

Potensi Revitalisasi Perum PFN Jakarta Sebagai *Industrial Heritage*

Felicia Halim, Julia Dewi, Alvar Mensana
(Universitas Pelita Harapan, Julia.dewi@uph.edu)

Abstrak

Kemajuan teknologi khususnya dalam bidang multimedia dan industri kreatif mendorong perubahan cara penggunaan ruang. Beberapa industri terkait yang sulit bertahan akan menurun produktivitasnya hingga mungkin berhenti beroperasi. Fasilitas industri yang menyimpan kesejarahan dan teknologi spesifik pada masanya dapat dikategorikan sebagai *industrial heritage*. Bekas fasilitas industri yang terabaikan di tengah kawasan perkotaan akan menurunkan kualitas ruang kota baik secara fisik maupun fungsional. Penelitian ini mengambil objek studi salah satu objek *industrial heritage* terkait industri kreatif perfilman yang sudah tidak beroperasi lagi yaitu Perum PFN yang terletak di Jakarta Timur.

Perum PFN merupakan salah satu pelopor industri perfilman di Indonesia pertama yang didirikan sejak zaman masa penjajahan Belanda. Perum PFN mengalami penurunan produksi dan cenderung tidak aktif serta menempati ruang yang luas dan strategis di tengah kota. Kendati demikian Perum PFN memiliki Sejarah dan peran signifikan untuk tetap diingat sebagai warisan budaya perfilman serta berpeluang untuk berperan dalam memberi kualitas pada ruang kota. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi elemen arsitektur yang bernilai untuk dipertahankan serta memberikan usulan fungsi baru yang mampu menghidupkan kembali kawasan PFN dengan identitasnya terkait industri film khususnya bagi komunitas film. Proses observasi dan analisis didasarkan pada studi literature, observasi dan untuk menemukan kriteria dan menganalisis potensi yang dimiliki serta identitas apa yang ingin dipertahankan. Hasil studi ini berupa sebuah model yang dapat menjadi usulan untuk revitalisasi Perum PFN sebagai *industrial heritage* yang berperan memfasilitasi ruang publik untuk komunitas perfilman.

Kata-kata kunci: *warisan industri, Perum PFN, revitalisasi, penggunaan kembali adaptif*

The Potential of Perum PFN Revitalization as Industrial Heritage

Abstract

Technology advances, especially in the fields of multimedia and creative industries are driving changes in the way space is used. Some related industries that are difficult to survive will decrease their productivity or even stop operating. Industrial facilities that have history and specific technology in their period can be categorized as industrial heritage. The abandoned industrial facilities in the middle of urban areas will reduce the quality of urban space both physically and functionally. This research takes Perum PFN located in East Jakarta. Perum PFN is a creative film industry belong to government and no longer actively operate. It is one of the pioneers of the film industry in Indonesia, which was first established since the

days of the Dutch colonial era. Perum PFN has decreased production and tends to be inactive despite occupying a large and strategic space in the city center.

Nevertheless, Perum PFN has a history and a significant role to be remembered as a cultural heritage of film and has the opportunity to play a role in providing quality to urban space. This study aims to identify architectural elements that are valuable to be maintained and to propose new functions that are able to revive the PFN region with their identities related to the film industry, especially for the film community. The process of observation and analysis is based on the study of literature, observation and interview to find criteria and analyze the potential possessed and what identity to be maintained. The result is a model of new identity of Perum PFN as public community facilities to increase urban area quality.

Keywords: industrial heritage, Perum PFN, revitalization, adaptive reuse

Pendahuluan

Dalam sejarah revolusi industri, kemajuan di bidang teknologi berdampak pada pola penggunaan ruang khususnya pada fungsi-fungsi industri (Castillo, 2011; Louw & Images Publishing Group, 2018; Xie, 2015). Perkembangan zaman dan teknologi yang terjadi seiring berjalannya waktu, berdampak pada berbagai bidang industri. Beberapa industri mungkin tidak mampu bertahan bila tidak beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Ketika sebuah industri sudah tidak bisa lagi perkembangan yang terjadi, maka beberapa kawasan atau bangunan industri tersebut terpaksa harus berhenti beroperasi. Beberapa kawasan dan bangunan industrial heritage yang terletak di tengah kota ketika terabaikan dapat mengurangi kualitas ruang dan aktivitas masyarakatnya, sehingga perlu mendapatkan perhatian untuk diteliti potensinya secara lebih lanjut.

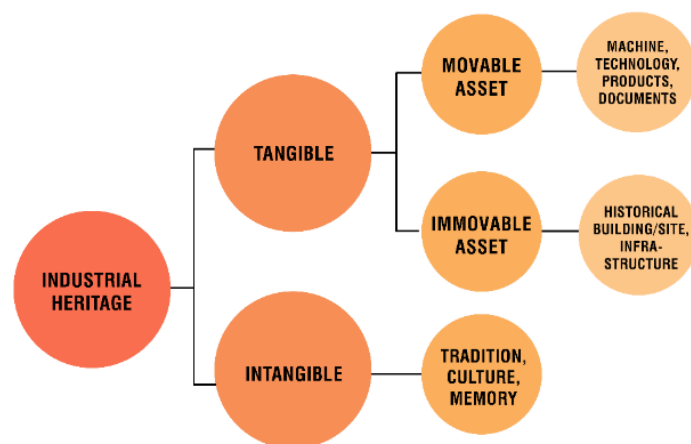
Industrial heritage tidak hanya dapat berupa wujud fisik (*tangible*) dari peninggalan bangunan dan mesin teknologi, tetapi juga sesuatu yang tidak berwujud (*intangible*) seperti nilai budaya dan sejarah yang tertanam dalam kawasan atau bangunan tersebut (Castillo, 2011; Xie, 2015). Terbengkalainya kawasan industri yang sudah tidak memproduksi lagi dapat menjadi sebuah masalah bagi suatu lingkungan sekitarnya karena sebelumnya kawasan tersebut mungkin merupakan salah satu sumber ekonomi dan aktivitas bagi masyarakatnya.

Salah satu kasus yang dapat dikenali adalah area bekas industri perfilman di Indonesia, yaitu Perum PFN yang terletak di Jakarta. Perkembangan teknologi terkait produksi film yang bergerak sangat cepat dari analog ke digital berdampak pada perubahan penggunaan ruang dalam produksinya. Perum PFN merupakan salah satu pencetus industri perfilman di Indonesia pertama dan telah melalui beberapa masa periode pemerintahan, yaitu dari masa penjajahan dan masih bertahan hingga saat ini. Menurunnya kejayaan Perum PFN juga dapat dikarenakan oleh kurangnya promosi dan interaksi dengan masyarakat karena pada zaman sekarang ini, sehingga semakin banyak muncul pesaing yang ikut terjun ke dalam industri perfilman terlebih perusahaan swasta yang lebih berhasil dalam mempromosikan karyanya (Pryanka & Nugroho, 2016). Penurunan produktivitas Perum PFN terutama setelah tahun 1992, dapat diamati dari jumlah hasil film yang diproduksi selama beberapa tahun terakhir. Film yang baru dirilis dalam 6 tahun terakhir berjudul 'Biji Kopi Indonesia' pada tahun 2014 dan 'Kuambil Lagi Hatiku' pada tahun 2019 (PFN, n.d.-a). Meskipun dapat dikatakan sudah tidak aktif beroperasi, nilai historis dan perannya dalam industri film nasional perlu dilestarikan.

