

STUDIO FILM DI BANJARBARU

Moh. Habibullah

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
2010812210043@mhs.ulm.ac.id

Nursyarif Agusniansyah

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
nursyarif.agusniansyah@ulm.ac.id

ABSTRAK

Film terdiri dari rangkaian audio dan visual yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi emosional penonton dengan menyampaikan pesan melalui visual gambar. Oleh karena itu, studio film diperlukan dalam menyediakan fasilitas dalam memproduksi sebuah film. Sejalan dengan kemajuan teknologi, pada studio ini juga terdapat fasilitas studio mini yang difungsikan sebagai tempat syuting tambahan di dalam ruangan dengan memanfaatkan bantuan efek digital. Dalam mewadahi aktivitas-aktivitas tersebut, maka Studio Film di Banjarbaru dirancang dengan menerapkan metode arsitektur fungsional dengan konsep *Functional Space*, yaitu desain yang dirancang harus mempertimbangkan tujuan utama dari setiap ruangan, sehingga setiap elemen pada bangunan studio diatur untuk memenuhi kebutuhan aktivitas produksi film. Karakter ruang pada studio film terbagi menjadi dua konsep berdasarkan fungsi utamanya, yaitu ruang produksi dan pasca produksi. Ruang produksi berfungsi sebagai tempat tim produksi melakukan kegiatan syuting sehingga dibutuhkan desain ruang yang saling mendukung dan berkesinambungan. Sementara itu, karakter ruang pasca produksi dirancang untuk memberikan fokus pada proses penyuntingan sehingga didapatkan produk akhir film yang berkualitas.

Kata kunci: Film, Studio Film, Produksi Film, Studio Mini, Ruang Fungsional

ABSTRACT

Films consist of audio and visual sequences that have the ability to influence the audience's emotions by conveying messages through visual images. Therefore, a film studio is needed that provides facilities for producing a film. In line with technological advances, this studio also has mini studio facilities which function as additional indoor shooting locations using digital effects. In accommodating these activities, the Film Studio in Banjarbaru will be designed by applying the functional architectural method with the Functional Space concept, namely that the design must pay attention to the main purpose of each room, so that every element in the studio building is well arranged for the needs of film production activities. The character of space in a film studio is divided into two concepts based on its main function, namely production and post-production space. The production room functions as a place for the production team to carry out filming activities, so a space design that is mutually supportive and sustainable is needed. Meanwhile, the character of the post-production room is designed to provide focus on the editing process so that a quality final film product is obtained.

Keywords: Film, Film Studio, Film Production, Mini Studio, Functional Space

PENDAHULUAN

Perkembangan industri film di Indonesia telah mengalami perubahan yang signifikan memasuki era digital (2010-an hingga sekarang) yang mengakibatkan studio produksi film memiliki kemampuan untuk membuat film terlihat lebih realistis dengan menggunakan bantuan efek audio dan visual. Kemajuan perfilman lokal juga terjadi di beberapa daerah di Indonesia, salah satunya di Kalimantan Selatan yang hingga saat ini terus mengalami perkembangan melalui tangan-tangan kreatif anak muda daerah. Salah satu komunitas yang berkontribusi soal pengembangan perfilman di Kalimantan Selatan yaitu Forum Sineas Banua (FSB). Menurut Ade Hidayat, selaku salah satu founder FSB mengungkapkan bahwa potensi perfilman di Kalimantan Selatan cukup besar sejak tahun 2016, baik secara komersial maupun independen.

Dengan bantuan salah satu rumah produksi lokal yaitu Alemo Films, beberapa film layar lebar nasional berjudul "Jendela Seribu Sungai" dan "Saranjana: Kota Ghaib," yang mengangkat kebudayaan berlatar daerah Kalimantan Selatan. Melalui hasil wawancara dengan Bapak Anies Fikri selaku komisaris Alemo Films, rumah produksi ini banyak membantu dalam proses syuting, tetapi dalam keseluruhan proses produksi film, termasuk tahap pasca produksi dilakukan oleh rumah produksi lain. Selain dilakukan di luar ruangan, syuting film juga dapat dilakukan di dalam ruangan atau studio. Ada beberapa studio *indoor* yang utamanya digunakan untuk syuting acara televisi, iklan, dan radio di Banjarmasin, seperti studio RRI Banjarmasin dan Duta TV. Namun, dengan mengikuti perkembangan era digital, proses syuting sekarang lebih fokus pada film layar lebar dan konten digital dengan efek visual tertentu. Oleh karena itu,

diperlukan studio *indoor* tambahan yang khusus menggunakan fasilitas efek digital sebagai pendukung produksi film.

Kota Banjarbaru yang saat ini merupakan ibukota Kalimantan Selatan, belum memiliki fasilitas studio syuting *indoor* maupun studio pasca produksi film. Padahal di kota Banjarbaru sendiri sudah terdapat bioskop Mini Misbar (Gerimis Bubar) yang dimanfaatkan dalam pemutaran film-film lokal. Dengan adanya Misbar ini menjadi penanda bangkitnya industri perfilman di Kota Banjarbaru. Selain menjadi tempat pemutaran film, misbar juga berfungsi menjadi wadah apresiasi untuk mendistribusikan film dan pertunjukan untuk menggairahkan *filmmaker*, *production house*, dan insan kreatif yang tergabung dalam komunitas untuk tumbuh dan berkarya.



Gambar 1. Misbar Banjarbaru
Sumber: apabuka.com

PERMASALAHAN

Berdasarkan pendahuluan yang telah dipaparkan di atas, maka permasalahan arsitektur yang dapat dirumuskan yaitu bagaimana merancang studio film dengan fasilitas studio mini yang menerapkan konsep fungsional sebagai pendukung dalam produksi film?

TINJAUAN PUSTAKA

A. Definisi Studio Film

Studio film merupakan fasilitas yang khusus menyediakan fasilitas yang dapat menampung segala aktivitas pembuatan film, mulai dari tahap persiapan (pra produksi), syuting (produksi), dan tahap editing film (pasca produksi) selesai hingga siap untuk didistribusikan. Studio film biasanya dilengkapi dengan studio pasca produksi yang memiliki perangkat untuk mengolah, mengedit, menyempurnakan, dan meningkatkan elemen audio visual sehingga menghasilkan produk akhir film yang berkualitas.

