

Studio Pembuatan Film di Surabaya

Helena Felita dan Ir. Samuel Hartono, M.Sc

Program Studi Arsitektur, Universitas

Kristen Petra Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: angels_wish94@yahoo.co.id; samhart@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Studio Pembuatan Film di Surabaya

ABSTRAK

Studio Pembuatan Film di Surabaya merupakan fasilitas umum yang mengenalkan masyarakat umum terutama generasi muda mengenai film dan pembuatan film. Video sebagai salah satu bagian dari hiburan masyarakat sangatlah kurang didalami di Indonesia, baik di dalam dunia akademik maupun di mata masyarakat. Sebagai kota terbesar kedua setelah Jakarta, Surabaya memiliki generasi muda yang gemar bereksplorasi hobi, salah satunya adalah membuat video dan film. Namun fasilitas yang bertemakan film dan video hampir tidak ada di Surabaya. Studio Pembuatan Film di Surabaya dirancang dengan maksud sebagai pusat fasilitas dan informasi yang dapat memadai kebutuhan ilmu maupun rekreasi yang bertemakan film dan video. Fasilitas-fasilitas yang ada antara lain adalah studio ruang hijau, studio latar belakang, ruang sunting, ruang rekam suara, ruang serba guna, perpustakaan, dan kantin.

Kata Kunci: Studio, Fasilitas Umum, Film, Video, Surabaya

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film dan video di era digital modern ini adalah salah satu fasilitas yang dapat kita nikmati dimana saja. Di generasi milenial, video menjadi salah satu hiburan yang banyak digemari oleh kalangan manapun, baik dari golongan anak-anak (video kartun), remaja dan dewasa muda (film bioskop/video genre apapun), bahkan dewasa dan lanjut usia (video informasi/sejarah). Tak sedikit anak muda yang mulai menunjukkan kesenangannya dengan film dan video dengan mulai membuat komunitas, bahkan membuat video amatir. Hingga kini, industry film di Indonesia sudah mulai berkembang hingga bisa dinikmati oleh masyarakat dari luar negeri.

Bila kita melihat pasar di Indonesia, maka kita berbicara mengenai perbedaan suku, agama, budaya, adat istiadat dan perbedaan gaya hidup. Keberagaman

yang ada di Indonesia juga menjadi suatu pengaruh yang sangat krusial bagi audiens dalam menentukan selera mereka terutama soal tampilan audio dan visual. Meski begitu, perbedaan yang begitu besar ini dapat disatukan dalam minat film dan video. Sayangnya, menurut Calvyn dalam kesempatannya bersama Kompasiana.com (2017), bahwa stigma yang ada di masyarakat tidak begitu baik. Dengan genre film yang monoton (horror), maupun kecenderungan film jaman dahulu yang mengarah ke pornografi atau seks. Menurut Karl Heider seks merupakan salah satu dari tiga formula ampuh yang digunakan dalam film horor Indonesia, yaitu seks, komedi, dan religi (Rusdiarti, 2009:11).

Di Indonesia, terutama di kota-kota besar seperti Jakarta dan Surabaya, film dan video sudah dikenal namun masih kurang didalami. Di sekolah-sekolah, terutama di sekolah dasar (SD) dan sekolah menengah (SMP & SMA), film dan video hanya digunakan sebatas untuk sumber data atau hiburan semata. Hingga penulisan laporan ini, masih belum ada institut di Surabaya yang menyediakan pendidikan untuk film dan pembuatan video.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalahnya adalah merancang sebuah fasilitas yang mampu mengakomodasi berbagai jenis kegiatan berkaitan dengan pembuatan film dan video, beserta kegiatan penunjang lainnya..

