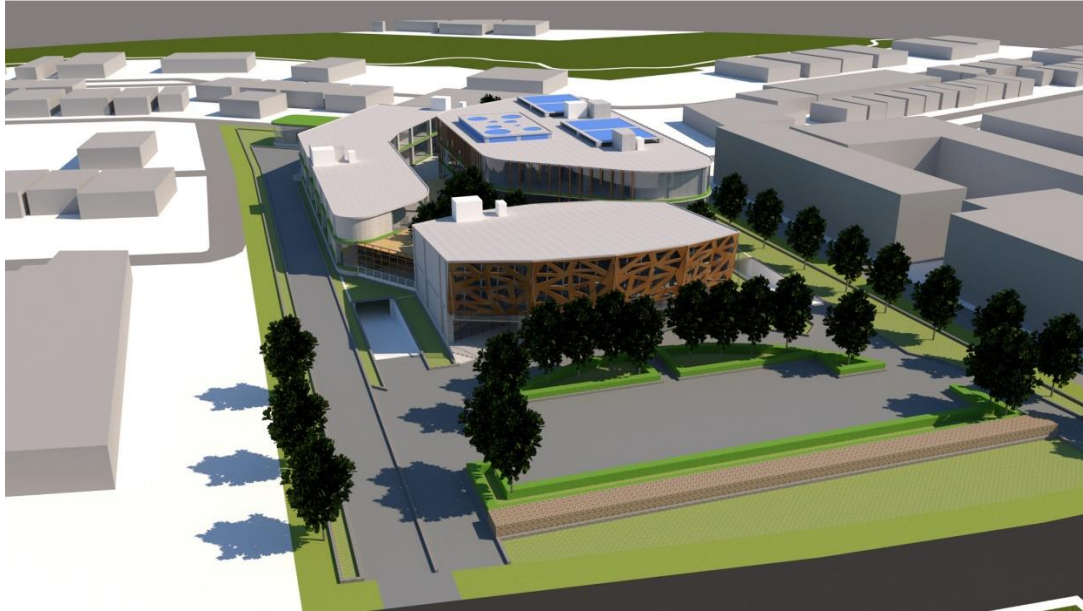


Fasilitas Pelatihan Seni Videografi, Surabaya

Prianto Welly Ho dan Andhi Wijaya
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 Horyan308@gmail.com; andiwi@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif eksterior bangunan Fasilitas Pelatihan Seni Videografi di Surabaya.

ABSTRAK

Video merupakan salah satu karya sebuah seni. Video sendiri dapat memberikan dampak yang cukup signifikan bagi perkembangan pola pikir masyarakat sekitarnya. Peminat seni videografi juga cukup relatif banyak pada zaman ini. Mulai anak-anak remaja hingga para pemuda-pemudi.

Dikarenakan banyak peminat seni videografi, mereka jarang menemukan tempat yang tepat untuk mereka belajar, mengembangkan kemampuan mereka, serta mencari komunitas yang juga bergerak dibidang videografi dan pada akhirnya berujung di *café-café* yang kurang nyaman bagi mereka untuk belajar.

Oleh karena itu, diusulkan perancangan arsitektur Fasilitas Pelatihan Seni Videografi di Surabaya, sebagai sebuah desain baru, yang mawadahi kebutuhan, membentuk sebuah komunitas, dan sarana bagi masyarakat yang ingin belajar. Hal ini dilakukan dengan menerapkan konsep desain yang memperkenalkan proses pembuatan sebuah video.

