

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Objek Rancangan

Objek rancangan adalah sekolah perfilman yang merupakan lembaga pendidikan setelah jenjang pendidikan SMA/Sederajat. Berikut penjelasan lebih jelas tentang sekolah film.

2.1.1 Sekolah Film

2.1.1.1 Definisi pendidikan

Definisi Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com>) adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

2.1.1.2 Definisi Sekolah Tinggi

Sekolah tinggi adalah perguruan tinggi yang menyelenggarakan pendidikan akademik dan/atau vokasi dalam lingkup satu disiplin ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni dan jika memenuhi syarat dapat menyelenggarakan pendidikan profesi. Berdasarkan definisi di atas sekolah tinggi merupakan lembaga pendidikan yang memiliki satu disiplin ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Misalnya, sekolah film dengan disiplin ilmu seni perfilman, maka lembaga sekolah tinggi ini lingkup

pendidikan di dalamnya hanya mengkaji disiplin ilmu yang berkaitan dengan seni perfilman. seperti institut kesenian Jakarta yang memiliki fakultas film dan televisi didalamnya. Berikut merupakan sebagian jenis-jenis sekolah tinggi yang ada di Indonesia :

Tabel 2.1. Jenis-Jenis Sekolah Tinggi

| Sekolah Tinggi | Sekolah Tinggi |
|-----------------|-------------------------|
| Teknik kelautan | Teknik kedirgantaraan |
| Perpajakan | Teknik Lingkungan |
| Pertanian | Pariwisata |
| Perbankan | Menejemen aset properti |
| Musik | Teknik industry |
| Farmasi | Teknologi Migas |

(Sumber: Analisa Pribadi, 2012)

2.1.3 Tipe sekolah Tinggi atau Universitas

Sebuah universitas atau sekolah Tinggi akan dibangun, maka perlu adanya pertimbangan bagaimana sekiranya lembaga tersebut dapat berkembang dari tahun ke tahun. Pengembangan tersebut juga bergantung pada kondisi dan situasi tapak yang merupakan bagian eksisting dari fakultas-fakultas yang ada, hal ini juga diperhatikan pemilihan eksisting tapak sesuai untuk fakultas baru yang akan didirikan kemudian.

Ada tiga cara dalam mengembangkan fakultas tersebut dari segi eksistingnya:

1. Perlu adanya eksisting luar bangunan dengan memiliki ruang yang sesuai dan cocok.
2. Adanya pemisahan yang jelas di antara bangunan fakultas yang berbeda dan berdekatan, dengan rancangan yang fleksibel dan tidak kaku.

3. Menjadikan beberapa kelompok dari pemisahan bangunan-bangunan tersebut berdasarkan fakultasnya.
4. Adanya pemisahan antara fakultas-fakultas dan fasilitas pendukung dengan saling berjauhan, akan memberi ruang untuk pengembangan fasilitas lainnya, seperti area parkir, taman, dan pohon-pohon penyejukkan suasana.
5. Desain dari penginapan (akomodasi) akademis memudahkan dalam aksesibilitas pada fasilitas-fasilitas kuliah.

2.1.4 Klasifikasi Pengguna.

Berdasarkan New Metric Handbook, klasifikasi pemakai dan pengguna (user) sekolah tinggi adalah :

1. Pelajar atau mahasiswa.
Pelajar merupakan orang-orang yang belajar di dalam sekolah tinggi tersebut, pelajar ini digolongkan berdasarkan tingkatannya, yaitu lama belajar atau semester yang telah ditempuh di sekolah tersebut.
2. Guru atau dosen (tenaga pengajar).
Guru adalah yang mengajar para pelajar atau mahasiswa berdasarkan mata kuliah masing-masing.
3. Staf dan karyawan.
Staf ini meliputi staf akademik dan non-akademik. Staf akademik meliputi asisten guru ataupun guru, sedangkan staf non-akademik meliputi staf tata usaha, staf keamanan, staf kebersihan, staf perlengkapan dan lain-lain.
4. Masyarakat Umum.

Meliputi masyarakat umum, kaum pelajar, dan pengunjung-pengunjung lain.

5. Special User.

Meliputi peneliti, ilmuwan, praktisi ekonomi, maupun akademisi.

2.1.5 Definisi Judul

Judul adalah sekolah perfilman di Malang, Berikut merupakan definisi-definisi film dari beberapa sumber :

2.1.5.1 Definisi Film

Film adalah gambar-hidup, juga sering disebut *movie*. Film, secara kolektif, sering disebut sinema. Sinema itu sendiri bersumber dari kata kinematik atau gerak. Film juga sebenarnya merupakan lapisan-lapisan cairan selulosa, biasa di kenal di dunia para sineas sebagai seluloid. Pengertian secara harafiah film (sinema) adalah Cinemathographie yang berasal dari Cinema + tho = *phytos* (cahaya) + *graphie* = *grhap* (tulisan = gambar = citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, dan/atau oleh animasi. Kamera film menggunakan pita seluloid (atau sejenisnya, sesuai perkembangan teknologi). Butiran silver halida yang menempel pada pita ini sangat sensitif terhadap cahaya. Saat proses cuci film, silver halida yang telah terekspos cahaya dengan ukuran yang tepat akan menghitam, sedangkan yang kurang atau sama sekali tidak terekspos akan tanggal dan larut bersama cairan pengembang. (www.perpuskita.htm)

Film terdiri dari serangkaian gambar individu yang disebut frame. Ketika gambar-gambar yang ditampilkan dengan cepat ke dalam layar, Penonton tidak

dapat melihat flicker antara frame karena efek yang dikenal sebagai *persistence of vision*, dimana mata mempertahankan citra visual untuk sepersekian detik setelah dihapus. Penonton dapat melihat gerakan karena efek psikologis yang disebut *beta movement*. Nama “film” berasal dari film fotografi (juga disebut stock film). secara historis menjadi media utama untuk merekam dan menampilkan gambar bergerak. Banyak istilah lainnya yang ada untuk sebuah individual film, termasuk *picture, picture show, moving picture, photo-play* dan *flick*. istilah umum untuk sebutan film Amerika Serikat adalah Movie, sementara di Eropa sebutan film lebih disukai. Istilah tambahan lainnya yaitu layar lebar, layar perak, bioskop dan film. (www.musaangelo.htm)

2.1.6 Sejarah dan perkembangan perfilman di Indonesia

Perfilman Indonesia pernah berjaya di tahun-tahun 1970-an hingga 1980-an, namun kejayaan ini surut sejak tahun 1990-an hingga awal 2000-an. Pada tahun 1997 misalnya, diproduksi judul film Indonesia mencapai 124 buah. Jumlah ini menurun menjadi 106 judul film pada 1989. Pada tahun 1990 terdapat kenaikan produksi sebanyak 115 judul, namun tahun 1999 hanya diproduksi 4 judul film (Pandjaitan dan Aryanti, 2001). Begitu pula dengan jumlah perusahaan yang membuat film pada pita seluloid untuk kebutuhan gedung bioskop, terjadi penurunan drastis, yakni dari 95 perusahaan pada 1991 menjadi hanya 13 perusahaan di tahun 1994 (Sen dan Hill, 2001: 159). Tahun 2000 produksi film naik menjadi 11 judul pertahun. Pada tahun berikutnya, 2001, turun lagi menjadi 3 film. Mulai tahun 2002, produksi film nasional

bangkit menjadi 14 film, tahun 2003 sebanyak 15 judul, dan tahun 2004 menjadi 31 judul film (Kristanto, 2007: xxi).

Jauhari, dkk (1992) dalam bukunya “Layar Perak: 90 Tahun Bioskop di Indonesia” memetakan perkembangan industri perfilman dan perbioskopian Indonesia dalam beberapa tahap:

1. Periode 1900-1942 sebagai periode “Layar Membentang”. Ditandai beberapa tonggak peristiwa penting: Tahun 1900, bioskop pertamakali muncul di Tanah Abang, Batavia (5 Desember 1900) dengan nama *Gambar Idoep* yang menayangkan berbagai film bisu.
2. Periode 1942-1949 disebut “Tahap Berjuang di Belakang”. Masa ini bercirikan produksi film sebagai alat popaganda politik Jepang. Perbandingan pemutaran film barat–nonbarat di bioskop seimbang. Pada 1942 Nippon Eigha Sha hanya memproduksi 3 film.
3. periode 1950-1962 adalah tahap “pulih kembali”. Ditandai dengan diresmikannya *Metropole*, bioskop megah dan terbesar saat itu (1951). Pada 1955, terbentuk Persatuan Pengusaha Bioskop Seluruh Indonesia (PPBSI) dan Gabungan Pengusaha Bioskop Seluruh Indonesia (GAPEBI) yang akhirnya melebur menjadi Gabungan Bioskop Seluruh Indonesia (GABSI).
4. Periode 1962-1965 sebagai “Hari-Hari Paling Riuh”. Ditandai dengan beberapa kejadian penting terutama menyangkut aspek politis, seperti aksi pengganyangan film-film yang disinyalir sebagai agen imperialisme Amerika Serikat; pemboikotan, pencopotan reklame, hingga pembakaran gedung bioskop.

5. Periode 1965-1970 adalah “Masa-Masa Sulit”. Gejolak politik G30S PKI yang mewarnai periode ini membuat pengusaha bioskop mengalami dilema karena mekanisme peredaran film rusak akibat adanya gerakan anti imperialisme, sedangkan produksi film nasional masih sedikit sehingga pasokan untuk bioskop tidak mencukupi. Saat itu, inflasi yang sangat tinggi melumpuhkan industri film.
6. Periode 1970-1991 disebut sebagai “Gejolak Teknologi Canggih dan Persaingan”. Saat itu teknologi pembuatan film dan perbioskopian mengalami kemajuan, meski di satu sisi juga mengalami persaingan dengan televisi (TVRI). Tahun 1978 didirikan Sinepleks Jakarta Theatre oleh Sudwikatmono dan dibangun Studio 21 pada tahun 1987.
7. periode 1992-1998 sebagai “Tahap Mati Suri”. Film Indonesia mengalami mati suri dan hanya mampu memproduksi 2-3 film tiap tahun. Film-film dengan tema seks mendominasi. Kematian industri film ini juga ditunjang pesatnya perkembangan televisi swasta, serta munculnya teknologi VCD, LD, DVD yang menjadi pesaing baru. lahir UU No 8 Tahun 1992 tentang Perfilman.
8. periode 1998 s.d sekarang disebut sebagai “Tahap Bangkit Kembali”. Kebangkitan ini ditunjukkan dari kondisi perfilman Indonesia yang mengalami pertumbuhan jumlah produksi yang menggembirakan. Film pertama di era ini adalah “Cinta dalam Sepotong Roti” karya Garin Nugroho.

