

Tugas Akhir Penelitian

PERPUSTAKAAN FTSP UII	
HADIAH/BELI	
TGL. TERIMA :	13/02/06
NO. JUDUL :	001742
NO. INV. :	520001742001
NO. INDIK :	

Model Studio Program Film Televisi Bertema Komedi

Berdasarkan Studi Pengaruh Setting Interior

Terhadap Daya Tarik Visual

Studi Kasus Setting Interior Serial film TV FRIENDS



**DIBACA DI TEMPAT
TIDAK DIBAWA PULANG**

oleh

YUDHA WIBOWO

94340088

Dosen Pembimbing

Ir.Wiryono Raharjo, M.Arch

Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia

Jogjakarta

2005

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR PENELITIAN

Model Studio Program Film Televisi Bertema Komedi

Berdasarkan Studi Pengaruh Setting Interior

Terhadap Daya Tarik Visual

Studi Kasus Setting Interior Serial film TV *FRIENDS*

Disusun Oleh :

Nama : **Yudha Wibowo Prananto**

No. Mahasiswa : **94 340 088**

NIRM : **940051013116120085**

YOGYAKARTA, 13 Juni 2005

MENYETUJUI
Dosen Pembimbing



Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch

MENGETAHUI
Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia



Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum

Alhamdulillah, finally, I found my own ending story, itu adalah kalimat pertama yang terlintas ketika penulis melangkah keluar dari ruang sidang pendadaran. Ada sebuah bentuk kelegaan yang sangat, yang seolah telah mengangkat semua beban berat di pundak. Tapi di saat bersamaan, kelegaan itu dibarengi dengan pertanyaan besar, what's next? Karena cerita hidup tidak hanya berakhir sampai di sini, masih banyak jalan, pilihan dan tujuan yang harus diambil, bukan sebagai sebuah keharusan tapi merupakan bentuk tanggung jawab kepada Allah SWT, keluarga dan juga diri sendiri.

Penelitian **Model Studio Program Film Televisi Bertema Komedi Berdasarkan Studi Pengaruh Setting Interior Terhadap Daya Tarik Visual, Studi Kasus Setting Interior Serial film TV** adalah juga suatu rangkaian panjang proses pendewasaan diri, dengan membiasakan diri terhadap pressure, deadline dan pasti juga godaan. Penelitian ini juga mengajarkan sebuah hal penting, kita akan menikmati apa yang kita kerjakan jika sedari awal kita telah memiliki minat yang besar terhadap tema yang kita pilih.

Terima kasih telah meluangkan waktu untuk melihat dan membaca buku ini, penulis berharap penelitian ini dapat memberi masukan, membuka wawasan dan juga memberi pilihan baru untuk akhirnya dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan dunia sinema Indonesia.

Semoga.

Wassalamu'alaikum

Jogjakarta, Juni 2005

Yudha Wibowo

*P*enulis dan casts of Friends would like to thanks to :

- ☉ Babe E. Komara, atas kesabaran dan ketabahnya menghadapi putranya yang bandel, juga terima kasih untuk pertanyaan “, **Kapan sih?** “, yang ditujukan ke penulis sekian lama.
- ☉ Bunda Trie Astuti Komara, atas kasih dan sayang yang diberikan, juga janji yang pernah Bunda katakan, yang menjadi pemacu semangat bagi penulis, “Ntar kamu ta' kenalin ama putrinya temen Bunda, tapi selesaikan dulu!
- ☉ Eyang Poerwowasito and Partner, atas doa dan sekian banyak wejangan yang disampaikan, yang penulis yakin, jika semua wejangan itu dibukukan, pasti akan mengalahkan posisi buku The DaVinci Code sebagai best seller.
- ☉ Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch, atas dukungan, bimbingan dan spirit yang diberikan hingga Mission Impossible ini menjadi Mission Possible, dan penulis berharap, bapak TIDAK akan pernah menemukan lagi mahasiswa – mahasiswa bandel seperti saya dan teman – teman.
- ☉ Ir. Rini Darmawati, MT, atas kesabaran dan dukungan moral yang diberikan, yang juga selalu bisa meneduhkan dan menenangkan penulis yang nervous menjelang deadline dan akhir bulan.
- ☉ Ir. Hastuti Saptorini, MA, atas bimbingan dan arahnya sehingga penulis bisa kembali ke “jalan” yang benar, semoga.
- ☉ Ir.Revianto Budi Santoso M.Arch, atas dukungannya dan always be there for all of us, hal itu selalu melegakan bagi penulis dan teman – teman apalagi ketika pikiran sudah tidak mampu lagi diajak kompromi untuk menyebutkan, “ Iki nulis basa Inggris piyeeeeee????”
- ☉ Civitas Akademika UII (bukan akademia AFI, ingat !!!), juga bagi mahasiswi – mahasiswi yang membutuhkan pria yang lebih dewasa, pendamping dan pendorong semangat (I'm available), dan buat mahasiswa – mahasiswanya, NGGAK!
- ☉ Siska Ayu Dhamayanti, selama 22 tahun lu jadi adik gua, gua punya pengakuan, 5 tahun pertama adalah masa elu lagi lucu – lucunya (tapi gua seumur gitu lebih lucu dari elu), umur 6 – 12 tahun lu mulai sedikit nyusahin gua karena lu pengennya ngikut gua mlulu cuman ke toilet yang elu ngga

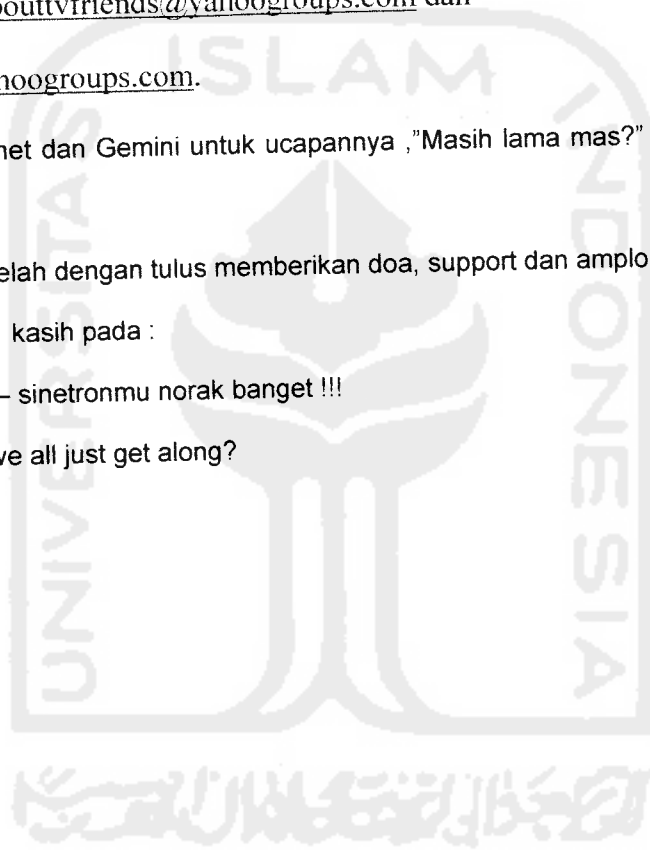
pernah mau ngikut, 13 – 16 tahun makin nyusahin karena udah mulai tertarik ma makhluk yang judulnya PRIA, sampe gua pernah ngomong ke elu," Jangan Sis, cowok itu ngga pantes buat elu. . . .
Mandra udah punya istri!!!", dan umur 17 – sekarang, cara lu nyusahin gua sedikit lebih manusiawi, tapi side effect-nya banyak karena yang lu bilang ke gua,"Kalo ipar gua ngga cakep, awas lu! Gua punya sianida!!!

- ☉ Adi Putra Buana, kalo ngga ngasih keponakan yang lucu – lucu, "Awas, gua punya sianida!!!".
- ☉ Pakdhe Bambang, atas dukungan dan joke – jokenya, yang kadang hadir di saat yang kurang tepat, dan biasanya dimulai dengan kalimat,"Dha, pernah dengar cerita orang batak ma orang madura?", penulis mendoakan semoga di kabinet SBY yang berikutnya Pakdhe bisa masuk di dalamnya.
- ☉ Pakdhe Soer, atas dorongan dan upayanya yang gigih, juga permintaannya,"Ntar kalo udah selesai, tolong aku didesain buat kandang burung?!
- ☉ Mas Bud, yang selalu muncul di rumah di saat akhir bulan, dan memulai percakapan dengan , " Ono duit ora?
- ☉ Tante Wiwik, tante Eny, tante Wied, tante Noer dan tante Ndari.
- ☉ Saudara – saudara yang tergabung dalam dynasty Poerwowasito, baik yang akrab, sok kenal maupun mereka yang hanya muncul ketika lebaran.
- ☉ Diandra Paramitha Sastrowardoyo, telah membuat hidup penulis menjadi lebih berwarna dan bersemangat untuk berpanas – panas, berdesakan juga digencet kanan kiri depan belakang ketika mengantri di bioskop untuk kembali menyaksikan film Indonesia.
- ☉ Mariana Renatha, yang telah mengisi mimpi penulis selama 3 bulan belakangan ini dan menggantikan mimpi tentang acara Dunia Lain! Penulis juga punya permintaan, "Mau jadi ipar adikku ngga?.
- ☉ Inge, Ratih, Hakim, Ian, Pri, nayoko, Heru atas kebersamaan dan gangguan serta semua sms yang sering muncul disaat yang tidak tepat dengan diiringi kalimat," Aku mumet nih, udah bikin bab berapa?!
- ☉ DeeDee, Inna, Hasty, Indah, Rahmad "Hamdan ATT look alike", Nuri, Lala, Ranti, Karina, Putri, Nita, Dharma, Itha, Agus, Muharrom "Ya ALLAH tolong", Wisla, Harris, Taufik, Yuli, Irvan, Agunk, Syafiq, Novi, Kusye "boys is my life", Alena, Denni "the buncit", Sari, Ipung, Yoga, Prima, Andy, Witha, Indra,

Lusi, Pakem Boy, Yuri, Abeth "as sexy as I wanna be", Tunggul, Rooyman dan Irma
 .tengkyuuuuuuuuuuuuuuu guys.

- ☉ Raneer, I really enjoy our 2.am conversation, you have no idea how much it means a lot to me.
 - ☉ Mas Garin Nugroho untuk film – film cerdasnya.
 - ☉ Film Good Will Hunting, film yang telah membuka wawasan baru bagi penulis akan arti "struggle".
 - ☉ Film GODFATHER part I,II,III dan STAR WARS part I – 6, beginilah seharusnya sebuah film dibuat.
 - ☉ Film The Usual Suspects, what an ending !!! susah tidur, susah makan, habis diputusin pacar ato sedang ngga punya uang, TONTON FILM INI !!!
 - ☉ Anggota mailing list allabouttfriends@yahoogroups.com dan towthefriendsclub@yahoogroups.com.
 - ☉ Petugas warnet di Bayonet dan Gemini untuk ucapannya ,"Masih lama mas?" dan,"Oh NO, not him again !!!".
 - ☉ Dan semua pihak yang telah dengan tulus memberikan doa, support dan amplop beserta isinya.
- Penulis juga **tidak** berterima kasih pada :
- ☉ Raam Punjabi, sinetron – sinetronmu norak banget !!!
 - ☉ George W. Bush, can't we all just get along?

Well, that's all folks.



DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Pengantar	ii
Persembahan	iii
Daftar isi	vi
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	xii
Abstraksi	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tinjauan Serial Film TV Friends	3
1.2.1. Sejarah Serial Film TV Friends	3
1.2.2. Gedung Setting Serial TV Friends	5
1.3 Tata Ruang Dalam	8
1.3.2. Penggunaan Warna	8
1.3.3. Daya Tarik Visual	8
1.4. Rumusan Permasalahan	9
1.5. Tujuan dan Sasaran	9
1.5.1. Tujuan	9
1.5.2. Sasaran	10
1.6. Batasan	10
1.7. Metode Pengumpulan Data	11
1.8. Sistematika Penulisan	13

BAB II TINJAUAN RUANG, SIRKULASI DAN KENYAMANAN	14
2.1 Tinjauan Ruang	14
2.2. Kajian Pustaka	16
2.2.1. Besaran Ruang	16
2.2.2. Citra Visual	16
2.2.3. Kenyamanan pada Ruang	18
2.3 Tinjauan Sirkulasi	18
2.3.1. Tinjauan Sirkulasi yang Memperhatikan Perilaku	19
2.3.2. Proses Persepsi dalam Pergerakan	21
2.3.3. Faktor Fisik Manusia	25
2.4 Menyiasati Keterbatasan Ruang Panggung	27
2.5 Alternatif Fungsi Ruang	30
2.5.1. Menggabung Fungsi Ruang	30
2.5.2. Membuat Ruang Bergantian	31
BAB III Metode Penelitian	32
3.1 Metode Pengumpulan Data	32
3.1.1. Data Sekunder	34
3.1.2. Observasi Data	35
3.1.3. Wawancara	36
3.1.4. Kuisisioner	37
3.1.4.1. Populasi dan Sampel Kuisisioner	39
3.2 Analisa	41
3.3 Instrumen Penelitian	41

BAB IV ANALISA DATA	43
4.1 Kondisi Ruang	45
4.1.1. Tata Ruang Pada Studio Produksi	
Film TV Friends	46
4.1.1.1. Lay Out Ruang Studio Film TV Friends	51
4.1.1.2. Analisa Ruang Pada Main Stage	53
4.1.1.3. Analisa Ruang Pada Swing Sets	62
4.2 Analisa Ruang dan Aktifitas yang Ditakukan pada Ruang Studio	66
4.3 Analisa Daya Tarik Visual	71
 BAB V REKOMENDASI	 73
5.1 Pertimbangan	73
5.2 Rekomendasi	74
5.2.1. Reposisi Setting Panggung	75
5.2.2. Penataan dan Aplikasi Warna, Lantai, Teksture dan Furniture	76
5.2.2.1. Penataan dan Aplikasi Warna	76
5.2.2.2. Lantai	79
5.2.2.3. Penataan dan Aplikasi Teksture Dinding dan Furniture	80
 Daftar Pustaka	 xv
Lampiran	xvii

DAFTAR GAMBAR

I.1. Peta lokasi setting apartment dan café dari serial Friends	5
I.2. Gambaran posisi dari masing – masing setting ruang di studio Film Friends	6
II.1. Contoh set ruang sebuah dapur	15
II.2. Faktor – faktor pergerakan	20
II.3. Proses Persepsi dalam Pergerakan	21
II.4. Teoretical Framework	23
II.5. Contoh sebuah area yang mempengaruhi kesadaran orang untuk bergerak	25
II.6. Jarak pandang manusia dengan tahapan	26
II.7. Arah bidang pengamatan	27
II.8. Contoh pembuatan set stage semi permanen pada sebuah produksi film	28
II.9. Sebuah setting stage interior pada sebuah produksi acara TV	29
II.10. Contoh ruang dapur yang digabungkan dengan ruang keluarga	30
II.11. Contoh pemanfaatan area terbatas pada sebuah setting yang dapat digunakan untuk dua setting yang berbeda	31
III.1. Lokasi Studio Warner Bros, di California	34
IV.1. Peta studio Warner Bros, California, tempat produksi Film Friends berlangsung	43
IV.2. jalan (aisle) yang menghubungkan gedung - gedung di area studio Warner Bros	45
IV.3. Gedung studio Warner Bros yang juga digunakan untuk proses pengambilan gambar Film TV Friends pada tahun 1964	46
IV.4. lokasi yang juga digunakan pada tahun 1964	47
IV.5. Ruang konstruksi pada gedung studio Warner Bros	48
IV.6. Ruang set Pencahayaan dan suara	48
IV.7. Ruang property dari gedung studio Film Friends	49
IV.8. Salah satu contoh pemanfaatan fasilitas kostum dan make up pada Film Friends	49
IV.9. Contoh lain pemanfaatan fasilitas kostum dan make up pada Film Friends	50
IV.10. Bagan proses produksi film TV Friends	51

IV.11.Lay out ruang studio setting Film TV Friends	53
IV.12.Setting apartment Monica dari sudut pandang teknisi suara yang berada bagian atas dari stage	53
IV.13.Ruangan setting interior apartment dari sudut pandang camera	54
IV.14.Ruangan setting interior apartment dari sudut pandang camera namun dari sisi lain dari ruangan	54
IV.15.Dua aplikasi warna pada pintu yang berbeda	55
IV.16.Ruangan setting interior apartment	56
IV.17.Ruangan setting interior apartment	57
IV.18.Ruangan setting interior apartment	57
IV.19. Setting ruang café Central Perk	59
IV.20. Setting ruang café Central Perk dari sudut pandang teknisi suara yang berada pada bagian atas stage	59
IV.21. Setting ruang café Central Perk dari sudut pandang penonton yang berada di studio . .	60
IV.22. Setting ruang café Central Perk	60
IV.23. Setting ruang café Central Perk	61
IV.24. Setting ruang pada swing sets (Ross's Apartment)	62
IV.25. Setting ruang pada swing sets (Phoebe's Apartment)	63
IV.26. Setting ruang pada swing sets (Phoebe's Apartment)	64
IV.27. Setting ruang pada swing sets (Additional Room at Monica's Apartment)	65
IV.28. Setting ruang pada swing sets (Additional Room)	65
IV.29. Setting ruang pada swing sets (Monica's Room)	66
IV.30. Suasana persiapan pengambilan gambar di lokasi studio Film Friends	67
IV.31.Teknisi yang berperan dalam pengambilan suara, posisinya menempati sebuah area yang tepat berada di atas stage	68

IV.32. Ruang Master Control studio Film TV Friends 69

IV.33. Tempat duduk bagi penonton di area studio film TV Friends, kadangkala juga digunakan untuk pengambilan salah satu adegan70



DAFTAR TABEL

I.1.Jumlah dan jenis ruang pada studio Film Friends	7
II.1.Variabel	17
III.1.Tabel data perubahan setting interior selama proses produksi di lokasi studio Film TV Friends	36
III.2 Peserta kuisisioner melalui mailing list	40



ABSTRAKSI

Model Studio Program Film Televisi Bertema Komedi Berdasarkan Studi Pengaruh Setting Interior Terhadap Daya Tarik Visual

Studi kasus setting interior serial film TV Friends

Televisi tidak diragukan lagi merupakan media yang paling banyak berpengaruh pada kehidupan masyarakat. Esensi ruang dan kenyamanan kadangkala diabaikan sehingga materi tayangan yang ingin disampaikan tidak tercapai. Contoh dari tayangan sinema elektronik yang memberikan hiburan, nilai – nilai humanis dan juga memperkaya kita tentang pemanfaatan ruang dan ornamen - ornamen di dalamnya adalah serial TV Friends. Terdapat dua jenis setting ruang yang didirikan untuk memberi gambaran kehidupan keenam tokoh Friends tersebut, set ruang permanen dan set ruang yang dapat berubah – ubah. Pada penelitian ini hal yang ditonjolkan adalah bagaimana warna memberi pengaruh terhadap seting interior itu juga fokus yang ingin ditonjolkan di sini adalah penggunaan setting ruang interior mereka yang memberi daya tarik visual yang kuat. Penelitian ini akan menjawab bagaimana tata ruang yang ada mampu memberikan daya tarik visual terhadap pemirsanya.

Dari hasil analisa data dan kuisisioner yang telah dilakukan, maka yang dapat diketahui adalah bahwa, penerapan elemen warna, lantai dan furniturnya telah banyak diaplikasikan untuk membentuk citra visual yang ingin ditampilkan. Pada beberapa bagian setting ruang interiornya, elemen – elemen tersebut memiliki kesesuaian atau disesuaikan dengan karakter dari tokoh – tokohnya. Akan tetapi, ruang studio yang digunakan untuk proses pengambilan gambar terlihat terlalu dipaksakan untuk dapat mengakomodasi semua kebutuhan setting ruang, sehingga, dengan kapasitas yang ada ruang studio menjadi terlihat terlalu padat.

Berdasarkan analisa terhadap kondisi eksisting, observasi data, hasil wawancara dan kuisisioner pada objek penelitian, maka dihasilkan rekomendasi desain yang akan menjadi acuan dalam mendesain model studio pada program televisi bertema komedi. Dengan 2 konsep alternatif, reposisi setting panggung penonton juga penataan dan aplikasi warna, tektsture dan furniture.

Kata Kunci : Pengaruh Setting Interior, Daya Tarik Visual, serial TV Friends, elemen dan aplikasi warna, lantai dan furniture, reposisi setting panggung penonton.



B A B I

P e n d a h u l u a n

I. Latar Belakang

Televisi tidak diragukan lagi merupakan media yang paling banyak berpengaruh pada kehidupan masyarakat. Mengingat manfaat yang dapat diberikan sebuah unit televisi, maka tidaklah mengherankan apabila masyarakat kelas menengah ke bawah pun akan memprioritaskan keberadaannya di rumah mereka. Tayangan yang bersifat audio visual bukan hanya lebih “nyaman” untuk dinikmati, tetapi juga lebih mudah untuk dicerna dan ditiru. Akses yang luas dan pengaruhnya yang dalam, membuat dunia pertelevisian banyak berjasa dalam perubahan pola berpikir manusia di manapun juga..

Jika saja Philo Taylor Farnsworth¹ masih hidup, pasti beliau tidak akan pernah membayangkan bahwa “kotak kecil” yang dibuatnya itu, kini telah menjadi sebuah bagian dan industri yang tak terpisahkan dari kehidupan umat manusia. Dari berita terbunuhnya JFK², pendaratan manusia di bulan hingga pemberian piala Oscar³, yang dapat disaksikan oleh mereka yang berada di Dakkar, Senegal hingga Calgary, Canada. Farnsworth juga pasti tidak akan pernah membayangkan bahwa di

¹ Penemu televisi modern

² John F. Kennedy, mantan presiden Amerika

³ Ajang penghargaan tertinggi bagi dunia perfilman

belahan lain dari wilayah Asia ada sebuah negara bernama Indonesia yang juga ikut merasakan efek luar biasa dari “ kotak ajaib “ itu, walaupun harus diakui perkembangannya masih dirasakan sedikit tertinggal dari negara – negara lain di Asia.

Industri televisi Indonesia dalam kurun waktu lima tahun terakhir ini mendapatkan ruang gerak yang sangat dinamis. Tayangan hiburan mengambil porsi yang lebih besar dibandingkan tayangan informasi (berita) maupun pendidikan. Namun, adakalanya ketiga jenis tayangan tersebut saling berinteraksi untuk menyajikan acara yang informatif dengan muatan pendidikan namun dikemas sebagai sebuah acara hiburan⁴.

