

**PERANCANGAN INTERIOR
RUMAH PRODUKSI X-CODE FILMS
DENGAN KONSEP DYNAMIC MOVEMENT**



**ARTIKEL ILMIAH
PERANCANGAN TUGAS AKHIR**

Oleh:

Kelvin Rizqi Andean

1710248123

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

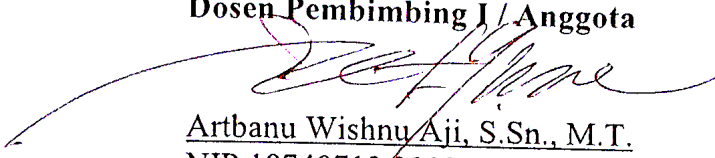
2022

LEMBAR PENGESAHAN


Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR RUMAH PRODUKSI X-CODE FILMS DENGAN KONSEP DYNAMIC MOVEMENT diajukan oleh Kelvin Rizqi Andrian, NIM 1710248123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 Januari 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

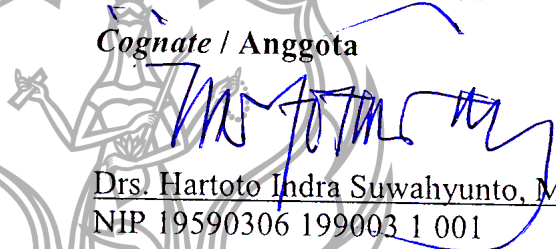
Dosen Pembimbing I / Anggota


Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.
NIP 19740713/200212 1 002


Dosen Pembimbing II / Anggota


Bambang Pramono, S.Sn., M.A., M.Sc.
NIP 19730830 200501 1 001


Cognate / Anggota


Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn.
NIP 19590306 199003 1 001

Ketua Program Studi / Ketua / Anggota

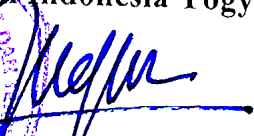

Setya Budi Astanto, S.Sn. M.Sn.
NIP 19730129 200501 1 001

Ketua Jurusan / Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum
NIP. 19691108 199303 1 001

PERANCANGAN INTERIOR RUMAH PRODUKSI X-CODE FILMS DENGAN KONSEP DYNAMIC MOVEMENT

Kelvin Rizqi Andrian

NIM 1710248123

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta
kelvinrizqi@gmail.com

Abstrak

X-CODE films merupakan salah satu rumah produksi film lokal di Yogyakarta. Menjadi salah satu barometer rumah produksi berbasis komunitas yang senantiasa menyelenggarakan proses produksi film *indie*. Selain itu, X-CODE films juga menyediakan jasa produksi di bidang audiovisual dan *advertising* berupa pembuatan iklan, musik video dan konten sosial media. Berangkat dari industri film yang menuntut pekerjaannya untuk selalu mengembangkan ide-idenya, maka perancangan interior ini dilakukan guna memwadhahi dan mendorong proses kreatif tersebut untuk terus berjalan. Dengan menggunakan metode Vijay Kumar yang dimulai dari pengumpulan data dan penelusuran masalah, lalu pencarian ide dan pengembangan desain yang kemudian melakukan evaluasi desain. Dari metode tersebut dapat ditarik dan dipilih masalah yaitu, bagaimana merancang sebuah ruang yang mampu meningkatkan kreativitas para pengguna di lingkungan industri film yang dinamis namun tetap memerhatikan aspek ergonomi. Dari masalah itu, maka perancangan ini mengambil tema *Dynamic Movement* yang berarti gerakan yang dinamis. Tema ini juga dimaksudkan untuk memwadhahi dinamika yang ada di industri film agar selalu mengikuti perkembangan dan perubahan zaman yang terus terjadi setiap saat. Yang mana hal tersebut menstimulus para pekerja kreatif di industri ini untuk terus berkarya dengan ide-ide baru yang inovatif. Perancangan ini akan menitikberatkan pada pewarnaan, sirkulasi dan bentuk yang dinamis namun tetap menerapkan standar ergonomi. Serta penggunaan furnitur multifungsi dan fleksibel.

Kata kunci : *Dynamic Movement*, Rumah Produksi, Kreativitas

Abstract

X-CODE films is a local film production house in Yogyakarta. Become a barometer of community-based production houses that always organize indie film production processes. In addition, X-CODE films also provides audiovisual and advertising production services in the form of making advertisements, music videos and social media content. Departing from the film industry which requires its workers to always develop their ideas, this interior design was done to accommodate and encourage the creative process to continue. By using the Vijay Kumar method which starts from data collection and problem tracking, then ideas search and design development which then evaluates the design. From this method a problem can be drawn and selected, namely, how to design a space that is able to increase the creativity of users in a dynamic film industry environment while still paying attention to ergonomic aspects. From that problem, this design takes the theme of Dynamic Movement. This theme is also intended to accommodate the dynamics in the film industry so that they always follow developments and changing times that continue to occur all the time. Which stimulates creative workers in this industry to continue working with innovative new ideas. This design will focus on coloring, circulation and dynamic shape while still applying ergonomic standards. As well as the use of multifunctional and flexible furniture.

