

Penerapan arsitektur brutalisme pada *Urban Cinemaspace* di Kota Makassar

Nuryuningsih^{1*}, Aznan Nazzer Nur Syarif¹, Nursyam¹

¹Program Studi Teknik Arsitektur

Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

Jl. Sultan Alauddin No. 63, Gowa, Sulawesi Selatan, Indonesia. 92113

*E-mail: uni.nuryuningsih@uin-alauddin.ac.id

Abstrak: Kota Makassar merupakan ibu kota Provinsi Sulawesi Selatan yang memiliki potensi sebagai pusat perfilman Indonesia bagian timur. Kota Makassar merupakan episentrum kawasan timur Indonesia, dalam hal ini turut memengaruhi pertumbuhan gedung dan layar bioskop. Industri kreatif di Kota Makassar terus berkembang dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan data statistik dari Badan Negara Non Kementerian BEKRAF (Badan Industri Kreatif) bekerja sama dengan Badan Pusat Statistik (BPS), pelaku industri kreatif di Kota Makassar kurang lebih 37.375 yang bergerak di berbagai sektor, di antaranya lima subsektor terbesar aktif di subsektor kuliner sebanyak 24.490 usaha kreatif, subsektor fashion 7.952 perusahaan kreatif, subsektor kerajinan dengan 3.189 perusahaan kreatif, subsektor penerbitan dengan 849 perusahaan kreatif, dan subsektor fotografi dengan 287 perusahaan kreatif. Gaya arsitektur brutalisme berfokus pada optimalisasi material ekspos yang merepresentasikan deklarasi jiwa dalam massa yang mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Makassar *Urban Cinemaspace* merupakan sebuah *mixed use cultural space* yang ditujukan untuk menarik komunitas kreatif perfilman di Kota Makassar dan bertindak sebagai laboratorium budaya. Mengambil latar pusat kota Makassar dalam perancangan ini, penerapan teori film di eksperimenkan guna memunculkan diskusi mengenai arsitektur ruang kota.

Kata Kunci: arsitektur brutalisme, bioskop, Kota Makassar, *Urban Cinemaspace*

Abstract: Makassar is the capital city of South Sulawesi Province, which has the potential to be the center of cinema in eastern Indonesia. Makassar is the epicenter of eastern Indonesia, which has influenced the growth of cinema buildings and screens. The creative industry in Makassar city continues to grow in recent years. Based on statistical data from the Non-Ministerial State Agency BEKRAF (Creative Industries Agency) in collaboration with the Central Statistics Agency (BPS), creative industry players in Makassar city are approximately 37,375 engaged in various sectors, among the five largest sub-sectors, the culinary sub-sector has 24,490 creative businesses, fashion subsector 7,952 creative companies, craft subsector with 3,189 creative companies, publishing subsector with 849 creative companies, and photography subsector with 287 creative companies. The brutalism architectural style focuses on the optimization of exposed materials that represent the declaration of the soul in a mass that is able to adapt to changing times. Makassar Urban Cinemaspace is a mixed use cultural space aimed at attracting the creative film community in Makassar City and acting as a cultural laboratory. Taking the setting of Makassar city center in this design, the application of film theory is experimented with in order to generate discussion about the architecture of urban space.

Keywords: brutalist architecture, cinema, Makassar City, Urban Cinemaspace

PENDAHULUAN

Kota Makassar merupakan ibu kota Provinsi Sulawesi Selatan yang memiliki potensi sebagai pusat perfilman Indonesia bagian timur. Kota Makassar merupakan episentrum kawasan timur Indonesia, dalam hal ini turut memengaruhi pertumbuhan gedung dan layar bioskop. Industri kreatif di Kota Makassar

Cara Sitasi:
Nuryuningsih, N., Syarif, A. N. N., Nursyam, N. (2024). Penerapan arsitektur brutalisme pada *Urban Cinemaspace* di Kota Makassar. *Teknosains: Media Informasi dan Teknologi*, 18(2), 190-196. <https://doi.org/10.24252/teknosains.v18i2.45875>

Diajukan 23 Februari 2024; Ditinjau 14 Juni 2024; Diterima 17 Desember 2024; Diterbitkan 08 Februari 2025

Copyright © 2025. The authors. This is an open access article under the CC BY-SA license

terus berkembang dalam beberapa tahun terakhir. Berdasarkan data statistik dari Badan Negara Non Kementerian BEKRAF (Badan Industri Kreatif) bekerja sama dengan Badan Pusat Statistik (BPS), bioskop di Indonesia hingga Desember 2018 masing-masing mencapai 343 bioskop dan 1.756 layar. Dari jumlah itu, Cinema 21 menguasai lebih dari setengahnya, yakni 186 bioskop (54,2 %) dan 1.024 layar (58,3 %). Meski begitu, jaringan bioskop lain terus tumbuh, seperti CGV (54 bioskop dan 331 layar) dan Cinemaxx (48 bioskop dan 239 layar). Berdasarkan laporan filmindonesia.or.id dan Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), jumlah gedung dan layar bioskop pada 2018 meningkat sebesar 136,5% dan 188,3% sejak 2012.

