

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

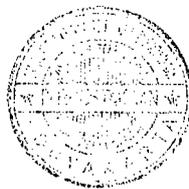
**PUSAT STUDI DAN PRODUKSI FILM DI YOGYAKARTA**



Disusun Oleh:

**KHOIRIL ERNANDI**

**98512154**



JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2002



**HALAMAN PENGESAHAN**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PUSAT STUDI DAN PRODUKSI FILM DI YOGYAKARTA**

Disusun Oleh:

**KHOIRIL ERNANDI**

**98512154**

Yogyakarta, Desember 2002

Menyetujui

Dosen Pembimbing I



**(Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch)**

Dosen Pembimbing II

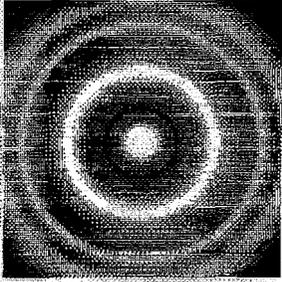


**(Ir. H. M. Ifironi, MLA)**



Ketua Jurusan Arsitektur

**(Ir. Reviyanto Budi Santoso, M. Arch)**



dan prieska...

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya dengan bantuan, kemudahan dan ridho dari-Nya maka saya dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir yang berjudul **"Pusat Studi Dan Produksi Film Di Yogyakarta"** ini. Shalawat dan salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat dan pengikutnya hingga akhir jaman.

Dalam penyusunan laporan ini, banyak pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikannya. Apalagi dengan terbatasnya pengetahuan sinematografi yang dimiliki, maka penulis sangat membutuhkan bantuan pihak-pihak lain yang berkompeten. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ayah, ibu dan kedua adikku atas segala cinta, kasih sayang dan dukungan yang tidak ada habisnya.
2. Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch selaku Ketua Jurusan Arsitektur.
3. Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir.
4. Ir. H. M. Iftironi, MLA selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir.
5. Ir. Handoyotomo, MT selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Kepala Bappeda Kabupaten Sleman.
7. Staf Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Sleman.
8. Camat Ngaglik Drs. Kabti Bowo Leksono.
9. Drs. Y. Iswarahadi Sj, Ma selaku Direktur Studio Audio Visual PUSKAT Balai Budaya Sinduharjo.
10. Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Direktur Lembaga Indonesia Perancis Yogyakarta.

12. Mbak Isti, Mbak Kris, Pak Tri, Pak Toto, Mas Adi, Mbak Rini, dan semua karyawan SAV PUSKAT yang telah membantu dalam pengumpulan data.
  13. Seluruh karyawan perpustakaan Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
  14. Seluruh karyawan perpustakaan Jurusan Arsitektur Universitas Gajah Mada.
  15. Prieska atas cinta, kasih sayang, doa, dan dukungannya selama ini.
  16. Adhari, Mashudi dan Mbud atas diskusi, kritik, pendapat dan ide-idenya.
  17. Galih dan MM Kine Club UMY atas segala informasinya.
  18. Jaya, Sigit, Budi, Aries, Faisal, Eka, Juve, Isban, Ari, Ferly dan semua teman-teman Disformat.
  19. Fetta (terima kasih pendapatnya), Ani, Otty atas pinjaman buku-bukunya.
  20. Teman-teman seperjuangan, Khusnul, Shima, Ina, Marina, dan Edi.
  21. Adi, Aji, Hendra, Fawaid dan semua teman-teman Asrama BL.
  22. Marwan, Wahyu (terima kasih scanner-nya), Joy, Helmi, Erika, dan semua teman-teman Swacomsta.
  23. Semua teman-teman Arsitek '98 yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
- Semoga hasil penulisan ini tidak hanya berguna bagi penulis, namun juga dapat berguna bagi pihak-pihak lain yang membutuhkan.
- Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

Yogyakarta, Desember 2002

Penulis

**Khoiril Ernandi**

**PUSAT STUDI DAN PRODUKSI FILM DI YOGYAKARTA**  
**THE CENTRE OF FILM STUDY AND PRODUCTION IN YOGYAKARTA**

**KHOIRIL ERNANDI**  
98512154

Dosen Pembimbing I  
Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch

Dosen Pembimbing II  
Ir. H. M. Ifitroni, MLA

**ABSTRAKSI**

Akhir-akhir ini, perfilman nasional menunjukkan kebangkitannya dengan beredamnya film-film berlabel 'independen' di pasaran. Yogyakarta sebagai kota budaya juga banyak memproduksi film-film *indie* ini. Namun gairah *indie filmmaker* ini ternyata masih terkendala dengan terbatasnya tempat menggali ilmu (sinematografi), peralatan produksi dan tempat distribusi/ promosi filmnya.

Keberadaan pusat studi dan produksi film di Yogyakarta akan sangat penting artinya dalam memajukan perfilman lokal. Sebagai wadah kegiatan kreatif, fasilitas ini harus dapat memacu kreatifitas para pengguna di dalamnya. Selain itu penampilan bangunannya juga dapat mengekspresikan karakter film *indie* yang menjadi fenomena baru dalam dunia perfilman nasional.

Ruang yang dapat mendukung kreatifitas diwujudkan dengan penggunaan garis dan bentuk dinamis dalam ruang, kehadiran pengalaman ruang yang berbeda, penggunaan warna hangat dan cerah, kemudahan dalam sirkulasi dan interaksi serta pemenuhan persyaratan karakter fungsi ruang. Sedangkan untuk mengekspresikan karakter film independen pada penampilan bangunan diwujudkan melalui penganalogian makna 'memberontak' ke dalam ekspresi-ekspresi garis tegas, bersudut, dinamis dan kontras yang disatukan oleh datum.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar belakang	1
1.1.1 Kebangkitan Perfilman Nasional	1
1.1.2 Pusat Studi dan Produksi Film	2
1.1.3 Pentingnya Ruang Yang Dapat Mendukung Proses Kreatif	3
1.1.4 Potensi Yogyakarta Sebagai Tempat Studi dan Produksi Film	4
1.2 Permasalahan	6
1.3 Tujuan dan Sasaran	6
1.3.1 Tujuan	6
1.3.2 Sasaran	6
1.4 Lingkup Pembahasan	7
1.5 Metode Penyelesaian Masalah	7
1.6 Keaslian Penulisan	8
1.7 Sistematika Penulisan	9

<b>BAB II</b>	<b>TINJAUAN FILM INDEPENDEN DAN KEGIATAN</b>	
	<b>STUDI SINEMATOGRAFI</b>	11
2.1	Pengertian Film Independen	11
2.2	Karakter Film Independen	14
2.3	Kegiatan Studi Sinematografi	15
2.4	Kegiatan Pembuatan Film	17
2.4.1	Tahap Pra Produksi	17
2.4.2	Tahap Produksi: Perekaman Gambar Bergerak Dan Suara	18
2.4.3	Tahap Pasca Produksi	19
2.5	Lingkup Kegiatan Pusat Studi Dan Produksi Film	21
2.6	Pelaku Kegiatan	24
2.7	Ruang-Ruang Yang Dibutuhkan	27
2.8	Program Ruang	34
2.9	Peralatan-Peralatan Dalam Ruang Studio	38
2.10	Disain Ruang Studio	42
<b>BAB III</b>	<b>STUDI PRESEDEN</b>	46
3.1	Kriteria Yang Digunakan Dalam Studi Preseden	46
3.2	Guggenheim Museum, Bilbao, Spanyol	47
3.3	Guggenheim Museum, New York	48
3.4	Casa Mila, Barcelona	50
3.5	Shonandai Cultural Center	52
3.6	Kesimpulan	54

<b>BAB IV ANALISA RUANG YANG DAPAT MENDUKUNG KREATIFITAS DAN PERWUJUDAN KARAKTER FILM INDEPENDEN PADA PENAMPILAN BANGUNAN</b>	<b>57</b>
4.1 Analisa Ruang Yang Dapat Mendukung Kreatifitas	57
4.1.1 Proses Kreatif	57
4.1.2 Kreatifitas Dan Perasaan Suka Cita	58
4.1.3 Ruang Yang Mendukung Kreatifitas	60
4.2 Pengekspresian Karakter Film Independen Pada Penampilan Bangunan	64
4.2.1 Metafora Dan Ekspresi Garis	65
4.2.2 Pengekspresian Karakter 'Memberontak' Melalui Ekspresi Garis	67
4.2.3 Pengekspresian Karakter 'Memberontak' Dengan Menghadirkan Kekontrasan	69
<b>BAB V KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN</b>	<b>71</b>
5.1 Pemilihan Site	71
5.1.1 Pemilihan Lokasi	71
5.1.2 Kriteria Pemilihan Site	71
5.1.3 Alternatif Site	72
5.1.4 Site Terpilih	75
5.1.5 Analisa Site	75
5.2 Konsep Landsekap	78
5.3 Konsep Gubahan Massa	80
5.4 Konsep Hubungan Ruang	81
5.5 Konsep Sirkulasi Ruang Dalam	83
5.6 Konsep Interior	83

5.7 Konsep Sistem Akustik	84
5.8 Konsep Sistem Pencahayaan	86
5.9 Konsep Sistem Pengkondisian Ruang	87
5.10 Konsep Sistem Struktur	88
5.11 Konsep Sistem Utilitas	88
5.11.1 Sistem Instalasi Listrik	88
5.11.2 Sistem Air Bersih	88
5.11.3 Sistem Pembuangan Limbah	88
5.11.4 Sistem Pencegahan Bahaya Kebakaran	89

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR GAMBAR

Gbr 1.1 Film <i>Puisi Tak terkuburkan</i>	1
Gbr 1.2 Film <i>Hidup Di Luar Kelucuan Yang Nyata</i>	4
Gbr 2.1 Film <i>Pachinko And Everyone's Happy</i>	11
Gbr 2.2 Film <i>Kuldesak</i>	12
Gbr 2.3 Studio praktek di ISI Yogyakarta	17
Gbr 2.4 Studio praktek dan ruang editing <i>Betacam</i> di ISI Yogya	29
Gbr 2.5 Ruang studio SAV PUSKAT Sinduharjo	31
Gbr 2.6 <i>Audio control room</i> dan <i>video control room</i> SAV PUSKAT	32
Gbr 2.7 Ruang editing <i>Betacam</i> dan S-VHS SAV PUSKAT	33
Gbr 2.8 <i>Fresnel</i> dan <i>ellipsoidal spot</i>	39
Gbr 2.9 <i>Flats</i>	41
Gbr 2.10 <i>Risers, property</i> dan <i>cyclorama</i>	41
Gbr 2.11 <i>Synchronizer</i> dan <i>table-top editing machine</i>	42
Gbr 2.12 Ruang studio dan hubungannya dengan <i>angle</i> kamera	43
Gbr 2.13 <i>Catwalk</i>	44
Gbr 2.14 <i>Langit-langit studio</i>	44
Gbr 3.1 Guggenheim Museum Bilbao	47
Gbr 3.2 Guggenheim Museum New York	49
Gbr 3.3 Casa Mila	51
Gbr 3.4 Shonandai Cultural Center	53
Gbr 3.5 Ekspresi garis abstrak Guggenheim Museum Bilbao	55
Gbr 3.6 Ekspresi garis abstrak Casa Mila	56
Gbr 3.7 Ekspresi kemandirian Guggenheim Museum New York	56
Gbr 3.8 Analogi alam pada Shonandai Cultural Center	56

Gbr 4.1 Garis yang mengekspresikan kedinamisan	60
Gbr 4.2 Komposisi asimetris	60
Gbr 4.3 Penghadiran pengalaman ruang yang berbeda	61
Gbr 4.4 Warna hangat dan warna cerah	62
Gbr 4.5 Analisa kemudahan sirkulasi dan interaksi	63
Gbr 4.6 Ekspresi garis	67
Gbr 4.7 Transformasi garis ke ruang	68
Gbr 4.8 Elemen kontras	69
Gbr 5.1 Peta lokasi dan letak alternatif <i>site</i>	73
Gbr 5.2 Lokasi <i>site</i> terpilih	75
Gbr 5.3 Analisa lintasan matahari	76
Gbr 5.4 Analisa arah angin	76
Gbr 5.5 Analisa sirkulasi di luar <i>site</i>	76
Gbr 5.6 Analisa sirkulasi di dalam <i>site</i>	77
Gbr 5.7 Analisa <i>view</i>	77
Gbr 5.8 Analisa kebisingan	78
Gbr 5.9 Penempatan massa jauh dari jalan publik	78
Gbr 5.10 Sirkulasi ruang luar	78
Gbr 5.11 Penyediaan ruang terbuka bersama	79
Gbr 5.12 Macam penggunaan vegetasi	79
Gbr 5.13 <i>Sculpture</i> sebagai orientasi arah	80
Gbr 5.14 Gubahan massa	80
Gbr 5.15 Kekontrasan	80
Gbr 5.16 Penggunaan prinsip datum	81
Gbr 5.17 Sirkulasi dalam ruang	83
Gbr 5.18 Penghadiran pengalaman ruang yang berbeda	83
Gbr 5.19 Penggunaan garis-garis dinamis dalam ruang	84

Gbr 5.20 Penghadiran warna cerah dan hangat dalam ruang	84
Gbr 5.21 Dinding studio	85
Gbr 5.22 Lantai studio dan langit-langit studio	85
Gbr 5.23 Potongan dan denah pintu studio serta potongan jendela kaca studio	86
Gbr 5.24 Skema <i>basic triangle lighting</i>	87

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

#### **1.1.1 Kebangkitan Perfilman Nasional**

Setelah jaman reformasi, film Indonesia mulai menampakkan tanda-tanda kebangkitannya. Hal tersebut ditandai dengan film *Daun Di Atas Bantal* karya Garin Nugroho yang ketika diputar di bioskop-bioskop 21 ternyata menarik banyak penonton. Setelah itu, beredarnya kembali film Indonesia di pasaran diikuti antara lain dengan *Kuldesak*, *Beth*, *Puisi Tak terkuburkan*, *Jelangkung*, *Pasir Berbisik*, *Ca Bau Kan*, dan *Ada Apa Dengan Cinta*.



*Gbr 1.1* Film *Puisi Tak terkuburkan*,  
karya Garin Nugroho  
(Sumber: Majalah Dissolve)

Sineas muda berbakat banyak bermunculan. Umumnya mereka berkarya tanpa dukungan industri film besar. Sehingga mereka harus mencari modal, memprodukeri, mensutradarai, membintangi dan mempromosikan sendiri filmnya. Karena itulah istilah *independent filmmaker* muncul. Film yang dihasilkan pun disebut dengan *film independen (film indie)*. "Di Indonesia, jalur studio yang baku tak ada sekarang. Semua pembuat film adalah independen. Mereka bikin film dan menjadi produsernya sendiri," kata Riri Riza, sutradara *Petualangan Sherina*.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> *Berpikir Merdeka, Berkarya Mandiri*. Kompas Cyber Media, 9 Juni 2002

Beberapa festival film *indie* pun diadakan, seperti 'Festival Film Independent Indonesia' (FFII) SCTV 2002 yang baru lalu. Sebelumnya Komunitas Film Independent (Konfiden) juga pernah menyelenggarakan FFVII I (Festival Film Video Independent Indonesia I) 1999, FFVII II 2000 dan FFVII III 2001. Festival ini umumnya diikuti oleh beragam peserta, baik dari kota, usia dan profesinya.

### 1.1.2 Pusat Studi Dan Produksi Film

Potensi kemunculan *filmmaker-filmmaker* pemula ternyata kurang didukung oleh keberadaan tempat studi atau pelatihan sebagai wadah untuk belajar dan memperdalam pengetahuan mengenai film dan pembuatannya. Institusi yang memiliki jurusan sinematografi baru di IKJ Jakarta. Yang jelas untuk masuk ke jurusan ini tentu harus lulus SMU dulu dan tidak semua peminat bisa tertampung. Padahal sebagian peserta FFVII maupun FFII SCTV lalu ada yang masih berstatus pelajar. Pemupukan bibit-bibit baru ini sedini mungkin tentu akan lebih baik.

Penyediaan sebuah sarana produksi film juga penting artinya. Karena tentu saja peralatan untuk membuat film tidaklah murah, sehingga tidak semua peminat film dapat memilikinya. Dengan demikian keberadaan sebuah pusat studi dan produksi film tentu dapat sangat membantu proses penyaluran kreatifitas mereka.

Dilain pihak, umumnya *filmmaker* pemula atau *filmmaker indie* memproduksi film dengan biaya yang sudah sangat ditekan (*low budget movie*). Sehingga untuk urusan distribusi dan promosinya mereka cenderung kesulitan. Selain itu film *indie* terkadang lebih mengedepankan idealisme pembuatnya ketimbang sisi komersil, baik dari segi tema maupun sisi artistik sebuah film. Sedangkan untuk tingkat pemula, film yang dihasilkan barulah film-film pendek sederhana. Sehingga sangat sulit untuk mendistribusikannya melalui jalur 21 yang sangat memperhatikan segi komersial.

Keberadaan pusat studi dan produksi film tentu dapat menjadi wadah alternatif untuk mempertunjukkan film-film *indie* dan non Hollywood seperti film Eropa dan Asia. Sehingga dapat berguna, baik bagi pembuatnya karena filmnya tersampaikan ke publik, maupun bagi penikmat film pada umumnya karena diberi kesempatan menyaksikan film-film alternatif. Riri Riza mengatakan bahwa untuk mendidik penonton, yang penting mereka diberi kesempatan menyaksikan warna warninya dunia film. Karena selama tidak ada usaha ke arah sana menurutnya akan terjadi apa yang disebut penyeragaman selera, yaitu *Hollywood Minded*.<sup>2</sup>

### 1.1.3 Pentingnya Ruang Yang Dapat Mendukung Proses Kreatif

Sebuah pusat studi dan produksi film tentu harus memperhatikan persyaratan ruang-ruangnya. Karena ia mewadahi fungsi studi, produksi dan apresiasi. Dimana tiap-tiap fungsi itu memerlukan ruang dengan karakteristiknya masing-masing.

Selain itu mengingat film merupakan karya seni yang lahir dari kreatifitas orang-orang yang terlibat dalam pembuatannya, maka diperlukan tata ruang yang dapat membantu meningkatkan dan memacu kreatifitas tersebut, disamping secara teknis juga diperlukan peralatan yang memadai tentunya. Unsur kreatifitas adalah yang utama, sedangkan ruang (wadah) dan peralatan adalah faktor pendukungnya.

Ruang pada hakekatnya tidak hanya berperan dalam mewadahi kegiatan mewujudkan ide-ide saja. Namun bahkan sejak dari proses awal, ruang juga dapat membantu dalam memunculkan ide-ide tersebut. Sebuah ruang dengan karakteristik dan suasana yang dibentuknya dapat memberikan inspirasi dan ide-ide kreatif bagi orang-orang di dalamnya.

---

<sup>2</sup> Ibid

#### 1.1.4 Potensi Yogyakarta Sebagai Tempat Studi dan Produksi Film

Kebangkitan film nasional juga melanda Yogyakarta. Film independen, yang telah menjadi wacana baru dalam perfilman nasional, pun banyak terlahir dari tangan seniman-seniman Yogya. Menurut aktivis KBBF (Komunitas Belajar Bikin Film), Titus Soepono Aji, "Yogya memiliki karakter film *indie* yang lebih luas dan lebih kritis pada atmosfer lingkungan. Permasalahannya lingkungan Yogya lebih bersifat humanis dan diarahkan untuk memukul tata nilai."<sup>3</sup>



Gbr 1.2 *Hidup Di Luar Kelucuan Yang Nyata*,  
salah satu karya film *indie* Yogya  
(Sumber: LIP Yogya)

Beberapa festival film pernah diadakan di Yogyakarta, seperti National Indie Film Video Festival (NIFVF) 2001 yang diselenggarakan oleh MM Kine Club Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY) dan Festival Film Pendek Pelajar Mahasiswa Indonesia (FFPPMI) oleh Komunitas Nawa. Selain itu *filmmaker* Yogya juga sering mengikuti festival-festival film di Jakarta seperti FFVII dan FFII SCTV.

Menurut Galih, seorang aktifis MM Kine Klub, walaupun tidak satupun yang menang di FFII SCTV 2002, sebenarnya ide yang diangkat *filmmaker* Yogya tidak kalah dengan Bandung dan Jakarta. Hanya saja di Yogyakarta masih terkendala dengan terbatasnya peralatan yang memadai dan mahalnya harga sewa kamera. Sehingga kuantitas dan kualitas (teknis) film dari Yogyakarta masih kalah dengan Jakarta. Menurut Gatot Prakoso, Ketua Dewan Juri FFII SCTV,

---

<sup>3</sup> *Film Independen Tekan Kapitalis*, Artikel SK Radar Yogya, 25 April 2001, dikutip dari *Sinematek sebagai Museum Film*, Wahyu Widodo, TA UGM

peserta FFII dari luar Jakarta sebenarnya lebih kaya dari segi ide dengan mengangkat tema cerita-cerita lokal. Hanya saja mereka agak sedikit tertinggal dari segi teknologi dan wawasan.<sup>4</sup>

Minat masyarakat Yogya terhadap film alternatif nampaknya juga cukup tinggi. Ini dapat dilihat dari animo yang ditunjukkan oleh masyarakat ketika film-film 'JIFFest' (Jakarta Internasional Film Festival) dan film *indie* lokal seperti *Pachinko and Everyone's Happy* diputar di Yogyakarta. Menurut data yang dimiliki LIP Yogyakarta, frekuensi acara pemutaran film di LIP Yogya (reguler maupun *occasional*) dan jumlah penontonnya menunjukkan kecenderungan peningkatan dari tahun ke tahun (lihat lampiran).

Dengan demikian maraknya kegiatan perfilman dan kreatifitas seniman Yogya dalam bidang film itu perlu diwadahi oleh suatu sentra yang dapat menampung kegiatan pendidikan, diskusi, produksi serta apresiasi bagi karya-karya film *indie* dan non Hollywood sebagai penyeimbang bagi melimpahnya ketersediaan film-film Hollywood di persewaan-persewaan yang tersebar di seluruh Yogyakarta.

Iklim Yogyakarta sebagai kota pelajar dan budaya kiranya sangat mendukung bagi keberadaan sebuah pusat studi dan produksi film. Hal ini dikarenakan Yogyakarta dipadati oleh kaum intelektual atau para akademisi. Mereka dianggap sebagai kelompok yang haus akan pengetahuan dan sangat terbuka bagi keberagaman. Dari sini pulalah lahir seniman-seniman dan artis berbakat yang telah berkarya di berbagai bidang seni, termasuk film.

Keberadaan institusi-institusi seperti Institut Seni Indonesia, Akademi Seni Drama dan Film (ASDRAFI), D-3 Komunikasi UGM, Studio Audio Visual PUSKAT dan kine klub-klub yang ada di Yogyakarta kiranya sangat mendukung bagi perkembangan perfilman Yogyakarta. Masyarakat Yogya dan pemukanya juga

---

<sup>4</sup> Film "Suatu Siang di Perkampungan Kalimati Karet Bivak" Menangi FFII, Kompas Cyber Media,

telah memberikan dukungan, termasuk Sri Sultan Hamengkubuwono X yang mendukung realisasi ide pengembangan dunia perfilman di Yogyakarta sebagai embrio pembuka kesempatan tumbuhnya sarana perfilman di daerah.<sup>5</sup>

## **1.2 Permasalahan**

1. Bagaimana menampilkan bentuk bangunan yang dapat mengekspresikan karakter film independen yang menjadi fenomena baru perfilman nasional.
2. Mengingat film merupakan karya seni yang lahir dari kreatifitas orang-orang yang terlibat dalam pembuatannya, maka timbul permasalahan bagaimana merencanakan tata ruang yang dapat membantu meningkatkan dan memacu kreatifitas dari para pelaku kegiatan didalamnya.

## **1.3 Tujuan Dan Sasaran**

### **1.3.1 Tujuan**

Tujuannya adalah untuk mendapatkan sebuah konsep dasar bagi sebuah pusat studi dan produksi film yang dapat menampung fungsi-fungsi edukasi, produksi dan apresiasi.

### **1.3.2 Sasaran**

1. Mempelajari dan memahami kegiatan studi mahasiswa sinematografi atau jurusan lain yang berhubungan (seperti pertelevisian dan *broadcasting*).
2. Mempelajari dan memahami aktifitas-aktifitas dalam sebuah produksi film.
3. Mempelajari proses transformasi konsep arsitek terkenal melalui studi preseden.

---

<sup>5</sup> *Menjelang Kehadiran Industri Sinema Mataram Yogyakarta, SK BERNAS, dikutip dari Sinematek sebagai Museum Film, Wahyu Widodo, TA UGM*

## **1.4 Lingkup Pembahasan**

Lingkup pembahasan diarahkan pada kebutuhan ruang, organisasi ruang yang dapat mendukung kreatifitas dan penampilan bangunan yang dapat mengekspresikan karakter film independen.

## **1.5 Metode Penyelesaian Masalah**

### a. Studi literatur

- Mengumpulkan data mengenai perkembangan perfilman nasional dan perfilman Yogyakarta melalui media cetak maupun *internet*, seperti Harian Kompas, Majalah Hai dan Kompas Cyber Media.
- Memahami lebih jauh mengenai pembuatan film melalui *Making Movies: From Script To Screen*, Lee R. Bobker dan Louise Marinis.
- Tinjauan teoritis mengenai bentuk, ruang dan sirkulasi melalui *Arsitektur: Bentuk, Ruang & Susunannya*, D.K. Ching.
- Tinjauan teoritis mengenai akustik ruang studio.
- Mempelajari dan memahami proses transformasi konsep ke dalam bentuk arsitektur dari Frank Gehry, Gaudi dan Frank Lloyd Wright.

### b. Survey lapangan

- *Interview* dengan pengelola serta mengamati ruang-ruang (terutama studio) pada Studio Audio Visual Balai Budaya Sinduharjo.
- *Interview* dengan staf yang berwenang di ISI Yogyakarta mengenai perkembangan perfilman nasional maupun Yoga pada khususnya, jumlah peminat dan yang tertampung setiap tahunnya serta macam kebutuhan ruang pada sebuah tempat studi dan produksi film.
- *Interview* dengan aktivis kine klub Yoga untuk mengetahui aktifitas yang biasa dilakukan dan kendala yang dihadapi.

## **1.6 Keaslian Penulisan**

Untuk menghindari duplikasi maka disertakan beberapa contoh penulisan dengan perbedaan-perbedaan penekanan tinjauan sebagai berikut:

### **1. Rumah Produksi Musik Dan Video Di Yogyakarta**

*Penekanan Pada Keterpaduan Kegiatan Produksi, Edukasi, Promosi Dan Rekreasi Sebagai Faktor Penentu Perancangan Ruang Dalam Dan Ruang Luar* (Nishfa Yulia Aryani, No. Mhs.: 97512047, TA UII)

Persamaan: Ada kegiatan produksi video sehingga ada beberapa kesamaan kebutuhan ruang. Selain itu fasilitas ini juga mewadahi beberapa kegiatan yang beragam, yaitu produksi, edukasi, promosi dan rekreasi.

