

STUDIO FILM DI KOTA PONTIANAK

Refmita

Program Studi Arsitektur, Universitas Tanjungpura, Indonesia
mietha_piliang@yahoo.com

ABSTRAK

Studio film merupakan studio yang difungsikan sebagai tempat untuk memproduksi film mulai dari proses perencanaan, proses *shooting* (pengambilan gambar) hingga proses pasca produksi seperti *editing* dan sebagainya. Studio film ini memiliki fungsi produksi, edukasi, dan informasi untuk mewadahi seluruh kegiatan komunitas. Komunitas pada studio ini dikategorikan sebagai para pekerja film serta masyarakat pecinta film. Metode pengkajian yang digunakan terdiri tahap gagasan, tahap pengumpulan data, tahap analisis, tahap sintesis, tahap pra rancangan, dan tahap pengembangan rancangan. Konsep yang diangkat pada studio film ini adalah "studio film berbasis komunitas" dengan tema "*take shoot every where*". Studio film dengan konsep berbasis komunitas dimaksudkan untuk mewadahi semua kebutuhan para komunitas akan studio film yang dapat digunakan sebagai tempat produksi film dari tahap pra produksi hingga pasca produksi, mewadahi pengembangan kemampuan dalam memproduksi film dengan adanya tempat pelatihan, serta wadah informasi bagi masyarakat pencinta film dengan dapatnya masyarakat melihat langsung kegiatan produksi film. Tema "*take shoot every where*" diangkat dengan menjadikan semua area pada studio terutama pada ruang luar sebagai tempat pengambilan gambar sekaligus sarana edukasi dan informasi bagi komunitas.

Kata Kunci: Studio Film , Produksi, Edukasi, Informasi, Berbasis Komunitas

ABSTRACT

A Film studio is a studio functioned as a place to produce films from the planning process, the shooting process to the post-production process such as editing and so on. The film studio has a production function, education, and information to facilitate all activities of the community. Community in this studio categorized as the film workers and the society who love film. Assessment method used consisted idea stage, the stage of data collection, analysis phase, the synthesis stage, pre-design stage, and the stage of design development. The concept raised in the film studio is a "community-based film studio" with theme "*take shoot everywhere*". Film studio with community-based concept is intended to accommodate all the needs of the community will be a film studio can be used as a film production from pre-production stage hingga post-production, facilitate the development of the ability to produce films with the training ground, as well as the container for the public information film lovers with a failure by the community see direct film production activities. Take shoot every where theme is appointed by making all areas in the studio, especially in outer space as well as the set for education and information for the community.

Keywords: Film Studio, Production, Education, Information, Community Based

1. Pendahuluan

Studio film merupakan studio yang difungsikan sebagai tempat untuk memproduksi film. Mulai dari proses perencanaan, proses *shooting* (pengambilan gambar) hingga proses pasca produksi seperti *editing* dan sebagainya. Studio film terdiri dari dua macam yaitu studio *outdoor* dan *indoor*. Studio *outdoor* merupakan lokasi pengambilan gambar di luar ruangan yang di-*setting* sesuai dengan tema cerita. Studio *outdoor* ini dapat berupa panorama alam atau hanya koridor jalan dengan fasad-fasad bangunan. Studio *outdoor* biasa disebut sebagai *backlot*. Studio *indoor* merupakan lokasi pengambilan gambar dalam ruangan yang disebut dengan *stage* atau *soundstage*. Selain sebagai tempat pengambilan gambar, dalam studio *indoor* juga diperlukan ruang-ruang untuk pasca produksi

yang biasa disebut dengan studio *post production*, serta ruang untuk memproduksi kostum, properti/*set dressing*, dan lain sebagainya yang disebut *workshop*.

Industri perfilman di Kalimantan Barat saat ini sedang berkembang. Sudah banyak masyarakat yang membuat film, hingga komunitas film pun terbentuk. Komunitas film yang ada di Kalimantan Barat yang mendukung perkembangan industri perfilman di Kalimantan Barat adalah komunitas Masyarakat Film (MAF) Kalimantan Barat. Berdasarkan data yang diperoleh dari komunitas MAF, film yang diproduksi sejak tahun 2011 hingga saat ini pertahunnya sekitar 10 hingga 50 judul film dengan berbagai jenis film. Di Kalimantan Barat juga terdapat sembilan *production house* yang turut andil dalam produksi film di Kalimantan Barat. Jumlah pekerja film di Kalimantan Barat juga terbilang cukup banyak yakni terdapat sekitar 2000 orang. Berdasarkan informasi dari MAF, sembilan *production house* yang ada di Kalimantan Barat, enam diantaranya terdapat di Kota Pontianak. *Production house* tersebut turut andil dalam mengembangkan industri perfilman dengan memproduksi berbagai macam film. Selain itu jumlah pekerja film di Kota Pontianak juga cukup banyak, yakni berkisar 1000 pekerja film. Data tersebut menunjukkan antusiasme masyarakat Kota Pontianak terhadap produksi film cukup besar. Meskipun besarnya antusiasme masyarakat terhadap film, film yang diproduksi sebagian masih belum memiliki kualitas yang baik jika dibandingkan dengan industri film dunia. Terutama untuk kualitas audio dan visual. Kualitas film yang baik ini sulit dicapai karena belum adanya sarana dan prasarana berupa studio film di Kalimantan Barat terutama di Kota Pontianak.

Pontianak sebagai Ibu Kota Provinsi Kalimantan Barat memerlukan adanya sebuah studio film. Keberadaan sebuah studio film dapat mempermudah kerja para pekerja film. Adanya studio film juga dapat menekan biaya anggaran produksi film tanpa harus mencari lokasi pengambilan gambar yang jauh. Studio film tidak hanya berfungsi sebagai tempat produksi film, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai tempat pembelajaran bagi masyarakat yang berminat untuk mengetahui lebih mendalam mengenai proses produksi film. Studio film ini juga dapat menambah kesempatan bekerja bagi orang-orang yang membutuhkan pekerjaan terutama bagi yang berminat dalam kegiatan produksi film.

2. Kajian Literatur

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman, film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Film sebagai karya sinematografi merupakan hasil perpaduan antara kemampuan seseorang atau sekelompok orang dalam penguasaan teknologi, olah seni, komunikasi, dan manajemen berorganisasi (Miyarso, 2010).

Menurut Miyarso (2010) fungsi sebuah film tidak terlepas dari sudut pandang siapa yang menilainya. Masing masing memiliki perspektif yang beragam, diantaranya dari Sudut Budayawan film berfungsi sebagai produk budaya, dan media komunikasi massa. Sudut Pengusaha film berfungsi sebagai komoditas, serta sebagai produk atau jasa penjualan dan penyewaan. Sudut Pemerintah film berfungsi sebagai sarana penyampai informasi, terkait dengan regulasi maupun deregulasi aturan kebijakan yang dikeluarkan pemerintah, serta sebagai sarana propaganda termasuk agenda politik kekuasaan. Sudut seniman film, film berperan sebagai media aspirasi masyarakat dan media aktualisasi dan ekspresi seni. Sudut Masyarakat film berfungsi sebagai sumber informasi baik untuk tujuan pendidikan atau penerangan sekaligus hiburan bagi masyarakat, serta sebagai wahana hiburan maupun sumber informasi keluarga.

Miyarso (2010) memaparkan lebih lanjut bahwa film yang diproduksi bergantung pada jenis film. Jenis atau *genre* film dapat dilihat dari segi isinya, target penonton, tokoh pemerannya, dan durasi waktu tayangannya. Dari isinya, *genre* film dibedakan menjadi film fiksi (cerita rekaan) dan non fiksi (kisah nyata termasuk dokumentasi, news, dan gambar faktual). Dari penonton yang ditargetkan, film dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu film anak, remaja, dewasa dan segala umur. Dari segi pemerannya, film bisa dibedakan menjadi dua kelompok yaitu film yang ditokohkan secara animasi dan non animasi.

Produksi Film

Kegiatan produksi sebuah film terdiri dari tiga tahapan yakni mulai dari pra produksi, proses produksi, hingga pasca produksi. Pra produksi merupakan tahap awal dari sebuah produksi film dimana pada tahap ini para pekerja film melakukan perencanaan terhadap film yang akan diproduksi. Menurut Dennis (2008), beberapa hal yang dilakukan dalam proses produksi adalah penulisan skenario, *crew recruitment*, *director's treatment*, *film budgeting*, *location recce/ hunting*, *breakdown board*, *shot list*, *floorplan*, dan *storyboard*, *blockshot*, *casting*, *talent workshop (rehearsal)* dan *reading*, serta *all department's preparation*.

Tahap selanjutnya adalah tahap produksi yang dilakukan dengan melaksanakan pengambilan gambar adegan (*take shoot*) atau yang lebih dikenal kaum awam dengan sebutan *shooting*. Proses pengambilan dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah dibuat. Pada saat *shooting*, jadwal produksi semuanya mengacu pada jadwal yang telah dipersiapkan asisten sutradara. Jadwal shooting secara garis besar pada umumnya tercantum pada *breakdown* dan detail jadwal setiap harinya dicantumkan ke dalam *rundown*. Seluruh kru film dan para pemeran sebisa mungkin harus bekerja sesuai dengan jadwal yang sudah direncanakan agar proses pembuatan film selesai tepat waktu. Apabila melewati batas waktu yang telah dibuat dalam jadwal, maka diperlukan waktu tambahan dan tentunya hal tersebut akan mempengaruhi rancangan anggaran produksi.