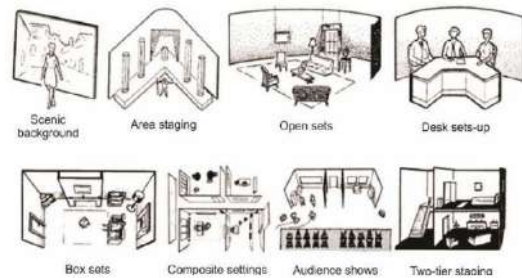
B. Teknik Penyajian Set Film

Menurut Millerson (1989) menjelaskan tentang beberapa macam dasar perencanaan set (basic staging) yang dapat digunakan dalam produksi film maupun televisi.

- *Scenic background* yang hanya menggunakan satu latar saja, baik latar flats yang polos, foto, atau lukisan yang dapat menunjang pengambilan gambar untuk skala kecil.
- *Area staging* untuk aktivitas dengan skala besar dalam studio, seperti marching band, grup balet, orkestra, akrobat, dan sebagainya. Set ini membutuhkan area yang luas dan bebas sehingga dasar dari pembentukan set ini adalah latar cyclorama dengan beberapa dekorasi.
- *Open sets* yang terdiri dari perabot-perabot yang disusun di depan latar *cyclorama* tanpa dinding (*flats*) yang membatasi. Meskipun begitu, kesan ruang tetap dapat tercipta.
- *Desk set-ups* yang menggunakan meja sebagai bagian integral, seperti berita,

panel diskusi, acara permainan, dan debat.

- *Box sets* merupakan yang paling sering digunakan di dalam studio. Set ini biasanya terdiri dari tiga dinding, diantaranya yaitu dinding kanan, kiri, dan belakang. Namun, terkadang ada juga produksi yang menggunakan set dengan empat dinding yang menutupi.
- *Composite settings* terdiri dari set-set kecil yang saling berkesinambungan yang menciptakan satu lingkungan terpadu. Terkadang, beberapa set yang tidak berhubungan dibangun bersebelahan untuk menghemat ruang dalam studio.
- *Audience shows* biasanya digunakan pada acara televisi yang mengundang penonton untuk menyaksikan acara secara langsung sehingga membutuhkan area khusus untuk penonton. Area ini dapat disusun dengan platform multi level.
- *Two-tier staging* merupakan teknik yang menyediakan dua set atas dan bawah untuk menciptakan kesan perbedaan lantai.



Gambar 2. Teknik Penyajian Set Film

Sumber: Millerson (1989)

C. Proses Pembuatan Film

Proses pembuatan film secara umum terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu sebagai berikut.

1. Pra Produksi (*pre-production*)

Tahap persiapan dan pematangan naskah untuk ke tahap selanjutnya, seperti penentuan waktu dan lokasi pengambilan gambar, pembuatan properti dan kostum, sampai pengarahan pergerakan kamera dan cahaya.

2. Produksi (*production*)

Pada tahap ini, semua persiapan digabungkan dan direalisasikan dengan melakukan pengambilan gambar sesuai naskah.

3. Pasca Produksi (*post-production*)

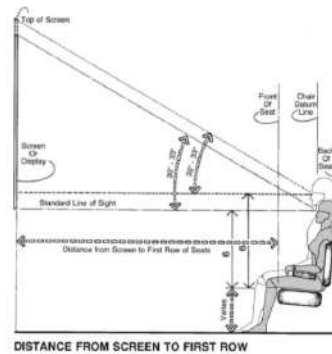
Tahap ini merupakan tahap dengan aspek teknis dalam pembuatan film untuk menciptakan sebuah cerita yang solid, diperlukan pemilihan, pengeditan, dan penggabungan bagian-bagian dari film tersebut.

D. Persyaratan Ruang Studio Pasca Produksi

Ruang pada studio pasca produksi difungsikan untuk menyelesaikan hasil dari proses syuting/pengambilan gambar dari tahap produksi. Adapun kegiatan yang termasuk pada ruang ini yaitu editing visual dan audio, pemberian efek, dan kegiatan evaluasi hasil editing. Adapun beberapa standar yang perlu diperhatikan untuk menunjang kinerja dan fungsi studio pasca produksi, yaitu sebagai berikut.

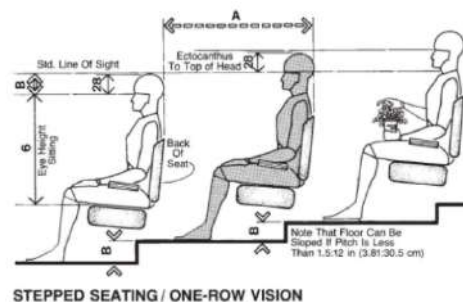
1. Tinjauan Visual

Jarak dan sudut pandang pengguna terhadap layar perlu diperhatikan untuk dapat mencapai kenyamanan visual. Jarak pandang vertikal penonton pada baris terdepan dengan layar berkisar antara 30 sampai 33 derajat.



Gambar 3. Jarak Pandang antara Layar dengan Kursi Depan
Sumber: Panero (1979)

Untuk menghindari pandangan penonton agar tidak terhalang oleh kepala penonton di depannya, maka lantai pada kursi penonton dapat dibuat miring dengan penambahan ketinggian sekitar 30 cm atau dengan kemiringan 30 derajat.

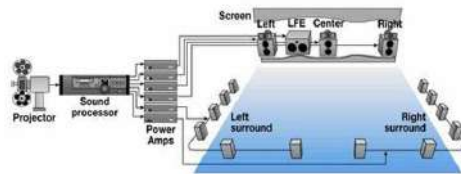


Gambar 4. Posisi Tempat Duduk terhadap Pandangan Penonton
Sumber: Panero (1979)

2. Tinjauan Akustik

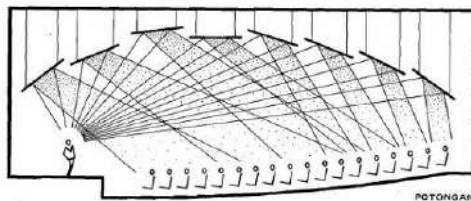
Dalam ruang studio pasca produksi, akustik penyebaran bunyi di dalam sebuah ruang dengan penataan kualitas suara untuk memberi aspek kenyamanan bagi penggunaannya. Adapun untuk memenuhi dan menciptakan tata akustik ruang pada studio pasca produksi yang baik, terdapat beberapa standar atau persyaratan sebagai berikut.