Perbedaan: Aktifitas dominan yang diwadahi adalah yang berkaitan dengan audio. Perekaman audio visualnya hanya sebatas keperluan video musik.

### **2. Rumah Produksi Audiovisual Di Yogyakarta**

(Astrid Savitri, No. Mhs.: 91340047, TA UII)

Persamaan: Ada persamaan pewadahan kegiatan produksi audio visual sehingga sedikit banyak ada kesamaan kebutuhan ruang.

Perbedaan pada permasalahan, yaitu: bagaimana merancang penampilan bangunan yang mempunyai daya tarik bagi konsumen sehingga dapat mengikat kepercayaan mereka.

### **3. Sinematek Sebagai Museum Film**

(Wahyu Widodo, No. Mhs.: 01113, TA UGM, 2001)

Persamaan: tujuannya untuk mewadahi kegiatan apresiasi film dan juga berfungsi untuk memberikan informasi mengenai film kepada pengunjung.

Perbedaan pada fungsinya sebagai museum dan pada permasalahan pengolahan pola sirkulasi dan ruang interval yang dapat mengurangi kejenuhan pengunjung.

#### 4. Studio Produksi Film

(Kukuh Indrawan Sulistyanto, No. Mhs.: 95103442, TA UGM, 2000)

Persamaan: Mewadahi kegiatan produksi film.

Perbedaan: Kompleksitas fungsi. Tidak mewadahi kegiatan studi dan apresiasi sehingga tidak bersifat edukatif. Selain itu pada permasalahan yang menekankan pada fleksibilitas ruang studio produksi dan sirkulasinya. Karena selain berfungsi sebagai tempat produksi film juga diperuntukkan sebagai kawasan rekreasi.

#### 5. Pusat Industri Sinema Di Yogyakarta

(Gunang Winanto, No. Mhs.: 99/01052, TA UGM, 2001)

Persamaan: merancang sebuah sarana terpadu untuk mewadahi kegiatan produksi film.

Perbedaan pada fungsinya sebagai pusat produksi audio visual serta pada permasalahan dalam mengolah bentuk-bentuk (visual bangunan) yang dapat memunculkan inspirasi bagi para pekerjanya untuk menghasilkan karya yang dapat bersaing di dalam dunia usaha audio visual. Selain itu bagaimana mengolah bentuk bangunan yang dapat menarik perhatian konsumen.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan ini meliputi beberapa Bab yang tersusun sebagai berikut:

#### BAB I: PENDAHULUAN

Merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran yang ingin dicapai, lingkup pembahasan, metode pembahasan yang digunakan, keaslian penulisan dan sistematika penulisan.

**BAB II: TINJAUAN FILM INDEPENDEN DAN KEGIATAN STUDI SINEMATOGRAFI**

Pembahasan umum mengenai pengertian film independen dari berbagai sumber. Kemudian juga gambaran umum mengenai kegiatan studi sinematografi dan segala kegiatan yang dilakukan, pelakunya dan ruang-ruang yang dibutuhkan dalam pembuatan film.

**BAB III: STUDI PRESEDEN**

Berisi tinjauan terhadap penampilan bangunan beberapa karya arsitek ternama melalui studi literatur.

**BAB IV: ANALISA RUANG YANG DAPAT MENDUKUNG KREATIFITAS DAN PERWUJUDAN KARAKTER FILM INDEPENDEN PADA PENAMPILAN BANGUNAN**

Berisi analisa ruang yang dapat mempengaruhi proses kreatifitas pengguna dan pentransformasian karakter film independen ke dalam bentuk arsitektur.

**BAB V: KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Mengemukakan konsep perencanaan dan perancangan pusat studi dan produksi film yang dapat meningkatkan kreatifitas pengguna dan dapat mengekspresikan karakter film independen pada penampilan bangunannya.

## BAB II

# TINJAUAN FILM INDEPENDEN DAN KEGIATAN STUDI SINEMATOGRAFI

### 2.1 Pengertian Film Independen

Suatu keadaan statis, pada saatnya akan membawa kejenuhan bagi seseorang. Ketika seorang seniman merasa bahwa suatu karya tidak bisa lagi menjadi representasi dan aktualisasi dirinya, ia pasti akan mencari formula-formula baru. Perfilman Indonesia pernah mengalami kelesuan selama beberapa lama, dan pada saat yang bersamaan bioskop-bioskop di Indonesia dibanjiri film-film produksi Hollywood. Keadaan tersebut mendorong beberapa sutradara muda untuk 'memberontak'. Mereka tidak melibatkan diri dalam industri perfilman Indonesia. Namun mencoba memproduksi dan mendistribusikan filmnya sendiri. Oleh karena itulah istilah film independen muncul. Sehingga dapat dikatakan bahwa film *indie* Indonesia lahir sebagai antiklimaks dari *mainstream* mayor studio (jaringan sinepleks 21) dan stagnasi perfilman Indonesia. Ia lahir dari sebuah idealisme untuk menciptakan budaya tandingan (*counter culture*) terhadap bentukan budaya massa yang cenderung mengkonstruksi industri perfilman menjadi bersifat komersial.<sup>6</sup>



**Gbr 2.1** *Pachinko And Everyone's Happy*, film *indie* yang diproduseri, disutradarai, dibintangi dan didistribusikan sendiri oleh Harry "Dago" Suharyadi (Sumber: Pamflet)

---

<sup>6</sup> *Film Indie, Aktualisasi Untuk Berpikir Secara Bebas*, Media Film Dissolve, No. 1/1 Maret 2001

Beberapa pengamat dan praktisi mencoba mendefinisikan film *indie* menurut pendapatnya masing-masing. Fred Wibowo, pemerhati film, berpendapat, "film independen adalah film yang tidak terikat oleh kancah Hollywood dengan formula-formulanya yang sangat kapitalis dan komersial. Film *indie* ini ingin melepaskan diri dari formula-formula sinema unggulan yang sudah mapan dan sangat komersial."<sup>7</sup>

Bambang J. Prasetya, pengamat dan praktisi perfilman Yogya, cenderung melihat pengertian film independen dari dua sudut pandang, yaitu managerial dan pencapaian secara estetis atau artistik. Managerial berarti swadaya. Yang kedua adalah bahwa film *indie* lebih merupakan suatu eksplorasi-eksplorasi estetis terhadap konvensi-konvensi film yang sudah ada. "Semangat film *indie* adalah semangat eksploratif, semangat pemberontakan dengan menggunakan estetis. Sehingga seorang *indie filmmaker* adalah orang yang mampu mengeksplorasi sesuatu yang berbeda dalam artian tidak asal, tapi jelas ada struktur, konveksi dan substansi yang ingin dicapai," demikian menurut beliau.<sup>8</sup>

Gbr 2.2 *Kuldesak*, film *indie* yang dianggap menampilkan eksplorasi cara bertutur, dimana cerita ditampilkan secara mozaik. (Sumber: Pamflet)



Film *indie* memiliki semangat eksploratif yang lebih menonjol bila dibandingkan dengan film industrial. Film *indie* adalah film alternatif dirasa lebih mampu menampilkan idealisme *filmmaker* karena terbebas dari kepentingan

---

<sup>7</sup> "Film Televisi, Komersial Seratus Prosen", Media Film Dissolve, No. 1 Tahun I Maret 2001

<sup>8</sup> "Kita Mudah Terkejut", Media Film Dissolve, No. 1 Tahun I Maret 2001

pasar. Sehingga *filmmaker* bebas mengekspresikan pemikirannya secara utuh dalam merekam dan mengkritisi realitas yang ada melalui filmnya.

Menurut aktivis film independen dari KBBF (Komunitas Belajar Bikin Film), Titus Soepono Aji,<sup>9</sup> selama ini film *indie* menjadi sarana yang menyuarakan kekuatiran terhadap film-film *mainstream*. dan di beberapa negara film *indie* memiliki karakteristik berbeda. Sebagai contoh di Eropa berkembang film-film yang menekan film-film Amerika dan biasanya film Eropa lebih humanis. Sementara itu, film-film *indie* di Amerika lebih berkeinginan untuk menekan Hollywood yang dianggap sebagai kapitalis film. Yogya memiliki karakter film *indie* yang lebih luas. Film *indie* Yogya lebih kritis pada atmosfer lingkungan. Permasalahannya lingkungan Yogya lebih bersifat humanis dan diarahkan untuk memukul tata nilai.<sup>9</sup>

Kemandirian film independen juga termasuk dalam hal tema yang diangkat. Film *indie* itu mengangkat gagasan, tema dan berbagai macam formula baru, artistik, semiotik atau simbol-simbol.<sup>10</sup> Hal-hal yang terkadang kurang diangkat sebagai tema dalam film-film Hollywood justru merupakan hal yang cukup menarik untuk diangkat dalam film *indie*. Film *indie* terkadang memunculkan ide-ide baru yang ada di luar pikiran masyarakat awam. Tema-tema yang dieksplorasi terkadang cukup sederhana namun disertai dengan imajinasi-imajinasi, sehingga menjadi menarik. Hal-hal yang ditampilkan seringkali sesuai dengan realitas sosial yang ada di masyarakat dan menyentuh kehidupan sehari-hari.<sup>11</sup>

Dengan menampilkan gambaran-gambaran sosial yang terkadang tidak terpikirkan dalam kehidupan sehari-hari, film *indie* diharapkan mampu

---

<sup>9</sup> *Film Independen Tekan Kapitalis*, Artikel SK Radar Yogya, 25 April 2001, dikutip dari *Sinematek sebagai Museum Film*, Wahyu Widodo, TA UGM

<sup>10</sup> Wibowo, Fred, "Film Televisi, Komersial Seratus Prosen", *Media Film Dissolve*, No. 1 Maret '01

<sup>11</sup> *Film Indie, Aktualisasi Untuk Berpikir Secara Bebas*, *Media Film Dissolve*, No. 1/1 Maret 2001

memberikan penyadaran-penyadaran pada penontonnya tentang kepedulian sosial. Selain lebih mengutamakan kreatifitas dan gagasan si pembuat, film *indie* juga mengembangkan persentuhan seni antara pembuat dan penikmat. Ia tidak hanya sekedar ditonton tetapi ada interaksi kreatif yang terjadi antara *filmmaker* dengan penonton.<sup>12</sup>

## **2.2 Karakter Film Independen**

Setelah mencermati penjabaran mengenai film independen di atas, kiranya dapat dirumuskan beberapa karakter dari film independen tersebut:

### **a. Tidak ada batas/ memberontak terhadap pembatasan-pembatasan**

Film independen itu lahir dari pembatasan, suatu keadaan yang mengikat baik dari luar maupun dari dalam. Pembatasan dari luar dapat berupa peraturan-peraturan/ birokrasi dan tuntutan/ selera pasar. Pembatasan dari dalam dapat berupa keterbatasan dana, jumlah sumber daya manusianya dan peralatan. Pembatasan itu menyebabkan keinginan untuk bergerak.

### **b. Eksplorasi yang total, tidak biasa/ umum**

Dalam film independen terdapat eksplorasi yang total, baik dari segi tema, alur cerita maupun sisi artistiknya. Hal-hal yang umum dan biasa dicoba untuk dipandang dari sudut yang lain dan dimunculkan sebagai suatu yang menarik.

### **c. Berani**

Kebanyakan film independen berani menampilkan realitas sosial yang ada di masyarakat yang kurang diangkat/ tidak berani diangkat dalam film-film industrial. Contohnya adalah masalah homoseksualitas (film *Kuldesak*), penindasan dan pemasungan kebebasan berbicara oleh penguasa (film *Revolusi Harapan*), penderitaan tahanan politik (film *Puisi Tak terkuburkan*) dan potret kehidupan anak jalanan (film *Daun Di Atas Bantal*). Nilai

---

<sup>12</sup> Wibowo, Fred, "Film Televisi, Komersial Seratus Prosen", Media Film Dissolve, No. 1 Maret '01

keberanian sebenarnya otomatis melekat pada setiap film *indie*. Karena film *indie* adalah 'film pemberontakan'. Pemberontakan itu hanya dapat dilakukan bila ada keberanian.

**d. Humanis**

Tema realitas sosial yang ditampilkan secara utuh menjadikan film *indie* terasa lebih menyentuh kehidupan sehari-hari masyarakat atau dengan kata lain lebih bersifat humanis.

**e. Simbolisasi pesan**

Untuk menampilkan realitas sosial di atas, film *indie* terkadang tidak memvisualisasikannya secara gamblang tetapi abstrak, dengan menggunakan simbol-simbol. Contohnya dalam film *Revolusi Harapan* karya Nanang Istiabudi, ada adegan-adegan pencabutan gigi yang gemar dilakukan oleh empat orang tokoh antagonis dalam film tersebut setiap kali melakukan kekerasan. Hal ini mensimbolkan bagaimana ketidak leluasaan berpendapat seseorang pada suatu rezim yang diwakili oleh keempat pengacau tersebut.<sup>13</sup>

### **2.3 Kegiatan Studi Sinematografi**

Sinematografi adalah seni membuat film. Di Indonesia, jurusan sinematografi hanya ada di Institut Kesenian Jakarta (IKJ). Sehingga wadah untuk mempelajari sinematografi dapat dikatakan masih sangat kurang.

Bisa disimpulkan bahwa sutradara-sutradara film *indie* Indonesia yang mengenyam pendidikan sinematografi adalah dari IKJ, seperti Harry 'Dagoe' dan Riri Rizu, atau lulusan luar negeri, seperti Rudi Soedjarwo (jurusan film *Academy Of Art College, San Francisco*) dan Nia Dinata (bidang penyutradaraan *New York University*). Sedangkan yang lain *basic* pendidikannya berasal dari pertelevisian, *broadcasting*, fotografi atau teater. Bahkan ada yang hanya secara otodidak.

---

<sup>13</sup> *Harapan Dalam Kesempatan, Kesempatan Dalam Harapan, Dissolve Media Film, No.1/12001*

Beberapa pelajaran yang diberikan di jurusan televisi atau *broadcasting* memang ada kaitannya dengan dunia pembuatan film, seperti tentang kamera video, *audio recording*, dan *lighting*. Sehingga tidak mengherankan bila mereka yang memiliki *basic* pendidikan di atas banyak yang terjun dalam dunia pembuatan film.

Sebagian dari mereka yang belajar membuat film secara otodidak, banyak bergabung dengan *kine club-kine club*. *Kine club* adalah wadah (komunitas) berkumpulnya para penggemar film. Menurut Dwi Aryo, bidang media Konfiden (Komunitas Film Independen), *kine club* merupakan tempat untuk mengasah apresiasi film dan menambah wawasan mengenai film dengan cara yang *fun*. Kegiatan mereka adalah mengadakan pemutaran film. Biasanya film yang diputar adalah film alternatif (bukan produksi Hollywood). Setelah itu mereka mendiskusikannya dan akhirnya tertantang untuk membuat film sendiri.<sup>14</sup> Beberapa *kine club* juga menyelenggarakan *workshop* pembuatan film bagi anggotanya. Galih, aktifis MM *Kine Club* Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, mengatakan bahwa pelatihan pembuatan film selalu diadakan MM *Kine Club* setiap ada *recruitment* anggota baru.

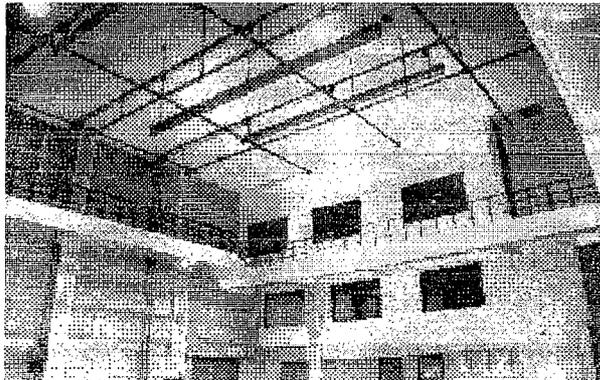
Selain *kine club*, lembaga-lembaga lain juga pernah menyelenggarakan *workshop* pembuatan film. Seperti yang dilakukan Program Bimbingan Anak Sampoerna (PBAS), PopCorner dan [ki:] Communication pada awal tahun 2001 lalu. Mereka menggelar *workshop* "Karya Kita, Bengkel Film Pemula" (KKBFP) di 5 kota: Jakarta, Bandung, Surabaya, Yogyakarta dan Makassar. *Workshop* yang diperuntukkan bagi para pelajar SLTP itu merupakan kegiatan pelatihan cara membuat film, termasuk penyuntingan, penanganan kamera, pembuatan skenario, penataan cahaya serta aspek lain pembuatan film.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> *Movie Buffs Unite!* MTV Trax, Agustus 2002

<sup>15</sup> *Sembilan Film Pendek Karya Pelajar Masuk Nominasi (KKFFP) 2002*, Kompas Cyber Media, 3/8/02

Pembuatan film pada dasarnya merupakan suatu keterampilan sehingga studi mengenainya tidak cukup hanya melalui teori saja namun juga membutuhkan praktek. Di sekolah sinematografi, porsi praktek ini seharusnya justru lebih besar agar mahasiswanya lebih terampil lagi. Oleh karena itulah selain memerlukan ruang kelas sekolah ini juga mutlak dilengkapi studio praktek.



**Gbr 2.3** Fasilitas studio praktek di Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
(Sumber: dokumentasi)

## **2.4 Kegiatan Pembuatan Film**

Sebuah film merupakan hasil dari suatu proses. Lamanya proses pembuatan film tersebut berbeda-beda tergantung dari banyak faktor, seperti faktor lokasi *shooting*, cuaca (dalam produksi film *outdoor*) dan dana yang dimiliki. Namun pada dasarnya proses pembuatan film dapat dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

### **2.4.1 Tahap Pra Produksi**

Dalam tahap pra produksi, ada beberapa kegiatan yang umum dilakukan oleh seorang *filmmaker*, yaitu menyusun naskah filmnya, mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk produksi, rapat pra produksi dan *rehearsal*.<sup>16</sup>

#### **a. Penyusunan naskah**

Penyusunan naskah merupakan transformasi ide ke dalam bentuk tulisan.

Dalam melakukan tranformasi itu *filmmaker* terlebih dahulu melakukan riset.

---

<sup>16</sup> Bobker, Lee R, *Making Movies: From Script To Screen*, Harcourt Brace Jovanovich, Inc, USA

Riset dapat dilakukan dengan studi literatur, wawancara, maupun terjun langsung ke lapangan melibatkan diri dalam bidang yang sedang diriset. Selama melakukan riset itu *filmmaker* mulai mencoba membuat naskah kasar. Setelah naskah kasar dan riset selesai maka dibuatlah naskah yang lengkap.

**b. Mempersiapkan film untuk tahap produksi**

Persiapan ini meliputi *script breakdown* (penjabaran naskah ke dalam tabel - tabel yang memuat informasi lokasi, kostum dan *properties*, aktor/ aktris, crew, dll), pembuatan jadwal produksi, penyusunan anggaran biaya, *casting* (penyeleksian aktor/ aktris yang akan dipakai dalam film), pemilihan studio yang akan digunakan, pemilihan *setting* (dan pembuatannya), pemilihan lokasi untuk *nonstudio shooting*, pemilihan crew dan mempersiapkan semua peralatan yang akan digunakan.

**c. Rapat pra produksi**

Rapat pra produksi diadakan untuk melakukan konsolidasi, memberikan pengarahan-pengarahan, dan menyatukan persepsi antara sutradara dengan semua pihak yang terkait dengan proses produksi nantinya.

**d. Rehearsal**

*Rehearsal* atau latihan biasanya dilakukan sebelum produksi yang sebenarnya dilakukan. Hal ini ditujukan untuk melakukan penyesuaian antara semua pelaku kegiatan dan meminimalkan kesalahan pada saat proses produksi.

#### **2.4.2 Tahap Produksi: Perekaman Gambar Bergerak dan Suara**

Tahap ini pada intinya adalah kegiatan perekaman gambar bergerak (*motion picture*) dan suara. Dengan demikian kameraman dan *sound mixer* akan memegang peranan yang besar dalam tahap ini. Kegiatan perekaman ini dapat dilakukan di dalam studio (*indoor*) maupun di luar studio (*outdoor*).

### 2.4.3 Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi ini meliputi proses editing, *postproduction sound recording* dan proses laboratorium.

#### a. Editing

Semua hasil perekaman gambar, baik berupa film (yang telah diproses secara kimiawi di laboratorium) maupun *videotape*, dan hasil perekaman suara pada akhirnya diserahkan pada editor untuk editing. Proses editing film dilakukan pada *work print* (duplikat film asli) dan *work tracks* (duplikat *soundtrack*) untuk mencegah rusaknya film orisinal ketika dijalankan pada mesin editing.<sup>17</sup>

Proses editing video berbeda dengan editing film. Editing video memerlukan tiga peralatan dasar, yaitu *source deck* atau *playback videotape deck* (untuk memutar video asli), *edit deck* atau *recording deck* (untuk merekam hasil editing) dan *controller*. *Source deck* dan *edit deck* masing-masing dilengkapi monitor, sehingga *output* masing-masing *deck* dapat langsung dilihat pada monitor. Editor memasang *videotape* asli pada *source deck* dan *videotape* kosong pada *edit deck*. Dengan menggunakan *controller* ia merekam adegan per adegan dari *videotape* asli pada *source deck* ke *videotape* kosong pada *edit deck*.<sup>18</sup> Jadi, editing video dilakukan secara elektronik, bukan secara fisik (dengan gunting) seperti pada editing film.

#### b. Post production sound recording

*Post production sound recording* dilakukan untuk tujuan-tujuan *dubbing*, pemberian narasi, *sound effect* dan musik. Perekaman suara ini bertujuan untuk mendukung hasil perekaman suara di lapangan (pada saat *shooting*).

#### c. Mempersiapkan film untuk proses laboratorium

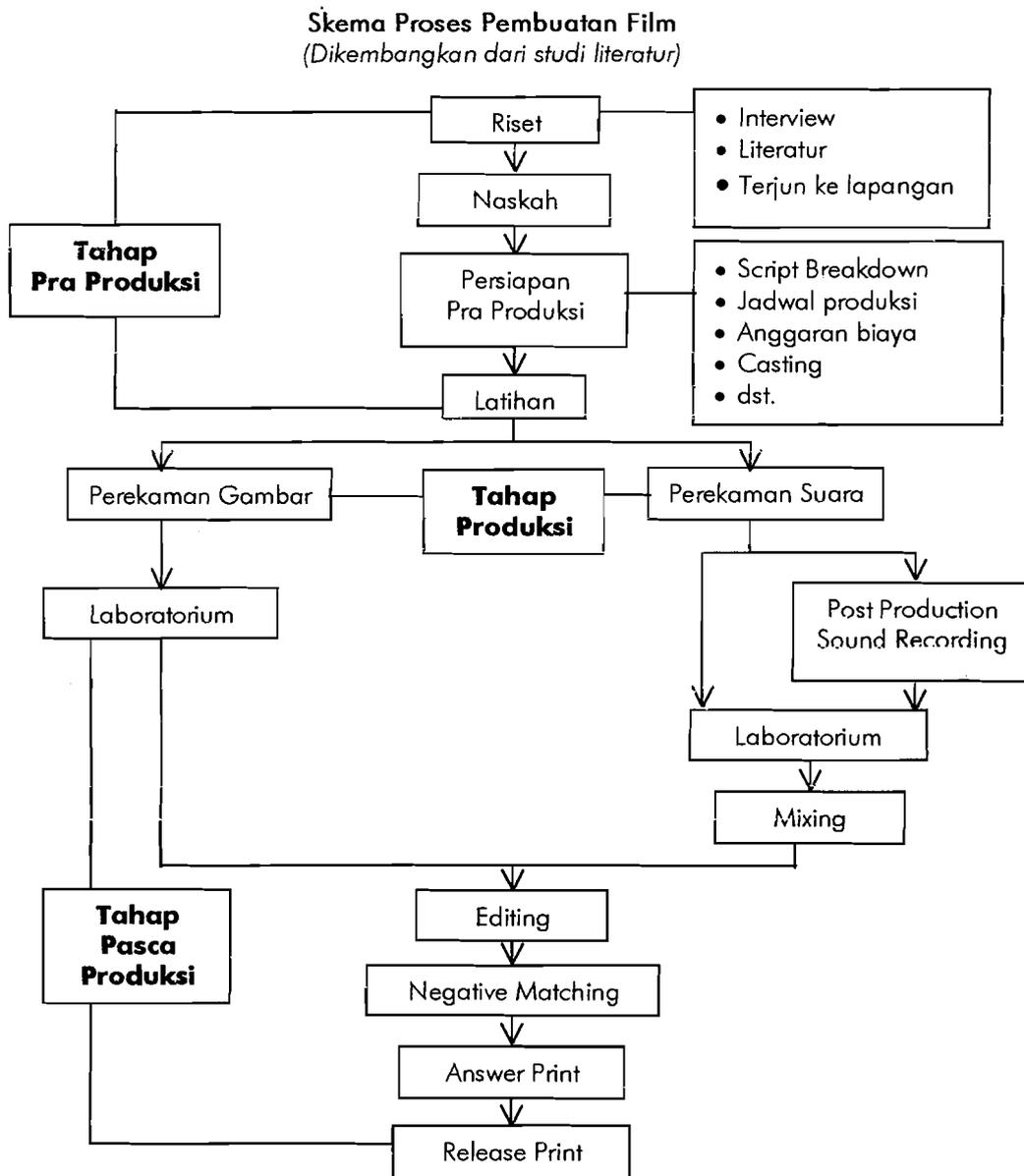
Pada tahap ini dilakukan penyesuaian antara film orisinal, *workprint*, dan *optical sound track* dengan menggunakan alat yang disebut *synchronizer*.

---

<sup>17</sup> Bobker, Lee R, *Making Movies: From Script To Screen*, Harcourt Brace Jovanovich, Inc, USA

<sup>18</sup> Burrows Thomas D, *Television Production, Disciplines And Techniques*, 1989

Optical sound track adalah hasil transfer tape magnetis yang digunakan dalam sound mix ke dalam film optis. Proses ini disebut dengan *negative matching* dan biasanya dikerjakan oleh asisten editor atau seorang spesialis yang disebut *negative matcher*.<sup>19</sup>



<sup>19</sup> Bobker, Lee R, *Making Movies: From Script To Screen*, Harcourt Brace Jovanovich, Inc, USA

#### d. Proses laboratorium

Dalam proses *printing* di laboratorium, film akan dimasukkan ke dalam *printing machine*. Teknisi yang mengoperasikannya disebut dengan *timer*. Ia harus mengevaluasi hasil perekaman tiap-tiap adegan dan menentukan intensitas cahaya yang harus diberikan padanya. Bila adegan pada film tersebut terekam *underexposed*, *timer* akan memberikan intensitas cahaya yang lebih kuat (*over print*) dan sebaliknya bila *overexposed*, intensitas cahayanya akan diturunkan (*under print*).

