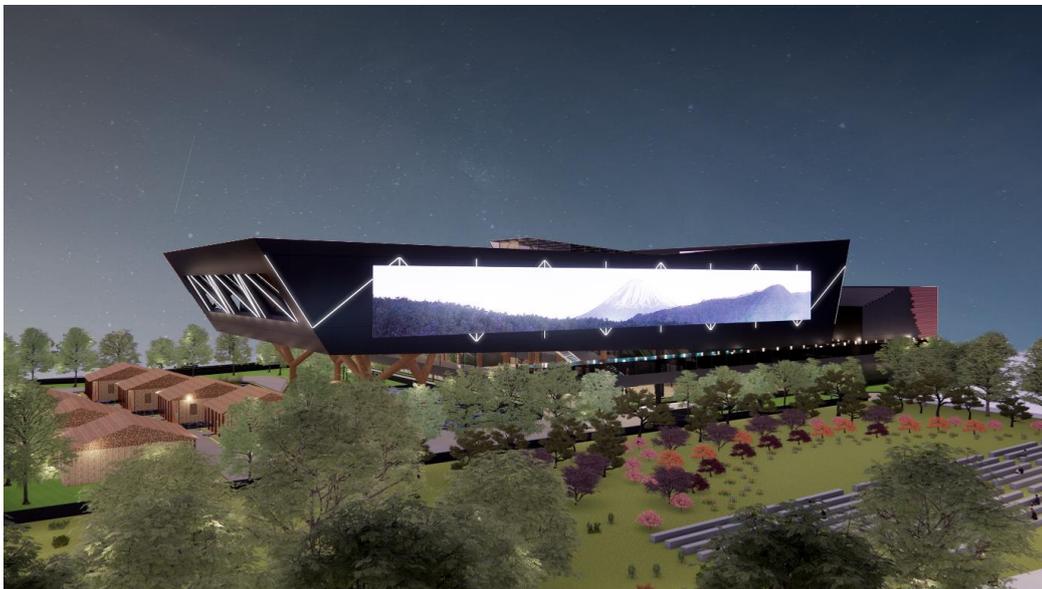


Galeri Seni Perfilman Indonesia di Surabaya

Glenn Theodorus Hidayat dan Lilianny Sigit Arifin
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 glennhidayat@gmail.com; lili@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif bangunan Galeri Seni Perfilman Indonesia di Surabaya

ABSTRAK

Galeri Seni Perfilman Indonesia di Surabaya merupakan fasilitas studio rekam film dan studio bioskop yang memperkenalkan proses perfilman mulai dari tahap pra-produksi hingga pasca-produksi sekaligus menjadi hiburan, ditujukan untuk masyarakat Surabaya, khususnya sekitar kawasan Unesa. Latar belakang yang melandasi yaitu karena pada era ini produksi film Indonesia meningkat, adanya daya juang sineas Indonesia namun daya saing dengan film impor masih kurang. Diharapkan dengan adanya fasilitas ini dapat mawadahi sineas Indonesia untuk berkarya dan menyampaikan ke masyarakat serta menjadi wadah untuk mengapresiasi film Indonesia. Fasilitas ini di desain menggunakan pendekatan perilaku, dimana proses pembuatan film sebagai objeknya dan subjek yang menggunakan fasilitas ini. Selain itu, menggunakan pendekatan simbolik, dimana menghadirkan karakter film Indonesia seperti nuansa kekeluargaan dan pedesaan. Pendalaman desain memperhatikan karakter ruang yang mendukung suasana studio rekam bagi sineas dan kru film untuk menikmati saat proses perekaman.

Kata Kunci: bioskop, galeri, perfilman, studio, Surabaya

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

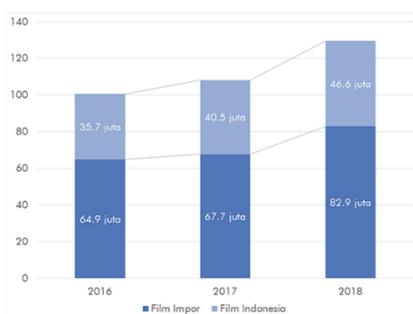
Film adalah sebagai hasil karya yang merupakan media hiburan dalam bentuk audio visual. Film bukan hanya produk hiburan, tetapi juga sebagai produk seni dan pendidikan budaya (Trianton, 2013). Pada tahun 2017 produksi film Indonesia mengalami sedikit penurunan yakni 141 judul film, namun pada tahun 2018 mengalami kenaikan yang cukup tinggi yakni 203 judul film (Pusbangfilm, 2019). Pada tahun 2019 Kemendikbud menargetkan jumlah penonton film Indonesia sebanyak 58 juta, pada kenyataannya target belum tercapai, yaitu hanya 51 juta (Herlinawati, 2020).

