

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Projek

Film merupakan suatu media komunikasi massa dan digunakan sebagai sarana hiburan, dan merupakan salah satu yang sangat populer di hampir semua kalangan masyarakat. Sebagai karya seni budaya yang terwujud berdasarkan kaidah sinematografi, film merupakan fenomena kebudayaan. Hal ini bermakna bahwa film merupakan hasil proses kreatif warga Negara yang dilakukan dengan memadukan keindahan, kecanggihan teknologi, serta sistem nilai, gagasan, norma, dan tindakan manusia dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Sinematografi merupakan bidang ilmu terapan, yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkannya, sehingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide (dapat mengembang cerita). Sinematografi sangat dekat dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpan maupun genre seni. Pada zaman awal pertumbuhan sinematografi film sebagai media penyimpan adalah pias (lembaran kecil) selluloid yakni sejenis plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Film sebagai genre seni adalah produk sinematografi.

Dunia perfileman saat ini berkembang dengan cepat, tak terkecuali di Indonesia dengan banyak munculnya film-film dengan kualitas dan kuantitas yang tak kalah menariknya dengan film internasional (Hollywood). Para sineas atau pelaku dalam perfilman dan pelaku bisnis perfilman di Indonesia telah mengalami banyak perkembangan dengan banyaknya pemutaran film-film Indonesia yang juga di tayangkan di bioskop-bioskop Indonesia selain film

internasional (Hollywood). Juga banyaknya komunitas dibidang sinematografi atau perfilman ini mulai dari membuat film dokumenter maupun film-film *Indie*. Tak kalah menariknya pula telah banyak diadakannya festival atau event-event baik tingkat nasional maupun internasional untuk mengapresiasi dan menampilkan karya-karya anak bangsa dalam bidang seni film.

Bali merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki basis kebudayaan yang sangat kental disertai dengan kondisi alam yang sangat indah, sehingga menjadikannya sebagai tempat wisata. Bali juga memiliki kekhasan dalam dunia arsitekturnya, yaitu masih kentalnya kebudayaan yang melekat hingga sekarang. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi banyak juga bangunan – bangunan baru yang lebih modern dan hampir meninggalkan kebudayaan arsitekturnya. Bali telah sering digunakan sebagai lokasi pengambilan adegan dalam film-film nasional maupun internasional. Banyaknya wisatawan yang berkunjung ke Bali ditambah masyarakat Indonesia, khususnya Bali yang tertarik dengan bidang perfilman yang semakin bertambah serta perkembangan dunia perfilman sendiri yang saat ini telah mengalami kemajuan pesat tidak sebanding dengan adanya wadah atau tempat untuk menyalurkan bakat dan kemampuan masyarakat yang ingin mendalami tentang sinematografi atau perfilman.

Oleh karena itu, perancangan *Pelatihan Sinematografi* di Kuta, Bali ini diharapkan akan menjadi tempat untuk menambah dan mempermudah masyarakat yang ingin belajar maupun mengetahui lebih dalam tentang perfilman.

Perencanaan dan perancangan *Pelatihan Sinematografi* ini merupakan perancangan baru. Projek ini merupakan projek kompleks bangunan yang

diharapkan dapat menampung berbagai fasilitas dan fungsi lain dan menjadikannya sebagai *landmark* dan salah satu destinasi wisata di Bali.

## 1.2. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

### 1.2.1. Tujuan

*Pelatihan Sinematografi* ini dibangun sebagai sarana masyarakat khususnya di Kuta, Kabupaten Badung, Bali. Dengan tujuan sebagai berikut :

- Merencanakan dan merancang *Pelatihan Sinematografi* sebagai sarana edukasi, dan pelatihan untuk masyarakat luas tentang sinema atau perfilman.
- Sebagai tempat hiburan kepada masyarakat tentang perfilman.
- Mampu menjadi tempat untuk menampung animo masyarakat khususnya komunitas-komunitas *Indie Movie* yang ada Kuta dan sekitar Bali yang ingin mengetahui dan belajar lebih dalam.
- Mampu mendukung kawasan perkotaan di Kabupaten Badung yang berkembang dalam sektor kepariwisataan.
- Mampu menjadikan *Pelatihan Sinematografi* sebagai destinasi wisata di Pulau Bali khususnya Kuta serta menjadi salah satu *landmark*.

