# PERANCANGAN STUDIO FILM DI KOTA SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR CRITICAL REGIONALISM

## **TUGAS AKHIR**



**Disusun Oleh:** 

WAFFIQ WILDANY NIM: H03216023

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA 2020

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Waffiq Wildany

NIM : H03216023

Program Studi : Arsitektur

Arsitektur Angkatan : 2016

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan Tugas Akhir saya yang berjudul "PERANCANGAN STUDIO FILM DI KOTA SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR CRITICAL REGIONALISM". Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 5 Agustus 2020

Yang menyatakan,

Waffiq Wildany

NIM H03216023

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir disusun oleh,

Nama: Waffiq Wildany

NIM : H03216023

Judul : Perancangan Studio Film di Kota Surabaya dengan Pendekatan Critical

Regionalism

telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 23 Juli 2020

Dosen Pembimbing I

(Dr. Rita Ernawati, M.T)

NIP 198008032014032001

Dosen Pembimbing II

(Kusnul Prianto, S.T, M.T, IPM)

NIP 197904022014031001

## PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Waffiq Wildany ini telah dipertahankan di depan tim penguji Tugas Akhir di Surabaya, 23 Juli 2020

Mengesahkan,

Dewan Penguji

Penguji I Penguji II

(Dr. Rita Ernawati, M.T)

NIP. 198008032014032001

(Kusnul Prianto, S.T, M.T, IPM)

NIP. 197904022014031001

Penguji III

(Qurrotul A'yun, S.T, M.T, IPM)

NIP. 198910042018012001

Penguji IV

(Mega Ayundya W, M.Eng)

NIP. 198703102014032007

Mengetahui,

Plt-Dekan-Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Ampel Surabaya

Dr. Evi Fatimatur Rusydiyah, M.Ag

INIPA'197312272005012003



## **KEMENTERIAN AGAMA** UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA **PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300 E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademi	ka UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:
Nama	: Waffiq Wildany
NIM	: H03216023
Fakultas/Jurusan	: Sains dan Teknologi / Arsitektur
E-mail address	: wwildany@gmail.com
UIN Sunan Ampel Sur Sekripsi yang berjudul: PERANCANGAN ST	ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan abaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :  ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain ()  ☐ TUDIO FILM DI KOTA SURABAYA DENGAN PENDEKATAN  ☐ CAL REGIONALISM
Perpustakaan UIN Sumengelolanya dalam menampilkan/mempukakademis tanpa perlupenulis/pencipta dan ar Saya bersedia untuk musunan Ampel Surabaya	g diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini nan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan bilikasikannya di Internet atau media lain secara <i>fulltext</i> untuk kepentingan meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai tau penerbit yang bersangkutan.  nenanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta
dalam karya ilmiah saya	
Demikian pernyataan ii	ni yang saya buat dengan sebenarnya.
	Surabaya, 17 Agustus 2020

(Waffiq Wildan

Penulis

#### **ABSTRAK**

## PERANCANGAN STUDIO FILM DI KOTA SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR CRITICAL REGIONALISM

Industri perfilman di Indonesia mengalami peningkatan dalam satu dekade terakhir ini. Hal ini merupakan potensi yang cukup baik untuk dikembangkan. Di satu sisi masyarakat lebih meminati film-film luar negeri. Kurangnya apresiasi masyarakat terhadap film-film dalam negeri yang masih kalah peminat dengan film-film luar negeri menjadi isu yang harus diperbaiki. Minimnya kreatifitas untuk menghasilkan film dengan bermacam-macam genre yang berkualitas adalah penyebab utama minimnya apresiasi masyarakat. Faktor kurangnya fasilitas, sarana, dan prasarana studio film menjadikan terbatasnya kreatifitas dalam memproduksi film.

Surabaya sebagai kota terbesar kedua memiliki potensi untuk mengembangkan perfilman dalam. Perancangan Studio Film dengan pendekatan critical regionalism ini bertujuan untuk mewadahi para film maker untuk dapat menyalurkan kreatifitasnya dalam membuat film dengan fasilitas memadai mulai dari tahap pra produksi hingga pasca produksi. Pendekatan critical regionalism adalah suatu wujud perlawanan terhadap modernitas global yang bersifat generik dan tidak memiliki identitas atau budaya secara kontekstual. Hal ini menginterpretasikan pada perfilman dalam negeri yang dapat bersaing dan sejajar dengan perfilman luar negeri dalam segi kualitas dengan tetap mempertahankan identitas dan nilai. Konsep perancangan critical regionalism menerapkan desain yang berprinsip pada kontekstual daerah dan budaya dalam arti luas. Konsep critical regionalism merancang dengan menyesuaikan kondisi lingkungan, budaya setempat, potensi lokal, respon terhadap iklim yang diterapkan dalam desain yang modern agar diterima secara global. Oleh karena itu, dalam perancangan ini pendekatan critical regionalism dianggap lebih sesuai untuk diterapkan ke dalam studion film dalam wujud rancangan tapak, bangunan, dan ruang.

Kata Kunci: Studio Film, Critical Regionalism, Budaya Lokal

**ABSTRACT** 

DESIGN OF FILM STUDIOS IN SURABAYA CITY WITH CRITICAL

REGIONALISM ARCHITECTURE APPROACH

The film industry in Indonesia has experienced an increase in the last

decade. This is a good enough potential to be developed. On the one hand, people

are more interested in foreign films. Lack of public appreciation for domestic films,

which are still less popular with foreign films, is an issue that must be corrected.

The lack of creativity to produce quality films with various genres is the main cause

of the lack of public appreciation. The lack of facilities, facilities and infrastructure

for a film studio has limited creativity in producing films.

Surabaya as the second largest city has the potential to develop inner

cinema. The design of a film studio with a critical regionalism approach aims to

accommodate filmmakers to be able to channel their creativity in making films with

adequate facilities from pre-production to post-production stages. The critical

regionalism approach is a form of resistance to global modernity that is generic and

does not have a contextual identity or culture. This interprets domestic films that

can compete and be equal to foreign films in terms of quality while maintaining

their identity and values. The design concept of critical regionalism applies design

based on regional context and culture in a broad sense. The concept of critical

regionalism is designed by adjusting environmental conditions, local culture, local

potential, and climate responses that are applied in modern designs to be accepted

globally. Therefore, in this design the critical regionalism approach is considered

more appropriate to be applied to film studios in the form of site, building and space

designs.

Keywords: Film Studios, Critical Regionalism, Local Culture

viii

## **DAFTAR ISI**

Halaman Judul	i
Lembar Persetujuan Pembimbing	ii
Lembar Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian	ivv
Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	viii
Abstrak	vii
Abstract	viix
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah da <mark>n T</mark> uju <mark>an Peranca</mark> ngan	3
1.3 Batasan Perancangan.	4
BAB II TINJAUAN OBJEK & LOKASI PERANCANGAN	5
2.1 Tinjauan Tentang Studio Film	5
2.1.1 Proses Produksi Film	5
2.1.2 Aktivitas dan Fasilitas Studio Film	6
2.1.3 Pemrograman Ruang	10
2.1.4 Total Kebutuhan Ruang	16
2.2 Gambaran Kondisi Site	16
2.2.1 Gambaran Umum Site	16
2.2.2 Kebijakan Daerah	18
2.2.3 Kondisi Eksisting	18
BAB III PENDEKATAN TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN	21
3.1 Pendekatan Perancangan Critical Regionalism	21
3.1.1 Konsep Arsitektur Critical Regionalism	21
3.1.2 Karakteristik Arsitektur Critical Regionalism	21

3.1.3 Prinsip Arsitektur Critical Regionalism	23
3.2 Integrasi Keislaman dalam Pendekatan Critical Regionalism	26
3.3 Konsep Perancangan Objek	26
BAB IV HASIL PERANCANGAN	28
4.1 Rancangan Arsitektur	28
4.1.1 Konsep Tapak	28
4.1.2 Konsep Bangunan	31
4.1.3 Konsep Ruang	35
4.2 Rancangan Struktur	37
4.2.1 Bangunan Utama	37
4.2.2 Bangunan Produksi	38
4.3 Rancangan Utilitas	39
4.3.1 Utilitas Sanitasi Air	39
4.3.2 Utilitas Kelistrikan	40
4.3.3 Utilitas Pemadam <mark>Keb</mark> akaran	40
BAB V KESIMPULAN	42
DAFTAR PUSTAKA	43

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Proses Produksi Film	5
Tabel 2.2 Aktivitas Fungsi Produksi	6
Tabel 2.3 Aktivitas Fungsi Sosial	8
Tabel 2.4 Aktivitas Fungsi Pengelolaan	8
Tabel 2.5 Kebutuhan Ruang Pra Produksi	9
Tabel 2.6 Kebutuhan Ruang Produksi	10
Tabel 2.7 Kebutuhan Ruang Pasca Produksi	11
Tabel 2.8 Kebutuhan Ruang Fungsi Sosial	12
Tabel 2.9 Kebutuhan Ruang Fungsi Pengelola	13
Tabel 2.10 Kebutuhan Ruang Parkir	14
Tabel 2.11 Total Kebutuhan Ruang	15

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Lokasi Tapak	17
Gambar 2.2 Batas Tapak	18
Gambar 2.3 Fungsi Kawasan	19
Gambar 2.4 Ketinggian Sekitar	20
Gambar 3.1 Implementasi Konsep Desain	27
Gambar 4.1 Konsep Zonasi	28
Gambar 4.2 Konsep Sirkulasi	29
Gambar 4.3 Visualisasi Ruang Luar	
Gambar 4.4 3D Site Plan Kawasan	30
Gambar 4.5 Bentuk Bangunan	31
Gambar 4.6 Gubahan Massa	32
Gambar 4.7 Penerapan Detail Konsep	33
Gambar 4.8 Eksterior Bangunan Utama	33
Gambar 4.9 Detail Konsep Bangunan Produksi	34
Gambar 4.10 Eksterior Bangunan Produksi	
Gambar 4.11 Interior Bangunan	35
Gambar 4.12 Desain Akustik	
Gambar 4.13 Ruang Akustik	36
Gambar 4.14 Struktur Bangunan Utama	38
Gambar 4.15 Struktur Bangunan Produksi	38
Gambar 4.16 Utilitas Sanitasi Air	39
Gambar 4.17 Utilitas Kelistrikan	40
Gambar 4.18 Utilitas Pemadaman Kebakaran	41

## BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki sejarah panjang perfilman sejak awal kemerdekaan. Dalam perkembangan produksi film di tahun 1950, terdapat 3 studio produksi film terbesar di Indonesia yaitu PFN, Perfini, dan Persari (Barus F, 2019). Tahun 1957-an, Indonesia telah memiliki 8 buah studio film. Akan tetapi, dikarenakan industri perfilman Indonesia yang sempat tenggelam, maka studio-studio tersebut ditutup. Studio-studio tersebut antara lain PFN, Persari, Perfini, Bintang Surabaja, Golden Arrow, Tan & Wong Bros, Olympia dan Sanggabuana (Ridayanti N, 2016). Kini, Jumlah studio film yang dapat memproduksi film mulai dari tahap pra produksi, produksi, hingga pasca produksi dengan fasilitas yang kompleks masih terbatas. Sebagian besar studio-studio film di Indonesia saat ini, seperti di Jakarta studio film merupakan bangunan re-fungsional seperti gudang, lapangan olahraga, ataupun auditorium (Ivayanti R, 2002). Salah satu studio yang dapat memproduksi dan memfasilitasi seluruh tahapan produksi adalah Infinite Studios Batam, cabang dari Studio IFW Singapura yang sudah berskala internasional.