Antusiasme para penonton film Indonesia masih belum difasilitasi elemen pendukung seperti infrastruktur industri perfilman yang memadai, kesempatan untuk mengakses informasi yang lebih mudah dan luas dalam memahami film sebagai salah satu pilihan hiburan dan untuk mencapai tingkat sosial dan ekonomi yang lebih (Herlinawati, 2020).

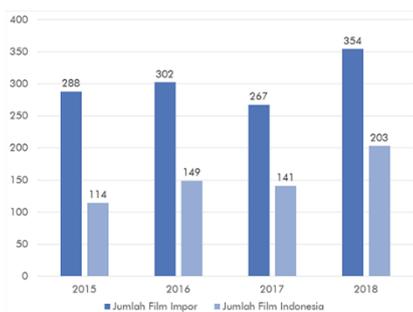
Dalam program prioritas nasional tahun 2022 no. 4 (Revolusi Mental dan Pembangunan Kebudayaan), bertujuan untuk meningkatkan apresiasi seni dan kreativitas karya budaya. Pada Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) Kota Surabaya Tahun 2005 – 2025 no. 6 tercantum peningkatan kinerja fasilitas-fasilitas apresiasi seni dan budaya masyarakat yang berkarakter lokal dan berdaya saing.

Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, pada era ini produksi film Indonesia bertambah secara signifikan, namun perkembangan film di Indonesia lebih disebabkan karena daya juang dari insan perfilman Indonesia (Levriana, Y. & Rahman, L., 2019). Sementara kebijakan perfilman di Indonesia masih sangat minim dalam memberikan dorongan bagi perkembangan industri film Indonesia.

Sineas dan produser film Indonesia Sheila Timothy mengungkapkan ketersediaan layar bioskop film Indonesia terbatas menjadi permasalahan yang dihadapi perfilman nasional untuk bersaing dengan film impor (Handrini Ardiyanti, 2017).



Gambar 1. 1. Perbandingan film Indonesia dan film impor yang beredar di bioskop Indonesia
 Sumber: Dimodifikasi dari Pusbangfilm, 2019



Gambar 1. 2. Data penonton Indonesia
 Sumber: Dimodifikasi dari Pusbangfilm, 2019

Mulai banyaknya produksi film di Indonesia dari tahun ke tahun dan meningkatnya daya juang para sineas Indonesia, maka kebutuhan akan tempat produksi film semakin penting, agar tanah air juga bisa mendapat sorotan dari masyarakat sekitar. Oleh karena itu, diperlukan sebuah galeri seni perfilman Indonesia untuk mewadahi proses pembuatan sekaligus tempat untuk mengapresiasi seni film Indonesia.

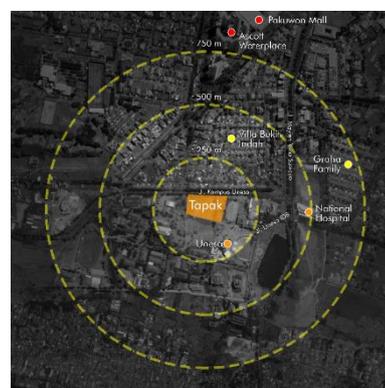
1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam proyek ini adalah bagaimana syarat ruang studio dapat mewadahi bermacam-macam proses pembuatan film, bagaimana mewadahi karakter yang berbeda dari pengguna, dan bagaimana cara mewujudkan karakter film Indonesia.

1.3 Tujuan Perancangan

Fasilitas ini bertujuan untuk mewadahi para sineas Indonesia agar dapat berkarya, sehingga seni perfilman Indonesia bisa tersampaikan ke pemuda di Surabaya dan bertambahnya penonton film Indonesia sekaligus mendapatkan pembelajaran dalam aspek kreativitas. Karena walaupun mulai banyak film Indonesia yang muncul, namun masih banyak yang kurang yakin bahwa film Indonesia mampu menghadirkan imajinasi dan kreativitas, sehingga kurangnya apresiasi terhadap sineas yang menghasilkan film tersebut. Selain itu, fasilitas ini bertujuan untuk mengembangkan perfilman Indonesia sehingga tidak kalah saing dengan film impor.