Penurunan produksi film dari Perum PFN karena berkembangnya teknologi baru membuat beberapa gedung dalam Perum PFN menjadi terbengkalai dan kosong. Perkembangan teknologi secara langsung berpengaruh terhadap proses pembuatan film sehingga ruang kebutuhan yang dulu dibutuhkan dalam memproses film memiliki perbedaan dengan ruang kebutuhan pada zaman sekarang. Oleh karena itu, ruang pada Perum PFN kini menjadi terabaikan karena sudah tidak lagi menggunakan teknologi film seluloid untuk menghasilkan sebuah karya film. Beberapa bangunan yang kini menjadi terabaikan adalah gedung laboratorium, gedung suara, bengkel film, dan lainnya. Bangunan-bangunan tersebut sudah tidak lagi digunakan sesuai dengan fungsi awalnya karena perkembangan teknologi dan periode vakum yang terjadi dalam Perum PFN dalam durasi yang cukup panjang, sehingga banyak bangunan kini dimanfaatkan dengan disewakan untuk kantor atau organisasi lain untuk mengisi aktivitas dan kekosongan dalam bangunan.

Lokasi strategis dan area yang luas dari Perum PFN berpotensi untuk dikembangkan sejalan dengan memberikan identitas dan fungsi baru yang tetap mampu memberikan ingatan tentang keberadaan dan peran Perum PFN dalam industri film nasional. Pada area Perum PFN terdapat beberapa bangunan yang perlu dikaji lebih jauh perannya dalam mendukung pelestarian baik arsitektur maupun lansekap sebagai sebuah *industrial heritage*. Sebagai sebuah *industrial heritage*, penting untuk melindungi nilai sejarah yang tertanam pada bangunan eksisting ataupun benda-benda peninggalan lainnya yang berharga, sehingga nilai sejarah tersebut masih dapat dilestarikan dan diingat. Dalam hal ini ada beberapa hal yang perlu dilakukan terkait analisis dan diagnosa objek baik aspek fisik maupun non fisik (ICOMOS, 2003; Council of Europe, 2012).

Industrial heritage dapat bersifat *tangible* berupa objek fisik arsitektur, *landmark* dan lansekap, atau *intangible* berupa non-materi (non-fisik) seperti budaya, kebiasaan, dan memori dari komunitas setempat (Xie, 2015). Dalam konteks *industrial heritage*, objek *tangible* terbagi atas *movable* dan *immovable asset* (gambar 1). Menurut UNESCO, *movable asset* merupakan objek atau benda yang dapat dipindahkan untuk dimuseumkan atau di konservasi, yaitu berupa koleksi-koleksi yang bersejarah seperti teknologi, mesin, dan produk yang dihasilkan. Selain itu, bisa juga berupa objek yang memiliki nilai dan makna seperti karya seni ataupun surat-surat dan dokumen. Berbeda dengan *immovable asset*, dimana objeknya tidak bisa dipindahkan, yaitu berupa arsitektur bangunan, infrastruktur, monumen historis, dan dapat termasuk kawasannya (UNESCO, n.d.).



Gambar 1 Diagram *asset industrial heritage*

Sumber: Disarikan oleh penulis (UNESCO, n.d.)

Identifikasi untuk menemukan baik *tangible* maupun *intangible* objek pelestarian pada sebuah *industrial heritage* merupakan hal yang penting untuk dilakukan dalam rencana konservasi maupun revitalisasinya. Aset industri yang ditinggalkan perlu diperhatikan dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasi peninggalan-peninggalan sejarahnya, terutama mengenai peninggalan dari kawasannya yang bersifat immovable. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mengidentifikasi immovable asset adalah sebagai berikut (Council of Europe, 2012):

- a. Memiliki nama dan referensi yang jelas
- b. Signifikansi dari suatu bangunan/objek
- c. Kategori dan tipe bangunan/objek (berupa fungsi pada masa lalu dan pergantian fungsi yang telah diterapkan hingga kini)
- d. Kebijakan dan peraturan legal mengenai bangunan/objek yang dilindungi
- e. Lokasi bangunan/objek
- f. Tanggal; zaman dan periode bangunan/objek dibuat
- g. Pihak/organisasi yang berasosiasi dengan sejarah bangunan/objek
- h. Deskripsi bangunan/objek (berupa penjelasan arsitektural seperti denah dan struktur, lansekap dan keadaan lingkungan di sekitarnya)
- i. Kondisi fisik bangunan/objek (kekurangan dan kerusakan yang ada, serta restorasi/reparasi yang pernah dilakukan dalam bangunan)
- j. Kepemilikan bangunan/objek
- k. Dokumen pendukung (foto-foto dan dokumen penting lainnya)

Dalam melakukan konservasi pada suatu bangunan, dibutuhkan evaluasi terlebih dahulu, untuk menilai apakah bangunan tersebut harus dipertahankan seluruhnya atau beberapa bagian signifikan tertentu. Untuk mengetahui seberapa besar bagian bangunan yang harus dipertahankan atau tidak dapat dilihat dari studi dan dokumentasi mengenai aset yang relevan dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, perlu mempertimbangkan dampak positif dan negatif yang akan ditimbulkan, serta mempertimbangkan pula dari aspek sejarah, bentuk, teknik, dan penggunaan material yang akan diterapkan pada proses konservasi. Konservasi pada suatu bangunan dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah melalui revitalisasi. Revitalisasi adalah salah satu cara untuk menghidupkan kembali sebuah tempat agar dapat digunakan dengan fungsinya yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan sekitarnya namun tetap menjaga identitas dan nilai penting pada bangunan.

Memanfaatkan potensi dari suatu kawasan atau bangunan bersejarah yang sudah terbengkalai salah satunya adalah dengan cara merevitalisasi kawasannya melalui penerapan strategi adaptive reuse. *Adaptive reuse* adalah salah satu solusi dalam mengatasi bangunan yang sudah terbengkalai yang tidak lagi berjalan sesuai dengan intensi atau fungsi awal bangunan dan memiliki pengaruh yang kurang baik pada lingkungannya (Wilkinson et al., 2014). Strategi adaptive reuse dapat dipengaruhi oleh beberapa aspek, terutama dilihat dan dinilai dari wujud fisik bangunan eksisting dan kawasannya. Wujud fisik bangunan eksisting dapat dinilai menurut bentuk konstruksinya, morfologi struktur, kondisi fisik (layak atau tidak), signifikansi arsitektural dan sejarah (keunikan desain atau material), dan potensi bangunan untuk diadaptasi (fleksibilitas untuk perubahan fungsi) (Douglas, 2006). Bangunan-bangunan yang sudah tua atau kosong biasanya ditelantarkan dan kebanyakan solusinya adalah dengan menghancurkan dan membangun kembali. Namun, untuk bangunan tua yang struktur dan konstruksinya masih kuat dan bertahan, tidak selalu harus dilakukan prosedur

demolition and rebuild karena selain membutuhkan proses dan waktu yang lebih panjang, juga mengurangi tingkat *sustainability* (Douglas, 2006). Aspek-aspek berikut juga menjadi pertimbangan dalam menerapkan strategi adaptive reuse adalah berdasarkan lokasi, regulasi dan peraturan, biaya, sosial, dan lingkungan (Wilkinson et al., 2014). Oleh karena itu, identifikasi berbagai aspek pada kawasan dan bangunan harus dilakukan untuk menerapkan strategi yang lebih efektif secara biaya dan waktu, serta menjadi solusi alternatif dari *demolition and rebuild*.

