

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film adalah salah satu karya seni yang lahir dari suatu kreatifitas dan imajinasi orang-orang yang terlibat dalam proses penciptaan film. Sebagai karya seni film terbukti mempunyai kemampuan kreatif. Film mempunyai kesanggupan untuk menciptakan suatu realitas rekaan sebagai bandingan terhadap realitas. Realitas imajiner tersebut dapat menawarkan rasa keindahan ataupun hanya sekedar hiburan bagi yang melihatnya.

Perkembangan film (sinema) di Indonesia sejak era kelahirannya pada tahun 1900-an selalu seiring dengan berjalannya perkembangan teknologi. Awalnya pada tahun 1920-an, sebuah film pertama kali muncul dengan kualitas hitam putih tanpa suara atau dikenal sebagai film bisu, hingga pada akhir tahun 1930-an muncul film dengan kualitas hitam putih bersuara hingga berwarna. Setelah era milenium hingga sekarang ini perkembangan teknologi sangatlah berpengaruh terhadap sebuah film, bahkan setelahnya telah muncul film-film berkualitas full kartun dengan animasi visual hingga film non-kartun dengan balutan animasi visual hingga terciptanya film tiga dimensi (3D) sampai film empat dimensi (4D) pada saat ini.

Seiring berkembangnya dunia perfilman, semakin banyak film yang diproduksi dengan corak yang berbeda-beda. Secara garis besar, film dapat diklasifikasikan berdasarkan cerita, orientasi pembuatan, dan berdasarkan genre. Berdasarkan

orientasi pembuatannya, film dapat digolongkan dalam film komersial dan non-komersial. Film komersial, orientasi pembuatannya adalah bisnis dan mengejar keuntungan. Dalam klasifikasi ini, film memang dijadikan sebagai komoditas *industrialisasi*. Sehingga film dibuat sedemikian rupa agar memiliki nilai jual dan menarik untuk disimak oleh berbagai lapisan khalayak. Film komersial biasanya lebih ringan, atraktif, dan mudah dimengerti agar lebih banyak orang yang berminat untuk menyaksikannya. Berbeda dengan film non-komersial yang bukan berorientasi bisnis. Dengan kata lain, film non-komersial ini dibuat bukan dalam rangka mengejar target keuntungan dan azasnya bukan untuk menjadikan film sebagai komoditas, melainkan murni sebagai seni dalam menyampaikan suatu pesan dan syarat akan tujuan. Karena bukan dibuat atas dasar kepentingan bisnis dan keuntungan, maka biasanya segmentasi penonton film non-komersial juga terbatas

Di Surabaya sendiri, perkembangan sinematografi dapat dirasakan langsung oleh para komunitas film. Kinne Komunikasi salah satu komunitas film yang mengalami perkembangan peminat maupun pegiatnya dalam 2 tahun terakhir. Sejak awal terbentuknya pada tahun 2016, Kinne Komunikasi yang berjumlah 20 anggota dan hingga saat ini tahun 2018 berjumlah 60 anggota. Dari segi peminat kegiatan yang diadakan oleh Kinne Komunikasi bisa mencapai 864 penonton yang diadakan setiap mingguan maupun bulanan dalam 2 tahun terakhir.

permintaan produksi dalam beberapa tahun terakhir. Kalangan mahasiswa sendiri juga menunjukkan minat di bidang perfilman dengan mulai memproduksi sendiri film-film independen, bahkan telah mencoba untuk mengikuti kompetisi film independen.

Kenyataan yang dihadapi oleh rumah-rumah produksi di Surabaya selama ini adalah ketidakmampuan mereka untuk bersaing dengan rumah-rumah produksi di Jakarta, baik dalam bidang periklanan, sinetron, klip video, dan lain-lain. Di bidang periklanan, berulang kali penghargaan diberikan untuk pariwisata produksi rumah produksi Jakarta, dan sinetron di Indonesia selama ini selalu didominasi oleh beberapa rumah produksi di Jakarta, karena insan film di Surabaya dianggap tidak mampu untuk menghasilkan sinetron yang berkualitas, baik dari segi cerita maupun pengambilan gambar. Ironisnya, rumah-rumah produksi di Surabaya sebenarnya telah memiliki peralatan dengan standar *broadcasting*.

