

# Fasilitas Fotografi dan Videografi di Surabaya

Nadia Tjokro Atmodjo dan Ir. Wanda Widigdo Canadarma, M. Si.  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 m22416141@john.petra.ac.id; wandaw@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Fotografi dan Videografi di Surabaya

## ABSTRAK

Peningkatan penggunaan *smartphone* dan sosial media secara tidak langsung membuat masyarakat ingin dan “butuh” menghasilkan foto dan video yang bagus. Apresiasi karya fotografi dan videografi masih rendah, terbukti dari kasus-kasus pengambilan karya tanpa ijin. Di Surabaya masih belum ada fasilitas yang mendukung pengembangan *skill* dan apresiasi karya fotografi maupun videografi.

Fasilitas Fotografi dan Videografi di Surabaya merupakan fasilitas yang mendukung pengembangan *skill* di bidang fotografi dan videografi dengan penyediaan fasilitas komersial dan juga pelatihan fotografi dan videografi, juga galeri fotografi dan videografi yang bertujuan untuk meningkatkan apresiasi masyarakat.

Pendekatan simbolik digunakan untuk merepresentasikan seni fotografi dan videografi. Konsep desain yang diambil adalah “*Dynamic to Static*” dimana *dynamic* adalah penggambaran seni videografi dan *static* adalah penggambaran seni fotografi. Diharapkan pengguna dapat meningkatkan *skill* dalam bidang fotografi dan videografi sekaligus dapat mengapresiasi karya dengan melihat proses dan hasil sebuah karya.

**Kata Kunci:** fotografi, videografi, statis, dinamis, simbolik

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Diperkirakan Indonesia akan mencapai puncak bonus demografi pada tahun 2030, dimana masyarakat usia produktif lebih banyak jumlahnya dibanding masyarakat usia non-produktif. Bila tidak memiliki *skill* yang baik, akan terjadi banyak pengangguran. Padahal bila dimanfaatkan dengan baik dapat menjadi kesempatan Indonesia untuk menjadi bangsa yang lebih besar (Yuswohady, 2017). Menurut Research & Market diperkirakan Pasar Fotografi Digital Global di 2026 akan meningkat sebesar 7,4% (selama masa perkiraan) karena tingginya minat dalam bidang fotografi dan juga keinginan yang tinggi untuk *smartphone*. Peningkatan penggunaan sosial media juga secara tidak langsung “memaksa” pengguna (terutama pebisnis *online*) untuk menghasilkan foto dan video yang menarik. Selain itu, di Indonesia masih kurang apresiasi terhadap karya-karya fotografi maupun videografi (Fitri, n.d.). Di Surabaya sendiri, sebagai kota kedua terbesar kedua di Indonesia masih belum memiliki fasilitas yang dapat mendukung pengembangan *skill* dan apresiasi di bidang fotografi dan videografi.

**1.2. Tujuan Perancangan**

1. Menyediakan wadah untuk para pecinta fotografi dan videografi belajar, menyalurkan kreatifitas, dan berdiskusi melalui fasilitas yang ada.
2. Mengembangkan *skill* supaya dapat bersaing dengan dunia.
3. Menyediakan wadah untuk aktualisasi diri dan apresiasi melalui pameran fotografi dan videografi.
4. Menyediakan wadah untuk berjual beli.

**1.3. Sasaran**

1. Masyarakat usia produktif
2. Masyarakat pecinta fotografi dan videografi
3. Masyarakat umum

**1.4. Rumusan Masalah**

Masalah utama dari proyek ini adalah bagaimana menciptakan bangunan yang menarik sehingga dapat meningkatkan apresiasi masyarakat juga menarik orang awam untuk belajar fotografi dan videografi dengan menunjukkan proses dan hasil sebuah karya.

**1.5. Pendekatan Desain**

Pendekatan simbolik sebagai representasi seni fotografi dan videografi sehingga dapat menarik perhatian masyarakat.

