

## Studio Pelatihan Sinematografi di Surabaya

Clara dan Samuel Hartanto  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
b12180045@john.petra.ac.id ; samhart@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif Studio Pelatihan Sinematografi di Surabaya

### ABSTRAK

Studio Pelatihan Sinematografi di Surabaya merupakan fasilitas studio produksi film untuk memperkenalkan dan mengajarkan proses produksi film mulai dari tahap pra produksi, tahap produksi hingga tahap pasca produksi yang ditujukan untuk masyarakat di Surabaya, khususnya sekitar kawasan Mayjend Sungkono. Latar belakang yang melandasi perancangan studio ini yaitu kurangnya ketersediaan fasilitas, sarana, dan prasarana dari pelatihan sinematografi. Masalah utama desain adalah bagaimana pengguna atau pelajar dapat menangkap momen atau pesan serta alur dalam pembelajaran tahap produksi film agar dapat menghasilkan suatu karya film yang kreatif dan berkualitas. Konsep utama studio pelatihan ini adalah *movement through space* dimana aktivitas dan proses belajar dari ruang 1 ke ruang lainnya menciptakan suatu pengalaman yang *memorable*. Fasilitas ini di desain menggunakan pendekatan spasial yang mementingkan hubungan antara pengguna dengan ruang. Pendalaman desain yang diambil adalah karakter ruang dimana memperhatikan suasana tiap tahapan produksi film sehingga ekspresi karakter ruang di tiap tahapan film yang berbeda dapat terwujud.

Kata Kunci : film, pelatihan ,proses produksi, studio, Surabaya

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Sinematografi diartikan sebagai ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar film dengan sinematograf. Sinematografi sebagai ilmu terapan yang membahas mengenai teknik menangkap dan menggabungkan gambar-gambar menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide atau pesan. Sinematografi berkaitan erat dengan film dimana film merupakan produk dari sinematografi.

Industri perfilman di Indonesia mengalami kondisi naik dan turun hingga berada pada titik terendah di tahun 1990. Pada tahun 1957, Indonesia memiliki 8 buah studio film. Namun, industri perfilman di Indonesia sempat mengalami penurunan yang cukup signifikan sehingga studio-studio tersebut akhirnya ditutup. Studio tersebut seperti PFN, Persari, Perfini, Bintang Surabaya, Golden Arrow, Tan & Wong Bros, dan Sanggabuana. Jumlah studio film yang dapat memproduksi film dari tahap pra produksi, produksi hingga pasca produksi

dengan fasilitas yang kompleks masih terbatas. Sebagian besar studio-studio film di Indonesia saat ini, seperti di Jakarta studio film merupakan bangunan re-fungsional seperti gudang, lapangan olahraga, ataupun auditorium (Ivayanti R, 2002).

Data Pusbangfilm Kemendikbud mencatat jumlah produksi film dalam negeri terus meningkat mulai dari tahun 2010. Pada tahun 2017 produksi film di Indonesia mengalami sedikit penurunan yakni 141 judul film, namun pada tahun 2018 mengalami kenaikan yang cukup tinggi yakni sebanyak 203 judul film (Pusbangfilm, 2019). Akan tetapi, fasilitas dan teknologi yang dimiliki oleh industri perfilman Indonesia yang masih terbatas mengakibatkan minimnya kreativitas dalam pembuatan film (Primanti H, 2012). Oleh karena itu, keberadaan studio pelatihan sinematografi perlu difungsikan secara maksimal sehingga dapat mendorong dan mendukung kreativitas peminat dan pecinta film serta perkembangan produksi film dalam negeri.

### 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain adalah bagaimana pengguna atau pelajar dapat menangkap momen atau pesan serta alur dalam pembelajaran tahap produksi film dengan antusias sehingga dapat menghasilkan suatu karya film yang kreatif dan berkualitas.

### 1.3 Tujuan Perancangan

Studio Pelatihan Sinematografi yang terletak di Surabaya bertujuan untuk memenuhi kebutuhan fasilitas, sarana, dan prasarana proses produksi film di Indonesia khususnya Surabaya sehingga dapat meningkatkan kualitas video dimana saat ini banyak remaja dan pemuda yang hanya sekedar merekam video dan jadilah sebuah video tanpa memiliki pesan serta untuk meningkatkan produksi film di Indonesia serta kreativitas para peminat. Dalam hal ini agar perkembangan film di Indonesia semakin pesat sehingga industri perfilman di Indonesia lebih diapresiasi oleh masyarakat dan tidak kalah saing dengan film di luar negeri.