Industri perfilman di Indonesia sedang mengalami perkembangan yang pesat dalam dekade terakhir ini. Data Pusbangfilm Kemendikbud (2016) mencatat jumlah produksi film dalam negeri terus meningkat mulai dari tahun 2010. Bahkan, di tahun 2018 ada sekitar 200 judul film yang diproduksi di tanah air. Tidak hanya dalam kuantitas produksi, jumlah penonton juga selalu meningkat tiap tahunnya. Pada tahun 2018 adalah angka tertinggi untuk jumlah penonton.

Fasilitas dan teknologi yang dimiliki oleh industri perfilman Indonesia yang masih terbatas mengakibatkan minimnya kreativitas dalam pembuatan film (Primanti H, 2012). Kita sangat jarang menemukan film dengan latar yang berbeda, seperti film-film bergenre fantasi atau pun science-fiction yang dibuat oleh sineassineas asing semacam Harry Potter, Avengers, Star Wars, dan lain sebagainya. Film-film Indonesia selalu bermain aman, dan akhirnya hanya memilih genre film yang akan banyak ditonton oleh masyarakat saja. Perilaku "terjebak pasar" ini memang sering menghambat kreativitas para sineas Indonesia untuk membuat film

yang beda dari yang lain. Hal ini yang menjadi alasan film-film dalam negeri masih kalah peminat daripada film-film luar negeri (Fia, 2017). Pengamat fotografi dan film Harry Reinaldi (2015) mengatakan bahwa minimnya apresiasi masyarakat terhadap film dalam negeri menjadi salah satu masalah utama film Indonesia.

Jika keberadaan dari studio film dapat difungsikan secara maksimal, akan semakin mendorong dan mendukung kreativitas dan perkembangan produksi industri film dalam negeri. Genre film akan semakin bervariasi dan besar kemungkinan film-film dalam negeri akan mengalami revolusi dengan adanya genre film bertemakan fantasi atau science-fiction, yang umumnya sarat akan efekefek visual komputer. Bukan hal yang mustahil jika nantinya hasil produksi industri perfilman tanah air dapat disejajarkan kualitasnya dengan film buatan Hollywood (Primanti H, 2012). Jika hal ini dicapai, film-film lokal tanah air akan lebih diapresiasi oleh masyarakat dan dapat bersaing dengan kondisi global.

Berdasarkan penjabaran beberapa kondisi diatas, isu utama dalam pengembangan perfilman di Indonesia tidak hanya pada masalah fasilitas, sarana dan prasarana namun juga pada minimnya kreativitas *film maker* untuk menciptakan film lokal yang dapat bersaing dengan perfilman global. Saat ini beberapa *film maker* telah mencoba memproduksi film dengan terobosan baru dan genre berbeda seperti Gundala dalam Jagat Sinema Bumi Langit. Perfilman dalam negeri perlu menunjukkan jatidiri (identitas) dengan beragam potensi, ide ,dan kreatifitas sineas lokalnya. Menjadikan ide kreatif lokal dapat diterima secara global. Hal tersebut menjadi pertimbangan dalam merancang studio film dengan pendekatan critical regionalism.

Kenneth Frampton (1994) mendefinisikan critical regionalism adalah suatu konsep pendekatan arsitektur modern yang juga mengekspresikan local rooted culture, memadukan antara modernisme global dan vernakular lokal untuk menghindari placelessness (Bramastartya J, 2016). Frampton (1983) juga mengatakan bahwa regionalisme kritis menguatkan elemen-elemen lokal arsitektur untuk dapat menghadapi globalisasi dan konsep-konsep abstrak yang melibatkan suatu sintesa kritis terhadap sejarah dan tradisi setempat serta menginterpretasikannya kembali, sehingga mendapatkan ekspresi dalam terminologi modern (Maulana S, 2011). Critical Regionalism tidak hanya

mengikuti perkembangan arsitektur modern yang kekinian tetapi juga menunjukan sisi lokalitas daerah setempat. Critical Regionalism kerap memasukkan unsur-unsur budaya, sejarah, filosofi, dan kekhasan daerah setempat dalam menghasilkan desain. Potensi lokal tidak terbatas pada arsitektur tradisional yang secara fisik berupa bangunan berarsitektur tradisional saja. Dalam masyarakat yang heterogen, potensi lokal mencakup seluruh kekayaan yang memiliki kekhasan, keunikan, kesejarahan, ataupun sebagai penanda di kawasan, kota, dan daerahnya (Roesmanto, 2007). Beberapa bangunan yang telah menerapkan prinsip arsitektur critical regionalism seperti Kyoto Conference Hall, National Olympic Games Tokyo, Masjid Raya Padang, dll.

Dengan isu yang telah dijabarkan, pendekatan critical regionalism akan relevan dengan kebutuhan studio film yang mengikuti gaya modernitas dan kemajuan negara-negara lain, serta menampilkan jatidiri (identitas) ke-Indonesia-annya. Hal ini dapat menjawab pandangan masyarakat tentang perfilman dalam negeri bahwa Indonesia dapat disejajarkan dengan negara lain tanpa membuang identitasnya, sehingga perfilman dalam negeri lebih diapresiasi lagi.

## 1.2 Rumusan Masalah dan Tujuan Perancangan

Kurangnya fasilitas, sarana, dan prasarana studio film yang mengakibatkan minimnya kreativitas serta kurangnya apresiasi masyarakat terhadap film-film dalam negeri yang masih kalah dalam hal peminat dari film-film menjadi isu utama dunia perfilman Indonesia. Pentingnya identitas dalam perfilman perlu didukung dengan wujud arsitektur studio film yang memiliki identitas ke-Indonesia-an. Pendekatan critical regionalism diharapkan mampu menunjukkan identitas Indonesia.

Tujuan perancangan studio film ini adalah merancang studio film dengan pendekatan arsitektur critical regionalism untuk memenuhi kebutuhan fasilitas, sarana, dan prasarana sehingga akan meningkatkan produktivitas dan kreativitas para film maker atau sineas-sineas di Indonesia.

## 1.3 Batasan Perancangan

Studio film ini adalah studio film milik swasta yang memiliki pelayanan dengan lingkup nasional. Studio film mewadahi proses produksi film mulai tahap pra produksi, produksi, hingga pasca produksi dengan proses indoor dan oudoor.

Studio film yang dirancang termasuk tipe bangunan bisnis dan komersial. Studio film ini memiliki fungsi produksi, fungsi sosial, dan fungsi pengelolaan. Pengguna dari studio film adalah para pekerja film, pengelola, kru dalam produksi film serta pengunjung dari masyarakat.



#### **BAB II**

#### TINJAUAN OBJEK & LOKASI PERANCANGAN

## 2.1 Tinjauan Tentang Studio Film

Menurut UU No 33 Tahun 2009 Definisi 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.

Studio film merupakan studio yang difungsikan sebagai tempat untuk memproduksi film. Mulai dari proses perencanaan, proses syuting (pengambilan gambar) hingga proses pasca produksi seperti editing dan sebagainya (Remfita, 2014).

## 2.1.1 Proses Produksi Film

Menurut buku "Modul Ajar Produksi Film", tahap-tahap produksi film terbagi menjadi 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Setiap tahap memiliki beberapa detail kegiatan (Puspasri C, 2017).

Tabel 2.1 Proses Produksi Film

Proses Produksi Film				
Pra Produksi	Produksi	Pasca Produksi		
Persiapan naskah     Proses membaca dan     memahami seluruh skrip     naskah untuk para pemain     film dan kru film.      Briefing     Rapat besar bagi seluruh kru     film dan pemain film sebelum     memulai tahap syuting     termasuk perekrutan kru /     pekerja, menyusun jadwal,     anggaran, dan persiapan     lainnya.      Persiapan Kerja	Produksi  1. Casting Pemain Tahap aktor dan aktris melakukan paktek dan berlatih gerakan acting dan olah tubuh sebelum syuting untuk adegan yang membutuhkan latihan khusus  2. Tata Setting Penataan set dan properti yang dibutuhkan dalam pengambilan gambar oleh kru termasuk penataan posisi kamera, ligting, mikrofon, dll.  3. Tata Kostum	Pasca Produksi  1. Rekaman Audio Proses rekaman unsur audio untuk dialog pemain (dubbing), musik backsound, dan sound effect.  2. Pembuatan Visual Effect Proses pembuatan efek komputer / CGI, animasi, dan dan efek visual lainnya .  3. Proses Editing Proses penyuntingan baik elemen visual dan audio untuk mendapatkan hasil yang lebih sempurna.		
Persiapan dan koordinasi bagi pekerja / kru pada setiap	Penggatian pakaian yang dikenakan pemain disesuaikan	4. Proses Mixing		
department produksi.  4. Persiapan Peralatan	dengan isi cerita.  4. Tata Rias	Penggabungan elemen visual dan audio menjadi satu produk film jadi.		
-		5		

Proses Produksi Film				
Pra Produksi	Produksi	Pasca Produksi		
Persiapan alat-alat produksi seperti kamera, lighting, mikrofon, dll.  5. Perancangan Properti Perancangan properti kebutuhan syuting seperti alatalat peraga  6. Persiapan Kostum dan	Proses tata rias pada produksi film berpatokan pada skenario. Tidak hanya pada wajah tetapi juga pada seluruh anggota badan.  5. Syuting Proses utama pengambilan gambar.	5. Review Hasil Editing Pemutaran film secara intern. Pemutaran intern ini berguna untuk review hasil editing. Jika terdapat kekurangan atau penyimpangan dan scenario maka dapat segera diperbaiki.		
Makeup Pemilihan pakaian dan persiapan kebutuhan make up artis yang akan dipakai tokoh cerita beserta propertinya.				

Sumber: Modul Ajar Produksi Film, 2017

## 2.1.2 Aktivitas dan Fasilitas Studio Film

Fasilitas studio film memiliki 3 komponen utama yaitu komponen tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi (Primanti H, 2012).

## a. Aktivitas Fungsi Produksi

Aktivitas fungsi produksi terbagi menjadi aktivitas pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Aktivitas pra produksi meliputi tahap persiapan yang didalamnya terdapat fasilitas ruang baca, ruang briefing, ruang dan ruang worksop. Aktivitas produksi meliputi kegiatan syuting dan penunjangnya dengan fasilitas soundstage, ruang wardrobe, ruang tata rias, dan ruang casting.