Setelah proses produksi rampung, maka kegiatan selanjutnya dalam produksi film adalah *post production*. Dalam tahap ini, hasil perekaman gambar diolah dan digabungkan dengan hasil rekaman suara. Penggabungan tersebut disesuaikan dengan naskah sehingga dapat menjadi satu kesatuan karya audio-visual yang mampu bercerita kepada para penikmat film. Hal pertama yang dilakukan sebelum kegiatan pasca produksi adalah menentukan urutan proses *editing*. Kegiatan selanjutnya adalah memilih tempat editing. Setelah tempat ditentukan, proses editing dilakukan. Hal terakhir yang dilakukan pada tahap pasca produksi adalah mengumpulkan dan menyusun laporan.

Studio Film

Studio dapat diartikan sebagai ruang bengkel atau tempat seseorang beraktivitas untuk menghasilkan karya (Mediastika, 2005). Studio film merupakan tempat yang digunakan untuk memproduksi film. Secara umum, studio film harus menyediakan berbagai fasilitas yang sebaiknya dapat menampung segala kegiatan mulai dari awal sampai tahap penyelesaian akhir dari pembuatan sebuah karya audio visual. Dalam membangun sebuah studio terdapat beberapa persyaratan yang menjadi pertimbangan yaitu persyaratan akustika, pencahayaan, pengudaraan, dan persyaratan lainnya.

Sistem akustika merupakan salah satu komponen penting dalam merancang studio film. Hal ini dikhususkan untuk ruang-ruang yang memiliki fungsi spesifik seperti *stage*, *scoring room*, *foley room*, *audio dubbing room*, dan *screening room*. Dalam merancang ruang-ruang tersebut, akustika ruang harus dipertimbangkan. Pengendalian kebisingan merupakan hal penting dalam merancang sebuah ruangan studio. Pengendalian ini ditinjau dari dua hal, yaitu menahan masuknya kebisingan dari luar dan menahan keluarnya kebisingan dari dalam, terutama pada ruang-ruang yang menghasilkan kebisingan tinggi seperti *scoring room*, *foley room*, dan *audio dubbing room*. Pengendalian agar kebisingan dari luar tidak masuk ke dalam ruang studio sangat penting untuk menjaga konsentrasi pelaku aktivitas dan agar kelangsungan aktivitas berjalan dengan baik (Mediastika, 2005). Sumber kebisingan yang datang dari luar bangunan muncul dari berbagai jenis bangunan dan kegiatan didalamnya dengan tingkat kebisingan yang berbeda-beda, sehingga sumber kebisingan tersebut perlu diperhitungkan agar tidak mengganggu kegiatan di studio.

Tabel 1: Tingkat bising rata-rata sumber bising secara umum.

No	Sumber Bising	Tingkat Bising (Db)
1.	Detik arloji	20
2.	Halaman tenang	30
3.	Rumah tenang pada umumnya	42

No	Sumber Bising	Tingkat Bising (Db)
4.	Jalan pemukiman yang tenang	48
5.	Kantor bisnis pribadi	50
6.	Kantor lanskap	53
7.	Kantor besar yang konvensional	60
8.	Pembicaraan normal, 90 cm	62
9.	Mobil penumpang di lalu lintas kota, 6 m dan pabrik tenang	70
10.	Mobil penumpang di jalan raya, 6 m	76
11.	Pembicaraan keras, 90 cm	78
12.	Pabrik yang bising, mesin kantor, 90 cm, dan Ruang teletype surat kabar	80
13.	Motor tempel 10 hp, 15 m	88
14.	Lalu lintas kota pada jam sibuk, 3 m, dan jet besar lepas landas, 1.000 m	90
15.	Motor sport atau truk, 9 m	94
16.	Bedil riveting, 90 cm	100
17.	Mesin potong rumput berdaya, 3 m	105
18.	Band musik rock	113
19.	Jet besar lepas landas, 150 m	115
20.	Sirene 50 hp, 30 m	138
21.	Roket ruang angkasa	175

Sumber: Doelle, 1993

Penyelesaian ruang akustik di luar bangunan studio dapat dilakukan dengan usaha-usaha untuk menjauhkan bangunan studio dari sumber kebisingan (pada bangunan yang memiliki lahan cukup luas), serta membangun penghalang atau *barrier* dalam wujud yang tidak mengganggu fasad bangunan secara keseluruhan. Akustika dari studio produksi 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.

Tabel 2: Rekomendasi nilai *Noise Criteria* (NC) untuk fungsi tertentu

Fungsi Bangunan/ Ruang	Nilai NC yang Disarankan	Identik dengan tingkat kebisingan (dBA)
Ruang konser, opera, studio rekam, dan ruang lain dengan tingkat akustik yang sangat ideal.	NC 15 – NC 20	25 s.d. 30
Rumah sakit, dan ruang tidur/ istirahat pada rumah tinggal, apartemen, motel, hotel, dan ruang lain untuk istirahat/ tidur.	NC 20 – NC 30	30 s.d. 40
Auditorium multi fungsi, studio radio/televisei, ruang konferensi, dan ruang lain dengan tingkat akustik yang sangat baik.	NC 20 – NC 30	30 s.d. 40
Kantor, kelas, ruang baca, perpustakaan, dan ruang lain dengan tingkat akustik yang baik.	NC 30 – NC 35	40 s.d. 45
Kantor dengan penggunaan ruang bersama, cafetaria, tempat olah raga, dan ruang lain dengan tingkat akustik yang cukup.	NC 35 – NC 40	45 s.d. 50
Lobi, koridor, ruang bengkel kerja, dan ruang lain yang tidak memerlukan tingkat akustik yang cermat.	NC 40 – NC 45	50 s.d. 55
Dapur, ruang cuci, garasi, pabrik, pertokoan.	NC 45 – NC 55	55 s.d. 65

Sumber: (Egan dalam Mediastika, 2005)

Tingkat kebisingan yang masuk dalam ruangan dapat disiasati agar sesuai dengan NC yang direkomendasikan. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan material-material kedap suara yang disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas di dalam ruang. Untuk ruang khusus seperti *stage*, *scoring room*, *foley room*, dan *audio dubbing room* reduksi kebisingan sangat diperlukan. Beberapa hal yang dapat dilakukan yakni, penggunaan *double door/door lock*, *door seal*, *soundproofing door* untuk mencegah kebisingan dari luar dan pada saat seseorang masuk ke dalam area studio, menggunakan sistem *double wall* atau dinding *soundproofing* dengan melapisi dinding bagian dalam

dengan material *plywood* ataupun *fiberglass*, menggunakan material *soundproofing* pada plafon, serta menggunakan material *soundproofing* lantai terutama untuk ruang yang dibawahnya terdapat ruang lain.

Tabel 3: Rekomendasi nilai *Noise Criteria* (NC) untuk fungsi ruang lainnya

Jenis Ruang	Bilangan NC
Ruang konser dan studio radio atau studio rekaman	15-20
Rumah opera,	20
Panggung sandiwara , ruang musik, dan studio televisi	20-25
Kantor eksekutif	20-30
Jenis Ruang	Bilangan NC
Ruang kelas atau ruang kuliah, dan studio film	25
Ruang konferensi, gereja atau tempat ibadat, dan ruang pengadilan	25-30
Ruang pertemuan atau auditorium sekolah, rumah (daerah ruang tidur), dan hotel	25-35
Teater film dan rumah sakit	30
Kantor semi-pribadi dan perpustakaan	30-35
Kantor bisnis	35-45
Rumah makan	35-50
Ruang gambar	40-45
Ruang olahraga	45-50
Ruang ketik atau akuntansi	45-60
Stadion besar	50

Sumber: (Doelle, 1993)

Selain pertimbangan dari pengaruh kebisingan yang masuk ke dalam ruangan, pertimbangan lainnya adalah bunyi bising yang dihasilkan oleh aktivitas yang terjadi di ruangan tersebut. Sebuah ruangan bisa membutuhkan sedikit pemantulan atau perpanjangan bunyi untuk menciptakan suasana yang lebih hidup di dalam ruangan. Pengukuran tingkat pemantulan dalam sebuah ruangan dilakukan dengan menggunakan waktu dengung (*reverberation time*). Waktu dengung adalah waktu yang dibutuhkan oleh sumber bunyi yang dihentikan seketika untuk turun intensitasnya dari intensitas awal. Waktu dengung pada sebuah ruangan akan bergantung pada volume ruang, luas permukaan bidang-bidang pembentuk ruangan, tingkat penyerapan permukaan bidang, dan frekuensi yang muncul dalam ruangan. Melalui waktu dengung, kualitas akustik suatu ruangan dapat ditentukan. Setiap ruangan dengan fungsi tertentu memiliki waktu dengung ideal, sesuai dengan aktivitas yang diwadahnya. Secara garis besar, aktivitas di dalam ruangan yang berkaitan dengan akustik alamiah (tanpa peralatan yang menggunakan listrik) dibedakan menjadi, aktivitas berbicara, waktu dengung yang disarankan 0,5 sampai 1 detik, dengan waktu dengung ideal 0,75 detik. Aktivitas musik, waktu dengung disarankan 1 sampai 2 detik, dengan waktu dengung ideal 1,5 detik. Untuk fungsi-fungsi lainnya, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4: Kesesuaian waktu dengung menurut fungsi ruang