Menurut Douglas, adaptation adalah perlakuan terhadap sebuah bangunan dengan mengintervensi bukan hanya untuk meningkatkan kapasitas dan kinerja bangunannya, melainkan agar dapat digunakan kembali dan meningkatkan kegunaan bangunan sesuai fungsi barunya serta memperhatikan kebutuhan ruang dan aktivitasnya (Douglas, 2006). Strategi adaptive reuse dalam arsitektur merupakan proses menggunakan kembali sebuah kawasan atau bangunan eksisting yang sudah kehilangan fungsi awalnya dengan mengadaptasikannya pada kebutuhan baru yang menggunakan transformasi seminimal mungkin (Robiglio, 2017). *Building adaptation* menerapkan penggunaan kembali bangunan yang terbengkalai dengan menggantikan fungsi atau bentuk bangunan itu sendiri tanpa menghilangkan elemen-elemen penting (identitas) dari bangunan tersebut. Beberapa elemen penting yang dapat dipertahankan adalah struktur dan konstruksi asli, gaya arsitektur pada bangunan yang sesuai dengan lingkungan dan estetika bangunan di sekitarnya. Selain mempertahankan identitas secara fisik, mempertahankan signifikansi sejarah bangunan (*intangible*) juga merupakan salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan karena berpengaruh dalam pemilihan fungsi dan metode *adaptive reuse* yang akan digunakan untuk merevitalisasi sebuah kawasan atau bangunan yang memiliki nilai sejarah. Fungsi baru tersebutlah yang kemudian harus bisa mengadaptasi pada bangunan eksisting, bukan sebaliknya karena sebisa mungkin memaksimalkan konservasi dan meminimalisir transformasi pada bentuk bangunannya.

Potensi-potensi yang dimiliki bangunan menjadi aset penting yang dapat dimaksimalkan untuk menjadi patokan dalam merancang melalui hubungan antara kegunaan, pengguna, dan ruang dalamnya (Robiglio, 2017). Dengan mengetahui hubungan antara kegunaan, pengguna, dan ruang, maka dapat terbentuknya penyebaran aktivitas dan ruangan yang efektif dalam bangunan yang diadaptasi mengingat sebuah bangunan ex-industri dirancang dengan memperhatikan sirkulasi dari pekerja, mesin, dan produknya dengan seefisien mungkin. Pengaturan ruang tersebut merupakan sebuah landasan yang kemudian dapat dirancang menjadi: a) *common space*; yang menyediakan shared space dan fasilitas, b) mengisi fungsi baru yang sesuai dengan kawasan dan kebutuhan; dimana jika kebutuhan ruang yang dibutuhkan oleh fungsi baru kurang sesuai dengan eksisting, dapat dialihkan dengan cara menambahkan volume dan sebagainya, dan c) menghemat ruang untuk perencanaan reuse kedepannya dengan menerapkan *flexibility* suatu ruang (Robiglio, 2017).

Film merupakan salah satu media komunikasi yang cukup banyak diminati oleh masyarakat, termasuk di Indonesia. Perubahan teknologi secara terus menerus mengembangkan perfilman. Perubahan pola penggunaan ruang mungkin terjadi, tetapi 'film' sebagai sebuah industri kreatif tetap diminati dan ada kelompok atau komunitas yang menghidupinya. Adanya ruang komunitas untuk film memungkinkan untuk terjadinya kolaborasi, namun komunitas perfilman di Indonesia masih banyak kekurangan fasilitas seperti kreasi, produksi, dan *screening* untuk menjalankan kegiatannya (Putri, 2018). Isu ini menimbulkan suatu pertanyaan tentang potensi mengaitkan aktivitas perfilman dengan sebuah industrial heritage terkait produksi film khususnya Perum PFN.

Hasil Penelitian



Kompleks Perum PFN terletak di Jalan Otto Iskandardinata nomor 125-127, Jakarta Timur. Kompleks ini terdiri dari beberapa bangunan di dalamnya yang memiliki fungsi masing-masing pada masa aktifnya, namun hanya sebagian yang berfungsi aktif pada saat ini. Kompleks Perum PFN ini memiliki *setback* yang cukup jauh dari jalan, dan digunakan sebagai area parkir kendaraan. Beberapa bangunan diantaranya (gambar 3.4) merupakan: a) kantor atau gedung utama, b) studio, c) kantor d) gedung suara, e) gudang, f) laboratorium, g) bengkel film, h) Cerita café dan McDonalds, dan i) lahan parkir (area terbuka).

- Kondisi Bangunan

Bangunan utama Perum PFN masih digunakan sebagai kantor Perum PFN sedangkan bangunan lainnya sebagian dibiarkan kosong dan yang lainnya disewakan untuk aktivitas perfilman. Pada kompleks Perum PFN terdapat beberapa bangunan lain selain dari kantor utama Perum PFN yang merupakan bangunan tambahan untuk kebutuhan studio, laboratorium, dan lainnya. Beberapa perubahan dan penurunan fungsi sejak adanya perkembangan teknologi yang membuat Perum PFN terpaksa berhenti beroperasi. Adanya perbedaan kebutuhan ruang menyebabkan beberapa bangunan yang terabaikan, tidak terawat dan mengalami kerusakan.

Tabel 1. Daftar bangunan pada Kompleks Perum PFN

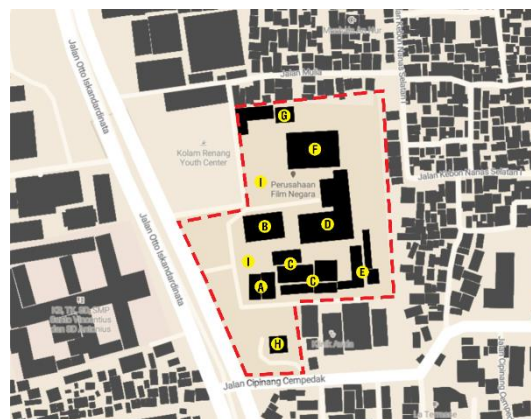
No	Uraian	Foto bangunan
1.	Gedung utama Perum PFN, memiliki luas +/- 150m ² , terdiri dari 2 lantai dan masih berfungsi sebagai kantor. Merupakan bangunan sejak masa awal dengan usia lebih dari 50 tahun, mewakili langgam pada masanya.	
2	Bangunan studio, memiliki luas +/- 600m ² , dalam kondisi disewakan dengan sebagian ruang kosong. Merupakan bangunan tambahan tanpa signifikansi langgam tertentu.	
3	Bangunan kantor memiliki antara 1-2 lantai, merupakan bangunan tambahan yang masih dapat berfungsi meskipun lebih banyak yang tidak digunakan.	
4	Gedung suara, merupakan bangunan 4 lantai yang tiga lantai teratas digunakan untuk proses editing. Memiliki ruang kedap suara untuk editing dan dubbing yang kini tidak digunakan secara khusus, hanya untuk keperluan pembuatan setting tertentu.	
5	Bangunan Gudang merupakan bangunan memanjang yang dahulu digunakan sebagai tempat shooting serial televisi Si Unyil. Kini hanya digunakan sebagai gudang.	
6	Gedung laboratorium, merupakan bangunan yang sangat aktif untuk mengolah roll film seluloid yang kini tidak lagi digunakan. Bangunan ini memiliki luas +/- 1000m ² , terdiri dari 3 lantai dengan sebagian split level.	

