

# WALE PRODUKSI DAN PUBLIKASI FILM DI MANADO (ANALOGI DRAMATURGI DALAM ARSITEKTUR)

Henri Christian Adam<sup>1</sup>

## ABSTRAK

*Film adalah fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film merupakan produksi yang multi dimensional dan kompleks. Kehadiran film di tengah kehidupan manusia dewasa ini semakin penting dan setara dengan media lain, baik diproduksi secara individual ataupun komunitas. Dalam menunjang potensi ini, dibutuhkan ruang produksi yang mampu meningkatkan kreatifitas para penggiat film. Wale Produksi dan Publikasi Film dirancang untuk mewadahi kegiatan-kegiatan industri perfilman serta memiliki fungsi yang mampu menunjang perkembangan kreatifitas sineas local, baik secara pendidikan maupun hiburan, dengan fungsi publikasi yang menjadi ruang pertunjukkan sebuah karya visual sineas yang diharapkan hasil produksi industry perfilman lokal mampu disejajarkan dengan film-film mancanegara. Perancangan ini mengambil tema Analogi Dramaturgi dalam Arsitektur, untuk mendukung objek rancangan ini. Melalui penalaran secara induktif, ditelusuri plot/alur sebuah teater serta teks maupun aksi pementasan dalam menciptakan ide bentuk dan ruang kedalam rancangan. Selayaknya pementasan sebuah naskah drama, objek perancangan ini hadir dengan plot-plot ruang kedalam bentuk yang mementaskan geometri-geometri dalam mengisi kekosongan sehingga menghadirkan sebuah komposisi baru rancangan arsitektur.*

**Kata Kunci :** *Wale, Rumah Produksi, Film, Analogi, Dramaturgi.*

## 1. PENDAHULUAN

Industri Perfilman Indonesia mengalami pasang surut dari tahun ke tahun. Film pertama yang dibuat di Indonesia adalah Loetoeng Kasarung yang diproduksi oleh dua orang Belanda, L. Heuveldorp dan G. Kruger. Dengan berkembangnya teknologi, ikut mendorong sineas-sineas dalam memproduksi film lokal bersuara di Indonesia pada tahun 1931. Ditengah arus perkembangan teknologi kehadiran *laser disc*, VCD, maupun DVD yang semakin memudahkan masyarakat untuk menikmati film impor, berdampak pada insan perfilman Indonesia yang dibuat tidak berkutik dalam menghadapi fenomena tersebut. Akan tetapi kehadiran kamera digital membawa influence positif bagi penggiat film.

Munculnya komunitas pembuat film independen di Indonesia kembali mengangkat dunia perfilman komersial Indonesia dalam kreativitas memproduksi film. Hal ini mendapat respon positif dari masyarakat Sulawesi Utara dengan kehadiran komunitas-komunitas film baik dalam skala kampus-kampung ataupun komunitas independen yang tengah bertebaran di media informasi seperti internet, youtube. Penggiat-penggiat film independen di Sulawesi Utara yang memiliki karakter tersendiri merupakan bukti keberadaan sineas lokal yang bermutu dan siap berkreasi dalam industri perfilman di Indonesia. Akan tetapi pesatnya perkembangan dunia perfilman di Sulawesi Utara tidak diimbangi dengan perkembangan media yang mampu mewadahnya.

Manado sangatlah potensial untuk menjadi lokasi dari rumah produksi film ini. Lingkungan dan atmosfer dari kota Manado sangatlah mendukung untuk dijadikan sebagai tempat produksi yang mana dalam era modern ini menjadi pusat dari Sulawesi Utara. Dengan mengangkat *Wale* (Rumah Minahasa) dalam sudut pandang terminologi Minahasa, diharapkan mampu membawa rumah produksi film yang menunjang kearifan lokal suatu daerah. *Dramaturgi* sebagai tema dengan penalaran secara induktif atau *Analogi* yang ditarik kedalam perancangan arsitektur. Melalui pendekatan tematik perancang ini diharapkan objek perancangan dapat memiliki *soul* tersendiri yang pada dasarnya lahir dari imaji-imaji liar perancang.