Namun yang seringkali dijumpai adalah tayangan - tayangan yang mengeskplotasi hal yang sama dengan asumsi bahwa tayangan yang seperti itulah yang sedang digemari. Mengambil contoh di Indonesia, secara kuantitas, tayangan acara sudah lebih dari cukup untuk diudarakan, namun disayangkan kualitas penyajian dan materi tayangan hiburan yang berformat situasi komedi tidak memberikan sesuatu yang lebih bagi penikmatnya. Esensi ruang dan kenyamanan kadangkala diabaikan sehingga materi tayangan yang ingin disampaikan tidak tercapai.

Salah satu contoh dari tayangan sinema elektronik yang cukup berhasil memberikan hiburan, nilai – nilai humanis dan juga memperkaya kita tentang

⁴ Majalah Cinemags, juli 2003

pemanfaatan ruang dan ornamen - ornamen di dalamnya adalah serial TV Friends. Selama sepuluh tahun ini, *Friends* telah memberikan begitu banyak tawa bagi kita yang tak terhitung, beberapa air mata dan di atas semua itu adalah kekuatan untuk membentuk komunitas penggemarnya. Bagi mereka yang telah mengikuti cerita dan kehidupan *Friends* akan semakin merasa teryakinkan bahwa ini adalah sebuah keunikan dari TV yang mampu membawa kita untuk larut di dalamnya⁵.

Contoh akan sebuah tayangan yang di dalamnya terdapat unsur – unsur yang memanfaatkan seting interior sebagai bagian yang krusial untuk mendapatkan nilai – nilai kenyamanan dan daya tarik visual sedikit banyak terdapat pada serial film tv FRIENDS, hingga film itu menarik untuk dijadikan kajian penelitian. Dengan setting interiornya, terdapat ruang gerak bagi pemanfaatan warna, penempatan furnitur dan faktor pendukung lainnya.

I.2. Tinjauan Serial Film TV FRIENDS

I.2.1. Sejarah Serial Film TV FRIENDS

Stasiun televisi NBC di Amerika pertama kali menayangkan FRIENDS pada tanggal 22 September 1994, pada awalnya terdapat usulan dari produser Kevin S. Bright, Martha Kauffman dan David Crane untuk merubah judul tersebut dengan “*Six of Us*”, namun pada akhirnya pilihan jatuh pada “*Friends*”, dengan pertimbangan bahwa judul tersebut mampu mewakili isi cerita dan keingintahuan pemirsanya. Jennifer Aniston, Courteney Cox Arquette, Lisa Kudrow, Matt

⁵ . *The One with All Ten Years...FRIENDS 'til the end* – David Wild, Time Inc.Home Entertainment

LeBlanc, Matthew Perry dan David Schwimmer membintangi serial komedi situasi yang menceritakan enam orang yang memiliki hubungan persahabatan yang erat dengan setting dan latar belakang kota New York. Serial ini telah mendapatkan 55 kali nominasi Emmy Award⁶, yang juga merupakan penghargaan tertinggi bagi para pekerja seni di bidang televisi di Amerika.

Serial ini berfokus pada persahabatan tiga pria dan tiga wanita yang seringkali berkumpul di masing – masing apartemen dan saling berbagi ruang duduk di sofa yang tersedia di kafe Central Perk⁷. Masing – masing karakter memiliki keunikan tersendiri, Monica (Courtney Cox Arquette) adalah seorang juru masak yang terobsesi akan kerapian, kebersihan dan keteraturan dalam hidupnya, dia juga menikah dengan Chandler (Matthew Perry), seorang pria yang seolah – olah tak pernah kehabisan kata – kata untuk mengomentari banyak hal dengan jenaka. Berhadapan dengan apartemen Monica adalah Joey (Matt le Blanc) teman seapartemen Chandler sebelum ia menikah dengan Monica, seorang actor yang hidupnya selalu dikelilingi oleh wanita, Rachel (Jeniffer Aniston) adalah sahabat Monica di smu. Berseberangan dengan apartemen Monica adalah Ross (Schwimmer), kakak dari Monica yang juga seorang Profesor Paleontologi dengan status perkawinan tiga kali kawin cerai. Di luar lingkup apartemen mereka terdapat mantan teman seapartemen Monica, Phoebe (Lisa Kudrow) yang memiliki

⁶ Penghargaan tertinggi bagi insan televisi di Amerika

⁷ Nama seting kafe di serial Friends

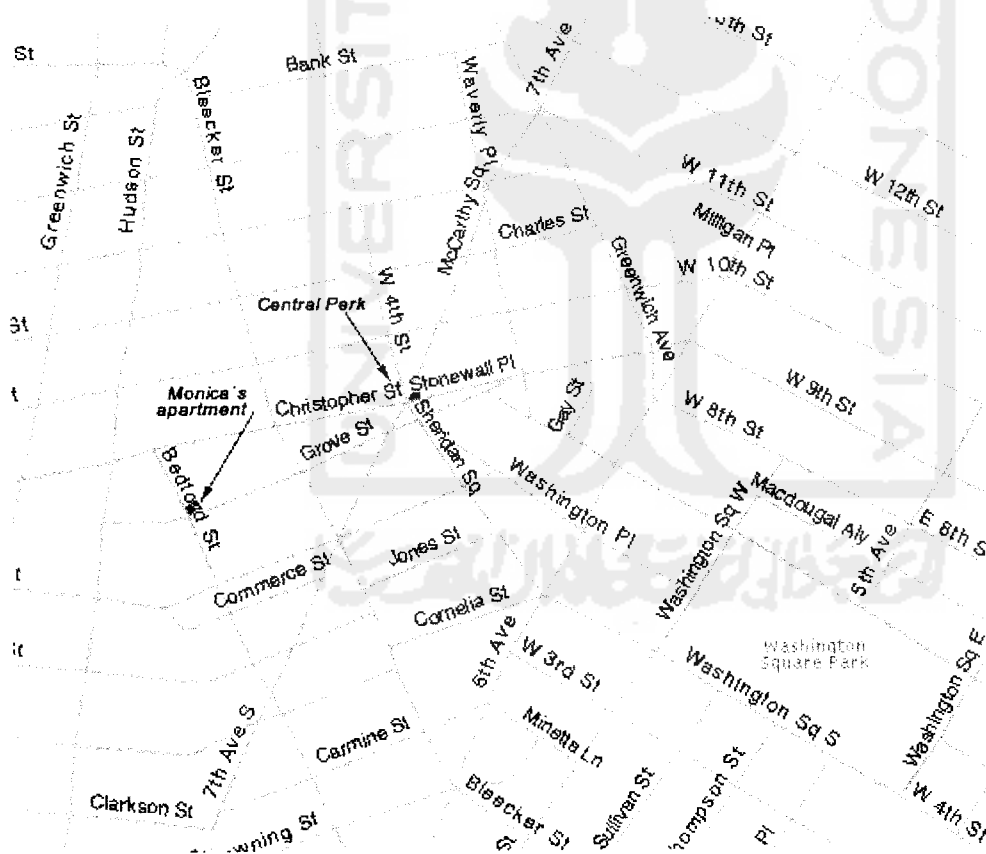
karakter kompleks seorang professional “*Message Therapist*” yang juga seorang artis penyanyi lagu – lagu rakyat⁸.

Ruang yang digunakan sebagai inti cerita dari serial ini mengambil wujud utama yaitu ruang apartemen, dan sebuah tipikal dari kafe yang banyak terdapat di New York, terlebih di wilayah Manhattan, dengan latar belakang salah satu sudut wilayah kota New York, dan dibawah ini adalah tempat dimana karakter mereka memulai cerita dan kehidupan mereka yang penuh warna.

Gambar I.1.

Peta lokasi setting apartment dan café dari serial Friends.

sumber : <http://www.sceneontv.com>



⁸ www.friendsontv.co.uk

Gambar diatas merupakan peta lokasi, yang dijadikan dasar bagi pengembangan latar belakang cerita dari setting apartment dan café dari serial Friends.

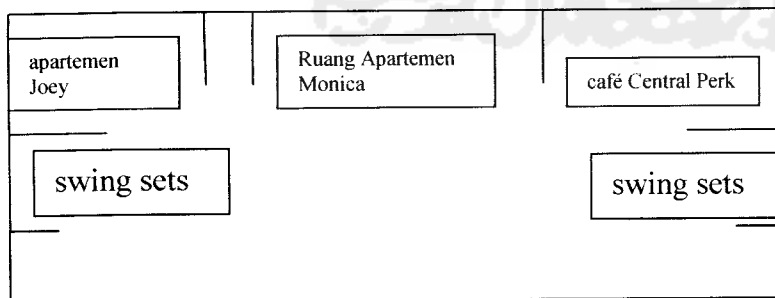
1.2.2. Gedung Setting Serial TV FRIENDS

Serial TV Friends mengambil lokasi di studio milik perusahaan media Warner Bros di Los Angeles, yang lebih dikenal dengan sebutan *Stage 24*, ini adalah gedung yang melegenda dimana banyak produksi film terkenal yang dibuat oleh Warner Bros dibuat. Film – film itu diantaranya adalah *Ben Hur*, *JFK* dan sebuah epic perang dunia II *The Dirty Dozen*⁹.

Terdapat dua setting ruang yang didirikan untuk memberi gambaran kehidupan keenam tokoh Friends tersebut, pertama adalah set ruang apartemen Monica yang menempati posisi tengah dari ruang setting, dan yang kedua adalah setting dari café Central Perk yang menempati ruang kanan dari set gedung. Kedua set ruang ini adalah ruang yang dibuat permanen karena kebanyakan tayangan bersetting di kedua ruangan ini.

Gambar 1.2.

Gambaran posisi dari masing – masing setting ruang di studio Film Friends



⁹ www.imdb.com , internet movie data base

Set ruang yang berada di sebelah kiri adalah ruang dimana swing sets¹⁰ ditempatkan, pada episode – episode tertentu ruang ini digunakan sebagai set ruang . Ketiga set ini menghadap ke penonton, serial Friends melibatkan penonton yang langsung hadir di set, beberapa ruang yang ada di gedung studio Warner Bros yang digunakan untuk setting serial Friends diantaranya seperti pada tabel di bawah :

Tabel I.1.

Jumlah dan jenis ruang pada studio Film Friends

No	Jenis Ruang	Jumlah	Keterangan
1	Set Ruang Apartemen -fix-	2	Ruang yang digunakan untuk pengambilan sebagian besar adegan
2	Swing Sets	2	Ruang yang digunakan untuk syuting dalam kondisi, tema dan karakter tambahan
3	Ruang Panggung Penonton	1	Tempat yang disediakan bagi penonton untuk menyaksikan secara langsung jalannya syuting
4	Ruang Set Tambahan	1	Ruang yang digunakan ketika dibutuhkan untuk pengambilan adegan adegan tertentu
5	Ruang Master Control	1	Ruang pengendali bagi semua proses kegiatan di dalam seting

¹⁰ Set ruang yang bisa diubah - ubah dan digunakan untuk kondisi dan tema cerita tertentu

I.3. Tata Ruang Dalam

I.3.1. Penggunaan Warna

Gedung studio Warner Bros yang dipergunakan sebagai setting panggung dari serial Friends merupakan ekspresi dari sebuah upaya membentuk citra visual yang mampu memberi daya tarik pemirsanya sehingga penggunaan warna pada setting interior mendapatkan efek visual yg sesuai.

Pada penelitian ini hal yang ditonjolkan adalah bagaimana warna memberi pengaruh terhadap seting interior itu. . Khususnya yang mempengaruhi kenyamanan pemirsa yang berada di set maupun yang menikmatinya lewat layar kaca. Pengetahuan kita tentang ruang dibangun dengan mengumpulkan informasi untuk mengklasifikasikan bangunan atau ruang-ruang.

I.3.3. Daya Tarik Visual

Friends adalah salah satu dari serial komedi situasi yang sedikit banyak mewakili pemirsa dengan rentang usia aktif (18 – 40 tahun), karena gambaran cerita yang mereka tampilkan mencerminkan keseharian dan hal – hal yang sangat erat berhubungan dengan kita. Ini adalah salah satu nilai lebih dari Friends, namun fokus yang ingin ditonjolkan di sini adalah penggunaan setting ruang interior mereka yang memberi daya tarik visual yang kuat¹¹.

Penggunaan furniture, dengan 6 karakter sebagai tokoh utama, furniture yang digunakan pun disesuaikan dengan latar belakang dan karakter dari masing – masing tokoh. Penggunaan furniture dari klasik hingga modern termuat di

¹¹ www.emmys.org

dalamnya, hingga memberi nuansa yang dinamis setiap kali terjadi pergantian tayangan setting ruang.

Masing – masing ruang memberi citra yang berbeda karena ditopang oleh penggunaan warna yang disesuaikan dengan tema dan karakter tokoh – tokohnya.

I.4. Rumusan Permasalahan

Ketika perhatian kita tertuju pada setting ruang interior tayangan film TV Friends, bagaimana tata ruang yang ada mampu memberikan daya tarik visual terhadap pemirsanya?

I.5. Tujuan dan Sasaran

I.5.1. Tujuan

Serial tv Friends adalah salah satu dari sekian banyak tayangan tv yang ditonton oleh berbagai lapisan masyarakat dan dari suku bangsa dan bahasa manapun mampu mewakili pengertian bahwa ungkapan, “ *laugh, and the whole world will laugh with you*” adalah sebuah ungkapan yang menyegarkan. Hal ini membuatnya layak untuk dilihat seberapa besar dampak yang dihasilkan dari seting ruang dalam, penggunaan warna dan perilaku yang ditampilkan sehingga dapat diketahui dan dijadikan contoh akan sebuah produk tayangan yang memberi efek kenyamanan bagi pemirsanya.

Terutama pada aspek besaran ruang dari segi teknis , yaitu penegasan suatu fungsi yang lebih jelas dengan memasukkan unsur – unsur besaran ruang dan elemen yang membentuk citra visual dari set panggung tersebut, dengan demikian dapat diketahui apakah besaran – besaran ruang pada set tersebut sudah memenuhi tuntutan kenyamanan yang dapat dijadikan contoh.

I.5.2. Sasaran

- Fokus amatan adalah seting panggung dari serial TV Friends yang ditayangkan dari rentang waktu 1994 – 2004.
- Yang diamati adalah setting ruang dalam, berupa lay out furniture, teksture dan pemanfaatan warna yang mampu memberi efek kenyamanan visual.
- Melakukan studi tentang kenyamanan yang diperoleh atau terstimulasi dari citra visual, jadi ketika sebuah tampilan atau wujud sebuah setting interior dan ornament – ornament di dalamnya dimunculkan, apakah setting tersebut mampu menimbulkan kesan dan response seperti yang ingin ditampilkan.

I.6. Batasan

- a. Aspek yang diteliti adalah citra visual yang ditampilkan pada panggung pada serial TV Friends
- b. Sampel tayangan yang diambil adalah tayangan serial TV Friends dengan melihat pergerakan tokoh – tokoh didalamnya, penggunaan furniturnya

dan pemanfaatan warna pada set interiornya. Pada bagian ini akan disebarkan kuisioner pada pemirsa aktif (yang mengikuti cerita dari Film TV Friends) dan pasif (yang pernah menonton film TV Friends) yang berasal dari kelompok umur dan status soial yang beragam, maupun yang tidak pernah mengikuti Film TV Friends (diharapkan memberi masukan akan bentuk set studio film dengan citra visual yang memberi efek kenyamanan), sehingga pendapat yang masuk akan banyak dipengaruhi oleh factor – factor kenyamanan, penggunaan furniture dan pemanfaatan warna.

I.7. Metode Pengumpulan Data

Informasi dan data diperoleh melalui tahapan dan proses yang diupayakan terjaga keakuratannya. Dengan menguraikan metode pengumpulan data, dan mendeskripsikan hasil survey akan dihasilkan sebuah rangkaian data yang mempengaruhi hasil akhir dari penelitian.

Dengan melalui proses – proses :

- Data sekunder

Data sekunder diperoleh melalui pengamatan tak langsung terhadap data dan informasi yang berasal dari internet, juga studi literatur yang berkenaan dengan permasalahan yang kemudian dijadikan pedoman dalam penelitian.

- Observasi

Pengamatan tak langsung ke objek amatan yaitu berupa serial TV Friends dari musim tayang 1994 – 2004. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi yang terlihat pada seting interiornya..

□ Materi yang digunakan untuk mendapatkan data berupa 234 episode serial TV Friends, akses internet untuk memperoleh data yang akurat dan alat lain yang sifatnya membantu perolehan data.

■ Penyebaran kuisisioner

Pengamatan melalui kuisisioner untuk mengetahui dan mengukur opini tentang tayangan tersebut. Nantinya akan dikumpulkan sebagai sumber informasi untuk kemudian dianalisis dan dihubungkan dengan teori yang hasilnya diolah kedalam keterangan deskriptif.

□ Penyebaran kuisisioner bagi mereka yang pernah ataupun mengikuti secara kontinyu menonton Film Friends untuk mengetahui pengaruh besaran ruang dan sirkulasi perilaku bagi kenyamanan pemirsa (dengan pandangan dan latar belakang ilmu yang berbeda – beda).

■ Waktu

Tahap pengumpulan informasi berupa pengisian kuisisioner direncanakan dalam jangka waktu ± 2 minggu, dan ± 6 minggu digunakan untuk pengamatan secara visual (video). Jika terjadi kendala dalam pelaksanaan akan ada waktu tambahan untuk menyelesaikannya.

I.8. Sistematika Penulisan

Bab I :Pendahuluan

Merupakan bab awal yang berisikan tentang Latar Belakang Permasalahan, Tujuan dan Sasaran, Metoda Pembahasan dan Sistematika Penulisan.

Bab II :Tinjauan

Menguraikan Maksud dan Tujuan dari Bentuk Ruang, Sirkulasi, Perilaku dan Kenyamanan pada seting panggung sebagai faktor yang diteliti, ditinjau dari fungsi teoritis dan definitif.

Bab III : Metode Penulisan

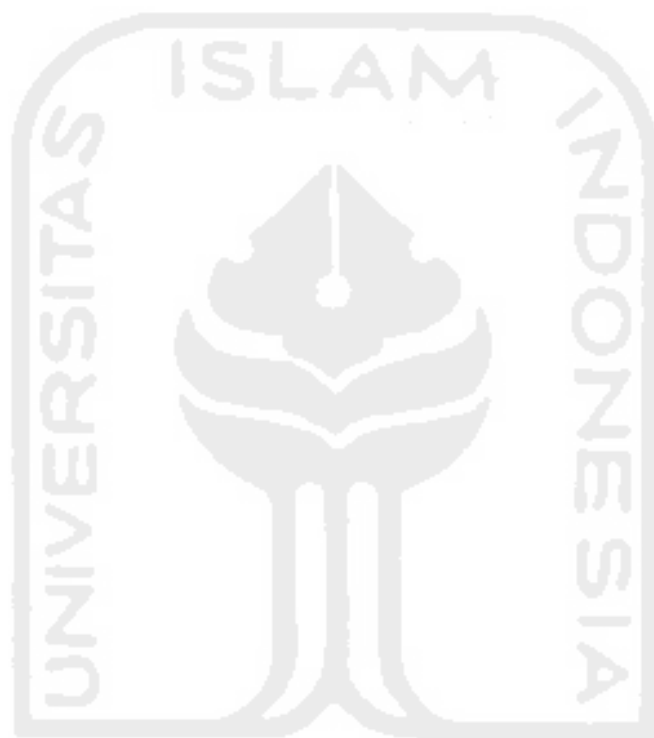
Menjabarkan dan mendeskripsikan metode dan cara yang digunakan untuk memperoleh informasi dan data dalam penelitian.

Bab IV : Analisa Data

Menguraikan informasi yang ada ke dalam bentuk penjelasan deskriptif, serta menjelaskan permasalahan yang ada setelah dilakukan pengamatan.

Bab V : Rekomendasi

Berisi tentang hasil penelitian secara keseluruhan yang intinya berupa hasil akhir yang merupakan hasil dari keseluruhan bab yang dibahas sebelumnya.



B A B I I

T i n j a u a n R u a n g , S i r k u l a s i d a n K e n y a m a n a n

II.1. Tinjauan Ruang

Apa itu ruang? Pemahaman tentang ruang yang dapat disediakan oleh Bahasa Indonesia dan Jawa lebih mengarah kepada tempat dilangsungkannya kegiatan tertentu (ruang tamu, kamar mandi, ruang tidur, dapur), sedangkan deskripsi yang obyektif nyaris tidak tersedia . Dengan bahasa yang sederhana, ruang dapat diterjemahkan sebagai sebuah wadah yang memuat sebuah aktifitas atau lebih, yang pada umumnya memiliki bagian - bagian yang membatasi aktifitas di dalamnya.

Arsitek merancang rumah, Perencana Kota merencanakan dan menata kota. Bahasa rupanya tidak memadai untuk menjadi representasi penghayatan tadi, penghayatan akan ruang ternyata tidak hanya milik makhluk yang berjudul manusia, sebab binatang pun memilikinya. Binatang yang pergi dan kembali ke sarang/kandangannya lagi memperlihatkan bahwa mereka pun menghayati ruang.

Pembahasan ruang dan teritorialitas yang terkait dengan pelayanan, utilitas dan pemakainya kita mengenal “*Public Space*” dan “*Private Space*” dimana muncul batas diantara keduanya baik terdefinisi secara konkrit ataupun abstrak. Dalam terminologi tata ruang, kebutuhan yang mewadahi kepentingan individu disebut sebagai ruang privat (*Privat Space*) sedangkan kebutuhan untuk mewadahi kepentingan kolektif disebut dengan ruang publik (*Public Space*). **Oscar Newman** (1973) menjelaskan tentang teritorialitas yang berkaitan dengan terbentuknya batas ruang publik dan privat, sebagai berikut :

Terdapat bahasa simbolis yang muncul untuk dikenali sebagai instrumen dalam pembuatan batas atau klaim atas teritorial. Pembuatan batas ini adalah interupsi dalam rangkaian pergerakan sepanjang jalur masuk (akses) dan menciptakan wilayah tegas dan transisi dari ruang publik ke ruang privat.