Fungsi Ruang	Volume Ruang (m ³)	Waktu Dengung (Detik)
Kantor	30	0,5
	100	0,75
Ruang Konferensi	100	0,5
	1000	0,8
Studio Musik	500	0,9
	5000	1,5
Gereja	500	1,5
	5000	1,8

Sumber: (McMullan dalam Mediastika, 2005)

Untuk membuktikan ruang-ruang khusus seperti *stage* sudah memenuhi syarat perlu dilakukan perhitungan tingkat kebisingan yang masuk ke dalam ruang serta waktu dengung pada ruang tersebut. Untuk menghitung waktu dengung pada ruang-ruang dengan akustika khusus seperti pada ruang *stage*, *scoring room*, *foley room*, dan *screening room*, formula yang digunakan adalah formula *eyring* pada persamaan 1 (Mediastika, 2005).

$$RT = \frac{0,16 \cdot V}{- \sum S (2,3 \log(1 - \alpha))} \quad (1)$$

Keterangan: RT = waktu dengung (s)
 V = volume ruang (m³)
 ΣS = jumlah luas permukaan ruang (m²)
 α = koefisien serapan bunyi rata-rata

untuk Pencahayaan hal yang harus diperhatikan antara lain, iluminasi dari sistem pencahayaan. Setiap ruang memiliki persyaratan iluminasi ideal yang berbeda-beda, keluaran warna yang dihasilkan oleh lampu yang digunakan, perletakan lampu di dalam studio, ukuran ruang studio produksi, ketinggian ruang dihitung dari *ceiling grid* sampai ke muka lantai, serta tipe kamera yang digunakan. Berikut adalah rumus yang dapat digunakan untuk menentukan penempatan titik lampu pada ruang. hal yang pertama dilakukan adalah menghitung indeks ruang menggunakan persamaan 2 (Prasasto, 2004).

$$RI = \frac{L \times W}{(L + W) \times Hm} \quad (2)$$

Keterangan : RI = Indeks ruang
 Hc = Ketinggian bidang kerja ke plafond (m)
 Hm = Ketinggian luminer (m)
 L = Panjang ruang (m)
 W = Lebar ruang (m)

Setelah menghitung indeks ruang, selanjutnya menentukan interpolasi setiap titik pada ruang menggunakan persamaan 3 (Prasasto, 2004).

$$Interpolasi = \frac{(E \times A)}{(UF \times MF)} \quad (3)$$

Keterangan : E = Indeks ruang
 A = Ketinggian bidang kerja ke plafond (m)
 UF = Ketinggian luminer (m)
 MF = Panjang ruang (m)

Penghawaan pada studio juga merupakan persyaratan yang perlu dipertimbangkan. Beberapa hal yang berhubungan dengan ventilasi pada studio produksi adalah, meninggikan langit-langit agar mempunyai volume udara yang cukup dan terdapat sirkulasi udara vertikal, perencanaan sistem AC (*Air Conditioner*), serta sirkulasi udara dengan bantuan *exhaust fan*. Persyaratan lain pada studio film yakni studio produksi memerlukan volume ruang yang lebar, luas, dengan langit-langit yang cukup tinggi, sehingga mampu mawadahi sistem teknis keperluan *shooting*, studio produksi harus mudah untuk diakses, memiliki pintu lebar (*elephant door*). Hal ini dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan peralatan-peralatan *shooting* yang pada umumnya berukuran besar, yang akan digunakan di dalam studio. Studio produksi film harus dekat dengan ruang kontrol produksi untuk mempermudah pengawasan kegiatan produksi serta pengoperasian peralatan *shooting*, studio produksi harus memiliki ketinggian ruang yang cukup untuk menggantungkan *cyclorama*, *lighting properties*, dan sistem pengudaraan ruang, serta rancangan studio juga haruslah fleksibel untuk segala jenis produksi film dan media audio-visual lainnya.

3. Tinjauan Lokasi

Lokasi perancangan studio film ini terletak di Kota Pontianak. Kota Pontianak merupakan Ibukota Propinsi Kalimantan Barat yang terdiri dari enam kecamatan yaitu, Pontianak Kota, Pontianak Barat, Pontianak Timur, Pontianak Utara, Pontianak Selatan dan Pontianak Tenggara yang memiliki total kelurahan sebanyak 29 kelurahan tersebar di masing-masing kecamatan. Kecamatan di Kota Pontianak yang mempunyai wilayah terluas adalah Kecamatan Pontianak Utara (34,5%), diikuti oleh Kecamatan Pontianak Barat (15,25%), kecamatan Pontianak Kota (14,39%), Kecamatan Pontianak Tenggara (13,75%), Kecamatan Pontianak Selatan (13,49%), dan Kecamatan Pontianak Timur (8,14%). Kota Pontianak terbagi menjadi dua puluh sembilan kelurahan dengan luas 107,82 km². Sebagai ibukota provinsi, Kota Pontianak menjadi pusat pertumbuhan ekonomi, keuangan, politik, pendidikan, perdagangan, dan jasa di Kalimantan Barat¹.

Komunitas Film di Kalimantan Barat

Berdasarkan data dari MAF, di Kalimantan Barat komunitas film yang mewadahi kegiatan perfilman di Kalimantan Barat adalah Masyarakat Film Kalimantan Barat yang berdomisili di Kota Pontianak. Komunitas lainnya adalah komunitas-komunitas kecil yang didirikan sekaligus juga berfungsi sebagai sebuah umah produksi seperti Kitara Creativition (Pontianak), Simpang Mandiri Production (Kayong), dan masih banyak komunitas lainnya yang juga didirikan oleh para siswa sekolah yang tidak terdata maksimal. Komunitas film animasi juga dibentuk dalam rangka mengembangkan dunia perfilman. Sama seperti visi dan komunitas pada umumnya, komunitas film animasi ini juga dibentuk untuk meawadahi kegiatan perfilman animasi. Di Kota Pontianak komunitas film animasi yang ada salah satunya adalah Komunitas Animasi Visual Effect Pontianak. Tidak hanya komunitas film saja yang ikut berperan mengembangkan perfilman. Komunitas teater juga merupakan komunitas seni peran yang ikut andil dalam perfilman.

Studio Film di Pontianak

Kota Pontianak hingga saat ini belum memiliki studio yang difungsikan sebagai fasilitas untuk memproduksi film. Studio yang digunakan untuk *shooting* di Kota Pontianak hanya sebatas studio foto yang memiliki *green screen*, namun studio tersebut memiliki keterbatasan karena tidak dapat digunakan untuk pengambilan gambar dengan adegan film yang membutuhkan gerak luas dengan kapasitas ruang yang cukup besar. Kegiatan produksi film di Kalimantan Barat termasuk di Pontianak saat ini sudah cukup banyak. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari dewan pembina Komunitas Masyarakat Film Kalimantan Barat, jumlah film yang diproduksi pertahunnya berkisar 10-50 film dengan berbagai jenis film. Terdapat enam rumah produksi di Kota Pontianak, yaitu Jawara Karya Studio, Studiomodjo, Lensart Production, Kitara Kreativision, Pistol Aer Production, dan Haldream Production. Semua rumah produksi tersebut hanya sebatas memproduksi film tanpa memiliki studio yang memadai untuk mendukung kegiatan produksi.

4. Hasil dan Pembahasan

Fungsi yang terdapat pada studio film ini berangkat dari adanya permasalahan seperti yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Permasalahan antusiasme para pekerja film dalam memproduksi film baik untuk komersil maupun hanya untuk menyalurkan hobi yang belum terwadahi dengan adanya studio film menjadikan fungsi pertama yang diperlukan adalah fungsi produksi. Hal yang dipertimbangkan dalam menentukan fasilitas produksi film yang terdapat di dalam studio film adalah fasilitas yang terdapat pada studio film harus memiliki keterkaitan erat dengan kegiatan produksi film. Aktivitas utama dalam produksi film yaitu aktivitas pra produksi, produksi, dan pasca produksi, sehingga fasilitas yang terdapat pada studio film yang akan dirancang harus dapat mewadahi tiga aktivitas utama tersebut. Aktivitas pra produksi merupakan aktivitas perencanaan pengelolaan produksi film sehingga akan dibutuhkan ruang-ruang yang difungsikan sebagai kantor atau ruang

¹ <http://pontianakkota.bps.go.id/index.php/geografi>, diunduh tanggal 10 November 2014.

kerja para kru film dan pengelola studio. Sementara itu untuk aktivitas produksi dibutuhkan ruang-ruang seperti *soundstage* yang digunakan sebagai ruang pengambilan gambar. Aktivitas pasca produksi adalah aktivitas pengeditan sehingga dibutuhkan ruang berupa studio *editing* atau yang biasa disebut sebagai studio *post production*. Dalam menentukan fasilitas pada studio, hal lain yang perlu diperhatikan adalah jenis film yang paling sering diproduksi. Untuk Kota Pontianak, film yang paling banyak diproduksi adalah film dengan *genre* drama mengingat dana produksi film jenis ini lebih rendah dari pada jenis film lainnya. Meskipun demikian, kebutuhan studio untuk jenis film lainnya seperti *action*, dan *science fiction* juga perlu diwadahi untuk mempermudah para pekerja film serta menunjang kreativitas mereka dalam mengolah film. Selain fungsi utama yaitu tempat produksi film, studio ini juga perlu dilengkapi dengan fasilitas pendukung lainnya mengingat aktivitas yang dilakukan oleh pekerja film tidak memiliki waktu yang jelas.

