

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Sekolah Film

2.1.1 Pengertian

Sekolah menurut undang-undang no 2 tahun 1989 adalah satuan pendidikan yang berjenjang dan berkesinambungan untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar. Sekolah bisa juga adalah sistem interaksi sosial suatu organisasi keseluruhan terdiri atas interaksi pribadi terkait bersama dalam suatu hubungan organik (Wayne, 2000). Pengertian lain dari sekolah adalah bangunan atau lembaga untuk belajar, serta tempat menerima dan memberi pelajaran (Daryanto, 1997).

Film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasar atas kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan¹.

Berdasarkan pendapat Daryanto dan undang-undang no 33 tahun 1999 diatas dapat disimpulkan bahwa Sekolah Film adalah bangunan atau lembaga untuk belajar karya seni media komunikasi massa yang dibuat berdasar atas kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara.

2.2.2 Fungsi

Sekolah memiliki fungsi yaitu membina dan mengembangkan sikap mental peserta didik dan menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dengan melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan persekolahan.

Secara garis besar, fungsi sekolah adalah sebagai berikut:

1. Mendidik calon warganegara yang dewasa
2. Mempersiapkan calon warga masyarakat
3. Mengembangkan cita-cita profesi atau kerja

4. Mempersiapkan calon pembentuk keluarga yang baru

5. Pengembangan pribadi

(Simanjutak dalam Atmodiwirio, 2000)

2.2 Film

Film menurut UU no.8 tahun.1992, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi masa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan asli penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran, dan melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan system proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya.

Perfilman adalah seluruh kegiatan yang berhubungan dengan pembuatan jasa teknik, pengeksplan, pengumpan, pengedaran, pertunjukan dan/atau penayangan film.

2.2.1 Sejarah Perkembangan Film di Indonesia

Masyarakat Hindia Belanda pada tahun 1900 mengenal film yang sekarang kita kenal dengan sebutan “gambar idoeep”. Istilah gambar idoeep mulai dikenal saat sutar kabar *Bintang Betawi* memuat iklan tentang pertunjukan itu.⁷

Film yang dipertontonkan saat itu merupakan film dokumenter yang menceritakan tentang perkembangan terakhir pengabunan di Belanda dan Afrika Selatan. Film ini juga menampilkan profil keluarga kerajaan Belanda.

Pertunjukan film pertama digelar di Tanah Abang dengan tema film documenter yang menggambarkan perjalanan Ratu dan Raja Belanda di Den Haag. Namun pertunjukkan pertama ini kurang sukses karena karcisnya

⁷ *Bintang Betawi*. Jum'at, 30 November 1900.

dianggap terlalu mahal. Sehingga pada 1 Januari 1901, harga karcis dikurangi 75% untuk merangsang minat penonton.

Film yang diimpor ke Indonesia pertamakali adalah film yang berasal dari Amerika yaitu pada tahun 1915. Film-film impor ini berubah judul ke dalam Bahasa Melayu, dan film cerita impor ini cukup laku di Indonesia, dibuktikan dengan jumlah penonton dan bioskop pun meningkat. Daya Tarik tontonan baru ternyata mengagumkan. Sedangkan film lokal pertama kali diproduksi pada tahun 1926. Dengan judul "*Loetoeng Kasaroeng*" yang diproduksi oleh NV Java Film Company.

Perusahaan film muncul pada tahun 1929 dengan nama *Tan's Film* milik Toean Tan Koen Yauw yang banyak membuat film. Perusahaan film lainnya (rentang 1926-1930) terdapat 7 perusahaan film lain, yaitu *Java Film Company* (Bandung, 2 film), *Halimoen Film* (Batavia, 3 film), *Batavia Motion Pictures* (Batavia, 1 film), *Nansing Film Corporation* (Batavia, 1 film), *Prod. Tan Boen Soan* (Batavia, 1 film), *Kruger Film Bedrijf* (Batavia, 2 film), dan *Cosmos Film* (Bandung, 1 film).

Penghargaan atau apresiasi film pertama bertajuk Festival Film Indonesia (FFI) yang dimotori oleh Djamiludin Malik pada tanggal 30 Maret-5 April 1955. Film "Jam Malam" karya Usmar Ismail tampil sebagai film terbaik dalam festival ini. Film tersebut juga sekaligus terpilih mewakili Indonesia dalam Festival Film Asia II di Singapura.

2.2.2 Klasifikasi Film Menurut Tema

A. Drama

Tema drama merupakan tema yang dalam penyampaiannya memiliki titik berat pada sisi *human interest* karena bertujuan untuk mengajak penonton ikut merasakan kejadian yang dialami tokohnya, maka penonton merasa seakan-akan berada di dalam latar tempat dan waktu yang sama pada film tersebut.

B. Action

Tema *action* merupakan tema yang mempunyai titik berat pada penampilan adegan-adegan fisik seperti perkelahian, pertempuran, dan konflik. Dalam tema *action* selalu memiliki tokoh yang baik (protagonist) dan tokoh yang jahat (antagonis).

C.Komedi

Tema komedi adalah tema yang menyuguhkan tontonan yang membuat penontonnya tersenyum dan bahkan tertawa. Film komedi berbeda dengan lawakan, karena dalam prosesnya tidak harus dimainkan oleh pelawak.

D.Horror

Tema horror merupakan tema yang menampilkan adegan-adegan mistis yang menyeramkan sehingga membuat penontonnya merinding karena perasaan takutnya. Hal ini karena film horror berkaitan dengan dunia gaib/mistik dan atmosfer menakutkan baik itu gaib maupun real.

2.2.3 Klasifikasi Menurut Produksi Film

A. Film Animasi

Film animasi merupakan film yang dalam proses pembuatannya menggunakan benda-benda yang mati seperti lukisan, boneka, dan sebagainya. Dan sekarang ini film animasi lebih menekankan pada proses visual buatan seperti *digital imaging*⁸.

B.Film Non-Animasi

Film non-animasi merupakan film yang dalam proses pembuatannya sepenuhnya berasal dari manusia dan benda mati sebagai alat proses pembuatannya.

C. Film Eksperimental

⁸ Proses penyuntingan digital

Film eksperimental adalah film yang dalam proses pembuatannya menggunakan proses-proses yang tidak lazim. Proses pembuatan film dengan cara eksperimental ini bertujuan untuk menemukan sesuatu yang baru dalam proses pembuatan film. Biasanya film eksperimental tidak dekat dengan dunia komersial film, lebih kepada penguatan idealis para pembuat film tersebut.

2.2.4 Pelaku Industri Film

Menurut UU no.8 tahun.1992, jasa teknik film adalah penyediaan jasa tenaga profesi, dan/atau peralatan yang diperlukan dalam proses pembuatan film serta usaha pembuatan reklame film.