### 1.4 Sasaran Perancangan

Sasaran perancangan studio pelatihan sinematografi yaitu warga eksisting site, pelajar, *researcher*, komunitas film, turis, masyarakat.

## 2. PERANCANGAN TAPAK

### 2.1 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 2.1 Lokasi dan Zonasi Tapak

Sumber: <https://petaperuntukan-dprkpp.surabaya.go.id/>

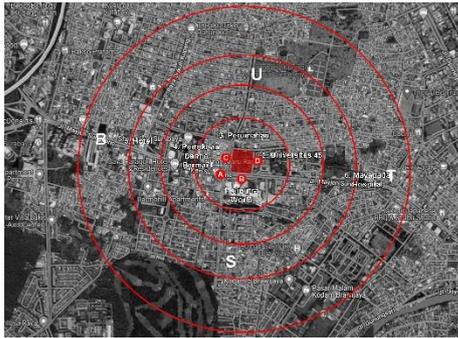
#### Data Tapak:

Lokasi	: Jalan Mayjend Sungkono, Pakis, Kecamatan Sawahan, Kota SBY, Jawa Timur
Status Lahan	: Tanah Kosong
Luas Lahan	: 20.372 m <sup>2</sup>
Zona	: Perdagangan dan Jasa (K)
KDB	: maksimum 60%
KLB	: 3 poin
KTB	: maksimum 65%
KDH	: minimal 10%
GSB	: 10 meter (semua sisi)
Tinggi	: maksimal 25 m

(Sumber : <https://petaperuntukan-dprkpp.surabaya.go.id/> )

Lokasi tapak berada di Jalan Mayjend Sungkono, Kota Surabaya, Jawa Timur. Lokasi tapak merupakan area yang diperuntukkan bagi kawasan perdagangan dan jasa komersial dengan luas 20.372 m<sup>2</sup>. Tapak ini berbatasan dengan Universitas 45 Surabaya di sisi timur, Ciputra World Mall di sisi selatan, ruko Darmo Permai 1 di sisi barat, dan perumahan penduduk di sisi utara.

2.2 Analisa dan Potensi Tapak



Gambar 2.2 Lokasi Tapak radius 1 km  
Sumber : Dokumentasi pribadi

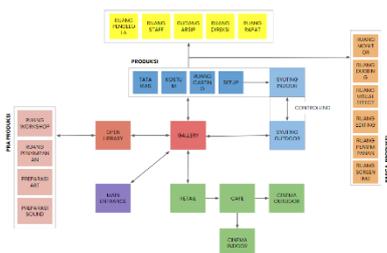
Dalam radius 1 km terdapat Ciputra World Mall yang merupakan pusat perbelanjaan, Mayapada Hospital, permukiman penduduk Pakis Tirtosari dan Bintang Diponggo, Universitas 45 Surabaya, dan ruko.

Sehingga, potensi tapak yang dapat disimpulkan adalah:

1. Pada sisi timur site, terdapat Universitas 45 Surabaya dengan jurusan TV dan Film yang berpotensi untuk diintegrasikan ke dalam tapak dengan menyediakan fasilitas atau wadah bagi mereka untuk belajar lebih dalam mengenai tahap produksi film
2. Lokasi tapak yang berada di pusat kota dan berdekatan dengan Ciputra World Mall berpotensi menjadikan kawasan lebih berkembang kedepannya sehingga dapat menarik pengunjung ke dalam bangunan
3. Tapak dapat terbuka ke seluruh sisi karena dikelilingi oleh jalan sehingga dapat diakses dengan mudah oleh pengguna

3. PERANCANGAN BANGUNAN

3.1 Zona Sirkulasi Tahapan Film



Gambar 3.1 Zona sirkulasi tahapan film  
Sumber : Dokumentasi pribadi

3.2 Program dan Luas Ruang

Gambar 3.2 Tabel program ruang

Ruang	Luas Total (m2)
Area Pra Produksi	±1425
Area Produksi	±2772,5
Area Pasca Produksi	±812
Fungsi Sosial	±875
Servis	±395
<b>Total (+Sirkulasi 30%)</b>	<b>±8163,35</b>

