

**STUDIO FILM DI KOTA MAKASSAR**

**SKRIPSI PERANCANGAN**

**TUGAS AKHIR SARJANA STRATA-1**

**UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PRASARANA UNTUK MENCAPAI  
DERAJAT SARJANA ARSITEKTUR (S1) PADA DEPARTEMEN ARSITEKTUR**



**OLEH :**

**ULIL AMRI**

**D511 15 303**

**DEPARTEMEN ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**2022**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**“Studio Film Di Kota Makassar”**

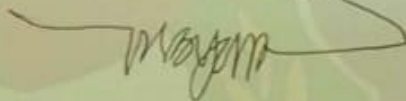
Disusun dan diajukan oleh

Ulil Amri  
D51115303

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 12 Juli 2022

Menyetujui

Pembimbing I



**Ir. H. Muhammad Syavir Latif, M.Si**  
NIP. 19590509 198702 1 001

Pembimbing II



**Dr. Imriyanti, ST., MT**  
NIP. 19730208 200604 2 001

Mengetahui

Ketua Program Studi Arsitektur



**Dr. H. H. Edward Syarif, MT.**  
NIP. 196712 199802 1 001

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulil Amri  
Nim : D511 15 303  
Program Studi : S1 Teknik Arsitektur

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi tugas akhir yang saya tulis ini merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau Pemilik orang lain.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 12 Juli 2022



Ulil Amri

## **STUDIO FILM DI KOTA MAKASSAR**

Ulil Amri <sup>1)</sup>, Muh. Syafir Latief <sup>2)</sup>, Imriyanti <sup>3)</sup>

<sup>1)</sup> Mahasiswa Departemen Arsitektur Universitas Hasanuddin, <sup>2)3)</sup> Dosen  
Departemen Arsitektur Universitas Hasanuddin

Email [amriulil18@gmail.com](mailto:amriulil18@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Industri film merupakan salah satu prospek yang cukup meyakinkan untuk dikembangkan di Indonesia karena memiliki potensi yang sangat besar. Kota Makassar merupakan salah satu kota dengan perkembangan ekonomi dan infrastruktur yang cukup pesat, terutama di Indonesia Timur. Kesuksesan film di Makassar sendiri tidak lepas dari peran para pelaku kegiatan industri film. Namun, Kota Makassar belum memiliki sarana dan prasarana seperti fasilitas yang dapat menunjang perkembangan perfilman nasional. Oleh Karena itu, diperlukan adanya bangunan Studio Film di Kota Makassar sehingga mampu memaksimalkan potensi lokal yang ada serta dapat memfasilitasi para pekerja film di Indonesia terutama di Sulawesi Selatan. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam perancangan bangunan Studio Film yaitu studi pustaka, studi komperasi dan survey lapangan. Adapun metode analisis data yang digunakan yaitu analisis fungsi, analisis aktivitas dan pengguna, analisis ruang, analisis tapak, analisis bentuk, analisis struktur, analisis fisika bangunan, dan analisis utilitas. Studio Film ini nantinya tidak hanya berfungsi sebagai tempat produksi film, tetapi juga dapat menjadi wadah informasi bagi masyarakat pecinta film dengan dapatnya masyarakat melihat secara langsung kegiatan produksi film. Serta dengan pendekatan desain yang berbasis komunitas dapat mewedahi semua kebutuhan para komunitas akan studio film yang dapat digunakan sebagai tempat produksi sekaligus mewedahi pengembangan kemampuan dalam memproduksi film.

Keyword : Film, Industri film, Produksi Film, Studio Film, Kota Makassar,

## **STUDIO FILM DI KOTA MAKASSAR**

Ulil Amri <sup>1)</sup>, Muh. Syafir Latief <sup>2)</sup>, Imriyanti <sup>3)</sup>

<sup>1)</sup> Mahasiswa Departemen Arsitektur Universitas Hasanuddin, <sup>2)3)</sup> Dosen  
Departemen Arsitektur Universitas Hasanuddin

Email [amriulil18@gmail.com](mailto:amriulil18@gmail.com)

### **ABSTRACT**

The film industry is a promising prospect to be developed in Indonesia because it has enormous potential. Makassar City is one of the cities with fairly rapid economic and infrastructure development, especially in Eastern Indonesia. The success of the film in Makassar itself cannot be separated from the role of the actors in the film industry. However, Makassar City does not yet have the facilities and infrastructure such as facilities that can support the development of the national film industry. Therefore, it is necessary to have a Film Studio building in Makassar City so that it can maximize existing local potential and can facilitate film workers in Indonesia, especially in South Sulawesi. Data collection methods used in the design of the Film Studio building are library research, comparative studies and field surveys. The data analysis methods used are function analysis, activity and user analysis, space analysis, site analysis, form analysis, structural analysis, building physics analysis, and utility analysis. This Film Studio will not only function as a place for film production, but also can be a place of information for the film-loving community by being able to directly see film production activities. And with a community-based design approach, it can accommodate all the needs of the community for a film studio that can be used as a place of production as well as accommodate the development of capabilities in producing films.

Keyword : Film, Film Industry, Film Production, Film Studio, Makassar City,

## **KATA PENGANTAR**

*Bismillahirrahmanirrahim*

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Studio Film di Kota Makassar”. Dan tak lupa, Shalawat serta salam selalu kita curahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing ummatnya kejalan yang benar

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan kelulusan di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk mahasiswa arsitektur dan masyarakat secara umum

Adapun dalam penulisan skripsi ini telah terjadi cukup banyak hal-hal dalam proses penyusunannya, dan karena berkat bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak yang ada, penulis pada akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua, Ayahanda Arbaiya Djade yang selalu penulis hormati dan Ibunda Ratnawati yang sangat penulos sayangi, terima kasih atas doa dan dukungannya selama dalam berbagai hal.
2. Serta kepada saudara-saudara penulis yaitu kakak saya Risqy Amaliah Farhan dan Adik saya Husnul Khotimah yang telah memberi doa dan dukungan sampai sekarang.
3. Kepada Ketua Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin, Bapak Dr. Ir. H. Edward Syarif, S.T., M.T.
4. Kepada Kepala Laboratorium Perancangan Dr. Ir. Triyatni Martosenjoyo, M.Si

5. Kepada Bapak Ir. H. Syavir Latif, M.Si selaku dosen Pembimbing I dan Ibu Dr. Imriyanti, S.T., M.T selaku dosen Pembimbing II atas segala bantuan dan bimbingannya selama ini dalam proses penyusunan skripsi ini
6. Kepada Bapak Dr, Ir. Syarif Beddu, M.T dan Pratiwi Mushar, S.T., M.T selaku Penguji I dan II atas masukan dan arahnya selama ini.
7. Terima kasih kepada sahabat dan teman-teman seangkatan Arsitektur 2015 FT-UH yang telah memberikan bantuan dan semangat selama penyusunan skripsi ini.
8. Terima Kasih kepada Saudara Reski Adiguna, Munawarah dan sahabat-sahabat saya dari SMA Negeri 1 Watansoppeng yang selalu mengingatkan dan memotivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persati yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam proses penyusunan skripsi ini. Namun, semoga dalam penyusunan skripsi ini dapat memenuhi standar persyaratan kurikulum. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk menjadi catatan perbaikan dikemudian hari. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak syukur Kembali kepada Allah SWT dan terima kasih.

Gowa, 6 Juni 2022

Penyusun,

Uli Amri  
D51115303

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>5</b>
1. Non-Arsitektural.....	5
2. Arsitektural.....	6
<b>C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan.....</b>	<b>6</b>
1. Tujuan.....	6
2. Sasaran.....	6
<b>D. Batasan Masalah dan Lingkup Pembahasan.....</b>	<b>7</b>
1. Batasan Masalah.....	7
2. Lingkup Pembahasan.....	7
<b>BAB II.....</b>	<b>8</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
<b>A. Film .....</b>	<b>8</b>
1. Definisi Film.....	8
2. Sejarah Film.....	9
3. Manfaat Film .....	12
4. Klasifikasi Film .....	12
5. Tenaga Kreatif dalam Industri Film .....	15
6. Tahapan Produksi Film.....	23



7. Perfilman di Indonesia.....	27
<b>B. Tinjauan Terhadap Studio Film .....</b>	<b>29</b>
1. Studio Film .....	29
2. Fungsi .....	30
3. Manfaat.....	30
4. Fasilitas Studio Film.....	30
<b>C. Studi Komparasi Studio Film.....</b>	<b>41</b>
1. Infinite Frameworks .....	41
2. Three Mills Studio, London .....	45
3. Filmport Studios, Toronto, Canada .....	47
4. Kesimpulan Studi Komparasi.....	49
<b>BAB III .....</b>	<b>52</b>
<b>METODE PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
<b>A. Jenis Pembahasan.....</b>	<b>52</b>
<b>B. Waktu Pengumpulan Data .....</b>	<b>52</b>
<b>C. Pengumpulan Data .....</b>	<b>52</b>
1. Studi Pustaka .....	52
2. Studi Komperasi .....	53
3. Survey Lapangan.....	53
<b>D. Analisis Data .....</b>	<b>53</b>
<b>E. Sistematika Pembahasan .....</b>	<b>53</b>
<b>BAB IV.....</b>	<b>55</b>
<b>TINJAUAN TERHADAP STUDIO FILM DI KOTA MAKASSAR.....</b>	<b>55</b>
<b>A. Konsep Tata Ruang Makro .....</b>	<b>55</b>
1. Kondisi Fisik Kota Makassar .....	55
2. Kondisi Non Fisik Kota Makassar .....	57
3. Lokasi Perencanaan.....	68

4. Tapak Perencanaan.....	74
<b>B. Konsep Tata Ruang Mikro .....</b>	<b>79</b>
1. Analisis Karakteristik Kegiatan.....	79
2. Struktur Organisasi Studio Film.....	79
<b>3. Analisis Pelaku dan Kegiatan.....</b>	<b>81</b>
4. Analisis Kebutuhan Ruang.....	89
5. Analisis Pengelompokan Ruang.....	95
6. Analisis Hubungan Ruang.....	98
7. Analisis Besaran Ruang.....	100
8. Analisis Pendekatan Gubahan Bentuk.....	113
9. Analisis Sistem Struktur.....	116
10. Analisis Sistem Sirkulasi Udara .....	121
11. Analisis Sistem Pencahayaan .....	130
12. Analisa Sistem Utilitas Bangunan .....	132
13. Analisa Sistem Akustikal Bangunan .....	138
14. Analisa Tata Lansekap.....	143
<b>BAB V.....</b>	<b>144</b>
<b>KONSEP PERANCANGAN STUDIO FILM.....</b>	<b>144</b>
<b>A. Konsep Dasar Pola Tata Massa dan Gubahan Bentuk.....</b>	<b>144</b>
<b>B. Konsep Analisis Tapak.....</b>	<b>144</b>
1. Rona Awal Tapak.....	144
2. Pencapaian.....	145
3. Kebisingan.....	146
4. Orientasi .....	147
5. Konsep Perzoningan.....	147
<b>C. Konsep Struktur Bangunan.....</b>	<b>148</b>

1. Struktur Atap .....	148
2. Struktur Tengah.....	150
3. Struktur Bawah.....	150
<b>D. Konsep Tata Ruang Dalam Bangunan .....</b>	<b>151</b>
1. Material Lantai .....	152
2. Material Dinding .....	152
3. Material Plafond .....	152
<b>E. Konsep Tata Ruang Luar .....</b>	<b>152</b>
1. Komponen Softsape.....	153
2. Komponen Hardscape .....	155
<b>F. Utilitas Bangunan .....</b>	<b>157</b>
1. Jaringan Air (Plumbing).....	157
2. Jaringan Listrik.....	158
3. Sistem Pengolahan Sampah.....	158
4. Sistem Air Kotor.....	159
5. Sistem Pemadam Kebakaran .....	159
6. Sistem Penangkal Petir .....	160
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>161</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sejarah Perkembangan Film.....	9
Gambar 2.2 <i>Clapperboard</i> .....	18
Gambar 2.3 <i>Microfon Boom</i> .....	21
Gambar 2.4 <i>Foley artist</i> sedang membuat efek suara langkah kaki .....	22
Gambar 2.5 Alur Kegiatan Pra-Produksi dalam pembuatan suatu film.....	24
Gambar 2.6 Alur Kegiatan Produksi.....	25
Gambar 2.7 Alur Kegiatan Post-Produksi.....	27
Gambar 2.8 Replika Fasad pada sebuah Backlot.....	31
Gambar 2.9 Set Film dalam Soundstage .....	32
Gambar 2.10 Penggunaan <i>Green Screen</i> pada sebuah Film .....	32
Gambar 2.11 Artificial Lightning pada Soundstage di sebuah Studio Film .....	33
Gambar 2.12 Ruang Production Control Room.....	34
Gambar 2.13 <i>Stock Unit</i> .....	35
Gambar 2.14 Ruang Penyimpanan Peralatan.....	35
Gambar 2.15 Pixar Office Headquarters.....	36
Gambar 2.16 Workshop Property .....	37
Gambar 2.17 Studio Editing Visual .....	37
Gambar 2.18 Pemanfaatan green screen pada film.....	38
Gambar 2.19 Penggabungan Audio dan Visual pada ruang Re-recording .....	39
Gambar 2.20 Proses perekaman pada foley room.....	40
Gambar 2.21 Screening Room .....	41
Gambar 2.22 Kawasan Infinite Framework Studio Batam .....	42
Gambar 2.23 Backlot pada Infinite Studio Batam .....	43
Gambar 2.24 Soundstage pada Infinite Studio, Batam .....	44
Gambar 2.25 Layout Studio Three Mills Studio, London .....	45
Gambar 2.26 Kawasan Filmport Studios, Canada .....	47
Gambar 2.27 Soundstage, Filmport Studios .....	48
Gambar 4.1 Peta Kota Makassar.....	56
Gambar 4.2 Peta Rencana Pola Ruang Kota Makassar Tahun 2011-2031 .....	58
Gambar 4.3 Peta Rencana Kawasan Strategis Kota Makassar .....	62

