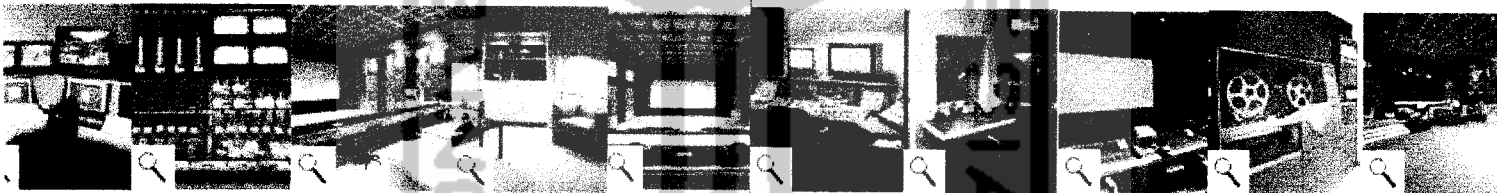
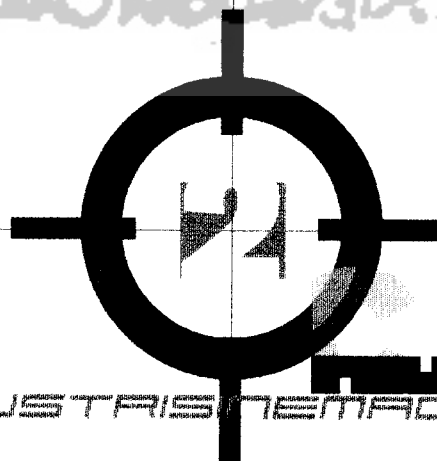


UNIVERSITAS ISLAM

[ tinjauan teoritis dan faktual fasilitas industri sinema di yogyakarta ]



UNIVERSITAS ISLAM



FASILITAS INDUSTRI SINEMA DI YOGYAKARTA

## **BAB II TINJAUAN TEORITIS DAN FAKTUAL FASILITAS INDUSTRI SINEMA DI YOGYAKARTA**

### **2.1. Tinjauan Aspek Sinema**

Sinema atau disebut juga film adalah 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>13</sup>

#### **2.1.1. Sinema Dan Perkembangannya**

##### **2.1.1.1. Penemuan Sinema<sup>14</sup>**

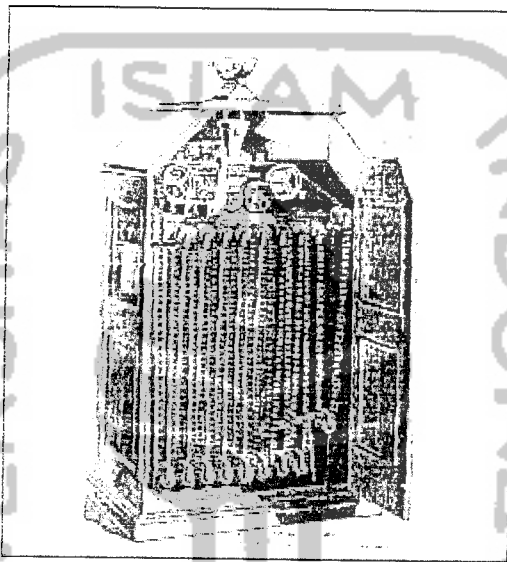
Sinema yang esensinya adalah sebuah media rekam, merupakan sebuah ungkapan baru yang berkembang sejak akhir abad ke-18 setelah ditemukannya teknik menghasilkan citra permanen pada permukaan yang sensitif dengan menggunakan hasil reaksi foto kimia terhadap cahaya / bentuk energi radiasi lainnya, yang populer disebut fotografi.

Penyempurnaan fotografi terus berlanjut, yang kemudian mendorong rintisan penciptaan sinema / gambar hidup. Dua nama penting dalam rintisan penemuan sinema adalah *Thomas Alfa Edison* dan *Lumiere bersaudara*. Thomas Alfa Edison (1847-1931), pada tahun 1887 ia merancang alat untuk merekam dan memproduksi gambar. Alat itu mirip dengan fungsi fonograf untuk suara meskipun Edison menciptakan sebuah mekanisme, tetapi ia belum menemukan bahan dasar untuk membuat gambar. Masalah ini terpecahkan dengan bantuan *George Eastman* yang menawarkan gulungan pita seluloid, mirip plastik tembus pandang yang cukup liat, sekaligus mudah digulung.

<sup>13</sup> Dirangkum Dari Berbagai Sumber

<sup>14</sup> Sumarsono, Marselli, *Dasar-Dasare Apresiasi Film*, Grasindo, Jakarta, 1996, Hal 2-8

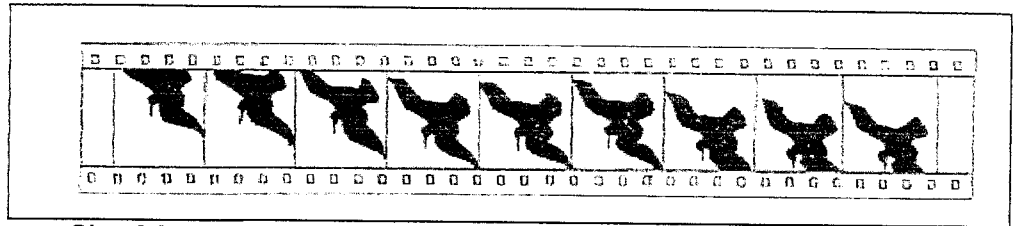
Ciptaan Edison itu disebut Kinetoskop (*kinetoscope*). Pada tahun 1894, di kota New York, mulai diadakan pertunjukan kinetoskop untuk umum. Atraksi ini segera populer di seluruh Amerika Serikat dan selanjutnya menyebar keluar negeri , terutama di Eropa. Diantara mereka yang mengagumi, yakni kakak beradik *Auguste* dan *Louise Lumirre* dari Prancis yang lebih dikenal dengan nama *lumire* bersaudara. *Lumiere* bersaudara mulai memikirkan kemungkinan untuk membuat film-film mereka sendiri untuk alat kinetoskop.



Gb. 2.1. Kinetoskop Ciptaan Thomas Alfa Edison

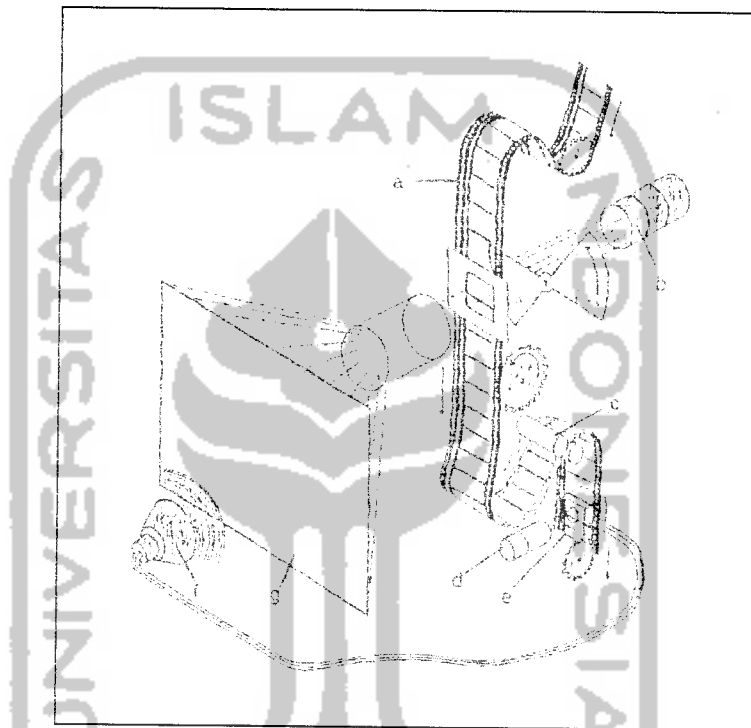
Sumber : Dasar-Dasar Apresiasi Film, 1996

Bahkan mereka juga merancang pengembangan kinetoskop berupa piranti yang mengkombinasikan kamera, alat memproses film dan proyektor menjadi satu. Piranti ini disebut sinematograf (*cinematographe*), yang dipatenkan pada bulan Maret 1895. Keunggulan sinematograf terletak pada adanya mekanisme gerakan tersendat (*intermittent movement*). Gerakan tersendat tersebut mirip dengan mekanisme mesin jahit, yang memungkinkan setiap frame dari film yang berputar akan berhenti sesaat untuk disinari lampu proyektor.



Gb. 2.2. Gerak. Waktu diproyeksikan, rentetan gambar dalam film akan menimbulkan gerak

Sumber : Dasar-Dasar Apresiasi Film, 1996



Gb. 2.3. Ilustrasi Proyektor

Sumber Dasar-Dasar Apresiasi Film, 1996

Proyektor. Ilustrasi ini menunjukkan gambaran sederhana tentang perjalanan film di dalam mesin proyektor. Film (a), yang bergerak dan setiap kali berhenti sepersekian detik di bagian "jendolan" untuk disinari lampu proyektor (b). Selain digerakkan oleh roda-roda bergerigi, lancarnya perjalanan film juga diatur oleh rol-rol penekan (c). Jika jalur gambar disinari lampu proyektor, jalur suara film akan "dibunyikan" oleh lampu khusus dan sel-sel fotoelektrik (d dan e). Suara itu diperkeras dan disalurkan ke corong suara (f). Bersamaan dengan gambar muncul yang muncul di layar (g).

### 2.1.1.2. Jenis Sinema

Sinema dikelompokkan menjadi<sup>15</sup>:

1. *Sinema cerita*
2. *Sinema non cerita*
3. *Sinema eksperimental*
4. *Sinema animasi*

### 2.1.2. Sinema Dan Seni Audio Visual

Sinema sebagai bentuk audio visual mempunyai pendekatan yang berbeda dengan bentuk seni audiovisual lainnya. Secara garis besar pendekatan yang dipakai pada sinema terbagi menjadi 4 bagian, yaitu<sup>16</sup> :

#### 1. *Recording*

Cahaya dari benda yang direkam secara elektronik akan menciptakan isyarat video elektrik dan direkam pada pita magnetik, kemudian dimunculkan dalam bentuk "sound image" pada layar.

#### 2. *Editing*

Memotong adegan, menyusun, dan menggabungkan dengan adegan lain sehingga menjadi bentuk yang non linier yang mempunyai cerita, pesan, makna, atau gagasan tertentu.

#### 3. *Mixing*

Menggabungkan sound image hasil rekaman dengan sound image yang lain, misalnya narasi, musik, grafis, atau efek audiovisual lainnya.

#### 4. *Performing*

Menampilkan kembali hasil sound image yang mempunyai suatu cerita, pesan, makna, atau gagasan tertentu dalam bentuk tayangan.

<sup>15</sup> Sumarsono, Marselli, *Dasar-Dasar Apresiasi Film*, Grasindo, Jakarta, 1996, Hal 10-18

<sup>16</sup> Sumarsono, Marselli, *Dasar-Dasar Apresiasi Film*, Grasindo, Jakarta, 1996, Hal 28

### 2.1.3. Arsitektur Dan Sinema

Arsitek telah lama terlibat dalam dunia sinema, sejak tahun 20-an dan 30-an, ketika arsitek mencoba mempromosikan gerakan modern arsitektur melalui media sinema. Tradisi seorang arsitek bekerjasama dengan sutradara film telah berlanjut sejak periode perang dunia, dimana banyak seorang sutradara sinema adalah seorang arsitek.

Keterampilan seorang sutradara sinema mempunyai banyak persamaan dengan seorang arsitek, seperti kemampuan dalam menggambar, kemampuan merepresentasikan ruang dalam bentuk 3 dimensi dan membuat model, mempunyai pengetahuan yang baik tentang material dan tekstur, penataan pencahayaan, serta keahlian khusus lainnya.<sup>17</sup> Film dan arsitektur mempunyai persamaan dalam proses penciptaan kreasinya. Arsitek dengan "rencana konstruksinya", dan sutradara dengan "skrip produksinya".<sup>18</sup>

## 2.2. Tinjauan Aspek Produksi Sinema

Produksi adalah proses membuat sesuatu. Produksi sinema adalah suatu usaha memproduksi sinema dimulai dari tahap pra produksi, produksi, post produksi. Diketahui bahwa diperlukan proses yang panjang untuk membuat produksi suatu sinema. Dalam proses ini lebih dari 200 profesi yang dilibatkan. Produksi sinema yang terkenal kuat antara lain : Hollywood di Amerika Serikat, Hongkong dan India.

### 2.2.1. Kegiatan Produksi Sinema

Hasil produksi sinema yang kita lihat dan dengarkan mungkin hanya beberapa menit atau jam saja, tetapi hal itu merupakan bagian kecil dari keseluruhan tahapan produksi. Sebelum memperoleh hasil

---

<sup>17</sup> Toy, Maggie, *Architecture And Film, Architectural Design*, 1994, Hal 7

<sup>18</sup> Op.Cit, Hal 35

produksi, pembuatan produksi sinema melalui beberapa tahapan yang secara garis besar hampir sama, yaitu<sup>19</sup> :

1. *Kegiatan pra produksi*

Kegiatan pada tahap ini adalah perencanaan sinema yang akan di produksi, waktu produksi, pembuatan skenario, biaya produksi, dll. Tahap ini juga meliputi tahap latihan, penyiapan dekorasi / setting, serta perlengkapan pendukung lainnya. Kompleksitas persiapan suatu proses produksi sangat bergantung pada besar kecilnya produksi yang akan dilakukan.

2. *Kegiatan produksi*

Pembuatan sinema merupakan suatu pekerjaan yang bersifat kolaboratif. Artinya kegiatan tersebut melibatkan sejumlah keahlian tenaga kreatif yang harus menghasilkan suatu keutuhan, salingmendukung, dan mengisi. Perpaduan yang baik antara sejumlah keahlian ini merupakan syarat utama bagi lahirnya sinema yang baik.

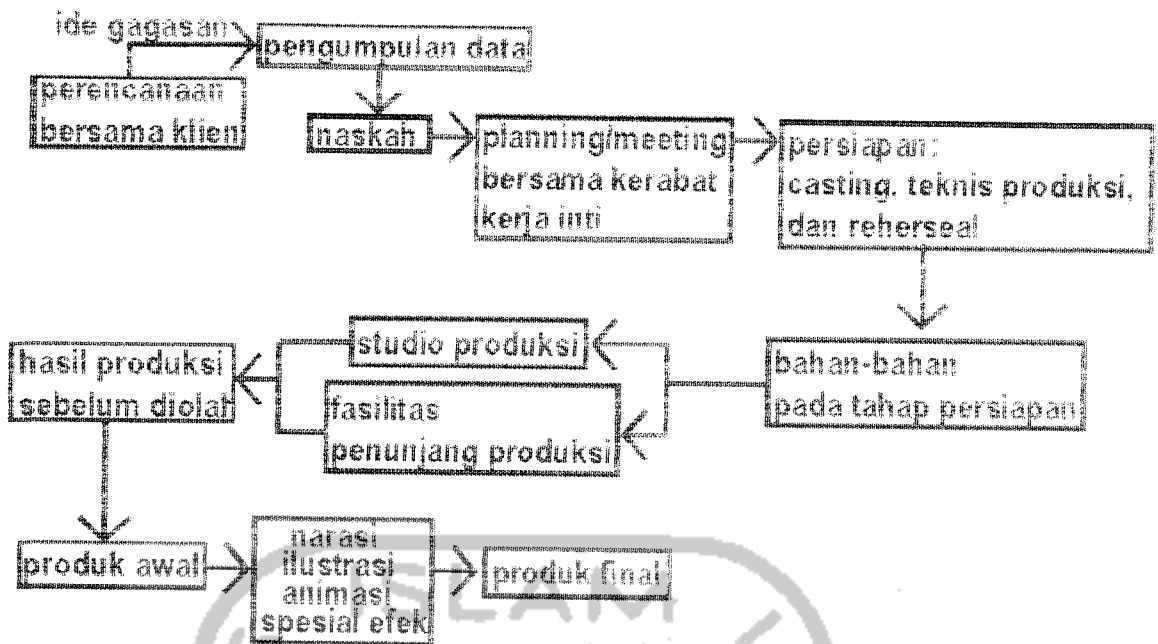
3. *Kegiatan pasca produksi*

Pada tahap ini hasil pengambilan gambar diproses untuk diedit, ditambahkan elemen audio dan visual, penambahan effect, pengisian suara / dubbing, dll.