1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 3. Lokasi Tapak
 Sumber: Dokumentasi pribadi

Lokasi tapak terletak di Jl. Kampus Unesa, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Kota Surabaya, berada di dalam kawasan Unesa (belakang gedung utama Unesa). Dalam radius 1 km terdapat Pakuwon Mall yang merupakan pusat keramaian, *National Hospital*, beberapa perumahan menengah keatas seperti Villa Bukit Indah dan Graha Family, kawasan Unesa itu sendiri termasuk gedung Fakultas Bahasa dan Seni dengan jurusan teater dan drama yang dapat menjadi daya dukung pengunjung, serta taman Unesa pada sebelah selatan tapak. Sekitar tapak merupakan lahan kosong dan masih minim bangunan, tapak hanya terhubung dengan jalan raya pada sebelah utara tapak dan jalan kecil pada sebelah timur tapak.

Data Tapak

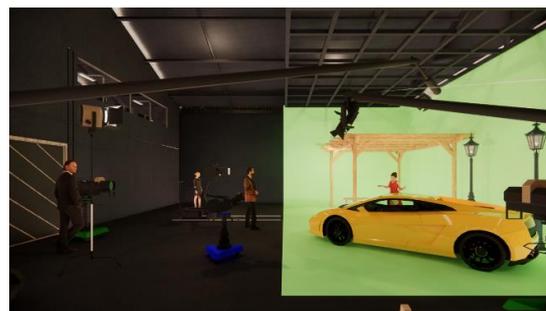
Lokasi Tapak : Jalan Kampus Unesa, Lidah Wetan, Kecamatan Lakarsantri, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60213

Luas Tapak : 18.185 m²
 Zona : Sarana Pelayanan Umum
 Sub-zona : Pendidikan (SPU-1)
 KDB : maksimal 60%
 KLB : maksimal 2 poin
 KTB : maksimal 65%, 1 lantai
 KDH : minimal 10%
 GSB : 10 m (utara) dan 5 m (sisi lain)
 Tinggi : maksimal 25 m
 (Sumber: <https://petaperuntukan-dprkpp.surabaya.go.id/>)

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Program dan Luas Ruang

Dalam fasilitas ini tidak hanya menikmati film Indonesia sebagai hiburan namun proses pembuatan film menjadi media untuk pendidikan interaktif sehingga bisa memaknai lebih tentang film tersebut. Sehingga pada bangunan ini terdapat 2 fasilitas utama yaitu studio rekam dan bioskop. Untuk studio rekam terbagi menjadi 2 lagi yaitu studio rekam *indoor* dan *outdoor*, fasilitas ini termasuk pada area pra-produksi dan area produksi. Untuk bioskop juga terbagi menjadi bioskop *indoor* dan *outdoor* yang termasuk pada area pasca-produksi.



Gambar 2. 1. Perspektif eksterior
 Sumber: Dokumentasi pribadi



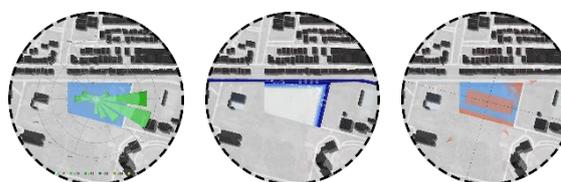
Gambar 2. 2. Perspektif bioskop *indoor*
 Sumber: Dokumentasi pribadi.

Tabel 2. 1. Tabel program dan luas ruang

Ruang	Luas Total (m ²)
Area Pra-produksi	±895
Area Produksi	±3.426
Area Pasca-produksi	±1.370
Servis	±315
Total (+ Sirkulasi 30%)	±7.807,8
Studio Film Outdoor	±4.000
Studio Penonton Outdoor	±2.000
Parkir	±4.000

Sumber: Dokumentasi pribadi

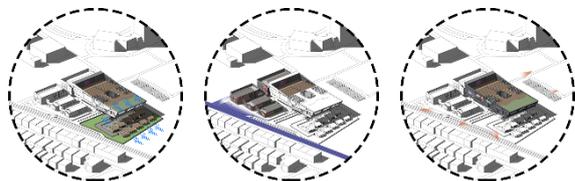
2.2 Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 3. Analisa tapak
 Sumber: Dokumnetasi pribadi

