

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

Film merupakan sarana ekspresi kesenian berupa rangkaian gambar hidup yang diolah dan dihadirkan dalam bentuk hiburan. Menurut Effendi, Film merupakan hasil dari sebuah kebudayaan dan merupakan salah satu alat untuk ekspresi kesenian yang merupakan gabungan dari penggunaan teknologi seperti fotografi dan rekaman suara. Menurut Data Survey Badan Ekonomi Kreatif tahun 2019 mengenai Perkembangan Ekonomi Kreatif Indonesia, perfilman Indonesia memiliki perkembangan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir dibandingkan subsector lainnya, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah produksi dan jumlah penonton yang terus meningkat dari tahun ke tahun.

Wakil walikota kota Bandung Oded M. Danial pada acara penganugerahan Bandung Film Dokumenter 2017 mengatakan bahwa kreatifitas masyarakat di Kota Bandung terus berkembang terutama dalam bidang perfilman, kegiatan-kegiatan perfilman dapat meneguhkan citra Bandung sebagai kota industri perfilman dan dapat mendorong pemanfaatan ruang publik (sumber: PPID Kota Bandung). Dalam UU No. 33 Tahun 2009, tentang perfilman dijelaskan bahwa dalam kegiatan perfilman, komunitas merupakan penggerak utama dalam sektor tersebut. Sedangkan di kota Bandung, komunitas penggerak tertua dan terbesar adalah Forum Film Bandung yang terbentuk dari kegiatan festival perfilman tahun 1987

Sejak tahun 1987, Forum Film Bandung mengadakan kegiatan Festival Film Tahunan sebagai bentuk apresiasi di bidang perfilman. Selain komunitas Forum Film Bandung terdapat juga komunitas yang sampai saat ini masih aktif berkegiatan dalam perfilman independen di kota Bandung yaitu komunitas Ruang Film Bandung. Dari hasil wawancara dengan Presiden Direktur Komunitas Ruanf Film Bandung, Bapak Krisdrynto, komunitas perfilman ini memiliki beberapa kegiatan utama yaitu produksi karya film, pemutaran film, workshop dan mengadakan kelas perfilman yang dilakukan di tempat-tempat berbeda.

Dalam membuat karya perfilman, komunitas memiliki kegiatan dengan proses panjang yang dimulai dari tahapan pra-produksi, produksi dan pasca produksi dimana kegiatan apresiasi dilakukan.

Sebagaimana komunitas yang merupakan pelaku utama dalam penggerak kegiatan perfilman, komunitas mempunyai tuntutan kegiatan aktivitas yang kompleks dalam proses pembuatan karya dan menghabiskan waktu yang cukup lama hingga bagaimana mereka mendistribusikan karya mereka secara mandiri ke tengah masyarakat, maka diperlukannya ruang-ruang dalam pusat kegiatan untuk pengguna yang banyak dan berkelompok, dapat memfasilitasi dan mendukung kegiatan-kegiatan tersebut dengan nyaman dan dapat membangkitkan semangat penggunanya.

Pusat Perfilman di Bandung merupakan pusat sarana kegiatan untuk pelaku perfilman atau sineas di kota Bandung baik dalam bidang produksi, mendistribusikan karya-karya mereka maupun mengembangkan pengetahuan dan keahlian mereka di bidang perfilman. Perancangan Cinema Center di Bandung merupakan perancangan yang ditujukan untuk terkhusus bagi komunitas perfilman di Bandung. Di kota Bandung sendiri, belum ada fasilitas yang dapat menampung komunitas-komunitas perfilman anak bangsa sehingga dapat memproduksi kegiatan apresiasi ini. Di Pusat Perfilman di Bandung ini sendiri nantinya terdapat fasilitas apresiasi seperti screening room dan ruang pameran karya, juga fasilitas produksi berupa ruang pengambilan gambar, ruang rekaman suara dan ruang editing yang nantinya dapat membantu komunitas, sineas dan masyarakat dalam memproduksi film. Pusat Perfilman di Bandung ini sendiri nantinya akan dirancang dengan baik sehingga fasilitas ruang dalam digunakan fungsional untuk berbagai macam pekerjaan dan produksi.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dengan latar belakang tersebut, dibutuhkan Perancangan Interior Pusat Perfilman di Bandung yang bertujuan untuk mewadahi kegiatan Produksi, Distribusi, Ekspresi dan Edukasi Film yang meliputi :

1. Perancangan interior dengan pemanfaatan fungsi ruang yang baik membutuhkan pengoptimalisasian fungsi ruang
2. Dibutuhkannya sarana fasilitas untuk menunjang kegiatan edukasi perfilman yang mencakup kelas pelatihan, lokakarya, dan seminar tentang perfilman sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan maksimal
3. Diperlukannya sarana fasilitas untuk menunjang kegiatan distribusi perfilman yang mencakup penyaluran hasil karya perfilman sampai tahap pemutaran