### 1.2.2. Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai dengan perencanaan dan perancangan *Pelatihan Sinematografi* ini adalah :

- Bagi masyarakat, sebagai sarana yang tepat untuk memenuhi kebutuhan yang dibutuhkan masyarakat yang ingin mempelajari dan mengetahui tentang sinematografi atau perfilman. Perancangan *Pelatihan Sinematografi* yang berfungsi sebagai

sarana pelatihan, edukasi dan rekreasi (hiburan) dimana masyarakat dapat mengunjungi dan menikmati fasilitas-fasilitas yang tersedia. Bersifat terbuka untuk semua orang yang tertarik dan ingin tahu tentang perfilman.

- Bagi perancang atau Arsitek, dapat mengetahui dasar – dasar dan informasi mengenai perencanaan dan perancangan bangunan *Pelatihan Sinematografi* sebagai tempat yang menampung minat dan bakat masyarakat akan perfilman. Arsitek juga dapat merancang bentukan massa bangunan yang disesuaikan dengan peraturan–peraturan yang berlaku serta teknologi dan perkembangan jaman sekarang ini serta lokalitas Bali yang sangat kental dengan unsur budayanya, dalam hal ini Arsitektur Bali. Sehingga dapat diaplikasikan ke dalam proyek.

### **1.3. Lingkup Pembahasan**

Lingkup pembahasan dalam Proyek *Pelatihan Sinematografi* di Kuta, Bali ini meliputi :

- Merancang bangunan *Pelatihan Sinematografi* yang menjadikan sebagai salah satu ikon dan destinasi wisata di Kuta, Bali.
- Mendesain pola ruangan yang memiliki standar semua aspek yang baik, terutama akustik dan pencahayaan serta penghawaan.
- Mendesain *Pelatihan Sinematografi* dengan memperhatikan kebudayaan dan kearifan lokal nusantara serta perkembangan teknologi saat ini.

- Menata ruang – ruang yang berada di dalam bangunan dengan memperhatikan kebutuhan dan aktivitas yang terjadi di *Pelatihan Sinematografi*.

#### 1.4. Metode Pembahasan

##### 1.4.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah melalui data primer dan sekunder.

###### a. Pengambilan Data Primer

Pengumpulan data primer dilakukan dengan meninjau lokasi secara langsung untuk melakukan studi lapangan yaitu pengambilan gambar, pengukuran serta melalui wawancara.

- **Studi Lapangan (Observasi).** Studi lapangan dilakukan pada seting terpilih dan proyek yang memiliki fungsi sejenis baik untuk fungsi utama maupun fungsi penunjang. Lokasi yang akan dituju untuk observasi lapangan yaitu di Kuta, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Dengan melakukan penentuan lokasi, penentuan *site*, pengambilan foto dan pengumpulan data mengenai semua aspek yang berkaitan dengan lokasi perencanaan dan perancangan *Pelatihan Sinematografi*. Serta melakukan tinjauan pada bangunan sejenis yaitu Pelatihan Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki, Jakarta. Dengan melakukan observasi lapangan, data yang diperoleh akan digunakan sebagai acuan dalam proses perencanaan dan perancangan bangunan.
- **Wawancara,** dilakukan terhadap orang atau pihak yang berkaitan dengan semua aspek dalam perencanaan dan perancangan

*Pelatihan Sinematografi* seperti Bappeda Kabupaten Kuta, Dinas Pariwisata Kabupaten Badung serta dinas - dinas terkait untuk mengetahui peraturan regulasi dan tata ruang di Kabupaten Badung serta jumlah wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Serta melakukan wawancara kepada pihak pengelola Pelatihan Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki, Jakarta mengenai data dan standar yang digunakan dalam bangunan

#### **b. Pengambilan Data Sekunder**

Pengumpulan data sekunder ini dilakukan dengan melakukan studi literatur berupa buku referensi, jurnal, koran maupun majalah. Selain itu dapat juga dilakukan dengan cara melalui internet dengan sumber yang dapat dipertanggung jawabkan.

