

# Fasilitas Videografi di Surabaya

Jimmy Kristanto dan Roni Anggoro, S.T., M.A.(Arch).  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 E-mail: jimmykristanto13@gmail.com ;  
 ang\_roni@petra.ac.id



## ABSTRAK

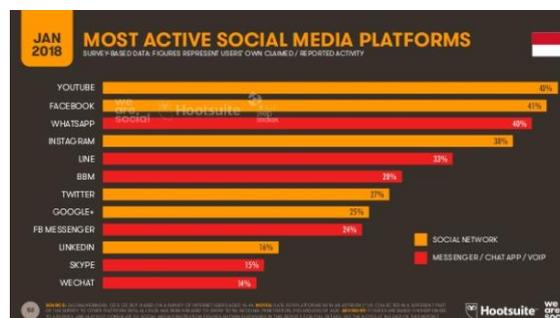
Berdasarkan lembaga penelitian *Hootsuite* dan *We are Social*, menyatakan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat drastis dari tahun 2015 yang berjumlah 55 juta orang, pada tahun 2018 meningkat pesat menjadi 132 juta orang. Dengan durasi waktu rata – rata yang dihabiskan oleh warga Indonesia di internet adalah 9 jam 29 menit, *YouTube* menjadi platform mayoritas kedua yang paling banyak dikunjungi setelah Facebook. Hal ini menjadikan format video menjadi konten internet yang banyak dilihat publik. Melihat fakta ini, Google telah membangun *Youtube Space* di berbagai negara seperti Jepang, Amerika, dan Inggris dan India yang berfungsi sebagai tempat pelatihan video dengan konten kreatif. Kota Surabaya adalah kota besar di Indonesia dan merupakan salah satu kota potensial untuk dibangunnya fasilitas ini. Fasilitas yang disediakan diantaranya : kantor agensi, studio *motion capture*, studio *green screen*, studio AR & VR, area retail, studio musik & *dance*, ruang *editing*, *exhibition space*, dan *workshop class*. Masalah desain utama adalah menyediakan fasilitas videografi yang lengkap, berteknologi tinggi dan mempunyai sistem yang terintegrasi dengan alur produksi video. Selain itu, untuk meningkatkan kualitas ruang publik, proyek ini juga mengangkat masalah desain khusus yakni membentuk ruang sosial bagi masyarakat sekitar, dan menjawab kebutuhan sarana publik. Pendekatan Desain yang dipilih adalah pendekatan sistem, guna menjabarkan alur video yang kreatif, dan rumit. Kemudian, pendalaman karakter ruang dipilih untuk mencermati kebutuhan ruang yang berbeda-beda sesuai dengan fungsi ruang.

**Kata Kunci:** Fasilitas Videografi, Alur Video, Pendalaman Sistem, Ruang Sosial, Surabaya.

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

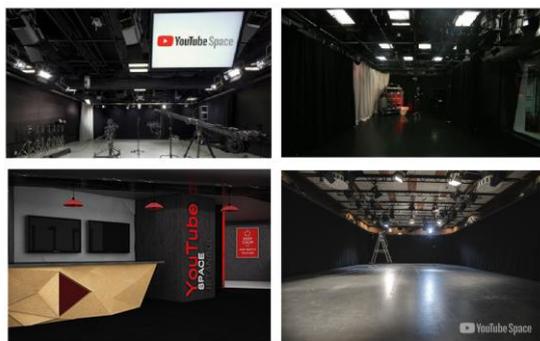
Berdasarkan riset yang diadakan oleh *Hootsuite* dan *We are Social*. Pengguna internet Indonesia menghabiskan lebih dari sepertiga waktu dalam sehari di dalam internet. *Youtube* sebagai platform mayoritas kedua yang dikunjungi oleh warga internet seperti yang dapat kita lihat di Gambar 1.1. Melihat fakta ini tidak dapat dipungkiri bila video sangat diminati dan digemari oleh banyak pihak, khususnya anak muda. Beberapa negara lain telah menyediakan fasilitas serupa (gambar 1.2.), tentu Indonesia menjadi negara potensial dibangunnya fasilitas ini. Dengan industri video sharing yang telah ada dan terus berkembang, fasilitas ini akan menjawab kebutuhan publik akan fasilitas produksi video.



Gambar 1. 1. YouTube Space di India, Inggris, Jepang dan Amerika

Faktor pendukung lain yang mendorong pesatnya pertumbuhan produksi video ini adalah Youtube merupakan perusahaan yang didukung oleh Google dalam bidang pendapatan, terdapat sistem Google AdSense. Pemilik akun akan mendapatkan pemasukan berupa pembagian keuntungan dari Google untuk setiap iklan yang diklik oleh pengunjung situs.