4. Adanya kebutuhan sarana fasilitas untuk mendukung kegiatan eksibisi karya perfilman yang mencakup pameran, kegiatan festival perfilman dan pemutaran karya perfilman
5. Dibutuhkannya sarana fasilitas untuk menunjang kegiatan apresiasi perfilman yang mencakup diskusi film tentang karya perfilman oleh sineas

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dari perancangan interior Pusat Perfilman di Bandung adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana mewujudkan desain yang mampu memfasilitasi segala aktivitas insan film yang ada
- b. Bagaimana perancangan interior dapat menjadi sarana informasi agar dapat memfasilitasi ruang kegiatan dengan nyaman secara pemsuasanaan dan visual
- c. Bagaimana cara untuk menghadirkan desain ruang perfilman yang multifungsi, agar dapat menjadi tempat apresiasi film, pengembangan dan pengenalan asset budaya dalam bidang perfilman
- d. Bagaimana merancang interior pusat kegiatan yang dapat membangkitkan kreativitas dan semangat pengguna

### 1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

#### 1.4.1 Tujuan Perancangan.

Merancang ruang pusat kegiatan yang dapat mewadahi kegiatan komunitas di bidang produksi, eksibisi, edukasi, dan hiburan bagi masyarakat tempat pengapresiasian karya-karya yang dihasilkan sehingga dapat memajukan kualitas sumber daya manusia dalam perindustrian perfilman.

#### 1.4.2 Sasaran Perancangan.

Sasaran dari perancangan interior Pusat Perfilman di Bandung ini adalah:

- a. Untuk menjadikan pusat kegiatan dengan fasilitas produksi film yang meliputi studio produksi dan pasca-produksi.
- b. Mempermudah insan perfilman Jawa Barat dalam memproduksi dan kegiatan pengapresiasian karya-karya perfilman
- c. Merancang sarana fasilitas penunjang seperti ruang screening, ruang komersil, dan ruang-ruang edukasi perfilman

## 1.5 Batasan Perancangan.

Mengingat banyaknya perkembangan yang dapat ditemukan dalam permasalahan ini, maka penulis memerlukan sebuah Batasan-batasan masalah atas perancangan yang jelas mengenai apa yang akan dibuat dan diselesaikan dalam proyek ini. Berikut adalah batasan-batasan masalah atas proyek perancangan, yaitu :

### 1. Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan interior Pusat Perfilman di Bandung ini mencakup beberapa aspek yang akan menjadi bahan pertimbangan, diantaranya:

- a. Pengguna ruang yang didominasi oleh komunitas perfilman sebagai pengguna utama baik di Bandung maupun dari luar kota Bandung
- b. Karakter ruang yang meliputi tema, konsep, penggayaan yang telah dianalisis berdasarkan aktivitas pengguna dan permasalahan yang ada

### 2. Pencapaian Luasan Minimal

Luas proyek perancangan minimal 2000m<sup>2</sup> dengan luas denah yaitu 3350 m

### 3. Batasan Lokasi

Lokasi perancangan berada di Jalan Asia-Afrika, kota Bandung dengan Batasan wilayah bagian utara ada gedung PLN dan tugu Asia Afrika, bagian selatan terdapat pendopo kota Bandung, bagian timur merupakan Eks-Wisma Suka, dan bagian barat merupakan alun-alun kota Bandung

### 4. Batasan Organisasi Ruang

Perancangan interior Pusat Perfilman di Bandung memiliki organisasi area utama dan pendukung diantaranya:

- a. Ruang Utama yang terdiri dari:
  - Ruang Studio Produksi, yaitu ruang untuk kegiatan pembuatan karya perfilman yang berbentuk video dan film pendek
  - Screening Room, ruang pemutaran karya film yang filmnya akan dibedah dan didiskusikan oleh sesama sineas
  - Area Eksibisi, yaitu area edukasi dan informasi berbentuk pameran karya-karya perfilman
  - Ruang Gallery, yaitu ruang yang memamerkan benda maupun hasil dari karya perfilman yang memiliki makna sejarah maupun edukasi
  - Area Diskusi Komunitas, yaitu area untuk komunitas berkumpul dan berdiskusi sesama anggota komunitas maupun antar komunitas

