

Fasilitas Studio Film Independen Berbasis Komunitas di Surabaya

Michael Yohanes dan Ir. Samuel Hartono, M. Sc.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
b12170092@john.petra.ac.id ; samhart@petra.ac.id



ABSTRAK

Perancangan Fasilitas Studio Film Independen Berbasis Komunitas di Surabaya ini dilatar belakangi oleh ketidakterediaan fasilitas yang berbanding terbalik dengan tingkat penggiat bidang perfilman independen yang kian meningkat setiap tahunnya secara drastic. Permasalahan utama dari desain ini adalah bagaimana penonton dan komunitas dapat mengalami pengalaman baru dan tercapai kenyamanan audio visual dalam mengkonsumsi film. Pendekatan yang digunakan yaitu sistem karena kebutuhan aktivitas komunitas yang membutuhkan organisasi serta fleksibilitas ruang yang tertata agar memudahkan pengguna. Berkaitan dengan audio visual maka pendalaman yang digunakan yaitu akustika agar tercapainya kenyamanan dalam menikmati film secara utuh.

Kata Kunci: studio, film, independen, akustika.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film sebagai salah satu cabang industri yang memiliki angka peminat yang tinggi seiring dengan bukti meningkatnya angka penonton film di Indonesia meningkat drastis dalam satu dekade terakhir. Tahun 2010, 15 besar film Indonesia hanya menyedot kurang lebih 6,5 juta penonton. Tahun 2019, Jumlah penonton naik menjadi lima kali lipat. (Aditya Jaya, 2020). Dengan banyaknya peminat yang semakin meningkat hingga kini, pertumbuhan jumlah layar bioskop di Indonesia juga naik lebih dari dua kali lipat. Dari sebanyak 800 layar di tahun 2014, sekarang jumlahnya sudah di atas 2.000 layar. (Ricky Pesik, 2019). Menurutnya jumlah layar bioskop di Indonesia masih kurang jika dibandingkan dengan jumlah penduduk. Jika dibandingkan dengan negara lain seperti Korea Selatan, jumlah layar bioskop yang mencapai 5.000 layar dengan jumlah penduduk 60 juta dan Tiongkok dengan jumlah penduduk hampir 2 milyar dan memiliki layar bioskop 80.000. Terkait dengan hal itu, pihaknya menargetkan penguatan pada ekosistem industri seiring

dengan fungsi dari BEKRAF, salah satunya riset dan edukasi perfilman. (Antara, 2020).

Dalam pengerucutan industri hiburan khususnya film, terklasifikasi atas film layar lebar, dan film independen. Upaya untuk memasuki layar lebar khususnya bioskop sendiri tidaklah mudah, terlebih bagi sineas film independen dikarenakan banyak faktor dan regulasi yang harus dipenuhi untuk melewati seleksi hingga ke layar bioskop. Padahal jika dilihat dari peminat film indie hingga sampai saat ini terkhususnya di Surabaya memiliki banyak komunitas dan sineas muda yang tidak memiliki wadah dan muara untuk menyajikan serta menikmati sebuah karya itu sehingga sulitnya akses pada sektor ini menghambat mereka untuk berkembang. Film sendiri memiliki banyak fungsi dan manfaat kepada banyak individu dilihat dari kemudahan dalam menyalurkan informasi atau pesan yang ingin disampaikan. Di Indonesia masih sangat minim dan masih mengandalkan pemerintah, melainkan harus ada Lembaga Pendidikan formal maupun non-formal untuk memberikan dan membuka peluang bagi mereka yang memiliki bakat dan minat yang besar dalam industri layar lebar. (Joko Anwar, 2020).



Gambar 1.1 Data Peningkatan Penonton Bioskop

(Sumber : databoks.katadata.co.id)

Maka dari itu dengan adanya fasilitas Bioskop Indie di Surabaya guna memantik dan mengembangkan ekosistem perfilman yang saling menguntungkan antara penikmat dan pelaku industri tersebut. Melainkan wadah saja, diadakannya fasilitas ini menjadi peran dalam pendidikan dan pengembangan kemampuan masyarakat lokal untuk kemajuan perfilman Indonesia melalui komunitas-komunitas yang

ada dan menjadi tambahan literasi untuk masyarakat awam.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah Utama dalam desain yaitu bagaimana merancang fasilitas menonton dan produksi film untuk komunitas dan masyarakat umum dengan kenyamanan yang layak dan sesuai dengan standar.