No	Uraian	Foto bangunan
7	Bengkel Film, dahulu berfungsi sebagai bengkel film sedangkan kini hanya digunakan sebagai lapangan bulutangkis.	
8	Bangunan komersial baru yang disewakan untuk fungsi restaurant dan café. Berdiri di area bekas bangunan bioskop.	

- Signifikansi kondisi bangunan

Signifikansi pada bangunan-bangunan dalam Perum PFN dan kondisinya pada saat ini menjadi faktor yang mempengaruhi proses adaptive reuse suatu bangunan. Signifikansi bangunan dapat dikategorikan menurut kriteria dari Undang-undang nomor 11 tahun 2010 tentang cagar budaya sebagai salah satu tolak ukur dalam menilai signifikansi dan sejarah suatu bangunan (tabel 2). Tabel 2 membantu dalam mengidentifikasi bangunan Perum PFN yang dinilai signifikan atau memiliki nilai dan peran penting pada awalnya dan sekarang sehingga layak untuk dibongkar.

- A KANTOR PERUM PFN
- B STUDIO
- C KANTOR
- D GEDUNG SUARA
- E GUDANG
- F GEDUNG LABORATORIUM
- G BENGKEL FILM / LAPANGAN BADMINTON
- H KAFE CERITA & McDONALD'S



Gambar 3. Bangunan pada kompleks Perum PFN

Berdasarkan tabel periksa signifikansi bangunan terlihat signifikansi bangunan berdasarkan kriteria tentang Cagar Budaya. Gedung utama yang berfungsi sebagai kantor memiliki nilai sejarah karena dibangun sejak zaman Belanda dan sedang diusulkan menjadi sebuah cagar budaya. Gedung studio tidak memiliki sejarah yang signifikan, namun berperan cukup aktif selama masa operasional Perum PFN karena sering digunakan hingga saat ini. Bangunan C berfungsi sebagai kantor yang merupakan bangunan tambahan untuk menampung aktivitas kantor lainnya. Bangunan ini masih digunakan dan berfungsi dengan baik. Gedung suara secara visual/arsitektural tidak bergaya arsitektur khusus, memiliki struktur yang masih baik.

Tabel 2. Tabel Periksa kriteria signifikansi bangunan

Kriteria	Bangunan							
	A	B	C	D	E	F	G	H
Nilai Sejarah	v	-	-	v	-	v	-	-
Usia	v	-	-	-	-	v	-	-
Keaslian	v	-	-	v	-	v	-	-
Kelangkaan	v	-	-	-	-	v	-	-
Tengeran/landmark	v	-	-	-	-	-	-	-
Arsitektur	v	-	-	-	-	v	-	-

Gedung suara merupakan ruang *editing* dulunya yang menjadi nilai penting bangunan yang dapat diingat, walaupun *movable* asetnya sudah tidak ada sehingga bangunan ini tidak memiliki nilai dan karakter signifikan yang dapat dipertahankan. Bangunan gudang tidak memiliki nilai sejarah yang signifikan karena tidak ada fungsi penting dari awal dibangun hingga sekarang. Gedung laboratorium memiliki nilai sejarah sebagai salah satu bangunan yang aktif beroperasi dan berperan penting pada masa aktifnya, namun sekarang cenderung terlantar dan tidak berfungsi. Secara arsitektural, bangunan memiliki elemen-elemen penting mengenai fungsi bangunan awalnya yang masih dapat digunakan. Bangunan bengkel film tidak memiliki peran dan nilai sejarah yang penting karena merupakan bangunan tambahan dan secara arsitektural tidak menunjukkan karakter atau estetika yang unik. Lahan H kini digunakan untuk fungsi komersial (kafe & restoran) merupakan bangunan baru yang masih aktif. Bangunan-bangunan yang masih tersisa di kompleks Perum PFN dapat dipertimbangkan sebagai *immovable asset*. Hasil dari proses observasi tidak menemukan adanya *movable asset* yang dapat dijadikan sebagai bagian dari objek konservasi.

- **Aktivitas komunitas perfilman**

Komunitas perfilman melakukan beberapa aktivitas mulai dari pengumpulan ide hingga menayangkan karya film (eksibisi atau *screening*). Komunitas ini terdiri atas mereka yang melakukan produksi film, menikmati film dan juga kritikus film (Tabel 3). Sehingga ada peran dan kontribusi berbagai dalam membuat film, yaitu penulis naskah dan skenario, *director*, sutradara, *videographer*, editor, dan lainnya. Aktivitas tersebut akan membutuhkan ruang untuk pemutaran, diskusi, workshop, dan produksi film (Barry, 2016). Aktivitas workshop dapat dimanfaatkan bagi penggiat film untuk saling belajar dan berinteraksi satu dengan yang lain. Penting untuk diingat bahwa komunitas itu sendiri memerlukan kolaborasi dan pendekatan yang kooperatif antar penggunanya, sehingga interaksi dalam suatu komunitas menjadi penting dalam menghasilkan sebuah karya.

Tabel. 3. Pengguna, aktivitas dan kebutuhan ruang komunitas film

Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Keterangan
Pembuat film (<i>filmmaker</i>)	- Diskusi bersama - Menulis naskah dan <i>storyboard</i> - <i>Shooting</i> - <i>Editing</i> - <i>Screening</i>	- Ruang kerja yang kolaboratif/interaktif (untuk diskusi) untuk kelompok/individu - Studio - Ruang <i>screening</i>	- Kebutuhan ruang yang tinggi dibutuhkan untuk aktivitas pada ruang <i>screening</i> /teater. - Ruang teater selain untuk menonton dapat digunakan juga untuk penyelenggaraan kegiatan film festival.
Penikmat film (<i>audiens</i>)	- Menonton film - Diskusi	- Fasilitas ruang publik - Ruang teater.	- Ruang kerja memungkinkan adanya kolaborasi antar pengguna untuk meningkatkan interaksi sosial melalui diskusi antar penonton dan pembuat film.
Kritikus film	- Menonton film - Diskusi bersama	- Ruang diskusi - Ruang teater atau <i>screening</i> untuk pemutaran film	- Memungkinkan untuk mengadakan <i>workshop</i> dan mengeksibisinya dalam galeri.

Sumber: Analisis penulis diolah dari interview dan mengacu kepada Barry (2016).