Buku – buku referensi dalam studi literatur antara lain :

- *Data Arstek (Gedung Bioskop)*, karya Ernst Neufert, terjemahan Sjamsu Amrii → mengetahui dan mempelajari perencanaan program ruang, teknik dan peraturan dalam gedung.
- *Time Saver Standards for Building Types (Movie Theaters)*, karya Joseph De Chiara and John Hancock Callender → mengetahui dan mempelajari tentang standar dan ukuran ruang dalam gedung pertunjukan.
- *The Language of Post-Modern Architecture*, karya Charles Jencks → untuk mempelajari tentang tema desain pada proyek mengenai langgam arsitektur.

- *Akustik Lingkungan (Terjemahan)*, Leslie L. Doelle → untuk mempelajari tentang akustik lingkungan, yang berhubungan dengan kenyamanan visual, termal, teori akusti dan sebagainya.
- *Pengetahuan Arsitektur Tradisional Indonesia*, karya Gusti Made Putra → mempelajari tentang arsitektur tradisional Indonesia, khususnya arsitektur tradisional Bali karena kaitannya dengan perencanaan dan perancangan proyek.
- *Sistem Bangunan Tinggi*, karya Jimmy S. Juwana → mengetahui standar sistem yang digunakan pada bangunan, dari sistem keamanan, utilitas dan lainnya.
- *Dimensi Manusia dan Ruang Interior: Buku Panduan untuk Standar-standar Pedoman*, karya Julius Panero dan Martin Zelnik → mempelajari tentang dimensi manusia, standar dimensi melihat dan visualisasi manusia dalam penentuan kenyamanan visual.
- *Keyframes: Popular Cinema and Cultural Studies*, karya Matthew Tinkcom and Amy Villarejo → mengetahui dan mempelajari perkembangan teknologi perfilman dan kaitannya dengan budaya masyarakat.
- *Videografi - Sinematografi; Suatu Pengantar*, karya Bambang Semedhi → mengetahui dan mempelajari tentang tata cara dan pengantar proses pembuatan video atau film secara urut dan utuh serta mengetahui segala peralatan yang digunakan dalam sinematografi.
- *Pengantar Ilmu Broadcasting dan Cinematography*, karya Franciscus Theojunior Lamintang, S.I.Kom → mengetahui tentang

tata cara, peraturan, dan etika profesionalisme dalam penyiaran (dalam hal ini penyiaran videografi atau sinematografi)

Dan beberapa referensi yang didapat dari pengumpulan data primer yang berupa petadan peraturan – peraturan di Kabupaten Badung, Provinsi Bali yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan *Pelatihan Sinematografi*,serta dengan studi literatur dari internet yang dapat dipertanggung jawabkan sumbernya.

#### 1.4.2. **Metoda Penyusunan dan Analisa**

##### **a. Induktif**

Dengan melakukan studi banding dan komparasi dengan proyek yang memiliki fungsi sejenis, seperti Pelatihan Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki, Jakarta.

##### **b. Deduktif**

Dengan mencari standar – standar serta regulasi yang berlaku dan menjadikannya sebagai acuan dalam proses perencanaan dan perancangan *Pelatihan Sinematografi* berdasarkan data studi literatur dan referensi.

