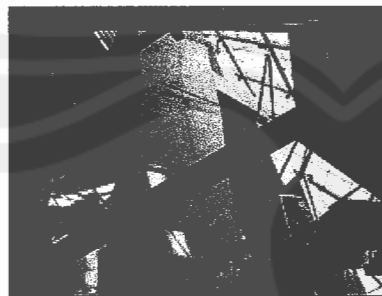
- Foto 2.5. Interior IMAX London.
- Foto 2.6. Eksterior IMAX London.
- Gambar 2.10. Denah IMAX London.
- Gambar 2.11. Potongan IMAX London.

UFA Palast Dresden, Jerman

Yang paling menonjol dari bangunan bioskop UFA Dresden ini adalah tampilan visual eksteriornya yang unik dan fantastik. Dengan mengaplikasi ciri arsitektur dekonstruksi, arsitek Coop Himmelb(l)au menerjemahkan elemen-elemen film ke dalam konsep bangunan seperti pergerakan dan emosi.

Semisal dinding kaca & jaring grid metal sebagai perkuatannya. Dimaksudkan untuk memberikan keleluasaan orang luar melihat kegiatan di dalam. Merupakan transformasi dari sisi kebebasan film independen ekspresionis. Permukaan kaca yang sangat luas beserta ketinggiannya memberikan skala monumental pada bangunan. Namun hal tersebut hanya terlihat pada eksteriornya saja. Untuk interior, jembatan dan tangga yang posisinya terkadang saling meyilang memberikan skala manusia pada sisi monumental bangunan.

Program ruangnya merupakan jawaban terhadap keterbatasan site yang tersedia. Ruang basement dimanfaatkan sebagai salah satu teater, seperti terlihat pada potongan. Ruang teater juga dibuat bertumpuk.



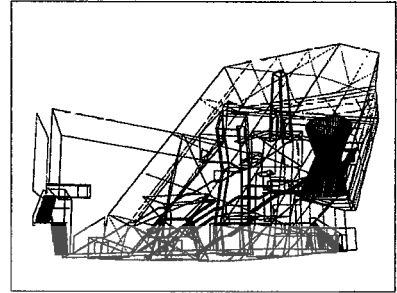
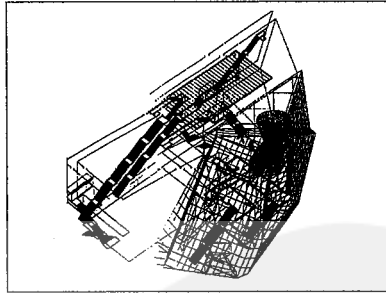


Foto 2.7. Interior UFA Dresden.

Foto 2.8. Eksterior UFA Dresden.

Gambar 2.12. Denah UFA Dresden.

Gambar 2.13. Potongan UFA Dresden.

Gambar 2.14. Perspektif mata burung UFA Dresden

Gambar 2.15. Perspektif skala manusia UFA Dresden