

**LAPORAN TUGAS AKHIR RA. 091381  
PERIODE SEMESTER GENAP 2013-2014**

Judul Tugas Akhir

**AKADEMI PRODUKSI PERFILMAN INDONESIA  
Tema : Panggung**



**Mahasiswa : NARITA KURNIASARI  
NRP : 3210 100 090  
Pembimbing : Ir. H. ACHMAD MAKSUM, MT**

**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
2014**

**FINAL PROJECT REPORT RA. 091381  
EVEN SEMESTER 2013-2014**

Title of Final Project

**INDONESIAN ACADEMY OF MOVIE PRODUCTION  
Theme : Stage**



**Mahasiswa : NARITA KURNIASARI  
NRP : 3210 100 090  
Pembimbing : Ir. H. ACHMAD MAKSUM, MT**

**DEPARTMENT OF ARCHITECTURE  
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING  
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY  
2014**

## ABSTRAKSI

<b>Nama Obyek</b>	<b>: Akademi Produksi Perfilman Indonesia</b>
<b>Tema</b>	<b>: Panggung</b>
<b>Pembimbing</b>	<b>: Ir. H. Achmad Maksum, MT</b>
<b>Mahasiswa</b>	<b>: Narita Kurniasari</b>
<b>NRP</b>	<b>: 3210100090</b>
<b>Periode</b>	<b>: Semester Genap 2013/2014</b>

Film merupakan salah satu sarana untuk menyalurkan ide-ide, isu-isu maupun curahan hati masyarakat. Perfilman Indonesia sendiri pernah mencapai kejayaannya pada sekitar tahun 1980-an dan lebih dikenal sebagai “*gambar hidoep*”. Pada tahun-tahun itu acara Festival Film Indonesia diadakan tiap tahun untuk memberikan penghargaan kepada insan film Indonesia pada saat itu. Namun sejak tahun 1990-an, dunia perfilman Indonesia mulai menurun kepopulerannya. Dunia perfilman di Indonesia pada masa itu lebih didominasi dengan film-film impor.

Salah satu masalah dalam dunia perfilman di Indonesia menurut Sutradara Joko Anwar adalah terbatasnya lembaga pendidikan dalam bidang perfilman. Sekolah perfilman merupakan sebuah wadah untuk menampung kreativitas dan keinginan masyarakat yang -*passion*-nya memang dalam dunia perfilman. Hingga saat ini banyak masyarakat yang mengeluarkan kreativitasnya dalam bentuk film, hal ini ditandai dengan maraknya kompetisi dan penghargaan film-film Indie. Hadirnya Akademi Produksi Perfilman Indonesia ini diharapkan dapat menambah sumber SDM yang berkualitas baik dalam dunia perfilman dan dapat mewedahi kebutuhan kegiatan belajar di dalamnya. Konsep panggung diwujudkan pada penerapan tema yang berbeda-beda pada beberapa ruang untuk mendukung kegiatan yang dianggap paling utama pada akademi ini, syuting. Penerapan konsep yang demikian diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam melakukan kegiatan persyutingan di area sekolah. Selain itu bentuk dasar lingkaran pada bentuk bangunan menghasilkan bentuk ruangan kelas berbentuk juring, yang diperuntukkan untuk memberikan kefokuskan selama kegiatan belajar-mengajar di dalam kelas.

*Kata Kunci: akademi, film, pendidikan, panggung*

## ABSTRACT

<b>Object</b>	<b>: Indonesian Academy of Movie Production</b>
<b>Theme</b>	<b>: Stage</b>
<b>Mentor</b>	<b>: Ir. Moch. Salatoen Pujiono, MT.</b>
<b>Student</b>	<b>: Narita Kurniasari</b>
<b>NRP</b>	<b>: 3210100090</b>
<b>Period</b>	<b>: Even Semester 2013/2014</b>

Movie is one of facilities to deliver ideas, issues and society outpouring. Indonesian movie itself never reached its glory in the 1980's and is more commonly known as "gambar hidoep". In those years the Indonesian Film Festival is held each year to reward Indonesian filmmakers at that time. But since the 1900s, the world of Indonesian cinema popularity began declining. Indonesian movie industry at that time was dominated by imported movies.

One of the problems in the world of movie in Indonesia according to director Joko Anwar is the limited educational institution in cinema field. educational institution is a place of creativity and the desire to accommodate society who has passion in movie world. Until now a lot of societies who put out their creativities in the form of movie, it is characterized by the rise of movie competition and Indie movie awards. The presence of Indonesian Academy of Movie Production is expected to increase the human resources in the world of movie and to accommodate the needs of learning activities in it. Stage concept embodied in the application of different themes on some spaces to support activities that are considered most important in this academy, shooting. The implementation of such concept is expected to help students in conducting activities in the academy area. Besides, the basic circle shape of the building produced pie-shaped form classrooms, which is intended to provide kefokusuan for teaching and learning activities in the classroom.

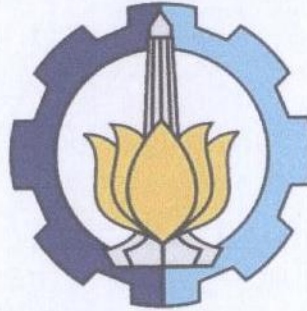
*Keyword: academy, movie, education, stage*

# LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL TUGAS AKHIR

**AKADEMI PRODUKSI PERFILMAN INDONESIA**

TEMA: PANGGUNG



Disusun oleh:

**Narita Kurniasari**

NRP. 3210100090

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima  
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA. 09381  
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 2 Juli 2014  
Nilai: B

Pembimbing

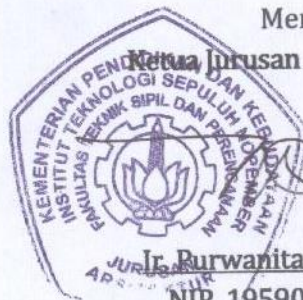
**Ir. H. Achmad Maksum, MT**  
NIP. 195006041979031002

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir RA. 09381

**Ir. Mochammad Salatoen P. MT**  
NIP. 195108071981031002

Mengetahui,

**Rektor Jurusan Arsitektur FTSP ITS**



**Ir. Burwanita Setijanti, MSc, PhD**  
NIP. 195904271985032001

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan rahmat-Nya selama proses penulisan Laporan Tugas Akhir Arsitektur dengan judul Akademi Produksi Perfilman Indonesia (APPI), sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

Penyusunan laporan ini diharapkan dapat menjelaskan lebih dalam tentang obyek rancang yang telah dibuat sehingga pembaca dapat lebih mendalami dan memahami semua aspek yang berhubungan dengan obyek Tugas Akhir ini. Dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir Arsitektur ini tidak terlepas dari bantuan, petunjuk, saran, dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya dengan tulus ikhlas kepada:

1. Bapak Ir. Achmad Maksum, MT, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktu luangnya untuk memberi pengarahan dan bimbingan selama penyusunan laporan Tugas Akhir Arsitektur ini.
2. Kedua Orang Tua saya dan teman-teman saya yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas doa-doa, dukungan, dan bantuannya selama proses penyusunan laporan Tugas Akhir Arsitektur ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan ini dengan melimpahkan rahmat dan karunia-Nya.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan ini masih banyak terdapat kekurangan baik dalam segi penulisan, penyusunan, dan isi laporan. Oleh karena itu diharapkan adanya suatu masukan yang berupa nasehat, kritik, pendapat dan saran yang membangun dari pembaca untuk menambah dan memperkaya wawasan kita semua, terutama bagi penulis.

Surabaya, 29 Juni 2014

PENULIS

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	1
KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI	5
BAB I	7
PENDAHULUAN	7
1.1    LATAR BELAKANG	7
1.2    RUMUSAN PERMASALAHAN	8
1.3    LINGKUP PELAYANAN DAN MISI OBJEK	8
1.4    BATASAN SKALA PELAYANAN	9
BAB II	10
TINJAUAN OBJEK	10
2.1    JUDUL DAN DEFINISI OBYEK	10
2.2    KORELASI OBJEK DENGAN TUNTUTAN KEBUTUHAN FASILITAS	11
2.3    FASILITAS KHUSUS	12
2.4    PROGRAM RUANG	14
BAB III	24
TINJAUAN SITE	24
3.1    KARAKTER SITE	24
3.2    POTENSI SITE	26
3.3    PERATURAN-PERATURAN BANGUNAN	26
BAB IV	28
TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN	28
4.1    TINJAUAN TEMA	28
4.2    TEORI YANG MENDASARI TEMA	29
4.3    KONSEP PERANCANGAN	31
4.7.1 Objek Sebagai Panggung	32
4.7.2 Objek Sebagai Tingkat	32
4.7.3 Objek Sebagai Sesuatu yang Mempertontonkan	32

BAB V	33
APLIKASI KONSEP RANCANGAN PADA OBYEK	33
5.1    KONSEP GUBAHAN MASSA DAN RUANG LUAR	33
5.2    KONSEP BENTUK	34
BAB VI	35
UTILITAS	35
6.1    PENGHAWAAN	35
6.2    FIRE PROTECTION	35
6.3    AIR BERSIH	35
6.4    AIR HUJAN	35
6.5    ELEKTRIKAL	36
6.6    PENCAHAYAAN	36
BAB VII	37
STRUKTUR	37
7.1    PENENTUAN SISTEM STRUKTUR	37
7.2    DETAIL STRUKTUR	37
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	40
GAMBAR LAYOUT	40
GAMBAR-GAMBAR TAMPAK	41
GAMBAR-GAMBAR POTONGAN	43
GAMBAR-GAMBAR DETAIL INTERIOR	44
GAMBAR-GAMBAR PERSPEKTIF	46
Biografi	49



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 LATAR BELAKANG

Film merupakan salah satu sarana untuk menyalurkan ide-ide, isu-isu maupun curahan hati masyarakat. Oleh karena itu film dapat dijadikan sebagai pencerminan dari negara itu sendiri, bagaimana pola hidup masyarakat di dalamnya, pencerminan budaya-budaya yang ada dan sebagai sarana untuk memperkenalkan identitas negara itu kepada dunia.

Perfilman Indonesia sendiri pernah mencapai kejayaannya pada sekitar tahun 1980-an dan lebih dikenal sebagai “*gambar hidoep*”. Pada tahun-tahun itu acara Festival Film Indonesia diadakan tiap tahun untuk memberikan penghargaan kepada insan film Indonesia pada saat itu. Namun sejak tahun 1990-an, dunia perfilman Indonesia mulai menurun kepopulerannya hingga tahun 2000-an. Dunia perfilman di Indonesia pada masa itu lebih didominasi dengan film-film impor. Maka para pembuat film di dalam negeri memutar otak untuk mengembalikan kepopuleran film Indonesia. Pada masa itu genre film yang populer adalah genre horor, maka dengan berbondong-bondong banyak rumah produksi yang menghasilkan film ber-*genre* horor dalam jumlah besar. Namun sayangnya banyak pihak sutradara yang mengakui bahwa tidak sedikit dari film-film horor yang dihasilkan tersebut mengundang kontroversi dan mendapatkan kritik negatif di sana-sini. Tapi bukan berarti tidak ada film Indonesia lainnya yang berkualitas dan mendapat sambutan hangat dari masyarakat. Menurut pendapat Robby Ertanto Soediskam, seorang sutradara muda di Indonesia, jika produksi film bertema horor di Indonesia dihentikan atau dikurangi maka akan terjadi penurunan laba yang cukup signifikan. Maka menurutnya tindakan yang lebih tepat bukanlah menghilangkan film bertema horor tersebut, tetapi berusaha memproduksi film dengan tema horor yang lebih berkualitas, sehingga menarik lebih banyak lagi penikmat film yang datang. Hal itu dapat dilakukan salah satunya dengan cara memberikan fasilitas yang memadai kepada para calon *filmmaker*, yaitu sekolah khusus perfilman.