2.2.1 Persyaratan-persyaratan Bangunan

Persyaratan-persyaratan yang harus dipertimbangkan dan diperhatikan sebelum melakukan perancangan Bangunan sekolah meliputi segi-segi fungsi dan

guna, fasilitas-fasilitas, persyaratan-persyaratan bangunan ataupun tapak (eksisting)serta lain-lainnya berdasarkan standar-standar yang ada. Standar yang menjadi pertimbangan utama, adalah :

1. Persyaratan tapak perencanaan sekolah.
2. Fasilitas-fasilitas penunjang.
3. persyaratan bangunan-bangunan fasilitas sekolah.

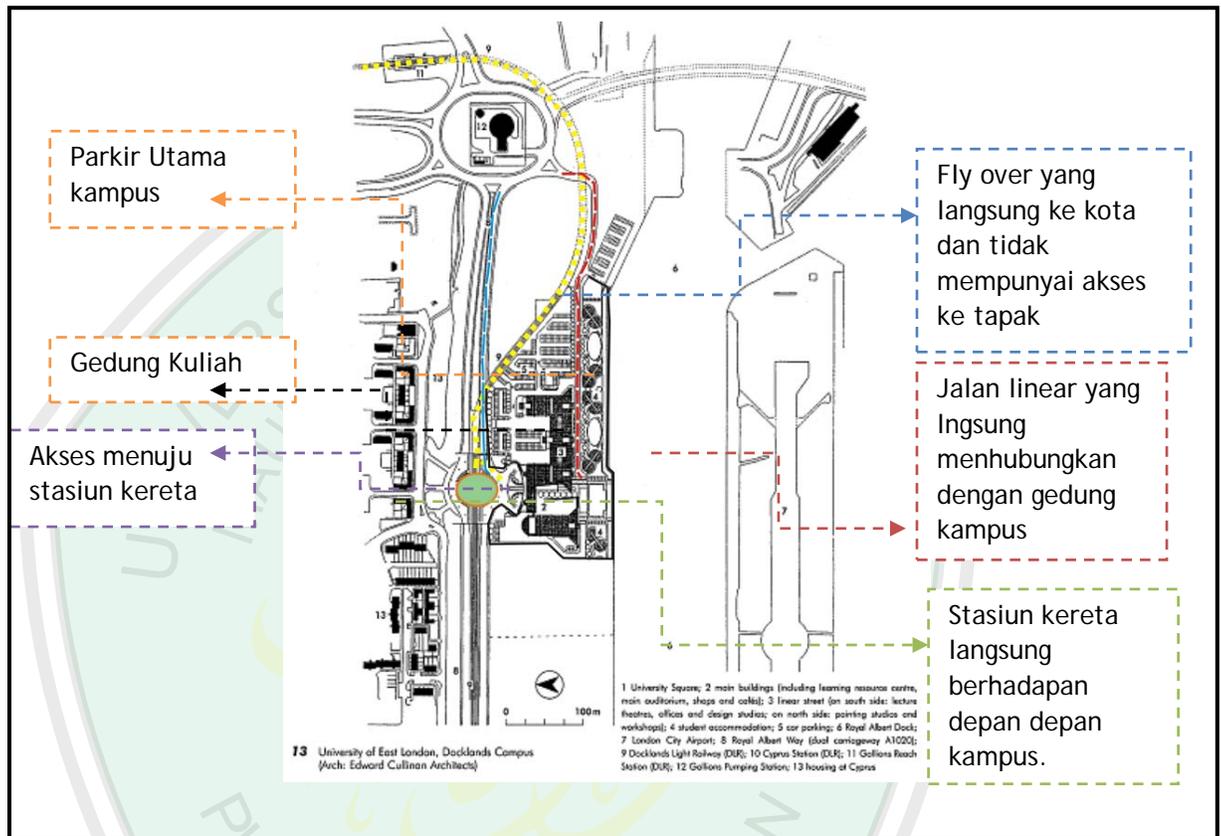
2.2.2 Persyaratan Tapak Perencanaan Sekolah.

Berdasarkan *A Handbook of Architecture Design*, bahwa: Salah satu bagian yang terpenting dari aspek perencanaan sekolah adalah pemilihan tapak berikut pengembangannya,sehingga kebutuhan akan area atau lahan yang baik dan cukup luas untuk perencanaan fasilitas sekolah sangat tinggi. Selain pemilihan tapak yang turut mendapat perhatian khusus adalah fleksibilitas dan adaptasi terhadap perubahan atau pengembangan suatu bangunan dan lingkungan untuk mengakomodasikan aktifitas.seperti fleksibilitas cahaya alami dan ventilasi alami dalam bangunan,jalur sirkulasi.aksesibilitasnya mudah dan lancar. Berikut adalah contoh tipe tapak :

1. Tapak University of East London, Docklands Campus

Transportasinya adalah dengan memakai mobil dan kereta, perencanaan ini memudahkan dalam aksesibilitasnya dengan meminimumkan jalur silang, dimana kampus dihubungkan dengan sebuah jalan dari jalan lalu lintas utama, maka hal ini akan mengurangi jalur silang menyilang, jarak antara kampus dan stasiun kereta agak berjauhan.Para pelajar dapat memakai sarana jalan dan area parkir di saat kuliah pagi dan petang. Parkir utama berlokasi berdekatan dengan tempat aktivitas pelajar.

Perencanaannya bertujuan untuk kemudahan dan kelancaran akses, dimana tidak ada kemacetan lalu lintas.



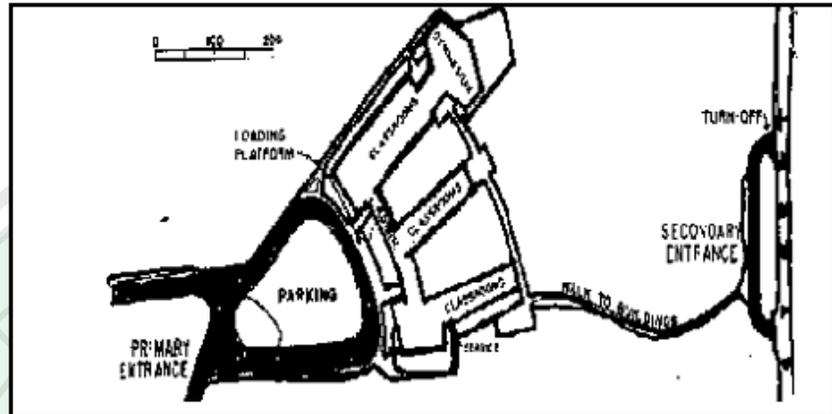
Gambar 2.1 Tapak University of East London, Docklands Campus

(Sumber : *A Handbook of Architecture Design*, 2002)

2. Tapak Sekolah Scarsdale, N.Y.

Perencanaannya bertujuan untuk kemudahan dan kelancaran akses, dimana tidak ada kemacetan lalu lintas. Pencapaian menuju kampus dengan dua jalur masuk yang pertama pintu masuk utama, dimana kendaraan langsung bertemu dengan area, sedangkan pintu masuk kedua berada di bagian belakang proses pencapaiannya dengan berjalan kaki melalui jalan kecil dari jalan utama, di pinggir jalan utama

tersebut terdapat tempat pemberhentian kendaraan bermotor. Para mahasiswa dapat memakai jalur mana yang lebih dekat dari tempat tinggalnya.



Gambar 2.2 : Tapak Sekolah Scarsdale, N.Y.

(Sumber : *Time Saver Standard*,1999)

Tapak sangat berpengaruh bagi perkembangan perencanaan pendidikan dan fasilitas-fasilitasnya, maka dibutuhkan semacam analisis tapak itu sendiri, jadi pertimbangan dari analisis tapak adalah Lingkungan sekitar, ukuran tapak, aksesibilitas, karakter tapak dan utilitas. Adapun lebih lengkapnya berikut terdapat daftar hal-hal yang menjadi pertimbangan dalam memilih tapak :

