

CAPTURING CREATIVITY AT FILM SCHOOL TEMA: ARSITEKTUR METAFORA

Melinda Salsabila¹, Bayu Teguh Ujianto², Amar Rizqi Afdholly³

¹Mahasiswa Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

^{2,3} Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: ¹meeliinda.salsabila@gmail.com, ²bayu_teguh@lecturer.itn.ac.id,

³amarrizqi@lecturer.itn.ac.id

ABSTRAK

Peminat bidang perfilman saat ini kian meningkat, sehingga dari faktor tersebut terjadi pula peningkatan peminat pada pendidikan perfilman di Indonesia dari tahun ke tahun, termasuk juga pada wilayah Kabupaten Gresik yang memiliki komunitas pembuatan film. Namun, keterbatasan fasilitas untuk menunjang kebutuhan kegiatan film yang ada menyebabkan pendidikan perfilman belum memenuhi standart pada dunia perfilman. Selain itu, sebagian sekolah film di Indonesia tidak memiliki karakteristik film pada bangunannya. Maka dari itu, dengan menggunakan pendekatan Arsitektur metafora menurut Charless Jencks melalui transfer domain dari karakteristik unsur film diharapkan dapat menghasilkan desain dengan karakteristik kreatifitas film pada bangunannya. Penggunaan metode concept base, yang diawali dengan hipotesis yang kemudian dikembangkan kedalam suatu konsep desain dengan kriteria khusus. Sehingga dari hal itu rancangan selain sebagai tempat untuk pendidikan perfilman, juga dapat digunakan sebagai area post produksi, produksi, dan distribusi film.

Kata kunci: Sekolah Film, Metafora, Charles Jencks, Karakteristik

ABSTRACT

Interest in the field of film is currently increasing, so that from this factor there is also an increase in interest in film education in Indonesia from year to year, including in the Gresik Regency area which has a film making community. However, limited facilities to support the needs of existing film activities mean that film education does not yet meet standards in the world of film. Apart from that, some film schools in Indonesia do not have film characteristics in their buildings. Therefore, by using the architectural metaphor approach according to Charles Jencks, through domain transfer of the characteristics of film elements, it is hoped that it can produce designs with creative film characteristics in the building. The use of the concept base method, which begins with a hypothesis which is then developed into a design concept with special criteria. So, apart from being a place for film education, the design can also be used as a post-production, production and distribution area for films.

Keywords: Film Schools, Metaphor, Charless Jencks, Characteristics

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan perfilman di Indonesia saat ini kian meningkat, sehingga hal ini pun menjadi faktor dari meningkatnya peminat akan pendidikan perfilman, saat 2019 peminat pendidikan perfilman di ISI Yogyakarta mencapai 454 siswa, sedangkan setiap tahunnya peminat film di ISI Yogyakarta meningkat seperti saat tahun 2023 jumlah pendaftar mencapai 536 orang dengan hanya berdaya tamping 41 orang saja (Lilia, 2024). Kondisi meningkatnya peminat pada perfilman ini dapat memberikan peluang terhadap 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. Selain itu, 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 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 Charless Jencks. Dalam bukunya yang berjudul "*The Language of Post Modern Architecture*". Sebagai respon perancangan sekolah perfilman ini, pemilihan pendekatan arsitektur metafora dengan menggunakan gaya arsitektur *post-modern* oleh Jencks (1960), 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.

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.

Tujuan Perancangan

Setelah mengetahui potensi dan 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.

Rumusan Masalah

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

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

TINJAUAN PERANCANGAN

Tinjauan Tema

Dalam rancangan ini menggunakan pendekatan arsitektur metafora dengan memberikan elemen kreatif terhadap bangunan yang mengedepankan kenyamanan dalam bangunan sehingga dapat menciptakan *pro-humor* atau rasa senang dalam kegiatan belajar dan mengajar, sebagaimana dengan ciri karakteristik arsitektur teori menurut Charles Jencks dalam bukunya yang berjudul "*The Language of Post Modern Architecture*" (Jencks, 1960). Secara etimologis merupakan terminology metafora yang terbentuk melalui dua kata Yunani, yaitu "meta" (diatas) dan "Pherin" (Pemindahan). Sedangkan dalam bahasa Yunani modern, metafora berarti "transfer" atau "transport".

Metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat, yang diperoleh dari suatu obyek dengan mengandalkan obyek lain (Jencks, 1960). Sedangkan Anthony (1990), menyebutkan bahwa Metafora adalah suatu cara memahami suatu hal, dengan menerangkan suatu objek dengan objek yang lain, serta mencoba untuk melihat suatu objek sebagai sesuatu yang lain.

Tinjauan Fungsi

Fungsi utama pada rancangan ini yaitu difungsikan sebagai sekolah film pada kategori pendidikan formal pada jenjang pendidikan perguruan tinggi atau sekolah tinggi perfilman, sehingga hanya terdapat satu akademi yaitu perfilman sehingga dapat diklasifikasikan dalam jalur pendidikan formal pendidikan tinggi vokasi. Selain berfungsi sebagai ruang pendidikan rancangan ini memiliki tujuan dalam proses produksi. Pendidikan perfilman menurut Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta (Kesenian Jakarta, 2020). Sama dengan akademisi sinematografi yaitu suatu tempat pendidikan akademis pada bidang film yang sekaligus berfungsi sebagai tempat produksi dan distribusi film. Sehingga gedung rancang ini tidak hanya berfungsi sebagai gedung pendidikan, tetapi juga berfungsi sebagai ruang produksi untuk kegiatan praktisi film. Terdapat juga klasifikasi sekolah film dan klasifikasi dari film.

Tabel 1.
Klasifikasi Sekolah dan Film

Klasifikasi	Keterangan	Sumber
Sekolah		
Jenis	Pendidikan akademik, sekolah vokasi, sekolah profesi.	Presiden Republik Indonesia, 2003
Besar Bangunan	Universitas, Institut, Sekolah tinggi, Politeknik dan akademi.	Presiden Republik Indonesia, 2003
Film		
Jenis	Film dokumenter, Film Fiksi, dan Film Eksperimental	Pratista, 2008
Filosofi Film	Film sebagai pengalaman, Film sebagai Nilai, Film cabang karya seni	Forum Film Bandung, 2022

Sumber: Analisa, 2024

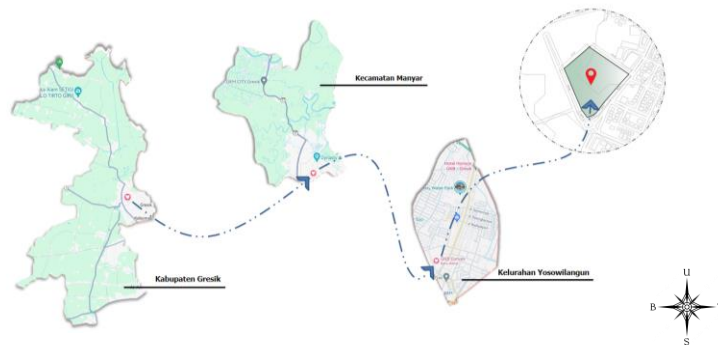
Tinjauan Tapak

Lokasi site/tapak berada di Jl. Jawa,Kabupaten Gresik, Kecamatan Manyar yang berada di area Gresik Kota Baru dengan luas wilayah yang dimiliki oleh tapak yaitu sebesar 20.611m2 atau ± 2,0 hektar. Peraturan untuk pembangunan yang telah ditetapkan oleh peraturan daerah kabupaten gresik (2023).

Tabel 3.
Peraturan Pada Tapak

Keterangan	Peraturan	Besaran yang diterapkan
KDB	Maksimal 80 %	60 % = 12,366 m2
KDH	Minimal 10%	20 % = 4,122 m2
KLB	Maksimal 3,2	2,0
GSB Jalan Jawa	5 meter	
GSB Jalan Jakarta	10 meter	

Sumber: Analisa, 2024



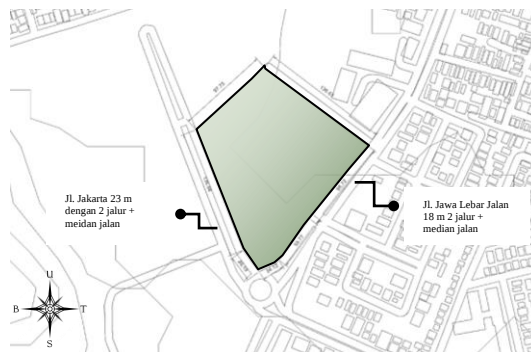
Gambar 1.
Data Tapak

Sumber: Analisa Pribadi, 2024

Adapun batas lingkungan pada tapak yaitu:

- Batas Utara : Lahan terbuka hijau dengan perdagangan barang, jasa dan perkantoran.
- Batas Timur : Kawasan Permukiman penduduk dan sekolah.
- Batas Selatan : Bundaran Jl. Jawa dan Jl. Jakarta.
- Batas Barat : Jl. Jakarta dan Lahan terbuka hijau.

Dimensi Tapak:



Gambar 2.
Dimensi Tapak

Sumber: Analisa Pribadi, 2024

Tinjauan Program Ruang

Perolehan Perhitungan Program Ruang didapatkan dari dasar kebutuhan pada pola kegiatan dan analisa aktifitas pada masing-masing ruang, maka dapat diperoleh besaran ruang sebagai berikut.

a. Fasilitas Utama

Tabel 4.
Fasilitas Utama

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang Kelas	2.340
2	Studio Film	3.900
3	Studio Photoshoot	272
4	Studio Broadcasting	409,2
5	Studio Rekaman	130,56
6	Studio 3D Animasi & Ruang Story Board	1.740
7	Laboratorium Komputer	624
8	Laboratorium Kamar Gelap	40,3
9	Lobby & Ruang Tunggu	690
10	Ruang Penerima Tamu	5,16
Total besaran		10.151,22

Sumber: Analisa Pribadi, 2024

b. Fasilitas Penunjang

Tabel 5.
Fasilitas Penunjang

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang Editing	270
2	Studio Musik	11,11
3	Galeri Pameran	204
4	Cinema Hall	146,1
5	Perpustakaan	165
6	Foodcourt	96
7	Ruang Ibadah	98
Total besaran		990,21

Sumber: Analisa Pribadi, 2024

c. Fasilitas Pengelola

Tabel 6.
Fasilitas pengelola

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang Pembina	160
2	Ruang Arsip	29,9
3	Ruang Staff	57,98
4	Ruang Meeting	124,8
5	Pantry	166,4
6	Toilet pengelola	6,04
Total besaran		545,12

Sumber: Analisa Pribadi, 2024

d. Fasilitas Service

Tabel 7.
Fasilitas Service

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang MEP	14,25
2	Ruang CCTV	22,96
3	Ruang Genset	44,85
4	Ruang Ibadah	98
5	Toilet Pengunjung	36,5
Total besaran		216,56

Sumber: Analisa Pribadi, 2024

e. Total Luasan Ruang

Tabel 9.
Total luasan ruang

No	Fasilitas	Besaran m ²
1	Ruang utama	10.151,22
2	Ruang penunjang	990,21
3	Ruang pengelola	545,12
4	Ruang service	216,56
Total besaran		11.903,11
Lahan parkir		3.167

Sumber: Analisa Pribadi, 2024

KERANGKA PERANCANGAN

Proses yang digunakan pada rancangan ini mengacu pada *framework concept base* yang berdasarkan teori dari buku (Plowright, 2014). Proses dari rancangan diawali dengan hipotesis atau gagasan utama yang kemudian dikembangkan kedalam suatu konsep desain berupa sebuah kriteria khusus, proses perancangan ini memiliki fokus pada pembahasan melalui tahapan transformasi yang bersumber dari informasi non arsitektural yang kemudian dilakukan *domain to domain transfer* untuk memperoleh target sintaks arsitektural. Proses dari concept base didapatkan melalui sebuah pemikiran eksploratif dan ealuatif yang berkelanjutan sebagai Proses ini tidak sepenuhnya membentuk proses secara linear namun berulang, sehingga keputusan dapat diperkuat melalui elemen lain.

Metode perancangan sendiri memiliki yaitu suatu cara yang dapat digunakan dalam sebuah proses perancangan, dimana setiap orang memiliki caranya masing-masing dalam mengembangkan ide rancangan. Diketahui

bahwasannya dari masing-masing tahap memiliki keterkaitan dan pengaruh terhadap rancangan yang akan didesain.