**2. PERANCANGAN TAPAK**

**2.1. Data dan Lokasi Tapak**

Tapak dipilih karena pertimbangan lokasinya yang berada di kalangan menengah keatas, dan juga strategis karena berada di dekat instansi-instansi pendidikan yang sesuai dengan sasaran dari perancangan(masyarakat usia produktif). Tapak juga berada dekat dengan Zhang Palace dan Pakuwon Imperial Ballroom yang merupakan ruangan yang biasa disewakan untuk acara-acara yang menggunakan jasa fotografi maupun videografi. Selain itu, lokasinya dekata dengan beberapa objek foto seperti lapangan golf maupun mall-mall besar yang berada di sekitar lokasi lahan. Berikut adalah data tapak :



Gambar 2.1. Lokasi tapak

Lokasi : Jalan Lontar  
 Kelurahan : Babatan  
 Kecamatan : Wiyung  
 Kota : Surabaya  
 Luas Lahan : ±11040m<sup>2</sup>  
 Tata Guna Lahan : Perdagangan dan Jasa  
 KDB : 60%  
 KLB : 180%  
 GSB : depan min. 6m, samping dan belakang min. 3m

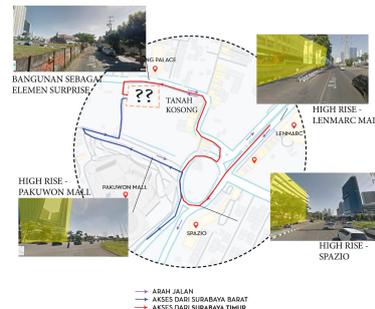
Adapun batas administratif tapak sebagai berikut :

Barat : Jalan Pakuwon  
 Timur : Tanah Kosong  
 Utara : Jalan Lontar  
 Selatan : Tanah Kosong

**2.2. Analisa Tapak**

**2.2.1. Akses tapak**

Apabila dari arah timur, pengunjung akan melewati bangunan *high rise* (Lenmarc Mall-Spazio-Pakuwon Mall), tanah kosong, lalu lokasi site. Apabila dari arah barat akan melewati *high rise* (Pakuwon Mall), tanah kosong, lalu lokasi site. Dari rute ini, bangunan dapat menjadi elemen *surprise* karena adanya *sequence*.



Gambar 2.2. Akses tapak

**2.2.2. Potensi view dari tapak**

View barat dari tapak saat sore hari(*sunset*) dapat dimanfaatkan sebagai elemen pendukung dalam fotografi dan videografi.



Gambar 2.3. View dari tapak

**2.2.3. Potensi view dari luar tapak**

Dari luar tapak yaitu dari *foodcourt* Pakuwon Mall dan Zhang Palace berpotensi untuk menarik pengunjung, karena ada interaksi

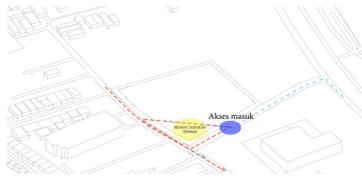
visual antara bangunan tersebut ke area site.



Gambar 2.4. View dari luar tapak

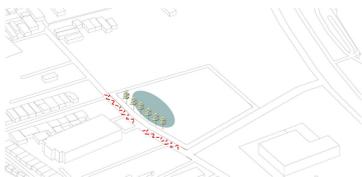
### 2.2.4. Respon Desain

Lokasi tapak yang terletak diantara 2 jalan yaitu Jalan Lontar dan Jalan Pakuwon, memungkinkan untuk mendapat perhatian dari kedua sisi jalan. Area *entrance* diletakkan pada Jalan Pakuwon karena lokasinya yang mudah untuk diakses dari 2 arah jalan, baik dari Jalan Lontar(mayoritas dari arah Timur) maupun dari Jalan Pakuwon(mayoritas dari arah Barat) sendiri.



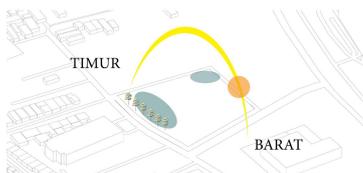
Gambar 2.5. Analisa akses *entrance*

Lalu lintas Jalan Lontar agak merambat pada sore hari yang berpotensi sebagai sumber kebisingan dan polusi. Penggunaan tumbuhan pada area yang dekat dengan jalan berfungsi sebagai pembatas visual antar jalan dan area bangunan.