Secara skematis kegiatan produksi sinema dapat digambarkan sebagai berikut :

---

<sup>19</sup> Television Production, Alan Wurtzel, Stephen R. Acker, Mc. Graw Hill Publishing Company, New York, 1989, H.12



Gb. 2.4 Skema Kegiatan Produksi Sinema

Sumber : Television Production, Alan Wurtzel, Stephen R. Acker, Mc. Graw Hill Publishing Company, New York, 1989,

## 2.2.2. Tenaga Kreatif Dalam Industri Sinema

Menurut Marselli Sumarno, tenaga kreatif pokok yang diperlukan dalam pembuatan suatu sinema adalah<sup>20</sup> :

### 1. Pimpinan produksi

Tenaga yang mengepalari sebuah produksi sinema

### 2. Sutradara

Tenaga ahli yang memimpin pembuatan sinema tentang “bagaimana yang harus tampak oleh penonton”. Tanggung jawabnya mengenai aspek-aspek kreatif, baik interpretatif maupun teknis, dari sebuah produksi sinema. Selain mengatur laku di depan kamera dan mengarahkan akting serta dialog, sutadara juga mengontrol posisi kamera beserta gerak kamera, suara, pencahayaan, di samping hal-hal lain yang menyumbang kepada hasil akhir sebuah sinema.

<sup>20</sup> Sumarsono, Marselli, Dasar-Dasar Apresiasi Film, Grasindo, Jakarta, 1996, Hal 34-84



### 3. *Penulis skenario*

Orang yang mempunyai keahlian membuat transkripsi sebuah sinema / membuat sinema dalam bentuk tertulis. Tugas penulis skenario adalah untuk membangun cerita yang menunjukkan perkembangan jalan cerita yang baik dan logis, dan karakterisasi para tokoh terungkap dengan jelas.

### 4. *Penata fotografi*

Juru kamera untuk pengambilan gambar. Penata fotografi merupakan tangan kanan sutradara dalam bekerja di lapangan. Ia bekerjasama dengan sutradara untuk menentukan jenis shot yang akan diambil. Ia juga bertugas menentukan jenis lensa yang akan digunakan (apakah lensa normal, tele, sudut lebar, atau zoom) maupun filter lensa yang akan digunakan. Selain itu ia bertugas menentukan dan mengatur lampu-lampu untuk mendapatkan efek cahaya yang diperlukan. Disamping itu, ia bertanggung jawab memeriksa hasil syuting dan menjadi pengawas pada proses film di laboratorium agar mendapatkan hasil akhir yang baik.

### 5. *Penyunting / editor*

Tenaga ahli yang bertugas menyusun hasil syuting sehingga membentuk pengertian suatu cerita. Ia bekerja di bawah pengawasan sutradara tanpa mematikan kreatifitas sebab pekerjaan editor berdasarkan suatu konsepsi. Editing diperlukan karena adanya kerja yang efektif dari pelaksanaan syuting.

### 6. *Penata artistik*

Tenaga ahli yang bertugas untuk membuat setting yang melatarbelakangi cerita sinema. Setting menunjukkan rentang waktu berlangsungnya cerita baik berupa properti barang, pembuatan lokasi syuting, pakaian, tata rias, serta efek khusus.

### 7. *Penata suara*

Tenaga ahli yang bertugas untuk menata suara pada suatu produksi film baik pada suara pemain dan efek suara yang dapat memberikan gambaran citra mendalam bagi penonton.

### 8. *Penata musik*

Tenaga ahli yang mengatur musik pada suatu adegan dengan tujuan memberikan nuansa tertentu bagi para penonton.

### 9. *Pemeran*

Aktor / aktris yang memainkan peranan dalam sebuah sinema.

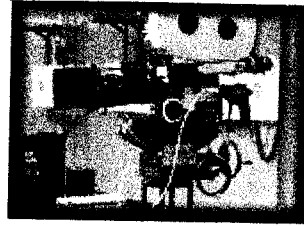
## 2.2.3. **Peralatan Dalam Produksi Sinema**

Peralatan yang digunakan dalam produksi sinema antara lain :

### 2.2.3.1. **Peralatan Visual**

#### 1. *Kamera elektronik*

Untuk sebuah studio produksi sinema diperlukan 3-4 buah kamera untuk mendapatkan gambar yang bervariasi. Kamera, dapat berupa kamera statis dan yang dapat digerakkan secara manual oleh kameramen maupun otomatis (menggunakan remote control) yang digerakkan oleh operator. Pada proses pengambilan gambar, minimum digunakan 3 buah kamera dengan sudut pandang yang berbeda. Persyaratan ruang untuk kamera secara khusus tidak ada kecuali jika kamera digunakan untuk kondisi tertentu misalnya untuk syuting di dalam air, akan menggunakan kamera dalam air / disesuaikan dengan jenis kegiatannya.



Gb.2.5. Kamera Elektronik

Sumber : [www.Universalstudio/Florida.Com](http://www.Universalstudio/Florida.Com)

## 2. Lensa

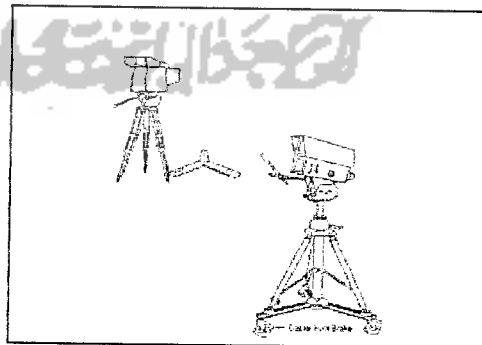
Terdapat 2 jenis lensa yaitu fixed lens dan zoom lens. *Fixed lens* disebut juga *prime lens*. Penggunaan lensa ini sudah inheren dengan penggunaan kamera karena lensa disini adalah bagian dari kamera.

## 3. Alat penyangga kamera

Terdapat beberapa bentuk penyangga kamera antara lain :

- *Tripod dolly*

Penyangga kamera yang berkaki tiga, ringan, dan pengoperasiannya mudah. Berdimensi tinggi 1,5 meter, lebar 1,5 meter, dan jari-jari 0,75 meter. Terdapat 2 tipe yaitu statis tripod dan rolling tripod. Untuk menggunakan penyangga kamera ini hanya diperlukan seorang operator/pelaku.

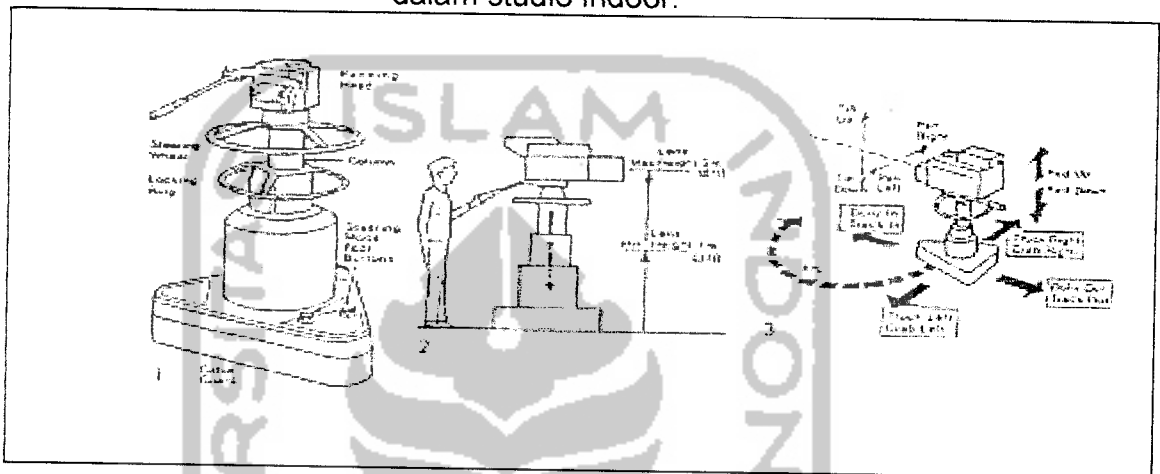


Gb. 2.6 Penyangga kamera jenis tripod statis dan beroda

Sumber : Effective TV Production, 1985

- *Pedestal*

Penyangga kamera yang dapat naik-turun, yang ketinggiannya dapat diatur. Berdimensi tinggi 1-1,8 meter, lebar 1,5 meter, dan jari-jari 0,75 meter. Pelaku pengguna penyangga kamera ini adalah seorang kameramen dengan seorang asisten. Biasanya penyangga kamera jenis ini digunakan di dalam studio indoor.



Gb. 2.7 Penyangga kamera jenis pedestal. Dengan penyangga jenis ini kamera lebih stabil meski digerakkan.

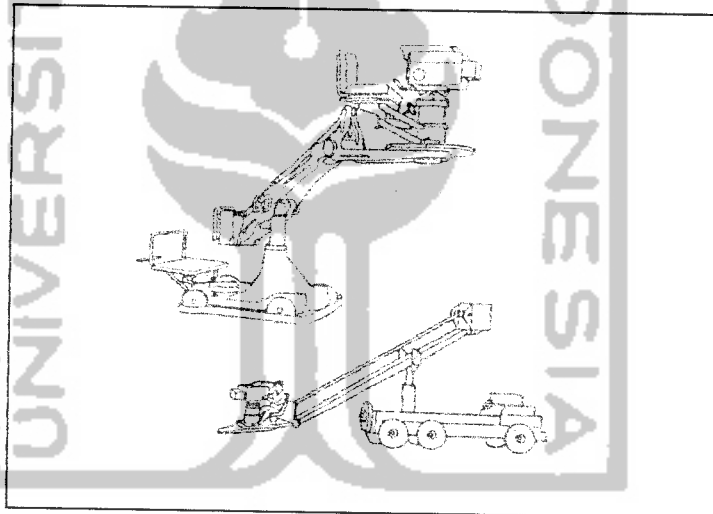
Sumber : Effective TV Production, 1985

- *Panorama dolly*

Penyangga kamera yang dapat diatur naik-turun dan ditempatkan pada katrol yang dapat bergerak ke segala arah pengambilan gambar. Berdimensi tinggi 0,5-2 meter, besar 2 x 2 meter dengan jari-jari 1,5 meter. Digunakan di dalam studio indoor dan dioperasikan oleh seorang kameramen dan seorang asisten yang bertugas menggerakkan katrol.

- *Studio crane*

Penyangga kamera yang ditempatkan pada katrol yang dapat bergerak ke segala arah pengambilan gambar (seperti pada panorama dolly). Berdimensi tinggi 0,5-3 meter, dengan besar 1 x 4 meter dan jari-jari 2 meter. Crane sering dipergunakan dalam pelaksanaan shooting di luar, tetapi tidak dapat digunakan di dalam studio. Dengan menggunakan penyangga jenis crane, memungkinkan lebih tinggi apabila dibandingkan dengan jenis pedestal, hanya saja penggunaan jenis crane harus ditangani oleh dua orang atau lebih dan memerlukan ruangan yang cukup luas dengan ketinggian yang bebas dari hambatan.



Gb. 2.8 Penyangga kamera jenis crane, dengan jenis besar dan kecil  
Sumber : Effective TV Production, 1985

### 2.2.3.2. Peralatan Audio

Terdiri dari :

1. *Mikropon*

Untuk menghasilkan suara yang baik diperlukan mikropon yang praktis, mudah ditempatkan di segala

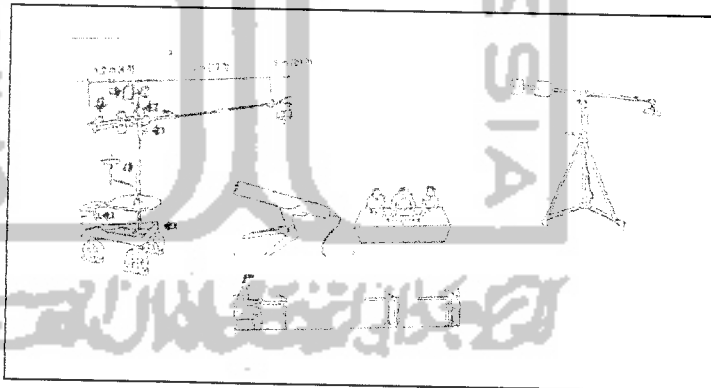
arah, peka dan sensitif. Terdapat beberapa jenis mikropon yaitu :

Mikropon bergerak (*mobile mic*)

- *Mikropon boom* besar, yaitu mikropon yang mudah ditempatkan di segala tempat, dengan sudut pergerakan  $180^{\circ}$ .
- *Boom medium*, medium dengan jangkauan yang lebih terbatas.
- Mikropon tangan, yaitu jenis yang mudah dibawa-bawa oleh pemakainya.
- *Lavailere* dan *lapel mikropon*, yaitu mikropon yang dapat dilekatkan pada pemakainya.
- *Wireless mic*, mikropon yang memanfaatkan pancaran gelombang elektromagnetik dan praktis karena tanpa kabel.

Mikropon tetap

- Mikropon statis, yaitu mikropon yang diletakkan diatas penyangga statis.



Gb. 2.9 Macam-Macam Jenis Mikropon

Sumber : Effective TV Production, 1985

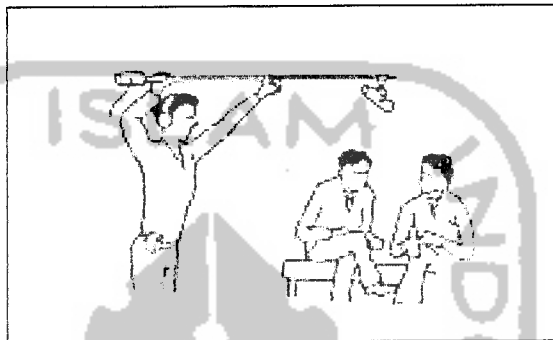
2. *Sound package*

3. *Mixer*

Yaitu alat untuk mengatur tampilan / keluaran suara, alat ini dioperasikan oleh seorang operator mixer dan biasanya ditempatkan pada ruang audio kontrol.

4. *Loud speaker*

Yaitu alat tempat ditampilkannya suara yang akhirnya didengarkan oleh penonton.