Pada sekitar tapak tidak terdapat bangunan tinggi sehingga bebas dari bayangan bangunan. Penghawaan alami searah dengan jalan raya (timur ke barat). Sumber kebisingan dari jalan raya dan jalan samping apabila sedang

digunakan untuk proses *loading*. Bidang tangkap dari arah datang pengunjung, dimana perlu memperhatikan 2 bidang tangkap (pengunjung umum dari jalan raya dan Unesa).



Gambar 2. 4. Respon desain
Sumber: Dokumentasi pribadi

Sehingga, penataan ruang luar (studio rekam *outdoor*) terbayangi saat pagi hari saja, memanjang ke arah timur dan barat agar penghawaan alami maksimal. Massa studio rekam dimundurkan 10 - 20 m dari jalan untuk mengurangi kebisingan, bioskop *outdoor* diletakan di lantai atas agar tidak terganggu. Orientasi massa utama memanjang ke arah bidang tangkap agar mengundang pengunjung umum dari jalan raya maupun dari Unesa.

2.3 Pendekatan Perancangan

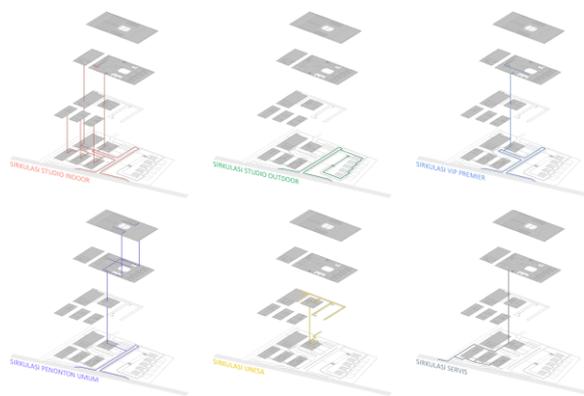
Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan perilaku, dimana proses pembuatan film sebagai objeknya dan yang menggunakan fasilitas ini sebagai subjeknya. Selain itu, menggunakan pendekatan simbolik, dimana menghadirkan karakter film Indonesia seperti nuansa kekeluargaan dan pedesaan.

2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 5. Site plan
Sumber: Dokumentasi pribadi

Massa utama yang memanjang ke arah bidang tangkap menaungi fungsi bioskop *indoor* dan *outdoor*. Sedangkan 4 massa lainnya merupakan studio rekam yang dibagi menjadi 3 tipe yaitu 2 studio kecil, 1 studio sedang, dan 1 studio besar dengan persyaratan luasan masing-masing sesuai *genre* film yang dilayani.



Gambar 2. 6. Diagram sirkulasi
Sumber: Dokumentasi pribadi

Sirkulasi pada bangunan ini dibagi berdasarkan kegiatan yang berbeda dari masing-masing penggunaannya. Pertama, sineas saat melakukan perekaman *indoor* dimana bersifat semi-privat maka *drop-off* harus dipisahkan dengan *drop-off* umum.

Kedua, sineas saat melakukan perekaman *outdoor*, dimana *drop-off* langsung terhubung dengan ruang luar yang bernuansa pedesaan.

Ketiga, artis vip saat premier film, *drop-off* dipisahkan dengan pengguna umum untuk kenyamanan dan keamanan. Mereka dapat langsung menuju lantai 3 menggunakan *lift*, lalu akan disambut oleh area media dan *red carpet* yang mengarahkan ke bioskop.

Keempat, penonton umum yang menuju bioskop, dari *drop-off* mereka dapat menuju *lift* yang terpisah dengan tamu vip. Sesampainya di lantai 3 mereka akan disambut oleh loket tiket dan bisa menuju bioskop *indoor* maupun bioskop *outdoor* yang terletak di *rooftop*.

Kelima, pengunjung Unesa yang bertujuan untuk belajar mengenai proses pembuatan film, dengan memperhatikan lingkungan sekitar maka *entrance* diletakan di sisi selatan melalui taman Unesa, dari sana mereka akan menuju ruang

penerima yang sama dengan penonton umum, namun akan ke lantai 2 dimana terdapat *workshop* dan *skybridge* yang terhubung dengan studio rekam *indoor* dan *outdoor* secara visual untuk mengamati prosesnya.

