

# Perencanaan Dan Perancangan Bandung *Movieland* Dengan Pendekatan Desain Berkelanjutan Dan Konsep *Neo Vernacular*

## *Planning And Design Bandung Movieland With Sustainable Design Approach And Neo Vernacular Concept*

Guntur Putra Pratama<sup>1</sup> Purnama Sakhrial Pradini<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa

<sup>1</sup>gunturputrapratama1998@gmail.com\*, <sup>2</sup>purnama\_sakhrial@pelitabangsa.ac.id

### **Abstract**

*The needs of the film industry are inseparable from the public's need for entertainment. In Bandung itself, many films have been produced by various age groups and there are also Bandung film appreciation awards every year, but the current films are still far behind in quality and there is also no film production container that has good facilities and technology. The method used in this study is a qualitative method, with this method the author seeks data from various sources such as organizational bodies, government, and also from the results of the thesis or final project that has been made to support the content of the final project material. Based on the results obtained from the qualitative method that some of the data were successfully obtained and some of them did not exist, and also the standards for this research are still incomplete from both organizational and government agencies. Based on the results of processing the data obtained, the author made the decision to process the data and also develop it so that the results of this research or final project can still be developed again in the future.*

**Keywords:** *Film, Data Processing, Development*

### **Abstrak**

Kebutuhan industri film, tidak terlepas dari kebutuhan masyarakat akan hiburan. Di Bandung sendiri film sudah banyak yang di hasilkan oleh berbagai kalangan umur dan juga adanya penghargaan apresiasi film Bandung setiap tahunnya, akan tetapi film yang ada sekarang masih jauh ketinggalan kualitasnya dan juga belum adanya wadah produksi film yang memiliki fasilitas dan tekonologi baik. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dengan metode ini penulis mencari data – data dari berbagai sumber seperti badan organisasi, pemerintahan, dan juga dari hasil skripsi atau tugas akhir yang sudah pernah di buat untuk menunjang isi materi tugas akhir. Berdasarkan hasil yang di dapat dari metode kualitatif bahwa sebagian data – data berhasil di dapatkan dan sebagiannya tidak ada, dan juga standar – standar untuk penelitian ini masih belum lengkap baik dari badan organisasi maupun pemerintahan. Berdasarkan hasil pengolahan data – data yang di dapat, penulis mengambil keputusan untuk mengolah data – datanya dan juga mengembangkannya sehingga hasil dari penelitian atau tugas akhir ini masih bisa dapat di kembangkan lagi untuk kedepannya.

**Kata Kunci :** Film, Pengolahan Data, Pengembangan

### **Pendahuluan**

Keberadaan industri film, tidak terlepas dari kebutuhan masyarakat akan hiburan. Film merupakan produk hiburan tontonan yang rutin secara terus menerus ada. Sejak awal tahun 2000, Indonesia mengalami perkembangan signifikan di berbagai bidang industri film[1]. Bahkan Perkembangan perfilman di Bandung sendiri tidak lepas dari perkembangan film Indonesia yang mana sekitar tahun 1900 industri film mulai di perkenalkan[2]. Dimana Film Indonesia yang pertama adalah film berdasarkan cerita legenda dari Jawa Barat yaitu Lutung Kasarung diproduksi pada tahun 1926[3]. Sehingga kota Bandung bias di sebut juga sebagai kota pelopor produksi film Nasional. Saat ini di Bandung sedang demam membuat film, mulai dari siswa Sekolah Menengah Pertama ( SMP ) hingga para mahasiswa, beberapa sekolah bahkan telah mengaplikasikan pembuatan film sebagai tugas sekolah[4]. Tingginya anstusiasme masyarakat Bandung dalam membuat film di akui pengamat dan pelaku industri film nasional. Melihat potensi kaum muda Bandung dalam membuat

film, optimisme perkembangan film di Bandung untuk kedepannya akan sangat pesat. Masyarakat telah menganggap film sebagai bagian dari kehidupan sehari – hari[5]. Bahkan potensi yang ada di Bandung salah satunya mampu menghasilkan sebuah festival film sendiri sebut saja yaitu Festival Film Bandung yang rutin di adakan tiap tahunnya[6].