(PERTIMBANGAN MEMILIH TAPAK)

| Jenisnya | Keterangan |
|--|--|
| <p>➤ Lingkungan sekitar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terbebas dari gangguan industri • Jauh dari jalur jalan padat • Jauh dari jaliur kereta api,kapal | <ul style="list-style-type: none"> • Keadaan harus tenang,tidak polusi dan jauh dari keramaian pabrik. • Tidak mendapat gangguan dari kendaraan-kendaraan yang lalu lalan. |

| | |
|--|--|
| <p>terbang,pelebuhan kapal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terbebas dari kegiatan kawasan ekonomi | <ul style="list-style-type: none"> • Tidak berdekatan dengan pusat-pusat ekonomi seperti plasa, mall, pertokoan |
| <p>➤ ukuran tapak</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10 Acres (4,6 Ha) untuk sekolah dasar. • 30 Acres (13,8 Ha) untuk sekolah tinggi junior. • 40 Acres (18,4 Ha) untuk sekolah tinggi senior | <ul style="list-style-type: none"> • Nilai luasan yang standar adalah 15 acres (6,9 Ha) • Ini merupakan nilai minimum. • Merupakan nilai minimum untuk luasan site. |
| <p>➤ Aksesibilitas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jarak optimum kendaraan transportasi menuju kampus : • 1-1/2 hingga 2 mil untuk sekolah tinggi senior. • 1-2 mil untuk sekolah tinggi junior. • 1/2 mil untuk sekolah dasar. • 1/4 hingga 1/2 mil dari rumah menuju sekolah. | <ul style="list-style-type: none"> • Hal ini didasarkan pada standar nasional dan tidak ada konflik dengan tradisi atau kebiasaan lokal. Lalu lintas kendaraan dijamin aman dan adanya pelayanan keamanan dari polisi. jarak demikian ini merupakan jarak ideal |
| <p>➤ karakter tapak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik tersebut memberi keuntungan terhadap program pendidikan | <ul style="list-style-type: none"> • SDA yang mendukung misalnya; pepohonan, air, dan ketinggian. • Site tidak berlebihan |

| | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Kondisi sumber daya alam yang ada di sekitarnya. • Site memiliki nilai estetis. | <p>mengandung bebatuan, pasi dan kerikil, kondisi air bawah tanah harus jelas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • memanfaatkan view dari site, alam sekitar |
| <p>➤ utilitas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saluran air. • Saluran sampah atau limbah. • Gas • Sluran listrik | <ul style="list-style-type: none"> • Menghindari panjang saluran yang berlebihan. • Saluran yang dekat dan baik. • Jarak menuju saluran ini tidak jauh. • Saluran sudah siap pakai. |

(Sumber:Analisa Pribadi,2012)

2.2.3 Fasilitas-fasilitas penunjang.

Berikut beberapa fasilitas yang menunjang kegiatan belajar dan mengajar di dalam sebuah sekolah tinggi. Menurut National Film & Television School, Beaconsfield adalah;

1. Unit pelayanan mahasiswa, meliputi:

- Prospek kerja, di mana nantinya output dari sekolah tinggi tersebut siap pakai dan berdedikasi tinggi di lapangan kerja.
- Pelayanan kesehatan, misalnya poliklinik dan apotik sekolah.
- Bimbingan dan nasehat, berfungsi panduan dan membimbing mahasiswa menghadapi masalahnya.

2. Sarana dan prasarana Olahraga dan hiburan.

Misalnya Gedung Olahraga, lapangan olahraga, taman sekolah dan fasilitas lain yang memberi selingan atau intermeso bagi mahasiswanya selain kegiatan belajar.

3. Unit kegiatan Mahasiswa

Fasilitas ini menampung mahasiswa yang ingin mengembangkan bakatnya di bidang organisasi, organisasi ini dapat berupa organisasi olahraga, sosial, himpunan mahasiswa, senat mahasiswa.

4. Perpustakaan.

Perpustakaan sebagai pusat menggali informasi, dapat berupa buku-buku, majalah, referensi, surat kabar serta yang lain sebagainya.

5. Laboratorium komputer.

Menunjang mahasiswa mengembangkan kemampuannya di bidang komunikasi dan teknologi dengan fasilitas modern dan canggih.

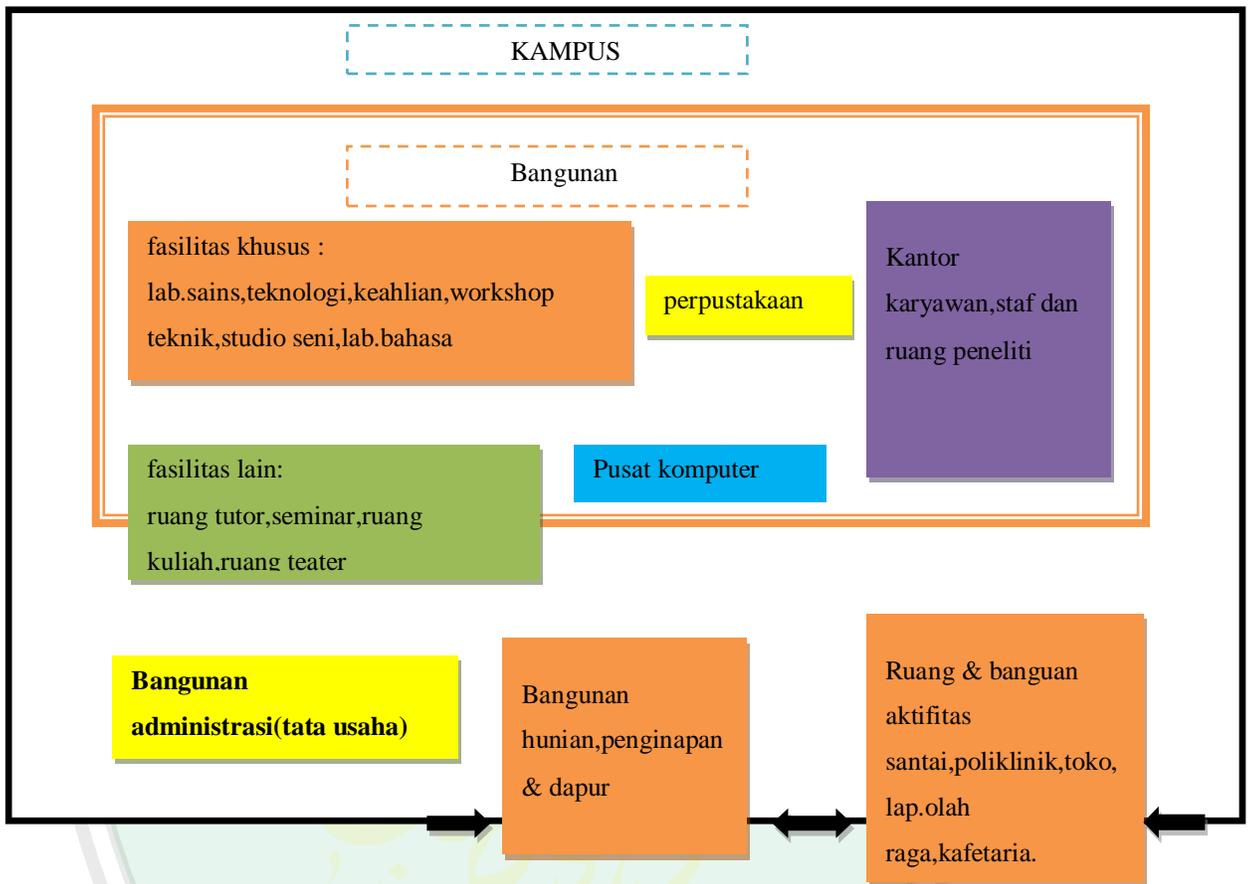
6. Pelayanan pendidikan

Fasilitas yang menunjang kegiatan belajar mengajar secara langsung dan sangat vital, misal; adanya ruang kelas untuk kuliah.

2.2.4 Persyaratan Bangunan-Bangunan Fasilitas Sekolah.

Menurut New Metric Handbook, persyaratan bangunan sekolah dijelaskan dalam diagram skematik kampus sebagai berikut ini:

Diagram Persyaratan Bangunan Fasilitas Sekolah



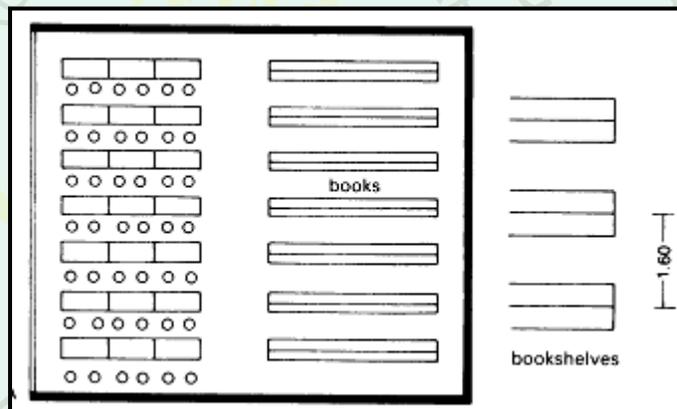
Skema 2.1 Skema Kampus

(Sumber: *New Metric Handbook*, 1979)

Adapun persyaratan-persyaratan bangunan sekolah yang berkaitan dengan ruang-ruangnya digambarkan dalam tabel berikut ini:

| Nama ruang | Luasan atau dimensi yang dibutuhkan |
|---|-------------------------------------|
| 1.Perpustakaan; <ul style="list-style-type: none"> • kapasitas 30.000-200.000 buku • lemari buku 6-7 rak,tinggi lemari 2m² • jarak antar lemari buku 1.50-160 m² | 1.0-1.2 m ² /200 buku |
| 2.Tempat Baca <ul style="list-style-type: none"> • Lebar 0,9-1.0m² • Dalamnya 0.8m | 2.4-2.5 m ² |

(Sumber: *New Metric Handbook*, 1979)

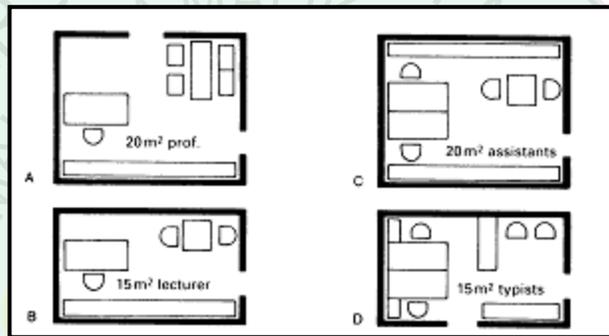


Gambar 2.3 tempat baca dan lemari buku

(Sumber: Data Arsitek Neufert,2002)

| Nama ruang | Luasan atau dimensi yang dibutuhkan |
|--|--|
| . Staff kantor untuk akademik . Professor .Pengajar .Asisten .Staff pengetik | 20-24m ² 15 m ² 20m ² 15m ² |

(Sumber: Data Arsitek Neufert,2002)