Gb. 2.10 Penggunaan flashpole. Digunakan sebagai pengganti boom di studio outdoor.  
Sumber : Effective TV Production, 1985

### 2.2.3.3. Peralatan Sistem Pencahayaan

Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada sistem pencahayaan fasilitas produksi studio sinema adalah :

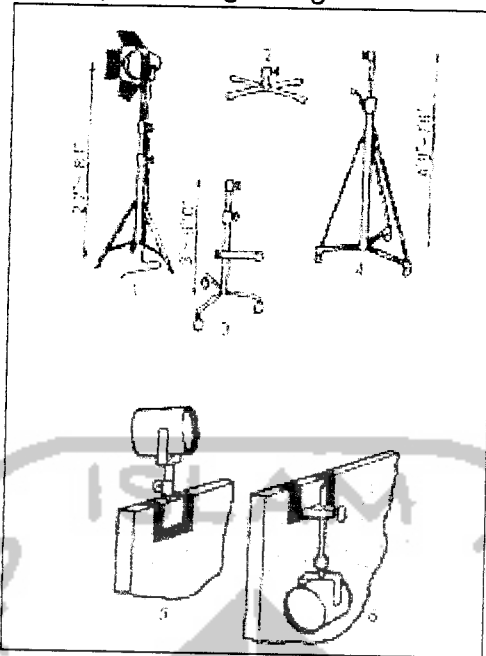
1. Mempertimbangkan jarak antara obyek dengan lampu vertikal dan lampu horizontal.
2. Sistem pencahayaan dapat dengan cepat dan mudah untuk digerakkan / dipindahkan.

Pencahayaan pada studio audio visual biasanya bersifat buatan dan menggunakan lampu. Jenis-jenis lampu untuk pencahayaan studio adalah :

Berdasarkan penempatannya

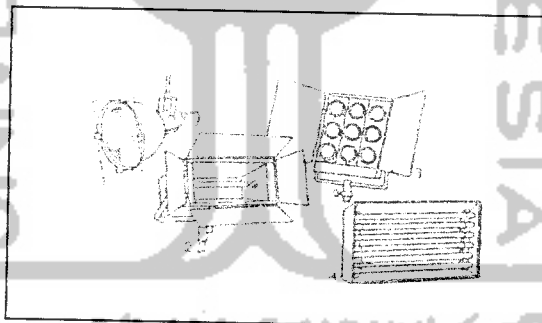
- *Stand lamp*, lampu diletakkan pada stand yang statis
- *Scenic Clamped Lamps*, diletakkan pada suatu partisi

- *Telescopic Tubes Lamps*, diletakkan pada grid pipa pada langit-langit.



Berdasarkan arah peninarannya

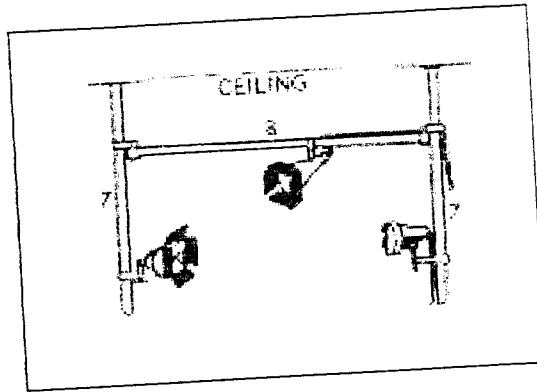
- *Frontal lights*
- *Side lights.*
- *Back lights*



Berdasarkan keperluan produksi

- *Key light*
- *Fill light*



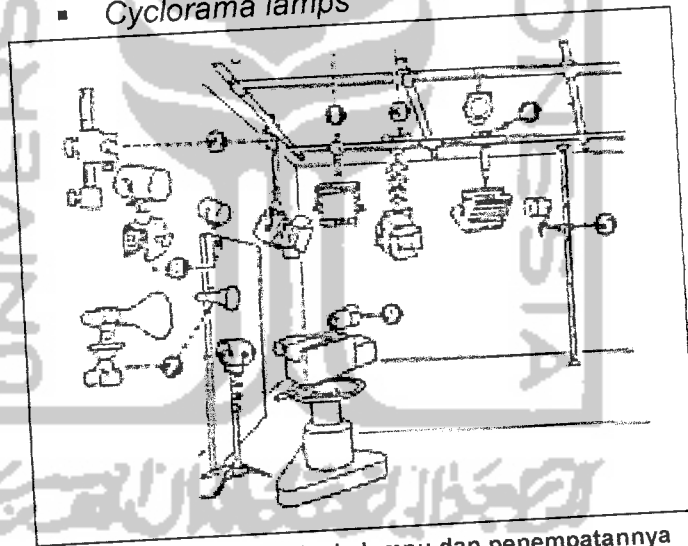


Berdasarkan pengarahannya

- *Spread beam*
- *Pinned beam*
- *Direct beam*

Berdasarkan kuat-lemahnya penyinaran

- *Spotlight*
- *Soft*
- *Cyclorama lamps*

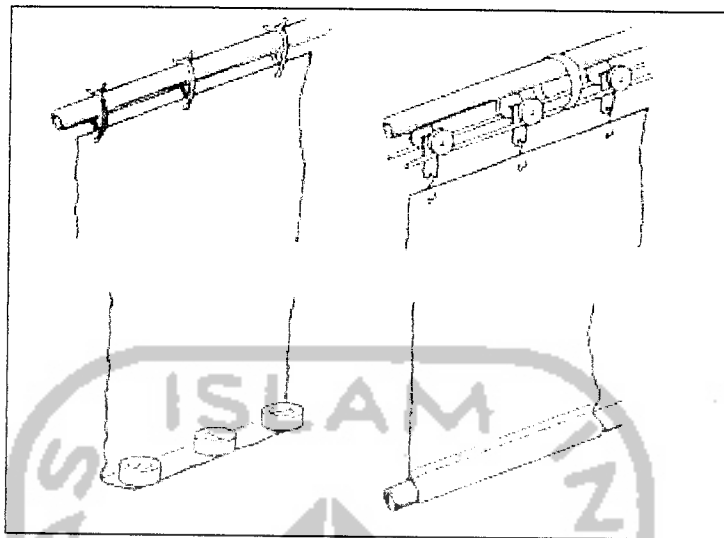


Gb. 2.11 Beberapa jenis lampu dan penempatannya  
 Sumber : Effective TV Production, 1985

#### 2.2.3.4. Peralatan Cyclorama

*Cyclorama* berfungsi untuk membuat *background* dari suatu shooting sehingga menimbulkan efek ilusi ruang. *Cyclorama* biasanya terletak di belakang "stage". Perletakan *cyclorama* dapat

dilakukan dengan cara digantung ataupun diletakkan pada sebuah rel. Dengan demikian cyclorama dapat diganti sesuai dengan yang diinginkan dengan cepat dan mudah.

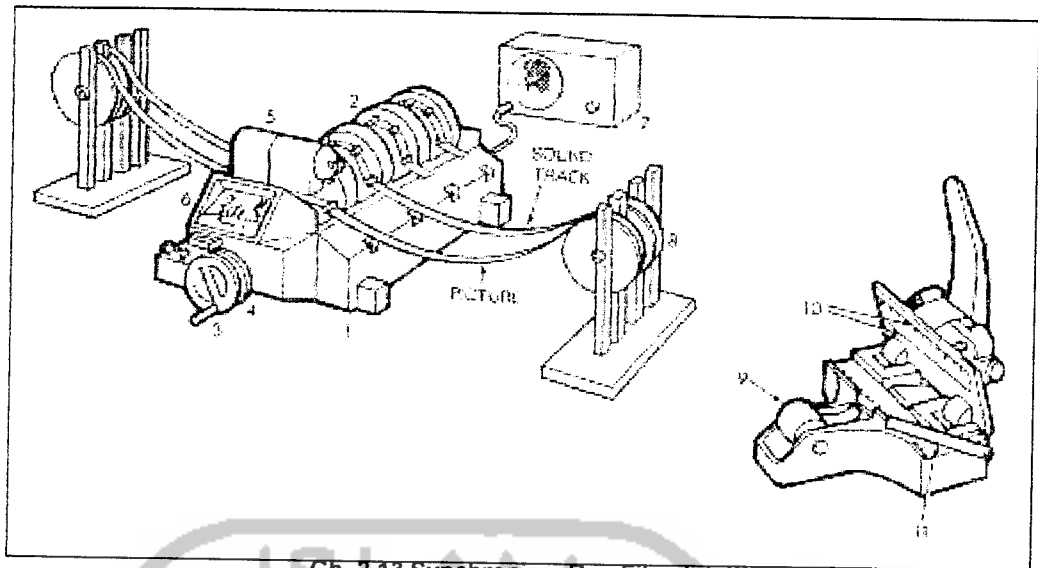


Gb. 2.12 Dua type cyclorama. Tipe suspensi dan tipe rel

Sumber : The Small Studio, 1985

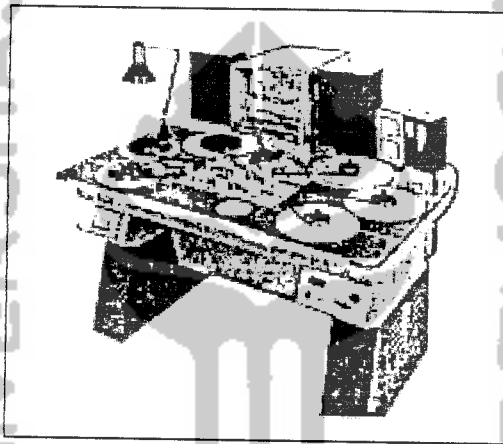
#### 2.2.3.5. Peralatan Editing

Pada dasarnya, pengedit film bertanggung jawab dalam menghasilkan sinema yang baik serta berapa lama masa durasinya. Editor menggabungkan bahan-bahan hasil shooting yang telah dilakukan dengan beberapa gambar sekuen yang ada pada *library film / stock shoot*. Hasil dari proses *juxtaposition* dan *interrelate* tersebut sangat menentukan keberhasilan sinema. Peralatan yang digunakan dalam pengeditan sinema adalah *synchronizer* dan *film jointing*.



Gb. 2.13 Synchronizer Dan Film Jointing

Sumber : The Small Studio, 1985



Gb. 2.14 Meja editing film sebagai peralatan penyunting dalam berkreasi menyusun gambar-gambar.

Sumber : Dasar-Dasar Apresiasi Film, 1996

#### 2.2.4. Teknik Pada Produksi Sinema

- Teknik editing

*Editing* adalah bagian dari proses produksi sinema yang penting. Karena melalui editing, suatu sinema menjadi lebih baik dan bermakna bagi para penontonnya. Editing dapat dilakukan dengan cara *cutting* dan *switching*. Cara *cutting* dilakukan pada saat produksi

pengambilan gambar, sedangkan cara switching dilakukan dengan cara transisi gambar melalui sebuah alat *vision mixer*.



Gb. 2.15 Ruang editing dalam produksi sinema

Sumber : [www.universalstudio/hollywood.com](http://www.universalstudio/hollywood.com)

## 2.3. Tinjauan Aspek Fasilitas Industri Sinema

### 2.3.1. Pengertian Fasilitas Industri Sinema

Fasilitas industri sinema adalah suatu bangunan yang berfungsi sebagai wadah produksi sinema dimulai dari pra produksi, produksi, dan post produksi, dalam suatu kawasan terpadu. Produksi sinema yang dilakukan pada suatu area produksi mempunyai keuntungan tersendiri. Area produksi sinema biasanya berupa bangunan-bangunan yang mirip sebuah hanggar yang memiliki ketinggian langit-langit yang cukup besar.



Gb. 2.16 Area produksi sinema yang memiliki ketinggian langit-langit yang cukup besar

Sumber ; [www.foxstudio-australia.com](http://www.foxstudio-australia.com)

Bangunan itu disebut *stage*. Area produksi sinema juga dapat suatu ruangan terbuka yang disebut *backlot*. Keuntungan membuat sinema pada suatu area produksi sinema yaitu tim produksi dapat

mendesain dan membangun setting sesuai dengan spesifikasi setting sinema. Tim produksi juga mempunyai kelebihan dapat meletakkan kamera, tepat tertentu pada titik yang diinginkan produksi juga dapat membuat setting secara presisi dan detail. Untuk pencahayaan, tim produksi dapat meletakkan lampu sesuai dengan keinginannya, karena lampu tersebut dapat digantung pada bagian langit-langit ruangan, yang berupa pipa-pipa.



Gb. 2.17 Stage produksi sinema

Sumber : [www.foxstudio-australia.com](http://www.foxstudio-australia.com)

Stage juga memiliki kelebihan yaitu dapat mengatur suara-suara yang tidak diinginkan pada saat pengambilan gambar pada produksi sinema. Kelebihan yang lain adalah tim produksi dapat menghemat waktu, karena tidak perlu berpindah dari satu lokasi ke lokasi yang lain untuk mencari setting yang sesuai.<sup>21</sup>

### 2.3.2. Standart Kebutuhan Ruang Pada Fasilitas Industri Sinema

#### 1. *Divisi pra produksi*

Ruang perkantoran, sarana penunjang kegiatan produksi, dimana kegiatan administrasi serta perencanaan dilaksanakan.

#### 2. *Divisi produksi*

Studio pengambilan gambar, terdiri dari studio pengambilan gambar indoor (stage), dan studio pengambilan gambar outdoor (backlot).

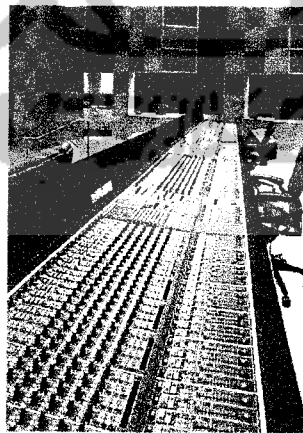
<sup>21</sup> Encyclopedia Worldbook, 1999

Studio indoor / stage, terdiri dari :

- *Studio audio*  
Studio yang fungsinya hanya untuk merekam suara saja, baik iringan musik maupun olah vokal / dubbing.
- *Studio audiovisual*  
Studio yang fungsinya untuk merekam gambar maupun suara secara bersamaan atau hanya gambar saja. Studio audiovisual dibuat dengan ukuran yang berbeda-beda disesuaikan dengan luas lantai dan ketinggian yang dibutuhkan untuk berbagai keperluan.