- a. Sistem penguat suara
Pada bioskop modern seperti cinema XXI sudah memakai sistem gabungan antara sistem sentral dan terdistribusi, yaitu *dolby surrounding system*.



Gambar 5. Penguat Suara Dolby Surrounding System
Sumber: storkclips.net

- b. Lapisan pemantul suara
Sumber bunyi harus dikelilingi lapisan pemantul suara sehingga bunyi pantul dapat menjangkau hingga tempat yang jauh.



Gambar 6. Penggunaan Suspended Ceiling pada Langit-Langit sebagai Pemantul Suara
Sumber: Doelle (1985)

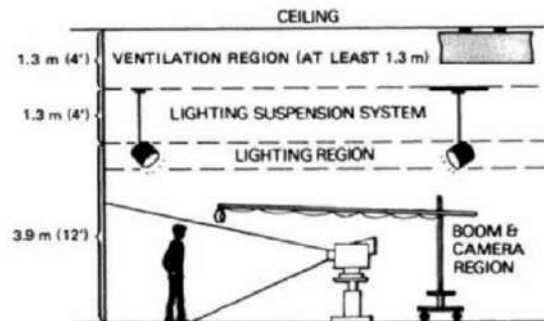
- c. Penggunaan material
Material yang digunakan untuk perlakuan akustik adalah material yang bersifat sebagai penyerap (*absorpsi*), pemantul (*reflektor*), dan penyebar (*diffuser*) bunyi.

E. Persyaratan Fasilitas Studio Mini

1. Dimensi Studio

Menurut Birmingham et al (2016 dalam Hatta, 2017) luas studio yang dibutuhkan tergantung pada pemakaian. Lebar minimal

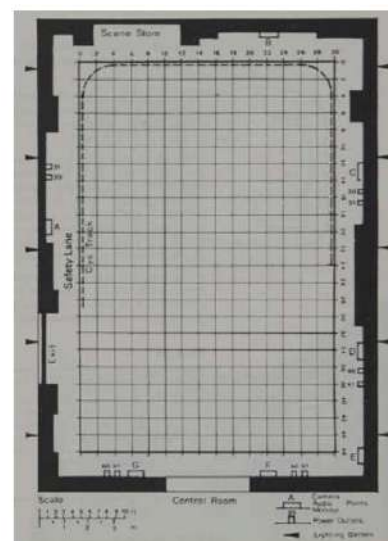
untuk studio kecil adalah 12-14 meter, dan lebar studio yang lebih besar kurang lebih 30 meter. Perbandingan lebar dan panjang setidaknya berkisar 1:1,1 sampai 1:1,5.



Gambar 7. Sketsa Potongan Studio
Sumber: Birmingham et al (2016)

2. Lantai dan Langit-Langit

Berdasarkan dari Millerson (1989), layout lantai dan langit-langit studio dibuat dengan pola grid dengan satu kotaknya berukuran 1 ft atau sekitar 0,3 meter atau per 1 meter.



Gambar 8. Contoh Layout Studio (Soundstage)
Sumber: Millerson (1989)

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Pemilihan lokasi tapak yang berada di Kota Banjarbaru didasarkan pada aktivitas kalangan anak muda, komunitas pegiat seni, maupun pelajar jurusan *broadcasting* yang memiliki ketertarikan dalam bidang perfilman, seperti pemeranan hingga *editing*. Selain itu, terdapat pula fasilitas bioskop Mini Misbar (Gerimis Bubar) yang menayangkan film lokal karya anak-anak muda di Banjarbaru. Oleh karena itu, Kota Banjarbaru memiliki potensi dalam pengembangan industri kreatif, khususnya perfilman di Kalimantan Selatan.

Lokasi tapak perancangan Studio Film di Banjarbaru ini berada di Jalan Trikora, Kelurahan Guntung Manggis, Kecamatan Landasan Ulin, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan.



Gambar 9. Lokasi dan Dimensi Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Adapun dasar pertimbangan dalam penentuan tapak pada perancangan ini yaitu sebagai berikut.

- Lokasi tapak terletak pada kawasan komersial dengan intensitas kepadatan penduduk dan kebisingan masih rendah sehingga tidak terlalu mengganggu aktivitas produksi film di dalam studio maupun sebaliknya.

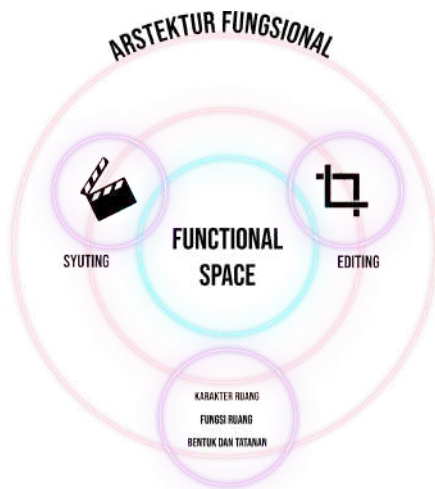
- Lahan berada jauh dari kawasan perkotaan sehingga memungkinkan untuk pengembangan kebutuhan studio dalam bentuk syuting *outdoor* yang memerlukan lahan luas.
- Kemudahan pencapaian menuju lokasi (aksesibilitas).
- *View/visibility*, mudah dilihat orang untuk fungsi bangunan komersial.
- Sarana dan prasarana lingkungan tersedia, seperti saluran *drainase* kota, listrik, air, dan sebagainya.