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk menciptakan fasilitas studio sebagai wadah hobi pembuatan film dan video kepada peminat dan kaum awam.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 1. Lokasi tapak

Nama jalan : Jl.Kejawen Putih Utara Blok L 1 No.35

Status lahan: Tanah kosong

Luas lahan: ±11000m²

Tata guna lahan: Perdagangan & Jasa Komersil (eksepsi)

Garis sepadan bangunan (GSB): 10 meter (luar), 5 meter (dalam)

Koefisien dasar bangunan (KDB): 60%

Koefisien luas bangunan (KLB) : 300%

Batas-batas site adalah sebagai berikut:

Utara: Tanah kosong

Timur: Universitas Widya Mandala

Selatan: Jalan Kalisari Permai

Barat: Jalan

Pemilihan site dilakukan dengan pertimbangan sebagai berikut:

-Akses ke site mudah

-Kedekatan dengan sekolah

-Jalan cukup besar untuk akses bus

DESAIN BANGUNAN

A. Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 1. Diagram konsep perancangan

Dalam menjawab masalah perancangan yang telah disebutkan di atas maka konsep perancangan fasilitas ini diharapkan mampu menjadi solusi sebagai fasilitas yang menampung kegiatan pendidikan mulai kaum awam, hingga para antusias. Konsep unity in diversity dipakai untuk dapat dengan mudah memfasilitasi kebutuhan latar belakang yang berbeda-beda, juga untuk pembagian ruang dengan fungsinya masing-masing berdasarkan kebutuhan pengguna dan syuting film/video.

B. Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 2. Site plan



Gambar 2.3. Tampak keseluruhan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan perilaku, dengan pendalaman karakter ruang. Karena bangunan merupakan fasilitas umum, maka bentuk dan ukuran disesuaikan dengan kebutuhan dan banyaknya pengunjung dan pengguna. Kemudian fungsi dan kegiatan dibagi kedalam tiga kelompok, sesuai dengan penggunaannya. Pengguna pertama adalah pengunjung studio yang dapat memakai seluruh fasilitas yang disiapkan untuk mereka, meliputi studio, ruang serbaguna, ruang luar, ruang edit dan suara, perpustakaan, dan kantin. Pengguna kedua adalah pengguna fasilitas ruang serbaguna yang memerlukan akses tanpa harus memasuki studio. Kegiatan ketiga adalah para pengelola yang mengurus dan memelihara museum. Selain itu, ruang pengelola diletakkan di dekat lobby dan agar langsung terlihat dan tidak membingungkan sirkulasi pengunjung.

Semua program kegiatan disusun berdasarkan kebutuhan spasial yang sesuai, kemudian menentukan konsep sirkulasi dengan menyembunyikan area kerja pengelola di belakang dan di bawah bangunan (basement). Juga untuk pengguna ruang serba guna dapat langsung ke ruang serba guna setelah parkir tanpa masuk ke dalam studio (pengguna studio tetap memiliki akses ke ruang serba guna jika diperlukan).

C. Fasilitas Bangunan

Pada area ini terdapat lokasi-loasi dengan beberapa fasilitas, diantaranya:

1. Fasilitas Penerima

Sebagai pintu masuk utama penerima pengunjung, yaitu area publik lobby tempat pengunjung dapat mengakses informasi akan fasilitas dan area setempat, serta sebagai area transisi untuk menuju ke area yang lain.

2. Fasilitas Studio

Tempat para pengguna melakukan proses pembuatan video (dari pembuatan set hingga proses rekaman). Ruang Studio ini butuh ruang bebas kolom yang cukup besar agar ada fleksibilitas dalam pembuatan video.

3. Fasilitas Serbaguna

Tempat berkumpul, pameran, expo, workshop, rundingan bersama, serta coaching clinic. Fungsional ruangan seperti auditorium.

4. Fasilitas Retail Komersil

Bersifat publik, fasilitas komersil ini disediakan untuk mendukung dan memenuhi kebutuhan pengguna maupun pengunjung umum. Fasilitas yang tersedia antara lain pertokoan seperti minimarket, kantin dan *lounge*.

5. Fasilitas Multimedia

Fasilitas multimedia merupakan pelengkap sebagai tempat ruang edit video setelah selesai proses rekaman. Fasilitas yang disediakan meliputi area santai, area ruang komputer / laptop,

6. Ruang Terbuka Hijau (Taman) Ruang taman umum ditujukan agar dapat berinteraksi dengan orang laindan sebagai area relaksasi.

