

## **2.1 Sekolah Film**

### **2.1.1 Pengertian**

Sekolah menurut undang-undang no 2 tahun 1989 adalah satuan pendidikan yang berjenjang dan berkesinambungan untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar. Sekolah bisa juga adalah sistem interaksi sosial suatu organisasi keseluruhan terdiri atas interaksi pribadi terkait bersama dalam suatu hubungan organik (Wayne, 2000). Pengertian lain dari sekolah adalah bangunan atau lembaga untuk belajar, serta tempat menerima dan memberi pelajaran (Daryanto, 1997).

Film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasar atas kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Berdasarkan pendapat Daryanto dan undang-undang no 33 tahun 1999 diatas dapat disimpulkan bahwa Sekolah Film adalah bangunan atau lembaga untuk belajar karya seni media komunikasi massa yang dibuat berdasar atas kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara.

### **2.2.2 Fungsi Sekolah**

Menurut (Simanjuntak, 2000) sekolah memiliki fungsi yaitu membina dan mengembangkan sikap mental peserta didik dan menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dengan melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan persekolahan.

Secara garis besar, fungsi sekolah adalah sebagai berikut:

1. Mendidik calon warganegara yang dewasa
2. Mempersiapkan calon warga masyarakat
3. Mengembangkan cita-cita profesi atau kerja
4. Mempersiapkan calon pembentuk keluarga yang baru
5. Pengembangan pribadi

## 2.2 Film

Film menurut UU no.8 tahun.1992, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi masa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan asli penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran, dan melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan system proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya. Perfilman adalah seluruh kegiatan yang berhubungan dengan pembuatan jasa yang berhubungan dengan proses produksi, distribusi, ekshibisi, apresiasi, pendidikan, dan pengarsipan film

### 2.2.1 Sejarah Perkembangan Film di Indonesia

Masyarakat Hindia Belanda pada tahun 1900 mengenal film yang sekarang kita kenal dengan sebutan “gambar idoep”. Istilah gambar idoep mulai dikenal saat sutar kabar *Bintang Betawi* memuat iklan tentang pertunjukan itu.<sup>3</sup> Film yang dipertontonkan saat itu merupakan film dokumenter yang menceritakan tentang perkembangan terakhir pengabunan di Belanda dan

---

<sup>3</sup> *Bintang Betawi*. Jum’at, 30 November 1900.

Afrika Selatan. Film ini juga menampilkan profil keluarga kerajaan Belanda. Pertunjukan film pertama digelar di Tanah Abang dengan tema film documenter yang menggambarkan perjalanan Ratu dan Raja Belanda di Den Haag. Namun pertunjukan pertama ini kurang sukses karena karcisnya dianggap terlalu mahal. Sehingga pada 1 Januari 1901, harga karcis dikurangi 75% untuk merangsang minat penonton. Film yang diimpor ke Indonesia pertamakali adalah film yang berasal dari Amerika yaitu pada tahun 1905. Film-film impor ini berubah judul ke dalam Bahasa Melayu, dan film cerita impor ini cukup laku di Indonesia, dibuktikan dengan jumlah penonton dan bioskop pun meningkat. Daya Tarik tontonan baru ternyata mengagumkan. Sedangkan film lokal pertama kali di produksi pada tahun 1926. Dengan judul “Loetoeng Kasaroeng” yang diproduksi oleh NV Java Film Company.

Perusahaan film muncul pada tahun 1929 dengan nama Tan's Film milik Toean Tan Koen Yauw yang banyak membuat film. Perusahaan film lainnya (rentang 1926-1930) terdapat 7 perusahaan film lain, yaitu Java Film Company (Bandung, 2 film), Halimoen Film (Batavia, 3 film), Batavia Motion Pictures (Batavia, 1 film), Nansing Film Corporation (Batavia, 1 film), Prod. Tan Boen Soan (Batavia, 1 film), Kruger Film Bedrijf (Batavia, 2 film), dan Cosmos Film (Bandung, 1 film).