Kegiatan produksi film di Kota Pontianak masih dalam tahap pengembangan dan sumber daya manusia para pekerja film masih belum maksimal sehingga diperlukan sarana yang mendukung komunitas-komunitas tersebut dalam mengembangkan kompetensi perfilmannya. Untuk mengembangkan kompetensi tersebut maka diperlukan sarana berupa tempat pelatihan bagi para pekerja film yang belum mahir, sehingga ditempatkanlah fungsi edukasi pada studio film ini. Selain fungsi edukasi, fungsi informasi juga ditempatkan pada studio ini. Fungsi informasi ini merupakan fungsi bagi komunitas untuk mendapatkan informasi terkait proses produksi film terutama bagi komunitas (masyarakat awam yang senang film, tetapi masih belum mengetahui atau memahami proses pembuatan film). Informasi yang didapatkan oleh komunitas diharapkan dapat meningkatkan minat komunitas terhadap film-film lokal. Fungsi produksi, edukasi, dan informasi pada studio film harus tergambarkan pada perancangan baik itu pada bangunan maupun pada tapak.

Berdasarkan pertimbangan yang dipaparkan diatas, konsep yang digunakan pada perancangan studio film ini adalah semua area pada kawasan studio film ini dapat digunakan sebagai area yang dapat mewadahi semua kebutuhan komunitas. Kebutuhan komunitas diwadahi dengan adanya fungsi produksi, edukasi, dan informasi, sehingga konsep yang diangkat pada perancangan studio film ini adalah "studio film berbasis komunitas". Ketiga fungsi tersebut tergambarkan pada perancangan dimana di setiap ruang pada studio dapat digunakan untuk proses *shooting* yang sekaligus dapat menjadi wadah informasi serta edukasi pada studio, sehingga tema perancangan pada studio film ini adalah "*take shot everywhere*".



Sumber: Penulis, 2014

Gambar 1: Skema fungsi studio film di Kota Pontianak

Program Ruang

Analisis program ruang dilakukan untuk menentukan kebutuhan ruang. Analisis internal terdiri dari analisis pelaku, kegiatan, kebutuhan ruang, hubungan dan organisasi ruang, hingga besaran dan persyaratan ruang. Berikut gambaran pola analisis internal pada sebuah perancangan.



Sumber: Penulis, 2014

Gambar 2: Pola analisis internal studio film di Kota Pontianak

Pelaku, Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

Analisis pelaku pada studio film ini dibagi menjadi dua yaitu kru film dan pengelola studio film. Kru film dibagi lagi menjadi tiga bagian yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pengguna studio film ini merupakan orang-orang (komunitas) yang menggunakan semua fasilitas studio baik itu pekerja film maupun masyarakat umum. Untuk pekerja film terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Bagian *pre-production* merupakan bagian yang melakukan perencanaan produksi film mulai dari cerita, pendanaan, hingga menentukan kru produksi. Kebutuhan ruang didapatkan dari kegiatan yang dilakukan oleh para pelaku pada studio film.



Sumber: Penulis, 2014

Gambar 3: Pola kegiatan pelaku studio film di Kota Pontianak

Berdasarkan analisis rinci aktivitas dan kegiatan pelaku di studio film serta berdasarkan pertimbangan dari analisis fungsi yang telah dijabarkan sebelumnya maka dapat ditentukan fungsi bangunan yang terdapat pada studio film ini adalah, kantor pengelola, di studio film juga dibutuhkan sebuah tempat bagi para pengelola studio serta managerial film, *soundstage/stage*, *soundstage* merupakan fasilitas utama dalam produksi film, *post production studio*, dalam sebuah studio film juga dibutuhkan sebuah *post production studio* yang difungsikan sebagai tempat editing film yang diproduksi, *workshop*, fasilitas *workshop* merupakan fasilitas untuk membuat kostum, konstruksi, properti dan benda-benda dekorasi set lainnya, serta *backlot* yang merupakan fasilitas tambahan yang memiliki fungsi sama seperti *soundstage*, namun berada di luar ruangan.

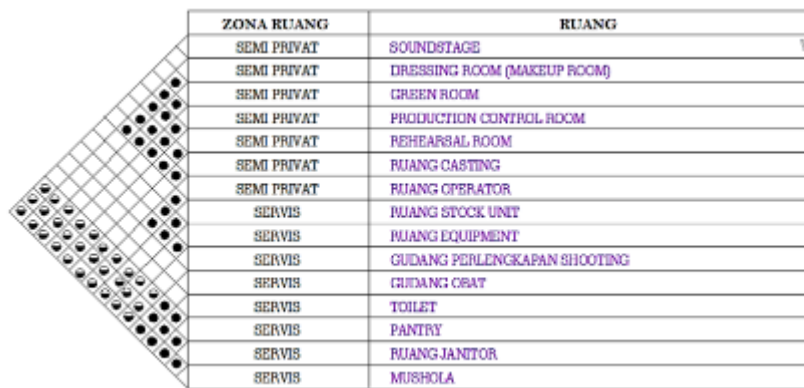
Hubungan Ruang

Hubungan antar ruang juga dibuat berdasarkan aktivitas yang terjadi pada setiap ruang. *Soundstage* yang di dalamnya terdapat kegiatan *shooting* didekatkan dengan ruang-ruang pendukung seperti *green room*, ruang *makeup*, dan *rehearsal room*. Hal ini dimaksudkan agar mempermudah para aktor/aktris/*talent* dalam berkegiatan. *Production control* juga perlu didekatkan dengan *soundstage* mengingat kegiatan yang terjadi pada ruang tersebut adalah kegiatan mengontrol aktivitas *shooting* yang terjadi pada *soundstage*. Fungsi lain yang perlu didekatkan dengan *soundstage* adalah fungsi *workshop*. Hal ini bertujuan untuk mempermudah kegiatan mobilisasi perlengkapan *shooting* yang diproduksi di *workshop*. Fungsi pelatihan pada studio tidak didekatkan dengan *soundstage*, namun tidak juga ditempatkan cukup jauh karena ruang-ruang pada *soundstage* juga dapat menjadi tempat belajar.

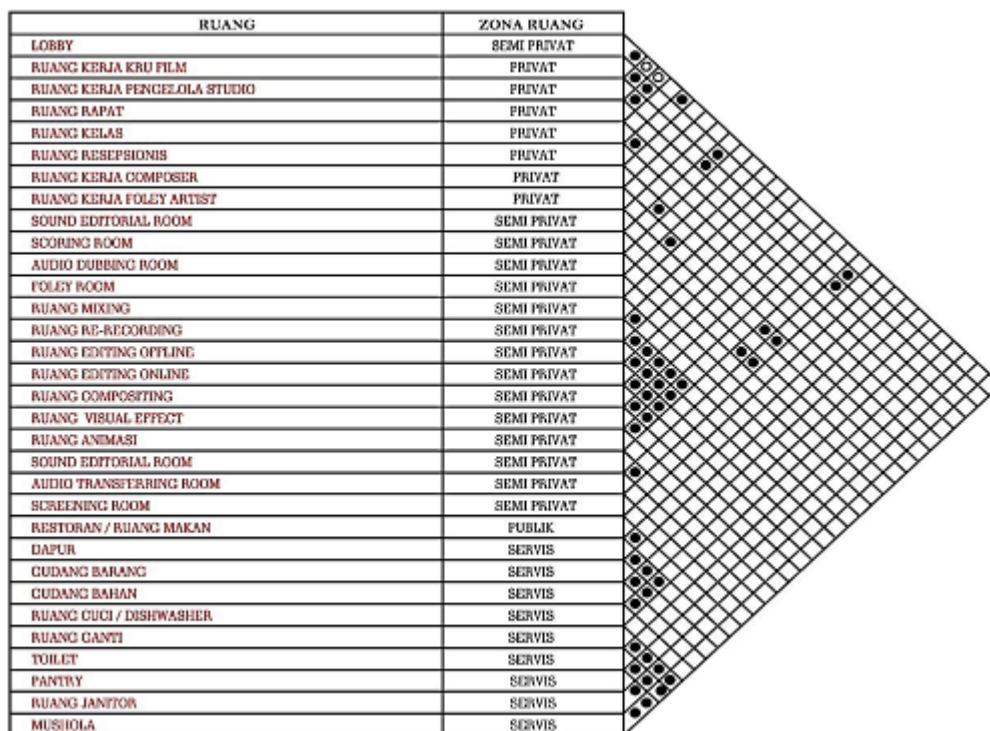
ZONA RUANG	RUANG
PUBLIK	ENTRANCE
SERVIS	TEMPAT PARKIR
PUBLIK	BACKLOT
PRIVAT	KANTOR PENGELOLA
SEMI PRIVAT	SOUNDSTAGE
SEMI PRIVAT	WORKSHOP
SEMI PRIVAT	STUDIO POST PRODUCTION
PUBLIK	RESTORAN