Tabel 2.2 Aktvitas Fungsi Produksi

Sub Fungsi	Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Pengguna	Kebutuhan Ruang
	Membaca naskah	Membaca naskah skenario film sebelum syuting	Pekerja / Kru film dan Pemain film	Ruang baca / perpustakaan mini
Pra Produksi	Persiapan Pra Produksi	Melakukan persiapan para kru film sesuai dengan department dan tugasnya	Pekerja / Kru film	Ruang kerja kru film
	Melakukan briefing	Melakukan pembekalan sebelum syuting	Pekerja / Kru film dan Pemain film	Ruang rapat

Sub Fungsi	Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Pengguna	Kebutuhan Ruang
	Merancang properti syuting	Membuat properti kebutuhan syuting seperti alat peraga dll	Pekerja / Kru film	Ruang workshop
	Menyimpan peralatan produksi	Menyimpan alat syuting seperti kamera, lampu lighting, dan mikrofon	Pekerja / Kru film	Ruang penyimpanan
	Cuci tangan, Buang Air	Cuci tangan pada wastafel, BAK pada urinoir bagi pria, serta toilet untuk wanita	Pekerja / Kru film dan Pemain film	Lavatory
	Beribadah	Beribadah terpisah antara pria dan wanita dengan masing-masih tempat wudlu	Pekerja / Kru film dan Pemain film	Mushola
	Berisitrahat, menunggu	Menunggu persiapan produksi	Pemain Film	Lounge
	Syuting indoor	Melakukan syuting dalam studio tertutup	Pekerja / Kru film dan Pemain film	Soundstage
	Syuting Outdoor	Melakukan syuting di luar studio dengan latar nyata	Pekerja / Kru film dan Pemain film	Backlot
	Merias aktor dan aktris	Merias wajah dan make up sesuai karakter pemain film	Pekerja / Kru film dan Pemain film	Ruang make up
	Menentukan kostum	Menentukan dan menyimpan kostum kebutuhan pemain film	Pekerja / Kru film dan Pemain film	Ruang kostum
Produksi	Melatih casting	Menginstruksikan dan praktek gerakan dan tata cara sebelum syuting	Pekerja / Kru film dan Pemain film	Ruang casting
	Mengontrol proses syuting	Mengawasi proses syuting dengan perintah mikrofon	Pekerja / Kru film	Ruang kontrol
	Menyimpan Properti syuting	Menyimpan dan meletakkan properti dalam set lokasi syuting	Pekerja / Kru film	Ruang properti
	Cuci tangan, Buang Air	Toilet khusus pekerja / kru film	Pekerja / Kru film dan Pemain film	Lavatory
	Istirahat	Isitrahat setelah proses syuting	Pekerja / Kru film dan Pemain film	Ruang istirahat
Pasca Produksi	Membuat sound effect	Merekam suara dari benda dan properti untuk efek alam	Pekerja / Kru film	Foley
	Membuat backsound musik	Merekam orkestra musik / band untuk backsound instrumen musik	Pekerja / Kru film	Ruang Scoring
	Merekam dialog / dubbing	Merekam dialog pemain film	Pekerja / Kru film dan Pemain film	Ruang dubbing

Sub Fungsi	Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Pengguna	Kebutuhan Ruang
	Mengedit Audio/ suara	Menyunting / menggabungkan unsur audio dari sound effect, dubbing, dan backsound	Pekerja / Kru film	Ruang editing audio
	Membuat visual effect	Membuat efek animasidan unsur visual seperti CGI	Pekerja / Kru film	Ruang visual effect
	Mengedit unsur visual / gambar	Menyunting / menggabungkan unsur visual dari hasil syuting dan efek komputer	Pekerja / Kru film	Ruang composting
	Menggabungkan unsur visual dan audio	Mengabungkan nsur audio dan visual menjadi produk film	Pekerja / Kru film	Ruang mixing
	Cuci tangan, Buang Air	Toilet khusus pekerja / kru film	Pekerja / Kru film dan Pemain film	Lavatory
	Menonton film pra rilis	Menonton film sebelum dirilis	Pekerja / Kru film dan Pemain film	Ruang Screening

Sumber: Hasil Analisis, 2020

## b. Aktivitas Fungsi Sosial

Aktivitas fungsi sosial adalah aktivitas yang melibatkan pengunjung dan difasilitasi dengan ruang-ruang public yaitu ruang galeri pameran, coworking space, food court, cofeeshop, dan amphitheater.

Tabel 2.3 Aktvitas Fungsi Sosial

Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Pengguna	Kebutuhan Ruang
Melihat pameran dan galeri film	Melihat galeri film nasional dan pameran	Pengunjung	Ruang Galeri
Mengikuti seminar film	Seminar dan pelatihan pembuatan film bersifat indoor dengan kurun waktu rutin dan berkala	Pengunjung	Amphiteater
Makan dan minum	Makan dan minum terbagi menjadi meja untuk 2 orang dan 4 orang	Seluruh Pengguna	Foodcourt
Ruang kerja, belajar, diskusi	Meja kerja komunal dan meja kerja tunggal	Pengunjung	Coworking Space
Cuci tangan, buang air	Toilet khusus pengunjung	Pengunjung	Lavatory
Beribadah	Beribadah terpisah antara pria dan wanita	Pengunjung	Mushola
Mengambil uang	Aktivitas publik bagi seluruh pengguna	Seluruh Pengguna	ATM Center

## c. Aktivitas Fungsi Pengelolaan

Aktivitas pengelolaan adalah aktivitas oleh pengelola studio film yang difasilitasi ruang-ruang kerja berdasarkan struktur pengelola studio film. Ruang-ruang pengelola meliputi ruang direktur, ruang sekretaris, ruang departemen, ruang cleaning service, dan ruang utilitas.

Tabel 2.4 Aktvitas Fungsi Pengelolaan

Aktivitas	Deskripsi Aktivitas	Pengguna	Kebutuhan Ruang
Kegiatan direktur	Membuat kebijakan dan menanggung jawabi pengelolaan di waktu jam kerja pengelola	Pengelola (direktur)	Ruang direktur
Kegiatan wakil direktur	Membuat kebijakan dan menanggung jawabi pengelolaan di waktu jam kerja pengelola	Pengelola (wakil direktur)	Ruang wakil direktur
Kegiatan sekretaris	Membuat dokumen terkait studio film di waktu jam kerja pengelola	Pengelola (sekretaris)	Ruang sekretaris
Kegiatan Administrasi	Melakukan kegiatan terkait adminitrasi studio film di waktu jam kerja pengelola	Pengelola (Dept. administrasi)	Ruang Dept Adminitrasi
Kegiatan Operasional	Melakukan kegiatan terkait operasional studio film di waktu jam kerja pengelola	Pengelola (Dept. operasional)	Ruang Dept Operasional
Kegiatan Pemasaran	Melakukan kegiatan terkait pemasaran studio film di waktu jam kerja pengelola	Pengelola (Dept. pemasaran)	Ruang Dept Pemasaran
Kegiatan Sosial	Melakukan kegiatan terkait ekshibisi dan seminar studio film di waktu jam kerja pengelola	Pengelola (Dept. sosial)	Ruang Dept Sosial
Rapat	Aktivitas rapat bagi pengelola inti dan kepala tiap departemen	Pengelola	Ruang rapat
Menyimpan barang	Penyimpanan barang dan arsip milik pengelola dalam almari dan rak	Pengelola	Gudang
Istirahat pengelola	Istirahat dengan fasilitas sofa	Pengelola	Ruang istirahat
Istirahat karyawan servis	Istirahat dengan fasilitas sofa	Pengelola	Ruang karyawan servis
Menyimpan alat kebersihan	Tempat penyimpanan alat kebersihan dari cleaning service	Pengelola (cleaning service)	Janitor
Kegiatan utilitas	Perawatan dari teknisi dan ahli	Pengelola	Ruang pompa, ruang elektrikal, genset
Mengamankan Studio film	Megontrol pengunjung masuk dan keluar, mengawasi titik-titik keamanan	Pengelola (security)	Pos satpam, ruang CCTV

## 2.1.3 Pemrograman Ruang

Dalam menentukan besaran ruang berdasarkan 3 sumber yaitu Ernest Neufert Data Arsitek (DA), Studi Literasi (SL), dan Studi Kasus di Studio Film SAV Puskat Yogyakarta (SK).

## a. Ruang Fungsi Produksi (Pra Produksi)

Ruang fungsi pra produksi memfasilitasi semua aktivitas dalam tahap pra produksi film. Berikut kebutuhan ruang dalam ruang fungsi pra produksi.

Tabel 2.5 Kebutuhan Ruang Pra Produksi

Nama Ruang	Keterangan	Deskripsi Ruang	Kapasitas	Besaran (m2)	Unit	Total
Ruang baca / perpustakaan mini	Ruang baca bagi pemain film dan kru	Ruang berisi rtempat baca berkelompok, dan tempat baca individual	60	175	2	350
Ruang kerja kru film	R. Sutradara R. Dept Sinematografi R. Dept Artistik R. Dept Editing R. Dept Suara	Ruang berisi meja kerja pribadi, lemari penyimpanan, meja komputer	5 5 5 5 5	125	2	250
R. Rapat	Sebagai briefing dan persiapan sebelum tahap produksi	Ruang berisi meja rapat besar dengan pola letter "I"	25	40	2	80
R. Workshop	Tempat pembuatan properti film	Ruang berisi material dan bahan properti kebutuhan syuting	50	250	2	500
R. Penyimpanan	Tempat menyimpan alat-alat syuting	Ruang berisi almari besar penyimpan kamera, dan semua peralatan film	5	36	2	72
Mushola	Tempat wudlu Ruang sholat	Pembagian pria dan wanita @10 kran	20 50	80	2	160
	Toilet Pria		2			
	Urinoir		3			
	Westafel		3	40	_	0.6
Lavatory	Toilet Wanita		3	48	2	96
	Westafel		5			
Lounge Ruang tunggu artis Ruang berisi sofa besar, tempat duduk santai 10 20 2				40		
Total						1548
Sirkulasi (30%)						464.4
Total Keseluruhan						2012.4

## b. Ruang Fungsi Produksi (Produksi)

Ruang fungsi produksi memfasilitasi semua aktivitas dalam tahap produksi film. Berikut kebutuhan ruang dalam ruang fungsi produksi.

Tabel 2.6 Kebutuhan Ruang Produksi

Nama Ruang	Keterangan	Deskripsi Ruang	Kapasitas	Besaran (m2)	Unit	Total
Soundstage	Ruang beroperasi 24 jam	Ruang soundstage adalah bangunan bentang lebar ketinggian cukup syuting, serta spesifikasi ruang akustik	100	3200	2	6400
Backlot	Ruang beroperasi 24 jam	Ruang syuting outdoor dengan bangunan eksterior fasad dengan sifat tidak permanen	200	20000	1	20000
R. Make Up	Ruang beroperasi 24 jam	Ruang berisi meja rias dan almari penyimpanan make up	30	100	2	200
R. Kostum	Fitting room pria	Ruang berisi almari kaca tempat penyimpanan	10	100	2	200
	Fitting room wanita	kostum kebutuhan syuting	10			
R. Casting	Ruang beroperasi 24 jam	Ruang berisi stage kecil kedap suara sebagai tempat latihan sebelum take	30	100	2	200
R. Kontrol	Ruang beroperasi 24 jam	Ruang mengawasi proses syuting	5	40	2	80
R. Properti	Ruang beroperasi 24 jam	Ruang kosong semacam gudang sebagai menyimpan properti syuting	10	150	2	300
	Toilet Pria		18			
	Urinoir Westafel		6			
Lavatory	Toilet Wanita		18	300	2	600
	Westafel		18			
R. Istirahat	Terdiri dari ruang istirahat pemain film dan	Bed rest room		1000	2	2000
	kru film yang terpisah	Ruang Istirahat komunal				2000
Mushola	Tempat wudlu	Pembagian pria dan wanita @10 kran	20	200	2	400
Ruang sholat 60						
Total						30380
Sirkulasi (30%)						9114
Total Keseluruhan						39494

## c. Ruang Fungsi Produksi (Pasca Produksi)

Ruang fungsi pasca produksi memfasilitasi semua aktivitas dalam tahap pasca produksi film. Berikut kebutuhan ruang dalam ruang fungsi pasca produksi.

