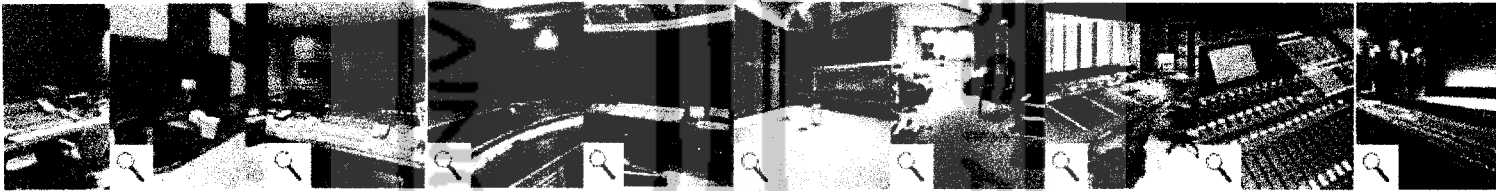
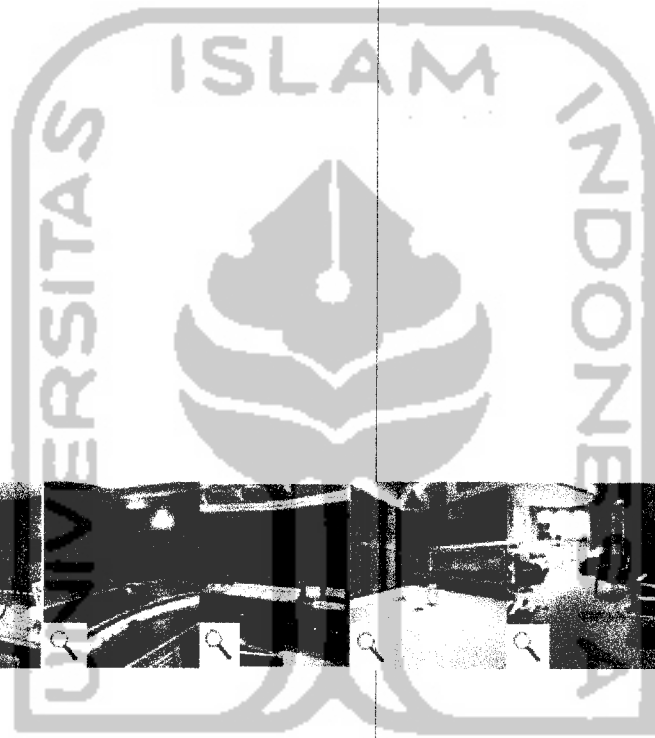
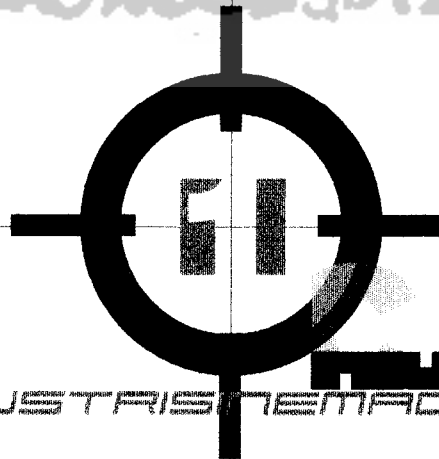


UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



الجامعة الإسلامية



FAKULTAS TEKNOLOGI

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **1.1. Batasan Pengertian Judul**

- Fasilitas : segala hal yang dapat memudahkan perkara (kelancaran tugas, dsb); kemudahan<sup>1</sup>.
- Industri : kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan<sup>2</sup>, pengorganisasian faktor-faktor produksi sebagai input kedalam suatu sistem, input ini diintegrasikan dan ditransformasikan melalui suatu proses untuk dijadikan output.
- Sinema : sekuensial kontinue dari foto-foto , baik berwarna maupun hitam putih, yang diekspos pada suatu pita selulosa asetat yang sudah diproses secara khusus, dan diproyeksikan secara tepat berurutan pada suatu layar untuk menghasilkan gambar yang bergerak dengan ilusi optikal<sup>3</sup>
- Keterpaduan kegiatan produksi dan rekreasi : menyatukan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan industri sinema yaitu mulai dari input, proses, sampai dengan output, dan juga hiburan<sup>4</sup>.  
Produksi : proses mengeluarkan hasil; penghasilan<sup>5</sup>  
Rekreasi : penyegaran kembali badan dan pikiran; sesuatu yang menggembarakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik<sup>6</sup>
- Faktor penentu perancangan ruang dalam dan ruang luar : sesuatu yang mempengaruhi pencapaian ide akan perancangan ruang dalam dan ruang luar untuk menjadi lebih baik.  
Ruang dalam : tempat yang berada didalam bangunan.  
Ruang luar : tempat yang berada diluar ruangan.
- Aplikasi teknologi tinggi : penerapan teknologi tinggi / maju<sup>7</sup>.