1.3 Tujuan Perancangan

Mengakomodasi kebutuhan bagi komunitas dan penggiat film yang masih belum memiliki wadah untuk penyaluran karya dan tempat kolaborasi dengan standar yang layak. Serta menambah peluang untuk pengembangan potensi dari sumberdaya yang ada untuk mendukung sektor industri kreatif di Indonesia. Menambah salah satu peran instrument pendidikan dalam industri film independen yang bersifat bebas, terbuka, informal, serta eksperimental sehingga muda diterima oleh masyarakat dalam penyampaian. Serta meningkatkan minat masyarakat terhadap film karya anak bangsa.

1.4 Data dan Lokasi Tapak

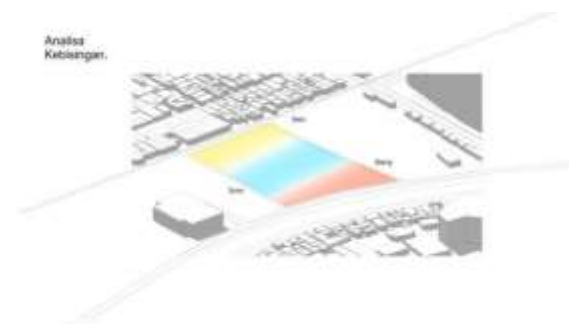


Gambar 1. 2. Lokasi tapak

Tapak terletak di tengah kota, dengan akses yang mudah dengan ruas jalan yang lebar dan merupakan jalan utama penghubung antara Jl. Sulawesi dan Jl. Bung Tomo. Memiliki kawasan yang dekat dengan fasilitas hotel, mall, dan hiburan lainnya yang dapat mendukung fungsi utama bangunan. Serta peruntukan tapak yang sesuai sebagai lahan bisnis dan jasa. Memiliki aliran sungai pada sisi depan tapak.

Data Tapak Peruntukan	: Perdagangan dan Jasa
Luas lahan	: 9.316,32 m ²
Garis sepadan pagar	: 3 meter
Garis sepadan bangunan	: 3 meter
Koefisien dasar bangunan	: 60%
Koefisien dasar hijau	: 10%
Koefisien luas bangunan	: 1,8 poin
Tinggi Bangunan	: 15 meter
Sumber: (Cmap, n.d.)	

2.3 Analisa dan Respon Tapak



Gambar 2. 2. Analisa tapak

Sekitar site merupakan lahan terbuka hijau sehingga kebisingan cenderung dari area depan dan belakang site yaitu dari rel kereta api dan jalan Ngagel. Karena fungsi utama bangunan digunakan untuk menikmati film sehingga berimbas kepada audio dan visual maka peletakkan massa cenderung menyesuaikan dengan tingkat kebisingan site.

2. PERANCANGAN

2.1 Konsep Perancangan

Perancangan ini menggunakan konsep dimana alur dalam film dan alur ketika datang ke bioskop diintegrasikan menjadi lima poin dimana setiapnya memiliki karakter ruang yang berbeda-beda. Dengan hal tersebut pengunjung akan mengalami lonjakan emosi dan interpretasi yang berbeda-beda.

2.2 Program dan Luasan

Room Name	Area (m ²)
Studio Produksi	1.200
Studio Sinema	1.800
Studio Pengambilan Gambar	1.500
Studio Editing	1.000
Studio Sound Mixing	800
Studio Post Production	232
Total Luas Program	6532 m²

Gambar2.1. Tabel Program dan Luas Fasilitas



Gambar 2. 3. Site Plan

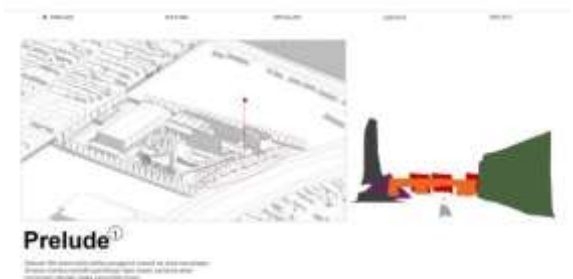
Bangunan perancangan terdiri dari beberapa fasilitas yaitu:

- Fasilitas Sinema yang terdiri dari studio bioskop, kantor pengelola, ruang tunggu, dan toilet
- Fasilitas Studio Produksi yang berisikan area produksi, kantor pengelola studio, toilet, gudang properti, ruang wardrobe, toilet.
- Fasilitas Pendukung yang terdiri dari toko, cafe, dan ruang tunggu..
- Fasilitas Utilitas yang terdiri dari ruang STP, ruang genset, ruang MDP, ruang pompa, ruang PLN, dan ruang trafo.

