

UNTA SEMUA UMUM

[analisa dan pendekatan konsep perencanaan dan perancangan fasilitas industri sinema di yogyakarta]



لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ مُحَمَّدٌ رَسُوْلُهُ



FASILITAS INDUSTRI SINEMA DI YOGYAKARTA

BAB III ANALISA DAN PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN FASILITAS INDUSTRI SINEMA DI YOGYAKARTA

3.1. Analisa Dan Pendekatan Lokasi Dan Site Fasilitas Industri Sinema

3.1.1. Pemilihan Lokasi

A. Kriteria Pemilihan Lokasi

- Fasilitas lingkungan (bobot 0,35)

Fasilitas lingkungan merupakan nadi yang menunjang berfungsinya sebuah bangunan fasilitas industri sinema yang sangat bergantung pada perkembangan teknologi. Fasilitas tersebut berupa kelengkapan jaringan utilitas (jaringan listrik, telepon, sanitasi, drainasi), mobilitas yang mudah yaitu dengan jalan yang mudah yaitu dengan jalan yang cukup lebar, kondisi fisik lingkungan yang dapat memberikan view yang menarik dan lahan subur untuk tumbuhnya vegetasi.

- Lingkungan sekitar (bobot 0,40)

Lingkungan sekitar sangat mempengaruhi keberadaan fasilitas industri sinema yang dapat menunjang dari segi komersial. Selain dekat dengan pusat pendidikan, lokasi tersebut juga merupakan lokasi yang mempunyai nilai jual yang tinggi dalam hal jasa dan perdagangan. selain itu faktor alam juga berpengaruh bagi terciptanya fasilitas industri sinema dimana tidak hanya ruang dalam yang menjadi faktor utama keberhasilan produksi tetapi juga ruang luar.

- Kondisi fisik lingkungan (bobot 0,25)

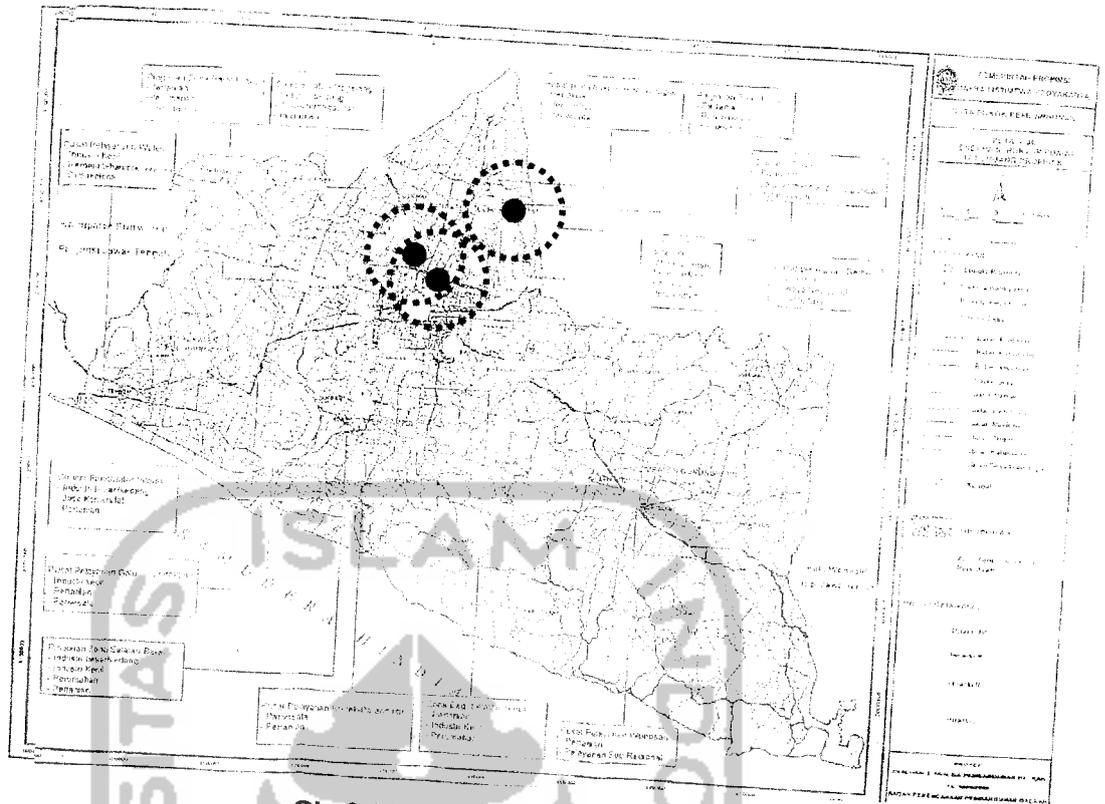
Bangunan di sekitar lokasi merupakan daerah yang cukup potensial menarik pengunjung fasilitas industri sinema dari