Akademi adalah sebuah lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan ilmiah dan pendidikan profesional dalam satu disiplin ilmu tertentu. Dengan memfokuskan pada satu disiplin ilmu tertentu, diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang berkualitas. Oleh karena itu dengan adanya Akademi Produksi Perfilman Indonesia

ini, diharapkan terselenggaranya sistem pendidikan dalam bidang produksi perfilman yang lebih disiplin dan fokus, sehingga dapat menghasilkan SDM dalam memproduksi film yang berkualitas.

Salah satu masalah dalam dunia perfilman di Indonesia menurut Sutradara Joko Anwar adalah terbatasnya lembaga pendidikan dalam bidang perfilman. Sekolah perfilman merupakan sebuah wadah untuk menampung kreativitas dan keinginan masyarakat yang *passion*-nya memang dalam dunia perfilman. Sedangkan dewasa ini sekolah khusus perfilman di Indonesia hingga detik ini belum ada, hanya ada 1 sekolah kesenian di Jakarta (IKJ) pada fakultas perfilman yang berhasil mewadahi pendidikan mengenai perfilman di Indonesia yang memadai dan menghasilkan lulusan yang berkualitas. Terbatasnya jumlah lembaga pendidikan dalam bidang perfilman di Indonesia menyebabkan minimnya SDM yang berkualitas baik dalam dunia perfilman. Hingga saat ini banyak masyarakat yang mengeluarkan kreativitasnya dalam bentuk film, hal ini ditandai dengan maraknya kompetisi dan penghargaan film-film Indie. Namun sayangnya banyaknya masyarakat yang berbakat tidak mendapatkan fasilitas yang memadai untuk mengasah lebih dalam bakat mereka karena minimnya wadah pendidikan dalam dunia perfilman. Dari masalah tersebut akhirnya muncul ide untuk menambahkan fasilitas pendidikan sebuah sekolah tinggi khusus perfilman nusantara.

## 1.2 RUMUSAN PERMASALAHAN

Adapun beberapa rumusan masalah:

1. Bagaimana merancang sebuah wadah pendidikan di bidang produksi perfilman yang dapat mendukung kemajuan perfilman Indonesia?
2. Bagaimana caranya menghadirkan sekolah perfilman yang sekaligus dapat menjadi *icon* kota?

## 1.3 LINGKUP PELAYANAN DAN MISI OBJEK

Ruang lingkup pembahasan yang akan membatasi perencanaan dan perancangan Sekolah Produksi Perfilman Indonesia ini dalam proyek tugas akhir ini adalah berupa pengenalan rancang, kajian tema, serta program dan konsep rancang. Pada kasus perancangan obyek rancang ini kurikulum ajar yang digunakan menggunakan pendekatan pada kurikulum milik Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta, dan sekolah ini hanya menawarkan jenjang strata 1 dan terbatas dalam bidang produksi film (dibalik layar).

Adapun misi dari perancangan yang didesain ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menambah jumlah lembaga pendidikan dalam bidang perfilman demi bertambahnya SDM dalam bidang perfilman yang berkualitas.
2. Untuk mewadahi minat dan bakat masyarakat Indonesia, khususnya yang ada di Surabaya dalam bidang perfilman, terutama film Indonesia.
3. Sebagai tempat berkumpulnya para komunitas pencinta film, senior dan junior, dalam menyatukan ide dan kreativitas mereka hingga dapat memajukan perfilman Indonesia.

#### **1.4 BATASAN SKALA PELAYANAN**

Berdasarkan tujuan yang telah dijelaskan di atas, maka lingkup pengguna dari obyek ini adalah:

- a. Masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Surabaya yang memiliki minat dan bakat di dunia perfilman, terutama perfilman Indonesia
- b. Para pelajar dan akademisi pada bidang perfilman yang memiliki tujuan untuk memajukan perfilman Nusantara.
- c. Kritikus Film, Sutradara, Produser dan beberapa peran di balik layar lainnya yang dapat mendukung terwujudnya suasana pembelajaran yang berkualitas.

## BAB II

### TINJAUAN OBJEK

#### 2.1 JUDUL DAN DEFINISI OBYEK

Akademi adalah sebuah lembaga pendidikan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan vokasi dalam satu cabang atau sebagian ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni tertentu. Akademi memberikan pendidikan dan pengajaran tinggi yang ditujukan kepada keahlian khusus, dan biasanya terdiri dari 1 fakultas.

Dan yang dimaksud dalam Produksi Perfilman Indonesia adalah segala kegiatan dan profesi yang melaksanakan kegiatan produksi film, dan karena berlokasi di Indonesia, maka obyek yang diutamakan adalah perfilman Indonesia, karena tujuan dari Akademi ini salah satunya adalah untuk memajukan kualitas perfilman Indonesia dengan cara mengasah kembali SDM di balik layarnya.

Dari uraian di atas, maka dapat dijelaskan bahwa objek desain adalah sebuah lembaga pendidikan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan akademik profesional dalam cabang kesenian produksi perfilman pada jenjang Strata 1 dengan gelar kelulusan S. Sn, yang dapat ditempuh dalam waktu minimal 7 semester (3,5 tahun), dengan estimasi jumlah mahasiswa tiap tahunnya 150 orang

Akademi ini memiliki tujuan sebagai tempat yang mewedahi minat dan bakat masyarakat dalam bidang perfilman Indonesia, khususnya di Surabaya. Sekolah Tinggi ini juga sebagai sarana tempat berkumpulnya para senior dan junior dalam bidang perfilman untuk menularkan kreativitasnya, menggabungkannya dan menjadikannya sebuah karya yang dapat mengharumkan nama bangsa, menghasilkan film-film yang berkualitas dan dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat.

Adapun jenis aktivitas yang terkandung dalam desain rancangan ini dibagi menjadi 2 bagian:

#### **Aktivitas Utama:**

1. **Kegiatan belajar mengajar baik secara teori maupun praktek.** Kegiatan ini merupakan inti kegiatan pada rancangan ini, dan menjadi tujuan utama didesainnya sekolah tinggi ini.
2. **Kegiatan penelitian dalam bidang perfilman.** Sebuah penelitian dalam dunia perfilman merupakan hal yang penting untuk melakukan pembuatan, pengeditan, penggandaan film. Perum Produksi Film Negara (PFN) Indonesia,

sempat memiliki Laboratorium terbesar se-Asia Tenggara yang terletak di Jakarta, namun sekarang laboratorium tersebut hanya menjadi bangunan tua belaka. (Detik Finance)

3. **Kegiatan memproduksi film sendiri (Indie), hingga film bertaraf nasional, Internasional yang lebih berkualitas.** Sebuah perguruan tinggi pasti mengharapkan lulusannya akan menghasilkan buah yang berkualitas. Maka untuk menuju ke tujuan tersebut, mahasiswa sebaiknya diberikan kesempatan untuk berkreasi bahkan saat masih menempuh pendidikannya.

#### **Aktivitas Penunjang:**

1. **Kegiatan sosialisasi antar sesama pecinta film, senior dan junior dalam bidang perfilman.** Kesempatan bertukar pikiran satu sama lain merupakan hal yang jarang bisa ditemui jika tidak ada wadah yang mendukungnya. Maka, pada sekolah tinggi ini, diharapkan para komunitas tersebut dapat menuangkan pikirannya kepada sesama sehingga memunculkan ide-ide yang baru.

## **2.2 KORELASI OBJEK DENGAN TUNTUTAN KEBUTUHAN FASILITAS**

Sekolah Produksi Perfilman Indonesia adalah sebuah lembaga pendidikan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan akademik profesional pada jenjang Strata 1 yang dapat ditempuh dalam waktu 7-8 semester (3,5-4 tahun), dengan estimasi jumlah mahasiswa tiap tahunnya 150 orang. Sekolah ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sumberdaya manusia yang handal dan kreatif dalam bidang pembuatan film, khususnya film Indonesia, sehingga nantinya dapat memajukan nilai film Indonesia di mata masyarakat.

Dengan menggunakan pendekatan kurikulum pada sekolah film yang sudah ada, seperti FFTV di Institut Kesenian Jakarta dan sekolah perfilman di luar negeri pada umumnya, maka telah ditentukan program studi yang disediakan pada jenjang Strata 1 di Sekolah Produksi Perfilman Indonesia ini adalah sebagai berikut:

- **Produksi**

Mahasiswa memahami tahap-tahap dalam menciptakan berbagai bentuk program, rincian manajemen pra-produksi, produksi serta pemasaran sebuah film.

- Skenario  
Mahasiswa memahami perbedaan karakteristik film naratif dan drama televisi; memahami cara menyusun struktur dramatik film; memahami karakteristik sebuah film.
- Penyutradaraan  
Mahasiswa mampu melakukan kajian tentang konsep-konsep penyutradaraan, mampu melakukan kombinasi sutradara pentas dan pengarah acara serta peran dan tanggung jawab sutradara film.
- Animasi  
Mahasiswa memahami aplikasi, fungsi animasi dan terampil dalam mewujudkan berbagai bentuk animasi.
- Tata Artistik  
Mahasiswa memahami jenis/bentuk set dan mampu mempraktekannya secara profesional; memahami, mengetahui dan mampu mendesai set film secara terampil; mengetahui, memahami trik pengambilan gambar dengan bantuan *art* dan *special effects* manual.
- Kamera  
Mahasiswa mengerti dan memahami teknik pengambilan gambar secara profesional, memahami dan mempraktekkan pengambilan gambar dengan komposisi, memahami penataan lighting dan kamera.
- Tata Suara  
Mahasiswa memahami aspek-aspek dalam produksi suara dan mempraktekkan secara terampil *digital audio production*.
- Editing  
Mahasiswa memahami prosedur kerja editing dan cara mengedit berbagai format program.

SUMBER: [fftviki.com](http://fftviki.com)

### 2.3 FASILITAS KHUSUS

Berdasarkan program ruang yang ada pada FFTV Institut Kesenian Jakarta, ada beberapa fasilitas khusus yang harus dimiliki sebuah sekolah perfilman, antara lain: ([www.fftvikj.com](http://www.fftvikj.com))

- Studi syuting
- Studio audio/suara
- Studio pengeditan film 16mm

- Studio pengeditan film linear (U-matic, SVHS, Betacam)
- Studio pengeditan film non-linear (Adobe premiere, Mac G-4 final cut pro)

Adapun beberapa fasilitas khusus tambahan yang ditambahkan oleh perancang pada Sekolah Produksi Perfilman ini, yaitu:

- Bioskop mini (*cinema*), digunakan sebagai tempat pembelajaran studi kasus perfilman atau pemutaran hasil produksi film mahasiswa.
- Advertisement consultant
- Ruang unit kegiatan mahasiswa, sebagai tempat untuk mengasah kemampuan softskill mahasiswa

## 2.4 PROGRAM RUANG

Berikut ini adalah program ruang yang dibuat sesuai kurikulum yang dibuat berdasarkan kurikulum yang ada.