Gambar 2.6 Analisa kebisingan

Area *outdoor* bawah diletakkan di area yang ternaungi saat terkena matahari barat di sore hari. Sedangkan area *outdoor* atas(*rooftop*) diletakkan menghadap barat memanfaatkan langit oranye waktu sunset.



Gambar 2.7. Analisa arah matahari

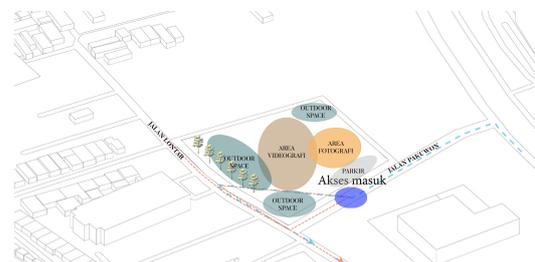
Bentuk bangunan mempertimbangkan lingkungannya Zhang Palace(kuning) dan Sampoerna Academy(kuning) memiliki bentuk yang

cenderung geometris dan tegak lurus jalan, sedangkan apartemen sebelah Pakuwon Mall memiliki bentuk yang geometris dengan orientasi yang agak miring(biru). Material bangunan mempertimbangkan material lingkungan sekitarnya, yaitu menggunakan material dinding beton, atap genteng (Zhang Palace dan Sampoerna Academy), penggunaan material kaca dan permainan elemen garis (Pakuwon Mall) sehingga walau eksistensi bangunan menonjol secara bersamaan tetap menyatu dengan bentuk dan material lingkungan sekitarnya.



Gambar 2.8. Analisa bangunan dan lingkungan

### 2.3. Zoning Tapak



Gambar 2.9. Analisa bangunan dan lingkungan

Tapak terbagi menjadi 4 bagian besar :

1. Area videografi
2. Area fotografi
3. *Outdoor space*
4. Area parkir

Area bangunan yang menghadap ke arah bidang tangkap terbaik adalah area yang lebih ingin ditonjolkan yaitu area videografi yang terkenal di masa sekarang. Area fotografi sebagai penggambaran seni fotografi yang merupakan awal videografi. Area ini dilewati sebelum pengunjung masuk ke area *entrance* bangunan.

## PERANCANGAN BANGUNAN

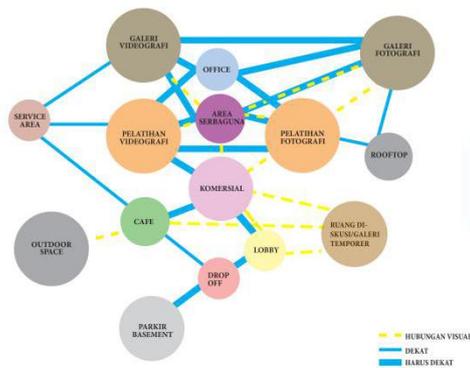
### 3.1. Programming Ruang

Program ruang pada fasilitas ini terdiri atas:

- Fasilitas penerima berupa *lobby* dan pusat informasi
- Fasilitas komersil, seperti toko perlengkapan kamera, toko laptop, jasa percetakan foto maupun *printing, cafe*, juga persewaan studio.
- Fasilitas pelatihan fotografi dan videografi,

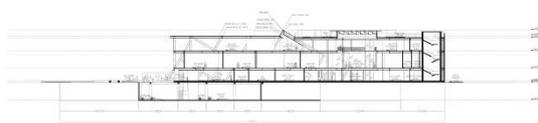
berupa ruang kelas, ruang serbaguna, ruang studio, ruang studio *green screen*, ruang *screening*, dan ruang *make up*(pendukung).

- Galeri fotografi dan videografi yang temporer.
- Area diskusi yang sekaligus merupakan area galeri temporer.
- Fasilitas pengelola berupa ruang staff, ruang direktur, ruang istirahat, ruang tamu, dan ruang informasi.
- Fasilitas servis

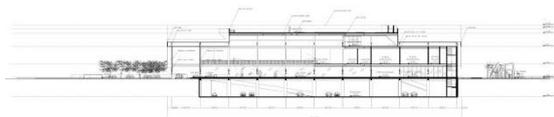


Gambar 3.1. Diagram hubungan antar ruang

Posisi ruang diatur berdasarkan hubungan fungsi antar ruang. Peletakkan fasilitas mempertimbangkan hubungan visual yang terjadi baik secara horizontal maupun vertikal, sehingga menarik pengunjung untuk naik maupun mengeksplor bangunan untuk melihat proses dan hasil dari sebuah karya. Diharapkan, pengunjung dapat sekaligus tertarik untuk ikut belajar dan mengembangkan diri.



