

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan salah satu bentuk komunikasi massa yang memiliki wujud visual (*motion picture*) dan audio. Kedua wujud ini digabungkan menjadi satu bentuk yang dapat dipertontonkan di depan orang banyak untuk menyampaikan suatu maksud atau pesan secara massal. Selain itu, film juga bersifat hiburan, komersial, informasi, maupun dokumentasi. Pada dasarnya, film adalah sebuah media budaya seni yang berperan penting dalam menunjukkan kepribadian suatu bangsa yang membuatnya.

Kebutuhan manusia akan hiburan dan informasi dalam bentuk audio dan visual menyebabkan industri perfilman dunia berkembang pesat. Setiap negara pun berlomba-lomba membuat film yang dapat menarik perhatian bangsa lain, bukan hanya dalam segi keuntungan, namun juga dalam segi seni, hiburan, dan bagaimana agar film tersebut tidak hanya dapat memenuhi kepuasan penonton, namun juga dapat memberi pengetahuan.

Sebagai negara dengan berbagai macam suku dan budaya, Indonesia tentunya ikut ambil bagian dalam meramaikan industri film dunia. Layaknya laut, perkembangan perfilman Indonesia terus mengalami pasang surut sejak mengalami krisis di tahun 90-an. Walaupun di awal millennial muncul sineas-sineas baru yang memberikan napas segar bagi industri film Indonesia, tidak sedikit pula film yang masih memiliki kualitas yang kurang memuaskan, entah itu di aspek cerita, penyutradaraan, maupun akting. Setiap tahun ada puluhan film Indonesia yang diproduksi, tetapi yang mendapat tanggapan positif dari masyarakat hanya dapat dihitung dengan jari. Kendati begitu, tidak dapat dipungkiri bahwa masih banyak insan-insan perfilman yang bersemangat untuk melahirkan karya-karya yang menakjubkan.

Karena itulah, saat ini dunia perfilman Indonesia sedang berada di masa keemasannya. Beberapa film karya sineas dalam negeri dapat menembus pasar internasional. Bahkan, para aktor maupun sutradara yang terlibat mendapat kesempatan untuk bekerja sama dengan produsen film di luar negeri.

Namun, itu saja dirasa tidak cukup. Kurangnya wadah yang dapat menampung ide-ide kreatif dari para sineas muda dan masyarakat lain yang ingin berkecimpung di dunia perfilman juga menjadi alasan mengapa kualitas film Indonesia masih banyak yang kurang. Untuk mendongkraknya, diperlukan pendidikan yang memberikan pengetahuan tentang

pembuatan film yang tidak serta merta muncul begitu saja. Oleh karena itu, sekolah perfilman menjadi salah satu tujuan masyarakat untuk mendapatkan pengetahuan lebih lanjut mengenai bidang tersebut.

Sekolah perfilman ini bukan hanya sekadar tempat belajar-mengajar, namun juga tempat bertukar pendapat mengenai film, tempat berkumpulnya komunitas-komunitas film, hingga tempat memproduksi sebuah film. Namun, yang menjadi masalah adalah jumlah sekolah film di Indonesia masih tergolong sedikit dan belum memadai. Saat ini, terhitung hanya ada tujuh perguruan tinggi di Indonesia yang menawarkan program studi mengenai perfilman atau pertelevisian, di antaranya adalah Institut Kesenian Jakarta (IKJ), Institut Kesenian Makassar, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Institut Seni Indonesia Surakarta, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Universitas Jember, dan Universitas Bina Nusantara.

Sebagai salah satu kota kreatif di Indonesia, Kota Bandung merupakan lokasi yang tepat untuk mendirikan sebuah sekolah film. Kota Bandung juga merupakan kota yang secara tidak langsung mendukung perkembangan industri film di Indonesia dengan mengadakan festival film secara rutin setiap tahunnya, yakni Festival Film Bandung (FFB) sejak tahun 1987. Bahkan ketika perfilman Indonesia sedang menghadapi kemunduran pada tahun 1990-an, di mana Festival Film Indonesia (FFI) tidak diadakan selama beberapa tahun, FFB tetap berjalan dengan memberikan penghargaan kepada Film Televisi dan Film Asing dari Asia atau Barat.

Kota Bandung menjadi kota pertama di Indonesia sebagai tempat pemutaran film bioskop dengan judul *Lutung Kasarung* pada tahun 1926 dan film kedua berjudul *Eulis Acih* yang ditayangkan satu tahun setelahnya. Hingga sekarang, Bandung juga merupakan tempat pertama didirikannya Blitz Megaplex Paris Van Java yang merupakan bioskop terbesar Indonesia.