Keywords : *Dynamic Movement, Production House, Creativity*

1. PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, fenomena konten video atau gambar bergerak semakin marak di berbagai sosial media. Sosial media menjadi wadah bagi masyarakat untuk membagikan aktivitas sehari-hari, ide-ide kreatif hingga konten-konten menarik yang menghibur. Hal tersebut mendorong masyarakat untuk semakin aktif dan kreatif dalam membuat konten yang menghibur dan disukai. Iklan-iklan komersial juga mulai merambah di media sosial, berlomba-lomba mencari pelanggan dengan mengkreasikan tayangan yang informatif dan menarik. Lebih dari itu, terkadang iklan menayangkan hal-hal yang nyeleneh dan unik demi bisa mengenalkan produknya. Maka kemudian, kebutuhan akan pembuatan konten dan iklan komersial juga semakin meningkat. Selain kebutuhan komersial, hiburan berupa film-film pendek juga marak dijumpai di kanal-kanal Youtube. Bahkan film-film layar lebar dan film-film independen sangat mudah diakses lewat ponsel pintar. Dari banyaknya kebutuhan hiburan dan komersial di era sekarang ini, memicu bermunculnya jasa-jasa pembuatan video komersial hingga rumah produksi film yang lebih profesional.

Yogyakarta sebagai salah satu kota seni dan budaya tidak lepas dengan budaya perfilman. Industri film di Yogyakarta sangat berkembang pesat, terutama film independen. Mulai muncul berbagai komunitas film independen, diskusi film, kompetisi film hingga festival film yang rutin diadakan, seperti *Jogja-Netpac Asian Festival* (JAFF), Festival Film Dokumenter (FFD), dan lain sebagainya. Hal itu, mendorong berdirinya beberapa *production house* di kota ini. Dengan berdirinya beberapa rumah produksi lokal, akan tercipta ekosistem industri film yang kompetitif. Salah satu rumah produksi yang terlibat di industri film lokal dari Yogyakarta adalah X-CODE films.

X-CODE films adalah sebuah rumah produksi dengan basis komunitas yang sejak awal bergerak dibidang audio-visual, *advertising*, dan multimedia. X-CODE films berdiri pada 22 Juni 2005. Setelah sebelumnya bernama Digital One (D-1) Production yang berdiri pada tahun 2003. X-CODE films selalu didukung oleh tim kreatif, pembuat film, seniman video, serta para kru yang berpengalaman di bidang multimedia. Berawal dari lima orang pekerja multimedia, kini X-CODE films telah banyak memproduksi karya, diantaranya film, Program televisi, Video Klip, Iklan televisi, Web Series dan lain sebagainya. Selain itu, X-CODE films juga berkiprah dalam jasa seperti pendukung produksi, persewaan alat-alat dan pembuatan film dan video.

X-CODE films beralamat di Griya Karanganyar Asri Blok G15, Brontokusuman, Mergangsan, Kota Yogyakarta. Bangunan modern yang terletak bersebelahan dengan Kali Code ini terdiri atas tiga lantai dengan luasan total 520 m². Jika dilihat sekilas, bangunan gedung X-CODE films nampak seperti bangunan pada umumnya. Namun terlihat mencolok, dimana gedung ini berada di tengah-tengah kompleks perumahan. Menurut penuturan salah seorang admin, bangunan ini dibangun secara bertahap. Berawal dari bangunan rumah biasa, kemudian di rombak menjadi gedung tiga lantai yang berfungsi sebagai kantor sekaligus studio film.

Bagian dalamnya bernuansa retro, dengan lantai berpola papan catur. Terdapat berbagai alat-alat multimedia yang sudah kuno sebagai pajangan yang cukup menarik. Di lantai satu terdapat resepsionis untuk menerima tamu dan tempat bekerja bagian administrasi. Lantai dua terdapat ruang rapat, kantor dan studio akustik. Sedangkan lantai tiga sebagai tempat pengambilan gambar dengan area yang cukup luas. Terdapat beberapa gudang penyimpanan peralatan yang tersebar dari lantai satu hingga lantai tiga. Yang mana, hal tersebut kadang memunculkan

kebingungan dalam pendataan barang dikarenakan tidak berada di satu tempat. Terlebih aksesibilitas tangga yang dirasa cukup kecil untuk dijadikan akses barang.

Maka dari itu, perlu dilakukan redesain atau perubahan tata ruang pada interior X-CODE films guna memudahkan, sekaligus sebagai keamanan karyawan dalam bekerja. Dibutuhkan juga adanya mini teater sebagai tempat berbagi resensi film, sekaligus tempat berdiskusi dan bertukar pikiran antara sesama sineas maupun dengan klien. Selain itu, perlu melakukan konsep pemasaran yang berbeda untuk menjangkau klien yang membutuhkan jasa *advertising*. X-CODE films menjadi salah satu barometer rumah produksi film di Yogyakarta, namun masih memunyai banyak kekurangan. Diharapkan dengan adanya redesain ini, X-CODE films tidak hanya menjadi rumah produksi lokal saja. Tetapi bisa bicara di kancah Nasional maupun Internasional.

