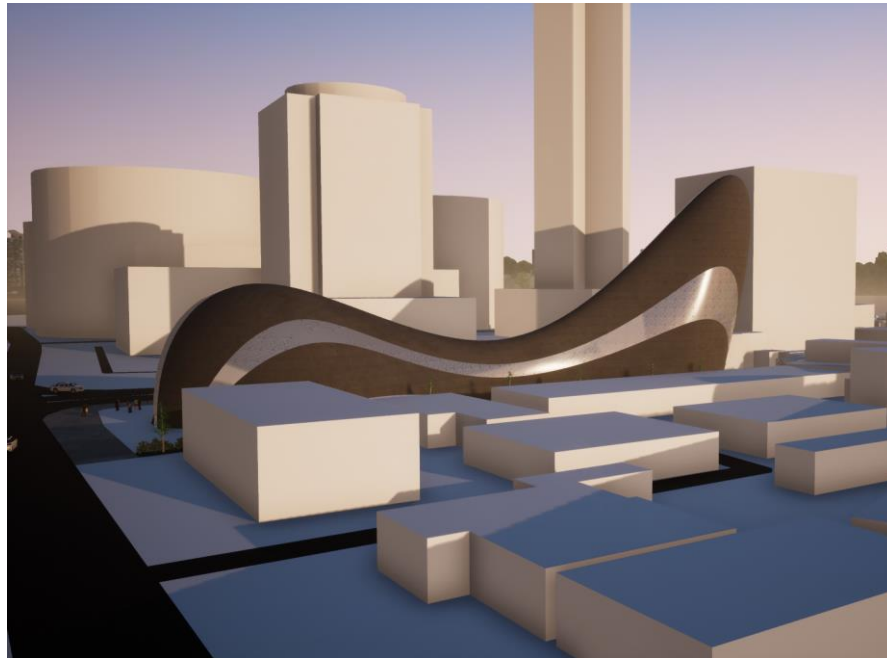


Galeri Perfilman Indonesia di Surabaya

Lydia Dwianti Putri dan Christina E. Mediastika
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 lydiadputri@gmail.com; emediastika@gmail.com.



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Galeri Perfilman Indonesia di Surabaya

ABSTRAK

Galeri Perfilman Indonesia di Surabaya merupakan fasilitas publik yang memperkenalkan dan mendukung industri perfilman, dan merupakan wadah bagi para penggarap film di Surabaya untuk berkarya bersama. Film merupakan sebuah media yang selalu digemari oleh masyarakat, seiring dengan perkembangannya yang pesat, diharapkan penonton tidak hanya menjadi penikmat, namun dapat ikut berkarya membuat film yang memberi dampak. Galeri Perfilman Indonesia akan menjadi wadah aspirasi tersebut. Selain fungsi utama sebagai galeri, bangunan ini juga memiliki berbagai fasilitas multimedia (*Virtual Reality rooms, mini theatres, dsb*), bioskop film 2D, 3D dan 4D, café, co-working space, fasilitas edit film, dan studio. Suasana "*real*" yang ingin ditampilkan pada bangunan dicapai melalui pendekatan sains. Permainan antara teknologi, sound system, dan terutama artificial lighting dalam bangunan difokuskan agar pengunjung dapat merasa seolah berada dalam film ketika berada dalam bangunan. Melalui suasana pameran dalam galeri, kemudian disediakan fasilitas untuk menciptakan film, sehingga pengunjung yang tertarik dengan film di galeri dapat kemudian mendalami pembuatan film dan lanjut membuat karya film.

Kata Kunci : Industri Perfilman, *Artificial Lighting*, Galeri, Surabaya.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

INDUSTRI Perfilman merupakan industri yang selalu berkembang pesat. Sebagian besar orang menonton film sebagai sarana rekreasi. Karena melalui film kita dapat merasakan hal-hal yang tidak kita alami dalam kehidupan sehari-hari, atau justru ber-empati dengan kejadian-kejadian dalam film yang pernah kita alami. Film memiliki dampak yang sangat besar dalam pembentukan karakter seseorang. Oleh karena sebagian alasan berikut, film memiliki reputasi yang cukup baik, sehingga seringkali diadakan event-event berkaitan dengan pemutaran film, atau bahkan ajang bergengsi sebagai apresiasi untuk pembuatan film yang bagus, di ranah dunia ada piala Oscars, dan di Indonesia diadakan Festival Film Indonesia setiap tahun.



Gambar 1. 1. Ajang penghargaan film-film berkualitas ; Festival Film Indonesia, Piala Oscar.

Sumber : *Google Images*, 2019

Setelah mengalami penurunan drastic, kini reputasi film Indonesia bangkit kembali dengan judul-judul seperti “Warkop DKI Reborn”, “Pengabdian Setan”, “Bumi Manusia”, dsb. Para penggarap film Indonesia tentunya turut bangga. Namun sayangnya dari karya-karya berikut belum banyak film yang muncul dari Surabaya. Setelah berbincang dengan beberapa anggota Komunitas Perfilman Indonesia yang berbasis di Surabaya, mereka menyatakan bahwa di Surabaya masih belum ada fasilitas yang memadai untuk mendukung aspirasi dan kegiatan penggemar film. Bahkan seringkali para pecinta film mengadakan kegiatan spontan dengan hanya didukung tenda dan layar tancap. Kini juga sering diadakan acara berkala dengan menggunakan ruang sewa, namun belum ada markas khusus untuk para pembuat film ini sendiri.



