

Perancangan Studio Film sebagai Wadah Kreasi Perfilman dengan Pendekatan Tema Cahaya

I Made Brata Mardawa, Erwin Sudarma

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

Email: airwind@arch.its.ac.id

Abstrak—Film merupakan salah satu artifak yang dibentuk oleh budaya yang spesifik, film merepresentasikan budaya dan pada gilirannya ikut mempengaruhi budaya. Pada saat ini masih sedikit film produksi anak bangsa yang mampu berkibar di tanah air maupun di kancah internasional. Walau saat ini pemerintah sudah memberi perhatian lebih kepada produksi film tanah air, masih rendahnya mutu perfilman Indonesia disebabkan kurangnya kemampuan produksi yang berstandar internasional dari para pekerja film Indonesia. Untuk memfasilitasi kebutuhan para pembuat film, dan meningkatkan kuantitas film yang berkualitas, dan perlu adanya suatu tempat yang mampu mewadahi kegiatan produksi film. Sebuah proyek dengan pemrograman ruang yang tepat dan ketersediaan fasilitas yang memadai merupakan salah satu langkah nyata dalam mengembangkan industri perfilman Indonesia ke arah yang lebih baik.

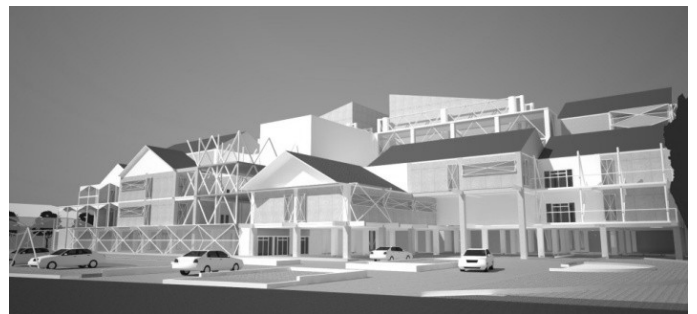
Kata Kunci—film, industri, produksi, studio film

I. PENDAHULUAN

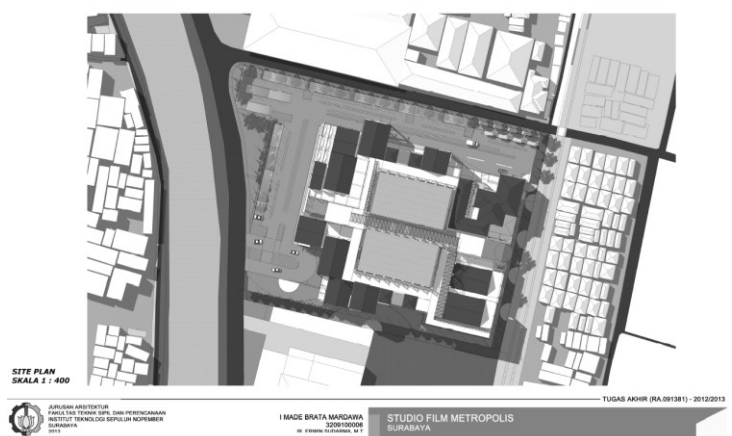
Melalui film, impian-impian masyarakat luas dibentuk secara perlahan-lahan tapi pasti. Terlepas dari dampak positif dan negatif, yang jelas dunia perfilman merupakan pendorong ke arah perubahan dan pembaharuan. Dalam film terkandung tanggung jawab moral, membuka wawasan masyarakat, menyebarluaskan informasi dan hiburan yang mampu menimbulkan gairah kerja. Inovasi serta kreativitas film-film yang dihasilkan saat ini semakin banyak yang mengandung makna kehidupan serta pesan moral.

Demi efisiensi, produser film biasanya membangun studio-studio film. Studio-studio ini harus sedapat mungkin menampung segala kegiatan mulai dari pra-produksi, syuting, sampai tahap penyelesaian akhir. Sedangkan saat ini lokasi syuting yang memiliki fasilitas tersebut masih sedikit.