Penghargaan atau apresiasi film pertama bertajuk Festival Film Indonesia (FFI) yang dimotori oleh Djamaludin Malik pada tanggal 30 Maret-5 April 1955. Film “Jam Malam” karya Usmar Ismail tampil sebagai film terbaik dalam festival ini. Film tersebut juga sekaligus terpilih mewakili Indonesia dalam Festival Film Asia II di Singapura.

### **2.2.2 Klasifikasi Film Menurut Tema**

Genre film adalah bentuk, kategori atau klasifikasi tertentu dari beberapa film yang memiliki kesamaan bentuk, latar, tema, suasana dan lainnya.

#### A. Drama

Tema drama memiliki titik berat pada sisi human interest karena memiliki tujuan agar penonton dapat turut “ikut” dalam alur cerita yang diperankan oleh para pemain drama, mulai dari latar tempat dan waktu yang sama pada film tersebut.

#### B. Action

Tema action adalah tema yang memperlihatkan penampilan adegan-adegan fisik yang diperankan seperti perkelahian, pertempuran, dan konflik. Dalam tema action selalu memiliki tokoh protagonist dan antagonis

#### C. Komedi

Tema dalam film komedi bertujuan untuk membuat penonton merasa bahagia, tersenyum dan tertawa. Dalam film bertema komedi, pemeran film komedi tidaklah selalu harus seorang pelawak.

#### D. Horror

Tema horror berkaitan dengan dunia mistis dan atmosfer menakutkan baik itu gaib maupun real. Dalam film bertema horror penonton seakan merasakan perasaan takut dan merinding ketika menyaksikan film tersebut.

### 2.2.3 Pelaku Industri Film ``

Menurut UU no.8 tahun.1992, jasa teknik film adalah penyediaan jasa tenaga profesi, dan/atau peralatan yang diperlukan dalam proses pembuatan film serta usaha pembuatan reklame film. Dalam menjalankan

proses sebuah film maka dibutuhkan pelaku untuk menjalankan proses tersebut, Berikut pelaku-pelaku dalam industri film:

1. Produser Eksekutif

Bertugas menjadi investor yang mendanai proses film atau video yang diberikan kepada para pembuat film maupun video clip. Produser eksekutif terdiri dari beberapa orang.

2. Produser

Produser mengawasi semua tentang perfilman mulai dari pembiayaan, *hire* anggota kru, mengatur pendistribusian, serta mengkoordinasi keseluruhan. Produser berperan penting dalam proses pembuatan film.

3. Manajer Produksi

Manajer produksi bertugas untuk mengontrol dan memastikan proses pembuatan film atau videomampu berjalan sesuai dengan jadwal serta biaya yang sudah tersedia. Disamping itu Manajer Produksi mengontrol pengajian para kru, pembiayaan produksi serta peralatan.

4. Sutradara

Sutradara memiliki tanggung jawab dalam semua bagian pembuatan film antaranya pembuatan konten, alur, pelaksanaan shooting, memberikan arahan actor, memilih lokasi dan menentukan waktu dan pemilihan lagu pendukung film

5. Asisten Sutradara (Astrada)

Astrada bertugas untuk mengontrol penjadwalan agar sesuai serta menjaga lokasi kerja para kru, sutradara dan actor mampu bekerja dengan kondusif sesuai dengan jobdesk masing-masing.

6. Screenwriter/Scriptwriter

Bertugas menulis alur cerita, membuat ringkasan (sinopsis) sebuah cerita,  
mendeskripsikan secara visual, serta menentukan karakter tokoh dalam naskah film

7. Desainer Produksi

Seseorang atau beberapa orang yang bertugas untuk mengontrol penciptaan fisik atau penampilan actor atau actress dalam film seperti, kostun, make up, dan property.