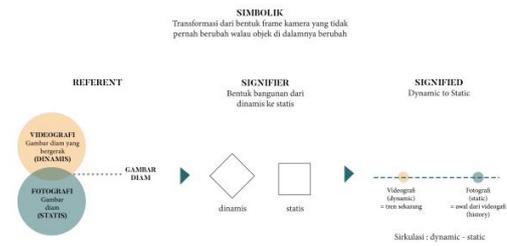
Gambar 3.2. Potongan A-A



Gambar 3.3. Potongan B-B

Pada bangunan, terdapat *void* yang menerus dari lantai 1(pada *lobby*) hingga 3 menjadi elemen yang menarik perhatian pengunjung untuk mengelilingi bangunan.(Gambar 3.3.)

### 3.2. Pendekatan dan Konsep Desain



Gambar 3.5. Konsep Simbolik

Pendekatan yang diambil adalah pendekatan simbolik untuk menyelesaikan masalah desain yaitu bagaimana menciptakan bangunan yang menarik sehingga dapat meningkatkan apresiasi masyarakat juga menarik orang awam untuk belajar fotografi dan videografi dengan menunjukkan proses dan hasil sebuah karya. Proses desain berawal dari mendefinisikan fotografi dan videografi. Fotografi adalah gambar diam(diartikan sebagai statis), sedangkan videografi adalah gambar bergerak(diartikan sebagai dinamis). Fotografi dan videografi memiliki kesamaan yaitu gambar diam. Lalu, *signifier* diambil dari bentuk *frame* kamera diambil karena bentuknya yang tidak pernah berubah walau objek didalamnya berubah (bentuk persegi) yang disesuaikan dengan bentuk dinamis dan statis. Setelah itu, *signified*(konsep) yang diambil adalah “*Dynamic to Static*” sebagai penggambaran bahwa videografi adalah seni yang lebih terkenal di masa sekarang, sedangkan fotografi adalah sejarah(awal) dari seni videografi. Penerapan konsep ini dapat dilihat dari pola sirkulasi, tampak, *zoning*, dan juga suasana di dalam ruang.

### 3.3. Penerapan Konsep Desain

Bentuk dapat dikatakan dinamis apabila memiliki salah satu ciri atau lebih yaitu bergerak, aktif, beberapa axis, bentuk tidak beraturan. Sedangkan bentuk dapat dikatakan statis apabila memiliki salah satu ciri atau lebih yaitu stabil, diam, tidak memiliki banyak pergerakan, dan satu axis yang dominan. Penerapan konsep “*Dynamic to Static*” pada bangunan sebagai berikut(Ching, 2007)

#### 1. Tampak dan *Zoning*

Pada tampak bangunan, area bertanda hijau merupakan area dinamis sedangkan area bertanda oranye adalah area statis. Lantai 1 adalah area komersial, lantai 2 adalah area pelatihan dan persewaan studio, dan lantai 3 merupakan area galeri fotografi dan videografi.



Gambar 3.6. Tampak Barat Laut

2. Siteplan

Zoning pada siteplan yang ditandai hijau adalah area dinamis, sedangkan pada area yang ditandai oranye adalah area statis.



Gambar 3.7. Siteplan

3. Sirkulasi

Sirkulasi dalam bangunan dimulai dari memasuki area diamis - statis - dinamis (lantai 2) - statis (lantai 2) - diamis (lantai 3) - statis (lantai 3) - statis (rooftop). Pengunjung diarahkan secara tidak langsung dengan tangga sirkulasi utama yang diletakkan di area statis.



