

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan perfilman di Indonesia saat ini kian membaik dari tahun ke tahun, hal ini dapat dilihat dari meningkatnya jumlah produksi film dan jumlah penonton. tidak hanya itu, telah dilansir bahwasannya jumlah peminat terhadap pendidikan perfilman semakin meningkat, saat 2019 peminat akan pendidikan perfilman di ISI Yogyakarta mencapai 454 siswa, bahkan disebutkan bahwasannya prodi televisi dan film menjadi salah satu prodi dengan pendaftar terbanyak di Fikom Universitas Padjajaran saat 2023 dengan jumlah mencapai 1.624 pendaftar. Kondisi meningkatnya peminat akan perfilman ini dapat memberikan peluang terhadap industri kreatif perfilman indonesia menjadi lebih maju dan dapat lebih berkembang dari sebelumnya, Namun hal ini tidak di dukung dengan lokasi sekolah tinggi perfilman yang tidak tersebar merata, sebagian besar fasilitas mengenai perfilman dan pendidikan perfilman berpusat pada area jabodetabek yang sebagian besar berada di provinsi jawa barat dengan jumlah 18 perguruan tinggi, bahkan di provinsi di provinsi lainnya tidak memiliki jumlah yang sepadan terutama untuk di daerah luar pulau jawa. Sebagian besar pendidikan perfilman di indonesia juga masih belum memenuhi kebutuhan standar industri perfilman di indonesia, penyebabnya yaitu terbatasnya fasilitas untuk kegiatan film yang ada. Selain itu, studi mengenai film indonesia dengan produk budaya telah banyak dilakukan, namun dalam penelitian mengenai kreatifitas atau manajemen kreatif dalam industri film indonesia belum ada.

Sebagai contoh yaitu pada pendidikan perfilman terbaik negara lain terutama di Australia memiliki fokus menyeluruh terhadap perfilman, hal ini dikarenakan masing-masing dari perguruan tinggi perfilman di Australia memiliki keunggulannya yang berfokus pada hubungan industri , kolaboratif industri, pengembangan kreatifitas, dan pengalaman praktis.

Sehingga perguruan tinggi di Australia memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk keberhasilan dalam industri film yang kompetitif. Maka dari itu, pada perancangan ini memiliki fokus utama dalam penyediaan pendidikan perfilman dengan mengedepankan fasilitas yang dapat menunjang seluruh kegiatan perfilman termasuk dalam kegiatan praktik film baik outdoor ataupun praktik indoor dengan memperhatikan estetika terutama dalam segi kreatifitas bangunan serta dapat memberikan kesan nyaman dalam berkolaborasi yang dimana kesediaan fasilitas pendidikan perfilman juga mampu dalam menjaga keselamatan, kemampuan motorik dan kognitif dalam proses praktis, sehingga desain rancang memerlukan area cakupan lahan yang cukup dalam penyediaan fasilitas pendukung berbagai kegiatan perfilman yang belum dapat dipenuhi oleh pendidikan perfilman di Indonesia untuk menciptakan lulusan standart kebutuhan industri kreatif perfilman Indonesia.

Selain 18 sekolah film yang berpusat di area Jawa Barat, diantara 21 sekolah film yang ada di Indonesia, hanya 3 sekolah perfilman yang memiliki karakteristik film pada bangunannya. Maka dari itu kajian pemilihan tema metafora diterapkan pada rancangan, metafora memainkan peran penting dalam domain “desain” yang tidak hanya berkontribusi dalam mengatur pemikiran desain, namun metafora juga berpotensi dalam meningkatkan “kreatifitas” pada desain rancang. Selain faktor dari sebuah metafora, kreatifitas memiliki hubungan dengan industri perfilman yang memiliki andil besar dalam industri kreatif. Salah satu tokoh metafora yaitu Charles Jencks. Dalam bukunya yang berjudul “*The Language of Post Modern Architecture*” sebuah arsitektur metafora dapat melakukan pengelolaan elemen bangunan secara eksplisit maupun implisit dengan suatu tanda atau objek yang dapat dikenal. Namun suatu karya metafora dapat lebih bermakna apabila sebuah rancangan bersifat kode dan abstrak daripada meniru objek secara langsung pada fasad bangunan (Kristi et al., 2016).