Ada pula yang dinamakan agensi, yaitu pihak ketiga yang menjembatani content creator dengan perusahaan yang ingin memasarkan produknya.



Gambar 1. 2. YouTube Space di India, Inggris, Jepang dan Amerika

pendidikan terbanyak, yaitu : 16 SMP ( Sekolah Menengah Pertama ), 10 SMA ( Sekolah Menengah Atas ), dan 3 perguruan tinggi.



Gambar 1. 3. Situasi tapak  
Sumber: maps.google.com

Menurut Angkiran, sektor video, film dan fotografi adalah :

Yaitu kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film. Termasuk di dalamnya manajemen produksi film, penulisan skrip, tata sinematografi, tata artistik, tata suara, penyunting gambar, sinetron, dan eksibisi film.

Video yang didefinisikan dengan kegiatan kreatif, menjadi hal yang tidak asing bagi generasi sekarang. Para penggemar *YouTube* dan platform *video sharing* lainnya mengakui bahwa dalam membuat video diperlukan kreatifitas untuk terciptanya karya yang menarik.

**Rumusan Masalah**

Masalah utama proyek rancangan ini adalah Penyediaan fasilitas videografi yang lengkap, berteknologi tinggi dan sistem yang terintegrasi.. Sedangkan masalah khusus yang diangkat adalah bagaimana membentuk ruang sosial serta menjawab kebutuhan sarana publik.

**Tujuan Perancangan**

1. Menciptakan fasilitas videografi yang memiliki sistem produksi yang sistematis dan terintegrasi.
2. Membentuk ruang sosial sebagai bentuk interaksi antara videografer dengan masyarakat public
3. Menciptakan ruang publik untuk memenuhi kebutuhan masyarakat kota Surabaya yang memiliki minat tinggi dalam bidang video.

**Data dan Lokasi Tapak**

Lokasi tapak terletak di Jalan Arif Rachman Hakim Surabaya, dan dapat diakses kendaraan dari dua arah saja, yakni dari Jalan Ir. H. Soekarno dan Jalan Medokan Keputih. (gambar 1.3.). Tapak berada di bagian depan perumahan Galaxy Bumi Permai, sehingga jalan perumahan dapat pula digunakan untuk mencapai tapak. Di depan tapak merupakan pertokoan, sedangkan di belakang dan samping tapak terdapat perumahan warga.

Tapak dipilih dengan pertimbangan jumlah instansi pendidikan terbanyak di sekitar tapak sebagai indikator banyaknya anak muda. Menurut data dari kemendikbud, Sukolilo merupakan kecamatan dengan jumlah instansi

**Data Tapak**

Lokasi	: Jalan Genteng Besar, Surabaya
Kelurahan	: Keputih
Kecamatan	: Sukolilo
Luas Lahan	: 9.850 m <sup>2</sup>
Tata Guna Lahan	: Perdagangan dan jasa komersial
KDB	: 60%
KLB	: 180% (3 lantai)
GSB	: 4 m(Depan);3 m(Samping, Belakang)

**Analisa Tapak**

Dilihat dalam radius 1km terdapat permukiman warga, instansi pendidikan, dan pertokoan pada sekitar tapak. Tapak berada di depan lahan perumahan yang cukup padat. Untuk itu desain yang direncanakan berusaha merespon dengan menciptakan tatanan massa yang terbuka dan memiliki koneksi antara jalan Arief Rachman Hakim pada bagian utara dengan jalan perumahan



Gambar 1. 4. Analisa tapak 2



**PERANCANGAN BANGUNAN**

**Pendekatan Perancangan**

Untuk memecahkan masalah desain, pendekatan yang dipilih adalah pendekatan sistem (gambar 2.1.) dengan menggunakan flow/alur video yaitu : *scripting*, *shooting*, *editing*, dan *publish*. *Scripting* bicara mengenai proses *brainstorming* ide dan diskusi dari *creator* video. *Shooting* adalah bagaimana mengkomunikasikan ide dalam bentuk frame dalam kamera yang akan menghasilkan *footage* yang sesuai. *Editing* membahas proses *post-production*, yakni memotong/menambah klip, memberikan efek suara/musik, atau efek visual. *Publish*, merupakan tahap akhir, yaitu mengunggah video yang telah dibuat ke dalam sosial media ataupun platform lainnya.