### BANGUNAN SEKOLAH A

*lantai 1*

No	Ruangan	Kapasitas	Standar luasan	Luasan	luas	Sumber	Banyak ruangan	Total luas
1	Entrance Hall/Lobby	25	1,6 m <sup>2</sup> /orang	(25x1,6)+sirk80%	72	NAD	2	144
2	ATM Center	1			2	Asumsi	4	8
3	Koperasi	25			50	Asumsi	1	50
4	R. Keamanan	2 orang			12	Asumsi	1	12
5	Gudang				9	Asumsi	1	9
6	Galeri Film	35			0,9-1,2 m <sup>2</sup> /orang	(35x1,2)+sirk20%	50,4	NAD
7	Kafetaria	50	3 m <sup>2</sup> /orang	(50x3)+sirk30%	195	NAD	1	195
8	Toilet							
	pria	3 WC & 6 Wastafel	1,5 m <sup>2</sup> /orang	[(3x1,5)+(6x1,5)+sirk20%]x2	32,4	MH	1	32,4
	wanita							
9	R. Janitor				3	Asumsi	1	3
10	Loading Dock				19,8	NAD	1	19,8
11	R. Konsultasi Advertising	8	2 m <sup>2</sup> /orang	(8x1,2)+sirk20%	11,52	NAD	1	11,52
<b>TOTAL</b>								535,12
<b>SIRKULASI 35%</b>								<b>187,292</b>
<b>SUBTOTAL</b>								<b>722</b>



## BANGUNAN SEKOLAH A

*lantai 2*

No	Ruangan	Kapasitas	Standar luasan	Luasan	luas	Sumber	Banyak ruangan	Total luas
1	Student Lounge	50	3 m <sup>2</sup> /orang	(50x3)+sirk20%	180	NAD	1	180
2	Perpustakaan	100	1,8 m <sup>2</sup> /orang	(120x1,8)+sirk30%	234	NAD	1	234
3	R. Penyimpanan Buku				20	Asumsi	1	20
4	Musholla:							
	R. Ibadah	50	2 m <sup>2</sup> /orang	(50x2)	100	NAD	1	100
	Tempat Wudhu	10	1,4 m <sup>2</sup> /orang	(20x1,4)	14	Asumsi	2	28
5	R. BEM	20	2 m <sup>2</sup> /orang	(20x2)+sirk20%	48	NAD	1	48
6	Toilet							
	pria	3 WC & 6 Wastafel	1,5 m <sup>2</sup> /orang	[(3x1,5)+(6x1,5)+sirk20%]x2	32,4	MH	1	32,4
	wanita							
7	R. Janitor				3	Asumsi	1	3
<b>TOTAL</b>								645,4
<b>SIRKULASI 35%</b>								<b>225,89</b>
<b>SUBTOTAL</b>								<b>871</b>

Keterangan:

- NAD : Neufert Architect's Data  
 MH : Metric Handbook  
 SNPT : Standar Nasional Perguruan Tinggi

## BANGUNAN SEKOLAH A

lantai 3

No	Ruangan	Kapasitas	Standar luasan	Luasan	luas	Sumber	Banyak ruangan	Total luas	
1	Lab. Komputer	30	3 m <sup>2</sup> /orang	(25x3)+sirk40%	126	NAD	2	252	
2	Ruang kelas teori	25	1,5 m <sup>2</sup> /orang	(30x1,5)+sirk30%	48,75	SNPT	3	146,25	
3	R. Dosen	30	4 m <sup>2</sup> /orang	(24x4)+sirk30%	156	NAD	1	156	
4	Toilet								
	pria	3 WC & 6 Wastafel	1,5 m <sup>2</sup> /orang	[(3x1,5)+(6x1,5)+sirk20%]x2	32,4	MH	1	32,4	
	wanita								
5	R. Janitor								
6	Gudang				9	Asumsi	1	9	
<b>TOTAL</b>								598,65	
<b>SIRKULASI 35%</b>								<b>209,5275</b>	
<b>SUBTOTAL</b>								<b>808</b>	

Keterangan:

NAD : Neufert Architect's Data

MH : Metric Handbook

SNPT : Standar Nasional Perguruan Tinggi

## BANGUNAN SEKOLAH A

*lantai 4*

No	Ruangan	Kapasitas	Standar luasan	Luasan	luas	Sumber	Banyak ruangan	Total luas	
1	Ruang kelas umum	80	1 m <sup>2</sup> /orang	(150x1)+sirk30%	104	SNPT	4	416	
2	Ruang kelas teori	25	1,5 m <sup>2</sup> /orang	(30x1,5)+sirk30%	48,75	SNPT	3	146,25	
3	Toilet								
	pria	3 WC & 6 Wastafel	1,5 m <sup>2</sup> /orang	[(3x1,5)+(6x1,5)+sirk20%]x2	32,4	MH	1	32,4	
	wanita								
4	R. Janitor							3	3
<b>TOTAL</b>								597,65	
<b>SIRKULASI 35%</b>								<b>209,1775</b>	
<b>SUBTOTAL</b>								<b>807</b>	

Keterangan:

NAD : Neufert Architect's Data

MH : Metric Handbook

SNPT : Standar Nasional Perguruan Tinggi

## BANGUNAN SEKOLAH B

*lantai 1*

No	Ruangan	Kapasitas	Standar luasan	Luasan	luas	Sumber	Banyak ruangan	Total luas
1	Studio properti	25	4 m <sup>2</sup> /orang	(25x4)+sirk30%	260	NAD	1	260
2	Studio sinematografi	25	4 m <sup>2</sup> /orang	(25x4)+sirk30%	130	NAD	1	130
3	Studio kostum	25	4 m <sup>2</sup> /orang	(25x4)+sirk30%	130	NAD	1	130
4	Studio Skenario	25	2 m <sup>2</sup> /orang	(25x2)+sirk30%	65	NAD	1	65
5	R. Penyimpanan				20	Asumsi	3	60
7	R. Keamanan	2 orang			12	Asumsi	1	12
8	Toilet							
	pria	3 WC & 6 Wastafel	1,5 m <sup>2</sup> /orang	[(3x1,5)+(6x1,5)+sirk20%]x2	32,4	MH	2	64,8
	wanita							
9	R. Janitor				3	Asumsi	2	6
10	Studio Syuting (Sound Stage)	50			600	interview dengan mahasiswa IKJ	1	600
11	green room/r. Tunggu	30	1,6 m <sup>2</sup> /orang	(30x1,6)+sirk30%	62,4	NAD	1	62,4
12	dressing room				25	Asumsi	2	50
13	equipment room	10	4 m <sup>2</sup> /orang	(10x4)+sirk30%	52	NAD	1	52
16	Loading Dock				19,8	NAD	1	19,8
<b>TOTAL</b>								1512
<b>SIRKULASI 35%</b>								<b>529,2</b>
<b>SUBTOTAL</b>								<b>2041</b>

## BANGUNAN SEKOLAH B

*lantai 2*

No	Ruangan	Kapasitas	Standar luasan	Luasan	luas	Sumber	Banyak ruangan	Total luas
1	Studio Editing Video	25	4 m <sup>2</sup> /orang	(25x4)+sirk30%	130	NAD	1	130
2	Studio Editing Suara	25	4 m <sup>2</sup> /orang	(25x4)+sirk30%	130	NAD	1	130
4	Studio Efek Visual	25	4 m <sup>2</sup> /orang	(25x4)+sirk30%	130	NAD	1	130
5	Studio Animasi	25	4 m <sup>2</sup> /orang	(25x4)+sirk30%	130	NAD	1	130
6	Screening room	30	1,5 m <sup>2</sup> /orang	(30x1,5)+sirk30%	58,5	NAD	2	117
7	Toilet							
	pria	3 WC & 6 Wastafel	1,5 m <sup>2</sup> /orang	[(3x1,5)+(6x1,5)+sirk20%]x2	32,4	MH	1	32,4
	wanita							
8	R. Janitor				3	Asumsi	1	3
<b>TOTAL</b>								672,4
<b>SIRKULASI 35%</b>								<b>235,34</b>
<b>SUBTOTAL</b>								<b>908</b>

Keterangan:

NAD : Neufert Architect's Data

MH : Metric Handbook

SNPT : Standar Nasional Perguruan Tinggi

## BANGUNAN ADMINISTRASI

lantai 1

No	Ruangan	Kapasitas	Standar luasan	Luasan	luas	Sumber	Banyak ruangan	Total luas	
1	Lobby	50	1,6 m <sup>2</sup> /orang	(50x1,6)+sirk50%	120	NAD	1	120	
2	Kantor Humas	10	4 m <sup>2</sup> /orang	(15x4)+sirk20%	48	SNPT	1	48	
3	Kantor Pelayanan mahasiswa	10	4 m <sup>2</sup> /orang	(15x4)+sirk20%	48	SNPT	1	48	
4	Div. Administrasi	10	4 m <sup>2</sup> /orang	(10x4)+sirk20%	48	SNPT	1	48	
5	Div. Keuangan	10	4 m <sup>2</sup> /orang	(10x4)+sirk20%	48	SNPT	1	48	
6	R. Rapat	50	1 m <sup>2</sup> /orang	(50x1)+sirk30%	65	NAD	1	65	
7	R. Tamu	10	2 m <sup>2</sup> /orang	(10x2)+sirk30%	26	Asumsi	2	52	
8	Toilet								
	pria	3 WC & 6 Wastafel	1,5 m <sup>2</sup> /orang	[(3x1,5)+(6x1,5)+sirk20%]x2	32,4	MH	2	64,8	
	wanita								
9	R. Janitor				3	Asumsi	1	3	
10	Pantry				9	Asumsi	1	9	
11	R. Keamanan	2 orang			12	Asumsi	1	12	
<b>TOTAL</b>								<b>517,8</b>	
<b>SIRKULASI 35%</b>								<b>181,23</b>	
<b>SUBTOTAL</b>								<b>699</b>	

Keterangan:

NAD : Neufert Architect's Data

MH : Metric Handbook

SNPT : Standar Nasional Perguruan Tinggi

## BANGUNAN ADMINISTRASI

lantai 2

No	Ruangan	Kapasitas	Standar luasan	Luasan	luas	Sumber	Banyak ruangan	Total luas
1	Kantor Rektor	3	12 m <sup>2</sup> /orang	(1x12)+sirk50%	54	NAD	1	54
2	Kantor Pembantu Rektor	2	10 m <sup>2</sup> /orang	(1x10)+sirk50%	30	NAD	3	90
3	R. Tata Usaha	10	4 m <sup>2</sup> /orang	(10x4)+sirk50%	60	NAD	1	60
4	R. Rapat	50	1 m <sup>2</sup> /orang	(50x1)+sirk30%	65	NAD	2	130
5	R. Tamu	10	2 m <sup>2</sup> /orang	(10x2)+sirk30%	26	Asumsi	1	26
6	Toilet							
	pria	3 WC & 6 Wastafel	1,5 m <sup>2</sup> /orang	[(3x1,5)+(6x1,5)+sirk20%]x2	32,4	MH	1	32,4
	wanita							
7	R. Janitor				3	Asumsi	1	3
8	R. Tamu	10	2 m <sup>2</sup> /orang	(10x2)+sirk30%	26	Asumsi	1	52
<b>TOTAL</b>								447,4
<b>SIRKULASI 35%</b>								<b>156,59</b>
<b>SUBTOTAL</b>								<b>604</b>

Keterangan:

NAD : Neufert Architect's Data

MH : Metric Handbook

SNPT : Standar Nasional Perguruan Tinggi

## BANGUNAN SERBA GUNA

lantai 1

No	Ruangan	Kapasitas	Standar luasan	Luasan	luas	Sumber	Banyak ruangan	Total luas
1	R. Serba Guna	300	0,9-1,2 m <sup>2</sup> /orang	(300x1,2)+sirk30%	468	NAD	1	468
2	R. Penyimpanan				20	Asumsi	2	40
3	Toilet							
	pria	3 WC + 6 Wastafel + 3 bilik ganti + 3 shower	1,5 m <sup>2</sup> /orang	[(3x1,5)+(6x1,5)+(3x2)+(3x2)+sirk20%]x2	61,2	MH	1	61,2
	wanita							
4	R. Janitor				3	Asumsi	1	3
5	Loading Dock				19,8	NAD	1	19,8
<b>TOTAL</b>								572,2
<b>SIRKULASI 35%</b>								<b>200,27</b>
<b>SUBTOTAL</b>								<b>772</b>