8. Art Director

Bertanggung jawab kepada set film yang akan di shot, selain itu ia bertugas untuk seperti mengawasi desainer, pembuat grafis, serta illustratoryangakanmemberikan rancangannya kepada desainer produksi.

9. Director of Photography (DOP)

Menjadi ketua para kru kamera dan lighting. Memberikan pengarahan terhadap pemberian cahaya dan pembingkaiian adegan sesuai dengan arahan sturada yang menceritakan bagaimana alur cerita dan efek apa yang dibutuhkan untuk mendukung proses pembuatan adegan dalam film.

10. Operator Kamera

Bertanggung jawab dalam mengoprasikan kamera setelah berkonsultasi terlebih dahulu dengan *director photography* dan sutradara.

11. Editor Film

Bertanggung jawab dalam proses pengeditan film setelah berkonsultasi terlebih dahulu dengan sutradara.

12. Digital Imaging Technician (DIT)

DIT bersama dengan DOP berkolaborasi untuk memanipulasi gambar dengan mengkombinasikan gambar dan digital teknik pada kamera digital.

13. Visual Effect Supervisor

Bertugas dalam memberikan perubahan efek visual pada gambar.

14. Sound Designer

Seseorang atau beberapa orang yang bertugas terhadap suara pasca produksi.

#### 2.2.4 Perkembangan Teknologi Film

A. Magic Latern (1761)

Alat yang digunakan pertama kali dalam proses pembuatan film adalah alat bernama The Magic Latern. Alat ini merupakan proyeksi dari cahaya diatas plat transparan, proyeksi cahaya tersebut berasal dari lensa yang bisa diganti-ganti.

B. Praxinoscope (1876)

Praxinoscope ini merupakan alat rekam yang terkenal dengan 16 frame gambar kuda yang sedang berlari, alat ini merupakan alat yang menciptakan gambar bergerak pertama sedunia.

C. Kinetoscope (1890)

Dipatenkan oleh Thomas Alva Edison pada tahun 1881. Kinetoscope dapat mengambil gambar berurutan dengan cepat terukur 40 frame/detik

D. Kamera Film (1900) dan digital (1975)

Setelah masa Kinetoscope, kamera film menggantikan perannya dalam proses perekaman sebuah adegan film. Kamera film ini setelah melewati 75 tahun masanya, lalu digantikan oleh kamera digital. E. Sinema 2D, 3D, dan 4D.

Sinema 2D diterapkan pada proses pembuatan film kartun, dengan menggunakan beberapa software yakni Macromedia Flash, Adobe After Effect, berguna untuk menciptakan animasi dalam mengatur gerak gambar, transisi, suara, dan mengatur waktu.. Teknik 2D sering ditemukan dalam pembuatan film-film *Manga*<sup>4</sup> dan juga animasi-animasi besutan Disney, Pixar, dan Metro Goldwyn Mayer

Sinema 3D adalah penayangan film menggunakan 2 jenis proyektor yang terkoneksi dalam 1 proyektor namun memiliki dua buah lensa. Dalam penayangannya sinema 3D memiliki tiga jenis yaitu Real D, Dolby 3D, dan IMAX 3D.

Teknologi 4D di dalam digital cinema biasanya digunakan dalam sebuah pembuatan film. Sinema 4D terkenal dengan detailnya menampilkan gambar yang nyata dan Hidup.

#### D. Computer Generated Imagery (CGI)

Computer Generated Imagery adalah penggunaan computer untuk membuat efek khusus pada sebuah film, media print cetak, dan media elektronik. Aplikasi ini bisa memanipulasi lingkungan dan menghasilkan gambar fotorealistik, yang mungkin berguna untuk media cetak maupun elektronik. Karena visualisasi CGI jauh lebih

---

<sup>4</sup> Kata yang digunakan khusus dalam membahas kartun Jepang.



efektif daripada sistem merekam sebelumnya, maka dalam banyak kasus CGI saat ini digunakan secara luas dan cukup populer.

