

# SEKOLAH TINGGI FILM DAN ANIMASI DI BALIKPAPAN, KALIMANTAN TIMUR

Fabio Antonio Chan dan Samuel Hartono  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
chanfabio00@gmail.com; samhart@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif aerial view Sekolah Tinggi Film dan Animasi

## ABSTRAK

Perkembangan zaman terhadap teknologi di dunia berpengaruh besar dalam peningkatan kualitas industri perfilman di dunia, terutama pada Industri Film di Indonesia yang akhir-akhir ini sering mendapatkan penghargaan internasional, akan tetapi masalah utama yang selama 20 tahun terakhir ini sedang dihadapi adalah kurangnya SDM dalam industri film. Sementara itu, keberadaan IKN di Kalimantan Timur sebagai ibukota baru Indonesia membawa perkembangan terhadap komunitas perfilman di kota Balikpapan menjadi lebih aktif. Dengan fasilitas ini diharapkan dapat menghasilkan regenerasi / tenaga kerja baru dan bisa menjadi wadah berkembangnya komunitas film di kota Balikpapan. Tidak hanya sineas muda saja, tetapi dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan lebih juga kepada masyarakat terhadap industri film di Indonesia. Masalah yang dihadapi dalam perancangan ini adalah bagaimana mendesain fasilitas agar bisa meningkatkan minat dan pengetahuan akan produksi film yang memiliki tahapan-tahapan yang harus dikerjakan. Dengan

penggunaan konsep “*Cinema Narrative through Architecture*” dan pendekatan simbolik dapat menyimbolisasikan tahap pembuatan film menjadi elemen arsitektur yang diekspresikan untuk membantu pengguna fasilitas merasakan perubahan tahapan melalui karakter ruang. Terdapat Sekolah Tinggi yang bisa digunakan mahasiswa untuk belajar, Studio Film untuk kebutuhan produksi film, Galeri dan Bioskop yang bisa digunakan masyarakat untuk berekreasi.

Kata Kunci : Balikpapan, edukasi, film, produksi film, SDM

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

**Produksi Film** adalah proses pembuatan suatu film, mulai dari cerita, ide, melalui penulisan naskah, perekaman, penyuntingan, pengarahan dan pemutaran produk akhir di hadapan penonton yang akan menghasilkan sebuah

program televisi atau *movie*. Industri Perfilman Indonesia mengalami peningkatan, bisa dilihat dari banyaknya film karya Indonesia yang masuk pada penghargaan jenjang internasional. Sayangnya, industri film Indonesia masih belum lepas dengan masalah utama yang dihadapi yaitu, kurangnya minat masyarakat untuk berkarya dalam industri film yang mengakibatkan regenerasi sineas di Indonesia menjadi tidak maksimal dan kurangnya SDM di industri perfilman Indonesia (Setuningsih, 2022).

Seiring berkembangnya perfilman di Indonesia, keberadaan **IKN** (Ibu Kota Nusantara) di Kalimantan Timur memberikan dampak besar bagi kemajuan kota Balikpapan, mengubah kota Balikpapan menjadi layaknya penyangga ibukota dan metropolitan yang baru (Alexander, 2014). Dampak IKN di Balikpapan ini juga mempengaruhi perkembangan industri film di Balikpapan dimana banyak sineas yang mulai membentuk komunitas film, mengadakan workshop pelatihan dan juga festival film seperti *Balikpapan Film Festival* yang akan menjadi awal perkembangan industri perfilman di Balikpapan (Dani, 2022).

### 1.2 Tujuan Perancangan

Fasilitas ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang industri perfilman kepada masyarakat sehingga dapat menghasilkan regenerasi yang berpengalaman dan bisa menjadi wadah berkembangnya komunitas film di kota Balikpapan. Tidak hanya sineas muda saja, tetapi dapat memberikan wawasan lebih terhadap industri film di Indonesia.

### 1.3 Masalah Perancangan

Masalah utama perancangan yaitu:

- Merancang fasilitas yang dapat menyatukan segi edukasi (Sekolah Tinggi) dan rekreasi (Bioskop).
- Merancang fasilitas yang dapat meningkatkan minat masyarakat dan

memberikan wawasan terhadap industri film.

Masalah spesifik perancangan (*design intention*) yaitu:

- Dibutuhkan karakter dan ekspresi ruang yang bisa menarasikan alur film dan pembuatan film, sehingga mahasiswa bisa memahami suasana sinematik dan dramatis dari sebuah film.
- kebutuhan desain fasilitas yang bisa memandu pengunjung dengan menyatukan sirkulasi, kegiatan dan view dengan para mahasiswa sehingga dapat membentuk relasi satu sama lain.