Peletakkan massa bioskop *indoor* maupun *outdoor* ditempatkan di area yang cenderung sepi dari kebisingan agar kenyamanan dapat tercapai dengan optimal.

2.4 Pendekatan Perancangan

Pendekatan sistem diterapkan dalam rancangan ini karena kebutuhan fungsi yang mengharuskan kemudahan dalam navigasi arah dan fleksibilitas ruang, sehingga penataan massa ditata sesuai dengan lima poin konsep rancangan.



Gambar 2. 4. Konsep *Prelude*

Konsep *Prelude* merupakan impresi awal ketika pengunjung datang ke dalam area site dan disambut oleh massa di area depan dengan skala yang monumental.



Gambar 2. 5. Konsep *The Fork*

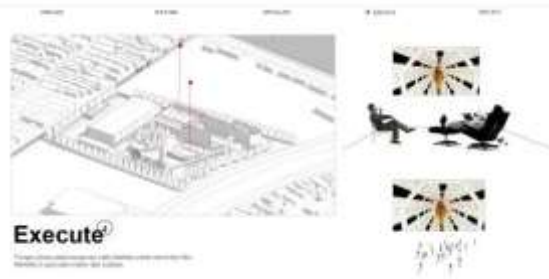
Konsep *The Fork* merupakan percabangan dimana pengunjung memiliki opsi untuk memilih jenis kegiatan yang akan mereka lakukan seperti berbelanja, menonton film, ataupun produksi film.



Gambar 2. 6. Konsep *The Speculate*

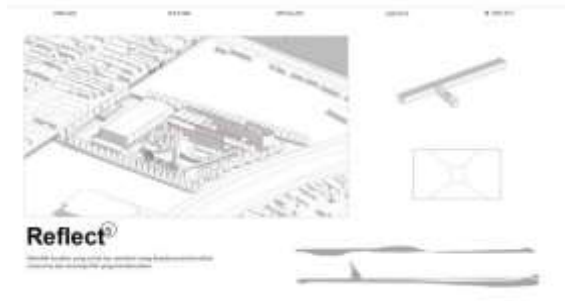
Konsep *The Speculate* merupakan fungsi massa yang berbeda-beda dan memiliki karakter ruang dengan spektrum warna yang

bervariasi pula, diharapkan pengunjung mengalami permainan emosi ketika berada pada setiap titik yang dilalui.



Gambar 2. 7. Konsep *Execute*

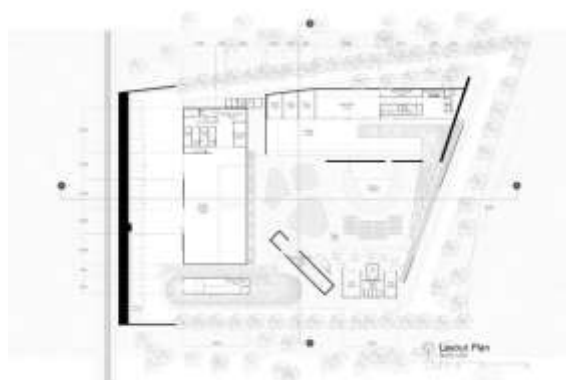
Konsep *Execute* merupakan fungsi utama rancangan sebagai tempat menonton film, ada dua jenis yaitu *indoor* dan *outdoor*.



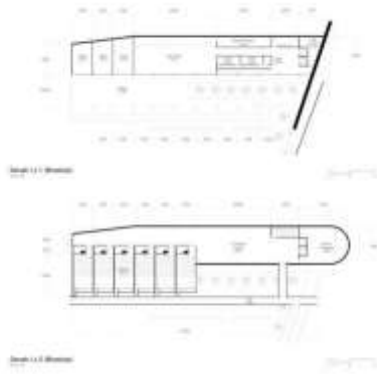
Gambar 2. 8. Konsep *Reflect*

Konsep *Reflect* merupakan pintu atau akses keluar setelah menonton bioskop, dirancang memanjang agar penonton dapat merefleksikan apa yang mereka tonton.