Sumber: Penulis, 2014

Gambar 4: Hubungan ruang studio secara makro studio film di Kota Pontianak



Sumber: Penulis, 2014

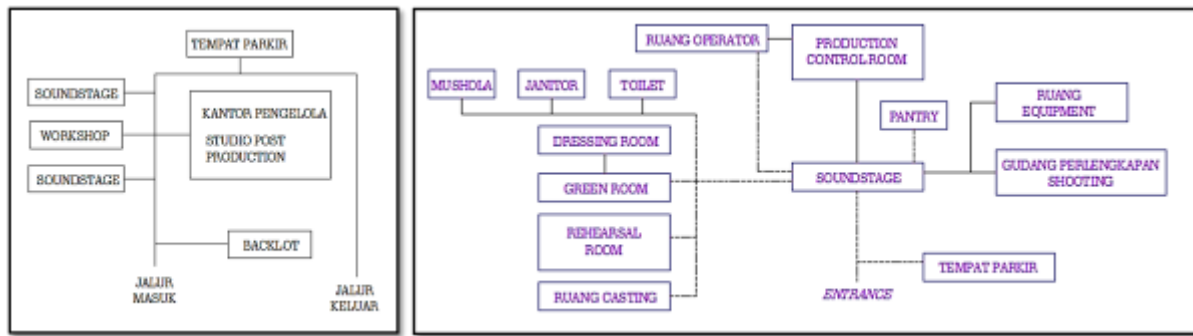
Gambar 5: Hubungan ruang *soundstage* studio film di Kota Pontianak

Sumber: Penulis, 2014

Gambar 6: Hubungan ruang *management and post production studio* studio film di Kota Pontianak

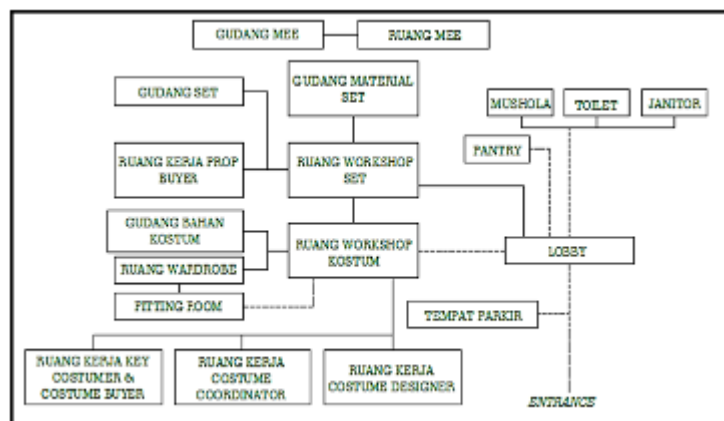
Organisasi Ruang

Berdasarkan analisis hubungan ruang maka kedekatan antar ruang dapat membentuk suatu organisasi ruang sehingga studio film ini dibagi menjadi tiga jenis bangunan berdasarkan fungsi dan kedekatan antar ruang. Bangunan pertama adalah bangunan dengan kegiatan manajemen studio, pelatihan, serta kegiatan pasca produksi. Bangunan yang kedua adalah *soundstage* yang berfungsi sebagai tempat *shooting* dalam ruangan dengan ruang-ruang pendukungnya. Bangunan yang ketiga adalah *workshop* yang berfungsi untuk memproduksi barang-barang pendukung *shooting*. Pada bangunan pertama terdapat empat jumlah lantai. Setiap lantainya memiliki fungsi yang berbeda sesuai dengan zona masing-masing ruang dari zona servis, zona publik hingga ke zona privat. Lantai dasar merupakan area servis yang di dalamnya terdapat tempat parkir, ruang MEE, dan ruang pompa yang saling berhubungan. Lantai satu terdapat ruang-ruang untuk mendukung kegiatan seperti kelas dan perpustakaan yang saling berhubungan. Terdapat pula fungsi tambahan seperti kafe untuk menunjang kegiatan pelatihan serta seluruh kegiatan lainnya yang terjadi di studio film tersebut. Lantai dua merupakan area yang difungsikan sebagai area kantor direksi studio beserta para kru film.



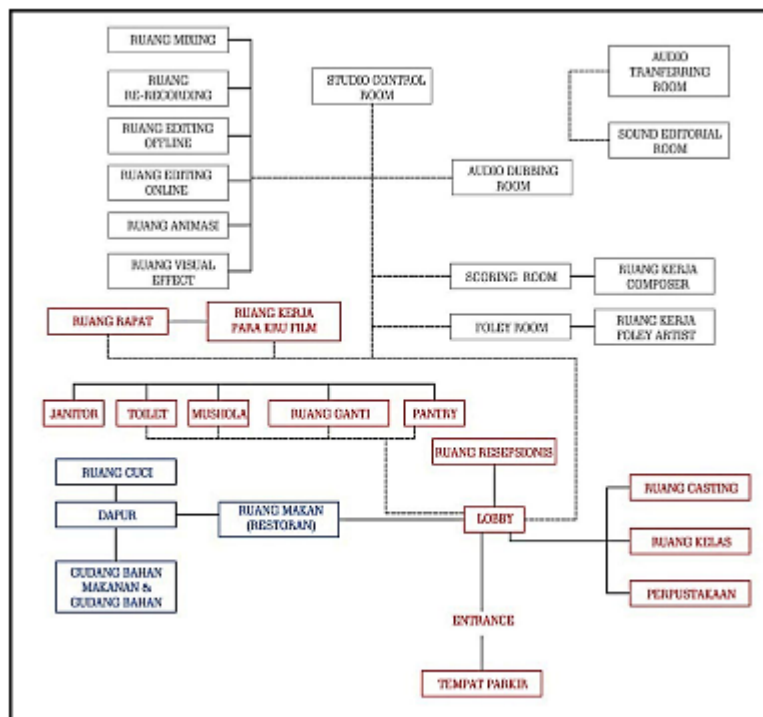
Sumber: Penulis, 2014

Gambar 7: Organisasi ruang studio film secara makro (kiri) dan organisasi ruang *soundstage* (kanan) studio film di Kota Pontianak



Sumber: Penulis, 2014

Gambar 8: Organisasi ruang *soundstage* studio film di Kota Pontianak



Sumber: Penulis, 2014

Gambar 9: Organisasi ruang *management and post production* studio studio film di Kota Pontianak

Persyaratan Ruang

Analisis akustika dan pencahayaan dilakukan dengan membuat perhitungan. Perhitungan dilakukan untuk mengetahui sebuah ruangan memenuhi kriteria atau tidak. Perhitungan akustika yang dilakukan adalah perhitungan nilai waktu dengung pada ruang. Untuk perhitungan nilai waktu dengung salah satu ruang yang diambil adalah *soundstage* dikarenakan ruangan ini memiliki akustika yang spesifik. Nilai RT pada *soundstage* diambil berdasarkan aktivitas yang paling sering terjadi, yaitu aktivitas berbicara. Menurut Mediastika (2005) setiap ruangan dengan fungsi tertentu memiliki waktu dengung ideal, sesuai dengan aktivitas yang diwadahnya. Secara garis besar, aktivitas di dalam ruangan yang berkaitan dengan akustik alamiah (tanpa peralatan yang menggunakan listrik) dibedakan menjadi aktivitas berbicara, waktu dengung disarankan 0,5 sampai 1 detik, dengan waktu dengung ideal 0,7 detik, serta aktivitas musik, waktu dengung yang disarankan 1 sampai 2 detik, dengan waktu dengung ideal 1,5 detik. Berdasarkan pemaparan tersebut maka waktu dengung yang disarankan pada *soundstage* adalah 0,5 sampai 1 detik. Untuk mengetahui apakah *soundstage* yang dirancang sudah memenuhi kriteria atau tidak maka perlu dilakukan perhitungan. Volume *soundstage* yang akan dihitung adalah 5.625 meter³ dengan penggunaan bahan-bahan pada elemen seperti pada tabel 5.

Tabel 5: Elemen, bahan dan nilai α studio film di Kota Pontianak

Elemen	Bahan	α	A (m ²)	S ($\alpha \times A$)
Plafon	Finishing karpet	0,57	375	213,75
Lantai	<i>Acoustical plester</i>	0,5	375	187,5
Dinding 1	<i>Acoustical plester</i>	0,5	375	187,5
Dinding 2	<i>Acoustical plester</i>	0,5	225	112,5
Dinding 3	<i>Acoustical plester</i>	0,5	375	187,5
Dinding 4	<i>Acoustical plester</i>	0,5	225	112,5
ΣS				1.001,25

Sumber:Penulis, 2014

Formula yang digunakan untuk menghitung waktu dengan ruang ini adalah dengan menggunakan persamaan 2.

$$RT = \frac{0,16 \times V}{- \sum S (2,3 \log(1-\alpha))}$$

$$RT = \frac{0,16 \times 5.625}{- 1.001,25 (2,3 \log(1 - 0,5))}$$

$$RT = \frac{900}{- 1.001,25 (2,3 \log(0,5))}$$

$$RT = \frac{900}{- 1.001,25 \times - 0,69}$$

$$RT = 1,3 \text{ detik}$$

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan di atas diperoleh waktu dengung sebesar 1,3 detik. Nilai tersebut melebihi interval waktu dengung yang disarankan pada *soundstage* dilihat dari aktivitas berbicara seperti yang dipaparkan sebelumnya. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, bahan-bahan yang digunakan pada elemen ruang dianggap ideal karena perhitungan dilakukan pada ruangan dengan kondisi kosong. Perhitungan tidak dilakukan dengan menambah elemen manusia, furnitur seperti kursi, serta peralatan *shooting* yang akan mengisi ruang *soundstage* tersebut. Jika elemen tersebut dimasukkan dalam perhitungan maka nilai waktu dengung pada ruang tersebut berada pada interval waktu dengung yang disarankan.