Gambar 2.4 Kantor staff untuk akademik

(Sumber: Data Arsitek Neufert,2002)

| Nama Ruang | Luasan atau dimensi yang dibutuhkan |
|---|---|
| 3.Ruang publik atau umum; • Untuk mahasiswa. • Staf akademik. • Staf non-akademik • Ruang hall untuk 3000 hingga 6000 mahasiswa | 0,70 m2/mahasiswa. 0,19 m2/mahasiswa. 0,16 m2/mahasiswa. 450 . |

| | |
|---|---|
| 1. Kafetaria; <ul style="list-style-type: none"> • Ruang makan dan minum. • Dapur. | 0,20 m ² /mahasiswa. 0,17 m ² /mahasiswa. |
| 1. Ruang Olahraga. <ul style="list-style-type: none"> • Ruang indoor, dengan; • Untuk 3000 mahasiswa. • Untuk 6000 mahasiswa. • Lebih dari 6000 mahasiswa. • Ruang outdoor; Lapangan olahraga • 3000 mahasiswa. • Mahasiswa tambahan. | 0,47 m ² /mahasiswa. 0,13 m ² /mahasiswa. 0,25 m ² /mahasiswa. 28 m ² /mahasiswa. 14,5 m ² /mahasiswa. |

(Sumber : New Metric Handbook,2002)

Selain persyaratan-persyaratan mengenai ruang dan besarnya Menurut *A Handbook of Architecture Design* dan *Data Arsitek Neufert* beberapa persyaratan tentang bangunan juga harus diperhatikan, persyaratan tersebut meliputi;

1. Sirkulasi dalam ruang.

Diantaranya yang berkaitan erat dengan sirkulasi ruang adalah;

a. Tangga

Salah satu sirkulasi vertikal yang menghubungkan antar lantai dengan beda ketinggian yang harus didesain agar mudah dalam pemakaiannya dan nyaman di gunakan oleh laki-laki maupun perempuan.tangga juga harus di desain anti kebakaran,misalnya:pada dindingnya,serta dilengkapi alarm kebakaran. Harus memiliki dimensi pijakan/tanjakan15-17cm.Kemiringan tangga kurang dari 60°,Lebar

tangga minimal 120cm. Dilengkapi pengangan (handrail) Pegangan rambat tingginya 65cm-85cm dari lantai. Pegangan rambat harus ditambah panjangnya 30 cm (puncak dan bagian bawah).

b. Pintu.

Pintu merupakan penghubung sirkulasi, pintu memiliki ketinggian yang bervariasi, namun pintu harus memiliki ketinggian yang standar. Pintu memungkinkan orang mudah masuk dan keluar ruangan, serta barang-barang seperti peralatan dapat masuk dan keluar dengan mudah.

c. Koridor.

Koridor sebagai sarana sirkulasi dari para mahasiswa dengan memiliki kesan santai dan tidak resmi. Dalam sebuah koridor tidak boleh terdapat peralatan-peralatan yang menghambat sirkulasi. Bahan dinding koridor terbuat dari bahan akustik yang mampu meredam suara yang gaduh, dan koridor harus cukup dengan cahaya penerangan.

d. Pintu keluar ruangan

pintu keluar ini harus diberi penandaan yang jelas agar bisa di temukan secara mudah. Penandaan pintu keluar ini dapat memakai cahaya merah dan bertuliskan "keluar".

2. Ruang kuliah (Kelas).

Merupakan kapasitas atau daya tampung mahasiswa dalam satu ruangan sehingga member kenyamanan saat proses belajar mengajar. daya tampung atau kapasitas ruang kelas Intitut Kesenian Jakarta Berkapasitas 60 - 80 mahasiswa. Dilengkapi: pendingin ruangan (AC); Proyektor Screen; DVD/VHS player; dan Sound System.



Gambar 2.5 Ruang kelas IKJ

(Sumber: www.ikj.ac.id, 2012)

Kebutuhan dan persyaratan umum ruang kelas harus mencakup beberapa criteria desain sebagai berikut:

2.1. Desain (rancangan).

- a. Luas ruangan dibuat secukupnya agar semua mahasiswa tidak terasa jauh dari bagian terdepan.
- b. Langit-langit atau plafond memiliki ketinggian maksimum 3,5 m.
- c. Tidak mendapat gangguan cahaya yang menyilaukan pandangan dari jendela yang transparan (kaca).
- d. Lantai tidak terlalu licin.

2.2. Lokasi.

Ruangan kelas harus tenang dan terbebas dari gangguan suara dari luar ruangan. Dan kemudahan aksesibilitas terhadap fasilitas pendidikan lainnya.

2.3. Cahaya atau penerangan.

Ruangan kelas harus mendapat cukup penerangan, sehingga aktivitas seperti membaca dan menulis tidak terganggu oleh penerangan yang kurang. Cahaya yang

baik adalah yang tidak menyilaukan, tidak berwarna-warni, kalau perlu ada penerangan alami, misalnya; adanya skylight dan pengaturan ventilasi.

2.4. Layanan Elektrikal.

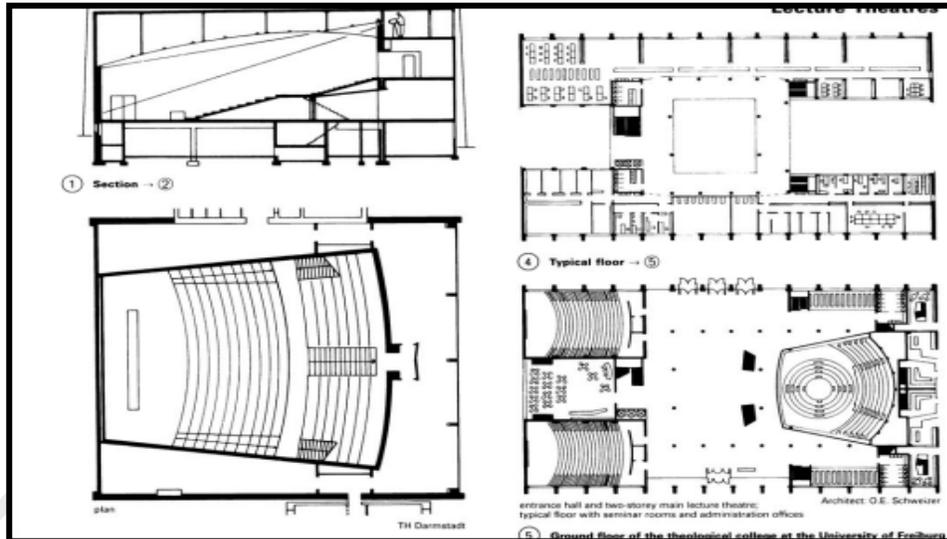
- a. Saklar lampu bertempat di dekat pintu.
- b. Dalam perencanaan bangunan perlu dipertimbangkan jaringan-jaringan kabel listrik, telepon, dan biasanya kabel-kabel tersebut ditanam dalam dinding, dan di desain tidak membahayakan manusia.

2.5. Pintu.

- a. Pintu ditempatkan di bagian depan ruang kelas, dan daun pintu bila terbuka tidak mengganggu dan menghalangi koridor.
- b. Barang-barang seperti peralatan dapat keluar dan masuk ruangan dengan mudah.
- d. lebar pintu minimal 2,5m.

1. Auditorium

Menurut A handbook of Architecture Design, Data Arsitek Neufert, auditorium merupakan salah satu fasilitas sekolah yang dapat diisi kegiatan pertunjukan, konser, seminar, hiburan, dan kegiatan lain. Daya tampung ruangan ini secara normal adalah 300 hingga 800 orang, dan tempat-tempat untuk kursi-kursinya dibuat berundak-undak agar semua orang dalam ruangan dapat melihat bagian depan ruangan. Dalam desainnya, ruangan ini perlu desain khusus, terutama akustik dari ruangan tersebut agar suara tidak menggema, dan diterima merata oleh semua orang.



Kode dan nama gambar

(Sumber : Data Arsitek Hal :317)

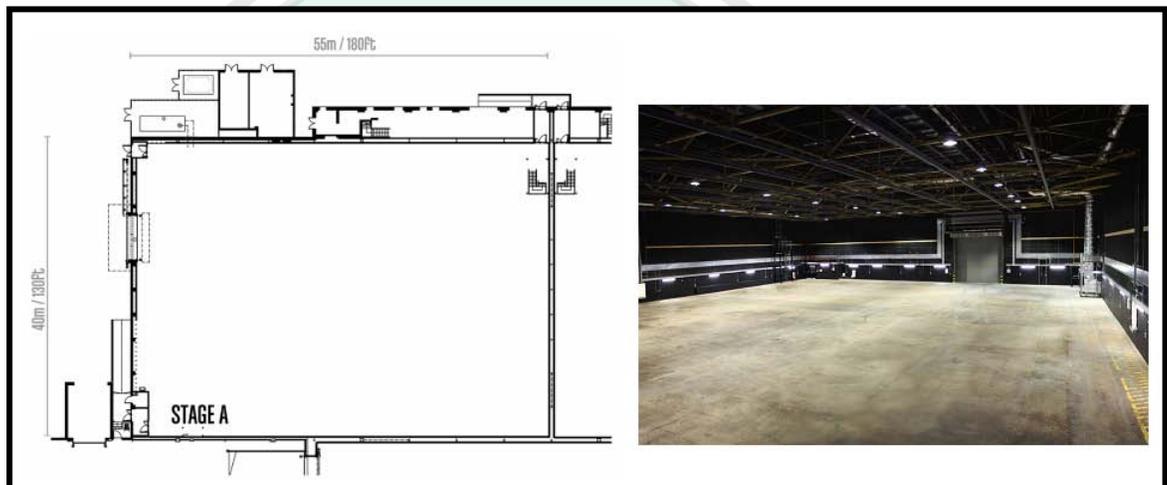
4. Studio indoor film

Studi yang mewadahi aktifitas produksi film dengan fasilitas yang mewadahi seperti studio indoor yang di miliki oleh Warners Bross leviden Studio yang memiliki 9 studio Indoor yang fungsinya berbeda antara satu studio dengan lainnya.