Ruang, secara konkrit muncul sebagai tempat bertemunya orang-orang untuk menjalankan aktivitasnya, atau dengan kata lain sebagai tempat yang dipakai bersama, seperti misalnya jalan, pasar, tempat parkir atau lapangan. Ada peran yang sangat berbeda antara ruang publik dan privat seperti dijelaskan **Stephen Carr** tentang ruang publik :

“Ruang adalah penyeimbang penting terhadap tempat yang statis dan rutinitas-rutinitas kerja dan kehidupan rumah tangga.....adalah hak yang penting bagi manusia untuk dapat melindungi dan mempertahankannya.....”

Gbr.II.1.

contoh set ruang sebuah dapur



Gambar diatas menunjukkan contoh sebuah ruang yang lazimnya memiliki batasan terhadap fungsi – fungsi ruang yang lain, namun kini banyak ditemui desain ruang yang seolah menyatukan dua fungsi ruang atau lebih.

II.2. Kajian Pustaka

II.2.1. Besaran Ruang

Efisiensi seting produksi film berhubungan erat dengan manfaat dan fungsi ruang, ini adalah bagian dari beberapa komponen yang berpengaruh, selain dari pembagian ruang yang disesuaikan dengan kebutuhan produksi film itu.

Ruang kontrol utama, tempat dimana kendali dari operasional film dijalankan, area penonton, yang memisahkan jarak antara seting inti dan penonton, adalah beberapa bagian dari seting produksi film.

II.2.2. Citra visual

Arsitektur Modern, memahami ruang sebagai kekosongan yang terjadi karena kita menetapkan batas-batas. Ini adalah salah satu pereduksian fenomena ruang yang secara luarbiasa sudah membentuk wacana tentang ruang di abad ini, di samping pereduksian dari disiplin ilmu yang lain. Ketika citra visual mengambil peran dalam sebuah seting interior maka, harus terdapat aspek – aspek yang berperan di dalamnya, seperti : pergerakan antar ruang, kenyamanan, furniture dan warna.

Peran dan kesibukan arsitek, dengan demikian, adalah mengolah, menyusun, mengkomposisikan batas-batas tadi sedemikian sehingga “kepingan” ruang yang terjadi memiliki kualitas yang dibutuhkan oleh penghuninya . Jadi, sasaran penciptaannya adalah ruang, tapi yang dikerjakan adalah batas-batasnya.

Variabel

No	Variabel	Sub Variabel	Definisi
1	Daya tarik visual	Lay out ruang	Kondisi tata ruang yang terdapat pada setting gedung serial Friends, hubungan antar ruang yang kuat akan memberi karakter terhadap keberadaan ruang itu, dalam artian bahwa ketika sebuah ruang mampu membentuk keterkaitan dan hirarki dengan ruangan lain maka diharapkan ruangan – ruangan tersebut memiliki batasan fungsi, dan tidak akan terjadi kerancuan fungsi pada masing – masing ruang. Dan semua ini dapat terbentuk jika lay out ruang-nya mampu menyjemahkan fungsi – fungsi ruangnya dengan baik.
2	Pemirsa	Interior Pendidikan Usia Asal Pemirsa	Elemen furniture, warna dan tekstur pada dinding yang ada di setting, meliputi kapasitas, keamanan, kenyamanan, penampilan, jenis (perabot dapur, ruang tamu dan kamar). Pemilihan material menjadi tolok ukur akan pemenuhan kebutuhan dalam ruang, yang pada akhirnya berujung pada daya tarik tampilan, keamanan dan kenyamanan. Latar belakang pendidikan dan ragam ilmu yang dimiliki oleh pemirsa Status usia dari pemirsa, serial Film TV Friends menurut keterangan dari situsnya menjelaskan bahwa target market-nya adalah pemirsa dengan rentang usia remaja hingga dewasa, karena dengan rentang seperti itu maka tema dan isi cerita akan lebih mengena. Berasal dari manakah pemirsa, kultur dan kebiasaan yang biasa berkembang pada sebuah tempat bisa jadi mempengaruhi sudut pandang seseorang akan sebuah kondisi.

II.2.3. Kenyamanan pada Ruang

Untuk mengetahui seberapa besar kriteria kenyamanan, diukur menurut pendapat dari pemirsanya. Ruang, adalah wacana yang selalu menarik untuk dibicarakan, konsep-konsep yang muncul darinya pun dapat dikatakan tanpa batas. Ruang terlahir sebagai fenomena yang melahirkan fenomena, yang selalu menarik untuk ditelaah. Banyak ilmuwan mencoba menjelaskan apa sebenarnya yang disebut sebagai ruang.

Setiap individu memiliki standar tertentu akan makna sebuah kenyamanan pada ruang, dan garis besar yang bisa didapatkan adalah, kenyamanan bukan diperoleh dari seberapa banyak yang bisa kita cari, tapi seberapa besar manfaat yang bisa kita dapatkan dengan kondisi yang ada. Ketika pilihan fasilitas yang dimiliki tidak seperti yang diharapkan, maka akan lebih bijaksana jika kita dapat memanfaatkan hal itu seoptimal mungkin.

II.3. Tinjauan Sirkulasi

Kata sirkulasi, berasal dari kata *circulate* yang berarti, peredaran. Dalam arsitektur sirkulasi diterjemahkan sebagai tali pergerakan yang terlihat, yang menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam atau luar secara bersama. Oleh

karena itu dalam proses tersebut ada waktu perpindahan, melalui suatu tahapan, dan dari ke ruang¹².

Dari prosesnya sirkulasi terlihat mengandung dua aktifitas, yaitu: factor aliran atau gerak berpindah (flow) dan pencapaian (accessibility) merupakan kemudahan dan kecepatan perpindahan. Pola-pola sirkulasi sangat dipengaruhi oleh orientasi lingkungan fisik dan faktor manusia.

II.3. Tinjauan Sirkulasi Yang Memperhatikan Perilaku

Perilaku dalam lingkungan arsitektur, banyak berkaitan dengan proses fungsional, dan psikologi, maka pembahasan sirkulasi ini akan beracuan pada pengertian sirkulasi sebagai proses fungsional dan beracuan pada masing-masing komponen proses dalam arsitektur sebagai proses psikologis.

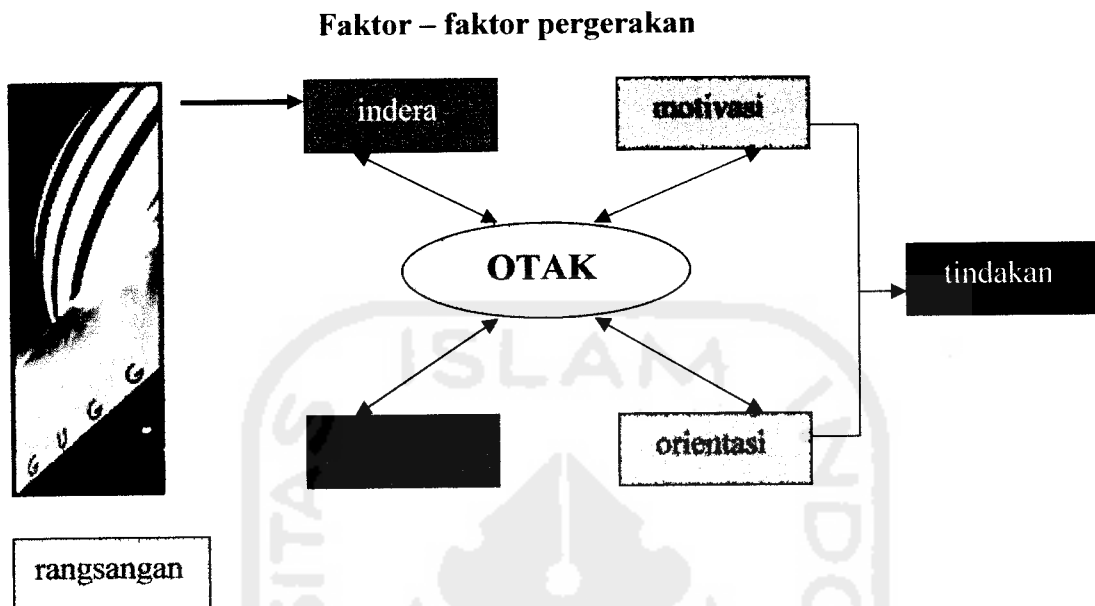
Secara garis besar proses persepsi dalam aktifitas sirkulasi (pergerakan) akan berhubungan dengan:

1. Bagaimana suatu jalur sirkulasi diterima dan berinteraksi sebagai wadah pergerakan.
2. Bagaimana manusia mempercepat, memperlambat, memperpendek dan memperpanjang proses pergerakan.

¹² Francis D.K Ching, Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya, Erlangga, Jakarta

Untuk memperjelas keterkaitannya dapat digambarkan secara diagramatis seperti terlihat berikut ini:

Gbr.II.2.



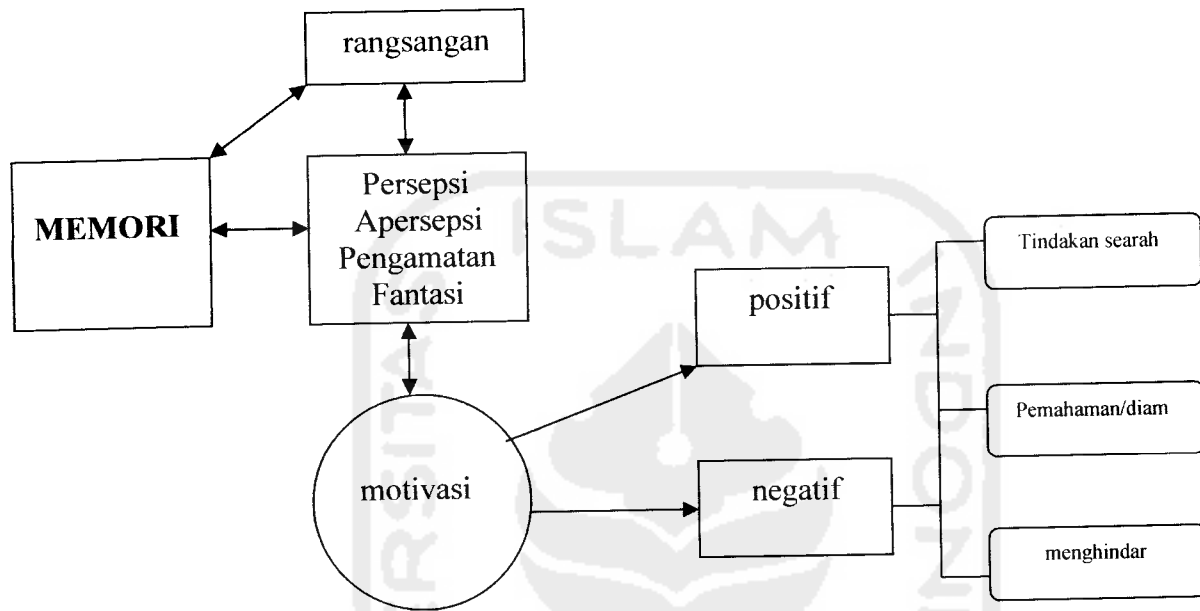
Dihubungkan dengan proses penelitian, pola dan ungkapan fisik pergerakan, proses diatas tentu tidaklah dikaji berdiri sendiri dalam arti hanya berkaitan dengan fisik sirkulasi dan factor manusia serta factor perspsinya saja., namun akan mencakup hubungan dengan banyak factor, baik faktor fisik (interaksi dengan tata ruang, bentuk bangunan, struktur dan lain-lain), maupun non fisik lainnya (tingkat pendidikan, bentuk sosial, kebudayaan dan lainnya).

II.3.1. Proses Persepsi dalam Pergerakan

Secara diagramatis proses digambarkan sebagai berikut:

Gbr.II.3.

Proses Persepsi dalam Pergerakan



Dari diagram diatas terlihat dalam proses persepsi, faktor-faktor yang memperngaruhi pergerakan:

1. Sesuatu yang melekat dalam ingatannya, yaitu *Meaning* dan *Image* dari suatu obyek.
2. Hasrat atau motivasi yang mempunyai intensitas dari suatu kehendak yang kuat, hingga emosi.

Untuk kejelasan masing-masing faktor tersebut akan diuraikan dalam kaitan dengan lingkungan arsitektur, seperti terlihat di bawah ini:

a. Meaning (arti atau makna)

Arti atau makna dari suatu obyek dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian menurut arah dari arti atau makna itu di berikan, yaitu:

- *Representative Meaning*: makna tampilan.

Terbagi lagi menjadi dua, yaitu *Presentational Meaning*: makna yang ada pada suatu obyek seperti apa yang terekspresikan dari bendanya (makna pragmatic (tata bahasa). *Icon* (Brodhent,1980)), *signifiers* (C.Jencks,1980).

- *Referencial Meaning*: makna yang ada pada suatu obyek karena suatu proses fungsi (aktifitas), logika, aturan, pandangan hidup, konsep dalam lainnya (semantik (tata bahasa). *Symbol* (Brodhent,1980)), *signifiers* (C.Jencks,1980).

- *Responsive Meaning*: makna tanggapan

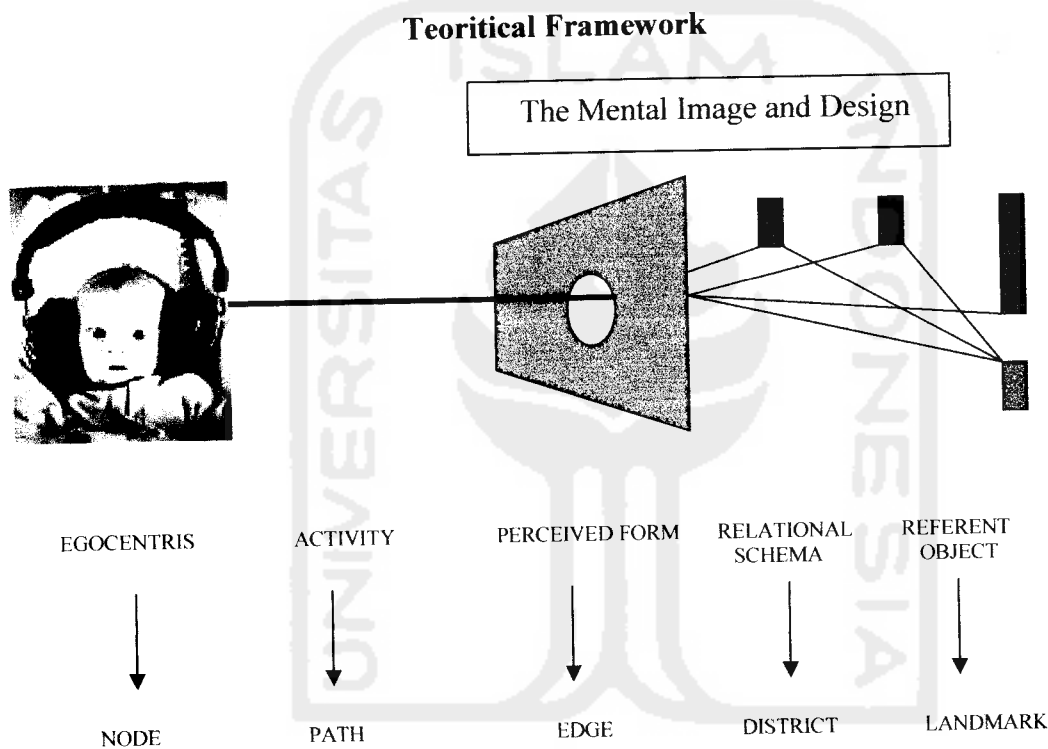
Merupakan makna dari tanggapan sipengamat. Dimulai dari *Affective Meaning* (arti pengamatan). *Evaluative Meaning* (arti evaluasi) dan *Prescriptive Meaning* (arti kesimpulan).

Selain makna-makna diatas, masih terdapat satu macam makna lagi yaitu makna ini terjadi pada suatu rangkaian susunan kata-kata atau kalimat (sintaktik), dasar konsep dari *Pattern Language* oleh Christopher Alexander.

b. Image (Bayangan)

Image atau bayangan terjadi disebabkan oleh pengenalan-pengenalan yang disimpan kuat dalam ingatannya. Menurut *Kevin Lynch* terdapat lima elemen bentuk yang menjadi acuan yakni: *node*, *path*, *edge*, *district* dan *landmark*. Kemudian di dalam model a territikal framework di peroleh hasil runtun pengenalam seperti gambar di bawah ini.

Gbr.II.4.



c. Motivasi

Hasrat, kehendak atau kemauan untuk bertindak. Dalam kaitannya dengan pergerakan dapat diuraikan faktor-faktor yang menjadi hasrat untuk bergerak, seperti berikut ini:

1. Faktor Pendorong: (bergerak, mempercepat)
 - Menuju sesuatu yang memikat, nyaman, teduh.

- Menuju suatu perubahan (tempat terbuka, suasana yang nyaman bentuk dinamis, leluasa dan lainnya.
 - Menuju tempat yang suatu kontras, terang, aktual.
 - Menuju tempat keramaian orang atau kelompok.
2. Faktor Pengarah: (kecenderungan diikuti)
- Bentuk struktural, alami dan dikenal.
 - Simbol, lambing, tanda, petunjuk, warna, skala.
 - Jalur yang dinamis dan ramai.
3. Faktor yang merangsang beristirahat
- Terlihat keadaan tanpa tujuan.
 - Kepenatan yang sangat.
 - Kondisi yang nyaman (ada pemandangan, tempat teduh dan lainnya.)
4. Faktor Penghambat: (memperlambat, berhenti)
- Lelah dalam pergerakan atau pengamatan, rasa monoton.
 - Rintangan fisik, ada suatu bahaya atau ada tuntutan.
5. Faktor yang merangsang pergerakan horizontal
- Perasaan lebih mudah, leluasa, bebas.
 - Pemilihan dan perubahan arah yang banyak.
6. Faktor yang merangsang pergerakan menurun
- Rasa akan tersembunyi.
 - Sensai menakutkan dan petualangan.
7. Faktor yang merangsang pergerakan naik
- Mendapat penghargaan dan kesan menggembirakan.

- Menimbulkan sensasi kekuatan.

d. Tindakan

Tindakan merupakan hasil keputusan akhir dari rangkaian persepsi. Disini terdapat dua macam bentuk tindakan yang terangkai dalam runtutan tahapan yaitu :

1. Tindakan pemahaman bidang pandangan (teori Gestalt), pemahaman ruang sirkulasi dan ruang lingkungan (ada orientasi, yaitu posisi atau kedudukan relative dan arah).
2. Tindakan bergerak searah, diam (berhenti) atau bergerak berlawanan arah.

II.3.2. Faktor Fisik Manusia

Faktor – faktor yang mempengaruhi kesadaran seseorang dalam bergerak (orientasi) dan berhubungan dengan perubahan – perubahan fisiologis. Kondisi tersebut kebanyakan dikarenakan pengaruh rangsangan yang diterima melalui alat – alat pengindra dan faktor kondisi fisik (normal atau tidak).

Gbr.II.5.

Contoh sebuah area yang mempengaruhi kesadaran orang untuk bergerak



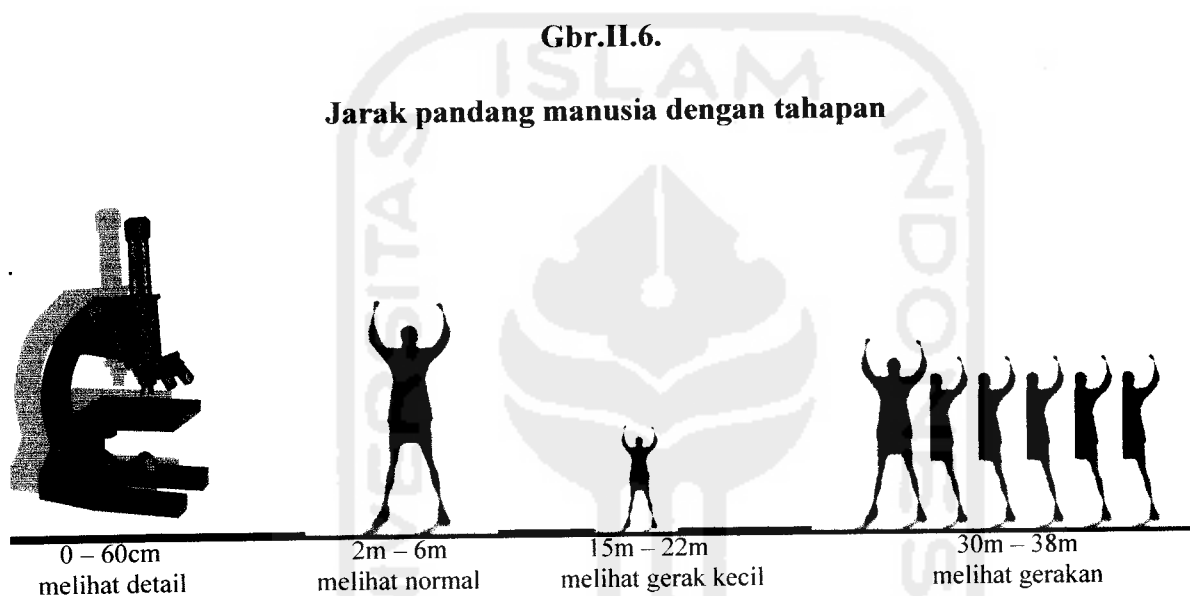
Cahaya/bayangan membentuk karakter ruang dan pengaruh pergerakan

Akan diuraikan komponen – komponen yang berkaitan dengan faktor alat inderawi.

a. Indra Penglihatan

Intesitas cahaya yang masuk ke dalam mata merupakan faktor yang menentukan kesadaran seseorang terhadap lingkungannya. Dan secara fisik mata memiliki aspek – aspek yang mempengaruhinya :

❖ Jarak pandang



Gbr.II.3.1. Jarak pandang

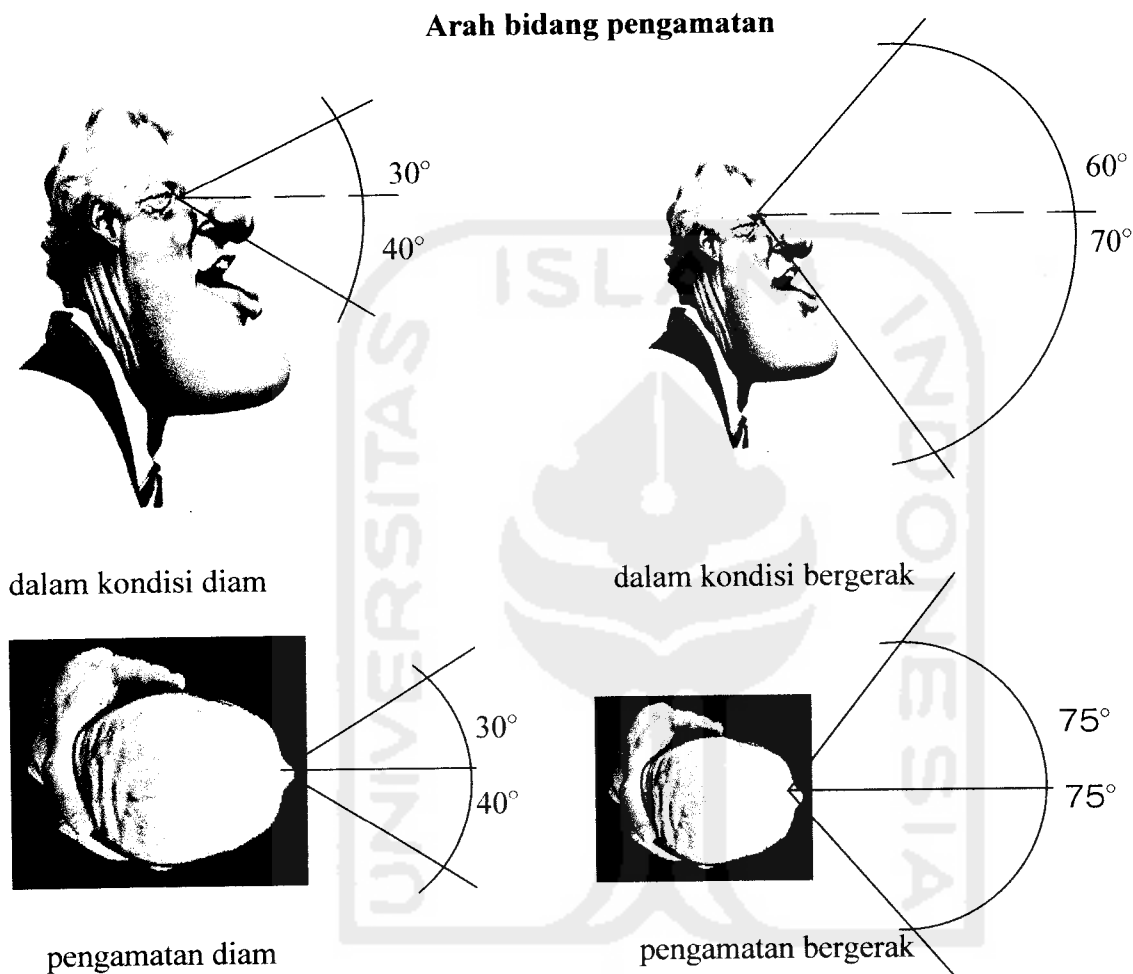
❖ Kuat pengamatan

Kemampuan untuk melakukan pengamatan hingga mata merasakan kelelahan, diindikasikan dan diukur dengan banyaknya materi obyek yang dilihat dan diasumsikan setelah pengamatan.

