



LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN
DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**STUDIO PRODUKSI FILM DI JAKARTA
PENEKANAN DESAIN ARSITEKTUR MORPHOSIS**

Diajukan untuk memenuhi sebagian
persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Teknik

Diajukan Oleh :
RIA IVAYANTI
L2B 097 272

Periode 76
OKTOBER 2001 – JANUARI 2002

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2001**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu unsur yang paling penting dari alat komunikasi visual massa yang dikenal sekarang adalah film. Film mempunyai kekuatan yang sangat berpengaruh dan sangat peka, karena dapat diterima dengan dua panca indera secara bersamaan yaitu penglihatan dan pendengaran. Segala sumber tentang film menjadi karya yang dibicarakan, ditelaah, dianalisa dan dipersoalkan. Hal ini terlihat pada fungsi film bagi berbagai kalangan seperti :

1. Bagi masyarakat penonton, film berfungsi sebagai media hiburan ataupun pengetahuan
2. Bagi para sineas (pembuat film), film merupakan sarana pengekspresian seni, kreatifitas dan pemenuhan hidup.
3. Bagi pengusaha, film merupakan lahan usaha yang potensial
4. Bagi pemerintah, pendidik dan budayawan, film merupakan media penerangan, pendidikan dan pengembangan budaya bangsa.

1.1.1. Film dan Perkembangannya di Indonesia

Di awal Desember 1900 penduduk kota Betawi untuk pertama kalinya mendapat kesempatan untuk melihat “gambar hidup”. Hal ini berarti hanya lima tahun setelah para investor di Amerika Serikat, Inggris dan Perancis dalam waktu hampir bersamaan berhasil menemukan dan mendemonstrasikan alat yang bisa memproyeksikan gambar-gambar yang bisa bergerak ke atas layar. Pada tahun 1895 penemu Inggris Robert Paul mendemonstrasikan proyekornya kepada public London, Lumiere bersaudara kepada publik Paris, dan Thomas Alva Edison kepada pengunjung pameran kapas di Atlanta, Amerika Serikat. Jadi penduduk kota Hindia Belanda ini telah dapat menikmati film sedang beberapa tahun setelah Benda ajaib itu ditemukan di luar negeri. Tetapi baru pada tahun 1926 film cerita yang masih bisu pertama kalinya diproduksi di Indonesia, ketika bioskop telah makin memperlihatkan diri sebagai gejala kultural baru dari kehidupan kota. Sepuluh tahun kemudian produksi film cerita mulai berjalan dengan lebih teratur.

Maka berbagai perusahaan film yang umumnya dimiliki pengusaha Cina mulai tumbuh bagai jamur di musim hujan. (Taufik Abdullah, Film Indonesia, : 3)

Dalam perkembangan kehidupan film, karya yang diharapkan menjadi wacana dan informasi bagi masyarakat tenggelam oleh semangat komersialisme dengan kurang ditunjang kreatifitas dan seni sehingga film bukan semata-mata barang dagangan tetapi juga mengandung nilai-nilai cultural edukatif. Tujuan menghibur pun menjadi tujuan utama tanpa memperhatikan kualitas dan nilai pesan yang ingin disampaikan. Untuk ini diperlukan suatu kajian yang lebih luwes untuk menyingkapi perkembangan film di dunia masyarakat moderen dan dinamis agar memotivasi *Character Building* masyarakat, memberi citra positif pada masyarakat yang melihatnya melalui kaca mata sosial politik (Gotot Prakosa, 1997).

1.1.2. Potensi Kebangkitan Film Cerita Nasional

Perfilman Indonesia sendiri mengalami masa kejayaannya di tahun 1980-an dengan jumlah produksinya diatas seratus judul pertahunnya. Sejak awal tahun 1990-an mulai terjadi penyusutan jumlah produksinya hingga ke jumlah mendekati titik kurang dari sepuluh judul setiap tahunnya. Walaupun diantara film “besar” yang sedikit itu setiap 2 tahun sekali judul-judul film yang bisa mewakili bangsa Indonesia berbicara di forum internasional dan bahkan seringkali bisa mendapatkan perhatian besar dengan meraih penghargaan-penghargaan yang cukup bergengsi (Gatot Prakosa, Pembuat Film, 2001)

Harapan akan mulai bangkitnya perfilman nasional mulai timbul ketika Garin Nugroho dan Christine Hakim memproduksi Daun Di Atas Bantal. Film ini diputar di bioskop-bioskop Kelompok 21, tidak hanya di Jakarta tetapi juga di kota-kota lain di Indonesia. Kemudian menyusul beberapa film nasional lain yang diproduksi seperti Kuldesak, Bintang Jatuh, Petualangan Sherina (yang sangat meledak disemua kota tempat film ini diputar), Pasir Berbisik, dan berbagai film independent yang jumlahnya sangat banyak seperti Pachinko, Jalangkung, Beth dll. Film Petualangan Sherina memberi pengaruh yang sangat luar biasa dan membuat para sineas semakin terpacu untuk terus berkarya, karena mereka melihat bahwa masyarakat Indonesia sudah membuka matanya untuk perfilman nasional.

Lesunya dunia perfilman Indonesia sebenarnya tidak disebabkan oleh matinya kreatifitas para sineas, melainkan melalui mekanisme pasar yang dijalankan pelakunya,

pemodal, pemerintah, pemilik gedung bioskop tidak akomodatif terhadap dunia film itu sendiri. Walaupun demikian banyak sineas yang berdedikasi terus mencoba berkarya, dan justru menghasilkan karya-karya yang sangat layak dari segi mutu, komersial dan mendidik. Diantaranya film-film non-cerita, film pendek yang informasinya sangat terbatas untuk diketahui tidak seperti film mainstream (film Hollywood) yang bersifat komersial dan merebak di masyarakat. Hal ini mendorong dibutuhkan suatu wadah yang dapat memproduksi sebuah film yang berkualitas dalam suatu kawasan.