- Ruang Workshop, yaitu ruang kelas untuk pelatihan seputar perfilman seperti pelatihan menulis naskah film dan melatih skill editing.
  - Ruang Kerja yaitu ruang untuk pengelola bekerja
  - Auditorium, yaitu area untuk kegiatan yang membutuhkan kapasitas orang yang banyak seperti pertemuan komunitas dan acara-acara seperti festival perfilman
  - Ruang seminar, yaitu ruang untuk pelaksanaan kegiatan seperti talkshow dengan jumlah pengguna yang relative sedang
- b. Area Penunjang
- Café, yaitu tempat dimana pengunjung dapat membeli makanan dan bersantai
  - Ruang Retail, yaitu ruang untuk pengunjung dapat membeli souvenir dan hasil karya perfilman berupa DVD resmi
  - Pantry, yaitu ruang untuk pengelola beristirahat, makan dan minum

## 1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan interior Pusat Perfilman di Bandung memiliki manfaat perancangan yaitu sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teori yang dapat berguna sebagai referensi di bidang desain interior.

### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis tergolong dalam 4 bagian berdasarkan subjek yang membacanya sebagai berikut:

#### a. Fakultas Industri Kreatif, Jurusan S1 Desain Interior, Telkom University.

Laporan ini dapat berguna sebagai referensi untuk bidang Interior dalam mendesain Pusat Perfilman di Bandung serta sebagai alat pembelajaran mengenai informasi seputar perfilman

#### b. Penulis

Laporan ini dapat berguna untuk melatih pola pikir penulis dalam menulis dan merancang sebuah fasilitas pusat kegiatan yang mencakup area diskusi, area pameran, area lokakarya, dan area produksi.

#### c. Pembaca

Manfaat untuk pembaca adalah sebuah informasi yang dapat menambah wawasan mengenai seputar perfilman yang dapat bermanfaat di kemudian hari

## 1.7 Metode Perancangan.

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada perancangan interior Pusat Perfilman di Bandung terdapat tahapan metode perancangan antara lain:

### a. Primer

#### 1. Observasi (non-partisipan)

Observasi dilakukan melalui survey lapangan ke Pusat Perfilman Haji Usmar Ismail di Jalan H. R. Rasuma Said, kota Jakarta Selatan. Disini penulis datang sebagai non-partisipan yaitu sebagai pengamat. Penulis mengamati bagaimana keadaan bangunan pusat perfilman baik dari segi fasilitas dan keadaan interiornya.

#### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan di Basecamp salah satu komunitas film di Bandung yaitu Ruang Film Bandung. Wawancara ini dilakukan untuk mencari tahu apa saja kegiatan yang dilakukan oleh komunitas perfilman yang rutin dilakukan dari perhari, perbulan dan pertahunnya juga data jumlah anggota komunitas itu sendiri. Wawancara ini dilakukan dengan salah satu pengurus komunitas

### b. Sekunder

Pengumpulan data literayur yang dipakai sebagai landasan untuk merancang yang didapatkan dari Buku dan Jurnal, Data Statistik, dan Data Studi Komparasi,

#### 1. Buku dan Jurnal

Dalam perancangan ini menggunakan beberapa buku dan jurnal yang menjadi sumber atau landasan dalam merancang proyek ini, diantaranya yaitu:

- Time saver standard, Neufert Architect Data, dan Data Arsitek Jilid II
- Jurnal Fleksibilitas Ruang oleh HWN Aisyah 2017
- Jurnal Film Studio Design oleh Pratik Lal Shrestha, B.Arch Thesis 20 Pokhara University, Nepal Engineering College

## 2. Data Statistik

Berikut beberapa data statistik yang digunakan untuk menjadi landasan informasi dalam studi perancangan ini diantaranya adalah:

- Data statistik jenis komunitas film berdasarkan jenis kelembagaan, Sumber: Cinema Poetica Research Center
- Sebaran Komunitas Film di Indonesia, Sumber: beritagar.id
- Peningkatan Jumlah peserta Festival Film Jawa Barat 2017, sumber: Jabarprov.go.id

## 3. Data studi Komparasi

Sumber data studi komparasi yang didapatkan untuk menjadi perbandingan dan Analisa perancangan, diantaranya adalah :

- Media Arts Center San Diego, Amerika Serikat
- Cineteca Madrid, Spanyol
- Vancouver Film Center