Tabel 2.7 Kebutuhan Ruang Pasca Produksi

Nama Ruang	Keterangan	Deskripsi Ruang	Kapasitas	Besaran (m2)	Unit	Total	
Foley	Ruang beroperasi 24 jam	Ruang berisi monitor besar dengan alat perekam suara	5	42	3	126	
R. Scoring	Ruang beroperasi 24 jam	Ruang orkestra dengan alat-alat musik dan alat perekam	50	180	2	360	
R. Dubbing	Ruang beroperasi 24 jam	Ruang ini berisi layar monitor dan alat perekam suara untuk dialog para pemain	5	42	3	126	
R. Editing Audio	Ruang beroperasi 24 jam	Ruang ini berisi meja kerja komputer untuk mengedit dan menyatukan audio	5	42	3	126	
R. Visual Effect	Ruang beroperasi 24 jam	Ruang ini berisi meja kerja komputer untuk membuat animasi dan efek CGI	10	50	3	150	
R. Composting	Ruang beroperasi 24 jam	Ruang ini berisi meja kerja komputer untuk menyatukan dan mengedit visual	5	40	3	120	
R. Mixing	Ruang beroperasi 24 jam	Ruang ini berisi meja kerja komputer untuk menyatukan audio dan visual	15	40	3	120	
R. Screening	Ruang beroperasi 24 jam	Ruang ini adalah mini teater untuk penayangan film sebelum dirilis	50	100	3	300	
R. Istirahat	Ruang beroperasi 24 jam	Ruang Bed rest room dengan kamar privat	1	10	50	500	
Mushola	Tempat wudlu	Pembagian pria dan wanita @10 kran	20	66	3	198	
	Ruang sholat		50				
	Toilet Pria		3				
	Urinoir Westafel		3				
Lavatory	Toilet Wanita		3	64	3	192	
<u> </u>	Westafel		5				
Wester 3							
Total						2444	
Sirkulasi (30%)						733.2	
		Total Keseluruhan				3177.2	

## d. Ruang Fungsi Sosial

Ruang fungsi sosial memfasilitasi semua aktivitas yang bersifat publik. Berikut kebutuhan ruang dalam ruang fungsi sosial.

Tabel 2.8 Kebutuhan Ruang Fungsi Sosial

Nama Ruang	Keterangan	Deskripsi Ruang	Kapasitas	Besaran (m2)	Unit	Total
Lobby	R. Tunggu	Ruang berisi beberapa sofa sebagai ruang tunggu	100	300	1	300
Resepsionis	Ruang informasi	Ruang berisi meja resepsionis panjang sebagai tempat informasi	5	10	1	10
R. Ekshibisi	Ruang galeri pameran	Ruang berisi meja display, stand display, dan beberapa layar monitor yang berfungsi sebagai tempat pameran		125	1	125
Amphiteater	Ruang seminar dan workshop	Ruang berisi kursi audience, stage, dan layar monitor besar	300	400	1	400
Food court, Coffee shop	Ruang public komersil	Ruang berisi kursi dan meja makan untuk 2,4, dan 6 orang, dan beberapa stand makanan dan tempat kasir	150	600	1	600
Coworking Space	Ruang kerja komunal dan ruang belajar bagi pengunjung	Ruang berisi meja kerja komunal, meja kera privat, dan rak penyimpanan	60	300	1	300
Mushola	Tempat wudlu	Pembagian pria wanita masing-masing 15 kran	20	65	1	65
ATM center	Ruang sholat  Tempat  mengambil  uang	Ruang berisi 3 mesin ATM	4	6	1	6
Lavatory	Toilet Pria Urinoir Westafel Toilet Wanita Westafel Toilet Disabilitas		2 3 2 3 5	48	1	48
Total						1854
Sirkuasi (30%)						556.2
		Total Keselurahan				2410.2

## e. Ruang Fungsi Pengelola

Ruang fungsi pengelola memfasilitasi semua aktivitas yang berkaitan dengan pengelolaan studio film. Berikut kebutuhan ruang dalam ruang fungsi pengelola.

Tabel 2.9 Kebutuhan Ruang Fungsi Pengelola

Nama Ruang	Keterangan	Deskripsi Ruang	Kapasitas	Besaran (m2)	Unit	Total
Ruang direktur	Beroperasi pada jam kerja 08.00- 16.00	Ruang berisi kursi dan meja kerja, almari penyimpanan, rak, dan sofa tamu	8	42	1	42
Ruang wakil direktur	Beroperasi pada jam kerja 08.00- 16.00	Ruang berisi kursi dan meja kerja, almari penyimpanan, rak, dan sofa tamu	8	40	1	40
Ruang sekretaris	Beroperasi pada jam kerja 08.00- 16.00	Ruang berisi kursi dan meja kerja, almari penyimpanan, rak, dan sofa tamu	8	40	1	40
Ruang Dept Adminitrasi	Beroperasi pada jam kerja 08.00- 16.00	Ruang berisi 1 ruang kerja kepala departmen dan ruang staf untuk 8 orang.	18	90	1	90
Ruang Dept Operasional	Beroperasi pada jam kerja 08.00- 16.00	Ruang berisi 1 ruang kerja kepala departmen dan ruang staf untuk 8 orang.	18	90	1	90
Ruang Dept Pemasaran	Beroperasi pada jam kerja 08.00- 16.00	Ruang berisi 1 ruang kerja kepala departmen dan ruang staf untuk 8 orang.	18	90	1	90
Ruang Dept Sosial	Beroperasi pada jam kerja 08.00- 16.00	Ruang berisi 1 ruang kerja kepala departmen dan ruang staf untuk 8 orang.	18	90	1	90
Ruang Dept Produksi Film	Beroperasi pada jam kerja 08.00- 16.00	Ruang berisi 1 ruang kerja kepala departmen dan ruang staf untuk 8 orang.	18	90	1	90
Ruang rapat	Beroperasi pada jam kerja 08.00- 16.00	Ruang berisi meja rapat dengan pola letter "I", layar monitor, dan kursi	30	60	1	60
Gudang		Ruang kosong sebagai penyimpanan barang atau peralatan	5	20	1	20
Ruang istirahat	Beroperasi pada jam kerja 08.00- 16.00	Ruang ini berisi sofa duduk, kursi, tempat penyimpanan	10	10	1	10
Ruang karyawan servis	Beroperasi pada jam kerja 08.00- 16.00	Ruang ini berisi sofa duduk, kursi, , tempat penyimpanan	10	20	1	20

Nama Ruang	Keterangan	Deskripsi Ruang	Kapasitas	Besaran (m2)	Unit	Total
Janitor	Penyimpan alat kebersihan	Ruang ini berisi tempat penyimpanan alat-alat kebersihan	2	10	1	10
Ruang Genset	Sumber listrik cadangan	Ruang ini berisi alat genset sistem listrik cadangan	1	25	1	25
Ruang elektrikal	Ruang panel listrik bangunan	Ruang ini berisi alat sistem kelistrikan	1	25	1	25
Pos satpam	Ruang keamanan	Ruang pos 2x2 mejadan kursi	1	4	4	16
Ruang CCTV	Ruang monitoring	Ruang berisi meja dengan layar LCD monitor	1	9	1	9
	Toilet Pria		5			
	Urinoir		5			
	Westafel		5			
Lavatory	Toilet Wanita		5	48	1	48
	Westafel		5			
	Toilet Disabilitas		1			
Mushola	Tempat wudlu	Pembagian pria wanita masing-masing 10 kran	25	66	1	66
	Ruang sholat	14 6				
Total						941
Sirkuasi (30%)					282.3	
		Total Keselurahan				1223.3

Sumber: Analisis Pribadi, 2020

## f. Ruang Parkir

Penentuan kapasitas ruang parkir berdasarkan perhitungan jumlah pengguna dari tiap fungsi.

Tabel 2.10 Kebutuhan Ruang Parkir

Nama Ruang	Keterangan	Kapasitas	Standar	Unit	Sumber	Total
Doubrin Dobronio / Irms	Mobil	120	2,5 m x 5 m			
Parkir Pekerja / kru film dan pemain film	Truck	4	3 m x 10 m	1	DA	1720
<b>F</b>	Motor	50	1 m x 2 m			i
	Mobil	100	2,5 m x 5 m			
Parkir Pengunjung	Motor	160	1 m x 2 m	1	DA	2395
	Bus	3	2,5 m x 11 m			2373
Parkir Pengelola	Mobil	70	2,5 m x 5 m	1	DA	915
Parkir Pengeioia	Motor	20	1 m x 2 m	1	DA	913
Total						
Sirkulasi (30%)						
	Tota	l Keseluruha	n			6539

Sumber: Analisis Pribadi, 2020

## 2.1.4 Total Kebutuhan Ruang

Total kebutuhan ruang adalah jumlah dari kebutuhan ruang fungsi produksi, ruang fungsi sosial, dan ruang pengelolaan. Berikut total kebutuhan ruang studio film.

Tabel 2.11 Total Kebutuhan Ruang

Jenis Ruang	Pengguna	Total Luas
Fungsi Pra Produksi	Pekerja / Kru Film dan Pemain Film	2012.4
Fungsi Produksi	Pekerja / Kru Film dan Pemain Film	39494
Fungsi Pasca Produksi	Pekerja / Kru Film dan Pemain Film	3177.2
Fungsi Sosial	Pengunjung	2410.2
Fungsi Pengelolaan	Pengelola	1223.3
Area Parkir	Seluruh Pengguna	6539
Total		548561

Sumber: Hasil Analisis, 2020

Berdasarkan data analisis ruang didapatkan peraturan daerah yaitu:

- a. Koefisien Dasar Bangunan (KDB) sebesar 50% x 68.750 = 34.375 m<sup>2</sup>
- b. Koefisien Dasar Hijau (KDH) sebesar  $10\% \times 68.750 = 6.875 \text{ m}^2$
- c. Koefisien Lantai Bangunan (KLB) 3-8 lantai

Berdasarkan analisis fungsi dan, aktivitas, dan ruang studio film ini dibagi menjadi 3 massa yaitu bangunan utama, bangunan produksi 1, dan bangunan produksi 2.

## 2.2 Gambaran Kondisi Site

#### 2.2.1 Gambaran Umum Site

Tapak berada di JL. Mayjend Yono Suwoyo, Kelurahan Pradah kali kendal Kecamatan Dukuh Pakis, Kota Surabaya. Tapak berada sekitar 10 km dari pusat Kota Surabaya. Tapak yang digunakan sebagai perancangan studio film di Kota Surabaya adalah lahan kosong dengan luas  $\pm 6.8$  hektar.