<sup>1</sup> Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, 1989, Hal : 240

<sup>2</sup> Ibid, Op.Cit. Hal : 377

<sup>3</sup> Marselli, Sumarsono, *Dasar-Dasar Apresiasi Film*, Grasindo, Jakarta, 1996, H : 2

<sup>4</sup> Ibid, Op.Cit. Hal : 809, 942

<sup>5</sup> Ibid, Op.Cit. Hal : 789

<sup>6</sup> Ibid, Op.Cit. Hal : 829

<sup>7</sup> Ibid, Op.Cit. Hal : 77

Teknologi tinggi : teknologi maju yang digunakan untuk memudahkan proses produksi; teknologi non konvensional pada bangunan

Kesimpulan :

Dari arti harfiah tersebut diambil pengertian judul “Fasilitas Industri Sinema di Yogyakarta, Keterpaduan Kegiatan Produksi Dan Rekreasi Sebagai Faktor Penentu Perancangan Ruang Dalam Dan Ruang Luar Dengan Aplikasi Teknologi Tinggi”, yaitu fasilitas berteknologi tinggi yang mewadahi beberapa aktivitas produksi sinema yang didalamnya terdapat fasilitas yang menunjang terciptanya hasil produksi dan kegiatan rekreasi.

## **1.2. Latar Belakang**

### **1.2.1. Perkembangan Sinema Cerita Nasional**

Sejak satu dekade lalu sinema cerita nasional telah mengalami suatu kondisi yang sangat menyedihkan. Sinema cerita nasional mengalami penurunan secara kualitas dan kuantitas sehingga tidak diminati bahkan tidak lagi mendapat perhatian dari masyarakat.

Media sinema mulai dikenal dunia pada tahun 1894. Sinema di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1900<sup>8</sup>. Indonesia termasuk negara yang tidak ketinggalan, karena Inggris baru mengenal sinema pada tahun 1896, Jepang pada tahun 1897, Korea pada tahun 1903, dan Itali pada tahun 1905.

Produksi sinema cerita nasional Indonesia yang pertama kali adalah *Loetoeng Kasaroeng*, pada tahun 1926<sup>9</sup>. Masa-masa awal perkembangan sinema cerita nasional sangat menarik perhatian masyarakat. Hal ini terus berlanjut hingga tahun-tahun setelah perang kemerdekaan usai. Sinema Indonesia memiliki masa kejayaan antara era 50 sampai 70-an. Sinema yang diproduksi pada saat itu telah ikut dalam festival film internasional.

Kemerosotan perfilman Indonesia dimulai pada akhir 90-an, ketika masuknya sinema cerita produksi barat dengan menggunakan teknologi canggih. Dengan cepatnya kiblat perfilman Indonesia berbalik arah. Produksi

<sup>8</sup> Dikutip Dari Sinematek Indonesia

<sup>9</sup> Marselli, Sumarsono, *Dasar-Dasar Apresiasi Film*, Grasindo, Jakarta, 1996, H : 11

sinema cerita nasional ditinggalkan masyarakat, yang cenderung memilih film import. Mulai dari tahun 1993 hingga 1998, jumlah sinema cerita nasional yang diproduksi dapat dihitung dengan jari. Terakhir pada tahun 1998, hanya diproduksi 3 buah judul sinema.<sup>10</sup>

Sinema cerita nasional mulai ditinggalkan karena produksi sinema nasional memiliki kelemahan baik secara kualitas maupun kuantitas<sup>11</sup>. Kelemahan secara kualitas yaitu berupa kelemahan dari segi mutu produk dimana hampir tidak dapat ditemukan suatu produk yang menyamai mutu produksi asing baik dari segi kualitas seni maupun kualitas teknologi yang digunakan. Kelemahan secara kuantitas berupa sangat minimnya jumlah produksi lokal dibandingkan dengan kebutuhan konsumsi masyarakat di Indonesia, sehingga terdapat celah-celah yang kemudian terpaksa diisi oleh produk asing.