Dalam menjalankan proses sebuah film maka dibutuhkan pelaku untuk menjalankan proses tersebut, Berikut pelaku-pelaku dalam industri film:

6. Produser Eksekutif

Merupakan seorang investor yang membiayai proyek film atau video yang diberikan kepada filmmaker atau videoklipmaker. Produser eksekutif bisa terdiri dari banyak orang.

7. Produser

Seseorang atau beberapa orang yang bertugas mengelola segala yang berhubungan dengan pembuatan film/video. Produser mengontrol segala hal tentang pembiayaan, merekrut personal atau kru, mengatur distribusi, dan mengkoordinasi keseluruhan. Seorang produser akan terlibat pada keseluruhan tahapan proses pembuatan film dari awal sampai akhir.

8. Manajer Produksi

Seseorang atau beberapa orang yang mengawasi aspek fisik produksi yang tidak berhubungan dengan proses kreatif sebuah film atau video. Tugasnya adalah memastikan bahwa pembuatan film atau video sesuai dengan penjadwalan dan anggaran yang disediakan. Manajer Produksi juga bertugas mengelola kebutuhan sehari-hari termasuk gaji kru, biaya produksi dan biaya peralatan.

9. Sutradara

Orang yang bertanggung jawab terhadap aspek kreatif film, termasuk konten dan mengendalikan alur plot, mengarahkan aktor, menyusun dan memilih lokasi dimana pelaksanaan shooting film, menentukan waktu dan nada dari soundtrack film. Meskipun kekuasaan dan wewenang sutradara besar, ia tetap dibawah komando produser.

10. Asisten Sutradara (Astrada)

Astrada bertugas membantu manajer produksi dan sutradara. Inti pekerjaannya adalah memastikan jadwal yang sesuai dan menjaga lingkungan kerja yang kondusif dimana sutradara, actor dan kru dapat fokus pada pekerjaan mereka masing-masing.

11. *Screenwriter/Scriptwriter*

Seseorang yang bertugas untuk menulis jalan cerita, dialog, plot, menulis deskripsi secara visual, dan menciptakan karakter tokoh dalam naskah film. Bertanggung jawab pula terhadap ringkasan (sinopsis) sebuah cerita.

12. Desainer Produksi

Seseorang atau beberapa orang yang bertanggung jawab terhadap penciptaan fisik untuk tampilan sebuah film yaitu hal-hal yang berhubungan dengan setting kostum, property, make up karakter, dan semua yang berhubungan dengan tampilan sebuah film.

13. *Art Director*

Bertanggung jawab kepada desainer produksi, bertugas mengawasi langsung kinerja seniman dan pengrajin, seperti para desainer, seniman grafis, dan ilustrator yang memberikan rancangan untuk dikembangkan oleh desainer produksi. Art director juga bertanggung jawab terhadap set film yang akan di shot.

14. *Director of Photography (DOP)*

Mengepalai kru kamera dan lighting. DOP membuat keputusan pada pencahayaan dan pemingkaian adegan dan berkoordinasi dengan sutradara. Biasanya, sutradara menceritakan bagaimana mereka ingin tampilan saat shooting, dan DOP memilih aperture yang tepat, filter, dan pencahayaan untuk mencapai efek yang diinginkan.

15. Operator Kamera

Seseorang yang bertugas untuk mengporasikan kamera berdasarkan arahan dari DOP atau sutradara untuk merekam setiap scene/adegan.

16. Editor Film

Seseorang yang bertugas dalam mengedit film/video dan menggabungkannya menjadi tayangan film atau video berdasar arahan sutradara.

17. *Digital Imaging Technician* (DIT)

Bidang yang bertugas melakukan manipulasi gambar dan berkoordinasi dengan DOP untuk memberikan saran dalam rangka memproduksi gambar untuk dikombinasikan dengan digital teknik pada kamera digital.

18. Visual Effect Supervisor

Seseorang atau beberapa orang yang bertugas pada departemen efek visual. Efek visual dilakukan pasca produksi berhubungan dengan perubahan-perubahan gambar yang dilakukan.

19. Sound Designer

Seseorang atau beberapa orang yang bertugas terhadap suara pasca produksi.

2.2.5 Perkembangan Teknologi Film

A.Magic Latern (1761)

Alat yang digunakan pertama kali dalam proses pembuatan film adalah alat bernama The Magic Latern. Alat ini merupakan proyeksi dari cahaya di atas plat transparan, proyeksi cahaya tersebut berasal dari lensa yang bisa diganti-ganti.

B.Praxinoscope (1876)

Praxinoscope ini merupakan alat rekam yang terkenal dengan 16 frame gambar kuda yang sedang berlari, alat ini merupakan alat yang menciptakan gambar bergerak pertama sedunia.

C.Kinetoscope (1890)

Kinetoscope ini berhasil mengambil gambar berurutan dengan cepat sampai 40 frame/detik, dan pada akhirnya dipatenkan oleh Thomas A. Edison pada 1891 bernama Kinetoscope tadi.

D.Kamera Film (1900) dan digital (1975)

Setelah masa Kinetoscope, kamera film menggantikan perannya dalam proses perekaman sebuah adegan film. Kamera film ini setelah melewati 75 tahun masanya, lalu digantikan oleh kamera digital.

E.Sinema 2D, 3D, dan 4D.

Sinema 2D biasanya digunakan pada film kartun, software ini digunakan untuk membuat animasi yang harus memiliki kemampuan untuk mengatur gerak gambar, menciptakan transisinya, mengimpor suara, dan mengatur waktu. Software yang sering digunakan adalah Macromedia Flash, Adobe After Effect, dan sejenisnya. Teknik 2D sering ditemukan dalam pembuatan film-film *Manga*⁹ dan juga animasi-animasi besutan Disney, Pixar, dan Metro Goldwyn Mayer.

⁹ Kata yang digunakan khusus dalam membahas kartun Jepang.

Sinema 3D adalah penayangan film menggunakan 2 jenis proyektor yang terkoneksi dalam 1 proyektor namun memiliki dua buah lensa. Dalam penayangannya sinema 3D memiliki tiga jenis yaitu Real D, Dolby 3D, dan IMAX 3D.

Teknologi 4D di dalam digital cinema biasanya digunakan dalam sebuah pembuatan film. Sinema 4D terkenal dengan detailnya menampilkan gambar yang nyata dan Hidup.

F.Computer Generated Imagery (CGI)

Computer Generated Imagery adalah penggunaan computer untuk membuat efek khusus pada sebuah film, media print cetak, dan media elektronik.

Aplikasi ini bisa memanipulasi lingkungan dan menghasilkan gambar fotorealistik, yang mungkin berguna untuk media cetak maupun elektronik. Karena visualisasi CGI jauh lebih efektif daripada sistem merekam sebelumnya, maka dalam banyak kasus CGI saat ini digunakan secara luas dan cukup populer.