Gambar 4.4 Peta Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar .....	70
Gambar 4.5 Peta Kecamatan Tamalate, Kota Makassar .....	72
Gambar 4.6 Alternatif Tapak Kecamatan Tamalate .....	75
Gambar 4.7 Alternatif Tapak 01 .....	76
Gambar 4.8 Alternatif Tapak 02 .....	77
Gambar 4.9 Struktur Organisasi Perusahaan Studio Film .....	80
Gambar 4.10 Struktur Organisasi Mitra Produksi.....	80
Gambar 4.11 Pola Kegiatan Masyarakat Umum.....	86
Gambar 4.12 Pola Kegiatan Klien Perusahaan .....	87
Gambar 4.13 Pola Kegiatan Kineklub dan Komunitas .....	87
Gambar 4.14 Pola Kegiatan Pelajar .....	87
Gambar 4.15 Pola Kegiatan Pengelola Struktural.....	87
Gambar 4.16 Pola Kegiatan Departemen Administrasi .....	88
Gambar 4.17 Pola Kegiatan Pengelola Gedung .....	88
Gambar 4.18 Pola Kegiatan Kru Produksi dan Mitra Kerja .....	88
Gambar 4.19 Pola Kegiatan Aktris / Aktor .....	88
Gambar 4.20 Pola Kegiatan Penyewa Retail Office .....	89
Gambar 4.21 Pola Kegiatan Departemen Marketing-Distribution .....	89
Gambar 4.22 Pola Hubungan Ruang Makro .....	98
Gambar 4.23 Pola Hubungan Ruang Kegiatan Publik.....	98
Gambar 4.24 Pola Hubungan Ruang Kegiatan Produksi .....	99
Gambar 4.25 Pola Hubungan Ruang Kegiatan Pengelola .....	99
Gambar 4.26 Pola Hubungan Ruang Kegiatan Distribusi Film.....	100
Gambar 4.27 Pola Hubungan Ruangan Kegiatan Penunjang.....	100
Gambar 4.28 Ilustrasi Cross Ventilation .....	123
Gambar 4.29 Ilustrasi Stack Ventilation .....	124
Gambar 4.30 Sistem Kerja AC Unit .....	126
Gambar 4.31 Sistem Kerja AC Central.....	127
Gambar 4.32 Skema Kerja AC Sistem VRF .....	128
Gambar 4.33 Evaporating Cooling System.....	129
Gambar 4.34 Sistem Pencahayaan alami oleh matahari .....	131

Gambar 4.35 Jenis Pencahayaan Buatan.....	132
Gambar 4.36 Skema Pengolahan Air Bersih .....	133
Gambar 4.37 Skema Pengolahan Air Kotor.....	134
Gambar 4.38 Skema Instalasi Listrik .....	135
Gambar 4.39 Sistem Komunikasi Internal Bangunan.....	135
Gambar 4.40 Skema Pengolahan Sampah .....	136
Gambar 4.41 Sistem Proteksi Kebakaran Aktif .....	137
Gambar 4.42 Pemantulan Bunyi di Dalam Bentuk Ruang tertentu .....	140
Gambar 4.43 Contoh Material Penyerap Suara.....	142
Gambar 5.1 Konsep Pola Tata Massa dan Gubahan Bentuk .....	144
Gambar 5.2 Rona Awal Tapak.....	145
Gambar 5.3 Analisis Pencapaian.....	146
Gambar 5.4 Analisis Kebisingan.....	146
Gambar 5.5 Analisis Orientas Matahari.....	147
Gambar 5.6 Analisis Perzoningan Tapak.....	148
Gambar 5.7 Sistem Atap Truss .....	149
Gambar 5.8 Atap Dak Beton.....	149
Gambar 5.9 Sistem Struktur Rangka.....	150
Gambar 5.10 Sistem Pondasi Pile Cap dengan Spun Pile.....	151
Gambar 5.11 Sistem Jaringan Air Bersih.....	157
Gambar 5.12 Skema Instalasi Jaringan Listrik .....	158
Gambar 5.13 Skema Konsep Pengolahan Sampah .....	159
Gambar 5.14 Skema Pengolahan Air Kotor.....	159
Gambar 5.15 Sistem Pemadam Kebakaran .....	160
Gambar 5.16 Sistem Penangkal Petir Elektrostatik .....	160

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jumlah Penduduk Kota Makassar tahun 2016-2018.....	57
Tabel 4.2 Laju Pertumbuhan Produk Domestik Regional Bruto .....	64
Tabel 4.3 Kriteria Pemilihan Lokasi Studio Film .....	73
Tabel 4.4 Penilaian Alternatif Tapak Terpilih .....	78
Tabel 4.5 Analisis Kegiatan .....	83
Tabel 4.6 Kebutuhan Ruang Pengunjung.....	89
Tabel 4.7 Kebutuhan Ruang Pengelola.....	91
Tabel 4.8 Kebutuhan Ruang Produksi .....	92
Tabel 4.9 Kebutuhan Ruang Distribusi Film .....	94
Tabel 4.10 Besaran Ruang Publik.....	101
Tabel 4.11 Besaran Ruang Kelompok Pengelola.....	103
Tabel 4.12 Besaran Ruang Kelompok Produksi .....	105
Tabel 4.13 Besaran Ruang Kelompok Distribusi Film .....	109
Tabel 4.14 Besaran Ruang Penunjang .....	111
Tabel 4.15 Bentuk Dasar Ruang .....	114
Tabel 4.16 Alternatif Sistem Sub Struktur.....	117
Tabel 4.17 Alternatif Sistem Struktur Tengah .....	120
Tabel 4.18 Alternatif Sistem Struktur Atap .....	121
Tabel 4.19 <i>Noise Criteria</i> Berdasarkan Fungsi Ruangan.....	139
Tabel 4.20 Kalkulasi Reverberation Time .....	141
Tabel 4.21 Koefisien Penyerapan Bunyi dari Material .....	142

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Film sebagai media komunikasi massa hingga kini masih bertahan di tengah perkembangan media yang kian marak dalam berbagai aspek. Film dipandang dalam berbagai perspektif yang berbeda baik sebagai seni, media edukasi, dan industri media massa. Dalam UU Perfilman tahun 2009, dinyatakan bahwa (1) film sebagai karya seni budaya memiliki peran strategis dalam peningkatan ketahanan budaya bangsa dan kesejahteraan masyarakat lahir batin untuk memperkuat ketahanan nasional dan karena itu *negara bertanggung jawab memajukan perfilman*; (2) bahwa film sebagai media komunikasi massa merupakan sarana pencerdasan kehidupan bangsa, pengembangan potensi diri, pembinaan akhlak mulia, pemajuan kesejahteraan masyarakat, serta wahana promosi Indonesia di dunia internasional, sehingga *film dan perfilman Indonesia perlu dikembangkan dan dilindungi*; (3) bahwa film dalam era globalisasi dapat menjadi alat penetrasi kebudayaan sehingga *perlu dijaga dari pengaruh negatif yang tidak sesuai dengan ideologi Pancasila dan jati diri bangsa Indonesia*; (4) bahwa upaya memajukan perfilman Indonesia harus sejalan dengan *dinamika masyarakat dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi*. Berdasarkan keempat pertimbangan tersebut, maka negara perlu untuk bertanggung jawab dalam menjaga serta memajukan perfilman di Indonesia. Karena Industri film merupakan salah satu dari prospek yang cukup meyakinkan untuk dikembangkan di Indonesia.

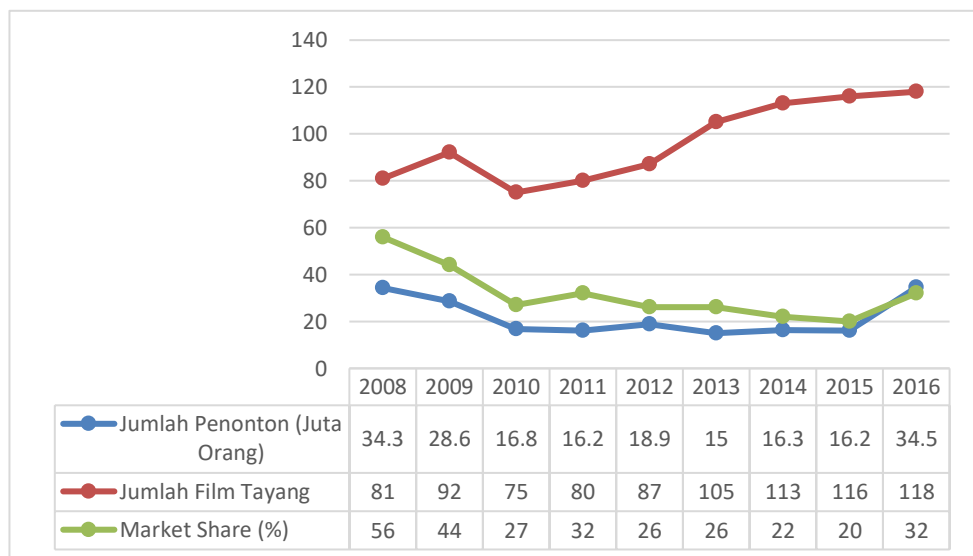
Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 260 juta orang membuat Indonesia merupakan negara dengan jumlah penduduk yang terbesar ke empat di dunia. Tentu saja itu membuat Indonesia sebagai salah satu pasar yang potensial. Di Asia tenggara sendiri Indonesia merupakan pasar industri film *Box office* terbesar nomor 1 dan sekaligus



menjadi terbesar ke-16 di dunia dengan nilai pasar mencapai US\$ 345 Juta atau sekitar Rp. 4,8 triliun.

Seiring dengan potensi industri film di Indonesia yang sangat besar, maka tidak mengherankan jika semakin banyak investor dan perusahaan film mancanegara yang mulai melirik pasar film di Indonesia. Di bawah koordinasi dengan Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF) indonesia semakin giat mencari investor dalam membantu pemodal industri film Indonesia yang terus meningkat.

Namun yang perlu diperhatikan di sini, market share film nasional mengalami penurunan mulai pada tahun 2009 hingga 2015 meskipun jumlah penonton yang terus meningkat tiap tahunnya. Pada beberapa tahun belakangan ini, film produksi nasional justru kalah bersaing dengan film produksi asing. Barulah pada tahun 2016 peminat film indonesia mengalami peningkatan dengan *market share* yang mencapai 32% persen.



Gambar 1.1 Grafik Market Share Film Indonesia tahun 2008- 2016

Sumber : Data Cinema 21

Salah satu poin penting disini, meskipun jumlah produksi film lokal dalam negeri terus mengalami peningkatan tiap tahunnya, tetapi film dalam negeri masih saja kalah bersaing dengan film luar negeri. Selain karena jumlah produksi film asing yang masuk ke Indonesia jauh lebih

banyak dibanding dengan produksi film dalam negeri. Salah satu alasan mengapa film asing lebih diminati masyarakat karena film luar memiliki kualitas yang sangat baik dari segi cerita maupun *visual*, *audio*, serta *special effect* yang disuguhkan. Kualitas film yang baik tentunya ini sulit dicapai salah satunya karena kurangnya sarana dan prasarana yang dapat menunjang produksi film di Indonesia.