Sebelum sampai pada hasil akhir (*release print*), laboratorium terlebih dulu membuat *print* contoh (*answer print*) yang diserahkan ke sutradara untuk dievaluasi. Kemudian dilakukan koreksi warna dan intensitas cahaya sesuai hasil evaluasi sutradara. Setelah sutradara sudah puas dengan hasil koreksi yang tampak pada *answer print*, maka laboratorium segera memproses *release print* atau film jadi.<sup>20</sup>

## 2.5 Lingkup Kegiatan Pusat Studi dan Produksi Film

Untuk menjabarkan lingkup kegiatan pada Pusat Studi dan Produksi Film ini, maka penulis menggunakan Studio Audio Visual PUSKAT Sinduharjo sebagai sumber rujukan. Studio Audio Visual PUSKAT adalah lembaga yang bergerak dalam bidang training dan produksi acara-acara televisi. Selain itu mereka juga memproduksi film-film dokumenter untuk keperluan pendidikan dan keagamaan.

Lingkup kegiatan yang diwadahi Pusat Studi dan Produksi Film meliputi kegiatan perkantoran, kegiatan studi, kegiatan produksi, dan kegiatan penunjang.

#### a. Kegiatan perkantoran

Kegiatan perkantoran meliputi kegiatan kepemimpinan, pengelolaan, penelitian dan pengembangan, serta kegiatan administrasi.

---

<sup>20</sup> *Ibid*

## **b. Kegiatan studi**

Kegiatan studi sinematografi ini bersifat pelatihan atau *workshop*. Kegiatan studi ini bertujuan agar setelah mengikuti pelatihan ini para peserta mampu membuat film sendiri (secara mandiri). Materi-materi yang diberikan adalah:

- Penulisan naskah
- Prinsip-prinsip fotografi
- Operasional kamera video dan film, serta peralatan *sound recording*
- Teknik-teknik pengambilan gambar, *sound recording*, dan *lighting*
- Pembuatan *setting*
- Editing

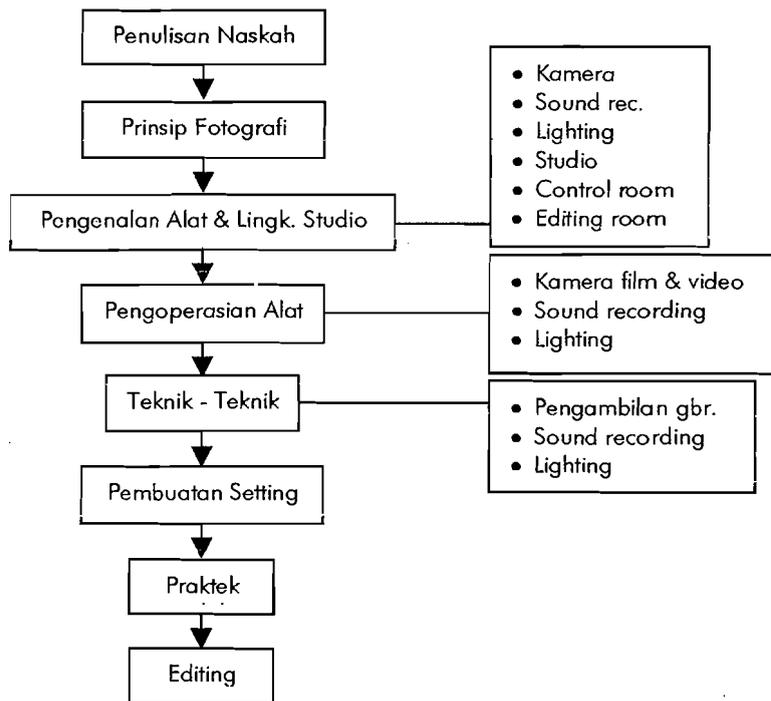
Berdasarkan pengamatan di Studio PUSKAT, lama pelatihan adalah satu minggu sampai satu bulan. Untuk program satu minggu, sasarannya adalah agar peserta mampu mengolah idenya menjadi cerita yang runtun dan menuangkannya ke dalam bahasa gambar. Teknik pengambilan gambar, pencahayaan dan lainnya hanya diajarkan dasar-dasarnya saja. Untuk program satu bulan, materi yang diberikan lebih mendalam lagi hingga detail-detail teknis.

Materi pertama adalah penulisan naskah, yang dilanjutkan dengan pemberian tugas untuk membuat naskah film sederhana. Materi selanjutnya adalah pengenalan alat, pengoperasiannya. Setelah itu para peserta diberi pengetahuan mengenai teknik-tekniknya. Kemudian para peserta mempraktekkan pembuatan film yang naskahnya diambil dari naskah terbaik hasil tugas pada pertemuan pertama. Pada bagian ini para peserta diajarkan untuk membentuk tim kerja dan bekerja sama di dalamnya. Setelah praktek produksi, materi dilanjutkan dengan proses editing.

Pada materi-materi awal, kegiatan studi belum menggunakan ruang studio. Jika saat itu di studio sedang berlangsung kegiatan produksi, maka peserta pelatihan berkesempatan untuk menyaksikan langsung proses pembuatan

film sebelum mereka mempraktekkannya sendiri. Jadwal kegiatan studi dan produksi diatur sedemikian rupa sehingga ruang studio dapat dipakai bergantian.

**Skema Kegiatan Studi Pembuatan Film**  
(Dikembangkan dari sumber PUSKAT)



Selain pelatihan produksi, fasilitas ini juga menyelenggarakan pelatihan akting. Materi yang diberikan erat kaitannya dengan dunia teater, seperti ekspresi wajah, olah tubuh dan olah suara.

**c. Kegiatan produksi**

Kegiatan produksi ini dapat dilakukan sepenuhnya oleh pihak *intern*, kerjasama antara pihak *intern* dengan penyewa maupun sepenuhnya ditangani oleh penyewa. Jadi untuk pilihan yang terakhir tersebut, Pusat Studi dan Produksi ini hanya menyediakan alat dan tempat, tidak termasuk kru produksi.

Kegiatan produksi film terbagi menjadi tiga tahap, yaitu: pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tiap-tiap tahap tersebut telah diuraikan pada bagian terdahulu.

#### **d. Kegiatan Penunjang**

Kegiatan penunjang adalah berupa pemutaran film alternatif (baik lokal maupun dari luar negeri), perpustakaan, penjualan *merchandise* dan makanan, serta penyewaan tempat menginap untuk artis, kru produksi atau peserta *training*.

### **2.6 Pelaku Kegiatan**

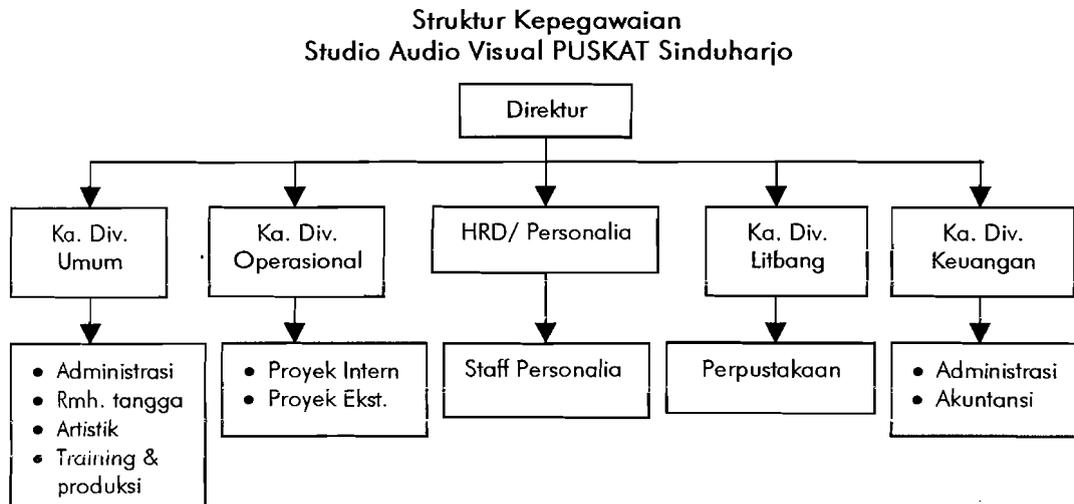
Pelaku kegiatan dalam pusat studi dan produksi film ini dapat dibedakan berdasar atas macam kegiatan yang dilakukan.

#### **a. Pelaku kegiatan perkantoran/ kepengelolaan**

Pelaku kegiatan kepengelolaan ini terdiri dari:

- Direktur
- Sekretaris
- Kepala-kepala divisi
- Staf divisi umum
- Staf divisi operasional
- Staf personalia
- Staf divisi litbang
- Staf divisi keuangan

Struktur kepegawaian pada Studio Audio Visual PUSKAT Sinduharjo berikut ini kiranya dapat dijadikan perbandingan atau sumber rujukan.



**b. Pelaku kegiatan studi sinematografi**

Pelaku kegiatan studi terdiri dari pengajar dan siswa. Karena sifatnya pelatihan, maka pengajarnya diutamakan dari kalangan praktisi. Berdasarkan materi yang diberikan, praktisi yang diperlukan sebagai pengajar adalah:

- Sutradara, untuk materi penulisan naskah.
- Kameraman, untuk materi pengambilan gambar
- *Lighting director*, untuk materi *lighting*.
- *Sound mixer*, untuk materi *sound recorder*.
- *Stage hand*, untuk materi *setting*.
- *Editor*, untuk materi *ediling*.
- Aktor, untuk materi *acting*.

Sedangkan pesertanya adalah dari kalangan umum dengan jumlah 10 – 20 orang untuk semua program (program 1 minggu, program 1 bulan dan kelas akting).

**c. Pelaku kegiatan produksi film**

Kegiatan produksi film melibatkan sebuah tim kerja. Besarnya tim tersebut berbeda-beda tergantung kebutuhan. Tim itu umumnya terdiri dari:

1. **Produser** adalah orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan proses pembuatan film. Dari mulai pengusahaan dana, generalisasi ide, memberikan kontribusi untuk konsep film secara keseluruhan, bekerja sama dengan penulis naskah dan pemain serta memantau keseluruhan jalannya produksi. Terkadang fungsi produser dirangkap oleh sutradara.<sup>21</sup>
2. **Sutradara** adalah orang yang bertanggung jawab dalam keseluruhan proses transformasi naskah ke dalam bentuk film termasuk dalam perencanaan pra produksi.<sup>22</sup> Sutradara biasanya dibantu oleh seorang **asisten sutradara**.
3. **Cameraman** adalah orang yang mengoperasikan kamera dan bertanggung jawab dalam perekaman gambar selama produksi film.
4. **Switcher** diperlukan dalam pembuatan film dengan menggunakan video. Bila pengambilan gambar dilakukan dengan multi kamera, ia bertugas mengatur perpindahan gambar (yang terekam dan tampil di layar) dari kamera yang satu ke gambar dari kamera yang lain sesuai dengan petunjuk sutradara.<sup>23</sup>
5. **Lighting director** adalah orang yang bertanggung jawab dalam pengaturan *lighting*, dari mulai penempatan instrumen-instrumen *lighting*, arah sinamya dan efek-efek atau suasana yang dihasilkan.
6. **Aktor/ aktris** atau pemain film
7. **Floor manager** adalah perpanjangan tangan sutradara di dalam studio.<sup>24</sup> Jika sutradara berada di *control room* yang terpisah dari ruang studio, ia memberikan perintah-perintah (melalui *microphone*) kepada *floor manager* untuk disampaikan kepada orang-orang di dalam ruang studio.

---

<sup>21</sup> Aldridge, Henry B & Lucy A. Liggett, *Audio/ Video Production, Theory And Practice*, Prentice Hall

<sup>22</sup> Bobker, Lee R, *Making Movies: From Script To Screen*, Harcourt Brace Jovanovich, Inc, USA

<sup>23</sup> Millerson, Gerald, *The Technic Of Television Production*, Focal Press London

<sup>24</sup> Bobker, Lee R, *Making Movies: From Script To Screen*, Harcourt Brace Jovanovich, Inc, USA

8. **Stage hand** bertanggung jawab dalam pembangunan *setting* di dalam studio sesuai dengan yang dibutuhkan tiap-tiap adegan dalam naskah.
9. **Sound mixer** bertanggung jawab menentukan peralatan apa yang digunakan, merekam *sound* (dengan kualitas setinggi mungkin), dan mengevaluasi *sound* yang sudah direkam. Ia juga bertugas melakukan penggabungan (*mixing*) semua elemen *sound* yang telah direkam.
10. **Sound recordist** adalah orang yang mengoperasikan peralatan *sound recording*.
11. **Boom operator** adalah orang yang bertanggung jawab melakukan pengaturan penempatan *mic* pada posisi yang terbaik untuk mendapatkan suara (dari dalam studio) secara optimal.<sup>25</sup>
12. Editor adalah orang yang melakukan editing film maupun *videotape*.
13. **Negative matcher** adalah orang yang bertugas menyesuaikan film orisinal, *optical soundtrack* dan *workprint* sebelum proses *printing* di laboratorium.
14. **Timer** adalah teknisi yang mengoperasikan *printing machine* di laboratorium.

#### d. Pengunjung

Pengunjung terdiri dari tamu, calon siswa, calon penyewa peralatan dan studio, pengunjung perpustakaan serta peserta acara-acara yang diselenggarakan oleh fasilitas ini, seperti pemutaran film dan diskusi.

## 2.7 Ruang-Ruang Yang Dibutuhkan

Tiap-tiap kelompok kegiatan akan memerlukan ruang yang berbeda-beda. Macam ruang itu dapat dijabarkan seperti di bawah ini:

---

<sup>25</sup> Millerson, Gerald, *The Technic Of Television Production*, Focal Press London

**a. Ruang kegiatan perkantoran**

Ruang-ruang yang diperlukan dalam kegiatan perkantoran meliputi:

1. Lobby dan ruang tamu
2. *Front office*
3. Ruang direktur
4. Ruang sekretaris
5. Ruang rapat
6. Ruang divisi umum, meliputi: ruang pimpinan divisi, ruang staff administrasi umum dan arsip, serta ruang staff rumah tangga.
7. Ruang divisi operasional, meliputi: ruang kepala divisi, ruang staff bagian training, dan ruang staff bagian produksi.
8. Ruang personalia, meliputi: ruang direktur personalia dan ruang staff personalia.
9. Ruang divisi litbang, meliputi: ruang kepala divisi, ruang staff litbang, dan ruang pengelola perpustakaan.
10. Ruang divisi keuangan, meliputi: ruang kepala divisi, ruang staff administrasi keuangan dan akuntansi.
11. *Lavatory*

**b. Ruang kegiatan studi**

Kegiatan studi sinematografi memerlukan ruang-ruang sebagai berikut:

1. Ruang kelas teori  
Ruang ini seperti halnya ruang kelas pada umumnya.
2. Studio praktek produksi  
Ruang untuk kegiatan praktek ini meliputi: ruang studio, *control room*, dan ruang editing.



Gbr 2.4 (kiri) Studio praktek dan (kanan) ruang editing betacam di ISI Yogyakarta (Sumber: dok.)

3. Ruang setting

Digunakan untuk tempat memberikan materi *setting* dan sekaligus praktek membuat *setting*.

4. Ruang kelas akting

Ruang ini digunakan untuk latihan akting atau teater. Biasanya ruang ini lapang (tanpa meja dan kursi).

5. Ruang pemutaran film

Digunakan untuk tempat pemutaran film hasil praktek peserta, maupun film-film lain sebagai referensi atau upaya memancing kreatifitas siswa.

6. *Lavatory*

c. Ruang kegiatan produksi

Ruang-ruang yang dibutuhkan dalam kegiatan produksi meliputi:

1. Ruang penelitian dan penyusunan naskah

Merupakan ruang tempat sutradara atau *script writer* melakukan penelitian dan penyusunan naskah film.

2. Ruang rapat

Digunakan untuk tempat rapat pra produksi semua orang yang terlibat dalam kegiatan produksi film.

**3. Ruang latihan**

Latihan selalu dilakukan sebelum pengambilan gambar yang sebenarnya. Latihan dapat dilakukan langsung di dalam ruang studio.

**4. Ruang tunggu artis**

Terkadang artis harus menunggu giliran untuk *shooting* sehingga perlu ruang tunggu untuk mereka. Ruang ini biasanya dilengkapi televisi untuk menayangkan kegiatan *shooting* yang sedang berlangsung dalam studio.

**5. Ruang rias**

Tempat merias artis, ruang ganti pakaian dan tempat menyimpan kostum.

**6. Ruang setting**

Ruang tempat pembuatan *setting* yang akan digunakan dalam proses produksi. Biasanya berdekatan atau paling tidak memiliki akses yang mudah menuju ruang studio.

**7. Ruang properti**

Ruang untuk menyimpan properti-properti untuk mendukung *setting*. Sehingga letaknya berdekatan dengan ruang *setting* dan juga studio.

**8. Ruang peralatan produksi**

Merupakan tempat menyimpan peralatan-peralatan produksi seperti kamera, *crane*, *microphone boom* dan *lighting instrument*.

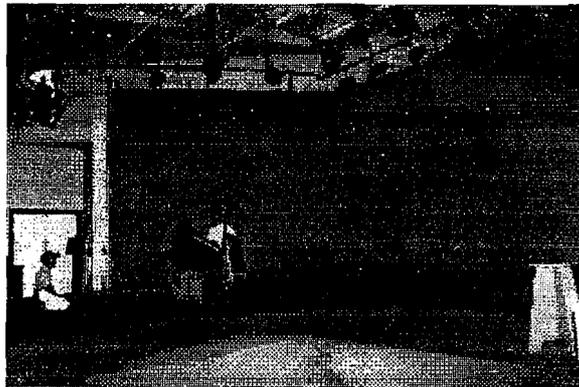
**9. Ruang animasi**

Merupakan tempat pengerjaan animasi dan grafis (komputer).

## 10. Studio

Studio-studio yang ada memiliki ukuran, *lay-out* dan kecanggihan peralatan yang bervariasi. Namun, semua studio tersebut memiliki satu kesamaan, yaitu menyediakan sebuah ruangan yang tenang dan terisolasi sehingga kegiatan produksi dapat berjalan di bawah kontrol.

Di dalam studio dibangun seting-seting. Pada dindingnya terbentang *curtain* atau *cyclorama*. Sedangkan di langit-langit terpasang pipa-pipa tempat bermacam instrumen *lighting* tergantung. Kemudian tentu saja terdapat kamera untuk merekam gambar dan *microphone*.



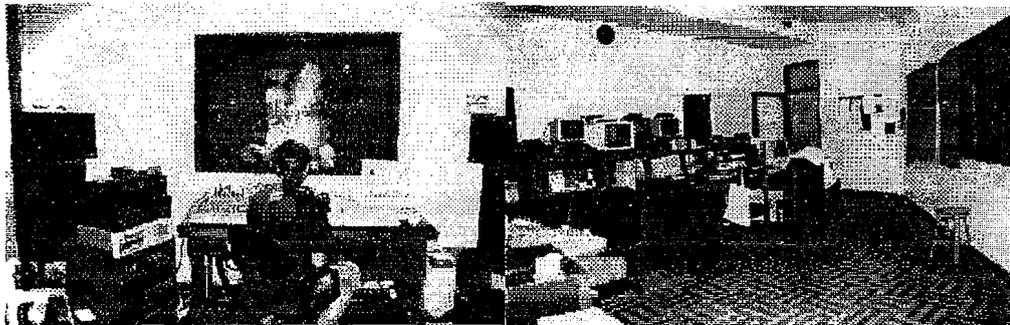
Gbr 2.5 Suasana ruang studio di Studio PUSKAT Sinduharjo (Sumber: dokumentasi)

## 11. Audio control room

Di ruang ini semua elemen suara ditangani dan digabung (*mix*). *Input* suara melalui *microphone* di dalam studio dihubungkan ke panil di dalam *audio control room* dan kemudian dimix melalui panil *master audio*. Elemen suara yang lain juga dapat ditambahkan, seperti dari rekaman *turntables*, rekaman *videotape* atau *audio recorder*. *Output* berupa *mixed sound* kemudian direkam atau dikirim ke *master control room* untuk digabung dengan sinyal video sehingga hasilnya adalah tayangan *audio visual* yang utuh.

## 12. Video control room

Ruang ini biasanya diisi oleh deretan monitor TV dan juga *TV switcher*, yaitu perlatan untuk memilih dan menggabungkan sinyal-sinyal video yang direkam oleh beberapa kamera atau sumber-sumber lain. *Outputnya* adalah gabungan gambar-gambar bergerak yang membentuk kesatuan adegan yang utuh. *Lighting control* dan panil *dimmer* juga akan berada dalam ruangan ini bila tidak ditempatkan di dalam ruang studio.



Gbr 2.6 (kiri) Audio control room (kanan) Video control room yang juga berfungsi sebagai master control room di Studio PUSKAT Sinduharjo (Sumber: dokumentasi)

## 13. Master control room

Ruang ini merupakan pusat kontrol terhadap semua fungsi kamera. Ia merupakan generator yang menggerakkan semua kamera yang digunakan di dalam studio.<sup>26</sup>

## 14. Studio alam

Keberadaan studio alam sangat diperlukan untuk kegiatan *outdoor shooting*. Studio alam ini juga harus mampu meredam suara-suara yang tidak diinginkan dengan cara menjauhkannya dari sumber keramaian dan dengan memasang *barrier* dari pohon-pohonan di sekelilingnya.

---

<sup>26</sup> Burrows, Thomas D, *Television Production, Disciplines And Techniques*, Wm.C.Brown Publishers, USA

**15. Ruang editing videotape**

Ruangan ini berisi *playback and record videorecorder* serta perangkat *editing controller*.

**16. Ruang editing film**

Ruang ini berisi perangkat peralatan editing yang berupa *editing machine* dan *synchronizer*.



Gbr 2.7 Ruang editing betacam dan S-VHS di Studio PUSKAT Sinduharjo  
(Sumber: dokumentasi)

**17. Sound recording studio**

Studio yang digunakan untuk perekaman *post production sound* seperti *dubbing*, *narasi*, *special effect* dan musik.

**18. Laboratorium**

Berisi kamar gelap tempat memproses film secara kimiawi dan juga *printing machine* untuk proses *printing answer print* maupun *release print*.

**19. Ruang-ruang penunjang kegiatan produksi lainnya**

Terdiri dari ruang genset, AHU, klinik, musholla dan *lavatory*.

**d. Ruang kegiatan penunjang umum**

Ruang untuk mewadahi kegiatan penunjang itu adalah berupa:

**1. Auditorium/ ruang serba guna**

Terdiri dari area penonton dan *stage/ panggung* yang dilengkapi layar untuk kegiatan pemutaran film. Ruang ini juga dapat digunakan untuk acara *launching* film dan diskusi.

**2. Penginapan**

Terkadang artis, kru ataupun peserta *workshop* berasal dari luar kota sehingga perlu tempat menginap. Selain itu juga untuk efisiensi waktu karena dekat dengan lokasi *shooting* (studio).

**3. Perpustakaan**

Berisi buku-buku literatur, *videotape* dan VCD film-film lokal maupun luar negeri yang berguna tidak hanya bagi *filmmaker* tapi juga masyarakat umum yang membutuhkan informasi mengenai dunia perfilman.

**4. Kantin/ café**

Merupakan tempat alternatif untuk berkumpul dan berdiskusi dalam suasana yang santai.

**2.8 Program Ruang**

**a. Ruang perkantoran**

Jenis Ruang	Jml. Rg.	Kapasitas (orang/rg.)	Standard Luasan (m <sup>2</sup> )	Luas Rg. (m <sup>2</sup> )	Ket
Direktur	1	1	12-36/p	25	B
Sekretaris	1	1	12-36/p	12	
Pimp. Personalia	1	1	12-36/p	12	
Pimp. Keuangan	1	1	12-36/p	12	
Pimp. Litbang	1	1	12-36/p	12	

**pusat studi dan produksi film** di yogyakarta

Pimp. Bagian Umum	1	1	12-36/p	12	
Staff Personalia	1	3	12/p	36	
Staff Adm. Keuangan dan Akuntansi	1	2	12/p	24	
Staff Litbang	1	2	8/p	16	
Staff Adm. Umum & Arsip	1	4	8/p	32	
Staff Rumah Tangga	1	4	8/p	32	
Ruang Tamu	1	10	4/p	40	A
Ruang Rapat	1	20	1.5-2.0/p	40	B
Lavatory	1	-	-	25	
<b>Sub Total: 330 m<sup>2</sup></b>					

**b. Ruang training dan produksi**

Jenis Ruang	Jml. Rg.	Kapasitas (orang/rg.)	Standard Luasan (m <sup>2</sup> )	Luas Rg. (m <sup>2</sup> )	Ket
Pimp. Operasional	1	1	12-36/p	12	B
Staff Training	1	10	8/p	80	
Staff Produksi	1	20	8/p	160	
Sutradara	1	1	12-36/p	12	A
Penulis Naskah	1	1	12-36/p	12	
Studio	1	-	-	500	
Video Control Room	1	3	-	42	
Audio Control Room	1	3	-	30	
Sound recording Studio	1	-	-	50	
Soundrec.Control Room	1	3	-	30	
Ruang Animasi	2	-	16/r	32	

**pusat studi dan produksi film** di yogyakarta

Ruang Editing Video	4	2	-	24	
Ruang Editing Film	2	2	-	24	
Kelas Kecil	2	20	48/r	96	B
Kelas Besar	1	50	108/r	108	
Kelas Akting	1	20	64/r	64	A
Lavatory	2	-	-	72	
<b>Sub Total: 1348 m<sup>2</sup></b>					

**c. Ruang penunjang produksi**

Jenis Ruang	Jml. Rg.	Kapasitas (orang/rg.)	Standard Luasan (m <sup>2</sup> )	Luas Rg. (m <sup>2</sup> )	Ket.
R. Make Up	2	-	20/r	40	A
R. Ganti	2	-	20/r	40	
R. Tunggu	1	50	2/p	100	
R. P3K	1	-	-	30	
R. Latihan	1	-	-	36	
R. Rapat Pra Produksi	1	20	1.5-2.0/p	40	B
R. Peralatan Video	1	-	-	60	A
R. Peralatan Audio	1	-	-	60	
R. Setting/ Bengkel Kerja	1	-	-	50	
R. Properti	1	-	-	120	
R. Pimp. Laboratorium	1	1	12-36/p	12	B
R. Staff Laboratorium	1	4	8/p	32	
Dark Room	1	2	-	25	A
Processing Room	1	2	-	30	
R. Penyimpanan Peralatan & Film	1	-	-	20	

**pusat studi dan produksi film** di yogyakarta

Lavatory	2	-	-	38	
<b>Sub Total: 733 m<sup>2</sup></b>					

**d. Ruang penunjang umum**

Jenis Ruang	Jml. Rg.	Kapasitas (orang/rg.)	Standard Luasan (m <sup>2</sup> )	Luas Rg. (m <sup>2</sup> )	Ket.
Hall/ Lobby	1	-	-	100	A
Resepsionis	1	2	4/p	8	
Auditorium (tempat pemutaran fim)	1	240	0.48/p	290	B
Café/ Kantin	1	100	1.1-1.4/p	150	
Toko Merchandise	1	-	-	25	A
Perpustakaan	1	40	2.3-3/p	150	B
Fotocopy	1	3	-	16	A
Videotek	1	25	2.3/p	130	
Penginapan	25	2	24-26/r	600	B
Musholla	1	50	0.45-0.54/p	45	A
Dapur	1	-	-	9	
Garasi	1	-	-	140	B
Rg. Genset	1	-	-	100	A
Rg. AHU	1	-	-	6	
Lavatory	1	-	-	36	
<b>Luas Total: 1805 m<sup>2</sup></b>					

Keterangan Sumber: A = Pengamatan dan Pemikiran  
B = Data Arsitek

Ket: p = person  
r = room

**Total: 4216 m<sup>2</sup>**

**Total Luas Bangunan: Total + sirkulasi 20 %**

$$= 4216 + (0.2 \times 4216) = 5059.2 \text{ m}^2$$

**e. Parkir**

Asumsi: 1 parkir mobil tiap 100 m<sup>2</sup>

$$5059.2 : 100 = 50.592$$

Jadi jumlah mobil yang harus diwadahi adalah 51 mobil.

$$\text{Lahan untuk parkir mobil} = 51 \times 21.5 \text{ m}^2 = 1096.5 \text{ m}^2$$

## **2.9 Peralatan-Peralatan Dalam Ruang Studio**

Di dalam studio terdapat berbagai macam peralatan yang digunakan untuk produksi film seperti kamera dan peralatan yang digunakan untuk kegiatan pasca produksi seperti *synchronizer*. Macam peralatan itu dapat dijabarkan sebagai berikut:

**a. Media perekaman**

Pada dasarnya perekaman gambar bergerak dapat dilakukan melalui dua media, yaitu dengan film dan *videotape*. Bila menggunakan film maka gambar direkam di atas media film yang mirip dengan yang digunakan dalam dunia fotografi. Sedangkan yang kedua, gambar direkam di atas pita kaset video.