Sebagai respon perancangan sekolah perfilman ini, pemilihan pendekatan arsitektur metafora dengan menggunakan gaya arsitektur post

modern oleh Charles Jencks sesuai dengan tujuan perancangan yaitu menggunakan suatu analogi mengenai filosofi film dengan memiliki nilai pengalaman dan nilai keindahan yang kemudian ditransformasikan kedalam bangunan, sehingga dalam proses rancangan ini memerlukan transfer domain dari filosofi film.

Pemilihan lokasi pada rancangan ini berdasarkan pada aspek permasalahan yang dimana persebaran pendidikan perfilman yang tidak merata pada wilayah jawa termasuk pada daerah jawa timur. Salah satu daerah jawa timur yang memiliki perkembangan pada bidang perfilman yaitu pada kabupaten gresik Ditahun 2023 perkembangan perfilman di Kabupaten Gresik mengalami peningkatan yang pesat. Pesatnya perkembangan ini membuat gresik mendapatkan dorongan langsung dari Lembaga Sensor film pada tahun 2021 (*LSF Gandeng Pemerintah Kabupaten Gresik, 2021*), sehingga pemerintah gresik ikut andil dalam mewujudkan perkembangan berkefektifitas pada dunia perfilman. Bahkan diitahun 2023, komunitas gresik movie berhasil meraih penghargaan film ide cerita terbaik dari kemenparekraf RI.

Bertambah banyaknya pendidikan dan industri film, serta berdirinya komunitas pecinta film yang antusias dalam mengapresiasi karya di dunia perfilman dalam FFI (Festival film Indonesia) menjadi faktor pendukung karena adanya perkembangan perfilman di Indonesia. Pada Kabupaten Gresik juga terdapat komunitas pecinta film salah satunya yaitu Gresik Movie yang telah memberikan perkembangan perfilman di gresik dengan mengangkat tema kebudayaan gresik dalam karyanya. Dengan adanya Gresik Movie ini, menunjukkan bahwasannya warga gresik juga memiliki antusias dan ketertarikan pada dunia perfilman.

Minat masyarakat Kabupaten Gresik terhadap dunia perfilman tertuama pada generasi muda pada era modern ini menunjukkan beberapa hal diantaranya yaitu :

1. Penerapan ekstrakurikuler atau unit kegiatan perfilman di beberapa sekolah dan perguruan tinggi

Ekstrakurikuler perfilman di beberapa sekolah bahkan dari SMP hingga perguruan tinggi di kabupaten Gresik, seperti SMA Negeri 1 Manyar dan SMA Negeri 1 Gresik yang aktif dan melaksanakan festival film setiap tahunnya di lapangan sekolah.

## 2. Berkembangnya komunitas perfilman di Gresik

Munculnya Komunitas Gresik Movie aktif dalam melakukan produksi film, mulai dari memproduksi film komersil hingga film pendek, sehingga mendapatkan penghargaan dalam kategori ide cerita terbaik pada tahun 2023 dalam judul film “Gemintang”. Komunitas Gresik Movie sudah berdiri sejak tahun 2011, hingga saat ini dari data terakhir yang didapatkan, Gresik *movie* sudah memiliki 32 karya film dengan mengangkat kearifan lokal Gresik (*Gresik movie, komunitas setia, 2023*). Hal ini menunjukkan bahwa Kabupaten Gresik memiliki potensi yang cukup meyakinkan dalam dunia perfilman.