Meskipun demikian, para sineas tetap optimis bahwa film Indonesia akan kembali bersaing dengan film asing. Belakangan ini, pergerakan para sineas, komunitas film, dan *Production House* pun mulai meningkat di Indonesia. Beberapa ajang pemutaran film film pendek, festival film bergulir, ruang ruang alternatif semakin gencar menjaring pembuat film. Perkembangan itulah yang coba didiskusikan melalui perhelatan Temu Komunitas Film Indonesia (TKIF) dimana dipenyelenggaraannya pada tahun 2018 sukses menghadirkan 277 orang dari 84 Komunitas film yang tersebar di Pulau Jawa, Sumatera, Kalimantan, dan Sulawesi.

Industri Perfilman di Kota Makassar sendiri telah mengalami pasang surut dari masa ke masa. Film produksi Makassar pernah berjaya di Industri Perfilman Nasional pada tahun 70-80 an. Beberapa karya yang lokal yang booming diantaranya *Pendekar Sumur Tujuh*, *Sanrego*, dan *Senja di Pantai Losari*. Memasuki era 90 an, dunia film Makassar mengalami kemunduran dan “mati suri”. Barulah pada tahun 2014, perfilman di Makassar mengalami peningkatan dan mulai menemukan kembali nafasnya. Kemunculan para sineas film yang kreatif menjadi latar belakang berkembangnya industri perfilman di Kota Makassar. Beberapa film karya sineas Kota Makassar bahkan menerima apresiasi dari para kritikus film nasional. Sebut saja salah satu karya dari anak muda Makassar “Uang Panai” pada tahun 2016 yang sukses dengan membawa nuansa adat istiadat lokal makassar ke dalam sebuah film berhasil mencapai 500.000 penonton dalam 1 bulan penayangan di Bioskop. Dengan logat khas Makassar serta tutur dan dialek yang kedaerahan serta

mengangkat nilai-nilai budaya bugis Makassar menjadi magnet tersendiri bagi perfilman nasional. Beberapa film Makassar lain yang sukses hingga kanca nasional antara lain : *Silariang, Parakang, Gunung Bawakaraeng, Suhu Beku, Sumiati, dan Bombe*’.

Pasar film di Makassar sendiri patut diperhitungkan mengingat Kota Makassar sendiri merupakan salah satu kota dengan perkembangan ekonomi dan infrastruktur yang cukup pesat, terutama di Indonesia Timur. Keberadaan bioskop-bioskop di Kota Makassar yang kian hari mulai meningkat menjadikan jumlah penonton film juga meningkat. Pada saat ini, total bioskop yang ada di Kota Makassar mencapai 13 buah bioskop yang tersebar di beberapa mall-mall besar antara lain Trans Studio Mall, Phinisi Point, Mall Panakukkan, Mall Ratu Indah, Nipah Mall, Makassar Town Square, dan Daya Grand Square. Keberadaan stasiun TV lokal sebagai media sosial di Makassar juga dapat menjadi penunjang terhadap industri film. Kebutuhan pasar akan tayangan Sinema Elektronik (sinetron) dengan budaya lokal juga merupakan salah satu potensi pasar yang dapat dikembangkan di Makassar.

Kesuksesan film di Makassar sendiri tidak lepas dari peran para pelaku kegiatan industri film sendiri. Di Kota Makassar memiliki beberapa *Production House* yang aktif menciptakan karya-karya yang banyak diminati masyarakat. Misalnya saja AIM Production yang sukses menciptakan sekuel *Jalangkote Rasa Keju* yang berhasil tayang kedalam bioskop. Atau Finisia Production dengan karyanya *Anak Muda Palsu*. Meningkatnya industri film makassar ini akhirnya membuat munculnya komunitas film dan sanggar seni/drama bermunculan. Beberapa kampus bahkan sudah mulai membuka jurusan perkuliahan *film dan broadcasting* guna dapat menghasilkan lulusan yang dapat menunjang kebutuhan industri kreatif di Kota Makassar.

Namun demikian, Kota Makassar sendiri belum memiliki sarana dan prasarana seperti fasilitas yang dapat menunjang perkembangan perfilman nasional. Dalam kegiatan produksi film beberapa *production*

*house* menggunakan lokasi studio produksi yang seadanya, dimana secara aspek akustik kurang memenuhi syarat. Berangkat dari permasalahan tersebut, serta mengingat perkembangan dunia perfilman nasional yang begitu pesat. Maka dibutuhkan suatu wadah khusus yang dapat menampung segala aktifitas perfilman, baik kegiatan produksi film hingga kegiatan apresiasi film. Adapun alasan memilih Kota Makassar sebagai lokasi adalah dengan melihat potensi dan prospek Industri Film di Kota Makassar yang ada. Maka dari itu dirasa perlu untuk membuka peluang bisnis Film di Makassar dengan membangun Fasilitas Studio Film.

Dengan adanya bangunan **Studio Film di Kota Makassar**, diyakini dapat memaksimalkan potensi lokal yang ada serta dapat memfasilitasi para pekerja film di Indonesia terutama di Sulawesi Selatan. Selain itu, keinginan agar film lokal Sulawesi dapat bersaing dengan film-film lain dalam kanca Industri film nasional maupun internasional. Studio Film ini nantinya tidak hanya berfungsi sebagai tempat produksi film, tetapi juga dapat menjadi wadah informasi bagi masyarakat pecinta film dengan dapatnya masyarakat melihat secara langsung kegiatan produksi film. Serta dengan pendekatan desain yang berbasis komunitas dapat mewadahi semua kebutuhan para komunitas akan studio film yang dapat digunakan sebagai tempat produksi sekaligus mewadahi pengembangan kemampuan dalam memproduksi film.

## **B. Rumusan Masalah**

### 1. Non-Arsitektural

Ada beberapa masalah non-arsitektural yang di hadapi dalam proses perancangan Studio Film di Kota Makassar, yaitu:

- a. Bagaiamanakah potensi pengembangan Studio Film di Kota Makassar ?
- b. Jenis-jenis kegiatan apakah yang akan diwadahi pada bangunan Studio Film di Kota Makassar?

## 2. Arsitektural

- a. Bagaimana menentukan site dan tapak bangunan Studio Film yang tepat sesuai dengan peruntukan Studio Film di Kota Makassar?
- b. Bagaimana mengolah kawasan serta bangunan yang dapat mewadahi aktivitas Studio Film?
- c. Bagaimana merencanakan program serta besaran ruang agar para pelaku aktivitas dapat merasa nyaman di dalam Studio Film?
- d. Bagaimana menentukan bentuk dan struktur serta material yang dapat menunjang fungsi bangunan Studio Film?
- e. Bagaimana merencanakan utilitas dan perlengkapan penunjang bangunan Studio Film?

## C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

### 1. Tujuan

Tujuan pembahasan adalah menyusun suatu landasan konseptual acuan perancangan yang berisi kriteria dan syarat perencanaan Studio Film di Kota Makassar.

### 2. Sasaran

Adapun sasaran yang ingin dicapai adalah menyusun kriteria perancangan yang berisi kriteria dan syarat perencanaan perancangan Studio Film di Kota Makassar yang meliputi aspek :

#### a. Non-Arsitektural

- 1) Menganalisis proses pembuatan film dari Pra hingga Pasca Produksi
- 2) Menganalisis jenis-jenis kegiatan yang terdapat pada bangunan Studio Film.

#### b. Arsitektural

- 1) Mengadakan studi tentang tata fisik makro meliputi :

- a) Analisis alternatif lokasi
- b) Penentuan site
- c) Pola tata lingkungan
- 2) Mengadakan studi tentang tata fisik mikro meliputi :
  - a) Pengelompokan tata ruang
  - b) Kebutuhan dan besaran ruang
  - c) Pola Organisasi Ruang
  - d) Sistem struktur dan utilitas

#### **D. Batasan Masalah dan Lingkup Pembahasan**

##### 1. Batasan Masalah

Batasan masalah ini dibuat untuk mempersempit ruang masalah yang diperoleh dari beberapa analisa. Pembahasan dibatasi pada perancangan bangunan yang mampu mewadahi fungsi utama dari bangunan Studio Film

##### 2. Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan dalam perancangan Studio Film diarahkan pada pembahasan arsitektural yang merupakan alternatif rancangan perencanaan tapak, tata lokasi, program ruang, serta sistem struktur dan utilitasnya

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Film

##### 1. Definisi Film

- a. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi ketiga yang diterbitkan oleh Pusat Bahasa bahwa pengertian film adalah: Selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif yang kemudian akan menjadi sebuah potret atau untuk gambar positif yang akan dimainkan di bioskop; Film adalah lakon (cerita) gambar hidup.
- b. Menurut UU Nomor 33 Tahun 2009, Film adalah sebuah seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasar atas kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan
- c. Sebuah Film terbentuk dari dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita tidak mungkin lepas dari unsur naratif dan setiap cerita pasti memiliki unsur-unsur seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lain-lainnya. Seluruh elemen tersebut membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Aspek kausalitas bersama unsur ruang dan waktu merupakan elemen elemen pokok pembentuk narasi (Himawan Pratista, 2008)

Dari penjelasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa film erat kaitannya dengan budaya dan seni. Oleh karena itu Bangunan Studio Film nantinya harus dapat mengangkat dan merepresentasikan budaya serta ciri khas yang ada di Sulawesi Selatan. Selain itu bangunan studio film harus bisa mewadahi unsur naratif dan unsur sinematik dalam sebuah film yang nantinya akan menjadi pertimbangan dalam perancangan bangunan Studio Film di Kota Makassar

## 2. Sejarah Film

Dalam penciptaan sebuah film tidak lepas dari alat yang bernama Kamera. Penemuan kamera menjadi awal terbentuknya industri film dan cinema. Perkembangan kamera yang semakin maju tentunya juga berpengaruh dengan kualitas sebuah film yang diproduksi.



Gambar 2.1 Sejarah Perkembangan Film

(sumber : analisis penulis)

Jauh sebelum penemuan kamera oleh orang barat, prinsip dasar pembuatan kamera merupakan hasil dari salah seorang sarjana muslim pada sekitar 1000 tahun silam. Ibnu Al-Haitham merupakan seorang saintis legendaris muslim yang menjadu peletak prinsip kerja kamera. Pada akhir abad ke 10M, ia berhasil menemukan kamera pertama. Ia menggunakan istilah "Al-Bayt Al-Muthlim" yang jika diterjemahkan berarti ruang gelap (Obscura).

Kemudian, orang barat mempelajari dari buku yang ditulis oleh Ibnu Al-Haitham dan mempelajari prinsip kerja kamera dan menyempurnakannya. Pada tahun 1727, Johann Scultze menemukan garam perak sangat peka terhadap cahaya tapi dia belum menemukan



cara meneruskan idenya. Selanjutnya pada tahun 1826, Joseph Nicepore Niepce mempublikasikan gambar dari kameranya pada sebuah lempengan campuran timah yang kemudian dikenal sebagai foto pertama

Pada tahun 1884, George Eastman kemudian menemukan pita film seluloid yang terbuat dari plastik tembus pandang. Kemudian pada tahun 1891, Eastman dibantu oleh Hannibal Goodwin memperkenalkan rol film yang dapat dimasukkan kedalam kamera. Penemuan inilah yang memberi inspirasi kepada Thomas A. Edison untuk membuat alat yang berbentuk kotak dengan lubang untuk menyaksikan atau mengintip suatu pertunjukan. Alat yang dibuat oleh Thomas A. Edison tersebut kemudian disebut dengan kinetoskop (kinetoscope) yang berbentuk kota berlubang.

Pada 1894, pertunjukan perdana menggunakan kinetoskop di New York, Amerika Serikat dan Lumiere bersaudara merupakan penonton dan pengagum dari kinetoskop. Selanjutnya, Lumiere bersaudara merancang peralatan baru yang dapat mengkombinasikan kamera, alat memproses film, dan proyektor menjadi satu. Lumiere bersaudara menyebut alat itu dengan sinematographis (cinematographe).

Pada 1895, peralatan sinematograph kemudian di patenkan. Pada awal penemuannya, peralatan sinematograph hanya bisa digunakan untuk merekam adegan yang sangat singkat. Film pertama kali dipertontonkan di depan umum berlangsung di Grand Café Boulevard de Capucines, Paris pada 28 Desember 1895. Peristiwa ini menjadi penanda lahirnya film dan bioskop di dunia. Film karya Lumiere bersaudara ini juga dianggap sebagai film pertama yang diciptakan.

Pada masa awal, film hanya dikenal dengan film hitam putih dan tanpa suara atau dikenal dengan sebutan "Film Bisu". Tahun 1895, Thomas A. Edison menciptakan kinetophon, yaitu alat penggabungan antara kinetoskop dan fonograf silinder. Fonograf adalah alat untuk merekam suara. Sehingga pada tahun 1920-an menjadi masa film bisu

berakhir setelah ditemukannya film bersuara untuk pertama kali di produksi. Kemudian disusul oleh penemuan film berwarna di tahun 1930-an menjadi pelopor industri perfilman hingga dapat berkembang sampai masa sekarang ini.