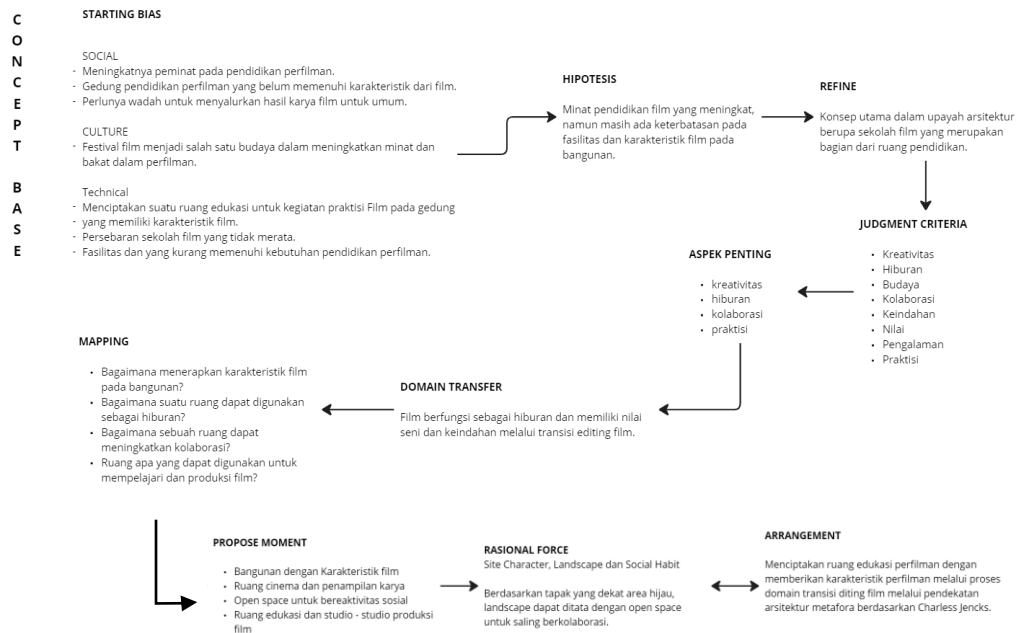


Diagram 1.
Concept-Based
Sumber: Analisa Pribadi, 2024

Setelah diketahui proses dari concept base maka dapat disesuaikan dengan hasil arrangement yang digunakan

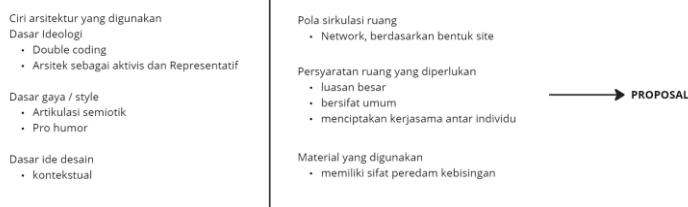


Diagram 2.
Hasil Arrangement Concept Base
Sumber: Analisa Pribadi, 2024

Melalui proses perancangan yang telah dilakukan, diketahui metode yang digunakan pada diagram 3 dimana untuk memperoleh metode yang digunakan maka kita juga memerlukan sebuah tools atau alat untuk mencapai tujuan yang diinginkan.



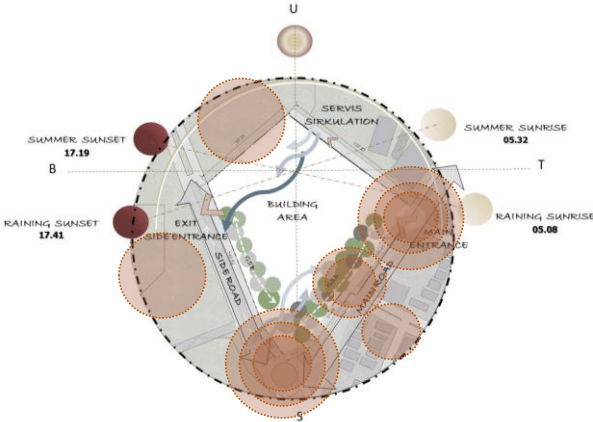
Diagram 3.
Method Concept-Based Framework
Sumber : Analisa Pribadi, 2024