Film ada beberapa tipe yang dibedakan berdasarkan lebarnya, yaitu 8 mm, 16 mm, 35 mm atau 70 mm. Sedangkan untuk media *videotape*, pilihan jenis kaset video yang tersedia adalah format 2 inci, 1-inci,  $\frac{3}{4}$  inci U-Matic,  $\frac{1}{2}$  -inci, (terdiri dari VHS, S-VHS dan Betacam), 8mm dan  $\frac{1}{4}$  -inci. Perbedaan tiap jenis itu adalah pada lebar pita kasetnya dan kualitas gambar yang dihasilkan.<sup>27</sup>

**b. Kamera dan lensa**

Berdasarkan perbedaan media perekaman, maka kamera juga dibedakan menjadi kamera film dan kamera video. Kamera tidak dapat bekerja sendiri tanpa dukungan lensa sebagai mata kamera. Lensa memiliki beberapa macam tipe

---

<sup>27</sup> Alan Wurtzel & Stephen R. Acker, *Television Production*, Mc. Graw Hill, 1979

dengan karakteristik yang berbeda-beda, seperti lensa *wide angle* dan lensa *zoom*. Beberapa jenis kamera yang digunakan untuk kegiatan *shooting* terlalu berat untuk dipanggul. Untuk itu dibutuhkan penyangga kamera. Penyangga tersebut dapat berupa *tripod* sederhana sampai *crab dolly* yang canggih.

#### c. Peralatan perekaman suara

Peralatan yang umum digunakan dalam kegiatan perekaman suara ini adalah berupa *tape recorder*, *microphone* dan *boom*.<sup>28</sup> *Boom* adalah tongkat aluminium yang dapat dipanjangkan, dimana *microphone* dapat digantungkan pada puncaknya.

#### d. Peralatan lighting

Instrumen *lighting* dibedakan menjadi *spotlight* dan *floodlights*. *Spotlight* menghasilkan cahaya terarah (*spot*). Tipe-tipe nya adalah: *fresnels*, *elipsoidal spots*, dan *lensless spots*. Sedangkan *floodlights* menghasilkan cahaya *diffuse* (menyebar) dan *soft* (lembut). Tipe-tipe nya adalah *scoop* dan *broad*s<sup>29</sup>.

Gbr 2.8 (kiri) Fresnel  
(kanan) elipsoidal spot  
(sumber: Aldridge, Henry B &  
Lucy A. Liggett, Audio/ Video  
Production, Theory And  
Practice)



Dalam sebuah produksi di studio, biasanya diinginkan lantai yang bebas dari peralatan *lighting* untuk kemudahan pergerakan kamera. Sehingga *lighting equipment* tersebut harus digantung pada pipa-pipa yang terpasang pada jarak

---

<sup>28</sup> Ibid

<sup>29</sup> Aldridge, Henry B & Lucy A. Liggett, *Audio/ Video Production, Theory And Practice*, Prentice Hall

tertentu di bawah langit-langit studio. Alat-alat penggantungnya dapat berupa *c-clamp*, *pole/ sliding rod* atau *pantograph*.<sup>30</sup>

Instrumen *lighting* biasanya juga dilengkapi oleh aksesoris-aksesoris seperti *barn doors*, yang berupa lembar penutup logam yang dipasang di depan instrumen *lighting* untuk mengontrol penyebaran cahaya dan *Dimmers*, yaitu alat untuk mengontrol besarnya listrik yang dialirkan ke instrumen *lighting*.<sup>31</sup>

#### e. Peralatan setting dan dekorasi

*Setting* merupakan lingkungan buatan yang didirikan untuk memunculkan suasana tertentu di dalam studio. Untuk keperluan tertentu, seperti produksi film serial, *setting* dibuat benar-benar mirip dengan kondisi riilnya. Peralatan untuk membangun *setting* itu terdiri dari:

1. **Flats** adalah *frame* dari papan ringan dengan tinggi 2,5 m - 3 m dan lebar 1,2 m - 1,5 m. Permukaannya dapat dilapisi kanvas, *plywood* atau lainnya. Dapat dicat, dibuat bertekstur atau dilapisi *wallpaper*. Pada *flats* ini juga dapat digantungi lukisan atau cermin, tak ubahnya seperti dinding rumah. *Flats* merupakan unit-unit yang didisain sedemikian rupa sehingga dapat dirangkai satu sama lain membentuk *two-folds*, *three-folds* atau lebih sesuai dengan *setting* yang diinginkan.<sup>32</sup>
2. **Properti** seperti lampu duduk, buku, dan vas bunga ditambahkan pada *setting* agar *setting* tersebut lebih meyakinkan dan terlihat seperti aslinya.
3. **Curtain** adalah tirai yang digantung pada rel di langit-langit studio. Tirai tersebut dapat dibentangkan (kencang) maupun dilonggarkan (sehingga

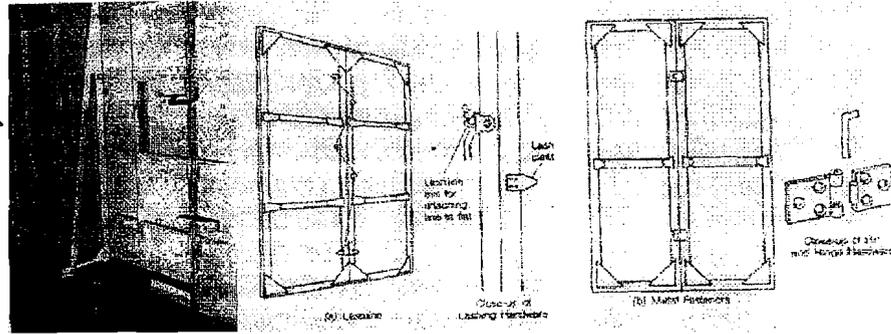
---

<sup>30</sup> Ibid

<sup>31</sup> Ibid

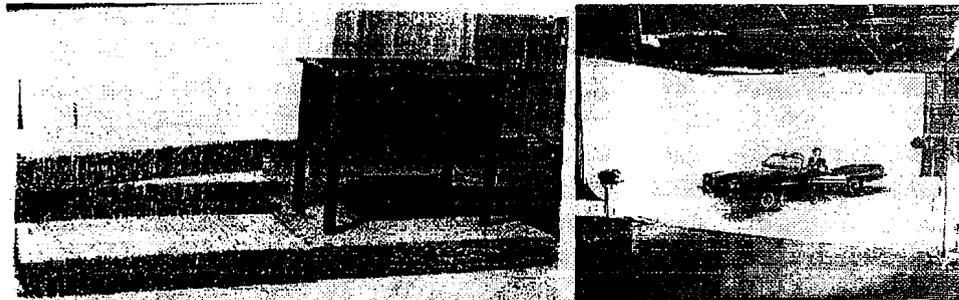
<sup>32</sup> Ibid

membentuk lipatan). Bahan yang populer digunakan adalah *velour* dan *velftex*. Warna yang sering dipakai adalah hitam, *chroma-key blue* dan *CBS grey*.<sup>33</sup>



Gbr 2.9 (kiri) Penyangga flat (kanan) Flat yang dirangkai membentuk two-folds  
(Sumber: Millerson, Gerald, *The Technic Of Television Production*)

4. **Cyclorama** merupakan selembar kanvas atau muslin lebar yang direntangkan sepanjang dua atau tiga sisi studio tanpa terputus (tidak ada lipatan atau sambungan). Selain tirai dan *cyclorama*, terkadang studio juga dilengkapi dengan *backdrop* berupa kanvas lebar dengan lukisan atau corak tertentu.<sup>34</sup>



Gbr 2.10 (Kiri) Risers dan properti (Kanan) cyclorama  
(Sumber: Aldridge, Henry B & Lucy A. Liggett, *Audio/ Video Production, Theory And Practice*)

5. **Risers** adalah *platform* (pijakan) kayu yang biasanya dicat atau dilapisi karpet. Risers dirangkai sehingga membentuk undak-undakan atau tangga untuk

<sup>33</sup> Ibid

<sup>34</sup> Ibid

membantu memberikan kesan kedalaman. Seperti halnya *flats*, *risers* juga mudah untuk dirangkai, dibongkar dan disimpan bila tidak digunakan lagi.<sup>35</sup>

#### f. Peralatan editing

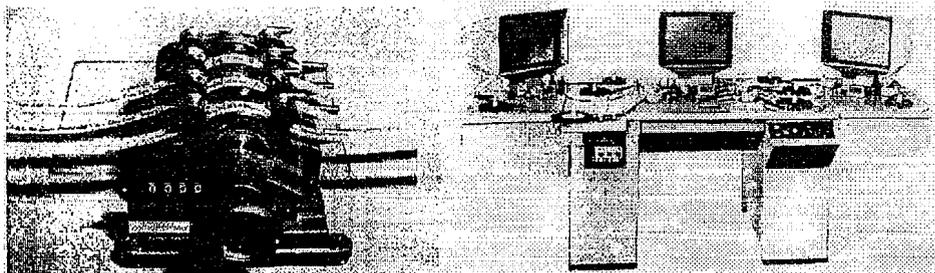
Peralatan editing dapat dibedakan menjadi peralatan editing film dan peralatan editing *videotape*.

##### 1. Peralatan editing film

Kegiatan editing film biasanya melibatkan peralatan *editing machine*, *crayon* untuk menandai bagian yang akan dipotong, gunting dan *synchronizer*.

##### 2. Peralatan editing videotape

Peralatan editing videotape terdiri dari *source deck* atau *playback videotape deck* (untuk memutar video asli), *edit deck* atau *recording deck* (untuk merekam hasil *editing*) dan *controller*.<sup>36</sup>



Gbr 2.11 (Kiri) Work print dan film orisinal pada synchronizer (Kanan) table-top editing machine  
(Sumber: Bobker, Lee R, *Making Movies: From Script To Screen*)

## 2.10 Disain Ruang Studio

Ruang studio merupakan ruang yang terisolasi dan didisain dengan baik agar mampu mendukung koordinasi yang maksimal dari semua elemen produksi seperti kamera, *lighting*, *sound*, *setting* dan artis (*performer*).

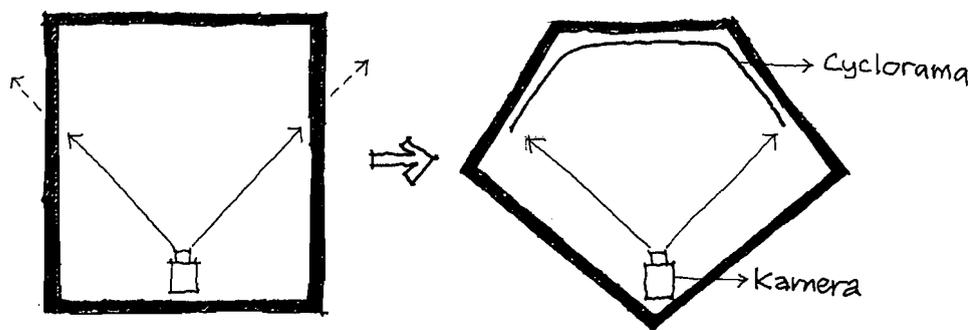
---

<sup>35</sup> Ibid

<sup>36</sup> Burrows, Thomas D. *Television Production, Disciplines And Techniques*, 1989

**a. Layout dan ukuran studio**

Kebanyakan studio berbentuk persegi empat. Beberapa studio kecil memiliki bentuk persegi lima untuk tujuan mendapatkan sudut pengambilan (kamera) yang lebar. Semakin lebar studio, maka semakin fleksibel dan semakin kompleks produksi yang dapat ditangani. Umumnya ukuran 12 m x 18 m dianggap cukup memadai untuk banyak jenis produksi (cukup fleksibel).<sup>37</sup>



Gbr 2.12 Disain ruang studio diusahakan mampu mengakomodasi sudut pengambilan kamera yang lebar (Sumber: Pemikiran)

**b. Lantai**

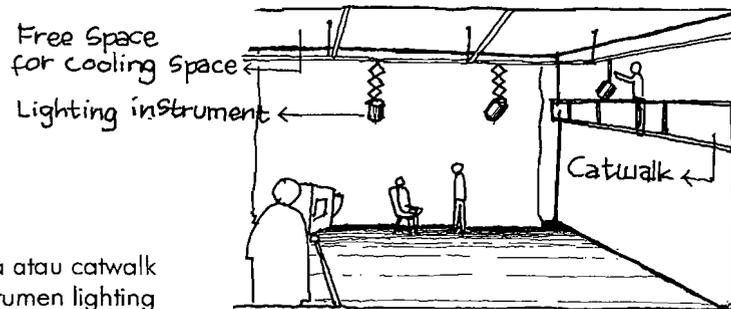
Lantai studio harus datar dan lapang agar kamera dapat dijalankan di atasnya dengan gerakan yang halus. Lantai juga harus keras dan kuat untuk menyangga pergerakan peralatan-peralatan berat seperti *crab dolly*, *setting*, dan properti. Kebanyakan studio memiliki lantai beton berlapis *linoleum* atau ubin.

**c. Tinggi langit-langit**

Ketinggian langit-langit merupakan faktor yang cukup penting dalam disain studio. Bila langit-langitnya terlalu rendah, kamera akan ikut merekam bagian atas *background*, instrumen *lighting* yang digantung pada langit-langit dan *microphone boom*. Karena tinggi *background* umumnya adalah 3 m, maka paling tidak tinggi langit-langit studio adalah 4 m. Akan lebih baik bila langit-langit itu memiliki ketinggian antara 8 – 9 m. Sehingga antara langit-langit dan *lighting grid*

<sup>37</sup> Zettle, Herbert, *Television Production Handbook*, 1976

(tempat menggantung instrumen lighting) dapat tersedia cukup ruang untuk area kerja (misalnya untuk mengatur posisi lampu) dan juga berfungsi sebagai *cooling space*.<sup>38</sup>



**Gbr 2.13** Area kerja atau catwalk untuk mengatur posisi instrumen lighting



**Gbr 2.14** Langit-langit studio dengan instrumen lighting yang digantung dengan menggunakan pantograph di Studio PUSKAT Sinduharjo (Sumber: dokumentasi)

#### **d. Akustik ruang**

Semua bagian dinding dan langit-langit studio didisain dengan memperhatikan akustik ruang. Untuk tujuan peredaman suara, pada umumnya dinding studio dilapisi *rock wool* yang dipasang dengan menggunakan jala dari kabel. Jendela tidak diperkenankan ada pada ruang studio, karena suara dari luar yang tidak diinginkan bisa masuk ke dalam ruang studio.

#### **e. Air conditioning**

Karena studio tidak memiliki jendela, maka pemasangan sistem *air conditioning* sangat diperlukan untuk menjaga studio tetap berada dalam temperatur yang diijinkan. Namun sistem tersebut harus dapat dioperasikan

<sup>38</sup> Ibid

dengan suara yang sepelel mungkin. Seringkali dalam sebuah produksi, sistem *air conditioning* unit (AC unit) lebih banyak dalam keadaan dimatikan akibat dari suara desisan pelan yang dihasilkannya. Oleh karena itu idealnya sistem pengkondisian udara dalam ruang studio adalah dengan AC sentral.

#### **f. Pintu studio**

Pintu studio harus cukup berat, kedap suara dan cukup lebar agar dapat dilewati perangkat *setting* dan properti yang besar dan lebar, seperti *grand piano* dan *furniture*. Minimal ada satu pintu yang cukup lebar sehingga mobil *pick up* dapat masuk untuk memudahkan pengangkutan perangkat *setting* yang lebar dan berat ke dalam studio.

Semua pintu studio memiliki *warning mechanism* berupa lampu di atas tiap pintu yang bertuliskan "*Stand-by*" atau "*On the air*". Lampu akan menyala bila di dalam studio sedang berlangsung kegiatan produksi untuk mencegah orang masuk ke studio di tengah-tengah *shooting*.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> *Ibid*



### **BAB III**

## **STUDI PRESEDEN**

### **3.1 Kriteria Yang Digunakan Dalam Studi Preseden**

Tujuan dari studi preseden ini adalah untuk mengungkap bentuk-bentuk ekspresi karakter-karakter film independen dalam penampilan beberapa karya arsitektur yang telah ada.

Dalam sub bab 2.2 telah disampaikan karakter-karakter dari film independen. Secara singkat film independen memiliki makna pemberontakan. Film independen menyuarakan kebebasan, ketidakterikatan, serta dianggap dapat mewakili kemauan dan idealisme si pembuat secara penuh. Dalam film independen terdapat pengeksplorasian yang total terhadap elemen-elemen pembentuk film, seperti tema, alur cerita maupun sisi artistiknya. Sebagian karakter film independen tersebut kemudian dijadikan koridor dalam melakukan studi preseden terhadap beberapa karya arsitektur di bawah ini. Karakter-karakter yang dijadikan kriteria itu adalah:

- Eksplorasi yang total, tidak biasa/ umum

Dalam hal ini akan dilihat bagaimana keunikan atau ketidak biasaan yang muncul, sebagai hasil dari eksplorasi, dalam bentuk bangunan secara keseluruhan, ornamentasi, struktur, bahan bangunan, atau yang lainnya. Bagaimanakah kebebasan bereksplorasi itu telah memunculkan bentuk-bentuk pemberontakan terhadap pakem-pakem yang berlaku.

- Simbolisasi pesan

Bagaimanakah bangunan itu dapat menjadi simbol-simbol abstrak untuk menyampaikan makna-makna tertentu. Bagaimanakah transformasi makna tersebut ke dalam simbol atau bentuk arsitektur.

### **3.2 Guggenheim Museum, Bilbao, Spanyol**

Museum Guggenheim Bilbao karya Frank Gehry ini berdiri di atas lahan segitiga seluas 32.700 m<sup>2</sup>, Selatan tepi Sungai Nervion, Bilbao, Spanyol yang menjadi daerah komersial, industri perkapalan dan jalan kapal dagang.<sup>40</sup> Bangunan yang diselesaikan pada tahun 1997 ini terdiri dari tiga lantai dan berfungsi sebagai museum seni untuk menampung koleksi-koleksi (karya seni) tetap, temporer dan koleksi terpilih dari seniman-seniman lokal.



*Gbr 3.1 (kiri) Bentuk-bentuk kurva yang meliuk-liuk pada Guggenheim Museum-Bilbao dan (kanan) refleksinya pada sungai Nervion (Sumber: www.culturevulture.net)*

Proyek ini bermula dari kebutuhan pengelola Guggenheim Museum (Solomon R. Guggenheim Foundation) yang berpusat di New York, Amerika, untuk mencari tempat yang baru untuk menampung koleksi seninya yang sudah tidak tertampung lagi di museum-museumnya di New York maupun di Venesia.<sup>41</sup> Pemerintah Spanyol akhirnya menawarkan Bilbao dengan harapan agar dapat memberi citra baru dari kota industri Bilbao yang mulai memudar, menjadi kota seni dan budaya.<sup>42</sup>

Ekspresi kebebasan atau ketidak terikatan muncul dalam bentuk-bentuk kurva yang abstrak atau tidak memiliki pola yang teratur. Bentuk-bentuk tersebut

---

<sup>40</sup> Soedarsono, Pratomo, *Metafora Dalam Arsitektur*, Kilas, Jurnal Arsitektur FTUI Vol. 2 No.2/ 00

<sup>41</sup> AMI, *Perjalanan 1999*

<sup>42</sup> Ibid

tidak statis, tetapi sangat dinamis, aktif dan berenergi sehingga terlihat meliuk-liuk dan bergerak, seolah-olah memberontak terhadap kondisi kota yang sedang lesu.

Bentuk kurva tak beraturan tersebut menghadirkan bentuk yang unik, tidak biasa dan memberi persepsi yang berbeda bagi tiap orang yang memandangnya. Selain itu sistem konstruksi bangunannya adalah dari rangka baja yang dilapisi bahan titanium. Bahan tersebut menampilkan tekstur seperti sisik ikan dan memantulkan warna keperakan yang berbeda dari bangunan pada umumnya. Atrium utama museum ini memiliki ketinggian 50 meter. Tersusun dari dinding masif dan transparan yang meliuk-liuk sehingga membentuk ruang yang plastis dan *sculptural*.

Makna yang ingin disampaikan Gehry melalui bangunannya adalah mengenai gambaran kondisi dunia saat ini yang semakin sibuk, dimana waktu terasa semakin cepat dan memburu sehingga suasana menjadi hiruk pikuk. Hal tersebut terungkap dalam percakapannya dengan Peter Arnell. Disamping itu Gehry juga ingin menampilkan kegemarannya yang subyektif terhadap bentuk dan pergerakan ikan di dalam air.<sup>43</sup>

### **3.3 Guggenheim Museum, New York**

Guggenheim Museum New York karya Frank Lloyd Wright ini terletak di Fifth Avenue nomor 1071, New York. Proses pembangunannya dilakukan pada tahun 1956 sampai 1959.<sup>44</sup> Bangunan berkonstruksi beton ini memiliki fungsi sebagai museum seni tempat menampung karya-karya seni lukis dan *sculpture*.

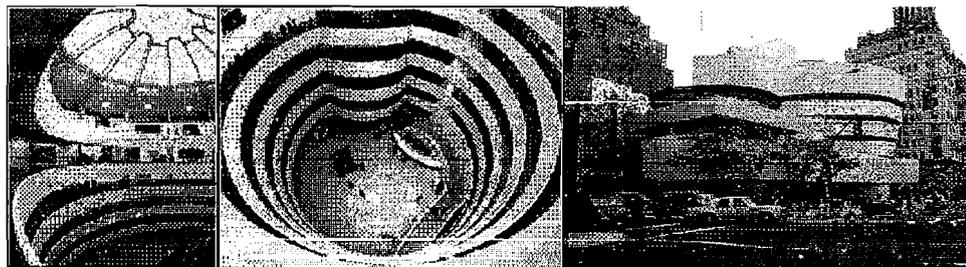
Batasan yang didobrak Wright melalui karya ini adalah mengenui tren yang dimunculkan oleh bangunan gerakan arsitektur modern, dimana ia menampilkan bentuk *sculptural* dan sirkulasi yang tidak biasa (terutama untuk bangunan museum). Pada umumnya bangunan museum memiliki lantai yang

---

<sup>43</sup> Soedarsono, Pratomo, *Metafora Dalam Arsitektur*, Kilas, Jurnal Arsitektur FTUI Vol. 2 No. 2/ 00

<sup>44</sup> [www.greatbuilding.com](http://www.greatbuilding.com)

datar. Lantai-lantainya itu tersusun satu diatas yang lain secara bertingkat ditopang oleh balok dan kolom serta dihubungkan oleh tangga. Namun dalam rancangan Guggenheim Museum New York ini, Wright justru menampilkan lantai museum yang miring (*ramp*) dan menerus membentuk spiral naik dari lantai satu hingga lantai paling atas (lantai 6). Perhitungan konstruksinya lebih banyak berdasarkan pada sistem *cantilever*. Wright telah menempatkan hakikat sirkulasi museum sebagai dasar perancangan. Bukankah sudah seharusnya sirkulasi di dalam museum itu dibuat menerus agar para pengunjung dapat mengamati setiap karya yang dipamerkan tanpa terlewat? Dan memang melalui rancangannya ini, bentuk sirkulasi menerus itu benar-benar dapat terpenuhi. Sejarawan Bruno Zevi mengatakan bahwa ruang-ruang dalam museum ini tidak diatur dalam pola-pola geometris melainkan ditata secara plastis sepanjang jalur sirkulasi tersebut.<sup>45</sup>



Gbr 3.2 (kiri) Cahaya alami dari dome transparan yang menerangi tiap-tiap lantai (tengah) sirkulasi menerus berbentuk spiral (kanan) eksterior museum (Sumber: [www.thais.it/guggenheim/default-uk.htm](http://www.thais.it/guggenheim/default-uk.htm))

Bila dilihat dalam konteks urban, bangunan ini tidak mengikuti tipikal gedung di kota New York yang berbentuk blok, kotak-kotak dengan sistem kerangka sehingga ia tampil mencolok. Terdiri dari susunan massa melingkar bertumpuk yang semakin membesar keatas, menjadikan bangunan Guggenheim Museum ini berkesan plastis. Berbeda dengan kebanyakan bangunan yang

---

<sup>45</sup> [www.thais.it/guggenheim/default-uk.htm](http://www.thais.it/guggenheim/default-uk.htm)

bagian bawahnya lebih besar dari bagian atasnya. Di lain pihak, ternyata bentuk yang semakin melebar ke atas itu telah memungkinkan cahaya alami dari dome transparan di puncak bangunan masuk menerangi tiap-tiap lantai, memberikan efisiensi dalam pencahayaan ruang.