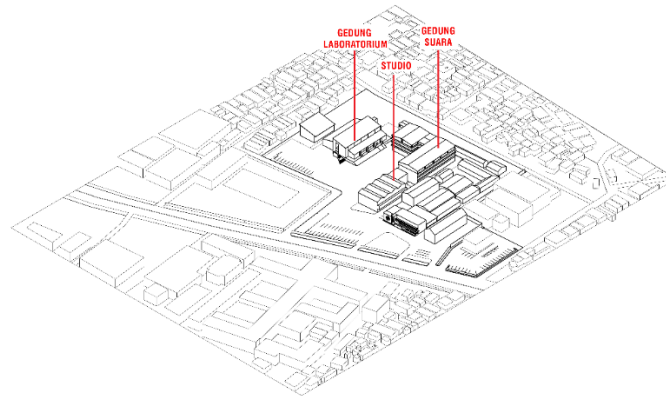
• Pembahasan

Melalui tabel 2, dapat diidentifikasi bangunan-bangunan apa saja dalam Perum PFN yang berperan tidak hanya sebagai *immovable asset* dari industri perfilman tetapi juga memiliki signifikansi sebagai cagar budaya untuk dipertahankan. Salah satu diantaranya adalah bangunan utama, yang sedang diusulkan menjadi cagar budaya. Gedung utama Perum PFN adalah bangunan tertua yang dibangun sejak zaman penjajahan Belanda yang sedang diusulkan sebagai cagar budaya, sehingga tidak dapat dilakukan banyak transformasi pada bangunan karena harus dikonservasi (Alfian, 2017). Jika kantor utama Perum PFN diidentifikasi berdasarkan kriteria bangunan cagar budaya, maka bangunan dapat memenuhi kriteria: a) nilai sejarah: menurut prestasi produk film dan perjalanan sejarah dari zaman penjajahan Belanda, b) umur: dibangun pada tahun 1936 (kurang lebih 84 tahun), c) keaslian: bangunan masih utuh dan masih menggunakan material aslinya (struktur kayu dan beton), d) kelangkaan: sebagai pelopor industri perfilman di Indonesia yang pertama, e) *landmark*: kantor utama Perum PFN sebagai simbol kawasan tersebut, f) arsitektur: dibangun dengan gaya zaman Belanda. Oleh karena kantor utama memiliki nilai sejarah yang penting yang harus dipertahankan, bangunan eksistingnya tidak dapat dibongkar tampak depannya (*fasad*).

Bangunan lain yang berpotensi untuk dipertahankan adalah gedung laboratorium. Gedung laboratorium memiliki nilai sejarah yang penting yang mengingatkan pada masa-masa proses pembuatan film analog di masa lalu. Gedung laboratorium mengandung *intangible asset* terkait memori dari aktivitas industri perfilman dengan teknologi analog di masa lampau. Gedung laboratorium ini berpotensi untuk dapat digunakan kembali melalui proses *adaptive reuse* dengan menyesuaikan program ruang bangunan yang cukup fleksibel dengan bentang lebar dan keunikan organisasi ruang pada tapak berkontur.

Gedung suara kendati tidak memiliki keunikan arsitektural maupun usia bangunan secara khusus, memiliki peran yang signifikan pada masa beroperasinya. Pada masa produksi film analog dimana proses *dubbing* memegang peranan penting maka gedung suara memiliki potensi untuk dipertahankan sebagai *immovable asset*.

Gedung suara ini juga memiliki kondisi fisik struktural yang masih baik dan dapat dipertahankan.



Gambar 4. Identifikasi tiga bangunan sebagai immovable asset yang berpotensi untuk dipertahankan

- Potensi aktivitas yang menciptakan identitas baru
Revitalisasi Perum PFN sebagai sebuah industrial heritage untuk industri kreatif perfilman dapat dilakukan dengan melibatkan komunitas film untuk tetap mempertahankan makna perfilman dengan identitas baru yang lebih terbuka dan aktif. Mengingat bahwa kegiatan dalam ruang komunitas film menyangkut beragam pengguna dari pembuat, penikmat maupun kritikus film maka ruang komunitas film memungkinkan terjadinya interaksi sosial yang beragam. Berbagai pengguna, dapat terlibat dalam beragam acara seperti nonton bareng, workshop dan pemutaran film (screening) serta festival film khusus. Kegiatan menonton bersama atau pemutaran film dapat menjadi salah satu platform acara pembuat film untuk menyampaikan ide film kepada penonton dengan adanya interaksi dan diskusi antar penonton dan pembuat film. Kegiatan dan aktivitas dari pembuat film, penonton, dan kritikus film saling membutuhkan ruang untuk bisa berkomunikasi, berdiskusi dan menonton bersama yang dapat dilakukan dalam sebuah kegiatan acara (*event*) atau workshop. Ruang yang dibutuhkan untuk mewadahi kegiatan diskusi atau workshop dalam komunitas film cenderung lebih fleksibel karena tidak memiliki standard ketentuan tertentu.

Ruangan lain yang dibutuhkan dalam komunitas film adalah ruang publik yang digunakan untuk acara workshop ataupun diskusi. Ruang publik cenderung lebih fleksibel dalam pengaturan ruangnya dan tidak harus memiliki ruang dengan dimensi tertentu. Begitu pula dengan studio yang tidak terlalu membutuhkan standard ruang tertentu untuk dimensi ruangnya karena tergantung dari jenis pengambilan objek yang akan dilakukan. Studio dapat berupa ruang tertutup yang digunakan untuk melakukan pengambilan gambar atau video.

Dari aktivitas komunitas film dan bangunan eksisting Perum PFN, kebutuhan ruang yang diusulkan adalah sebagai berikut (Gambar 5):

a. Teater (cinema)

Teater atau cinema merupakan fungsi penting yang tidak terpisahkan dari film. Teater tidak hanya sekedar berfungsi untuk pemutaran film saja, melainkan dapat juga digunakan sebagai tempat untuk berdiskusi dan pertukaran gagasan

serta budaya. Dalam konteks merancang cinema untuk komunitas film, ruang teater dapat bersifat interaktif untuk meningkatkan aktivitas publik dan interaksi sosial. Dengan demikian *lay-out* perletakan kursi perlu mendukung aktivitas ini.

b. Studio

Ruang studio dapat dimanfaatkan oleh anggota komunitas film untuk melakukan pengambilan gambar dan video atau dapat juga disewakan. Ruang studio dapat dibuat bersekat atau area luas sesuai kebutuhan penggunanya.

c. Ruang kerja (*collaborative space*)

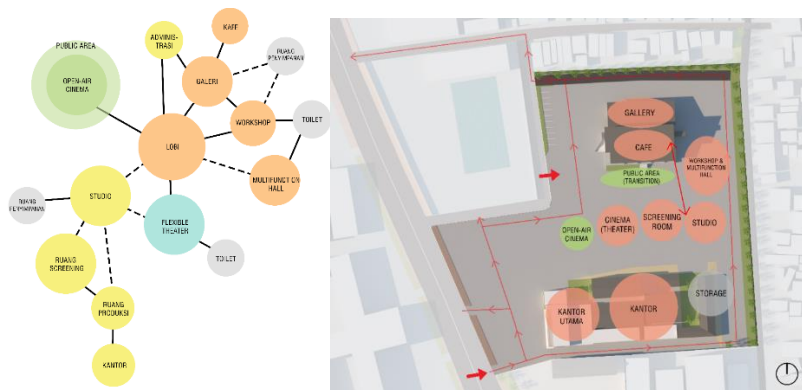
Ruang kerja digunakan untuk penggiat film untuk melakukan diskusi atau bekerja yang dapat digunakan untuk kantor bagi anggota komunitas film yang aktif bekerja dan berpartisipasi. Ruangan kerja terdiri dari ruang kerja untuk masing-masing anggota dan ruang meeting yang bersifat kolaboratif untuk meningkatkan diskusi antar anggota.

d. Galeri

Galeri memerlukan ruang yang cukup luas, dan fleksibel. Galeri juga merupakan fungsi yang dapat berperan dalam memelihara ingatan tentang sejarah perfilman. Untuk itu gedung laboratorium Perum PFN potensial untuk dapat dijadikan sebagai tempat menampilkan sejarah pembuatan film seluloid pada zamannya. Ruang ini juga dapat dimanfaatkan untuk pameran karya atau instalasi yang berhubungan dengan komunitas perfilman.

e. Area Publik

Area publik yang dimaksud adalah untuk penyelenggaraan acara-acara dalam komunitas film, dapat dilakukan dalam ruang tertutup ataupun ruang terbuka. Untuk ruang tertutup, contohnya adalah kafe, *multifunction hall* ataupun area untuk workshop yang dapat digunakan untuk menyelenggarakan acara seminar ataupun untuk perkumpulan komunitas. Lansekap yang cukup luas berpotensi untuk dimanfaatkan sebagai *open-air* cinema. *Open-air* cinema yang terbentuk melalui desain amphitheater dapat memberikan ruang interaksi yang lebih informal dan fleksibel secara jumlah user. sedangkan untuk area terbuka dapat digunakan untuk mengadakan acara nonton bersama seperti *open-air* cinema.