Kebutuhan akan pembangunan Kompleks Studio film di Indonesia sendiri belum begitu mendesak, mengingat masih sedikit para pekerja maupun peminat film yang menggunakan studio film sebagai tempat proses syuting dan jumlah film tanah air yang terus meningkat walau tanpa adanya studio film. Namun apabila diruntut lebih jauh lagi (mulai banyaknya film-film anak bangsa yang mendapat pengakuan internasional), kebutuhan akan Studio Film akan semakin penting karena banyaknya film-film yang berkualitas yang lahir dari tangan anak negeri.



Gambar 1 perspektif eksterior



Gambar 2 site plan

Adapun studio besar yang telah terbangun, hanya dibangun berdasarkan kebutuhan ruang semata, tanpa ada sentuhan arsitektural, wujud dari pusat perfilman ini harus dapat muncul sebagai sebuah karya arsitektur yang indah, karena selama ini yang nampak pada bangunan-bangunan perfilman mempunyai tampilan eksterior yang hanya berfungsi

sebagai pembungkus ruang dalamnya tanpa adanya sentuhan estetika khusus.

Salah satu contoh tempat yang paling ideal adalah dengan dibangunnya studio-studio berkualitas dengan tersedianya fasilitas yang memadai dan juga didesain dengan sentuhan arsitektural yang baik.

II. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANG

A. Tahap pemrograman ruang

Kegiatan utama adalah meliputi segala aktivitas yang dianggap penting dalam objek tersebut, juga merupakan alasan utama objek rancang ini dibentuk. Adapun aktifitas yang termasuk dalam penggolongan aktifitas utama dalam rancangan ini adalah semua kegiatan dalam kelompok kegiatan kreasi yaitu kegiatan produksi, pasca produksi film dan kegiatan komersial, yaitu kegiatan persewaan tempat dan peralatan syuting.

Kegiatan pra produksi yang meliputi pengembangan naskah, casting, pendanaan, dapat dilakukan perusahaan maupun rumah produksi film di dalam kantor yang disewakan di dalam bangunan. Jumlah dari kantor pra produksi sebanding dengan jumlah soundstage.

Studio film yang terintegrasi dan memiliki fasilitas yang memadai untuk keseluruhan alur produksi sebuah film menjadi tujuan dari obyek ini.

B. Pendekatan Tema

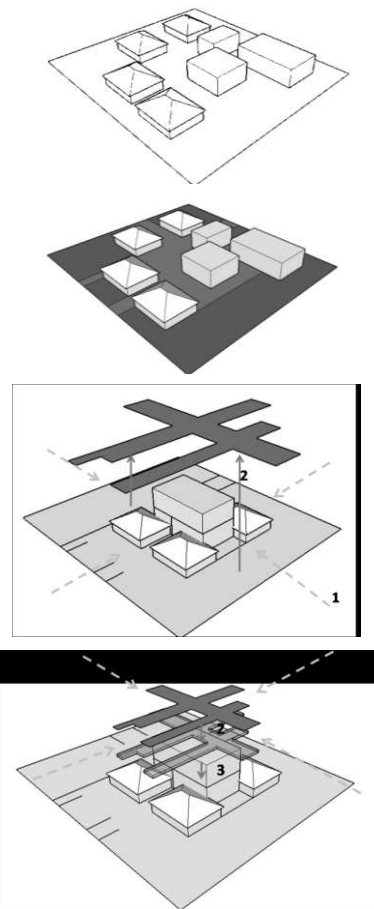
Film pada dasarnya adalah tampilan gambar dengan kecepatan tertentu atau gambar bergerak. Seperti manusia dalam melihat membutuhkan cahaya, begitu juga perekaman gambar dengan menggunakan kamera hanya dapat dilakukan dengan adanya cahaya.

Proses pembuatan film di dalam studio film maupun secara umum, memiliki kebutuhan khusus akan pencahayaan. Tidak hanya untuk keperluan syuting dalam ruangan tapi juga untuk syuting di luar ruangan. Kebutuhan khusus ini disebabkan oleh beberapa hal antara lain,

