

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Projek

Film adalah suatu media komunikasi yang bersifat audio visual dengan tujuan menyampaikan suatu pesan guna memudahkan orang dalam memahami suatu kisah cerita maupun berita. Industri Perfilman di Luar Negeri saat ini sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Ketersediaan sarana dan prasarana saat ini menjadi salah satu tolak ukur yang sangat penting bagi sebuah industri perfilman.

Industri Perfilman Indonesia saat ini sedang mengalami peningkatan, baik dari segi kualitas dan kuantitasnya. Beberapa film Indonesia saat ini mulai menyamai kualitas film internasional. Namun pada kenyataannya, Indonesia saat ini belum memiliki wadah dan fasilitas yang cukup untuk memenuhi kebutuhan kegiatan perfilman, walaupun saat ini sudah terdapat Studio Perfilman yang berlokasi di pulau Batam. Namun lokasi tersebut dirasa kurang memadai dan kurang efisien dikarenakan lokasi studio perfilman tersebut berada jauh dari ibu kota (Jakarta). Maka dari itu Indonesia memerlukan suatu lahan industri perfilman baru, yang berlokasi di dekat ibu Kota, dimana banyak aktor dan aktris tanah air yang berkegiatan di daerah tersebut.

Industri perfilman Indonesia saat ini memerlukan lokasi yang sangat besar dan luas karena dibutuhkan beberapa *space area* yang luas untuk kegiatan pembuatan film seperti gedung *studio outdoor* dan *studio indoor*.

Selain itu juga terdapat bangunan utama untuk kegiatan perkantoran. Adapun desain bangunan utama dapat dibuat menarik, menunjukkan kreativitas perfilman, sedangkan pada bangunan studio didesain sesuai kebutuhan.

## **1.2. Tujuan dan Sasaran Pembahasan**

### **1.2.1 Tujuan**

Industri Studio perfilman ini dibangun sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas perfilman di Indonesia dengan tujuan sebagai berikut :

- a. Menciptakan sarana yang baru bagi industri perfilman agar dapat melakukan proses kegiatan pembuatan film di kompleks studio sendiri.
- b. Memperkenalkan dan meningkatkan minat bakat generasi muda tentang ilmu perfilman.
- c. Mampu memberi wadah dengan baik agar rumah produksi mau menggunakan fasilitas tersebut.
- d. Memberikan fasilitas agar dapat meningkatkan kreativitas karyawan dalam bekerja.
- e. Meningkatkan kualitas industri perfilman di Indonesia.

### **1.2.2 Sasaran Pembahasan**

Sasaran dari bangunan industri studio film adalah bangunan yang mampu mewadahi kegiatan proses syuting film, maka dari itu untuk

mencapai tujuan – tujuan tersebut, maka sasaran yang yang dilakukan antara lain :

- a. Mendata apa saja kegiatan yang ada didalam bangunan sehingga dapat menentukan fasilitas apa saja yang akan diberikan untuk bangunan industri perfilman.
- b. Mengkaji bentuk dan fasad bangunan yang menarik dan sesuai dengan fungsinya yaitu sebagai industri perfilman, sehingga para karyawan dalam bekerja dapat memaksimalkan kualitas bekerja dan hasil desain mereka.

### **1.3. Lingkup Pembahasan**

Lingkup pembahasan pada proyek “Kompleks Industri Studio Film di Tangerang” adalah sebuah kompleks bangunan. Fungsi utama yang ditekankan pada proyek ini adalah menyediakan lahan yang baik untuk dilakukannya proses kegiatan syuting sebuah film dan proses *editing* dari film tersebut.

Fasilitas utama pada proyek ini adalah bangunan kantor utama, *studio indoor*, *studio outdoor*, gedung *workshop*. Bangunan ini merupakan perancangan baru yang berisi berbagai macam bangunan yang memiliki fungsi berbeda namun saling mendukung antara satu kegiatan dengan kegiatan yang lain. Bangunan kantor utama haruslah memiliki desain yang menarik untuk menunjang kegiatan bekerja bagi karyawan, sedangkan bangunan *studio indoor* dan *studio outdoor* berupa sebuah gudang luas yang diisi kegiatan – kegiatan proses pensyutingan film.

## **1.4. Metoda Pembahasan**

Metoda pembahasan akan dijabarkan lebih lanjut tentang bagaimana proses mengumpulkan data, menyusun dan menganalisis data untuk dijadikan program hingga rancangan arsitektur bangunan berdasarkan program tersebut.

### **1.4.1 Metoda Pembahasan**

#### **A. Data Primer**

Data primer merupakan data yang menjadi pokok kebutuhan informasi lebih dalam mengenai bangunan industri studio film yang akan dibahas dalam pembahasan.

##### **1. Survey lokasi dan survey bangunan sejenis**

Metode yang dilakukan dengan cara mendatangi dan melihat secara langsung kondisi bangunan yang ada dilokasi survey tersebut baik halnya berupa bangunan arsitektur, kinerja bangunan, organisasi kerja, dan hal – hal yang berhubungan dengan industri studio film. Sebagai contoh: Infinite Studio yang berlokasi di Batam.

##### **2. Interview**

Melakukan wawancara langsung terhadap pihak pengelola bangunan dan orang - orang menguasai tentang bangunan industri studio film untuk mengupas dan menanyakan beberapa hal yang berkaitan tentang projek industri studio film tersebut.

#### **B. Data Sekunder**

Data sekunder merupakan data yang didapatkan dan diperoleh dari sumber – sumber dapat di percaya seperti halnya pada jenis literatur buku maupun internet. Tujuan pengumpulan data sekunder ini adalah untuk melengkapi data – data primer yang kurang dan membahas objek studi dari literatur. Sehingga nantinya akan dibandingkan dengan studi kasus secara riil.