2.3 Bioskop Layar Tancap/Open Air Cinema

2.3.1 Sejarah dan Fungsi

Sistem layar tancap pertama kali ditemukan di tahun 1907 yang berada di Australia, dan pada 1916 'Sun Pictures' mengeluarkan konsep bernama *open-air cinema*. Bioskop ini berdiri di wilayah Chinatown di Broome, yang merupakan tempat berkumpulnya populasi masyarakat Asia, dengan pemiliknya yang berkebangsaan Jepang yaitu Yamasak (Kompas.com, 2015).

Pada awalnya bangunan ini merupakan toko aneka kebutuhan keluarga Asia. Karena kecintaan Yamasaki terhadap seni pertunjukan, maka toko tersebut dijadikan tempat pertunjukan budaya Jepang.

Sayangnya, bangunan tersebut hanya bertahan hingga 1913 dan beralih tangan kepada Ted Hunter. Tertarik dengan seni dan bisnis, Ted menyulap tersebut menjadi tempat menonton seperti sekarang ini. Bekerjasama dengan arsitek Claude Hawkes, Hawk merancang agar bioskop bisa menampung 500 penonton dengan beralaskan kain yang cukup santai untuk menonton.

Penampilan perdana bioskop ini adalah di tanggal 9 Desember 1916, bioskop ini menayangkan film bisu sebagai tayangan perdananya. Bermula di situlah wisata menonton menjadi agenda hiburan masyarakat.

Seiring perkembangan jalan, negara Australia memulai konsep baru bernama *drive-in cinema* yang buka pada tahun 1954 di Burwood, di pinggiran kota Melbourne. Bioskop ini hanya menyediakan layar tancap dan parkir mobil (Kustova O, 2016).

Terkenal pada tahun 1960'an dan 1970'an, *drive-in cinema* lama kelamaan menjadi tidak populer lagi seperti dahulu, hal ini dikarenakan lahan yang digunakan memiliki nilai rendah bila hanya digunakan sebagai *drive-in cinema*.



Gambar 2. 1 Sunpicture Australia

Sumber: *kompasiana.com*, 2015. Diakses pada September 2018

2.4 Studi Preseden Sekolah Film dan Layar Tancap

2.4.1 Kantana Film & Animation Institute, Bangkok, Thailand

A.Deskripsi Proyek

Kantana *film & animation Institute* ini merupakan institute pendidikan perfilman dan animasi untuk mahasiswa tingkat sarjana. Terletak di daerah Kantana Movie Town, tempat ini didedikasikan untuk ahli drama asal Thailand yaitu Pradit Kaljareuk. Bangunan ini merupakan bangunan satu lantai yang tergabung sempurna dengan alam sekitarnya (Archdaily.com, 2012).

Bangunan yang menghabiskan biaya 1 juta USD ini di desain oleh arsitek bernama Boonserm Premthada. Memiliki kawasan seluas 2000 m², bangunan ini dibangun di tahun 2011 dengan tujuan untuk menjadikan sebuah ruang edukasi yang mengadopsi lingkungan sekitar, dengan strategi khusus untuk menciptakan mahasiswa yang peka dengan lingkungan, gaya hidup, dan tradisi sekitar..



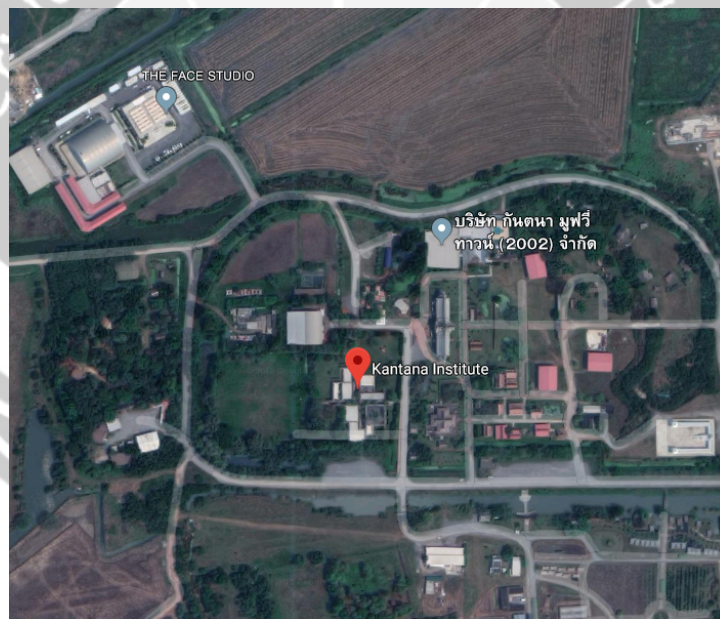
Gambar 2. 3 Kantana Institute

Sumber: Architizer.com, diakses pada Oktober 2018

Institut Kantana ini memiliki operasi bisnis yang desentralis, dengan memiliki 1 operasi bisnis inti dan memiliki 3 anak perusahaan yang bergelut di bidang produksi televisi, film dan pasca produksi film, *edutainment* dan relasi langsung terhadap pemerintah.

B.Tata Letak

Bangunan ini terletak di provinsi Kakhonprathom, dan sekaligus terletak di dalam kawasan Kantana Movie Town. Selain terletak di kawasan Kantana Movie Town, bangunan ini juga dekat dengan bangunan The Face Studio, yang juga merupakan studio film/televise yang menggarap acara *reality show* dengan konsep *modelling competition* bernama The Face, yang mengudara di saluran 3 di televisi Thailand.