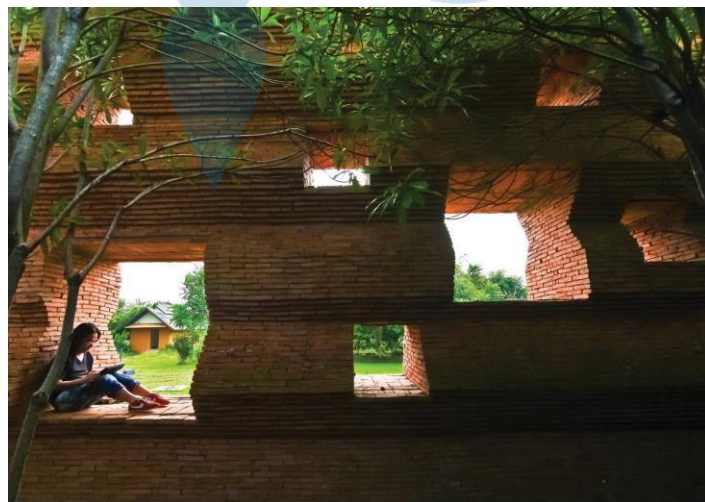
## **2.3 Studi Preseden Sekolah Film dan Layar Tancap**

### **2.1.1 Kantana Film & Animation Institute, Bangkok, Thailand**

#### **A. Deskripsi Proyek**

Kantana film & animation Institute merupakan institute pendidikan perfilman dan animasi untuk mahasiswa setara sarjana. Terletak di daerah Kantana Movie Town, tempat ini didedikasikan untuk ahli drama asal Thailand yaitu Pradit Kaljareuk. Bangunan yang memiliki satu lantai ini tergabung sempurna dengan alam sekitarnya (Archdaily.com, 2012).

Bangunan yang menghabiskan biaya 1 juta USD ini di desain oleh arsitek bernama Boonserm Premthada. Memiliki kawasan seluas 2000 m2, bangunan ini dibangun di tahun 2011 dengan tujuan untuk menjadikan sebuah ruang edukasi yang mengadopsi lingkungan sekitar, dengan strategi khusus untuk menciptakan mahasiswa yang peka dengan lingkungan, gaya hidup, dan tradisi sekitar.



Gambar 2. 1 Kantana Institute

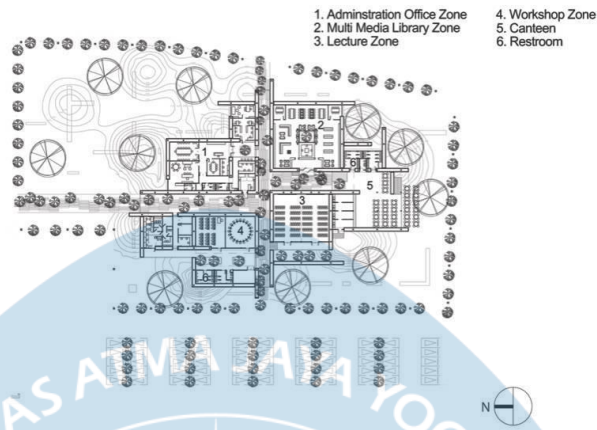
Sumber: Architizer.com, diakses pada maret 2020

## B. Lokasi

Bangunan ini terletak di provinsi Kakhonprathom, dan sekaligus terletak di dalam kawasan Kantana Movie Town. Selain terletak di kawasan Kantana Movie Town, bangunan ini juga dekat dengan bangunan The Face Studio, yang juga merupakan studio film televisi yang menggarap acara reality show dengan konsep *modelling competition* bernama *TheFace*, yang mengudara di saluran 3 di televisi Thailand.