Gambar 2.1 Lokasi Tapak (Sumber: Google Maps, 2019)

Sebelah utara tapak berbatasan dengan pemukiman penduduk, dan area perdagangan seperti Hartono elektronik. Sebelah selatan tapak berbatasan dengan JL. Mayjend Yono Suwoyo dan juga Lenmarc. Sebelah timur tapak berbatasan dengan JL. Mayjend Yono Suwoyo dan juga Darmo bukit golf. Sebelah barat tapak berbatasan dengan pemukiman penduduk Kelurahan Pradah kali Kendal.



Gambar 2.2 Batas Tapak (Sumber: Google Maps, 2019)

## 2.2.2 Kebijakan Daerah

Menurut Rencana Detail Tata Ruang Kota Kecamatan Dukuh Pakis Kota Surabaya, penggunaan lahan pada lokasi tapak yakni di Jl. Mayjend Yono Suwoyo merupakan salah satu area yang diperuntukkan bagi kawasan perdagangan dan jasa komersial.

Menurut Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 12 Tahun 2014, lokasi ini merupakan kawasan yang memiliki fungsi kegiatan utama yaitu perdagangan dan jasa, perkantoran, pendidikan dan kesehatan.

Menurut Peraturan Wali Kota Surabaya Nomor 52 Tahun 2017 tentang Pedoman Teknis Pengendalian Pemanfaatan Ruang dalam Rangka Pendirian Bangunan di Kota Surabaya mengenai Ketentuan Umum Intensitas dan Tata Bangunan Koefisien Dasar Bangunan (KDB), Koefisien Lantai Bangunan (KLB) dan Koefisien Dasar Hijau (KDH) sebagai berikut.

- a. Koefisien Dasar Bangunan Maksimal (KDB Maks) = 50%
- b. Koefisien Lantai Bangunan Maksimal (KLB Maks) = 8
- c. Koefisien Dasar Hijau Minimum (KDH Min) = 10%

## 2.2.3 Kondisi Eksisting

## a. Fungsi Kawasan

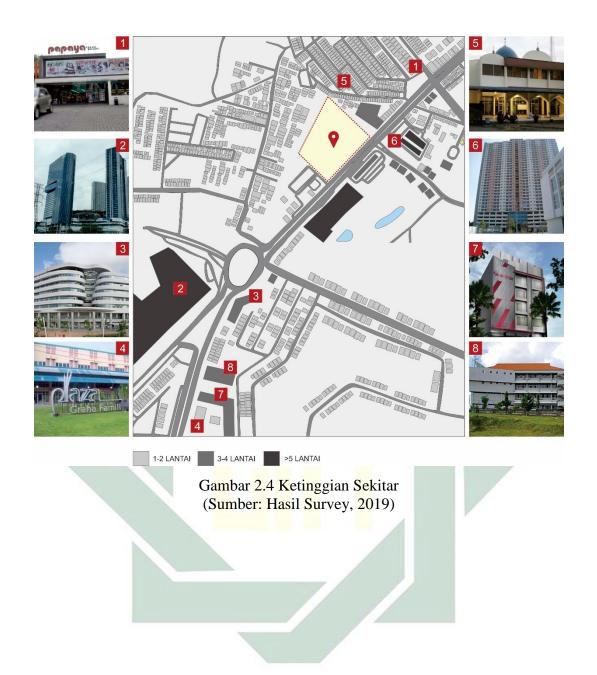
Di kawasan kecamatan Dukuh Pakis mayoritas bangunan memiliki fungsi perdagangan dan area pemukiman penduduk. Area perdagangan banyak ditemukan di sepanjang JL. Mayjend Yono Suwoyo, sedangkan area pemukiman berada di sebelah utara sampai barat tapak.



Gambar 2.3 Fungsi Kawasan (Sumber: Hasil Survey, 2019)

## b. Ketinggian Sekitar

Di area utara dan barat tapak yang didominasi pemukiman penduduk, ketinggian bangunan cenderung rendah yakni 1-2 lantai. Untuk bangunan bersifat perdagangan dan komersial ketinggian bangunan sekitar 1-2 lantai dan 3-4 lantai. Terdapat bangunan tinggi lebih dari 5 lantai yaitu Lenmarc, Apartmen Bukit Darmo dan Pakuwon mall.



#### **BAB III**

#### PENDEKATAN TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN

## 3.1 Pendekatan Perancangan Critical Regionalism

## 3.1.1 Konsep Arsitektur Critical Regionalism

Arsitektur Critical Regionalism adalah konsep yang berprinsip pada kontekstual daerah, baik regional maupun nasional. Critical Regionalism adalah satu bentuk kritik terhadap arsitektur modern saat ini yang bersifat generik, seragam, dan menghilangkan nilai-nilai lokal serta identitas suatu wilayah. Arsitektur Critical Regionalism berusaha mengembalikan nilai-nilai lokal sebagai identitas dengan mempertimbangkan konteks geografis, budaya, dan iklim dengan tetap mengikuti modernitas global.

Frampton (1994) mendefinisikan critical regionalism sebagai suatu bangunan modern yang juga mengekspresikan "local rooted culture". Memadukan antara modernisme global dan vernakular lokal untuk menghindari "placelessness" (Bramastartya J, 2017). Placelessness merupakan langkah teknis yang mengakibatkan suatu tempat kehilangan identitas tempatnya (Maulana S, 2011).

Critical Regionalism cenderung menjadi gerakan-gerakan lokal yang tumbuh secara sporadis, mengikuti perkembangan arsitektur yang ada dengan berpegang pada kontekstualitas (Wihardyanto D, 2011).

Critical Regionalism menegaskan pentingnya tapak dan konteks lokal dalam arsitektur. Perancangan arsitektur yang menerapkan regionalisme kritis dalam rancangannya perlu menganalisis hal-hal yang berhubungan dengan elemenelemen regional yang menentukan identitas kawasan. Identitas kawasan berfokus pada *culture, climate, dan geography* (Maulana S, 2011).

Zarzar (2007) mengatakan bahwa identitas timbul melalui persepsi dan diidentifikasi oleh karakter masyarakat setempat, deretan objek-objek alam, bangunan, kota, dan sebagainya (Maulana S, 2011).

## 3.1.2 Karakteristik Arsitektur Critical Regionalism

Kenneth Frampton (2007) dalam bukunya yang berjudul "Ten Points on an Architecture of Regionalism : A Provisional Polemic", menuliskan beberapa poin

yang dapat menjadi acuan dalam menentukan karakteristik arsitektur critical regionalism (Bramastartya J, 2017). Lima poin utama di antaranya adalah:

- a. Critical Regionalism and Vernacular Form: Frampton (2007) mengatakan "instead of imitating vernacular architectural styles, Critical Regionalism seeks to bring up tactile traits that can withstand modern formalism..." (Bramastartya J, 2017).
  - Regionalisme Kritis harus memperhatikan atribut yang terkait dengan daerah tertentu, seperti struktur arsitektur lokal dan nilai-nilai budaya, daripada menanggapi optimasi normatif (Bani M, 2015).
- b. *The Modern Movement*: Frampton (2007) mengatakan "cultural legacy remains infinitely rich . . ." (Bramastartya J, 2017).
  - Regionalisme Kritis dipandang sebagai praktik yang "kritis terhadap modernisasi" tetapi pada saat yang sama tidak meninggalkan aspek liberal arsitektur modern (Bani M, 2015).
- c. Typology/Topography: Frampton (2007) mengatakan "topography is unequivocally sitespecific... the concrete appearance of rootedness itself..." (a building should) relate to existing topographic features (Bramastartya J, 2017).
  - Regionalisme kritis menyesuaikan kondisi tapak yang terdiri dari bentuk, orientasi, elemen alam, topografi, potensi visual, serta lokal konteks yang terdiri dari lingkungan sekitar, termasuk alam dan bentuk bangunan, dll (Mohite, 2008).
- d. Artificial/Natural: Frampton (2007) mengatakan "the provision of natural light in relation to diurnal and seasonal change . . . the modulation and control of direct natural light . . . . the provision of natural shade . . . the rooted forms of climatically inflected culture" (Bramastartya J, 2017).
  - Regionalisme Kritis menentang optimalisasi peradaban universal dan menekankan respons terhadap situs, iklim, dan kondisi cahaya. Frampton mengusulkan bahwa arsitektur harus berdialog dengan tempat tersebut dan menanggapi fitur fisik kawasan, bahwa keseimbangan antara peradaban universal dan budaya yang mengakar yang mengatasi kondisi iklim harus diciptakan (Bani M, 2015).

e. Visual/Tactile: Frampton (2007) mengatakan "the architectural object is open to levels of perception other than the visual. . . . Materials and surfaces can be as much a part of an overall perception of architecture as . . . visual form. movement as it effects the sense of poise experienced by the body. . . such experiences are particularly expressive of hierarchical spatial episodes" (Bramastartya J, 2017).

Regionalisme kritis menyadari bahwa arsitektur tidak boleh hanya dengan penglihatan (visual) saja, tetapi juga dengan sentuhan (tactile) (Bani M, 2015). Tactile akan menyampaikan seluruh persepsi yang dapat direkam oleh indera kita ke dalam pikiran kita, seperti intensitas cahaya, kegelapan, panas dan dingin, kelembaban, aroma bahan bangunan, momen inertia yang dirasakan tubuh ketika berada di atas lantai, atau suara gema langkah kita di dalam ruang (Maulana S, 2011).

Frampton (1983) mengatakan bahwa tactile dapat disampaikan melalui unsurunsur tektonik dalam ruang. Tektonik adalah potensi-potensi/sumber daya lokal berupa material, craftwork, yang telah dipilih/disaring dan kemudian menghasilkan suatu kesatuan bentuk yang menggambarkan struktur sebagai seni bentuk daripada hanya sekedar fasade bangunan (Maulana S, 2011).

## 3.1.3 Prinsip Arsitektur Critical Regionalism

Dari 5 poin yang telah dijabarkan menurut buku *Ten Points on an Architecture of Regionalism : A Provisional Polemic, arsitektur critical regionalism* memiliki beberapa prinsip penerapan dalam desain.

#### a. Modern Movement

Critical Regionalism bukan suatu penolakan terhadap globalisasi. Arsitektur bukanlah sesuatu yang mutlak dan tetap, namun akan selalu berubah sesuai dengan perkembangan zaman beserta perubahan-perubahan yang menyertainya (Maulana S. 2011).

Prinsip pertama pendekatan critical regionalism adalah pendekatan yang mengikuti perkembagan, kemajuan, dan modernitas zaman. Memunculkan style / langgam di era modern saat ini dengan mengikuti modernitas global.

#### b. Local Cultural Value

Frampton K (1983) menyatakan bahwa critical regionalism merupakan perantara untuk menghadapi dampak globalisasi dengan menggunakan elemen-elemen yang langsung berasal dari keunikan-keunikan suatu tempat (Maulana S. 2011).

Roesmanto (2007) menyatakan bahwa potensi lokal tidak terbatas pada arsitektur tradisional yang secara fisik berupa bangunan berarsitektur tradisional saja. Dalam masyarakat yang heterogen, potensi lokal mencakup seluruh kekayaan yang memiliki kekhasan, keunikan, kesejarahan, ataupun sebagai penanda di kawasan, kota, dan daerahnya (Maulana S. 2011).