berbagai kalangan seperti kedekatan dengan fasilitas pendidikan, pemukiman penduduk, dan bangunan komersial lain yang dapat juga menarik pengunjung. Sehingga adanya fasilitas dan kegiatan lain di sekitar lokasi menunjang keberhasilan fasilitas industri sinema.

B. Alternatif Lokasi

Dengan adanya kriteria diatas diambil alternatif lokasi yang mendekati kriteria. Ketiga alternatif lokasi merupakan daerah aglomerasi yaitu daerah pengembangan kota Yogyakarta dengan pertimbangan semakin padatnya kota Yogyakarta sehingga tidak memungkinkan diambilnya lokasi di pusat kota. Dari hal itu diambil tiga alternatif lokasi, yaitu :

- Lokasi di daerah Condongcatur, Depok
- Lokasi di daerah Jalan Magelang,
- Lokasi di daerah Desa Cangkringan , Maguwoharjo, Yogyakarta,



Gb. 3.1 Alternatif Pemilihan Lokasi
 Sumber : BAPPEDA DIY, 1999/2000

Kriteria	Bobot	Alternatif Lokasi					
		Condongcatur		Jl. Magelang		Cangkringan	
		Nilai	Total	Nilai	Total	Nilai	Total
Lingkungan sekitar	0.40	+1	0.40	0	0	+1	0.40
Fasilitas lingkungan	0.35	+1	0.35	+1	0.35	+1	0.35
kondisi fisik lingkungan	0.25	+1	0.25	+1	0.25	0	0
Total	1		1		0.60		0.75

Tabel 3.1 Alternatif Lokasi

Keterangan penilaian :

- +1 : baik
- 0 : sedang
- 1 : kurang

C. Lokasi Terpilih

Berdasarkan nilai dari kriteria yang diberikan maka lokasi terpilih adalah ada pada daerah Condongcatur, Depok, Sleman. Daerah

tersebut dibatasi / berbatasan dengan : batas utara :Kecamatan Ngaglik, batas barat : Kec. Mlati, daerah selatan : Kodya Yogyakarta, batas timur : Kec. Maguwoharjo

3.1.2. Pemilihan Site

A. Kriteria Pemilihan Site

Kriteria yang digunakan dalam penentuan site untuk fasilitas industri sinema di Yogyakarta adalah sebagai berikut :

- Tingkat kebisingan rendah sampai sedang (bobot 0,35)

Kebisingan rendah sangat penting untuk menciptakan suasana yang tenang. Kegiatan yang diwadahi dalam fasilitas industri sinema membutuhkan ketenangan agar tidak terjadi kebocoran suara dari setiap aktifitas yang diwadahi.

- Potensi jalan yang baik (bobot 0,25)

Akses ke site mudah yaitu terletak di jalan arteri primer ataupun jalan sekunder. Kemudahan sirkulasi dan mobilitas dari dan ke site juga menentukan terutama untuk mobilitas alat-alat produksi.

- Ketersediaan lahan dan kesesuaian fungsi (bobot 0,15)

Luas lahan yang tersedia dapat menampung aktivitas fasilitas industri sinema. Bangunan sekitar adalah bangunan komersial, pendidikan maupun pemukiman sehingga dapat dicapai pengguna dari berbagai kalangan.