Gambar 1. 2. Pemutaran Film di warung Mbah Tjokro Surabaya dalam ajang Festival Proyeksi 2018
Sumber : *Google Images*, 2019

Para penggemar film di Surabaya membutuhkan wadah untuk dapat mencari inspirasi, mendalami film, dan kemudian dapat memamerkan karya-karya film ciptaannya, serta melakukan jual-beli terhadap pihak yang tertarik untuk menerbitkan film tersebut. Dari sini dibuat rencana perancangan Galeri Perfilman Indonesia. Galeri ini akan menjadi gabungan dari fasilitas publik, dimana pengunjung dapat merasakan sensasi yang diciptakan oleh film dalam galeri, serta menikmati film itu sendiri melalui *rented spaces* dalam bangunan, dan fasilitas privat khusus anggota Komunitas Penggemar Film untuk dapat berkarya dalam ruang-ruang *shooting* dan *editing* yang sudah disediakan. Fasilitas ini dibuat untuk meningkatkan kewaspadaan masyarakat terhadap besarnya pengaruh yang diberikan film terhadap seseorang. Oleh karena itu, Galeri Perfilman Indonesia akan menyediakan fasilitas yang dibutuhkan bagi para penggemar film di Surabaya untuk dapat meningkatkan kewaspadaan dan mengembangkan pesona film dan memamerkan karya film terhadap baik masyarakat sekitar maupun turis agar perfilman Surabaya dapat berkembang lebih luas.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas yang mampu menampilkan film dengan sensasi yang berbeda, serta mewadahi aspirasi penggemar film Indonesia untuk berkarya dan memamerkan karya melalui bentuk bangunan, penempatan fasilitas, dan suasana ruang yang

dibangun oleh artificial lighting yang dapat dirasakan pengunjung dalam gedung.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk memperkenalkan film dengan sensasi *real* untuk menarik minat pengunjung agar dapat mendalami film dan kemudian termotivasi untuk turut membuat karya film dalam fasilitas yang telah disediakan.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 3. Lokasi tapak
Sumber : *Google Earth*, 2019

Lokasi tapak terletak di persimpangan Jl. Ngagel – Bung Tomo, Kec. Gubeng, Surabaya, dan merupakan lahan kosong. Tapak berada di seberang Marvell City Mall, dan dekat dengan Transmart Ngagel, serta terletak di area dengan banyak café yang kini tengah banyak digemari oleh kalangan muda, serta dekat dengan 3 hotel sehingga ideal untuk menarik minat wisatawan. Tapak merupakan daerah fasilitas umum dan dekat dengan pusat kota, membuat tapak cukup ramai dikunjungi tiap harinya.



Gambar 1. 4. Lokasi tapak eksisting.
Sumber : *Google Earth*, 2019

Data Tapak

- Nama jalan : Jl. Ngagel – Bung Tomo
 - Status lahan : Tanah kosong
 - Luas lahan : +- 6000 m2
 - Tata guna lahan : Perdagangan dan Jasa Komersil
 - Garis sepadan bangunan (GSB) : 6 meter dari jalan raya, 3 meter dari pemukiman.
 - Koefisien dasar bangunan (KDB) : 60%
 - Koefisien dasar hijau (KDH) : 40%
 - Koefisien luas bangunan (KLB) : 80% - 200%
 - Ketinggian Bangunan : maks 15 lantai
- (Sumber: Bappeko Surabaya)

DESAIN BANGUNAN

Analisa Tapak dan Zoning

Main entrance bangunan diletakkan di tengah site untuk menghindari kemacetan di area persimpangan. Site akan cukup bising karena berhubungan langsung dengan jalan raya dan pemukiman, namun dapat diatasi dengan fungsi peredam suara karena untuk pemutaran film bangunan harus kedap suara dari dalam maupun luar. Resapan air di sekitar site juga cukup memadai karena di sekitar site terdapat saluran kota. Orientasi bangunan memanjang barat laut-tenggara untuk memaksimalkan penggunaan lahan.



Gambar 2.1. Analisa Tapak

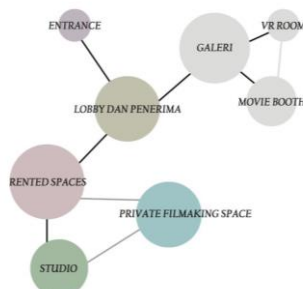
Zoning terjadi akibat analisa matahari, sesuai diagram termal bangunan pada Gambar 2.2, dimana pada area radiasi matahari tinggi difokuskan untuk fungsi-fungsi servis, bangunan di tengah agar mendapat intake matahari yang merata, serta area matahari rendah difokuskan untuk fungsi parkir dan area kumpul sehingga tidak terpapar radiasi matahari. Penempatan vegetasi pohon-pohon tinggi pada area merah, dan taman pada area hijau.