### 1.4 Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan yang diaplikasikan adalah Pendekatan Simbolik, dengan pendekatan ini diharapkan dapat mengekspresikan tahapan dan elemen pada dunia film ke dalam bangunan.

## 2. PROGRAM RUANG

### 2.1 Kurikulum

Kegiatan pembelajaran di Sekolah Tinggi Film dan Animasi di Balikpapan ditentukan oleh kurikulum yang ditetapkan untuk mencapai gelar, dengan memberi sistem pembelajaran  $\pm 144$  SKS dalam 4 tahun pembelajaran.



Gambar 2.1 Kurikulum Prodi TV & Film dari Universitas Multimedia Nusantara



Gambar 2.2 Kurikulum Prodi Animasi dari Universitas Multimedia Nusantara

## 2.2 Pengelompokan Besaran Ruang

Berikut adalah pengelompokan beserta total besaran ruang yang dijadikan pertimbangan sebagai pemilihan tapak. Pengelompokan pada fasilitas ini berupa:

- Area Pembelajaran (Film dan Animasi)
- Area Produksi Film
- Area Pasca Produksi (Film dan Animasi)
- Fasilitas Penunjang Kegiatan Sekolah Tinggi
- Fasilitas Pengelola Sekolah Tinggi
- Fasilitas Servis dan Loading Dock

RUANG	TOTAL LUAS (m2)
AREA PEMBELAJARAN	9114.3
AREA PASCA PRODUKSI	893
AREA PRODUKSI	3911.4
FASILITAS PENUNJANG	2269.4
FASILITAS PENGELOLA	1942.1
FASILITAS SERVIS	790
<b>TOTAL</b>	<b>18920.2</b>

Gambar 2.3 Tabel Total Besaran Ruang

## 3. PERANCANGAN TAPAK

### 3.1 Lokasi Tapak



Gambar 3.1 Lokasi Tapak

Lokasi tapak berada di kompleks perumahan SinarMas Land yaitu **Grand City Balikpapan** yang berlokasi di Batu Ampar, Balikpapan Utara, Kota Balikpapan, Kalimantan Timur.

Batas Tapak :

- Batas Utara : Jalan Sinar Mas Boulevard, Tanah kosong
- Batas Selatan: Grand City Food Center
- Batas Timur : Jalan Sinar Mas Boulevard
- Batas Barat : Area hijau, taman dan danau

buatan

Peraturan bangunan pada tapak:

- Luas tapak : 29.238,83 m<sup>2</sup>
- KDB : 60%
- KLB : 2 poin
- GSB : 25 m dari as jalan
- KDH : 30%
- Tinggi Bangunan : 24 m



Gambar 3.2 Lokasi Tapak Existing



Gambar 3.3 Grand City Food Center

## 4. DESAIN BANGUNAN

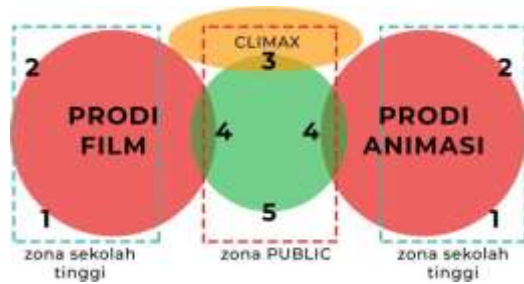
### 4.1 Intensi dan Konsep Desain

Intensi Desain yang ingin dicapai adalah menyatukan sisi Edukasi dengan sisi Rekreasi fasilitas, sehingga mahasiswa dapat beredukasi sambil berekreasi, untuk Pengunjung, saat sedang berekreasi di fasilitas, akan mendapatkan sisi edukasinya juga. Maka dari itu konsep desain yang diangkat adalah “*Cinema Narrative through Architecture*”. Pendekatan simbolik diterapkan melalui tahapan proses pembuatan film yang terdiri dari tahap *Development*, Pra-Produksi, Produksi, Pasca Produksi, dan Distribusi yang disimbolkan menjadi elemen arsitektur agar dapat membantu pengunjung dan mahasiswa untuk merasakan sekuens dari tahapan tersebut melalui karakter ruang.