Sinema adalah fenomena budaya atau karya seni budaya yang dibuat atas dasar aturan sinematografi. Artinya sinema merupakan hasil proses kreatif warga negara, yang dilakukan melalui perpaduan keindahan, kecanggihan teknologi, serta sistem nilai, gagasan, norma, dan tindakan manusia dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Jadi film ini bukannya tanpa manfaat, karena memiliki serangkaian ide dan pesan penting yang dikembangkan sebagai karya kolektif dari banyak orang yang terorganisir

Arsitektur brutalisme adalah “Penghormatan terhadap material” dan “Kejujuran” yang dibentuk dari bangunan dan elemennya serta manusia melalui keahliannya dalam menanggapi lingkungan mereka sendiri (*way of life*). Garis-garis yang kaku dengan *layout intelligent* dan olahan yang sangat hati-hati terhadap elemen pendukung bangunan, diterapkan pada objek rancangan yang di terapkan pada permainan fasad melalui makna warna relatif seperti Aluminium, beton, kaca, batu bata dan granit masih di ekspose sederajat malah mendominasi dibandingkan dengan olahan bentuk. Faktor kejujuran dalam menghormati material, struktur dan konstruksi dan elemen penunjang bangunan melalui penampakan elemen-elemen tersebut serta kejujuran fungsional dimana bangunan itu berada.

Berdasarkan uraian latar belakang dilakukan penelitian yang bertujuan untuk menyusun rancangan penataan tata ruang dan massa bangunan *Urban Cinemaspace* yang interaktif, rekreatif, dan edukatif berdasarkan pendekatan arsitektur brutalisme di Kota Makassar. Penelitian ini mengedepankan pendekatan arsitektur brutalisme di Kota Makassar, yang diharapkan akan memberikan dampak signifikan dalam menciptakan ruang publik yang dinamis, inspiratif, dan mendukung pengembangan budaya serta ekonomi lokal. Implikasi dari penelitian ini adalah memberikan panduan dan rekomendasi yang aplikatif bagi perencana dan pengembang dalam mewujudkan konsep *Urban Cinemaspace* yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan masyarakat Kota Makassar.

METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini dimulai dengan pengumpulan data menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dimulai dengan menjelaskan latar belakang dan penjelasan mengenai *urban cinemaspace*, serta mengumpulkan data dari studi literatur yang meliputi sumber atau referensi pustaka dan peraturan-peraturan yang berkaitan dengan *urban cinemaspace* dengan pendekatan arsitektur brutalisme. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dan disintesis untuk mengidentifikasi konsep utama. Selanjutnya, dilakukan survei lapangan dengan pengamatan langsung pada lokasi perancangan untuk mengumpulkan data tambahan dari observasi lapangan yang akan digunakan untuk memperkuat konsep perancangan desain. Data yang telah dianalisis dan disintesis kemudian diproses menjadi konsep perancangan desain *urban cinemaspace* yang interaktif, rekreatif, dan edukatif berdasarkan pendekatan arsitektur brutalisme.

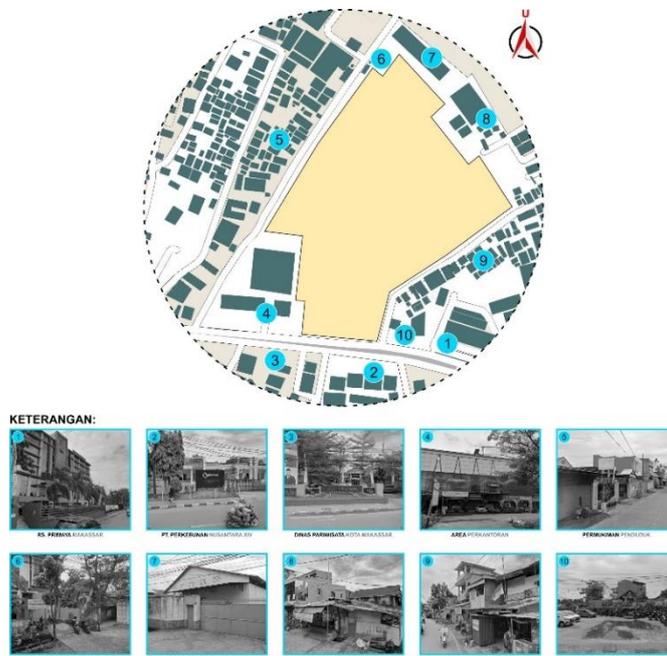
Dengan metode ini, diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur dalam proses perancangan desain *Urban Cinemaspace* di Kota Makassar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