B. Konsep Rancangan

1. Konsep Programatik

Pendekatan arsitektur fungsional yaitu konsep yang memaksimalkan fungsi dari setiap ruang untuk memenuhi aktivitas produksi film. Dalam memaksimalkan fungsi setiap ruangnya, dilakukan analisis dari setiap ruang-ruang produksi pada bangunan studio, kemudian dilanjutkan dengan pembagian karakter ruang berdasarkan aktivitas yang dilakukan di ruang-ruang tersebut. Berdasarkan aktivitas tersebut, dapat ditentukan konsep-konsep ruang dengan elemen pendukung sehingga dapat diperoleh bentuk ruangnya.

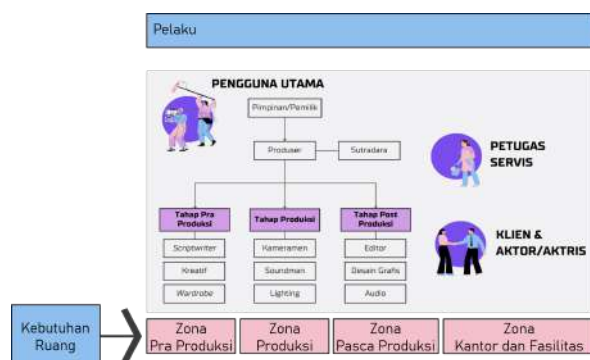
Penerapan konsep *Functional Space* merupakan suatu solusi terhadap permasalahan atas kebutuhan dari pengguna utama studio dalam menunjang aktivitas produksi film, yaitu syuting maupun editing film.



Gambar 10. Konsep Programatik
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

2. Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang pada Studio Film di Banjarbaru merupakan hasil analisis berdasarkan pola aktivitas serta jenis-jenis kegiatan yang dilakukan oleh para pelaku atau pengguna bangunan.



Gambar 11. Kebutuhan Ruang
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

3. Penerapan Elemen Ruang Pada Studio Pasca Produksi

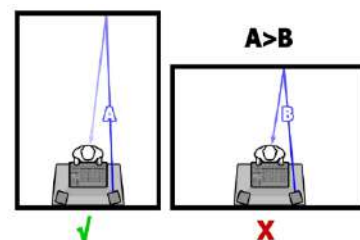
Ruang rekaman dan ruang kontrol sangat penting dalam studio pasca produksi, terutama dalam proses editing suara. Letak ruang kontrol biasanya bersebelahan dengan ruang rekaman dan dipisahkan oleh jendela besar yang meningkatkan

komunikasi dan memberikan pandangan ke kedua sisi.



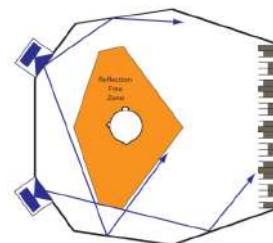
Gambar 14. Ruang Kontrol Studio Rekaman
Sumber: www.sweetwater.com

Pantulan bunyi merambat dari *speaker* ke dinding terdekat akan kembali ke telinga lebih cepat dibandingkan pantulan yang merambat ke dinding jaraknya lebih jauh. Posisi monitor berada di sepanjang dinding yang lebih pendek akan memberikan hasil yang lebih akurat di ruang yang lebih kecil.



Gambar 15. Pantulan Bunyi Pada Dinding
Sumber: www.sweetwater.com

Pada ruang kontrol perlu adanya zona bebas refleksi atau *reflection free zone* (RFZ) yang merupakan area sekitar pendengar di mana tidak terdengar gema refleksi awal. RFZ dapat dibuat dengan mengarahkan atau memiringkan dinding dan langit-langit sehingga refleksi awal diblokkan dari pendengaran.

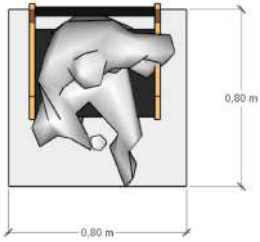
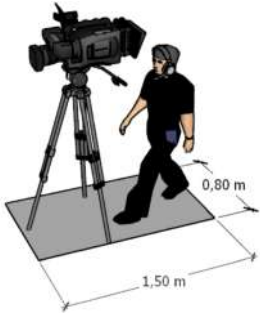
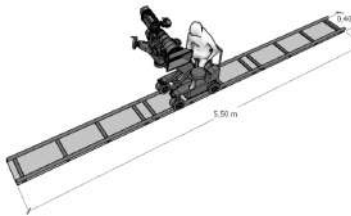
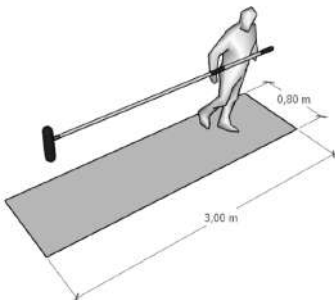


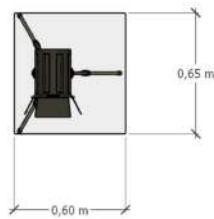
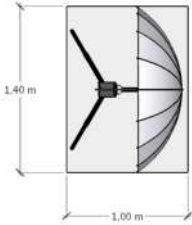
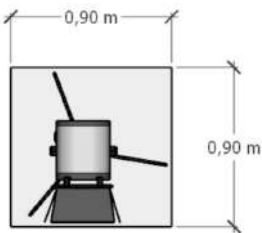
Gambar 16. Pembuatan RFZ dengan Memiringkan Dinding
Sumber: soundonsound.com

4. Penerapan Elemen Ruang Pada Fasilitas Studio Mini

Arsitektur fungsional pada studio mini menggunakan analisis fungsi ruang untuk mengetahui kebutuhan pelaku sehingga mendapatkan ruang yang efisien untuk mendukung proses syuting.

Tabel 1. Ukuran Kru dan Peralatan

Sutradara (duduk)	
Tripod Mount	
Track Mount	
Boom Operator	

Keylight	
Fill Light	
Back Light	

Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Adapun pelaku yang terlibat saat proses syuting berlangsung, yaitu aktor/aktris, sutradara, kameramen, audioman, dan penata cahaya. Pada tabel berikut, area studio terbagi menjadi tiga berdasarkan dari TV Scenic Design (TVSD) dan asumsi penulis (A).