Ruang-ruang yang hanya menggunakan pencahayaan buatan merupakan ruang-ruang yang memiliki fungsi spesifik seperti yang terdapat pada *stage*. Sumber pencahayaan pada *stage* berasal dari lampu hemat energi yang sekaligus digunakan pula untuk kebutuhan proses *shooting*.

Penempatan titik-titik lampu pada setiap ruang di studio film ini studio harus disesuaikan dengan persyaratan ruang. Berikut perhitungan penempatan titik lampu pada salah satu contoh ruang di studio film yaitu ruang kelas dengan menggunakan persamaan 2 dan 3.

$$RI = \frac{L \times W}{(L + W) \times Hm} = \frac{8 \times 5}{(8 + 5) \times 3,2} = \frac{40}{41,6} = 0,96$$

$$Interpolasi = \frac{(E \times A)}{(UF \times MF)}$$

$$Interpolasi = \frac{0,44 - 0,37}{(1,0 - 0,8) \times (0,96 - 0,8)} = \frac{0,07}{0,032} = 2,18$$

$$UF = 0,37 + 2,18 = 2,55$$

$$\phi = \frac{(E \times A)}{(UF \times MF)} = \frac{(400 \times 40)}{(2,55 \times 0,8)} = \frac{16.000}{2,4} = 6.666 \text{ lm}$$

$$\frac{6.666}{2.700} = 2,46 = 2 \text{ lampu}$$

Lampu yang digunakan lampu flourescent putih hangat 2.700lm

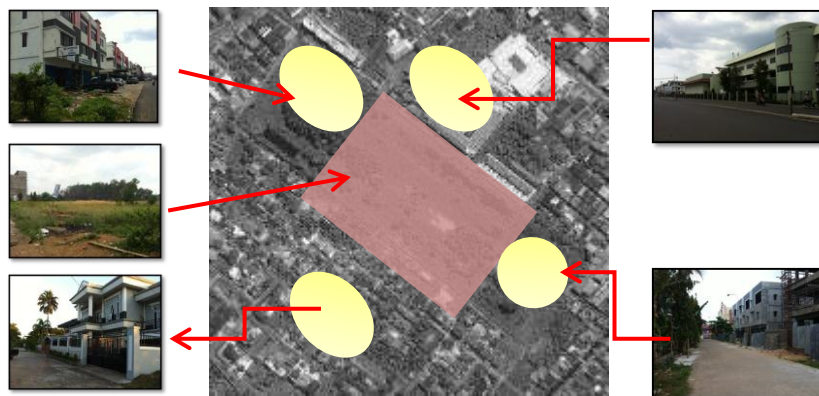
Untuk cahaya tersebar umum pada ruangan, batas jarak antar lumener = $1,4 \times Hm = 1,4 \times 3,2 = 4,48 = 4$ m.

Tapak

Lokasi lahan untuk sebuah studio film tidak memiliki persyaratan khusus, namun penentuan lokasi tapak perancangan studio ini dapat dilakukan berdasarkan beberapa analisis seperti akses dan pencapaian pada tapak, kedekatan dengan fasilitas yang dapat mendukung kegiatan pada tapak, serta kondisi lingkungan di sekitar tapak. Hal yang menjadi pertimbangan penentuan lokasi tapak perancangan studio film ini yakni;

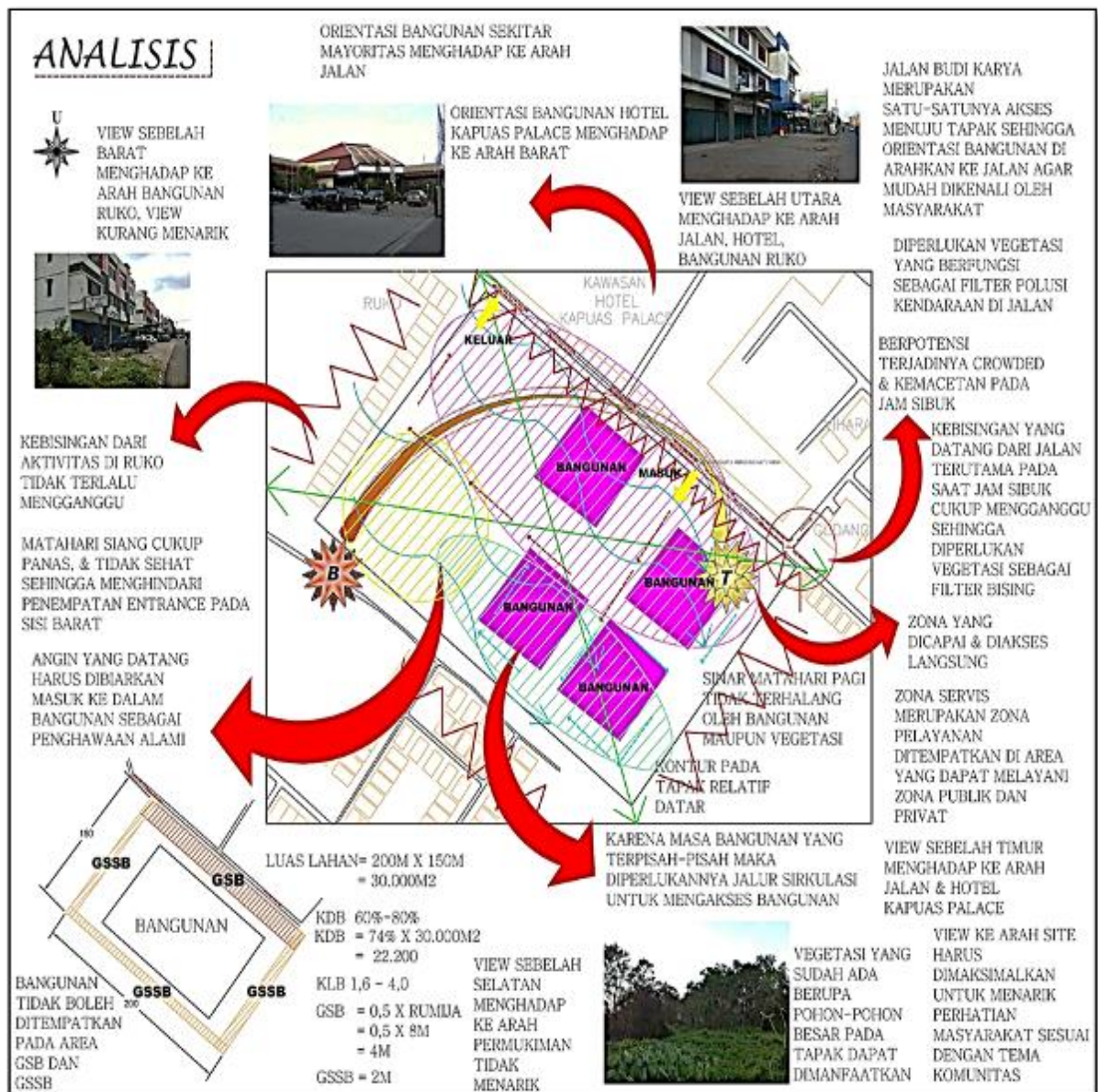
- Lokasi Studio Film harus memperhatikan peraturan peruntukan lahan (RTRW) setempat sesuai dengan fungsi bangunan.
- Studio film merupakan tempat di mana proses produksi film dilakukan, sehingga akan lebih baik lokasi studio film dekat dengan fasilitas umum seperti hotel.
- Lokasi studio film juga harus ditempatkan di tempat yang intensitas kebisingannya rendah, serta harus mudah dijangkau/ diakses dan memiliki infrastruktur yang baik seperti jalan yang tidak rusak, listrik yang memadai dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pertimbangan tersebut, lokasi yang dipilih sebagai tempat perancangan studio film adalah sebuah lahan yang terletak di Jalan Budi Karya. Pemilihan pada lokasi tersebut didasari oleh pertimbangan bahwa kawasan tersebut mudah diakses, memiliki infrastruktur yang memadai, dekat dengan hotel sehingga dapat dimanfaatkan untuk mobilisasi para talent yang datang dari luar Kota Pontianak, serta lahan tersebut merupakan lahan kosong. Analisis tapak merupakan analisis terhadap bangunan serta lingkungan di sekitarnya. Analisis tapak terdiri dari analisis perletakan, orientasi, sirkulasi, zoning, dan vegetasi.