Gambar 2. 2. Zoning tapak
Sumber : Google Earth, 2018

Program Ruang

Program ruang yang terbentuk pada mulanya didasarkan pada pola pikir pembagian fungsi publik dan privat agar saling mendukung dan tidak saling mengganggu satu sama lain. (Gambar 2.3.)

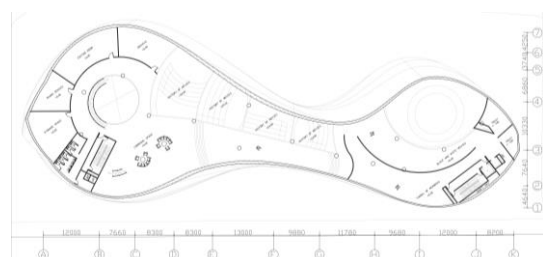


Gambar 2. 3. Diagram organisasi ruang.

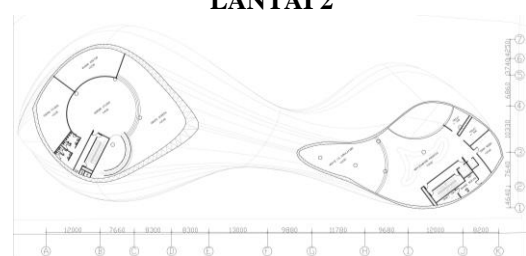
Sesuai dengan analisa tapak, entrance perlu dibuat pada tengah site, sehingga kemudian memecah bangunan menjadi dua cluster. Galeri sebagai fungsi

utama akan dikelompokkan menjadi satu tower sendiri, sementara fungsi lain akan ditempatkan pada tower yang lain. Galeri dipisahkan dari fungsi lain untuk menciptakan alur pameran yang jelas dan tidak terganggu oleh lalu lintas pembuatan film. Tower satunya sebagai bangunan filmmaking, kembali dibagi menjadi dua zoning, yaitu zona publik pada lantai dasar, dan zona privat khusus filmmaker pada lantai 2 dan 3. Kedua bangunan ini akan dihubungkan dengan sebuah jembatan fungsional pada lantai 2 dengan tujuan agar paraa pengunjung yang tertarik melanjutkan ke pembuatan film kemudian dapat bergabung sebagai anggota penggarap film pada bangunan filmmaking.

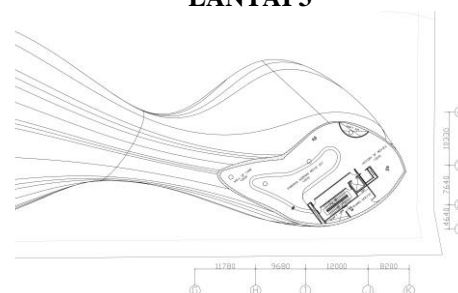
Alur pameran pada gedung Galeri, setelah pengunjung turun dari entrance, disambut oleh lobby tempat pengunjung melakukan administrasi di space yang luas dan berisi pilar-pilar yang memberi informasi mengenai alur pameran itu sendiri. Kemudian menuju ruang transisi yaitu ruang preview di mana pengunjung dapat memilih film yang ingin dimasukinya, lalu masuk ke ruang "Room of soul", dimana latar ruangan akan berubah menurut film yang dipilih pengunjung tadi, sehingga menciptakan kesan seolah pengunjung menjadi tokoh utama dalam film yang ia pilih. Setelah keluar dari room of soul ini pengunjung akan disambut dengan layar tinggi lintas void yang menampilkan "Legendary Compilation" yaitu film-film yang dianggap menjadi legenda pelopor film masa kini. Melewati lorong, pengunjung akan disambut dengan "Movie Effects" dimana mereka dapat mempelajari tentang special effects dalam film dan mengambil gambar dengan special effects yang ditampilkan dalam pameran.