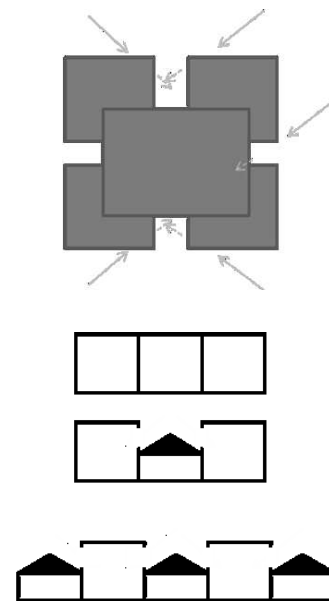
1. Efek yang diinginkan terjadi di dalam film tidak dapat selalu disediakan oleh lingkungan.
2. Efisiensi tempat dan waktu bagi proses pembuatan film.
3. Pendekatan visual yang digunakan oleh masing masing sutradara adalah unik, tidak selalu bersifat realis namun dapat juga surealis dan diluar pakem.
4. Tergantung konsep film yang diproduksi, beberapa jenis film membutuhkan tipe pencahayaan tertentu.

Tema cahaya yang disebutkan di atas akan menjadi dasar pembentukan konsep dan skematik rancangan studio film. Kesimpulan dari tema cahaya di sini adalah :

1. Pemberi bentuk pada bangunan.
2. Cahaya adalah salah satu material dari bangunan.
3. Cahaya di “dalam” dan cahaya di “luar” arsitektur.
4. Persepsi ruang dapat berasal dari integrasi pencahayaan.
5. Pencahayaan dapat memprovokasi pengalaman visual dan suasana hati.



Gambar 3 Penerapan tema



Gambar 4 konsep bentuk dan wujud

6. Mendefinisikan lingkungannya.
7. Memberi petunjuk mengenai waktu.
8. arsitektur adalah respon terhadap cahaya.

Secara umum, penerapan tema cahaya seperti yang disebutkan di atas, Dalam proses perancangan dalam artikel

ini hanya akan dibahas tiga poin dari tema tersebut yang memiliki pengaruh paling signifikan dalam pembentukan konsep dan skematik rancangan

III. HASIL RANCANG

A. Transformasi Konsep Rancang

1) Pemberi bentuk pada bangunan

Pada gambar [3] merupakan pengolahan massa bangunan dengan konsep penempatan fungsi fungsi bangunan secara acak di perimeter fasilitas soundstage dimaksud sebagai penerapan tema cahaya yaitu memberi pembayangan sebagai akibat langsung dari terpapar cahaya pada bangunan, oleh massa itu sendiri. Sekaligus mengurangi panas sebagai akibat langsung cahaya dengan mengurangi daerah yang terekspos langsung terhadap cahaya.

Pada gambar [4] Sebagai pengaruh langsung cahaya pada bentuk bangunan, pengolahan bentuk dasar kotak dari bangunan dilakukan dengan mempertimbangkan elemen cahaya matahari dan dampaknya sebagai sumber pencahayaan alami pada bangunan, dan kapasitasnya dalam memberi pengaruh persepsi visual dan suasana ruang.

2) Cahaya adalah salah satu material dari bangunan.

Tema cahaya, berarti menggunakan cahaya di dalam bangunan secara dramatis baik melalui buatan atau alami.

Gambar [3] menunjukkan konsep penggunaan cahaya alami adalah mengembalikan ruang luar ke dalam bangunan dengan menempatkan sky light pada jalur jalur yang menghubungkan antar fasilitas di dalam bangunan.

Definisi cahaya sebagai tema dalam perancangan seperti dinyatakan dalam konsep perancangan yaitu melalui penempatan skylight dan elemen transparan pada fasad bangunan.

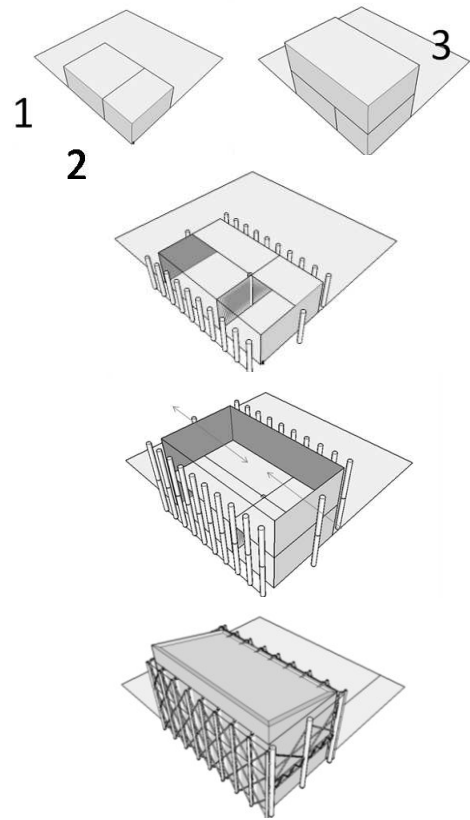
Pada fasilitas pasca produksi, ruang teater preview dan fasilitas audiomixing dan editing gambar, semua ruang ruang ini dikelompokkan pada satu zona di dalam satu bangunan. Penerapan konsep studio film metropolis, menjadikan fasilitas ini menjadi seperti sebuah bangunan yang terpisah dengan penempatan skylight dan pemberian jarak antara massa bangunan dan koridor.