#### 1.4.3. **Metoda Pemrograman**

Metode yang digunakan dalam menyusun tahap pemrograman adalah dilakukannya analisa yang lebih detail terhadap studi yang telah dilakukan untuk menghasilkn permasalahan dominan, penekanan desain, dan persyaratan desain pada *Pelatihan Sinematografi*. Kemudian dari hasil analisa tersebut dilakukan tahap sintesa dengan menarik kesimpulan dan memisahkan data yang dapat digunakan untuk proses desain. Proses

selanjutnya mengolah data yang didapatkan untuk dijadikan acuan dalam pemrograman.

#### 1.4.4. Metode Perancangan Arsitektur

Metode perancangan arsitektur dilakukan melalui beberapa tahap :

a. Konsep

Konsep desain diuraikan dalam bentuk deskripsi berupa gagasan dan tema desain serta parti (sketsa – sketsa) bangunan *Pelatihan Sinematografi*.

b. Rancangan Skematik

Pengembangan transformasi tema perancangan (gagasan konsep) ke dalam perancangan desain. Hal ini berupa konsep ruang (tapak & bangunan) dan konsep tata bentuk (konfigurasi massa & pengolahannya). Dituangkan dalam gambar sketsa (*hand drawing*).

c. Pengembangan Rancangan

Merupakan pengembangan dari rancangan skematik. Pengembangan rancangan ini dibuat dalam bentuk gambar kerja menggunakan software Autocad.

Pembuatan Detail

Pembuatan detail menggambarkan secara detail perancangan arsitektur yang dibuat menggunakan software Autocad (2D) dan Google Sketchup / 3Ds Max (3D).

d. Presentasi

Merupakan tahap akhir dalam metode perancangan arsitektur. Hal ini dilakukan dengan slide Power Point mengenai

Projek *Pelatihan Sinematografi* di Kuta, Bali ini dan pembuatan maket projek yang kemudian dipresentasikan.

### **1.5. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penyusunan Landasan Teori Pemograman ini adalah :

#### **BAB I – PENDAHULUAN**

Merupakan pembahasan mengenai uraian pengantar yang mengenalkan awal materi – materi dalam Landasan Teori & Program. Berisi latar belakang projek, tujuan dan sasaran pembahasan, lingkup pembahasan, metode pembahasan, dan sistematika pembahasan *Pelatihan Sinematografi* di Kuta, Bali.

#### **BAB II – TINJAUAN PROJEK**

Merupakan pembahasan mengenai uraian gambaran umum tentang Projek *Pelatihan Sinematografi* di Kuta, Bali ini. Berisi tinjauan umum mengenai gambaran umum pengantar permasalahan dan wawasan tentang kasus projek. Tinjauan khusus yaitu mengenai pengantar kasus projek secara mikro atau lebih dalam, baik secara deduktif (berdasarkan peraturan-peraturan) maupun secara induktif (berdasarkan tinjauan projek sejenis), serta kesimpulan, batasan dan anggapan mengenai projek.

#### **BAB III – ANALISA PENDEKATAN PROGRAM ARSITEKTUR**

Merupakan pembahasan uraian secara kualitatif dan kuantitatif analisa pendekatan arsitektur. Berisi studi aktifitas, studi ruang khusus, studi fasilitas, studi luas bangunan, studi lahan, studi citra arsitektural, serta analisa pendekatan konteks lingkungan (pemilihan lokasi dan tapak).

#### **BAB IV – PROGRAM ARSITEKTUR**

Merupakan pembahasan tentang uraian yang berdasarkan analisis serta kesimpulan secara menyeluruh dari uraian terdahulu. Berisi konsep program, tujuan, faktor penentu, persyaratan perancangan, dan program arsitektur sebagai acuan dalam perancangan desain.

## **BAB V – KAJIAN TEORI**

Merupakan kajian teori penekanan tema desain dan kajian teori permasalahan dominan. Hal – hal yang dijelaskan berupa uraian interpretasi dan elaborasi dari teori penekanan desain dan teori permasalahan dominan, studi preseden, serta kemungkinan penerapan teori ke dalam projek.