---

<sup>1</sup> Staf Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur UNSRAT

## 2. METODE PERANCANGAN

Pendekatan perancangan meliputi 3 aspek utama, yaitu :

- Pendekatan Tipologi
- Pendekatan Tapak dan Lingkungan
- Pendekatan Tematik

Proses perancangan yang dipakai disini mengarah pada model desain generasi II yang dikembangkan oleh John Zeisel. Proses desain John Zeisel (Zeisel, John; *Inquiry by Design: Tools for Environment-Behavior Research*; 1981) yang melihat proses perancangan sebagai sebuah tahapan spiralistik yang berulang-ulang menuju pada satu penajaman. Dalam skema tipe desain yang argumentatif ini proses perancangan didefinisikan sebagai suatu proses pemecahan masalah-masalah yang hakikatnya penuh kerumitan dan akut secara berulang-ulang dengan revisi terus-menerus. Proses perancangan ini terdiri dari 2 tahap yaitu *Tahap I*, Pengembangan Wawasan Komprehensif (*Develop The Comprehensive Knowledge of the Designer*) dan *Tahap II* (*Image-Present-Test*).

## 3. KAJIAN PERANCANGAN

### 3.1 Deskripsi Objek Perancangan

Wale Produksi dan Publikasi Film merupakan suatu pengembangan dari penggabungan nilai - nilai filosofi Rumah Minahasa yang disebut *Wale* dengan Rumah Produksi dan Publikasi atau biasa disebut Studio Film.

*Wale* sebagai rumah Minahasa yang memiliki arti dan makna filosofis yang tinggi, sebagai 'tempat semua pengetahuan' *Tou* (manusia) serta *Tana'* (Tanah) Minahasa. Secara harafiah berarti rumah. Namun di dalam kata *Wale*, tersimpan kata *Wa* dan *Le*. Di dalam kedua kata ini tersimpan makna 'wadah pengetahuan'. Dalam tinjauan generalis, kandungan perlambangan dalam rumah tradisional Minahasa mengisyaratkan berbagai aspek budaya baik dalam dimensi nilai, norma, ataupun gagasan maupun dimensi system aktivitas.

### 3.2 Prospek dan Fisibilitas Objek Perancangan

#### a. Prospek Objek Perancangan

- Peningkatan kreativitas sumber daya manusia.
- Peningkatan kualitas produksi perfilman di Sulawesi Utara.

#### b. Fisibilitas Objek Perancangan

- Sebagai wadah kreativitas dalam meningkatkan aspek kesenian dan kebudayaan melalui industri perfilman.
- Sebagai sarana membangun dan meningkatkan kualitas berkarya secara luas, dalam membangun daerah.
- Sebagai sarana yang menjadi tolak ukur perkembangan seni dan kebudayaan di Sulawesi Utara.

### 3.3. Lokasi dan Tapak

Berdasarkan kajian, pemilihan lokasi secara makro dan mikro, Ditinjau dari Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) kota Manado, maka orientasi pemilihan lokasi berada pada kawasan pengembangan industri dan pergudangan yakni program pengembangan kegiatan aneka industri berada di Kecamatan Sario dan Mapanget (pasal 63 ayat 5 f).

Dengan menetapkan kriteria pemilihan lahan ; *Peruntukan Lahan*, Sebagai bangunan publik dengan pelayanan melalui praktek dan edukasi, objek mengacu pada pengembangan sektor perindustrian. *Aksesibilitas yang mudah ditempuh*, Akses

ke objek perancangan haruslah memudahkan para pelaku industri dan pengunjung, hal ini berkaitan dengan fungsi objek. *Berada dijalur perdangan*, Rumah Produksi berbicara tentang perekonomian sehingga akses yang baik ke zona perdangan dan jasa sangatlah penting.