Ruang kontrol studio pengambilan gambar, ruang yang biasanya digunakan untuk mengawasi jalannya produksi pada studio pengambilan gambar indoor. Ruang kontrol terletak berbatasan dengan studio. Beberapa persyaratan ruang kontrol adalah dibuat lebih tinggi 1-3 meter diatas permukaan lantai agar seluruh kegiatan yang ada didalam studio dapat terlihat dengan jelas, dibatasi dengan kaca tembus pandang dan kedap suara. Adapun fungsi ruang ini adalah sebagai :

- *Audio control room*, yaitu ruang kontrol tata suara
- *Video control room*, yaitu ruang kontrol tata gambar
- *Lighting control room*, yaitu ruang kontrol tata cahaya



Gb. 2.18 Ruang kontrol audio pada studio produksi

Sumber : [www.foxstudio-australia.com](http://www.foxstudio-australia.com)

Ruang penunjang produksi, merupakan divisi yang memiliki integrasi dengan divisi studio pengambilan gambar. Divisi ini terdiri dari ruang-ruang :

- *Penata lampu (set lighting)*  
produksi yang bertanggung jawab pada pencahayaan sewaktu pengambilan gambar.
- *Properti (property)*  
yaitu satu bagian divisi produksi yang menyimpan properti dari seluruh dunia
- *Kostum (costume)*  
yakni bagian divisi produksi yang berfungsi sebagai tempat menyimpan kostum / pakaian mulai dari tahun20-an hingga saat ini
- *Make up*
- *Wardrobe*
- *Carpet dan drapery*
- *Spesial efek (special effect rental)*  
yaitu divisi yang menyiapkan peralatan efek seperti efek asap, menara air, mesin angin, ledakan, animasi, dsb
- *Grip (pembuatan setting)*
- *Peralatan (equipment)*  
yakni tempat untuk menyimpan inventarisasi barang-barang antik, unik, modern hingga sekarang. Divisi ini juga bertugas untuk membuat model / maket.
- *Stock unit*  
yakni divisi yang bertugas menyiapkan interior set seperti jendela, pintu, kaca, dan dinding, bahkan model / maket pesawat terbang.

### 3. Divisi post produksi

Divisi yang bertugas melakukan proses sinema setelah pengambilan gambar. Kebutuhan ruang divisi ini adalah :

- *Editorial*  
Yaitu divisi yang bertugas untuk mengedit
- *Sound editorial*  
Yaitu divisi penyempurnaan tata suara setelah pengambilan gambar, termasuk di dalamnya *dubbing*.
- *Scoring*
- *Audio transfer*
- *ADR*
- *Foley*
- *Stock footage library*  
Yaitu tempat penyimpanan film yang berukuran 35 mm color.
- *Post editorial service*  
Yaitu suatu divisi yang mengedit kembali sinema yang telah diedit
- *Re-recording*
- *Digital video compression*  
Yaitu divisi yang bertugas mengubah film 35 mm ke dalam bentuk kompresi digital.
- *Projection*

### 4. Divisi pendukung produksi

Divisi yang bertugas mendukung pelaksanaan produksi. Divisi ini antara lain terdiri dari :

- Ruang penyimpanan kamera
- Laboratorium
- Instruktur akting
- Koordinator produksi
- Studio kreatif



- *Casting*
- Fotografer
- Perlengkapan kamera, lensa, dan tata cahaya
- Unit produksi mobile dan transportasi

5. *Fasilitas penunjang yang lain*

Seperti ruang hall, *screening room*, perpustakaan, ruang informasi, cafe, garasi, gudang, musholla, kantin, *lavatory*, dll.

## 2.4. Tinjauan Aspek Rekreasi

### 2.4.1. Pengertian Rekreasi

Rekreasi merupakan permainan dan hiburan atau cara untuk menghabiskan waktu luang.<sup>22</sup> dari pengertian itu dapat diketahui bahwa rekreasi merupakan bentuk kegiatan dengan pengalaman fisik dan psikologis yang memberi rasa senang apabila melakukannya. Beberapa tipe rekreasi dilihat dari aktivitasnya dikategorikan dalam<sup>23</sup> :

1. Rekreasi aktif

Tipe rekreasi dimana pengunjung ikut serta melakukan kegiatan yang bersifat rekreatif, dapat berupa olah raga, permainan fisik maupun permainan pikiran.

2. Rekreasi pasif

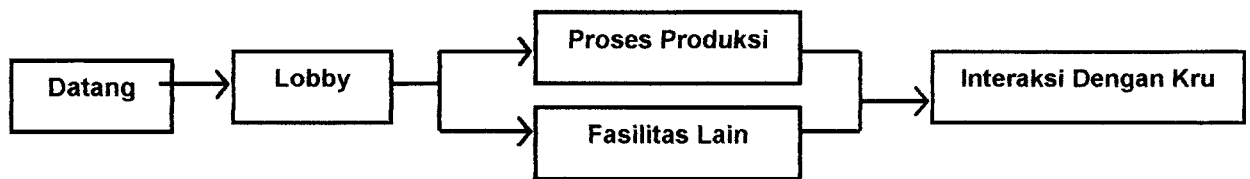
Rekreasi ini memberikan fasilitas hiburan pada pengunjung dan orang cenderung untuk menikmatinya. Rekreasi ini cenderung kepada rekreasi visual dimana pengunjung mendatangi setiap fasilitas hiburan yang telah disediakan.

### 2.4.2. Tahap-Tahap Kegiatan Rekreasi

Secara skematis tahap kegiatan rekreasi secara umum pada fasilitas industri sinema ini dapat digambarkan sebagai berikut :

<sup>22</sup> Oxford Learner's Pocket Dictionary, Martin H Manser, Oxford Univ. Press, 1991 Hal 345

<sup>23</sup> Urban Open Space, John A. Dreyfuss, Hal 36



Gb. 2.19 Skema Tahapan Kegiatan Rekreasi

### 2.4.3. Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan rekreasi pada fasilitas industri sinema dikategorikan dalam dua bagian, yaitu :

1. Pengunjung, merupakan pelaku utama fasilitas rekreasi yang memberikan keuntungan kepada pihak pemilik.
2. Pemilik / pengakomodasi, merupakan orang atau kelompok yang memiliki dan memelihara fasilitas rekreasi.

### 2.4.4. Karakteristik Kegiatan Rekreasi

Bentuk Kegiatan Rekreasi	Pelaku Kegiatan	Alat Kegiatan	Waktu	Suasana Ruang	Persyaratan Ruang	Ruang Rekreasi
Hiburan film	Pengunjung	Tempat duduk / seat	Jam kerja 08.00-16.30	Informal, interaktif	Akustik ruang, lighting	r. sinema
Proses produksi sinema	Pengunjung / wisatawan	Kamera, stage, lighting, dll	fleksibel	Informal, tenang	Akustik, mobility	r. studio produksi
Hiburan film, makan	Pengunjung, karyawan	Seat, layar TV, dll	24 jam	Informal, interaktif	Lighting, setting	Kafe film

Tabel 2.1 Karakteristik Kegiatan Rekreasi

## 2.5. Tinjauan Aspek Teknologi Tinggi

### 2.5.1. Pengertian

Pada awal tahun 70-an *hi-tech (high technology)* diartikan sebagai teknologi alternatif kemudian menjadi teknologi tepat guna dan berkembang menjadi teknologi maju / tinggi. Di negara Amerika Serikat, teknologi tinggi diartikan sebagai gaya yang khas dari sebuah bangunan

sedangkan di Inggris mempunyai arti sesuatu yang keras. Teknologi tinggi diyakini sebagai suatu obyek yang mempunyai nilai semangat zaman dan arsitektur mempunyai beban moral untuk mengekspresikan semangat tersebut. Semangat zaman yang dimaksud para arsitek ini adalah teknologi yang maju.

Pada bangunan fasilitas industri sinema ini menggunakan sistem *Building Automation System* sebagai aplikasi teknologi tingginya. Sehingga diharapkan dengan penerapan BAS ini akan memberikan tingkat efisiensi yang tinggi serta mampu merespon berbagai kondisi yang terjadi pada bangunan. Aplikasi teknologi juga terdapat pada peralatan penunjang kegiatan produksi sinema yaitu dengan penggunaan komputer berteknologi maju pada semua aspek kegiatan.

Sehingga dapat ditarik benang merah teknologi tinggi disini merupakan suatu gaya arsitektur dengan menempatkan prioritas teknologi maju pada semua elemen dan fasilitas serta peralatan pada bangunan.

### 2.5.2. Hal-Hal Yang Mempengaruhi Bangunan Berteknologi Tinggi

Bangunan berteknologi tinggi dipengaruhi oleh beberapa hal<sup>24</sup> :

1. Bentuk, dipengaruhi oleh :

a. *Indide-out*

*Indide-out* adalah elemen yang seharusnya didalam diletakkan diluar. Misalnya : penempatan struktur dan jaringan mekanikal elektrik sebagai elemen eksterior.

b. *Transparacy, layering and movement*

Ada 3 hal kualitas keindahan : tembus pandang, lapisan dan pergerakan. Misal penggunaan kaca

<sup>24</sup> Miarsono, Harry, Perkembangan Arsitektur High Tech, Majalah Konstruksi, Mei, 1992, Hal 23

tembus pandang, pipa berlapis, elevator bergerak, dll.

2. Bahan bangunan, dipengaruhi oleh :

Warna cerah dan flat cerah yang fungsinya untuk membedakan struktur dan service.

3. Konstruksi bangunan, dipengaruhi oleh :

- *Elebration process*

Elebration process merupakan logika struktur yang diungkapkan sejujurnya.

- *A light and tensile member*

A light and tensile member adalah penggunaan bahan dan struktur yang ringan, misal : bentuk tenda dengan kabel sebagai pendukung atap bangunan.

### 2.5.3. Karakter Bangunan Berteknologi Tinggi

Dari berbagai terminologi dan kriteria diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa bangunan berteknologi tinggi mempunyai karakter :

1. Penggunaan teknologi tinggi hampir pada semua sistem bangunan.
2. Penekanan pada ekspresi bangunan
3. Dominasi bahan-bahan penemuan baru dan logam
4. Sistem struktur lanjut / cenderung rumit.
5. Bervisi ke depan yang ditunjukkan ke dalam bangunan dan pemanfaatan / ekspose struktur dan utilitas yang tidak hanya pada penggunaan teknoogi tetapi juga gaya.

## 2.6. Tinjauan Aspek Tata Ruang Dalam Dan Ruang Luar Pada Fasilitas Industri Sinema


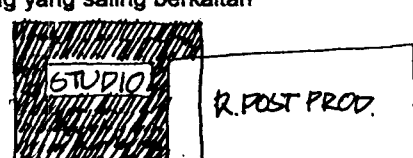
### 2.6.1. Ruang Dalam

Ruang terjadi oleh adanya hubungan antara objek dan manusia yang melihatnya. Umumnya dikatakan bahwa ruang dalam dibatasi tiga bidang : lantai, dinding, dan atap<sup>25</sup>. Pada ruang dalam, batasan atau teritori dari ruang tersebut sangat jelas terutama dari segi fisik dan visual.

Bentuk merupakan ciri utama yang menunjukkan suatu ruang dalam yang ditentukan oleh rupa dan hubungan antara bidang-bidang yang menjelaskan batas-batas ruang tersebut. Sebagai unsur tiga dimensi dalam perancangan arsitektur, suatu ruang dapat berbentuk padat dimana ruang dipindahkan oleh massa atau ruang kosong dimana ruang berada di dalam/dibatasi oleh bidang-bidang<sup>26</sup>.

- Pola hubungan ruang

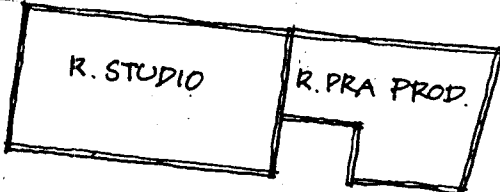
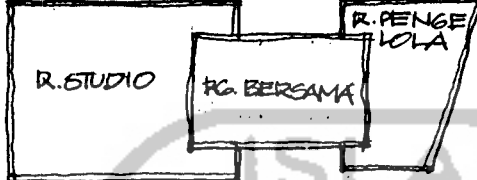
Beberapa bangunan sebenarnya terdiri dari ruang-ruang soliter. Ruang-ruang tersebut umumnya tersusun dari ruang-ruang lain yang berkaitan satu sama lain menurut fungsi, kedekatan atau alur sirkulasi. Berikut ini macam pola hubungan ruang yang mungkin terjadi dengan adanya keterpaduan antar kegiatan :<sup>27</sup>

Bentuk Hubungan Ruang	Penggunaan
<p>Ruang di dalam ruang</p> 	<p>Keterpaduan beberapa kegiatan dapat ditunjukkan dengan bentuk hubungan ruang di dalam ruang yaitu dengan adanya pemusatan kegiatan dimana kegiatan utama sebagai pusatnya dengan kegiatan penunjang mengelilingi kegiatan utama</p>
<p>Ruang yang saling berkaitan</p> 	<p>Adanya ruang bersama dalam pola hubungan ruang seperti ini sangat dimungkinkan terjadi. Adanya suatu bagian ruang dari beberapa kegiatan yang berpotongan dapat digunakan sebagai ruang bersama</p>

<sup>25</sup> Ashihara Yoshinobu, Merencanakan Ruang Luar, Diterjemahkan Oleh Ir. S. Gunadi, Its, 1987, H.5

<sup>26</sup> Ching Dk., Bentuk Ruang Dan Susunannya, Erlangga, Jakarta, 1991, H.44

<sup>27</sup> Ching DK., Bentuk Ruang Dan Susunannya, Erlangga, Jakarta, 1991, H.195-203

<p>Ruang yang saling bersebelahan</p> 	<p>Ketorpaduan kegiatan yang bermacam-macam dapat dibatasi dengan jelas dengan batasan ruang sehingga antara fungsi dan kegiatan yang berbeda tidak membaur</p>
<p>Ruang dihubungkan dengan ruang bersama</p> 	<p>Adanya ruang bersama menjadi pemisah kegiatan dan juga dapat dijadikan ruang transisi antara kegiatan berbeda yang diwadahi. Adanya ruang transisi menjadikan kesan tempat dari ruang dengan kegiatan yang berbeda lebih dapat dirasakan.</p>

Tabel 2.2 Bentuk Hubungan Ruang

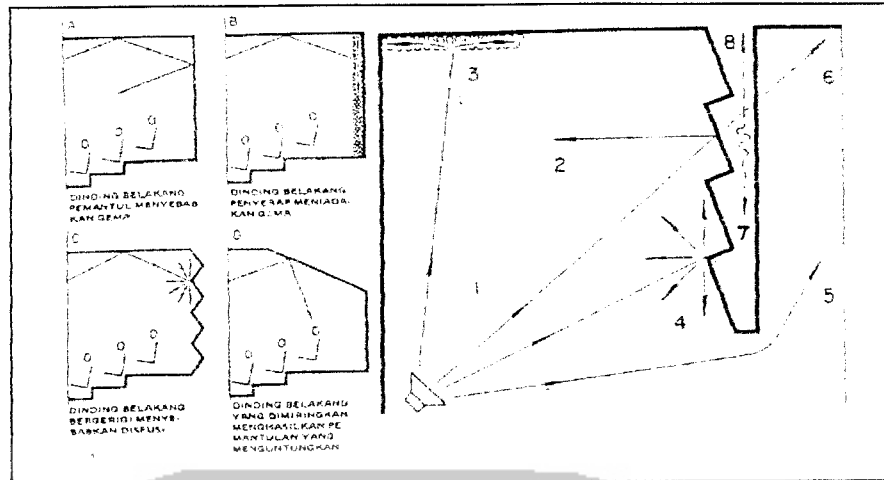
Sumber : DK. Ching, Bentuk Ruang Dan Susunannya, Erlangga, Jakarta, 1991, H.195-203

- Tinjauan kenyamanan tata ruang dalam pada fasilitas industri sinema
  1. Akustik arsitektural tata ruang dalam

Karena tidak ada ruang dibangun untuk satu jenis sinema tertentu, maka pengaturan akustik merupakan hal yang ditetapkan dengan teliti. Dalam rancangan arsitektur bangunan-bangunan studio, pembentukan zona penahan / penghalang di kawasan studio sangat menguntungkan. Penjajaran bermacam-macam penggunaan dalam studio membutuhkan pencegahan transmisi kebisingan lewat lantai, sistem ventilasi udara ataupun pengkondisian udara<sup>28</sup>. Dalam rancangan tata ruang pada rumah produksi tersebut harus diperhatikan :

- Luas lantai, tinggi ruang dan bentuk ruang dan volume yang sesuai agar diperoleh keseimbangan akustik.
- Jumlah bahan untuk menyerap bunyi.
- Transmisi bunyi tak diinginkan antar ruang-ruang yang dipakai serentak.