❖ Arah bidang pengamatan

Batas jangkauan jarak pandang yang mampu dilakukan dalam kondisi diam maupun bergerak.

Gbr.II.7.



II.4. Menyiasati Keterbatasan Ruang Panggung

Dengan kondisi luasan set stage/panggung yang terbatas, akan mudah timbul masalah kurangnya ruang yang tersedia atau luasannya lebih kecil daripada luasan minimum. Dalam situasi seperti ini, kita harus menggunakan skala prioritas. Artinya, kita harus menentukan ruang-ruang apa yang lebih diutamakan. Oleh karena itu, kita harus

mempertimbangkan adanya fungsi-fungsi yang dapat digabung dalam satu ruang, ruang yang bisa dihilangkan karena amat jarang digunakan atau karena bisa digunakan secara bergantian tergantung dari skenario yang dibuat.

Untuk set stage/panggung sendiri, biasanya dibuat dengan 2 tipe, permanen dan semi permanen. Tipe permanen digunakan pada kondisi dimana banyak adegan diambil pada ruangan itu dan tidak mengubah banyak jalan cerita, sedangkan pada tipe semi permanen, digunakan untuk kebanyakan pengambilan adegan. Dan yang lebih mencolok lagi, set stage ini umumnya dibuat dalam bentuk yang mudah dibongkar pasang, untuk lebih efisien dan adanya penyesuaian terhadap skenario dan jalan cerita film.



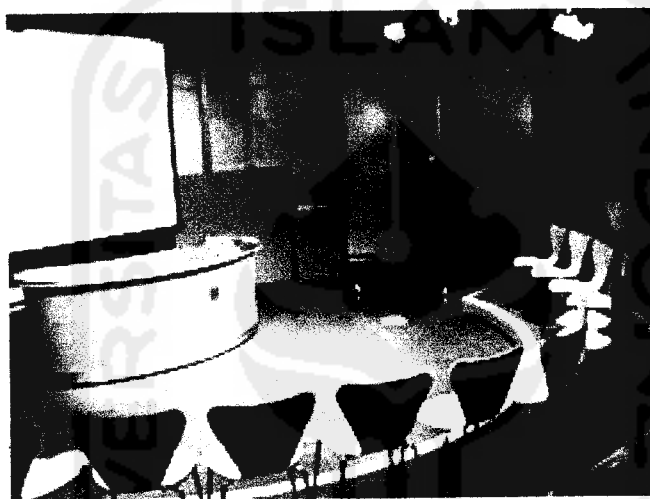
Gbr.II.8. Set stage semi permanen pada sebuah produksi film.

Bentuk ruang yang diutamakan adalah bentuk – bentuk ruang bagi fungsi – fungsi utama yaitu ruang apartemen bagi masing – masing karakter dan Café Central Perk. Ruang – ruang lainnya yang sifatnya mendukung akan dibuat fleksibel dengan kebutuhan dan adanya batasan terhadap fungsi – fungsi dari set utama.

Karena fungsi set stage semi permanen memiliki keterkaitan dengan fungsi – fungsi utama lainnya dan menawarkan image terhadap pemirsanya¹³. Dari sudut pandang penonton, untuk itu sifat ruang perlu dibuat “transparan” dan bebas dari gangguan pandangan. Pada perancangan fungsi *set stage* juga membutuhkan metoda pencahayaan yang baik agar obyek – obyek yang ditampilkan (warna dan furnitur) dapat terlihat utuh.

Gbr.II.9.

Sebuah setting stage interior pada sebuah produksi acara TV.



Untuk fungsi café dan apartemen karena yang ditawarkan adalah nuansa, maka sudut pandang dari penonton akan menghadap ke *point of view* yang terletak di tengah, maka bentuk ruang yang digunakan lebih memiliki kemungkinan unsur “lega” di dalamnya. Suasana akrab dan nyaman sangat penting pula untuk ditonjolkan, agar penonton turut merasakannya. Untuk menghasilkan komposisi yang berfokus pada fasilitas tersebut, maka perlu dibentuk tatanan massa dan ornamen – ornament didalamnya (furnitur, warna pada interior) yang berorientasi pada fungsi ruang tersebut.

¹³ Visual Effects Cinematography - , Zoran Perric, Focal Press

II.5. Alternatif Fungsi Ruang

Ketika kita dihadapkan pada sebuah kondisi dimana pada set stage yang kita buat dan miliki terdapat keterbatasan akan ruang, maka akan selalu ada pilihan untuk dapat memanfaatkan keterbatasan yang ada, dan mengoptimalkannya sebagai sebuah kelebihan. Pilihan – pilihan itu bisa jadi memberi makna dan pandangan baru bagi set stage yang dibuat, namun hal itu tidak merubah fungsi dasar dari ruang – ruang itu.

II.5.1. Menggabung Fungsi Ruang

Penggabungan fungsi-fungsi dalam satu ruang apartemen merupakan cara praktis untuk memecahkan masalah. Misalnya, ruang makan bisa digabung dengan dapur, ruang keluarga dengan ruang makan, ini sepertinya telah menjadi contoh standar bagi bentuk apartemen bagi kalangan menengah di Amerika, yang dijadikan sebagai salah satu alasan cerita *Friends* dikarakterisasikan¹⁴. Friksi antar ruang tidak akan terjadi ketika efisiensi pemanfaatan yang optimal terhadap ruang akan dapat memberi hasil nyata.



Gbr.II.10. contoh ruang dapur yang digabungkan dengan ruang keluarga.

¹⁴ *The One with All Ten Years... FRIENDS 'til the end* – David Wild, Time Inc.Home Entertainment

II.5.2. Membuat Ruang Bergantian

Membuat ruang bergantian juga bisa merupakan salah satu alternatif pemecahan masalah pada set stage. Pada malam hari, ruang keluarga bisa diubah menjadi ruang tidur cadangan. Pada siang hari, ruang tidur dapat digunakan sebagai ruang kerja. Cara ini cukup praktis untuk memecahkan masalah kekurangan ruang, namun membutuhkan furnitur khusus, misalnya sofa lipat yang dapat dijadikan tempat tidur atau tempat tidur yang dapat dilipat dan ditempelkan ke dinding.

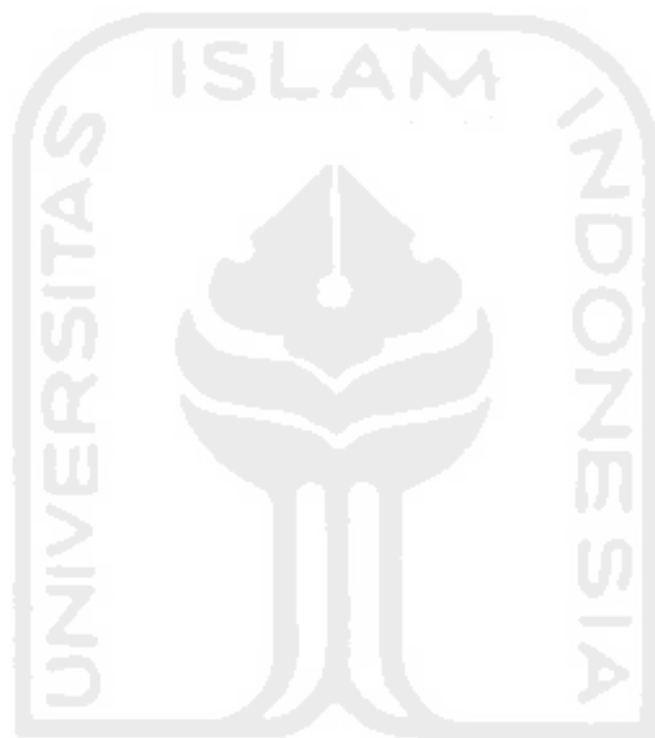
Namun yang paling penting adalah ketika hal itu diterapkan pada set stage, maka mestinya itu menjadi solusi dan bukan malah menambah masalah baru. Kesesuaian karakter furnitur dan warna pada interiornya akan dapat saling melengkapi¹⁵.

Identifikasi kegiatan dan pendekatan ruang akan memperkuat dan memperjelas orientasi bagi penonton, maka penggunaan furnitur dan warna pada interiornya yang dapat mewakili kegiatan dan fungsi dihadirkan dalam set stage.



Gbr.II.11. Contoh pemanfaatan area terbatas pada sebuah setting yang dapat digunakan untuk dua setting ruang berbeda.

¹⁵ Film Making, - Tom Holden, Contemporary Books



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan harus berhubungan erat dengan prosedur, alat (bantu) serta data yang didapat. Sebelum melaksanakan penelitian, ada beberapa pola yang mengontrol arah penelitian , cara dan hasil yang akan diraih.

III.1. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran tentang suasana, fungsi, tampak dan kebutuhan akan model ruang studio pada pembuatan produksi film televisi dengan tema komedi.

Tema komedi dijadikan latar belakang penelitian karena, karena tayangan dengan tema seperti ini, lebih mudah menarik minat pemirsa. Untuk membuat sebuah tayangan yang sukses secara pasar, diperlukan serentetan langkah, layaknya industri lain. Untuk langkah awal, harus membaca segmentasi, dan menurut AC Nielsen¹⁶, program acara komedi rata – rata berada pada urutan atas pada daftar acara yang diminati oleh pemirsa¹⁷. Bermula dari hal tersebut maka dibuat pola – pola penelitian yang nantinya akan memberi gambaran akan sebuah model studio, dengan harapan akan ada sebuah pilihan baru bagaimana membuat sebuah model studio yang juga mampu berinteraksi dengan pemirsa,

¹⁶ Lembaga Independen yang menangani tentang survey, riset dan data statistik publik.

¹⁷ Layar kaca yang seragam , Koran Tempo, Minggu 17 April 2005.

sehingga hubungan yang saling menguntungkan antara produsen dan konsumen akan terbentuk.

Sebagai gambar bergerak, film adalah reproduksi dari kenyataan seperti apa adanya. Ketika film ditemukan, orang beramai – ramai memasuki ruang gelap hanya untuk melihat bagaimana kenyataan ditampilkan kembali, sama persisnya seperti jika terlihat dengan mata kita tersendiri. Dengan kata lain, sinematografi menjadi ekstensi dari fotografi¹⁸.

Ketika film dibuat, maka gambar apa yang masuk ke dalam bingkai adalah suatu pilihan dan mewakili pandangan pembuatnya, dan seseorang membuat film untuk mengkomunikasikan pandangan itu. Hal yang sama juga terjadi pada pencarian data penelitian, diasumsikan bahwa penelitian adalah rangkaian pembuatan film dan merupakan bingkai dari seorang peneliti, dan data – data yang dikumpulkan dan diperoleh adalah pilihan yang mewakili pandangan pembuatnya, maka hasil akhir dari film itu dipengaruhi oleh bagaimana dan seperti apa data itu kita organisir.

Metode pengumpulan data yang digunakan, meliputi :

- Data Sekunder
- Observasi Data
- Wawancara
- Kuisisioner

¹⁸ Membaca Film Garin, Sosialisasi Suatu Narasi, Seno Gumira Ajidarma, Pustaka Pelajar 2002.



Gbr III.1. lokasi Studio Warner Bros, di California

Sumber : http://yahoo.com/images/famous_landscape/california.html

III.1.1. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh melalui pengamatan tak langsung terhadap data dan informasi yang berasal dari internet, juga studi literature yang berkenaan dengan permasalahan yang kemudian dijadikan pedoman dalam penelitian. Sebagai acuan dalam menganalisa kesesuaian besaran ruang studio dan pemanfaatan unsur – unsur interior yang ada.

III.1.2. Observasi Data

Pengamatan (tidak) langsung ke objek amatan, berupa serial TV Friends dari musim tayang tahun 1994 – 2004. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi yang terlihat pada setting interiornya.

Dari awal musim tayang 1994 hingga 2004, terdapat beberapa perubahan dan penambahan pada setting interiornya, bahkan pada beberapa episode, digambarkan adanya adegan yang mengambil lokasi di luar ruang (outdoor). Perubahan dan penambahan ini biasanya dilakukan untuk menjaga “continuity” pada isi cerita yang diangkat.

Tapi karena fokus amatan tertuju pada setting interiornya maka fakta itu hanya dijadikan sebagai data pendukung. Dengan 234 episode yang telah dibuat, terdapat 17 kali perubahan pada “mainstage”nya dan kebanyakan terjadi pada penggunaan furnitur dan aplikasi warna pada interior. Sedangkan pada bagian “swing sets”, terdapat 24 kali pemanfaatan ruang yang fleksibel untuk dirubah dan disesuaikan dengan kebutuhan dan isi cerita¹⁹.

Data – data ini akan dikelompokkan, dan diuraikan yang akan dibuat struktur urutan waktu berdasar musim tayangnya, dan dari urutan tersebut akan diperoleh perubahan dan penambahan apa saja yang terjadi pada setting interiornya.

¹⁹ www.friendstv.com

Data perubahan pada mainstage dan swing sets :

No	Musim Tayang	Perubahan			
		Mainstage	Jumlah	Swing Sets	jumlah
1	musim 1994-1995	-	0	ada	2
2	musim 1995-1996	Ada	1	ada	2
3	musim 1996-1997	-	0	ada	1
4	Musim 1997-1998	Ada	3	ada	2
5	musim 1998-1999	Ada	1	ada	3
6	musim 1999-2000	Ada	4	ada	2
7	musim 2000-2001	Ada	1	ada	3
8	musim 2001-2002	Ada	2	ada	3
9	musim 2002-2003	Ada	2	ada	4
10	musim 2003-2004	Ada	2	ada	2

Gbr .III.2. Tabel data perubahan setting interior selama proses produksi di lokasi studio Film TV Friends.

Sumber : observasi + kuisisioner

Data – data ini akan dikelompokkan, dan diuraikan yang akan dibuat struktur urutan waktu berdasar musim tayangnya, dan dari urutan tersebut akan diperoleh perubahan dan penambahan apa saja yang terjadi pada setting interiornya.

III.1.3. Wawancara

Data – data yang tidak diperoleh dari hasil kuisisioner dan observasi data, diupayakan dengan cara wawancara. Media internet menjembatani proses wawancara terhadap

beberapa orang yang berkompeten untuk dapat menjawab beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan proses produksi Film TV Friends.

III.1.4. Kuisisioner

Tahap pengamatan melalui hasil kuisisioner untuk mengetahui dan mengukur opini yang didapat tentang unsur – unsur setting pada tayangan itu, dan adanya masukan data tentang keinginan, tanggapan dan asumsi dari peserta kuisisioner.

Data yang didapat akan menjelaskan tanggapan dan reaksi dari peserta kuisisioner tentang apa yang mereka lihat pada tayangan tersebut. Data – data ini nantinya akan dikelompokkan pada beberapa sub variabel, sebagai latar belakang dari data pendukung. Pada masing – masing sub variabel latar belakang pendidikan, usia dan asal pemirsa akan diperoleh keberagaman informasi /data.

Penyebaran kuisisioner dilakukan dengan dua pilihan cara :

❖ Langsung

Peneliti berhadapan langsung dengan nara sumber.

❖ Tidak Langsung

Memanfaatkan internet dengan menggunakan mailing list sebagai medianya.

Mailing list adalah sebuah forum di dunia maya yang dijadikan sebagai wadah bagi sekelompok orang yang memiliki kesamaan ide, pikiran, hobby maupun kepentingan – kepentingan lain, untuk berinteraksi atau berkomunikasi dalam “ bahasa” yang sama.

Daftar Mailing list yang digunakan :

■ allabouttvfriends@yahoo.com

populasi anggota : 3800

asal : USA, England, Spain, Germany, Italy, Sweden, South Korea etc.

didirikan : Oct 15, 1998

bahasa pengantar : Inggris

■ towthefriendsclub@yahoo.com

populasi anggota : 1910

asal : USA, England, France, Switzerland, Canada, Japan, Singapore etc.

didirikan : July 22, 2000

bahasa pengantar : Inggris

Pengumpulan informasi dilakukan dalam jangka waktu \pm 2 minggu, dan \pm 6 minggu digunakan untuk pengamatan visual (video). Pertanyaan – pertanyaan dalam kuisisioner dibagi dalam 2 kelompok :

- ❖ Kelompok **A** adalah pertanyaan – pertanyaan dengan fokus pada persepsi terhadap setting interiornya, yang didalamnya termasuk ruang, furniture dan pemanfaatan warna pada interiornya.

- ❖ Kelompok **B** adalah pertanyaan mengenai masukan dan saran serta kemungkinan – kemungkinan yang dapat diterapkan pada sebuah model studio itu.

III.1.4.1. Populasi dan Sampel Kuisisioner

Kuisisioner ini ditujukan bagi mereka yang pernah, yang belum ataupun mereka yang mengikuti secara kontinyu tayangan Film Friends, untuk mengetahui pengaruh setting interior dan unsur – unsur di dalamnya, dengan sudut pandang dan latar belakang pendidikan yang berbeda.

Jumlah sampel yang disertakan dalam penelitian, terdiri dari :

- ❖ **Langsung**

Sebanyak 25 kuisisioner diberikan pada beberapa orang dengan latar belakang usia, pendidikan dan asal yang berbeda , terlebih mereka memiliki keragaman minat akan tayangan film tv, dan tidak hanya cenderung pada satu jenis tayangan tertentu.

- ❖ **Tidak langsung**

Melalui mailing list , 10 buah kuisisioner disebarakan, walaupun dengan latar belakang usia, pendidikan dan asal yang berbeda tapi mereka memiliki sebuah kesamaan, minat yang besar akan apapun yang berhubungan dengan serial film TV Friends.

Di dalam beberapa mailing list ini terdapat 5710 orang yang menjadi anggota, namun dengan beberapa pertimbangan, diantaranya, keaktifan di

dalam mailing list, bahasa dan kapasitasnya di dalam mailing list ini, maka hanya 10 orang yang memiliki “capability” yang disertakan dalam kuisisioner ini.

Mengapa peserta kuisisioner melalui mailing list **tidak** dipilih berdasarkan dari negara tertentu darimana mereka berasal, adalah karena hasil kuisisioner yang didapat dari mereka, lebih dipusatkan pada kontribusinya di proses pencarian data ini.

Namun adanya keragaman asal dari sumber informasi ini, akan lebih memberi “warna”, karena paling tidak akan sedikit terlihat gambaran mengenai daya tangkap dan “selera” mereka terhadap tayangan Film TV Friends.

Dan mereka adalah :

No	Nama	Asal	Pekerjaan	Mailing List
1	Parker, Nicole	New Jersey, USA	mahasiswi	Allabouttvfriends@yahoo.group
2	Greenstein, Mark	Sacramento, USA	photografer	Allabouttvfriends@yahoo.group
3	Pryor, Marjorie C.	Montreal, Canada	mahasiswi	Allabouttvfriends@yahoo.group
4	Chabert, Danielle	Santa Fe, USA	concierge	Allabouttvfriends@yahoo.group
5	Yeong, Jeong Kim	Pusan, South Korea	mahasiswi	Towthefriendsclub@yahoo.group
6	D'amicco, Illaria	Napoli, Itali	reporter	Allabouttvfriends@yahoo.group
7	Winterburn, Natalie	Birmingham, England	mahasiswi	Towthefriendsclub@yahoo.group
8	Souvaire, Amelie	Rennes, France	mahasiswa	Towthefriendsclub@yahoo.group
9	Kohler, Federica	Hamburg, Germany	TV Journalist	Towthefriendsclub@yahoo.group
10	Delacourt, Megumi	Yokohama, Japan	mahasiswi	Allabouttvfriends@yahoo.group

III.2. Analisa

Analisa data dilakukan setelah memperoleh data dari hasil observasi terhadap penggunaan dan aplikasi warna, furniture, teksture pada interiornya. Hasil wawancara dan kuisisioner memberi data tentang keberadaan (eksisting), maupun opini dan masukan yang diperlukan bagi pengembangan dan diharapkan mendapatkan guideline untuk menjadi tolok ukur dalam desain yang direkomendasikan.