Gambar 1 Site Terpilih

Sumber: Google Earth, 2018

## 4. TEMA PERANCANGAN

### 4.1 Asosiasi Logis Tema dan Kasus

Tema merupakan sebuah gambaran besar dari objek rancangan yang menjadi titik awal perancang dalam menghasilkan suatu karya desain. Melalui penalaran secara induktif atau Analogi, ditelusuri ide-ide, gagasan maupun symbol dalam pemaknaan bentuk dan ruang pada rancangan dengan konsep Dramaturgi. Yang menurut Erving Goffman, Dramaturgi berintikan pandangan bahwa ketika manusia berinteraksi dengan sesamanya, ia ingin mengolah pesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya. Fokus dramaturgis bukan konsep diri yang dibawa sang aktor dari situasi ke situasi lainnya atau keseluruhan jumlah pengalaman individu, melainkan diri yang tersituasikan secara sosial yang berkembang dan mengatur interaksi-interaksi spesifik. Goffman mengasumsikan bahwa ketika orang-orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang akan diterima orang lain. Ia menyebut upaya itu sebagai “pengelolaan pesan” (impression management)

Dramaturgi mempresentasikan self sebagai produk yang ditentukan oleh situasi sosial. Menurut Goffman kehidupan sosial itu dapat dibagi menjadi wilayah depan (Front Region) dan wilayah belakang (Back Region). Dalam dramaturgi kita mengenal istilah 4 M ;

1. Menghayalkan (*Tema*)
2. Menuliskan (*Alur/Plot*)
3. Memainkan (*Karakter*)
4. Menyaksikan (*Setting*)

### 4.2 Kajian Tema Secara Teoritis

Analogi adalah salah satu jenis penalaran induktif. Dalam pengertian umum, *analogi* adalah proses penalaran berdasarkan pengamatan terhadap gejala khusus dengan membandingkan atau mengumpakan suatu objek yang sudah teridentifikasi secara jelas terhadap objek yang dianalogikan sampai dengan kesimpulan yang berlaku umum. Sebagai suatu proses penalaran, analogi menurunkan suatu kesimpulan berdasarkan kesamaan aktual antara dua hal. Penarikan simpulan dengan cara analogi berasumsi bahwa jika dua hal memiliki beberapa kesamaan, aspek lain pun memiliki kesamaan. Dari pemahaman ini, analogi bertujuan untuk meramalkan kesamaan, mengungkapkan kekeliruan, dan menyusun sebuah klasifikasi.

Dramaturgi yang berarti *drama-ergon*, adalah ilmu tentang drama, tentang tokoh yang membangun aksi-aksi bersebab-akibat, suatu kerja yang menampilkan aksi dan plot. Eric Bentley menyebutnya dengan A membuat B untuk C. Pertunjukan teater memberi kemungkinan pada seniman untuk berkomunikasi dengan penonton dalam ruang dan waktu yang berbeda-beda. Sebagai ilmu tentang drama, dramaturgi menyediakan ”ruang” untuk ditafsir kembali demi fungsi dan perannya di masa kini. Dramaturgi sendiri adalah ajaran tentang masalah hukum, dan konvensi drama. Dramaturgi diambil dari kata drama yang dalam bahasa Yunani *Draomai* berarti berbuat, berlaku, bertindak, bereaksi, dan drama berarti, perbuatan atau tindakan.

## 5. ANALISA PERANCANGAN

### 5.1 Analisis Program Dasar Fungsional

#### A. Identifikasi Pemakai Dalam Objek

Pemakai dalam objek perancangan ini dibagi mejadi 3 yaitu :

1. Pengunjung yang Terdiri dari : Klien / mitra kerja, Penyewa fasilitas, Penonton produksi acara, Pengunjung biasa untuk cafe dan movie shop.
2. Kerabat kerja produksi merupakan personil yang terlibat dalam produksi pembuatan audiovisual, meliputi : Executive Producer, Producer, Director / Pengarah Acara, Asisten Director, Technical Director, Floor Director, Lighting Director, Art Director, Sound Director, Switcher, Cameraman, Crew / Teknisi, Graphics Coordinator, Mixing Operator, Animator.
3. Pengelola

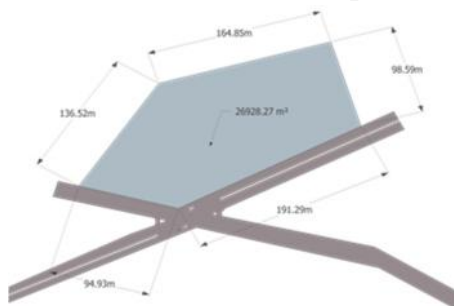
#### B. Program Kebutuhan Ruang

Berdasarkan tinjauan pada Kajian Objek Perancangan, Kebutuhan Ruang dikelompokan sebagai berikut :

1. Pra-Produksi yang terdiri dari Kantor Produksi Eksekutif, Cinematography Departement, Lighting and Grip Storage, dan Art Departement.
2. Produksi yang terdiri dari Soundstage, Stage Animasi, Studio Audio, dan Backlot.