Gambar 4.1 Diagram Simbolisasi Arsitektur

Tahap 1 dan 2 berupa perpustakaan dan co-working space yang bersifat privat diletakkan di area sekolah tinggi, sementara untuk tahap 3, 4 dan 5 yang berupa studio produksi film, galeri, museum, dan bioskop bersifat publik dan bisa didatangi oleh masyarakat.



Gambar 4.2 Diagram Pengelompokan Massa dalam Site



Gambar 4.3 Transformasi bentuk

4.2 Pengelompokan pada Massa



Gambar 4.4 Site Plan



Gambar 4.5 Layout Plan

Pengelompokan dibagi menjadi 3 kelompok area dalam fasilitas yaitu Area Sekolah Tinggi Film, Sekolah tinggi Animasi, dan Area Publik. Pengelompokan ini berdasarkan kebutuhan ruang yang sudah disimbolkan dari 5 tahapan pembuatan film, area publik berada di tengah sehingga pengunjung yang ingin berkunjung dapat diberi kebebasan untuk mengeksplor fasilitas yang ada di bangunan ini.



Gambar 4.6 Potongan Tapak 1

4.3 Ekspresi Bangunan



Gambar 4.8 Tampak Depan



Gambar 4.9 Tampak Belakang

Ekspresi dari tampak depan pada bangunan membentuk simetris yang menyimbolkan kedua program studi dalam sekolah tinggi yaitu Film dan Animasi. Untuk mengakali sehingga kedua massa bangunan terlihat berbeda, setiap “sayap” bangunan diberikan tema suasana yang dapat mewakili masing-masing program studi. Program studi Film memiliki tema ke arah “*Hollywood, LA*”, sementara untuk Animasi diberi tema berupa “*Disney dan Pixar*”.



Gambar 4.10 Tema “Hollywood” pada Prodi Film



Gambar 4.11 Tema “Disney, Pixar” pada Prodi Animasi

menjadi lebih inovatif. Hal ini dapat dilihat dari denah Lt.3-6 yang merupakan lantai untuk Sekolah Tinggi.



Gambar 4.12 Denah Lt. 3



Gambar 4.13 Denah Lt. 4



Gambar 4.14 Denah Lt. 5

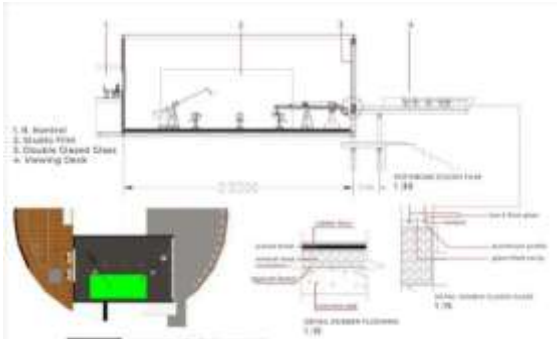
#### 4.4 Penataan Ruang Dalam

Penataan ruang dalam sekolah tinggi dirancang dengan konsep *open-plan classroom*, pembelajaran program studi film yang mengharuskan belajar dalam grup sehingga fleksibilitas kelas dan sirkulasi dalam sekolah tinggi harus dimaksimalkan agar pembelajaran



Gambar 4.15 Denah Lt. 6

4.5 Detail Arsitektur



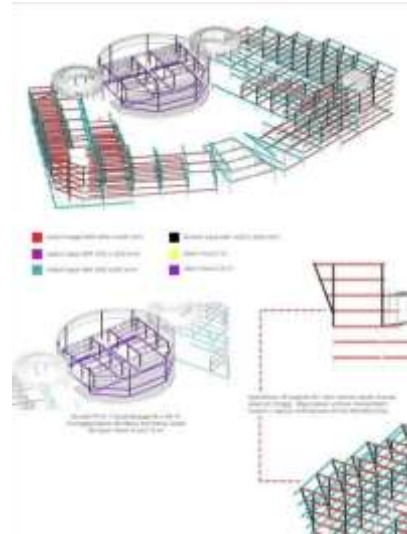
Gambar 4.16 Detail Interior Studio Film

Studio Produksi Film merupakan titik utama dimana pengunjung publik dan mahasiswa bisa berelasi, mahasiswa dapat membuat film di dalam studio, sementara pengunjung diberikan akses *view* untuk melihat langsung pembuatan film tersebut. Untuk mengurangi bising dari luar, penggunaan *Double Glazed Glass* sebagai pembatas yang dapat meredam suara, tanpa membatasi *view* bagi pengunjung untuk melihat produksi film.