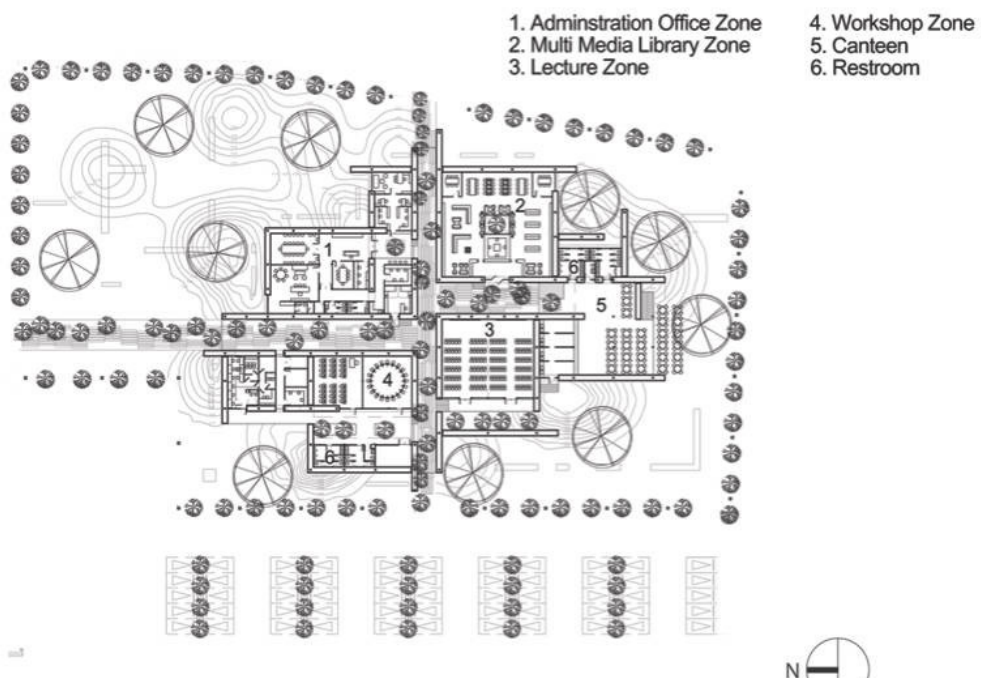
Gambar 2. 4 Lokasi Kantana Institute

Sumber: Google Maps. Diakses pada Oktober 2018

Kantana Institute dibagi menjadi 5 wilayah/area yang berbeda dengan masing-masing fungsinya yaitu: kantor administrasi, ruang mengajar, ruang kerja/lokakarya, perpustakaan dan kantin. Semua area ini dikoneksikan dengan hutan buatan yang berada didalam masing-masing

koridor antar ruangnya. Pintu masuk terletak tepat di bagian utara bangunan, dengan lanskap olahan dibagian timur dan baratnya.

Massa dibagi menjadi 2 garis sumbu linier yang terbentang dari utara menuju selatan dan barat menuju timur. Pembagian ini ditunjukkan untuk fungsi yang berbeda.



Gambar 2. 6 Siteplan Kantana Film&Animation Institute

Sumber: Archdaily.com. Diakses pada Oktober 2018

C. Gubahan dan Tampilan Massa

Pelingkup bangunan yang paling utama adalah berupa pagar yang bermaterial bata dengan bukaan yang berbeda-beda dan juga menjadi latar bagi cahaya matahari, pohon, dan pelaku saat mereka saling terkoneksi lewat bayangan. Pelingkup-pelingkup setinggi 8 m ini juga menghasilkan koridor-koridor yang lantainya berbahan dasar batu berwarna abu-abu.



Gambar 2. 7 Suasana Kantana Film&Animation Institute, 2012.

Sumber: Archdaily.com. Diakses pada Oktober 2018

Melalui bukaan pelingkup yang berbeda, maka tiap ruang memiliki atmosfir yang berbeda-beda pula, berikut sebagian penjelasan ruangan mengenai hal tersebut:

1. Ruang kerja/lokakarya yang bukaan kecil sehingga memiliki kesan gelap. Hal ini membuat ruang ini seperti bermimpi pada

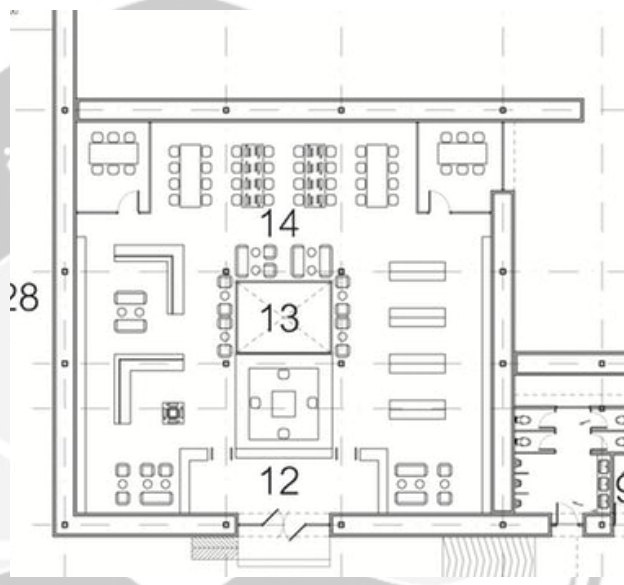
malam hari, hal ini membantu para mahasiswa untuk lebih fokus dan santai dalam memproduksi proyek animasi mereka.



Gambar 2. 9 Suasana Ruang Kerja Kantana Film&Animation Institute, 2012.

Sumber: Archdaily.com. Diakses pada Oktober 2018.

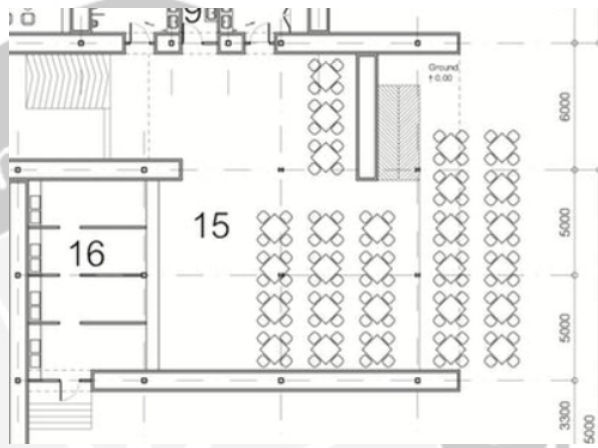
2. Ruang perpustakaan memiliki bukaan untuk cahaya alami lewat permukaan atas ruangnya dan bukaan tersebut terletak di tengah ruangnya. Hal ini membantu penyebaran cahaya secara merata ke seluruh ruangan, karena ruang sangat membutuhkan cahaya untuk membaca.



Gambar 2. 11 Denah Perpustakaan Kantana Film&Animation Institute, 2012.

Sumber: Archdaily.com. Diakses pada Oktober 2018

3. Ruang kantin merupakan ruang yang paling terbuka dan sangat terdapat banyak udara dan cahaya alami didalamnya. Hal ini bertujuan untuk memfasilitasi kegiatan yang sangat beragam di dalamnya.



Gambar 2. 12 Denah Kantin Kantana Film&Animation
Institute, 2012

Sumber: Archdaily.com. Diakses pada Oktober 2018

2.4.2 Pratt Institute's Film/Movie, Brooklyn, United States

A.Deskripsi Proyek

Diresmikan pada musim semi 2015, bangunan yang memiliki luas 4572m² (15.000 ft²) ini di desain oleh WASA/Studio A dengan dibantu oleh alumni Pratt yaitu Jack Esterson. Project ini telah dianugerahi penghargaan American Institute of Architects New York State Design Awards pada tahun 2015.