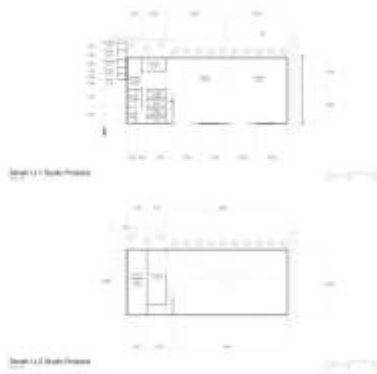
2.4 Gambar Perancangan



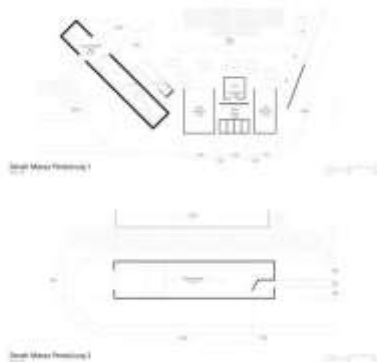
Gambar 2. 9. *Layout Plan*



Gambar 2. 10. Denah Bioskop



Gambar 2. 11. Denah Studio Produksi



Gambar 2. 12. Denah Massa Pendukung



Gambar 2. 13. Potongan A-A



Gambar 2. 14. Potongan B-B



Tampak Barat



Tampak Utara

Gambar 2. 15. Tampak Barat dan Utara



Tampak Timur



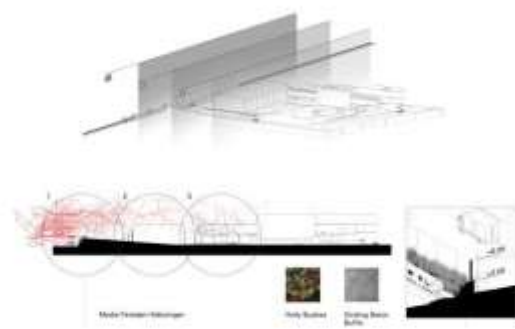
Tampak Selatan

Gambar 2.16. Tampak Timur dan Selatan

3. PENDALAMAN DESAIN

Pendalaman yang dipilih adalah akustika karena berkaitan dengan fungsi studio yang membutuhkan kenyamanan audio dan visual dalam menikmati film.

3.1 Penataan Massa



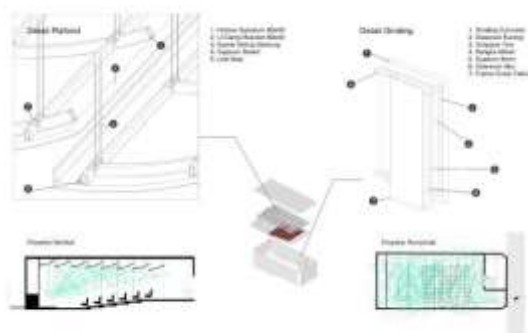
Gambar 3. 1. Penataan Massa Terhadap Respon Kebisingan

Dalam menata massa terdapat pertimbangan akan kebisingan pada sekitar site yaitu kereta

api pada area belakang site karena dapat berimbas pada studio outdoor yang membutuhkan buffer, maka penataan didesain dengan mempertimbangkan tiga poin utama sebagai berikut ;

1. Buffer dinding dan tanah didesain lebih tinggi 2x lipat dari ketinggian kereta.
2. Massa dengan proporsi massive diletakkan di belakang guna menjadi buffer tambahan.
3. Peletakkan vegetasi tambahan di setelahnya sebagai buffer level terakhir.

3.2 Detail Bioskop



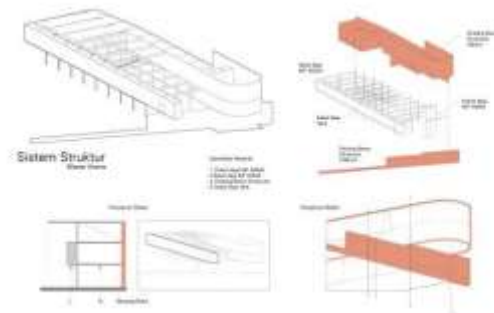
Gambar 3. 2. Detail Akustika Bioskop Indoor

Bioskop dalam rancangan membutuhkan perhatian terhadap aspek akustika sehingga perlu respon terhadap resonansi suara vertikal maupun horizontal.

Pantulan suara vertikal direspon menggunakan plafon cembung guna memantulkan suara sehingga menyebar menyeluruh hingga ke belakang.

Pantulan suara horizontal direspon menggunakan dinding berinsulasi yang bermaterialkan beton yang dilapisi oleh glasswool ganda, gypsum, rongga udara, dan cover fabric untuk interior bioskop.