7. Area Servis dan pengelola

Area ini dimanfaatkan untuk segala sesuatu yang menunjang kegiatan privat dan aktivitas disaat keadaan darurat demi terciptanya kelancaran dan kenyamanan kegiatan.

8. Area Parkir

Mewadahi parkir kendaraan pengguna atau pengunjung (orang awam, keluarga, sponsor, servis, dsb.)

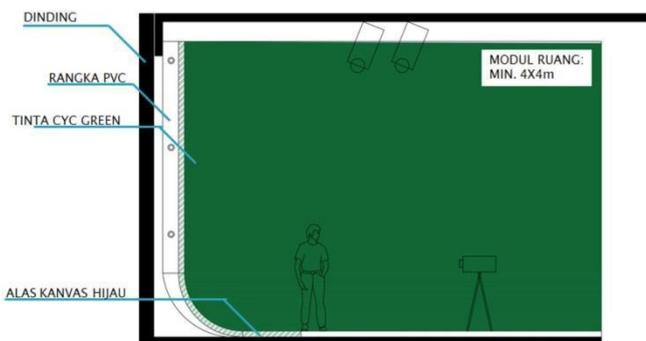


Gambar 2. 4. Perspektif entrance

D. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mengekspresikan budaya dan filosofi hidup dari masing – masing negara.

1. Green Screen Room

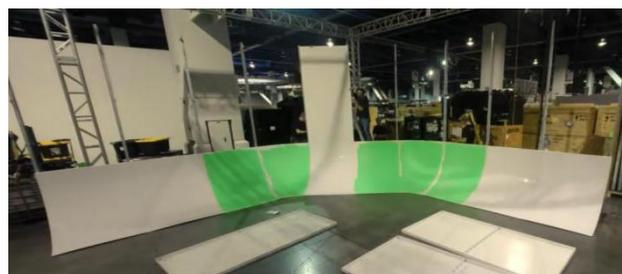


Gambar 2. 5. Detail greenscreen

Greenscreen yang ada di ruang greenscreen lantai 2 menggunakan layar portable CYC greenscreen. Kelebihan dari greenscreen ini

adalah dapat dibongkar pasang sehingga pengguna bisa menyesuaikan kebutuhan luas latar belakang yang diinginkan, serta tidak memerlukan gudang yang besar untuk penyimpanan greenscreen biasanya.

Cara kerja CYC greenscreen ini adalah seperti berikut:



Gambar 2. 6. Pemasangan PVC CYC greenscreen

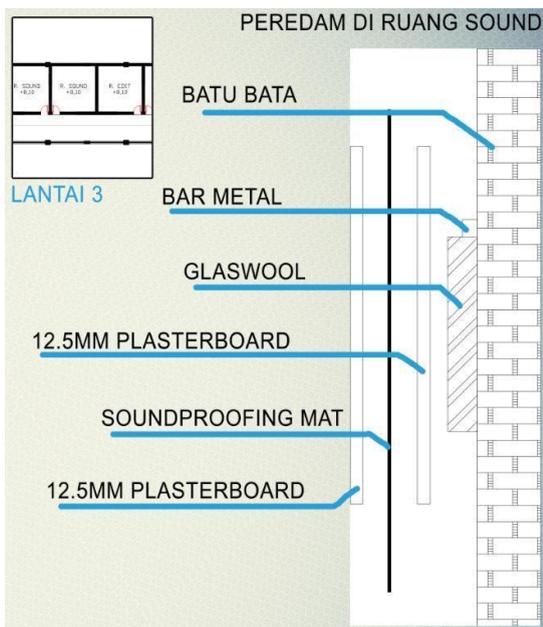


Gambar 2. 7. Pemasukan nat pada celah antar dinding PVC



Gambar 2. 8. Pengecatan warna latar putih, lalu pengecatan warna latar hijau

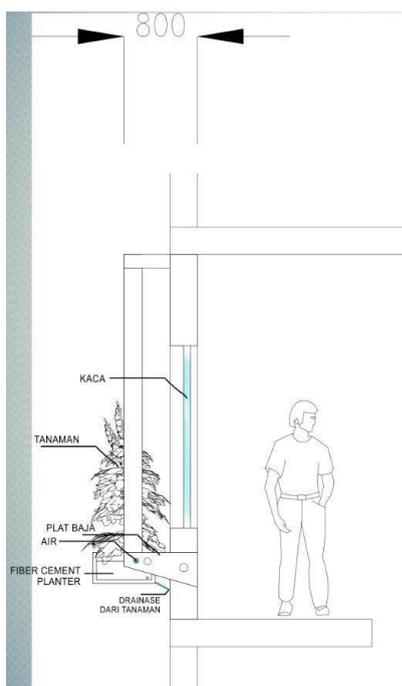
2. Peredam di studio



Gambar 2. 9. Detail peredam

Sistem peredam ini digunakan untuk meredam suara agar tidak bocor ke ruang lainnya. Lokasi yang digunakan adalah ruang sound recording (ruang rekam suara / dubbing), ruang studio indoor, dan ruang serbaguna.

3. Detail dinding taman



Gambar 2.10. Detail dinding taman

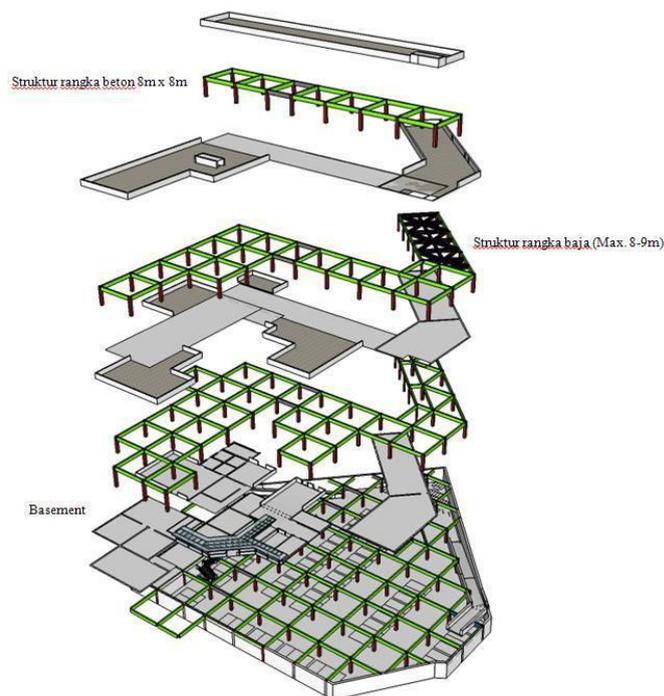
Detail ini bertujuan untuk mengurangi cahaya matahari dari sisi timur. Dengan adanya celah dan tanaman, maka cahaya matahari yang masuk tidak akan membebani system penghawaan di dalam ruangan.

Selain itu, ada celah agar air dapat otomatis tersiram lewat bawah pot, sehingga tidak perlu menggunakan staf/SDM tambahan.

E. Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan adalah rangka beton bentang lebar modul 8meter x 8 meter. Tinggi balok yang digunakan adalah 80cm.

Pada ruang greenscreen karena memanfaatkan sisi lekuk ruangan, maka tidak perlu bentang lebar sehingga bisa menggunakan system struktur beton.



Gambar 2. 11. Sistem struktur rangka konstruksi beton.