Prinsip kedua pendekatan critical regionalism adalah menempelkan elemen-elemen budaya lokal ke dalam desain sebagai identitas dan nilai khas. Elemen-elemen lokal adalah nilai kontekstual, prinsip, dan identitas regional maupun nasional.

#### c. Fit in Environments and Site

Mohite (2008) menyatakan bahwa regionalisme kritis menyesuaikan kondisi tapak yang terdiri dari bentuk, orientasi, elemen alam, topografi, potensi visual, serta lokal konteks yang terdiri dari lingkungan sekitar, termasuk alam dan bentuk bangunan, dll (Maulana S. 2011).

Prinsip ketiga pendekatan critical regionalism adalah menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan dan tapak. Kehadiran bangunan tidak boleh mengubah kondisi tapak tetapi menyesuaikan kondisi lingkungan yang ada dan menerapkan dalam desain.

#### d. Response to Nature

Kebutuhan akan kondisi bangunan yang nyaman dengan memperhatikan iklim lokal telah menjadi kebutuhan dan tuntutan desain, hal tersebut mampu memicu perkembangan material, struktur konstruksi, dan teknologi bangunan yang lebih ramah lingkungan (Wihardyanto D, 2011).

Regionalisme kritis menyarankan bahwa desain perlu menghormati lingkungan fisik seperti topografi, iklim, dan cahaya. Desain perlu merespons keunikan lingkungan fisik. Misalnya, atap miring dirancang untuk drainase di iklim hujan, halaman dalam yang dirancang untuk ventilasi di lingkungan yang lembab (Xinling Jiang, 2015).

Regionalisme kritis cenderung memanfaatkan bukaan pada bangunan sebagai media perantara dengan kapasitas untuk merespon kondisi khusus yang ditentukan oleh tapak, iklim, dan pencahayaan (Maulana S. 2011).

Prinsip keempat pendekatan critical regionalism adalah responsif terhadap beberapa kondisi alam seperti musim, iklim, pencahayaan, dan kondisi klimatologi lain. Desain bangunan harus dapat menyesuaikan dengan keadaan alam yang ada.

#### e. Tactile and Tectonic

Regionalisme kritis mengklaim bahwa lingkungan dan ruang perlu dibaca oleh tubuh, visual dan sentuhan. Taktil dan tektonik bersama-sama memiliki kapasitas untuk melampaui penampilan teknis semata-mata sama seperti bentuk-tempat memiliki potensi untuk menahan gempuran modernisasi global tanpa henti (Xinling Jiang, 2015).

Kenneth Frampton (1983) mengatakan bahwa tactile dapat disampaikan melalui unsur-unsur tektonik dalam ruang. Tektonik adalah potensi-potensi/sumber daya lokal berupa material, craftwork, yang telah dipilih/disaring dan kemudian menghasilkan suatu kesatuan bentuk yang menggambarkan struktur sebagai seni bentuk daripada hanya sekedar fasade bangunan (Maulana S. 2011).

Prinsip kelima pendekatan critical regionalism adalah memasukkan unsur taktil ke dalam desain bangunan. Taktil adalah segala hal yang tidak hanya dapat dilihat secara visual tetapi dapat dirasakan dan diraba. Taktil dapat diterapkan melalui unsur tektonik diantaranya berupa material.

## 3.2 Integrasi Keislaman dalam Pendekatan Critical Regionalism

Critical regionalism menerapkan prinsip perancangan secara kontekstual dengan mengutamakan lokalitas dan nilai-nilai budaya baik daerah maupun nasional. Setiap daerah memiliki lokalitas dan identitasnya masing-masing yang meliputi sejarah, adat, budaya,dan tradisi.

Dari penjabaran tersebut dapat disimpulkan ke dalam sifat dan integrasi dalam Alquran yaitu surat Al Qashash ayat 85:

إِنَّ الَّذِي فَرَضَ عَلَيْكَ الْقُرْ آنَ لَرَ ادُّكَ إِلَىٰ مَعَادِ

Artinya: "Sesungguhnya (Allah) yang mewajibkan atasmu (melaksanakan hukum-hukum) Al-Qur'an benar-benar akan mengembalikan kamu ke tempat kembali." (QS. Al Qashash: 85)

Di dalam tafsirnya ayat (QS. Al-Qashash:85), Menurut Syekh Ismail Haqqi Al-Hanafi Al-Khalwathi terdapat suatu petunjuk atau isyarat bahwa "cinta tanah air sebagian dari iman. Rasulullah SAW (dalam perjalanan hijrahnya menuju Madinah) banyak sekali menyebut kata; "tanah air, tanah air" (Fahroji I, 2015).

Ayat tersebut menjelaskan betapa pentingnya mencintai tanah air yang termasuk di dalamnya adalah budaya, nilai identitas, dan kontekstual daerah yang harus tetap dijaga termasuk tidak merusak lingkungan dan melestarikannya. Dalam perannya, studio film ini menekankan pentingnya identitas ke-Indonesia-an dan mengangkat nilai budaya lokal.

### 3.3 Konsep Perancangan Objek

Konsep perancangan studio film ini mengangkat tema "Local Pride for Global Modernity" yang mengacu pada 5 prinsip critical regionalism yaitu modern movement (MM), local culture value (LCV), fit in environment and site (FES), response to nature (RN), dan tactile and tectonic (TT). Local Pride for Global Moderntiy memiliki makna mengangkat arsitektur yang berprinsip pada nilai budaya lokal yang kontekstual untuk bersaing pada modernitas global. Konsep ini memasukkan unsur-unsur budaya, nilai identitas, dan kontekstual wilayah regional maupun nasional ke dalam desain global yang modern dan universal. Dengan menggunakan konsep tersebut, akan terwujud nilai kreatifitas lokal dapat diterima secara global.

### a. Modern Movement (MM)

Studio film menggunakan prinsip modern dan mengikuti perkembanan arsitektur global. Menggunakan garis dan bentuk geometris yang sederhana namun memiliki nilai identitas yang berbeda (tidak generik), tidak monoton dan unik pada bangunan serta penataan tapak.

### b. Local Culture Value (LCV)

Studio film menggunakan prinsip mengangkat identitas setempat berupa budaya, sejarah, serta kontekstualitas yang dapat menjadi nilai khas tersendiri.

Studio film juga menggunakan material-material lokal dalam bangunan sebagai identitas.

### c. Fit ini Environment and Site (FES)

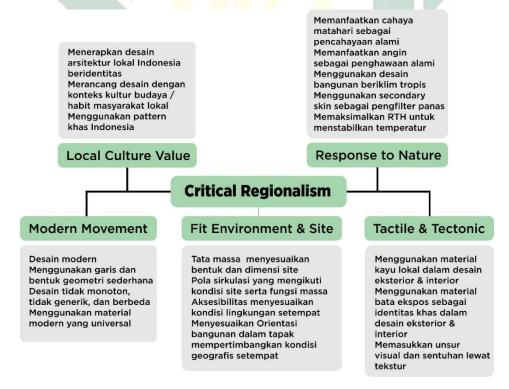
Studio film ini mengoptimalkan kondisi tapak dengan cara mempertahankan bentuk, topografi, orientasi, dan mengikuti kondisi lingkungan setempat secara kontekstual dalam merancang tapak serta bangunan.

### d. Response to Nature (RTN)

Studio film ini merespon berbagai kondisi alam daerah setempat dengan membuat desain bangunan serta ruang yang relevan dengan kondisi alami seperti iklim, intensitas matahari, angin, curah hujan, dll. Konsep bangunan dan ruang akan menggunakan pencahayaan alami, penghawaan alami, dan desain yang merespon iklim tropis dan kondisi alam setempat..

### e. Tactile and Tectonic (TT)

Studio film ini menggunakan unsur visual dan sentuhan dalam menyampaikan nilai khas dan identitas dalam bangunan seperti penggunaan material dan tekstur lokal. Menggabungkan prinsip "modern form, local material" atau "local form, modern material".



Gambar 3.1 Impementasi Konsep Desain

Sumber: Analisis Pribadi, 2020

# BAB IV HASIL PERANCANGAN

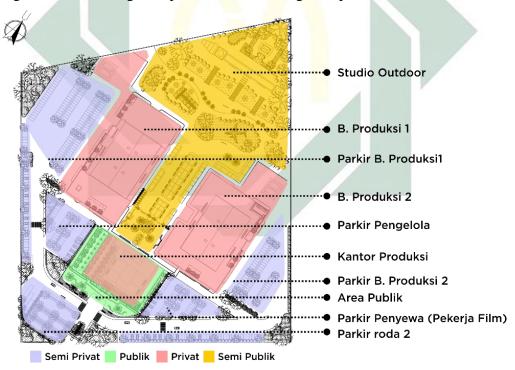
### 4.1 Rancangan Arsitektur

Rancangan arsitektur merupakan hasil dari pengolahan data dan analisis yang menjadi acuan dalam mendesain. Pendekatan Critical Regionalism dengan tema "Local Pride for Global Modernity" akan diimplementasikan dalam konsep tapak, konsep bangunan serta ruang.

## 4.1.1 Konsep Tapak

### a. Zoning

Zoning pada tapak menerapkan konsep cluster dengan membagi zonasi sesuai dengan fungsi. Menyesuaikan dimensi tapak yang luas (FES), perancangan studio film menggunakan konsep *multi building* dengan 3 massa bangunan yaitu bangunan utama, bangunan produksi 1, dan bangunan produksi 2.

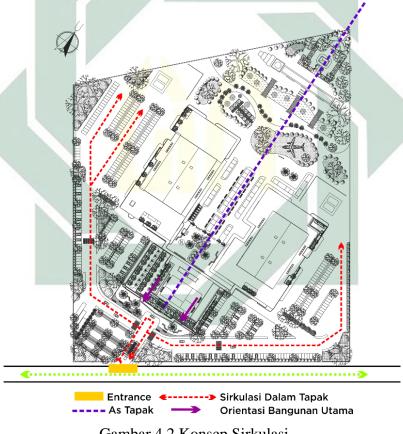


Gambar 4.1 Konsep Zonasi

### b. Aksesibilitas dan Sirkulasi

Titik entrance dan exit pada tapak ditentukan berdasarkan titik kemacetan paling rendah karena tapak berada di depan jalan utama (FES). Sirkulasi dalam tapak memecah menjadi 3 bagian pada persimpangan yaitu jalur ke bangunan utama, jalur ke bangunan produksi 1, dan jalur ke bangunan produksi 2.

Pembagian sirkulasi berdasarkan fungsi dan zonasi bangunan. Pembangian sirkulasi pada tapak untuk mendapatkan jalur sirkulasi yang panjang karena studio film ini membutuhkan ruang mobilisasi yang besar. Orientasi hadap bangunan utama pada garis as imajiner tapak yang miring menyesuaiakn dengan titik entrance agar muka bangunan utama sebagai *poin of interest* terlihat melalui jalan utama sebelum entrance (FES).