Keenam, sirkulasi servis, diletakan pada jalan samping agar tidak mengganggu aktivitas di dalam tapak dan *loading dock* terletak dekat dengan studio rekam agar mempermudah pemindahan alat besar.



Gambar 2. 7. Tampak keseluruhan
Sumber: Dokumentasi pribadi

Fasad massa utama memanjang ke arah bidang tangkap. Pada sisi utara, fasad transparan mengekspos struktur dan menunjukkan aktivitas di dalamnya dimana pengguna dapat berlalu-lalang menuju bioskop ataupun melihat ke ruang luar di bawahnya, sedangkan fasad masif dimanfaatkan untuk promosi film yang sedang tayang. Pada sisi selatan, fasad dimanfaatkan menjadi layar LED agar dapat dinikmati oleh mahasiswa dari taman Unesa.

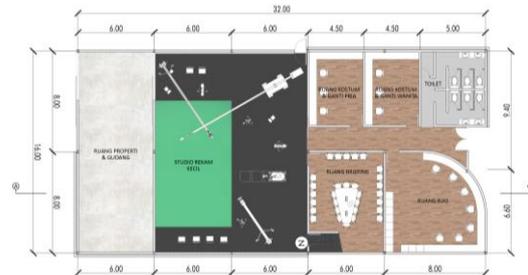
3. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang studio rekam kecil yang mendukung suasana studio bagi sineas dan kru film untuk menikmati saat proses perekaman.

3.1 Denah Lantai 1 Studio Rekam Kecil

Pada denah lantai 1 studio rekam kecil dimana para sineas akan masuk dan dapat langsung menuju ruang rias atau ruang ganti untuk bersiap terlebih dahulu sebelum proses syuting, setelah itu bisa menuju ke area studio di

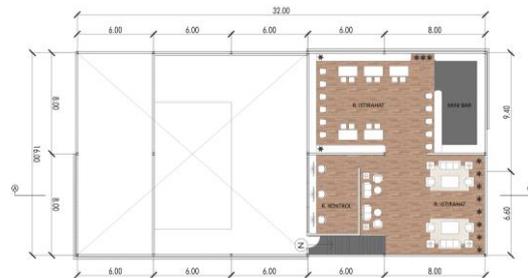
mana ada *green screen* dan peralatan-peralatan syuting. Area studio terhubung langsung dengan ruang *briefing* yang dapat dimanfaatkan sebelum dan sesudah melakukan proses perekaman.



Gambar 3. 1. Denah lantai 1 studio rekam kecil
Sumber: Dokumentasi pribadi

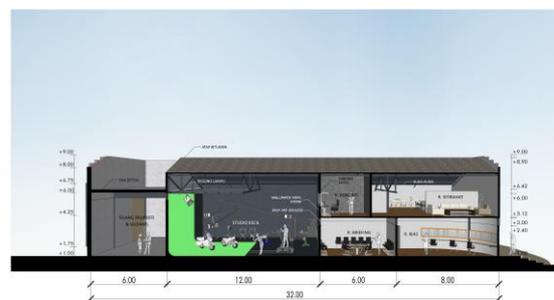
3.2 Denah Lantai 2 Studio Rekam Kecil

Pada lantai 2 studio rekam kecil disediakan ruang istirahat dan *minibar* yang berkapasitas 50 orang dan terdapat ruang kontrol yang terhubung secara visual ke area studio di bawahnya untuk mengontrol peralatan di studio seperti pencahayaan.



Gambar 3. 2. Denah lantai 2 studio rekam kecil
Sumber: Dokumentasi pribadi

3.3 Potongan Perspektif Studio Rekam Kecil



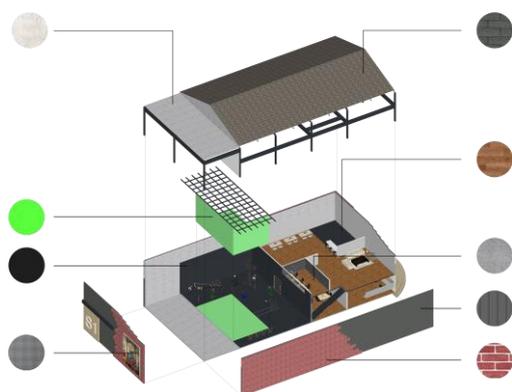
Gambar 3. 3. Potongan perspektif studio rekam kecil
Sumber: Dokumentasi pribadi