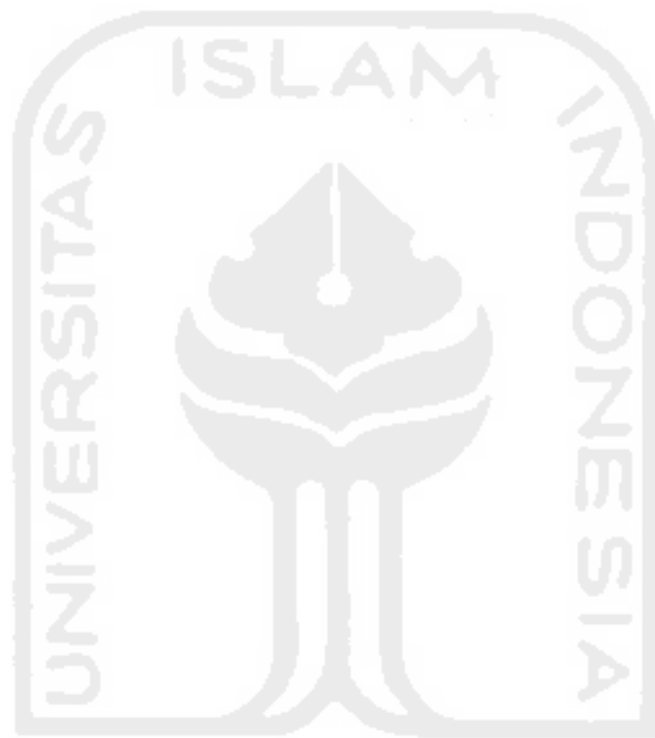
III.3. Instrumen Penelitian

Beberapa instrument yang digunakan dalam penelitian, adalah :

- Alat tulis, sebagai media mencatat kegiatan yang dilakukan maupun ketika mencari dan mengutip informasi dan data – data penting yang didapat dari literature atau video (quotes).
- Komputer, digunakan untuk mengolah data yang terkumpul dan membuat laporan penelitian. Di dalamnya juga dikelompokkan layanan internet.
- DVD (film), data – data tentang citra visual (furniture,teksture,lantai) yang ditampilkan dalam film, diperoleh dari media ini.
- Software Video Capture, ketika data yang diinginkan dari media DVD ingin diambil, maka piranti lunak ini berperan didalamnya.
- Lembar kuisisioner, berisi pertanyaan – pertanyaan untuk mencari informasi dan data dari responden. Dalam hal ini yang akan mengambil bagian sebagai responden adalah mereka yang tergabung dalam mailing list yang dituju dan beberapa orang yang memiliki latar belakang ketertarikan terhadap Film TV Friends, mereka yang

sama sekali *blank* tentang tentang film ini, maupun mereka yang pernah mengikuti walaupun sambil lalu dan tidak rutin. (lembar pertanyaan terlampir)





UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



BAB IV

ANALISA DATA

Sebuah program acara televisi yang baik, tidak hanya dituntut untuk mampu memenuhi kebutuhan pasar, tapi lebih daripada itu adalah, bagaimana program acara yang dihasilkan mampu memberi nilai lebih. Nilai lebih di sini adalah, TV bukan lagi semata sebagai media hiburan, tapi juga sebagai media yang turut serta mengambil bagian dalam usaha mencerdaskan pemirsanya, walaupun hal itu mengambil porsi terbesar dari daya tarik TV.



Gbr.IV.1. Peta studio Warner Bros, California, tempat produksi Film Friends berlangsung.

Sumber : www.terraserver.com/United_States/geo.html

○ = studio produksi film TV Friends.

Ketika sebuah “tim” produksi TV membuat suatu program acara yang menggunakan studio sebagai medianya, tentu pertanyaan besar yang muncul adalah bagaimana mereka bisa mengeksploitasi “kekurangan” itu menjadi sebuah potensi yang mumpuni. Salah satu modal besar yang dimiliki adalah bagaimana penerapan yang dilakukan terhadap pengaturan tata ruangnya bisa memunculkan imajinasi dan ketertarikan bagi pemirsanya.

Pada bagian ini akan dibahas, analisa mengenai bagaimana model studio pada program film televisi bertema komedi yang berdasarkan studi pengaruh setting interior, dapat memberikan daya tarik secara visual.

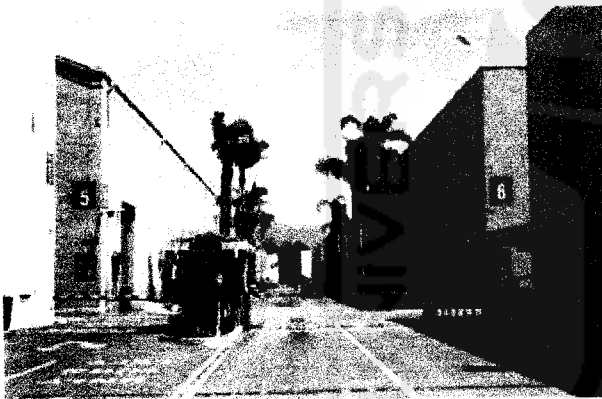
1. Analisa yang berfokus pada penataan lay out ruang yang dilakukan di studio setting panggung dari serial Film TV Friends, berdasarkan data – data yang diperoleh dari pencarian data sekunder, observasi data dan kuisioner.
2. Analisa terhadap elemen furniture, warna dan tekstur pada dinding/lantai di setting yang meliputi kapasitas, kenyamanan, penampilan dan jenis.

IV.1. Kondisi Ruang

Keberadaan ruang dan bagian – bagian yang terdapat didalamnya, membentuk satu kesatuan yang saling mendukung hingga masing – masing ruang itu mampu saling berinteraksi dan memberi fungsi dan hasil yang sepadan.

Ruang studio Film Tv Friends berada dalam sebuah gedung yang didalamnya terdapat elemen – elemen fungsi yang lain, diantaranya :

- Manajerial
- Produksi
- Property
- Teknisi
- Gudang



Gbr. IV.2. jalan (aisle) yang menghubungkan gedung - gedung di area studio Warner Bros.

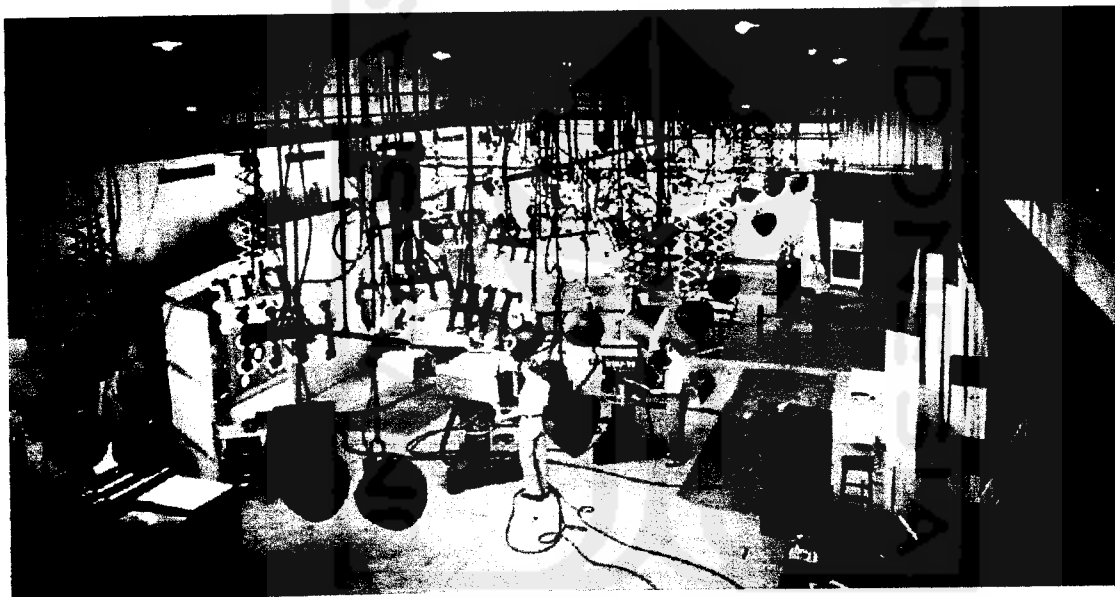
Namun data yang diperoleh dari sumber wawancara menyebutkan bahwa area studio itu berada dalam lingkup yang *secluded* (tertutup), udara yang masuk *disupply* dari pendingin ruangan, jalan keluar masuk dan lalu lalang bagi artis, pekerja, tim produksi maupun penonton melalui jalur yang sama. Ventilasi cahaya dan udara otomatis menjadi sangat minim, walaupun disokong oleh penerangan listrik yang lebih dari cukup.

IV.1.1. Tata Ruang Pada Studio Produksi Film TV Friends

Unit ruang yang ada di studio tempat film Friends diproduksi terdiri dari 2 unit fungsi ruang, unit ruang administrasi dan unit ruang produksi, dan fokus amatan adalah tata ruang pada studio, yang merupakan bagian dari unit ruang produksi.

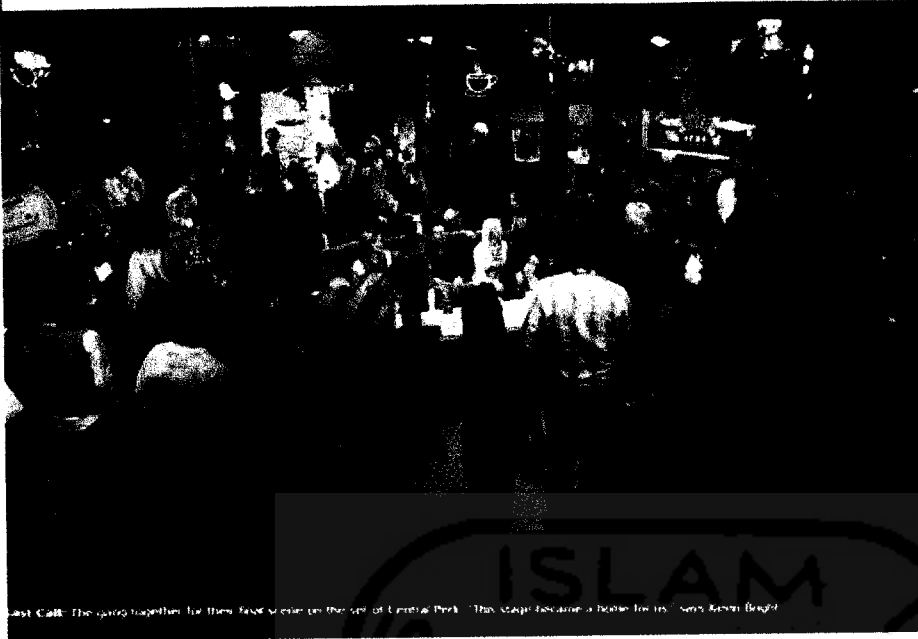
Pada studio film TV Friends yang diamati adalah lay out ruang dan penataan interior di dalamnya. Ruang studio yang merupakan bagian dari unit produksi, berada di dalam sebuah gedung besar yang menampung tidak hanya ruang studio tapi juga unit – unit lainnya.

Ruang studio :



Gbr.IV.3. Gedung studio Warner Bros yang juga digunakan untuk proses pengambilan gambar Film TV Friends pada tahun 1964.

Sumber : www.warnerbros.com/TV/archives/stage.html



Gbr.IV.4. lokasi yang juga digunakan pada tahun 1964.

Sumber : *The One with All Ten Years... FRIENDS 'til the end* – David Wild, Time Inc.Home Entertainment

Ruang – ruang selain studio itu adalah :

❖ Ruang Manajemen

Direksi dan bagian administrasi menempati bagian ruangan ini.

Ruang tempat pembuatan dan memproduksi ornament atau konstruksi bangunan/ruang yang digunakan pada setting interiornya.

❖ Ruang Pra Produksi

Ruang persiapan sebelum pengambilan adegan atau proses perekaman film dimulai, pengeditan skenario, pembacaan naskah dilakukan di ruang ini.

❖ Ruang Konstruksi

Ruang tempat pembuatan dan memproduksi ornamant atau konstruksi bangunan/ruang yang digunakan pada setting interiornya.



Gbr.IV.5.Ruang konstruksi pada gedung studio Warner Bros.

❖ Ruang Set Pencahayaan dan Suara

Fasilitas pencahayaan dan system audio disiapkan dari ruangan ini.



Gbr. IV.6. Ruang set Pencahayaan dan suara.

Sumber : www.wbsf.com/list/stages.html

❖ Property

Ruang yang digunakan untuk mempersiapkan berbagai keperluan penataan setting interior, dan sebagian besar berasal dari ruang penyedia konstruksi.



Gbr. IV.7. Ruang property dari gedung studio Film Friends.

Sumber : www.wbsf.com/list/stages.html

❖ Ruang Kostum dan Make Up

Rancangan kostum dan make up yang akan digunakan pada Film TV Friends disediakan dari ruangan ini



Gbr.IV.8. salah satu contoh pemanfaatan fasilitas kostum dan make up pada Film Friends.



merubah sosok ini. menjadi INI.

Gbr.IV.9. Contoh lain pemanfaatan fasilitas kostum dan make up pada Film Friends.

Sumber : *The One with All Ten Years...FRIENDS 'til the end* – David Wild, Time Inc.Home Entertainment dan Video Capture

❖ Ruang Editing

Tempat dilakukannya proses “finishing” dari hasil pengambilan gambar sebuah produksi film, dengan cara menggabungkan hasil – hasil dari pengambilan gambar hingga membentuk sebuah rangkaian cerita.

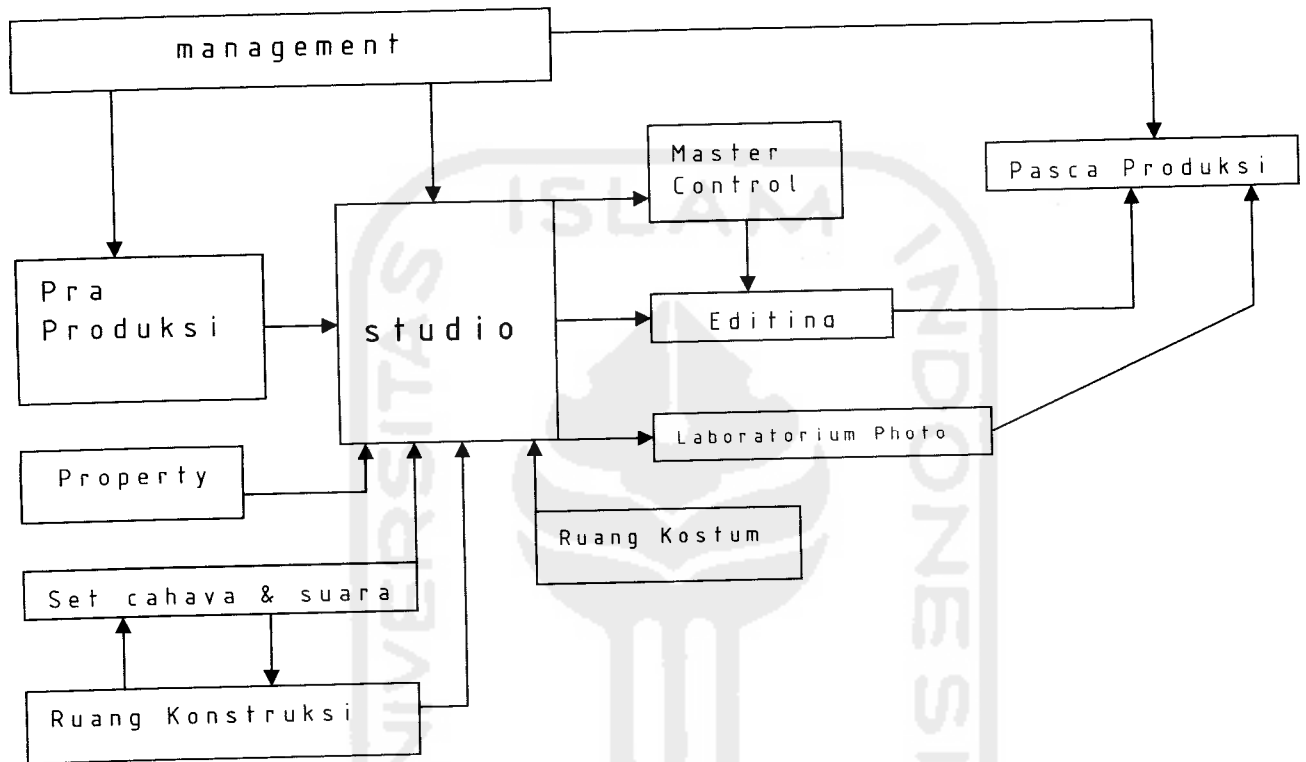
❖ Laboratorium Photo

Digunakan untuk media pendukung dari Film Friends, sebagai sarana advertorial (promosi) namun juga dimanfaatkan untuk data dokumentasi.

Ruang Master Control

Dibutuhkan untuk mengontrol semua kegiatan selama proses produksi film berjalan agar sesuai dengan keinginan dan tuntutan cerita.

Hubungan intern pada proses produksi Film TV Friends :



Gbr. IV.10. Bagan proses produksi film TV Friends

IV.1.1.1. Lay Out Ruang Studio Film TV Friends

Di dalam studio yang terdiri dari ruang master control, set panggung dan ruang tempat duduk bagi penonton, memiliki ukuran 20 x 15 m dengan luas 300 m². Kapasitas tempat duduk bagi penonton yang mampu menampung hingga ± 200 orang. Posisi ruang master control berada tepat dibelakang dari tempat duduk penonton,

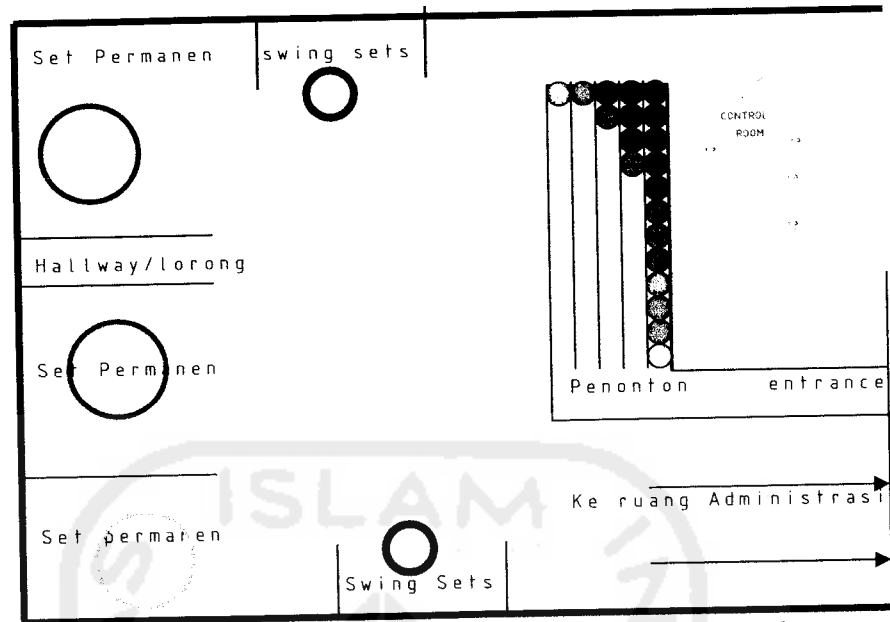
dengan posisi yang lebih tinggi dari setting panggung, maka arah pandang dari penonton dapat “sedikit” leluasa untuk dapat mengamati apapun yang terjadi dan apapun yang terdapat pada setting panggung tersebut.

Dibagian set panggungnya, selama proses pengambilan gambar, sutradara, penulis naskah, koordinator setting panggung, teknisi, figuran, pemeran utama dan seluruh kru berada di tempat yang sama, di bagian ruang yang sama ditempatkan sebuah ruang kecil non permanent (re-arrange's room) yang difungsikan bagi pembenahan naskah.

Ruang kecil (ruang Re-arrange) itu merupakan jawaban atas pertanyaan, mengapa proses pengambilan gambar pada Film TV Friends menggunakan penonton langsung sebagai salah satu bagian proses produksinya. Hal itu karena, sutradara dan penulis naskah ingin melihat langsung bagaimana reaksi penonton ketika sebuah adegan atau dialog diambil.

Jika dialog atau adegan itu tidak terlalu mendapat respon seperti yang diharapkan, karena diasumsikan bahwa penonton itu mewakili selera penonton yang dijadikan “target market”nya, maka sutradara akan langsung menghentikan proses pengambilan gambar, dan penulis scenario memanfaatkan ruang kecil itu untuk segera menulis beberapa dialog atau sebuah adegan untuk memperbarui adegan sebelumnya. Hingga akhirnya didapat adegan yang diharapkan.

Lay out ruang studio setting Film TV Friends :



Gbr IV.11. Sumber : http://wbsf.warnerbros.com/construction/scenic_art.html + observasi + mailing list

4.1.1.2. Analisa Ruang Pada Main Stage

Area setting main stage merupakan bagian yang digunakan pada sebagian besar adegan yang diambil selama proses produksi, dan pada setting ini tidak mengalami perubahan wujud fisik, karena sifatnya yang permanen.

○ = Dijadikan area setting interior bagi karakter *Monica*.



Gbr.IV.12. Setting apartment Monica dari sudut pandang teknisi suara yang berada bagian atas dari stage.



Gbr.IV.13. Ruangn setting interior apartment dari sudut pandang camera.



Gbr.IV.14. Ruangn setting interior apartment dari sudut pandang camera namun dari sisi lain dari ruangan.




Gbr.IV.15. Dua aplikasi warna pada pintu yang berbeda

Dari gambar – gambar diatas terlihat penggunaan elemen warna, lantai dan furniturnya. Sosok yang ditampilkan sebagai pemiliknya adalah seorang wanita, yang memiliki kecenderungan untuk menggunakan warna – warna tanah.