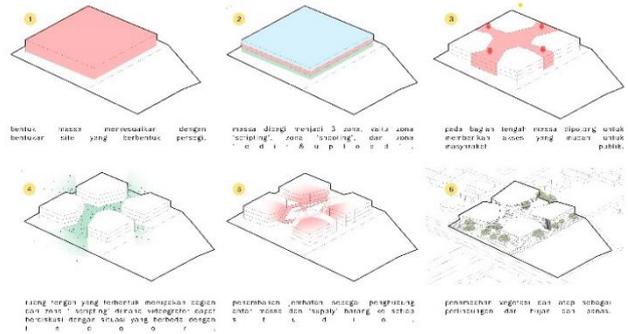


Gambar 2. 1. Pendekatan sistem

Pendekatan rancangan tersebut menjadi dasar dalam memulai rancangan tapak dan bangunan, mulai dari program ruang, *zoning*, pengolahan bentuk, sirkulasi, hingga fasad bangunan (gambar 2.3)

**Konsep dan Penataan Massa**

Konsep dari proyek ini adalah kompleksitas yang sistematis dari produksi video (systematic complexity of video production). Yaitu dengan berkembangnya industri video sharing yang cukup kompleks pembuatannya, dimulai dari *scripting*, *shooting*, *editing*, hingga *publish*. Maka perlu diciptakan space yang urut dan tersistem, ditambahkan pula space untuk publik sebagai obyek dari video, juga sebagai 'trigger' ide pada proses *scripting*.

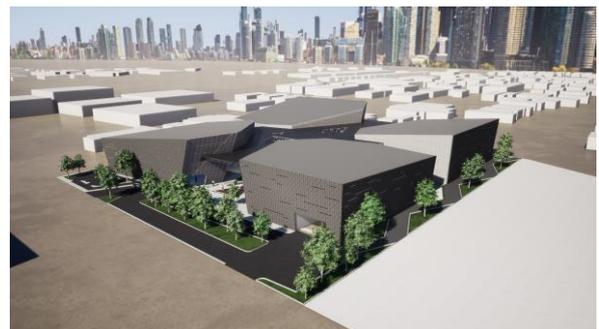


Gambar 2. 2. Transformasi Bentuk

Transformasi dimulai dari bentukan yang mengikuti bentuk site. (gambar 3.1.) Pada gambar 2, massa dibagi menjadi 3 zona yaitu zona *scripting*, zona *shooting*, dan zona *edit & publish*. Pada gambar 3, massa bagian tengah massa dipotong untuk memberikan akses yang mudah untuk masyarakat bagian dari zona *scripting* dimana videografer dapat berdiskusi dengan situasi yang berbeda dengan *indoor*. Pada gambar 5, penambahan jembatan sebagai penghubung antar massa dan 'supply' barang ke setiap studio. Pada gambar 6, penambahan vegetasi dan atap sebagai perlindungan dari hujan dan panas.

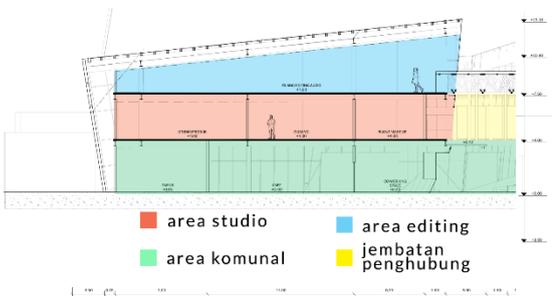


Gambar 2. 3. Perspektif Eksterior



Gambar 2. 4. Perspektif Bird Eye

Terdapat 4 massa pada Fasilitas Videografi di Surabaya ini, antara lain adalah massa agensi, massa retail, massa studio, dan massa teknologi. Bentuk yang tidak beraturan dari setiap massa dibuat untuk *trigger* kreativitas pengguna dalam proses kreatif membuat video. Namun untuk menciptakan keharmonisan, maka pemilihan material, area pembagian sistem, dan atap direncanakan memiliki kesamaan antara massa satu dengan yang lain.