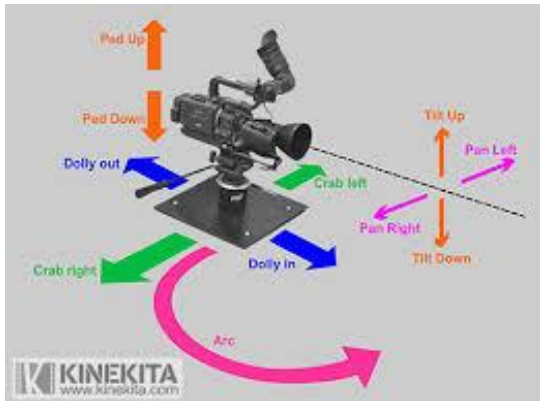
KATA KUNCI: : ARSITEKTUR, VIDEO, SENI, VIDEOGRAFI, FASILITAS PELATIHAN

PENDAHULUAN

Latar Belakang

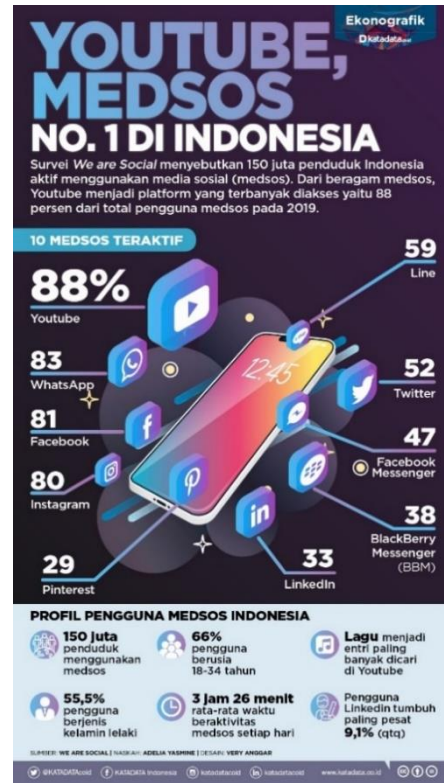
Videografi mengacu pada proses pengambilan gambar bergerak di media elektronik (contoh : Rekaman video, langsung ke perekaman disk, atau penyimpanan *solid state*) dan bahkan *streaming media*. Istilah ini mencakup metode produksi video dan pasca produksi. Ini dapat dianggap setara dengan video sinematografi (gambar bergerak direkam pada stok film). Munculnya rekaman video digital pada akhir abad ke-20 mengaburkan perbedaan antara videografi dan sinematografi, karena dalam kedua metode mekanisme intermiten menjadi sama. Saat ini, setiap karya video di luar produksi film komersial dapat disebut videografi. Videografer adalah orang yang bekerja di bidang videografi ataupun produksi video. Siaran berita sangat bergantung pada siaran langsung televisi di mana videografer

terlibat dalam pengumpulan berita elektronik (ENG) dari berita lokal.



Gambar 1.1. Pergerakan Camcorder (<https://tumpi.id/gerakan-kamera/>)

Pada zaman sekarang karya videografi cukup berpengaruh besar dalam perkembangan kehidupan. Platform youtube merupakan platform media video yang cukup sering bahkan peringkat 1 yang dikunjungi oleh pengguna smartphone pada zaman sekarang. Media videografi ini cukup berdampak bagi kehidupan manusia. Mereka dapat belajar bagaimana untuk memasak, membuat sebuah produk yang bernilai, bisa juga untuk mendengarkan lagu, maupun kegiatan lainnya. Juga media videografi bisa dapat dikategorikan sebagai pekerjaan dikarenakan lewat menciptakan karya videografi ini dan berhasil untuk mempublikasikannya lewat media sosial youtube, para pencipta karya video ini (Content Creator) dapat menghasilkan uang bahkan tawaran sponsor.



Gambar 1.2. Data Infografik Sosial Media (<https://katadata.co.id/infografik/2019/03/06/youtube-medsos-no-1-di-indonesia/>)

Di kota Surabaya juga terdapat cukup banyak komunitas-komunitas seni videografi yang mereka sendiri cukup kesulitan untuk belajar dan juga memprakteknya secara langsung mengenai seni videografi itu sendiri. Ada pula beberapa komunitas, mahasiswa, dan siswa seperti dua tiga project, *lumago pictures*, dan lainnya yang juga mengalami hal yang sama. Mereka juga membutuhkan suatu tempat yang tepat dan layak untuk mendukung kinerja dalam menyelesaikan suatu pekerjaan, berdiskusi, maupun tugas-tugas perkuliahan yang sedang mereka jalani. Keterbatasan ruang maupun tempat bagi mereka untuk mengerjakan pekerjaannya membuat mereka sedikit kebingungan untuk mencari tempat yang tepat untuk berdiskusi maupun mengerjakan pekerjaan mereka.