Kendala yang dirasakan berat oleh beberapa praktisi di Surabaya adalah kurangnya kualitas sumber daya manusia yang dimiliki oleh rumah-rumah produksi. Sebagian besar dari tenaga kerja yang berkarya dalam rumah produksi di Surabaya ternyata tidak memiliki latar belakang pendidikan sesuai dengan bidang pekerjaannya. Pekerja di rumah-rumah produksi di Surabaya pada umumnya belajar secara otodidak, dan dengan metoda *trial and error*. Kerugian waktu juga dialami pada saat perekrutan tenaga kerja baru karena perusahaan masih harus melakukan pelatihan bagi tenaga kerja baru tersebut.

Dalam dunia perfilman, Surabaya juga terkenal dengan Festival Film Surabaya yaitu sebuah acara tahunan yang diselenggarakan untuk mengapresiasi perkembangan film Indonesia. Festival Film Surabaya ini di selenggarakan oleh Forum Film Bandung.

Kota Surabaya juga terkenal dengan sineas-sineas film independent atau yang lebih sering di kenal film indie. Film indie dimana diproduksi oleh sineas muda khususnya yang memiliki pengalaman tentang perfilman dan masyarakat pada umumnya. Dimana film indie juga memberikan kontribusi yang begitu besar dalam dunia perfilman indonesia terbukti dengan diraihnya penghargaan oleh sineas film indie indonesia di dunia internasional.

Pendidikan yang memwadahi tentang perfilman di Kota Surabaya hanya ditingkatan D3 yang berada di Universitas 45 Surabaya, yaitu Program Studi Televisi dan Film. Untuk pendidikan ditingkat SMA/SMK sudah berkembang pesat yang memberikan ilmu tentang perfilman seperti jurusan Audio Video dan jurusan Perfilman dan Televisi. Sedangkan Pendidikan yang berada di Kota-kota besar lainnya lebih maju dalam bidang perfilmannya, contohnya seperti Fakultas Film dan Televisi di Institut Kesenian Jakarta yang mampu memberikan wawasan dan sikap berkesenian tentang perfilman, kemampuan profesional, tanggungjawab sosial serta kemampuan analisis untuk menangani keahlian bidang film, televisi, animasi, dan fotografi.

Karena itu untuk memenuhi segala kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan potensi masyarakat di Kota Surabaya maka dibutuhkanlah sebuah wadah film yang bisa memberikan edukasi kepada masyarakat yang mempunyai ketertarikan akan produksi film serta memfasilitasi para kaum muda untuk mendapatkan pendidikan dan pelatihan tentang film yang diharapkan akan merangsang bakat serta minatnya untuk memajukan perfilman Indonesia secara maksimal.

Perancangan fasilitas pendidikan dan pelatihan perfilman ini selain sebagai sebuah sarana membantu meningkatkan kualitas film dan memajukan industri film yang ada di Kota Surabaya. Sekaligus mampu berperan serta dalam pengembangan budaya bangsa melalui pemanfaatan media film.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- Kurangnya kualitas sumber daya manusia dalam bidang perfilman yang dikarenakan kualitas pendidikan perfilman di Kota Surabaya masih kurang, sehingga para sineas Surabaya pergi ke kota besar lain bertujuan melakukan pendidikan lanjut untuk meningkatkan kualitas pendidikan film maupun kompetensi profesi perfilman.

1.2.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang sebuah wadah pendidikan dan pelatihan perfilman yang dapat meningkatkan

kualitas film dan memajukan industri film yang ada di Kota Surabaya?

- Bagaimana merancang sebuah sarana pendukung untuk memberikan edukasi kepada masyarakat yang mempunyai ketertarikan akan produksi film agar para kaum muda untuk mendapatkan pendidikan dan pelatihan tentang film yang diharapkan akan merangsang bakat serta minatnya untuk memajukan perfilman di Kota Surabaya?