Institut Pratt sudah memiliki lebih dari dua kali lipat mahasiswa baru untuk 2015-2016 sejak bangunan ini dibangun. Departemen Film/Video saat ini memiliki 80 siswa untuk kurikulum 4 tahun dan fasilitas-fasilitas baru yang ditawarkan akan meningkatkan jumlah pendaftar serta adanya kemungkinan terciptanya program-program baru (Pratt.edu, 2015).



Gambar 2. 14 Interior Pratt Institute Film/Video, 2015.

Sumber: Pratt.edu. Diakses pada Oktober 2018

Dikarenakan oleh interior yang menakjubkan, pembangunan untuk fasilitas Film/Video yang dimulai pada Juli 2014 ini menelan biaya renovasi sebesar \$4,5 juta. Departemen ini sebelumnya bertempat di ARC yang

tepatnya berada di tingkat bawah bangunan ARC (Fasilitas atletik di kampus Pratt).

B.Tata Letak

Bila dilihat dari skala makro, bangunan ini terletak di jalan Myrtle Ave 550, Brooklyn, New York 11205, Amerikat Serikat. Bangunan ini merupakan salah satu bangunan yang terletak di kawasan Institut Pratt. Bangunan ini terletak pada bagian paling ujung Timur Laut kawasan. Pada bagian barat gedung ini terdapat Pratt Center of Community Development, pada bagian selatannya terdapat taman bermain milik Institut Pratt yaitu berupa lapangan basket dan taman, pada bagian timur bangunan ini adalah jalan Emerson PI, dan pada utara bangunan ini terdapat jalan utama yaitu jalan Myrtle Ave dan sekaligus berseberangan dengan Galeri Seni Hadas.

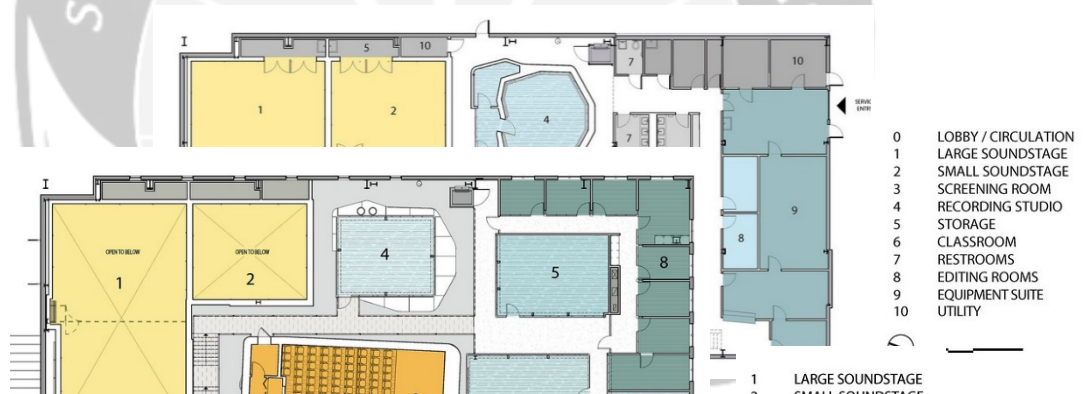


Gambar 2. 15 Situasi Pratt Institute Film/Video, 2015.

Sumber: Google Maps. Diakses pada Oktober 2018

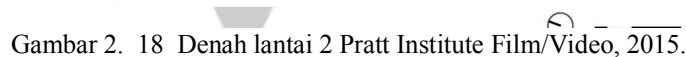
Bangunan ini memiliki 3 akses utama yaitu dengan menggunakan transportasi umum, kendaraan pribadi dan sepeda. Bila menggunakan transportasi umum maka yang digunakan adalah bus, karena terdapat halte bus di bagian utara bangunan ini dengan perhentian B54. Kemudian bila menggunakan kendaraan pribadi, akses masuk menuju parkir adalah melewati jalan Emerson PI. Dan bila menggunakan sepeda juga melewati jalan Emerson PI, dikarenakan parkir sepeda terletak tepat di dekat pedestrian jalan Emerson PI.

Bila dilihat dalam skala meso dan micro, bangunan ini hanya memiliki 1 massa dengan peletakan yang hampir sama tiap lantainya yaitu pada bagian paling depan berupa *soundstage* besar, kemudian *soundstage* kecil, dilanjutkan dengan ruang pemutaran film, dan diakhiri oleh fasilitas pendukung seperti ruang utilitas dan gudang.



Gambar 2. 16 Denah lantai 1 Pratt Institute Film/Video, 2015.

Sumber: Archdaily.com. Diakses pada Oktober 2018



Gambar 2. 18 Denah lantai 2 Pratt Institute Film/Video, 2015.

Sumber: Archdaily.com. Diakses pada Oktober 2018

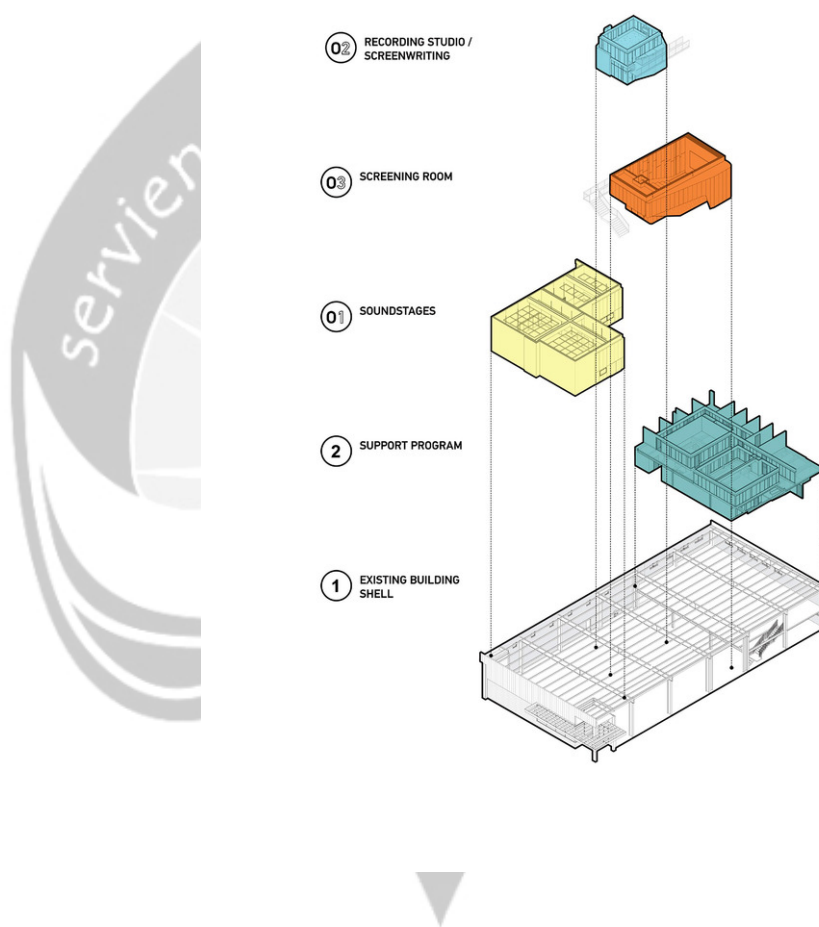
Pada lantai 2 bangunan ini terdapat sedikit perbedaan ruang yaitu urutan setelah ruang pemutaran film adalah ruang untuk para *screenwriter*.