Gambar 1.3. Komunitas Film Dua Tiga Project (<https://www.instagram.com/duatigaproject/>)



Gambar 1.4. Komunitas Film Lumago Pictures beserta Karyanya (<https://www.instagram.com/lumagopictures/>)

Akhirnya, mereka terpaksa berhenti di restoran maupun café terdekat untuk mengerjakan pekerjaan mereka sambil beradaptasi dengan situasi tempat tersebut yang sebenarnya dapat mengganggu konsentrasi mereka. Dan juga kurangnya fasilitas yang mendukung para pemuda-pemudi ini dalam proses pembuatan sebuah konten yang dapat berdampak bagi masyarakat lewat media sosial.

Rumusan Masalah

- Bagaimana cara untuk menampung potensi anak-anak muda yang berbakat dibidang seni videografi ?
- Bagaimana untuk merancang sebuah bangunan/fasilitas pelatihan seni

videografi yang menarik dan memiliki system yang terintegrasi.

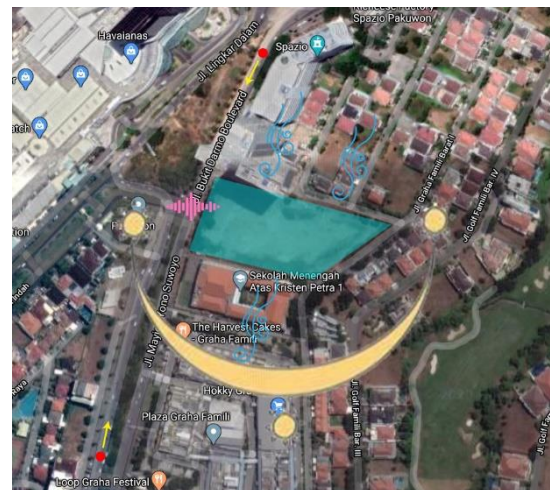
Tujuan Perancangan

- Ingin menciptakan sebuah fasilitas pelatihan seni videografi yang memiliki sistem produksi video yang berintergrasi.
- Ingin menciptakan sebuah tempat yang dapat menampung maupun mengembangkan potensi anak muda di Surabaya.

Sasaran Perancangan

- Kaum anak muda yang dari kisaran umur 12 – 30 tahun yang memiliki minta di bidang videografi.
- Seluruh masyarakat maupun komunitas yang tertarik untuk belajar seni videografi

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.5. Lokasi Tapak (<https://www.google.com/maps/>)

Pada gambar diatas menunjukkan lokasi tapak yang terletak di Jln. Mayjen Yono Suwoyo, Surabaya. Tapak memiliki luas lahan 13.000 denga tata guna lahan yaitu fasilitas umum (Komersial). Tapak ini memiliki GSB depan 4 meter, GSB samping dan belakang 3 meter, KDB 50%, KDH 10%, KLB 4,8.

Realisasi Peraturan Lahan

Luas lahan = **13.000 m²**

KDB = 50% X 13.000

= **6.500 m²**

Luasan bangunan : **5989 m²**

Total luas lantai = 12.475 m²

Peraturan KLB = **4,8**

KLB terpakai = **0,95**

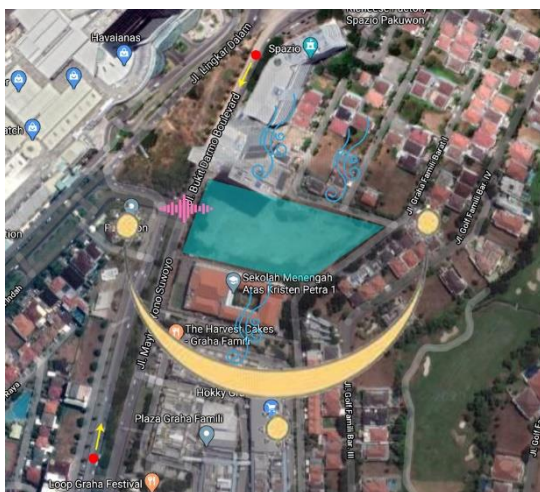
DESAIN BANGUNAN

Program Ruang

Pada bangunan ini terdapat beberapa fasilitas, yaitu:

- Fasilitas Komersial : Retail Store, Multifunctional Hall.
- Fasilitas Pre-Produksi : Co-Working Space, Collaborative Lab, Ruang Script Conference.
- Fasilitas Produksi : Studio Serbaguna, Studio Tematik, Studio Green Screen.
- Fasilitas Post-Produksi : Studio, Editing, Studio Cinema Screening, Ruang Desain Audio, Ruang Rendering.
- Fasilitas Kuliner : Lounge, Kantin.

Analisa Tapak



Gambar 2.1. Analisa Tapak

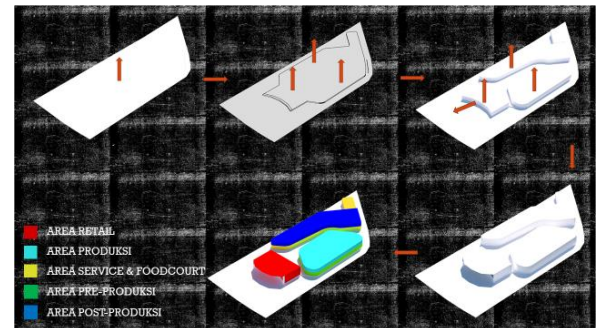
(<https://www.google.com/maps/>)

Penataan pada massa bangunan dan orientasi sendiri menghadap ke bagian barat dikarenakan potensi tampak bangunan berada di depan jalan utama.

Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan sistem. Pendekatan sistem diterapkan pada massa utama dalam pembagian proses tahapan pembuatan sebuah video ke masing-masing setiap lantai.

Transformasi Bentuk



Gambar 2.2. Transformasi Bentuk

1. Menerapkan zoning site untuk merespon masalah site
2. Mengambil siluet bentuk kamera dan membagi menjadi 3 area sesuai zoning site
3. Memulai menata ketinggian bangunan dan menerapkan zoning bangunan secara vertical
4. Mengekspansi zoning bangunan secara vertical