Sumber : Dokumentasi pribadi

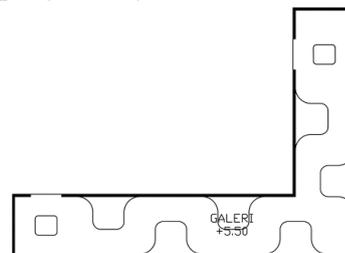
Fasilitas utama pada bangunan ini yaitu tahap produksi film dimana tahap pra produksi dominan dengan pembuatan naskah, tahap produksi yaitu proses pembuatan film atau syuting, dan tahap pasca produksi yaitu proses editing. Proses pelatihan tahap produksi film menjadi media untuk edukasi bagi pengguna untuk dapat memaknai lebih dalam lagi tentang film. Selain itu, bangunan ini juga didukung dengan adanya sinema indoor dan outdoor sehingga pengguna dapat menikmati hasil karya film serta beberapa fasilitas lainnya seperti kafe, galeri, retail, dan sebagainya.

3.3 Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan spasial dimana merancang ruang dalam tiap tahapan film sehingga ekspresi karakter ruang yang berbeda dapat terwujud dan dirasakan oleh pengguna.

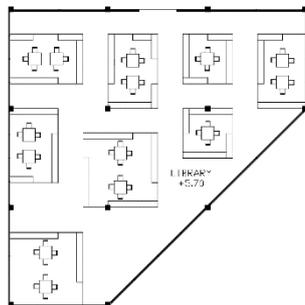
3.4 Konsep Perancangan

Konsep utama fasilitas ini adalah *movement through space*. Bangunan dengan konsep *movement through space* dimana aktivitas dan proses belajar dari ruang 1 ke ruang lainnya menciptakan suatu *experience* yang *memorable* sehingga pelajar menjadi antusias.



Gambar 3.3 Denah galeri  
Sumber : Dokumentasi pribadi

Pengguna yang datang disambut oleh massa galeri mengenai film. Sirkulasi galeri di desain secara zig zag sehingga menuntun pengunjung mengikuti alur untuk melihat-lihat galeri



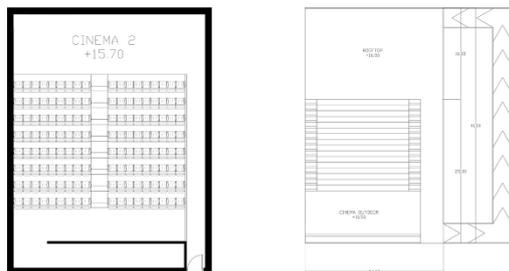
Gambar 3.4 Denah maze library  
Sumber : Dokumentasi pribadi

Tahapan pra produksi dominan dengan pembuatan naskah. Maze library menciptakan zona dengan genre yang berbeda-beda serta untuk membentuk privasi dengan kapasitas tertentu.



Gambar 3.5 Tampak kaca dan fasad studio produksi  
Sumber : Dokumentasi pribadi

Tahapan produksi yaitu proses perekaman pembuatan film. Studio produksi terekspos dengan kaca dan fasad. Pengunjung dapat melihat melalui celah proses perekaman film dalam studio produksi sehingga pengunjung tertarik untuk belajar sinematografi.



Gambar 3.6 Denah cinema indoor dan cinema outdoor  
Sumber : Dokumentasi pribadi

Tahapan pasca produksi dimana proses editing dan hasil dari proses produksi setelah editing menghasilkan sebuah karya film untuk dinikmati di sinema indoor dan sinema outdoor.

### 3.5 Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 3.7 Site Plan  
Sumber : Dokumentasi pribadi

Massa terbagi menjadi 3 berdasarkan zoning kebutuhan. Massa pra produksi menaungi maze library untuk membuat naskah. Massa produksi dan pasca produksi merupakan massa utama yang menaungi studio produksi dan proses editing. Massa sinema outdoor berupa area publik yang terdiri dari kafe, retail, dll. Selain itu, 2 massa lainnya yaitu studio rekam privat.

Sirkulasi kendaraan pada bangunan ini melalui Jalan Mayjend Sungkono diarahkan ke area drop off dibagian tengah sehingga pengguna dapat memilih aktivitas yang ingin dilakukan saat ke tapak dan sirkulasi pejalan kaki melalui Jalan Pakis Tirtosari.



Gambar 3.8 Tampak keseluruhan tapak  
Sumber : Dokumentasi pribadi

Fasad bangunan berupa fasad kayu yang disusun secara vertikal membentuk gelombang yang merepresentasikan celluloid film.