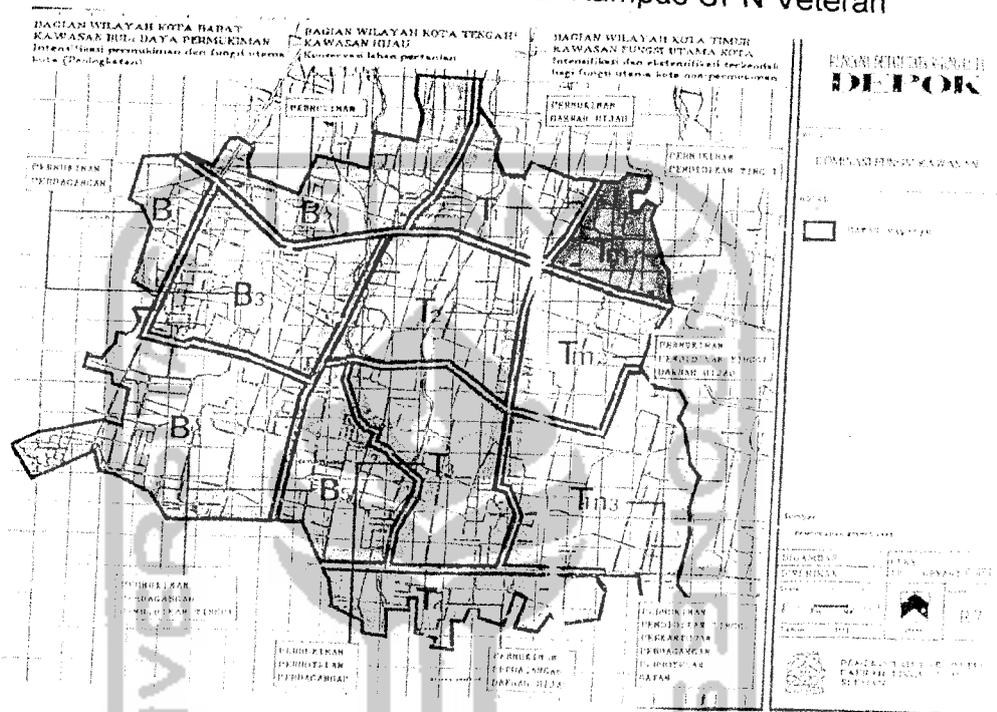
- Kondisi mikroklimat dan arah matahari (bobot 0,25)

Suasana dan view sekitar tapak mendukung pemanfaatan ruang luar sebagai salah satu bagian penting dari fasilitas industri sinema.

B. Alternatif Site

Alternatif site dipilih berdasarkan kriteria yang tersebut diatas adalah :

- site 1 : disebelah selatan POLDA DIY
- site 2 : disebelah timur Polsek Depok Timur
- site 3 : disebelah timur Kampus UPN Veteran



Gb. 3.2 Alternatif Site

Sumber : BAPPEDA SLEMAN, 1992

Kriteria	Bobot	Alternatif Site					
		Site 1		Site 2		Site 3	
		Nilai	Total	Nilai	Total	Nilai	Total
Tingkat kebisingan	0.35	+1	0.35	+1	0.35	+1	0.35
Potensi jalan yang baik	0.25	+1	0.25	+1	0.25	+1	0.25
Ketersediaan lahan & kesesuaian lahan	0.15	+1	0.15	0	0	0	0
Kondisi iklim mikro	0.25	+1	0.25	0	0	+1	0.25
Total	1		1		0.60		0.85

Tabel 3.2 Alternatif Site

Keterangan penilaian :

+1 : baik

0 : sedang

-1 : kurang

yan pitoyo97512025

C. Site Terpilih

Site terpilih terletak di tepi jalan Ring Road utara, desa Condongcatur, Kec. Depok, Kab. Sleman. Site tersebut merupakan daerah pengembangan kota Yogyakarta (aglomerasi). Kondisi site mempunyai kontur yang cukup datar, jumlah penduduk masih relatif sedikit (belum terlalu padat), dekat kawasan perdagangan, dekat kawasan pariwisata, dekat kawasan pendidikan, mudah dicapai dengan tingkat kebisingan yang masih tergolong rendah normal untuk kawasan industri sinema, kontur site landai dengan sudut kemiringan 0.5% kearah selatan, dengan KDB 60% dan KLB 1-8 lantai atau maksimal 36 meter dengan garis sempadan / roi 9-10 meter untuk bangunan dan 6 meter untuk pagar, serta luasan site yang memadai untuk pengembangan ($\pm 50.000\text{m}^2$).



Gb. 3.3 Site Terpilih

Sumber : Hasil Pengamatan

3.2. Analisa Dan Pendekatan Tata Ruang Luar

Pendekatan konsep tata ruang luar diperlukan untuk memberi kesatuan antara bangunan dengan tapak melalui pengolahan elemen-elemennya.