3. Post-Produksi yang terdiri dari Studio Animator, Studio Visual, R. VTR/CTR, R. Editing, R. Telecine, Screening Room, dan R. Penyimpanan Arsip Master.
4. Kantor pengelola terdiri dari ruang karyawan, ruang divisi, ruang, direksi, dan public relation.
5. Pelengkap terdiri dari plaza, entrance hall, restoran dan movie shop.
6. Service yang terdiri dari ruang pelayanan teknik, ruang elektrikal, ruang mekanikal, ruang AHU, shaft utilitas, ruang operator, dan lavatory.

## 5.2 Analisis Lokasi dan Tapak



Luas Site	= 26,928.27 m <sup>2</sup>
Luas Sempadan	= 3,333.92 m <sup>2</sup>
Total Luas Site Efektif	= 23,594.35 m <sup>2</sup>
Total Luas Lantai Dasar (TLLD) (max)	= 16,156.8 m <sup>2</sup> (Max)
Total Luas Lantai (TLL) (max)	= 40,392 m <sup>2</sup> (Max)
Ruang Terbuka (RT)	= 10,772 m <sup>2</sup>
RTH (Min) = 40 % x 10,772 m <sup>2</sup>	= 4,308.8 m <sup>2</sup> (Min)

**Gambar 2** Kapabilitas Tapak  
Sumber : Henri Adam, 2018

$$\begin{aligned} \text{RTNH (Max)} &= \\ &10,772 \text{ m}^2 - \\ &4,308.8 \text{ m}^2 = \end{aligned}$$

6,463.2 m<sup>2</sup> (Max)

## 5.3 Analisis Struktur

Sistem struktur bangunan akan sangat mempengaruhi kesan atau karakter yang ingin ditampilkan pada bangunan karena pemilihan bahan bangunan secara langsung akan memperlihatkan tekstur dari bangunan tersebut. Dasar pertimbangan sistem struktur untuk merancang Wale Produksi dan Publikasi Film ini adalah ini adalah: Struktur Atas Bangunan, yang terdiri dari :

- a. Tingkat keamanan, keawetan bahan, temperatur, kelembaban dan gaya.
- b. Kemudahan dalam perawatan.
- c. Struktur sebagai aspek estetika

Dalam pemilihan sistim struktur yang akan digunakan pada objek mengacu pada konsep penggunaan material modern yang menyesuaikan tuntutan tema perancangan bergaya dekonstruksi. Agar memudahkan dalam proses pengerjaan dan perawatan serta menunjang aspek estetika dari objek dengan memperhatikan tingkat keamanan dan kebutuhan dari ruang. Maka untuk objek perancangan bangunan Wale Produksi dan Publikasi Film menggunakan sistim struktur rangka dengan material baja.

## 5.4 Analisis Utilitas

Utilitas bangunan terdiri dari :

- a. Sistem Jaringan Listrik
  - PLN Listrik yang berasal dari PLN (Perusahaan Listrik Negara).
  - Genset (Generator Set) Genset merupakan pembangkit listrik cadangan yang digerakkan dengan bantuan mesin diesel. Genset diletakkan dalam ruangan yang kedap suara, agar suara yang ditimbulkan oleh mesin diesel tidak mengganggu aktivitas dalam bangunan.
- b. Sistem Jaringan Air Bersih
  - PDAM Sumber Air yang berasal dari Pemerintah untuk didistribusikan ke bangunan.
  - Sumur Bor Sumber air yang sengaja dibuat atau dibor untuk mengantisipasi jika air dari PDAM tidak jalan dan mengantisipasi kekurangan air.
- c. Sistem Pembuangan
 