<sup>28</sup> Doelie Leslie L., Akustik Lingkungan, Erlangga, Jakarta, 1993, H.110



Gb. 2.20 Akustik Arsitektural Pada Ruang Dalam Studio

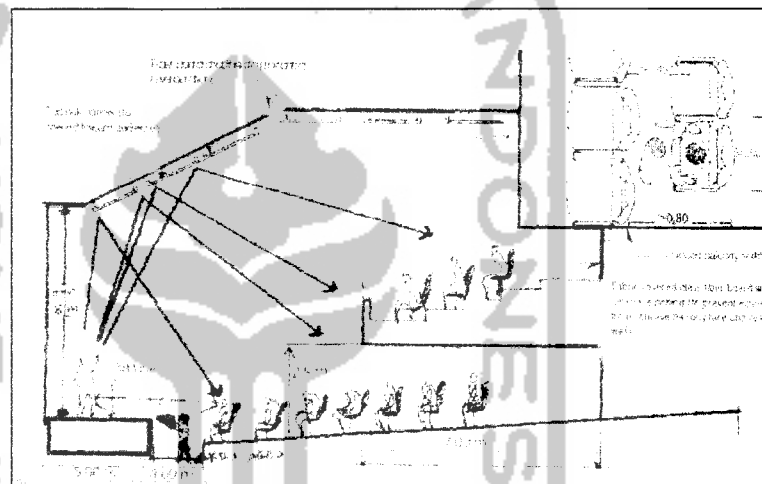
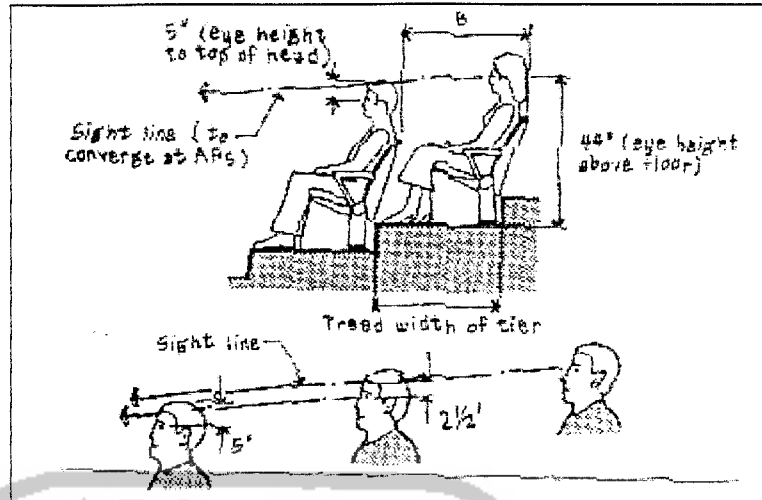
Sumber : Leslie L Doelle, Akustik Lingkungan, Erlangga, Jakarta, 1986, H.110

## 2. Kualitas visual pada tata ruang.

Kenyamanan visual sangat berpengaruh dalam perencanaan sistem pencahayaan dan jarak pandang pengguna bangunan terhadap suatu objek. Dengan kualitas visual yang direncanakan diharapkan terdapat suatu kejelasan pandangan akan obyek yang ada pada bangunan tersebut. Kenyamanan pandangan manusia untuk mengamati suatu obyek sangat dipengaruhi oleh jarak dan sudut pandang. Sudut pandang datar terhadap garis pusat dengan obyek adalah  $60^{\circ}$  demikian juga sudut pandang datar arah menyilang (latar belakang). Maksudnya adalah pada sudut tersebut orang masih dapat melihat obyek secara keseluruhan dengan jelas. Selain sudut jarak juga mempengaruhi kenyamanan pandang, berikut persyaratan kenikmatan visual :<sup>29</sup>

- Untuk dapat melihat gerakan kecil dengan ekspresi, maksimal 25m
- Untuk dapat melihat pertunjukan secara global antara 32-36m
- Jarak antara stage dan audience adalah 5m

<sup>29</sup> Neufert Ernst, Data Arsitek, Jilid 1, Erlangga, Jakarta, 1987, H.118-120



Gb. 2.21 Sistem Visual Penonton  
Sumber : The Small Studio, 1985

Sedangkan sistem pencahayaan bangunan harus memenuhi fungsi sebagai berikut : dapat menerangi ruangan dan seluruh isinya, dapat menerangi hal-hal khusus seperti pencahayaan untuk membaca, memperjelas benda-benda halus dan lain sebagainya. Untuk fasilitas industri sinema dimana bangunan berfungsi selama 24 jam maka pengaruh pencahayaan sangatlah penting.



## 2.6.2. Ruang Luar

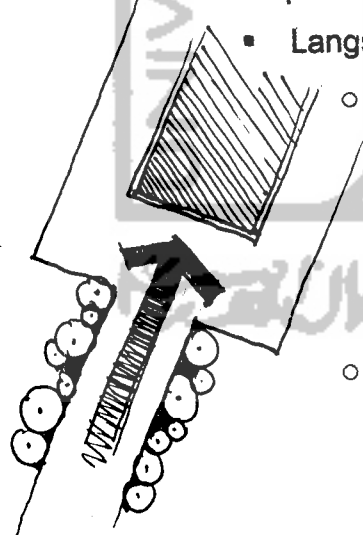
Ruang luar sering disebut arsitektur tanpa atap. Ruang luar dipisahkan dari alam dengan memberi frame, jadi bukan alam itu sendiri yang dapat meluas tak terhingga. Ruang luar dibatasi oleh dua bidang yaitu lantai dan dinding (dua elemen pembatas), sehingga kedua elemen tersebut menjadi sangat penting di dalam merencanakan ruang luar.<sup>30</sup> Sehingga dapat disimpulkan bahwa ruang luar terbentuk dan dibatasi oleh suasana<sup>31</sup>.

Ada dua konsep ruang luar yang berbeda yaitu<sup>32</sup>:

- Ruang positif  
Ruang didalam frame dimana didalamnya terdapat fungsi, maksud, dan kehendak manusia
- Ruang negatif  
Ruang luar frame yang meluas takterhingga (menyebarkan keluar)

### • Pencapaian Ke Site Dan Dalam Site

#### 1. Pencapaian ke site<sup>33</sup>

- Langsung
    - Pencapaian mengarah langsung ke tempat masuk melalui jalan yang segaris dengan sumbu bangunan
    - Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas, dapat merupakan fasade muka seluruh bangunan atau tempat masuk dipertegas
- 

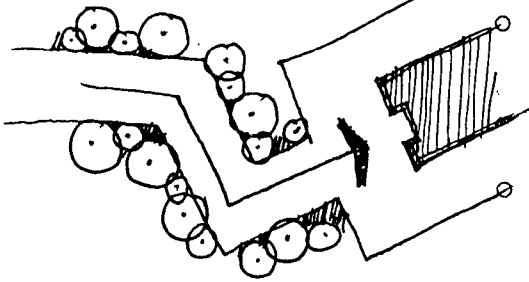
<sup>30</sup> Ashihara Yoshinobu, *Merencanakan Ruang Ruang Luar*, Its, Surabaya, 1987, H.7

<sup>31</sup> Ching Dk., *Bentuk Ruang Dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1991, H.110

<sup>32</sup> *Merencanakan Ruang Luar*, Yashinobu, Ashihara, ITS, Surabaya, 1987, H. 17

<sup>33</sup> Ching Dk., *Bentuk Ruang Dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1991, H.249

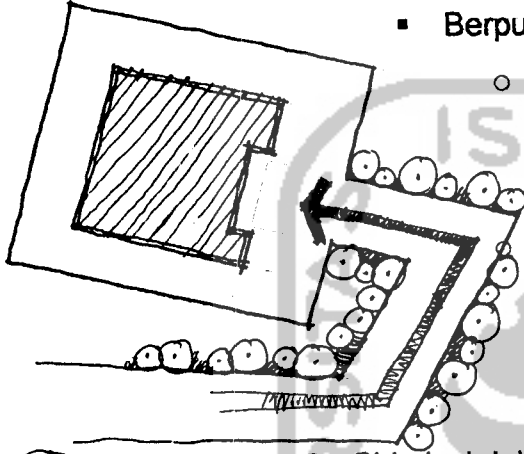
▪ Tersamar



Pencapaian ini mempertinggi efek perspektif fasad depan dan bentuk bangunan

Jalur dapat diubah arahnya untuk memperpanjang urutan pencapaian.

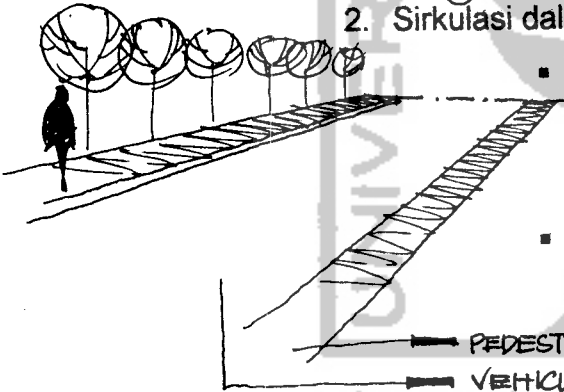
▪ Berputar



○ Pencapaian berputar mempertegas bentuk tiga dimensi bangunan

Jalan masuk bangunan dapat terlihat dengan terputus-putus untuk memperjelas posisinya atau dapat disembunyikan sampai di tempat kedatangan

2. Sirkulasi dalam site



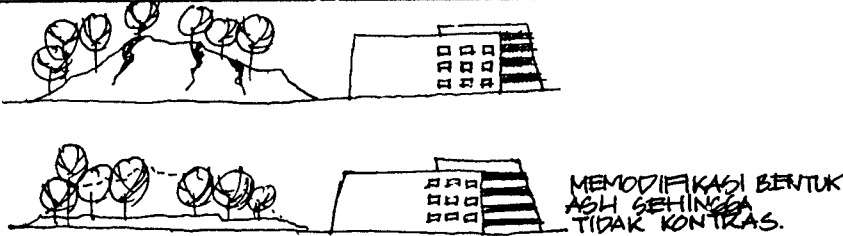
▪ Pedestrian traffic, dipisahkan untuk mempermudah pejalan kaki menuju bangunan

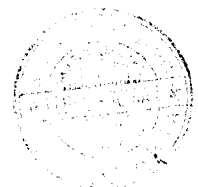
▪ Vehicle traffic, jalur kendaraan dipisahkan dengan pejalan kaki.

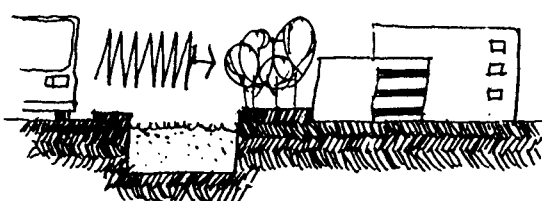
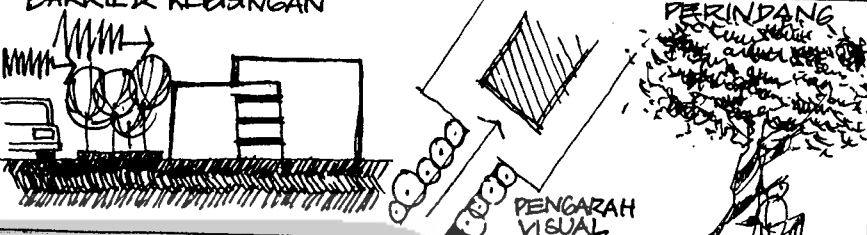
— PEDESTRIAN TRAFFIC  
— VEHICLE TRAFFIC

• Elemen Lanscape Dan Tata Ruang Luar

3. Elemen lanscape

Elemen lanscape	Penggunaan
Tanah	



Air	 <p>-SBB SELUBUNG SUARA -ESTETIKA EKSTERIOR</p>
Vegetasi	 <p>BARRIER KEBISINGAN PERINDANG PENGARAH VISUAL</p>

Tabel 2.3 Elemen Lanscape

Sumber : Lanscape Architecture, John Ornsbee Simonds

4. elemen tata ruang luar sebagai penciptaan keterpaduan

- skala  
sudut pandang manusia terhadap suatu obyek sangat terbatas, oleh karena itu permainan skala pada ruang luar sangat mempengaruhi daya tangkap mata dari pengguna bangunan

Gb. 2.22 Skala Dalam Ruang Luar

Sumber : Yasinobu Ashihara, ITS

- Tekstur  
Hubungan antara jarak dengan tekstur adalah hal penting dalam merencanakan ruang luar sehingga pemilihan tekstur harus sesuai dengan kualitas ruang yang ingin dirasakan. Ruang luar dapat dilihat dengan

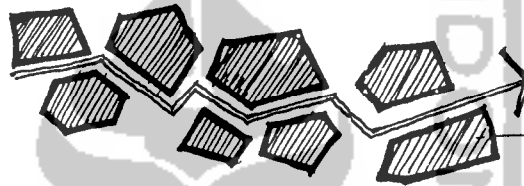
tingkatan tertentu dapat dicapai dengan menambahkan beberapa elemen penghalang pada penglihatan kontinyu sehingga tekstur dapat dilihat satu persatu.

### 2.6.3. Keterkaitan Ruang Luar Dan Ruang Dalam Dengan Kegiatan Yang Diwadahi

#### 1. Hubungan jalan dengan ruang<sup>34</sup>

##### i. Melewati ruang

- Integritas ruang dipertahankan
- Konfigurasi jalan luwes
- Ruang perantara dapat digunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang



→ KEGIATAN DAPAT DIPADUKAN DG SIRKULASI DIANTARA KEGIATAN.