- INDIKASI: ■ flooring, yang digunakan adalah materi keramik, dengan warna coklat tanah.
- furniture, kayu adalah bagian yang dominan, dengan bentuk yang cenderung konvensional kalau tidak bisa dikatakan “kuno”, tapi memberi kesan lega pada ruangan, karena fisik furniture yang digunakan tidak menghabiskan ruangan yang ada. Namun terdapat pengecualian pada kitchen cabinet yang menggunakan warna biru, dengan warna yang digunakan, terlihat lebih dinamis dan tidak monoton.

- dinding dan pintu adalah salah satu titik yang mengakomodasi penggunaan warna yang lebih modern, warna ungu dan hijau daun digunakan untuk lebih menyeimbangkan antara unsur klasik dan modern pada ruangan yang sama.

 = Merupakan area setting interior bagi karakter Joey.



Gbr.IV.16. Ruang setting interior apartment.

Seperti kebanyakan tempat tinggal seorang pria yang juga lajang, maka konsep minimalis dan modern mendominasi di setting ruangan ini. Dari sofa hingga hiasan dinding (poster) yang dipajang, menonjolkan *personal items* dan *personal interest* dari karakter penghuninya.



Gbr.IV.17. Ruangan setting interior apartment.



Gbr.IV.18. Ruangan setting interior apartment.

Dari data – data gambar diatas, terlihat penggunaan elemen warna, lantai dan furniturnya. Konsep yang ditawarkan adalah berusaha memindahkan suasana dan interior rumah yang minimalis dan modern ke dalam setting.

INDIKASI:

- Furniture, konsep yang minimalis dan modern ditampilkan dengan memberi sofa warna kuning yang dimaksudkan selain sebagai *point of view* dari ruang ini, juga sebagai penyeimbang terhadap TV cabinet dan *barcalounger* coklat yang berada di tengah ruangan.
- Dinding, warna lembut abu – abu muda memberi kesan lega, hal serupa juga ditampilkan pada warna dapur yang senada, membentuk kesatuan yang harmonis dengan pengisi ruangan lain.
- Lantai, parket diaplikasikan ke ruangan ini, selain keasrian juga untuk mengimbangi warna yang telah muncul dari furniture lainnya.
- Warna yang menonjol adalah warna – warna lembut seperti abu – abu muda, coklat dan kuning, namun warna abu – abu muda lebih mendominasi.
- Meja Fussball, pria selalu identik dengan mainannya, meja ini bukan diidentikkan dengan karakter yang childish, namun lebih sebagai sebuah sarana rekreasi dan hiburan, dan pria dimanapun pasti membutuhkan sarana penyaluran itu.

○ = Dijadikan area setting interior bagi Café Central Perk.



Gbr.IV.19. Setting ruang café Central Perk.



Gbr.IV.20. Setting ruang café Central Perk dari sudut pandang teknisi suara yang berada pada bagian atas stage.



Gbr.IV.21. Setting ruang café Central Perk dari sudut pandang penonton yang berada di studio.



Gbr.IV.22. Setting ruang café Central Perk



Gbr.IV.23. Setting ruang café Central Perk

Dari data – data gambar diatas, terlihat penggunaan elemen warna, lantai dan furniturnya. Konsep yang ditawarkan adalah berusaha memindahkan suasana rumah ke dalam café.

INDIKASI: ■ furniture, dengan konsep yang *homy* seperti itu maka penggunaan furniturnya diupayakan memberi warna dan suasana sebuah rumah. Cenderung klasik, dengan material kayu yang dominant.

■ dinding, mengekspos dinding bata untuk memperkuat unsur dan warna tanah yang diberi sedikit sentuhan hiasan dinding (poster) untuk menghindari kekakuan.

■ lantai, tidak diberi finishing apapun namun untuk memberi aksen maka diberikan karpet yang juga untuk menutupi lantai semen.

■ warna yang menonjol adalah warna – warna tanah/coklat yang dimaksudkan untuk memberi kesan hangat dan *welcome*.

4.1.1.3. Analisa Ruang Pada Swing Sets

Setting ruang ini digunakan ketika kebutuhan akan tambahan karakter, tempat dan lokasi baru diperlukan, ini dilakukan selain untuk menghindari kejenuhan juga memberi warna baru bagi isi dari Film TV Friends.

○ = area setting panggung swing sets, setting yang dikondisikan bagi penerapan cerita, tokoh dan lokasi tambahan.



Gbr.IV.24. Setting ruang pada swing sets (Ross's Apartment)

Ruang ini dimaksudkan untuk mencitrakan ruang seorang ilmuwan Paleontology, maka *taste* yang dimunculkan adalah sesuatu yang berkenaan dengan alam. Yang dapat dilihat adalah warna coklat yang merata di setiap sudut ruang, dari penggunaan material lantai kayu, furniture hingga hiasan dinding. Terkecuali pada warna dinding yang sedikit

berbeda dengan digunakannya warna krem, namun sedikit banyak kesan natural yang ingin ditampilkan dapat terwakili.



Gbr.IV.25. Setting ruang pada swing sets (Phoebe's Apartment)



Gbr.IV.26. Setting ruang pada swing sets (Phoebe's Apartment)

Sementara pada ruang ini dimaksudkan untuk mencitrakan ruang seorang yang berjiwa bebas, eksentrik dan tak mau dikekang oleh aturan, maka *taste* yang dimunculkan adalah perpaduan antara furniture yang unik dan hiasan dinding yang tidak kalah uniknya, dan yang mengarahkan bahwa pemilik ruangan ini adalah seorang wanita ditunjukkan dengan penggunaan warna – warna netral di dalamnya diantaranya, warna putih muncul di bagian dindingnya. Jika diperhatikan lebih detil, ini adalah setting ruangan yang juga digunakan bagi apartment Ross, hal ini terlihat pada penggunaan lantai kayunya.



Gbr.IV.27. Setting ruang pada swing sets (Additional Room at Monica's Apartment)

Ruangan ini dimaksudkan untuk memperkuat rangkaian sebuah cerita. Walaupun kesan yang pertama kali terlihat adalah kontrasnya warna – warna yang digunakan, namun karena basic dari warna yang digunakan adalah warna – warna lembut, seperti, ungu muda pada pintu, hijau pada dinding dan coklat muda pada karpet yang menutupi lantai, maka harmoni itu dapat terjaga.



Gbr.IV.28. Setting ruang pada swing sets (Additional Room).

Ruangan ini pada awalnya diposisikan sebagai ruangan bagi salah satu karakter pendukung (Ross ex wife's apartment), namun ternyata perkembangan cerita menuntut adanya pengembangan lain yang akhirnya membuat setting ini digunakan juga untuk adegan – adegan lain. Maka yang dimunculkan adalah lantai kayu dan warna coklat muda pada dindingnya, yang dimaksudkan agar ketika terjadi penyesuaian terhadap sebuah adegan tambahan maka akan lebih menarik untuk menatannya.



Gbr.IV.29. Setting ruang pada swing sets (Monica's Room).

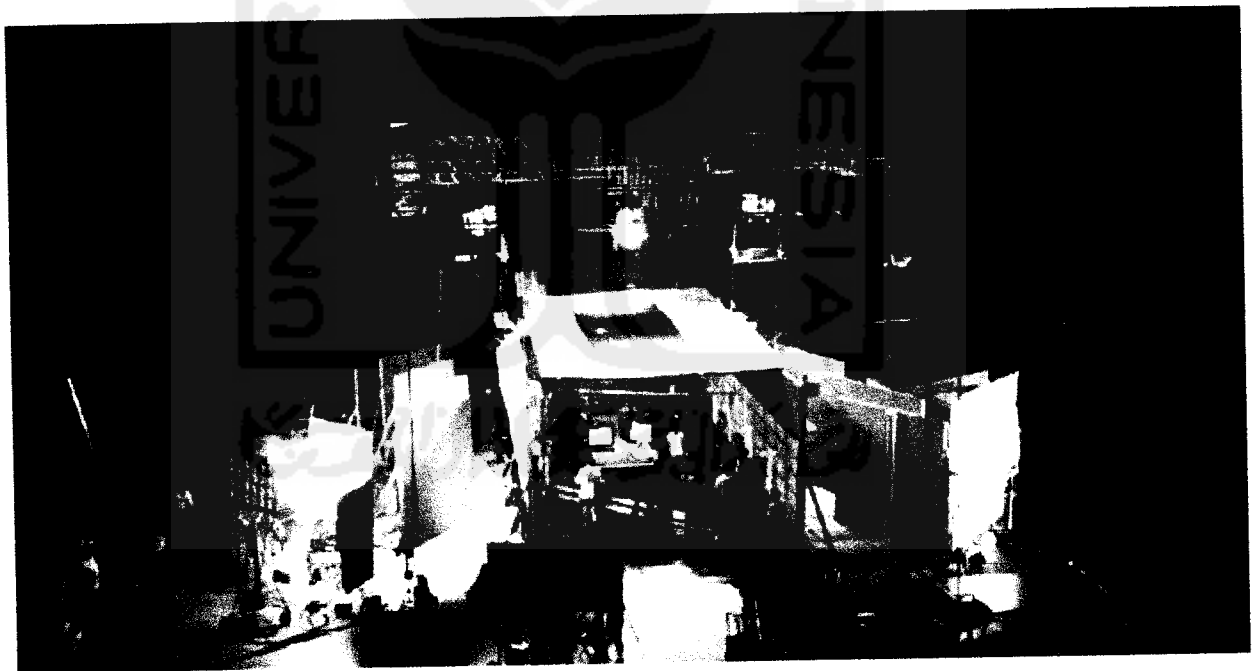
Lantai yang ditutupi karpet berwarna merah muda yang senada dengan warna pintu dan dinding, adalah salah satu aplikasi yang diterapkan pada swing sets.

IV.2. Analisa Ruang dan Aktifitas yang Dilakukan pada Ruang Studio

Terdapat beberapa ruang pada ruang studio yang memiliki kapasitas – kapasitas tertentu, diantaranya :

■ Set Panggung :

Terdiri dari beberapa ruang permanent dan semi permanent setting interior, ruang permanent ditempatkan pada posisi yang memiliki arah pandang langsung ke arah penonton dan ruang master control, sedangkan ruang semi permanent berada pada posisi samping kiri dan kanan dari main stage (setting utama). Aktifitas pengambilan gambar (shooting) dilakukan di ruangan ini.



Gbr.IV.30. Suasana persiapan pengambilan gambar di lokasi studio Film Friends.

Dari gambar diatas terlihat bahwa dengan luas ruang yang ada, setting panggung menjadi terlihat demikian padat, dan untuk mendirikan sebuah setting, terlebih setting *swing sets* dibutuhkan waktu yang tidak sebentar.



Gbr.IV.31. Teknisi yang berperan dalam pengambilan suara, posisinya menempati sebuah area yang tepat berada di atas stage.

Sumber : http://groups.yahoo.com/group/friends_zone.html

Ruang yang dibutuhkan bagi teknisi yang bertugas untuk merekam suara, seperti pada gambar diatas, terlihat tidak representative, walaupun tempat yang ada diasumsikan sebagai mezanin, namun dari data yang ada, tempat itu tidak lebih dari sebuah tempat berpijak yang terdiri dari papan berjajar.

■ Master Control :

Pusat pengendali dan memonitor kelancaran jalannya proses produksi Film TV Friends.



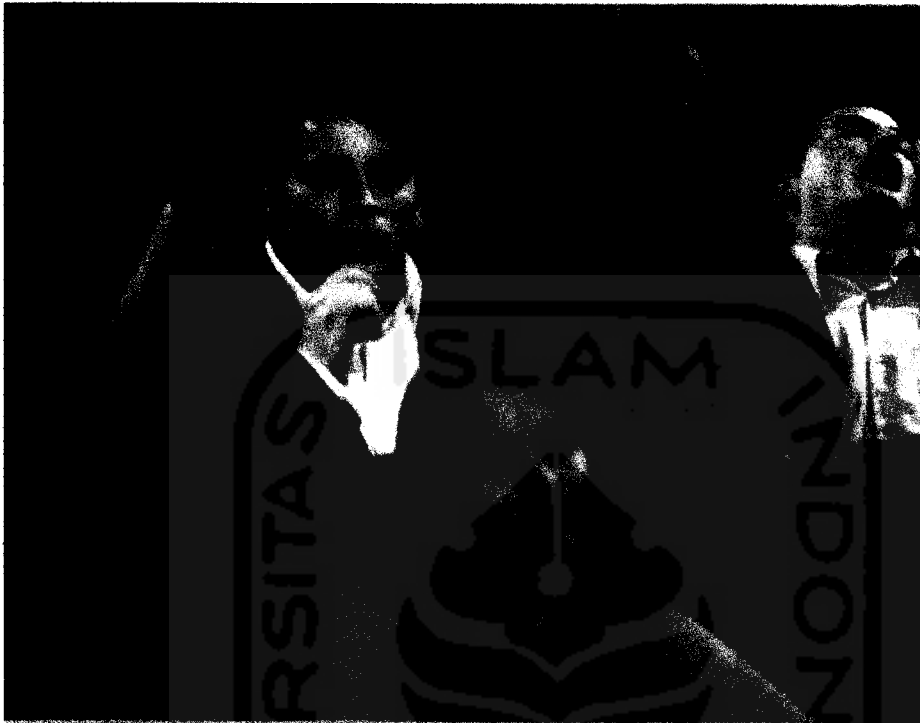
Gbr.IV.32. Ruang Master Control studio Film TV Friends

Sumber : www.friendszone.com/records.html

Ruang Master Control, walaupun memiliki ruang yang cukup lega untuk melakukan kegiatan produksi, namun tidak adanya pemisah antara akses penonton yang akan memasuki ruang pemirsa maupun akses yang mengarah ke ruang Master Control, maka seringkali terjadi benturan pada titik pertemuan antar ruang.

■ Ruang Penonton :

Tempat yang disediakan oleh pihak Warner Bros bagi mereka yang ingin mengikuti jalannya pengambilan gambar selama proses “filming” berlangsung.



Gbr.IV.33. tempat duduk bagi penonton di area studio film TV Friends, kadangkala juga digunakan untuk pengambilan salah satu adegan.

Sumber : *The One with All Ten Years... FRIENDS 'til the end* – David Wild, Time Inc.Home Entertainment

Dengan jumlah tempat duduk hingga ± 200 , yang terdiri dari 4 baris, dengan masing – masing baris memuat hingga ± 50 tempat duduk, pada kondisi dan proses pengambilan gambar tertentu, sebagian penonton yang menempati area terjauh dari setting panggung atau bersilangan tidak dapat menyaksikan secara utuh settingnya, walaupun telah disediakan sejumlah monitor untuk membantu. Hal ini menghambat citra visual yang ingin disampaikan pada pemirsa.

IV.3. Analisa Daya Tarik Visual

Berdasarkan data yang diperoleh melalui data sekunder, observasi data, wawancara dan kuisioner, maka diketahui bahwa penerapan elemen – elemen pembentuk citra visual pada setting panggungnya , seperti warna, lantai, teksture dan furniture telah banyak diaplikasikan.

SETTING PANGGUNG :

WARNA : Pada setting panggung, yang berperan adalah komposisi warna – warna tanah dan netral, namun pada beberapa bagian juga terlihat penerapan warna yang memiliki kadar kontrasan terhadap warna lain pada ruang yang dimaksudkan sebagai pembentuk aksent dan *point of view*.

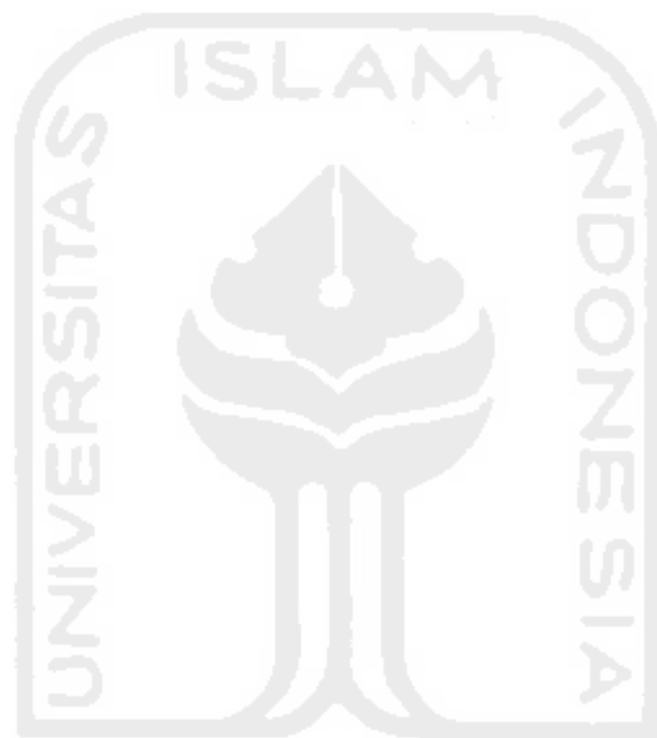
LANTAI : minimnya penerapan pilihan materi lantai, dari setting yang terlihat hanya pada beberapa bagian ruang yang “sedikit” serius untuk mengaplikasikan materi keramik dan lantai kayu(parket), sedangkan pada ruang lain tidak mendapat sentuhan apapun, dan ini mengurangi daya tarik yang ingin ditampilkan.

TEKSTURE : kualitas tertentu suatu permukaan dari struktur 3 dimensi yang ingin ditampilkan, memiliki porsi yang lebih “manusiawi”, dalam artian bahwa teksture yang ditampilkan mewakili hampir setiap kondisi ruang yang ada, dan mencerminkan karakter ruang yang ada, namun ada sedikit halangan, yaitu pada ruang – ruang tertentu teksture yang ingin ditampilkan menjadi sedikit mendominasi.

FURNITURE : hampir di setiap setting ruang yang ada memiliki citra visual tersendiri, tidak terkecuali pada setting café Central Perk, yang walaupun berkonsep memindahkan

suasana rumah ke dalamnya tetap terdapat ciri dan wujud furniture yang membedakan namun hal itu lebih dikarenakan fungsi ruangnya.





UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



BAB V

REKOMENDASI

V.1.Pertimbangan

Dari hasil analisa data dan kuisisioner yang telah dilakukan, maka yang dapat diketahui adalah bahwa, penerapan elemen warna, lantai dan furniturnya telah banyak diaplikasikan untuk membentuk citra visual yang ingin ditampilkan. Pada beberapa bagian dengan karakter dari tokoh – tokohnya.

Akan tetapi, ruang studio yang digunakan untuk proses pengambilan gambar sehingga, dengan kapasitas yang ada ruang studio menjadi terlihat terlalu padat. Kondisi ini tidak berdampak apapun pada pemirsa yang menikmati tayangan film tersebut melalui seperti apa yang ingin ditampilkan. Namun kondisi ini menjadi sebuah kendala bagi ruang yang berada pada posisi bersilangan.

- bahwa tayangan film TV Friends adalah sebuah tayangan yang juga melibatkan pemirsa secara langsung di dalam proses pengambilan gambarnya. Maka data – data yang

diperoleh dari hasil wawancara dan kuisisioner, yang sebagian ditujukan bagi mereka yang pernah terlibat langsung, adalah bagian krusial dalam memberikan rekomendasi bagi model sebuah setting studio, karena masukan informasi tentang keberadaan, kondisi dan lokasi setting dari studio Film TV Friends dapat diperoleh jika narasumber berada pada lokasi tersebut.

- bahwa data – data yang diperoleh dari hasil observasi data, kuisisioner dan wawancara telah memberi gambaran dan informasi akan sebuah setting studio Film TV Friends dan data lain yang berkaitan dengannya.

- bahwa solusi yang dirasakan tepat adalah dengan mengakomodasi kebutuhan ruang tanpa melupakan fungsinya, dan juga menerapkan unsur pendukung interior (warna, tekstur dan furnitur) yang disesuaikan dengan karakter ruang dan penghuninya. Ukuran, bentuk dan dimensi ruang yang sesuai aturan, yang mewedahi sebuah setting panggung, tidak menjadi sebuah keharusan karena TIDAK pernah disebutkan adanya sebuah aturan yang mengikat akan batasan sebuah setting panggung.

V.2.Rekomendasi

Berdasarkan analisa terhadap kondisi eksisting, observasi data, hasil wawancara dan kuisisioner pada objek penelitian, maka dihasilkan rekomendasi desain yang akan menjadi acuan dalam mendesain model studio pada program televisi bertema komedi. Dengan 2 konsep alternatif, reposisi setting panggung penonton juga penataan dan aplikasi warna, tekstore dan furniture.

- Re-posisi setting panggung agar lebih memiliki arah pandang yang lebih leluasa bagi penonton yang berada di setting tersebut.

- Penataan dan aplikasi warna, teksture dan furniture yang disesuaikan dengan kebutuhan proses shooting tayangan film.

Rekomendasi desain model studio akan diterapkan pada studio Film TV Friends yang pada akhirnya akan dijadikan acuan/ccontoh sebuah studio setting panggung produksi film bertema komedi.

V.2.1. Reposisi Setting Panggung

ALASAN : Bagi pemirsa yang pernah merasakan terlibat langsung proses shooting film TV Friends, kendala yang dirasakan cukup mengganggu adalah ketika sebuah adegan yang diambil, menggunakan sebuah setting yang berada pada jarak terjauh dari sebagian posisi pemirsa. Terhalangnya pandangan dan keleluasaan untuk mengarahkan pandangan ke setting.

TUJUAN : Re-posisi setting panggung agar lebih memiliki arah pandang yang lebih luasa bagi penonton yang berada pada posisi manapun di ruang pemirsa pada setting tersebut.

KONSEP : - Dengan menyejajarkan setting panggung dalam sebuah garis dan menempatkan posisi pemirsa berhadapan langsung, maka kemungkinan terhalangnya arah pandang pemirsa yang berada pada posisi terjauh pun dapat dieliminasi.

- Mengatur ketinggian dan tinggi rendah posisi pemirsa, menghindari terhalangnya arah pandang.

V.2.2. Penataan dan Aplikasi Warna, Lantai, Teksture dan Furniture


Dinding adalah latar belakang dekoratif setiap ruangan, apakah dinding tersebut pucat atau terang dan menarik, semuanya membantu menyeimbangkan dan menyatukan elemen warna dan motif yang ada.