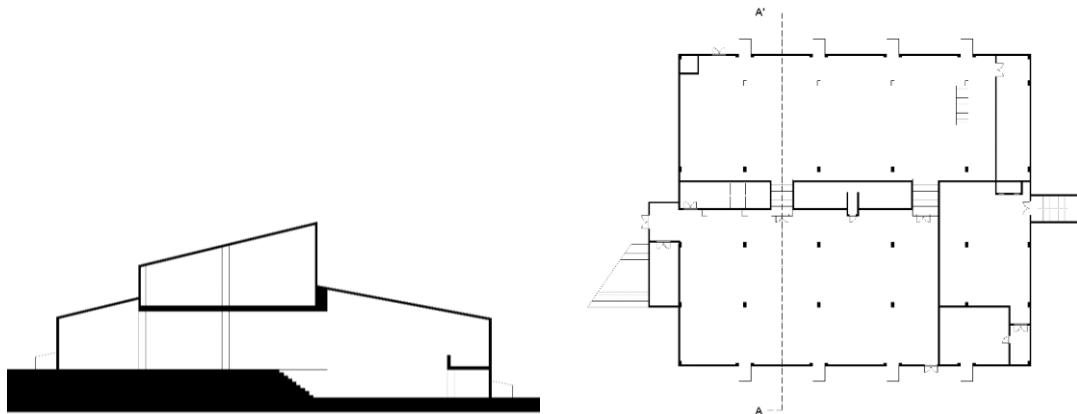


Gambar 5. Usulan program ruang untuk revitalisasi

- Potensi adaptasi bangunan laboratorium

Bangunan laboratorium menjadi *immovable asset* yang paling potensial untuk dikaji secara lebih rinci terkait dengan peluangnya untuk dapat menjadi objek yang

mampu merepresentasikan memori industri perfilman yang pernah secara aktif beraktivitas di Perum PFN.



Gambar 6. Potongan dan denah bangunan Laboratorium

Bentuk gedung laboratorium yang geometris dan konfigurasi ruangnya bersifat unik dan berbeda dengan bangunan lain dalam Perum PFN. Laboratorium ini tidak memiliki banyak sekat atau partisi dinding dengan jarak antar kolom sekitar 5-6 meter. Lantai dasar bangunan ini memuat infrastruktur untuk aktivitas proses produksi film seluloid yang terlihat dari adanya perbedaan level lantai secara khusus (gambar 6). Modul kolom secara khusus menjadi elemen arsitektural yang penting untuk dipertahankan sehingga fungsi yang diusulkan juga perlu disesuaikan dengan sistem struktur eksisting.

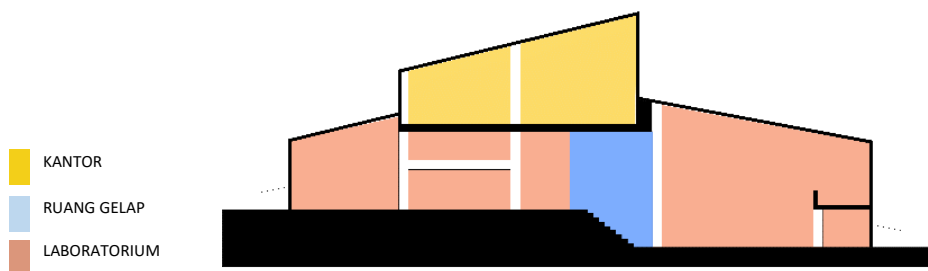


Gambar 7. Perbedaan level lantai pada laboratorium

Ruang laboratorium pada lantai bawah sebagai supply bahan kimia yang digunakan untuk proses *color grading* dan *negative*. Terdapat balok yang membentang diantara kolom yang memiliki ketinggian 2,1 meter dari permukaan lantai merupakan struktur untuk keperluan memasok bahan kimia yang diletakkan di atasnya (Gambar 7). Ruang ini juga memiliki lubang ventilasi khusus yang terlihat dari bagian depan bangunan yang berfungsi untuk mengalirkan udara dalam ruang lab (Gambar 8).



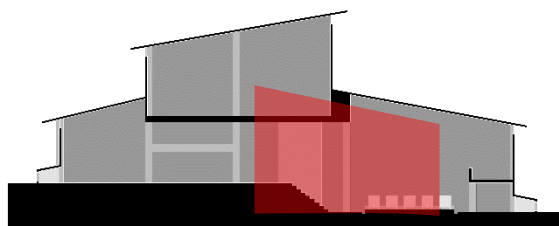
Gambar 8. Struktur balok dan ventilasi untuk proses kimia



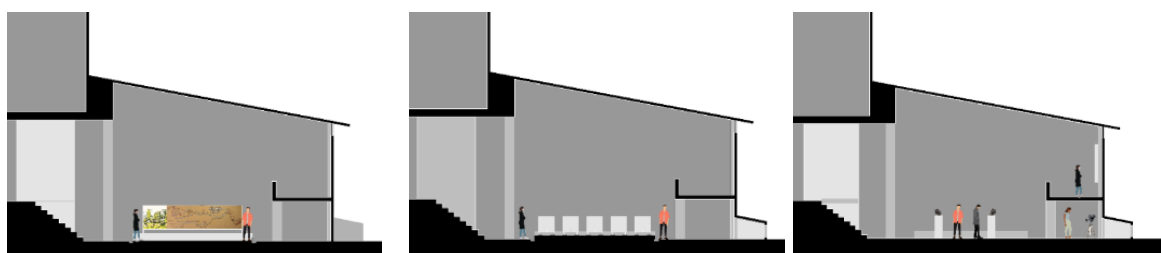
Gambar 9. Zona ruang pada bangunan laboratorium

Ruang-ruang pada bangunan laboratorium cenderung tidak memiliki banyak sekat sehingga menyediakan layout ruang yang cukup luas sehingga mudah diadaptasi dengan fungsi baru (Gambar 9). Ruang laboratorium (atas dan bawah) memiliki luas sekitar kurang lebih 800 m² tanpa sekat ruang. Sekat atau partisi dinding kebanyakan digunakan untuk ruang gelap dan ruang tangga. Kendala untuk melakukan adaptasi fungsi baru adalah perbedaan level lantai serta adanya balok-balok yang digunakan untuk proses kimia produksi film.