Kantana Institute dibagi menjadi 5 wilayah/area yang berbeda dengan masing-masing fungsinya yaitu: kantor administrasi, ruang mengajar, ruang kerja/lokakarya, perpustakaan dan kantin. Semua area ini dikoneksikan dengan hutan buatan yang berada di dalam masing-masing koridor antar ruangnya. Pintu masuk terletak tepat di bagian utara bangunan, dengan lanskap olahan dibagian timur dan baratnya.

Massa dibagi menjadi 2 garis sumbu linier yang terbentang dari utara menuju selatan dan barat menuju timur. Pembagian ini ditunjukkan untuk fungsi yang berbeda



Gambar 2.2 Siteplan Kantana Film & Animation Institute

Sumber: Archdaily.com. Diakses pada maret 2020

### C. Gubahan dan Tampilan Massa

Massa dibagi menjadi 2 garis sumbu linier yang terbentang dari utara menuju selatan dan barat menuju timur. Pembagian ini ditunjukkan untuk fungsi yang berbeda.

Pelingkup bangunan yang paling utama adalah berupa pagar yang bermaterial bata dengan bukaan yang berbeda-beda dan juga menjadi latar bagi cahaya matahari, pohon, dan pelaku saat mereka saling terkoneksi lewat bayangan. Pelingkup-pelingkup setinggi 8 m ini juga menghasilkan koridor-koridor yang lantainya berbahan dasar batu berwarna abu-abu. Melalui bukaan pelingkup yang berbeda, maka tiap ruang memiliki atmosfer yang berbeda-beda pula,

berikut sebagian penjelasan ruangan mengenai hal tersebut:

1. Ruang kerja/lokakarya yang bukaan kecil sehingga memiliki kesan gelap. Hal ini membuat ruang ini seperti bermimpi pada

malam hari, hal ini membantu para mahasiswa untuk lebih fokus dan santai dalam memproduksi proyek animasi mereka.



*Gambar 2. 3 Suasana Kantana Film&Animation Institute, 2012.*

*Sumber: Archdaily.com. Diakses pada maret 2020*

2. Ruang perpustakaan dengan bukaan yang lebar sehingga cahaya alami lewat permukaan atas ruangnya dan bukaan tersebut terletak di tengah ruangnya. Hal ini membantu penyebaran cahaya secara merata ke seluruh ruangan, karena ruang sangat membutuhkan cahaya untuk membaca.



Gambar 2. 4 Suasana Kantana Film&Animation Institute, 2012.

Sumber: Archdaily.com. Diakses pada maret 2020



Gambar 2. 5 Denah Perpustakaan Kantana Film&Animation Institute, 2012. Sumber:

Archdaily.com. Diakses pada maret 2020

3. Ruang kantin merupakan ruang yang paling terbuka dan sangat terdapat banyak udara dan cahaya alami didalamnya. Hal ini bertujuan untuk memfasilitasi kegiatan yang sangat beragam di dalamnya

## 2.2.2 Jogja Film Academy (JFA)

### A. Deskripsi Proyek

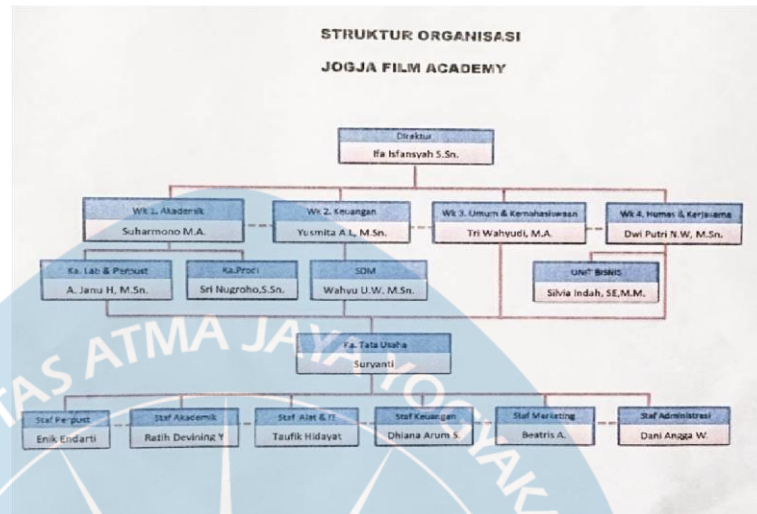
Jogja Film Academy (JFA) sebagai Akademi yang dibangun di Yogyakarta pada tanggal 1 September 2013. Sejak tahun 2014, Jogja Film Academy (JFA) beserta NETPAC Asian Film Festival mendokumentasikan setiap data digital dan non-digital didalamnya. Pada tahun 2016 Jogja Film Academy (JFA) terpilih menjadi salah satu nominasi dalam kategori Film Education Institutions pada acara Apresiasi Film Indonesia (AFI).