Fasilitas Tapak						
No	Nama Ruang	Kapasitas	STD	Luasan	Luas (m <sup>2</sup> )	Sumber
1.	Pos Jaga	2 orang			6,25	Asumsi
2.	Parkir Mobil	100	25 m <sup>2</sup>		2500	NAD
3.	Parkir Motor	200 unit	2 m <sup>2</sup>		400	NAD
4.	Parkir Bus	2 unit	45 m <sup>2</sup>		90	NAD
<b>TOTAL</b>					<b>3086</b>	





Keterangan:

NAD	:	Neufert Architect's Data
MH	:	Metric Handbook
SNPT	:	Standar Nasional Perguruan Tinggi

**TOTAL KEBUTUHAN RUANG**

Gedung Sekolah A	871 m <sup>2</sup>	
Gedung Sekolah B	2041 m <sup>2</sup>	
Gedung Serba Guna	772 m <sup>2</sup>	
Gedung Administrasi	699 m <sup>2</sup>	<b>+</b>
<hr/>		
5383 m <sup>2</sup>		→ KDB 50%

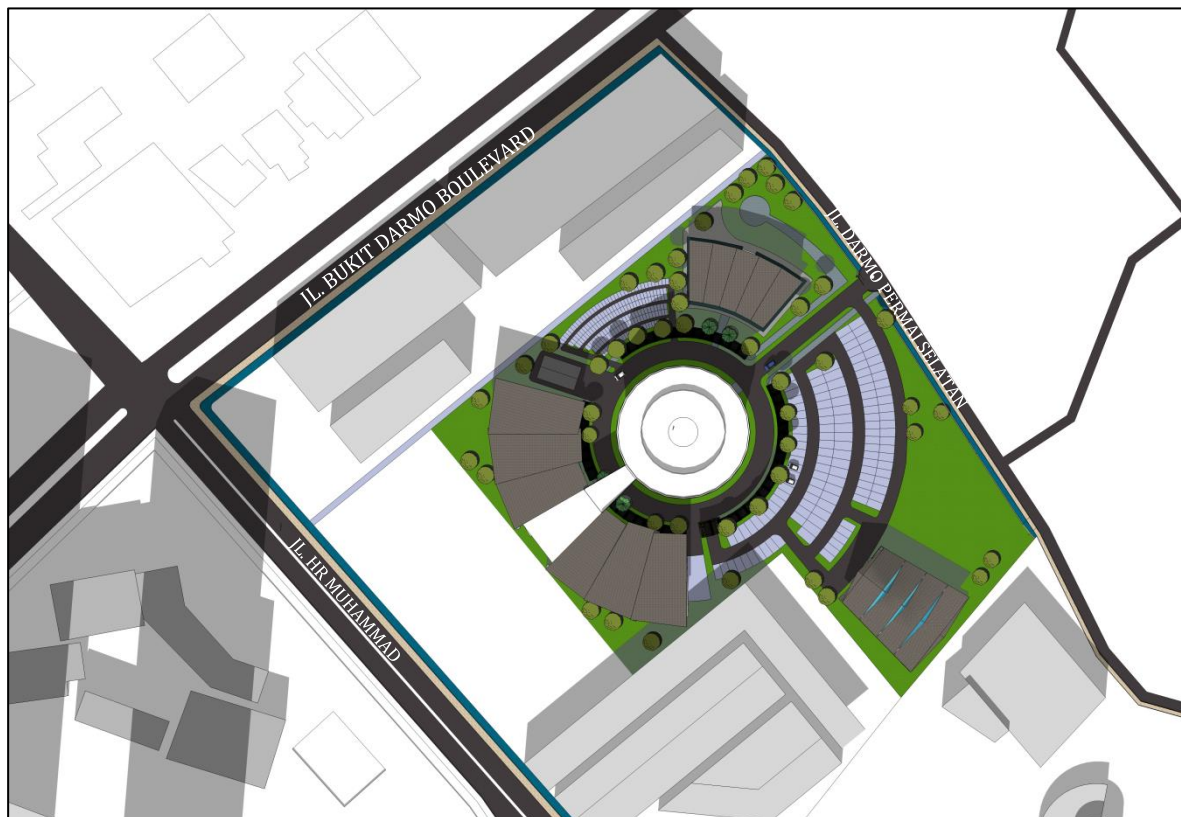
Dengan KDB 50%, maka perkiraan luas lahan yang diperlukan berdasarkan program ruang di atas adalah  $5383 \times 2 = 10.766 \text{ m}^2$ , atau sekitar 1,1 ha.

## BAB III

### TINJAUAN SITE

#### 3.1 KARAKTER SITE

Lokasi obyek berada di Surabaya barat, tepatnya di Jl. Darmo Permai Selatan, Surabaya. Lokasi berdekatan dengan perumahan Darmo Permai Selatan dengan lebar jalan di depan site sekitar 4 meter.



#### BATAS-BATAS LAHAN:

UTARA : HR Muhammad Square, permukiman warga

BARAT : HR Muhammad Square, Lahan kosong

SELATAN : Lahan kosong , Ruko Surya Inti Permata

TIMUR : Ruko Surya Inti Permata, Bandar Djakarta, perum warga

Berikut ini adalah karakter site jika dibandingkan dengan persyaratan lokasi sebuah sekolah secara umum:

PERSYARATAN LOKASI	KARAKTER SITE
1. Permukiman di sekitar lokasi harus memiliki dan memberi pengaruh sosial yang baik.	Area permukiman warga di sekitar lahan sebagian besar adalah kawasan real estate dengan lingkungan yang baik.
2. Bebas dari gangguan pabrik, tidak dekat dengan pusat komersial atau pertokoan yang dapat memberikan karakteristik yang tidak diinginkan	Tidak ada pabrik di sekitar lahan, namun lahan dikelilingi dengan ruko-ruko, namun masih dalam lingkungan yang baik.
3. Bebas dari kebisingan, bau, debu, dan lalu-lintas industri.	Kebisingan berasal dari jalan utama arteri HR Muhammad dan juga dekat dengan persimpangan lampu lalu lintas.
4. Jauh dari jalan kereta api, lapangan pendaratan pesawat terbang, dan dermaga, sehingga tidak terganggu oleh lalu lintas yang padat.	Terpenuhi
5. Terlindung dari kebisingan dan bahaya jalan raya	Berada dekat dengan jalan arteri Primer, namun yang akses jalan yang lain merupakan jalan akses ke perumahan yang tidak terlalu tinggi tingkat kebisingannya
6. Terletak cukup jauh dari rumah sakit, tempat peribadatan dan fasilitas umum lain yang sekiranya membutuhkan ketenangan (agar tidak terganggu oleh kebisingan kelompok mahasiswa).	Fasilitas umum terdekat adalah SMAK Petra
7. Luas lahan haruslah memberikan kenyamanan untuk program pendidikan yang dijalankan pada saat ini dan perkembangannya di masa mendatang	Luas lahan tersedia sekitar 3 hektar, namun yang dipakai hanya sekitar 1 hektar.
8. Lokasi harus memungkinkan untuk dilalui pejalan kaki, sepeda, sepeda motor, mobil dan bus sekolah.	Sangat memungkinkan dengan 2 akses menuju lahan di bagian depan dan belakang.

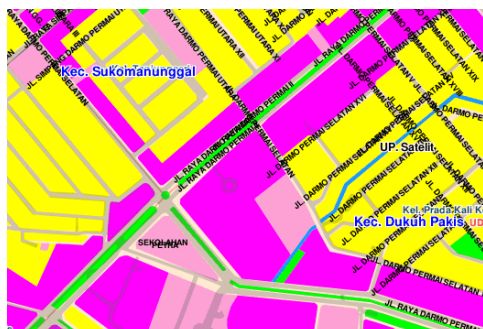
9. Jauh dari kemacetan dan persimpangan jalan	Potensi kemacetan di depan lahan ada, namun tidak parah karena lahan berada setelah persimpangan lampu lalu lintas.
10. Lahan diusahakan berbentuk persegi panjang (jika memungkinkan/lebih diprioritaskan).	Lahan berbentuk persegi panjang.
11. Kondisi lapisan tanah bagian bawah tidak terlalu banyak mengandung kerikil, batu, pasir hanyut dan air ( <i>sub-surface water</i> ).	Terdapat unsur air di sebagian kecil permukaan lahan, dan sudah ada bagian yang telah diberi perkerasan paving.
12. Harga tanah, biaya persiapan lahan, biaya sambungan utilitas, biaya instalasi trotoar dan jalan menuju lahan harus terjangkau oleh pihak pengelola	<p>HR Muhammad = Rp. 20.000.000 - 25.000.000 / m<sup>2</sup></p> <p>Darmo Permai Selatan = Rp. 5.000.000 - 6.000.000 / m<sup>2</sup></p> <p>Sumber:  <a href="http://www.propertiguide.com/index.php?ct=hargatanahsby">http://www.propertiguide.com/index.php?ct=hargatanahsby</a></p>

### 3.2 POTENSI SITE

Di bawah ini adalah beberapa potensi pada lahan yang dapat mengangkat keberadaan obyek rancang:

- Lingkungan pendidikan di sekitar lahan cukup tercipta karena lokasi lahan yang berdekatan dengan sekolah Petra.
- Lahan berdekatan dengan area permukiman warga dengan lingkungan yang baik, sehingga tidak akan memberi pengaruh sosial yang buruk terhadap mahasiswa.
- Lahan berada pada area jalan utama, namun tidak persis di depan jalan utama, maka akan mudah dicapai dan dikenali oleh masyarakat.

### 3.3 PERATURAN-PERATURAN BANGUNAN



Menurut RTRW Surabaya Barat, kawasan HR Muhammad ini sebagian besar merupakan kawasan perdagangan dan jasa, namun di beberapa titik juga terdapat kawasan fasilitas umum, seperti lahan di seberang site terpilih, yaitu

- Perumahan
- Perdagangan dan Jasa
- Fasilitas Umum



SMAK Petra.