Komunitas film sendiri memiliki beragam aktivitas yang membutuhkan ruang untuk mewadahi kegiatannya berdasarkan penggunaannya (pembuat, penikmat atau kritikus film), beberapa diantaranya adalah ruang publik, ruang kerja atau diskusi, studio, terutama ruang untuk screening. Selain dari kebutuhan ruang komunitas film, struktur pada gedung eksisting juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung program ruang, contohnya galeri. Berdasarkan analisis elemen arsitektur dan karakteristik fisiknya, elemen struktur pada gedung eksisting laboratorium Perum PFN yang berpotensi untuk dipertahankan dapat dijadikan sebagai galeri yang mengeksibisi proses pembuatan film seluloid ataupun karya-karya dari komunitas film. Usulan untuk perubahan fungsi dengan memanfaatkan elemen arsitektural pada bangunan laboratorium dapat diamati pada gambar 10. Ruang laboratorium bawah yang terdapat beberapa elemen-elemen penting yang dapat dijadikan sebuah galeri agar dapat diingat sejarah film seluloid maupun ruangan tersebut. Berikut merupakan berbagai aktivitas yang dapat dilakukan pada galeri ruang laboratorium bawah dalam bentuk potongan



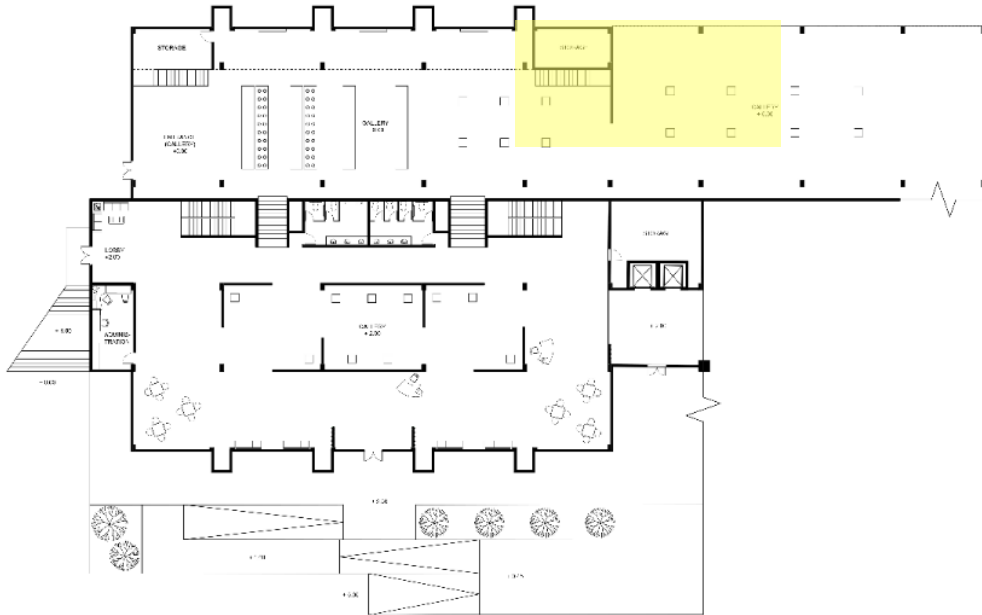
Gambar 10. Potongan model skematik galeri (merah) pada gedung laboratorium



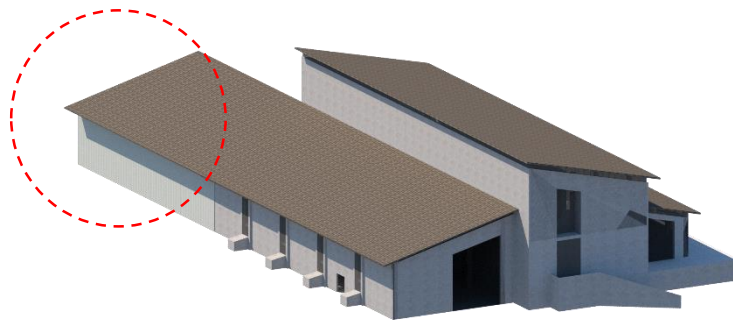
Gambar 11. Potongan yang menunjukkan aktivitas dalam galeri

Struktur pada ruang laboratorium bawah berupa undakan-undakan yang terdapat pada lantai laboratorium dulunya digunakan sebagai penampung bahan kimia dalam tanki (Gambar 11). Struktur undakan pada lantai yang dipertahankan hanya pada ruang laboratorium bawah karena lebih terasa suasana ruang laboratoriumnya, sedangkan untuk undakan lantai pada laboratorium atas dapat dihilangkan agar memberi lebih banyak area yang dapat diolah dan menjadi sirkulasi pergerakan dalam ruang lebih bebas dan luas.

Penambahan ruang masih memungkinkan untuk dilakukan pada bagian belakang sehingga tidak mengubah tampak bangunan (Gambar 12 dan 13). Penambahan volume dapat dilakukan dengan membedakan material utama bangunan yang hampir seluruhnya terbuat dari beton. Perbedaan material yang digunakan adalah untuk memberi perbedaan suasana ruang galeri dengan menggunakan material utama kaca. Penggunaan material kaca dilakukan untuk memberi lebih banyak akses cahaya yang masuk ke dalam galeri (Gambar 14). Material kaca yang digunakan adalah *channel glass* agar cahaya yang masuk juga dapat tersebar merata ke seluruh ruangan.



Gambar 12. Model denah penambahan ruang pada bangunan laboratorium



Gambar 13. Model penambahan volume pada gedung laboratorium



Gambar 14. Model penambahan volume ruang galeri

Ruang laboratorium bawah cenderung terbatas karena adanya struktur eksisting yang dijaga, sehingga tidak memungkinkan untuk memberi penyekat tambahan. Berbeda dengan ruang laboratorium atas dimana struktur undakan pada lantai dihilangkan namun tetap mempertahankan struktur kolom dan balok yang membentang diatas (Gambar 15). Ruang laboratorium atas dapat dimanfaatkan untuk dijadikan sebagai galeri dengan sekat-sekat untuk membentuk alur sirkulasi.



Gambar 15. Model pemanfaatan balok eksisting sebagai sekat

Fungsi lain yang diusulkan pada gedung laboratorium selain galeri adalah kafe yang dapat diletakkan di lantai 2 gedung laboratorium. Kafe diletakkan pada lantai 2 karena ruang laboratorium atas (level +2.00) terbatas oleh struktur balok yang akan dipertahankan. Fungsi kafe dibutuhkan untuk dapat meningkatkan area publik dalam gedung laboratorium agar terdapat beragam aktivitas selain dari galeri. Oleh karena lantai 2 gedung laboratorium dijadikan sebagai tempat publik, maka dibutuhkan lebih banyak bukaan untuk lebih mengundang dan mengubah suasananya agar lebih terbuka (Gambar 16).

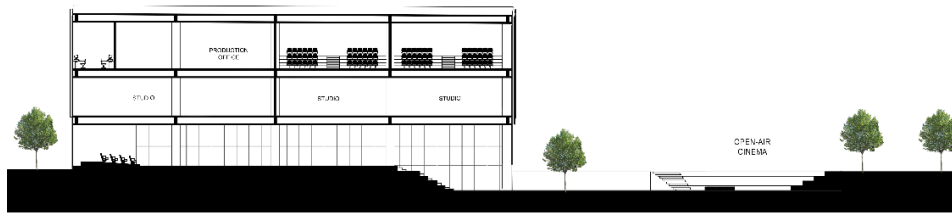


Gambar 16. Model pemanfaatan lantai dua gedung laboratorium

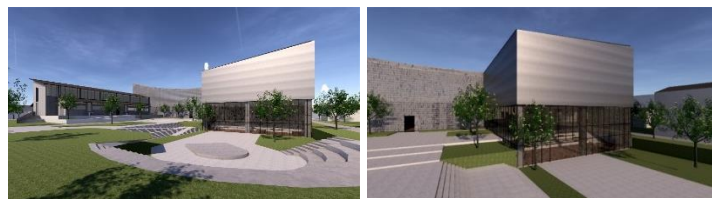
- Bangunan theater dan potensi lansekap sebagai model open public space
Lansekap Perum PFN berpotensi untuk difungsikan sebagai open-air cinema atau *amphitheater* yang berfungsi untuk mengadakan acara nonton bersama yang bersifat publik pada ruang terbuka. Bentuk sociopetal yang menggunakan layout wide fan berpeluang meningkatkan interaksi antar penonton dan juga terhadap penampil. Open-air cinema diletakkan di bagian depan area bangunan teater agar lebih mudah diakses dan terlihat oleh publik. Akan tetapi, agar tidak menghalangi *visibility* bangunan teater yang berada di belakangnya, open-air cinema dirancang pada ketinggian -1.80 dari permukaan tanah (gambar 17,18). Oleh karena itu, bangunan teater yang berada di belakangnya meresponi dengan merancang akses dengan menambahkan program ruang publik dari bangunan menuju *open-air cinema* tersebut.