Studio Indoor Stage A

- Panjang : 55 m
- Lebar : 40 m
- Tinggi : 9 m
- Ukuran Total : 2200 m
- Pintu Besar : 5.99 m x 5.99 m
- Tipe lantai : Beton

- Pasokan listrik : A/C Full Load 1.5 MegaWatts 3Ø / 6no. x 400A powerloc
Sockets
- Proteksi Panas
- Sprinkler sistem : Sprinkler aktif temperatur 29 derajat celcius.
- Deteksi Asap.



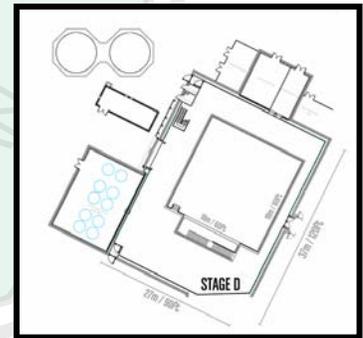
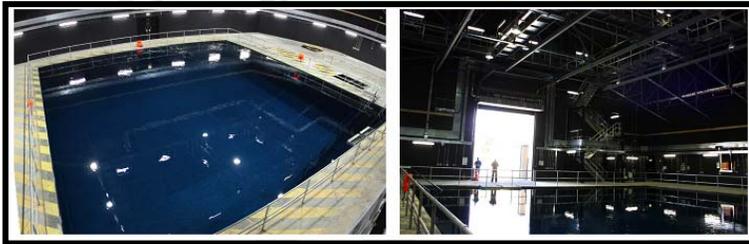
Gambar 2.7 Studio Indoor A

(Sumber : www.wbls.com,2012)

Studio Indoor Stage B

- Panjang : 37 m
- Lebar : 27 m
- Tinggi : 8 m
- Ukuran Total : 999 m
- **Dimensi kolam**

- Panjang : 18 m
- Lebar : 18 m
- Dalam : 6 m
- Volume : 2,039 m
- Kapasitas air : 2,039,515 liter
- Pintu Besar : 5.41 m x 5.88 m
- Tipe lantai : Beton
- Pasokan listrik : A/C Full Load 1.5 MegaWatts 3Ø / 6no. x 400A powerloc
Sockets
- Proteksi Panas
- Sprinkler sistem : Sprinkler aktif temperatur 29 derajat celcius
- Deteksi Asap.



Gambar 2.8 Studio Indoor

(Sumber : www.wbls.com, 2012)

2.3 TINJAUAN TEMA

2.3.1 Definisi dan Diskripsi Tema.

Tema objek adalah dekontruksi Internasional style

2.3.2 Definisi dekontruksi.

Istilah dekontruksi pertama kali digunakan dalam ilmu kesustraan dan ilmu filsafat Perancis dengan konotasi arti sebagai metoda. Metoda dalam konteks filosofis yang dilahirkan dari konsep anti-filosofis (Norris,1987). Pengertian ini digunakan oleh pencetus gagasannya, Derrida untuk merehabilitasikan filsafat bahasa tulis terhadap keabsolutan kebenaran filsafat bahasa lisan (Derrida, 1967). Derrida mengembangkan konsep dekontruksi ke dalam berbagai eksperimen yang mengekspresikan ciri kebebasan retorikal atas struktur komposisi formal. Oleh karena itu, faham Derridean ini dipandang sebagai suatu kotroversi besar dalam bidangnya, bahkan populer dengan sebutan “*genius of Irony*”(O’Hara,1983).

Pandangan dekontruksi lahir dari suatu atmosfir yang berlandaskan pada konsep “filosofi-anti”. Pandangan yang membatasi perspektif keabsolutan kebenaran, menolak berbagai hubungan kausatif (sebab-akibat) dan mengembangkan filsafat *historis-hermeneutis* yang memperlihatkan ciri-ciri sebagai berikut (Kleden,1987):

1. jalan untuk mendekati kebenaran bukannya melalui observasi,melainkan melalui pemahaman arti atau makna.
2. kontrol terhadap salah benarnya pemahaman tersebut tidak dilaksanakan melalui test yang direncanakan melainkan melalui interpretasi.

3. pemahaman hermeneutis selalu mendasarkan pemahamannya pada pra-pengertian yang dihasilkan dari situasi-situasi reflektif.

Melihat berbagai filosofi yang melatarbelakngi lahirnya faham dekonstruksi ini, akan mudah diduga bahwa pengaruhnya terhadap berbagai bidang akan selalu diawali dengan kontroversi.

2.3.3 Dekonstruksi dalam arsitektur

Pengertian dekonstruksi dalam arsitektur sebagai berikut:

1. Berarti merombak konstruksi, sedang konstruksi pengaturan dan penghubungan dalam desain merombak tatanan konstruksi yang sudah ada
2. Anti struktur, anti keamanan, anti konstruksi, mendobrak aturan-aturan yang berlaku.
3. Radikalisme: perombakan atas konsep-konsep arsitektur yang ada.
4. Dekonstruksi masih belum berupa langgam tapi dekonstruksi adalah sebuah aliran *post-modern* yang memberi alternatif desain setelah masa modern.
5. Hasil karya arsitektur dekonstruksi menampilkan prinsip-prinsip desain yang sangat kompleks dan yang menyolok adalah pemutar balikan semua prinsip-prinsip desain yang selama ini telah menjadi kaidah-kaidah yang berlaku umum.
6. Arsitektur dekonstruksi mencari pembenaran atas karya-karyanya dengan menukik pada filsafat akan selalu bertanya dan bertanya lagi sampai keseluruhan sudah dimengerti, sehingga filsafat pasca strukturalis mendasari dekonstruksi.
7. Berdasar pada filsafat dekonstruksi akan berkewajiban mendekonstruksi dirinya sendiri jika terbentuk keamanan atau jika gerakan ini sudah mewabah

8. Cara mengapresiasi yaitu dengan memahami latar belakang tokoh dan bangunannya.

2.3.4 Klasifikasi Dekonstruksi

Terdapat 2 aliran yaitu *Derridean Deconstruction* dan *Non-Derridean Deconstruction*:

1. *Derridean Deconstruction*

Menentang filsuf strukturalis yang berkata kehidupan itu selalu berkaitan dengan kehadiran dan *speech*. Jadi keberadaan, peran dan fungsi merupakan tanda dari komponen dan elemen yang berkaitan manusia, material, konstruksi, rupa, bentuk dan tempat saling menjadi tanda dan berkaitan. Dekonstruksi Derrida bukan hanya membongkar karya lewat elemen tapi juga konsepnya yang membawa arsitek ke arah dan gerakan yang baru. Arsitek pengikut aliran Derridean antara lain Peter Eisenman dan Bernard Tchumi.

2. *Non-Derridean Deconstruction*

Pengikut *Non-Derridean Deconstruction* tidak mengklaim bahwa mereka menerapkan dekonstruksi pada karya mereka. Karya mereka hanyalah sebagai media ekspresi subyektif dari sang arsitek yang menganggap dunia sudah rusak sehingga perlu dibentuk dengan cara yang baru.

Pengikut aliran *Non-Derridean Deconstruction* antara lain Frank O. Gehry, Daniel Libeskind, Zaha Hadid, OMA Morphosis, Hiromi Fujii.

a. Ciri-ciri dekonstruksi

- Logo-sentris

Dekonstruksi akan mempunyai kecenderungan pada refleksi otoritas logo-sentris. Sejalan dengan faham Derridean, pemahaman filosofis dari arsitektur akan meluaskan batasan bahwa prinsip order adalah bukan absolut.

- Anti- Sintesis

Berpaling pada hukum alam. Konsep anti-sintesis mengandung konsep penolakan terhadap sementara pandangan bahwa arsitektur adalah sintesis.

- Anti Fungsionalisme

Style yang lahir dari prinsip anti-fungsi ini akan membawa pertanyaan mengenai metoda merancang yang dipakai. Metoda merancang merupakan suatu proses kegiatan kreatif. Kecenderungan yang mungkin timbul dari apabila kegiatan kreatif ini memuaskan maka akan dijadikan suatu kegiatan rutin. Dalam beberapa hal kegiatan rutin ini akan membatasi kegiatan kreatif dan munculnya kegiatan kreatif dalam kegiatan rutin merupakan prosedur yang alami.

- Anti Order

Order arsitektur seperti *unity* dan harmoni. Order akan menghasilkan ekspresi keutuhan dan kestabilan. Order dalam arsitektur yang berakar pada arsitektur klasik seperti *unity*, *balance*, dan harmoni akan memberi kecenderungan pada pembentukan *space* yang figuratif. Arsitektur dekonstruksi bukan mengarah pada kecenderungan ruang dan obyek yang figuratif karena arsitektur yang figuratif akan memperkuat keabsolutan order.

Arsitektur Dekonstruksi bukan mengarah pada kecenderungan ruang dan objek yang figuratif akan memperkuat keabsolutan order. Disamping itu, order

melahirkan bentuk-bentuk geometri yang programatis yang akan berlawanan dengan konsep visualisasi simbol/makna yang retorikal, tidak fixed, dan multivalen. Karena makna adalah sesuatu yang kontekstual, tergaantung atas nilai masyarakat sesaat.(www.stafsite.gunadarma.ac.id).

2.3.5 Internasional style

International style adalah suatu gaya arsitektur yang trend pada tahun 1920-1930. Istilah *International style* pada umumnya mengacu pada arsitek dan bangunan dari dekade pandangan perkembangan gaya modern, sebelum Perang Dunia II. Penampilan bangunan dengan bentuk ini mengakibatkan terjadinya persamaan bentuk dan menimpa negara-negara yang baru merdeka sehingga lahirlah karakter kolektif pada kota-kota dinegara berkembang, tak terkecuali dengan Indonesia. Sehingga gaya tersebut disebut sebagai ‘The International Style’ terminologi ini dipopulerkan oleh Henry-Russell Hitchcock bersama Philip Johnson pada pameran Arsitektur Modern di ‘The Museum of Modern Art’, di New York tahun 1932 ungkapan “*Less is More*” (semakin sederhana merupakan suatu nilai tambah terhadap arsitektur tersebut).