Pengadaan sistem pembuangan untuk menghindari terjadinya penumpukan dan pencemaran kotoran baik berupa air kotor, kotoran padat maupun sampah.
- d. Sistem Tata Udara
  - Sistem Tata Udara Langsung (Direct Cooling) Pada sistem tata udara jenis ini, udara diturunkan suhunya oleh refrigeran dan disalurkan ke dalam ruangan tanpa saluran udara (ducting). Jenis yang umum digunakan adalah AC Window, AC Split dan AC Package Unit.
  - Sistem Tata Udara Tidak Langsung (Indirect Cooling) Berbeda dengan sistem tata udara langsung, dalam sistem ini refrigeran yang digunakan bukan freon tetapi air es (chilled

water) dengan suhu sekitar 5oC. Air es dihasilkan dalam chiller (mesin pembuat es yang menggunakan refrigeran sebagai zat pendingin). Sistem ini dikenal sebagai sistem tata udara terpusat (Central Air Conditioning System) dengan Unit Penghantar Udaranya yang dikenal dengan (Air Handling Unit) atau AHU.

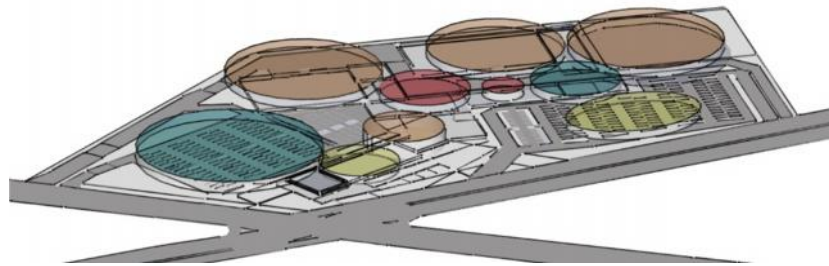
e. Sistem Penerangan

- Sistem penerangan buatan (lampu).
- Sistem penerangan alami (bukaan-bukaan).

## 6. KONSEP-KONSEP PERANCANGAN

### 6.1 Konsep Zoning

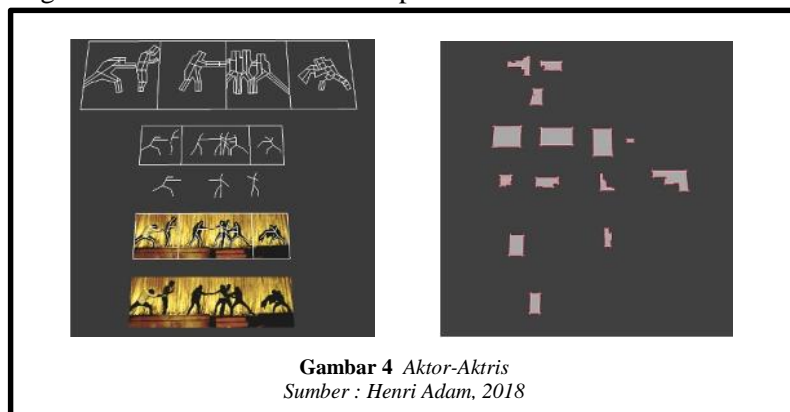
Zona private dijauhkan dari sumber kebisingan, serta soundstage yang memerlukan tingkat kebisingan rendah berada jauh dari jalan raya. Kantor produksi dan pengelola terhubung dengan dengan zona publik yang menjadi ruang apresiasi karya industri perfilman dari para sineas.