Bangunan teater yang diusulkan terdiri dari 3 lantai yang berisi program ruang untuk mewadahi aktivitas komunitas film untuk memproduksi karya. Lantai dasar bersifat lebih public sedangkan pada lantai dua, dapat dirancang studio yang

berfungsi sama seperti saat ini untuk pengambilan gambar atau video beserta dengan ruang kerja untuk penggunaannya. Pada lantai tiga, terdapat ruang produksi dan *screening* untuk memutar hasil karya film yang sudah diselesaikan. Dari program ruang yang diusulkan dalam bangunan teater, kebanyakan fungsi ruangnya tertutup (*studio* dan *screening room*) dan tidak membutuhkan banyak akses untuk cahaya alami sehingga bangunan teater dirancang dengan sebagian besar bangunannya solid. Akan tetapi, untuk tetap mendapatkan akses cahaya dari luar, maka bagian bangunan pada lantai dasar dibuat terbuka dan lantai atasnya diberi *second skin* dengan material aluminium untuk menghalangi sinar matahari yang mengarah dari barat (Gambar 18).



Gambar 17. Model potongan bangunan theater dan lansekap pada amphithater



Gambar 18. Model perspektif bangunan theater dan lansekap pada amphithater

Kesimpulan

Penelitian ini berfokus pada revitalisasi industrial heritage Perum PFN Jakarta melalui penerapan strategi adaptive reuse. Perum PFN adalah perusahaan yang berperan penting dalam sejarah industri perfilman di Indonesia dulunya. Akibat perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang tidak dapat diadaptasi menyebabkan Perum PFN untuk berhenti beroperasi sehingga bangunan-bangunan yang ditinggalkan menjadi terbengkalai saat ini. Akan tetapi, dari bangunan yang terbengkalai, masih terdapat bangunan yang berpotensi untuk dipertahankan sebagai memori dan sejarah.

Dalam penelitian ini, pemilihan objek bangunan dilakukan berdasarkan identifikasi elemen dan perannya. Gedung laboratorium merupakan salah satu bangunan yang masuk ke dalam kategori bangunan yang layak dan berpotensi untuk dipertahankan mengingat adanya elemen-elemen penting pada bangunan (elemen arsitektural). Gedung laboratorium memiliki struktur peninggalan yang berpotensi untuk menceritakan memori bangunan (nilai sejarah). Selain itu, gedung laboratorium juga memenuhi kriteria program ruang yang dapat dialihfungsikan dari ruangan laboratorium sebelumnya karena tidak banyak sekat dan cukup fleksibel untuk dilakukan perubahan fungsi. Gedung laboratorium Perum PFN yang dulunya merupakan pusat aktivitas dan kesibukan pekerja dalam memproses film seluloid, maka gedung tersebut berpotensi untuk dipertahankan dengan cara merevitalisasi untuk menghidupkan kembali bangunannya.

Salah satu cara dalam merevitalisasi gedung laboratorium Perum PFN adalah dengan strategi *adaptive reuse* yang mempertahankan bangunan eksisting dengan mengalihkan fungsi bangunan awal yang sudah tidak berjalan dengan fungsi yang baru. Mengingat gedung laboratorium dan Perum PFN sebagai perusahaan perfilman yang bersejarah, maka fungsi yang diusulkan tetap menjaga identitas Perum PFN yaitu menjadi wadah untuk aktivitas ruang komunitas film.

Daftar Pustaka

- Castillo, J. J. (2011). "The Memory of Work and the Future of Industrial Heritage: New Issues Five Years Later," *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research, Vol 12, No 3 (2011): Qualitative Archives and Biographical Research Methods*. <https://doi.org/10.17169/FQS-12.3.1752>
- Douglas, J. (2006). *Building Adaptation* (2nd ed.). Oxford, UK: Elsevier.
- ICOMOS. (2003). *ICOMOS Charter - Principles For the Analysis, Conservation and Structural Restoration of Architectural Heritage. Principles for the Analysis, Conservation and Structural Restoration of Architectural Heritage*.
- Kincaid, D. (2003). *Adapting Buildings for Changing Uses. In Adapting Buildings for Changing Uses*. Spon Press.
- Louw, M., & Images Publishing Group. (2018). *Industrial heritage protection and redevelopment. Images Publishing*.
- Robiglio, M. (2017). *Re-USA: 20 American Stories of Adaptive Reuse, A Toolkit for Post-industrial Cities*. Berlin, Germany: Jovis Verlag.
- Saputro, A. D. (2013). "Optimalisasi Ruang Dalam Pada Pusat Komunitas Film Indie di Kota Malang," *Jurnal Ilmiah Universitas Brawijaya*.
- Wilkinson, S. J., Remøy, H., & Langston, C. (2014). *Sustainable Building Adaptation: Innovations in Decision-making (1st ed.)*. UK: Wiley Blackwell.
- Xie, P. F. (2015). *Industrial Heritage Tourism*. Toronto, Canada: Channel View Publications.

Sumber Referensi Lainnya:

- Agung, B. (2016). Nasib Perusahaan Film Nasional kini. <https://beritagar.id/media/galeri-foto/nasib-perusahaan-film-negara-kini-2>
- Alfian, T. R. (2017). Kala Masa Jaya Purna. www.harnas.co/2017/05/19/kala-masa-jaya-purna%0D
- Barry, S. (2016). Fenomena Komunitas Film. 125–140.
- Council of Europe. (2012). *Guidelines on Cultural Heritage: Technical Tools for Heritage Conservation and Management*. 99.
- PFN. (n.d.-a). Retrieved January 20, 2020, from <https://www.indonesianfilmcenter.com/profil/index/company/1330/pfn>
- PFN. (n.d.-b). Perum PFN. Retrieved January 17, 2020, from <https://www.pfn.co.id/>

- Pratiwi, J., Pradsmadji, S., & Pasaribu, J. (2018). Bersinema Bersama di Temu Komunitas Film Indonesia 2018. <https://cinemapoetica.com/bersinema-bersama-di-temu-komunitas-film-indonesia-2018/>
- Pryanka, A., & Nugroho, W. (2016). “Kami Belum Berakhir.” <http://m.harnas.co/2016/01/23/kami-belum-berakhir>
- Putri, M. R. (2018). Kemenkop UKM: Industri Film Indonesia Butuh Wadah Koperasi. <https://www.republika.co.id/berita/ekonomi/keuangan/18/11/28/piw9tx423-kemenkop-ukm-industri-film-indonesia-butuh-wadah-koperasi>
- UNESCO. (n.d.). General Law of the Cultural Heritage of the Nation. Retrieved February 17, 2020, from https://en.unesco.org/sites/default/files/per_law28296_engtof.pdf