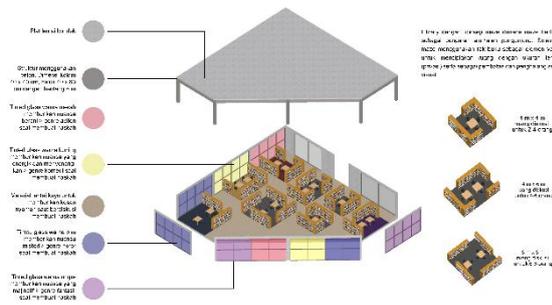
### 3.6 Perspektif



Gambar 3.9 Perspektif drop off  
Sumber : Dokumentasi pribadi



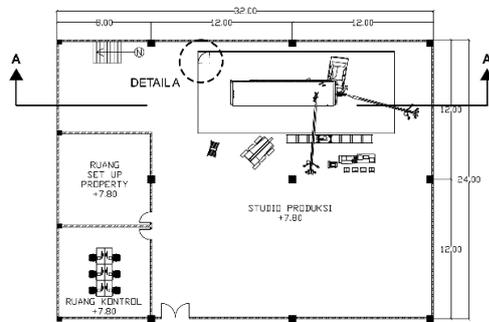
### 4.3 Isometri Maze Library



Gambar 4.3 Isometri maze library  
Sumber : Dokumentasi pribadi

Library dengan konsep maze dimana maze berfungsi sebagai pengarah alur atau jalan pengunjung ke ruang dengan ukuran tertentu. Pada tinted glass maze library terlihat 4 warna berbeda untuk memberikan nuansa sesuai genre saat pembuatan naskah. Warna merah memberikan nuansa berani untuk genre action, warna kuning untuk memberikan nuansa yang energik dan menyenangkan untuk genre komedi, warna biru untuk memberikan nuansa misteri untuk genre horror, dan warna ungu memberikan nuansa yang imajinatif untuk genre fantasi.

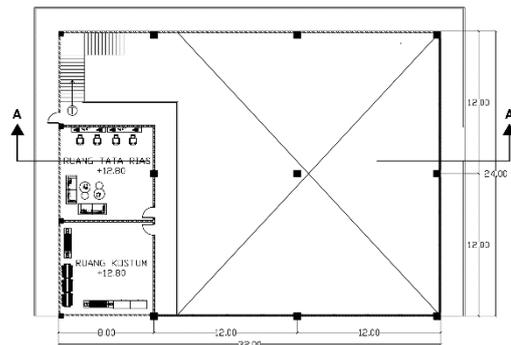
### 4.4 Denah Lantai 1 Studio Produksi



Gambar 4.4 Denah lantai 1 studio produksi  
Sumber : Dokumentasi pribadi

Pada lantai 1 merupakan area untuk syuting dimana area studio terdapat green screen, properti syuting, dan peralatan yang mendukung dalam proses perekaman pembuatan film. Terdapat ruang set up property yang dijadikan sebagai tempat penyimpanan properti setelah proses syuting. Selain itu terdapat ruang kontrol yang terhubung langsung dengan studio produksi untuk memudahkan dalam pengecekan atau kontrol saat proses syuting.

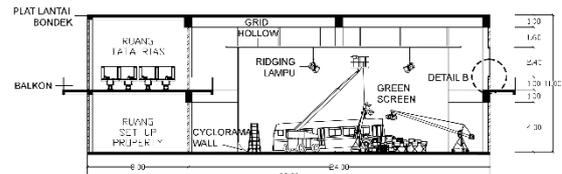
### 4.5 Denah Lantai 2 Studio Produksi



Gambar 4.5 Denah lantai 2 studio produksi  
Sumber : Dokumentasi pribadi

Pada lantai 2 terdapat ruang tata rias dan ruang kostum untuk persiapan para aktris dan aktor sebelum proses syuting dimulai. Peletakan ruang tata rias dan kostum di lantai 2 untuk memberikan privasi bagi para aktris dan aktor sekaligus sebagai ruang tunggu.

### 4.6 Potongan Studio Produksi



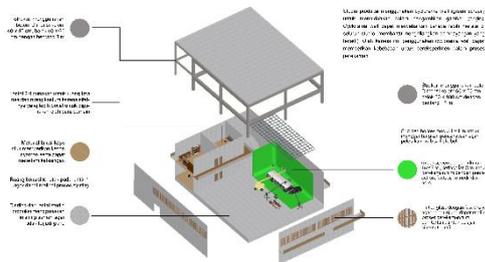
Gambar 4.6 Potongan studio produksi  
Sumber : Dokumentasi pribadi

Studio produksi memainkan split level menjadi 2 lantai dimana tidak menggunakan plafon sehingga studio produksi terkesan lebih luas sesuai kebutuhan saat proses syuting. Ruang set up property diletakkan di lantai 1 untuk memudahkan dalam proses pemindahan properti untuk syuting. Sedangkan, ruang tata rias diletakkan pada lantai 2 untuk memberikan privasi bagi para aktor dan aktris. Selain itu, pada lantai 2 studio produksi terekspos dengan kaca dan fasad sehingga pengunjung dapat melihat melalui celah proses perekaman dan tertarik untuk belajar sinematografi.