Gambar 4.2 Konsep Sirkulasi

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

## c. Konsep Studio Outdoor

Ruang luar pada studio film meliputi studio outdoor yang bersifat flesksibel dengan fungsi selain menjadi set syuting film juga sebagai ruang publik. Konsep studio outdoor terbagi menjadi area perkerasan dan area non perkerasan. Area perkerasan difungsikan sebagai set lokasi syuting dengan nuansa koridor kota. Area non perkerasan atau RTH difungsikan sebagai set lokasi syuting dengan nuansa alami.



(Kiri: Studio Outdoor perkerasan, Kanan: Studio Outdoor RTH)

Gambar 4.3 Visualisasi Ruang Luar

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

## d. Siteplan

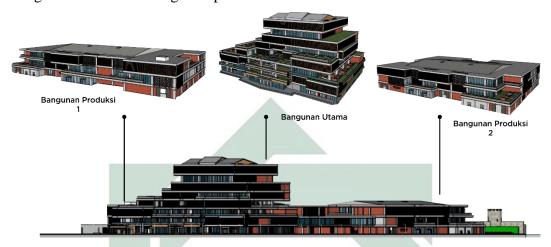
Siteplan Studio Film dirancang berdasarkan analisis dan pengolahan data sebagai berikut.



Gambar 4.4 Siteplan 3D Kawasan

### 4.1.2 Konsep Bangunan

Studio film ini memiliki 3 massa bangunan yaitu bangunan utama, bangunan produksi 1, dan bangunan produksi 2. Konsep Bangunan terbagi menjadi bangunan utama dan bangunan produksi.



Gambar 4.5 Bentuk Bangunan

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

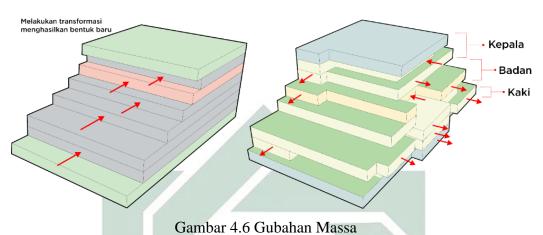
### a. Bangunan Utama

Bangunan Studio Film adalah bangunan komersial. Desain bangunan utama dirancang menjadi bangunan focal point dengan tinggi 8 lantai. Dengan pertimbangan dan menyesuaikan terhadap kondisi lingkungan sekitar tapak yang didominasi bangunan tinggi (FES).

Zonasi vertikal bangunan dibagi menjadi zonasi publik, semi privat, dan privat. Zonasi publik berada pada lantai dasar supaya mudah dijangkau dan pada lantai teratas yakni ruang amphiteater. Zonasi semi privat adalah kantor sewa produksi bagi pekerja film. Zonasi privat adalah kantor pengelola studio.

Pendekatan critical regiaonalism mengkritik gaya modernitas global yang generik dan tanpa nilai identitas. studio film dengan tipe bangunan kantor menjadi korban dari gaya international style yang monoton. Mentranformasi bentuk geometri kotak yang monoton dan universal menjadi bentukan yang tidak biasa. Gubahan massa bangunan dibuat dengan perbedaan elevasi dan perubahan bentuk yang tidak biasa untuk menghindari karakter monoton bangunan tinggi pada umumnya tetapi masih memiliki kesan modern (MM). Pendekatan critical regionalism menerapkan prinsip arsitektur lokal dari Indonesia dimana bangunan memiliki 3 bagian yaitu kaki, badan, dan kepala (LCV). Melakukan transformasi

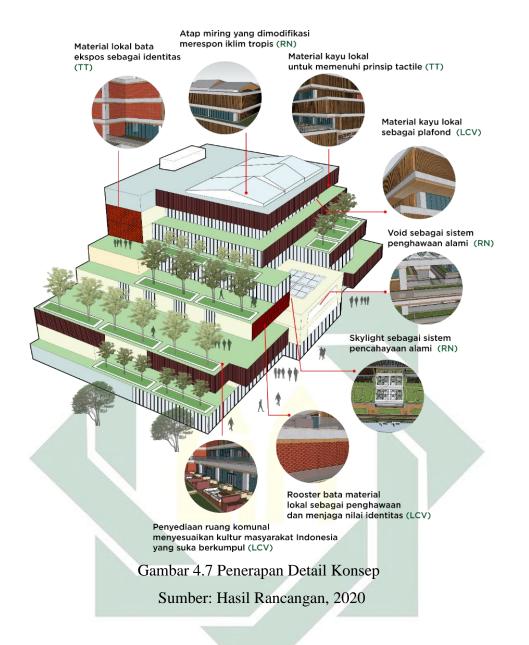
push and pull untuk menciptakan desain yang ekspresif, bebas, kreatif dan dinamis sekaligus menginterpretasikan filosofi film yang kreatif, tidak mudah ditebak, dan alur yang bervariasi



Sumber: Hasil Rancangan, 2020

Bangunan utama menerapkan prinsip critical regionalism yaitu *response to nature* (*RN*) dengan menyediakan roof garden untuk menurunkan suhu, menggunakan void sebagai jalur penghawaan alami, penggunaan atap miring sebagai respon terhadap iklim tropis, menggunakan skylight sebagai sistem pencahayaan alami, penggunaan rooster sebagai penghawaan alami, dan menggunakan kisi-kisi sebagai *secondary skin*.

Penyediaan roof garden sebagai ruang komunal juga menyesuaikan kultur masyarakat Indonesia yang suka berkumpul (LCV). Material lokal seperti bata ekspos dan kayu digunakan untuk menambah nilai identitas serta memenuhi prinsip tactile and tectonic (TT).



Hasil rancangan eksterior bangunan utama dengan menerapkan prinsip-prinsip dari critical regionalism sebagai berikut.



Gambar 4.8 Eksterior Bangunan Utama Sumber: Hasil Rancangan, 2020

## b. Bangunan Produksi

Konsep bangunan produksi selaras dengan bangunan utama dengan menerapkan prinsip-prinsip dari critical regionalism yaitu menyediakan roof garden untuk menurunkan suhu, menggunakan skylight sebagai sistem pencahayaan alami, dan menggunakan kisi-kisi sebagai secondary skin. Pemilihan material lokal bata ekspos dan kayu difungsikan sebagai identitas serta memenuhi nilai taktil dan tektonik (TT).



Gambar 4.9 Detail Konsep Bangunan Produksi

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

Hasil rancangan eksterior bangunan produksi dengan menerapkan prinsipprinsip dari critical regionalism sebagai berikut.





Gambar 4.10 Eksterior Bangunan Produksi

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

## 4.1.3 Konsep Ruang

## a. Desain Interior

Konsep interior menerapkan permainan material lokal dan modern yakni kaca, kayu, bata ekspos yang selain memiliki prinsip lokal juga memnuhi prinsip tactile. Ruang kerja kru film memiliki konsep terbuka yang luas, memiliki pencahayaan alami dan terhubung dengan roof garden.





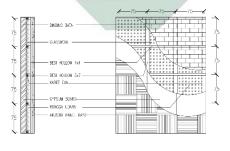
(Kiri atas: R. Wardrobe, Kanan atas: R. Visual Effect, Kiri bawah: R. Tata rias, Kanan bawah, R. Kerja kru film)

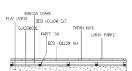
Gambar 4.11 Interior Bangunan

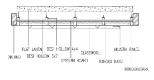
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

## b. Desain Akustik

Beberapa ruang pada studio film menerapkan prinsip akustik ruang dengan melakukan treatment khusus pada dinding, plafond, dan lantai. Penerapan desain akustik pada ruang dengan melapisi dinding dan plat lantai asli menggunakan glasswool, kemudian gypsum dengan rangka besi, dan terakhir lapisan akustik panel material kayu.







Gambar 4.12 Desain Akustik

Ruang-ruang dengan desain akustik yaitu ruang dubbing, foley, ruang scoring, dan ruang screening.



(Kiri: R. Foley, Kanan: R. Dubbing)

Gambar 4.13 Ruang Akustik

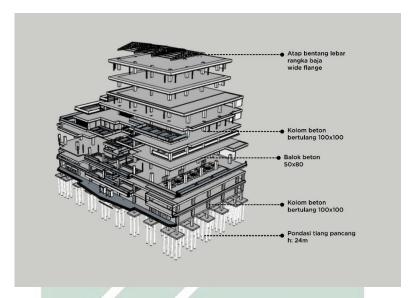
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

## 4.2 Rancangan Struktur

Konsep rancangan struktur terdiri dari struktur bawah (pondasi), struktur tengah (kolom dan balok), dan struktur atas (atap). Konsep struktur terbagi menjadi 2 jenis berdasarkan massa bangunan yaitu bangunan utama dan bangunan produksi.

### 4.2.1 Bangunan Utama

Konsep struktur bangunan utama terdiri dari struktur bawah, tengah, dan atas. Struktur bawah berupa pondasi tiang pancang dengan kedalaman ±24 meter dengan 9 pile cap. Struktur tengah berupa kolom beton bertulang dengan dimensi kolom utama 100x100 bentang 10 meter. Dimensi balok sebesar 50x80 dengan bentang 10 meter. Struktur atas adalah atap bentang lebar sepanjang ±20 meter dengan struktur rangka baja wide flange.

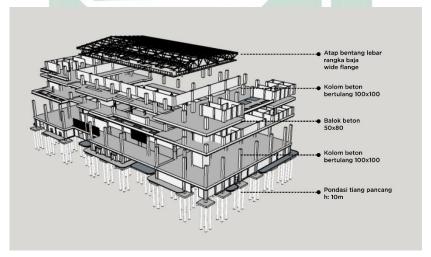


Gambar 4.14 Struktur Bangunan Utama

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

### 4.2.2 Bangunan Produksi

Konsep struktur bangunan produksi terdiri dari struktur bawah, tengah, dan atas. Struktur bawah berupa pondasi tiang pancang dengan kedalaman  $\pm 10$  meter dengan 4 pile cap. Struktur tengah berupa kolom beton bertulang dengan dimensi kolom utama 100x100 bentang 10 meter. Dimensi balok sebesar 50x80 dengan bentang 10 meter. Struktur atas adalah atap bentang lebar sepanjang  $\pm 40$  meter dengan struktur rangka baja wide flange.



Gambar 4.15 Struktur Bangunan Produksi

### 4.3 Rancangan Utilitas

#### 4.3.1 Utilitas Sanitasi Air

### a. Kebutuhan Air Bersih

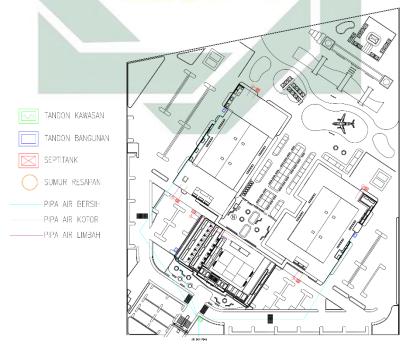
Berdasarkan kriteria perencanaan Ditjen Cipta Karya Dinas PU tahun 1996 kebutuhan air bersih untuk bangunan perkantoran adalah 10 liter/pegawai/hari.