Jogja Film Academy (JFA) memulainya sebagai sebuah bentuk tanggung jawab terhadap para kreator/pembuat film untuk menciptakan generasi selanjutnya dalam dunia film, kreator/pembuat film yang mampu merespon kepada tantangan baru di dalam dunia perfilman. Terletak di kota yang di kota dengan iklim pendidikan yang tinggi, Jogja Film Academy berekspektasi untuk bisa menciptakan generasi baru pencipta film di masa depan yang memiliki ketrampilan yang baik (JFA, 2013).



*Gambar 2. 6 Jogja Film Academy (Gedung Abhiseka), 2020.*

*Sumber: Dokumen Pribadi*



*Gambar 2. 7 Struktur Organisasi (Jogja Film Academy), 2020.*

*Sumber: Dokumen Pribadi*

Jogja Film Academy (JFA) lahir dari Yayasan Abhiseka, berperan dalam pengembangan Sumber Daya Manusia. Sejak berdiri tahun 1991, Yayasan Abhiseka sudah menghasilkan lebih dari 5000 alumni. Institusi pendidikan di Jogja Film Academy (JFA) bersifat formal. Dibawahi oleh 1 direktur dan 4 wakil, serta 1 kepala Tata Usaha beserta staff

## B. Tata Letak

Jogja Film Academy (JFA) terletak di Jl. Ipda Tut Harsono no.26, Yogyakarta, tepatnya di gedung Abhiseka. Pada bagian selatan gedung Abhiseka terdapat Gaia Cosmo Hotel dan juga Otoritas Jasa Keuangan, bagian baratnya merupakan jalan kabupaten (Jl. Ipda Tut Harsono), pada bagian timur langsung terhubung dengan desa Tunas Kenari.



*Gambar 2. 8 Lokasi Jogja Film Academy*

*Sumber: Google Maps, Diakses pada Maret 2020*

### C. Gubahan Masa

Masa utama berada ditengah dengan halaman depan dan belakang. Halaman depangedung untuk sirkulasi area parkir tamu dan dosen, sekaligus berfungsi sebagai pintu masuk pada bagian yang dekat pedestrian

Area belakang merupakan area kantin dan parkir untuk mahasiswa. Site berbentuk persegi panjang yang membentang dari garis timur menuju kebarat. Masa utama mengikuti bentuk site yang berbentuk persegi panjang,





*Gambar 2. 9 Situasi (Jogja Film Academy), 2020. Sumber: Google Maps. Diakses pada maret 2020*

#### D. Fasilitas

Jogja Film Academy (JFA) memiliki 2 kelas yang digunakan , 1 Lab/Studio, 1 ruang perpustakaan, ruang dosen, 1 ruang akademik, 1 gudang, 1 kantin dan 1 lobby yang luas sekaligus menjadi ruang penyimpanan alat.

Ruang kelas 1 berukuran 8mx8m, berisikan 35 kursi beserta meja, 1 buah proyektor, 1 buah papan tulis, dan 2 buah AC. Pada bagian dinding dihias dengan posterposter film.