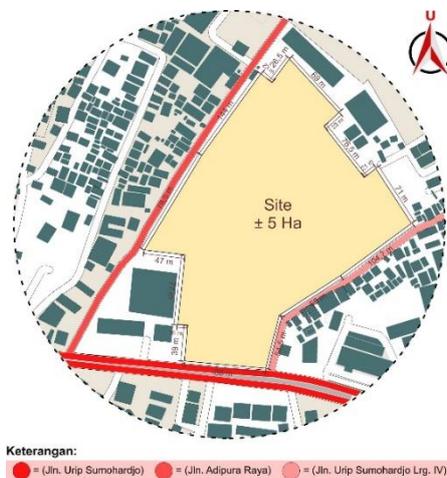
Pada penelitian ini dilakukan perancangan desain *urban cinemaspace* di Kota Makassar dengan menggunakan pendekatan arsitektur brutalisme.

A. Analisis Lokasi dan Kondisi Tapak

Site/tapak terpilih berada pada jalan arteri primer (Jln. Urip Sumohardjo) dengan lebar jalan 8 m dan memiliki jalan arteri sekunder (Jln. Adipura Raya) dengan lebar jalan 5 m. Tapak terpilih adalah lahan kosong dengan luas area sekitar (± 5 ha). Batasan tapak pada arah sebelah utara berbatasan dengan Kantor Lurah Karuwisi Utara, di sebelah barat berbatasan dengan pemukiman penduduk, arah timur bersebelahan dengan Primaya Hospital Makassar, dan di sebelah selatan yaitu PT. Perkebunan Nusantara XIV.



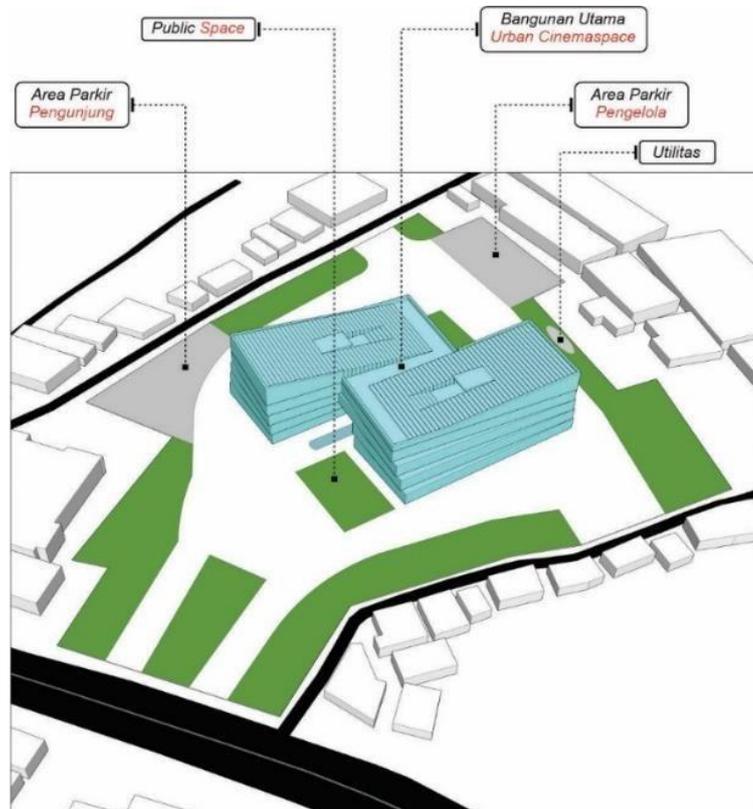
Gambar 1. Lokasi tapak perancangan



Gambar 2. Presentasi luasan tapak

B. Analisis Zonasi Tapak

Pertimbangan pembagian zoning dan penempatan ruang diatur berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap tapak kemudian di desain dengan kebutuhan ruang yang telah didapatkan dari hasil analisis kebutuhan ruang dan digabungkan berdasarkan sifat dan tingkat privasi ruang yang telah dianalisis sebelumnya.



Gambar 3. Zonasi tapak

C. Analisis Konsep Penerapan Arsitektur Brutalisme

Penerapan prinsip arsitektur brutalisme yaitu bangunan dengan menerapkan gaya arsitektur brutalisme yang menampilkan desain bangunan dengan bentuk geometri sederhana dan gigantis. Penerapan arsitektur brutalisme pada fasad bangunan ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Pendekatan arsitektur *healing environment*

D. Produk Desain

1. *Site plan*

Perancangan *site* menghasilkan *output* desain (Gambar 5) dengan perletakan area parkir yang dibuat berbeda di depan, serta pemberian vegetasi pada area lansekap taman sebagai tempat interaksi antara manusia dan alam juga berfungsi sebagai penyejuk.