Bidang yang berhubungan langsung dengan industri film juga mulai beragam dan berkembang yaitu yang sekarang ada adalah film, film animasi dan televisi[7]. Bidang tersebut masuk kedalam kategori sub sektor ekonomi kreatif. Di lihat dari tahun ke tahun laju perkembangan industri film di tanah air semakin maju khususnya peningkatan produktifitas film – film di Indonesia baik dari segi kuantitas maupun kualitasnya. Menurut laporan 2017, di perkirakan pada tahun 2020 – 2030 indeks tingkat ketergantungan akan mencapai titik terendah. Lebih dari 60 % populasi berada di usia produktif, menyediakan angkatan kerja yang dinamis dengan jumlah paling besar di kawasan asia tenggara[8].

Menurut laporan Badan Pusat Statistik (BPS) bekerjasama dengan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) pada tahun 2016[9]. Produk Domestik Bruto (PDB) pada sub sektor film, animasi dan televisi mencapai 4,22 % dan merupakan paling cepat pertumbuhannya di bandingkan sub sektor ekonomi kreatif lainnya. Menurut data yang di himpun oleh [filmindonesia.or.id](http://filmindonesia.or.id), pada tahun 2017 terdapat 67% peningkatan pada aspek penonton dan distribusi industri film dalam beberapa tahun terakhir[10]. Pencapaian dan perolehan ini jelas merupakan tanda positif bagi industri perfilman. Akan tetapi pencapaian tersebut di rasa masih belum cukup, melihat industri film seperti Amerika, Inggris dan Korea pencapaiannya berada di atas Indonesia[11]. Di sisi lain fasilitas dan teknologi industri film yang ada sekarang juga masih tertinggal yang mana memberikan pengaruh terhadap kualitas pada produk film itu sendiri menjadi tidak tumbuh dan berkembang. Pada tahun 2019 Komisi Film Daerah (KFD) yang dibentuk oleh Pusat Pengembangan Perfilman (Pusbang Film) dan Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) serta sejalan dengan Undang - Undang No.33 tahun 2009 pasal 49 merencanakan di bentuknya pusat perfilman atau wadah dimana kegiatan – kegiatan yang berhubungan langsung dengan film di setiap daerah di Indonesia. Rencananya terdapat 15 daerah yang sudah di rencanakan dan 4 daerah yang sudah mendapatkan ijin yaitu seperti Siak, Bandung, Bojonegoro dan Banyuwangi[12].

Sesuai dengan rencana yang di inginkan yaitu dibuatnya pusat perfilman di Bandung maka daerah Bandung menjadi pilihan yang tepat dan juga sudah mendapatkan ijin untuk dapat bisa membuat pusat industri film[13]. Bandung merupakan suatu kawasan metropolitan yang mana terdapat banyak bisnis – bisnis ekonomi kreatif dan merupakan kota yang memiliki semua sub sektor ekonomi kreatif. Menurut Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Bandung tahun 2017, sub sektor film, film animasi dan televisi berjumlah 75. Berada di peringkat ke tiga setelah sub sektor fesyen dan kerajinan[14]. Peluang yang dimiliki oleh ekonomi kreatif di Kota Bandung masih sangat terbuka dan memiliki peluang yang besar. Adanya inovasi dan kreativitas dalam sektor ekonomi kreatif dapat membuka lapangan pekerjaan (job creation), meningkatkan penerimaan hasil ekspor (export earning), peningkatan teknologi (technology development), menambah kekayaan intelektual (intellectual property) dan peran sosial lainnya yang di miliki oleh ekonomi kreatif sehingga dapat pula memberikan sumbangsih terhadap peningkatan perekonomian lokal di Kota Bandung[15]. Dengan begitu perlunya pengembangan lebih lanjut di sub sektor film, film animasi dan televisi dengan memberikan wadah atau tempat dan juga dengan fasilitas dan teknologi yang terbaik. Sehingga judul untuk tugas akhir ini adalah “Perencanaan Dan Perancangan Bandung Movieland Dengan Pendekatan Desain Berkelanjutan Dan Konsep Neo Vernacular”