Sekolah ini juga sebagian dapat dimasukkan ke dalam kategori perdagangan dan jasa, karena beberapa fasilitas yang dimiliki dibuka untuk umum, yaitu gedung bioskop yang juga sebagai fasilitas penunjang pada sekolah perfilman ini. Oleh karena itu sekolah ini cukup cocok untuk ditempatkan di site ini. (Sumber: <http://petaperuntukan-surabaya.info/cktr-map/index.php?map=peruntukan>)

Site di lokasi ini memiliki peraturan sebagai berikut:

- KDB maksimal 60%
- Tinggi lantai 2-5 lantai
- Koefisien RTH minimal 20%
- GSB HR Muhammad 8 meter
- GSB Darmo Permai Selatan 5 meter

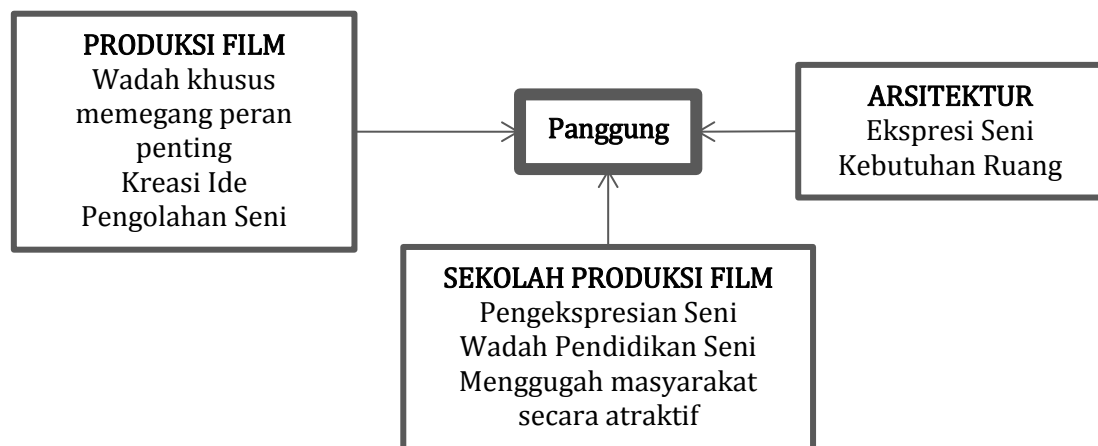
Dari sebuah sumber properti tanah di Surabaya hingga tahun 2013, didapatkan data harga tanah pada area Jl. HR Muhammad adalah sekitar Rp. 20.000.000 – Rp. 25.000.000 / meternya, dan pada area Darmo Permai Selatan adalah sekitar Rp. 5.000.000 – Rp. 6.000.000 / meternya. Dari data tersebut, maka yang dipilih adalah bagian lahan yang mengarah ke Jl. Darmo Permai Selatan karena lebih dapat menghemat biaya operasional pembangunan sekolah nantinya, akses ke lahan juga di rasa lebih privat, tetapi masih berada pada area jalan utama.

## BAB IV

### TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN

#### 4.1 TINJAUAN TEMA

Tema yang akan digunakan dalam proyek rancangan Sekolah Produksi Perfilman Surabaya ini adalah **Panggung** dengan pendekatan metafora kombinasi, dimana secara konsep dan visual saling mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dan dasar terhadap interpretasi “stage” itu sendiri. Berikut ini adalah skema pemikiran atas tema yang digunakan:

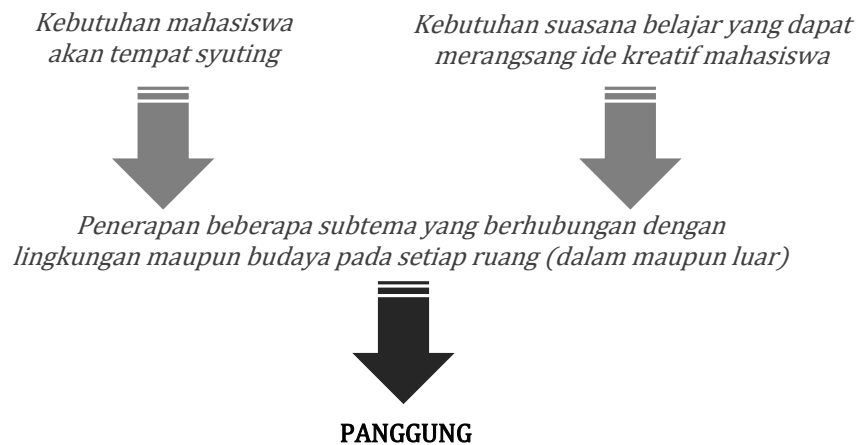


Latar belakang pemilihan tema Stage ini berdasarkan beberapa isu yang muncul yang terkait dengan objek rancang itu sendiri, antara lain sebagai berikut:

- Untuk mendukung kegiatan dan aktivitas yang ada di lingkungan sekolah film ini, maka dibutuhkan fasilitas yang dapat melengkapi unsur pembuatan film, salah satunya adalah tempat syuting.
- Untuk menghasilkan ide kreatif sebagai proses memproduksi film, maka dibutuhkan suasana belajar yang akrab sekaligus menyenangkan bagi para mahasiswanya.

Tempat syuting yang dapat langsung digunakan di dalam area sekolah tanpa harus melakukan hunting ke tempat lainnya diharapkan dapat menekan biaya pembuatan film namun tetap mendapatkan kualitas yang baik. Stage yang berarti panggung merupakan tempat syuting yang dimaksud, yaitu sebagai tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan (dalam hal ini pembuatan film). Maka secara

tidak langsung tema “stage” ini diambil sebagai salah satu bentuk solusi dari permasalahan perancangan.

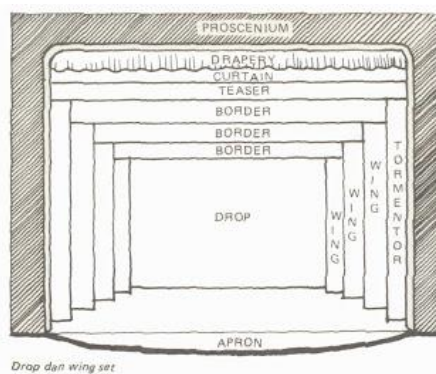


#### 4.2 TEORI YANG MENDASARI TEMA

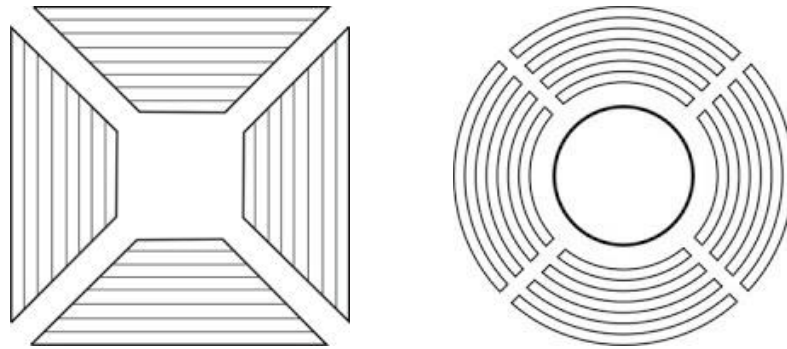
Stage *noun*(1): Panggung, tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. (Santosa, Eko dkk, 2008, *Seni Teater Jilid 2 untuk SMK*, Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, hal. 371 – 377).

Panggung menurut W.J.S Purwadarminta dalam kamus umum bahasa Indonesia ialah lantai yang bertiang atau rumah yang tinggi atau lantai yang berbeda ketinggiannya untuk bermain sandiwara, balkon atau podium. Dalam seni pertunjukan panggung dikenal dengan istilah *Stage* melingkupi pengertian seluruh panggung.

Di atas panggung inilah semua laku lakon disajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang ditampilkan. Untuk menyampaikan maksud tersebut maka sangat penting untuk mengolah dan menata panggung sedemikian rupa untuk mencapai maksud yang diinginkan.



### Penataan panggung Proscenium



### Penataan panggung arena bujur sangkar (kiri) dan lingkaran (kanan)



### Penataan panggung arena tapal kuda (kiri) dan bentuk U (kanan)

Dalam dunia perfilman panggung yang dimaksud lebih dikenal dengan *setting* atau latar, yaitu sebuah elemen fiksi yang dibuat untuk menunjukkan tempat dan waktu sebuah cerita. Dalam fiksi modern, setting menjadi begitu kompleks karena terintegrasi dengan unsur yang lainnya, seperti tema dan tokoh. Unsur-unsur setting itu sendiri terbagi menjadi 3, yaitu:

- **Setting tempat**, yaitu menyangkut tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Tempat yang digunakan dapat berupa tempat-tempat yang bernama seperti nama kota, daerah, sungai, desa, pegunungan, dan lain-lain.
- **Setting waktu**, yaitu berkenaan dengan kapan masalah itu terjadi dalam penggambaran sebuah cerita fiksi. Kejelasan waktu dalam sebuah cerita sangat penting karena jika tidak ada kejelasan waktu orang tidak akan mampu menulis cerita. Setting waktu akan menjadi dominan dan fungsional jika dipersiapkan dengan teliti, terutama jika dihubungkan dengan waktu sejarah.
- **Setting sosial**, yaitu lukisan status tokoh di dalam sebuah cerita yang ada di masyarakatnya, seperti latar sosial rendah, menengah dan tinggi.



Stage *noun*(2): Bagian dari perkembangan (pertumbuhan); bagian dari sesuatu yang ada awal dan akhirnya; bagian dari urutan (menegak atau menyamping) tingkat; jenjang.

Stage *verb*(1): memperagakan; mempertontonkan; memperkenalkan; menggelar; mementaskan.

Berdasarkan beberapa penjabaran diatas, penulis menyimpulkan bahwa makna dari tema *stage* pada obyek rancang Sekolah Produksi Perfilman Indonesia ini adalah sebagai kawasan dimana mahasiswa dapat melakukan tugas perekaman gambar pada area sekolah, baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan dengan setting yang telah didesain sebelumnya yang menjadi lokasi perekaman gambar. Oleh karena itu kawasan sekolah ini disebut panggung bagi mahasiswa, karena di sekolah ini lah mahasiswa melakukan proses berkarya dan memamerkan hasil karyanya tersebut melalui sekolah ini yang memiliki sarana apresiasi untuk diapresiasi oleh masyarakat luas agar mendapatkan masukan saran dan kritik yang nantinya diharapkan dapat membantu membangkitkan kualitas perfilman di Indonesia, khususnya film Indonesia.

### 4.3 KONSEP PERANCANGAN

Seperti yang telah dijelaskan di atas, penulis menjabarkan makna tema stage menjadi 3 makna, yaitu stage sebagai panggung, stage sebagai tingkatan atau level, dan stage sebagai kata kerja mempertontonkan. Penulis akhirnya menyimpulkan bahwa tema stage ini akan menginterpretasikan bahwa sekolah film ini sebagai sesuatu yang mampu mempertontonkan kepada pengguna dan masyarakat akan kemampuannya mewadahi aktivitas syuting di dalam kawasan kampus, dan mengandung kemewahan dan kemegahan pada bentuk dan tatanan massa untuk mengundang mata masyarakat dan calon mahasiswa nantinya.

Berikut ini adalah beberapa penjelasan penerapan tema yang dimaksud ke dalam obyek rancang yang akan digarap:

#### 4.7.1 Objek Sebagai Panggung



didesain sesuai dengan sub-tema panggung per- masing-masing area.

Penerapan Objek rancang sebagai panggung merupakan konsep yang porsinya paling besar dalam perancangan ini. Termasuk di dalamnya adalah penataan massa, penataan lansekap, serta desain interior. Ketiga hal tersebut akan

Subtema-subtema tersebut akan ditampilkan pada interior bangunan. Dengan begitu, kawasan Sekolah Produksi Film ini memiliki “panggung” untuk keperluan pembuatan film siswanya, maupun produser film profesional lainnya.

#### 4.7.2 Objek Sebagai Tingkat

Objek rancang sebagai tingkat atau level ini diterapkan pada bentuk bangunan seolah-olah memiliki tingkatan (*level*). Dalam sebuah lahan yang tidak berkontur, *leveling* dipertontonkan pada bentuk bangunan yang memiliki tingkatan yang di-metafora-kan dengan podium pada penataan panggung yang sebenarnya.