Kemudian di lantai 2 terdapat ruang kantor untuk staff dan pengurus fakultas.



D. Gubahan Massa

Bangunan ini terdiri dari 1 massa dan massa tersebut merupakan sebuah tempurung dari beberapa program ruang di dalamnya. Tempurung ini bersifat terbuka dan mengedepankan kesan luas, tempurung ini juga memiliki ruang interior yang bebas dari kolom dan memiliki langit-langit setinggi 23 kaki. Material tempurung ini adalah rangkaian panel logam.



Gambar 2. 20 Akosonometric Pratt Institute Film/Video, 2015.

Sumber: Archdaily.com. Diakses pada Oktober 2018.

Setiap ruang yang berada di lantai 2 pun dihubungkan dengan jembatan yang melayang tanpa kolom. Hal ini bertujuan juga untuk menciptakan sirkulasi yang dinamis agar siswa saling bertemu dan berinteraksi (Esterson, 2015)

E.Fasilitas

Bangunan ini memiliki ruang *soundstage* berukuran besar yaitu 914m² dengan diisi oleh layar hijau yang tak terbatas. Selain itu, bangunan ini juga dilengkapi ruang pemutaran film dengan kapasitas 96 orang dengan didukung kualitas suara *surround*, studio rekaman, ruang belajar seputar *screenwriting*, dan ruang paska produksi.



Gambar 2. 22 Ruang Studio Pratt Institute Film/Video, 2015.

Sumber: Archdaily.com. Diakses pada Oktober 2018



Gambar 2. 23 Soundstage Pratt Institute Film/Video, 2015.

Sumber: Archdaily.com, diakses pada Oktober 2018

Setiap ruang belajar dan studio di bangunan ini interior memiliki cahaya ambient yang sangat minim dikarenakan untuk kemudahan mengarahkan lampu dan juga sekaligus pembelajaran tentang cahaya.

2.4.3 Jogja Film Academy (JFA)

A. Deskripsi Proyek

Jogja Film Academy (JFA) berdiri di Yogyakarta pada tanggal 1 September 2013. Sejak tahun 2014, Jogja Film Academy (JFA) beserta NETPAC Asian Film Festival mendokumentasikan setiap data digital dan non-digital didalamnya. Pada tahun 2016 Jogja Film Academy (JFA) terpilih menjadi salah satu nominasi dalam kategori *Film Education Institutions* pada acara Apresiasi Film Indonesia (AFI).

Jogja Film Academy (JFA) memulainya sebagai sebuah bentuk tanggung jawab terhadap para kreator/pembuat film untuk menciptakan generasi selanjutnya dalam dunia film, kreator/pembuat film yang mampu merespon kepada tantangan baru di dalam dunia perfilman. Terletak di kota yang di kota dengan iklim pendidikan yang tinggi, Jogja Film Academy berekspetasi untuk bisa menciptakan generasi baru pencipta film di masa depan (JFA, 2013).

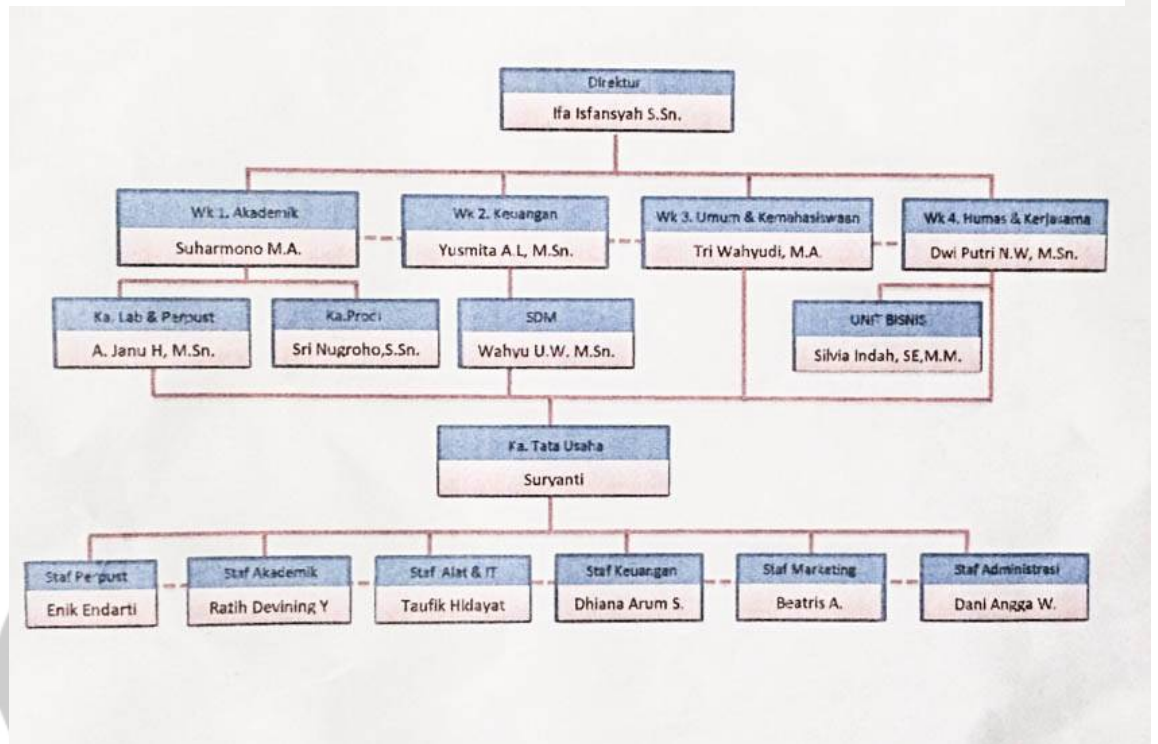


Gambar 2. 25 Jogja Film Academy (Gedung Abhiseka), 2018.

Sumber: Dokumen Pribadi.

Gambar 2. 27 Struktur Organisasi (Jogja Film Academy), 2018.

Sumber: Dokumen Pribadi.