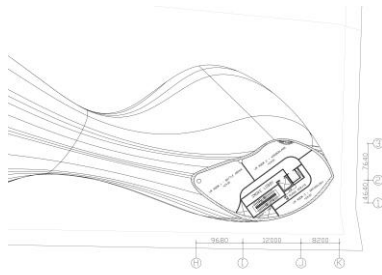
LANTAI 2



LANTAI 3



LANTAI 4



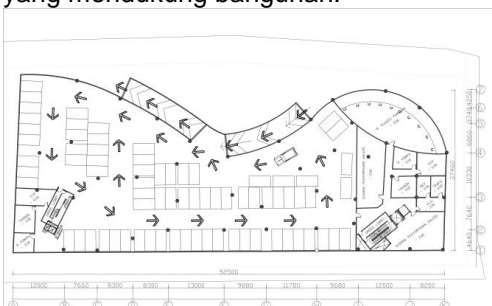
LANTAI 5

Gambar 2. 4. Denah lantai 2 - 5

Pameran dilanjutkan ke lantai 2 melalui lift, kemudian dapat melihat pameran “*Tunnel of Memories*” dan “*Black and White Movies*” yang menampilkan awal mula perfilman. Lantai 3 berisi “*Movie Process*” dan “*Movie CG Simulation*” yang menampilkan tentang proses pengambilan gambar film dan proses pengeditannya sehingga menjadi film yang menarik. Untuk pameran biasa berakhir pada lantai 4 yang berisi pameran diorama movie set dan “*Wall of Fame*” yang memamerkan nama-nama yang tersohor di dunia perfilman. Lantai 5 dikhususkan untuk “*Virtual Reality Rooms*”, dimana para pengunjung dapat mencoba fitur “*Virtual Reality*” dengan permainan layar dan kacamata spesial. Administrasi ruangan ini dapat dilakukan langsung melalui lobby, jadi pengunjung dapat khusus mencoba fitur ruangan ini langsung di lantai 5, atau mengikuti paket bermain setelah mengikuti pameran. Bentuk ruangan semua berbeda-beda untuk menyesuaikan dengan game yang dimainkan.

Kemudian mengarah pada bangunan “*Filmmaking*”, lantai 1 merupakan zona publik yang berisi *rented spaces*, yaitu area yang tiket masuknya berbayar, seperti Bioskop 2D,3D dan 4D, serta *co-working space*, dan *café* sebagai fasilitas pendukung. Untuk memasuki lantai 2 dan 3, pengunjung harus memiliki membership pembuat film terlebih dahulu, melakukan administrasi, kemudian naik melalui tangga umum yang disediakan. Lantai 2 dikhususkan untuk mengedit film, dan lantai 3 merupakan studio yang dilengkapi “*Green Screen*” agar dapat dilakukan pengambilan gambar indoor dan kemudian film akan diedit melalui *special effects* pada komputer.

Dengan fungsi bangunan sebagai galeri, target pengunjung yang datang per harinya 200 orang, sehingga disediakan 100 lahan parkir motor di lantai ground dan 25 lahan parkir mobil di lantai ground, dan 76 lahan parkir di basement. Selain sebagai tempat parkir, basement juga dimaksimalkan untuk area servis yang mendukung bangunan.



Gambar 2. 5. Denah Basement

Pendekatan dan Konsep Perancangan

Masalah desain diselesaikan melalui pendekatan Sains, dimana dilakukan studi seperti pada Gambar 2.6. Dilakukan pendataan kebutuhan terhadap tiap ruang pada bangunan. Karena fungsinya sebagai galeri perfilman, bangunan cenderung akan lebih terfokus pada fungsi-fungsi di dalamnya, oleh karena itu dibutuhkan penanganan sains dalam bangunan yang memadai demi kenyamanan penggunaanya.

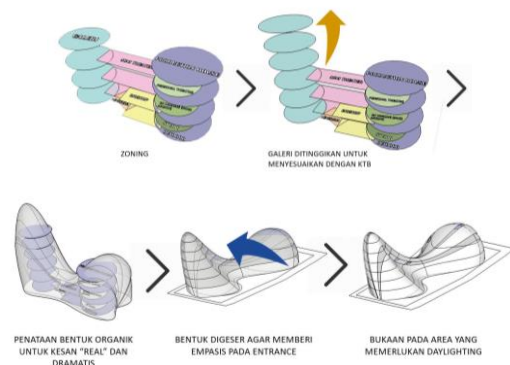
Tabel 2.1 Studi kebutuhan sains bangunan

PENDEKATAN SAINS

JENIS RUANG	DAYLIGHTING	ARTIFICIAL LIGHT	ANGIN	KEDAP SUKSA	TEKNOLOGI
LOBBY	W	V	W	-	V
GALERI	V	W	-	W	W
KOMUNAL	V	V	V	-	-
BIOSKOP	-	W	-	W	W
CO-WORKING SPACE	W	V	V	V	V
RENTED THEATRE	-	W	-	W	W
EDITING ROOM	V	W	V	W	W
ARCHIVE	-	W	-	V	W
STUDIO	W	W	V	W	W
VR ROOM	-	W	-	W	W

Melalui studi yang dilakukan, daylighting hanya dibutuhkan pada ruang-ruang pengerjaan film, karena daylight justru dapat mengganggu pencahayaan pada galeri multimedia. Angin selalu dibutuhkan, namun karena fungsi bangunan yang mengharuskan adanya bidang untuk proyeksi film, bangunan akan cenderung lebih tertutup dan menggunakan penghawaan aktif, yaitu AC VRV. Demi kelancaran pameran multimedia dibutuhkan *sound system*, teknologi dan *artificial lighting*. Ketiga aspek ini harus berjalan bersamaan secara harmonis agar bisa tercipta pameran yang sensasional.