Gambar 3.8. Pola sirkulasi

4. Suasana Ruang

Area dinamis memiliki suasana ruang yang berbeda dengan suasana statis. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut :

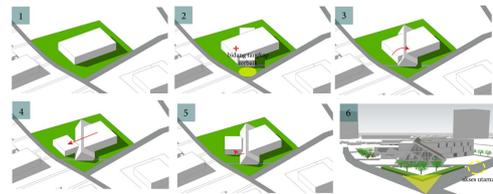
Tabel 3.1. Suasana Ruang

Lantai	Area dinamis	Area statis
1		
2		
3		

3.4. Transformasi Bentuk

Berikut adalah beberapa tahap transformasi bentuk :

1. Massa berbentuk persegi sebagai gambaran frame foto yang selalu berbentuk persegi. Lingkungan sekitar yang cenderung persegi juga menjadi pertimbangan bentuk dasar.
2. Penambahan massa persegi panjang yang mengarah pada area tangkap terbaik (diujung pertigaan sehingga kendaraan yang lewat secara tidak langsung melihat), sehingga eksistensi bangunan semakin menonjol.
3. Massa tambahan diputar sehingga bentuknya lebih dinamis. Massa dinamis juga sebagai *entrance*, sebagai penggambaran videografi yang lebih terkenal di masa sekarang.
4. Massa dipecah supaya tidak terlalu masif.
5. Massa diputar supaya area dinamis memiliki orientasi yang searah (ke bidang tangkap terbaik), sehingga area dinamis lebih menonjol.
6. Dari akses utama orang akan melihat area statis (fotografi) lalu masuk melalui area dinamis (videografi). Dari sudut jalan akan melihat area dinamis sebagai area yang lebih menonjol.



Gambar 3.4. Transformasi bentuk

3.5. Pendalaman Desain - karakter ruang

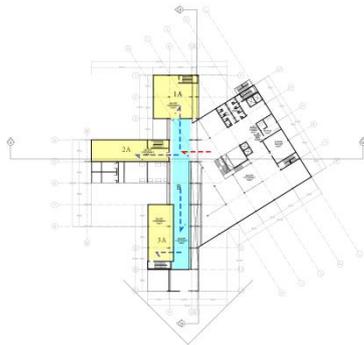
Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk menunjukkan ruang-ruang yang unik. Berikut adalah beberapa pendalaman karakter ruang yang diambil :

1. Galeri Videografi

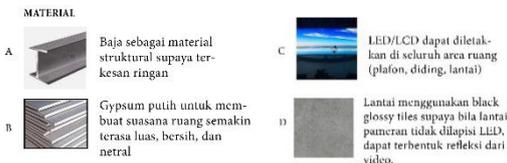
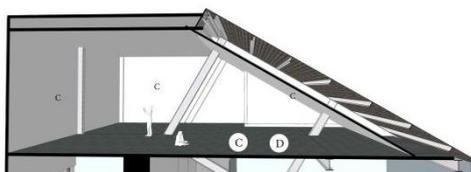
Karakter ruang yang ingin dicapai adalah dinamis, dimana pengguna merasakan perasaan ruang yang berbeda-beda. Selain itu, diharapkan ruangan pameran dapat fleksibel sesuai dengan kebutuhan pengguna ruang. Penerapan konsep ini terlihat pada dinding, kolom, plafon yang miring, dan juga pada skala ruang yang berbeda-beda.

Ruangan terbagi menjadi 4 area. Area bertanda biru merupakan area yang lebih berprioritas pada video tanpa audio atau menggunakan audio internal (headphones). Sedangkan area bertanda kuning merupakan area yang lebih memungkinkan penggunaan speaker karena areanya tertutup. Namun, pada area 3A menggunakan dinding yang dapat bergerak sehingga dapat bergabung dengan area bertanda

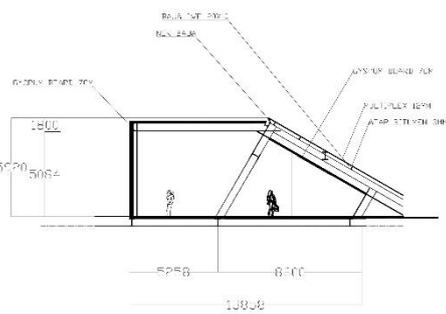
biru maupun beidiri sendiri, hal ini menambah fleksibilitas ruang bagi pengguna, terutama untuk penyelenggara pameran.