Gambar 5. *Site plan*

2. Desain bangunan



Gambar 6. *View bangunan*

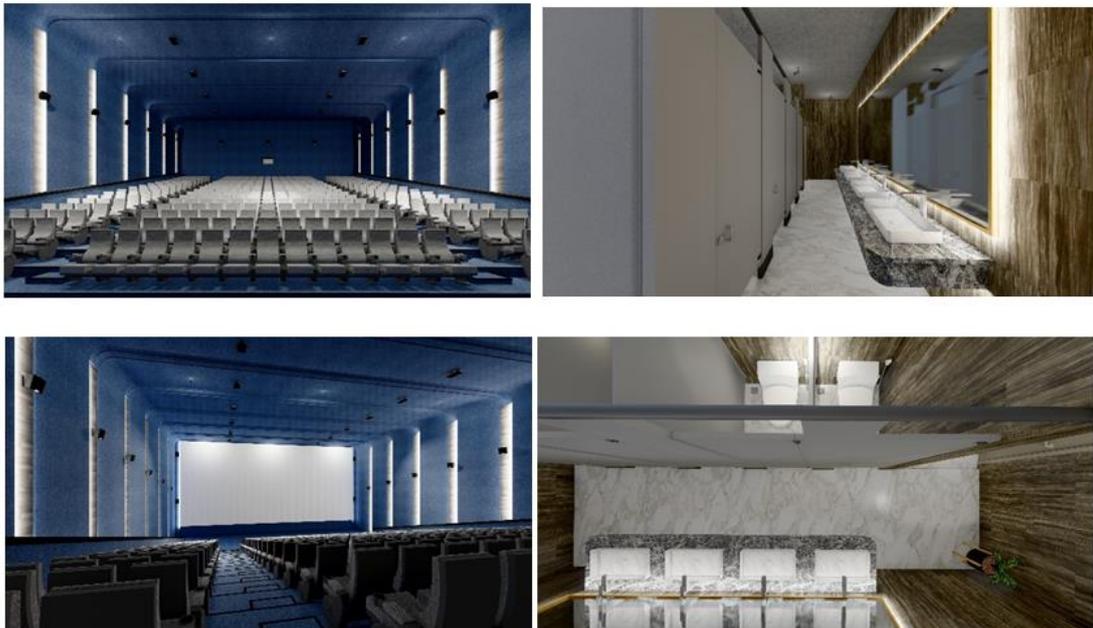
3. Perspektif 3D visual

Dari penjabaran yang telah dilakukan maka berikut hasil desain yang diterapkan dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Eksterior

Gambar 7. Desain eksterior bangunan *Urban Cinemaspace* di Kota Makassar

b. Interior

Gambar 8. Desain interior bangunan *Urban Cinemaspace* di Kota Makassar**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis dan desain yang dilakukan pada perancangan tata bangunan *Urban Cinemaspace* di Kota Makassar akan terdiri lebih dari satu massa yang memiliki kesan menyatu dengan sirkulasi *centralized*. Massa bangunan dan ruang ditempatkan berdasarkan analisis *zoning* dan hubungan antar ruang. Arsitektur brutalisme juga menerapkan metode yang “jujur” dan “nyata” pada setiap perancangannya. Bentuk

yang simbolis, fleksibel serta ruang yang fungsional membuat karya arsitektur brutalisme ini sangat tidak “mengada-ada” dalam proses perancangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Lidwina, A., & Yudhistira, A. W. (2019). Jumlah Gedung dan Layar Bioskop Indonesia (2018). <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/10/18/berapa-jumlahgedung-dan-layar-bioskop-di-indonesia>.
- Badan Pusat Statistik. (2018). BPS-Bekraf Lanjutkan Kerja Sama Penyusunan Data Statistik Ekonomi Kreatif. <https://www.bps.go.id/id/news/2018/10/15/234/bps-bekraf-lanjutkan-kerja-sama-penyusunan-data-statistik-ekonomi-kreatif.html>
- Herlinawati, D. (2020). *Persepsi Masyarakat Terhadap Perfilman Indonesia*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kaunang, D. (2022). Tomohon Sport Club “New Brutalism. *Jurnal Arsitektur DASENG*, 4(1), 16-31.
- Putri, I. P. (2017). Industri film Indonesia Sebagai bagian dari industri kreatif Indonesia. *Jurnal Ilmiah LISKI (Lingkar Studi Komunikasi)*, 3(1), 24-42. <https://doi.org/10.25124/liski.v3i1.805>
- Rustan, M. F. (2020). Pusat Pengembangan Industri Kreatif di Makassar. *Skripsi*. Makassar: Universitas Hasanuddin.