Perancangan X-CODE films ini adalah sarana untuk melihat sejauh mana sebuah rumah produksi dapat terus berkarya sembari mengikuti perkembangan zaman namun tidak lepas dari kesehatan para penggiat industri film. Oleh sebab itu diangkatlah masalah yang akan menjadi fokus dalam perancangan ini, yaitu: Bagaimana merancang sebuah ruang yang mampu meningkatkan kreativitas para pengguna di lingkungan industri film yang dinamis namun tetap memerhatikan aspek ergonomi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

a. Tinjauan Umum

Studio adalah ruang tempat bekerja bagi penulis, tukang foto, dan sebagainya. Sebuah ruang yang biasa dipakai untuk menyiarkan acara dan program televisi atau radio. Dan atau tempat yang dipakai untuk pengambilan gambar bergerak atau film (layar lebar dan sebagainya). (KBBI Daring, 2021). Studio berasal dari bahasa latin *studium* yang memiliki arti, amat menginginkan sesuatu. Studio merupakan suatu tempat yang diperuntukkan oleh para seniman sebagai tempat berkarya. Entah itu karya berupa foto, film, acara televisi, animasi atau musik.

Sedangkan film adalah karya seni dan budaya melalui media komunikasi massa audio-visual yang dibuat dengan cara merekam pada pita seluloid, pita video, piringan video atau teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik atau proses lainnya, yang dapat dipertunjukkan dan ditayangkan melalui sistem proyeksi, elektronik atau lainnya baik dengan ataupun tanpa suara. (Sumarno, 1996)

Dengan begitu, studio film adalah studio yang difungsikan oleh para kreator dan seniman video sebagai tempat untuk memproduksi karya film. Mulai dari proses perencanaan, proses syuting (pengambilan gambar) hingga proses paska produksi seperti editing dan sebagainya. (Remfita, 2014).

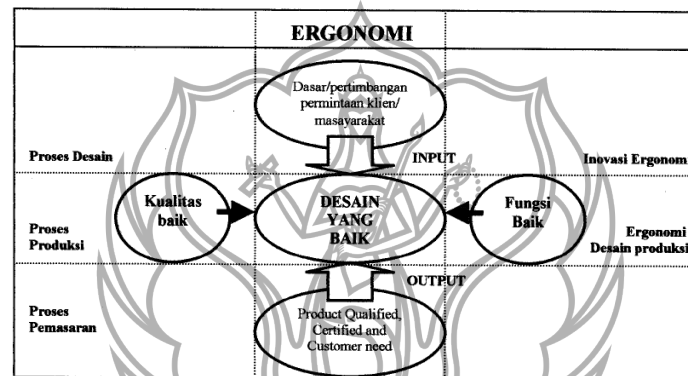
Studio film biasa juga disebut *production house* (PH) atau rumah produksi. Rumah produksi adalah sebuah badan usaha di bidang jasa yang memunyai organisasi dan keahlian dalam memproduksi program-program atau tayangan audiovisual untuk disajikan dan disiarkan kepada publik. Pembuatan tayangan di rumah produksi menggunakan alat dan sistem kerja yang teratur untuk mendapatkan keuntungan dari jasa yang dijualnya. PH dibagi menjadi dua yaitu: PH *Agency* yang sebagian besar kegiatannya tidak memproduksi acara atau program secara langsung, melainkan melalui PH lain atau dengan kata lain hanya sebagai perantara, distribusi serta pemasaran dan PH *Produksi* yang sebagian besar kegiatannya adalah memproduksi suatu program baik acara televisi, film layar lebar, film pendek, profil

perusahaan, video klip, maupun iklan komersial. Mulai dari perencanaan, syuting, editing, sampai dengan pemasar dan distribusi produk. Selain itu, kegiatan PH ini juga sebagai jasa penyewaan alat-alat untuk memproduksi program atau acara, seperti kamera, mesin *genset*, *lighting* dan juga kru. Serta menyewakan tempat untuk proses pengambilan gambar berupa studio dan ruang penyuntingan akhir.

b. Tinjauan Khusus

1. Ergonomi

Ergonomi adalah ilmu atau pendekatan multidisiplin yang bertujuan sebagai optimalisasi sistem manusia dengan pekerjaannya sehingga tercipta sebuah cara, alat, dan lingkungan kerja yang sehat, aman dan nyaman. (Hutabarat, 2017). Sedangkan menurut Laksmi, ergonomi merupakan salah satu persyaratan untuk memenuhi desain yang berkualitas, bersertifikasi, dan dibutuhkan klien. Ilmu ergonomi akan menjadi suatu keterkaitan yang menciptakan sinergi dalam pemunculan gagasan, sehingga rancangan yang dihasilkan aman, nyaman dan efektif. (Laksmi, 2006). Ergonomi dapat diartikan sebagai studi tentang aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerja yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, engineering, manajemen dan desain untuk mendapatkan suasana kerja yang sesuai dengan penggunaannya. (Nurmianto, 2004).