#### 1. Literatur

Mencari sumber informasi dan teori yang berkaitan dengan proyek tersebut yang dapat dibahas dari sumber pustaka, kutipan maupun makalah.

#### 2. *Web Surfing*

Mencari sumber – sumber dari media Web, kemudian mengutip dan merumuskan teori - teori dan kasus yang didapatkan dari sumber terpercaya seperti halnya jurnal, ensiklopedia, dan teori – teori yang berkaitan.

### **1.4.2 Metoda Penyusunan Analisis**

Metoda penyusunan dan analisis data yang digunakan adalah dengan cara menggunakan metode deskriptif deduktif induktif.

#### A. Deduktif

Metode penyusunan dan analisa yang berdasarkan standard dan nilai yang ada.

#### B. Induktif

Metode penyusunan dan analisa yang berdasarkan studi banding atau studi preseden pada kasus bangunan sejenis yang ada.

#### **1.4.3 Metoda Program Arsitektur**

Tahap pemrograman berupa analisa yang dilakukan setelah data-data yang diperoleh berasal dari data primer dan data sekunder. Metoda pemrograman yang dilakukan untuk mengolah data yaitu dengan menggunakan tata laksana penyelenggaraan projek akhir arsitektur, Yang berasal dari sumber buku – buku yang berisi landasan teori, pemrograman dan Studio Desain.

#### **1.4.4 Metoda Perancangan Arsitektur**

Perancangan adalah usulan pokok yang bertujuan untuk mengubah sesuatu yang sudah ada kemudian diubah menjadi sesuatu yang lebih baik, melalui tiga proses yaitu mengidentifikasi masalah yang ada, mengidentifikasi metoda untuk memecahkan masalah tersebut, dan pemecahan masalah yang didapat. Metoda yang dapat digunakan dalam tahap perancangan yaitu sebagai berikut :

- a. Metoda Perancangan berupa studi banding / studi preseden

Studi banding / studi preseden merupakan perancangan dengan mengembangkan bentuk – bentuk bangunan yang sudah ada dan memiliki fungsi sejenis yang dapat diaplikasikan kedalam sebuah perencanaan.

- b. Metoda perancangan berupa analogi

Perancangan dengan metoda analogi yang merancang dengan mengambil bentuk - bentuk yang berasal dari alam sekitar. Metoda

perancangan dengan menggunakan cara analogi diambil karena memiliki pertimbangan terhadap estetika pada lingkungan sekitar atau fungsi dari bangunan tersebut, yang biasanya berhubungan dengan analogi yang diambil.

c. Metoda perancangan dengan pendekatan arsitektur

Pendekatan arsitektur merupakan perancangan dengan melihat kondisi daerah sekitar lokasi, sehingga perancangan desain menggunakan sumber yang berasal dari sekitar site.

### **1.5. Sistematika Pembahasan**

A. BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas uraian yang mengantar, mendahului, dan mengenalkan dari awal seluruh materi Landasan Teori dan Program. Dalam bab ini juga terdapat subbab yang berisi : latar belakang proyek, tujuan dan sasaran pembahasan, lingkup pembahasan, serta metoda pembahasan.

B. BAB II : Tinjauan Proyek

Pada bab ini dibahas uraian deskripsi umum yang mengantarkan kepada permasalahan dan memberi wawasan tentang kasus, proyek, dalam hal ini masih bersifat umum, artinya belum menjurus langsung secara spesifik pembahasan ke proyek secara khusus. Dalam bab ini terdapat subbab yang terdiri dari : Tinjauan umum (terdiri dari gambaran umum, latar belakang-perkembangan, sasaran yang akan dicapai) dan tinjauan khusus (terdiri dari : terminologi, kegiatan, spesifikasi dan

persyaratan desain, arsitektur, bangunan, lingkungan, deskripsi konteks kota, studi banding).

#### C. BAB III : Analisa Pendekatan Arsitektur

Pada bab ini dibahas uraian secara kualitatif dan kuantitatif analisis pendekatan program arsitektur, dalam hal ini pendekatan selalu dipertimbangkan dengan visi ekonomi. Dalam bab ini terdapat subbab yang terdiri dari : analisa pendekatan arsitektur, analisa pendekatan system bangunan, analisa konteks bangunan, analisa konteks lingkungan.

#### D. BAB IV : Program Arsitektur

Pada bab ini dibahas uraian sintesis secara kualitatif dan kuantitatif yang mendasarkan pada analisis pendekatan di atas sekaligus merupakan kesimpulan secara menyeluruh dari uraian terdahulu. Dalam bab ini terdapat subbab yang berisi konsep program, tujuan perancangan, factor penentu perancangan, factor persyaratan perancangan, dan program arsitektur.

#### E. BAB V : Kajian Teori

Pada bab ini dibahas tema kajian beragam, dapat merupakan teori desain/arsitektur, pengembangan atau transformasi kaidah arsitektur tradisional, dll. Dalam bab ini terdapat subbab yang terdiri dari kajian teori penekanan/tema desain, kajian teori permasalahan dominan.

#### F. Daftar Pustaka



Pada bab ini mencatat data identifikasi bahan referensi dan sumber informasi. (buku, majalah, dokumen, surat, gambar, film, wawancara, internet).

#### G. Lampiran

Berfungsi sebagai sarana untuk mendukung atau menjelaskan arah pemikiran isi pembahasan yang tidak memungkinkan dimuat pada pembahasan dan atau lebih luas, sehingga tidak terwakili oleh sketsa, table, atau catatan kaki.