Terdapat permainan *split level* menjadi 2 lantai dimana tidak menggunakan plafon agar ruang terkesan lebih luas. Lalu ruang properti

diletakan pada sebelah kiri studio dengan pertimbangan menjadi *buffer zone* antara ruang luar dan studio rekam. Studio rekam menggunakan lantai dan dinding *vinyl* hitam untuk mengurangi reflektansi cahaya agar tidak mengganggu proses perekaman. Adanya *green wall* sebagai latar dan lantai area syuting untuk menciptakan nuansa yang diinginkan oleh sineas karena akan lebih fleksibel saat tahap pasca-produksi.

Pada lantai 1 terdapat ruang briefing untuk membahas scenario film dan ruang rias yang dikelilingi oleh cermin dengan pencahayaan di bingkainya untuk membantu proses tata rias. Pada lantai 2, ruang control menggunakan dinding wool agar kebisingan dari ruang istirahat yang berkapasitas 50 orang akan teredam. Dak beton dipergunakan untuk servis studio rekam seperti *outdoor* pendingin ruangan.

3.4 Isometri Studio Rekam Kecil



Gambar 3. 4. Isometri studio rekam kecil
Sumber: Dokumentasi pribadi

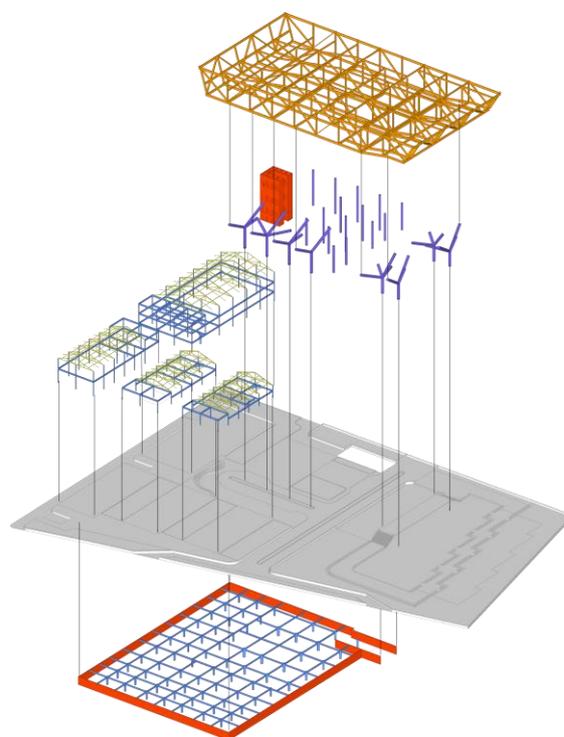
Terlihat fasad bangunan menggabungkan material metal dan bata ekspos untuk kesan modern dan tradisonal, sesuai konsep film sebagai cermin kehidupan, yakni terdapat film Indonesia sebagai jati diri yang menekankan aspek kekeluargaan dan pedesaan (tradisional) serta film Indonesia yang maju atau canggih (modern).

Layar LED pada fasad untuk menunjukan film apa yang sedang melakukan perekaman. Menggunakan kolom baja H 200 x 200 dan balok baja IWF 600 x 200. Dak beton sebagai area servis masing-masing massa studio rekam.

Atap bitumen ditopang oleh kuda-kuda rangka batang dengan besi *hollow* 10 x 10 cm, gording, dan usuk.

Di dalam area studio terdapat grid rigging lampu dengan modul 1 x 1 m digunakan sebagai rel untuk menggantungkan pencahayaan agar peletakan lebih fleksibel. Ukuran *green wall* 10 x 6 m dengan tinggi 5 m sesuai standard perekaman film *genre* fantasi, drama, komedi. Material lantai kayu pada area istirahat bertujuan untuk menciptakan kesan nyaman sekaligus dapat meredam kebisingan.

