



LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN  
DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**REDESAIN STUDIO PRODUKSI  
PT. GENTABUANA PARAMITHA FILM  
DI JAKARTA**  
PENEKANAN DESAIN KONSEP ARSITEKTUR NEO-VERNACULAR

Diajukan untuk memenuhi sebagian  
persyaratan guna memperoleh gelar  
Sarjana Teknik

Diajukan Oleh :  
**MAHARANI TRI HAPSARI**  
**NIM: L2B 001 241**

Periode 92  
Juli 2005 – November 2005

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2005**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Salah satu unsure yang paling penting dari alat komunikasi visual masa yang dikenal sekarang adalah film. Film adalah dokumen kehidupan social sebuah komunikasi. Film menunjukkan pada masyarakat jejak-jejak yang ditinggalkan pada masa lampau, cara menghadapi masa kini, dan keinginan manusia terhadap masa yang akan datang sehingga dalam perkembangannya film bukan lagi sekedar usaha menampilkan “citra bergerak” (*moving image*), namun juga telah diikuti oleh muatan-muatan kepentingan tertentu seperti: politik, kapitalisme, hak asasi manusia ataupun gaya hidup ([www.kunci.or.id](http://www.kunci.or.id)). Fenomena perkembangan film di Indonesia meningkat dengan sangat cepat. Perubahan ide dan thema pun terjadi secara terus-menerus, membentuk suatu komuniti trend sendiri. Dengan perkembangan yang terjadi, perfilman tidak hanya sebagai media rekreasi, akan tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan, bisnis, kebudayaan, promosi melalui pesan-pesan yang disampaikan.

Dalam rangka menyesuaikan dengan perubahan tersebut, sehingga dapat memberikan suatu produk film bermutu, perlu dipersiapkan perencanaan yang bersifat komprehensif dan terpadu sehingga pelaksanaan proses produksi dalam sebuah Studio Produksi Film dapat dilakukan dengan baik.

Sejalan dengan berubahnya permintaan pasar, dan persaingan bisnis yang sangat ketat, membuat studio produksi film berlomba-lomba untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan bermutu tinggi. Film-film yang dihasilkan diharapkan selalu dapat mengikuti trend yang berkembang di masyarakat, karena selain lebih menarik, dari segi bisnis pun akan lebih menguntungkan.

PT. Gentabuana Paramitha Film adalah salah satu studio produksi film di Jakarta, dengan film-film kolosal sebagai produk utamanya, seperti: Tujur Tinular, Misteri Gunung Merapi, Angling Dharma, dsb. Studio produksi ini juga memiliki studio alam sendiri untuk mendukung proses produksinya, dan merupakan studio produksi film dengan studio alam terbesar hingga se-Asia Tenggara.

Kurang lebih 10 tahun yang lalu, mulai diproduksi beberapa film kolosal dengan setting hutan belantara dan beberapa set bangunan pendukung lainnya, seperti: rumah, pagar, taman, jalan, dsb. Set-set tersebut masih sangat sederhana karena factor modal yang masih sangat terbatas. Beberapa kurun waktu berjalan, ternyata film-film kolosal, diterima baik oleh masyarakat, sehingga secara bertahap mulai direncanakan untuk dibangun setting yang lebih representative dan diputuskanlah untuk memanfaatkan lahan BUPERTA (Bumi Perkemahan dan Pariwisata) di wilayah Ciracas, Jakarta Timur sebagai tempat yang tepat untuk pengembangan lokasi. Lokasi BUPERTA mudah dijangkau dan tingkat kebisingannya juga relative sangat rendah.

Berubahnya permintaan pasar, telah merubah beberapa hasil produksi film Gntabuana sehingga ketika terjadi *booming* film-film religius, beberapa film modern religius pun telah dihasilkan oleh PT. Gentabuana Paramitha Film, seperti: Kuasa Ilahi, Suratn Takdir, dsb. Film-film religius ini memiliki nilai pendidikan keagamaan yang tinggi.

Dengan semakin meningkatnya jumlah film yan diproduksi maka semakin banyak pula jumlah pemain, kru, maupun karyawan yang dipekerjakan, karena dibutuhkan luasan ruang yang lebih besar untuk menampung beberapa fasiliyas pendukung produksinya.

Pola tata ruang an sirkulasi pada studio produksi PT. Gentabuana juga perlu mendapatkan pembenahan, misalkan letak bengkel kerja peralatan yang berdekatan dengan ruang kostum dan make up sehingga menimbulkan kebisingan dan ketidaknyamanan, letak bengkel kerja pembuatan property yang berdekatan dengan ruang kantor pra dan pasca produksi, luas koridor sirkulasi kantinnya yang juga terlalu sempit, pencapaian dari area parker ke bangunan yang cukup jauh, serta masih banyak lagi peletakan beberapa ruangnya yang juga kurang tepat.

Dari uraian permasalahan tersebut diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa di Studio Produksi PT. Gentabuana Paramitha Film memerlukan proses redesain, dengan pola tata ruang yang lebih baik dan tepat serta dengan luasan ruangan yang lebih memadai, sehingga dihasilkan bangunan yang lebih representative, efisien dan fungsional. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan perencanaan dan perancangan tentang Studio Produksi PT. Gentabuana Paramitha Film dengan penekanan desain Neo-Vernacular, yaitu menggunakan konsep gabungan antara

modern dan tradisional, dimana modern, karena disesuaikan dengan dinamika PT. Gentabuana yang selalu mengikuti perkembangan jaman, tetapi tetap mempertahankan keaslian konsep bangunannya yang tradisional, sesuai dengan asal mula dan ikon produksinya yaitu film-film kolosal yang juga masih tetap dipertahankan dan diproduksi hingga saat ini.