#### 4.7.3 Objek Sebagai Sesuatu yang Mempertontonkan

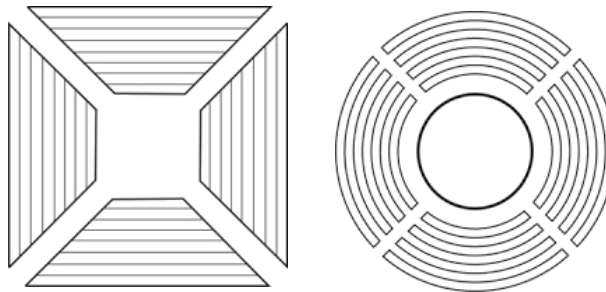
Objek rancang sebagai sesuatu yang mempertontonkan diterapkan untuk menjawab rumusan permasalahan yang ada di bab 1 tentang menjadikan akademi ini menjadi salah satu *icon* kota. Hal ini diwujudkan dengan desain bentuk bangunan dan penataan massa pada lahan

## BAB V

### APLIKASI KONSEP RANCANGAN PADA OBYEK

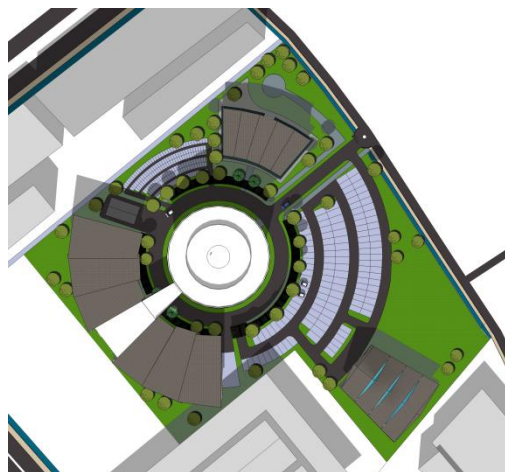
#### 5.1 KONSEP GUBAHAN MASSA DAN RUANG LUAR

Konsep yang digunakan pada penataan ruang luar mengacu pada tema, yaitu panggung. Seperti yang telah dibahas pada bab sebelumnya, bahwa ada beberapa pola penataan panggung yang biasa digunakan, dan salah satu dari pola ini lah yang digunakan sebagai dasar dari penataan ruang luar kawasan akademi ini.



*Contoh Penataan panggung yang sering digunakan*

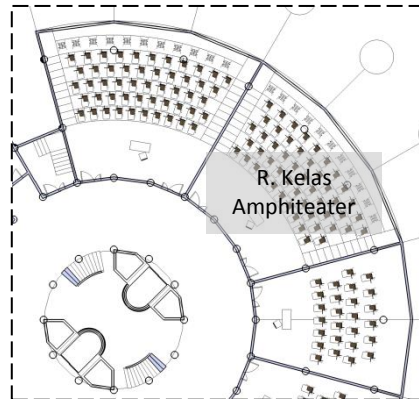
Pola penataan panggung seperti di atas kemudian dikembangkan dan diaplikasikan pada penataan ruang luar dan massa bangunan pada lahan.



*Penataan massa bangunan yang mengacu pada tema perancangan*

Sedangkan konsep gubahan massa yang dipilih memiliki bentuk dasar lingkaran, sehingga ruangan yang tercipta di dalamnya berupa juring juring yang memusat ke satu titik. Bentuk juring ini pengaplikasiannya sangat terasa pada bangunan utama di tengah

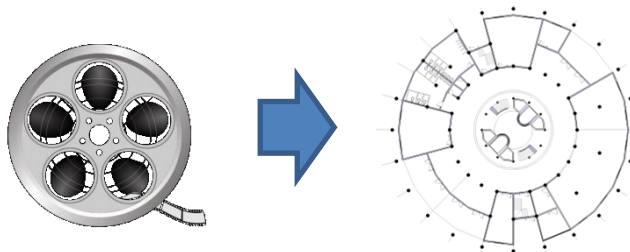
yang sebagian besar adalah ruangan kelas, dan bertujuan untuk memberi 1 titik fokus pada setiap ruangan agar suasana belajar di dalam kelas dapat lebih terjaga.



*Bentuk juring pada denah kelas pada bangunan utama memberikan ke-fokus-an pada kegiatan belajar-mengajar*

## 5.2 KONSEP BENTUK

Konsep bentuk bangunan yang diambil didapat dari bentuk icon yang masih bersangkutan-pautan dengan dunia perfilman, yaitu rol film dan papan pengambilan gambar.



Bentuk rol film seperti pada gambar di atas, diaplikasikan pada bentuk dasar bangunan utama yang berupa lingkaran. Kemudian, sesuai dengan kriteria desain panggung sebagai tingkatan, diameter denah per lantai bangunan utama dari lantai 1 hingga lantai 4 semakin membesar yang memberikan kesan megah yang berproses (memiliki tingkatan).



Bentuk papan pengambilan gambar diaplikasikan pada atap miring yang bertingkat pada bangunan pendukung.

## BAB VI UTILITAS

### 6.1 PENGHAWAAN

Karena kebutuhan akustik untuk kepentingan akademis, maka penghawaan yang diterapkan merupakan penghawaan buatan, terutama pada gedung syuting yang membutuhkan ruang dengan akustik tinggi.

Untuk memberikan kenyamanan lebih bagi pengguna bangunan, ruangan-ruangan di bangunan ini menggunakan penghawaan buatan dengan AC. Penghawaan buatan ini digunakan juga karena tuntutan beberapa ruangan yang tidak memungkinkan memiliki bukaan terlalu banyak, sehingga untuk mengontrol suhu ruangan agar tetap nyaman maka digunakan *air conditioner*. AC yang digunakan adalah AC VRF (Variable Refrigerant Flow). Yang dapat di kontrol dengan remote.

### 6.2 FIRE PROTECTION

Pemilihan penggunaan jenis sirkulasi radial juga didasari dengan kemudahan untuk keperluan evakuasi, karena rutenya sudah jelas. Lebar jalan juga sangat memungkinkan truk pemadam kebakaran memasuki lahan, dan semua bangunan terjangkau oleh hydrant. Proses evakuasi juga dibantu dengan disediakannya tangga darurat pada bangunan.

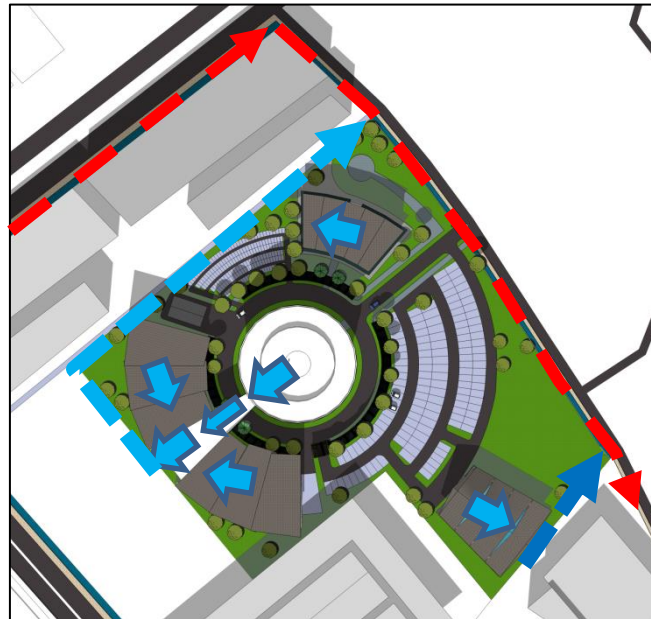
### 6.3 AIR BERSIH

Sumber air berasal dari PDAM yang dipompa ke atas lalu didistribusikan dengan gaya gravitasi.



### 6.4 AIR HUJAN

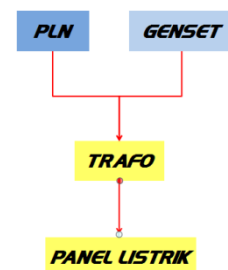
Desain atap didesain untuk mengarahkan air hujan agar jatuh dekat dengan saluran pematuan pada lahan dengan bantuan talang, sehingga mengurangi kemungkinan banjir pada lahan.



*Diagram pengarahannya air hujan pada bangunan dan lahan*

## 6.5 ELEKTRIKAL

Sumber listrik menjadi salah satu faktor penting karena banyak peralatan untuk memproduksi film yang menggunakan tenaga listrik. Maka disiapkan kapasitas listrik hingga 200 kW (maksimal) dan back up genset sebesar 350 Kva. Sumber pasokan utama listrik bangunan bersumber dari PLN, untuk mengantisipasi putusnya pasokan listrik, disediakan generator untuk menyuplai listrik sementara.



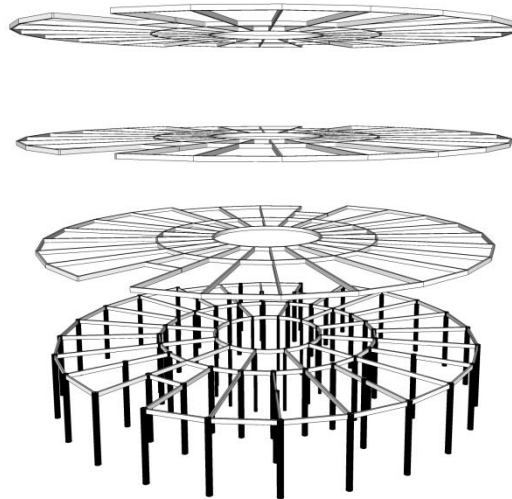
## 6.6 PENCAHAYAAN

Pencahayaan buatan digunakan sebagian besar karena ukuran ruang yang tergolong memiliki bentang lebar yang besar. Pencahayaan buatan bahkan merupakan satu-satunya penerang pada beberapa ruangan, terutama pada studio syuting yang tidak memiliki bukaan yang memungkinkan cahaya dapat masuk karena tuntutan fungsi ruang.

## BAB VII STRUKTUR

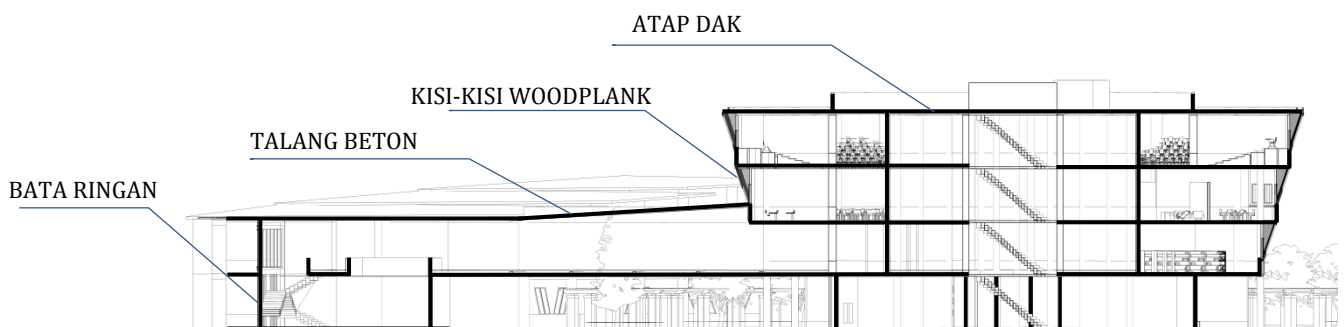
### 7.1 PENENTUAN SISTEM STRUKTUR

Sistem struktur yang digunakan adalah sistem struktur kolom dan balok yang disusun secara radial dari satu titik yang sama. Sistem struktur ini digunakan untuk mempermudah pekerjaan pada lapangan karena bentuk dasar bangunan utama menyerupai lingkaran, dan bentuk bangunan yang lain yang mengikuti bentuk radial tersebut.