##### ii. Merembus ruang

- Jalan dapat menembus ruang menurut sumbernya, miring atau sepanjang sisinya
- Dalam memotong ruang, jalan menimbulkan pola istirahat dan gerak di dalamnya



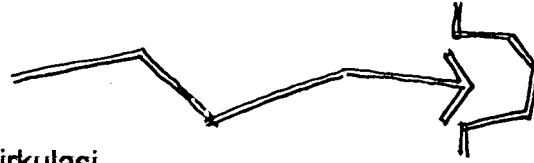
→ MEMBERI KEJUJUAN

##### iii. Berakhir dalam ruang

- Lokasi ruang menentukan jalan

<sup>34</sup> Ching Dk., Bentuk Ruang Dan Susunannya, Erlangga, Jakarta, 1991, H.249

- Hubungan jalan-jalan ini digunakan untuk mencapai dan memasuki secara fungsional atau melambangkan ruang-ruang yang penting



## 2. Bentuk ruang sirkulasi

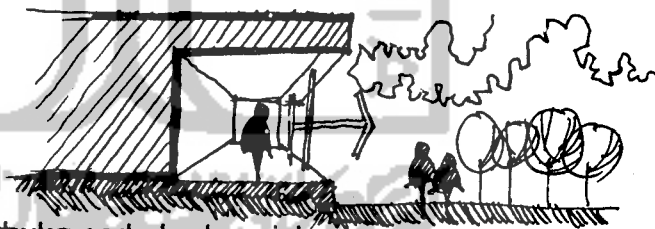
### i. Tertutup

Membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu masuk pada bidang dinding



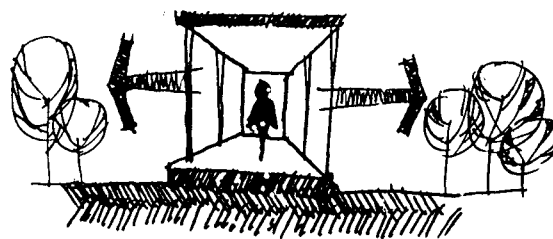
### ii. Terbuka pada salah satu sisi

Untuk memberikan kontinuitas visual / ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkan



### iii. Terbuka pada kedua sisi

Menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya



3. Bentuk hubungan ruang luar dan ruang dalam kaitanya dengan keterpaduan

Pola hubungan ruang luar dan dalam sangat berpengaruh pada aksesibilitas pergerakan dan akses visual. Berikut bentuk hubungan ruang luar dan dalam<sup>35</sup> :

- o Sejajar / strip

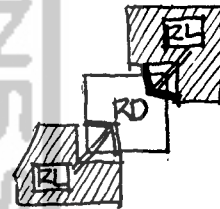
Kedudukan ruang dalam sejajar dengan ruang luar baik itu ruang dalam diantara ruang luar ataupun sebaliknya. Peletakan sejajar atau tegak lurus jalan mempengaruhi aksesibilitas pengguna bangunan



RD : RUANG DALAM  
RL : RUANG LUAR.

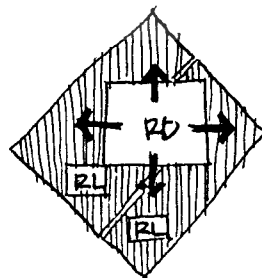
- o Diagonal

Bentuk diagonal hampir sama dengan bentuk sejajar, hanya saja pada bentuk diagonal open space diletakkan di setiap sudut bangunan.

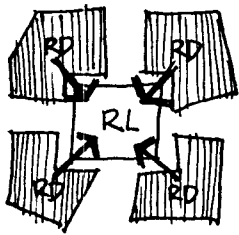


- o Open space mengelilingi bangunan

Bangunan tertutupi oleh adanya open space di sekitarnya sehingga akses visual terlambat baik dari luar atau dari dalam bangunan. Pola seperti ini memungkinkan pilihan pergerakan keluar bangunan



<sup>35</sup> Analisis Tapak, Edward T. White, Bandung, 1985, H.140



- Open space terpusat  
Open space diletakkan di dalam lingkup bangunan. Pola memusat memberikan akses visual ke dalam bangunan

4. Pola tata massa untuk mencapai keterpaduan kegiatan produksi dan rekreasi

Pola tata massa sangat berpengaruh pada kenyamanan dan fleksibilitas ruang dalam pencapaian keterpaduan.

Pola	Bentuk	Penggunaan
Terpusat		Keterpaduan dapat diwujudkan dengan adanya kegiatan utama sebagai pusat kegiatan dan pemersatu kegiatan penunjang. Ada hirarki fungsi yang berbeda dengan kegiatan utama sebagai sentralnya
Linier		Memberikan alur yang jelas pada pengguna bangunan sehingga dapat menikmati seluruh kegiatan yang diwadahi tanpa memutar. Pola tersebut dimungkinkan adanya suatu keleluasaan pandangan pada satu area yang menarik
Radial		Memadukan unsur linier dan terpusat. Keterpaduan kegiatan diposisikan dengan kegiatan penunjang diletakkan di setiap lengannya dan kegiatan utama sebagai porosnya. Dengan penempatan seperti itu memungkinkan pengguna bangunan untuk masuk bangunan dari berbagai tempat.
Cluster		Pertimbangan penempatan sebagai dasar untuk menghubungkan suatu kegiatan dengan kegiatan lain. Penempatan yang tidak beraturan dapat sebagai penciptaan keterpaduan dengan adanya bentukan yang berbeda untuk setiap kegiatan yang diwadahi
Grid		Tata massa cenderung teratur. Dalam keterpaduan kegiatan memposisikan kegiatan secara sejajar. Kegiatan utama dapat dibedakan dengan kegiatan lain secara kontras dengan pergeseran grid yaitu dengan diputar terhadap sebuah titik dalam pola dasarnya

Tabel 2.4 Pola Tata Massa Untuk Mencapai Keterpaduan

Sumber : Ching Dk., Bentuk Ruang Dan Susunannya, Erlangga, Jakarta, 1991, H. 206-238

## 2.7. Tinjauan Faktual Fasilitas Industri Sinema 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 untuk dikembangkan. potensi SDM yang ada di Yogyakarta ini dapat dibagi dalam 2 golongan, potensi yang pertama adalah artis sebagai pemain utama / pengisi acara. Predikat kota Yogyakarta sebagai kota kesenian telah banyak menghasilkan seniman-seniman. Potensi yang kedua adalah tenaga ahli dalam bidang sinematografi / perfilman. Banyaknya tenaga ahli tersebut didukung dengan banyaknya pendidikan komunikasi audiovisual seperti ISI, jurusan seni media rekam, MMTC (*Multi Media Training Center*) di bawah naungan departemen penerangan rebublik indonesia, dan ada juga yang dikelola oleh swasta seperti PUSKAT, AKINDO, dll.

Kota Yogyakarta juga sering dijadikan sebagai tempat untuk pengambilan gambar / syuting film dan acara televisi serta produk audio visual lainnya. Dilema yang ada adalah bahwa di Yogyakarta belum ada rumah produksi atau fasilitas industri sinema yang memadai sehingga membatasi ruang gerak dan kreativitas dalam menghasilkan produk sinema yang baik.

Jenis Kegiatan	Jumlah Kegiatan			
	1995	1996	1997	1998
Film Cerita	8	9	6	6
Film Non Cerita	13	15	15	15
Film Dokumenter	75	89	80	80
Sinetron	5	3	3	3
Video Klip	5	7	7	7
Video Karaoke	9	15	15	15
Iklan	1	2	2	2
Company Profile	12	11	8	8

Tabel 2.5 Kegiatan Produksi Sinema Di Yogyakarta

Sumber : Data Kegiatan Kesenian, Kantor Statistik, PEMDA DIY, 1998



## 2.8. Studi Kasus Bangunan Industri Sinema

Studi kasus bangunan fasilitas industri sinema ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu :

1. Studi programatik, menekankan pada studi bangunan kebutuhan dan program keruangan, seperti pada
  - Universal studio's
  - Romeo's farm studio
  - Fox studio
2. Studi non programatik, menekankan pada aspek konsep bangunan, aspek formal, dsb. Studi non programatik dilakukan pada
  - International centre film and television
  - Ufa cinema center
  - Newline cinema
  - Mtv studio
  - Propaganda film
  - Le fresnoy centre for art and media
  - Studio audio visual balai budaya sinduharjo yogyakarta

### 2.8.1. Universal studio's



Gb. 2.23 Tampak dari udara universal studio

Sumber : [www.universalstudio/hollywood.com](http://www.universalstudio/hollywood.com)

Merupakan kawasan produksi sinema yang didirikan sekitar 80 tahun yang lalu. Pada saat ini terdapat di 2 kawasan di Amerika Serikat, yakni di Hollywood dan Florida. Adapun divisi-divisi yang terdapat di Universal Studio's antara lain :

1. Divisi studio pengambilan gambar

Studio pengambilan gambar *indoor (stage)*

i. Universal Studio Hollywood

Sebagai sebuah studio terbesar di dunia, universal studio terdiri dari 31 *stage* yang antara lain :

- Berukuran antara 630 meter<sup>2</sup> hingga 2700 meter<sup>2</sup>
- Mempunyai ketinggian antara 6 m sampai 15 m
- Lantai terbuat dari beton dan kayu



Gb. 2.24 Situasi dalam stage

Sumber : [www.universalstudio/hollywood.com](http://www.universalstudio/hollywood.com)

ii. Universal Studio Florida

Universal Studio Florida memiliki 9 *stage*, 8 diantaranya merupakan struktur terbangun dan dilengkapi dengan sound kontrol.

- Berukuran antara 750 m<sup>2</sup> hingga 2000 m<sup>2</sup>
- Mempunyai ketinggian antara 7 m hingga 10 m

Semua panggung dilengkapi dengan "*trolley beam system*" yang sangat fleksibel untuk pembuatan film, rekaman musik, dsb. Panggung-panggung tersebut didesain dengan menggunakan pencahayaan yang sangat baik dan sistem

pendingin ruangan. Selain itu pada panggung tersebut juga tersedia system untuk spesial efek yang aman.

*Studio pengambilan gambar outdoor (backlot)*

Universal studio florida mempunyai salah satu *backlot* terbesar di dunia yang dilengkapi dengan peralatan yang canggih untuk pengambilan gambar di lokasi maupun untuk di lingkungan sekitarnya. Universal studio juga memiliki kawasan untuk pariwisata yang juga berguna untuk pembuatan film yang disebut theme park universal studio diantaranya *island of adventure*, an *entertainment complex* yang disebut *universal studio citywalk*, dan beberapa hotel. Lokasi kawasan tersebut antara lain terdapat di Hollywood, New York, New England, Dan San Fransisco.



Gb. 2.25 Salah satu backlot studio produksi universal studio florida

Sumber : [www.universalstudio/florida.com](http://www.universalstudio/florida.com)



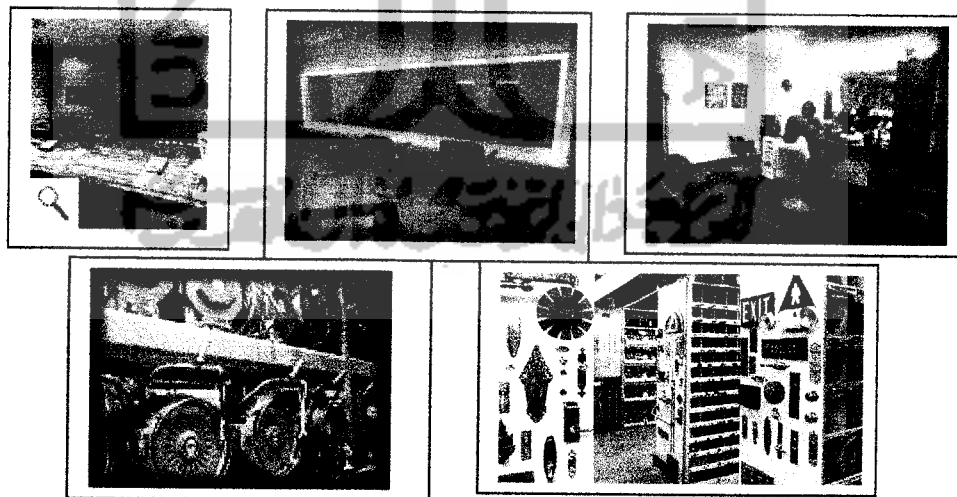
gb. 2.26 Suasana pengambilan gambar pada salah satu backlot

Sumber : [www.universalstudio/florida.com](http://www.universalstudio/florida.com)

## 2. Divisi produksi (*production service*)

Merupakan divisi yang memiliki integrasi dengan divisi studio pengambilan gambar. Divisi ini terdiri dari ruang-ruang : penata lampu (*set lighting*) yakni satu bagian dari divisi produksi yang bertanggung jawab pada pencahayaan sewaktu pengambilan gambar. Properti (*property*) yakni satu bagian divisi produksi yang menyimpan properti dari seluruh penjuru dunia. Kostum kostum (*costume*) yakni bagian divisi produksi yang berfungsi sebagai tempat menyimpan kostum / pakaian mulai dari tahun20-an hingga saat ini, *make up, wardrobe*, spesial efek (*special effect rental*) yaitu divisi yang menyiapkan peralatan efek seperti efek asap, menara air, mesin angin, ledakan, animasi, dsb.

Peralatan (*equipment*), yakni tempat untuk menyimpan inventarisasi barang-barang antik, unik, modern hingga sekarang. Divisi ini juga bertugas untuk membuat model / maket. *Stock unit* yakni divisi yang bertugas menyiapkan interior set seperti jendela, pintu, kaca, dan dinding, bahkan model / maket pesawat terbang.



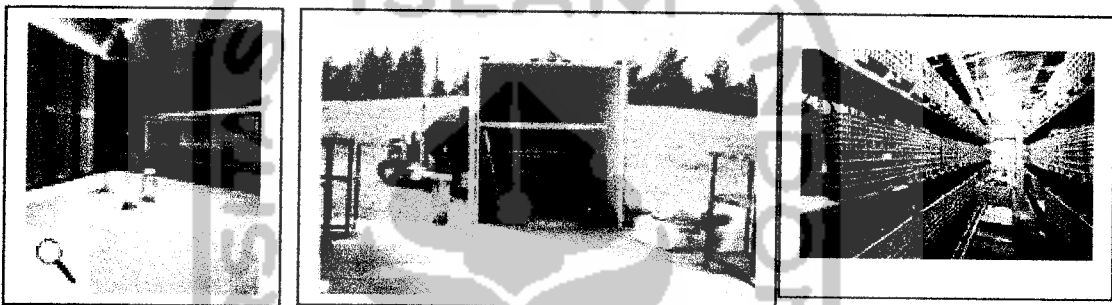
Gb. 2.27 Suasana bagian divisi produksi

Sumber : [www.universalstudio/florida.com](http://www.universalstudio/florida.com)

### 3. Divisi pendukung produksi

Divisi yang bertugas mendukung pelaksanaan produksi. Divisi ini antara lain terdiri dari :

- Ruang penyimpanan kamera, Fotografer, Perlengkapan kamera, lensa, dan tata cahaya
- Laboratorium, Studio kreatif
- Instruktur akting dan *Casting*
- Koordinator produksi
- Unit produksi mobile dan transportasi

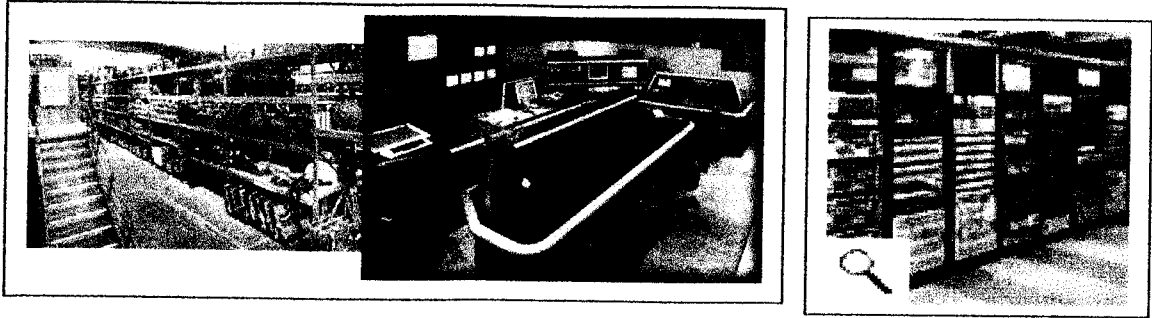


Gb. 2.28 Suasana bagian divisi pendukung produksi

Sumber : [www.universalstudio/florida.com](http://www.universalstudio/florida.com)