B. Tata Letak

Jogja Film Academy (JFA) terletak di Jl. Ipda Tut Harsono no.26, Yogyakarta, tepatnya di gedung Abhiseka. Pada bagian selatan gedung Abhiseka terdapat Gaia Cosmo Hotel dan juga Otoritas Jasa Keuangan, bagian baratnya merupakan jalan kabupaten (Jl. Ipda Tut Harsono), pada bagian timur langsung terhubung dengan desa Tunas Kenari.



Gambar 2. 29 Lokasi Jogja Film Academy

Sumber: Google Maps, Diakses pada Oktober 2018

Terdapat 2 akses untuk mencapai Jogja Film Academy (JFA) yaitu melalui jalan Ipda Tut Harsono atau menggunakan transportasi umum berupa Trans Jogja bila dari arah utara. Dari arah selatan yaitu melalui kantor Balai Kota Yogyakarta kemudian menuju Otoritas Jasa Keuangan. Maka Jogja Film Academy bisa digapai dengan transportasi umum atau transportasi pribadi.

C. Gubahan Masa

Masa utama diapit oleh halaman depan dan belakang. Halaman depan berfungsi sebagai area parkir tamu dan dosen, sekaligus berfungsi

sebagai pintu masuk pada bagian yang dekat dengan pedestrian. Area belakang berfungsi sebagai area kantin dan parkir untuk mahasiswa.

Site berbentuk persegi panjang yang membentang dari garis axis timur menuju ke barat. Masa utama mengikuti site yang berbentuk persegi panjang, namun disubstraktif sehingga berbentuk huruf L.



Gambar 2. 30 Situasi (Jogja Film Academy), 2018.

Sumber: Google Maps. Diakses pada Oktober 2018

D.Fasilitas

Jogja Film Academy (JFA) memiliki 2 ruang kelas, 1 Lab/Studio, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang dosen, 1 ruang akademik, 1 gudang, 1 kantin dan 1 lobby yang sekaligus menjadi tempat penyimpanan alat

Ruang kelas 1 berukuran 8mx8m, berisikan 35 kursi beserta meja, 1 buah proyektor, 1 buah papan tulis, dan 2 buah AC. Pada bagian dinding dihias dengan poster-poster film.



Gambar 2. 31 Gambar Ruang Kelas 1 (Jogja Film Academy), 2018.

Sumber: Dokumen Pribadi.

Ruang kelas 2 berukuran 20m x 8m, memiliki fasilitas proyektor dan kursi meja. Ruang ini selain berfungsi sebagai ruang kelas, juga bisa menjadi tempat orientasi siswa dan acara berupa seminar, kuliah tamu, dan sebagainya.



Gambar 2. 35 Ruang Kelas 2 (Jogja Film Academy), 2018.

Sumber: Jogjafilmacademy.com. Diakses pada Oktober 2018.



Gambar 2. 33 Ruang Studio (Jogja Film Academy), 2018.

Sumber: Dokumen Pribadi.

Ruang labolatorium berukuran 8m x 8m, memiliki fasilitas berupa proyektor, kursi meja, 6 komputer, dan 2 AC . Selain itu ruang ini memiliki 1 ruang operator yang terletak ruang yang terpisah namun bisa diakses melalui ruang ini. Ruang ini berfungsi sebagai pembelajaran tentang pencahayaan, kamera, dan proses pembuatan animasi serta *editing*. Pada bagian langit-langit terdapat *railing* untuk penempatan lampu untuk pembelajaran tentang cahaya.



Gambar 2. 39 Ruang Studio (Jogja Film Academy), 2018.

Sumber: Dokumen Pribadi.



Gambar 2. 37 Gambar Ruang Operator (Jogja Film Academy), 2018.

Sumber: Dokumen Pribadi.



Gambar 2. 41 Ruang Perpustakaan (Jogja Film Academy), 2018.

Sumber: Dokumen Pribadi.

Ruang perpustakaan memiliki ukuran 4m x 8m. Ruang ini dilengkapi dengan 1 televisi, 3 rak buku, dan 1 AC. Ruang ini 60 % berfungsi sebagai tempat nonton bersama karena 60 % isi rak buku adalah tempat menyimpan DVD film

Ruang dosen berukuran 4m x 4m, dengan fasilitas berupa kursi meja untuk 1 dosen, 1 sofa untuk menerima tamu, 1 lemari untuk penyimpanan, 1 televisi, dan 1 AC. Ruang ini berfungsi sebagai penerimaan tamu akademis dan ruang istirahat beberapa dosen.



Gambar 2. 43 Gambar Ruang Dosen (Jogja Film Academy), 2018

Sumber: Dokumen Pribadi.

Ruang akademis berukuran 4m x 8m, berfungsi sebagai ruang tata usaha, tempat bekerja staff, dan juga tempat penyimpanan berkas serta beberapa alat. Memiliki fasilitas 1 meja informasi, meja serta kursi, 1 komputer dan 1 AC.



Gambar 2. 45 Ruang Tata Usaha, 2018

Sumber: Dokumen Pribadi

2.4.4 Summer Cinema, Moscow, Russia.

A.Deskripsi Proyek

Konsep awal layar tancap ini menurut arsiteknya sendiri yaitu Wowhaus Architecture Bureau adalah membuat bioskop yang sesederhana mungkin. Gagasan utamanya adalah untuk bagaimana caranya menciptakan tata letak yang sangat fungsional dari sebuah bioskop dan menghapus detail-detail yang berlebihan, dalam kasus ini dinding dan langit-langit. Bangunan ini terbuka setiap waktu. (Archdaily.com, 2013).

Pada saat siang hari (banyak cahaya) bioskop ini menjadi tempat relaksasi dan berbagai macam kegiatan dari kegiatan yoga sampai seminar/kuliah umum. Dan saat hari mulai gelap, tempat ini menjadi tempat untuk penampilan film.



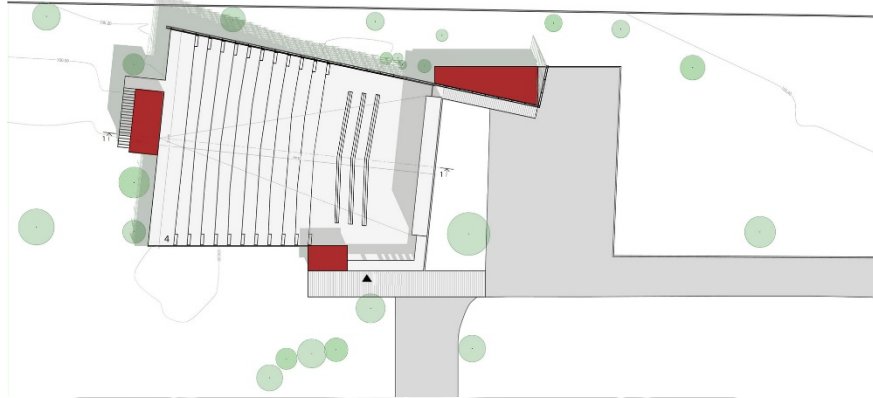
Gambar 2. 46 Summer Cinema, 2013.