4. SISTEM STRUKTUR



Gambar 4.1. Sistem Struktur Massa Utama

Struktur bangunan menggunakan kolom utama WF 40X40 dan balok baja WF 40X20. Untuk menopang kantilever menggunakan dinding beton struktural hingga tebal 1m dengan kabel baja tarik, pada area kiri guna menahan layar bioskop outdoor.

Penyaluran beban untuk lorong keluar bioskop menggunakan perbandingan lengan 1:4 bentang baloknya agar dapat menahan beban dengan stabil.

5. Sistem Utilitas



Gambar 5. 1. Sitem Utilitas Air Bersih

Sistem utilitas air bersih disalurkan dari PDAM lalu diterima oleh meteran dan dipompa untuk didistribusikan ke toilet dan kolam. Area kolam menggunakan balancing pool dan pompa tambahan agar tetap terjaga dan tidak luber.



Gambar 5.2. Sistem Utilitas Air Hujan

Air hujan dari penutup atap bangunan disalurkan oleh talang dan diterima oleh bak kontrol yang sudah diintegrasikan dan ke sumur resapan lalu disambungkan ke saluran kota.



Gambar 5.3. Sistem Utilitas Listrik

Sumber listrik diterima dari PLN ke meteran lalu didistribusikan ke genset dan MDP untuk disebarkan ke SDP pada area yang sudah ditentukan.

6. KESIMPULAN

Fasilitas Studio Film Independen Berbasis Komunitas di Surabaya ini berfungsi sebagai wadah untuk komunitas maupun masyarakat umum dalam menyalurkan karya dan media menikmati film independen secara utuh. Berisikan fasilitas-fasilitas penunjang seperti retail, café, dan galeri instalasi seni yang ditujukan untuk menghidupkan kawasan. Pengalaman sikuensial setiap individu yang terjadi dapat menjadi atraksi pada rancangan. Dengan adanya studio ini diharapkan dapat memberi pengalaman dan edukasi akan film independent terhadap masyarakat awam dan juga komunitas dalam mengembangkan bidangnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, Ariani. (2019, September 22). Meningkatkan Kualitas Film Indonesia, Mouly Surya Ajak Sutradara Berkompetisi. Retrieved December 02, 2020, from <https://www.beritasatu.com/elvira-anna-siahaan/hiburan/576395/meningkatkan-kualitas-film-indonesia-mouly-surya-ajak-sutradara-berkompetisi>
- Djarwo, Baruno, P., Rahmatika, A., Castano, G., Darmawan, A., Janais, N. (2016, June 20). Berbicara tentang Komunitas Film dan Film Independen Indonesia. Retrieved November 28, 2020, from <https://kineruku.com/berbicara-tentang-komunitas-film-dan-film-independen-indonesia/>
- Handayani, M. A. (2006). Studi Peran Film dalam Dunia Pendidikan. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 11(2), 176-186. doi:10.24090/insania.v11i2.166
- Handayani, Y. (2015). Mengembalikan Kejayaan Perfilman Indonesia Melalui Penyempurnaan Undang-Undang Perfilman. *Jurnal RechtsVinding Media Pembinaan Hukum Nasional*.
- Herlinda, W. D. (2016, November 16). MICROKINEMA: Wadah Kreativitas Para Penggiat Film Alternatif: Lifestyle. Retrieved December 03, 2020, from <https://lifestyle.bisnis.com/read/20161116/254/603179/microcinema-wadah-kreativitas-para-penggiat-film-alternatif>
- Iswara, A. (2020, January 12). Dalam 1 Dekade, Penonton Film Indonesia Meningkat 5

Kali Lipat. Retrieved December 03, 2020,
from
[https://www.goodnewsfromindonesia.id/
2020/01/12/penonton-film-indonesia](https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/01/12/penonton-film-indonesia)

Luco, A. (2019, September 16). Cinema de Riom
/ TRACKS. Retrieved December 03,
2020, from
[https://www.archdaily.com/924772/cine
ma-de-riom-
tracks?ad_source=myarchdaily](https://www.archdaily.com/924772/cinema-de-riom-tracks?ad_source=myarchdaily)

Mediastika, C. E. (2005). Akustika Bangunan:
Prinsip-prinsip dan penerapannya di
Indonesia. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Neufert, E. (2002). *Data Arsitek Edisi 33, Jilid*
2. Jakarta: Erlangga.