### 4.7 Isometri Studio Produksi

Studio produksi menggunakan cyclorama wall untuk memudahkan dalam pengambilan gambar atau angle. Cyclorama wall dapat menyebarkan cahaya lebih merata di seluruh

studio dimana membantu menghilangkan pembayangan sehingga dapat memberikan kebebasan untuk bereksperimen dalam proses perekaman. Struktur pada area produksi menggunakan beton dengan dimensi kolom 60 x 60 cm, balok 60 x 100 cm dengan bentang 12 m.

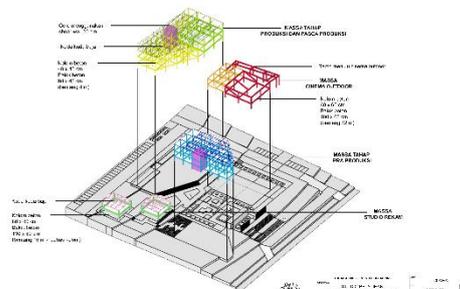


Gambar 4.7 Isometri studio produksi  
Sumber : Dokumentasi pribadi

Pada area studio menggunakan material lantai kayu untuk memberikan kenyamanan serta dapat meredam kebisingan. Dinding dan lantai studio produksi menggunakan finishing semen agar tidak terjadi glare. Selain itu terdapat grid besi hollow modul 1 m x 1 m untuk menggantung lampu agar peletakkan lebih fleksibel. Green screen dengan ukuran 16 x 7 x 8 m untuk perekaman film dengan genre action, fantasi, komedi, dan horror.

5. SISTEM STRUKTUR

Sistem struktur menggunakan beton sehingga besar kolom dan balok pada tiap massa akan berbeda, menyesuaikan bentang tiap ruang yang telah disesuaikan dengan studi programming. Bentang 8 m dengan dimensi kolom 40 x 40 cm dan dimensi balok 60 x 40 cm. Bentang 12 m dengan dimensi kolom 60 x 60 cm dan dimensi balok 100 x 60 cm.



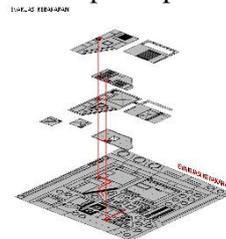
Gambar 5.1 Isometri sistem struktur  
Sumber : Dokumentasi pribadi

Massa tahap pra produksi, massa tahap produksi dan pasca produksi terdapat core menggunakan shear wall 30 cm sebagai lift serta tangga kebakaran yang menerus dari lantai 1 hingga lantai 3. Massa studio rekam dengan bentang 16 m menggunakan struktur beton dengan dimensi kolom 80 cm x 80 cm dan dimensi balok 130 cm x 80 cm.

6. SISTEM UTILITAS

6.1 Sistem Evakuasi Kebakaran

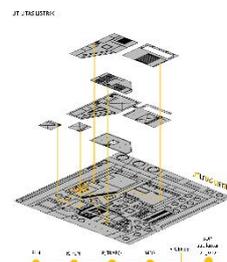
Sistem evakuasi kebakaran menggunakan tangga darurat kemudian diarahkan lantai dasar menuju ke outdoor area. Tangga darurat terletak pada massa pra produksi dekat sinema indoor, massa produksi dan pasca produksi



Gambar 6.1 Sistem evakuasi kebakaran  
Sumber : Dokumentasi pribadi

6.2 Sistem Listrik

Ruang PLN, trafo, MDP, dan genset terletak di lantai dasar sehingga memudahkan saat servis atau pengecekan. Bangunan mayoritas memiliki konsumsi listrik untuk layer LED seperti sinema outdoor di rooftop.



Gambar 6.2 Sistem utilitas listrik  
Sumber : Dokumentasi pribadi

6.3 Sistem Utilitas Air Bersih

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem upfeed dimana dari tandon bawah ke ruang pompa menuju ke tandon atas kemudian menuju ke toilet, kafe, kolam, dll melalui shaft.