4. Sistem Struktur



Gambar 4. 1. Isometri sistem struktur
Sumber: Dokumentasi pribadi

Massa utama menggunakan sistem struktur *vierendeel* karena bentang lebar yang difungsikan sebagai bioskop *indoor* dan studio rekam *outdoor*, sekaligus kesan modern sehingga beberapa struktur akan diekspos dengan ukuran baja IWF 700 x 300 dan baja IWF 900 x 300. Terdapat *bracing* sebagai pengaku, massa utama akan menjadi “balok” yang menopang lantai atasnya. Kolom menggunakan sistem “kaki meja” yang menopang “balok” massa utama dengan tujuan untuk memberi kesan seperti

pohon karena area tersebut digunakan menjadi studio rekam *outdoor*. Massa utama memiliki *core* yang menggunakan *shear wall* setebal 30 cm sebagai *lift* dan tangga kebakaran yang menerus dari lantai *basement* hingga lantai 3.

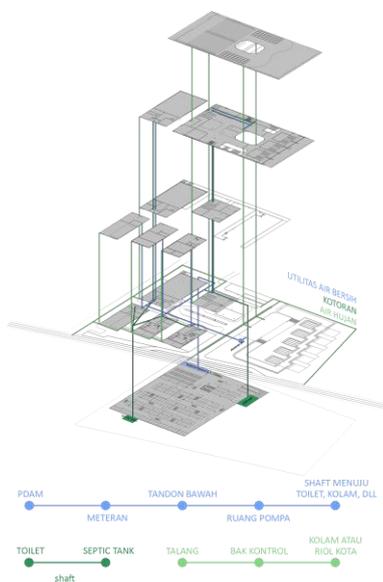
5. Sistem Utilitas

5.1 Sistem Utilitas Air Bersih, Kotor, dan Hujan

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *upfeed*, dimana dari tandon bawah ke ruang pompa yang terletak di *basement* menuju toilet, kolam, café dan fasilitas lainnya.

Sedangkan sistem utilitas air kotor menggunakan 1 *septic tank* untuk massa utama dan 1 *septic tank* untuk massa studio rekam.

Sistem utilitas air hujan menggunakan bak kontrol pada perimeter tiap massa yang kemudian akan dihubungkan ke bak kontrol pada perimeter tapak, dan akan dibuang ke kolam dan saluran kota.

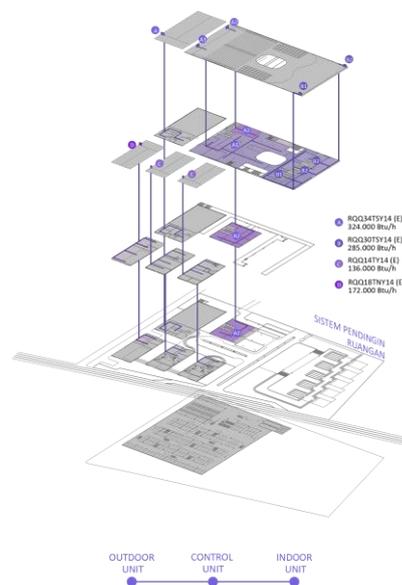


Gambar 5. 1. Isometri utilitas air bersih, kotor, dan hujan
Sumber: Dokumentasi pribadi

5.2 Sistem Tata Udara

Menggunakan sistem VRV dengan 4 jenis *outdoor* unit sesuai kapasitas ruang yang dilayani. Pada massa utama dibagi menjadi 2 zona di mana pada zona A menggunakan *indoor*

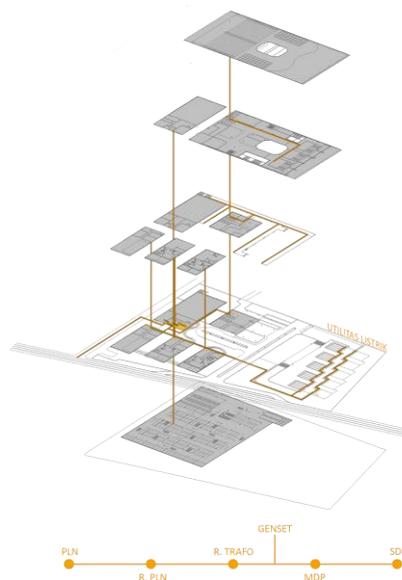
unit ceiling mounted cassette, sedangkan zona B menggunakan *indoor unit ceiling mounted duct*.