Ruang kelas 2 berukuran 20m x 8m, memiliki fasilitas proyektor dan kursi meja. Ruang ini selain berfungsi sebagai ruang kelas, juga bisa menjadi tempat orientasi siswa dan acara berupa seminar, kuliah tamu, dan sebagainya.

Ruang kelas 1 berukuran 8mx8m, berisikan 35 kursi beserta meja, 1 buah proyektor, 1 buah papan tulis, dan 2 buah AC. Pada bagian dinding dihias dengan posterposter film.

Ruang berukuran 20m x 9m, memiliki fasilitas proyektor dan bangku meja. Ruang ini selain berfungsi sebagai ruang kelas, juga bisa

menjadi tempat orientasi siswa dan acara berupa seminar, kuliah tamu, dan sebagainya..



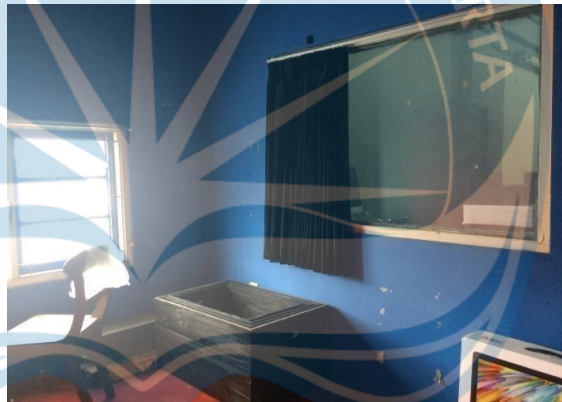
*Gambar 2. 10 Gambar Ruang Kelas 1 (Jogja Film Academy), 2020.*

*Sumber: jogjafilmacademy.com. Diakses Maret 2020*

Ruang studio berukuran 8m x 8m, memiliki fasilitas berupa proyektor, kursi meja, 6 komputer, dan 2 AC . Selain itu ruang ini memiliki 1 ruang operator yang terletak ruang yang terpisah namun bisa diakses melalui ruang ini. Ruang ini berfungsi sebagai pembelajaran tentang pencahayaan, kamera, dan proses pembuatan animasi serta *editing*. Pada bagian langit-langit terdapat *railing* untuk penempatan lampu untuk pembelajaran tentang cahaya.



*Gambar 2. 11 Ruang Studio (Jogja Film Academy),2020.Sumber: Dokumen Pribadi.*



*Gambar 2. 12 Gambar Ruang Operator (Jogja Film Academy), 2020.*

*Sumber: Dokumen Pribadi.*

Ruang perpustakaan memiliki ukuran 4m x 8m. Ruang ini dilengkapi dengan 1 televisi, 3 rak buku, dan 1 AC. Ruang ini 70 % berfungsi sebagai tempat nonton bersama karena 70 % isi rak buku adalah tempat menyimpan DVD film



Gambar 2. 13 Ruang Perpustakaan (Jogja Film Academy), 2018. *Sumber Dokumen: Pribadi.*

Ruang dosen berukuran 4m x 4m, dengan fasilitas berupa kursi meja untuk 1 dosen, 1 sofa untuk menerima tamu, 1 lemari untuk penyimpanan, 1 televisi, dan 1 AC. Ruang ini berfungsi sebagai penerimaan tamu akademis dan ruang istirahat beberapa dosen.



Gambar 2. 14 Gambar Ruang Dosen (Jogja Film Academy), 2020. *Sumber: Dokumen Pribadi.*

Ruang akademis berukuran 4m x 8m, ruang tata usaha ini untuk pelayanan, tempat bekerja staff, dan juga tempat penyimpanan berkas dan beberapa alat. Memiliki fasilitas 1 meja informasi, meja serta kursi, 1 komputer dan 1 AC



*Gambar 2. 15 Ruang Tata Usaha, 2020*

*Sumber: Dokumen Pribadi*