Gb.01 Skema Design Management

(Sumber: Prasetyo, Evaluasi Ergonomi Dalam Desain. 2000)

Penilaian hasil akhir dari produk desain dengan kategori nilai desain yang baik terdapat tiga unsur utama, yaitu fungsional, estetika dan ergonomi. Kriteria pemilihannya adalah fungsi dan tujuan, kegunaan dan ekonomi, bentuk dan gaya, citra dan maknanya. Unsur fungsional, estetika dan ergonomi sering disebut dengan *form follow function* atau bentuk mengikuti fungsi. (Gb.01), (Prasetyo, 2000).

2. Komunitas

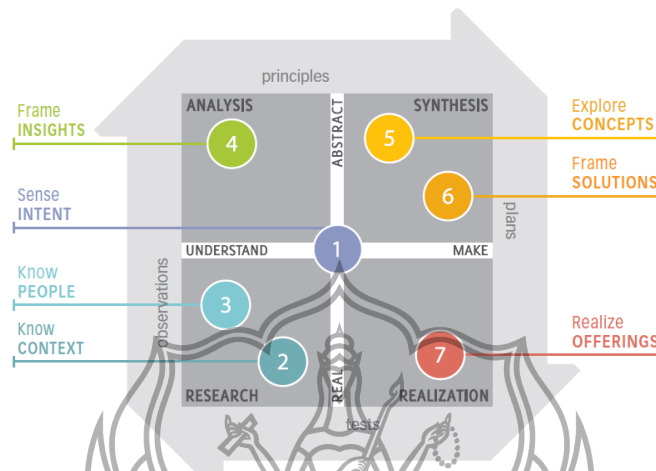
Secara tradisional, komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa individu yang berbagi lingkungan dan biasanya memiliki ketertarikan, keadaan dan kondisi yang sama. Di dalam sebuah komunitas masyarakat, individu-individu di dalamnya dapat memiliki sesuatu yang serupa dari segi tujuan, maksud, keyakinan, sumber daya, resiko, kebutuhan dan lain sebagainya. Menurut Hermawan, komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antara satu anggota dengan anggota yang lain dalam komunitas tersebut dikarenakan kesamaan minat atau nilai yang dijunjung. (Kertajaya, 2008).

3. Kreativitas

Menurut Campbell, kreativitas adalah kemampuan untuk ikut serta dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat dengan merancang sesuatu yang bermanfaat dengan ide-ide baru, memiliki daya tarik serta berinovasi. (Campbell, 1986).

3. METODE DESAIN

Pada Perancangan Rumah Produksi X-CODE Films ini, akan menerapkan pola pikir dari Proses Desain Inovasi yang dikemukakan oleh Vijay Kumar. Menurut Vijay Kumar, ada tujuh mode aktivasi yang berbeda untuk proses desain inovasinya. (Gb.02).



Gb.02 Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber: Kumar, *101 Design Methods: A Structure Approach For Driving Innovation In Your Organization*. 2012)

Metode pengumpulan data menurut Kumar dibagi menjadi dua, yaitu proses memahami tujuan dan mengetahui konteks. Proses memahami tujuan dilakukan dengan mencari data-data fisik maupun non fisik yang didapatkan dari pihak X-CODE films. Sedangkan metode mengetahui konteks dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap pakar subjek, diantaranya adalah pengelola dan pemilik dari X-CODE films, klien, dan dosen yang memahami tentang perancangan kantor, studio film, maupun rumah produksi.

Metode penelusuran masalah dibagi menjadi dua juga, yaitu proses mengenal masyarakat dan proses menyusun gagasan. Proses mengenal masyarakat dilakukan dengan mengunjungi rumah produksi X-CODE films secara langsung guna memahami lebih dalam terhadap objek yang akan dirancang. Berikutnya, proses menyusun gagasan yang mencakup mengenai jaringan aktivitas yaitu pengumpulan data aktivitas yang terjadi di X-CODE films guna menyusun daftar kebutuhan ruang.

Metode pencarian ide ini adalah proses terhadap ekspolrasi konsep dengan menggunakan proses *brainstorming*. Dari situ, dimulai pemilihan konsep-konsep yang dirasa cocok dengan solusi-solusi yang diinginkan.

Metode pengembangan desain adalah proses penyusunan solusi yang dilakukan dengan menggunakan *storyboard* solusi. Yaitu rangkain sketsa baik gambar atau kata-kata yang salaing terhubung satu sama lain. Tujuannya adalah memperjelas solusi dari konsep-konsep yang akan direalisasikan.