3.2.1. Zoning Site

lingkungan sekitar site mempengaruhi penzoningan pada site untuk fasilitas industri sinema. Dengan adanya kondisi site dan lingkungan sekitar seperti tersebut diatas maka penzoningan dilakukan berdasarkan pertimbangan kondisi site. Pada fasilitas industri sinema terdapat tingkatan zoning yaitu publik, semi publik, dan privat. Berikut ini zoning site yang dibentuk berdasarkan kondisi lingkungan dan tingkat kepentingan :

Berdasarkan analisa zoning tersebut diatas ditentukan tiga zoning sebagai berikut :

- zona publik, yaitu zona yang dapat digunakan oleh umum dimana pada semua fasilitas pada fasilitas industri sinema terdapat zona publik, contohnya yaitu : ruang rekreasi, pelayanan, parkir, dan lobby.
- Zona semi publik, yaitu zona dimana tidak semua orang dapat menggunakannya tetapi tidak merupakan ruang khusus seperti ruang pengelola, gudang, dll.
- Zona privat, pada zona ini hanya orang-orang tertentu dan berkepentingan saja yang dapat menggunakan ruang tersebut, contohnya yaitu : ruang produksi, ruang kontrol, ruang direktur / manajer, dll.



Gb.3.4 Analisa Zoning Site
 Sumber : Pemikiran

Bagian depan site diperuntukkan sebagai taman dan parkir, dikarenakan roi jalan yang cukup lebar (10 m) sehingga dimungkinkan pengoptimalan lahan sebagai taman dan parkir, sebagai area tidak terbangun.

Untuk zona yang bersifat publik diletakkan pada bagian entrance bangunan yaitu dengan kegiatan-kegiatan rekreatif yang bersifat menghibur diletakkan di area depan untuk mempermudah pengunjung melihat dan langsung menikmati fasilitas yang ditawarkan. Untuk zona yang bersifat privat diletakkan di area yang sedikit tertutup dan tidak mudah diakses semua orang seperti area produksi. Sedangkan untuk zona yang bersifat semi publik diletakkan sebagai kegiatan yang dapat

diletakkan di area depan atau belakang bangunan disesuaikan dengan karakteristik ruang yang dibutuhkan dan sifat kegiatan yang diwadahi.

3.2.2. Analisa Pencapaian Dan Sirkulasi Ruang Luar



Gb. 3.5 Kondisi Eksisting Sirkulasi Pada Site

Sumber : Hasil Pengamatan

Sirkulasi ruang luar bertujuan untuk memudahkan gerak pencapaian dengan tidak mengabaikan aspek keamanan, pengalaman visual, dan hirarki kegiatan. Untuk fasilitas industri sinema ini pertimbangan kemudahan pencapaian dan pengalaman visual menjadi pertimbangan utama. Landasan yang dipakai adalah :

- Jarak pencapaian ke bangunan untuk kendaraan dan pejalan kaki
- Karakter yang ingin diungkapkan melalui pola sirkulasi sebagai unsur transisi antar ruang luar dengan ruang dalam

Dalam kaitan dengan posisi site, pencapaian melalui gerbang utama fasilitas industri sinema dengan memanfaatkan posisi dan bentuk site untuk menciptakan pengalaman visual pencapaian bangunan. Dari posisi

ini dapat direncanakan alur sirkulasi, dan elemen penunjuk arah. Ketertutupan pola dan karakter bidang pembatas merupakan elemen penentu untuk membedakan fungsi dan kenyamanan ruang gerak bagi pengguna.

Sirkulasi ruang luar ke dalam bangunan fasilitas industri sinema dibedakan antar kelompok kegiatan yang ada pada bangunan. Sirkulasi ruang luar dibedakan berdasarkan perbedaan macam sarana dan pengguna sirkulasi. Menurut sarana atau moda yang digunakan, yaitu :

- Sirkulasi kendaraan berat, seperti mobil barang atau bus dihubungkan ke bagian bangunan yang dituju (pergudangan, dsb.)
- Sirkulasi mobil / motor, dihubungkan ke parkir terbuka (untuk pengunjung fasilitas industri sinema) atau parkir tertutup (untuk karyawan atau staff dengan kegiatan yang relatif lama), yang terdekat dengan kegiatan yang akan dicapai
- Sirkulasi pejalan kaki, menghubungkan antar kegiatan antar bangunan



Gb. 3.6 Analisis Pencapaian Dan Sirkulasi
Sumber : Analisa

Sedangkan menurut pengguna sirkulasi ruang luar dibedakan antara sirkulasi pengunjung, barang, dan karyawan.