Sumber: Penulis, 2014

Gambar 10: Lokasi tapak perancangan studio film di Kota Pontianak

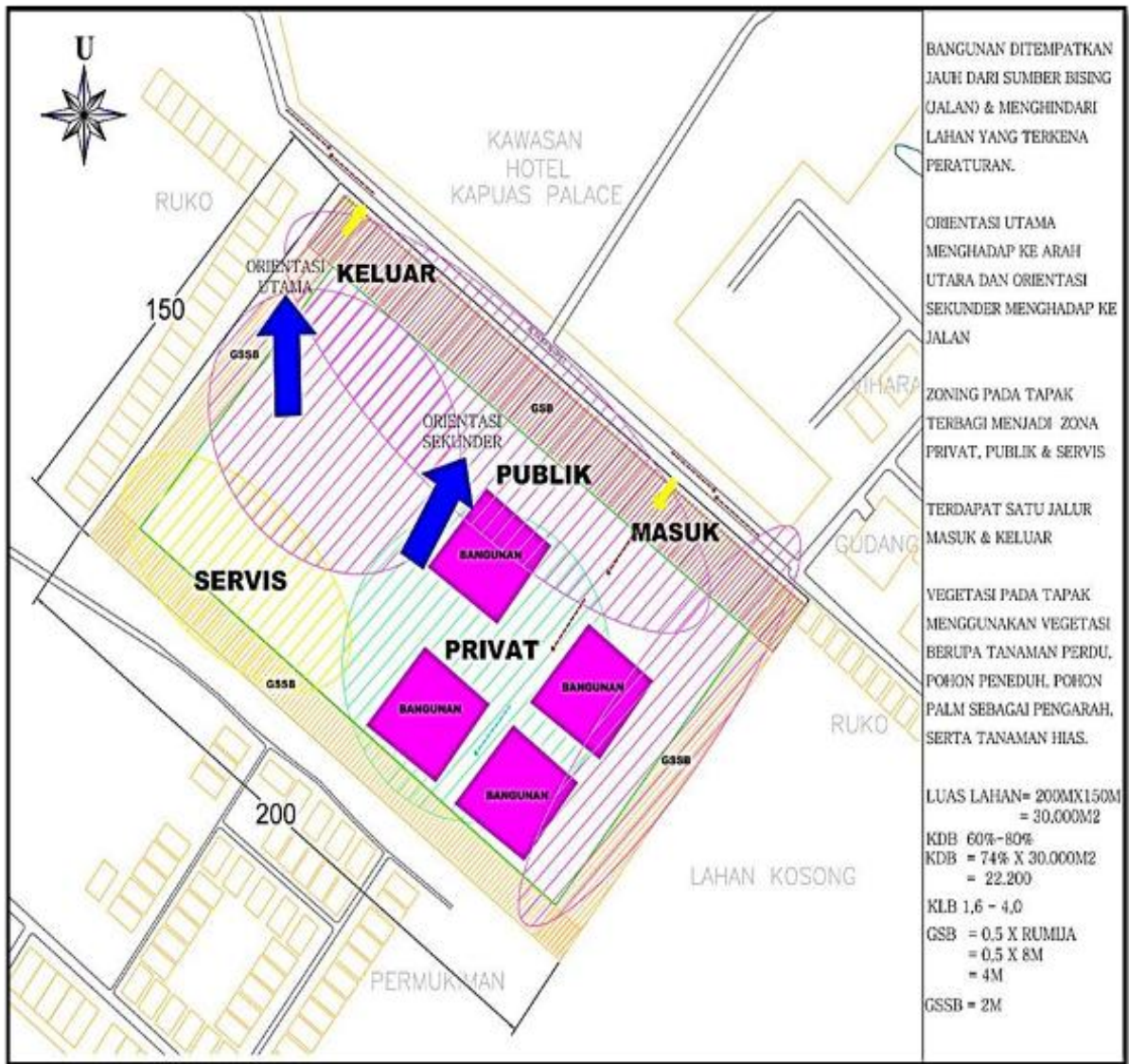


Sumber: Penulis, 2014

Gambar 11: Analisis tapak studio film di Kota Pontianak

Berdasarkan hasil analisis dari perletakan, orientasi, sirkulasi, zoning dan vegetasi pada tapak maka konsep tapak yang akan diguna dalam merancang site plan pada studio film adalah:

- Bangunan ditempatkan jauh dari sumber bising (jalan) dan menghindari lahan yang terkena peraturan.
- Orientasi utama menghadap ke arah utara dan orientasi sekunder menghadap ke jalan.
- Zoning pada tapak terbagi menjadi zona privat, publik, dan servis.
- Terdapat satu jalur masuk dan satu jalur ke luar tapak.
- Vegetasi yang digunakan pada tapak yakni vegetasi berupa tanaman perdu, pohon peneduh, pohon palm sebagai pengarah, serta tanaman hias berupa bunga-bunga.
- Luas tapak studio film ini adalah 30.000 m².



Sumber: Penulis, 2014

Gambar 12: Konsep tapak studio film di Kota Pontianak



KETERANGAN A : MANAGEMENT & POST PRODUCTION STUDIO
 B : STAGE 1 & STAGE 2
 C : WORKSHOP
 D : STAGE 3

Sumber: Penulis, 2014

Gambar 13: Site plan studio film di Kota Pontianak

Ruang Luar

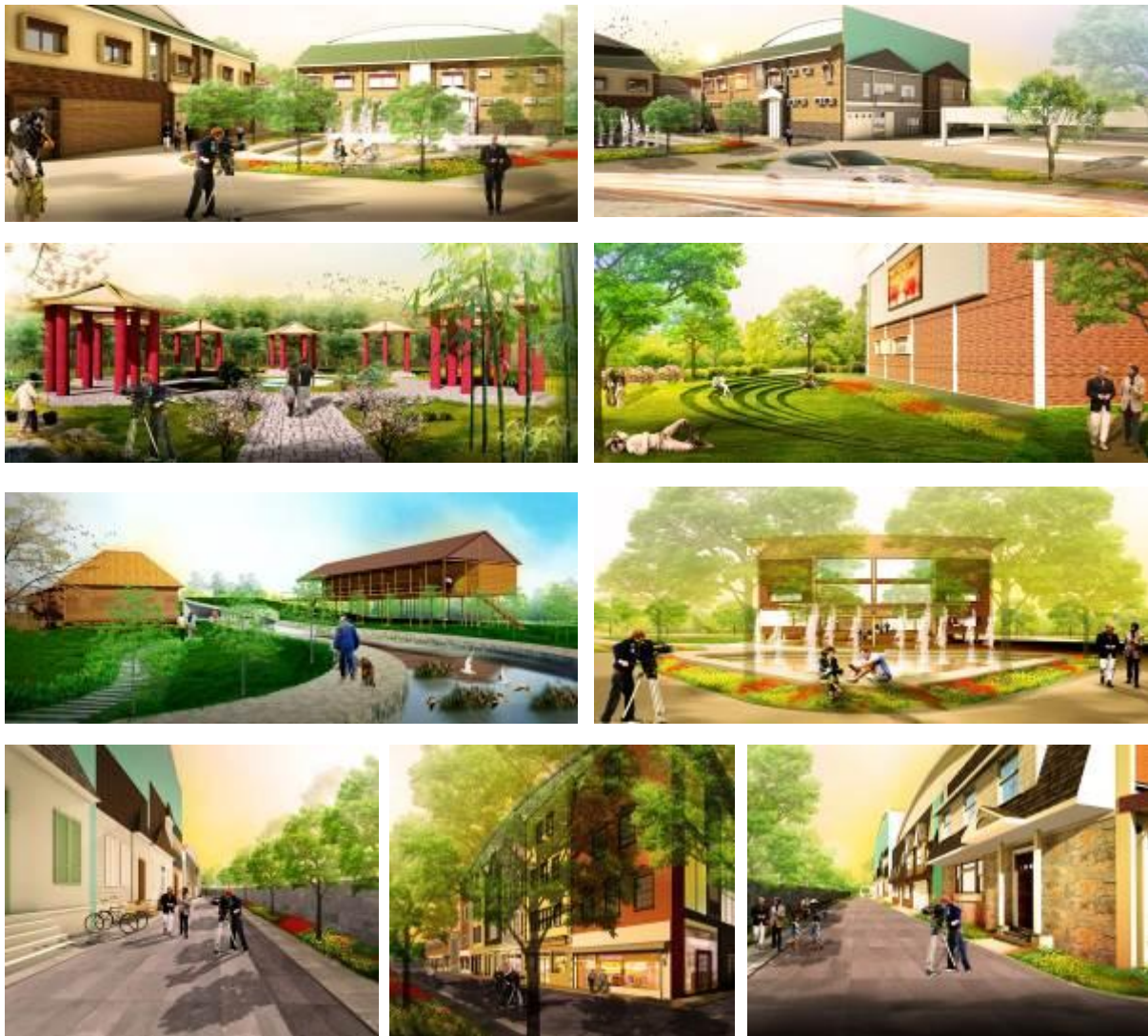
Bentuk bangunan dan penataan ruang luar pada bangunan disesuaikan berdasarkan fungsi. Fungsi *stage* dan *workshop* merupakan fungsi yang memerlukan bentuk ruang yang fungsional dan efektif. Bentuk bangunan yang cocok adalah bentuk kotak atau bentuk persegi. Untuk ruang luar akan ditata agar seluruhnya bisa dimanfaatkan sebagai tempat *shooting*. Ruang luar dibuat dengan bentukan yang dinamis dan tidak kaku.