Tabel 2. Ukuran Area Studio

Area	Pelaku dan Peralatan	Sumber	Standar
Set dan aktor/aktris	Cyclorama/green screen	TVSD	p = 2,7 - 6 m t = 4 - 6 m
	Backdrop	TVSD	p = 6 - 12 m t = 4,8 - 6 m
	Set	TVSD	p = 3,6 - 6 m l = 3,6 - 4 m
Kru dan peralatan	Sutradara (duduk)	A	$(0,8 \times 0,8) \text{ m}^2 = 0,64 \text{ m}^2$
	Kamera (tripod mount)	A	$(0,8 \times 1,5) \text{ m}^2 = 1,2 \text{ m}^2$
	kamera (track mount)	A	$(0,4 \times 5,5) \text{ m}^2 = 2,2 \text{ m}^2$
	boom operator	A	$(0,8 \times 3) \text{ m}^2 = 2,4 \text{ m}^2$
	key light	A	$(0,6 \times 0,65) \text{ m}^2 = 0,39 \text{ m}^2$
	fill light	A	$(1 \times 1,4) \text{ m}^2 = 1,4 \text{ m}^2$
	back light	A	$(0,9 \times 0,9) \text{ m}^2 = 0,81 \text{ m}^2$
safety lanes		TVSD	1 - 2 m

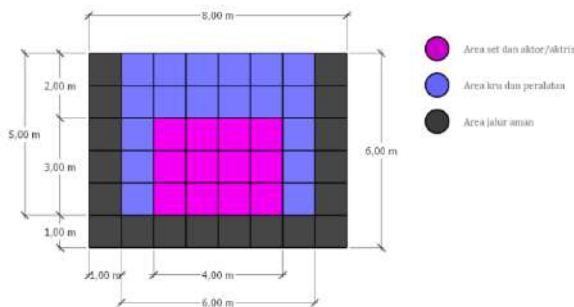
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

- a. Set panggung kecil
Set panggung kecil menggunakan teknik *scenic background*, yaitu teknik penyajian set yang paling sederhana karena hanya menggunakan satu latar berupa *cyclorama* atau *green screen*.

Tabel 3. Ukuran Set Panggung Kecil

Area	Pelaku dan Peralatan	Hasil Desain	
		Dimensi	Luas
Set dan aktor/aktris	Set <i>green screen</i>	4 m x 3 m	12 m ²
	5 aktor/aktris	5 x 1,2 m ² = 6 m ² Sirkulasi 100% = 5 m ²	
Kru dan peralatan	5 kru	5 x 1,2 m ² = 6 m ² Sirkulasi 100% = 5 m ²	17,84 m ² , pembulatan 18 m ²
	Sutradara	6,84 m ²	
	Kamera (<i>tripod mount</i>)		
	Boom operator		
	Peralatan Pencahayaan		
Jalur aman		1 m	18 m ²
TOTAL			48 m ²

Sumber: Analisis Pribadi (2024)



Gambar 12. Layout Set Panggung Kecil

Sumber: Analisis Pribadi (2024)

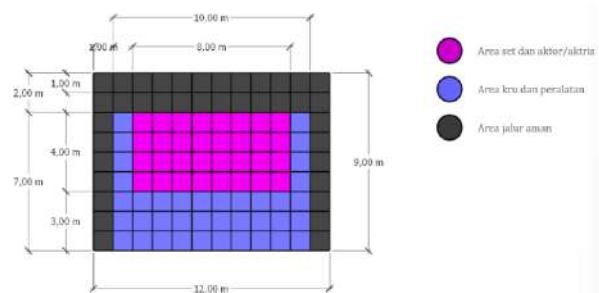
- b. Set panggung besar
Set Panggung besar menggunakan teknik *open sets*, yaitu menggunakan latar dengan *cyclorama* dan terdapat set perabot-perabot yang disusun di depan tanpa dinding yang membatasi. Penyajian set pada studio mini berupa panggung besar berlatar *XR virtual background*

dengan pengambilan gambar dari beberapa sisi.

Tabel 4. Ukuran Set Panggung Besar

Area	Pelaku dan Peralatan	Hasil Desain	
		Dimensi	Luas
Set dan aktor/aktris	Panel <i>virtual background</i> (0,5 x 0,5) m ²	8 m x 4 m	32 m ²
	(10 aktor/aktris dan properti)	10 x 1,2 m ² = 12 m ² Sirkulasi 100% = 10 m ² Properti (A) = 10 m ²	
Kru dan peralatan	13 kru	13 x 1,2 m ² = 15,6 m ² Sirkulasi 100% = 13 m ²	37 m ² , pendekatan 38 m ²
	Sutradara	8,4 m ²	
	Kamera (<i>tripod mount</i>)		
	kamera (<i>track mount</i>)		
	Boom operator		
Jalur aman	Peralatan Pencahayaan		38 m ²
		1 m	
TOTAL			108 m ²

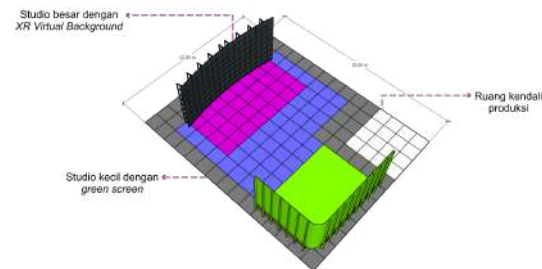
Sumber: Analisis Pribadi (2024)



Gambar 13. Hubungan Ruang dan Fungsi

Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Adapun konsep ruang produksi dengan set panggung dan ruang kendali produksi yaitu sebagai berikut.



Gambar 14. Konsep Ruang Produksi

Sumber: Analisis Pribadi (2024)

5. Konsep Karakter Ruang

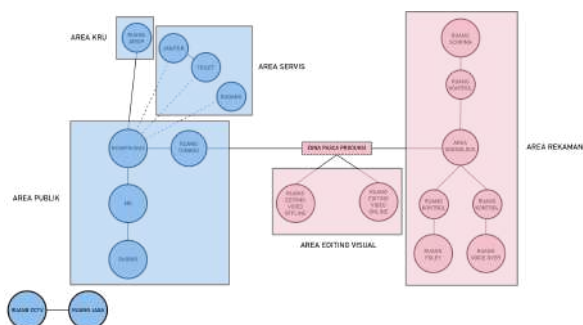
Karakter ruang pada Studio Film di Banjarbaru terbagi menjadi dua jenis ruangan berdasarkan fungsi utamanya, yaitu ruang produksi dan pasca produksi. Ruang produksi merupakan tempat kerja sama antara tim dalam melakukan kegiatan syuting. Oleh karena itu, ruang produksi dibuat saling mendukung dan berkesinambungan untuk mencapai tujuan produksi film. Sedangkan karakter ruang pasca produksi dibuat lebih tenang dan serius sehingga dapat diperoleh produk akhir film yang berdasarkan tuntutan audio dan visual.