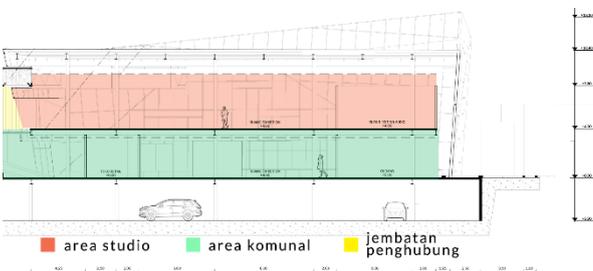


Gambar 2. 5. Potongan Massa Agensi

Untuk massa agensi (Gambar 2.5), pada lantai 1 (warna hijau) difungsikan sebagai area kantor dan area *dealing*. Kegiatan yang berhubungan dengan periklanan video berlangsung di massa ini. Pada lantai 2, difungsikan sebagai studio yang berhubungan dengan periklanan, seperti studio produk, studio peragaan. Sehingga setelah proses *dealing*, *investor* yang tertarik dapat melihat langsung fasilitas yang ada. Pada lantai 3, dikhususkan untuk ruang editing audio dan video. Pembagian lantai serupa dilakukan untuk membedakan area publik dan area yang lebih privat.



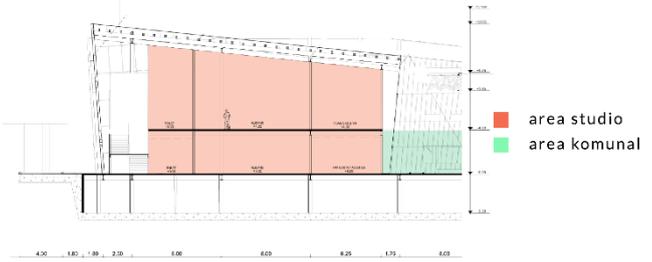
Gambar 2. 6. Perspektif area komunal massa agensi



Gambar 2. 7. Potongan Massa Agensi

Untuk massa retail (bagian kanan Gambar 2.3), pada lantai 1 (warna hijau) difungsikan sebagai area retail dan *exhibition*. Area ini cenderung terbuka dan *open space*, sehingga dapat mengakomodasi kegiatan exhibition atau seminar. Fungsi retail dan exhibition memiliki hubungan yang *mutual*, maka ruang publik dapat lebih mudah terjadi.

Pada lantai 2, difungsikan sebagai area workshop, untuk mempraktekkan apa yang telah didapat setelah seminar. Terdapat ruangan workshop yang dilengkapi PC dan laptop. Ada pula, ruang yang ditujukan untuk workshop yang berhubungan dengan *gear* kamera. Area jembatan (warna kuning) menjadi area konektor antar 4 massa.

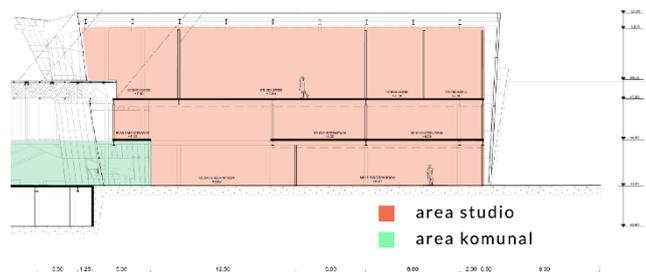


Gambar 2. 8. Potongan Massa Studio.

Untuk massa studio (Gambar 2.7), pada lantai 1 difungsikan sebagai studio green screen dan studio tema yang membutuhkan *double height* seperti yang dapat kita lihat pada potongan. Diletakkan pada lantai dasar dengan pertimbangan intensitas loading property dan peralatan yang lebih besar. Sedangkan pada lantai 2 terdapat studio interview berukuran kecil dan besar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada lantai 3, difungsikan sebagai studio dance dan musik. Kedua massa ini mayoritas difokuskan pada fungsi studio, karena penempatan massa di bagian selatan site yang kondusif secara akustik.



Gambar 2.9. Perspektif suasana komunal space



Gambar 2. 10. Potongan Massa Teknologi.

Untuk massa teknologi (bagian kiri Gambar 2.4), pada lantai 1 difungsikan sebagai area studio *motion capture* dan area pendukung seperti gudang, ruang *wardrobe*, dan ruang make up. Pada lantai 2, difungsikan sebagai area produksi AR & VR,



Gambar 2. 11. Site Plan

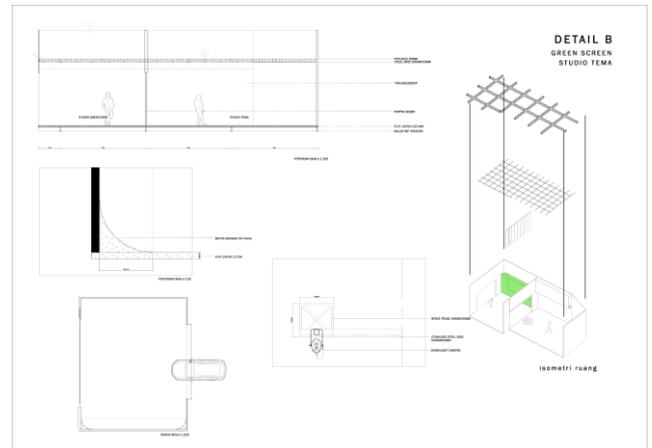


Gambar 2. 13. Perspektif ruang green screen.