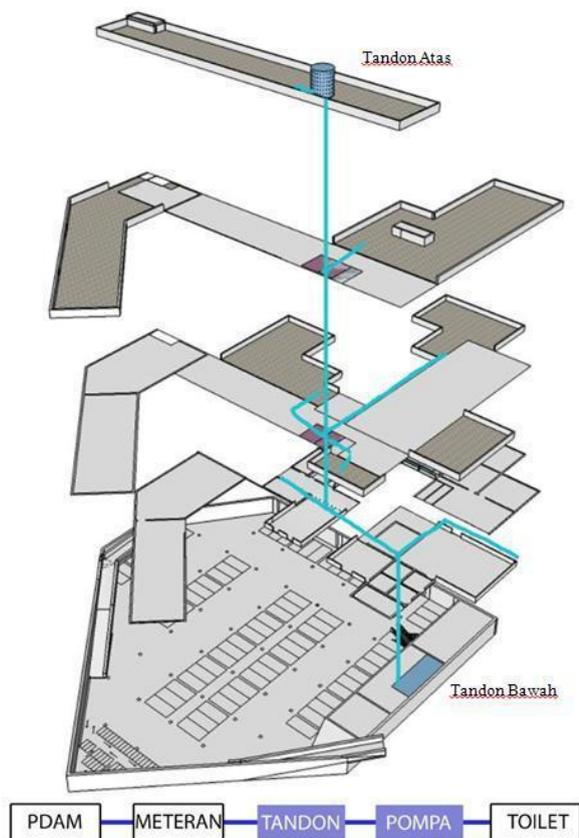
Sedangkan pada multifunctionhall digunakan struktur bentang lebar dengan sistem rangka dan

konstruksi baja. Dengan modul kolom 8 x 8 meter, dimensi balok baja yang dibutuhkan adalah baja IWF 346 x 175 x 16 x 9mm (1/25 bentang kolom). Kolom yang digunakan adalah kolom komposit dengan dimensi kolom baja IWF 300x150x6.5x9mm, dan finishing beton sehingga dimensi kolom menjadi 40 x 40cm. Untuk menyalurkan beban horisontal digunakan plat lantai beton 12cm dengan bondeks, sedangkan bata ringan digunakan sebagai material pengisi dinding. Konstruksi atap pada massa ini menggunakan *truss* baja dengan tebal 80cm.

F. Sistem Utilitas

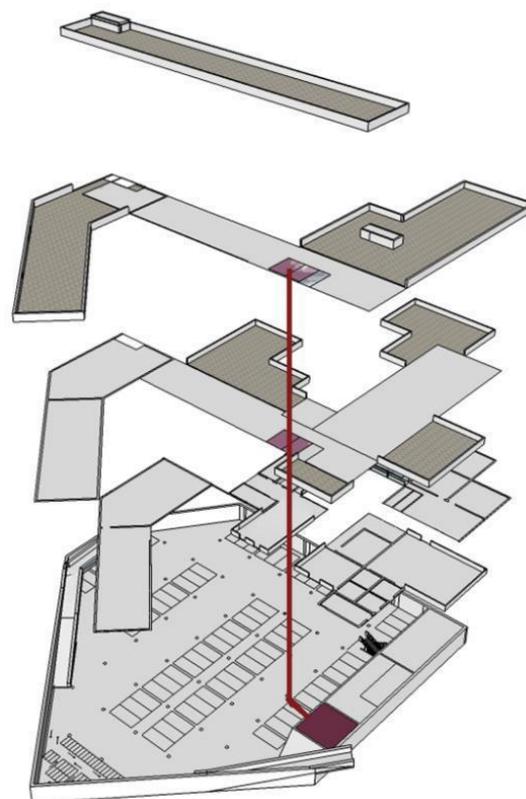
1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed* dengan tendon atas, dan *upfeed* dari tandon bawah.



Gambar 2. 12. Isometri utilitas air bersih

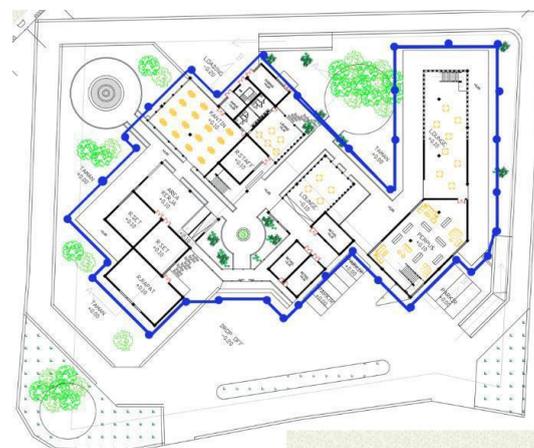
Sedangkan sistem utilitas air kotor menggunakan sistem *grouping* dengan beberapa *septic tank* dan sumur resapan.