**Gambar 3** Zoning  
*Sumber : Henri Adam, 2018*

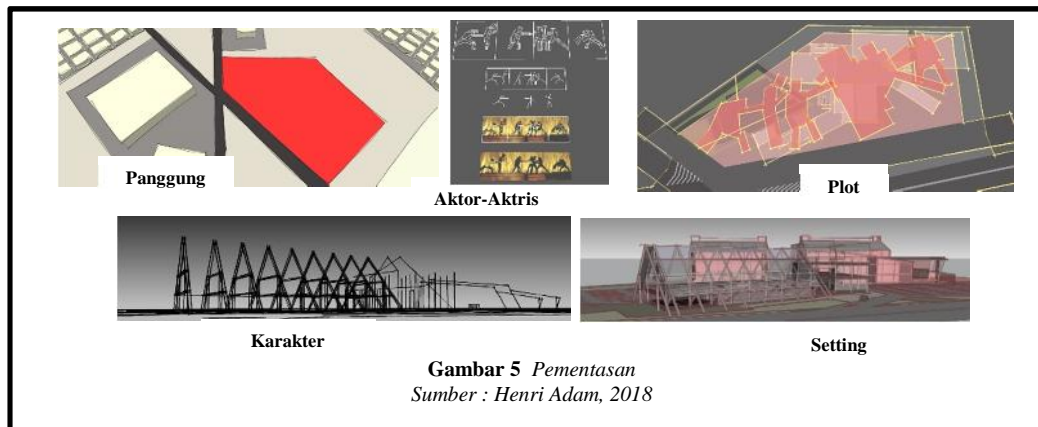
### 6.2 Konsep Bentuk

Pengolahan bentuk merupakan implementasi dari unsur dramaturgi, yang menganalogikan sebuah gerak tokoh pada sebuah scene menjadi geometri yang dioptimalkan dengan geometri sesuai dengan kebutuhan ruang pada Wale Produksi dan Publikasi Film. Bentuk-bentuk dasar yang hadir, di analogikan sebagai tokoh/lakon dalam sebuah pementasan.



**Gambar 4** Aktor-Aktris  
*Sumber : Henri Adam, 2018*

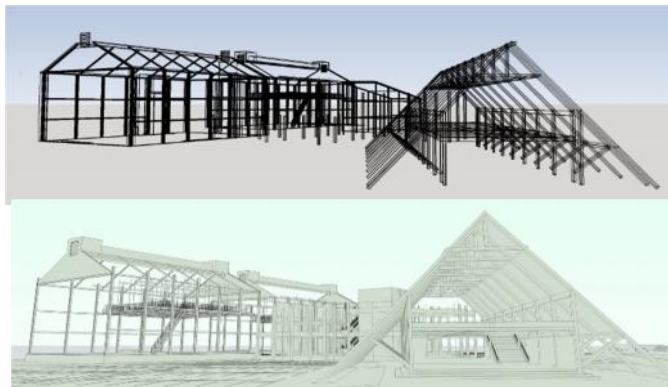
Seraya sebuah pementasan drama, geometri membentuk sebuah scene yang saling terhubung sehingga menghadirkan sebuah komposisi baru. Geometri yang membentuk scene cerita terhubung dari alur/plot. Gerak geometri bertransformasi dengan pengaruh *setting* cerita yang mewujudkan dengan tampilan karakter para lakon. Komposisi geometri yang hadir menampilkan sebuah pementasan dengan site sebagai panggung.



**Gambar 5** Pementasan  
*Sumber : Henri Adam, 2018*

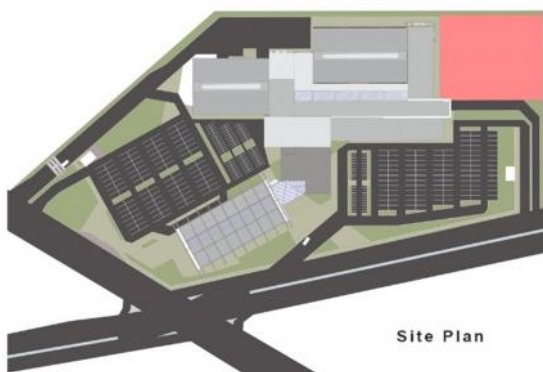
### 6.3 Struktur

Struktur yang digunakan adalah struktur bentang lebar pada ruang produksi film. Hal ini dikarenakan perancangan Soundstage memerlukan ruang yang luas untuk produksi perfilman. Sedangkan ruang pengelola serta pendukung menggunakan struktur beton bertulang.

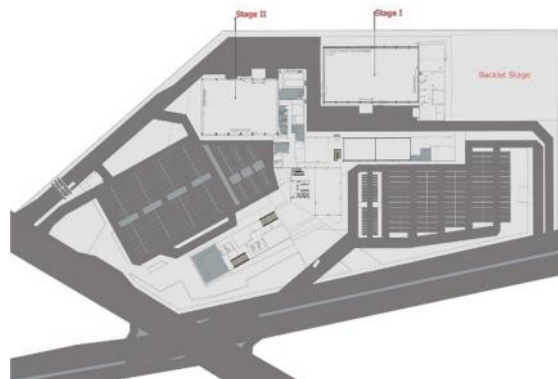


**Gambar 6.** Struktur  
*Sumber : Henri Adam, 2018*

## 7. HASIL PERANCANGAN



**Gambar 7** Site Plan  
*Sumber; Henri Adam, 2018*



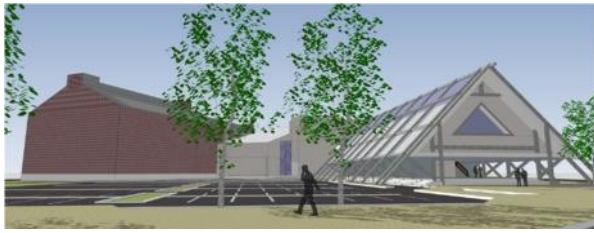
**Gambar 8** Layout  
*Sumber; Henri Adam, 2018*