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data analisis yang telah didapatkan, menghasilkan pembahasan mengenai pembahasan analisis dan interpretasi. Hasil dari sebuah pembahasan diatas memuat elemen-elemen berikut:

Konsep Tapak

Konsep pada tapak didasarkan pada keadaan tapak dan sekitar tapak yang menghasilkan sebuah ide rancang yang di dapatkan dari hasil analisa tapak yang sudah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Keadaan tapak yang paling berpengaruh yaitu karena batasan pada site merupakan area sirkulasi jalan yang memiliki tingkat kebisingan yang cukup ramai. Maka dapat dilakukan pemberian area RTH pada batas area jl. Jawa dan jl. Jakarta.



Gambar 3.
AnalisaTapak
Sumber: Analisa Pribadi, 2024

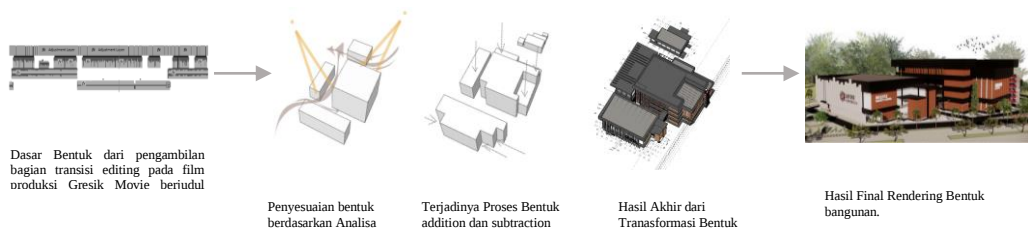
Konsep Bentuk

Konsep bentuk menggunakan tema metafora intangible atau abstrak (bukan konkret) dengan penerapan dari Filosofi film dan fungsi pada film, dimana fungsi pada film juga terdapat pada dasar tema dari Charless Jencks, dengan menambahkan elemen kreatifitas dari filosofi film yaitu film sebagai pengalaman, nilai, dan cabang karya seni. Berikut dasar yang digunakan oleh Charles Jencks (Jencks, 1991).

Tabel 10.
Dasar Desain Charles Jencks

Dasar Ideologi	Dasar Gaya / Style	Dasar Ide Desain
Bentuk Semiotik	Pro Organis	Kontekstual
Double Coding	Pro Symbolisme	Ambiguitas
Popular dan Pluralisme	Pro Metaphor	
Desain Representatif	Pro Humor	

Sumber: Jencks, 1960



Gambar 4.
Transformasi Bentuk
Sumber: Analisa Pribadi, 2024

Konsep Ruang

Suatu rancangan memiliki area ruang yang saling berkaitan yang terdiri dari 2 bagian yaitu ruang dalam bangunan dan ruang luar pada tapak.

a. Ruang Dalam

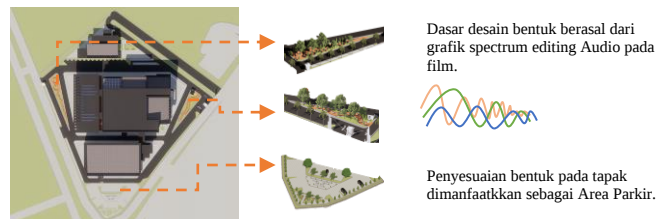
Penggunaan desain rancang pada ruang dipengaruhi oleh unsur pada film dengan penambahan elemen pada dasar transisi editing dan penerapan tema pada rancangan berdasarkan charless jencks.



Gambar 5.
Skematik Ruang Dalam
Sumber: Analisa Pribadi, 2024

b. Ruang Luar

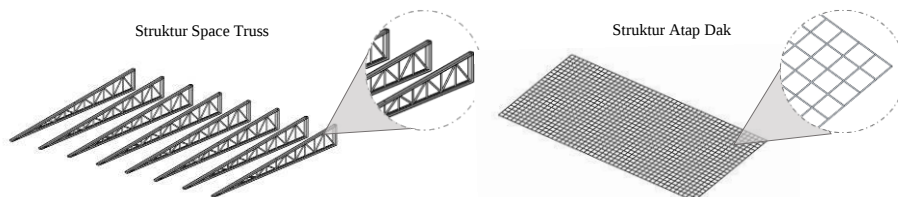
Berdasarkan hasil analisa pada peraturan mengenai GSB pada tapak maka area GSB dapat dimanfaatkan sebagai area ruang terbuka yang terdiri dari area lahan parkir dan area ruang terbuka sebagai area kolaborasi. Area taman dirancang berdasarkan bentuk dari proses editing film dan hasil dari editing grafik audio film.