Dasar disain dari gaya internasional style ini didasari pada prinsip arsitektur modern.

beberapa prinsip dasar untuk mengenali ciri khas International Style ini :

1. Prinsip pertama yang bisa dilihat dalam karakter arsitektur bangunan *International Style* adalah kesan non-volume. Efek massa dan kesolidan yang statis memang masih penting tapi mulai menghilang. Pada bangunan-bangunan yang baru

selanjutnya hanya ditemui ‘efek’ volume atau tepatnya karakter permukaan yang membungkus volume.

2. Prinsip kedua yang bisa diidentifikasi dalam International Style adalah reguralitas. Model reguralitas yang ada adalah pola-pola gotik. Sebagaimana diketahui gotik sangat signifikan dengan irama regulernya. Bidang-bidang penampakan memiliki banyak unsur-unsur pengulangan, baik yang terjadi pada jendela, struktur maupun ornamen.
3. Prinsip ketiga yang terlihat adalah penghindaran memakai dekorasi. Warisan gaya yang berkembang pada abad ke-18 yang penuh ornamen dekoratif mulai ditinggalkan. Salah satu gaya yang menyebar sangat luas dan hampir merata di seluruh dunia adalah gaya “international style” yang dinyatakan dengan tampilan bangunan berwujud geometris murni, terutama kotak kaca aluminium dengan konstruksi baja atau beton yang dibangun berdasarkan ukuran standar modul industri konstruksi. Gaya arsitektur ini dilatari orientasi *cost-benefit* dalam rangka memacu percepatan penambahan jumlah meter persegi bangunan yang merupakan simbol kemajuan bagi zaman tersebut.



Kode dan nama gambar

(Sumber : http://en.wikipedia.org/wiki/International_Style_%28architecture%29.com, 2012)

GAYA (style) arsitektur diwakili oleh dua hal, yaitu :

1. Gaya yang paling kasat mata adalah arsitektur dalam pengertian formalistik (wujud), bentukan masa, teknik membangun, fungsi-fungsi yang diwadahi, dan kesan keseluruhan karya tersebut.
2. Gaya lebih sulit dikenali, maksudnya dalam pengertian pra-anggapan, interpretasi dan wacana yang melatari kehadiran wujud arsitektur. Pada tataran ini, ujud “hanya” merupakan hasil dari proses desain. Hal yang harus diapresiasi adalah bobot pemikiran, curahan emosi, maupun penyaluran kehendak dari si arsitek.

Arsitektur modern merupakan internasional style yang menganut *Form Follows Function* (bentuk mengikuti fungsi). Bentuk *platonik solid* yang serba kotak, tak berdekorasi, perulangan yang monoton, merupakan ciri arsitektur modern. Suasana degradatif ditampilkan oleh adanya arsitektur modern yang telah tidak mampu membedakan dirinya dari sebarang bangunan (arsitektur itu lebih dari sekedar bangunan), gubahan olah seni atau olah nalar atau keduanya tidak jelas karena prosesnya telah sedemikian mekanistik dan terformulasi keinginan untuk

mendongkrak kembali degradasi ini. Hal ini justru merupakan kesalahan karena yang muncul malah cemoohan dan kelainan.

Gerakan yang mengarah ke keadaan suatu langgam dan selalu berpedoman pada rasionalitas dan fungsionalitas ini, mengakibatkan reaksi dan kritik dari masyarakat. Masyarakat merasa jenuh, dan keterasingan akan budaya masa lalu mereka.



Kode dan nama gambar

(Sumber : <http://architecturestyles.org/international.com>, 2012)

2.3.6 Dekonstruksi Internasional style

Dekonstruksi internasional style yaitu dekonstruksi yang dilakukan untuk membongkar dan melawan anti lokal, anti budaya, memandang arsitektur itu produk, dan memandang fungsi arsitektur hanya sebagai wadah kegiatan,. Kriteria itu semua dibawa oleh internasional style yang semangat pergerakannya menyeragamkan dan ketunggalan gaya monoton secara global. Dekonstruksi internasional ini dapat menggali dan memberi banyak khasanah penafsiran makna yang berbeda-beda bagi pembacanya, sehingga memberikan ruang gerak berfikir tidak berhenti dalam mewujudkan arsitektur.

2.3.7 Kajian Keislaman/Integrasi

Kajian keislaman mengambil surat pertama yang turun yaitu surat Al ‘Alaq yang surat yang pertama kali diturunkan pada Rasul *shallallahu ‘alaihi wa sallam*. Surat tersebut adalah surat Makkiyyah. Di awal-awal surat berisi perintah membaca. Film adalah bahasa audio visual yang berisi cerita, informasi dan kisah serta hikmah atau nilai bagi yang membacanya. Membaca kemudian ditafsirkan secara meluas oleh para pembaca bahwa pengertiannya tidak semata hanya membaca dalam sebuah *taksbook* namun membaca alam, membaca lingkungan, membaca sebuah karya arsitektur dan mengambil segala macam hikmah dari sebuah kisah agar memperoleh ilmu yang luas sehingga memahami dan menjadi tahu akan kebesaran Allah SWT yang Maha Menciptakan. Adanya hubungan integrasi dengan dekonstruksi internasional style yaitu keterbukaanya dalam membaca segala hal agar mengambil

nilai atau hikmah agar kedalaman dan keluasan ilmu bertambah pada surat Al-Alaq ayat 1-5, yaitu:

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan,
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah,
4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

2.3.8 STUDI BANDING

Studi banding dilakukan terhadap obyek dan tema yang sesuai dengan judul perancangan yang diambil.

2.3.8 STUDI BANDING OBJEK

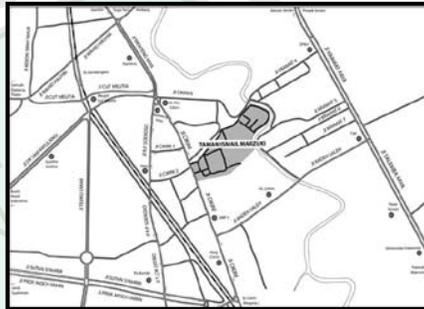
Studi banding obyek ini dilakukan terhadap obyek yang sama dengan obyek perancangan yang diambil. Hal ini selain berfungsi sebagai pembandingan antara obyek yang sudah terbangun dengan obyek rancangan juga berfungsi sebagai sebuah acuan dalam melakukan perancangan. Seperti acuan dalam menentukan ruang-ruang, kapasitas, luasan dan sebagainya.



Gambar 2.9 Gedung Fakultas film & televise IKJ

(Sumber : www.ikj.ac.id,2012)

Institut kesenian Jakarta atau lebih di kenal IKJ adalah kampus yang menawarkan jurusan seni yang meliputi seni pertunjukan, seni rupa, seni perfilman & televisi. Terletak di kompleks Taman Ismail Marzuki Jl. Cikini Raya 73, Jakarta Pusat.

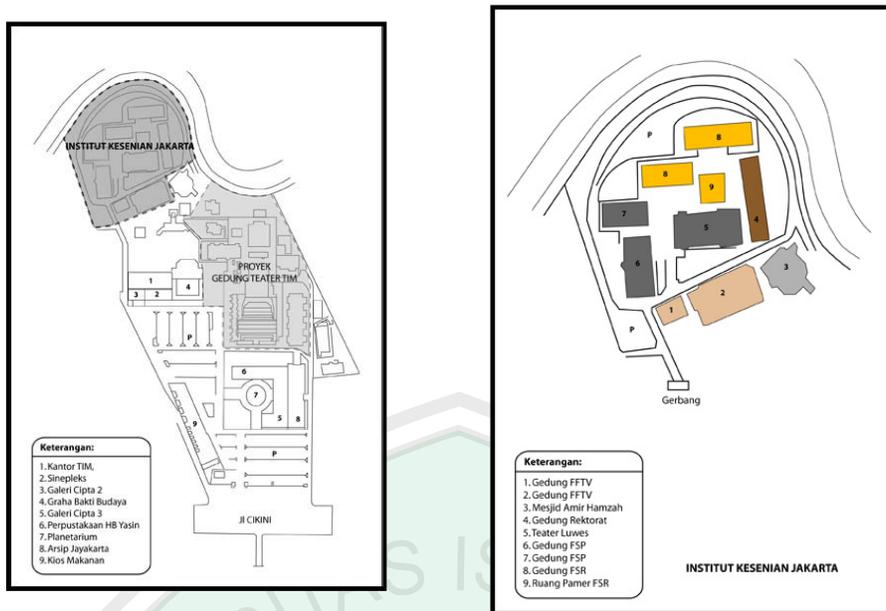


Gambar 2.10 Denah Lokasi IKJ

(Sumber : www.ikj.ac.id, 2012)

Sebagai sebuah kampus seni Institut Kesenian Jakarta terletak di sebuah tempat yang sangat strategis dan mendukung kehidupan berkesenian yang ilmiah. Berada di Pusat Kesenian Jakarta yang lebih dikenal oleh masyarakat sebagai TIM (Taman Ismail Marzuki). Didirikan di atas lahan seluas 1,6 hektar, IKJ memiliki empat kelompok gedung utama seluas 6000 m² yaitu:

- Gedung Fakultas Seni Pertunjukan
- Gedung Fakultas Seni Rupa
- Gedung Rektorat
- Gedung Fakultas Film dan Televisi



Gambar 2.10 Denah Lokasi IKJ

(Sumber : www.ikj.ac.ad,2012)

Tatanan massa dari bangunan tersebut terpisah-pisah ini di bermanfaat agar sirkulasi angin menjadi penghawaan silang. Sirkulasi bagi pengunjung monoton hanya mempunyai 1 akses untuk masuk dan keluar pada kampus tersebut.