Perubahan dalam industri perfilman tentunya sangat dipengaruhi oleh teknologi yang digunakan. Jika pada masa awal film yang dibuat masih hitam putih dan bisu, serta durasinya yang sangat singkat. Kemudian berkembang hingga memiliki warna, dengan audio dan visual effect yang lain. Semuanya dipengaruhi oleh perkembangan kamera itu sendiri. Penemuan TV juga menjadi salah hal penting, dimana film yang pada awalnya hanya bisa dinikmati di bioskop kini sudah dapat ditayangkan pada saluran TV. Hingga kehadiran VCD dan DVD player, sehingga film dapat dinikmati pula di rumah dengan kualitas yang tinggi. Dan pada masa sekarang ini, perkembangan internet menyebabkan kita dapat menyaksikan film dimana saja dan kapan saja.

Film kemudian dipandang sebagai komoditas industri yang cukup menjanjikan. Munculnya Studio Produksi film seperti Hollywood dan Bollywood merupakan bukti bahwa film merupakan suatu prospek yang menjanjikan pada masa sekarang. Film digunakan sebagai media penyampai informasi dan produk kebudayaan yang harus dikembangkan. Film juga digunakan sebagai aset politik guna media propaganda negara. Oleh karena itu di Indonesia film berada dalam pengawasan oleh Lembaga Sensor Film. Bagi Amerika Serikat, film yang diproduksi dengan berlatar belakang budaya sana, namun film tersebut merupakan ladang ekspor yang memberikan keuntungan yang besar.

Dilihat dari sejarah film diatas, dapat dilihat bahwa perkembangan Film sangatlah cepat dan dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan perkembangan budaya sehingga perlunya adanya rancangan yang memenuhi dari perkembangan teknologi dan budaya

kedepannya pada perancangan bangunan Studio Film di Kota Makassar

### **3. Manfaat Film**

Film disamping sebagai sarana hiburan, menonton film juga dapat memberikan dampak baik bagi kesehatan dan emosi seseorang. Menurut John. W. Hesley, seorang psikolog dan juga penulis buku *Rent Two Films and Let's Talk in the Morning : Using Popular Movies in Psychothherapy*, film merupakan salah satu biblioterapi, yaitu salah satu jenis terapi yang memanfaatkan literatur seperti buku atau karya sastra untuk membantu seseorang mengatasi masalah kesehatan mental yang dialaminya. Meski tidak untuk mengatasi masalah mental yang mendalam, tetapi film bisa memberikan efek relaksasi sekaligus membantu seseorang memecahkan masalahnya.

Selain itu, menurut Gary Solomon, penulis buku *The Motion Picture Prescription and Reel Therapy*, menonton film bisa jadi salah satu bentuk terapi kejiwaan yang dapat membuat semakin memahami diri sendiri dan mempelajari reaksi lingkungan atas situasi yang sama sama di alami

Berikut merupakan beberapa manfaat dari menonton sebuah film :

- a. Menghilangkan Stres
- b. Mempelajari Hal Hal Baru
- c. Memberikan Motivasi
- d. Meningkatkan Imajinasi
- e. Memberi Inspirasi

Dilihat dari manfaat film diatas, maka dapat disimpulkan bahwa film memiliki dampak yang positif bagi penontonnya sehingga ini dapat dikaitkan dengan salah satu alasan perancangan bangunan Studio Film di Kota Makassar

### **4. Klasifikasi Film**

- a. Menurut Jenis Film
  - 1) Film Cerita (Fiksi)

Film Cerita atau fiksi merupakan film yang dibuat berdasarkan dari cerita atau skenario yang dikarang (dibuat) dan dimainkan oleh para aktor maupun aktris. Film cerita atau fiksi biasanya diangkat dari sekedar imajinasi bukan berdasarkan dari kenyataan atau sesuatu yang benar-benar terjadi pada masa lalu.

2) Film Non Cerita (Non Fiksi)

Film nonfiksi berbeda dengan film fiksi, film nonfiksi mengangkat kenyataan sebagai ceritanya. Film non fiksi menampilkan fakta atau kenyataan yang dari suatu kejadian. Dalam film nonfiksi terbagi dari 2 kategori yaitu Film Faktual dan Film Dokumenter.

b. Menurut Cara pembuatan Film

1) Film Eksperimental

Film Eksperimental adalah film yang dibuat tanpa mengacu pada kaidah-kaidah pembuatan film yang lazim. Tujuannya adalah untuk mengadakan eksperimentasi dan mencari cara-cara pengucapan baru lewat film. Umumnya dibuat oleh sineas yang kritis terhadap perubahan (kalangan seniman film), tanpa mengutamakan sisi komersialisme, namun lebih kepada sisi kebebasan berkarya.

2) Film Animasi

Film yang dibuat dari menggabungkan beberapa gambar (lukisan) maupun benda benda seperti boneka sehingga dapat menjadi hidup dan bergerak dengan teknik animasi. Pada masa sekarang ini film animasi cukup berkembang dengan perkembangan Komputer yang kian pesat sehingga memungkinkan adanya komputerisasi

c. Menurut Tema Film (Genre)

1) Drama

Tema drama lebih menekankan pada sisi perasaan dari para penonton. Film dengan tema ini menyinggung sisi human interest yang bertujuan mengajak para penonton untuk merasakan kejadian yang dialami sang tokoh dalam film, sehingga para penonton akan merasa seakan-akan dia berada di dalam film itu, menjadi sang tokoh, merasakan sedih, senang, kecewa bahkan merasakan marah.

## 2) Action

Tema *action* identik dengan aksi dan adegan-adegan perkelahian, pertempuran, tembak menembak, ataupun saling balap menggunakan kendaraan dengan kecepatan tinggi. Dimana biasanya sang tokoh protagonis akan saling berhadapan dengan tokoh antagonis. Dengan aksi-aksi yang diciptakan dalam film sehingga para penonton akan merasakan ketegangan dari suasana, was-was hingga akhirnya bisa melihat sang tokoh protagonis menang.

## 3) Komedi

Film komedi lebih mengedepankan hiburan bagi para penonton dengan lawakan-lawakan yang akan membuat para penonton tersenyum bahkan tertawa. Film komedi tidak selamanya harus diperankan oleh para komedian, tapi cukup dengan melakukan adegan yang lucu.

## 4) Horor

Film horor lebih menampilkan adegan-adegan yang menyeramkan sehingga membuat para penonton merasakan ketakutan. Film horor biasanya mengangkat cerita tentang hal hal berbau mistis, seperti hantu, hal hal gaib maupun urban legend di masyarakat.

Setelah mengetahui dari penjelasan diatas, maka kita dapat mengetahui jenis jenis dari film yang nantinya menjadi produk dari bangunan Studio Film di Makassar

## 5. Tenaga Kreatif dalam Industri Film

Secara garis besar, tenaga kreatif dalam industri film dibagi menjadi beberapa departemen dengan tugasnya masing-masing, antara lain :

### a. Departemen Produksi

#### 1) Produser

Produser bertugas untuk mengawasi dan mengontrol semua kegiatan yang berkaitan dalam sebuah produksi film, baik pra-produksi hingga pasca-produksi. Produser terlibat aktif dalam semua tahapan proses pembuatan film. Produser juga merancang produksi sebuah film secara keseluruhan mulai dari *budget, time schedule, script, crew* dan lain-lain. bahkan seorang produser juga bertugas untuk mempromosikan sebuah film kepada masyarakat.

#### 2) Produser Eksekutif

Produser eksekutif memiliki peran sebagai seorang investor yang mendanai proyek film atau video. Produser eksekutif biasanya terdiri dari beberapa orang atau kelompok.

#### 3) Produser Pelaksana / *Line Producer*

*Line Producer* merupakan tangan kanan dari seorang produser. Seorang produser pelaksana atau *line producer* bertugas melaksanakan rancangan dari produser setiap harinya.

#### 4) Manager Produksi / *Unit Production Manager*

Manager produksi bekerja dibawah dari produser pelaksana. Manager produksi bertugas mengatur segala hal yang berkaitan dengan kegiatan produksi (bukan bagian kreatif) agar berjalan dengan baik.

#### 5) Akuntan Produksi

Seorang akuntan produksi bertugas mengatur masalah keuangan dari suatu produksi film. Akuntan produksi bertugas

melakukan tugas kebendaharaan, seperti mencatat pemasukan dan pengeluaran selama produksi, serta memastikan agar *budget* tetap terjaga dengan baik hingga produksi film selesai.

6) Manager Lokasi

Manager Lokasi bertugas mencari lokasi atau set yang akan digunakan untuk keperluan shooting. Manager lokasi juga bertugas mengurus segala perizinan, biaya sewa tempat, izin keramaian, dan lain-lain.

7) *Production Assistant*

Asisten Produksi atau *production assistant* bertugas membantu tim produksi secara umum, fleksibel dan cepat. Apabila dalam tim produksi terdapat sebuah kebutuhan yang mendesak, maka asisten produksi akan bergerak cepat dan mobile. Asisten produksi biasa juga disebut pembantu umum (PU)

b. Departemen Penyutradaraan

1) Sutradara / Director

Seorang sutradara bertanggung jawab dalam segala aspek kreatif sebuah film, seperti menentukan plot dan alur cerita, menentukan pemain, pemilihan lokasi, menentukan musik dan *backsound* yang akan digunakan, dan hal-hal kreatif lainnya. Seorang sutradara juga mengatur *schedula* agar *shooting* dapat berjalan sesuai jadwal serta memastikan agar setiap *scene* saat proses shooting di ambil dengan baik. Meskipun kekuasaan dari sutradara cukup besar, tetapi seorang sutradara tetap berada di bawah koordinasi dari seorang produser.

2) Asisten Sutradara

Asisten sutradara bertugas membantu sutradara dalam mengatur segala hal dalam kegiatan produksi film. Asisten sutradara biasanya terdiri dari 1 atau 2 orang dengan tugasnya

yang berbeda agar dapat meringankan pekerjaan seorang sutradara.

3) Penulis / *Script Writer*

*Script Writer* bertugas mengembangkan cerita hingga menjadi naskah bersama sutradara. Ia juga bertugas mengembangkan karakter-karakter tokoh agar menjadi *relatable* dengan penonton.

4) *Script Continuity*

Seorang *script continuity* bertugas mengingat dan merekam setiap hal visual yang terjadi dalam frame terjadi kesinambungan dengan setiap adegan yang ada. Contohnya : ketika aktor pada *shot* sebelumnya memegang sendok dengan tangan kanan, maka pada adegan selanjutnya seorang *script continuity* bertugas untuk mengingatkan agar sendok tetap di tangan kanan.

5) *Casting Director*

*Casting Director* bertugas memilih aktor/aktris yang akan memerankan karakter sesuai dengan kebutuhan cerita. Dalam menentukan pemain *casting director* biasanya berkonsultasi dengan sutradara.

6) Koordinator Pemeran

Pada saat proses *shooting*, seorang koordinator pemeran bertugas mengatur jadwal para aktor/aktris agar sesuai dengan waktu yang ditentukan. Koordinator pemeran juga bertugas menyiapkan segala kebutuhan logistik ke para pemeran.

c. Departemen Kamera

1) Penata Kamera / *Director of Photography*

*Director of Photography* atau biasa disebut juga DOP bertanggung jawab mengenai kru kamera dan *lightning*. DOP bersama sutradara merundingkan tentang pencahayaan dan



pembingkiaan adegan sesuai dengan cerita yang diinginkan oleh sutradara.

2) Operator Kamera

Operator kamera bertugas merekam setiap adegan pada saat proses *shooting* berdasarkan arahan DOP atau sutradara.

3) Asisten Penata Kamera

Asisten penata kamera biasa disebut juga *focus puller*. Tugasnya adalah memastikan gambar yang diambil fokus ke obyek. Asisten penata kamera juga bertugas dalam memasang dan membongkar rigging kamera pada saat awal dan akhir proses *shooting*.

4) *Clapper*

Seorang *clapper* bertugas menggunakan *clapperboard* pada setiap awal pengambilan adegan. Tujuannya adalah untuk memberi identitas pada gambar yang sedang diambil. Pada sebuah film biasanya terdiri puluhan bahkan ratusan atau lebih adegan, maka dari itu setiap adegan diberi penomoran sesuai *scene* agar mempermudah pada saat penyuntingan.



Gambar 2.2 *Clapperboard*

Sumber : <https://www.jdwilliams.co.uk>

5) *Digital Imaging Technician*

*Digital imaging Technician (DIT)* bertugas memanipulasi gambar dan menerapkan beberapa *adjustment* pada gambar sesuai dengan arahan DOP.