- Sirkulasi pengunjung atau karyawan menghubungkan pada semua zona kegiatan yang ada sesuai dengan tingkat kepentingannya
- Sirkulasi barang, dihubungkan pada fasilitas pergudangan, servis (penunjang) dan bagian-bagian bangunan lain

Sirkulasi yang digunakan di fasilitas industri sinema ini meliputi :

- Pencapaian bangunan, langsung mengarah pada pintu masuk bangunan. Hal ini untuk memperkuat citra dan fungsi bangunan sebagai bangunan fasilitas industri sinema. Kombinasi jalur melingkar, terutama untuk kelompok kegiatan pengelola
- Jalan masuk ke dalam bangunan dibuat dengan jelas dan tegas sebagai orientasi arah dan pencapaian bangunan pada tiap-tiap zona bangunan / kegiatan yang ada.

3.2.3. Analisa Gubahan Massa Sebagai Keterpaduan Kegiatan Produksi Dan Rekreasi

3.2.4. Pemilihan Pola Tata Massa

Susunan massa yang tepat selain dapat mencapai keterpaduan juga harus nyaman, sesuai dengan konteks bangunan, untuk itu diperlukan pertimbangan pemilihan pola tata massa. Berikut ini kriteria-kriteria yang diambil dalam menentukan pola tata massa :

- a. View, arah view tidak terhalangi (bobot 0.25)
- b. Kondisi site dari sirkulasi, kebisingan sampai orientasi matahari (bobot 0.25)
- c. Keterpaduan ruang luar dan ruang dalam, kesesuaian penempatan ruang luar dan ruang dalam serta keterpaduan kegiatan yang diwadahi (bobot 0.25)
- d. Kenyamanan pengguna bangunan untuk dapat menikmati kegiatan yang diwadahi (bobot 0.25)

Pola tata massa	A (bobot 0.25)		B (bobot 0.25)		C (bobot 0.25)		D (bobot 0.25)		Jumlah
	Nilai	Total	Nilai	Total	Nilai	Total	Nilai	Total	
Terpusat	-1	-0.25	-1	-0.25	0	0	0	0	-0.5
Linier	1	0.25	-1	-0.25	1	0.25	1	0.25	0.45
Radial	0	0	1	0.25	0	0	-1	-0.25	0
Cluster	1	0.25	1	0.25	1	0.25	1	0.25	1
grid	1	0.25	0	0	0	0	1	0.25	0.5

Tabel 3.3 Alternatif Pemilihan Pola Tata Massa

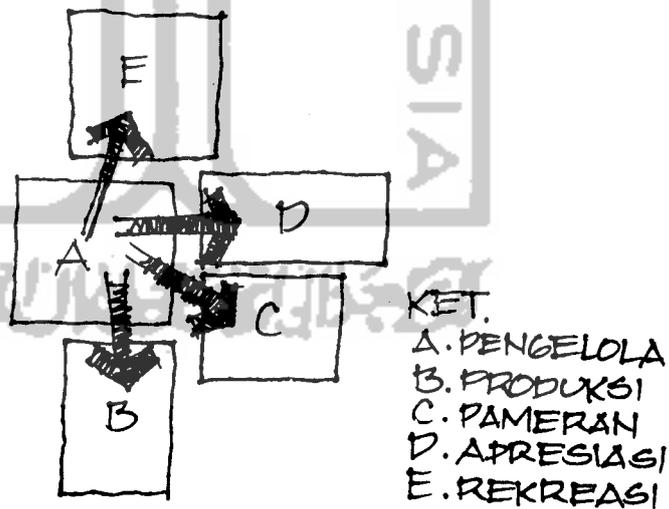
Keterangan penilaian :

+1 : baik

0 : sedang

-1 : kurang

Dari pola tata massa tersebut diatas, pola yang digunakan adalah cluster. Pola cluster sangat tepat digunakan pada fasilitas industri sinema dimana terdapat keterpaduan dari kegiatan yang beragam. Dengan pola cluster dimungkinkan tatanan massa yang kompak dengan adanya ruang pemersatu antar kegiatan sehingga bangunan memberikan suasana rekreatif dan akrab.