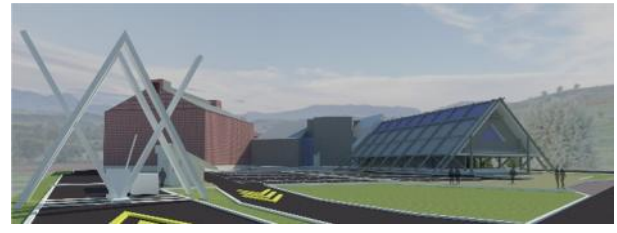
**Gambar 9** Tampak Bangunan  
*Sumber; Henri Adam, 2018*



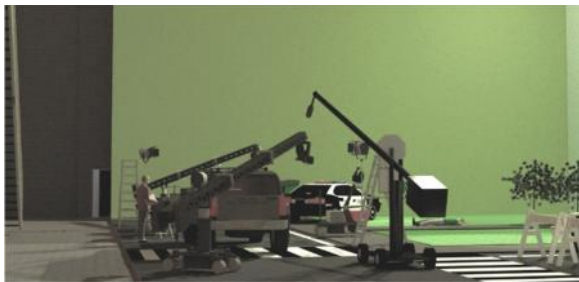
**Gambar 10** Perspektif  
*Sumber; Henri Adam, 2018*



**Gambar 11** *Perspektif*  
Sumber; Henri Adam, 2018



**Gambar 12** *Perspektif*  
Sumber; Henri Adam, 2018



**Gambar 13** *Spot Interior Bangunan*  
Sumber; Henri Adam, 2018



**Gambar 14** *Spot Ruang Luar*  
Sumber; Henri Adam, 2018

## 8. PENUTUP

### 8.1 Kesimpulan

Rancangan objek ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas industri perfilman di daerah, khususnya Manado atau pun daerah sekitar di Sulawesi Utara, dengan mewadahi ruang-ruang kreatif sineas lokal dalam memproduksi karya visual. Sehingga industri perfilman lokal dapat membentuk karakter serta genre tersendiri lewat karyanya, dan juga mampu mewadahi fungsi entertainment sebagai bentuk apresiasi karya perfilman. Melalui proses penalaran secara induktif *Dramaturgi* dalam *Arsitektur*, dikaitkan unsur-unsur pembentuk drama terhadap konsep. Sehingga dapat mengoptimalkan ide-ide kreatif pada pencarian bentuk serta ruang dalam objek perancangan Wale Produksi dan Publikasi Film di Manado.

### 8.2 Saran

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini, baik dalam segi penulisan maupun segi desain, karena itu berbagai kritik dan saran lainnya sangat dibutuhkan agar kedepannya penulis bisa lebih memahami lebih baik proses perancangan Arsitektur.

## DAFTAR PUSTAKA

- Goffman, Erving. *The Presentational of self in Everiday Life*. Social Science Research Centre, University of Edinburgh, 1956.
- Hays, Michael. K. *Architecture Theory Since 1968*, A Columbia Book of Architecture, New York, 1998
- Maahury. Heince. *Catatan Wale 11 2010-2014, Beratapkan Langit - Beralaskan Tanah*. Wale 11, Manado, 2014.
- Rogi, Octavianus - Siswanto. Wahyudi. *Identifikasi Aspek Simbol dan Norma Kultural pada Arsitektur Rumah Traditional di Minahasa*. Journal Unsrat, 2009.
- Young, James E. *Daniel Libeskind's Jewish Museum in Berlin: The Uncanny Arts of Memorial Architecture*.
- Wuisan, Kalfein. *Menulis Minahasa*. Mawale Cultural Center, Manado. 2015