6) *Graffer*

*Graffer* memiliki tanggung jawab dalam urusan pencahayaan (*lightning*). *Graffer* bekerja atas arahan dari DOP dalam membuat desain pencahayaan dan tata letak lampu sesuai dengan keinginan sutradara.

7) *Key Grip*

*Key grip* bertugas dalam menyiapkan perlengkapan pada lokasi film seperti *polyfoam*, *diffuser*, *dolly track*, kaki lampu, dan lain-lain.

d. Departemen Artistik

1) Desainer Produksi

Desainer produksi bertanggung jawab terhadap tampilan sebuah film seperti *setting*, kostum, properti, make up, dan semua unit pekerjaan. Desainer produksi berada dibawah koordinasi dari sutradara dan sinematographer (DOP) untuk menciptakan tampilan sebuah film.

2) *Art Director* / penata artistik

*Art Director* bertanggung jawab kepada desainer produksi dalam mengawasi kinerja seniman dan pengarajin. *Art director* bekerja bersama dengan bagian konstruksi dan properti demi mendapatkan detail dan tekstur set yang sesuai dengan yang diharapkan sutradara.

3) Asisten Penata Artistik

Asisten penata artistik bertugas membantu penata artistik dalam bertugas dilapangan. Biasanya penata artistik lebih banyak duduk di depan monitor bersama dengan sutradara sedangkan asisten penata artistik dalam lebih banyak di lapangan/set untuk mendengar arahan dari penata artistik

4) *Set Designer*

Seorang *set designer* bertanggung jawab dalam penataan set/lokasi pengambilan adegan dalam film (baik eksterior maupun interior) sesuai dengan arahan penata artistik.

5) *Set Dresser*

Seorang *set dresser* bertanggung jawab dalam memutuskan barang-barang apa saja yang akan diletakkan di dalam set sesuai dengan arahan *set designer* dan penata artistik.

6) *Prop Master*

*Prop master* bertugas menemukan dan mengelola semua properti yang nampak di film/video.

7) *Buyer*

*Buyer* bertugas mencari, membeli, atau menyewa perlengkapan set dress atau pernak-pernik untuk keperluan dekorasi.

8) Penata kostum

Bertugas dalam mendesain pakaian atau kostum yang akan digunakan para pemain.

9) Penata rias

Bertugas dalam merias pemain sesuai dengan cerita dan karakter yang dimainkan.

10) *Props Builder*

*Props builder* merupakan ahli dalam pembangunan properti yang dibutuhkan dalam tampilan film / video, seperti membangun panggung, konstruksi, pengecoran plastik, permesinan dan elektronik yang sesuai dengan cerita / set

11) *Armourer*

*Armourer* merupakan ahli dalam senjata, atau alat-alat khusus yang berhubungan dengan senjata api.

e. Departemen Suara / Audio

1) *Production Sound Mixer*

*Production sound mixer* merupakan kepala produksi untuk bagian perekaman suara. Dia bertanggung jawab terhadap perekaman suara selama pembuatan film/video. *Production sound mixer* juga menentukan kebutuhan mikrofon, pengoprasian alat-alat perekam.

2) *Boom Operator*

*Boom operator* merupakan asisten dari *production sound mixer*. Boom operator bertanggung jawab terhadap pergerakan dan penggantian mikrofon serta mengatur penempatan mikrofon radio dan set mikrofon yang tersembunyi.



Gambar 2.3 *Microfon Boom*

Sumber : [www.plazakamera.com](http://www.plazakamera.com)

3) *Asisten Sound*

*Asisten sound* bertugas mencatat sound report (laporan perekaman agar memudahkan saat proses sync di proses penyuntingan nantinya).

4) *Sound Designer*

Ketika proses shooting selesai dan gambar telah disunting oleh editor dan gambar telah dikatakan dikunci (*picture lock*), maka hasil editing tadi akan di teruskan kepada departemen suara.

5) *Dialog editor*

Bertugas untuk mengedit agar suara dialog terdengar dengan baik pada film

6) Komposer

Komposer bertugas membuat komposisi musik sesuai dengan kebutuhan cerita

7) *Foley artist*

*Foley* merupakan manipulasi efek suara tambahan agar film lebih tampak berbicara dan suasana film dapat tersampaikan. Contohnya suara langkah kaki, suara air atau suara dari gerakan lainnya yang mungkin sulit terekam pada saat proses *shooting*.



Gambar 2.4 *Foley artist* sedang membuat efek suara langkah kaki  
Sumber : <http://greatecology.com>

f. Departemen Post-Production

1) *Post-Production Supervisor*

*Post-Production Supervisor* bertugas mengelola proses pasca produksi, mulai dari mengatur jadwal hingga sumber daya manusia yang ada.

2) Editor

Editor bertugas memilih gambar yang telah diambil selama proses *shooting*. Editor juga bertugas dalam mengedit film/video dan menggabungkan menjadi tayangan film berdasarkan arahan sutradara.

### 3) *Colorist*

*Colorist* bertugas melakukan penyesuaian warna agar semua gambar yang diambil selama proses shooting memiliki karakter yang sesuai dengan kebutuhan cerita (*color correction*).

### 4) Visual Effect Artist

Dalam film tertentu yang membutuhkan *visual effect* tambahan, maka visual effect artist akan membuat effect sesuai dengan kebutuhan cerita.

### 5) Rotoscope Artist

Selama proses pengambilan gambar terkadang terdapat hal yang tidak disengaja seperti kabel / alat perekam yang tertangkap dalam frame, atau misalnya kru yang tertinggal dalam set maka rotoscope artis akan bertugas dalam menghapus objek-objek yang tidak diinginkan tersebut.

## 6. Tahapan Produksi Film

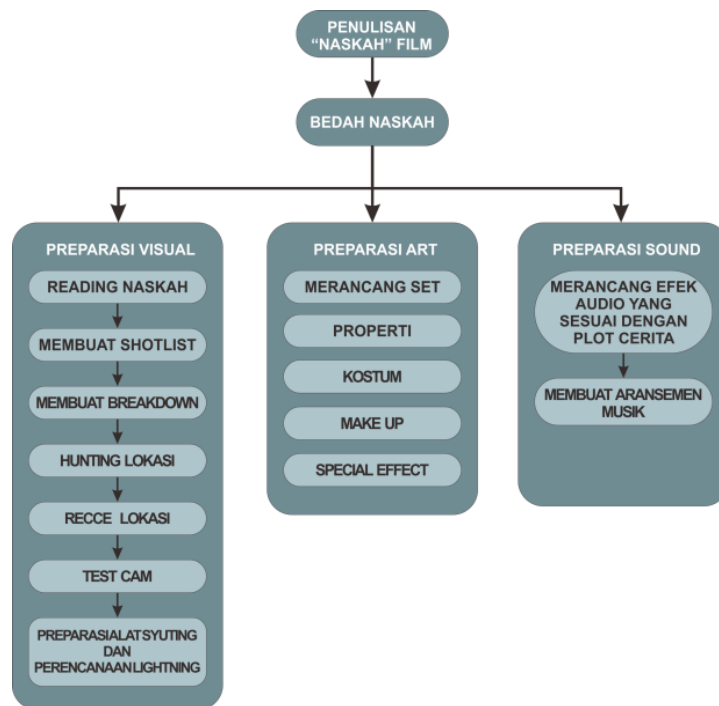
Dalam pembuatan sebuah film tentunya memiliki proses pengerjaan yang cukup panjang. Film yang bagus tentunya telah melewati beberapa proses produksi meliputi kegiatan Pra-Produksi, Produksi, dan Post-Produksi

### a. Pra-Produksi

Pra-Produksi merupakan tahap awal atau perencanaan produksi film yang akan dibuat. Semakin besar sebuah film yang akan diproduksi tentunya memiliki kompleksitas yang tinggi pada saat perencanaan. Semakin matang tahap perencanaan sebuah film maka semakin bagus. Di tahap ini, perekrutan awak produksi sebuah film sudah terpilih; kru film sudah menentukan jenis film yang akan dibuat, serta naskah atau teks cerita sebuah film yang akan digunakan sudah matang dan tidak lagi mengalami

perubahan. Selain itu rancangan anggaran juga sudah diselesaikan dan diperhitungkan dengan baik demi kelancaran syuting sebuah film. Para pemeran dan pelaku dalam film juga sudah ditentukan dan dipilih setelah melalui suatu proses *casting* (seleksi)

Pada kegiatan pra produksi juga biasanya dilakukan pemilihan style pembuatan film, apakah menggunakan full animasi (menggunakan bantuan visual dari komputer) atau full cinematografi (mengandalkan skill dibidang sinematografi), atau bisa saja menggunakan penggabungan keduanya. Pembentukan tim kerja, pemilihan talent dan pemeran, hunting lokasi juga dilakukan pada tahap awal produksi sebuah film.



Gambar 2.5 Alur Kegiatan Pra-Produksi dalam pembuatan suatu film  
 Sumber : analisis pribadi

b. Produksi

Setelah semua kegiatan pra-produksi serta kegiatan yang berkaitan dengan persiapan pembuatan film selesai dilaksanakan, maka selanjutnya adalah melaksanakan *shooting* atau pengambilan

gambar adegan (*take shot*) atau lebih akrab didengar di masyarakat dengan istilah *syuting*

Dalam proses tentunya schedule harus diperhitungkan dengan baik. Proses syuting dilaksanakn sesuai dengan jadwal syuting yang telah dibuat dimana secara garis besar tercantum pada breakdown. Seluruh kru film dan para pemeran sebisa mungkin harus bekerja sesuai dengan jadwal yang sudah direncanakan agar dalam proses tentunya berjalan dengan lancar dan tepat waktu. Apabila dalam proses syuting memakan waktu yang melebihi dari jadwal maka tentunya perlu diadakan waktu tambahan, pengaturan jadwal ulang dan tentunya akan berpengaruh pada rancangan anggaran biaya produksi.



Gambar 2.6 Alur Kegiatan Produksi

Sumber : analisis pribadi

Seperti yang telah disampaikan dalam bab sebelumnya, pembuatan film sifatnya kolaboratif, karena kegiatan ini melibatkan sejumlah kegiatan dengan didukung oleh latar belakang keahlian yang berbeda-beda. Dari seluruh pihak yang terlibat dalam pembuatan film, termasuk aktor dan aktris, harus dapat bersinergi dan saling mendukung, agar setiap aspek pekerjaan terlihat sempurna untuk menghasilkan film berkualitas.



### c. Post-Produksi

Setelah proses produksi selesai, maka kegiatan selanjutnya adalah post produksi. Dalam hal ini, hasil perekaman gambar yang dilakukan selama *syuting* diolah dan digabungkan dengan hasil rekaman suara. Penggabungan tersebut dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian dengan naskah sehingga dapat menciptakan satu kesatuan karya audio-visual yang mampu bercerita kepada penonton. Ada beberapa aspek penting dalam kegiatan post-produksi antara lain :

#### 1) *Editing Offline*

Merupakan tahapan penyuntingan kasar, di mana setiap adegan sudah disusun sesuai dengan urutan pada naskah. Pada proses editing offline ini, hanya dilakukan penyuntingan adegan per adegan, tanpa memasukkan efek suara dan efek audio lain seperti musik latar (*music scoring*). Tahap editing offline ini berakhir ketika susunan adegan dalam film telah sesuai dengan plot cerita dan sudah disetujui oleh sutradara dan pihak produser. Tahapan tersebut diistilahkan dengan *picture locked*

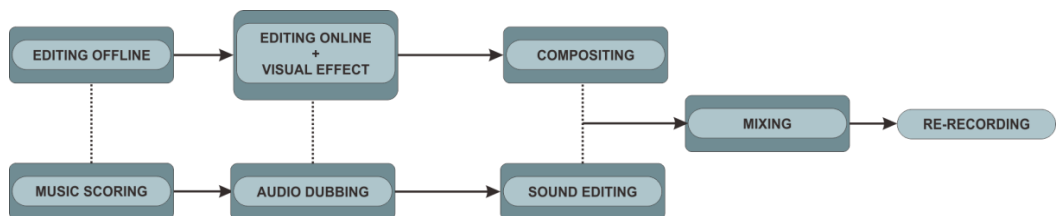
#### 2) *Editing Online*

Setelah melalui tahap *picture locked*, maka langkah selanjutnya adalah mengerjakan tahap editing online. Pada kegiatan editing online ini, susunan adegan yang sudah 'dikunci' ditambahkan efek suara, *music scoring* (musik latar), serta efek visual lain seperti *coloring*, *animation*, serta *special effect*. Proses editing tidak lagi mengacu pada naskah.