Kelemahan secara kualitas dan kuantitas tersebut akibat dari tingkat industri sinema Indonesia yang belum mapan. Kendala yang dihadapi berkaitan dengan permasalahan permodalan, dukungan teknologi sinema (mulai dari pengadaan peralatan sinema sampai dengan penyediaan laboratorium modern tempat pemrosesan film), sampai masalah kekurangan tenaga kerja / sumber daya manusia yang benar-benar terampil, hingga persoalan peredaran sinema. Kendala lain yang sering muncul adalah tentang iklim kreatifitas atau kebebasan berkreasi bagi para pembuat sinema yang dikekang selama masa orde baru lalu.<sup>12</sup>

Berangkat dari pemikiran tersebut, tidak berlebihan jika tampaknya diperlukan suatu fasilitas industri sinema yang dapat meningkatkan kualitas produksi sinema nasional baik yang berupa sinema cerita panjang, sinema cerita pendek, sinema dokumenter, dsb. Sinema sebagai media komunikasi artistik adalah media yang membutuhkan kontribusi individu-individu yang peka estetika dengan kemampuan teknis yang tinggi, untuk dapat

---

<sup>10</sup> Data Dari Sinematek Indonesia

<sup>11</sup> [www.kompas.co.id](http://www.kompas.co.id)

<sup>12</sup> "Film Nasional, Ayo Bangkitlah!", Femina, Oktober, 1998

mengkomunikasikan ide dan emosi kepada pemirsanya. Karakteristik fasilitas industri sinema sebagai suatu “pabrik” atau produsen hiburan elektronik audio visual ternyata sangat menarik karena mereka selalu dipacu untuk berpikir dan menghasilkan ide-ide yang kreatif. Oleh karena itu suatu fasilitas industri sinema tidak hanya membutuhkan ruangan yang mampu menampung seluruh kegiatannya, namun juga mampu memberikan dan merangsang ide-ide kreatif.

Sebagai bangunan yang berfungsi sebagai wadah produksi kreatif, fasilitas industri sinema diharapkan mampu mencerminkan kegiatan yang ada melalui penampilan bangunan, area ruang produksi sebagai bagian inti dari produksi sinema mempunyai permasalahan pada persyaratan, faktor efisiensi dan fleksibilitas ruang sehingga proses produksi menjadi baik. begitu juga pada pergerakan dan sirkulasi yang juga harus diperhatikan, karena kawasan ini selain berfungsi sebagai suatu “pabrik hiburan” juga berfungsi sebagai kawasan rekreasi. Dengan adanya fasilitas industri sinema yang baik dan dilengkapi dengan teknologi yang canggih, maka diharapkan adanya efisiensi ruang dan efektivitas kegiatan serta peningkatan mutu sinema nasional secara kualitas akan tercapai.

### **1.2.2. Perkembangan Rumah Produksi Di Yogyakarta**

Kota Yogyakarta merupakan kota dengan berbagai predikat, dan merupakan salah satu kota tujuan wisata dengan kondisi alam yang indah. Disamping itu Yogyakarta juga memiliki potensi sumber daya manusia (SDM) yang patut dibanggakan. Potensi SDM yang ada di Yogyakarta ini dapat dibagi dua golongan, potensi pertama adalah artis sebagai pengisi acara. Predikat kota Yogyakarta sebagai kota kesenian telah banyak menghasilkan seniman-seniman. Potensi kedua adalah tenaga ahli dalam produksi penyiaran dan sinematografi. Banyaknya tenaga ahli dalam bidang sinematografi di Yogyakarta didukung dengan banyaknya pendidikan komunikasi audiovisual seperti, ISI (Institut Seni Indonesia) jurusan seni media rekam, MMTC (*Multi Media Training Centre*), dan ada juga yang dikelola oleh swasta seperti PUSKAT milik yayasan

kataketik dan akademi-akademi yang mempunyai jurusan *broadcasting* dan *audiovisual* lainnya.