Makna yang ingin disampaikan Wright adalah bahwasannya bangunan ini berfungsi sebagai pemecah tipikal kota yang serba kotak-kotak dan penuh dengan pencakar langit. Bila dihubungkan dengan fungsinya sebagai museum seni, maka dapat diartikan juga bahwa seni itu hadir untuk memberi kesegaran di tengah-tengah kesibukan masyarakat kota New York. Beberapa orang menganggap bangunan ini sebagai buket bunga di sudut kota New York.<sup>46</sup>

### **3.4 Casa Mila, Barcelona**

Casa Mila (Mila's house) yang juga dikenal sebagai La Pedrera ini merupakan sebuah apartemen berlantai delapan karya arsitek Antonio Gaudi yang berlokasi di sudut Jalan Passeig de Gracia nomor 92, Barcelona, Spanyol.<sup>47</sup> Proses pembangunannya berlangsung dari tahun 1905 sampai 1910.<sup>48</sup>

Ketidak biasaan yang muncul pada rancangan bangunan ini adalah pada penggunaan strukturnya. Pada umumnya bangunan hunian di Barcelona pada waktu itu menggunakan konstruksi dinding pemikul. Namun untuk Casa Mila ini, Gaudi menggunakan struktur bangunan yang lain, baru dan (dianggap) berani, dimana bangunan ditopang oleh kolom batu dan bata yang digabungkan dengan jaring baja tanpa dinding pemikul sama sekali. Hal ini memberi kebebasan bagi Gaudi untuk mengolah dinding *fasade*-nya menjadi bergelombang dan berbentuk plastis karena ia tidak berfungsi sebagai pemikul beban.<sup>49</sup>

---

<sup>46</sup> Ibid

<sup>47</sup> AMI, Perjalanan 1999

<sup>48</sup> [www.greatbuilding.com](http://www.greatbuilding.com)

<sup>49</sup> [www.op.net](http://www.op.net)

Ruang-ruang apartemennya kemudian ditata sepanjang fasade bergelombang tersebut, dan mengelilingi dua serambi terbuka yang lebar di dalam bangunan. Satu serambi berbentuk lingkaran dan yang lain berbentuk elips. Dari serambi ini sebuah tangga melingkar menghubungkan lantai dasar dengan lantai atas. Kemudian juga terdapat *ramp* yang menghubungkan lantai dasar dengan ruang bawah tanah sebagai area kereta kuda. Bentuk denah ini benar-benar menyimpang dari tipe-tipe denah rumah di Barcelona waktu itu.<sup>50</sup>



Gbr 3.3 (kiri) Penutup sirkulasi tangga di atap apartment (tengah) serambi tengah yang terbuka (kanan) fasade bergelombang (Sumber:www.pedrera.com dan www.op.net)

Keunikan berikutnya muncul pada atap bangunannya. Selama ini atap meupakan elemen yang kurang diolah dalam banyak perancangan arsitektur. Namun Gaudi justru mengolahnya secara total bahkan hingga ke detail-detail instalasi dan cerobong yang ada di atap. Atapnya dibentuk oleh lengkung-lengkung parabolis berlapis marmer dengan tinggi yang bervariasi. Tangga menuju ruang bawah diselubungi oleh bentuk *sculptural* bergelombang. Begitu pula dengan cerobong-cerobongnya. Gaudi telah menjadikan atap sebagai bagian hunian yang juga menarik untuk dikunjungi dan dinikmati keindahannya.

Makna yang ingin disampaikan Gaudi adalah mengenai ombak atau lautan. Yang menarik untuk dicermati adalah bagaimana Gaudi ingin

---

<sup>50</sup> Ibid

menampilkan kesan laut tersebut melalui *fasade* yang bergelombang, namun ia juga memasukkan unsur-unsur solid dan keras seperti pecahan batu sebagai pelapis yang sangat kontras dengan bentuk ombak yang mengalir lembut. Disini Gaudi mencoba memberi kesan bagaimana menakutkannya ombak di tengah lautan luas melalui lautan batu itu. Angan-angan Gaudi tentang laut juga terekspresikan pada bentuk balkon yang bergelombang, pola-pola yang menggambarkan gerakan pasang surut air di langit-langit dan keramik segienam berpola seperti bintang laut yang dipakai sebagai penutup sebagian lantainya.<sup>51</sup>

### **3.5 Shonandai Cultural Center**

*Shonandai Cultural Center* karya Itsuko Hasegawa yang dibangun pada tahun 1989 ini merupakan pusat aktifitas kebudayaan di Fujisawa. Fasilitas yang berada di tengah kota Shonandai, Jepang ini mewadahi *children's hall*, *community center*, *city theater* dan perkantoran pemerintah (di bawah permukaan tanahnya).

Hal yang melatar belakangi konsep rancangan ini adalah kejengkelan terhadap musnahnya alam sebagai akibat pertumbuhan kota-kota di Jepang. Tenggelam di tengah kepadatan bangunan yang serba masif dan kotak-kotak menyebabkan penduduk kota Jepang jenuh dan mendambakan kehadiran alam.

Ekspresi kebebasan yang muncul adalah bentuk penghadiran kembali alam di tengah-tengah kota oleh Itsuko Hasegawa yang tidak menggunakan cara yang lazim. Cara-cara yang lazim itu adalah dengan menghadirkan pohon-pohonan, atau dengan menghadirkan elemen alam lainnya seperti batu dan pasir. Dalam hal ini Hasegawa justru menghadirkan bentukan-bentukan dari material aluminium. Massa-massa tersebut berbentuk segitiga, lengkung dan lingkaran yang kontras dengan lingkungan sekitarnya yang serba kotak-kotak.

---

<sup>51</sup> Ibid



Gbr 3.4 (kiri) pandangan mata burung (kanan) 'pohon' aluminium dengan latar belakang planetarium (Sumber: [www.city.fujisawa.kanagawa.jp](http://www.city.fujisawa.kanagawa.jp))

Keunikan yang disajikan Hasegawa adalah pada simbol-simbol yang digunakan agar orang merasakan kembali kehadiran alam. Sebagian hasil rancangannya adalah berupa deretan bangunan berwarna perak, beratap limasan kecil-kecil dengan variasi ketinggian berbeda yang menyerupai deretan pepohonan. Bahan aluminium berpori yang digunakan mampu melewati sebagian sinar matahari maupun cucuran air hujan seperti layaknya daun-daun di pepohonan. Ruang-ruang perkantornya diletakkan di dalam tanah. Tidak seperti pada umumnya gedung perkantoran yang ditinggikan untuk menunjukkan kewibawaan. Ruang-ruang perkantoran di bawah tanah tersebut merupakan transformasi konsep ruang meditasi dalam gua-gua pada pemukiman primitif.<sup>52</sup>

Makna yang ingin disampaikan Hasegawa adalah bahwa setiap orang bagaimanapun juga akan merindukan kehadiran alam. Dan persepsi kehadiran alam tersebut telah berubah sesuai dengan kemajuan pengetahuan dan teknologi saat ini. Jadi tidak selalu berupa hutan yang terdiri dari pohon-pohonan namun dapat dalam bentuk lain. Makna dari perkantoran di bawah tanah adalah bahwa pekerjaan kantor yang bersifat birokrasi dan prosedural itu memerlukan keseriusan dan konsentrasi layaknya orang yang sedang meditasi di dalam gua.<sup>53</sup>

<sup>52</sup> Ikaputra, *Itsuko Hasegawa: Modernisme Baru*, Majalah Laras no. 39/ Maret 1992

<sup>53</sup> *Ibid*

### **3.6 Kesimpulan**

Berdasarkan pengamatan terhadap beberapa karya arsitektur di atas, ternyata karakter film independen berupa eksplorasi yang memunculkan pemberontakan dan ketidak laziman serta penggunaan simbol abstrak untuk menyampaikan makna tertentu, muncul pula pada bangunan-bangunan tersebut.

Eksplorasi yang total dari para arsitek dalam contoh di atas telah memunculkan bentuk-bentuk pemberontakan terhadap pakem atau standar-standar yang berlaku sehingga menciptakan ketidak laziman.

- Gehry mengeksplorasi bentuk sehingga memunculkan ketidak laziman dalam bentuk penampilan bangunan yang *sculptural* dari bahan titanium.
- Wright mengeksplorasi sistem lantai dan sirkulasi sehingga memunculkan ketidak laziman dalam bentuk lantai museum yang miring (*ramp*).
- Gaudi mengeksplorasi sistem struktur dan bentuk denah sehingga memunculkan ketidak laziman dalam bentuk struktur kolom tanpa dinding pemikul dan bentuk denah plastis.
- Hasegawa mengeksplorasi cara-cara kehadiran kembali alam sehingga memunculkan 'pohon' berbentuk segitiga aluminium berpori.

Dari uraian tersebut dapat dilihat bahwa ternyata bentuk pengeksplorasian itu dapat meliputi semua aspek dalam arsitektur. Mulai dari bentuk, denah, bahan bangunan, struktur, ornamentasi, sistem sirkulasi, dan lain-lain.

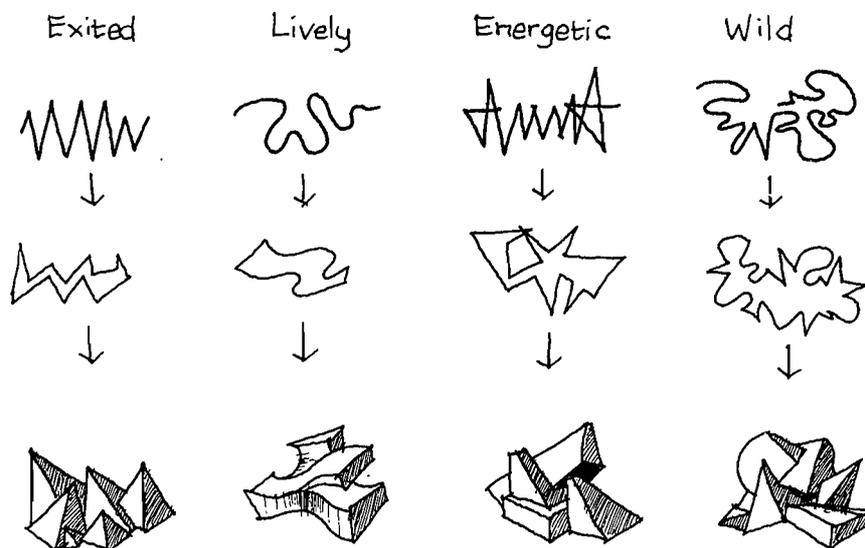
Perlu digaris bawahi bahwasannya eksplorasi yang memberontak terhadap kaidah umum itu harus tetap dapat dipertanggung jawabkan dalam artian tidak asal. Contohnya Wright merancang lantai museum yang miring adalah dengan tujuan untuk menciptakan alur sirkulasi menerus (kontinyu) yang sudah seharusnya berlaku dalam setiap museum. Kemudian Hasegawa memunculkan bentuk segitiga dari aluminium berpori adalah karena bentuk itu merepresentasikan kemajuan teknologi sekaligus juga tetap membawa sifat-sifat alami dari pohon.

Kemudian bila berbicara mengenai simbolisasi pesan, bangunan juga menampilkan simbol-simbol abstrak yang berisi makna atau pesan tertentu.

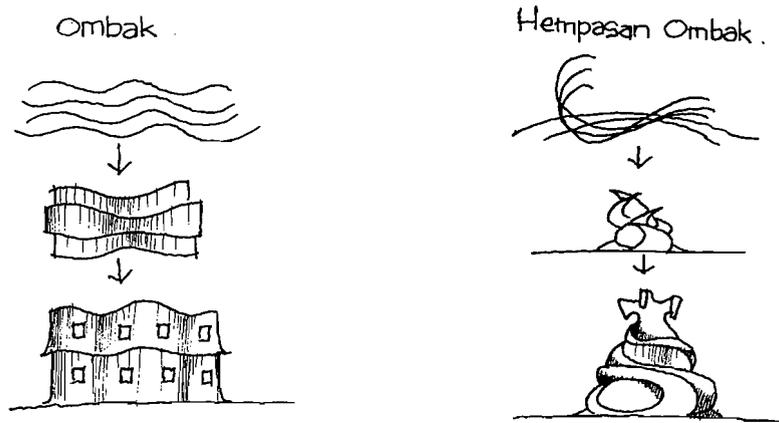
- Guggenheim Museum Bilbao menyampaikan makna hiruk pikuknya dunia dan pergerakan ikan.
- Guggenheim Museum New York menyampaikan makna sebagai penangkal suasana hiruk pikuk dan kesibukan masyarakat kota New York.
- Casa Mila menampilkan makna laut.
- Shonandai Cultural Center menghadirkan kembali pohon (alam).

Melalui contoh-contoh tersebut kemudian dapat disimpulkan bahwa penggunaan kiasan-kiasan (metafora) seperti lazim digunakan dalam bahasa atau dalam film ternyata juga digunakan dalam arsitektur untuk menyampaikan makna atau pesan tertentu kepada pengamat. Bentuk akhir sebuah karya arsitektur bisa jadi merupakan pengekspresian (simbolisasi) kata, pesan atau makna tertentu. Transformasi makna ke dalam arsitektur dapat dengan menggunakan ekspresi garis yang mengundang persepsi orang terhadap makna tersebut.

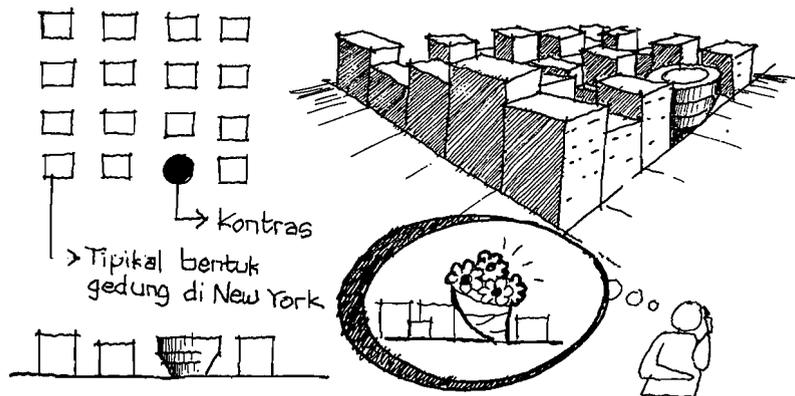
Gbr 3.5 Ekspresi garis abstrak pada Guggenheim Museum Bilbao yang memunculkan kesan "hiruk pikuk" (Sumber: Pratomo Soedarsono)



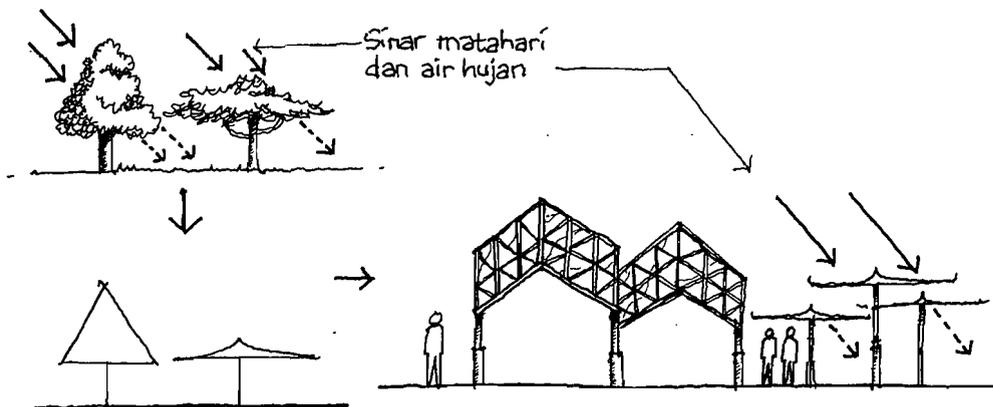
**Gbr 3.6** Ekspresi garis abstrak pada Casa Mila yang memunculkan kesan "laut"  
(Sumber: pemikiran)



**Gbr 3.7** Ekspresi kemandirian pada Guggenheim New York  
(Sumber: pemikiran)



**Gbr 3.8** Penganalogian "alam" pada Shonandai Cultural Center  
(Sumber: pemikiran)



## **BAB IV**

### **ANALISA RUANG YANG DAPAT MENDUKUNG KREATIFITAS DAN PERWUJUDAN KARAKTER FILM INDEPENDEN PADA PENAMPILAN BANGUNAN**

#### **4.1 Analisa Ruang Yang Dapat Mendukung Kreatifitas**

Untuk dapat menganalisa ruang yang dapat mendukung kreatifitas, maka kita terlebih dahulu harus mengetahui pengertian dari kreatifitas itu sendiri, proses kreatif seseorang dan hal-hal yang mempengaruhinya.

##### **4.1.1 Proses Kreatif**

Menurut W.J.S. Poerwadarminta dalam *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, kreatif artinya memiliki daya cipta atau mempunyai kemampuan untuk mencipta.<sup>54</sup>

Bahan dasar proses kreatif adalah fantasi dan imajinasi. Fantasi adalah penggambaran (dalam pikiran) sesuatu yang belum ada/ terjadi sebelumnya. Sedangkan imajinasi adalah penggambaran kenyataan di dalam angan-angan.<sup>55</sup> Fantasi berkaitan dengan ketidak nyataan sedangkan imajinasi sebaliknya.

Ketika memfilmkan novel karya Michael Crichton yang berjudul *Jurassic Park*, Steven Spielberg tentu mencoba menggambarkan dalam pikirannya fantasi dari novelis tentang dinosaurus yang dihidupkan kembali. Demikian pula saat aktor membaca naskah film. Ia akan mengimajinasikan karakter yang harus diperankannya agar ia dapat menghidupkannya secara nyata dalam dirinya.

Dari fantasi dan imajinasi *filmmaker* itu kemudian membangkitkan daya cipta (kreatifitas) yang pada akhirnya melahirkan sebuah karya cipta (film). Kreatifitas dapat dipahami sebagai tujuan *final* dari proses imajinasi. Bila imajinasi

---

<sup>54</sup> Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka

<sup>55</sup> Antoniadis, C. Anthony, *Poetics Of Architecture*, Van Nostrand Reinhold, New York, 1990

merupakan lingkup berpikir, maka kreatifitas adalah lingkup membuat (*to make*: segala sesuatu yang dilakukan seseorang untuk tujuan mencipta).<sup>56</sup>

Suatu saat proses mencipta juga memerlukan dukungan faktor lain, seperti terungkap dalam wawancara dengan pengelola Studio PUSKAT Sindoharjo yang mengatakan bahwa di dalam studio produksi dibutuhkan sirkulasi yang mudah antar ruang-ruangnya untuk mendukung proses kreatif (membuat film) yang sedang berlangsung. Karena memang dalam sebuah produksi film dibutuhkan kemudahan komunikasi, interaksi dan pergerakan dari semua orang yang terlibat.

Fantasi dan imajinasi sebagai pembentuk kreatifitas pada dasarnya tidak hanya ditentukan oleh bakat tapi juga dapat dikembangkan melalui latihan-latihan.<sup>57</sup> Untuk meningkatkan dan memperkaya imajinasi, seseorang harus banyak melihat dan berinteraksi dengan hal-hal baru. Sehingga apa yang dilihat, disentuh dan dirasakan itu dapat terekam dalam otak dan suatu saat akan muncul kembali sebagai sebuah imajinasi. Bila tidak dapat berinteraksi secara langsung, minimal ia banyak melihat melalui televisi atau literatur. Oleh karena itulah keberadaan literatur, media massa (elektronik maupun cetak) dan internet sangat membantu *filmmaker* dalam proses kreatifnya.

#### 4.1.2 Kreatifitas dan Perasaan Suka cita

Dalam "Poetics Of Architecture", Anthony C. Antoniades mengemukakan pendapatnya mengenai hubungan perasaan suka cita dengan kreatifitas seseorang. Perasaan suka cita (*carefree*) adalah keadaan dimana seseorang merasa tidak khawatir, cemas, dan tertekan. Hal tersebut menyebabkan seseorang dapat mempersembahkan dirinya secara total untuk usaha-usaha kreatif. Keadaan yang tidak gembira (tertekan) dianggap sering menghalangi kreatifitas.<sup>58</sup>

---

<sup>56</sup> *Ibid*

<sup>57</sup> *Ibid*

<sup>58</sup> *Ibid*

Picasso (pelukis) menganggap seluruh hidupnya dilalui dengan bebas dan penuh suka cita. Ia mengatakan bahwa hidupnya adalah bermain, bermain adalah pekerjaannya, pekerjaannya adalah berkreasi (mencipta), dan berkreasi adalah kehidupannya. Proses itu terus berjalan tak berkesudahan hingga akhir hayatnya. Beberapa arsitek juga berpandangan sama, seperti Phillip Johnson dan Gunnar Birkets. Mereka merasa lebih kreatif pada fase kehidupan yang penuh suka cita. Perasaan tersebut menyebabkan mereka dapat mengeksplorasi arsitektur dari sudut yang belum pernah mereka pikirkan sebelumnya.<sup>59</sup>

Melalui contoh-contoh diatas maka dapat disimpulkan bahwa perasaan atau keadaan suka cita tersebut tentu juga berpengaruh terhadap kreatifitas para filmmaker sebagai orang yang bergelut dalam bidang kesenian (seni membuat film). Suasana *fun* itu juga diterapkan oleh Hadi Purwanto, guru pembimbing kine club potlot (SMU Lab School Jakarta) untuk memancing kreatifitas para anggota kine club. Ia mengatakan bahwa keadaan yang terlalu serius akan menimbulkan kejenuhan dan perasaan tertekan (terbebani).<sup>60</sup>

Maka kemudian bagaimanakah ruang untuk mewedahi kegiatan kreatif itu dapat memberikan ekspresi suka cita kepada para penggunanya. Sehingga tujuan agar setiap pengguna menjadi terpacu kreatifitasnya, tidak jenuh dan tertekan dapat terpenuhi. John Simonds mengatakan bahwa karakteristik ruang merupakan kualitas abstrak yang akan mempengaruhi respon emosi maupun psikologi pemakainya. Menurutnya karakteristik ruang yang mengekspresikan konsep kegembiraan itu adalah sebagai berikut:<sup>61</sup>

- Pola dan bentuk halus mengalir
- Gerakan dan irama terlihat pada struktur

---

<sup>59</sup> Ibid

<sup>60</sup> *Movie Buffs Unite!* Majalah MTV Trax edisi Agustus 2002

<sup>61</sup> John Simonds, *Landscape Architecture*, New York: McGraw Hill Co. 1961, dikutip dari Soedarsono, Pratomo, *Metafora Dalam Arsitektur*, Kilas, Jurnal Arsitektur FTUI Vol. 2 No. 2/ 00

- Sedikit batasan
- Warna hangat dan cerah
- Cahaya berkelap-kelip

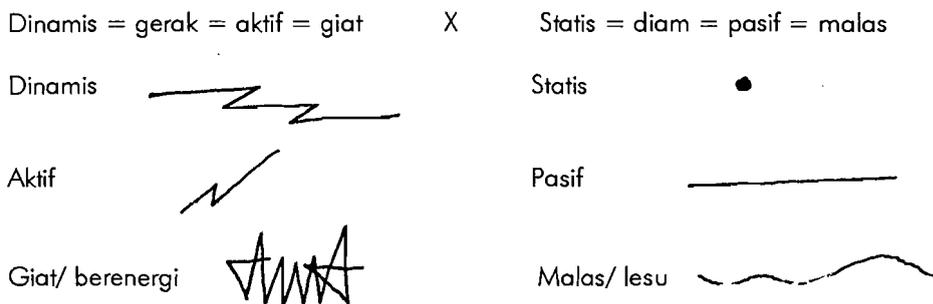
### 4.1.3 Ruang Yang Mendukung Kreativitas

Untuk mendukung kreativitas para pengguna, maka disain ruang pada pusat studi dan produksi film harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

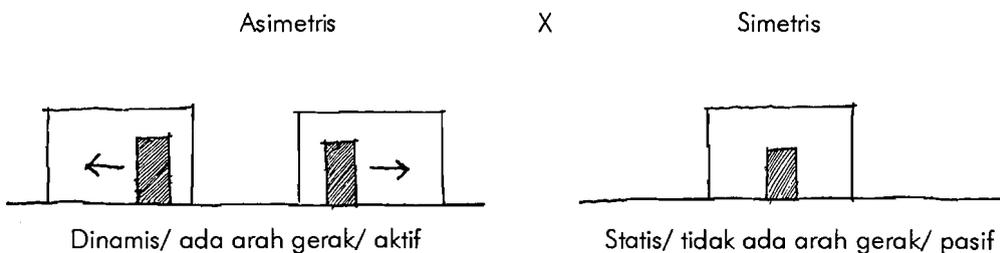
#### a. Menggunakan garis atau bentuk dinamis dalam ruang

Kedinamisan menunjukkan pergerakan, atau suatu keadaan yang tidak terikat. Pergerakan menyebabkan otak tidak diam, tetapi terus terpancing untuk merekam, berfantasi dan berimajinasi. Kedinamisan dalam ruang dapat diwujudkan dengan menghadirkan bentuk-bentuk yang mengekspresikan pergerakan dan bentuk yang asimetris.

**Gbr 4.1** Garis yang mengekspresikan kedinamisan  
(Sumber: John Simonds dan Pratomo Soedarsono)



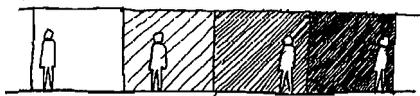
**Gbr 4.2** Komposisi asimetris (Sumber: pemikiran)



**b. Menghadirkan pengalaman ruang yang berbeda**

Kedinamisan dapat juga diwujudkan dengan menghadirkan pengalaman yang berbeda pada tiap ruang. Misalnya melalui perbedaan warna dan tekstur, perbedaan ketinggian langit-langit, perbedaan penutup lantai atau melalui permainan elemen-elemen yang membentuk *sequence*.

*Perbedaan warna*



→ Pergerakan

*Perbedaan tekstur*



→ Pergerakan

*Perbedaan solid/ void*



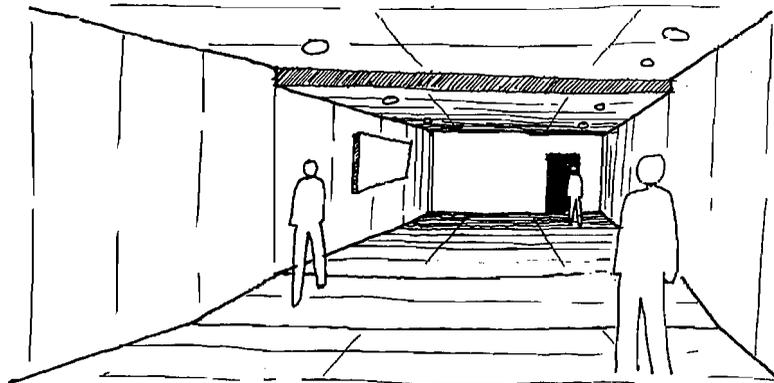
→ Pergerakan

*Permainan elemen dalam ruang*



→ Pergerakan

*Perbedaan ketinggian langit – langit dan lantai*



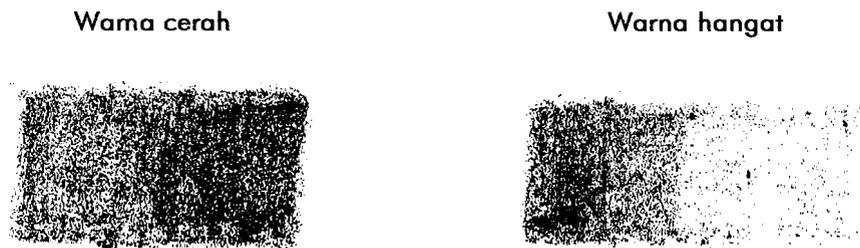
Gbr 4.3 Penghadiran pengalaman ruang yang berbeda (Sumber: pemikiran)

Bentuk-bentuk atau komposisi dinamis dan pengalaman ruang di atas akan terekam di otak dan dapat muncul kembali sebagai sesuatu yang berbeda ketika berimajinasi.