Proses edit *coloring* pada setiap scene dilakukan sama seperti halnya melakukan penyuntingan pewarnaan dalam sebuah foto. Tone warna di film dapat disunting untuk membantu membangun keindahan visual, seperti membuat tone menjadi hitam-putih, *sephia*, menaikkan atau menurunkan kontras kualitas gambar, dan

lain-lain. Selain untuk tujuan estetika, pewarnaan ini juga bertujuan semakin membangun suasana sesuai dengan plot cerita, sehingga pesan yang ingin disampaikan kepada penonton juga dapat tersampaikan.

Kegiatan editing online dilakukan terpisah antara penambahan efek audio dan penambahan efek visual. Setelah proses keduanya selesai, langkah terakhir adalah melakukan proses mixing, dimana hasil suntingan audio dan suntingan visual digabungkan. Jika semua sudah tergabung menjadi satu, maka film sudah selesai diproduksi dan siap untuk dilempar ke pasaran.



Gambar 2.7 Alur Kegiatan Post-Produksi

Sumber : analisis penulis

## 7. Perfilman di Indonesia

Perkembangan film di Indonesia telah melalui masa masa yang sangat panjang hingga dapat diminati hingga saat ini. Film pertama kali masuk ke Indonesia pada tahun 1900-1920-an, di Batavia Jakarta. Film lebih dikenal dengan nama *Gambar Hidoep* pada masa penjajahan Belanda, dimana diperkirakan film dibawa masuk oleh para pedagang China.

Pada tahun 1926, Film “Loetoeng Kasarung” merupakan film pertama kali yang diproduksi dalam sejarah Indonesia. Film ini diproduksi pada zaman kolonial Belanda oleh G.Kroeger dan L. Heuveldrop yang berkebangsaan Belanda. Film yang mengangkat legenda tersebut mengambil sudut pandang sisi positif kehidupan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan. Film Loeteng Kasarung merupakan tonggak sejarah dunia perfilman di Indonesia.

Film kemudian berkembang dan terus berkembang hingga bermunculan film-film lain. Pada tahun 1926 hingga 1931 tercatat ada 21 judul film yang diproduksi dan munculnya 227 bioskop di seluruh Indonesia. Berkat perkembangannya inilah, Djamiluddin Malik menggagas untuk pembentukan Festival Film Indonesia atau biasa disebut FFI. FFI dibuat dengan tujuan untuk mempopulerkan film-film produksi Indonesia dan memberi penghargaan bagi para sineas yang berprestasi. FFI pertama diadakan pada 30 Maret 1955 sebagai hasil pembentukan Persatuan Perusahaan Film Indonesia (PPFI) pada 30 Agustus 1954.

Dunia perfilman Indonesia sempat mengalami kemunduran pada tahun 1960-an, dimana kondisi politik pada saat itu yang tengah memanas dan membuat terbatasnya ruang gerak para seniman. Kondisi politik dan perekonomian yang cukup menekan para seniman untuk mengekspresikan seni pada masa itu, salah sedikit mereka malah dituduh membelot dari pemerintah. Keadaan ini mendorong protes dari berbagai tokoh dan membuat dikeluarkan peraturan dari Menteri Penerangan mengenai Kebebasan Berekspresi dalam seni. Setelah dikeluarkan peraturan tersebut, perfilman di Indonesia mengalami perkembangan.

Seiring dengan perkembangan film di Indonesia, masuknya film-film asing ke dalam negeri pada tahun 1980 mulai mendominasi bioskop-bioskop. Masyarakat pada masa itu lebih tertarik dengan film asing dibanding film Indonesia dikarenakan film luar negeri dianggap lebih bagus dan menarik, terlebih lagi film lokal yang ceritanya terkesan monoton dan kualitasnya menurun.

Setelah mengalami pasang surut, perfilman Indonesia mengalami kebangkitan pada tahun 2000-an. Film karya sineas Indonesia yang fenomenal seperti *Ada Apa dengan Cinta*, *Nagabonar*, atau *Petualangan Sherina* muncul dan menarik hati masyarakat Indonesia. Perlahan kualitas film Indonesia makin ditingkatkan hingga

terciptanya film-filman dengan kualitas yang bagus. Genre yang ditawarkan pun sudah mulai bervariasi dan tidak monoton. Mulai dari Asmara, Horror, hingga Action. Film *The Raid* yang menawarkan suguhan aksi-aksi beladiri khas Indonesia berhasil meraih berbagai penghargaan hingga ke kancah Internasional dan membuat Indonesia bersinar di perfilman global.

Setelah melihat perkembangan dunia perfilman di Indonesia dari masa ke masa, maka perlu adanya usaha dalam peningkatan kualitas film di Indonesia agar dapat bersaing dengan film luar negeri. Maka dirasa perlu adanya sebuah wadah atau tempat yang dapat menampung fasilitas dan kegiatan produksi film, dalam hal ini wadah yang akan dikaji tersebut adalah **Studio Film di Kota Makassar**

## **B. Tinjauan Terhadap Studio Film**

### **1. Studio Film**

Studio film, secara singkat adalah perusahaan yang mendistribusikan film. Namun, secara harfiah, istilah ini merujuk pada lingkungan atau kawasan untuk pembuatan film. Lingkungan ini bisa dalam ruangan (*soundstage*), luar ruangan maupun gabungan keduanya. Sedangkan jika telaah menurut arti katanya. Studio menurut kbbi ruang tempat bekerja (bagi pelukis, tukang foto, dan sebagainya); ruang yang dipakai untuk menyiarkan acara radio atau televisi; tempat yang dipakai untuk pengambilan film (untuk bioskop dan sebagainya). Jadi dapat disimpulkan bahwa Studio Film adalah tempat/ ruang bekerja yang dipakai dalam memproduksi sebuah film.

Dalam sebuah studio film, biasanya memiliki sebuah *stage* atau tempat pengambilan adegan dalam film. Stage sendiri bisa berada di dalam ruangan (*indoor stage*) dan di luar ruangan (*outdoor stage*) atau biasa disebut *backlot*. Penggunaan dan pengaturan *stage* tentunya tergantung pada cerita dalam sebuah film itu sendiri.

Secara umum, sebuah studio film harus memiliki berbagai fasilitas yang dapat menampung segala kegiatan mulai dari awal hingga akhir pembuatan sebuah film.

## **2. Fungsi**

Adapun fungsi utama dari sebuah Studio Film yaitu sebagai fasilitas yang dapat mewadahi sebuah kegiatan produksi sebuah film. Dimana dengan adanya Studio Film dapat menyediakan fasilitas penunjang yang mendukung produktivitas hingga kenyamanan para sineas dalam bangunan.

### **a. Fungsi Utama**

- 1) Sebagai tempat pembuatan film, baik film fiksi/non fiksi, hingga film yang menggunakan spesial effect dan animasi.
- 2) Sebagai konsultan produksi, bagi para production house yang ingin membuat film.

### **b. Fungsi penunjang seperti, Museum Film, Ruang Komunitas Film, film store, Pameran Outdoor, Kantor Sewa, Café Resto, Theater Film, dan Ruang seminar**

## **3. Manfaat**

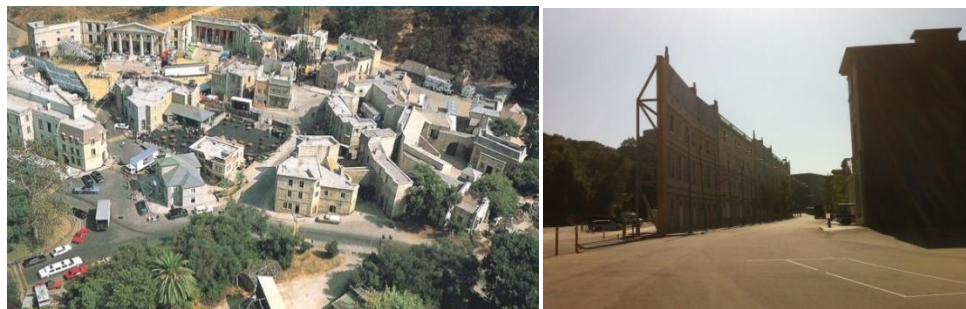
Manfaat Studio Film adalah memberikan tempat atau wadah bagi para sineas film untuk memproduksi sebuah film yang bernilai seni tinggi dan dapat bersaing dengan film-film luar negeri agar dapat meningkatkan sumbangan bagi perekonomian di Indonesia. Selain itu, dengan adanya Studio film dapat meningkatkan kualitas film produksi dalam negeri agar dapat bersaing hingga ke kanca internasional. Studio film ini juga akan memberikan kesempatan bagi para komunitas maupun masyarakat yang tertarik dengan dunia perfilman untuk belajar bagaimana proses pembuatan sebuah film dari awal hingga akhir.

## **4. Fasilitas Studio Film**

Pada bangunan studio film terdapa beberapa fasilitas antara lain :

### **a. Backlot**

*Backlot* merupakan area terbuka di suatu kawasan yang digunakan sebagai area kegiatan produksi. *Backlot* memerlukan ruang cukup luas dan berada di luar (*outdoor*). *Backlot* biasanya digunakan sebagai tempat syuting *outdoor* atau *scene* film yang berada di luar ruang, misal di perkotaan. Area *backlot* ditata sedemikian rupa, diatur dan diberi latar sedemikian rupa sehingga dapat menciptakan kondisi dan latar yang sesuai dengan film. Misal sebuah produksi film yang mengangkat cerita pada masa zaman penjajahan. Maka, *backlot* akan di tata sedemikian rupa dengan bangunan yang mirip pada zaman dahulu sehingga dapat menciptakan kesan bahwa kita sedang berada pada zaman itu juga. Replika-replika fasad bangunan diciptakan sedemikian rupa sehingga dapat menyerupai area perumahan, taman kota, jalan kota dll.



Gambar 2.8 Replika Fasad pada sebuah Backlot  
Sumber : images.google.com

b. Sounstage

*Soundstage* merupakan ruangan besar yang memiliki bentuk dan struktur menyerupai sebuah hangar dan berfungsi sebagai ruang kegiatan produksi di dalam bangunan (*indoor*). *Soundstage* dalam bahasa Indonesia disebut juga panggung suara. Karena *soundstage* merupakan area kedap suara dengan perhitungan akustika yang sangat baik untuk menunjang proses perekaman audio saat sebuah syuting berlangsung. Sebuah *soundstage* harusnya memiliki dimensi lebar dan luas, serta memiliki ketinggian langit-langit yang cukup. Ini karena *soundstage* harus dapat menampung kegiatan produksi. Dalam sebuah

soundstage biasanya akan dibuat sebuah set didalamnya dengan pengaturan latar dan suasana yang telah disesuaikan.



Gambar 2.9 Set Film dalam Soundstage

Sumber : [www.gstarschool.org](http://www.gstarschool.org)

Sebuah *shooting* dalam sebuah soundstage, biasanya dibuat replika interior yang menyesuaikan dengan *script* sebuah film. Pada masa sekarang ini, tidak jarang pula sebuah replika eksterior dikombinasikan dengan sebuah *green screen* untuk menciptakan sebuah efek visual dengan bantuan komputer. Maka adegan yang mustahil di buat di dunia nyata dapat diciptakan dengan teknik *green screen* dan *computer editing* yang canggih.

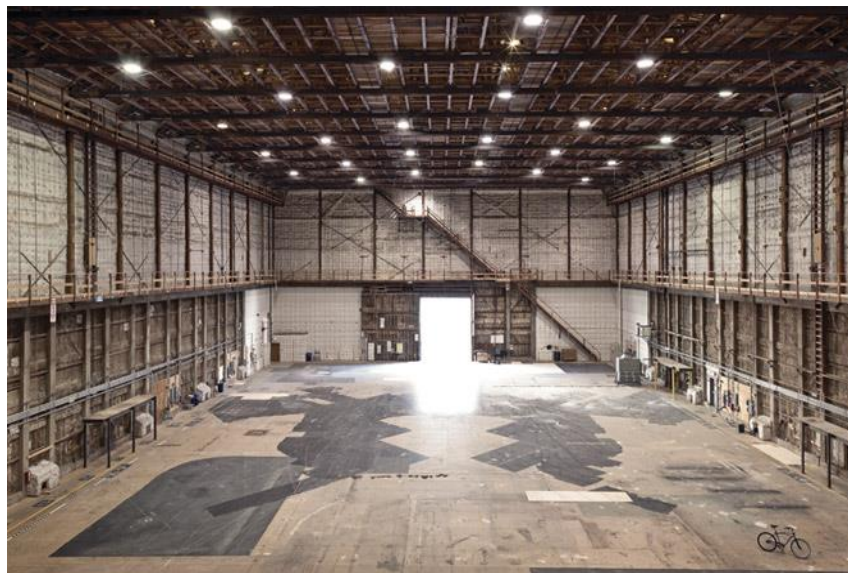


Gambar 2.10 Penggunaan *Green Screen* pada sebuah Film

sumber : [knowyourmeme.com](http://knowyourmeme.com)

Struktur pada sebuah soundstage harus dipertimbangkan kualitas kedap suaranya. Selain itu, langit-langit dan dinding sebuah soundstage harus kokoh dan kuat untuk menerima beban dari peralatan dan properti tambahan seperti lightning yang di biasa digantung pada langit-langit. Dinding juga harus mampu menerima beban dan juga menyerap suara agar pada saat perekaman audio visual tidak terjadi gema. Akustika studi film direncanakan dengan memperhitungkan kebisingan dari luar yang masuk ke dalam ruangan agar tidak mengganggu aktivitas di dalam ruangan. Setiap ruang memiliki kriteria kebisingan atau disebut NC (Noise Criteria). NC merupakan tingkat kebisingan yang boleh masuk ke dalam ruangan.