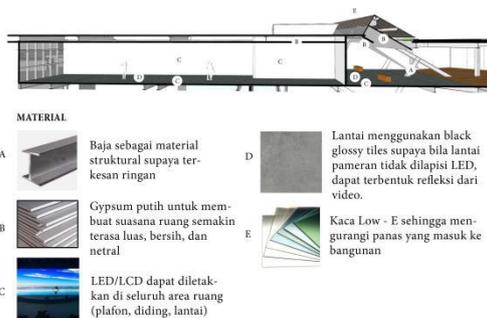
Gambar 3.9. Denah Galeri Videografi



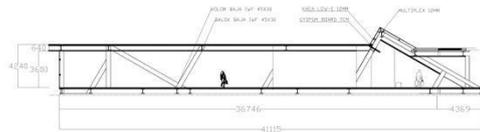
Gambar 3.10 Perspektif ruang 1A



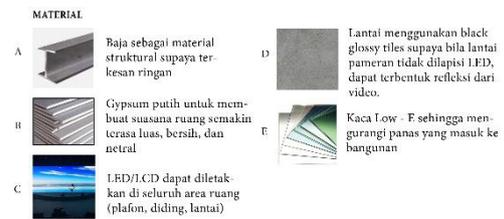
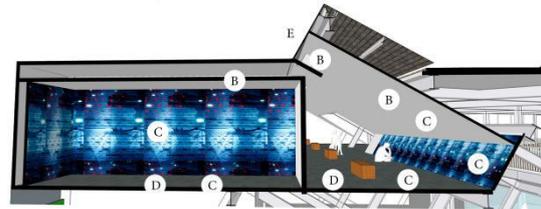
Gambar 3.11. Potongan ruang 1A



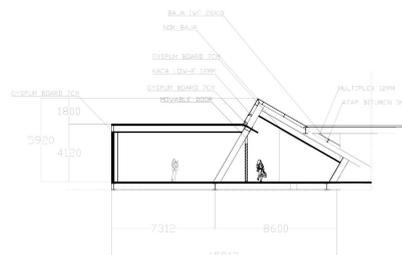
Gambar 3.12. Perspektif ruang 2A



Gambar 3.13. Potongan ruang 2A



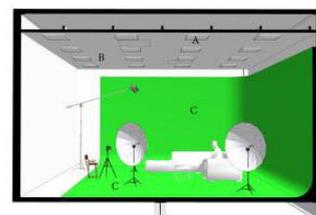
Gambar 3.14. Perspektif ruang 3A



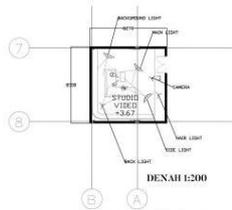
Gambar 3.15. Potongan ruang 3A

## 2. Ruang green screen

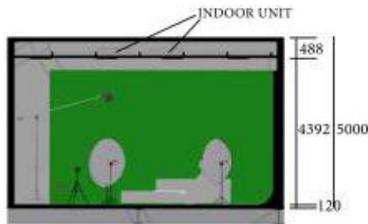
Karakter ruang yang ingin dicapai adalah ruang yang luas dan netral, sehingga memudahkan pengguna dengan berbagai variasi tema (*setting* ruang) dan juga jumlah orang. Ruang dengan ukuran 8mx8m dan tinggi ruang 4.39m dapat mengakomodasi pengambilan jarak jauh maupun dekat dengan berbagai jenis lensa.