Gambar 6.
Skematik Ruang Luar
Sumber: Analisa Pribadi, 2024

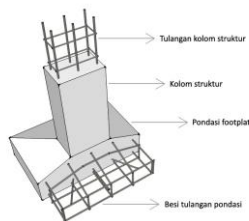
Konsep Struktur

Pemilihan penggunaan struktur didasarkan pada pola kegiatan dan fungsi utama pada bangunan. Konsep Struktur Utama yang digunakan pada rancangan dipengaruhi dari fungsi ruang dengan penggunaan struktur yang digunakan yaitu material beton dengan jarak bentang masing-masing antar kolom 6 x 12 m, dengan dimensi kolom utama 50x70 cm. Penggunaan struktur bentang lebar pada rancangan ditujukan untuk menunjang kebutuhan interior pada ruang (Gandi, 2015). Konsep struktur atas pada bagian ruang dengan bentangan yang lebar diterapkan pada penggunaan jenis struktur atap space truss. Sedangkan pada kebutuhan ruang yang tidak memerlukan bentangan lebar menggunakan jenis struktur atap dak beton.



Gambar 7.
Struktur Atap
Sumber: Analisa Pribadi, 2024

Pemilihan pada penggunaan jenis pondasi yang akan digunakan berpengaruh terhadap keamanan struktur di atasnya (Ismail, 2015). Maka setelah dilakukan analisa rancangan sekolah film dapat menggunakan jenis pondasi *foot plate* untuk menunjang kebutuhan beban pada bangunan. Pondasi *foot plate* ini langsung menembus ke dalam bagian tanah yang dalam sehingga dapat memperkuat bangunan menjadi lebih kokoh meskipun berdiri pada tanah yang tidak stabil (Rofiq, 2020).



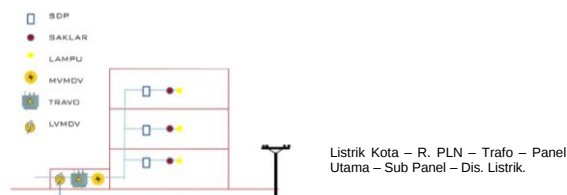
Gambar 8.
Struktur Foot Plate
Sumber: Analisa Pribadi, 2024

Konsep Utilitas

Pada rancangan sekolah film memerlukan konsep utilitas yang diterapkan berdasarkan hasil dari analisa yang telah dilakukan,

a. Sistem Distribusi Listrik

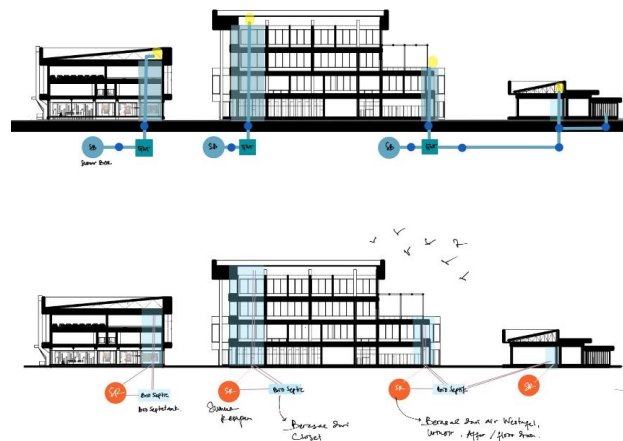
Setelah dilakukan analisa terhadap bangunan, sistem listrik bawah tanah cocok untuk diterapkan pada gedung rancang. Selain sebagai faktor estetika, sistem distribusi listrik bawah tanah juga memberikan kesan *pro-humor* sesuai dengan tema rancang dari Charless Jencks untuk memberikan kesan lingkungan yang lebih aman dan mengurangi penggunaan penyaluran listrik udara (overhead) (Silpiawan, 2024).