Jakarta sendiri sekarang ini belum memiliki fasilitas perfilman yang memadai. Selama ini sebagian besar studio-studio film di Jakarta merupakan studio film yang merupakan bangunan re-fungsional (gudang, lapangan olahraga ataupun auditorium). Berdasarkan uraian di atas, maka diusulkan adanya perencanaan dan perancangan Studio Produksi Film di Jakarta pada lokasi yang tepat dan dengan sarana dan prasarananya. Selain itu studio film yang ada sekarang ini belum dapat memenuhi kebutuhan perfilman Indonesia, dilihat dari banyaknya film dan sedikitnya wadah produksi film yang memiliki fasilitas memadai untuk menampung kegiatan mereka.

Mengacu pada hal tersebut maka tampilan bangunan studio produksi film ini nantinya diharapkan dapat menampilkan karakter tersendiri dari sekaligus menciptakan suatu kompleks produksi film dan juga menjadi tempat apresiasi yang terdiri dari sarana produksi, sarana administrasi, serta fasilitas apresiasi bagi pemerhati film.

Teknologi yang terus maju dan bergerak menjadi salah satu pemicu bagi semakin berkembangnya kehidupan sosial budaya dari masyarakat yang terdiri dari berbagai individu (heterogen). Film merupakan aplikasi atau cangkakan dari berbagai ilmu pengetahuan misal sastra, fotografi, seni rupa dan lain-lain. Para pendukung sebuah produksi film sendiri adalah orang-orang yang sifatnya dinamis (siap menerima perubahan), aktif, modern dan tidak mau ketinggalan jaman. Berdasarkan hal tersebut maka diterapkan penekanan desain arsitektur Morphosis yang memiliki pandangan heterogenitas dan menganggap bangunan sebagai fragmen-fragmen yang memberikan inspirasi.

1.2. Tujuan dan Sasaran

Tujuan yang akan dicapai yaitu mempersiapkan perencanaan dan perancangan Studio Produksi Film di Jakarta pada lokasi dan dengan sarana prasarana yang sesuai untuk sebuah studio produksi film.

Sasaran yang hendak dicapai yaitu menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur yang bertitik tolak dari judul pembahasan yaitu Studio Produksi Film di Jakarta dengan penekanan desain arsitektur Morphosis.

1.3. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) dengan judul Studio Produksi Film di Jakarta, dengan penekanan desain arsitektur Morphosis.

Lingkup pembahasan diarahkan dengan memperhatikan berbagai faktor dalam kurun waktu sepuluh tahun, dan masih bisa memenuhi fungsinya sampai sepuluh tahun mendatang.

Pembahasan perencanaan dan perancangan baik dari segi kualitatif maupun dari segi kuantitatif berdasarkan studi banding dari berbagai studio produksi film baik yang terletak di Jakarta maupun yang terletak di luar negeri. Pendekatan ilmiah dan asumsi untuk menjawab permasalahan yang ada sesuai dengan kemampuan yang nantinya menghasilkan landasan program untuk menuju perencanaan fisik.

1.4. Metode Pembahasan

Metode pembahasan menggunakan metode deskriptif dan komparasi yaitu menguraikan data-data komparasi yang telah dikumpulkan, penganalisisan data dan menyimpulkan hasil analisis. Hal ini dilakukan mengingat terbatasnya data akan bangunan studio produksi film yang ideal yang ada di Indonesia. Sehingga dengan adanya perbandingan/komparasi dengan objek yang memiliki kualitas yang lebih baik ditinjau dari kelengkapan fasilitas dan luas kawasan serta majunya teknologi yang dimiliki dan menunjang terselenggaranya kegiatan dalam sebuah studio produksi film. Untuk lebih dekatnya mengenai metode pembahasan dapat dilihat pada skema Diagram Alur Pikir.

1.5. Sistematika Pembahasan

Sesuai dengan metode pembahasan dan diagram. Alur pikir dihasilkan sebuah sistematika pembahasan. sistematika dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini terbagi atas beberapa bagian yang dijabarkan lagi dalam bab-bab dan sub-subnya, antara lain :

BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, tujuan dan sasaran pembahasan, lingkup pembahasan, metode pembahasan dan sistematika pembahasan. yang nantinya akan dapat memberikan gambaran umum mengenai arah dari LP3A ini.

BAB II Tinjauan Kota Jakarta

Menguraikan tentang kota Jakarta, kebijakan mengenai kota Jakarta, potensi pendukung dari sebuah studio produksi film.

BAB III Tinjauan Studio Produksi Film

Bab ini menguraikan tinjauan film dan produksi film disertai pengertian studio produksi film, kegiatan yang terjadi di dalamnya, dan peralatan yang digunakan serta criteria pemilihan lokasi.

BAB IV Studi Banding

Bab ini mengutarakan data dan analisis dari bangunan studio produksi film yang terletak di mancanegara yang didapat melalui studi literature dan internet.

BAB V Kesimpulan, Batasan dan Anggapan

Mengutarakan kesimpulan, batasan dan anggapan yang semuanya akan dipergunakan dalam analisis selanjutnya.

BAB VI Pendekatan Program Perencanaan dan Perancangan

Menguraikan pendekatan program perencanaan dan perancangan arsitektur sebagai dasar pembuatan program ruang bagi studio produksi film.

BAB VII Konsep dan Program Dasar Perencanaan dan Perancangan

Menguraikan konsep dan program dasar perencanaan dan perancangan arsitektur yang melandasi perancangan produk grafis.