*Sistem struktur kolom dan balok yang digunakan pada bangunan utama*

### 7.2 DETAIL STRUKTUR



POTONGAN GEDUNG SEKOLAH

## DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_. 2005. *Education Design Brief and Standard Spesification*, Bedfordshire County Council
- Broadbent, Geoffrey. 1973. *Design in Architecture*. London: John Wiley & Sons
- Santosa, Eko dkk, 2008, *Seni Teater Jilid 2 untuk SMK*, Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, h. 371 – 377.
- Duerk, Donna P. 1993. *Architectural Programming – Information Management for Design*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Fairweather, Leslie RIBA. 1970. *AJ Metric Handbook*. London: Architectural Press
- Neufert, Ernst. 1991. *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Neuman, David J. 2003. *Building Type Basic For College and University Facilities*
- Ramsey, Charles G & Sleeper, Harold R. 1970. *Architectural Graphic Standards*. The American Institute of Architects
- Time Savers Standart for Building Types, 4th Edition*
- Toy, Maggie. 1994. *Architectural Design : Architecture & Film*. Academy Group. London
- Tutt, Patricia and David Adler. 1981. *New Metric Handbook Planning and Design Data*. New York: Van Nostrand Reinhold
- <http://hot.detik.com/movie/read/2012/11/14/110706/2091305/229/masalah-industri-film-indonesia-di-mata-sutradara-joko-anwar> (diakses tanggal 5/10/2013, pkl 17.00)
- <http://perfilman.pnri.go.id/artikel/detail/196> (diakses tanggal 5/10/2013, pkl 17.10)
- <http://www.berdikarionline.com/editorial/20110221/masalah-perfilman-nasional-dan-asing.html#ixzz2gRYdV7dI> (diakses tanggal 5/10/2013, pkl 17.10)
- <http://www.laboratorium.ui.ac.id/labs.php?id=400> (diakses tanggal 5/10/2013, pkl 17.15)
- <http://www.archdaily.com/124343/red-sea-institute-of-cinematic-arts-%E2%80%99Crsica%E2%80%9D-s-y-m-b-i-o-s-i-s-design/> (diakses tanggal 6/10/2013, pkl 16.20)
- <http://finance.detik.com/read/2013/09/10/092210/2354013/4/bumn--si-unyil--sempat-punya-laboratorium-film-terbesar-se-asean> (diakses tanggal 5/10/2013, pkl 19.00)



- <http://calonarsitek.wordpress.com/2008/01/17/hakikat-definisi-tema-dalam-arsitektur/> (diakses tanggal 05/11/2013, pkl. 14.30)
- <http://lorongteatersubang.blogspot.com/2012/12/tata-panggung-dalam-pementasan-teater-20.html> (diakses tanggal 05/11/2013, pkl. 14.45)
- [http://www.designboom.com/weblog/read.php?CATEGORY\\_PK=&TOPIC\\_PK=2383](http://www.designboom.com/weblog/read.php?CATEGORY_PK=&TOPIC_PK=2383)  
(diakses tanggal 05/11/2013, pkl. 14.30)
- <http://www.lasalle.edu.sg/About-Us/Our-Campus.aspx> (diakses tanggal 05/11/2013, pkl. 14.50)
- <http://archiminds.com/?p=1665> (diakses tanggal 05/11/2013, pkl. 15.00)
- <http://www.archdaily.com/41400/> (diakses tanggal 06/11/2013, pkl. 08.00)
- <http://teaterku.wordpress.com/2010/03/24/tata-panggung/> (diakses tanggal 10/11/2013, pkl. 18.40)
- [http://www.designsingapore.org/pda\\_public/gallery.aspx?sid=74](http://www.designsingapore.org/pda_public/gallery.aspx?sid=74) (diakses tanggal 18/11/2013, pkl 16.50)
- <http://www.lasalle.edu.sg/About-Us/Our-Campus.aspx> (diakses tanggal 18/11/2013, pkl 17.00)
- <http://www.archdaily.com/277001/ad-round-up-google-offices/> (diakses tanggal 18/11/2013, pkl 17.00)
- <http://www.ftvikj.com> (Diakses tgl 27/12/2013)
- <http://www.fengshuidana.com/2012/05/14/color-therapy-to-tune-up-your-vibe-and-paint-your-world-beautiful/> (Diakses tgl 27/12/2013)
- [http://www.cuacaperak.info/index.php?option=com\\_content&view=article&id=60&Itemid=58](http://www.cuacaperak.info/index.php?option=com_content&view=article&id=60&Itemid=58) (Diakses tgl 27/12/2013)
- <http://jokosarwono.wordpress.com/2012/04/13/bahan-penyerap-suara-absorption-material/> (Diakses tgl 27/12/2013)

## Biografi



Nama : Narita Kurniasari  
Nama Panggilan : Nakki  
Tempat, tanggal lahir : Surabaya, 12 Agustus 1991  
Agama : Islam  
Alamat : Raya Tenggilis Mejoyo F 10 Surabaya

### Riwayat Pendidikan:

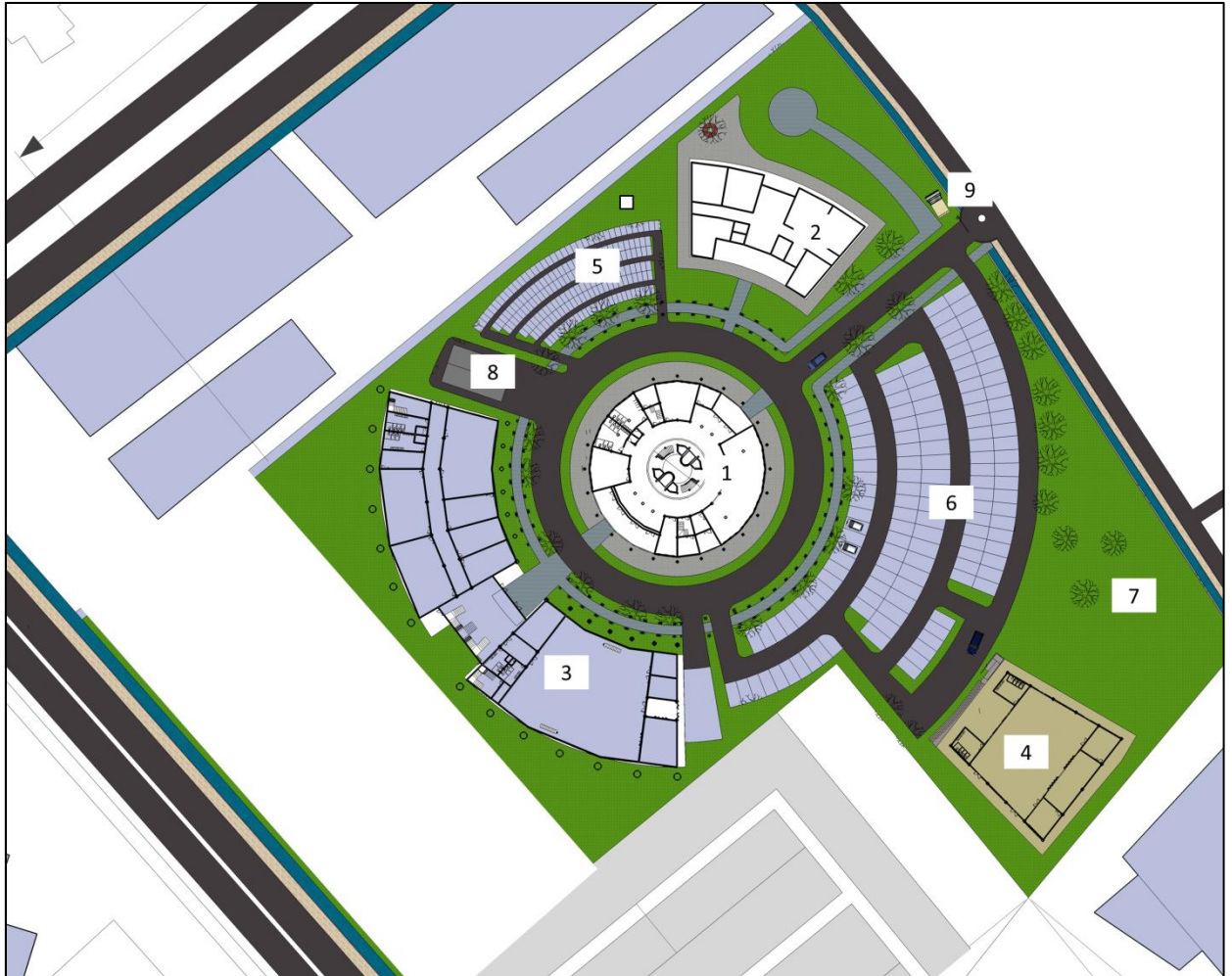
- SDN Kendangsari I/276 Surabaya (1997-2003)
- SMP Negeri 12 Surabaya (2003-2006)
- SMA Negeri 5 Surabaya (2006-2009)
- Institut Teknologi Bandung – FMIPA (2009-2010)
- Institut Teknologi Sepuluh Nopember – FTSP Arsitektur (2010-2014)

### Pengalaman:

- Kerja Praktek di Citraland Surabaya selama 2 bulan (Juli-Agustus 2013)

## LAMPIRAN

### GAMBAR LAYOUT



**KETERANGAN:**

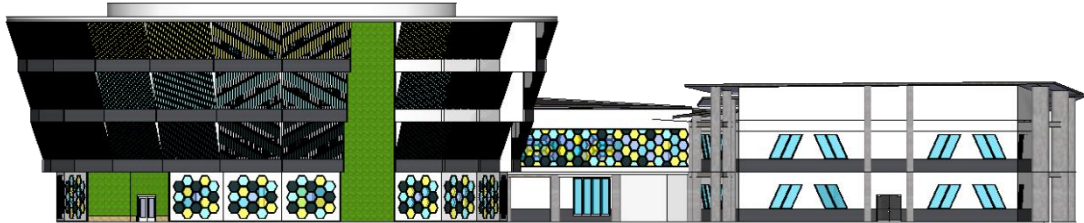
1. GEDUNG SEKOLAH A
2. GEDUNG ADMINISTRASI
3. GEDUNG SEKOLAH B
4. GEDUNG SERBA GUNA
5. AREA PARKIR SEPEDA MOTOR
6. AREA PARKIR MOBIL
7. TAMAN
8. AREA PARKIR BIS
9. ENTRANCE/EXIT
- RUMAH TRAFU