Dinding pada ruangan ini dibuat *seamless* pada keempat sisinya, untuk menciptakan kesan ruang yang luas dan tidak terbatas. Pada bagian plafond, terdapat grid baja yang memiliki diameter pipa 50mm. Grid baja ini berfungsi untuk menjadi tempat diletakkannya lampu dan dapat dipindah – pindah sesuai dengan keinginan creator.

**Citra dan Tampilan Bangunan**

Citra bangunan yang ingin ditampilkan ialah kreatif untuk *trigger* kreativitas para *creator content* untuk berpikir, memproduksi karya yang berbeda. Hal tersebut diusahakan dengan menggunakan bentukan yang tidak beraturan. Dengan adanya bentuk yang tidak simetris, maka alur sirkulasi menjadi tidak beraturan pula seperti yang dapat dilihat pada gambar 2.10. Selain itu, bangunan ditujukan untuk terbuka dan mengundang masyarakat publik baik melalui jalan besar di bagian depan ataupun jalan perumahan. Pembukaan didesain berkelok – kelok untuk menciptakan koneksi sirkulasi yang tidak terlalu gamblang dan jujur. (Gambar 2.9) Penggunaan material seperti perforated panel pada bagian fasad untuk mendukung kesan keterbukaan antar bangunan.



Gambar 2. 14. Detail ruang green screen.



Gambar 2. 12. Perspektif Plaza Komunal pada bagian tengah site.

**2. Studio Motion Capture**

Pada ruangan ini (gambar 2.13) dibuat video yang mempunyai genre animasi dan *fantasy*. Ruangan ini menggunakan kamera *tracker* untuk merekam pergerakan actor yang menggunakan kostum khusus.



Gambar 2. 15. Perspektif Studio Motion Capture

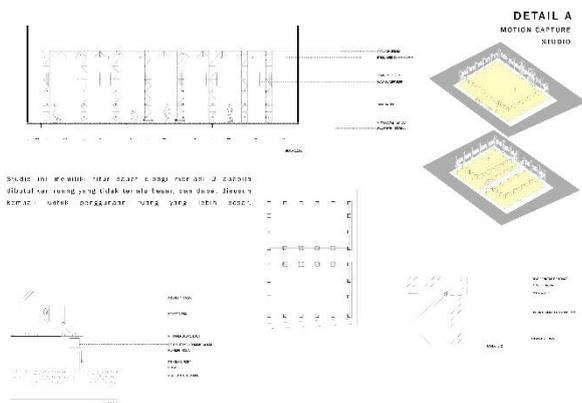
**Pendalaman Desain**

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang. Pendalaman dipilih dengan tujuan menciptakan ruang kreatif pada kegiatan produksi yang berbeda.

**1. Studio Green Screen**

Pada ruangan ini kreator dapat menciptakan video dengan menggunakan background berbeda yang dapat diedit sesuai dengan keinginan pembuatnya. Ruangan ini dilengkapi dengan akses loading barang yang cukup besar, seperti mobil, sepeda motor, atau barang – barang lainnya.

Studio ini memiliki fitur dapat diubah – ubah sesuai dengan kebutuhan, pada kondisi normalnya berukuran 11m x 25m, yaitu sesuai dengan standar studio *motion capture* profesional di Hollywood Marvel. Uniknya, bila dibutuhkan ruang yang lebih kecil, studio ini dapat dibagi menjadi 2 studio yang berukuran 11m x 9m, dengan fitur ini ruang menjadi lebih fleksibel. Fitur ini didukung dengan adanya kolom baja yang disertai dengan roda penggerak, sehingga apabila tidak dibutuhkan dapat digeser ke pinggir ruangan.



Gambar 2. 16. Detail ruang green screen.