Kompleks Studio Film ini memberikan kesan keleluasaan dalam berkreasi. Yang dimaksudkan adalah bangunan dapat secara maksimal digunakan sesuai kebutuhan yang berbeda-beda.

3) Arsitektur adalah respon terhadap cahaya

Gambar [4] juga menunjukkan bagaimana pengolahan massa bangunan dengan cahaya alami sebagai faktor utama pembentuknya. Pada bangunan ini Ruang luar pada lahan, yang secara umum digunakan sebagai jalur sirkulasi, lahan parkir dan lokasi syuting luar ruangan dihilangkan sebagai konsekuensi program banyak massa yang dijadikan satu dengan cara dirapatkan.

Tema cahaya, berarti menggunakan cahaya di dalam bangunan secara dramatis baik melalui buatan atau alami.



Gambar 5 diagram struktur



Gambar 6 Tampak Bangunan

Penerapan konsep penggunaan cahaya alami adalah mengembalikan ruang luar ke dalam bangunan dengan menempatkan sky light pada jalur jalur yang menghubungkan antar fasilitas di dalam bangunan.

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

Studio film adalah tempat simulasi, dimana pembuatan sebuah situasi yang meniru kondisi asli dilakukan. Studio film dimaksudkan sebagai lokasi syuting dengan kelebihan berupa kontrol penuh baik dalam membuat kondisi tertentu

atau menghalangi aspek aspek yang dapat menghambat tercapainya suatu kondisi syuting yang diinginkan.

Studio Film Metropolis ini merupakan sebuah fasilitas bangunan yang mengutamakan penyediaan fasilitas yang memadai dan memiliki nilai komersial . Oleh karena itu diperlukan sebuah arsitektur yang baik dengan menerapkan prinsip estetika, sistem bangunan yang jelas, selain itu program dan zonasi yang baik juga sangat diutamakan. Hal lain yang tidak kalah penting yaitu masalah privasi, keamanan, dan faktor luar yang dapat mengganggu kelancaran proses syuting

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis I.M.B.M terima kasih kepada segenap keluarga penulis; Ir. Erwin Sudarma, MT . Selaku dosen pembimbing; Ir. M. Salatoen P., MT. selaku dosen koordinator mata kuliah Tugas Akhir, dan segenap teman satu angkatan penulis; segenap dosen dan karyawan Jurusan Arsitektur ITS. Penulis menyampaikan terima kasih atas semua doa, dukungan, dan bantuan yang telah diberikan selama proses pengerjaan Tugas Akhir dan penyelesaian jurnal ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Duerk, Donna P. 1993. *Architectural Programming : Information Management for Design*. New York : Van Nostrand Reinhold
- [2] DK. Ching, Francis, 1985, *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Susunannya*, Erlangga : Jakarta
- [3] Jencks, Charles dan Koprff, Karl, *Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture*, 1997
- [4] Demers, Claude M.H., (2006). *Assessing Light in Architecture : a numerical procedure for a qualitative and quantitative analysis*, *International Lighting Conference*. AIDI, Venice, Commission Internationale de l'Éclairage (CIE)
- [5] John Huffman McLeod, *Ten Thoughts on Architecture* Thesis submitted to the faculty of Virginia Polytechnic Institute and State University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Architecture Blacksburg, Virginia 1997 Hlm.69-75
- [6] Ciro Vidal Fontenelle, *The importance of lighting to the experience of architecture - the lighting approach in architectural competitions*