### 4. Divisi post produksi

Divisi yang bertugas melakukan proses sinema setelah pengambilan gambar. Kebutuhan ruang divisi ini adalah : editorial yaitu divisi yang bertugas untuk mengedit, *sound editorial* yaitu divisi penyempurnaan tata suara setelah pengambilan gambar, termasuk di dalamnya *dubbing*, *Scoring*, *audio transfer*, *adr*, *foley*, *stock footage library* yaitu tempat penyimpanan film yang berukuran 35 mm color, *post editorial service* yaitu suatu divisi yang mengedit kembali sinema yang telah diedit, *re-recording*, *digital video compression* yaitu divisi yang bertugas mengubah film 35 mm ke dalam bentuk kompresi digital, projection



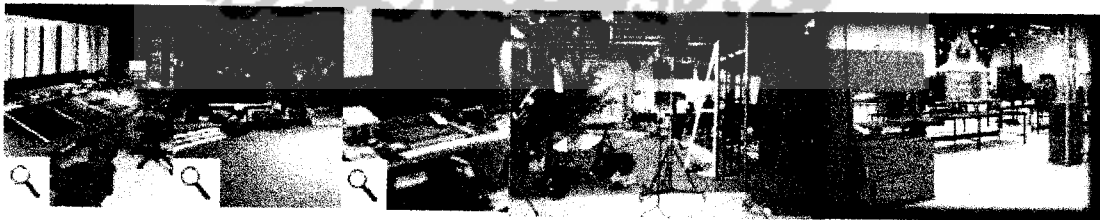
Gb.2.29 suasana bagian divisi post produksi

Sumber : [www.universalstudio/florida.com](http://www.universalstudio/florida.com)

### 2.8.2. Romeo's farm studio

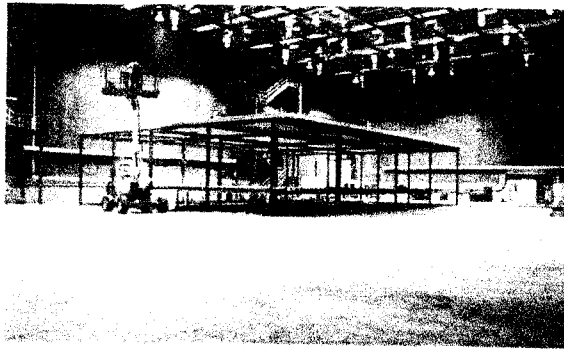


suatu studio alam produksi sinema yang terletak di pinggiran kota New York, Amerika Serikat.



Gb.2.30 interior pada studio produksi sinema

Sumber : [www.romeo'sfarmstudio.com](http://www.romeo'sfarmstudio.com)



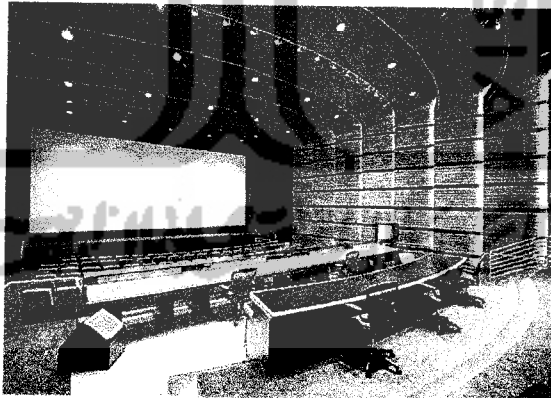
**Gb.2.31 interior stage studio produksi sinema**

Sumber : [www.foxstudio.com](http://www.foxstudio.com)

Divisi produksi

- Studio australia

Berjarak hanya beberapa menit dari *Sydney Internasional Airport*. Di bagian tengah, terdapat 6 buah *stage* dengan luas total sekitar  $10.000 \text{ m}^2$ . *Stage* tersebut dilengkapi dengan fasilitas pendukung yang lengkap. Masing-masing memiliki kekhususan fungsi tersendiri. 6 buah *stage* tersebut berukuran antara  $720 \text{ m}^2$  hingga  $3500 \text{ m}^2$ . Setiap *stage* juga dilengkapi dengan layar sinema tersendiri yang dilengkapi dengan layar *full dolby digital stereo*



**Gb. 2.32 Stage dengan layar sinema tersendiri yang dilengkapi dengan layar full dolby digital stereo**

Sumber : [www.foxstudio.com](http://www.foxstudio.com)

- Studio baja

Terletak di selatan amerika serikat. Digunakan untuk pembuatan film titanic. Studio ini memiliki luas area sekitar 16,5 hektar, yang dilengkapi dengan fasilitas pendukungnya. *Stage* dan *tank* di studio ini adalah salah satu dari yang terbesar di dunia. Studio ini juga dilengkapi dengan kantor produksi dan fasilitas untuk pemain seperti ruang make up, penata rambut, ruang ganti, dsb, terletak di bagian tengah studio. *Tank indoor* yang dimiliki mempunyai ukuran 30 x 60 x 9 meter dengan kapasitas lebih dari 4,3 juta gallon. *Stage indoor* yang memiliki luas total sekitar 7000 m<sup>2</sup> dengan fasilitas pendukung seluas 8000 m<sup>2</sup>.

*Divisi support service*

Terdiri dari ruang *art* (pembuatan gambar), *drapery*, *grip* (pembuatan setting), *set lighting*, transportasi, *wardrobe* (pakaian dan assesoris)



Gb. 2.33 Kegiatan wardrobe  
Sumber : [www.foxstudio.com](http://www.foxstudio.com)



Gb. 2.34 Kegiatan set lighting  
Sumber : [www.foxstudio.com](http://www.foxstudio.com)



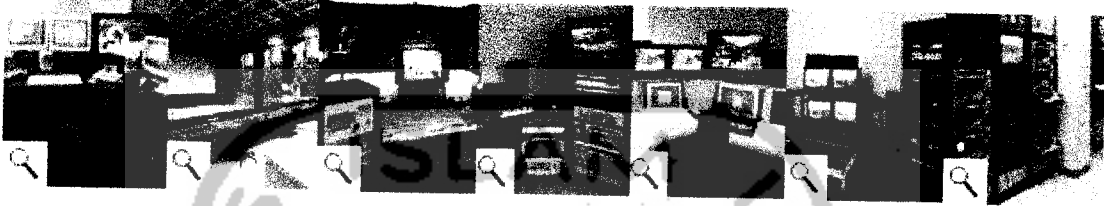
Gb. 2.35 Kegiatan didalam ruang grip  
Sumber : [www.foxstudio.com](http://www.foxstudio.com)



*Divisi post production*

Terdiri dari :

Ruang *re-recording* : 3 *dubbing stages* dan 3 *audio transfer*, Ruang *scoring*, Ruang *editing* (berjumlah 100 ruang edit dengan luas rata-rata sekitar 9 m<sup>2</sup> hingga 30 m<sup>2</sup>. Ruang *edit sound*, Ruang *ADR*, Ruang *folley*, Ruang *audio transfer*, Ruang *video service*



Gb. 2.36 Peralatan dan keadaan di bagian divisi post produksi

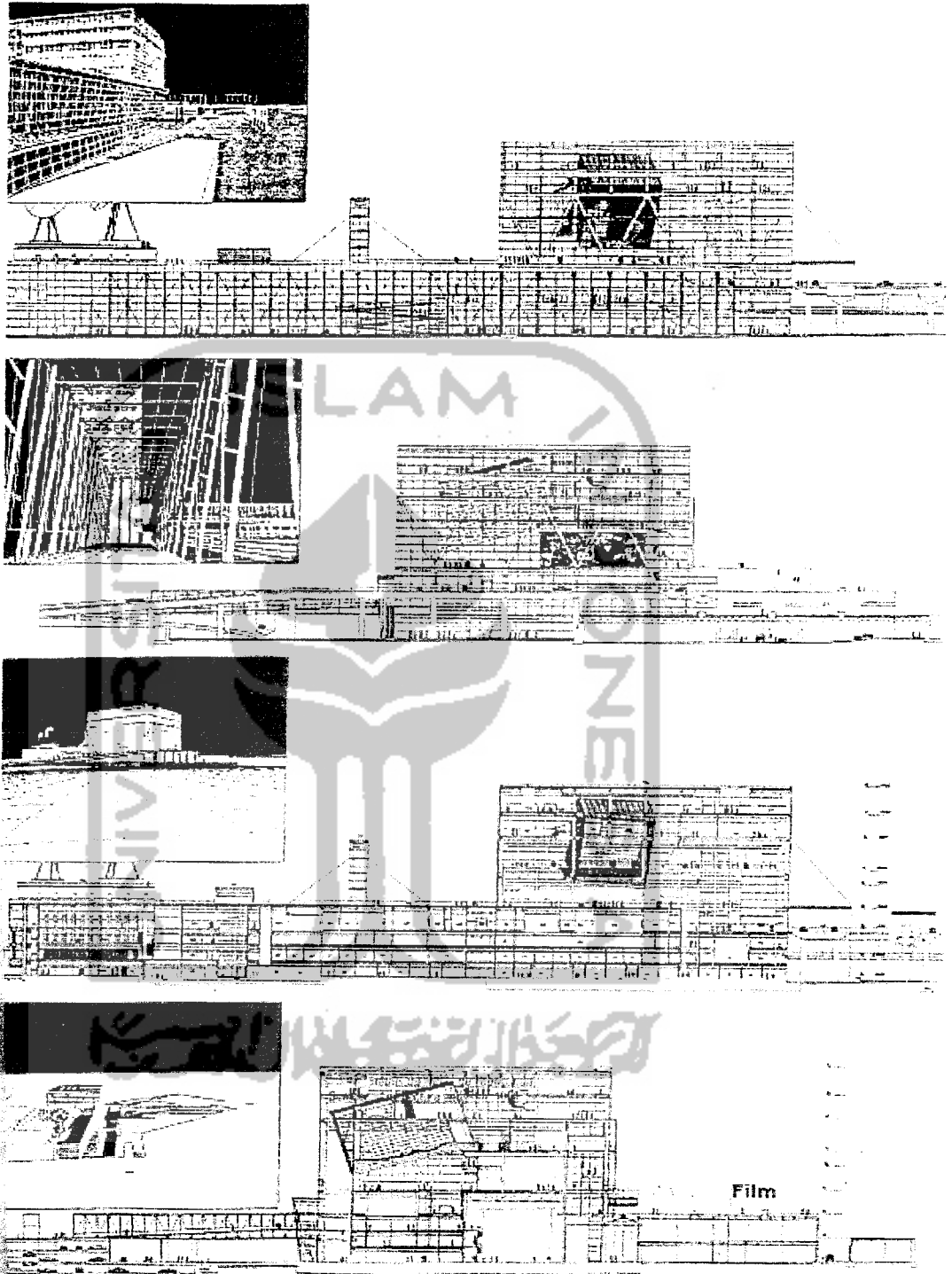
Sumber : [www.foxstudio.com](http://www.foxstudio.com)

#### 2.8.4. International Centre Film And Television

Karya *Wesfourth Architecture PC*. Merupakan sebuah bangunan yang sangat besar, dengan fungsi sebagai bangunan integral media film dan televisi. Pembagian bangunan berskala raksasa ini terbagi menjadi beberapa area, yaitu area administrasi produksi, studio film, studio TV, post production, studio berita, ruang latihan, perpustakaan, kantor, dll. Area kantor dikelompokkan menjadi satu bagian dan terdiri dari 2 lantai. Area kantor ini membujur disisi utara-selatan bangunan. Untuk area administrasi produksi, produksi, dan post produksi dikelompokkan menjadi satu pada bagian tengah bangunan karena fungsi-fungsi tersebut saling berintegrasi. Studio besar, untuk pembuatan film terletak disisi timur massa "*podium*" hingga ke bagian luar bangunan.

Bangunan ini mencitrakan bangunan "*hypertechnology programme*" yang diwujudkan dalam bentuk tampilan "*glass cube*" dan "*podium*". Massa berbentuk "*glass cube*", yang menggunakan material konstruksi frame besi, berfungsi sebagai titik pertemuan sirkulasi dari semua fungsi yang ada. Massa yang berbentuk "*podium*" dibentuk oleh

massa bangunan bertingkat rendah (sekitar 12,60 m) dengan menggunakan material *glazed curtain wall*.



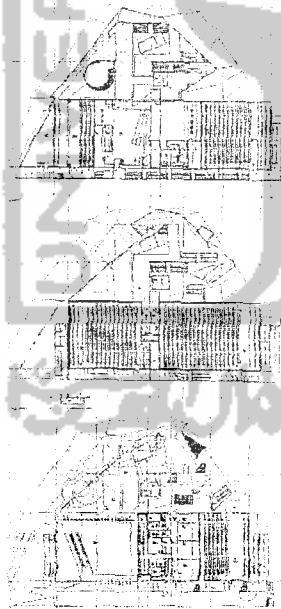
Gb. 2.37 International Centre Film And Television  
Sumber : GA Document

### 2.8.5. UFA Cinema Center

Karya *Coop Himmelblau*. Merupakan suatu bangunan sinema yang terletak di kawasan urban, membuat bangunan ini menjadi sebuah *landmark public space*. Bangunan ini menghubungkan *public square*, *public interior*, dan *passageway* yang telah diusulkan sebagai sebuah jalur *energizing* dan *densifying* untuk pusat kota Dresden.