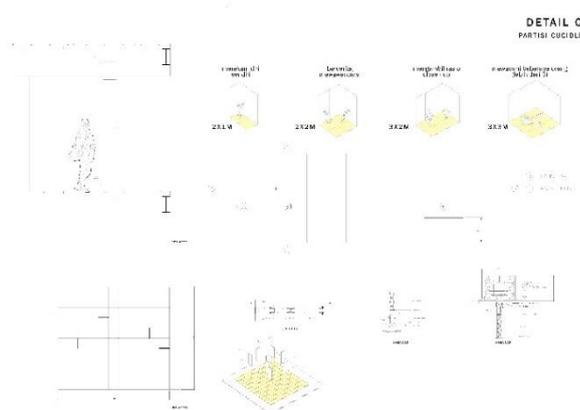
### 3. Studio Motion Capture

Ruangan ini didesain untuk memberikan kebebasan bagi kreator dalam mendefinisikan ruang yang ia inginkan. Terdiri dari belasan partisi yang dapat digeser dan diatur secara bebas.



Gambar 2. 17. Perspektif ruang bebas kreatif.

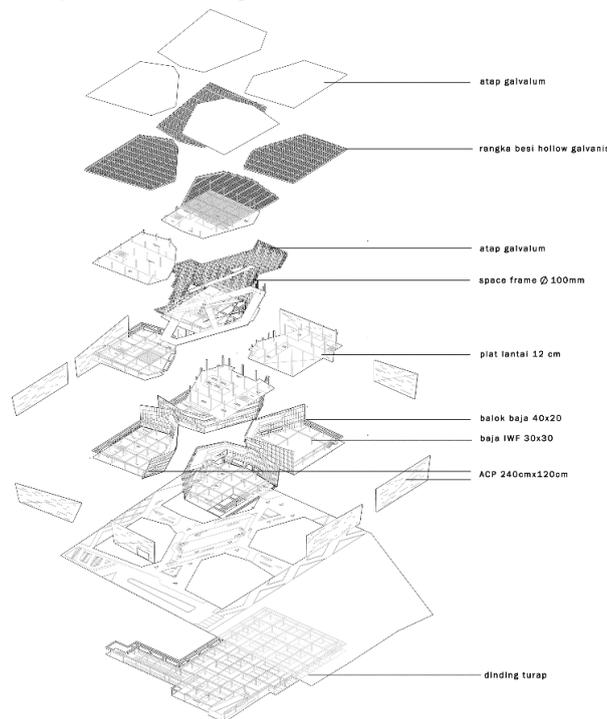
Ukuran modul partisi adalah 1m dengan tinggi 2,25m, dengan dimensi ini muncul kemungkinan – kemungkinan ruang yang dapat terjadi. Contohnya dapat dilihat pada gambar 2.16, untuk dimensi ruang 2m x 1m, memungkinkan kegiatan merekam diri sendiri/vlog. Sedangkan dengan dimensi 2m x 2m, dapat dilakukan kegiatan wawancara (diisi oleh 2 orang). Pada dimensi 2m x 3m, kreator dapat mengambil frame dengan lebih *wide*. Pada dimensi 3m x 3m, ruang dapat diisi oleh lebih banyak orang lagi.



Gambar 2. 18. Detail ruang bebas kreatif.

### Sistem Struktur

Massa di fasilitas videografi di Surabaya menggunakan baja IWF 300 x 300 untuk kolom dengan balok baja 400 x 200. Struktur atap menggunakan rangka besi hollow *finishing* galvanis dengan penutup atap galvalum. Struktur atap eksterior menggunakan space frame dimensi diameter pipa 100mm dengan bentang terlebar 25m. Fasad bangunan menggunakan panel perforated dengan dimensi 2400mm x 1200 mm.