Sumber: Archdaily.com. Diakses pada Oktober 2018

Prinsip “transparansi” diimplementasikan kedalam pintu masuk bioskop yang terlihat transparan. Peran dinding digantikan oleh pohon-pohon besar yang ada di sekitar bioskop ini. Ketika film dimulai, penonton langsung duduk dan berbaring diatas bantal dan tangga amphitheatre.

B.Tata Letak

Bioskop ini terletak di tengah Gorky Park, Moscow, Russia . Bioskop ini juga sengaja diletakan di dekat area yang memiliki banyak pohon, dikarenakan fungsi pohon yang berfungsi sebagai pengganti dinding bioskop.



Gambar 2. 48 Denah Summer Cinema, 2013.

Sumber: Archdaily.com. Diakses pada Oktober 2018.

Bioskop ini hanya bisa diakses melalui 1 pintu masuk dan hanya memiliki beberapa ruang yaitu ruang pemutaran film sebagai ruang utama dan ruang operator yang letaknya berdekatan dengan pintu keluar. Dibalik layar banyak terdapat tanaman yang sengaja diletakan untuk mereduksi cahaya lain yang berasal dari belakang layar.

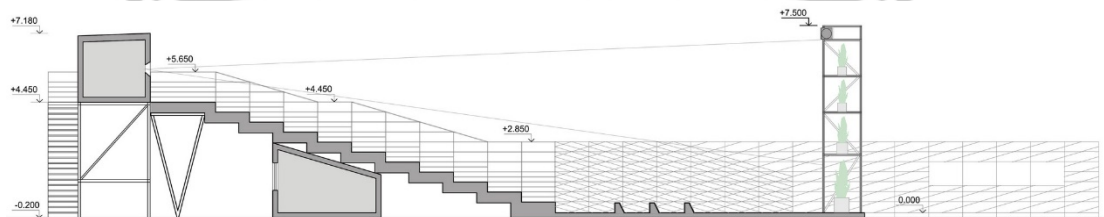
C.Gubahan Massa dan Tampilan Massa

Bioskop ini memiliki massa yang menyerupai sebuah ampiteater yaitu berisikan elemen tangga dan panggung. Tangga-tangga tadi digubah menjadi sebuah tempat duduk dan bersantai selain menjadi wadah untuk sirkulasi vertikal.



Gambar 2. 52 Fasad Summer Cinema, 2013.

Sumber: Archdaily.com. Diakses pada Oktober 2018



Gambar 2. 50 Potongan Summer Cinema, 2013.

Sumber: Archdaily.com. Diakses pada Oktober 2018.

Bioskop ini memiliki tampilan fasad berupa barisan pohon yang disusun secara grid. Fasadnya bermaterial besi dengan digubah seperti berbentuk lemari untuk tanaman-tanaman yang berada di dalam pot. Fasad ini berfungsi sebagai reduktor cahaya untuk layar.

2.4.5 BAITAcinema, Beijing, China.

A.Deskripsi Proyek

BAITAcinema adalah pengaktivisian dari sebuah halaman kecil yang terletak di distrik Baitasi yang bersejarah di seputaran Beijing. Di desain untuk berpartisipasi untuk Beijing Design Week, proyek ini sebenarnya merupakan langkah awal dalam strategi jangka panjang yang dilakukan arsitek Bao dengan Kedutaan Besar Prancis di Cina untuk mengubah halaman menjadi ruang budaya permanen yang berbentuk tempat *sharing* dan kegiatan kolektif lainnya. (Archdaily.com, 2016).

Inti dari proyek ini adalah pembangunan apiteater kayu yang terletak di halaman rumah warga yang sudah tidak terpakai. Dalam menginvasi ruang dalam dan luar dari rumah tersebut, tempat ini tetap mempertahankan



Gambar 2. 53 BAITAcinema, 2016.

Sumber: Archdaily.com. Diakses pada Oktober 2018.

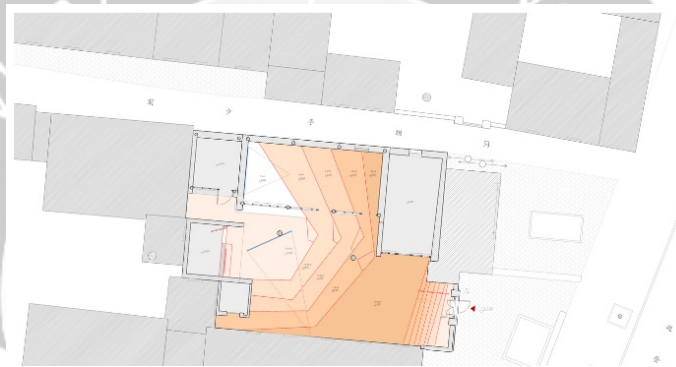
kesan vernacular tempat ini. Arsitek Bao juga sengaja merencanakan bagaimana semua warga bisa saling bertemu di tempat ini

BAITAcinema selama 2 minggu menampilkan program pemutaran film-film Tiongkok kuno, documenter, film bisu, lokakarya, ceramah dan acara anak-anak.

B.Tata Letak

BAITAcinema terletak di tengah perkampungan Baitasi, China. Bioskop ini tidak terletak benar-benar di pinggir gang atau jalan, melainkan memiliki gerbang masuk tersendiri, yang memanfaatkan gerbang rumah eksisting sebagai gerbang masuknya.

Bioskop ini hanya memiliki 2 ruang utama, yaitu ruang pemutaran film (ruang luar) dan ruang diskusi sekaligus belajar (ruang dalam). Terdapat pula 1 ruang pendukung berupa toilet, yang berada di sebelah ujung barat laut.



Gambar 2. 54 Denah BAITAcinema, 2016.

Sumber: Archdaily.com. Diakses pada Oktober 2018.

C. Gubahan Masa

Bioskop ini menggubah masa awalnya yang semula datar menjadi berkontur (tangga), hal ini terbukti dari perbedaan level gerbang masuk dan partisi eksisting.

Selain digubah menjadi kontur yang berbeda, bioskop ini dalam menggubah masa nya sangat menyesuaikan eksisting, terlihat dari penyesuaian bangunan terhadap partisi eksisting dan pohon eksisting.



Gambar 2. 56 Maket Masa BAITAcinema, 2016.

Sumber: Archdaily.com. Diakses pada Oktober 2018

Elemen dinding bioskop masih menggunakan dinding-dinding eksisting, untuk elemen atap, pohon eksisting dimanfaatkan sebagai pengganti fungsinya.