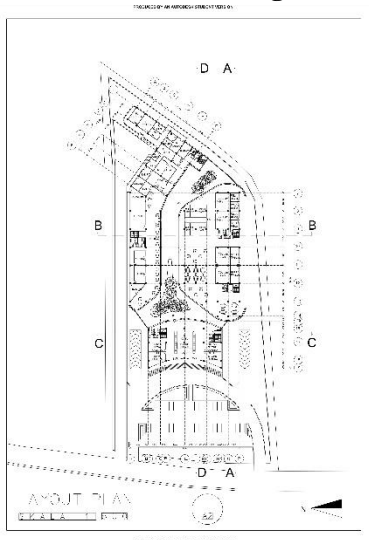


Gambar 2.3. Perspektif Bird-eye View

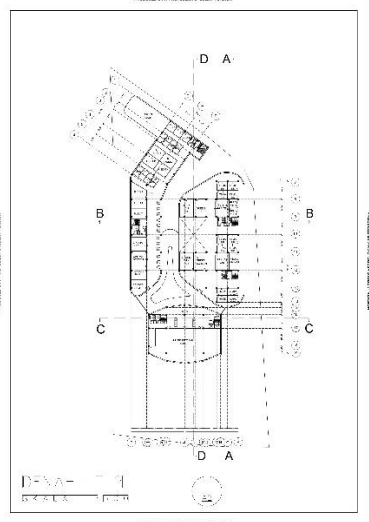


Gambar 2.4. Site Plan

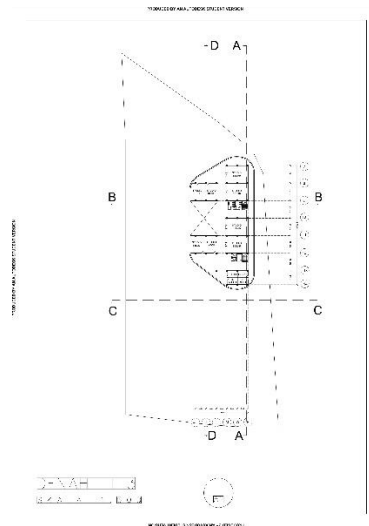
Layout Plan dan Denah Bangunan



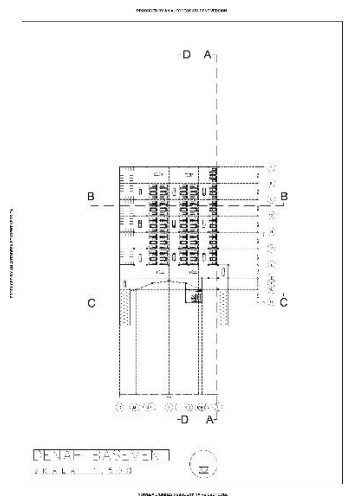
Gambar 2.5. Layout Plan



Gambar 2.6. Denah Lantai 2



Gambar 2.7. Denah Lantai 3



Gambar 2.8. Denah Basement

Tampak Bangunan



Gambar 2.9. Tampak Tapak Utara



Gambar 2.10. Tampak Tapak Selatan

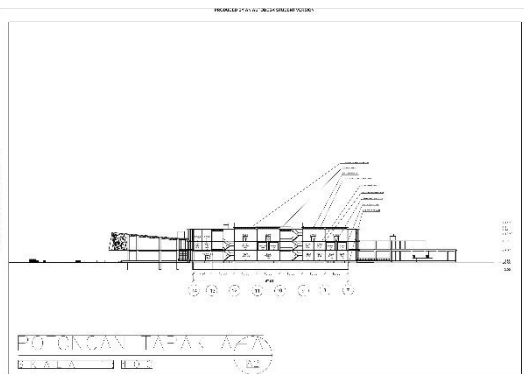


Gambar 2.11. Tampak Utara Massa Studio

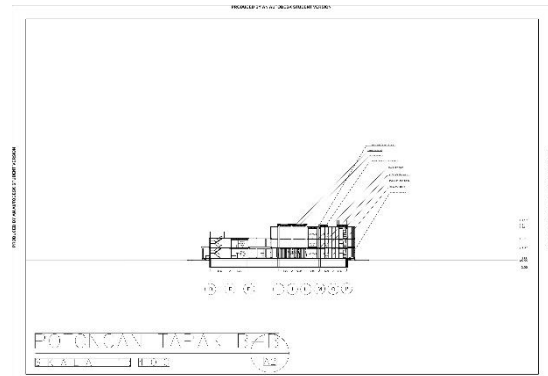


Gambar 2.12. Tampak Selatan Massa Studio

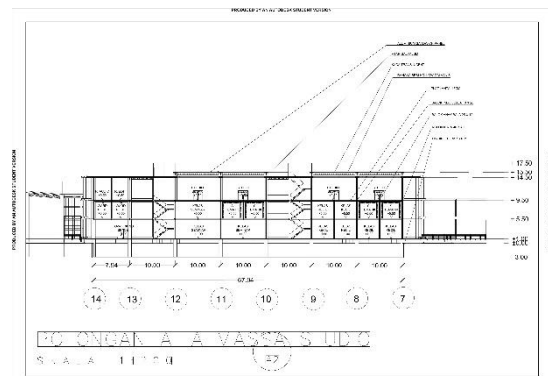
Potongan Bangunan



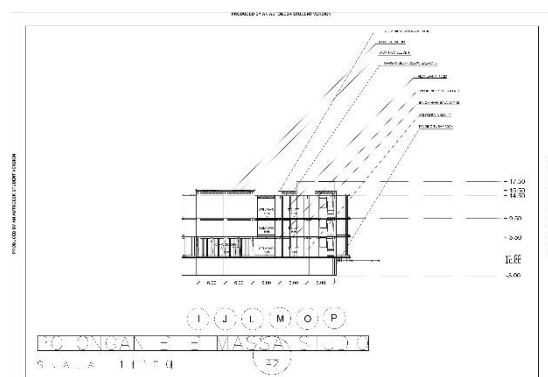
Gambar 2.13. Potongan Tapak A-A



Gambar 2.14. Potongan Tapak B-B

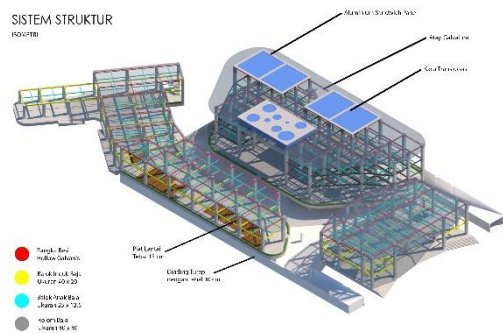