Melalui argumen- argumen di atas, konsep yang ingin ditampilkan dalam bangunan adalah “*To Feel*”, yaitu agar para pengunjung dapat turut berempati dengan kebahagiaan dan kesedihan dari film yang ditampilkan pada galeri, dan juga dapat merasakan sensasi kehidupan di luar kenyataan yang dihadapi sehari-hari, kemudian pengunjung diajak untuk mau menuangkan perasaan melalui interaksi dengan sesama pecinta film dan saling bekerja sama untuk membuat karya film yang berkualitas. Konsep ini kemudian diwujudkan melalui skema transformasi bentuk pada Gambar 2.7.

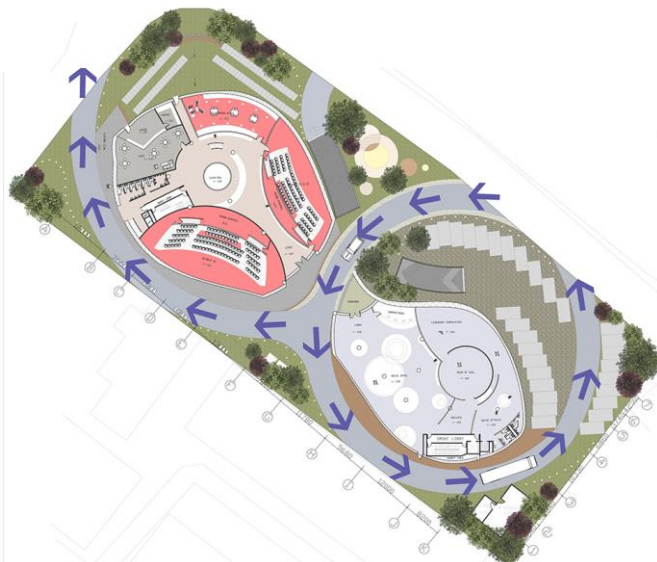


Gambar 2. 7. Skema Transformasi Bentuk

- (1) Zoning dikembangkan menjadi penataan ruang per lantai
- (2) Penataan ruang disesuaikan dengan pertimbangan peraturan lahan dan analisa site
- (3) Pembuatan bentuk bangunan yang dinamis demi pencapaian konsep eksterior dan interior yang menarik, dengan permainan bidang lengkung untuk meminimalkan batasan yang diciptakan oleh sudut. Mengusahakan ilusi ruang yang lebih luas dari ukuran sebenarnya.
- (4) Penyesuaian bentuk dengan tapak, ephasis, entrance, dan visual bidang tampak dari jalan.
- (5) Peletakkan bukaan menyesuaikan analisa matahari terhadap ruang-ruang yang membutuhkan, dengan menggunakan membran sebagai pembayangan.

Perancangan Tapak dan Bangunan

Sesuai dengan alur lalu lintas sekitar site, bangunan hanya dapat dicapai melalui Jl. Bung Tomo. Akses utama baik untuk kendaraan maupun manusia terletak di tengah site, sehingga bidang tampak dari jalan Bung Tomo merupakan tower galeri yang dimiringkan untuk memberi emphasis pada *entrance*, agar pengunjung tidak bingung mencari jalan masuk. Bangunan filmmaking diletakkan menghadap sungai agar pengguna dapat menikmati view sambil menggarap film.



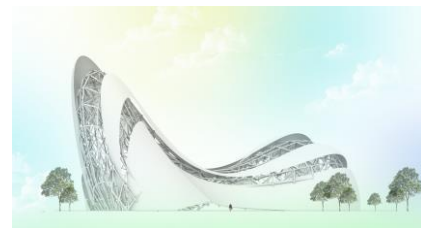
Gambar 2. 8. *Layout plan*

Material fasad bangunan sebagian besar menggunakan panel ACP yang dilapisi *fiberglass* untuk mendapat tampilan yang mengkilap dan elegan, sekaligus untuk melindungi bangunan dari hujan. Beberapa bagian dari fasad mengekspos struktur *space frame*, beberapa ditutup kaca, dan beberapa fasad bagian barat ditutup dengan *fiberglass membrane* agar mendapat pembayangan namun

masih mendapat sirkulasi udara. Ekspresi bangunan dinamis untuk mewujudkan konsep bebas sudut dalam bangunan.



Gambar 2. 9. Tampak Barat

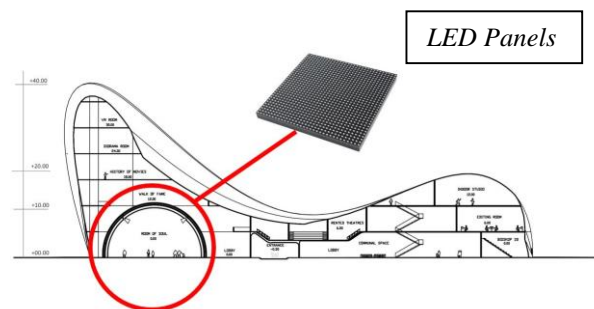


1. Gambar 2. 10. Tampak Selatan

Pendalaman Desain

Melalui pendekatan dapat dilihat 3 aspek pokok dalam galeri multimedia, yaitu *sound system*, teknologi, dan *artificial lighting*. Dari ketiga aspek ini, yang dipandang paling ideal untuk memenuhi konsep yaitu menciptakan bangunan yang seolah-olah menciptakan dunia semu, dimana pengunjung dapat “masuk” ke dalam film, adalah *artificial lighting*. Karena *artificial lighting* memegang peran yang besar dalam “*mood*” yang tercipta dalam bangunan.