6. Konsep Fungsi Ruang

Konsep fungsi ruang antara studio pasca produksi film dengan fasilitas studio mini terpisah menjadi dua massa bangunan berdasarkan aktivitas pengguna yang terjadi di dalam studio.

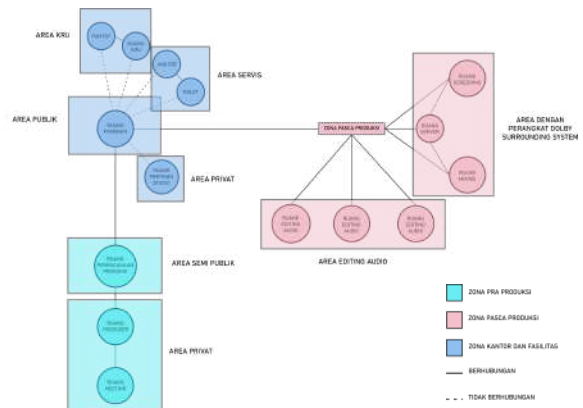
a. Konsep fungsi ruang studio pasca produksi Film

Penyusunan ruang pada studio pasca produksi dikelompokkan berdasarkan fungsi ruangan. Ruangan pada bangunan ini digunakan sebagai tempat editing visual serta ruangan yang digunakan sebagai area rekaman suara. Selain itu, terdapat pula kantor yang digunakan sebagai kegiatan perencanaan produksi.



Gambar 15. Zonasi Studio Pasca Produksi Film Lantai 1

Sumber: Analisis Pribadi (2024)

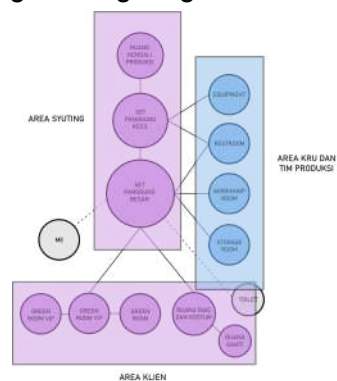


Gambar 16. Zonasi Studio Pasca Produksi Film Lantai 2

Sumber: Analisis Pribadi (2024)

b. Konsep fungsi ruang produksi film (fasilitas studio mini)

Penyusunan ruangan pada fasilitas studio mini terbagi menjadi dua akses menuju area syuting, yaitu jalur masuk klien atau aktor/aktris dan juga kru maupun tim produksi. Konsep ruang studio terletak pada penggunaan set dengan bantuan lighting maupun kamera saat proses syuting berlangsung.



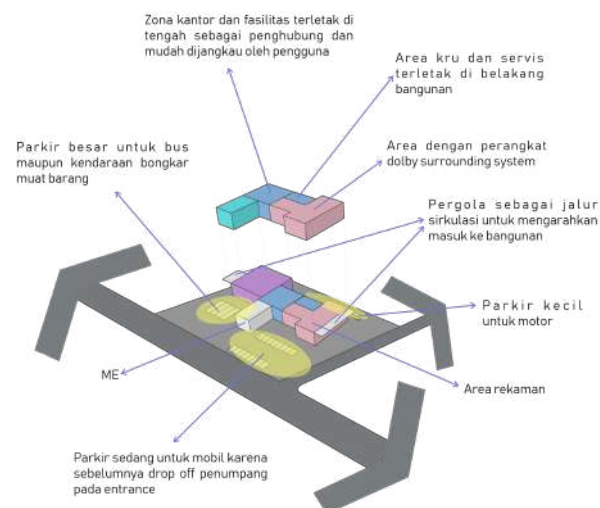
Gambar 17. Zonasi Ruang Fasilitas Studio Mini

Sumber: Analisis Pribadi (2024)

7. Konsep Bentuk dan Tataan Massa

Penyusunan bentuk dan tataan massa Studio Film di Banjarbaru merupakan

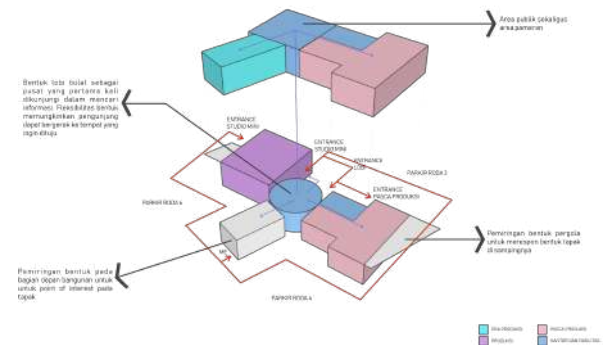
penggabungan dari konsep ruang fasilitas studio mini dengan ruang pasca produksi film menjadi satu massa bangunan yang tetap memperhatikan respon terhadap tapak.



Gambar 18. Konsep Bentuk Studio Film di Banjarbaru
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Penyusunan tatanan massa pada bangunan merupakan hasil dari pengelompokkan zonasi berdasarkan karakter ruang dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Pada bangunan studio pasca produksi terdiri dari dua lantai, yaitu lantai pertama merupakan zona publik dan area

rekaman yang memerlukan beberapa peralatan dalam mendukung fungsi setiap ruangnya. Sedangkan pada lantai dua merupakan ruang yang lebih privat. Sedangkan penyusunan tatanan massa pada fasilitas studio mini berdasarkan zonasi akses antara klien dan tim produksi.



Gambar 19. Konsep Tatanan Massa Studio Film di Banjarbaru
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

HASIL

A. Eksterior Bangunan

Pada tapak terdiri dari satu jalur sirkulasi kendaraan, yaitu masuk melalui JL. Trikora dan keluar menuju JL. Januari.