Gambar 2.15. Potongan A-A Massa Studio



Gambar 2.16. Potongan B-B Massa Studio

Sistem Struktur

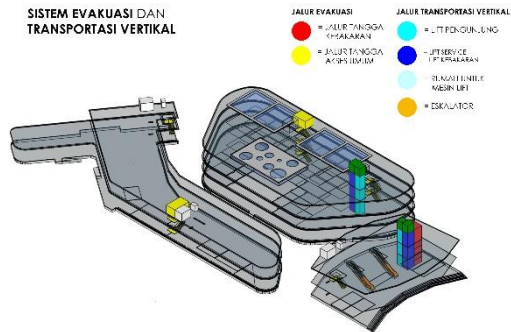


Gambar 2.17. Isometri Struktur

Sistem struktur pada bangunan ini menggunakan struktur baja dengan penutup atap galvalum.

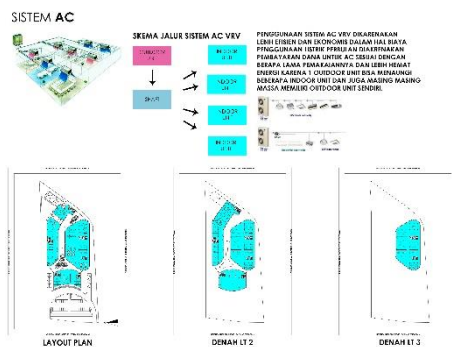
Sistem Utilitas

Sistem Evakuasi & Transportasi Vertikal



Gambar 2.18. Sistem Evakuasi dan Transportasi vertical

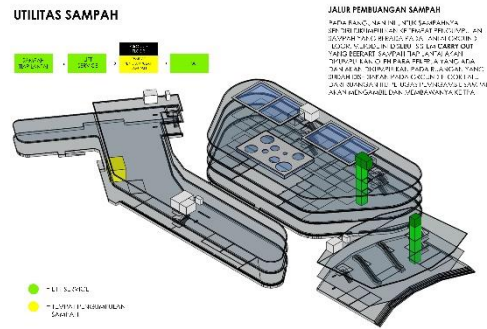
Sistem AC



Gambar 2.19. Sistem AC

Penggunaan AC VRV dikarenakan lebih efisien dan ekonomis dalam hal biaya disesuaikan pemakaian per bulan.

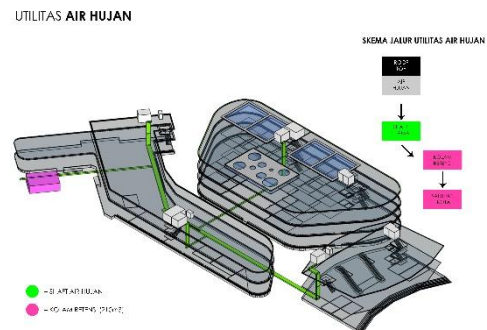
Utilitas Sampah



Gambar 2.20. Utilitas Sampah

Penggunaan sistem carry out pada bangunan ini sampah akan di kumpulkan pada ruang sampah lalu akan di angkut oleh petugas.