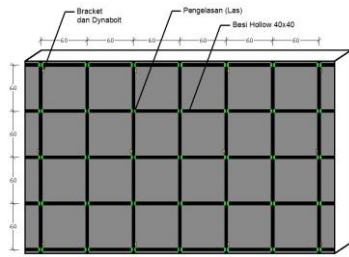
Dasar pemikiran diambil dari ilusi cermin, dimana biasanya pada sebuah restoran yang kecil diberi cermin pada dinding-dindingnya untuk menciptakan ilusi seolah ruangan restoran itu jauh lebih besar dari luasan sebenarnya. Pada bangunan ini cermin akan diganti dengan bidang yang dapat memancarkan cahaya dari dirinya sendiri, yaitu *LED Panels*. Sehingga efek yang timbul bukan pantulan, namun arena yang ditampilkan film akan membuat seolah ruangan lebih luas dan tidak memiliki batas. Melihat sesuatu yang bercahaya membuat mata kita cepat lelah, oleh karena itu mata kita lebih mudah percaya ilusi yang ditimbulkan dari benda yang bercahaya.



Gambar 2.11. Penempatan *LED Panels*

Sebagian besar bagian dalam dari dinding bangunan ini sendiri akan digunakan sebagai media memutar film. Beberapa film akan dipantulkan pada dinding, namun sebagian besar pameran akan

ditampilkan menggunakan *LED Panels* untuk menciptakan kesan semu. **Sistem Struktur**



Gambar 2.12. Detail pemasangan *LED Panels*

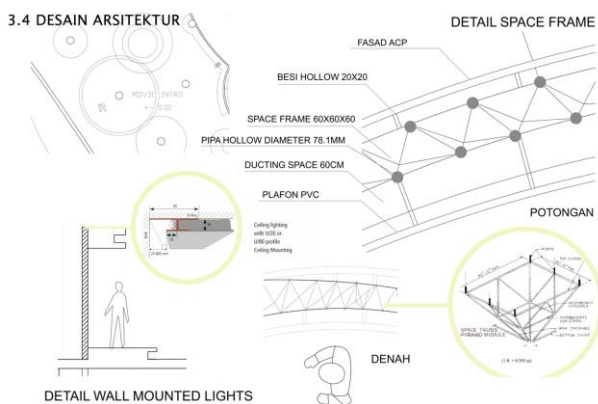
Pemasangan *LED Panels* dilakukan dengan menggunakan kerangka besi hollow 40x40cm, untuk menciptakan bentuk lengkung. Jika dimensi rangka dan panel terlalu besar akan terjadi patahan-patahan pada bidang lengkung. *Bracket* dapat dipasang langsung menempel pada space frame, dilakukan pengelasan pada sambungannya, kemudian *LED Panels* dipasang menggunakan *Dynabolt*.

Selain menggunakan *LED Panels*, bangunan ini juga akan menggunakan lampu-lampu yang tersembunyi dengan aksesoris garis. Lampu-lampu ini yang akan menuntun pengunjung sepanjang alur pameran, agar pengunjung tidak bingung, dan dapat mempertegas film yang dipamerkan.

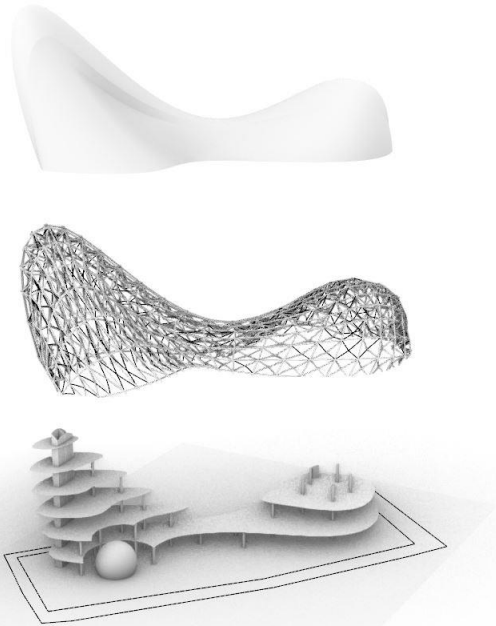


Gambar 2.13. Lampu garis

Lampu garis menggunakan prinsip *indirect light*, dimana cahaya lampu yang disembunyikan dipantulkan dahulu menuju dinding atau plafon sebelum sampai ke mata manusia. Cahaya yang dipancarkan tidak terlalu mencolok sehingga dapat membimbing namun tidak mengganggu jalannya pameran.