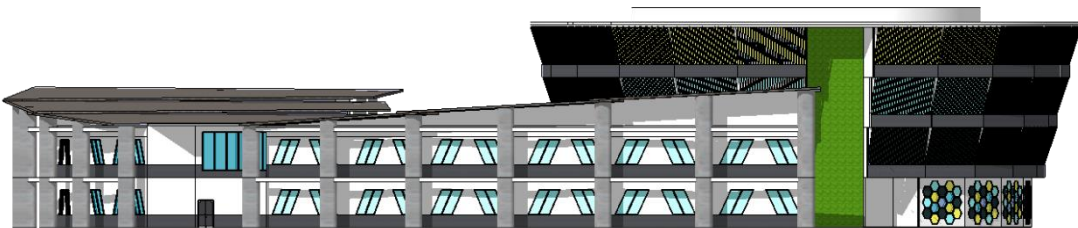


## GAMBAR-GAMBAR TAMPAK

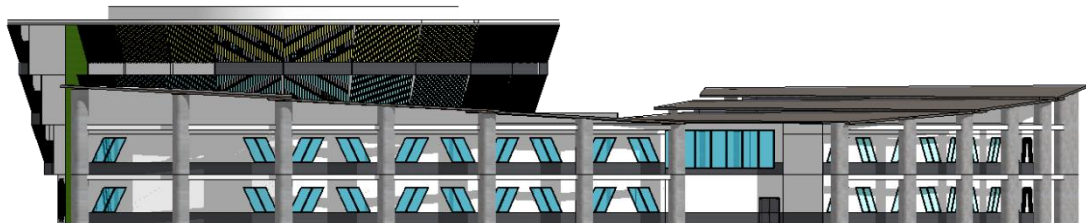
### Gedung Sekolah



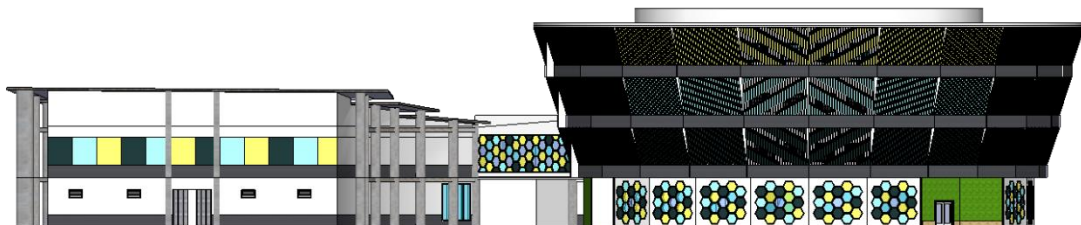
TAMPAK UTARA



TAMPAK SELATAN



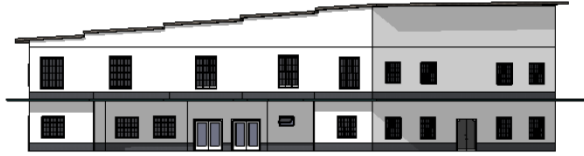
TAMPAK BARAT



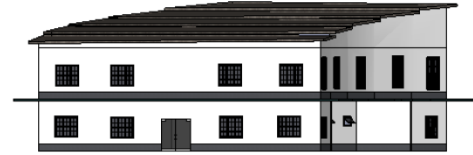
TAMPAK TIMUR



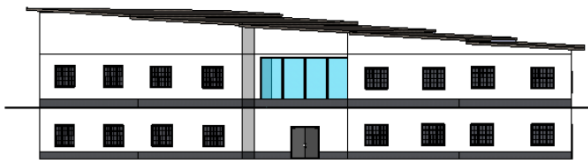
**Gedung Administrasi**



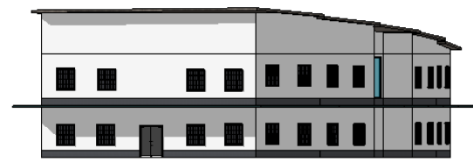
TAMPAK SELATAN



TAMPAK BARAT

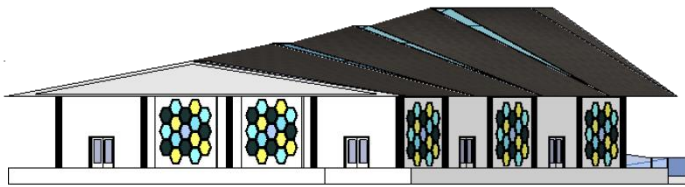


TAMPAK UTARA

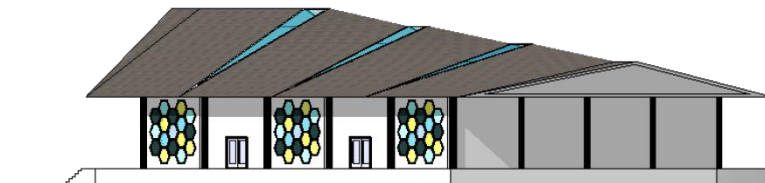


TAMPAK TIMUR

**Gedung Serba Guna**



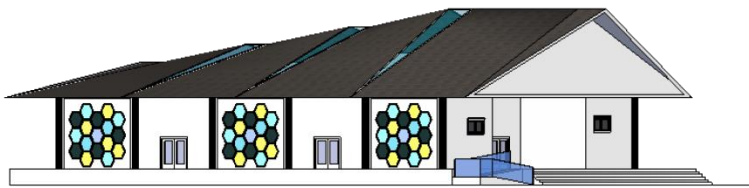
TAMPAK TIMUR



TAMPAK SELATAN

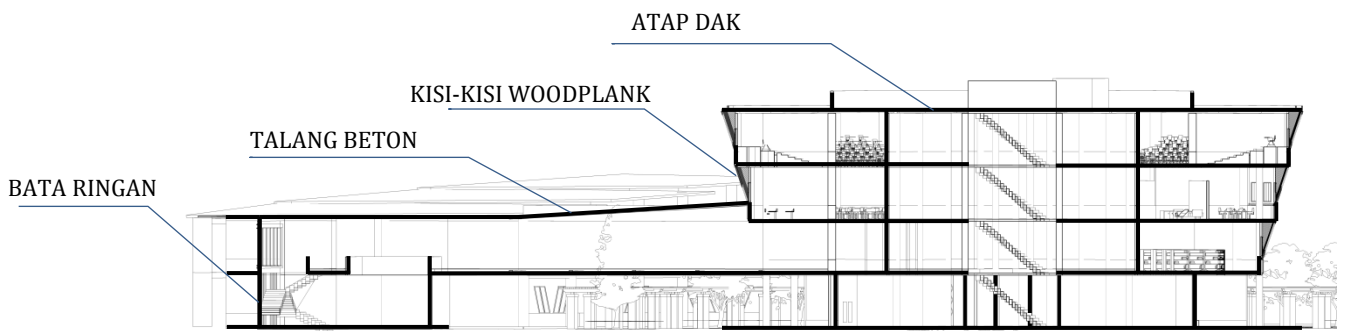


TAMPAK BARAT



TAMPAK UTARA

### GAMBAR-GAMBAR POTONGAN



POTONGAN GEDUNG SEKOLAH

## GAMBAR-GAMBAR DETAIL INTERIOR



INTERIOR STUDIO KOSTUM PADA GEDUNG SEKOLAH,  
digunakan sebagai tempat mahasiswa belajar membuat kostum yang menjadi salah satu  
properti penting dalam dunia perfilman.



INTERIOR PERPUSTAKAAN PADA GEDUNG SEKOLAH,  
digunakan mahasiswa untuk mencari referensi yang berhubungan dengan kegiatan akademi.



INTERIOR GREEN ROOM GEDUNG SYUTING,  
digunakan sebagai ruang tunggu sekaligus ruang transisi menuju ruang syuting.



INTERIOR R. MEETING GEDUNG ADMINISTRASI,  
digunakan sebagai tempat rapat para pengajar dan pengelola akademi, juga dapat digunakan  
untuk presentasi dari pihak luar.

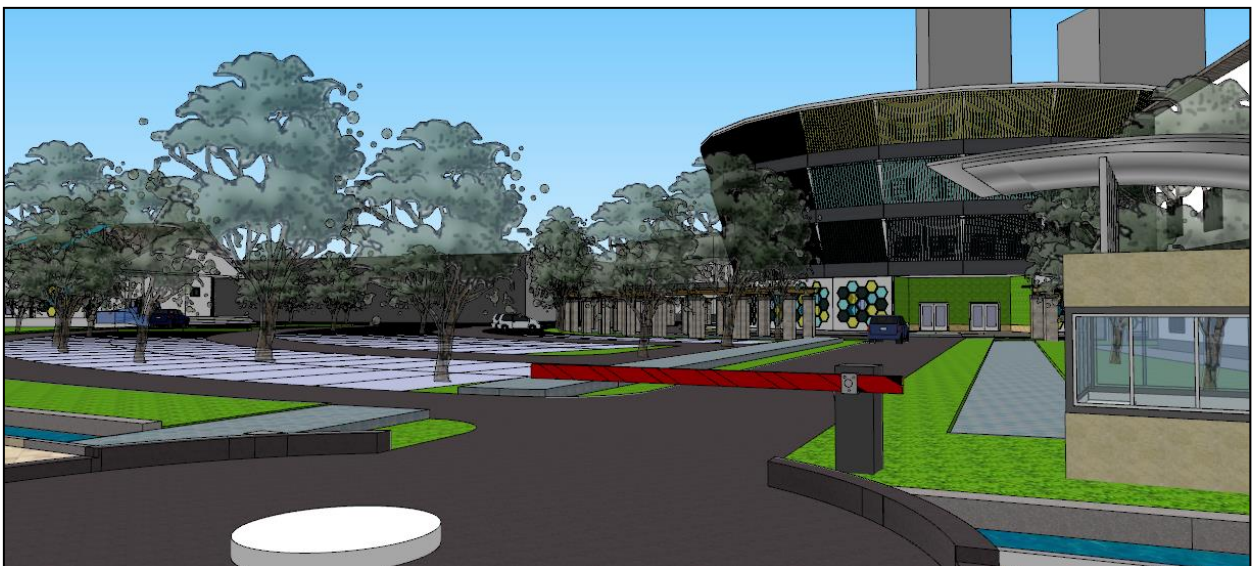




### GAMBAR-GAMBAR PERSPEKTIF



Kawasan akademi dilihat dari Jl. Darmo Permai Selatan



Kawasan akademi dilihat dari area entrance lahan



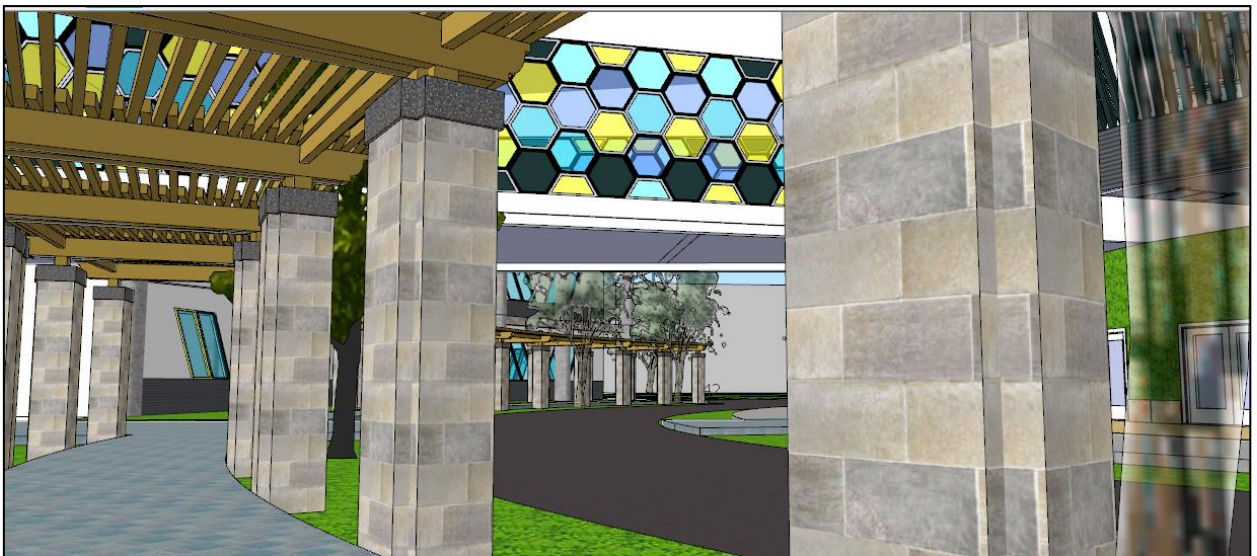
Bangunan sekolah utama sebagai poin utama dari kawasan akademi ini



Detail bangunan sekolah dilihat dari dekat



Suasana area parkir mobil



View dari pedestrian way