**c. Penggunaan warna hangat dan cerah**

Sapuan warna pada elemen-elemen ruang (dinding, detil ruang atau perabot) mampu menciptakan kesan-kesan tertentu bagi seseorang. Untuk mendukung kreatifitas, maka diperlukan penggunaan warna-warna yang hangat dan cerah. Karena warna-warna tersebut mengekspresikan kegembiraan, sebagaimana diutarakan oleh John Simonds.<sup>62</sup> Kegembiraan berkorelasi dengan kedinamisan, semangat untuk bekerja dan berkarya.

Warna cerah tersebut dapat berupa warna merah. Warna ini mengekspresikan keberanian mengambil resiko, kaya gagasan, energik dan optimis. Rasa hangat, keintiman serta keingintahuan akan muncul begitu kita dikelilingi warna ini. Sedangkan warna kuning memberikan kesan kehangatan. Bagi sebagian orang warna ini dihubungkan dengan kecerdikan, kekayaan ide dan sumber kekuatan.<sup>63</sup>



*Gbr 4.4* Warna hangat dan warna cerah (Sumber: pemikiran)

**d. Memberikan kemudahan sirkulasi dan interaksi**

Seperti telah diketahui sebelumnya bahwa dalam sebuah produksi film dibutuhkan pergerakan yang mudah dari setiap orang yang terlibat. Sehingga sirkulasi studio harus mudah sehingga setiap orang bisa menyampaikan gagasannya dengan cepat kepada yang berkepentingan. Dengan demikian

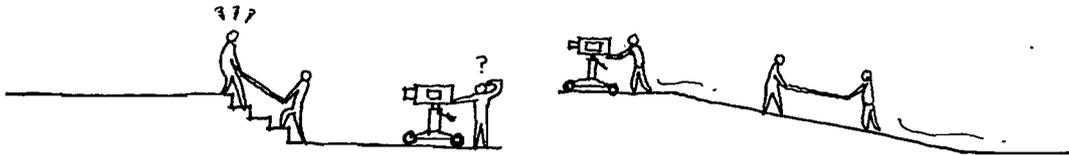
---

<sup>62</sup> Ibid

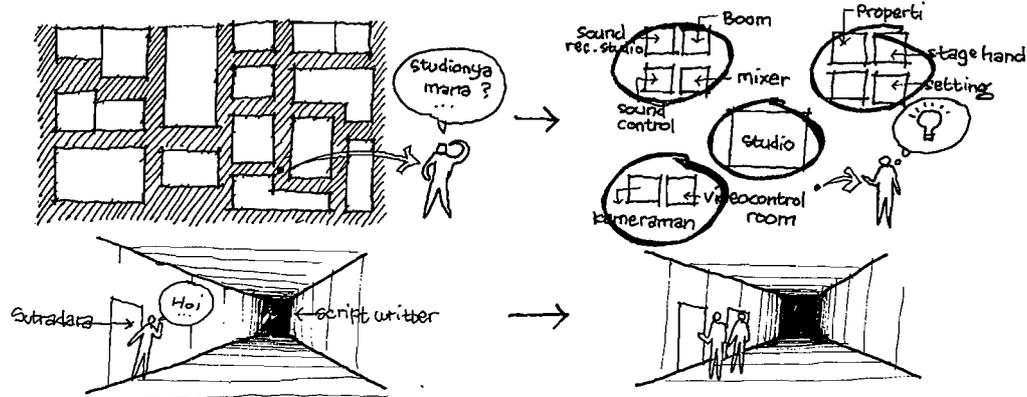
<sup>63</sup> Darwanto, Ratna Sulistami, *Sapuan Warna Dalam Ruang*, Majalah Asri no. 89/ Agustus 1990

proses mencipta (kreatifitas) dapat berjalan dengan lancar. Kemudahan sirkulasi dan interaksi itu dapat digambarkan melalui ilustrasi berikut:

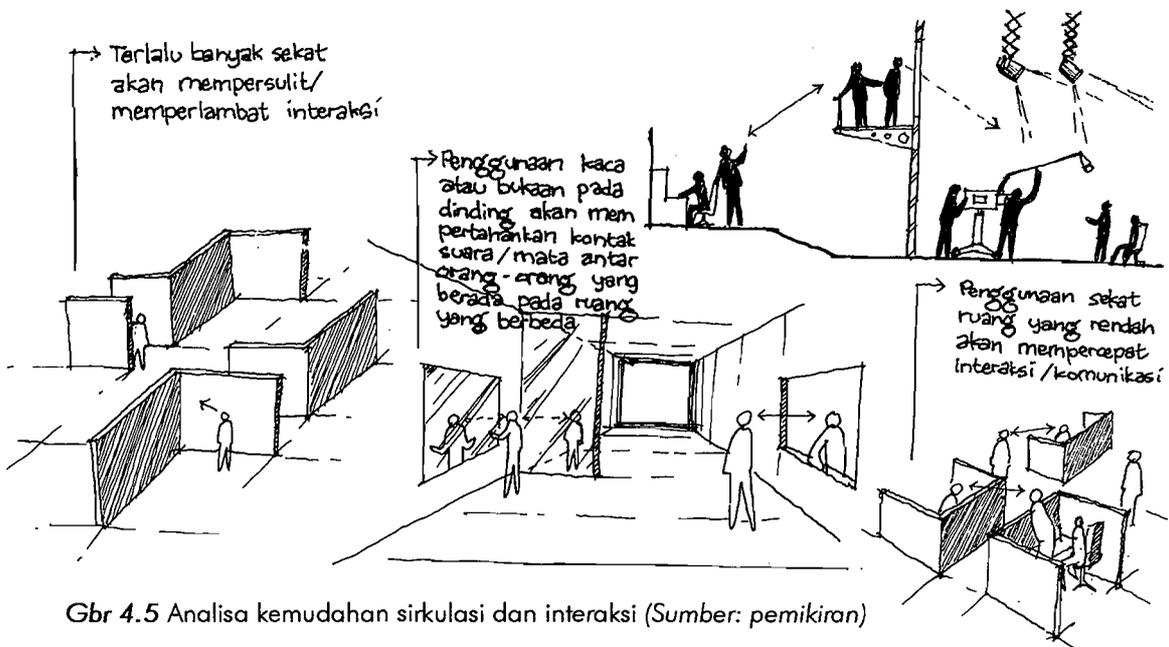
**Accessible**



**Pengelompokan ruang kegiatan sejenis/ memiliki kedekatan hubungan**



**Kemudahan interaksi dengan mempertahankan kontak suara dan mata atau hanya kontak mata**



Gbr 4.5 Analisa kemudahan sirkulasi dan interaksi (Sumber: pemikiran)

e. **Memenuhi persyaratan karakteristik fungsi ruang**

Semua persyaratan karakteristik ruang seperti akustik, lantai, langit-langit dan dimensi ruang harus terpenuhi agar proses kreatifitas dapat berjalan lancar.

Misalnya lantai studio harus lebar, datar dan lapang agar memberikan kemudahan menggerakkan peralatan (misalnya kamera) di atasnya dan juga kemudahan penataan seting/ dekorasi. Kemudian ruang studio harus kedap suara agar suara dari luar tidak masuk ke dalam atau sebaliknya.

#### **4.2 Pengekspresian Karakter Film Independen Pada Penampilan Bangunan**

Arsitektur merupakan bahasa non-verbal. Karena arsitektur dapat menyampaikan pesan-pesan atau makna tertentu kepada pengamatnya. Dengan demikian, arsitektur memerlukan kode-kode visual yang dapat dilihat dan dirasakan agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh pengamat.

Berkait dengan permasalahan tugas akhir ini, maka Pusat Studi dan Produksi Film ini akan menjalankan fungsinya sebagai bahasa non-verbal yang ingin menyampaikan makna "karakter film independen" kepada pengamatnya.

Dalam sub bab 2.2 telah disebutkan karakter-karakter dari film independen. Untuk dapat mengekspresikannya ke dalam bentuk arsitektur, maka perlu ditetapkan karakter yang paling dapat mewakili film independen tersebut. Hakekat dari film *indie* adalah 'pemberontakan'. Karena ia memberontak terhadap tata nilai yang ada. Film *indie* menyuarakan ketidak tergantungannya terhadap industri perfilman yang mapan dan atas tuntutan selera pasar. Melalui gambaran tersebut maka karakter "**memberontak**" dianggap paling dapat mewakili karakter film *indie*.

#### 4.2.1 Metafora Dan Ekspresi Garis

Untuk mengekspresikan karakter tersebut, maka digunakan cara pentransformasian metafora seperti yang dilakukan Gehry dengan *Guggenheim Museum Bilbao*. Konsep "memberontak" merupakan sebuah kualitas abstrak yang *invisible*. Lebih berkaitan dengan kesan dan rasa. Sama halnya dengan "hiruk pikuk" dalam *Guggenheim Museum Bilbao*.

Pratomo Soedarsono mendefinisikan metafora sebagai serangkaian tuturan atau kalimat dimana satu istilah dipindahkan maknanya kepada obyek atau konsep lain yang ditunjukkan melalui perbandingan tak langsung atau analogi.<sup>64</sup> Anthony Antoniadis membagi metafora arsitektural ke dalam tiga kategori:<sup>65</sup>

1. Metafora abstrak (*intangible metaphor*), dimana ide pemberangkatan metaforiknya berasal dari konsep abstrak, sebuah ide, sifat manusia, atau kualitas obyek (alami, tradisi, budaya). Contoh metafora abstrak adalah *Church On The Water* karya Tadao Ando yang menampilkan konsep "diam dan merenung".
2. Metafora konkrit (*tangible metaphor*), dimana ide pemberangkatan metaforiknya berasal dari karakter materi atau visual obyek yang konkrit (menara yang seperti tongkat, rumah seperti istana, atap berbentuk perahu). Contoh metafora konkrit adalah *Sydney Opera House* karya John Utzon. Utzon ingin menunjukkan cangkung bangunan sebagai suatu permukaan bola dan sayap burung yang sedang terbang. Atau *Casa Mila* karya Gaudi yang mengiaskan *fasade* bangunan bergelombang sebagai laut.
3. Metafora kombinasi (*combined metaphor*), dimana konsep abstrak dan karakter materi atau visual obyek bergabung sebagai ide pemberangkatan kreasi arsitektural. Contoh metafora kombinasi adalah *Guggenheim Museum*

---

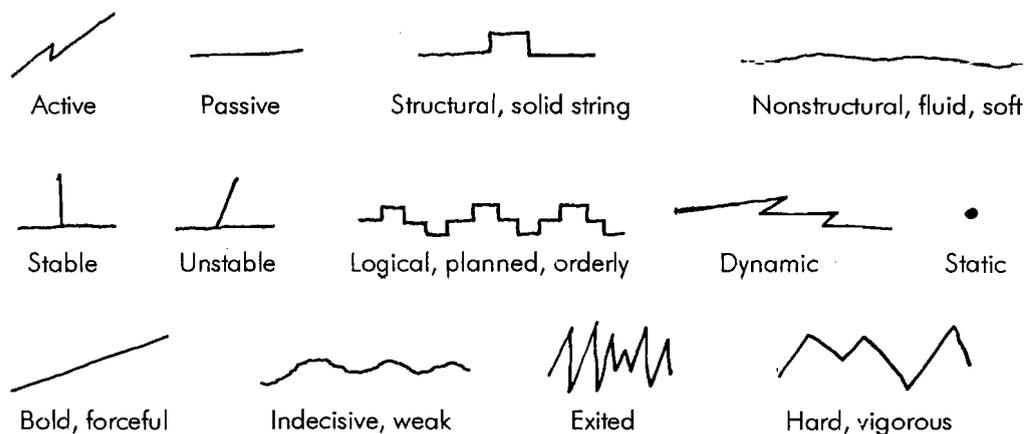
<sup>64</sup> Soedarsono, Pratomo, *Metafora Dalam Arsitektur*, Kilas, Jurnal Arsitektur FTUI Vol. 2 No. 2/ 00

<sup>65</sup> Antoniadis, C. Anthony, *Poetics Of Architecture*, dikutip dari Soedarsono, Pratomo, *Metafora Dalam Arsitektur*, Kilas, Jurnal Arsitektur FTUI Volume 2 No. 2/ 00

Bilbao karya Frank Gehry yang menggabungkan "hiruk pikuk" sebagai kualitas abstrak dan "ikan" sebagai obyek visual.

Berdasarkan pengkategorian tersebut maka kasus tugas akhir ini termasuk di dalam metafora abstrak.

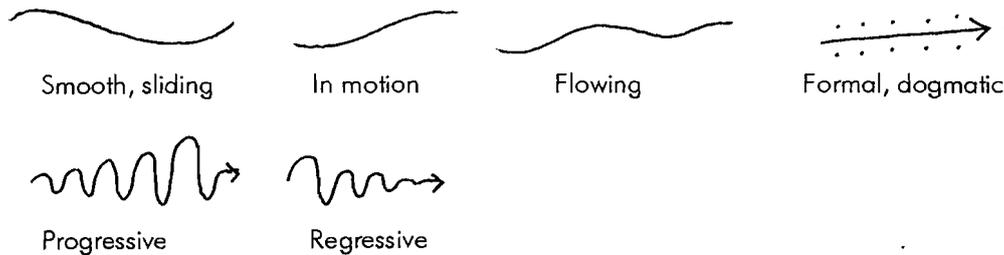
Lalu bagaimanakah agar konsep metaforik "memberontak" tersebut dapat terekspresikan pada penampilan bangunan nantinya. Penampilan bangunan sebagai bentuk tiga dimensi pada dasarnya tersusun dari bidang-bidang, dan bidang tersusun atas garis-garis. John Simonds mengatakan bahwa ekspresi sebuah garis dapat menimbulkan kesan tertentu sesuai dengan tujuan si arsitek, bila pemakaiannya sesuai dengan konteks yang berkaitan.<sup>66</sup> Berarti susunan ekspresi garis dapat menjadi kode visual dari karakteristik obyek (dalam hal ini karakter "memberontak" dari film independen) yang akan dimetaforakan dalam arsitektur. Dengan kata lain, pemindahan makna dari konsep "memberontak" ke dalam arsitektur dapat dilakukan melalui penyusunan bentuk-bentuk garis yang merangsang daya pemahaman seseorang terhadap konsep tersebut. Di bawah ini adalah contoh ekspresi garis yang dibuat oleh John Simonds untuk memindahkan makna tertentu:<sup>67</sup>



---

<sup>66</sup> John Simonds, *Landscape Architecture*, New York: McGraw Hill Co. 1961

<sup>67</sup> Ibid



**Gbr 4.6** Ekspresi garis (Sumber: Simonds, John, *Landscape Architecture*)

Dari beberapa contoh di atas, John Simonds telah menunjukkan bahwa sebuah makna memang dapat dipindahkan melalui ekspresi garis yang merangsang daya pemahaman kita terhadap makna tersebut. Bila diperhatikan, makna-makna yang berhubungan dengan semangat, tenaga/ kekuatan cenderung diwakili oleh garis-garis tegas bersudut. Sebaliknya, makna yang berhubungan dengan ketenangan, istirahat, keadaan lemah/ tidak berenergi diwakili oleh garis lengkung atau kurva.

Pada *Guggenheim Museum-Bilbao*, Gehry juga menggunakan ekspresi-ekspresi garis tertentu untuk memancing persepsi kita mengenai konsep "hiruk pikuk". Garis-garis yang muncul adalah berupa garis lengkung, bersudut yang saling bermunculan dan menyeruak. Garis-garis tersebut mengekspresikan karakter "hiruk pikuk" yang dinamis, aktif, liar, berenergi dan hidup.<sup>68</sup> Pentransformasian garis-garis tersebut kedalam bentuk tiga dimensi telah diilustrasikan dalam sub-bab 3.6.

#### 4.2.2 Pengekspresian Karakter "Memberontak" Melalui Ekspresi Garis

Transformasi konsep "memberontak" ke dalam arsitektur adalah dengan cara menganalogikannya dengan garis-garis yang mengekspresikan makna-makna yang terkandung dalam kata "memberontak" tersebut. Makna-makna yang dimaksud adalah:

---

<sup>68</sup> Soedarsono, Pratomo, *Metafora Dalam Arsitektur*, Kilas, Jurnal Arsitektur FTUI Vol. 2 No. 2/ 00

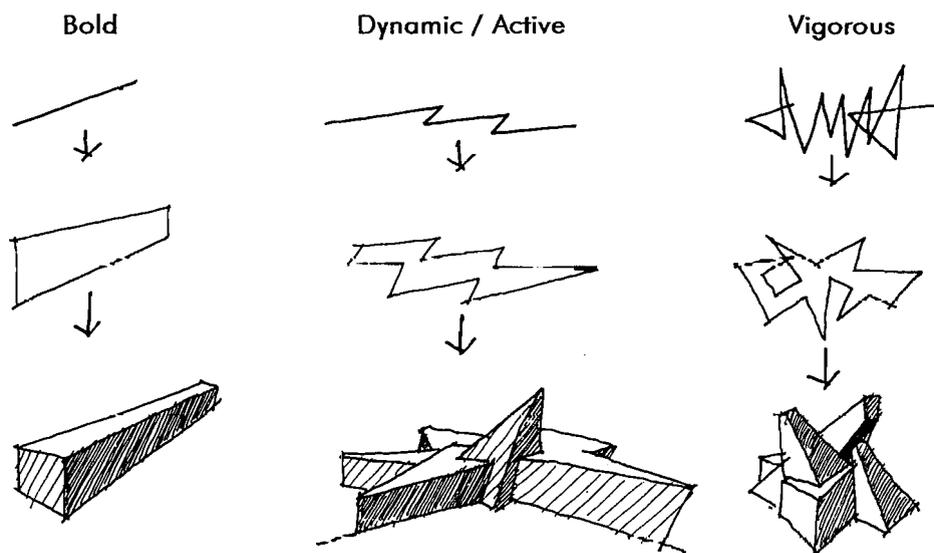
- Berani

Pemberontakan hanya terjadi bila ada keberanian. Dilain pihak film *indie* itu memberontak dengan cara berani menampilkan tema-tema yang berbeda.

- Bergerak/ dinamis dan aktif

Pemberontakan berarti ada pergerakan. Namun pergerakan yang memukul tata nilai. Bila pergerakan itu sejalan dengan tata nilai itu berarti kepatuhan dan bukan pemberontakan. Dilain pihak dinamis memiliki konotasi aktif, sedangkan diam memiliki konotasi pasif.

Merujuk pada John Simonds dan Pratomo Soedarsono, maka garis yang dapat mengekspresikan sifat-sifat tersebut dapat diilustrasikan sebagai berikut:



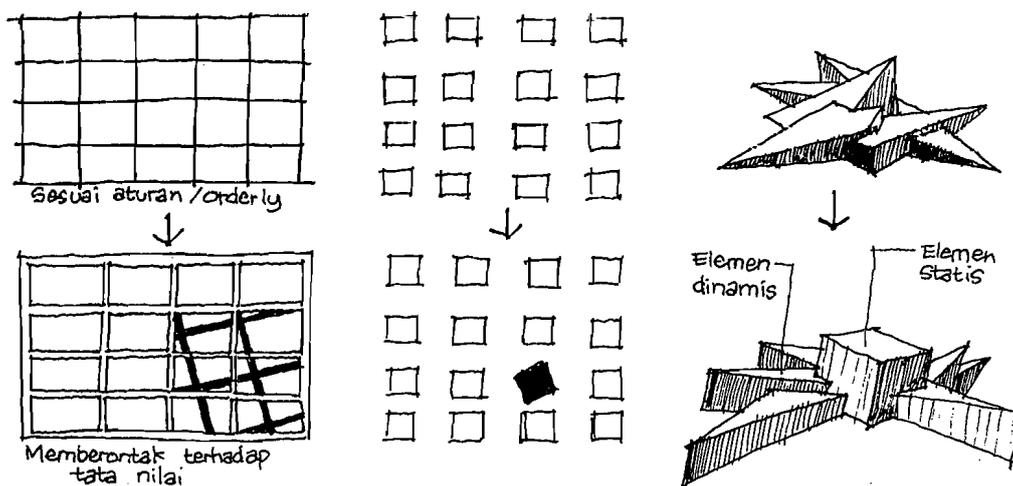
**Gbr 4.7** Transformasi garis ke ruang  
(Sumber: dikembangkan dari John Simonds & Pratomo Soedarsono)

Dengan menggunakan ekspresi-ekspresi garis sebagai simbol untuk menyampaikan makna "memberontak", maka karakter "simbolisasi pesan" dari film independen (seperti disebutkan dalam sub bab 2.2) secara otomatis ikut terekspresikan pada bangunan ini nantinya.

### 4.2.3 Pengekspresian Karakter "Memberontak" Dengan Menghadirkan Kekontrasan

Pada dasarnya suatu keadaan pemberontakan memiliki konotasi pergolakan. Dalam bentuk arsitektur, pergolakan tersebut dapat diekspresikan melalui kehadiran kekontrasan di dalam suatu komposisi. Komposisi yang berulang mengesankan kestabilan. Namun bila pada perulangan tersebut ada elemen kontras maka akan terkesan ada yang 'dirusak'. Ada pergolakan yang disebabkan oleh pemberontakan terhadap aturan (perulangan) tersebut. Kehadiran elemen-elemen kontras mengekspresikan adanya budaya tandingan terhadap suatu tata nilai.

Dengan alasan tersebut maka dalam susunan ekspresi garis yang membawa makna memberontak di atas, perlu juga disisipkan ekspresi garis yang membawa makna tandingannya untuk memunculkan kekontrasan tersebut. Andaikata ekspresi garis yang bermakna memberontak itu adalah berupa garis-garis diagonal, maka ekspresi garis kontrasnya adalah berupa garis-garis horizontal dan vertikal. Benturan antara dua nilai itu dapat dijadikan simbol atau analogi dari suatu "pergolakan".



Gbr 4.8 Elemen kontras (Sumber: pemikiran)

Garis-garis diagonal akan membentuk elemen yang mengekspresikan pergerakan (kedinamisan), sebaliknya garis-garis vertikal dan horizontal akan membentuk elemen statis dan kokoh. Benturan antara keduanya akan semakin memperkuat makna memberontak dari film *indie* yang ingin dimunculkan. Dimana pemberontakan film *indie* itu dilakukan terhadap sesuatu yang kuat (mapan). Maka bila elemen-elemen dinamis mengekspresikan film *indie* itu sendiri (sebagai sebuah gerakan pemberontakan), elemen statis akan mengekspresikan sesuatu yang didobrak atau diberontak. Ia menjadi simbol keamanan yang didobrak tata nilainya.

## **BAB V**

# **KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

### **5.1 Pemilihan Site**

#### **5.1.1 Pemilihan Lokasi**

Sebelum melakukan pemilihan *site*, maka terlebih dahulu dilakukan penentuan lokasi. Kriteria lokasi yang utama adalah tidak ramai/ bising. Karena kegiatan studi dan produksi film ini membutuhkan ketenangan. Oleh karena itu lokasi bukan merupakan sentra perdagangan ataupun kawasan industri. Selain itu juga perlu dipertimbangkan mengenai rencana pengembangan kawasannya. Lokasi sebaiknya tidak direncanakan untuk dikembangkan ke arah kegiatan perindustrian.

Dengan mempertimbangkan kriteria-kriteria tersebut, maka kawasan Yogyakarta Utara (tepatnya Kecamatan Ngaglik dan Depok Utara) dianggap tepat sebagai lokasi karena relatif tidak ramai dan padat. Selain itu berdasarkan Peta Rencana Struktur Tata Ruang DIY (lihat lampiran), arah pengembangan kawasan ini adalah untuk pemukiman, pertanian, pendidikan dan pariwisata.

#### **5.1.2 Kriteria Pemilihan Site**

Kriteria yang dipertimbangkan untuk menentukan *site* Pusat Studi Dan Produksi Film di Yogyakarta ini adalah:

1. Faktor kemudahan pencapaian

*Site* ini harus mudah dicapai dalam artian berada pada jalur sirkulasi yang baik dan tidak terlalu jauh dari jalur sirkulasi utama (jalan besar).

2. Kedekatan dengan kegiatan atau fasilitas lain yang mendukung

Fasilitas yang dimaksud adalah dapat berupa tempat-tempat pendidikan atau yang berhubungan dengan audio visual

3. Jauh dari pusat keramaian

*Site* harus jauh dari pusat keramaian seperti pasar, pertokoan dan pabrik. Karena fungsi bangunan adalah sebagai wadah pendidikan dan produksi film yang membutuhkan ketenangan. Selain itu hal ini sejalan dengan konsep penampilan bangunan yang mengekspresikan karakter film independen. Dengan letak *site* yang 'menyepi' tersebut, maka seolah-olah fasilitas ini menjauhkan diri dari campur tangan industri film besar maupun tuntutan selera pasar. Di tempat ini para *indie-filmmaker* mengasah ilmunya dan mengeksplorasi ide-ide untuk menghasilkan karya yang idealis.

4. Tingkat populasi penduduk tidak terlalu padat

Kriteria ini sebenarnya masih ada kaitannya dengan poin tiga di atas. Namun disamping itu hal ini juga dipertimbangkan untuk kemungkinan pengembangan sarana dan prasarana.

5. Memiliki luasan yang cukup

*Site* harus memiliki luasan yang cukup ( $\pm 30.000 \text{ m}^2$ ) untuk memudahhi luasan bangunan yang diperlukan, parkir dan untuk keperluan studio alam.