1.3 Ide

Perancangan Fasilitas Pendidikan dan Pelatihan Perfilman di Kota Surabaya

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.1.1 Tujuan

- Membuat sebuah wadah perfilman yang didalamnya terdapat sarana pembelajaran dan pengembangan perfilman seperti terdapat ruang studio pembuatan suara musik untuk film, studio pembuatan editing film, studio pembuatan film Animasi dan berbagai sarana lainnya yang mendukung dalam pembuatan film sehingga dapat meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas kualitas dalam bidang sinematografi, yang nantinya suatu karya Film tersebut dapat ditampilkan dan dapat dinikmati oleh semua kalangan masyarakat khususnya masyarakat di Surabaya.

1.1.2 Sasaran

- Pelajar
Mereka yang berusia antara 18 – 40 tahun adalah orang yang ingin mencari ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar film secara mendalam.
- Sineas/sinemator
seseorang yang memiliki keahlian tentang ilmu dan teknik pembuatan film.
- Penikmat film
Orang-orang yang menyukai jenis film tertentu dan tidak terjun secara langsung ke dalam dunia film.
- Pengunjung
orang yang hanya mencari hiburan alternatif walaupun tidak terlalu menyukai film namun hanya sekedar menambah wawasan tentang dunia perfilman dan menikmati sarana hiburan yang ada di kawasan.
- Pengelola
Orang-orang yang melaksanakan kegiatan dan operasional bangunan

1.5 Batasan

- Pemilihan Lokasi dibatasi berada di Kota Surabaya, dengan memperhatikan Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 12 Tahun 2014, tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya Tahun 2014-2034.

- Perencanaan fungsi dititikberatkan pada fungsi pendidikan dan pelatihan.
- Kepemilikan proyek/objek pendidikan dan pelatihan perfilman di Surabaya ini bersifat resmi milik swasta, bekerja sama dengan pemerintahan dalam hal ini oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kapasitas pelayanan 1500-2000 pengunjung
- Pendidikan dan pelatihan Perfilman di Kota Surabaya diasumsikan dapat melayani dengan jam kerja antara pukul 09.00 – 17.00 Wib, setiap hari Senin – Jumat dan hari Sabtu digunakan untuk perawatan alat.
- Bangunan bermassa. (sumber :analisa pribadi)

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Perancangan diharapkan dapat memberikan gambaran secara umum mengenai usulan laporan, mulai dari bagian umum hingga ke bagian khusus dengan pengaturan sedemikian rupa sehingga mencerminkan suatu pola pikir perancangan yang sistematis. Sistematika penulisan yang dilakukan dalam pembahasan laporan ini, meliputi:

BAB I: PENDAHULUAN

Merupakan sebuah pendahuluan dari laporan yang membahas latar belakang adanya proyek yang di usulkan agar pembaca bisa mendapatkan gambaran secara garis besar tentang proyek tersebut serta pembahasan tentang permasalahan , tujuan

, batasan dan sistematika permasalahan berisi mengenai ringkasan bab.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Merupakan pengenalan proyek, menjabarkan tentang tinjauan obyek rancangan yang meliputi tunjauan umum. Dimana tinjauan umum membahas pengertian judul yaitu perencanaan dan perancangan fasilitas informasi dan kerajinan mutiara di kabupaten kepulauan aru, kemudian studi obyek sejenis berisi tentang kajian terhadap obyek lain yang sama atau mirip baik sebagian maupun keseluruhan yang di ambil dari lapangan atau pustaka, serta filosofi.

BAB II: METODE PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang alur pemikiran yaitu skema global alur pemikiran dari awal sampai akhir proses perencanaan dan perancangan yang dilakukan, penjelasan alur pemikiran yaitu tentang pemaparan dari skema global yang menjelaskan secara rinci alur pemikiran tersebut

BAB IV: DATA DAN ANALISA

Pada Bab IV berisi tentang data dan analisa eksisting dari proyek, data dan analisa internal yang merupakan tinjauan umum / ringkasan mengenai pemakai, lokasi dan obyek perencanaan guna mengetahui karakter dasar yang ada. Konseptualisasi meliputi konsep dasar dan konsep perancangan.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi tentang uraian baik verbal maupun grafis yang memperjelas keterkaitan antara tujuan yang ada dengan hasil yang telah dicapai.