Penerangan pada sebuah soundstage menggunakan artificial lightning sehingga tidak ada lubang pada atap. Jadi, pada sebuah soundstage menggunakan daya listrik yang besar, untuk keperluan pencahayaan dan alat rekam kamera dan audio



Gambar 2.11 Artificial Lightning pada Soundstage di sebuah Studio Film  
sumber : <https://www.lamag.com/features-hidden/the-soundstage/>

### c. Ruang-ruang penunjang soundstage

Terdapat beberapa ruangan yang menunjang kegiatan di sebuah soundstage. Antara lain :



### 1) Production Control Room

Yakni ruangan yang digunakan untuk mengawasi jalannya produksi pada soundstage, terlebih saat pengambilan gambar. Ruangan ini letaknya berada di dalam soundstage. Fungsinya adalah untuk mengawasi peralatan lighting, audio, peralatan rekam visual, serta segala properti syuting.



Gambar 2.12 Ruang Production Control Room

Sumber : images.google.com

### 2) *Green Room*

*Green room* adalah ruang tunggu pemain sebelum masuk ke studio untuk take shot. Ruang ini juga berfungsi sebagai ruang transisi dari area luar bangunan soundstage dengan soundstage, untuk menjaga akustika dalam bangunan

### 3) Dressing Room

Yakni ruang persiapan para pemeran sebelum melakukan proses rekam gambar. Di dalam ruang ini, dimungkinkan pula untuk melakukan proses pemakaian kostum, penataan wajah dan tata rias rambut yang tidak banyak memerlukan spesifikasi khusus.

### 4) Stock Unit

Ruangan yang digunakan untuk menyimpan interior set seperti jendela dan pintu, atau sofa. Set luar ruang biasanya disimpan di *storage room* yang ada di dalam bangunan khusus departemen Art.



Gambar 2.13 *Stock Unit*  
Sumber : images.google.com

#### 5) Equipment

Ruangan yang digunakan untuk penyimpanan sementara peralatan kamera dan grip serta *lighting properties*.



Gambar 2.14 Ruang Penyimpanan Peralatan  
Sumber : images.google.com

#### d. Kantor Direksi Produksi

Kantor Direksi Produksi digunakan oleh para direksi dan pengelola. Secara dominan, kantor ini digunakan untuk mengatur



Gambar 2.15 Pixar Office Headquarters

Sumber : images.google.com

kegiatan produksi sebuah film. Seperti rapat, pembuatan naskah atau skenario, perencanaan sebuah film, perencanaan anggaran, dan lain-lain.

Biasanya para kru film akan melakukan rapat pada ruangan yang terdapat pada kantor direksi produksi dalam menentukan ide cerita hingga menjadi sebuah naskah yang siap untuk di film kan. Selain itu, rapat pertemuan dengan para klien dan eksekutif produser juga biasanya dilaksanakan pada ruang rapat.

e. *Workshop*

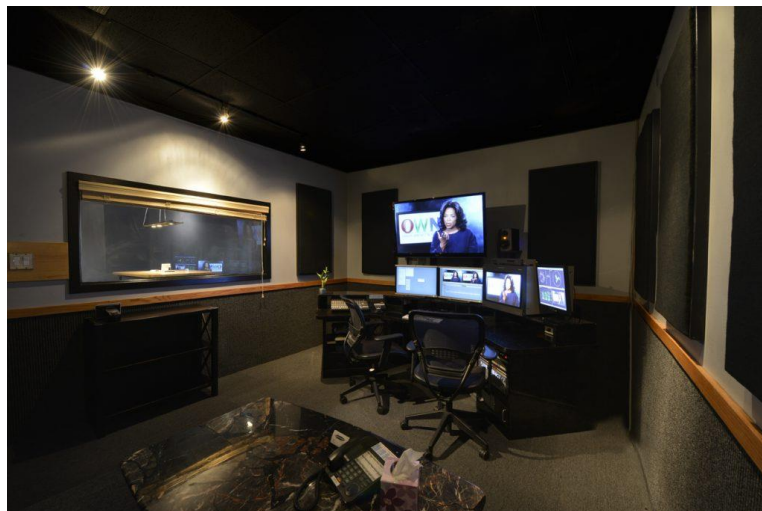
*Workshop* pada sebuah studio film berfungsi sebagai tempat pembuatan properti dan set keperluan pendukung dalam sebuah film. Secara umum workshop terbagi atas *set workshop*, *property workshop*, *costume workshop*, dan *special effect workshop*. *Workshop* memiliki ruang yang cukup besar dan didalamnya menampung peralatan dan keperluan pembuatan properti *shooting*. Penempatan ruang *costume workshop* biasanya berada di dekat dengan *make up* dan *hair dressing* agar kostum dan tata rias wajah dapat sesuai dengan film.



Gambar 2.16 Workshop Property  
Sumber : images.google.com

f. Studio Editing

Studio editing terbagi menjadi dua bagian yakni studio editing audio dan studio editing visual. Dalam studio editing audio terdapat ruang-ruang yang difungsikan untuk merekam, membuat efek suara, serta menyuntingnya untuk kemudian digabungkan dengan hasil suntingan gambar.



Gambar 2.17 Studio Editing Visual  
Sumber : <https://postproductioninc.com>



Pada bagian studio editing visual biasanya terdiri dari beberapa ruang, antara lain :

- 1) Ruang editing offline, digunakan sebagai ruang untuk penyuntingan dan menyatukan beberapa potongan video menjadi kesatuan sesuai dengan urutan yang ada di naskah. Hasil gabungan video ini masih sangat kasar dan mentah (tanpa ada penambahan efek).
- 2) Ruang editing online, digunakan untuk menyunting video hasil dari editing offline dimana sambungan-sambungan adegan / *scene* dari hasil *shooting* dibuat tepat berdasarkan *time-code* dalam naskah. Setelah hasil editing ini telah disetujui oleh pihak produser dan sutradara. Maka barulah diberi penambahan efek dan sound sehingga kualitas video sudah lebih meningkat.
- 3) Ruang Visual Effect, yakni ruangan yang digunakan untuk membuat efek-efek visual (VFX) tambahan pada sebuah film. Pada beberapa film dan animasi menyertakan proses manipulasi di luar adegan saat pengambilan gambar berlangsung dengan bantuan CGI (*Computer Generated Imagery*).



Gambar 2.18 Pemanfaatan green screen pada film  
Sumber : <https://mattmulcahey.wordpress.com>

- 4) Ruang Compositing, yaitu ruangan yang digunakan untuk compositing atau menggabungkan gambar, video, foto, teks, animasi dari sumber yang berbeda dan disusun menjadi kesatuan gambar linear yang bercerita.
- 5) Ruang Mixing, digunakan untuk menggabungkan visual dan audio hasil penyuntingan menjadi satu. Audio dan efek suara akan di sinkronkan sesuai dengan visual yang ada demi menciptakan efek dan suasana yang diinginkan sang sutradara.
- 6) Ruang Re-Recording, digunakan untuk menggabungkan trek audio dan video dari produksi film. Proses ini memerlukan “perekaman ulang” semua elemen audio, seperti dialog, musik, efek suara untuk mencapai hasil akhir yang diinginkan. Biasanya ruangan Mixing dan Re-Recording berada pada tempat yang sama.



Gambar 2.19 Penggabungan Audio dan Visual pada ruang Re-recording

Sumber : [www.premiumbeat.com](http://www.premiumbeat.com)

Untuk bagian audio sendiri, dalam studio editing terdapat beberapa ruang yang berfungsi untuk merekam, membuat efek, serta penyuntingan hasil audio. Beberapa ruang tersebut antara lain :

- 1) *Audio/Dubbing studio*, yakni ruangan yang berfungsi untuk melakukan perekaman dialog suara manusia untuk keperluan film. Pada saat proses shooting biasanya audio yang didapatkan kurang bagus dan kurang jelas karena kebisingan sekitar, maka audio hasil proses shooting tersebut akan digantikan dengan audio hasil rekaman dan disinkronkan.
- 2) *Foley Room*, yakni ruangan yang digunakan untuk merekam efek suara seperti efek suara hujan, gemuruh angin, atau suara ombak pantai dengan cara rekayasa. Dengan *foley*, maka akan didapatkan efek suara film yang lebih dramatisir dan natural.



Gambar 2.20 Proses perekaman pada foley room

Sumber : [www.premiumbeat.com](http://www.premiumbeat.com)

- 3) *Scoring Room*, merupakan suatu ruangan yang dapat menampung sebuah band atau grup musik orkestra. Ruangan ini berfungsi untuk merekam musik untuk background sebuah film.
- 4) *Sound Editorial Room*, berfungsi untuk melakukan proses penyuntingan segala file audio untuk kemudian digabungkan dengan video.

g. *Screening Room*

*Screening room* digunakan untuk tempat memutar tayangan perdana dari sebuah film sebelum akhirnya diedarkan ke bioskop. *Screening room* yang dimaksud adalah ruang teater atau bioskop, namun dilengkapi dengan podium. Ukuran ruang dari *screening room* ini beragam, tergantung dengan kebutuhan. *Screening room* di desain sedemikian rupa hingga menyerupai bioskop dengan sistem akustikal yang baik.



Gambar 2.21 Screening Room  
Sumber : images.google.com

### C. Studi Komparasi Studio Film

#### 1. Infinite Frameworks

Infinite Frameworks (IFW) adalah perusahaan yang berbasis di Singapura, dengan studio animasi di Batam, Indonesia dan merupakan studio film yang terbesar di Asia Tenggara. Lokasi tepatnya berada pada Jalan Hang Lekiu, Kecamatan Nongsa, Kabupaten Batam. Adapun pemilihan lokasi Kota Batam adalah karena lokasinya yang strategis diapit oleh Malaysia dan Singapura.

Infinite Framework Studio (IFW) merupakan salah satu studio dari PT. Kinema Sytrans Multimedia, yang didirikan pada tahun 1998. Luas areanya mencapai sekitar 10 hektar menjadikan studio ini sebagai yang terbesar di kawasan Asia Tenggara.





Gambar 2.22 Kawasan Infinite Framework Studio Batam  
[www.images.google.com](http://www.images.google.com)

Infinite Framework Studio Batam sendiri merupakan kepemilikan dari Perusahaan Infinite Frameworks Pte Ltd yang berbasis di Singapura, dengan studio animasi di Batam. Pengalaman IFW telah lebih dari 10 tahun dalam menciptakan karya-karya untuk animasi televisi, film, dan computer games.

a. Konsep Bangunan

Bangunan *Infinite Framework Studio* Batam memiliki konsep bangunan Industrialis dan tetap menerapkan konsep bangunan Tropis pada atap bangunannya. Bentuk bangunan didominasi berbentuk persegi dengan penggunaan material Beton dan Konstruksi Baja dengan bentang atap yang sangat lebar. Bentuk bangunan dibuat persegi guna efisiensi penggunaan ruang dapat dimaksimalkan pada bangunan *soundstage*.

Pada pola penataan massa bangunan menggunakan pola axial dengan penempatan kantor utama pada area depan kawasan, dan penempatan bangunan produksi berada pada bagian belakang kawasan.

b. Fasilitas Infinite Framework Studio, Batam

Infinite Frameworks Studio memiliki beberapa fasilitas antara lain:

1) Fasilitas Utama

- *Backlot*

Salah satu fasilitas yang tersedia pada Infinite Frameworks Studio adalah Backlot. Backlot sendiri merupakan lokasi / set shooting yang berada di luar ruangan. Pada backlot Infinite Framework studio batam sendiri memiliki luasan sekitar 6000 m<sup>2</sup> dengan mengambil tema bangunan klasik yang menyerupai bangunan bekas kolonial pada tahun 1900-an. Bangunan pada backlot sendiri terbuat dari bangunan semi permanen, memungkinkan untuk dibongkar dan diganti setiap saat menyesuaikan dengan kebutuhan film.