Gambar 3.16. Perspektif ruang green screen

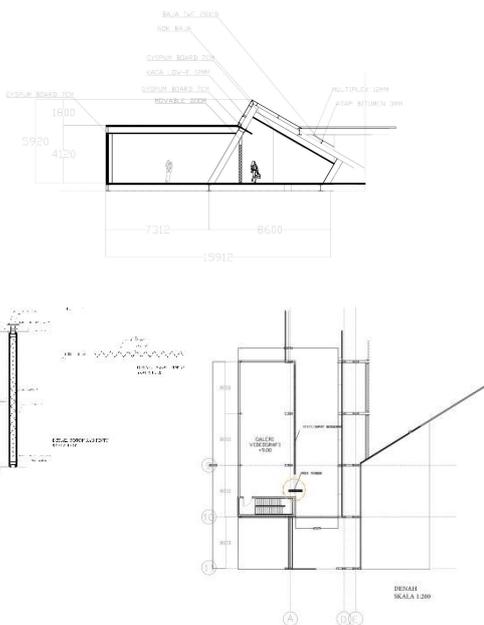


Gambar 3.17. Denah ruang green screen

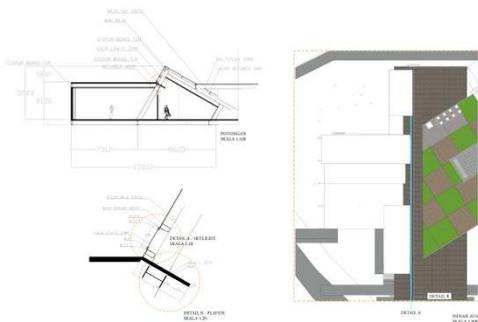


Gambar 3.18. Potongan ruang green screen

3.6. Detail arsitektur



Gambar 3.19. Denah, potongan, dan detail ruang 3A

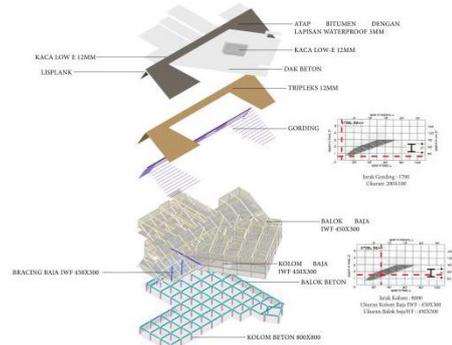


Gambar 3.20. Detail plafon galeri videografi

3.7. Sistem Struktur

Sistem struktur bangunan pada *basement* menggunakan struktur rangka beton dengan

modul 8mx8m, dengan ukuran kolom 800x800. Pada area bangunan menggunakan struktur rangka baja dengan modul 8mx8m, menggunakan baja dengan ukuran 450x300. Struktur menerus hingga ke basement.

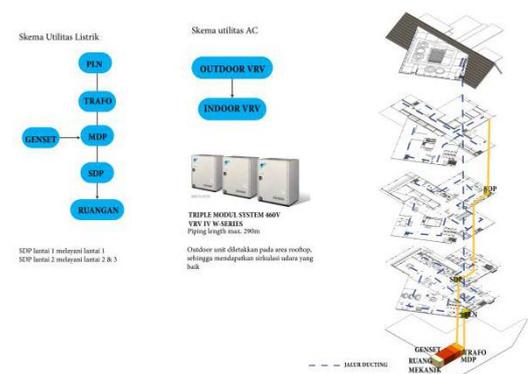


Gambar 3.21. Sistem Struktur

3.8. Sistem Utilitas

1. Sistem Listrik dan AC

Listrik dari PLN dialirkan ke trafo lalu didistribusikan melalui MDP ke SDP tiap lantai lalu ke ruangan-ruangan. SDP lantai 1 melayani lantai 1, sedangkan SDP lantai 2 melayani lantai 2 dan 3. MDP terhubung dengan ruang genset sehingga bila terjadi gangguan listrik, genset dapat memberikan daya listrik sementara.



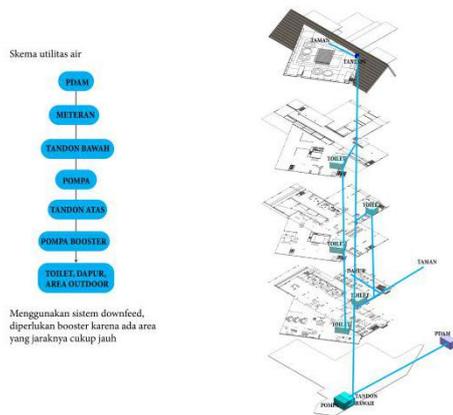
Gambar 3.22. Isometri sistem listrik dan AC

Sistem AC yang digunakan adalah VRV karena luasnya area yang harus dilayani (memerlukan lebih sedikit unit dibanding sistem lainnya). *Outdoor* unit diletakkan pada *rooftop* bangunan sehingga udara dapat bersirkulasi dengan baik. *Outdoor unit* disambungkan ke ruangan-ruangan di dalam bangunan.