4.6 Sistem pada Bangunan

4.6.1 Sistem Struktur

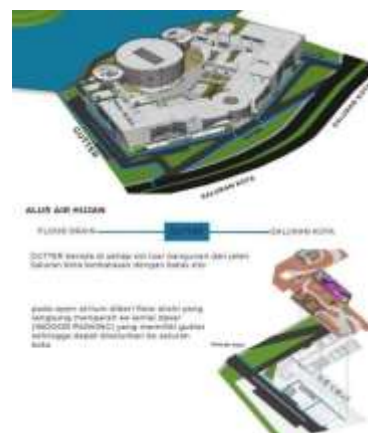
Struktur utama yang digunakan merupakan kolom dan balok baja IWF, terdapat juga *steel truss* pada studio produksi film karena kebutuhan bentang lebar. Salah satu keunikan dalam struktur terdapat pada “sayap” bangunan, dimana penggunaan struktur kantilever sehingga akan menambah *space* untuk mahasiswa beraktivitas.



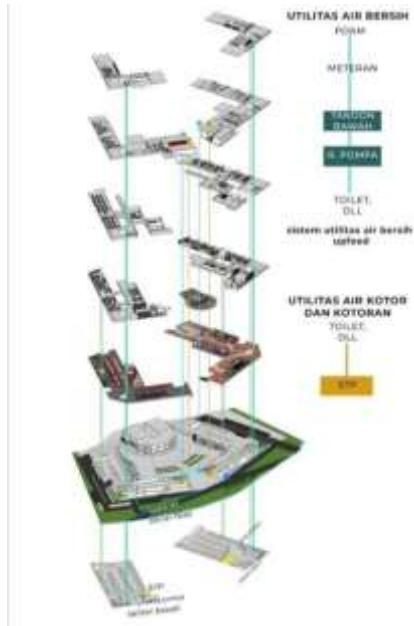
Gambar 4.17 Sistem Struktur

4.6.2 Sistem Utilitas Air

Semua utilitas air disalurkan melalui *shaft* yang ada pada core tiap sayap bangunan, lokasi ruang pompa dan tandon bawah serta STP berada di Lt. Basement, sehingga penyaluran air menggunakan sistem *Up Feed*. Lokasi toilet berada di core bangunan sehingga pendistribusian air menjadi lebih muda. Atap fasilitas sebagian besar merupakan atap dak beton, untuk mengakali air hujan agar tidak tergenang, maka diberi *green roof* dan juga *floor drain* di tiap dak beton yang akan disalurkan secara vertikal kepada gutter yang berada di lantai dasar, sehingga bisa diarahkan ke saluran kota.



Gambar 4.18 Sistem Utilitas Air Hujan



Gambar 4.19 Sistem Utilitas Air

#### 4.6.3 Sistem Utilitas Kebakaran

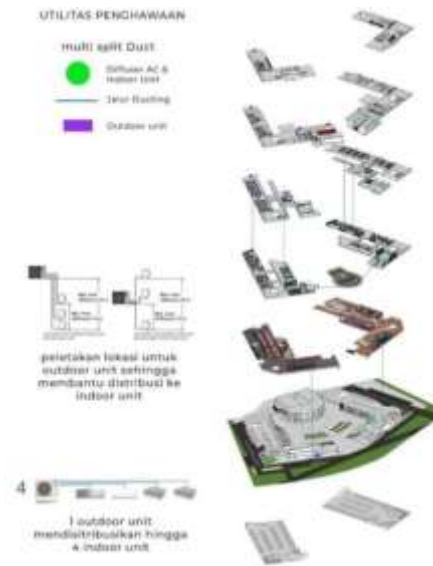
Terdapat 3 tangga kebakaran yang digunakan untuk evakuasi pada setiap sayap bangunan, titik evakuasi juga berada di tempat yang strategis karena dekat dengan jalan keluar tangga kebakaran serta dapat langsung terlihat. Unit pemadam kebakaran dapat mengitari fasilitas hingga masuk ke taman tengah dalam fasilitas sehingga bisa menjangkau dari arah taman fasilitas.



Gambar 4.20 Sistem Utilitas Kebakaran

#### 4.6.4 Sistem Utilitas Penghawaan

Sistem penghawaan yang digunakan dalam fasilitas ini adalah sistem *Multi Split Duct*. Kebutuhan outdoor unit sendiri bisa mendistribusikan udara ke 4 *indoor unit* dengan jarak maksimal antar unit adalah 7.5 meter secara horizontal dan 15 meter secara vertikal.