### 5.1.3 Alternatif Site

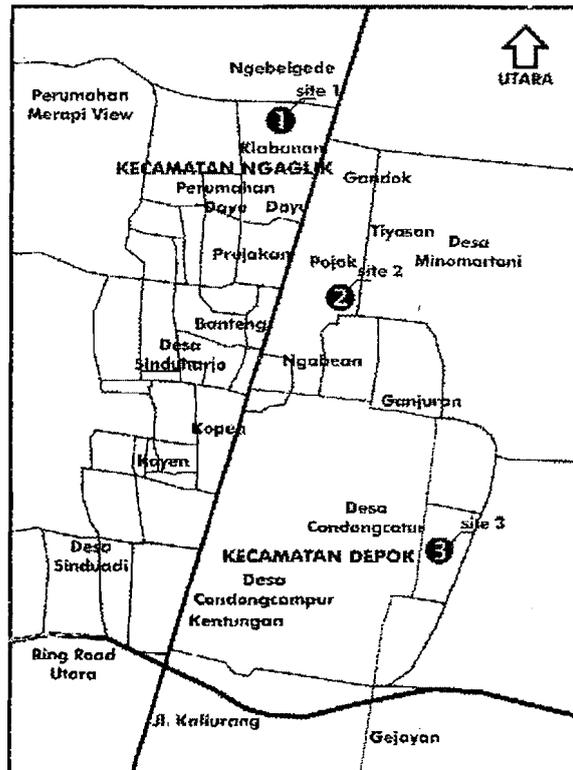
Setelah memfokuskan pencarian *site* pada Kawasan Yogya Utara, maka kemudian ditetapkanlah tiga alternatif *site* untuk kemudian dianalisa berdasarkan kriteria-kriteria pemilihan *site* di atas.

#### a. Alternatif I

*Site* berada di Jalan Kaliurang Km. 9 pada ruas jalan penghubung antara Jalan Kaliurang dan Jalan Palagan Tentara Pelajar. Tepatnya berada di sebelah Timur Perumahan *Merapi View*, dengan karakteristik kegiatan yang utama adalah pemukiman dan pertanian.

Kelebihan *site* ini adalah:

- Sirkulasi mudah karena berada pada jalan penghubung antara Jalan Kaliurang dan Jalan Palagan Tentara Pelajar. Tidak terlalu jauh dari jalan utama (Jl. Kaliurang).
- Dekat dengan Studio Audio Visual PUSKAT, relatif dekat dengan Kampus Terpadu UII, AMP YKPN, Amik Kartika Yani, dan UGM.
- Jauh dari pusat keramaian.
- Populasi penduduk yang tidak terlalu padat.
- Memiliki luasan yang memadai



**Gbr 5.1** Peta lokasi beserta letak ketiga alternatif *site*

### **b. Alternatif II**

*Site* ini berada di sebelah Utara Perumahan Banteng Baru, Jalan Kaliurang Km. 7,8. Karakteristik kegiatan yang utama adalah pertanian dan pemukiman.

Kelebihan *site* ini adalah:

- Dekat dengan Studio Audio Visual PUSKAT, relatif dekat dengan Kampus Terpadu UII, AMP YKPN, Amik Kartika Yani, dan UGM.
- Jauh dari pusat keramaian.
- Populasi penduduk yang tidak terlalu padat.
- Memiliki luasan yang memadai

Kekurangan *site* ini adalah:

- Agak jauh dari jalan utama (Jl. Kaliurang). Jalan menuju lokasi tidak terlalu lebar.

### **c. Alternatif III**

*Site* berada di Desa Condong Catur. Karakteristik kegiatan yang utama adalah pemukiman dan pertanian.

Kelebihan *site* ini adalah:

- Dekat dengan jalan utama yang cukup ramai yaitu Jalan Gejayan dan *Ring Road* Utara.
- Dekat dengan Kampus UII Fakultas Ekonomi, UPN Veteran, Amikom dan STIE YKPN.
- Populasi penduduk yang tidak terlalu padat.

Kekurangan *site* ini adalah:

- Dekat dengan kawasan perdagangan di Jalan Gejayan, yang berarti dekat dengan keramaian.
- Jauh dari fasilitas-fasilitas kegiatan sejenis (audio visual).
- *Site* tidak cukup luas untuk kemungkinan pengembangan.
- *Site* diapit dua jalan umum sebagai sumber kebisingan.

Hasil analisa pemilihan *site* itu kiranya dapat dirangkum dalam table berikut ini:

Kriteria	Alternatif	Alternatif I	Alternatif II	Alternatif III
Kemudahan sirkulasi & pencapaian		•	-	•
Dekat dgn fasilitas pendukung lain		•	•	-
Jauh dari pusat keramaian		•	•	-
Tk. populasi penduduk tidak padat		•	•	•
Memiliki luasan yang cukup		•	•	-

### 5.1.4 Site Terpilih

Berdasarkan analisa dan tabel di atas, maka alternatif I ditetapkan sebagai *site* terpilih. *Site* ini terletak di Desa Klabanan, Ngaglik, Sleman dengan luas  $\pm 33.000 \text{ m}^2$ . Kelebihan *site* ini adalah karena lokasinya dinilai sudah cukup jauh dari keramaian namun masih cukup dekat dengan jalan utama (Jl. Kaliurang), sehingga akses menuju *site* lebih cepat dan mudah. Selain itu jalan menuju *site* juga cukup lebar.

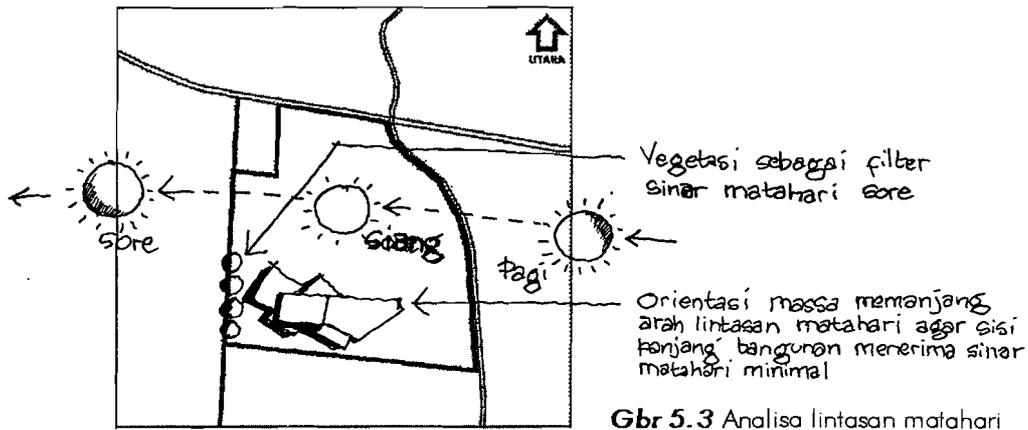


Gbr 5.2 Lokasi site terpilih

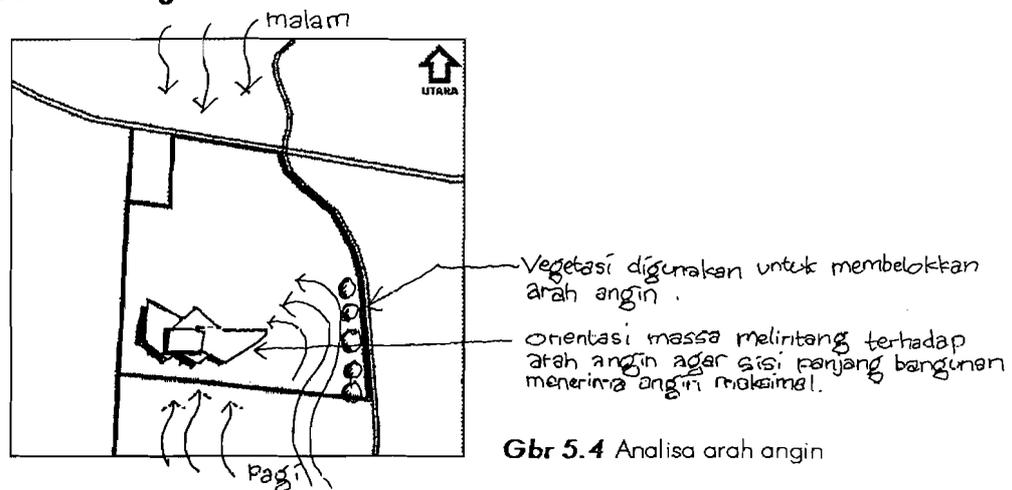
### 5.1.5 Analisa Site

*Site* terpilih kemudian dianalisa berdasarkan arah lintasan matahari, arah angin, sirkulasi, view dan kebisingan.

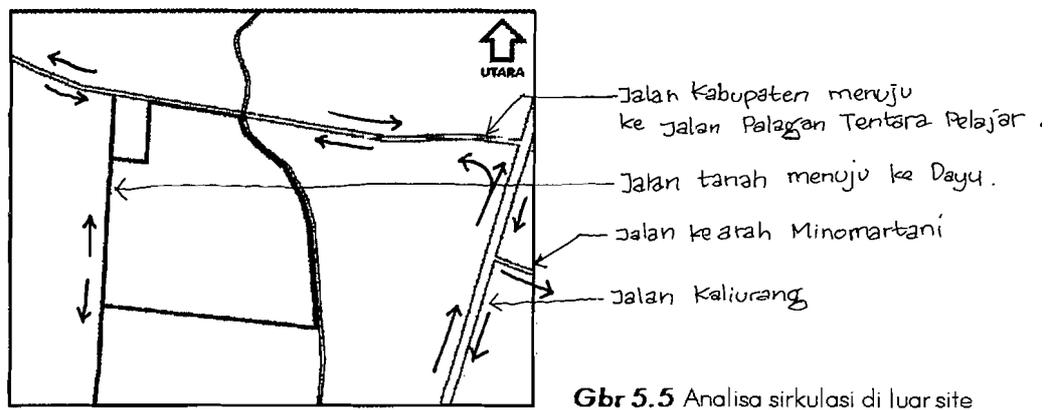
a. Analisa arah lintasan matahari



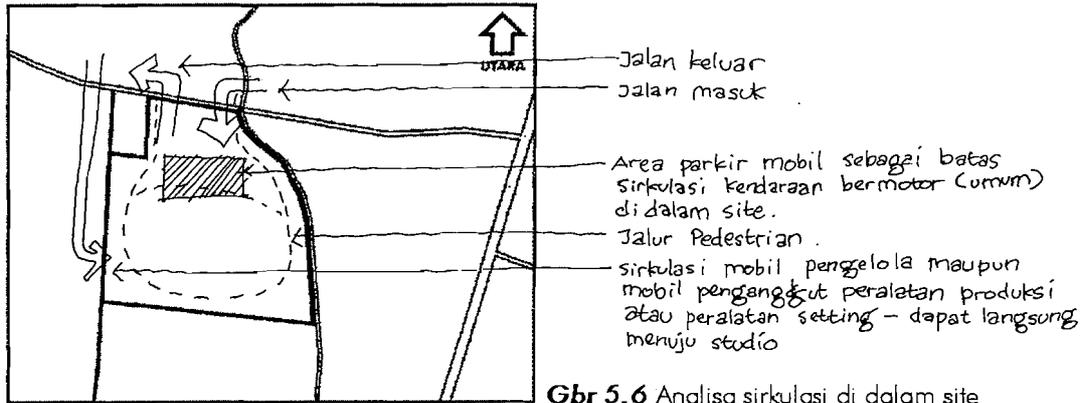
b. Analisa arah angin



c. Analisa sirkulasi di luar site

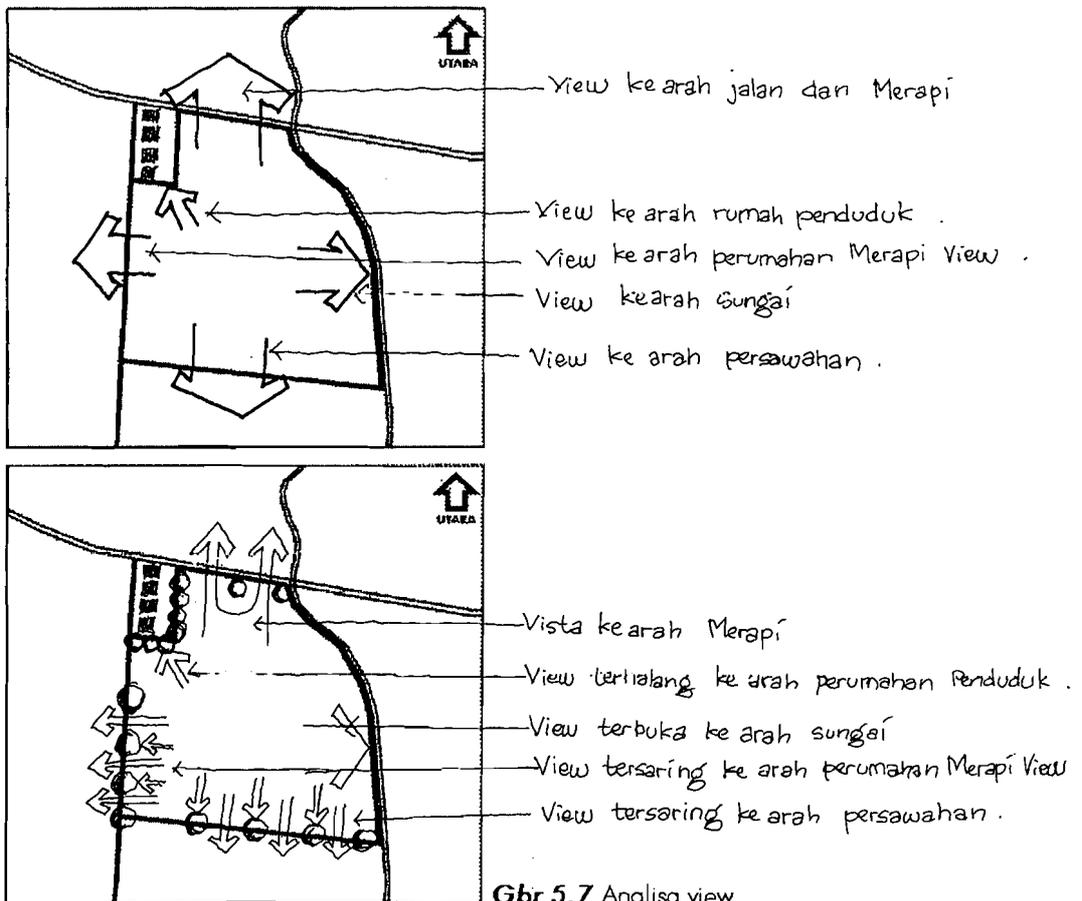


d. Analisa sirkulasi di dalam site



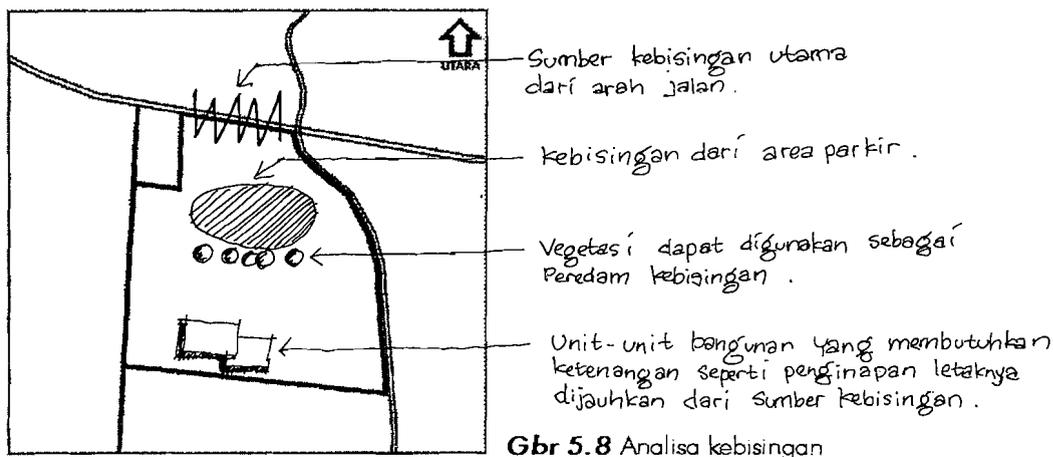
Gbr 5.6 Analisa sirkulasi di dalam site

e. Analisa view



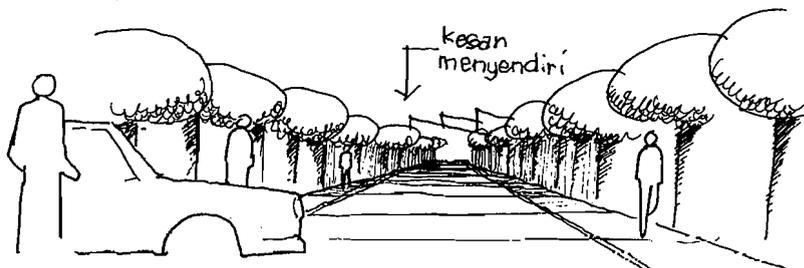
Gbr 5.7 Analisa view

## f. Analisa kebisingan



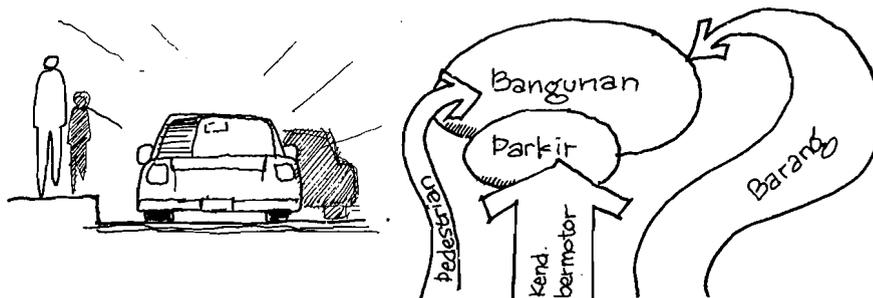
## 5.2 Konsep Landsekap

- Menempatkan massa pada tapak yang jauh dari jalan publik untuk memberi kesan 'menyendiri'.



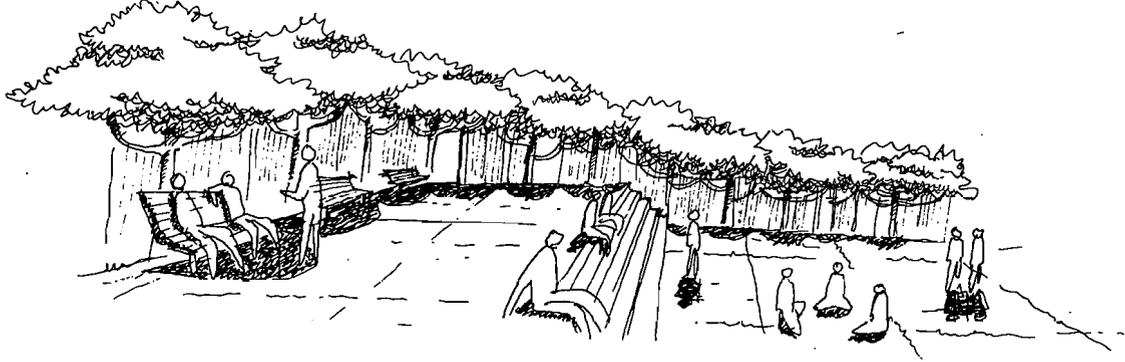
**Gbr 5.9** Menempatkan massa jauh dari jalan publik

- Sirkulasi ruang luar dibedakan menjadi sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan bermotor. Selain menyediakan jalur khusus untuk barang.



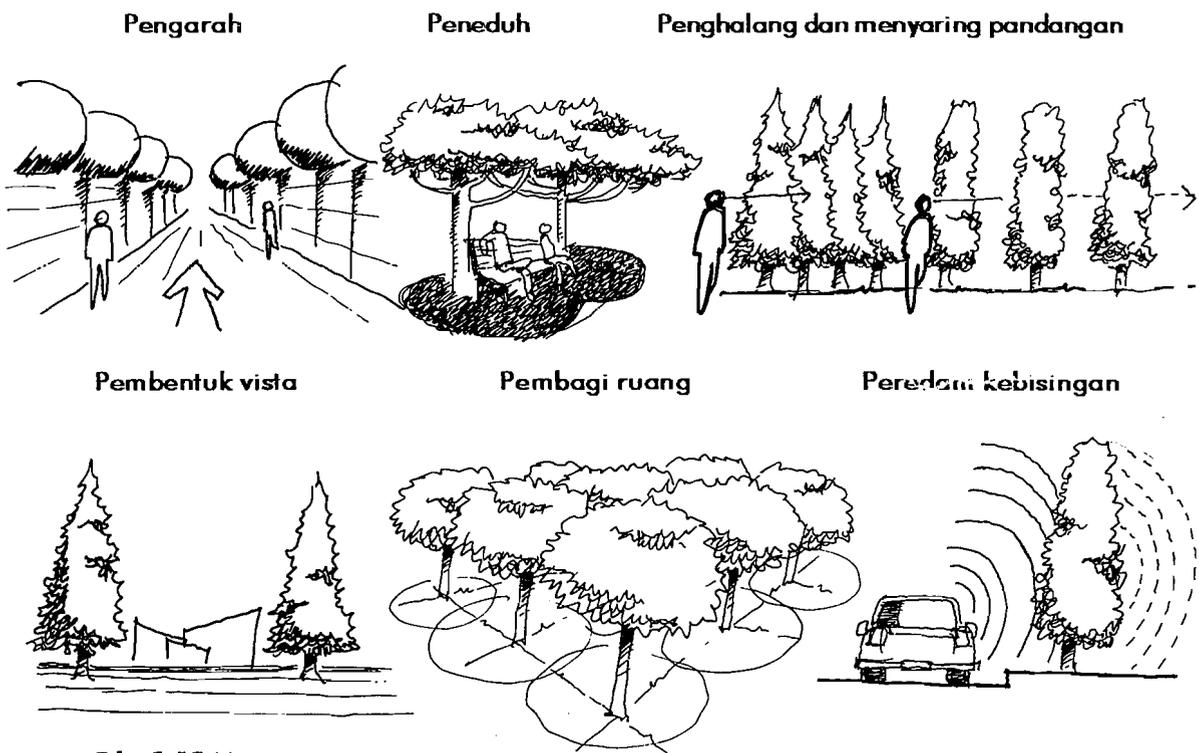
**Gbr 5.10** Sirkulasi ruang luar

- Menyediakan ruang-ruang terbuka bersama sebagai tempat interaksi antar pengguna.



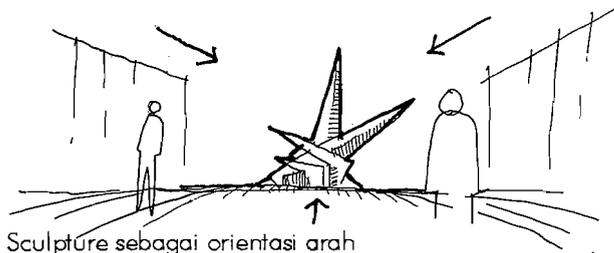
Gbr 5.11 Penyediaan ruang-ruang terbuka bersama

- Vegetasi digunakan sebagai pengarah, peneduh, menghalangi dan menyaring pandangan, pembentuk vista, pembagi ruang dan peredam kebisingan.



Gbr 5.12 Macam penggunaan vegetasi

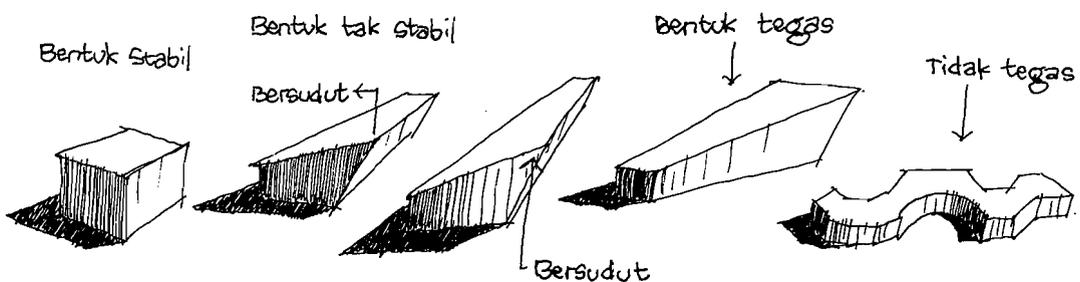
- *Sculpture* digunakan sebagai orientasi arah.



Gbr 5.13 Sculpture sebagai orientasi arah

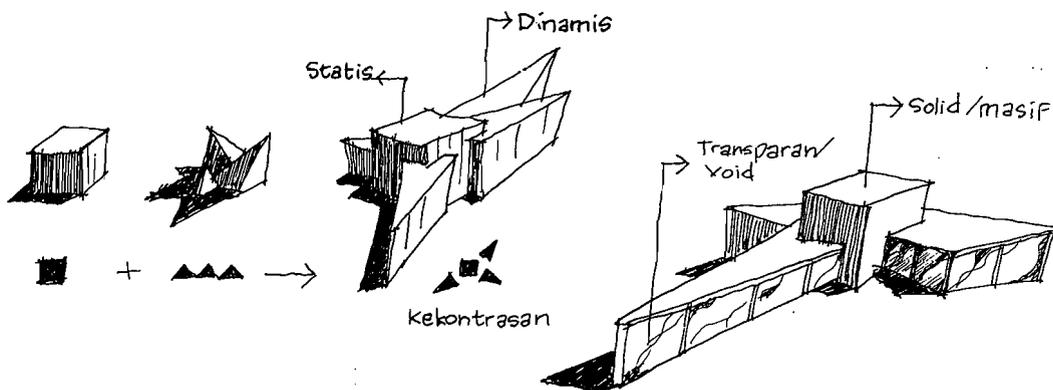
### 5.3 Konsep Gubahan Massa

- Gubahan massa dikembangkan dari garis-garis yang mengekspresikan kesan dinamis, aktif, berani dan giat. Sehingga yang muncul adalah bentuk-bentuk tak stabil, tegas, bersudut dan diagonal.



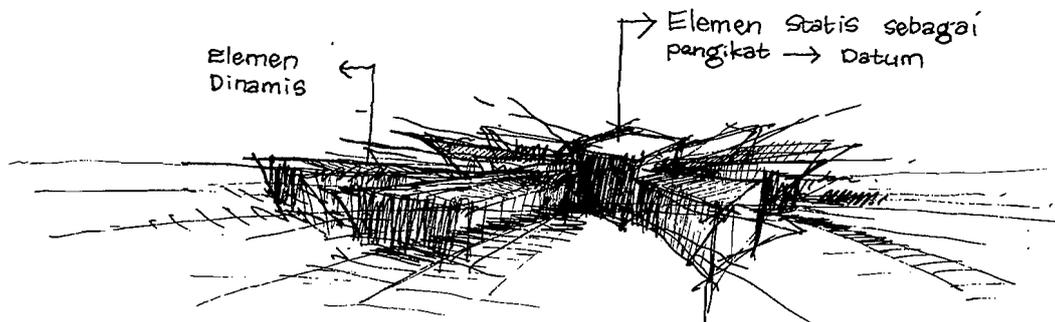
Gbr 5.14 Gubahan massa

- Memunculkan kekontrasan untuk memberi kesan 'pergolakan' dengan menggabungkan elemen/ massa stabil-tidak stabil, statis-dinamis, solid-void.



