

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pendahuluan

Film adalah salah satu karya seni yang tergolong baru sepanjang sejarah peradaban komunikasi antar masyarakat. Sebelum memasuki abad ke 19, tepatnya akhir abad ke 18 saat di temukannya pita silluloid, film pendek bisu pertama diproduksi yang hanya menampilkan pekerja dari pabrik Foto Lumiere Di Perancis yang pulang dari pabrik. Dari rekaman video pertama itu dapat digambarkan film sebagai media komunikasi yang lebih efektif dan menarik setelah ditemukannya alat perekaman yang hanya sebatas digunakan untuk kegiatan fotografi. Film sebagai salah satu karya seni budaya yang dapat dipertunjukkan dengan atau tanpa suara, bermakna bahwa film sebagai media komunikasi yang dapat berupa pesan yang akan disampaikan mengenai pesan edukasi, kritik, dan sebagai sarana hiburan yang berisi pesan moral, ide gagasan, dan tujuan yang akan dicapai dari tontonan film yang akan ditampilkan.

Perkembangan teknologi komputer pada tahun 1940-an sampai tahun 1960-an dalam sejarah pembuatan film juga berpengaruh pada kualitas hasil akhir film yang diproduksi. Awal mula munculnya film sebatas pengambilan gambar video secara nyata (*real time shooting* atau *live action*) hanya menggunakan aktor manusia dengan pergerakan dan interaksi dialog didalamnya. Sejarah awal mula penggunaan teknologi komputer pada film tahun 1977 dalam film berjudul *Star Wars A New Hope*. Pada saat itu perkembangan CGI dan animasi 3D belum begitu mengesankan karena teknologi pada masa itu masih terdapat banyak keterbatasan untuk menghasilkan visual efek yang lebih detail dan realistis.

Pada Tahun 1990 setelah perkembangan dunia komputer mengalami kemajuan yang pesat, animasi dalam citra 3D yang dibuat secara menyeluruh, yang artinya produksi film sepenuhnya menggunakan komputer dengan bantuan perangkat lunak animasi 3D dan dilakukannya proses rendering untuk hasil akhir film animasi secara keseluruhan tanpa adanya perpaduan antara *film live action*, dengan animasi.

Awal tahun 2000-an kombinasi animasi 3D dengan *film live action* berpengaruh pada efek visual dalam film. Seperti contoh film King Kong (2005). Avatar (2009) yang menggunakan hampir 70% animasi dalam visualisasi latar tempat dan karakter fiksional yang dipadukan dengan peran aktor (*live action*).

Di Indonesia sendiri kualitas film mengalami perkembangan pesat dialami film Indonesia selama satu dekade lalu. Dari tahun 2010 sampai 2019, film-film terlaris di Indonesia mengalami lonjakan jumlah penonton yang pesat, mencapai jutaan per filmnya. Peningkatan jumlah penonton ini dialami secara bertahap dari tahun 2010. Peningkatan jumlah penonton tersebut sebenarnya bisa lebih tinggi lagi jika bioskop mampu menembus semua ibu kota kabupaten di Indonesia. Penyebaran layar bioskop masih tidak merata, sehingga mempersempit akses masyarakat untuk menonton film nasional.

Kurangnya wadah apresiasi bagi sineas film lokal termasuk film independen berbentuk festival di tingkat nasional yang diselenggarakan oleh pemerintah. Banyak sekali film-film dari sineas lokal yang tidak punya panggung di tingkat nasional, justru memperoleh penghargaan di tingkat internasional. Pemerintah harus memposisikan diri lebih sebagai fasilitator bagi mendorong perkembangan film terutama film yang berbiaya rendah seperti film pendek atau film independen. Film pendek dengan skala produksi perorangan yang merupakan ekspresi kreatifitas anak bangsa selama ini pemerintah dirasa kurang serius mendorong perfilman nasional, terutama perfilman di daerah. Adapun pembinaan dari pemerintah tidak berjalan maksimal baik dari fasilitas, anggaran, dan koordinasi karena pembuatan film dilakukan lebih banyak secara mandiri.

Pemutaran film secara komersil di Indonesia hanya diputar di bioskop saja. Hal ini menimbulkan kesenjangan untuk mengakses film sebagai media edukasi dan hiburan di kalangan masyarakat. Terutama bagi masyarakat awam yang berada di daerah. Untuk mengurangi kesenjangan pada masyarakat maka seiring dengan perkembangan jaman, kemudian lahirlah yang namanya Film Independen. Banyak film *Indie* atau film independen di Indonesia yang bisa diakses masyarakat. Baik melalui platform khusus ataupun melalui ruang alternatif. Berbagai hambatan untuk

mempromosikan film – film indie lokal yaitu salah satunya yaitu kurangnya minat penonton jika filmnya tidak terlalu bagus, dan teknikal saat pemutaran film. Maka tanpa disadari setiap film yang diproduksi walaupun sebatas film pendek, film independen pasti terdapat rekayasa multimedia seperti audio, video, grafis, dan animasi. Sehingga membutuhkan ruang tersendiri untuk mengolah sebuah film indie menjadi lebih menarik dan memiliki nilai jual lebih jika terdapat teknologi CGI (*Computer Generated Imaginary*). Ruang alternatif rakyat dengan penampilan proses pembuatan film dengan sentuhan teknik CGI secara langsung menjadi daya tarik dan keunikan dalam perancangan studio film indor terkhususnya untuk komunitas film independen di Jawa Barat. Menghadirkan proses produksi dengan teknologi CGI ke dalam ruang interior.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, identifikasi masalah yang akan dibahas adalah mengenai hal-hal yang berhubungan dengan:

1. Belum adanya fasilitas ruang yang lengkap di dalam satu area komersil yang akan dijadikan sebagai solusi mendirikan area komersil khusus untuk film independent.
2. Kurangnya ketertarikan Masyarakat akan menonton film karya lokal karena salah satu faktornya adalah perancangan desain interior yang kurang menarik dalam kawasan studio dan fasilitas studio film yang belum ada di Bandung.
3. Pentingnya Perencanaan layout di dalam studio film untuk masyarakat lebih mengetahui bagaimana proses dari produksi (green screen), pra-produksi dapat ditampilkan ke dalam satu alur.
4. Ergonomi pada area –area produksi dan pasca produksi belum diperhatikan, karena pekerjaan ini membutuhkan konsentrasi akan ketelitian dan detail dari setiap pekerjaan pasca produk

1.3 Ide / Gagasan Perancangan

1. Ruang Alternatif bioskop rakyat dengan berbagai macam fasilitas hiburan meliputi restaurant, workshop atau area pelatihan dengan view mengarah langsung ke sentral indor studio film CGI.
2. Indoor Studio film yang menampilkan proses produksi dengan teknik cgi secara langsung kepada setiap pengunjung.
3. Perencanaan layout, alur pergerakan orang, sirkulasi udara di dalam gedung dan desain interior studio film yang mulai memikirkan layout yang mendukung adaptasi kebiasaan baru setelah pandemik saat berkegiatan di dalam suatu ruang.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menampilkan experience dalam desain interior khusus untuk *film maker* indie di Eye Film Studios dapat mempengaruhi meningkatkan ketertarikan komunitas film indie di Bandung dan sekitarnya untuk berkolaborasi ?
2. Bagaimana mendesain layout, sirkulasi pergerakan orang, dan penghawaan di dalam studio untuk mendukung adaptasi kebiasaan baru di dalam ruang?

1.5 Tujuan Penulisan

1. Mewujudkan konsep “*The Modern Of Film Indie Culture*” bagaimana tetap mengenalkan budaya lokal Sunda pada elemen interior dengan mengusung tema modern ethnic dengan sedikit sentuhan modern pada setiap fasilitas.
2. Memberikan experience yang antara pengunjung melihat bagaimana proses produksi indie film melalui media tertentu

1.6 Manfaat Perancangan

Menedukasi masyarakat bagaimana independen film lokal bekerja menghasilkan karya yang menarik. Masyarakat di daerah dapat mengakses fasilitas yang berhubungan dengan media hiburan seperti bioskop rakyat, penyewaan studio film indie, dll.

Menampilkan elemen budaya lokal pada interior studio film dan sebagai wadah apresiasi masyarakat akan perkembangan film independen di Bandung.

1.7 Ruang Lingkup

Yang dirancang merupakan CGI Film Studios yang nantinya mendorong minat masyarakat terhadap dan memicu perkembangan perfilman independen di Indonesia agar lebih maju. Indie Center Film Studios memberikan beberapa fasilitas yang mencakup :

1. *Main Enterance (main lobby theater)*
2. Auditorium atau *Main Theater* untuk pemutaran film, dimana ruangan ini memberikan pertunjukkan untuk menampilkan film.
3. Restaurant dan Workshop yang dengan *view* mengarah ke studio film.
4. Studio khusus untuk visual effects CGI (Computer-Generated Imagery).
5. Ruang manajemen, kantor untuk proses pra produksi film.
6. Ruang storage untuk wardrobe set, furniture set, equipment dapartement, dll.
7. Motion Capture Studio untuk visualisasi animasi secara *real time* dengan pemeran orang asli.
8. Private Theater dengan jumlah kursi yang lebih sedikit dari auditorium, untuk disewakan dan dipakai komunitas film.
9. Ruang pra prokudsi, produksi dan pasca produksi.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk lebih memahami dan mengerti laporan ini maka disusun berdasarkan pemaparan dengan pengelompokan materi bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, ide/ gagasan perancangan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, dan sistematika penulisan.

2. BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang studi literature, standar perancangan, studi banding, literatur konsep atau gaya desain untuk penerapannya dalam desain interior studio film.

3. BAB III : PROSES DESAIN

Bab ini menjelaskan deskripsi proyek, analisa tapak dan lingkungan, analisa bangunan, identifikasi pengguna dan deskripsi pekerjaan, *proses programming* untuk perancangan interior, ide implementasi konsep dan ide sketsa yang menggambarkan konsep interior.

4. BAB IV : TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan mengenai tema dan konsep perancangan yang diterapkan pada proyek tugas akhir, meliputi penjelesan ide dari konsep, penerapan tema desain, sampai visualisasi desain dari setiap ruang denah khusus.

5. BAB V : SIMPULAN DAN SARAN