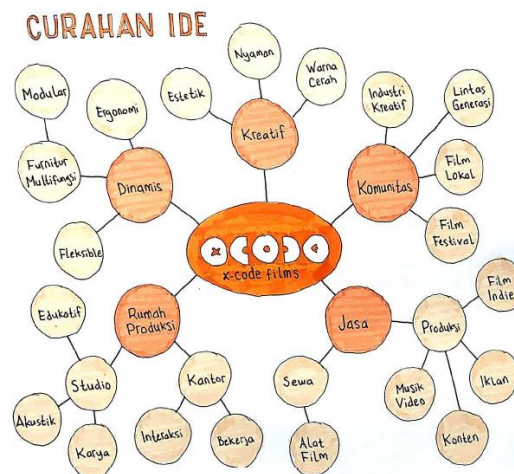
Metode evaluasi adalah proses mewujudkan penawaran. Proses ini dilakukan dengan cara melakukan skematik desain, yaitu alternatif-alternatif desain yang memungkinkan. Tujuan dari proses mewujudkan penawaran ini adalah sebagai sarana untuk mendapatkan hasil desain terbaik yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna X-CODE films.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tema dan Gaya

Perancangan ini mengusung tema *Dynamic Movement* yang berarti gerakan yang dinamis. *Dynamic* adalah kondisi yang terus-menerus berubah, bergerak secara aktif dan mengalami perkembangan berarti. Penerapan *dynamic* akan lebih berfokus pada sirkulasi dan aksesibilitas pada ruangan agar lebih dinamis. Oleh karena itu diangkat juga *movement* yang menjadi pelengkap dan memperjelas tema tersebut bahwa yang dimaksud dinamis adalah pergerakan dari para pengguna pada sebuah ruang. Karena *movement* berarti perubahan dari suatu tempat atau kondisi, menuju tempat atau kondisi yang berbeda. Tema ini berangkat dari berlangsungnya industri film yang berjalan dan bergerak secara dinamis yang mana pada prosesnya selalu terjadi perubahan-perubahan dan juga perpindahan-perpindahan. Selain itu, tema ini juga dimaksudkan untuk mewedahi dinamika yang ada di industri film agar selalu mengikuti perkembangan dan perubahan zaman yang terus terjadi setiap saat. Yang mana hal tersebut menuntut para pekerja kreatif di industri ini untuk terus berkarya dengan ide-ide baru yang inovatif.

Gaya yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah gaya modern dimana gaya tersebut dirasa cocok dengan tema yang dipilih. Gaya modern yang adaptif akan memaksimalkan fungsi ruang sebagai sarana penunjang kreatifitas para pekerja di X-CODE films. Penerapan gaya ini akan berfokus pada elemen pembentuk ruang dan sirkulasi pengguna yang dinamis. Juga penggunaan warna yang variatif namun tetap mengacu kepada karakter warna X-CODE films itu sendiri. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas para pekerja kreatif di lingkungan industri film. Oleh karena itu perancangan mengacu pada tema yang diambil yang mana akan lebih menitikberatkan pada sirkulasi dan aksesibilitas pengguna agar mampu mencapai pergerakan yang lebih dinamis. Selain itu, penggunaan warna *vibrant* dan elemen pembentuk ruang yang terlihat dinamis namun tetap menerapkan standar ergonomi. Serta penggunaan furnitur multifungsi dan fleksibel.



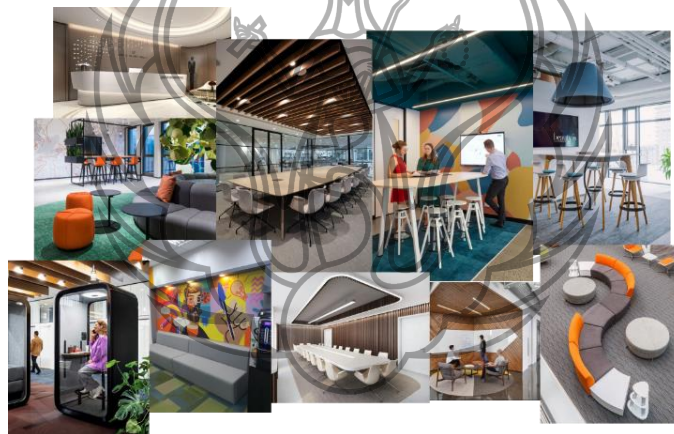
Gb.03 Curahan Ide
(Sumber: Dokumen Penulis)

b. Ide Solusi

1. Mendesain ruang yang memunyai *point of interest* sebagai stimulus kreativitas berupa mural di dinding, plafon dengan bentuk dinamis, karpet dan lantai dengan pola yang juga dinamis.
2. Mengaplikasikan warna-warna variatif yang cerah dengan pola-pola abstrak dan *vibrant* sebagai kombiansi dalam penghias elemen pembentuk ruang.
3. Menggunakan alat kerja dan tempat kerja modular seperti *adjustable desk* yang juga menciptakan suasana kerja yang ergonomis sekaligus produktif.
4. Menggunakan furnitur multifungsi berupa sofa modular sebagai area diskusi terbuka yang bisa diubah-ubah posisinya sehingga membentuk pola-pola baru sesuai keinginan dan keperluan.

c. Suasana Ruang

X-CODE films adalah sebuah rumah produksi yang berkuat pada dunia kreatif, yang mana pemilihan suasana ruang juga harus mampu membangun kretivitas penggunanya. Maka dari itu dipilihlah suasana ruang yang santai, modern, adaptif, dinamis, menyenangkan dan bersemangat. (Gb.04).