Gambar 20. Rencana Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Pada fasad bangunan menggunakan sun shading yang terinspirasi dari bentuk

dinding 3D panel sebagai identitas dari studio film.



Gambar 21. Tampak Bangunan
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Adapun perspektif *main entrance* yang menjadi *point of view* pada bangunan dengan bentuk yang miring sebagai respon terhadap tapak, serta memudahkan *drop off* pengunjung untuk menuju ke dalam bangunan. Di sepanjang *main entrance* bangunan terdapat kursi untuk tempat duduk dan bersantai. Selain itu, pada plafon juga menggunakan motif dinding 3D panel untuk memberikan kesan kepada pengunjung sedang memasuki studio film.



Gambar 22. Perspektif Eksterior Bangunan
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

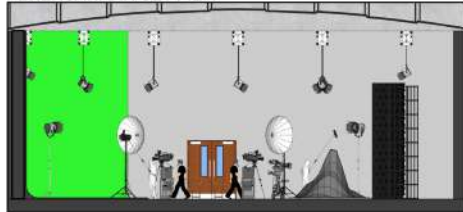
B. Interior Ruang Produksi dan Pasca Produksi

1. Ruang Syuting

Ruang syuting berfungsi sebagai tempat pengambilan gambar yang terdiri dari studio besar dan studio kecil, serta terdapat pula ruang kendali produksi untuk tempat pengoperasian peralatan saat proses syuting berlangsung. Pada langit-langit diberi tambahan lapisan pemantul suara dengan material *plywood* sehingga bunyi pantul dapat menjangkau tempat yang jauh.

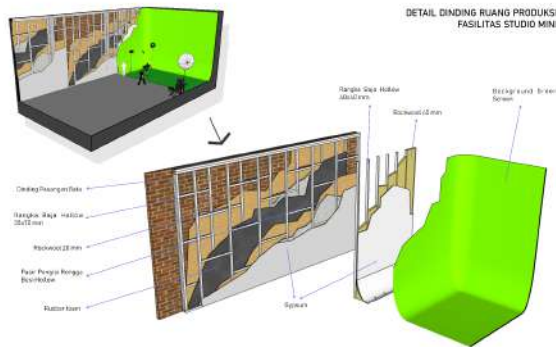


PERENCANAAN SET FILM



Penggunaan suspended ceiling pada langit-langit sebagai pemantul bunyi sehingga suara dapat menjangkau tempat yang jauh

Fasilitas studio mini merupakan ruang kegiatan produksi di dalam ruangan saat syuting berlangsung. Studio ini terdiri dari dua jenis set, yaitu panggung besar yang menggunakan latar XR virtual background dan panggung kecil dengan latar green screen.

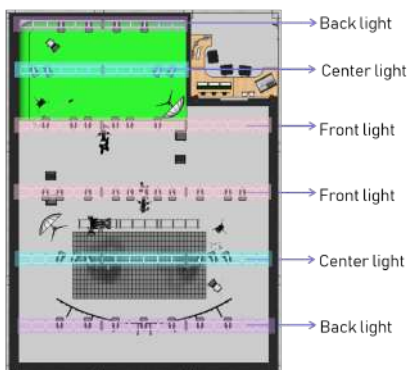


DETAIL DINDING RUANG PRODUKSI FASILITAS STUDIO MINI

Gambar 23. Interior Ruang syuting
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Setiap set film menggunakan teknik tiga titik pencahayaan (*three-point lighting*) dengan menggunakan lampu sorot atas yang membantu saat proses syuting, yaitu terdiri dari *front light* dan *center light* (*key light & fill light*), serta *back light*.

TEKNIK PENCAHAYAAN

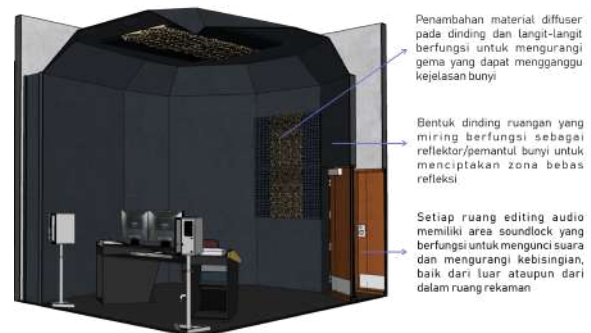
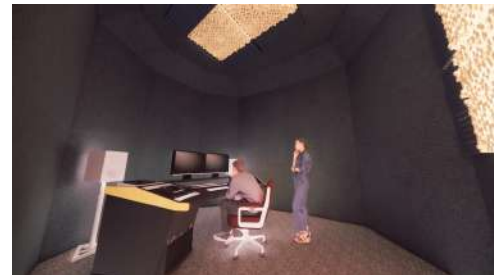


Gambar 24. Teknik Pencahayaan pada Ruang Syuting
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

2. Ruang Editing Audio

Ruang editing audio merupakan ruang yang digunakan dalam editing audio dalam pembuatan film. Interior ruang dibuat

dengan memiringkan dinding dan langit-langit untuk menciptakan *reflection free zone* (RFZ) untuk membelokkan refleksi awal dari pendengaran. Material yang digunakan pada ruangan berupa material *soundproofing* untuk meredam bunyi dan penambahan material *diffuser* untuk menghilangkan gema.



Penambahan material *diffuser* pada dinding dan langit-langit berfungsi untuk mengurangi gema yang dapat mengganggu kejelasan bunyi

Bentuk dinding ruangan yang miring berfungsi sebagai reflektor/pemantul bunyi untuk menciptakan zona bebas refleksi

Setiap ruang editing audio memiliki area *soundlock* yang berfungsi untuk mengunci suara dan mengurangi kebisingan, baik dari luar ataupun dari dalam ruang rekaman

Gambar 25. Interior Ruang Editing Audio
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

3. Ruang Rekaman

Ruang rekaman berfungsi untuk merekam suara-suara yang diperlukan dalam sebuah film. Ruangan ini terbagi menjadi menjadi tiga, yaitu *foley room*, *voice over room*, dan *scoring room* dimana masing-masing ruangan terdapat ruang kontrol yang dilengkapi dengan jendela besar yang menghubungkan kedua ruang. Sebelum memasuki area rekaman, terdapat area *sound lock* atau area isolasi suara. Area ini merupakan ruang yang dirancang untuk meminimalkan perpindahan suara antar ruang yang berbeda sehingga dapat mencegah suara keluar atau memasuki area tertentu.