Penggunaan warna, teksture dan furniture ditentukan kemudian ketika akan menentukan kapan dan dimana harus digunakan. Masing – masing ruang akan lebih memiliki karakter dengan aplikasi warna pada dinding, lantai dan furniture sesuai dengan kebutuhan.

V.2.2.1. Penataan dan Aplikasi Warna


Warna memberi nuansa pada sebuah bangunan, dengan warna akan tercipta suatu harmoni dan keindahan ruang. Warna di ruang utama mencerminkan perpaduan keseluruhan penghuni, dan pada ruang yang lebih privat, warna pada ruangan akan sesuai dengan tema dan karakter masing – masing.


- Main Stage (panggung utama) :
 - Ruang setting utama (apartment) : pilihan warna lembut dan warna segar diaplikasikan pada ruang setting utama, menggabungkan atau mengkontraskan kombinasi warna – warna ini mampu memberi tampilan segar, sederhana, ideal dan tidak monoton.


 = warna putih memberi kesan lembut dan elegan pada ruang utama, ruang akan terasa sejuk dan terkesan luas.

 = hijau muda memberikan kesan terang dan luas, setting panggung


yang memiliki keterbatasan ruang akan terbantu dengan pemanfaatan warna ini.


 = merah memberi efek dramatis, paduan warna pada ruang mencerminkan suasana modern dan hangat, serta mengesankan suatu kenyamanan

 = ungu monokromatik akan memberi kesan magis, terlebih aksentuasi yang kontras dengan keseluruhan ruang akan menghadirkan harmonisasi dengan warna lain yang ada di ruang tersebut.

 = krem adalah warna yang “aman” untuk semua ruangan, memberi kesan bersih, dan juga merupakan dasar yang baik bagi warna lainnya.

- Ruang setting utama II : pilihan yang digunakan pada setting ruang semi publik harus lebih berani bermain dengan warna, bukan saja menonjolkan karakter dan fungsi yang dimiliki ruang tersebut tapi juga dapat mewakili keinginan dan animo “pengunjungnya”.

 = warna – warna tanah disesuaikan dengan kapasitasnya sebagai ruang yang memiliki nilai keakraban, karena warna tanah cenderung memiliki karakter yang tenang, dan itu sesuai diterapkan pada area yang juga membutuhkan “ketenangan”.

 = paduan warna biru memberi rasa optimis, keharmonisan ruang

tercipta dengan kelembutan warna furniture dan aksesoris pelengkap lain. (sofa, meja dan hiasan dinding)



= warna hijau memberi kesejukan dan ketenangan, sebagai salah satu warna *fresh*, paduan warna hijau di dinding memberi nuansa keindahan yang alami, dan warna ini akan menjadikan ruang harmonis ketika dipadukan dengan furniture bernuansa tanah.



= memberi sentuhan warna merah pada ruang dapat diterapkan, dengan memposisikan warna merah sebagai pemberi aksen ruangan, dalam artian warna merah tidak mendominasi keberadaan warna netral.



= biru muda dapat difungsikan sebagai warna netral, sentuhan biru keabuan – abuan pada bagian dinding menambah nuansa kededuhan²⁰.

- Swing Sets (panggung yang dapat diubah – ubah) :
 - Pada setting area panggung yang kerap kali mengalami perubahan, dibutuhkan warna – warna yang juga mengisyaratkan kedinamisan, dengan syarat tidak melupakan kapasitasnya. Ketika swing sets ditempatkan sebagai sebuah setting panggung ruang kantor, maka warna – warna yang digunakan paling tidak juga mewakili karakteristik sebuah kantor. Hal yang sama juga terjadi ketika swing sets diposisikan sebagai setting ruangan lain.

²⁰ Tren 2005 Rumah Tinggal Masa Kini, majalah **IDEA**

■ = warna coklat mengindikasikan kematangan, ketenangan dan keteduhan, dan untuk sebuah setting yang fleksibel terhadap perubahan, karakter warna ini sesuai digunakan.

■ = biru keunguan mengesankan kedinamisan, memberi aksentuasi praktis dan ceria, juga menampilkan suasana yang penuh percaya diri, pada ruangan yang sering berganti – ganti, warna biru akan mengimbangi keberadaannya.

■ = warna – warna vibrant (semangat) merupakan warna – warna kontras dan cerah, akan menghadirkan semangat dan optimisme, dan ketika diaplikasikan pada swing sets tidak hanya dijadikan sebagai penguat tapi juga dapat dijadikan pemberi aksentuasi sebuah ruang.

V.2.2.2. Lantai

ALASAN : tidak banyak pilihan untuk diaplikasikan pada setting, mengakibatkan keragaman dan daya tarik visual yang ingin ditampilkan menjadi sedikit monoton.

TUJUAN : memberi pilihan untuk digunakan pada setting, agar penggunaan beberapa pilihan materi lantai akan membuat daya tarik dan citra yang ditampilkan menjadi semakin variatif.

KONSEP : menerapkan pilihan – pilihan materi lantai pada setting, namun tetap disesuaikan dengan kapasitas dan posisi setting ruang.

Materi yang digunakan :

- Keramik : digunakan, mengingat keramik memiliki pilihan warna, ukuran dan desain variatif.
- Kayu : unsur modern sekaligus natural dimunculkan dari penggunaan lantai kayu ini, namun dapat juga dikamuflese dengan pemakaian karpet bermotif kayu.
- Karpet : hanya ditempatkan pada ruang yang memiliki area bagi tempat bertemunya banyak karakter/orang, seperti pada ruang keluarga dan café.

V.2.2.3. Penataan dan Aplikasi Teksture Dinding dan Furniture

ALASAN : kurang variatif, sehingga pada setting ruang – ruang tertentu harmonisasi dan keserasian dengan elemen lain tidak terjaga.

TUJUAN : membuat keserasian antara ruang dengan teksture dan furniture untuk menjaga keseimbangan dan daya tarik visual yang ingin ditampilkan.

KONSEP : desain sederhana, dengan warna natural dan lembut dijadikan ciri khas teksture dan furniture pada interior di setting studio ini. Garis tegas dan warna terang berfungsi sebagai aksen. Secara keseluruhan konsep penataan teksture dan furniture masih terkait dengan tata letak ruang yang akan menjadi acuan dalam menata interior, keselarasan semua unsur itu akan membentuk interior yang nyaman dan harmonis.

Materi Furniture dan Tekstur Dinding :

- Kayu solid : hanya dipakai seperlunya, seperti pada struktur furniture.

- Materi logam (besi) : menjadi material utama furniture dan dapat juga dikombinasikan dengan material lain.
- Warna : warna yang digunakan cenderung natural, yang diterapkan pada sofa, kursi dan lemari, warna – warna berani dapat juga digunakan namun tidak mendominasi.
- Bata Ekspose : memberi kesan alami dan sebagai pembeda dari ruangan lain, namun lebih tepat jika diaplikasikan pada main stage.
- Gypsum : praktis digunakan sebagai bahan partisi, lembaran gypsum cukup direkatkan pada besi *hollow* pada bagian setting studio. Fleksibel untuk digunakan sebagai materi pembentuk setting dinding maupun pemberi aksent dan ornament ruang.
- Dinding baja dan beton ringan aerasi tidak direkomendasikan, dengan pertimbangan dana.
- Ornament dekoratif : selain plesteran yang kemudian dicat atau memakai wallcover, pelapis dari keramik atau batu alam juga dapat digunakan.

Pada akhirnya semua cerita akan selalu memiliki sebuah *ending*, dan rangkaian cerita dan penelitian ini paling tidak akan memberi sebuah pilihan baru. Bahwa keterbatasan dan minimnya materi dan sarana tidak dijadikan alasan untuk dapat meng-*create* tayangan cerita yang memiliki nilai, ilmu dan wawasan baru bagi pemirsanya.



Daftar Pustaka

- Wild, David, *The One with All Ten Years...FRIENDS 'til the end-*, Time Inc. Home Entertainment.
- D.K Ching, Francis, *Struktur, Bentuk, Ruang dan Fungsi*, Erlangga, Jakarta.
- D.K Ching, Francis, *Ilustrasi Desain Interior*, Erlangga, Jakarta.
- Holden, Tom, *Film Making*, Contemporary Books.
- Perric, Zoran, *Visual Effects Cinematography-*, Focal Press.
- De Chiarrà, Joseph, Panero, Julius, Zelnik, Martin, *Time Saver Standards for Housing and Residential Development*, McGraw Hill Inc.
- De Chiarrà, Joseph, Panero, Julius, Zelnik, Martin, *Time Saver Standards for Interior Design and Space Planning*, McGraw Hill Inc.
- Laseau, Paul, Tice, James, *Between Principle and Form Frank Lloyd Wright*, Van Nostrand Reinhold, New York.
- Gumira Ajidarma, Seno, *Membaca Film Garin*, Pustaka Pelajar.
- Krevolin, Richard, *Rahasia Sukses Skenario Film - Film Box Office*, Kaifa.
- Jay Scheneider, Steven, *1001 Movie You Must See Before You Die*, Accapella.
- French, Karl, *Art By Film Directors*, Octopus.
- Buscombe, Edward, *Cinema Today*, Phaidon.

- Hauge, Michael, *Writing Screenplays That Sell*, Del Rey.
- Asensio, Paco, *New York Apartments*, te Neues.
- Brook, Peter, *Teater, Film dan Opera*, ARTI
- Tidbury, Jane, *Pemilihan dan Penggunaan Cat dan Wallpaper*, Elex Media Komputindo.
- Arsitektur Hijau, *Kampung Naga Permukiman Warisan Karuhun*, FORIS, Bandung.
- Kumara, Alex, *Berebut Iklan Harga Bantingan*, majalah GATRA, 16 April 2005.
- T.White, Edward, *Tata Atur*, ITB Bandung.
- Garcia Marques, Gabriel, *Seratus Tahun Kesunyian*, Bentang.
- Koran Tempo, *Layar Kaca yang Seragam*, Minggu 17 April 2005.
- Majalah **IDEA**, *Tren 2005 Rumah Tinggal Masa Kini*, 2005
- Nazir Ph.D, Moh., *Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia.
- Damon, Matt, Affleck, Ben, *Good Will Hunting* a Screenplay.
- Anwar, Joko, Dinata, Nia, *ARISAN!*, Metafor.
- Anwar, Joko, *Janji Joni Skenario dan Catatan*, Metafor.



Lampiran

Kuisisioner

FRIENDS

Model Studio Pada Program Film Televisi Bertema Komedi
Berdasarkan Studi Pengaruh Setting Interior Terhadap
Daya Tarik Visual Program Film TV

Studi Kasus Setting Interior Serial film TV

FRIENDS

Cara Pengisian Kuisisioner

- Jawab pertanyaan – pertanyaan dibawah dengan memberi tanda x , √ atau Ø pada tempat yang telah tersedia
- Jika anda memiliki jawaban pilihan lain, dapat diisi pada bagian yang disediakan

Nama :

Asal

Usia :

pekerjaan :

here **We** go!!!

1. Pernahkah anda menyaksikan Serial Film TV Friends?

- ya tidak (langsung ke pertanyaan ke 7)

2. Apa yang mendorong anda untuk menyaksikan serial itu?

- Cerita yang menarik
- Aktor/artisnya
- alasan lain :



3. Pernahkah anda perhatikan setting interior pada serial Friends?

ya tidak (langsung ke pertanyaan ke 8)

4. Pada season keberapakah menurut anda penataan furnitur di seting panggungnya terasa paling memberi efek nyaman? Alasan?

jawab

dg alasan

5. Penggunaan warna pada interiornya apakah juga memberi efek yang sama?

Mengapa?

jawab

dg alasan

6. Menurut anda efektifkah penggunaan warna, furniture dan sirkulasi pada seting interior serial Friends ini?

warna ya tidak

alasan.

furniture ya tidak

alasan

interior ya tidak

7. Apakah anda pernah menyaksikan tayangan sinema elektronik lain, terlebih yang menggunakan seting interior panggung dan bertema situasi komedi?

ya, sebutkan

tidak

8. adakah bagian dari setting interiornya yang membedakan dengan setting interior pada Friends? Jika ada, pada bagian apakah yang membedakan itu?



- Tidak
- Ada, sebutkan

9. Pada penataan setting panggungnya, bagian manakah yang membuat anda tertarik?

- ruang kamar alasan lain :
- ruang keluarga

10. Jika anda memiliki keterbatasan tempat, dana dan fasilitas, ruang apa yang anda prioritaskan untuk pengadaannya?

- ruang master control
- ruang :
- alasan

11. Apa yang anda inginkan dari penataan setting interior pada sebuah produksi tayangan televisi yang menggunakan seting panggung?

- penggunaan warna cerah pada interior yang dominan
- penggunaan furnitur yang modern
- jalur sirkulasi di interior lebih efisien
- atau

12. Jika anda memiliki kesempatan untuk dapat menyaksikan secara langsung “shooting” sebuah tayangan TV, menurut anda dimana posisi yang paling nyaman untuk dapat melihat proses shooting tersebut? Dengan alasan?

- a.
- b.alasan

13. Warna dan material apakah yang sebaiknya digunakan pada bagian – bagian interior dari ? dan berikan alasannya :



- a. Dinding
- b. Furniture
- c. Lantai



internet

F.R.I.E.N.D.S

OPINION POLL

Model Studio Pada Program Film Televisi Bertema Komedi

Berdasarkan Studi Pengaruh Setting Interior Terhadap

Daya Tarik Visual Program Film TV

Studi Kasus Setting Interior Serial film TV **F.R.I.E.N.D.S**

Selama 10 tahun Friends telah banyak memberi "sesuatu" bagi kita, dan masing – masing dari kita tentu memiliki alasan tersendiri mengapa Friends masuk daftar tayangan favorit kita. Nilai - nilai humanis dan bagaimana cara kita memandang kehidupan adalah salah satu dari sekian banyak jawaban, atas apa saja yang Friends telah berikan. Dan semua itu disampaikan tidak dalam koridor menggurui walaupun ada sesuatu yang diajarkan dan disampaikan.

Polling ini merupakan salah satu bentuk kepedulian kita untuk menghargai salah satu Film Komedi TV Terbaik yang pernah ada, anggap saja setiap huruf, kata dan kalimat yang anda berikan sebagai jawaban adalah juga sebuah harapan bahwa akan ada banyak lagi sisi lain dari Film TV Friends yang akan mewarnai hidup kita.

Semoga!!!

s a l a m

Name :

Age :

Asal :

Pekerjaan :



Berilah tanda (√) pada jawaban anda, atau anda dapat isikan opini anda pada bagian bertanda

1. Sejak musim tayang keberapakah anda mengikuti serial Friends?

.....

2. Dari setiap musim tayang yang anda saksikan, apakah anda merasakan adanya perubahan pada setting interiornya? Jika ya, pada musim keberapa sajakah itu?

Ya Tidak

.....

3. Pada episode mana sajakah anda melihat perubahan itu?

.....

.....

4. Apakah anda mengamati setiap detil pada setting interiornya?

Ya Tidak

5. Pada bagian - bagian dibawah ini, adakah perubahan itu? Sebutkan?

Furniture :

Dinding :

Lantai :

6. Apakah yang anda rasakan ketika melihat pemakaian warna pada furniture-nya?

Nyaman Tenang

Alasan lain :

7. Warna apakah yang menurut anda paling tepat diaplikasikan pada furniturnya? Alasan?



Biru Hijau

Atau

8. Apakah yang anda rasakan saat melihat penggunaan warna pada dindingnya?

Nyaman Tenang

Atau

9. Warna apakah yang menurut anda paling tepat diaplikasikan pada dindingnya?

Biru Hijau

atau

10. Apakah yang anda rasakan saat melihat penggunaan materi pada lantainya?

Nyaman Tenang

atau

11. Materi apakah yang menurut anda paling tepat diaplikasikan pada lantainya?

Karpas Parket kayu

Keramik atau

12. Pernahkah anda menyaksikan langsung proses pengambilan gambar Film TV Friends di studio Warner Bros?

Pernah Tidak

13. Jalur masuk ke ruang penonton, apakah yang anda rasakan?

Nyaman Lega

Sempit atau

14. Jika anda pernah menyaksikan secara langsung, bagaimana arah pandang ke setting stage dari posisi tempat duduk anda? Saran anda?



- Leluasa
- Terhalang
- Saran

15. Seberapa nyamankah anda didalamnya?

- Cukup Nyaman
- Tidak nyaman
- Sangat nyaman

16. Apa yang anda rasakan dengan desain furniture di setting interior (permanent set) apartment monica?

Saran anda?

- Nyaman
- tidak nyaman
- Cukup nyaman

17. Apa yang anda rasakan dengan desain furniture di setting interior (permanent set) apartment Joey?

Saran anda?

- Nyaman
- tidak nyaman
- Cukup nyaman
- Saran

18. Apa yang anda rasakan dengan desain furniture di setting interior (permanent set) café Central Perk?

Saran anda?

- Nyaman
- tidak nyaman
- Cukup nyaman
- Saran

19. Untuk penggunaan warna, apa yang akan anda aplikasikan pada ruangan – ruangan permanent set :

apartment monica :

mengapa :

apartment Joey :

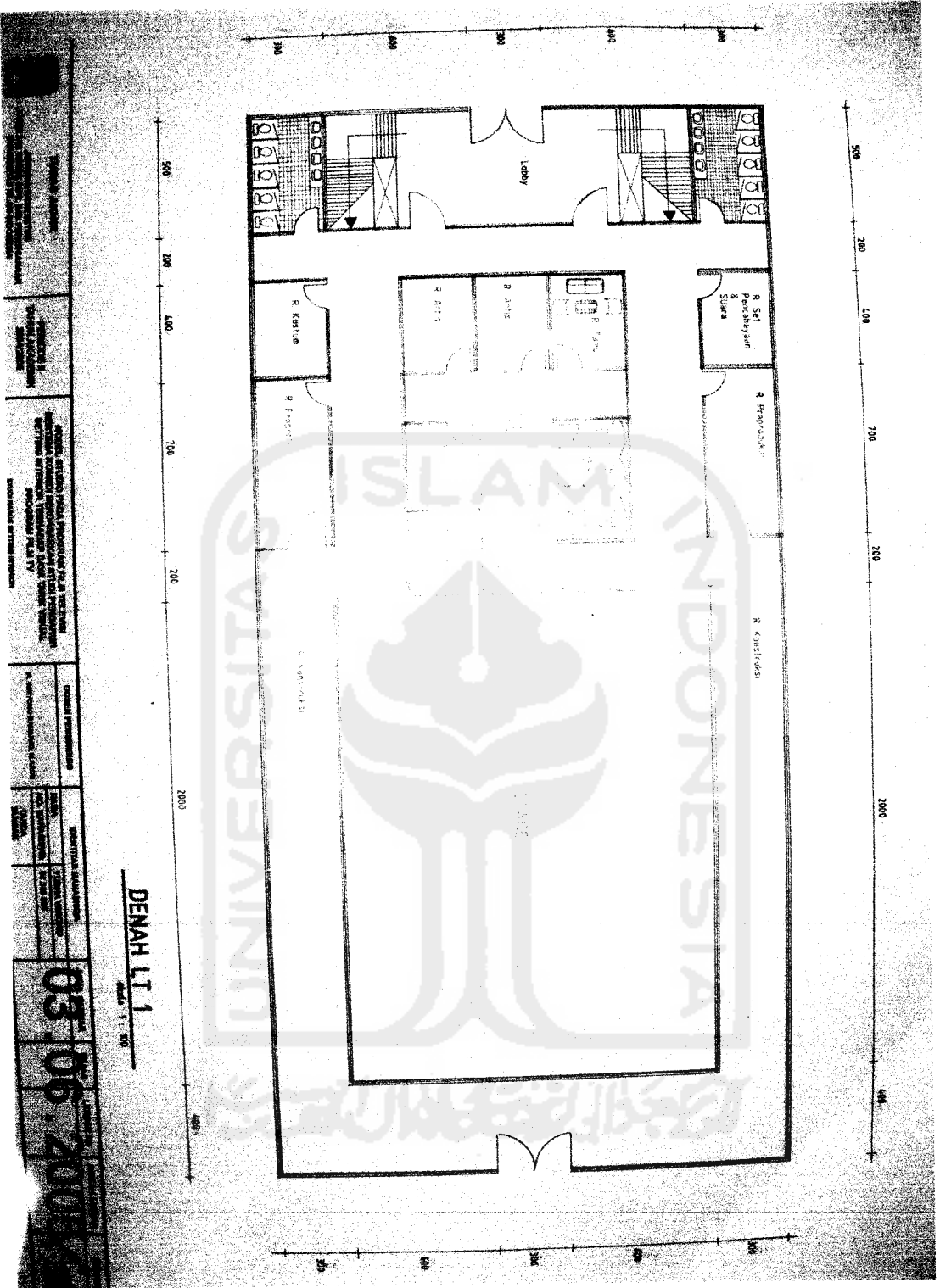
mengapa :



Central Perk :

Mengapa :