Gambar 5. 2. Isometri sistem udara
Sumber: Dokumentasi pribadi

5.3 Sistem Listrik

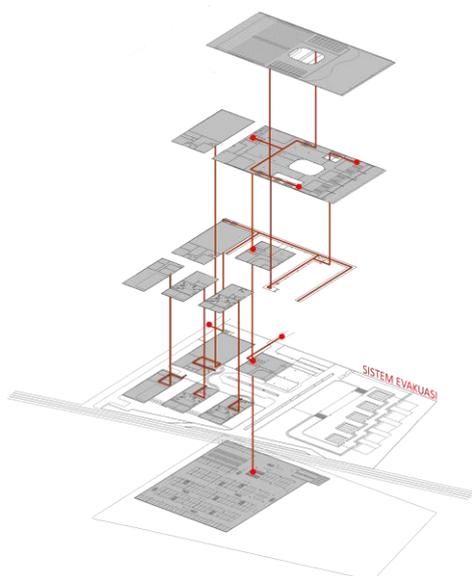
Ruang PLN, trafo, MDP, dan genset terletak di lantai dasar agar mempermudah servis. Pada bangunan ini memiliki konsumsi listrik mayoritas untuk layar LED, dimana rata-rata layar LED mengonsumsi 500 watt per m². Total area layar LED untuk fasad maupun bioskop *outdoor* adalah 5.025 m², maka memerlukan daya sebesar 25.125 watt.



Gambar 5. 3. Isometri sistem listrik
Sumber: Dokumentasi pribadi

5.4 Sistem Evakuasi

Terdapat 2 tangga darurat dekat dengan bioskop *indoor* yang tersambung dengan *skybridge* dan 1 tangga kebakaran. Pengunjung akan diarahkan menuju taman belakang atau samping bangunan.



Gambar 5. 4. Isometri sistem evakuasi
Sumber: Dokumentasi pribadi

6. KESIMPULAN

Rancangan “Galeri Seni Perfilman Indonesia di Surabaya” dilatarbelakangi oleh meningkatnya produksi film Indonesia dan daya juang sineas Indonesia. Fasilitas ini diharapkan dapat memperkenalkan karya sineas Indonesia kepada masyarakat Surabaya maupun digunakan sebagai wadah bagi sineas Indonesia agar mereka dapat berkarya. Fasilitas ini juga diharapkan dapat memberi hiburan sekaligus pengetahuan terhadap seni dibalik film bagi masyarakat Surabaya.

Rancangan ini menjawab dari permasalahan desain yaitu menciptakan fasilitas yang menghibur dan mendidik pengunjung untuk secara interaktif menikmati dan mengenal perfilman Indonesia. Selain itu, rancangan ini memperhatikan karakter pengguna yang berbeda-beda serta ruang studio sesuai standar yang mewadahi bermacam-macam proses pembuatan film. Pemanfaatan wilayah Unesa

menjadi salah satu cara menarik minat sekaligus menambah wawasan pengguna sekitar dengan adanya relevansi dan daya dukung lingkungan tersebut. Selain itu, fungsi fasilitas sebagai studio rekam dan bioskop dapat memberi pengunjung merasakan pengalaman ruang secara mendalam terhadap tahapan dan proses pembuatan film. Diharapkan dengan adanya proyek ini dapat memberi manfaat kepada pembaca dan masyarakat dalam mengenal perfilman Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanti, H. (2017). *Perfilman Indonesia: Perkembangan dan Kebijakan, Sebuah Telaah dari Perspektif Industri Budaya*. Retrieved October 1, 2021, from <https://jurnal.dpr.go.id/index.php/kajian/article/view/1521>
- Herliwinati. (2020). *Persepsi Masyarakat Terhadap Perfilman Indonesia*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Levriana, Y. & Rahman, L. (2019). *Pemandangan Umum Industri Film Indonesia*. Retrieved October 1, 2021, from https://www.kemendparekraf.go.id/asset_admin/assets/uploads/media/pdf/media_1589834208_PEMANDANGAN_UMUM_INDUSTRI_FILM_INDONESIA_2019.pdf
- Pemerintah Kota Surabaya. (2016). *Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 10 Tahun 2016 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Surabaya Tahun 2016 – 2021*. Surabaya.
- Pusat Pengembangan Film. (2019). *Indonesia Theatrical Viewers*. Retrieved November 5, 2021 from <http://filmindonesia.or.id/>
- Trianton, T. (2013). *Film Sebagai Media Pelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.