### **Metode Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat di identifikasikan beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya, sebagai berikut :

1. Belum adanya tempat pusat perfilman yang dapat di gunakan oleh masyarakat Bandung dan sekitarnya. Belum adanya contoh di Indonesia untuk kebutuhan apa saja yang harus ada di pusat perfilman
2. Kurangnya fasilitas – fasilitas yang lengkap di tempat pusat perfilman
3. Perlunya teknologi terbaru untuk menunjang produksi dan kegiatan – kegiatan lainnya.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, masalah dapat di rumuskan sebagai berikut:

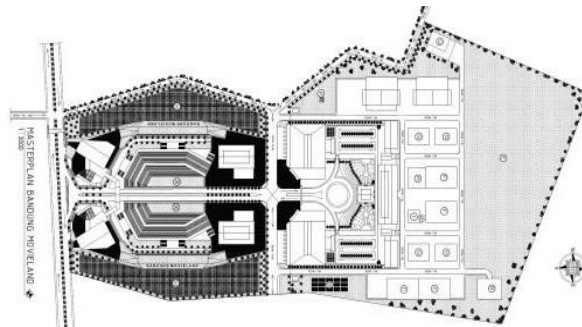
1. Bagaimana menentukan kebutuhan ruang yang harus ada di kawasan industri perfilman Bandung

Movieland ?

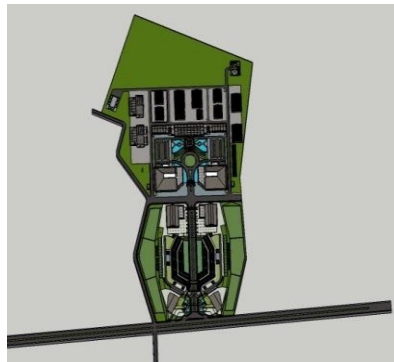
2. Bagaimana penerapan desain berkelanjutan untuk mawadahi kegiatan – kegiatan dari setiap bangunan menjadi satu kesatuan?
3. Bagaimana sistem struktur konstruksi serta sistem utilitas kawasan dan bangunan dengan pendekatan berkelanjutan?
4. Bagaimana konsep neo vernacular pada bangunan mampu bersinergi dengan kawasan dan kota Bandung sebagai lokasi terpilih?