Gambar 2.13. Detail pemasangan lampu garis dan space frame



Gambar 2.14. Isometri struktur

Secara garis besar, bangunan ini menggunakan 2 sistem struktur utama. Seperti yang dapat dilihat pada skema Gambar 2.14, untuk pembentukan ruangannya, bangunan ini menggunakan struktur kolom balok beton non modular dengan denah kolom mengikuti bentuk bangunannya. Kolom yang digunakan berbentuk lingkaran dengan diameter 80cm, serta dimensi balok 40x80 untuk bentang maksimal 12 meter.

Sistem struktur yang kedua menggunakan prinsip *parametric* untuk mencapai bentuk yang dinamis. Melalui studi, digunakan *space frame* untuk memperkuat bangunan. Dimensi *baja hollow* yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 2.15. Bangunan menggunakan *pipa baja hollow* dengan diameter beragam sesuai dengan gaya yang perlu ditopang.

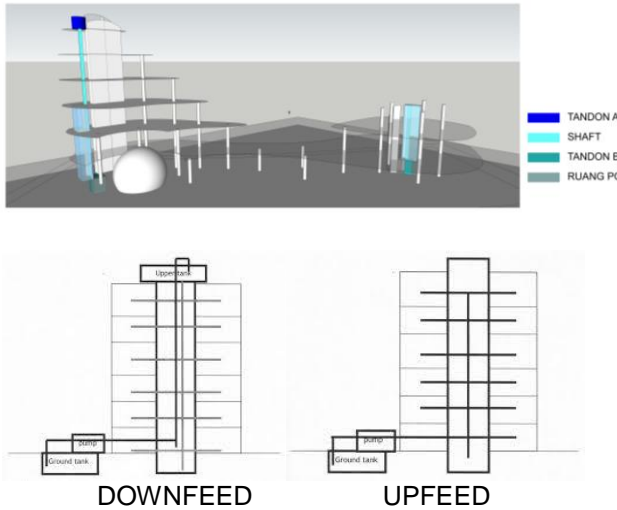
Gambar 2.15. Tabel Dimensi Pipa Baja untuk *Space Frame*

PIPA HITAM SCH 40 CARBON STEEL PIPE SCHEDULE 40				
ukuran size	tebal thickness	diameter dalam ID	berat weight [kg/M]	berat weight [kg/6M]
1/2"	2.8 mm	16.1mm	1.13 kg	7.86 kg
3/4"	2.9 mm	21.4 mm	1.74 kg	10.44kg
1"	3.4 mm	27.2 mm	2.57 kg	15.42 kg
1 1/4"	3.6 mm	35.5mm	3.47 kg	20.82 kg
1 1/2"	3.7 mm	41.2 mm	4.10 kg	24.6 kg
2"	3.9 mm	52.7 mm	5.44 kg	32.64 kg
2 1/2"	5.2 mm	65.9 mm	9.12 kg	54.72 kg
3"	5.5 mm	78.1 mm	11.3 kg	67.80 kg
4"	6 mm	102.3 mm	16 kg	96 kg
5"	6.6 mm	126.6 mm	21.7kg	130.2 kg
6"	7.1 mm	151 mm	27.7 kg	166.2 kg
8"	8.2 mm	199.9 mm	42.1 kg	252.6 kg
10"	9.3 mm	248.8 mm	59.2 kg	355.2 kg
12"	10.3 mm	297.9 mm	78.3 kg	469.8 kg
14"	11.1 mm	333.4 mm	94.3 kg	565.8 kg
16"	12.7 mm	393.7 mm	123 kg	738 kg

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih

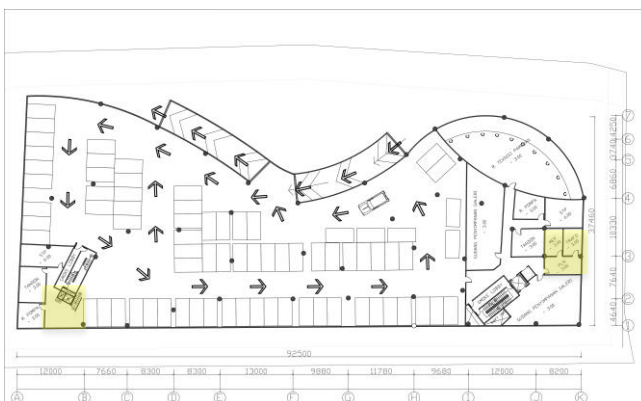
Terdapat sistem utilitas air bersih yang berbeda pada masing-masing tower. Bangunan Filmmaker menggunakan sistem *upfeed*, sementara bangunan Galeri menggunakan sistem *downfeed*. Sistem *upfeed* dimulai dari tandon bawah yang ada di area *basement*, dibawa oleh pompa dan disalurkan ke toilet, wastafel, dapur, dan ruangan – ruangan yang membutuhkan *supply* air bersih. Sistem *downfeed* dimulai dari tandon bawah, dipompa menuju tandon atas, kemudian disalurkan melalui shaft air bersih.