Yogyakarta sebagai Kota Budaya dan Kesenian sering sekali dijadikan tempat untuk pengambilan gambar / syuting produk sinema lokal dan nasional. Dan untuk selanjutnya diproses di tempat lain dan menjadikannya suatu karya sinema yang menarik baik itu berupa sinetron, film, video klip, iklan, dsb. Dilema yang ada sekarang adalah bahwa di Yogyakarta belum mampu menghasilkan produk sinema yang baik. Hal ini dikarenakan belum adanya rumah produksi di Yogyakarta yang memiliki fasilitas dan ruang kerja yang memadai sehingga membatasi ruang gerak dan kreativitas dalam menghasilkan suatu produk.

### **1.2.3. Aspek Keterpaduan Kegiatan Produksi Dan Rekreasi Dalam Kaitan Perancangan Ruang Dalam Dan Ruang Luar**

Keterpaduan sarana produksi dan rekreasi pada fasilitas industri sinema diharapkan memberikan fasilitas yang lengkap kepada para sineas untuk berkarya. Dengan fasilitas yang memadai, proses pembuatan karya sinematografi menjadi lebih terarah dan terkoordinasi dengan baik. Sedangkan fasilitas rekreasi memberikan sarana yang tidak hanya untuk para insan film saja tetapi juga untuk masyarakat umum dimana mereka memperoleh hiburan dan pengetahuan dari kegiatan pada fasilitas industri sinema tersebut.

Potensi yang dimiliki Yogyakarta saat ini sebagai kota tujuan wisata kedua setelah Bali dan banyaknya obyek wisata mengakibatkan banyaknya wisatawan domestik maupun mancanegara yang datang ke Yogyakarta. Dengan potensi yang ada saat ini akan mendukung animo pengunjung/masyarakat untuk melihat dan menikmati sarana hiburan dan rekreasi yang ada di fasilitas industri sinema, target utama dari sarana rekreasi ini adalah masyarakat umum khususnya dari kalangan mahasiswa dan pelajar yang ingin lebih banyak mengetahui tentang proses produksi sinema.

Dengan adanya kegiatan produksi dan rekreasi dalam fasilitas industri sinema tersebut memberikan konsekuensi dalam perancangan ruang dalam dan ruang luar, sehingga menyatukan kegiatan tersebut dalam penataannya untuk

mendapatkan fleksibilitas ruang. Dalam perancangan ruang tidak hanya mementingkan bentuk bangunan tetapi juga pengaruhnya terhadap ruang disekitarnya.

#### **1.2.4. Aspek Teknologi Tinggi Pada Bangunan**

Aspek teknologi tinggi pada bangunan fasilitas industri sinema ini adalah penggunaan atau penerapan teknologi yang canggih (teknologi digital / teknologi berbasis komputer) pada bangunan, yang pengaruhnya dalam arsitektur mencakup antara lain pada : struktur, bahan / material, sistem kegiatan, dan sistem pengendali / utilitas. Penerapan teknologi tinggi tersebut berdampak pada efisiensi dan efektifitas kegiatan, karena semakin canggih teknologi yang digunakan akan semakin efektif kegiatan produksi sinema yang harus dilakukan dan hal ini berdampak pada ruang yang digunakan juga akan semakin efisien. Sebagai sarana kegiatan produksi dan rekreasi dalam bidang sinema, tentunya harus memiliki daya tarik / magnet bagi para pengelola (seniman) dan pengunjung. Masyarakat dibuat kagum dan tertarik sekaligus penasaran untuk mendatangi, masuk dan mengetahui isi pesan yang ada dalam bangunan. Sehingga bentuk maupun fasade bangunan harus dibuat menarik kepercayaan para konsumen, disamping itu aspek material, struktur, sistem kegiatan maupun utilitasnya juga harus diperhatikan dalam kaitannya dengan penerapan teknologi tinggi tersebut.

### **1.3. Permasalahan**

#### **1.3.1. Permasalahan Umum**

- Bagaimana perencanaan dan perancangan Fasilitas Industri Sinema di Yogyakarta yang mampu berfungsi sebagai wadah kegiatan produksi dan rekreasi sinema untuk memenuhi tuntutan kebutuhan sinema bagi media penyiaran dan perfilman

### **1.3.2. Permasalahan Khusus**

- Bagaimana perancangan ruang dalam dan ruang luar yang mampu berfungsi untuk mengakomodasi kegiatan produksi dan rekreasi secara terpadu dengan aplikasi teknologi tinggi pada bangunan Fasilitas Industri Sinema di Yogyakarta sehingga memperoleh ruang yang efisien dan kegiatan yang efektif.