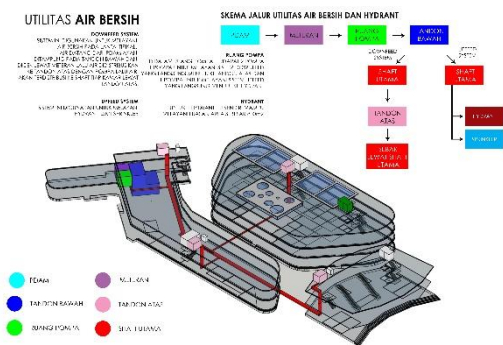
Utilitas Air Hujan



Gambar 2.21. Utilitas Air Hujan

Air hujan > pipa > Kolam Retensi > saluran kota.

Utilitas Air Bersih

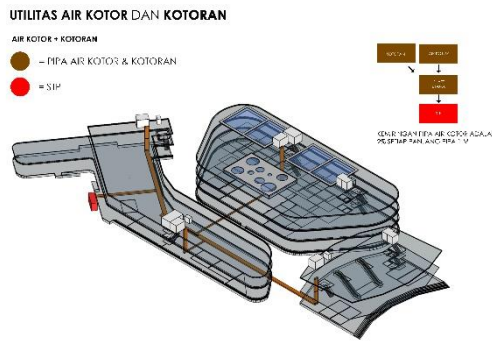


Gambar 2.22. Utilitas Air Bersih

PDAM > R. Pompa > Meteran > Tandon bawah.

Memakai 2 sistem : Sistem Upfeed digunakan untuk menyalurkan air menuju ke Hydrant dan juga sprinkler; Sistem Downfeed digunakan untuk menyalurkan air menuju ke seluruh bangunan.

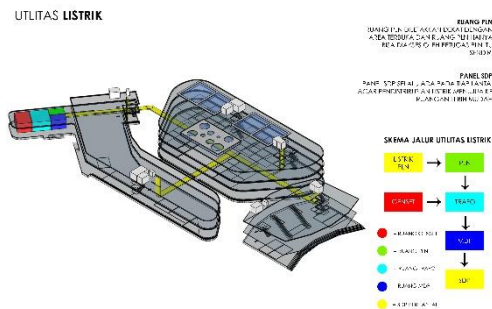
Utilitas Air Kotor & Kotoran



Gambar 2.23. Utilitas Air Kotor dan Kotoran

Air kotor & kotoran > pipa > STP

Utilitas Listrik



Gambar 2.24. Utilitas Listrik

Listrik > R. PLN > Trafo > MDP > SDP

Penggunaan genset hanya untuuk mensuplai listrik pada saat keadaan pemadaman listrik yang akan langsung disalurkan menuju MDP.

KESIMPULAN

Fasilitas Pelatihan Seni Videografi di Surabaya adalah sebuah tempat untuk membantu teman-teman yang memiliki bakat maupun teman-teman yang ingin belajar seni dibidang videografi. Adanya usulan desain ini diharapkan dapat menjadi sebuah instansi

pendidikan formal yang berkurikulum sepenuhnya belajar mengenai seni videografi pertama di Surabaya. Angka peminatnyapun meningkat setiap tahunnya, dan perlu dikembangkan agar peminatnya dapat berkembang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Youtube, Medsos No. 1 di Indonesia. (2019, March 06). Retrieved July 07, 2020, from <https://katadata.co.id/infografik/2019/03/06/youtube-medsos-no-1-di-indonesia>.

Film. (2020, May 06). Retrieved July 07, 2020, from <https://id.wikipedia.org/wiki/Film>.

Ilham, M. (2020, March 28). Pengertian Video - Jenis-Jenis dan Fungsi Video (Lengkap). Retrieved July 07, 2020, from <https://materibelajar.co.id/pengertian-video/>.

Raleigh Studios. (n.d.). Retrieved July 07, 2020, from <https://raleighenterprises.com/companies/raleigh-studios/>.

Universitas Multimedia Nusantara. (2020, March 15). Retrieved July 07, 2020, from https://id.wikipedia.org/wiki/Universitas_Multimedia_Nusantara.

Neufert, 1936. *Architects' Data Third Edition*. Oxford : Oxford Brookes University.

Quentin, 2002. *The Architects' Handbook*. Malden : Blackwell Science, Inc.

Ching, F. D. (1979). *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan* (terjemahan edisi ketiga). Jakarta: Erlangga.