Gambar 2.23 Backlot pada Infinite Studio Batam  
Sumber : images.google.com

- *Soundstage*

Infinite Studio mengelola 4 buah studio studio kedap suara (soundstage) dimana 2 di antaranya berada di Singapura dan sisanya berada di Batam. Untuk soundstage yang berada di Singapura masing-masing memiliki luasan 18.000 sft dan 10.000 sft sedangkan yang terbesar berada pada Batam dengan luasan antara lain 30.000 sft dan 14.000 sft. Soundstage terbesar berada di Batam dengan dimensi 77.14 m x 36,4 m.

Soundstagenya sendiri di rancang oleh Raleigh Studio, yang merupakan salah satu operator terbesar dalam dunia soundstage di Amerika.



Gambar 2.24 Soundstage pada Infinite Studio, Batam  
Sumber : [www.danawahyu.com](http://www.danawahyu.com)

- Studio Editing Video, sebagai tempat pengolahan data gambar hasil rekaman
  - Studio Editing Audio, sebagai tempat pengolahan data suara hasil rekaman
  - Reherseal Room, sebagai tempat latihan
  - Workshop Property, sebagai tempat pembuatan property untuk keperluan proses *shooting*
  - Make Up Room
  - Dressing Room
  - Custom Room
- 2) Fasilitas Penunjang
- Museum
  - Cafeteria
  - Kantor Pengelola
  - *Public Relation Office*
  - Ruang rapat
  - *Retail Office*

## 2. Three Mills Studio, London

Three Mills Studio, di Kota London, merupakan salah satu studio terbesar dan berada sekitar 11 km dari pusat Kota London. Studio ini menyediakan layanan untuk pembuatan film terkenal dan acara TV seperti Ben10 dll. Studio ini memiliki 11 *soundstage*, 10 ruang latihan, 170 kantor produksi, set eksterior dan sel penjara, dan ruang parker yang cukup. Studio ini menyediakan segala macam fasilitas untuk pembuatan dan produksi film dan TV. Dengan kata lain, seseorang dapat masuk kedalam Studio Film dengan sebuah naskah dapat pergi dengan film yang lengkap.



Gambar 2.25 Layout Studio Three Mills Studio, London  
Sumber : [www.images.google.com](http://www.images.google.com)

### a. Konsep Bangunan

Bangunan Three Mills Studio, London memiliki konsep bangunan Klasik eropa dengan penggunaan material bata ekspose pada bangunan utama. Sedangkan, pada bangunan soundstage menggunakan konstruksi baja untuk kolom, balok dan tap. Bentuk bangunan dominan berbentuk persegi sesuai dengan karakteristik bangunan eropa.

Pola penataan massa bangunan menggunakan pola axial. Dengan penataan bangunan dibagi menjadi 2 kawasan yang dipisahkan oleh sungai.

b. Fasilitas Three Mills Studio, London

Fasilitas yang disediakan antara lain :

1) Fasilitas Utama

- Soundstage

Three Mills studio memiliki 11 soundstage dari luas 3200 sqft hingga 13500 sqft. Dinding dan langit-langit soundstage ditutupi dengan bahan kedap suara sehingga proses *shooting* dapat dilakukan dengan baik. Penggunaan lantai beton dengan lapisan kayu, dan lengkap dengan *sprinkle* dan *smoke detector* untuk pencegahan kebakarannya.

- Backlot, merupakan lokasi / set shooting yang berada di luar ruangan. Pada Three Mills Studio, bangunan backlot terdiri dari beberapa gedung dengan tema bangunan yang berbeda. Namun, tema yang digunakan adalah kawasan perkotaan di Eropa.

- Studio Editing Video, sebagai tempat pengolahan data gambar hasil rekaman

- Studio Editing Audio, sebagai tempat pengolahan data suara hasil rekaman

- Rehearsal Room, sebagai tempat latihan

- Workshop Property, sebagai tempat pembuatan property untuk keperluan proses *shooting*

- Make Up Room

- Dressing Room

- Custom Room

- Screening Room

- Rehearsal Room

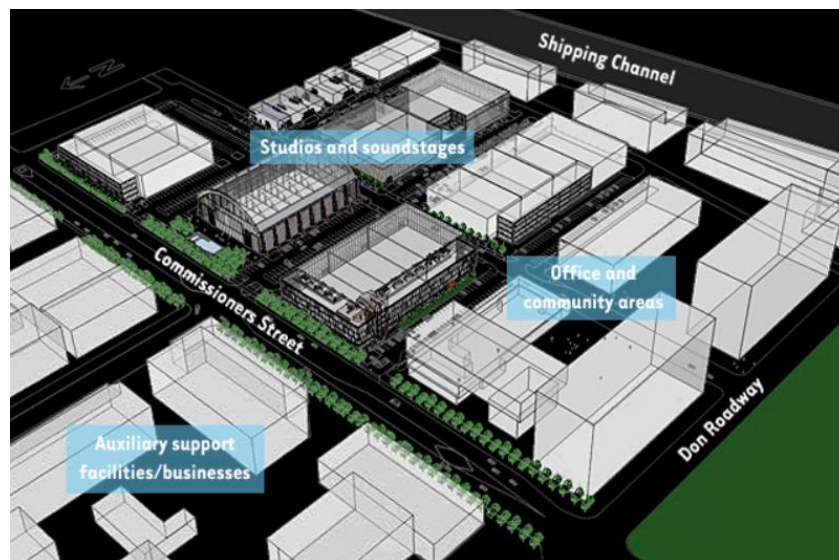
## 2) Fasilitas Penunjang

- Taman
- Cafeteria
- Kantor Pengelola
- *Public Relation Office*
- Ruang rapat

### 3. Filmport Studios, Toronto, Canada

Toronto filmport Studio merupakan pusat kreatif yang terdapat di Kota Toronto, Canada. Filmport terletak beberapa menit dari pusat kota Toronto, dengan terkoneksi dengan hotel mewah, restoran, dan pusat perbelanjaan. Filmport terhubung ke jalan raya dan saluran air yang menghubungkan dengan pantai.

Filmport Studios dapat menampung hingga 5 film menengah atau 2 produksi film *blockbuster* besar di lahan sekitar 20 hektar.



Gambar 2.26 Kawasan Filmport Studios, Canada  
Sumber : [www.torontoist.com](http://www.torontoist.com)



a. Konsep Bangunan

Bangunan pada Filmport Studio menggunakan Konsep Bangunan Kontemporer dengan penggunaan material pada fasad bangunan didominasi dengan Material Kaca dan *Prefabric Concrete*. Penggunaan sunshading juga cukup banyak digunakan pada bangunan guna melindungi dari sinar matahari langsung.

Untuk pola penataan massa bangunannya menggunakan pola axial dengan perletakan bangunan kantor utama dan fasilitas penunjang berada di area depan berbatasan dengan jalan utama. Sedangkan untuk bangunan produksi film diletakkan berada pada bagian belakang agar mengurangi polusi suara dari jalan utama.

b. Fasilitas Filmport Studios, Toronto, Canada

Adapun fasilitas yang disediakan antara lain, :

1) Fasilitas Utama

- Soundstage

Filmport Studios studio memiliki 7 soundstage dari luas luas soundstage terbesar sekitar 45.500 sqft. Struktur bangunan soundstage menggunakan struktur rangka dengan material baja. Untuk pada atapnya menggunakan system truss dengan bentangan yang lebar. Untuk bentuk bangunan soundstage berbentuk Persegi dengan atap berbentuk setengah lingkaran.



Gambar 2.27 Soundstage, Filmport Studios  
sumber : <https://torontoist.com>

- Studio Editing Video, sebagai tempat pengolahan data gambar hasil rekaman
- Studio Editing Audio, sebagai tempat pengolahan data suara hasil rekaman
- Reherseal Room, sebagai tempat latihan
- Workshop Property, sebagai tempat pembuatan property untuk keperluan proses *shooting*
- Make Up Room
- Dressing Room
- Custom Room
- Screening Room
- Rehearsal Room

## 2) Fasilitas Penunjang

- Taman
- Public Space
- Kantor Pengelola
- *Cafe*
- *Meeting Room*
- *Filmport Commercial Campus*

## 4. Kesimpulan Studi Komparasi

Berdasarkan perbandingan 3 contoh film studio yang ada di atas, maka diperoleh hasil perbandingan dan kesimpulan mengenai hal-hal apa saja yang dibutuhkan agar Studio Film di Kota Makassar memiliki fasilitas yang dapat mewadahi aktivitas perfilman yang ada.



Tabel 2.1 Kesimpulan Studi Komparasi

<b>Kriteria</b>	<b>Infinite Framework Studio, Batam</b>	<b>Three Mills Studio, London</b>	<b>Filmport Studio, Toronto</b>	<b>Studio Film di Makassar</b>
<b>LOKASI</b>	Batam, Indonesia	London, Inggris	Toronto, Kanada	Makassar, Indonesia
<b>FASILITAS</b>	<p>1) Fasilitas Utama :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Backlot,</li> <li>• Soundstage</li> <li>• Studio Editing Video,</li> <li>• Studio Editing Audio,</li> <li>• <i>Reherseal Room</i></li> <li>• <i>Workshop Property</i></li> <li>• <i>Make Up Room</i></li> <li>• <i>Dressing Room</i></li> <li>• <i>Custom Room</i></li> </ul> <p>2) Fasilitas Penunjang :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Museum</li> <li>• Cafeteria</li> <li>• Kantor Pengelola</li> <li>• <i>Public Relation Office</i></li> <li>• Ruang rapat</li> <li>• <i>Retail Office</i></li> </ul>	<p>1) Fasilitas Utama :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Backlot</li> <li>• Soundstage</li> <li>• Studio Editing Video,</li> <li>• Studio Editing Audio,</li> <li>• <i>Reherseal Room</i></li> <li>• <i>Screening Room</i></li> <li>• <i>Workshop Property</i></li> <li>• <i>Make Up Room</i></li> <li>• <i>Dressing Room</i></li> <li>• <i>Custom Room</i></li> </ul> <p>2) Fasilitas Penunjang :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Taman</li> <li>• Cafeteria</li> <li>• Kantor Pengelola</li> <li>• <i>Public Relation Office</i></li> <li>• Ruang rapat</li> </ul>	<p>1) Fasilitas Utama :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Soundstage</li> <li>• Studio Editing Video,</li> <li>• Studio Editing Audio,</li> <li>• <i>Reherseal Room</i></li> <li>• <i>Screening Room</i></li> <li>• <i>Workshop Property</i></li> <li>• <i>Make Up Room</i></li> <li>• <i>Dressing Room</i></li> <li>• <i>Custom Room</i></li> </ul> <p>2) Fasilitas Penunjang :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Taman</li> <li>• Public Space</li> <li>• Kantor Pengelola</li> <li>• Cafe</li> <li>• Meeting Room</li> <li>• <i>Filmport Commercial Campus</i></li> </ul>	<p>1) Fasilitas Utama :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Backlot</li> <li>• Soundstage</li> <li>• Studio Editing Video</li> <li>• Studio Editing Audio,</li> <li>• <i>Reherseal Room</i></li> <li>• <i>Screening Room</i></li> <li>• <i>Workshop Property</i></li> <li>• <i>Make Up Room</i></li> <li>• <i>Dressing Room</i></li> <li>• <i>Custom Room</i></li> </ul> <p>2) Fasilitas Penunjang :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Taman</li> <li>• Galery/Museum</li> <li>• Kantor Pengelola</li> <li>• Cafeteria</li> <li>• Retail Shop</li> <li>• Meeting Room</li> <li>• Auditorium</li> <li>• Mushollah</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat Edukasi Film</li> <li>• Library film</li> </ul>
POLA, KONSEP DAN BENTUK BANGUNAN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan pola axial pada penataan bangunan</li> <li>• Bangunan dominan berbentuk persegi</li> <li>• Konsep Bangunan Industrialis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan pola axial pada penataan bangunan</li> <li>• Bangunan dominan berbentuk persegi</li> <li>• Konsep Bangunan Industrialis dan klasik eropa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan pola axial pada penataan bangunan</li> <li>• Bangunan dominan berbentuk persegi dan setengah lingkaran</li> <li>• Konsep Bangunan Kontemporer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan pola axial pada penataan bangunan, dengan penempatan bangunan memperhatikan perzoningan tapak</li> <li>• Bangunan mengambil bentuk dasar persegi guna memaksimalkan fungsi ruang, dengan penambahan aksent lokal</li> <li>• Konsep Bangunan Industrialis</li> </ul>

(Sumber : Penulis, 2020)