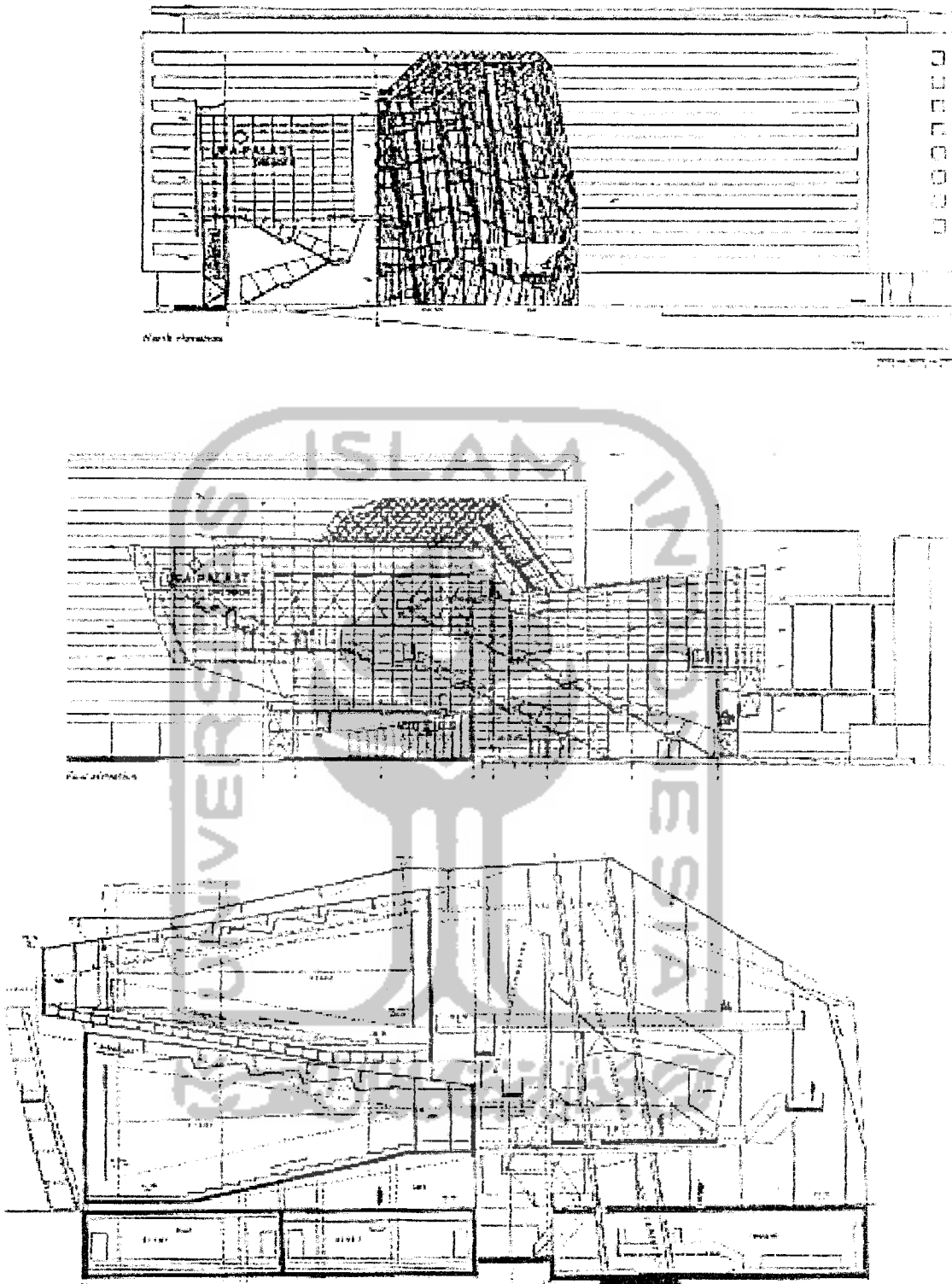
Memiliki fasade berupa membran tipis, mirip sebuah aquarium sehingga dapat memperlihatkan pergerakan penggunanya di dalam bangunan. Efek ini diperkuat dengan pencahayaan dan pemilihan warna material bangunannya yang sangat baik.

Bentukan bangunan merupakan penggabungan 2 blok, yaitu blok sinema dan blok kristal yang merupakan foyer, ruang sirkulasi, dan taman publik. Pergerakan dan sirkulasi pada bangunan ini terletak pada jalur foyer yang merupakan ekspresi urban. Elemen pergerakan tersebut berupa tangga, jembatan, dan ramp. Kualitas pergerakan antar level, sebagai analogi dari struktur dinamis sinema.



Gb. 2.38 Denah Bangunan UFA Cinema Center

Sumber : GA Document



Gb. 2.39 Tampak dan potongan bangunan Bangunan UFA Cinema Center  
Sumber : GA Document

### 2.8.6. Newline Cinema

Karya *Smith – Miller + hawkinson*. Bangunan ini terdiri dari 20 lantai, selain untuk kantor, juga digunakan sebagai studio pengambilan gambar. Konsep dasar yang diambil untuk New line Cinema ini berasal dari reinterpretasi dari program-program yang ada dan kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk-bentuk arsitektural. Selain itu perancang juga mempertimbangkan situasi site dan struktur yang “terbangun” yang ada di sekitar site.

*New Line Cinema* menggunakan material-material baru dan finishing / penyelesaian yang kontras dengan eksisting bangunan sekitar. Bangunan ini menggunakan struktur standar. Selain itu bangunan ini juga menggunakan elemen-elemen yang terbuat dari alumunium, kaca, dan metal untuk mempertimbangkan aspek ekonomis karena sudah tersedia di pasaran. Untuk aksen interior, bangunan ini menggunakan bahan yang *translucent* dan *opaque*.

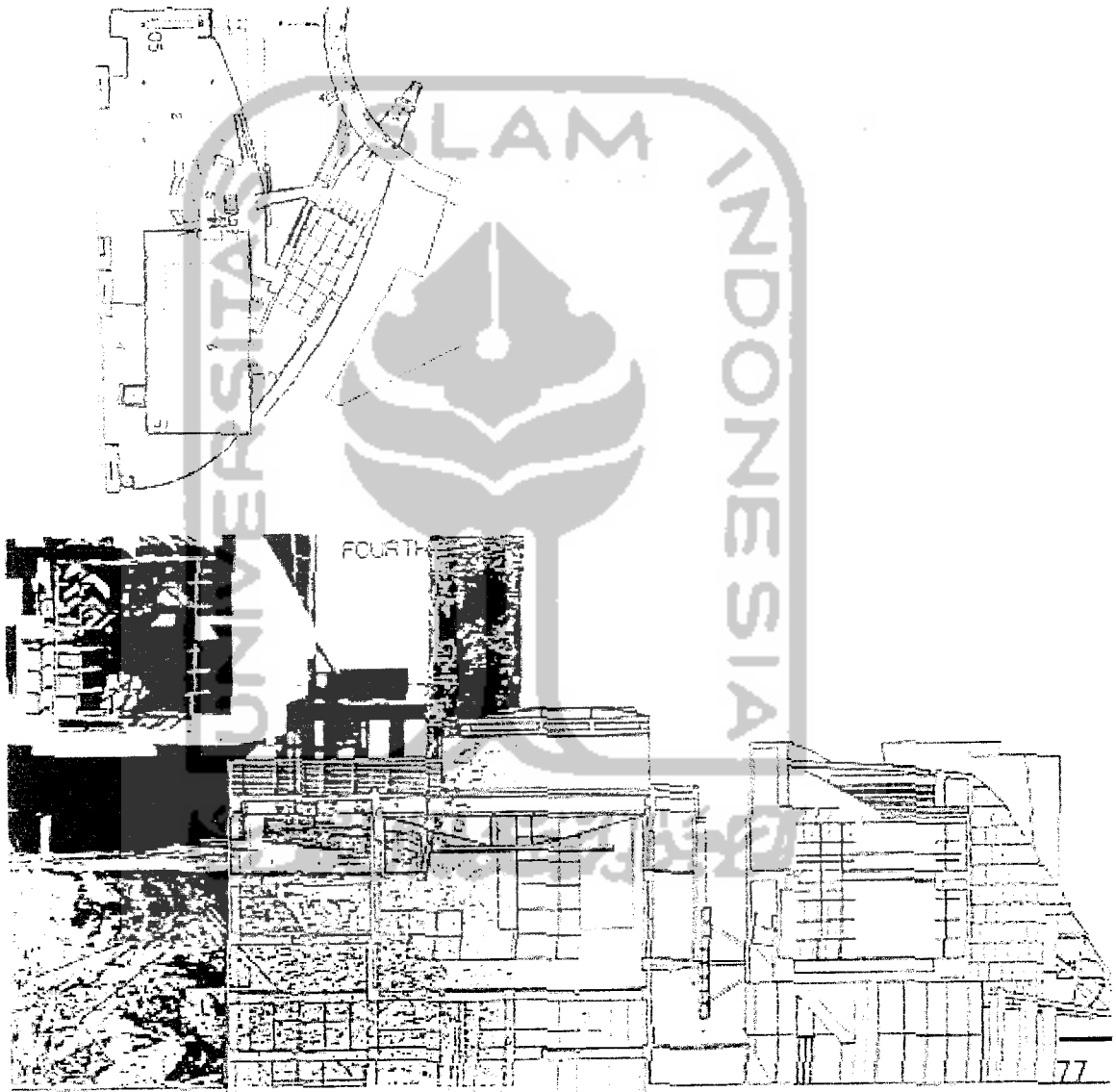


Gb. 2.40 Denah bangunan

Sumber : GA Document

### 2.8.7. MTV Studio

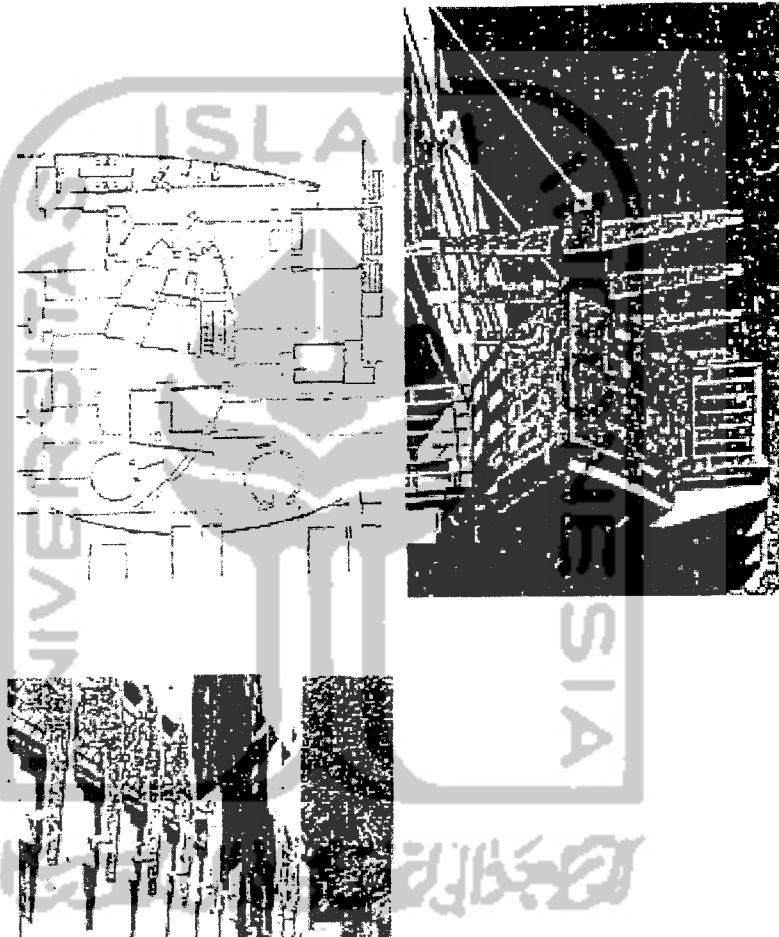
Karya Morphosis. Bangunan ini berfungsi sebagai pusat produksi videoklip musik yang terdiri dari ruang kantor, studio produksi, studio sound, studio mixing, cafe, ruang pameran, dll. Bangunan studio ini menggunakan perpaduan antara nilai lokal tradisional dengan citraan realita. Sedangkan tampilan bangunan menggunakan *eksposed structure* dan *frame* sebagai transformasi dari kondisi yang tidak stabil.



Gb. 2.41 Tampak Dan Potongan Bangunan  
Sumber : A + U Morphosis

### 2.8.8. Propaganda Film

Karya *Frank D. Israel*. Berdiri diatas lahan seluas 450 m<sup>2</sup>. Bangunan ini terdiri dari ruang kantor, ruang lobby, ruang rapat, ruang studio, dll. Bentuk ruang-ruang tersebut dibedakan sesuai fungsinya, mulai dari bentuk, ukuran, warna, dan penggunaan materialnya. Eksterior bangunan menggunakan material baja dan frame sebagai transformasi dari analogi konsep "bangunan produksi sebagai suatu *eksperimental*".



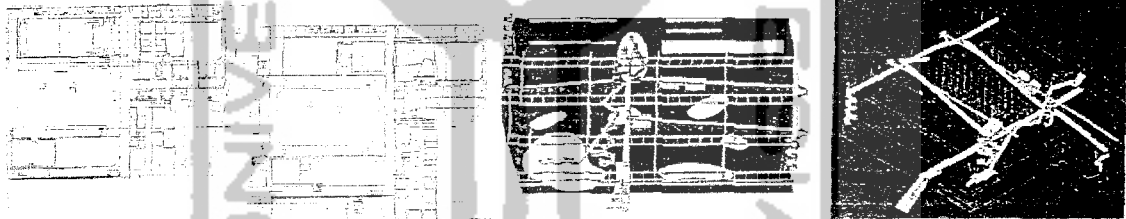
Gb. 2.42 Detail Arsitektur Propaganda Film

Sumber : Building And Project, Frank D. Israel

### 2.8.9. Le Fresnoy Centre For Art And Media

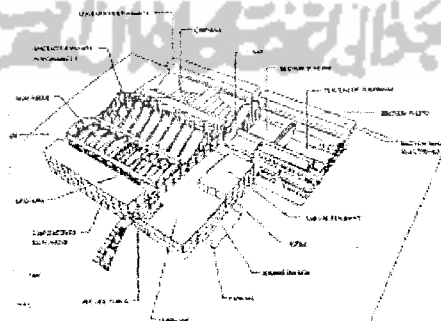
Karya *Bernard Tschumi* yang berdiri diatas lahan seluas 8000 m<sup>2</sup>. Bangunan pusat seni dan media ini mewardahi fungsi seperti : studio film, sekolah *mediatheque*, ruang pameran, bioskop laboratorium untuk riset dan produksi suara, gambar, film, dan video), kantor administrasi, cafe, dll.

Menggunakan konsep "*in between*", bangunan ini mencoba memecahkan permasalahan kontekstual dengan lingkungan sekitar. Tampilan bangunan berupa atap yang menggunakan material baja dan jendela horisontal dengan bukaan besar yang dilapisi *polycarbonat*. Untuk dinding bangunan ini menggunakan material *glass curtain wall*. Konsep "*in between*" juga ditransformasikan pada platform yang menggantung di udara (*hanging platform*). Platform ini dapat digunakan oleh pengguna bangunan untuk melihat kegiatan artis pada proses shooting film, dan menonton film ataupun menuju ke area publik melalui "jembatan gantung" tadi.



Gb. 2.43 Denah bangunan

Sumber : GA Document



Gb. 2.44 Axonometri bangunan

Sumber : GA Document



### 2.8.10. Studio Audio Visual Balai Budaya Sinduharjo Yogyakarta

Studio audio visual puskat merupakan studio terbesar di Yogyakarta. Studio tersebut terletak di pinggir sungai Boyong dimana pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada kebutuhan akan suasana alami yang menunjang proses produksi. Luas total studio audiovisual tersebut mencapai 4 hektar dimana di tempat tersebut selain memproduksi film dan video juga mengadakan training dan kegiatan pendidikan lain. Sehingga selain studio alam dan studio buatan serta ruang produksi yang memang diperlukan, juga menyediakan ruang training dan tempat penginapan dan peristirahatan.

Setting dan bentuk bangunan sangat beragam dari berbagai budaya di Indonesia, selain difungsikan untuk kegiatan umum juga dapat digunakan sebagai setting pembuatan film maupun video.

#### Kesimpulan :

Pada umumnya bangunan industri sinema seperti tersebut diatas mempunyai massa dengan multi konfigurasi dengan susunan yang dinamis, dan didominasi oleh kaca dan lis kaca yang terbuat dari metal / logam, bahan yang umum dipergunakan pada bangunan modern saat ini. Penggunaan kaca agar kejelasan bangunan didapatkan, karena sifat kaca yang transparan dan menonjolkan kedinamisannya sedangkan bahan metal guna menonjolkan ekspresi teknologi tinggi yang dikandungnya. Konstruksi yang umum dipergunakan adalah konstruksi campuran antara beton dengan frame baja yang ditutup dengan glass curtain wall pada bagian luar untuk mengekspresikan kesan formal. Bentuk fasad tampil menyolok dengan bahan bangunan yang diekspose dengan penggunaan warna yang juga mencolok.