Gbr 5.15 Menampilkan kekontrasan

- Menggunakan prinsip datum, karena massa-massa yang berkesan 'memberontak/ bergolak' itu membutuhkan suatu pengikat.



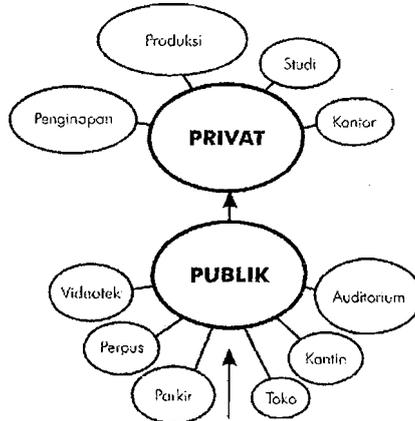
Gbr 5.16 Penggunaan prinsip datum

#### **5.4 Konsep Hubungan Ruang**

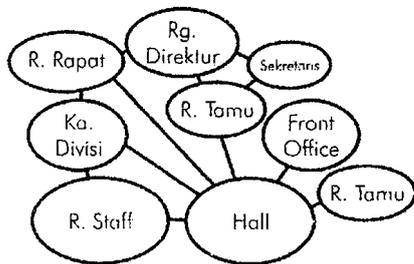
Berdasarkan analisa pada bab IV, ruang-ruang harus dikelompokkan berdasarkan jenis kegiatan dan kedekatan hubungannya. Dimaksudkan agar para pengguna ruang yang memiliki kedekatan hubungan (kegiatan) dapat berinteraksi dengan cepat dan agar para pengguna memiliki kejelasan arah untuk menuju (tidak bingung mencari ruang-ruang yang diinginkan).

Untuk itu ruang-ruang tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan tingkat privatisasinya (publik-privat) atau berdasarkan jenis kegiatannya (kegiatan perkantoran, kegiatan studi dan produksi, dan kegiatan penunjang umum). Ruang-ruang yang termasuk di dalam kelompok-kelompok kegiatan tersebut kemudian dinilai berdasarkan kedekatan hubungannya. Pengelompokan kegiatan berdasarkan tingkat privatisasinya dan hubungan antar ruang dalam kelompok kegiatan yang sama dapat digambarkan melalui diagram-diagram berikut ini.

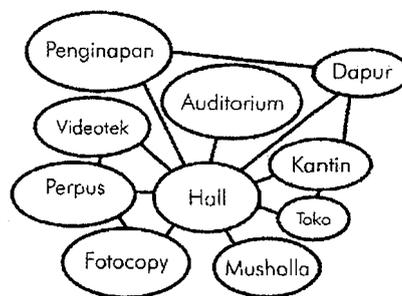
**DIAGRAM ZONA PUBLIK-PRIVAT**



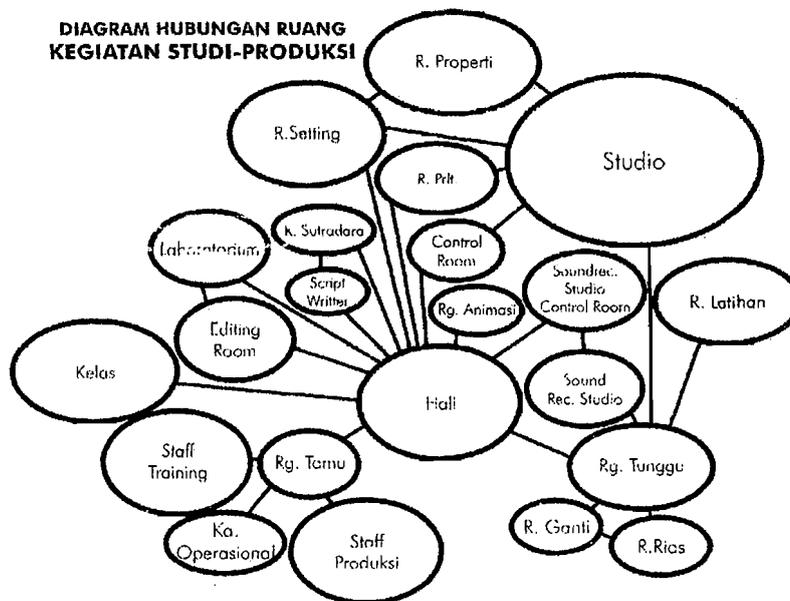
**DIAGRAM HUBUNGAN RUANG KEGIATAN KANTOR**



**DIAGRAM HUBUNGAN RUANG KEGIATAN PENUNJANG UMUM**

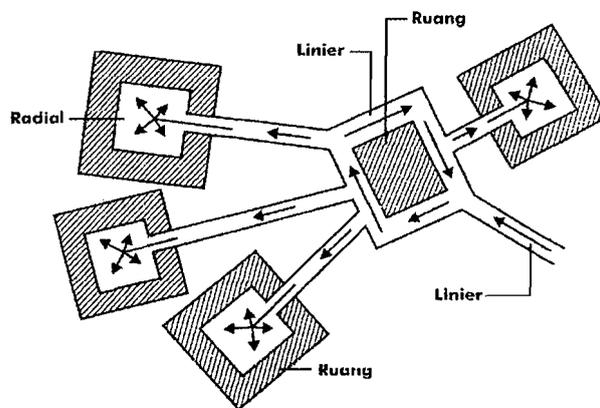


**DIAGRAM HUBUNGAN RUANG KEGIATAN STUDI-PRODUKSI**



### 5.5 Konsep Sirkulasi Ruang Dalam

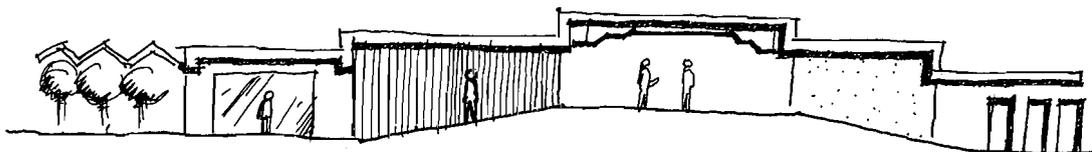
Sirkulasi ruang dalam diatur dengan memperhatikan hubungan antar ruang dan alur gerak pengguna bangunan. Ruang-ruang yang memiliki kedekatan hubungan seperti ruang tunggu, ruang rias dan ruang latihan dihubungkan oleh jalur sirkulasi pendek dengan bentuk radial. Sedangkan antar jenis kegiatan, misalnya antara kegiatan perkantoran dan kegiatan produksi dihubungkan oleh sirkulasi linier. Demikian pula halnya dengan ruang-ruang dalam kelompok kegiatan yang sama yang memiliki hubungan kurang erat/ tidak langsung, juga dihubungkan oleh jalur sirkulasi linier. Contohnya antara ruang seting dengan ruang editing.



Gbr 5.17 Sirkulasi dalam ruang

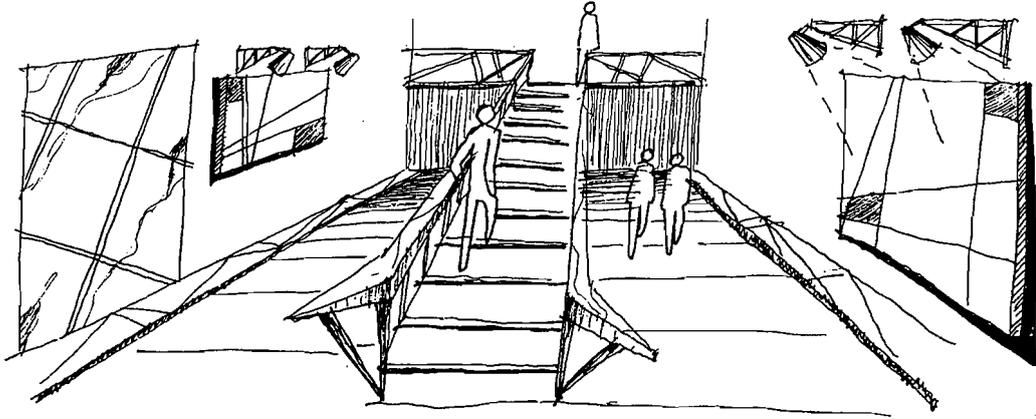
### 5.6 Konsep Interior

- Menghadirkan pengalaman ruang yang berbeda pada tiap ruang dengan cara perbedaan tinggi langit-langit dan lantai, perbedaan warna dan tekstur, perbedaan *solid-void*, dan permainan elemen-elemen ruang yang membentuk *sequence*.



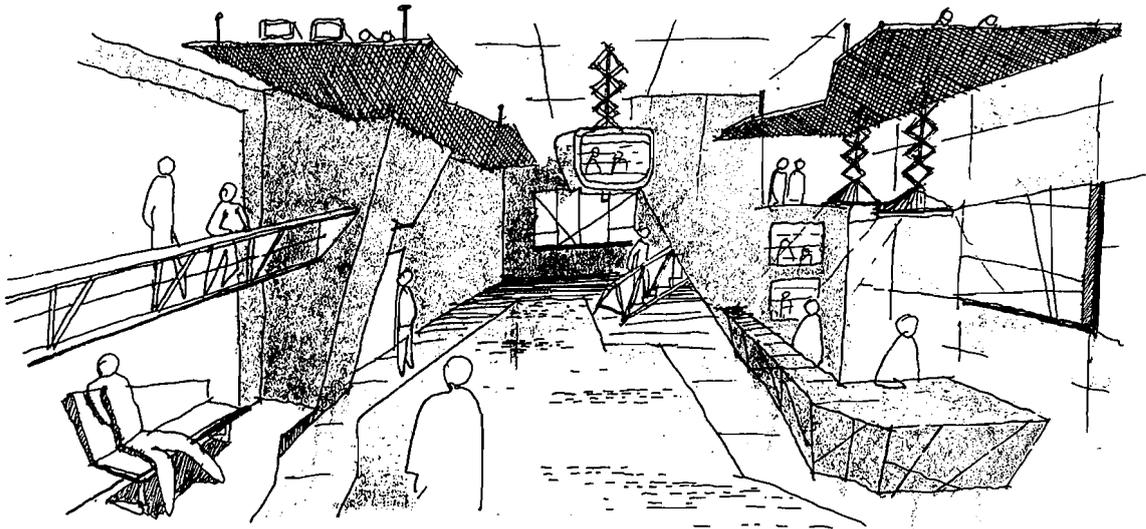
Gbr 5.18 Penghadiran pengalaman ruang yang berbeda

- Penggunaan garis-garis dinamis dalam ruang, misalnya pada langit-langit, railing, dan lain-lain.



Gbr 5.19 Penggunaan garis-garis dinamis dalam ruang

- Menghadirkan warna cerah dan hangat di dalam ruang

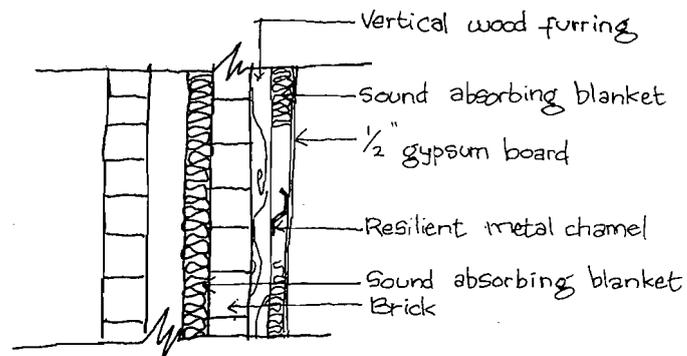


Gbr 5.20 Penghadiran warna cerah dan hangat dalam ruang

## 5.7 Konsep Sistem Akustik

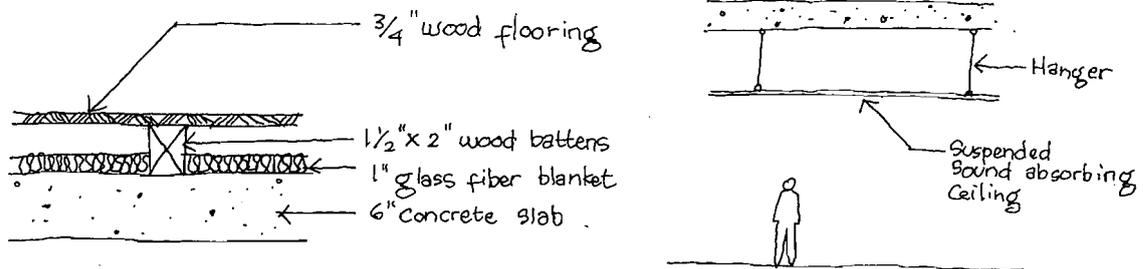
Penataan sistem akustik digunakan pada ruang-ruang yang membutuhkan kualitas akustik ruang yang baik, seperti pada ruang studio dan ruang auditorium tempat pemutaran film.

Ruang studio dan ruang auditorium menggunakan dinding double yang dilapisi dengan *soft board* atau *rock wool* untuk menyerap bunyi. Antara kedua dinding itu diberi rongga udara yang diisi dengan material penyerap suara agar ruangan menjadi kedap suara.



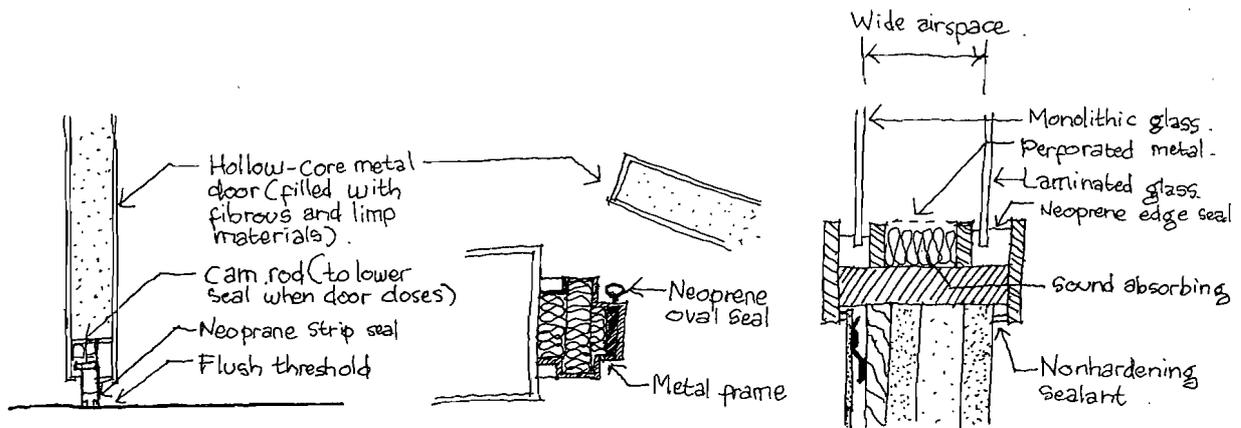
**Gbr 5.21** Dinding studio  
(Sumber: Egan, M. David, *Architectural Acoustics*)

Lantai studio adalah dari beton yang dilapisi kayu. Antara lapisan kayu dan beton itu diisi dengan lapisan *glass-fiber*. Sedangkan langit-langit studio terbuat dari bahan penyerap bunyi berupa *soft board* yang digantung di bawah atap.



**Gbr 5.22** (kiri) Lantai studio (kanan) langit-langit studio  
(Sumber: Egan, M. David, *Architectural Acoustics*)

Pintu studio adalah dari bahan logam agar berfungsi sebagai *sound barrier*. Setiap bukaan kaca pada studio menggunakan kaca rangkap dengan rongga udara di antara keduanya.



Gbr 5.23 (kiri) Potongan pintu studio (tengah) denah pintu studio  
(kanan) potongan jendela kaca pada studio  
(Sumber: Egan, M. David, *Architectural Acoustics*)

## 5.8 Konsep Sistem Pencahayaan

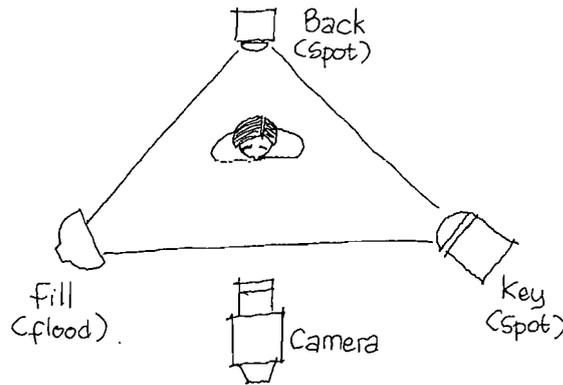
Sistem pencahayaan semaksimal mungkin menggunakan pencahayaan alami untuk efisiensi biaya, kecuali pada ruang-ruang yang memang tidak memungkinkan untuk menggunakan pencahayaan alami, seperti ruang studio, *control room* dan laboratorium. Contoh ruang yang dapat menggunakan pencahayaan alami adalah ruang-ruang kantor, kelas dan perpustakaan.

Sistem pencahayaan buatan di dalam studio akan melibatkan fungsi-fungsi pencahayaan berikut ini:<sup>69</sup>

- *Baselight*, yaitu pencahayaan secara merata keseluruh ruangan studio
- *Key light*, yaitu sumber *directional illumination* utama yang mencahayai subyek.
- *Back light*, yaitu *directional illumination* yang menyinari subyek dari belakang.
- *Fill light*, yaitu cahaya *diffuse* untuk mereduksi *shadow* atau rentang kontras pada subyek.
- *Background light*, yaitu berfungsi untuk menyinari *background* atau *setting*.

<sup>69</sup> Zettll Herbert, *Television Production Handbook*, 1976

Secara umum pencahayaan dalam ruang studio menggunakan prinsip dasar *lighting* yang biasa digunakan dalam fotografi, televisi dan film. Prinsip dasar *lighting* (disebut dengan *basic triangle lighting*) itu mencakup tiga sumber pencahayaan utama, yaitu: *key light*, *back light*, dan *fill light*. Perletakan ketiganya dapat digambarkan melalui ilustrasi di bawah ini:



Gbr 5.24 Skema perletakan instrumen lighting dalam basic triangle lighting  
(Sumber: Zettll Herbert, *Television Production Handbook*)

### 5.9 Konsep Sistem Pengkondisian Ruang

Sama halnya dengan sistem pencahayaan, sistem pengkondisian ruang juga semaksimal mungkin menggunakan penghawaan alami. Kecuali untuk ruang yang tidak diperkenankan memiliki bukaan, seperti ruang studio dan untuk ruang yang mensyaratkan kondisi penghawaan tertentu, seperti ruang penyimpanan peralatan, videotape dan film. Penghawaan alami adalah dengan memanfaatkan aliran udara silang (*cross ventilation*). Pengkondisian udara buatan di ruang studio dan ruang-ruang pendukungnya seperti *control room* dan ruang penyimpanan peralatan produksi adalah dengan menggunakan AC sentral. Hal ini dimaksudkan agar sistem pengkondisian udara ini tidak menimbulkan suara mendesis ketika dioperasikan.

## **5.10 Konsep Sistem Struktur**

Struktur bangunan pada umumnya ditopang oleh struktur rangka balok-kolom dengan bahan beton bertulang. Hal ini disebabkan karena sistem struktur ini cocok untuk diterapkan baik untuk bangunan bertingkat maupun tidak serta relatif lebih ekonomis dan mudah pengerjaannya. Selain itu dapat diterapkan dalam bentang yang bervariasi (bentang pendek pada bangunan perkantoran dan bentang lebar untuk studio). Sistem struktur ini juga memberi kemungkinan bukaan dan pembagian ruang yang lebih bebas, karena dinding hanya berfungsi sebagai partisi (bukan pemikul beban).

## **5.11 Konsep Sistem Utilitas**

### **5.11.1 Sistem Instalasi Listrik**

Sumber pengadaan arus listrik yang utama adalah berasal dari PLN yang disalurkan melalui gardu utama/ trafo diteruskan ke ruang-ruang. Namun fasilitas ini juga memerlukan genset/ diesel untuk menjamin ketersediaan arus listrik.

### **5.11.2 Sistem Air Bersih**

Sumber pengadaan air bersih adalah dari PAM yang dipompa dan ditampung di bak penampungan atas dan setelah itu baru dialirkan ke ruang-ruang di bawah.

### **5.11.3 Sistem Pembuangan Limbah**

Sistem pembuangan limbah dibedakan menjadi pembuangan sampah, limbah cair dan padat. Sampah yang dimaksud di atas adalah seperti sisa-sisa pembuatan setting atau dekorasi yang tidak terpakai lagi, sampah kertas, makanan, dan lain-lain. Sampah-sampah jenis ini dikumpulkan pada bak penampungan sementara untuk kemudian diangkut dengan truk ke tempat

pembuangan akhir secara reguler. Limbah cair terlebih dahulu diresapkan pada sumur peresapan sebelum dialirkan ke sungai/ *riol* kota. Sedangkan limbah padat (limbah manusia) dari tiap toilet disalurkan terlebih dahulu ke *septictank*, ke sumur peresapan dan terakhir ke *riol* kota.

#### 5.11.4 Sistem Pencegahan Bahaya Kebakaran

Pencegahan bahaya kebakaran dilakukan dengan menyediakan:

1. Alat bantu evakuasi

Alat bantu evakuasi ini adalah berupa tangga dan pintu darurat.

2. Pendeteksi bahaya kebakaran

Pendeteksi atau *fire detector* tersebut adalah berupa *heat detector* (pendeteksi panas) dan *smoke detector* (pendeteksi asap).

3. Pemadaman kebakaran

Pemadaman kebakaran dapat dengan menggunakan *sprinkler*, *hydrant* atau alat pemadam kebakaran *portable*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldridge, Henry B & Lucy A. Liggett, *Audio/ Video Production, Theory And Practice*, Prentice Hall, New Jersey, 1990
- Antoniades, Anthony C., *Poetics Of Architecture*, Van Nostrand Reinhold, New York, 1990
- Bobker, Lee R, *Making Movies: From Script To Screen*, Harcourt Brace Jovanovich, Inc, USA
- Burrows, Thomas D, *Television Production, Discipline And Techniques*, Wm. C. Brown Publishers, USA 1989
- Ching, Francis D.K., *Arsitektur: Bentuk, Ruang & Susunannya*, Erlangga, 1996
- Egan, M. David, *Architectural Acoustics*, McGraw Hill Book Company, 1988
- Millerson, Gerald, *The Technic Of Television Production*, Eleventh Edition, Focal Press, London, 1985
- Neufert, Ernst, *Architects' Data*, Granada, Halsted Press New York, 1980
- Poerwadarminta, W.J.S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka
- Sampurna Adi, Donny, *Sinepleks Di Malioboro*, TA UGM
- Simonds, John, *Landscape Architecture*, McGraw Hill Co. New York 1961
- Sulistiyanto, Kuku Indrawan, *Studio Produksi Film*, TA UGM 2000
- Widodo, Wahyu, *Sinematek Sebagai Museum Film*, TA UGM, 2001
- Winanto, Gunang, *Pusat Industri Sinema Di Yogyakarta*, TA UGM 2001
- Wurtzel, Alan & Stephen R. Acker, *Television Production*, McGraw Hill, 1979
- Zettl, Herbert, *Television Production Handbook*, Wadsworth Publishing Co, USA, 1976
- \_\_\_\_\_, *AMI Perjalanan 1999*, \_\_\_\_\_

### **Majalah**

ASRI No. 89 Agustus 1990

Dissolve, Media Film No. 1 Tahun I Maret 2001

Hai, Edisi Tahunan 2002, 3 Desember 2001/ TH XXV No. 48

Kilas, Jurnal Arsitektur FTUI Volume 2 No. 2/ 2000

Laras Nomor 39 Maret 1992

MTV Trax, Agustus 2002

### **Internet**

[www.3d-i.org](http://www.3d-i.org)

[www.city.fujisawa.kanagawa.jp](http://www.city.fujisawa.kanagawa.jp)

[www.cityfujisawa.ne.jp](http://www.cityfujisawa.ne.jp)

[www.culturevulture.net](http://www.culturevulture.net)

[www.dilmy.com](http://www.dilmy.com)

[www.guggenheim-bilbao.es](http://www.guggenheim-bilbao.es)

[www.greatbuilding.com](http://www.greatbuilding.com)

[www.kompas.com](http://www.kompas.com)

[www.op.net](http://www.op.net)

[www.pedrera.com](http://www.pedrera.com)

[www.perso.magic.fr](http://www.perso.magic.fr)

[www.thais.it/guggenheim/default-uk.htm](http://www.thais.it/guggenheim/default-uk.htm)

**JUMLAH PENONTON PADA  
PROGRAM PEMUTARAN FILM "REGULER" DI LIP YOGYA Th. 1999**  
(Sumber: dikembangkan dari data LIP Yogyakarta)

BULAN	JML PEMUTARAN	JML PENONTON
Januari	2	100
Februari	4	280
Maret	3	208
April	5	273
Mei	4	252
Juni	6	287
Juli	4	200
Agustus	4	210
September	5	233
Oktober	4	220
November	4	211
Desember	16	1051
<b>Total</b>	<b>61</b>	<b>3525</b>

**JUMLAH PENONTON PADA  
PROGRAM PEMUTARAN FILM "REGULER" di LIP YOGYA Th. 2000**  
(Sumber: dikembangkan dari data LIP Yogyakarta)

BULAN	JML PEMUTARAN	JML PENONTON
Januari	2	56
Februari	4	164
Maret	12	454
April	3	313
Mei	5	540
Juni	12	1099
Juli	4	406
Agustus	5	558
September	8	582
Oktober	10	850
November	8	390
Desember	9	739
<b>Total</b>	<b>82</b>	<b>6151</b>

**JUMLAH PENONTON PADA  
PROGRAM PEMUTARAN FILM "NON REGULER" DI LIP YOGYA**

*(Sumber: dikembangkan dari data LIP Yogyakarta)*

**JANUARI – FEBRUARI 2002**

PROGRAM	JML PEMUTARAN	JML PENONTON
Pemutaran film independen "Hidup di Luar Kelucuan Yang Nyata"	3	321
Festival Film Jepang	9	1218

**MARET – APRIL 2002**

PROGRAM	JML PEMUTARAN	JML PENONTON
Festival Film Italia	6	730

**MEI – JUNI 2002**

PROGRAM	JML PEMUTARAN	JML PENONTON
Film Review	3	674
Festival Film Perancis	12	856

# PETA RENCANA STRUKTUR TATA RUANG DIY



**KETERANGAN :**

- Ibukota Propinsi
- Ibukota Kabupaten
- Ibukota Kecamatan

- Batas Propinsi
- Batas Kabupaten
- Batas Kecamatan
- Orde Panjal
- Jalan Kereta Api
- Jalan Nasional
- Jalan Propinsi
- Jalan Kabupaten
- Sungai



Inti Urban Area



Area Pengembangan Perkotaan

**Hirarki Kota-kota :**

- Hirarki IV
- Hirarki III
- Hirarki II
- Hirarki I