Penerapan konsep "*take shoot everywhere*" pada studio film ini terdapat pada ruang luar studio. Semua ruang luar studio dapat digunakan sebagai tempat pengambilan gambar yang di dalamnya sudah ada fungsi edukasi dan fungsi informasi. Saat kegiatan pengambilan gambar dilakukan para pekerja film dapat belajar dari kegiatan tersebut dan masyarakat dapat mendapatkan informasi proses pembuatan film dengan mengamati kegiatan pengambilan gambar tersebut.

Ruang luar dibuat dengan bentukan yang lebih dinamis dengan memberikan elemen-elemen alam seperti sungai. Selain itu dibuat pula taman-taman yang dapat digunakan sebagai tempat berkumpul, bersantai, sekaligus sebagai lokasi pengambilan gambar. Terdapat sebuah *Amphithetre* pada studio ini yang berfungsi sebagai tempat menyaksikan film-film yang diputar pada layar LED

screen, sekaligus sebagai tempat berkumpul bagi para komunitas. Terdapat pula beberapa replika bangunan tradisional seperti rumah betang, rumah Melayu, dan gazebo Tionghoa. Bangunan-bangunan tersebut dimaksudkan untuk merepresentasikan arsitektur tradisional yang ada di Kalimantan Barat.

Bangunan-bangunan dengan dinding masif tanpa adanya bukaan seperti *soundstage* dan *workshop*, didesain dengan dinding ganda. Hal ini dilakukan agar bangunan tersebut tidak terlihat seperti gudang, sehingga dinding-dinding fasad bangunan tersebut dimanfaatkan dengan dibuat fasad ganda. Dinding kedua pada fasad bangunan-bangunan tersebut didesain dengan beberapa tema yaitu tema rumah-rumah moderen, ruko-ruko moderen, rumah-rumah peninggalan kolonial Belanda, rumah-rumah dengan gaya arsitektur Belanda, serta ruko-ruko dengan gaya arsitektur Belanda. Penggunaan tema arsitektur Belanda dikarenakan Belanda memiliki hubungan dengan Kota Pontianak pada masa lampau.



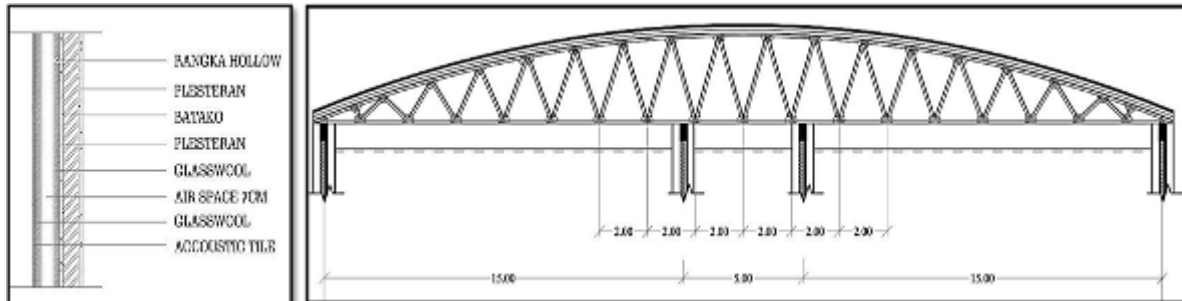
Sumber: Penulis, 2014

Gambar 14: Suasana ruang luar studio film di Kota Pontianak

Sistem Struktur

Jenis dan sistem struktur yang akan diaplikasikan pada bangunan studio film yaitu, pondasi menggunakan pondasi setempat dengan tiang pancang *precast* untuk mendapat kekuatan struktur yang baik. Secara umum struktur lantai menggunakan lantai beton, namun dengan *finishing* yang menyesuaikan ruang. Untuk ruang *soundstage* dan ruang-ruang yang harus kedap suara menggunakan lantai *soundproofing*. Terdapat pula beberapa ruang dengan lantai *parquet* untuk

mendapatkan suasana alami. Penggunaan material yang alami seperti batu alam pada bagian kolom dan sebagian dinding bangunan. Penggunaan material *soundproofing* pada dinding dan plafon pada beberapa ruang yang harus kedap suara. Penggunaan material kaca sebagai elemen transparan, menciptakan *view* yang luas. Rangka badan bangunan menggunakan konstruksi beton bertulang untuk mendapatkan kekuatan struktur yang optimal. Untuk dinding rangka atap menggunakan struktur baja, sehingga memudahkan pada bentang yang lebar.



Sumber: Penulis, 2014

Gambar 15: Sistem struktur pada dinding dan atap studio film di Kota Pontianak

Sistem Utilitas

Sistem utilitas pada Studio film di Kota Pontianak ini adalah:

- Air bersih diperoleh dari dua sumber yaitu air PDAM dan air hujan yang ditampung dalam penampungan air bawah tanah dan tangki atas. Sistem distribusi air menggunakan sistem *downfeed* dan *upfeed*.
- Limbah berasal dari bak rendaman, kamar mandi, toilet, wastafel, kolam, dapur dan tempat wudhu yang dialirkan ke dalam bak penampungan limbah sementara, kemudian dialirkan ke saluran riol kota. Sementara untuk drainase pada tapak berada di sekeliling tapak.
- Pada studio film terutama pada ruang-ruang yang tidak terdapat bukaan seperti *stage* diperlukan penghawaan buatan. sistem penghawaan buatan yang digunakan adalah AC VRV. Selain AC VRV sistem lain yang digunakan adalah AC central. AC central digunakan pada bangunan *management and post production studio*.
- Transportasi yang digunakan pada perancangan berupa *ramp* dan tangga. Pada bangunan dengan fungsi pengelola dan *post production* transportasi yang digunakan adalah *ramp* dan tangga. Sementara bangunan dengan *stage* hanya terdapat tangga.
- Sistem penanganan bahaya kebakaran pada bangunan yaitu menggunakan *Hydrant* di dalam dan di luar bangunan, *Springkler*, dan *chemichal fire extinguisher*.
- Sistem pembuangan sampah Untuk sampah yang berasal dari sisa makanan ditampung pada bak penampungan sementara kemudian didistribusikan ke TPA kota secara berkala. Sampah yang berasal dari aktivitas produksi di workshop didaur ulang kembali, sementara sampah yang sudah tidak dapat digunakan akan ditampung pada bak sementara yang kemudian akan didistribusikan ke TPA kota.
- Sumber aliran listrik yang direncanakan adalah melalui Perusahaan Listrik Negara (PLN) sebagai sumber listrik utama dan *generator set* yang digunakan sebagai sumber cadangan apabila listrik dari PLN mati.
- Penangkal petir diletakkan pada bagian atap bangunan agar seluruh bangunan terlindungi. Area perlindungan adalah ujung tiang yang dilapisi emas 24 karat, membentuk sudut 60° dan tinggi tiang penangkal petir ±60cm.

4. Kesimpulan

Berdasarkan proses perancangan studio film di Kota Pontianak yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Studio film merupakan studio yang difungsikan sebagai tempat untuk memproduksi film. Mulai dari proses perencanaan, proses *shooting* (pengambilan gambar) hingga

proses pasca produksi seperti *editing* dan sebagainya. Industri perfilman di Kalimantan Barat yang berkembang saat ini dibuktikan dengan hadirnya sejumlah pekerja film, komunitas film, serta *production house* di Kalimantan Barat. Industri perfilman yang saat ini berkembang belum difasilitasi dengan sarana prasarana berupa studio film, maka dari itu perlunya dilakukan perancangan studio film di Kota Pontianak. Konsep yang diangkat pada perancangan studio film ini adalah studio film berbasis komunitas. Studio film yang berbasis komunitas dimaksudkan sebagai studio film yang dapat memenuhi kebutuhan komunitas (para pekerja film atau seluruh sineas muda, serta masyarakat pecinta film) akan produksi film, tempat pelatihan untuk komunitas mengembangkan bakat dibidang perfilman, serta sumber informasi bagi masyarakat terkait proses kegiatan produksi film.

Ucapan Terima kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Tim Dosen Pembimbing (Bapak Tri Wibowo Caesariadi, S.T, M.T., Bapak M. Ridha Alhamdani, S.T, M.Sc., Ibu Emily Kalsum, S.T, M.T., dan B. Jumaylinda B.R Gultom, S.T, M.T.), dosen-dosen Prodi Arsitektur, rekan-rekan mahasiswa Arsitektur, kedua orangtua dan adik tercinta.

Referensi

- Dennis, Fitryan G. 2008. *Bekerja Sebagai Sutradara*. Erlangga. Jakarta
- Mediastika, Christina E. 2005. *Akustika Bangunan: Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia*. Erlangga. Jakarta
- Miyarso, Estu. 2010. *Peran Penting Sinematografi Dalam Pendidikan Pada Era Teknologi Informasi & Komunikasi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- Doelle, Leslie. 1993. *Akustik Lingkungan*. Erlangga. Jakarta
- Prasasto, Satwiko. 2004. *Fisika Bangunan 2*. Andi. Yogyakarta
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. 2009. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman..* Sekretariat Negara Republik Indonesia. Jakarta