Tabel : 2.5 Studi Banding Objek

| RENCANA PERANCANGAN | STUDI BANDING OBJEK (Institute Kesenian Jakarta) | KETERANGAN |
|---|--|---|
| Sekolah perfilman | Kampus yang terdiri dari beberapa bidang seni terdiri dari seni rupa,pertunjukan ,film & perfilman | Berbeda tapi sama - Sama dalam hal tujuan pendidikan film |
| Memiliki studio out door & indoor yang | Sebuah sekolah film yang memiliki fasilitas yang lengkap | Serupa |

| | | |
|--|-----------------------------------|---|
| luas | terutama Studio | |
| Jenjang pendidikan Sarjana, Diploma dan Kursus pendek | Sarjana dan Diploma | Tidak Sama Tidak ada kursus pendek |
| Direncanakan dalam bentuk beberapa massa bangunan | Merupakan beberapa massa bangunan | serupa |
| Cakupan Tingkat nasional & internasional | National | tidak sama |

(Sumber: ANALISA PRIBADI, 2012)

2.3.8 STUDI BANDING OBJEK

Studi banding obyek ini dilakukan terhadap obyek yang sama dengan obyek perancangan yang diambil. Hal ini selain berfungsi sebagai pembandingan antara obyek yang sudah terbangun dengan obyek rancangan juga berfungsi sebagai sebuah acuan dalam melakukan perancangan. Seperti acuan dalam menentukan ruang-ruang, kapasitas, luasan dan sebagainya.



Gambar 2.9 Gedung NFTS Beaconsfield (*National Film & Television School*)

(Sumber : <http://nftsfilm-tv.ac.uk.com>, 2012)

National Film & Television School (NFTS) merupakan sekolah film dan televisi di Negara Inggris yang terkenal. Sekolah film yang menawarkan program individu spesialis pembuatan film praktis, mulai dari 13 Masters, 5 Diploma dan perminggu/kursus pendek. Jurusan yang pada strata 1 sebagai berikut :

1. Cinematography

Arti Cinematography terdiri dari dua suku kata Cinema dan graphy yang berasal dari bahasa Yunani: Kinema, yang berarti gerakan dan graphoo yang berarti menulis. Jadi Cinematography bisa diartikan menuliskan dengan gambar yang bergerak. Di dalam kamus istilah *teletalk* yang disusun oleh Peter Jarvis terbitan *BBC Television Training*, *cinematography* diartikan sebagai *The craft of making picture* (pengrajin gambar). Sebagai pemahaman *cinematography* bisa diartikan kegiatan menulis yang menggunakan gambar bergerak sebagai bahannya. Artinya dalam sinematografi kita mempelajari bagaimana membuat gambar bergerak, seperti apakah gambar kedua itu, bagaimana merangkai potongan-potongan gambar yang bergerak menjadi rangkaian gambar yang mampu menyampaikan maksud tertentu atau

menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan suatu ide tertentu. Komunikasi dalam sinematografi, unsur visual merupakan alat utama dalam berkomunikasi.

Maka secara konkrit bahasa yang digunakan dalam sinematografi adalah suatu rangkaian beruntun dari gambar bergerak yang dalam pembuatannya memperhatikan ketajaman gambar, corak penggambarannya, memperhatikan seberapa lama gambar itu ditampilkan, iramanya dan sebagainya yang kesemuanya merupakan alat komunikasi verbal. Walaupun unsur-unsur yang lain seperti, kualitas cerita, editing, ilustrasi musik, efek suara, dialog dan permainannya prima sehingga dapat memperkuat nilai sebuah tayangan, tapi unsur penting yaitu visualnya sangat buruk tentu akan mempengaruhi nilai keseluruhan. Sebagaimana disampaikan di depan, sinematografi berarti menulis dengan gambar bergerak.

Setiap pembuatan program dengan menggunakan kinema/gambar yang bergerak, pada hakekatnya adalah ingin menyampaikan sesuatu kepada orang lain/pemirsa, itu berarti pembuat program ingin berkomunikasi dengan menggunakan audio visual kepada orang lain. Sesuatu yang ingin dikomunikasikan itu bisa berupa ide atau perasaan yang erat hubungannya dengan visi dan misi dari seorang pembuat program yang sudah dipelajari sebelumnya atau dapat pula berupa sikap atau keberpihakan dari pembuat program terhadap suatu masalah, misalnya masalah gender, kekerasan terhadap anak, perempuan dan perdamaian dsb.

2. *Composing For Film & Television*

3. *Digital Effects*

Visual Effects adalah sebuah istilah yang banyak digunakan pada dunia *visualisasi* dan *Motion Graphic*. Pengertian *visual effect* dalam visualisasi dan *motion graphic* lebih menekankan pada kreativitas *motion graphic designer* agar dapat menghasilkan efek-efek visual tertentu atau bahkan mungkin lain daripada yang lain. Dengan demikian, tidak ada satupun *tools* yang dapat menghasilkan *visual effect* secara instan. Secara garis besar *visual effect* adalah suatu pergerakan visual yang langsung dapat terlihat oleh yang melihatnya melalui media penyampaian televisi atau monitor lainnya yang dibentuk dengan pergerakan animasi sehingga objek/media yang terlihat lebih menarik, contoh pada umumnya menggunakan teknik *rear-screens projections* atau gambar yang berada di belakang aktor, objek miniatur yang terlihat ukurannya sesuai dengan aslinya, dan teknik animasi yang membuat makhluk terlihat realistis. Biasanya, teknik ini dibuat pada film horor, film ruang angkasa, dan film-film yang sangat sulit untuk pengambilan gambar. Visual efek dibagi menjadi 4 katagori sebagai berikut :

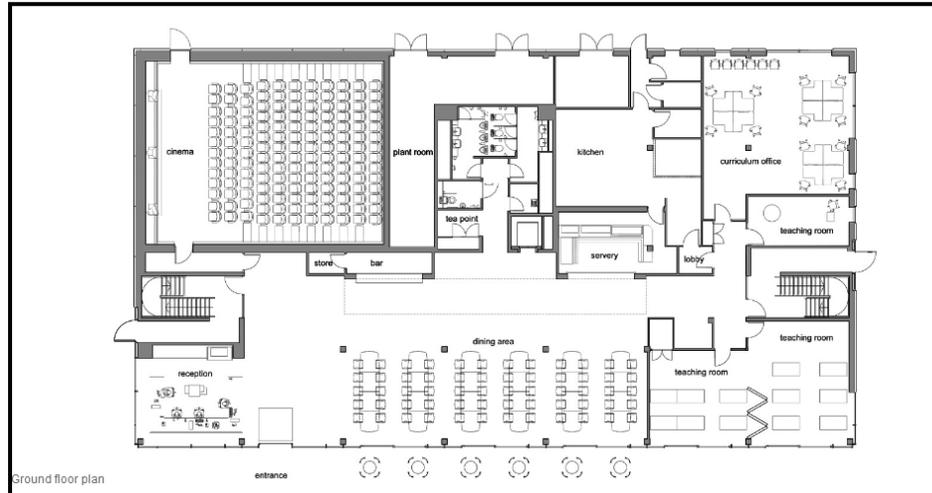
- 1). Model : Set miniatur dan model, animatronics, *animasi stop motion*.
- 2). *Matte paintings and stills* : Lukisan digital atau tradisional atau fotografi yang menjadi latar belakang untuk elemen.
- 3). *Live-action* efek: aktor atau model melalui *bluescreening* dan *greenscreenin*.
- 4). Digital animasi: pemodelan, komputer grafis pencahayaan, *texturing*, *rigging*, *menjiwai*, dan komputer yang dihasilkan render karakter 3D, efek partikel, set digital, latar belakang.(National Film & televise School)

4. *Directing Animation*

5. *Directing Documentary*
6. *Directing Fiction*
7. *Editing*
8. *Games Design & Development*
9. *Producing*
10. *Production Design*
11. *Producing & Directing Television Entertainment*
12. *Screenwriting*
13. *Sound Design for Film & Television*

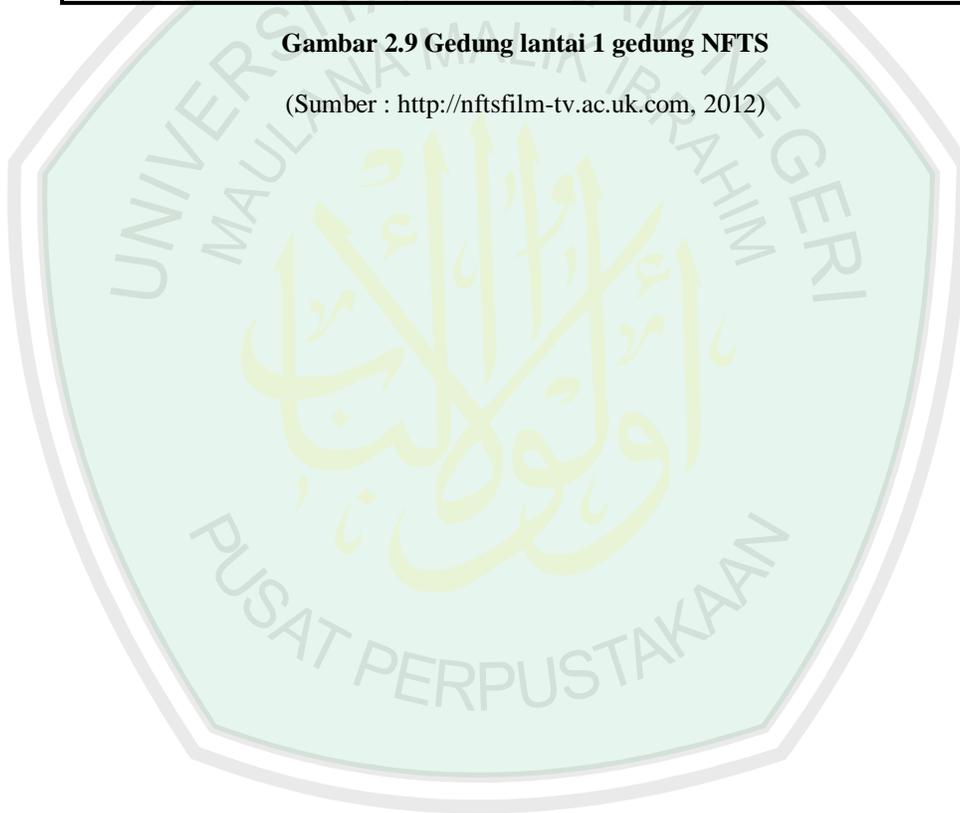
Semua diploma di NFTS berorientasi kurikulum yang sangat singkat, keras dengan kombinasi profesional, teknik dan belajar teori dengan produksi. Pembukaan program diploma dimulai bulan September dan Januari dengan lama studi 12-18 bulan. Jurusan yang diberikan sebagai berikut :