## 3. Fasilitas bioskop yang semakin ramai diminati

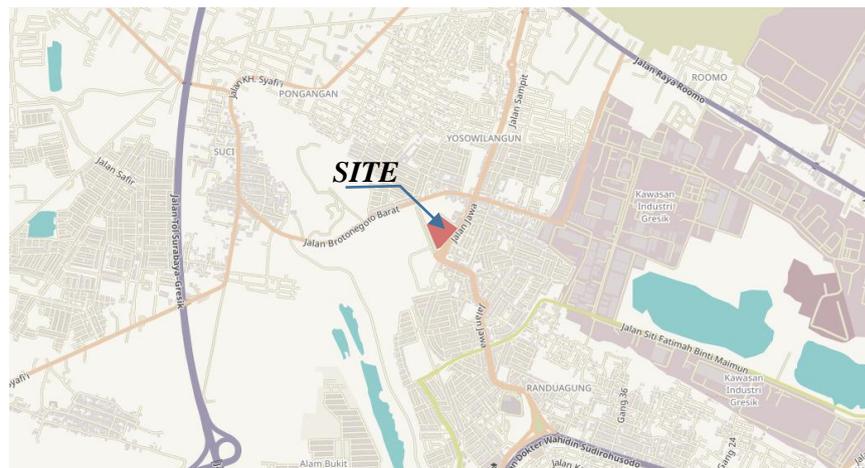
Saat ini terdapat 2 bioskop di area Gresik kota hanya terdapat di dalam mall yaitu pada Icon Mall Gresik dengan CGV-nya dan bioskop yang berada di Gressmall dengan Cinema XXI-nya.

Selain merancang fasilitas pendidikan yang dapat menunjang perkembangan perfilman di Gresik, penyediaan fasilitas untuk menampilkan karya dan mendistribusikan karya film di Gresik sangatlah kurang, sehingga sering terjadinya kendala dalam mendistribusikan karya dan menampilkan karya, maka perlu adanya tempat sebagai penyaluran kegiatan perfilman secara umum, baik itu berupa pameran karya ataupun festival film yang pasti selalu dilakukan oleh pengguna sekolah film yang akan dirancang.

Adanya pendidikan perfilman ini memberikan peluang yang lebih dalam pada perkembangan perfilman di Gresik, selain itu pendidikan perfilman juga dapat mewadahi segala kegiatan produksi, praktisi, distribusi karya, koleksi karya dan pameran karya sehingga fasilitas pendukung pada rancangan sekolah film ini yaitu terdapat museum perfilman yang dapat memberikan edukasi dan wawasan secara singkat mengenai perfilman

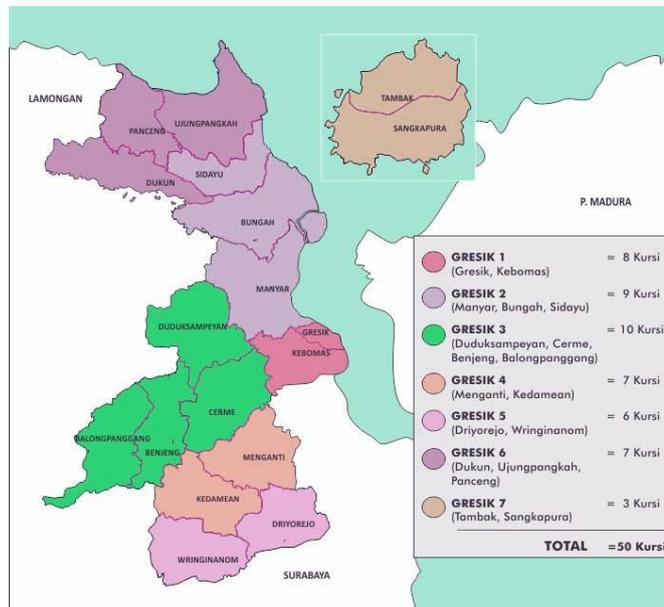
kepada masyarakat umum. Selain berfungsi sebagai ruang pendidikan, dan pendistribusian film, rancangan ini memiliki tujuan dalam proses produksi.