Gb.04 *Moodboard* Suasana Ruang
(Sumber: Dokumen Penulis)

d. Pengembangan Konsep

Dari pemilihan konsep desain yang akan diimplementasikan, maka diwujudkan dengan cara menerapkan bentuk dan pola lantai serta plafon yang dinamis. Penggunaan berbagai material pada lantai, plafon dan dinding juga material *cover* untuk kolom untuk menambah aksesibilitas ruangan menjadi lebih dinamis. Penggunaan furnitur yang fleksibel dan multifungsi sehingga mudah digunakan dalam berbagai keperluan. Serta pewarnaan yang dapat menimbulkan hawa bersemangat sehingga memicu kreativitas pengguna di seluruh area gedung X-CODE films.

1. Material yang akan digunakan sebagai elemen pembentuk ruang adalah material yang memiliki warna hangat. Pada material lantai akan menggunakan lantai parket vinil motif kayu dengan penataan berpola zig-zag. Selain itu penggunaan lantai vinil motif terrazzo warna terang, karpet abu-abu di area akustik dan lantai keramik di area servis. Untuk pembentuk dinding akan banyak meng-*cover* kolom dengan material hpl motif serat kayu dan warna jingga

yang merupakan warna dari X-CODE films. Sedangkan untuk material plafon akan banyak penggunaan gipsum dan kayu plywood yang dilapis dengan hpl juga. Dan penambahan lampu membran dengan bentuk yang ditransformasi dari logo X-CODE films sebagai salah satu elemen dekoratif sekaligus sebagai *point of interest*. Berikut adalah skema material yang akan digunakan dalam perancangan ini. (Gb.05).



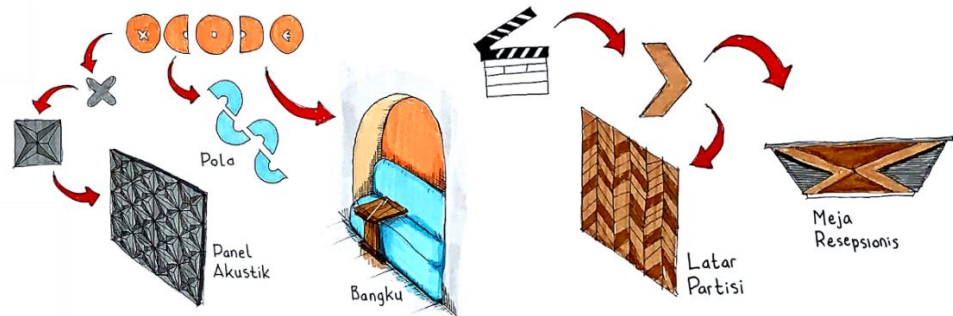
Gb.05 Skema Material
(Sumber: Dokumen Penulis)

2. Warna jingga sebagai warna identitas X-CODE films akan lebih banyak digunakan. Selain itu karena warna jingga adalah simbol warna hangat dan semangat yang mana hal itu menjadi salah satu pemicu kreativitas sebagaimana menjadi bagian dari tujuan perancangan ini. Pemakaian akan banyak menggunakan warna hangat, salah satunya penggunaan motif kayu hangat dan hpl berwarna cerah. Selain itu digunakan juga hpl warna hitam sebagai list dan ornamen kombinasi. Selain hpl, warna jingga juga akan diaplikasikan pada *loose furniture* yaitu sofa dan bangku. Warna biru cerah juga akan menjadi permainan kombinasi dengan warna jingga. Ditambahkan pula warna abu-abu sebagai warna netral. Tidak lupa mural dengan corak berwarna-warni menimbulkan suasana santai namun tetap menyenangkan. (Gb.06).



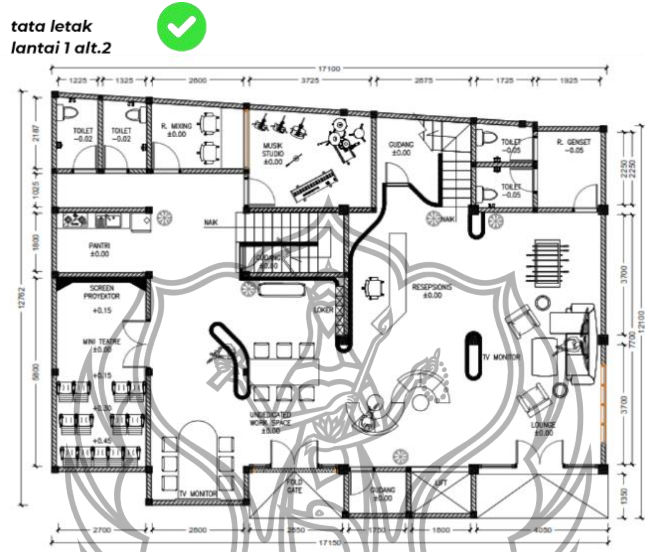
Gb.06 Skema Warna
(Sumber: Dokumen Penulis)

3. Komposisi bentuk juga berangkat dari identitas X-CODE films itu sendiri yang mana akan lebih banyak mengeksplorasi dan mentransformasi pada logonya. Selain itu juga transformasi dari *clapper board* yang identik dengan dunia film dimana alat tersebut sering kali digunakan untuk memulai *take* dalam sebuah pengambilan gambar. Dari pola yang diambil dari *clapper board* dapat ditransformasikan menjadi latar partisi dan meja resepsionis. Pada meja resepsionis tersebut juga akan terbaca huruf X yang menjadi inisial dari X-CODE films itu sendiri. (Gb.07).