## **1.4. Tujuan**

### **1.4.1. Tujuan Umum**

- Mendapatkan rumusan konsep perencanaan dan perancangan Fasilitas Industri Sinema di Yogyakarta yang mampu berfungsi sebagai wadah kegiatan produksi dan rekreasi sinema untuk memenuhi tuntutan kebutuhan sinema bagi media penyiaran dan perfilman

### **1.4.2. Tujuan Khusus**

- Mendapatkan rumusan konsep perancangan ruang dalam dan ruang luar bangunan Fasilitas Industri Sinema di Yogyakarta yang memadukan proses produksi dan rekreasi dengan aplikasi teknologi tinggi, sehingga memperoleh ruang yang efisien dan kegiatan yang efektif.

## **1.5. Sasaran**

### **1.5.1. Sasaran Umum**

Memperoleh aspek-aspek kajian umum dalam perencanaan dan perancangan Fasilitas Industri Sinema di Yogyakarta.

- Identifikasi potensi kota Yogyakarta yang mendukung pada didirikannya fasilitas industri sinema serta karakteristik site yang sesuai dengan tuntutan fungsional fasilitas industri sinema.
- Identifikasi kebutuhan utama fasilitas industri sinema dan kebutuhan pendukung, yaitu produksi dan rekreasi.
- Identifikasi ruang yaitu jenis, jumlah dan besaran ruang berdasarkan kebutuhan dan fungsi kegiatan yang akan diwadahi



### 1.5.2. Sasaran Khusus

- Kajian karakteristik keterpaduan kegiatan produksi dan rekreasi yang akan menentukan perancangan tata ruang dalam dan ruang luar.
- Kriteria-kriteria program dan pola hubungan ruang yang dipengaruhi oleh fungsi dan kedekatan hubungan dari semua kegiatan yang akan diwadahi.
- Kriteria-kriteria pola pergerakan dan sirkulasi yang akan memadukan kegiatan produksi dan rekreasi.
- Kajian arsitektur berteknologi tinggi : aspek material, struktur, sistem utilitas, dan sistem kegiatan.
- Kriteria-kriteria elemen pembentuk arsitektural dan material penunjang yang tepat yang mencirikan setiap kegiatan yang akan diwadahi.

## 1.6. Lingkup Pembahasan

### 1.6.1. Arsitektural

- Pembahasan mengenai fasilitas industri sinema yang sudah ada sebagai aspek pembanding.
- Pembahasan aspek sistem peruangan bangunan dan hubungannya dengan kegiatan produksi dan rekreasi.
- Pembahasan pergerakan dan sirkulasi pada perencanaan tata ruang dalam dan ruang luar.
- Pembahasan kriteria lokasi / site yang potensial untuk fasilitas industri sinema.
- Pembahasan kebutuhan ruang : jenis, besaran, dan jumlah ruang.
- Pembahasan mengenai arsitektur berteknologi tinggi.

### 1.6.2. Non Arsitektural

- Pembahasan perkembangan dan potensi sinematografi di Yogyakarta
- Pembahasan mengenai karakteristik pelaku dan kegiatan.

## 1.7. Metode Pembahasan

### 1.7.1. Pengumpulan Data

- **Data Primer**

- Interview dengan seniman Yogyakarta untuk mengetahui perkembangan sinematografi.
- Pengamatan studio *audiovisual* di Yogyakarta mengenai karakteristik dan jenis kegiatan yang akan dilakukan, bentuk dan dimensi ruang serta fasilitas yang ada.

- **Data Sekunder**

- Studi literatur tentang fasilitas industri sinema kaitannya dengan kegiatan produksi dan rekreasi
- Studi literatur mengenai hubungan ruang dan organisasi ruang
- Studi literatur mengenai konsep pergerakan dan sirkulasi
- Studi literatur mengenai arsitektur berteknologi tinggi.