## Hasil Dan Pembahasan

### Konsep dan Rancangan Kawasan Bandung *Movieland*



Gambar 1 Rancangan 2D *Masterplan Bandung Movieland*

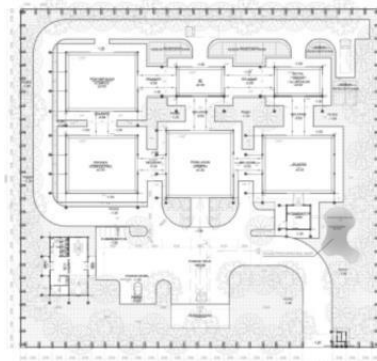


Gambar 2 Rancangan 3D *Masterplan Bandung Movieland*



Gambar 3 Gambar Render *Masterplan Bandung Movieland*

### Konsep dan Rancangan Pembuangan dan Pengolahan Sampah



Gambar 4 Konsep Area Pengelolaan Sampah

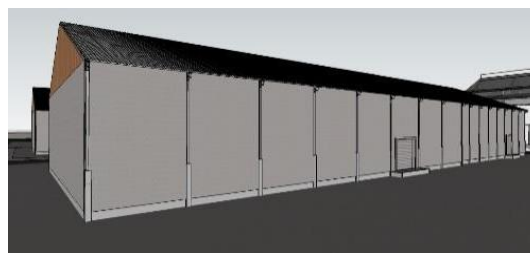


Gambar 5 Rancangan 3D Area Pengelolaan Sampah



Gambar 6 Gambar Render Area Pengelolaan Sampah

### Konsep dan Rancangan *Workshop*



Gambar 7 Rancangan 3D *Area Workshop*



Gambar 8 Gambar Render Area *Workshop*

### Konsep dan Rancangan Area Listrik Tenaga Surya



Gambar 9 Rancangan 2D *Panel Surya*

### Konsep dan Rancangan *Backlot*



Gambar 10 Gambar Render *Area Backlot*

### Konsep dan Rancangan Studio Produksi Film Besar



Gambar 11 Rancangan 3D Area Studio Produksi Film Besar

### Konsep dan Rancangan Studio Produksi Film Sedang



Gambar 12 Rancangan 3D Area Studio Produksi Film Sedang

### Konsep dan Rancangan Kantor Film dan Pengelola



Gambar 13 Gambar Render Kantor Film dan Pengelola



### Konsep dan Rancangan Kantor Film Animasi



Gambar 14 Gambar Render Kantor Film Animasi

### Konsep dan Rancangan Kantor Televisi



Gambar 15 Gambar Render Kantor Film Animasi

### Konsep dan Rancangan Studio Produksi Besar Televisi



Gambar 16 Gambar Render Area Produksi Televisi Besar

### Konsep dan Rancangan Studio Multifungsi



Gambar 17 Gambar Render Area Produksi Multifungsi

### Konsep dan Rancangan Pusat Tenaga Listrik



Gambar 18 Gambar Area Pusat Tenaga Listrik

### Konsep dan Rancangan Bangunan Komersial



Gambar 19 Gambar Render Area Bangunan Komersial Kiri B

### Konsep dan Rancangan Bangunan Kafetaria



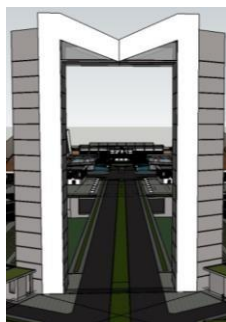
Gambar 20 Gambar Render Area Bangunan Kafetaria Kiri dan Kanan

### Konsep dan Rancangan Bangunan Auditorium



Gambar 21 Gambar Render Area Auditorium dan Pusat Cendramata

### Konsep dan Rancangan Gapura /Landmark



Gambar 22 Rancangan 2D Gapura/Landmark Lt. 1 s/d lt. 10

### Kesimpulan

Perlunya peningkatan industri perfilman guna mendapatkan hasil yang maksimal sehingga perlunya Perencanaan dan Perancangan Bandung Movieland menjadikan wadah untuk perkembangan perfilman dan untuk masyarakat luas sebagai tempat hiburan.

### Daftar Rujukan

- [1] Christina E M, Ph., D, Akustika Bangunan, Erlangga : Jakarta. 2005.
- [2] Cleve, Bastian. Film Production Management. Focal Press : Boston. 2000.
- [3] De Chiara, Time Sarver Standard for Building Types. Jakarta. 1994.
- [4] Effendy, Heru. Mari Membuat Film. Panduan dan Yayasan Konfiden : Yogyakarta. 2002.
- [5] Leslie L. Doelle, Akustik Lingkungan, Erlangga : Jakarta. 1990.
- [6] Lord Peter, Detail Akustik. Erlangga : Jakarta. 2001.
- [7] Majalah film CINEMAGS
- [8] Materi Kuliah Fisika Bangunan 1 pada Bab Akustik.
- [9] Neufert, Ernest, Data Arsitek jilid 1 – 2. Erlangga : Jakarta. 2002.
- [10] Perda Kota Bandung No. 18 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Bandung Tahun 2011 – 2031.
- [11] Seminar Akustik ITB oleh Bpk. Soegjanto. TA : Aditya Nuryawan “ Production House di Jakarta ” tahun 1997, UNS.
- [12] TA : Farizki H. “ Pusat Kegiatan Musik di Solo ” tahun 2010, UNS.
- [13] TA : Hadiah A F. “ Taman Pertunjukan Kesenian di Solo ” tahun 2008, UNS.
- [14] TA : Zakaria E. “ Sekolah Film ”. Thn 2007.
- [15] Madanipour, A. Design of Urban Space, in Inquiri into a Socio-Spatial Process. New York: John Wiley & Sons. 1996.