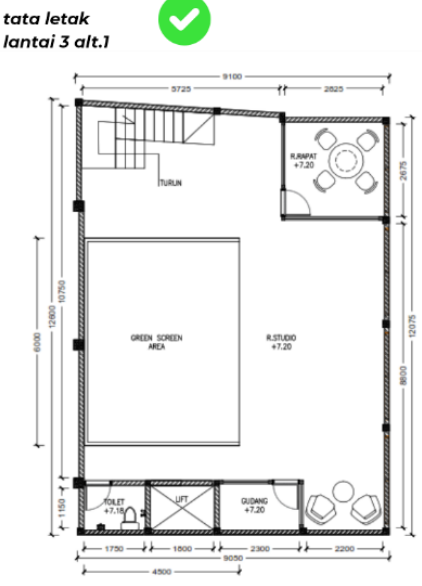
Gb.07 Transformasi Bentuk
(Sumber: Dokumen Penulis)

e. Tata Letak



Gb.08 Tata Letak Lantai 1
(Sumber: Dokumen Penulis)

Pada tata letak yang terpilih (Gb.08), (Gb.09), lebih mengutamakan sirkulasi dan aksesibilitas yang dinamis, selain itu juga penataan ruang yang saling mudah untuk diakses guna membangun interaksi social antar pengguna di X-CODE films ini.



Gb.09 Tata Letak Lantai 2 dan Lantai 3
(Sumber: Dokumen Penulis)

f. Hasil Desain



Gb.10 Render Manual Area Kerja Lantai 1 dan Resepsionis
(Sumber: Dokumen Penulis)

Dari hasil desain resepsionis dan area kerja lantai 1 seperti pada (Gb.10) dapat dilihat bahwa sirkulasi pada area tersebut lebih dinamis dengan memaksimalkan area terbuka sebagai aksesibilitas pengguna. Selain itu penggunaan sofa modular juga dirancang sedemikian rupa guna mewadahi ruang diskusi bersama terutama untuk pengguna non-karyawan, meskipun sofa tersebut bisa diatur dan diubah pola sesuai keinginan dan keperluan.



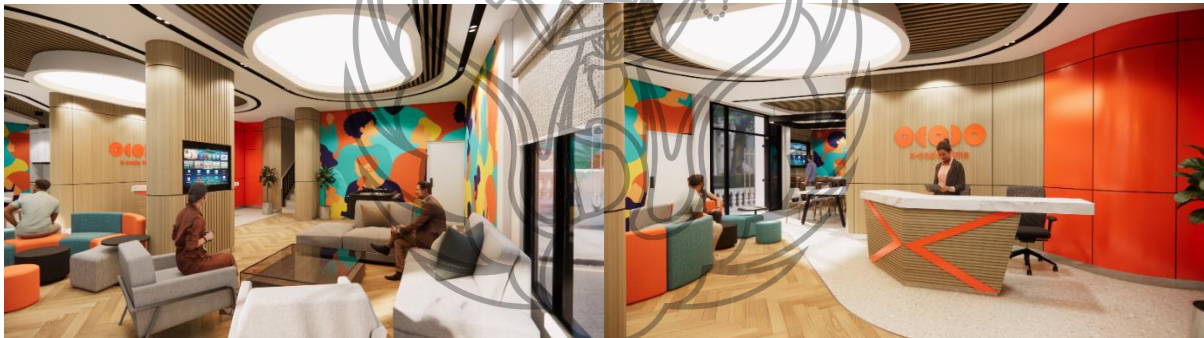
Gb.11 Render Manual Ruang Rapat Utama
(Sumber: Dokumen Penulis)

Pada area rapat (Gb.11) dirancang sedemikian rupa sehingga kesan kaku yang biasa terjadi saat rapat menghilang. Rapat bisa dilakukan dengan suasana menyenangkan namun tetap tenang.



Gb.12 Render Manual Ruang Kerja Divisi Kreatif
(Sumber: Dokumen Penulis)

Untuk area kerja divisi kreatif (Gb.12), yang merupakan tempat kerja karyawan dirancang untuk memaksimalkan produktivitas dan meningkatkan kreativitas pengguna. Dengan pewarnaan dan pola dinding yang menyenangkan, diharapkan untuk bisa menstimulasi kreativitas, selain itu penggunaan furnitur berupa *adjustable desk* bermaksud untuk membuat pengguna tidak bosan dan senantiasanya bekerja dengan santai tanpa ada keluhan fisik yang diakibatkan pada furnitur yang kurang ergonomis.