### 1.7.2. Analisa Dan Sintesa

- Analisa dan sintesa penentuan lokasi / kawasan.
- Analisa dan sintesa tapak yang sesuai untuk fasilitas industri sinema.
- Analisa dan sintesa rumah produksi *audiovisual* di Yogyakarta sebagai aspek pembanding.
- Analisa dan sintesa kebutuhan ruang, besaran dan program ruang.
- Analisa dan sintesa organisasi ruang, kaitannya dengan tata ruang dalam dan ruang luar yang sesuai dengan fasilitas industri sinema.
- Analisa dan sintesa pola pergerakan dan sirkulasi.
- Analisa dan sintesa sistem struktur dan utilitas yang dapat diterapkan.
- Analisa dan sintesa aplikasi teknologi tinggi / *high tech*.

### 1.7.3. Perumusan Konsep

- Konsep tapak.
- Konsep keterpaduan kegiatan produksi dan rekreasi dengan aplikasi teknologi tinggi.

- Konsep tata ruang (pola hubungan, bentuk, dan organisasi ruang).
- Konsep landscape (sirkulasi, tata massa).
- Konsep struktur dan utilitas.

## 1.8. Sistematika Penulisan

### BAB I. PENDAHULUAN

Berisi pokok-pokok pikiran dasar penelitian judul, latar belakang permasalahan, tujuan, sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, dan sistematika penulisan

### BAB II. TINJAUAN TEORITIS DAN FAKTUAL FASILITAS INDUSTRI SINEMA

Tinjauan teoritis mengenai fasilitas industri sinema dan kaitannya dengan fasilitas produksi dan rekreasi sebagai tolok ukur, tinjauan tata ruang dalam dan ruang luar dengan keterpaduan kegiatan produksi dan rekreasi yang mengaplikasikan teknologi tinggi. Serta hal-hal lain yang dapat menunjang dalam penyelesaian permasalahan.

### BAB III. ANALISA DAN PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN FASILITAS INDUSTRI SINEMA DI YOGYAKARTA

Analisa perencanaan umum, analisa permasalahan khusus, analisa pendekatan perencanaan umum dan khusus.

### BAB IV. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN FASILITAS INDUSTRI SINEMA DI YOGYAKARTA

Konsep perencanaan dan perancangan bangunan Fasilitas Industri Sinema di Yogyakarta dengan pendekatan pada keterpaduan kegiatan produksi dan rekreasi serta aplikasi teknologi tinggi pada tata ruang dalam dan ruang luar.

## 1.9. Keaslian Penulisan

- **Astrid Savitri, No. Mhs. : 91340047-TA U!!**

Judul : *Rumah Produksi Audiovisual Di Yogyakarta*

penekanan pada pengungkapan bentuk dan penampilan bangunan yang mempunyai daya tarik pengguna jasa bangunan.

- **Kukuh Indrawan S, No. Mhs. : 95103442-TA UGM**

Judul : *Studio Produksi Film*

dalam hal ini . penulis menekankan adanya kompleksitas kebutuhan yang akan diwadahi dalam rumah produksi tersebut, dengan faktor wisata sebagai penunjang aktivitas kegiatan yang juga dapat sebagai tempat hiburan bagi pengunjung yang ingin melihat proses produksi film

- **Hardi Mestika, No. Mhs. : 93340106 – TA UII**

Judul : *Rumah Produksi Audiovisual*

Penekanan pada studi kasus pada rumah produksi EFKA studio sebagai media audiovisual di Yogyakarta

- **Dian Sidharta, No. Mhs. : 92340007 – TA UII**

Judul : *Gedung Produksi Periklanan di Yogyakarta*

Penekanan pada perencanaan site dan lokasi yang mendukung bagi gedung produksi periklanan. Disini yang menjadi fokus rancangan adalah gedung periklanan dimana hanya proses produksi yang diwadahi

- **Agung Cahyo Nugroho No. Mhs. : 94963169 – TA UGM**

Judul : *Fasilitas Produksi Audiovisual Di Yogyakarta*

Penekanan pada upaya perwujudan citra bangunan sebuah fasilitas produksi audiovisual melalui proses komunikasi arsitektural

### **Kesimpulan**

Perbedaan antara penulisan diatas dan yang akan dilakukan ini adalah pada keterpaduan kegiatan produksi dan rekreasi sebagai faktor penentu perancangan ruang dalam dan ruang luar dengan aplikasi teknologi tinggi, dengan kegiatan rekreasi sebagai penunjang dalam setiap kegiatan yang akan diwadahi dalam Fasilitas Industri Sinema di Yogyakarta ini.

## 1.10. Kerangka Berpikir