Gambar 2. 13. Isometri utilitas air kotor

2. Sistem Utilitas Air Hujan

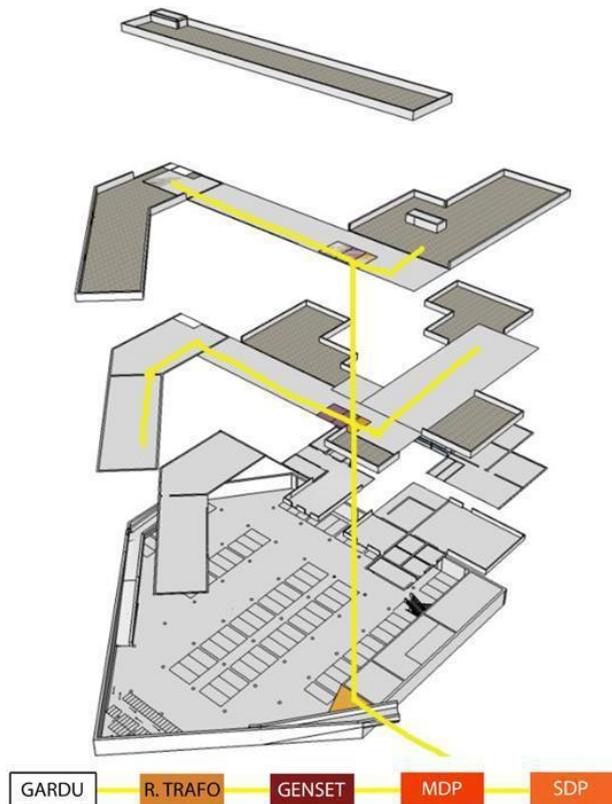
Sistem utilitas air bersih menggunakan bak kontrol pada perimeter bangunan yang kemudian akan dihubungkan ke bak kontrol pada perimeter tapak, dan akan dibuang ke sungai dan saluran kota.



Gambar 2. 14. Isometri utilitas air hujan

3. Sistem Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu yang kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap ruangan.



Gambar 2. 15. Isometri sistem listrik

KESIMPULAN

Proyek Studio Pembuatan Film di Surabaya ini dibuat untuk menjawab kebutuhan masyarakat akan fasilitas pembuatan film dan video, juga rekreasi yang masih belum banyak tersedia di Surabaya terutama untuk filmmaking. Dengan adanya fasilitas ini diharapkan mampu membuka minat masyarakat awam akan rasa ingin tahu masyarakat yang masih kurang.

Dengan adanya bangunan “Studio Pembuatan Film di Surabaya” ini diharapkan pembuatan film dan video amatir bisa menjadi lebih diminati masyarakat dan semakin digemari agar suatu saat Indonesia dapat

dikenal dengan karya film yang setara dengan luar negeri, bukan hanya menjadi pasar penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F.D.K. (2008). *Ilustrasi Konstruksi Bangunan* (3rd ed.) (Lili Tambunan, Trans.). Jakarta: Penerbit Erlangga
- Mengapa Film Indonesia Sangat Lambat Berkembang?. (2017, Mei 18). *Kompasiana*. Retrieved 2 January 2019 from: <https://www.kompasiana.com/calvynsoputra29/591d59e47fafbd1451d1fbf3/mengapa-film-indonesia-sangat-lambat-berkembang?page=all>
- Neufert, E. (2000). *Architects' data* (3rd ed.). Oxford: Blackwell Science Ltd.
- Perkembangan Industri Film Dinilai Lambat. (2015, Maret 10). *Republika*. Retrieved 2 January 2019 from: <https://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/15/03/10/nkz9h0-perkembangan-industri-film-dinilai-lambat>
- Rusdiarti, Suma Riella. (2009). *Film Horor Indonesia: Dinamika Genre*. Retrieved January 3, 2019 from: <http://staff.ui.ac.id/system/files/users/surIELla/publication/filmhororindonesia.pdf>