Gb.13 Lounge Area dan Resepsionis
(Sumber: Dokumen Penulis)

Area Lounge area dan resepsionis sebagai wajah dan citra X-CODE films yang dirancang dengan suasana menyenangkan, bersemangat dan dinamis. Pemakainya bentuk-bentuk furnitur, pola lantai dan bentuk plafon menyimbolkan dinamisme yang luwes dan tidak kaku. Material dan warna-warna cerah serta mural dengan warna *vibrant* menambahkan kesan semangat sebagai simbol optimisme untuk orang-orang yang baru menginjakkan kaki di X-CODE films.



Gb.14 Mini Teater
(Sumber: Dokumen Penulis)

Penambahan mini teater (Gb.14) pada utamanya adalah difungsikan sebagai sarana berbagi resensi film antar komunitas penggiat film. Selain itu mini teater juga menjadi tempat untuk *me-review* film dan pekerjaan paska produksi.



Gb.15 Ruang Tunggu Lantai 2 Dan Area Santai dengan *Pod Phone Booth*
(Sumber: Dokumen Penulis)

Ruang tunggu yang dirancang agar terlihat menyenangkan untuk para tamu yang sedang menunggu. Dibuat juga kesan bersemangat dengan pola-pola pada *backdrop*. Ditambah lampu gantung dengan bentuk setengah lingkaran sebagai salah satu elemen estetis yang merupakan transformasi dari logo X-CODE films itu sendiri. Sedangkan area Santai adalah area untuk melepaskan penat dari pekerjaan yang ada. Disediakan *soccer table*, tv monitor dengan video game dan juga *bench* sebagai sarana interaksi dan tempat untuk bertukar pikiran. Selain itu menambahkan *pod phone booth* sebagai sarana komunikasi yang bersifat pribadi.



Gb.16 Area Studio *Green Screen* Lantai 3
(Sumber: Dokumen Penulis)

Area *green screen* (Gb.16) adalah area lantai paling atas, yang mana sangat memaksimalkan pencahayaan alami sebagai bantuan untuk melangsungkan pekerjaan pengambilan gambar. Selain itu juga ditambahkan ruang rapat kecil sebagai tempat diskusi internal pengambilan gambar.

5. KESIMPULAN

Film adalah media yang paling efektif untuk dijadikan sebagai sarana edukasi. Dengan perancangan ini, diharapkan para pekerja kreatif di industri film akan lebih termotivasi lagi untuk berinovasi dan menciptakan karya yang selain enak ditonton, juga edukatif. Edukasi di dewasa ini tidak lagi sekedar edukasi tentang ilmu pengetahuan saja. Terkadang untuk melakukan edukasi, diperlukan keberanian untuk menentang pola pikir kolot dari masyarakat yang selama ini mengekang. Para pembuat film tidak lagi harus tersandera oleh norma-norma dan aturan yang ada. Oleh karena itu, para pembuat film harus berani menampilkan karya-karya dari sudut pandang manapun yang bahkan dianggap tabu oleh masyarakat.

Dari perancangan ini, berdasarkan konsep, tema dan gaya bertujuan untuk meningkatkan kreativitas para pekerja di industri film untuk terus menggali ide-ide kreatif tanpa henti. Dengan perancangan yang menitikberatkan pada sirkulasi dan aksesibilitas yang *mobile* dan dinamis, serta pewarnaan yang cerah dengan warna-warna *vibrant*, juga furnitur multifungsi dengan standar ergonomi, diharapkan dapat menjadi ruang yang nyaman dan aman, serta estetik dan ergonomis juga mampu meningkatkan kreativitas dan efisiensi. Barangkali dengan perancangan ini, X-CODE films dapat melebarkan sayap ke kancah internasional. Sekaligus dapat serta merta ikut andil dalam masyarakat guna menciptakan sudut pandang baru yang dirasa lebih cocok dan adaptif. Sebagaimana tema dari perancangan ini *Dynamic Movement*, yang mana mengajak para pekerja di industri film untuk lebih dinamis dan peka terhadap dinamika yang ada di masyarakat. Sehingga menjadi gerakan yang dirasa ideal ketika orang-orang dan masyarakat mampu beradaptasi dengan lingkungan yang baru di sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Champbell, David (1986). *Mengembangkan Kreativitas*. Disadur oleh A.M. Mangunhardjana. Kanisius. Yogyakarta
- Hutabarat, Yulianus (2017). *Dasar-Dasar Pengetahuan Ergonomi*. Media Nusa Creative. Malang
- Kertajaya, Hermawan (2008) *Arti Komunitas*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Laksmi (2006) *Evaluasi Ergonomi Dalam Perancangan Desain*. Jurnal Desain Interior
- Nurmianto, Eko (2002). *Ergonomi: Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Guna Widya. Surabaya
- Prasetyo, Bagas W (2000) *Evaluasi Ergonomi Dalam Desain*. Proceedig Seminar Nasional Ergonomi. Institut Teknologi Sepuluh November. Surabaya
- Refimta (2004). *Studio Film Di Kota Pontianak*.
- Sumarno, Marseli (1996). *Dasar-dasar Apresiasi Film*. PT. Grasindo. Jakarta