Untuk mengembalikan citra Kota Bandung sebagai tempat lahirnya film pertama Indonesia, dibutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung gerakan tersebut. Dengan adanya fasilitas pendidikan perfilman di Bandung, selain mendukung perfilman Indonesia secara umum, juga dapat membantu meningkatkan sumber daya manusia di bidang seni secara merata.

Selain itu, untuk mendukung lembaga pendidikan perfilman ini, diperlukan fasilitas yang memadai, di antaranya adalah studio film. Dalam pengertian umum, studio film merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang hiburan yang memiliki fungsi utama memproduksi dan mendistribusikan film. Namun, secara harfiah, studio film adalah

tempat atau lokasi pembuatan film, mulai dari proses pra-produksi (penulisan skenario, pemilihan aktor), produksi (pengambilan gambar/*filming*), hingga proses pasca-produksi (pengeditan) dan pemasaran (promosi, distribusi).

Studio film dibagi atas dua macam, yaitu studio film *outdoor* dan studio film *indoor*. Studio film *outdoor* mewadahi pengambilan gambar untuk latar di luar ruangan, sedangkan studio film *indoor* biasanya berbentuk sebuah ruangan besar dan tinggi berisi berbagai macam set dan latar. Istilah lain dari studio *indoor* yang umum dipakai dalam dunia perfilman adalah *soundstage*. Kedua macam studio ini digunakan sesuai dengan alur cerita dari film yang akan dibuat.

Pada sekolah film, studio yang setidaknya harus tersedia adalah studio *indoor*. Walaupun berada di dalam ruangan, studio *indoor* dapat mewadahi pengambilan gambar dengan latar yang berbeda-beda. Dengan set yang sesuai dan pencahayaan yang baik, suasana dalam ruangan pun dapat terlihat seperti di luar ruangan. Hal ini umum diaplikasikan oleh para pembuat film untuk menghemat waktu dan biaya produksi.

Latar untuk pembuatan film dalam sebuah studio *indoor* dapat berupa *interior set*, yaitu set tiga dimensi yang menyerupai ruangan asli, dan *green screen*, yang merupakan latar animasi dua dimensi. Latar-latar tersebut dapat berganti-ganti sesuai cerita dan suasana dari film yang akan dibuat sehingga diperlukan sebuah ruangan yang fleksibel yang dapat membantu para pembuat film dalam memproduksi film mereka. Hal-hal yang mempengaruhi penggunaan jenis latar di antaranya adalah genre film dan cerita yang ingin ditampilkan. Genre film yang kita ketahui sangat bervariasi, contohnya seperti drama, horor, aksi, komedi, sampai fiksi ilmiah. Semua jenis film itu tentu memerlukan set dan properti yang berbeda-beda.

Dari sekian banyak studio film yang ada di Indonesia, belum ada studio yang menerapkan fleksibilitas ruang. Contohnya studio film *indoor* yang ada pada Infinite Studios di Batam. Studio tersebut merupakan sebuah ruangan besar dan kosong dengan ketinggian kurang lebih 15 meter. Sudah banyak produksi film yang dilakukan di studio ini, karena itu di dalam studio tidak ada set permanen ataupun non permanen yang bisa digunakan ulang untuk produksi film lain. Set yang dibuat di dalamnya tergantung oleh pengguna studio. Begitu juga dengan Tom Studio di Institut Kesenian Jakarta (IKJ) yang hanya sebatas sebuah ruangan besar tempat para mahasiswa melakukan pengambilan gambar untuk film mereka, yang dilengkapi dengan *green screen* dan peralatan lainnya. Kedua studio film ini belum menunjukkan fleksibilitas yang dapat memudahkan penggunaannya.

Oleh karena itu, studio film dengan penerapan fleksibilitas ruang untuk menampung semua kebutuhan pengguna dalam produksi film sangat diperlukan, terutama pada sebuah sekolah film di mana kegiatan tersebut menjadi kegiatan utama yang akan terus-menerus dilakukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini di antaranya:

1. Perkembangan film Indonesia semakin pesat, namun kualitasnya masih banyak yang kurang karena kurangnya pendidikan formal di bidang perfilman.
2. Ketertarikan masyarakat di bidang perfilman masih sulit dikembangkan karena keterbatasan fasilitas pendukung, di antaranya berupa lembaga pendidikan yang khusus menangani perfilman.
3. Lembaga pendidikan di Indonesia yang menawarkan program studi di bidang perfilman masih sedikit dan belum memiliki fasilitas yang memadai, yaitu studio film.
4. Studio film yang tersedia di sekolah film lain masih terbatas, kurang besar, dan belum efektif dalam memenuhi kebutuhan penggunanya.
5. Produksi film yang berbeda-beda memerlukan *setting* ruang yang berbeda pula.
6. Studio film di Indonesia, khususnya di sekolah-sekolah film, masih banyak yang belum menerapkan fleksibilitas ruang.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan fleksibilitas ruang pada studio film di sekolah film sehingga dapat mewadahi kegiatan belajar-mengajar dan kebutuhan para mahasiswa sebagai pembuat film untuk menggunakan set dan latar yang berbeda-beda?

1.4 Batasan Masalah

1. Sekolah film yang dimaksud adalah sebuah akademi perfilman. Akademi dalam pendidikan di Indonesia merupakan perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan vokasi dalam satu cabang atau sebagian cabang ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni tertentu yang ditujukan untuk mahasiswa yang telah lulus SMA atau sederajat.
2. Akademi perfilman ini khusus mengajarkan aspek penyutradaraan karena penyutradaraan merupakan bagian terpenting dalam pembuatan film. Pembelajaran

mengenai penyutradaraan pun mencakup seluruh aspek-aspek pembuatan film, di antaranya adalah produksi, teknik kamera dan pencahayaan, hingga editing.

3. Perancangan ini difokuskan kepada studio film di akademi perfilman tersebut karena studio merupakan fasilitas utama yang menampung kegiatan mahasiswa dalam kuliah praktik hingga memproduksi film mereka sendiri. Kuliah praktik tersebut berganti-ganti, dengan mata kuliah, waktu, dan jumlah pengguna yang bermacam-macam, serta tuntutan pembuatan film dengan genre yang berbeda-beda sehingga diperlukan penerapan fleksibilitas ruang pada studio film tersebut.

1.5 Tujuan

Perancangan studio film ini selain bertujuan untuk memberikan wadah bagi mahasiswa sebagai calon sineas muda untuk beraktivitas dan berkarya, juga untuk memberikan sebuah gagasan desain mengenai tatanan ruang yang fleksibel dengan memperhatikan kebutuhan-kebutuhan para penggunanya, terutama kebutuhan kegiatan belajar-mengajar serta penggunaan set dan latar yang berbeda-beda untuk membuat film.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan ini antara lain:

1. Bagi keilmuan arsitektur
Dapat memberikan gagasan baru terkait fleksibilitas ruang, khususnya studio film.
2. Bagi praktisi arsitektur
Dapat memberikan ide mengenai desain sekolah film dan fasilitas studio film yang memperhatikan fleksibilitas ruang.
3. Bagi masyarakat
 - a. Bagi masyarakat umum
Dapat menambah wawasan dan referensi pengetahuan tentang penerapan fleksibilitas ruang, khususnya pada studio film.
 - b. Bagi dunia perfilman
Diharapkan dapat mewadahi kebutuhan-kebutuhan para sineas dan penikmat film, khususnya untuk kegiatan produksi film.
4. Bagi pemerintah
Adanya perancangan bangunan sekolah film di Kota Bandung ini, diharapkan dapat mendukung pengembangan Kota Bandung sebagai salah satu kota seni di Indonesia, dan juga meningkatkan minat dan apresiasi masyarakat di bidang perfilman.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang yang mengungkapkan alasan perancangan studio film di sekolah film dengan penerapan fleksibilitas ruang. Identifikasi masalah menjelaskan pemahaman mengenai permasalahan yang ada pada objek yang akan dirancang. Rumusan masalah memuat permasalahan yang akan dikaji dan dirancang. Batasan masalah membahas batasan aspek yang akan dirancang, yaitu studio film pada sekolah film yang menerapkan fleksibilitas ruang. Tujuan memuat sesuatu yang ingin diketahui atau diperoleh dari perancangan ini sesuai permasalahan yang telah dirumuskan. Manfaat menjelaskan kontribusi yang diberikan oleh perancangan ini bagi beberapa pihak. Sistematika penulisan menjelaskan substansi dari perancangan ini. Kerangka pemikiran memuat proses atau urutan mengenai latar belakang permasalahan yang akan dirancang hingga hasil yang diharapkan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka memaparkan kajian literatur maupun pustaka lain yang dapat mendukung perancangan ini, seperti teori tentang akademi perfilman, studio film, set-set film, fleksibilitas ruang, serta studi komparasi objek sejenis.