2. Sistem Air Bersih

Sistem distribusi air bersih yang digunakan adalah sistem *downfeed*, dimana air dari PDAM disalurkan ke tandon bawah lalu dialirkan ke tandon atas dengan pompa.

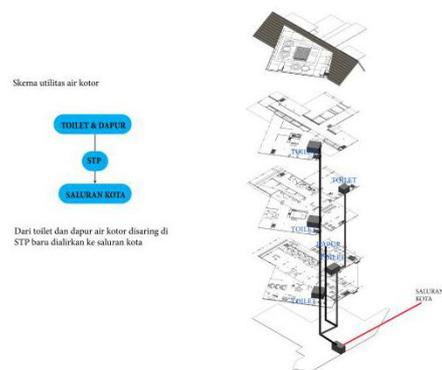
Setelah itu, di distribusikan dengan menggunakan gaya gravitasi dan pompa booster ke area WC, dapur, dan juga taman.



Gambar 3.23. Isometri sistem air bersih

### 3. Sistem Air Kotor dan Kotoran

Air kotor dan kotoran dari toilet dan dapur diolah di STP lalu baru dialirkan ke saluran kota.



Gambar 3.24. Isometri sistem air kotor dan kotoran

## 4. KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Fotografi dan Videografi di Surabaya diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan *skill* dalam bidang fotografi dan videografi serta meningkatkan apresiasi masyarakat yang masih kurang di bidang ini. Fasilitas ini diharapkan memudahkan masyarakat untuk menemukan orang-orang dengan ketertarikan yang sama, sehingga mempermudah dan mempercepat proses belajar fotografi maupun videografi dari berbagai media maupun secara langsung melalui diskusi dengan pecinta fotografi dan videografi. Galeri pada perancangan ini berperan sebagai media aktualisasi diri juga apresiasi masyarakat pada karya-karya fotografi dan videografi.

Diharapkan dengan adanya fasilitas ini, masyarakat dapat lebih mudah untuk tertarik memulai mempelajari *skill* baru yang nantinya akan sangat diperlukan untuk menambah nilai diri di masa mendatang. Sekaligus, meningkatkan apresiasi masyarakat dengan membuat pengguna untuk mengetahui proses dan hasil dari sebuah karya.

## DAFTAR PUSTAKA

Data Tata Guna Lahan Kota Surabaya 2019. Retrieved 21 Desember 2019, from <http://petaperuntukan.surabaya.go.id/cktr-map/>

Ching, D. K. (2007). *Architecture : form, space, order (3rd ed.)*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.

Fitri, Maureen. *Q&A: BENNY DAN DSLR CINEMATOGRAPHY INDONESIA, MENYEBARKAN KARYA DENGAN BERBAGAI CARA*. Retrieved 1 Maret 2020, from <https://www.ziliun.com/articlesqa-benny-dan-dslr-cinematography-indonesia-menyebarkan-karya-dengan-berbagai-cara/>

Neufert, Ernst (1991). *Data Arsitek Edisi ke-33*. Jakarta : Erlangga.

Research and Markets. (2019). *Global Digital Photography Market Report 2019: Market Accounted for \$79.12 Billion in 2017 and is Expected to Reach \$149.98 Billion by 2026*. Retrieved 20 Desember 2019, from <https://www.prnewswire.com/news-releases/global-digital-photography-market-report-2019-market-accounted-for-79-12-billion-in-2017-and-is-expected-to-reach-149-98-billion-by-2026--300884766.html>

Yuswihady. (2017, November 5). *Puncak Bonus Demografi 2030, Indonesia Harus Siapkan Manusia Hebat*. Retrieved 1 Maret 2020, from <https://economy.okezone.com/read/2017/11/05/320/1808672/puncak-bonus-demografi-2030-indonesia-harus-siapkan-manusia-hebat>