Gambar 4.21 Sistem Utilitas Penghawaan

### KESIMPULAN

Perancangan Sekolah Tinggi Film dan Animasi di Balikpapan, Kalimantan Timur dilatarbelakangi oleh berkembangnya industri film di Indonesia yang masih kurang akan SDM / *human resources* dan juga adanya IKN (Ibu Kota Nusantara) yang bisa memberi pengaruh kepada komunitas film di Balikpapan. dengan adanya Sekolah Tinggi ini diharapkan bisa memberi edukasi kepada sineas muda dan masyarakat sehingga dapat mengembangkan dan meningkatkan industri film di Indonesia menjadi lebih imajinatif dan kreatif. Selain itu, diharapkan melalui fasilitas dapat menambah ilmu dan wawasan bagi masyarakat Balikpapan tentang perfilman di Indonesia serta memberikan hiburan yang tersedia seperti danau buatan, galeri, museum dan juga bioskop. Perancangan ini menjawab masalah desain

yaitu kebutuhan karakter dan ekspresi ruang yang bisa menarasikan alur film dan pembuatan film, sehingga para sineas bisa diajak secara tidak langsung belajar dan memahami suasana sinematik dan dramatis dari sebuah film. Dengan menggunakan konsep “*Film Narrative Through Architecture*” akan memperhatikan tiap simbolisasi dari arsitektur sesuai dengan 5 tahap pembuatan film, pengunjung dan mahasiswa bisa merasakan tahapan tersebut didefinisikan melalui bentuk ruang sehingga bisa mendapatkan *sequence* dan suasana sinematis yang baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- 9 *Film Indonesia yang Mendunia, Catat Prestasi Internasional*. (2021, October 9). Film. Retrieved November 6, 2022, from <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/2021/10/07/211007101807-225-704531/9-film-indonesia-yang-mendunia-catat-prestasi-internasional>
- Abrams, J. B. (2010). *Wayfinding in architecture*.
- AC Perumahan Multi Split - Daikin Indonesia. (n.d.). <https://www.daikin.co.id/ac-perumahan/multi-split>
- Alexander, H. B. (2014a, March 22). *Balikpapan Menuju Kota Metropolitan*. KOMPAS.com. <https://properti.kompas.com/read/2014/03/22/1703024/Balikpapan.Menuju.Kota.Metropolitan>
- Ardiyanti, H. (2020). PERFILMAN INDONESIA: PERKEMBANGAN DAN KEBIJAKAN, SEBUAH TELAAH DARI PERSPEKTIF INDUSTRI BUDAYA (CINEMA IN INDONESIA: HISTORY AND GOVERNMENT REGULATION, A CULTURAL INDUSTRY PERSPECTIVE). *Kajian*, 22(2), 163-179.
- Dani, R. (2022b, June 26). *Wali Kota Beri Apresiasi Balikpapan Film Festival, Majukan Industri Kreatif*. [IniBalikpapan.Com](https://www.inibalikpapan.com). <https://www.inibalikpapan.com/wali-kota-beri-apresiasi-balikpapan-film-festival-majukan-industri-kreatif/>
- Dispar, O. (2022, April 1). *Workshop Film Komunitas Sineas Muda Balikpapan – Dinas Pariwisata Provinsi Kaltim*. <https://dispar.kaltimprov.go.id/2022/04/01/workshop-film-komunitas-sineas-muda-balikpapan/>
- Fakultas Seni & Desain Universitas Multimedia Nusantara X @stefanushosea. (n.d.). *Kurikulum • Film Universitas Multimedia Nusantara*. <https://film.umn.ac.id/kurikulum/>
- Setuningsih, N. (2022, March 29). *Joko Anwar Sebut Industri Perfilman Indonesia Krisis SDM*. KOMPAS.com. <https://www.kompas.com/hype/read/2022/03/29/185114066/joko-anwar-sebut-industri-perfilman-indonesia-krisis-sdm>
- Sitoresmi, A. R. (2021b, October 29). *Animasi Adalah Gambar Bergerak, Ketahui Fungsi dan Macam-Macamnya*. [liputan6.com](https://hot.liputan6.com/read/4696950/animasi-adalah-gambar-bergerak-ketahui-fungsi-dan-macam-macamnya). <https://hot.liputan6.com/read/4696950/animasi-adalah-gambar-bergerak-ketahui-fungsi-dan-macam-macamnya>