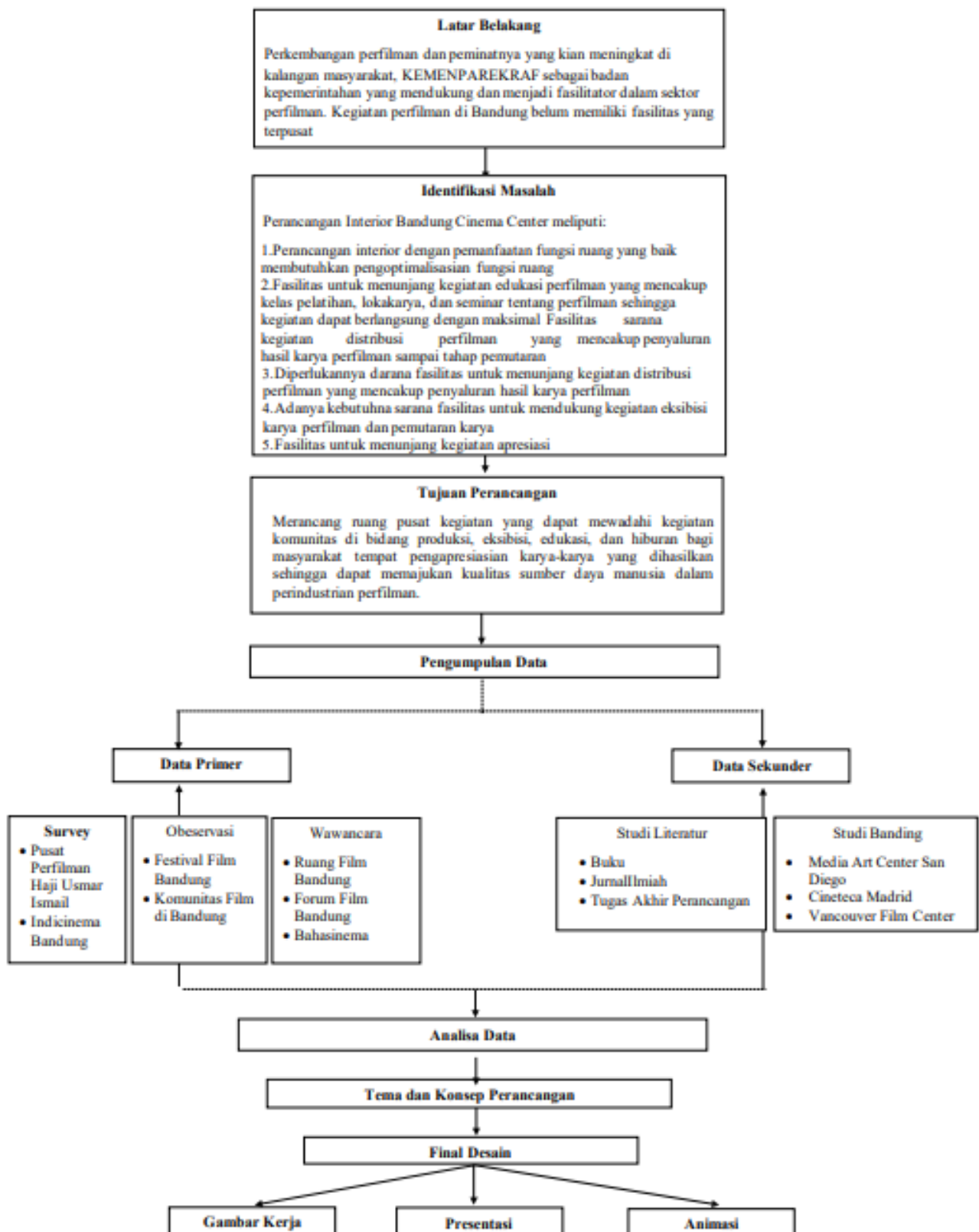
### c. Analisa Data

Analisa Data dilakukan setelah melakukan perbandingan studi komparasi yang ada, menyimpulkan dan membandingkan dengan fenomena yang terjadi dalam studi masalah yang diangkat untuk perancangan proyek ini menggunakan metode perancangan proyek yang dirancang berdasarkan fenomena yang ada.

### d. Programming

Programming merupakan hasil dari Analisa permasalahan yang ada berupa zoning blocking, matriks kedekatan ruang, table program aktivitas dan kebutuhan ruang, event kegiatan, flow activity hingga konsep perancangan

## 1.8 Alur Berpikir





## 1.9 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan ini disusun dalam beberapa bab yang terdiri dari:

### BAB I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan perancangan, batasan dan rumusan masalah, tujuan, sasaran, metodologi perancangan, dan sistematika pembahasan.

### BAB II : Kajian Literatur & Deskripsi Proyek

Berisi tentang gambaran umum dan data yang didapat dari proyek perancangan yaitu, data literatur, dan data standarisasi

### BAB III : Konsep Perancangan

Membahas mengenai analisa studi banding dan tahap-tahap proses desain pada denah umum mulai dari konsep hingga gambar kerja perspektif dll.

### BAB IV : Konsep Perancangan Visual Denah Khusus

Membahas mengenai konsep yang akan digunakan pada denah khusus dengan lebih detail dan spesifik daripada denah umum yang dibahas pada bab sebelumnya.

### BAB V : Simpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dan saran dari hasil proyek perancangan yang telah selesai dicapai.