Gambar 2.16. Isometri utilitas air bersih

2. Sistem Listrik

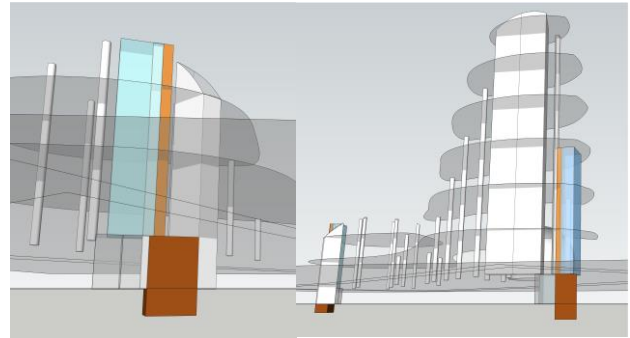
Sumber listrik utama berasal dari PLN, kemudian disalurkan ke meteran (berada di luar bangunan agar mudah dilakukan pengecekan oleh petugas PLN), ruang trafo dan MDP pada basement, serta *genset* di luar bangunan, kemudian disalurkan ke SDP setiap lantai yang selanjutnya akan disalurkan ke tiap – tiap ruangan.



Gambar 2.17. Penempatan ruang-ruang listrik pada basement

3. Sistem Utilitas Kotoran

Kotoran disalurkan langsung dari toilet menuju STP yang terletak melurus di bawah toilet.

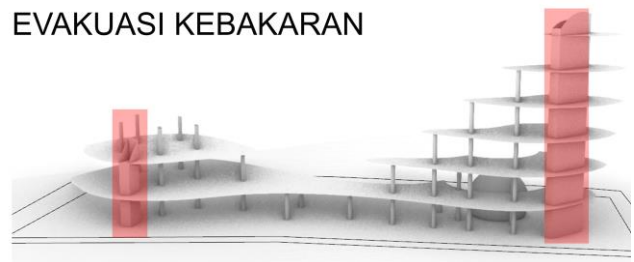


Gambar 2.18. Isometri sistem kotoran.

4. Sistem Sirkulasi Vertikal

Terdapat 2 jenis transportasi vertikal, yaitu lift, dibedakan menjadi lift pengunjung dan lift kebakaran, yang dalam kesehariannya dapat digunakan untuk transportasi barang, tangga umum pada bangunan Filmmaker untuk mengakses per lantai dari basement menuju ke bangunan. Terdapat 2 buah tangga darurat, 1 pada tiap bangunan. Menggunakan tangga gantung agar dapat mengevakuasi lebih banyak orang saat terjadi keadaan darurat.

EVAKUASI KEBAKARAN



Gambar 2.19. Isometri tangga kebakaran

KESIMPULAN

Perancangan Galeri Perfilman Indonesia di Surabaya ini diharapkan membawa dampak positif bagi perkembangan industri perfilman di Surabaya dan negara Indonesia, dengan banyaknya masyarakat umum dan kalangan praktisi industri perfilman yang sedang berkembang pesat saat ini. Fasilitas ini juga diharapkan dapat membantu mengangkat karya – karya film anak Surabaya yang berkualitas, agar semakin dikenal dan mendapatkan apresiasi yang lebih luas. Diharapkan dengan adanya fasilitas pameran, dapat menyadarkan masyarakat atas besarnya pengaruh film dalam segi ilmu pengetahuan dan pembentukan karakter, sehingga dapat menyikapi sifat ini dengan lebih positif. Selain itu, dengan adanya fasilitas pembuatan film di dalamnya, diharapkan fasilitas ini dapat membantu para penggemar dan pembuat film di Indonesia, khususnya di Surabaya, dalam meneruskan kejayaan industry perfilman Indonesia. Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan, yaitu bagaimana merancang sebuah Galeri Perfilman yang mawadahi aspirasi penggemar film untuk dapat mencari inspirasi

dan berkarya membuat karya film melalui bentuk bangunan, penempatan zoning, dan artificial lighting dalam bangunan. Konsep perancangan fasilitas ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat terhadap film, memahami pengaruhnya, dan berusaha memberi dampak terhadap orang lain melalui film. Selain itu, dengan adanya fasilitas ini juga diharapkan dapat menambah wawasan pengunjung dan mengajak pengunjung untuk kembali mengapresiasi dan menghasilkan sebuah karya.

DAFTAR PUSTAKA

- Cook, Pam. (2007). *The Cinema Book*. (3rd ed). London: British Film Institute.
- Komunitas Film Menuju Perkembangan yang Lebih Terarah: Berjejaring, berbagi, bekerjasama.. (16 Maret 2018). Badan Perfilman Indonesia. Retrieved January 5, 2019 from https://www.bpi.or.id/berita-28-TEMU_KOMUNITAS_FILM_INDONESIA_2018.html
- Sari, S. (2011, November). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Galeri Seni Rupa Kontemporer di Yogyakarta*. Unpublished undergraduate thesis, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta. Retrieved January 5, 2019 from <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/713>
- Sevemy, Andrei (2013). *The Movie Theater of the Future Will Be In Your Mind*. Moscow: Tribeca Film. Retrieved December 29, 2018 from <https://www.tribecafilm.com/stories/future-of-the-movie-theater-is-in-your-mind>