## **1.2 Tujuan dan Sasaran**

### **1. Tujuan**

Mengidentifikasi permasalahan dan mengungkapkan pemecahan yang berkaitan dengan Studio Produksi PT. Gentabuana Paramitha Film, yang selanjutnya dapat digunakan sebagai landasan dan titik tolak perencanaan dan perancangan dalam memperbaiki dan meredesain Studio Produksi PT. Gentabuana Paramitha Film.

### **2. Sasaran**

Tersusunnya langkah-langkah kegiatan penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) dengan judul Studio Produksi PT. Gentabuana Paramitha Film berdasarkan atas aspek fungsional, aspek teknis, aspek kinerja, aspek kontekstual, dan aspek arsitekturalnya.

## **1.3 Manfaat**

### **1) Secara Subyektif**

- Guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh Tugas Akhir sebagai ketentuan kelulusan Sarjana Strata 1 (S1) pada Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik UNDIP Semarang.
- Sebagai dasar acuan proses perencanaan dan perancangan Desain Grafis Arsitektur.
- Sebagai referensi yang berisikan data-data dan studi-studi pendekatan.

### **2) Secara Obyektif**

- Sebagai tambahan wawasan dan perkembangan ilmu pengetahuan bagi masyarakat pada umumnya dan mahasiswa arsitektur yang akan mengajukan proposal Tugas Akhir pada khususnya, serta sebagai landasan pada proses Desain Grafis Arsitektur (DGA).
- Diharapkan dapat menjadi masukan bagi PT. Gentabuana Paramitha Film dalam merencanakan penataan kembali fasilitas-fasilitas utamanya sesuai dengan arah pengembangan perusahaan.

#### **1.4 Lingkup Pembahasan**

Lingkup pembahasan menitikberatkan pada berbagai hal yang berkaitan dengan Studio Produksi Film ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur. Hal-hal diluar ilmu arsitektur akan dibahas secara singkat sesuai logika untuk melengkapi pembahasan masalah utama.

Pembahasan perencanaan dan perancangan abik dari segi kualitatif maupun dari segi kuantitatif berdasarkan studi banding dari berbagai studio produksi film baik yang terletak di Jakarta sebagai pusat film nasional maupun yang terletak di luar negeri. Hasil yang muncul diharapkan dapat menjadi suatu solusi penyelesaian permasalahan yang ada.

#### **1.5 Metode Pembahasan**

Metode pembahasan yang dilakukan dengan metode deskriptif, yaitu menguraikan dan menjelaskan data, kemudian dianalisa sesuai dengan kaidah arsitektur untuk menghasilkan kesimpulan, batasan dan anggapan, yang digunakan sebagai dasar dari perencanaan dan perancangan Studio Produksi PT. Gentabuana Paramitha Film.

Langkah – langkah pengumpulan data dilakukan dengan :

1) *Studi kepustakaan*

Studi kepustakaan yaitu data sekunder berupa buku-buku, brosur-brosur dan situs di internet yang berhubungan dengan studio produksi film yang digunakan sebagai acuan dalam perencanaan dan perancangan.

2) *Wawancara*

Wawancara yaitu dialog pihak-pihak terkait dan kompeten dengan topic permasalahan untuk mendapatkan data primer. Hal ini dilakukan untuk menggali data mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan topic.

3) *Observasi lapangan*

Observasi lapangan dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pendataan langsung di lokasi.

## **1.6 Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menguraikan latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan dan alur pikir.

### **BAB II TINJAUAN UMUM STUDIO PRODUKSI FILM DAN STUDI BANDING**

Menguraikan tentang tinjauan film, menguraikan tinjauan studio produksi film, serta studi banding.

### **BAB III TINJAUAN KHUSUS STUDIO PRODUKSI PT. GENTABUANA PARAMITHA FILM**

Menguraikan tentang tinjauan Propinsi DKI Jakarta, tinjauan Kotamadya Jakarta Timur, tinjauan kawasan Bumi Perkemahan dan Graha Wisata (Buperta), dan tinjauan Studio Produksi PT. Gentabuana Paramitha Film.

### **BAB IV KESIMPULAN, BATASAN ANGGAPAN**

Mengungkapkan kesimpulan, batasan dan anggapan dari uraian pada bab sebelumnya.

### **BAB V PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERACANGAN STUDIO PRODUKSI PT. GENTABUANA PARAMITHA FILM**

Menguraikan dasar-dasar pendekatan dan menguraikan pendekatan aspek kontekstual, aspek fungsional, aspek kinerja, aspek teknis, dan aspek arsitektural.

## **BAB VI      KONSEP DAN PROGRAM PERENCANAAN & PERANCANGAN STUDIO PRODUKSI PT. GENTABUANA PARAMITHA FILM**

Membahas mengenai konsep perancangan bangunan yang meliputi penekanan desain konsep arsitektur Neo-Vernakuler, konsep bentuk dan konsep pendukung yang digunakan serta mengenai program perencanaan yang meliputi program ruang, luas dan dimensi tapak.