1. *Broadcast Production*
2. *Entrepreneurial Producing for the Creative Industries*
3. *Production Management for Film*
4. *Production Management for Television*
5. *Script Development*
6. *Sound recording for Film & Television*



Gambar 2.9 Gedung lantai 1 gedung NFTS

(Sumber : <http://nftsfilm-tv.ac.uk.com>, 2012)



Tabel : 2.5 Studi Banding Objek

| RENCANA PERANCANGAN | STUDI BANDING OBJEK (National Film & Television School) | KETERANGAN |
|--|--|--|
| Sekolah perfilman | Sekolah film & televisi | Berbeda tapi sama - Sama dalam hal tujuan pendidikan film |
| Memiliki studio out door & indoor yang luas | Sebuah sekolah film yang memiliki fasilitas yang lengkap terutama studio | Serupa |
| Jenjang pendidikan Sarjana,Diploma dan Kursus pendek | Magister 2-4 tahun ,Diploma 12-18 bulan dan kursus singkat 2-3 minggu. | Serupa - |
| Direncanakan dalam bentuk beberapa massa bangunan | Merupakan beberapa massa bangunan | - serupa |
| Cakupan Tingkat nasional & internasiona | <i>Internasional & National</i> | serupa |

2.3.9 Studi banding tema (Dekonstruksi)

Studi banding yang diambil oleh penulis yaitu bangunan Guangzhou Opera House yang berlokasi di Cina, terdapat penjelasan sebagai berikut:



Gambar 2.10 Gedung Guangzhou Opera House

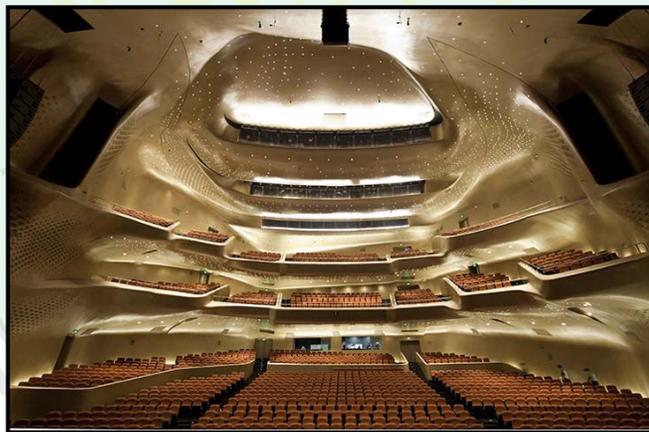
(Sumber : <http://www.zaha-hadid.com>, 2012)

A. Penjelasan tentang Guangzhou Opera House China

Guangzhou Opera House dirancang oleh Pritzker pemenang hadiah Arsitek Zaha Hadid. Bangunan terletak di dekat Sungai Pearl, gedung dengan desain yang berani meliputi area seluas 42m², dan investasi sekitar 10 miliar yuan (15 juta USD). Guangzhou Opera House memiliki 1.800 kursi dengan segala macam peralatan. Terdapat dua bangunan dengan bentuk bangunan menyerupai kerikil, satu lebih besar sedangkan yang lebih kecil lainnya, bentuk yang lebih besar berfungsi sebagai theater, sementara yang lebih kecil adalah ruang multi-fungsi. Hal ini mengatakan bahwa pembangunan ini bahkan lebih sulit dan rumit dibandingkan dengan bangunan

Bird Nest di Beijing, karena tidak ada balok atau sambungan kolom. Lalu, apa saja dan bagaimana prinsip-prinsip dekonstruksi yang dimaksudkan dalam bangunan ini?.

1. Logo Sentris : Konsep arsitektur yang merupakan gabungan antara pemahaman arsitektural dan pemahaman filosofis. Dari pemahaman filosofis arsitektur akan mengalami proses artikulasi metafisik secara multivalensi. Pemahaman filosofis dari arsitektur akan meluaskan batasan bahwa prinsip order adalah bukan absolute.
2. Anti Sintesis : mengandung konsep penolakan terhadap sementara pandangan bahwa arsitektur adalah sintesis. Berpaling dari nilai-nilai hakiki yang akan menurunkan aturan yang seirama dengan hukum alam yaitu nilai intuisi. Hal ini dikarenakan nilai intuisi lebih mewadahi otoritas dalam proses visualisasi.

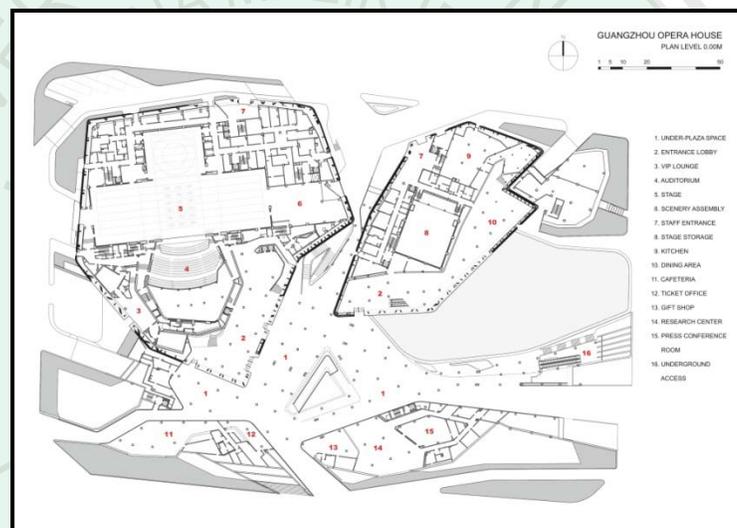


Gambar 2.11 Guangzhou Opera House

(Sumber : <http://www.zaha-hadid.com/>.com, 2012)

3. Anti Fungsional yaitu dekonstruksi mendasarkan faham bahwa antara bentuk (form) dan Fungsi (function) bukan merupakan hubungan yang *dependent*

melainkan *independent*. Hubungan yang bersifat independent antara *form* dan *function* memberi peluang bagi penggunaan metode kreatif seperti superposisi, fragmentasi, dan kombinasi yang berdasar pada prinsip-prinsip matematis. Dalam rancangan Guangzhou Opera House ini terlihat bahwa antara bentuk dan fungsi tidak mempunyai hubungan.



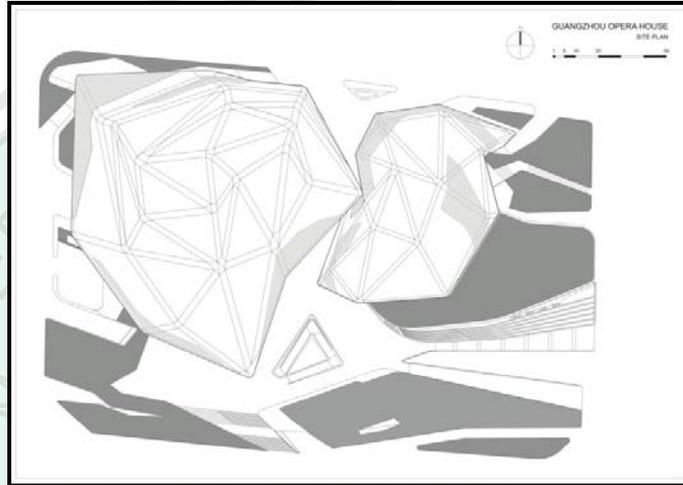
Gambar 2.12 Lay outplan Guangzhou Opera House

Sumber : <http://www.zaha-hadid.com/>

Terlihat bagaimana penyusunan denah dilakukan dengan dimensi yang berbeda sehingga menciptakan suatu komposisi void dan solid.

4. Anti Order yaitu order akan menghasilkan ekspresi ketuhanan dan kestabilan. Order dalam arsitektur yang berakar pada arsitektur klasik seperti *unity*, *balance*, and *harmony* akan memberi kecenderungan pada pembentukan *space* yang figurative

ini terlihat dari bentukan Ghuangzo Opera House yang tidak mempunyai keseimbangan,kesatuan salam site plan, dan harmoni sehingga bangunan tersebut belum menampilkan suatu kejujuran di dalamnya.



Gambar 2.13 Site plan Guangzhou Opera House

(Sumber : <http://www.zaha-hadid.com/>, 2012)

Tabel 2.6 Studi Banding Tema

| Dekontruksi | PENGAPLIKASIAN (Ghuangzo Opera House) |
|-----------------|---|
| Logo sentris | Bentuk yang tidak beraturan,pada fasade,interior,penonjolan struktur dengan kesemawrutan yang mencerminkan kejujuran bentuk |
| Anti Sintesis | Bentukan lancip pada denah,interior yang berfrakmen, |
| Anti Fungsional | Penyusunan denah dilakukan dengan dimensi yang berbeda sehingga menciptakan suatu komposisi void dan solid,struktur |

| | |
|------------|---|
| | tanpa balok & sambungan kolom. |
| Anti Order | Fasade kanan-kiri tidak sama, antara bangunan 1 tidak ada yang sama, perbedaan ruangan yang 1 dengan yang lain. |

(Sumber: ANALISA Pribadi, 2012)