Gambar 9.
Skema Jaringan Listrik
Sumber: Analisa Pribadi, 2024

b. Air Bersih dan Air Kotor

Supply air bersih berasal dari sumur bor yang kemudian disalurkan oleh pompa menuju ke GWT, kemudian disalurkan menuju ke pipa vertikal air bersih untuk menuju ke roof tank yang kemudian didistribusikan menuju toilet, sprinkler, dan hydrant. Sedangkan yang digunakan pada sistem air kotor menggunakan jenis sistem bio septictank yang kemudian dialurkan ke sumur resapan.



Gambar 10.
Skema Jaringan Air Bersih dan Air Kotor
Sumber: Analisa Pribadi, 2024

KONSEP TAMPILAN

Berikut hasil rancangan yang mencakup mengenai siteplan, layoutplan tampak kawasan, potongan kawasan, detail arsitektur, perspektif eksterior dan perspektif interior.



Gambar 11.
Visual Rancangan
Sumber: Analisa Pribadi, 2024

KESIMPULAN

Rancangan sekolah film ini mengacu pada proses framework concept base yang dimulai dengan adanya hipotesisi utama yang dikembangkan menjadi konsep desain melalui tahapan transformasi dan domain-to-domain transfer yang menghasilkan sebuah bentuk arsitektural yang dirancang berdasarkan konsep pada tema rancangan. Judgement criteria yang

diterapkan dalam rancangan ini diambil dari klasifikasi filosofi film yang mencakup sebagian aspek penting dalam proses mapping dan refine dalam metode concept base. Penggunaan tema dan konsep desain pada bangunan juga mengacu pada unsur komponen film yaitu transisi editing film yang diambil dari adanya domain-to-domain transfer, yang diterapkan pada bentuk dan fasad bangunan serta juga pada desain ruang dalam pada area ruang dalam dan area sirkulasi dalam bangunan rancang sekolah film melalui penerapan tema dari Charles Jencks dengan penggunaan tema Arsitektur Metafora. Gedung sekolah film ini selain berfungsi sebagai penyedia fasilitas pendidikan juga berfungsi sebagai ruang untuk melakukan proses praktik yang tergolong menjadi 3 proses tahapan pembuatan film yaitu ruang *Post-Production* seperti ruang kelas, lalu yang kedua yaitu tahap *Production* yang mencakup ruang studio film, studio *broadcasting*, studio rekaman, dan tahapan terakhir yaitu adanya tahap *Distribution* yaitu mencakup ruang bioskop dan area galeri.

DAFTAR PUSTAKA

- Gandi, L. A. (2015). Redesign Struktur Atas (Upper Structure) Hangar Pesawat Pada Bandar Udara Sepinggan Balikpapan Kalimantan Timur Dengan Menggunakan Struktur Ruang (Space Truss).
- Ismail, M. R. (2015). Analisis Perhitungan Daya Dukung Pondasi Footplate dengan Menggunakan PHP. 3(3), 483–492.
- Jencks, Charles. 1960. The Language of Post-Modern Architecture. Kesenian Jakarta, I. (2020). Buku Saku Institut Kesenian Jakarta.
- Kristi, G. T., Nasution, P. I., Wicaksana, K. A., & L, A. D. (2016). Post - modern architecture / Charles Jencks. 1–23.
- PERDA, G. K. (2023). Bupati Gresik Provinsi Jawa Timur. 1–6.
- Plowright, P. D. (2014). Revealing Architectural Design. In Revealing Architectural Design.
- Pokok-pokok Filosofi Film. (2022), Diakses pada tanggal 18 Oktober 2023.
- Pratista, H. (2008). Memahami Film. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Presiden Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- RI, P. (2003). Peraturan UU No.20 Tahun 2003 Nasional, Pendidikan.
- Rofiq. (2020). 16.A1.0136-Achmad Nur Rofiq_BAB VII_a. 94–117.
- Silpiawan, A. (2022). Tampilan Penerapan Sistem Penyaluran Listrik Bawah Tanah Dalam Instalasi Listrik Perkotaan. Diakses, 21 Oktober 2024.