Berdasarkan aspek dari pemilihan tapak, lokasi pada rancangan ini mengikuti peraturan berdasarkan pada peraturan tata guna lahan. area pusat kabupaten gresik saat ini terdapat 2 bagian yaitu gresik kota lama dan gresik kota baru. Area site atau tapak yang akan digunakan pada rancangan ini yaitu terdapat pada area gresik kota baru pada kawasan perumahan di Kecamatan manyar. Area tapak yang dipilih termasuk dalam Sub BWP A yang memiliki fungsi sebagai pusat permukiman, pendidikan, perdagangan dan industri. pada titik site tapak pada peraturan RDTR tapak ini merupakan area lahan terbuka alami, namun pada rencana RDTR tahun 2024 titik site berubah menjadi lahan permukiman dengan Sub BWP A yang dapat digunakan sebagai area pendidikan.



**Gambar 1.1. Peta Lokasi Site**

(Sumber: Open Street Maps, 2023)



**Gambar 1.2. Peta Kabupaten Gresik**

(Sumber: gresikkab.go.id)

## 1.2. Rumusan Permasalahan

Setelah dilakukan pengumpulan data, maka dapat diketahui permasalahan dari perancangan ini, yaitu:

- Bagaimana merancang sebuah sekolah yang dapat memwadahi kegiatan edukasi perfilman dan juga dapat berfungsi sebagai ruang produksi yang berlokasi pada area perkotaan?
- Bagaimana merancang sebuah bangunan sekolah dengan penerapan karakteristik film pada aspek rancangannya?

## 1.3. Batasan Perancangan

- Pada perancangan ini, objek yang dirancang memiliki fokus utama sebagai bangunan pendidikan tinggi perfilman, sesuai dengan kurikulum. .
- Sasaran pengguna bagi perancangan ini adalah pelajar, pembina, pekerja atau *crew* film, komunitas perfilman dan masyarakat yang tertarik kepada dunia perfilman.
- Batasan pada site atau lokasi yaitu berada di Kabupaten Gresik, terletak pada bagian wilayah pusat Gresik Kota Baru yang terletak pada Sub BWP A Kecamatan Manyar.

- d. Pada perancangan *Capturing Creativity for Film School* ini menggunakan jenis pendekatan atau tema arsitektur metafora dengan menggunakan ideologi, gaya dan ide style perancangan menurut Charles Jencks dan mengikuti analogi dari filosofi film dan transisi pada proses editing film.
- e. Memiliki tujuan dalam mendesain pola hubungan antar ruang sebagai penunjang kolaborasi pada fasilitas pendidikan dan fasilitas produksi.

#### **1.4. Tujuan**

Berdasarkan pada permasalahan yang telah diuraikan, maka tujuan perancangan ini adalah, sebagai berikut:

- a. Merancang sebuah sekolah perfilman yang dapat menunjang kegiatan edukasi dan produksi perfilman pada wilayah perkotaan.
- b. Merancang sekolah perfilman dengan karakteristik film melalui penerapan tema metafora.

#### **1.5. Manfaat Perancangan**

Hasil dari penyusunan konsep perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat diberbagai bidang, di antaranya sebagai berikut:

- a. Bagi perencanaan dan perancangan arsitektur dalam bidang praktisi dapat lebih memahami mengenai pendekatan Arsitektur Metafora Postmodern pada bangunan gedung pendidikan.
- b. Bagi perencanaan dan perancangan arsitektur dalam bidang praktisi/professional dapat lebih berpengalaman dalam menciptakan suasana ruang yang cocok untuk untuk gedung pendidikan di area sekitar kawasan perumahan.
- c. Bagi pemerintah dapat lebih mengembangkan sektor industri kreatif di Kabupaten Gresik.
- d. Bagi masyarakat umum dapat memberikan pengetahuan dasar mengenai dunia perfilman.
- e. Bagi komunitas dan pekerja film di kabupaten gresik dapat memiliki wadah untuk melakukan distribusi karya dan penyampaian ilmu perfilman.

- f. Bagi siswa sekolah film, memberikan pengetahuan menyeluruh dan mendalam mengenai perfilman dan menciptakan generasi yang lebih paham akan perfilman.