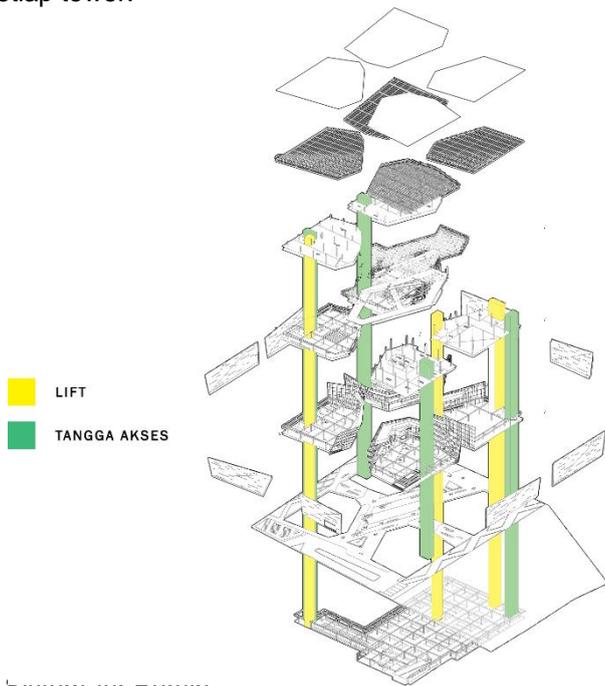
Gambar 2. 19. Elemen Struktur massa

### Sistem Utilitas

#### 1. Sistem Transportasi Vertikal

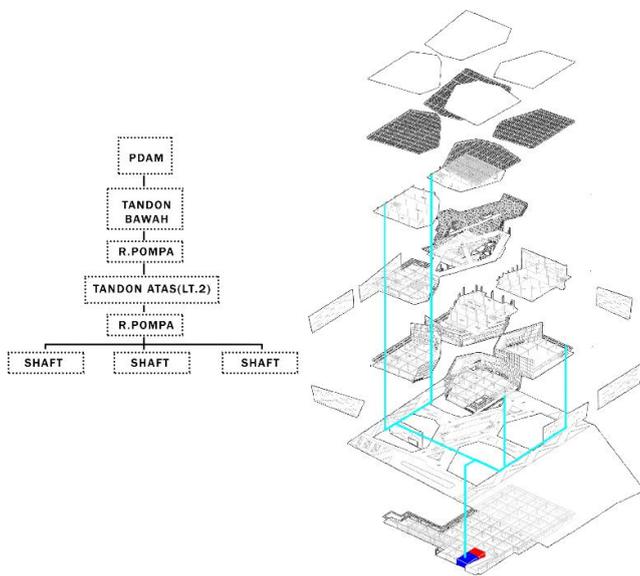
Lift Barang berada di bagian belakang tapak pada massa teknologi, dapat diakses melalui parkir, lalu barang – barang akan didrop dan diangkut oleh petugas fasilitas menuju lantai dan ruang yang disewa oleh penyewa. (Gambar 2.18) Ada pula lift barang di bagian

depan untuk mensuplai barang ke massa agensi. Lift penumpang ada di bagian tengah tapak untuk memudahkan akses ke setiap massa, Terdapat tangga di setiap massa bangunan sebagai akses utama di setiap tower.



2. Sistem Air Bersih

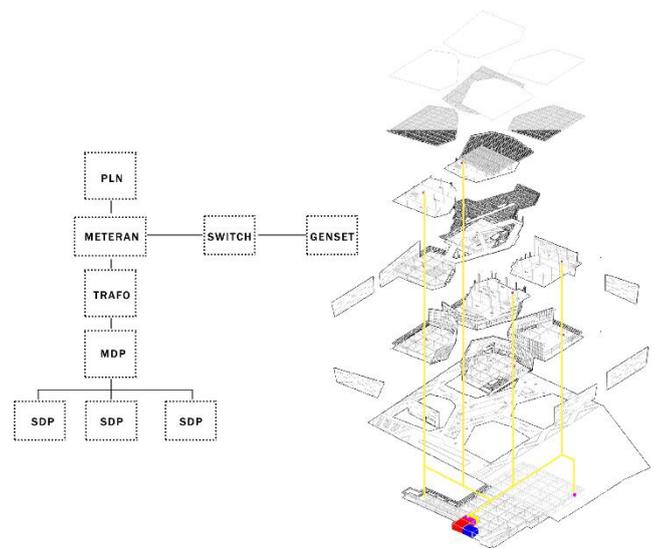
Sistem air bersih bermula dari suplai PDAM pemerintah, suplai air bersih tersalur dari tandon bawah, lalu dipompa menuju tandon atas (lantai 3). Lalu dari tandon atas, air bersih disalurkan menuju ruang pompa booster lalu di sebarakan ke tiap massa melalui shaft – shaft yang ada.



Gambar 2. 21. Skema Utilitas Air Bersih

3. Sistem Utilitas Air Kotor

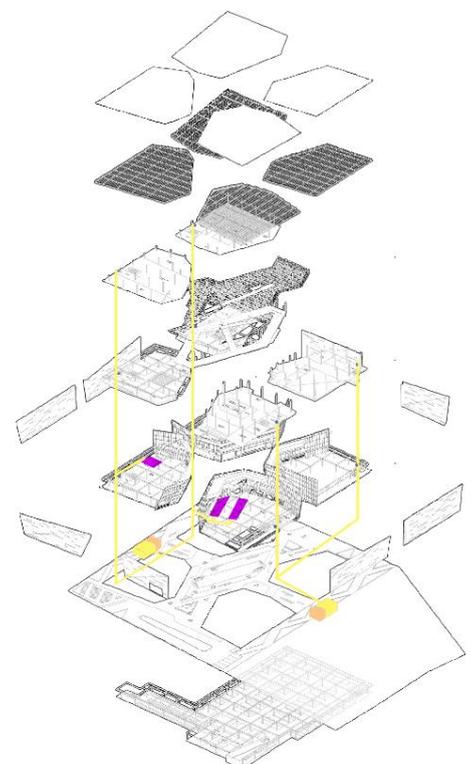
Air kotor dari foodstall dari area retail siproses terlebih dahulu melalui *greasetrap* sebelum diolah. Lalu hasil olahannya dibawa ke shaft untuk digabungkan dengan limbah air kotor dari kamar mandi untuk disalurkan menuju saluran pembuangan kota