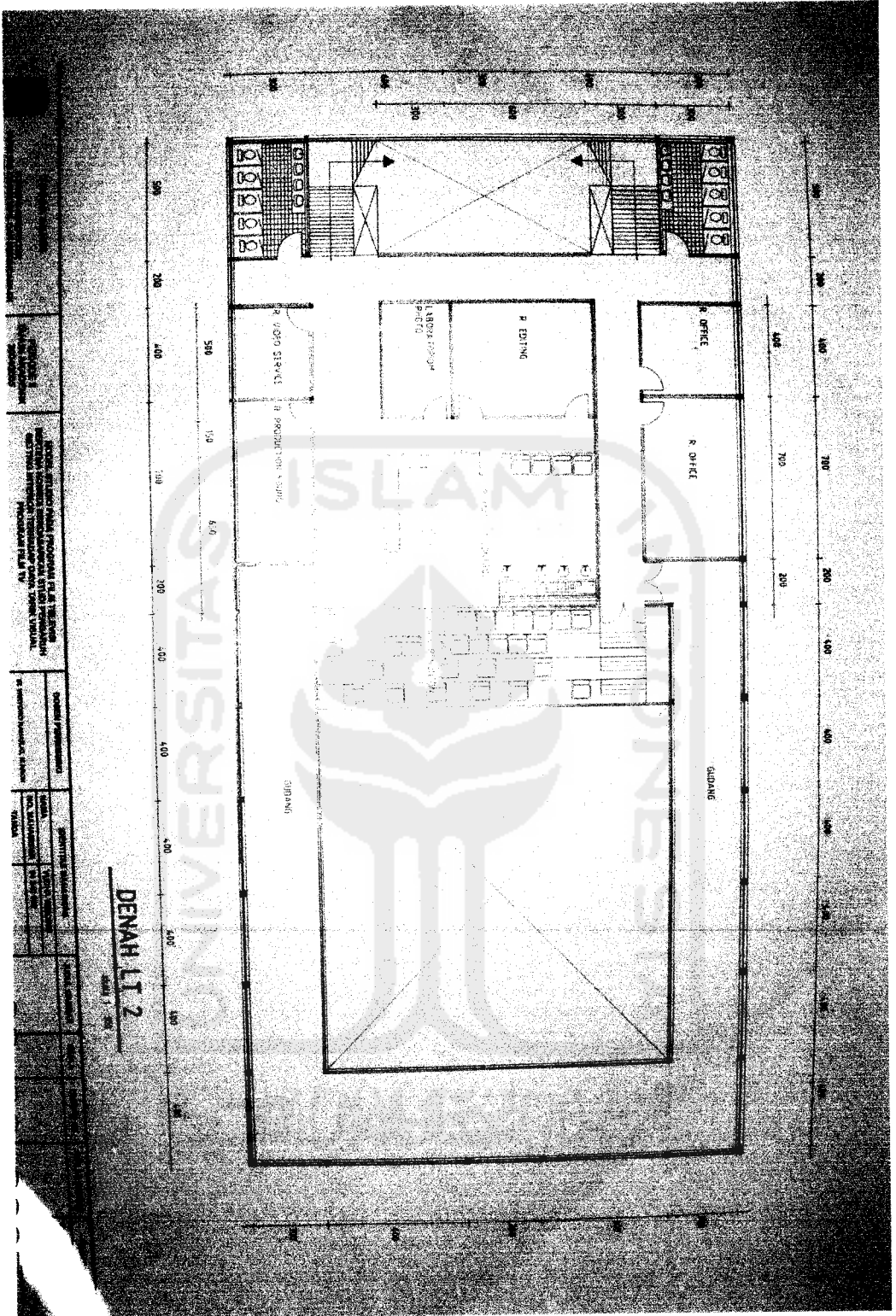




DENAH L1
SKALA 1 : 100

NO	REVISI	URAIAN	TANGGAL
03	06	200	

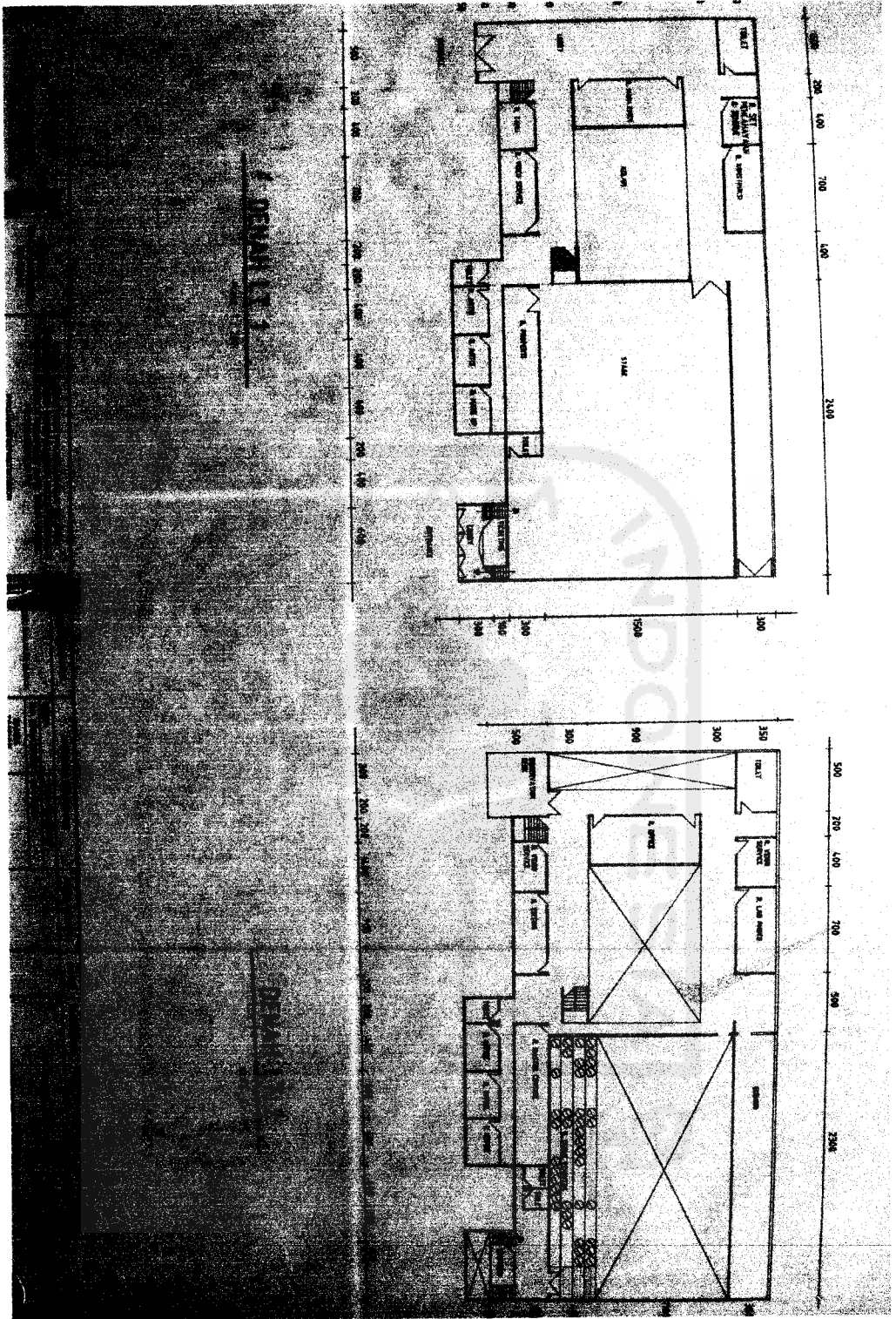
03.06.200

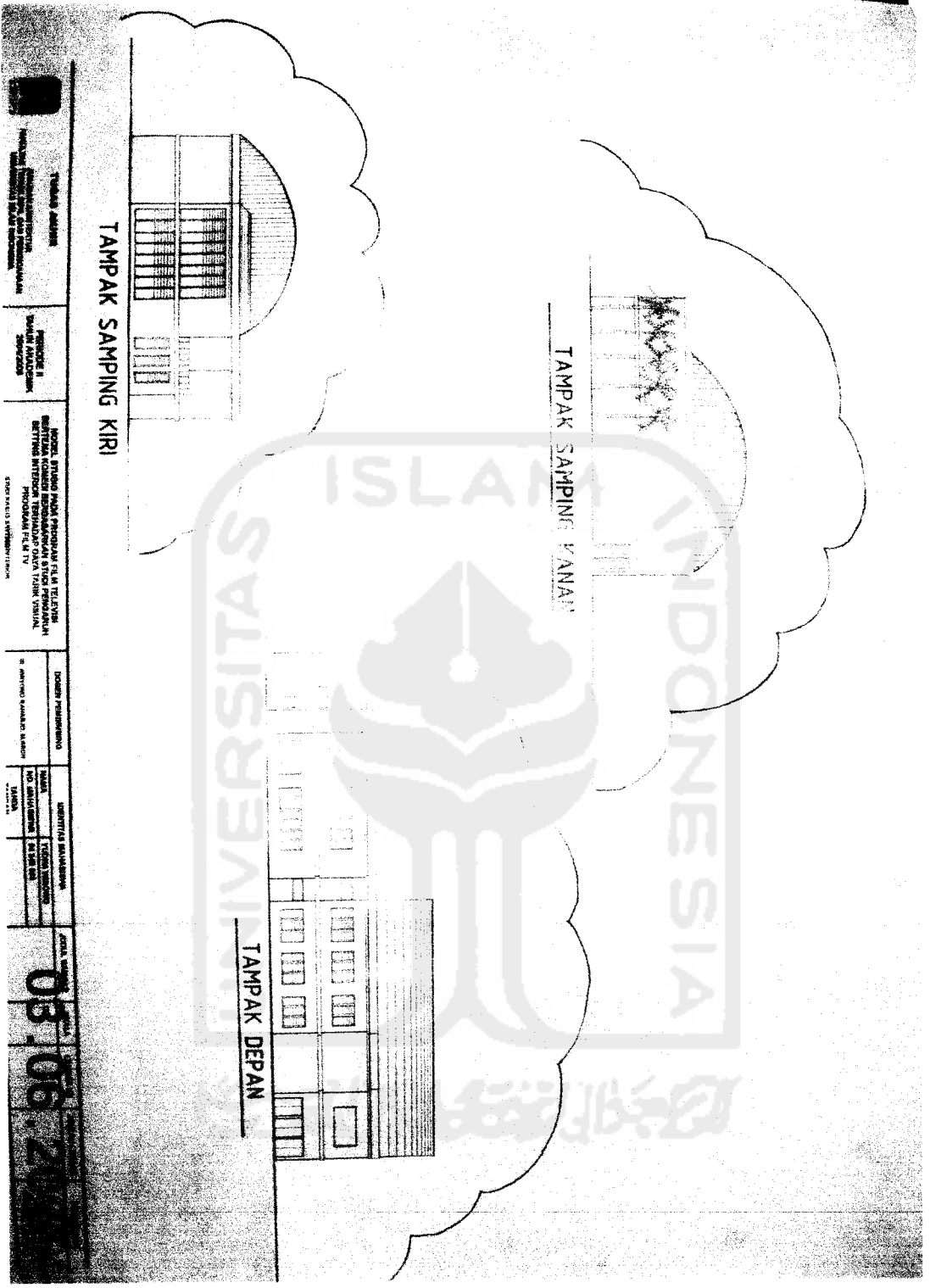


DENAH LT 2

UNIVERSITAS ISLAM

Identifikasi Program		Identifikasi Ruang	
No.	Uraian	No.	Uraian
1	R. OFFICE	1	R. OFFICE
2	R. EDITING	2	R. EDITING
3	R. PRODUKSI	3	R. PRODUKSI
4	R. GUDANG STOK	4	R. GUDANG STOK
5	DIDANG	5	DIDANG





TAMPAK SAMPIING KIRI

TAMPAK SAMPIING KANAN

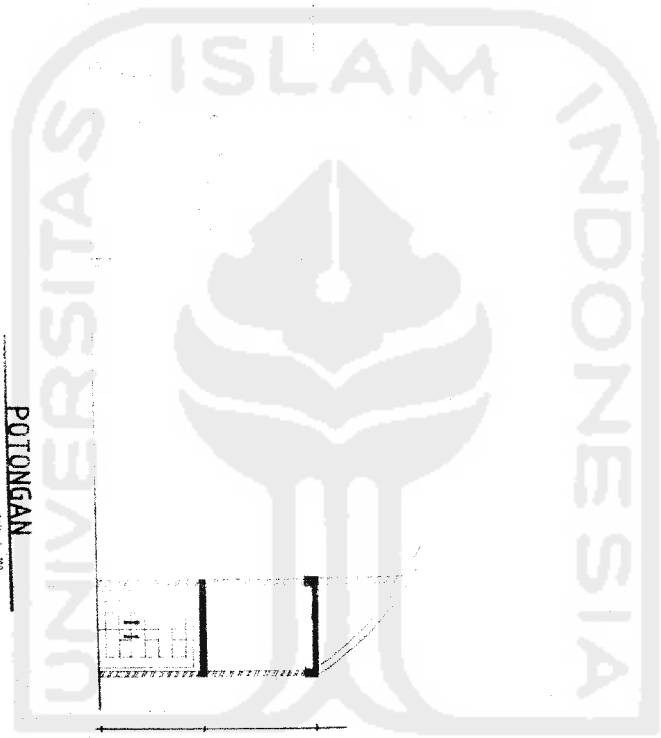
TAMPAK DEPAN

TAMBAHAN KORNER KIRI KORNER KANAN KORNER DEPAN	REVISI REVISI I REVISI II REVISI III	REVISI REVISI I REVISI II REVISI III	REVISI REVISI I REVISI II REVISI III	REVISI REVISI I REVISI II REVISI III	REVISI REVISI I REVISI II REVISI III	REVISI REVISI I REVISI II REVISI III
--	--	--	--	--	--	--

08.08.2024

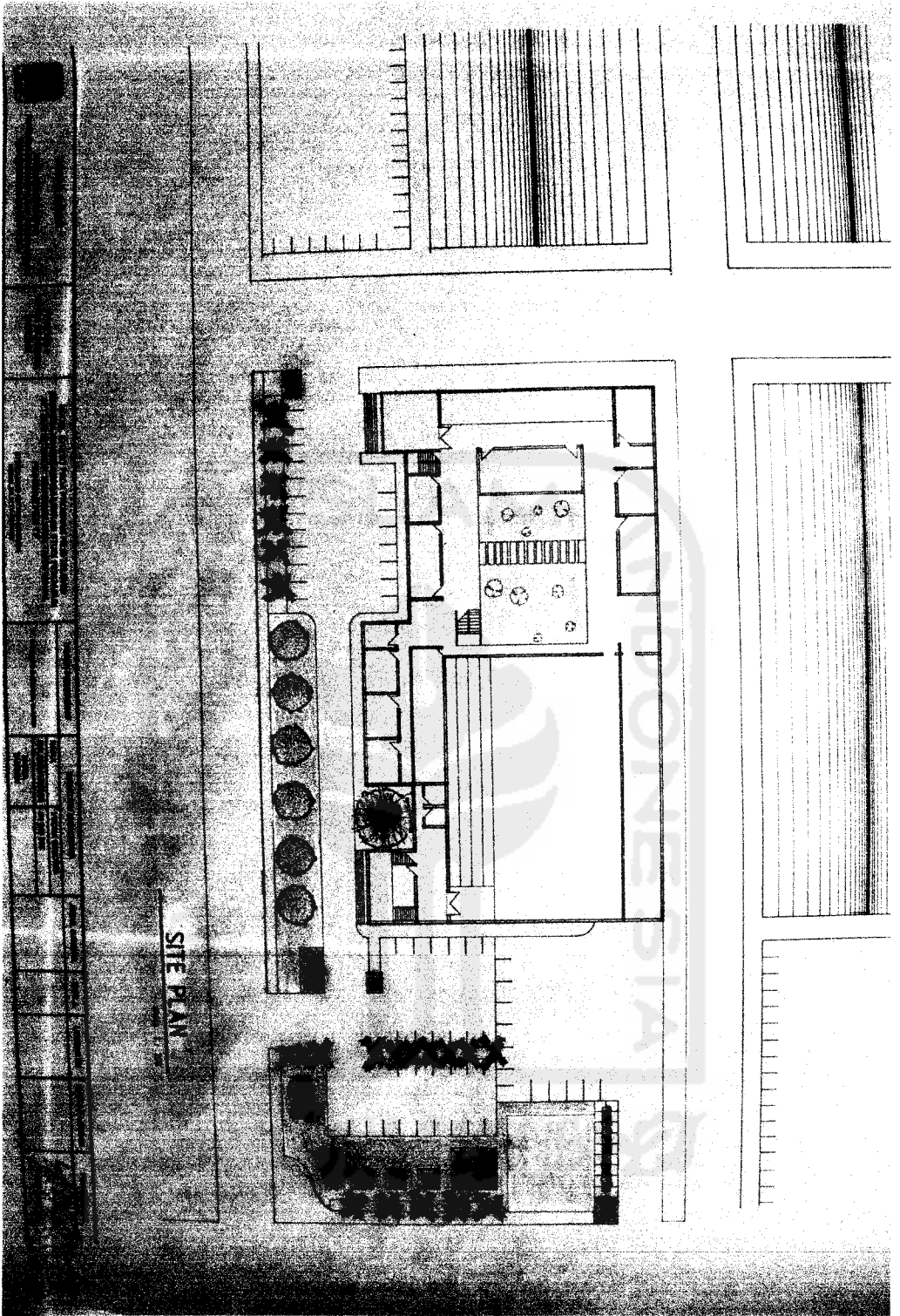


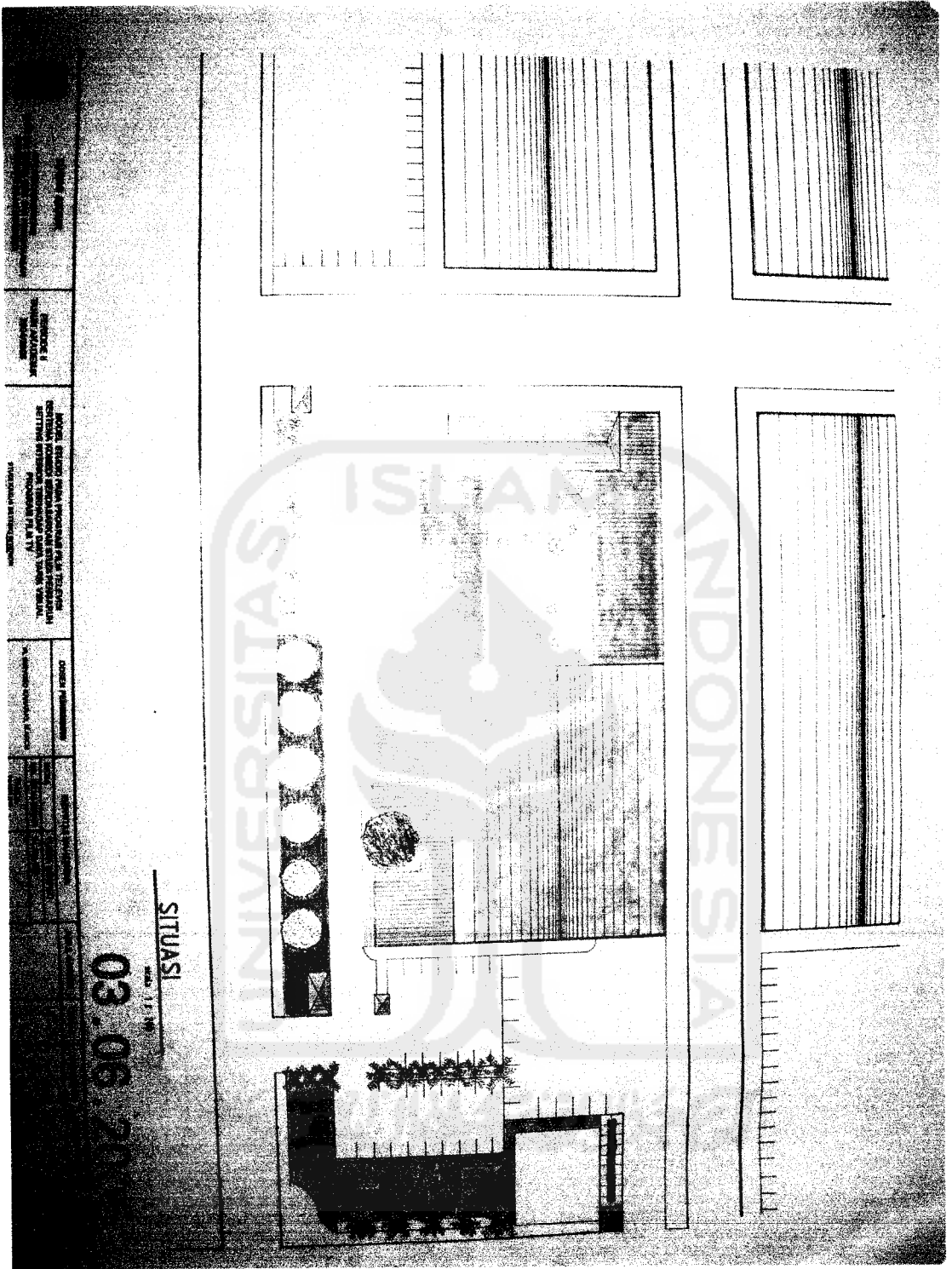
POTONGAN
Maka 1:50



<p>TUJUAN AKHIR Membantu dalam proses belajar mengajar di kelas.</p>	<p>PERENCANAAN Membantu dalam proses belajar mengajar di kelas.</p>	<p>DAFTAR PUSTAKA Membantu dalam proses belajar mengajar di kelas.</p>	<p>DAFTAR PUSTAKA Membantu dalam proses belajar mengajar di kelas.</p>	<p>IDENTITAS BAHAN BAKU Membantu dalam proses belajar mengajar di kelas.</p>	<p>JUDUL GAMBAR Membantu dalam proses belajar mengajar di kelas.</p>	<p>SKALA Membantu dalam proses belajar mengajar di kelas.</p>	<p>LAMBAIR NO Membantu dalam proses belajar mengajar di kelas.</p>	<p>NO. DAFTAR Membantu dalam proses belajar mengajar di kelas.</p>

03.06





REVISI
NO. 1
TANGGAL
15/11/2018

REVISI
NO. 2
TANGGAL
15/11/2018

REVISI
NO. 3
TANGGAL
15/11/2018

REVISI
NO. 4
TANGGAL
15/11/2018

REVISI
NO. 5
TANGGAL
15/11/2018

REVISI
NO. 6
TANGGAL
15/11/2018

REVISI
NO. 7
TANGGAL
15/11/2018

REVISI
NO. 8
TANGGAL
15/11/2018

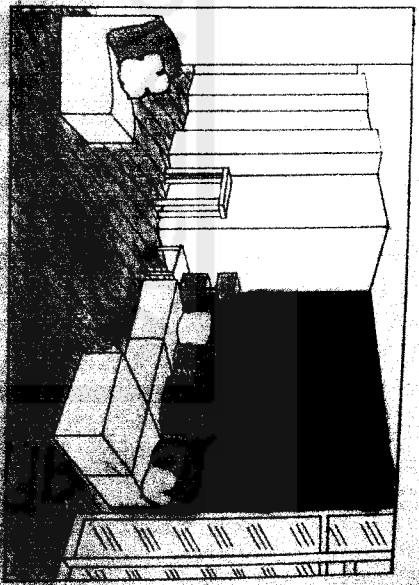
REVISI
NO. 9
TANGGAL
15/11/2018

REVISI
NO. 10
TANGGAL
15/11/2018

03.06.2018

SITUASI

UNIVERSITAS ISLAM
INDONESIA



PERSPEKTIF