Kebutuhan air bersih satu kawasan dalam sehari berdasarkan perhitungan dengan rumus (Qd) = jumlah penghuni x kebutuhan air /orang/hari yaitu sebesar 9800 liter atau 9,8 m $^3$ . Volume tandon bawah / *ground water tank* kawasan berdasarkan perhitungan adalah sebesar 3,27 m $^3$ .

### b. Rencana Sanitasi Kawasan

Konsep utilitas air bersih menyesuaikan penataan tata massa bangunan yaitu pola cluster dimana air dari PDAM akan ditampung dalam tandon kawasan kemudian dialirkan ke tandon bawah pada setiap bangunan. Air dari tandon bawah dipompa ke tandon atas dan selanjutnya akan dialirkan menuju titik-titik air bersih.

Pembuangan air kotor dari WC, urinoir, dan floor drain akan dibuang ke septictank dan kemudian dialirkan ke sumur resapan. Pembuangan air limbah dari tepat wudlu, westafel, dan sink akan dialirkan langsung menuju sumur resapan.

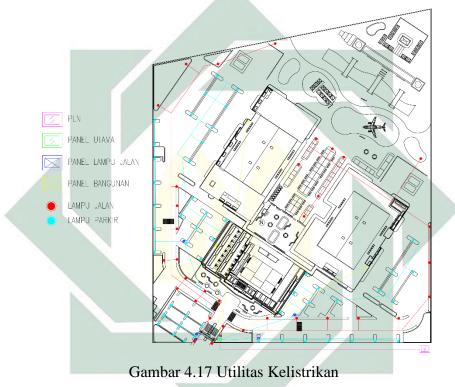


Gambar 4.16 Utilitas Sanitasi Air

### 4.3.2 Utilitas Kelistrikan

Konsep kelistrikan kawasan menyesuaikan penataan tata massa bangunan yaitu pola cluster dimana listrik dari PLN menuju panel utama akan disalurkan menuju panel tiap bangunan. Selain itu terdapat sumber listrik cadangan dari genset di setiap bangunan. Kedua sumber listrik dihubungkan dengan ATS (Automatic Transfer Switch).

Penerangan lampu jalan akan ditempatkan tiap 20 meter pada trotoar jalan. Selain itu lampu parkir akan ditempatkan di setiap titik area parkir.



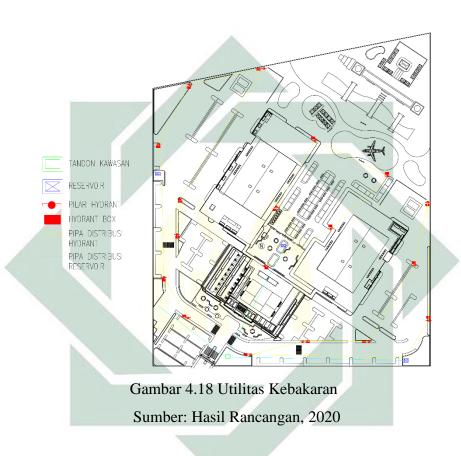
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

### 4.3.3 Utilitas Pemadam Kebakaran

Konsep utilitas kebakaran menggunakan pilar hydrant dan hydrant box. Penataan hydrant halaman sesuai standar SNI adalah dengan jarak setiap 35 meter. Sumber air pemadam kebakaran berasal dari tandon kawasan yang akan dialirkan menuju titik-titik reservoir yang kemudian dialirkan ke setiap titik hydrant.

Kebutuhan air untuk hydant halaman berdasarkan SNI adalah 2400 liter/ menit, serta mampu mengalirkan air selama 45 menit. Kebutuhan air untuk hydrant gedung berdasarkan SNI adalah 400 liter/ menit, serta mampu mengalirkan air selama 30 menit. Bahaya kebakaran sedang berdasarkan SNI membutuhkan volume air sebesar 375 liter/ menit.

Maka, berdasarkan perhitungan total kebutuhan air untuk pemadam kebakaran dengan rumus  $V=Q \times T$  dimana V adalah volume kebutuhan air, Q adalah kapasitas air (liter/menit), dan T adalah waktu operasi (menit) adalah sebesar 150.000 liter atau  $150\text{m}^3$ .



# BAB V KESIMPULAN

Perancangan Studio Film ini bertujuan untuk membuka wadah bagi *film maker* dan sineas-sineas agar dapat menyalurkan ide dan kreatifitasnya dalam dunia perfilman. Surabaya sebagai kota terbesar kedua di Indonesia dan memiliki potensi industri perfilman yang besar perlu memiliki sebuah studio film yang mengakomodir seluruh sarana dan prasarana dari tahap pra produksi hingga pasca produksi.

Kehadiran Studio Film ini menjadi tempat untuk meningkatkan kreatifitas perfilman dalam negeri dengan begitu Indonesia akan dapat menghasilkan film-film berkualitas yang dapat disejajarkan dengan film holywod sebagai kiblat perfilman dunia. Dampak dari berkembangnya perfilman dalam negeri adalah akan meningkatnya apresiasi film-film lokal oleh masyarakat. Menjadikan kreatifitas lokal dapat diterima secara global.

Konsep pendekatan critical regionalism adalah wujud interpretasi dari dunia perfilman dalam negeri bahwa film lokal dengan nilai budaya serta identitas Indonesia dapat diterima secara global dengan film-film luar negeri. Tema "Local Pride for Global Modernity" adalah bentuk ekspresi yang tetap menjaga nilai-nilai lokal dalam desain yang mengikuti modernitas global. Perancangan ini mengutamakan kontekstualitas dan mempertahakan nilai lokal sebagai identitas agar tidak terjebak dalam arsitektur universal yang generik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- al-Atsari, U. A. (2012). *Islam dan Lingkungan Hidup*. Retrieved from Almanhaj: https://almanhaj.or.id/3456-islam-dan-lingkungan-hidup.html
- Archdaily. (2019). *Yoyogi National Gymnasium Tange*. Retrieved from Archdaily: https://www.archdaily.com/109138/ad-classics-yoyogi-national-gymnasium-kenzo-tange
- Baskoro, A. H. (2018). *Surabaya Punya Potensi Kota Sinema*. Retrieved from Suara surabaya: https://senggang.suarasurabaya.net/news/2018/212287-Surabaya-Punya-Potensi-Jadi-Kota-Sinema
- Beyahzli, M. (2015, 05 29). six points for an architectural resistance. Retrieved from Mbeyazli Wordpress: https://mbeyazli.wordpress.com/2015/05/29/six-points-for-an-architectural-resistance/
- Bramastartya, J. (2016). Observatorium Edukatif dan Rekreatif dengan Pendekatan Critical Regionalism di Gunung Kidul, DIY.
- Carlson, K. (2007). Re-reading Critical Regionalism.
- Cindenia Puspasri, S. (2017). Modul Bahan Ajar Produksi Film.
- consultants, a. (n.d.). *Pinewood Toronto Studios*. Retrieved from acoustic consultants: https://acoustical-consultants.com/casestudy/pinewood-toronto-movie-studios-noise-study/
- Dr. Wahyu Lamanda, M. (2019). *Dokumen KA ANDAL Apartment Golden Feast*. Surabaya: Dr. Wahyu Lamanda, M.T.
- Hinata, S. (n.d.). *Allquran Hadits*. Retrieved from Sartika Hinata: https://sartikahinata.wordpress.com/category/al-quran-hadits/
- Id, T. (2018, 10). Jumlah Penonton Film Indonesia. Retrieved from Tirto id: https://tirto.id/jumlah-penonton-film-indonesia-naik-tapi-kenyataan-pahitclUy

- ITS. (2005, 08 28). *Jalan Panjang Perfilman Indonesia*. Retrieved from ITS news: https://www.its.ac.id/news/2005/08/28/jalan-panjang-perfilman-indonesia/
- Ivanty, S. A. (2014). Pencahayaan dan Akustik Ruang-Ruang Produksi Pada Rumah Produksi Audiovisual di Yogyakarta .
- Ivayanti, R. (2002). Studio Produksi Film di Jakarta Penekanan Desain Arsitektur Morphosis.
- Jiang, X. (2015). Rethink critical regionalism, a hot spring hotel design.
- Kencanawati, C. I. (2017). Akustik, Noise, dan Material Penyerap Suara. *Bahan Ajar*.
- KFT, F. I. (2008). Job Description Pekerja Film (versi 01).
- Kompasiana. (2017, Maret 30). *Alasan Film Indonesia Kalah dengan Luar Negri*.

  Retrieved from Kompasiana: https://www.kompasiana.com/kompasiananews/58dcdaf22e7a619127f50fe c/inilah-alasan-mengapa-film-indonesia-masih-kalah-dengan-film-luar-negeri?page=2
- Lazuardi, A. (2015). Perkembangan Sinematografi di Indonesia.
- Maliya, Z. (2011, 12). *Zaine Maliya Blogspot*. Retrieved from Materi Produksi Film: http://zaienmaliya.blogspot.com/2011/12/materi-tentang-produksi-film.html
- Maulana, S. (2011). Penerapan Regionalisme Kritis Pada Bangunan Fasilitas Wisata Untuk Meningkatkan Nilai Image Kawasan.
- News, T. (2018, 11 17). *Perkembangan Industri Film Indonesia*. Retrieved from Tribun News: https://jatim.tribunnews.com/2018/11/17/trenperkembangan-industri-film-indonesia-positif-bpi-200-judul-film-diproduksi-sepanjang-2018
- Omer, Bani. (2015). Critical Regionalism: Studies On Comtemporary Resedential Architecture Of Khartoum. *paperi*.

- pinewoodgroup. (n.d.). *Pinewood Toronto Studios*. Retrieved from pinewoodgroup: https://www.pinewoodgroup.com/studios/pinewood-toronto-studios
- Prayogo, W. A. (2009). Kebijakan Pemerintah Orde Baru Terhadap Perfilman Indonesia Tahun 1966-1979. *Skripsi*.
- Primanti, H. R. (2012). Perancangan Studio Film di Yogyakarta. Tugas Akhir.
- Remfita. (2014). Studio Film di Kota Pontianak.
- Republika. (2015, 03 31). *Masalah Utama Perfilman Indonesia*. Retrieved from Republika:
  https://www.republika.co.id/berita/senggang/film/15/03/31/nm2f4f-ini-masalah-utama-film-indonesia
- Supriyono. (2018). *Dalil Cinta Tanah Air*. Retrieved from Islam Nu: https://islam.nu.or.id/post/read/87932/dalil-dalil-cinta-tanah-air-dari-al-quran-dan-hadits
- Susanto, H. (2019, 03 16). *Tumbuh Pesat Industri Film Indonesia*. Retrieved from Kata data: https://katadata.co.id/berita/2019/03/16/tumbuh-pesat-indonesia-pasar-potensial-bagi-industri-film
- UPI, F. (n.d.). *Sejarah Fotografi*. Retrieved from Fotografi UPI: http://fotografi.upi.edu/home/sejarah-fotografi/pembagian-sejarah-fotografi-berdasarkan-era
- Yogyakarta, S. B. (2016). *Mata Jendela*. Yogyakarta: Taman Budaya Yogyakarta.
- Zaini, G. (2014). *Dalil Alquran Mengenai IPTEK*. Retrieved from academia: https://www.academia.edu/10382579/Dalil\_Al-Quran\_Mengenai\_IPTEK