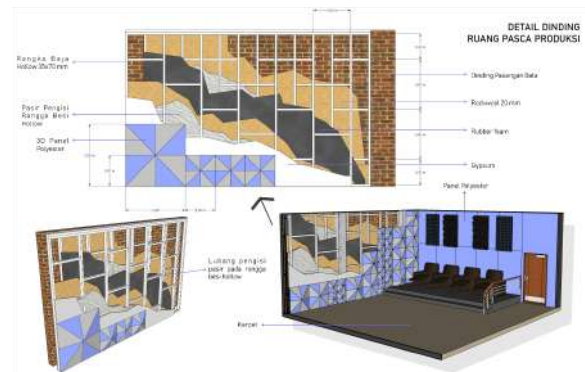
Gambar 26. Interior Ruang Rekaman
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

4. Ruang dengan Sistem Pengeras Suara Gabungan

Ruang *mixing* dan *screening* merupakan bagian dari tahap pasca produksi yang menggunakan sistem pengeras suara gabungan antara sistem sentral dan terdistribusi, yaitu *dolby surrounding system*.

Ruang *mixing* merupakan ruangan yang berfungsi dalam menggabungkan hasil *editing* visual dengan audio pada pembuatan film. Pada ruangan ini, tidak hanya digunakan sebagai tempat *editing*, tetapi juga digunakan sebagai area *review* film sebelum film siap didistribusikan. Oleh karena itu, ruangan ini ditambahkan dengan *furniture* sofa bagi produser, sutradara,

maupun klien dalam mengarahkan proses *mixing*.



Gambar 27. Interior Ruang Mixing
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Ruang *screening* merupakan ruang teater atau bioskop, tetapi dilengkapi dengan podium yang digunakan untuk tempat memutar tayangan perdana dari sebuah film.



Gambar 28. Interior Ruang Screening
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

5. Ruang Editing Video

Ruang editing video terbagi menjadi ruang *editing offline* dan *online*. Perbedaan antara ruang *editing* video *offline* dan *online* yaitu terletak pada penyusunan *furniture*.

Ruang video *offline* memiliki susunan meja yang berhadapan karena berfungsi untuk pemotongan gambar pada saat syuting.



Gambar 29. Ruang Editing Video Offline
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Sedangkan susunan pada ruang video *online* membutuhkan meja dengan beberapa perangkat komputer yang berfungsi untuk penambahan efek digital.



Gambar 30. Ruang Editing Video Online
Sumber: Analisis Pribadi (2024)

KESIMPULAN

Studio Film di Banjarbaru merupakan bangunan komersial dalam menyediakan fasilitas untuk anak muda, kreator digital, maupun komunitas sineas di Banjarbaru yang dapat menampung aktivitas produksi film, mulai dari tahap persiapan (pra produksi), syuting (produksi), hingga tahap penyuntingan film (pasca produksi) selesai. Selain itu, pada studio ini dilengkapi dengan fasilitas studio mini berupa studio tidak lengkap yang digunakan untuk produksi film tambahan dari studio utama, seperti RRI dan TVRI Banjarmasin. Setiap ruangan dalam studio juga dirancang untuk memenuhi kebutuhan aktivitas produksi film sehingga menghasilkan film yang berkualitas dan

dapat berkontribusi dalam penayangan film lokal di Bioskop Mini Misbar Banjarbaru.

Dengan mengusung konsep *Functional Space* melalui pendekatan Arsitektur Fungsional bertujuan supaya desain studio film dapat memperhatikan tujuan utama dari setiap ruangan yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menunjang aktivitas produksi film. Karakter ruang pada Studio Film di Banjarbaru terbagi menjadi dua konsep berdasarkan fungsi utamanya, yaitu ruang produksi dan pasca produksi. Ruang produksi pada fasilitas studio mini menggunakan set panggung besar yang menggunakan teknik *open sets* dengan *XR virtual background*, dan set panggung kecil yang menggunakan teknik *scenic background* dengan latar berupa *cyclorama* atau *green screen*. Sedangkan ruang pasca produksi dirancang untuk memberikan fokus pada saat melakukan proses penyuntingan dengan memberikan perlakuan akustik pada setiap ruangnya, seperti penggunaan material *soundproofing* pada ruangan yang dirancang untuk meredam bunyi.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Al Fathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). *Pengantar Teori Film*. Deepublish.
- Doelle, L. L. (1985). *Akustik Lingkungan*. Terjemahan Oleh Lea Prasetya dari *Environmental Acoustic* (1975). Jakarta: Erlangga.
- Hatta, W. (2017). *Akademi Perfilman Bandung Dengan Pendekatan Fleksibilitas Pada Studio Film* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Millerson, G. (1989). *TV scenic design handbook*. Routledge.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human*

dimension and interior space. Jakarta: Erlangga.

Puspasari, C (2017). *Modul Bahan Ajar Produksi Film*. Program Studi Ilmu Komunikasi. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Universitas Malikussaleh.

Website

Hidayat, A. (2023). Kenalkan Komunitas Film Banua, Forum Sineas Banua Tetap Eksis Majukan Dunia Film. Diakses pada 7 Oktober 2023 dari <https://shalokalindonesia.com/kenalkan-komunitas-film-banua-forum-sineas-banua-tetap-eksis-majukan-dunia-film/>

Sound Assured (2021). *What Is A Reflection Free Zone (RFZ) In A Recording Studio?* Diakses pada 25 Februari 2024 dari <https://www.soundassured.com>

Wartono (2022). Launching Misbar Dan Film, Awal Kebangkitan Sineas Banjarbaru. Diakses pada 12 Januari 2024 dari <https://mediacenter.banjarbarukota.go.id/2022/03/21/launching-misbar-dan-film-awal-kebangkitan-seneas-banjarbaru/>