Gambar 2. 22. Skema Utilitas Air Kotor

4. Sistem Utilitas Listrik

Utilitas listrik berawal dari PLN dialirkan menuju ke trafo disalurkan ke MDP lalu ke SDP tiap massa menuju ke ruangan-ruangan yang membutuhkan suplai listrik. Lalu genset dihubungkan pada MDP sebagai langkah maintenance ketika terjadi gangguan listrik. Ruangan – ruangan utilitas ini terletak di bagian basement dan dekat dengan ruang *security* Fasilitas Videografi di Surabaya.



Gambar 2. 23. Skema Utilitas Air Kotor

### KESIMPULAN

Rancangan fasilitas videografi di Surabaya ini diharapkan dapat memfasilitasi minat anak muda Surabaya dalam hal videografi. Selain itu, fasilitas ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan space produksi video dan industri video sharing dengan fungsi yang optimal. Rancangan ini juga diharapkan dapat mengubah stigma masyarakat terhadap pembuatan video yang simpel dan hanya sekedar hobi.

Tatanan, dan bentukan massa yang tercipta berusaha memperkenalkan industri video yang kreatif, rumit, dan komersial. Adanya fasilitas retail, workshop, dan exhibition menjadi pendukung untuk menarik publik masuk ke dalam bangunan, dan memperkenalkan tentang industri videografi. Pada bagian depan site terdapat massa kantor agensi yang dirancang terbuka untuk melayani klien yang ingin menanamkan investasi iklan pada suatu video. Ada pula studio motion capture pada lantai ground yang dirancang untuk memberikan fasilitas canggih dan bersaing untuk industri video kedepannya. Di samping itu terdapat 'free creative space' yang memberikan kebebasan bagi para kreator untuk membuat karya sesuai dengan kreativitasnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Angkirawan, Melinda Angkirawan. "Museum Film Indonesia di Jakarta." *eDimensi Arsitektur Petra* 5.2 (2017): 497-504.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.(2018). *Data sekolah di Surabaya*. Retrieved December 12, 2018 from <http://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sp/2/056000>
- Neufert, E. (2001). *Architects' data* (3rd ed.). Oxford: Blackwell Science
- Pemerintah Kota Surabaya. (2018). *Data tata guna lahan kota Surabaya*. Retrieved December 14, 2018 from <http://petaperuntukan.surabaya.go.id/cktr-map/>
- Pickard, Q. (2002). *The architect's handbook*. Oxford: Blackwell Scinece.
- Qulmann. (2008). *Definisi video*. Retrieved December 28, 2018 from <http://protalkcallminds.wordpress.com/definisivideo-olehqulmann/>
- Revinda. (2018). *Youtube sebagai media aktualisasi diri* Retrieved December 27, 2018 from <http://www.internetmarketingsmart.id/2018/04/youtube-sebagai-media-aktualisasi-diri.html>
- Serpong Update. (2016) *UMN kembali usung konsep gedung hemat energy*. Retrieved December 25, 2018 from <https://serpongupdate.com/umn-kembali-usung-konsep-gedung-hemat-energi/>
- Universitas Multimedia Nusantara (2018) *Foto – foto studio*. Retrieved December 25, 2018 from <http://360.umn.ac.id/>,
- Widayat, H. (2010). *Definisi video editing* Retrieved December 28, 2018 from <https://piyetoiki.wordpress.com/2010/02/11/definisi-video-editing/>
- Wikipedia ensiklopedia bebas*. (2019). Universitas Multimedia Nusantara. Retrieved December 25, 2018 from [https://id.wikipedia.org/wiki/Universitas\\_Multimedia\\_Nusantara](https://id.wikipedia.org/wiki/Universitas_Multimedia_Nusantara),
- Youtube. (2014) *New York press home* Retrieved December 27, 2018 from <https://sites.google.com/site/ytsnypress/>
- Youtube. (2018). *Youtube space di berbagai negara*. Retrieved December 12, 2018 from <https://www.youtube.com/yt/space>.