3. BAB III METODE PERANCANGAN

Berisi uraian tentang metode yang digunakan dalam perancangan, dimulai dari mencari dan mengumpulkan informasi dan data yang didapat dari survey lapangan dan teori-teori dari literature dan pustaka. Data-data tersebut kemudian diolah, dianalisis, dan disintesis untuk memecahkan masalah.

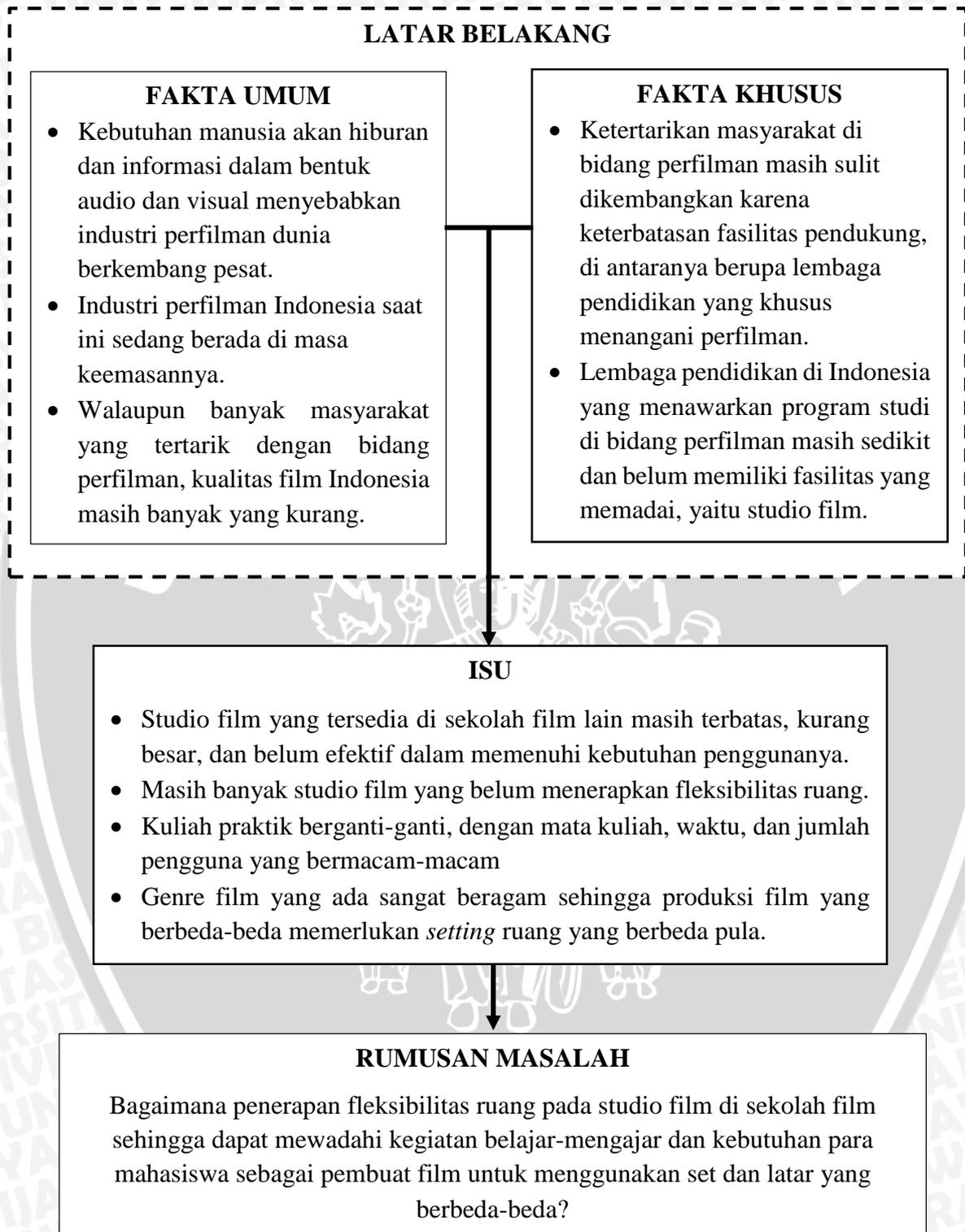
4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi penjelasan mengenai hasil dan pembahasan yang meliputi analisis dan konsep perancangan studio film.

5. BAB V PENUTUP

Menjelaskan dan merangkum kesimpulan akhir berdasarkan hasil dan pembahasan terkait perancangan yang telah dilakukan, serta memberikan saran mengenai perancangan tersebut.

1.8 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Diagram kerangka pemikiran