Gb. 3.7 Organisasi Cluster

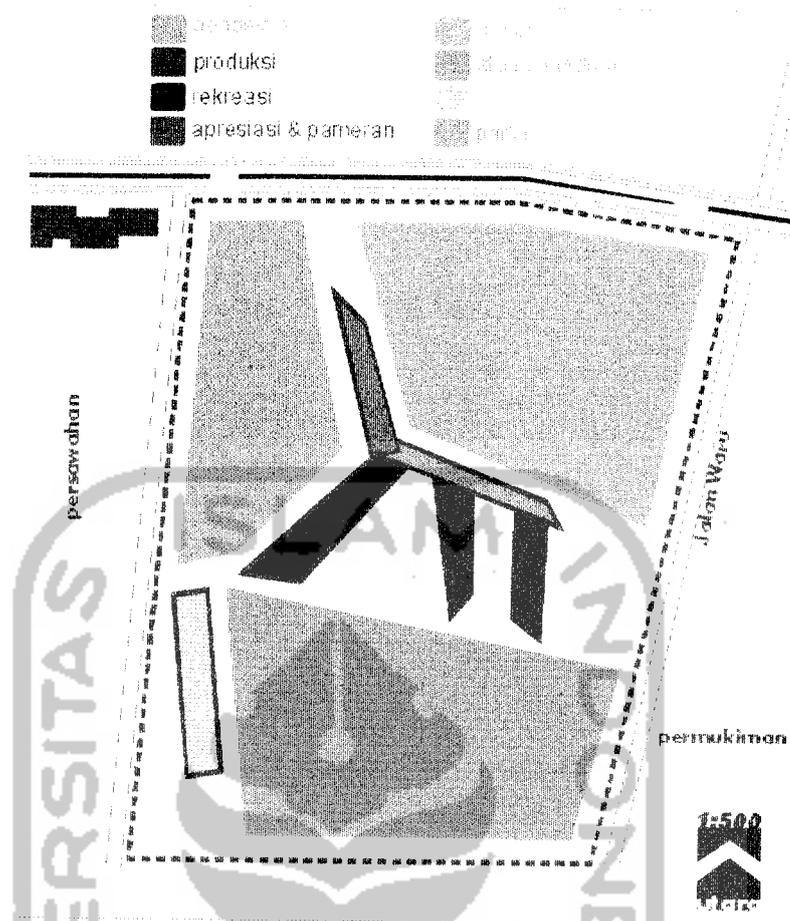
Sumber : Pemikiran

3.2.5. Analisa Gubahan Massa Dengan Keterpaduan Kegiatan Produksi Dan Rekreasi Pada Ruang Dalam Dan Ruang Luar

- **Susunan massa**

Pada pengelompokan kegiatan, kegiatan pengelola dijadikan sebagai unsur pemersatu dalam bangunan dimana dari area pengelola dapat dengan mudah mengakses dan mengontrol keseluruhan kegiatan yang diwadahi secara langsung. Pengelompokan tersebut dimaksudkan agar efektifitas peruangan dapat dicapai.

Pola tata massa adalah cluster, ruang-ruang cluster diorganisir dengan tempat masuk ke dalam bangunan dengan kegiatan pengelola dan entrance bangunan sebagai penyebar ke kegiatan produksi, rekreasi, apresiasi, pameran. Sehingga dimungkinkan pengguna bangunan dapat menikmati seluruh kegiatan yang diwadahi. Selain itu dengan pola cluster maka dimungkinkan pertumbuhan ruang dan kegiatan yang diwadahi dengan tetap diperoleh keterpaduan ruang dan kegiatan yang ada.



Gb. 3.8 Analisa Gubahan Massa Pada Site

Sumber : Pemikiran

- **Bentuk massa**

Susunan massa yang cluster berpengaruh pada bentuk massa, dimana massa merupakan bangunan yang kompak. Bentuk yang digunakan merupakan penggabungan bentuk segi empat yang ditambah dan dikurangi dengan variasi antara garis lengkung dan tegas.

- **Orientasi massa**

Dengan *vocal point* kearah jalan raya, view diarahkan ke arah jalan. Oleh karena itu massa diletakkan pada bagian depan site. Untuk peletakan massa bangunan dirotasi dari arah barat

sehingga sinar matahari sore tidak secara frontal diterima bangunan dan mengoptimalkan sinar matahari pagi yang masuk bangunan. Selain itu ruang terbuka juga difungsikan sebagai aktivitas kegiatan dimana membutuhkan penghalang visual sehingga orang yang ingin melihat harus memasuki bangunan dahulu.

3.2.6. Analisa Dan Pendekatan Tata Vegetasi

Vegetasi merupakan elemen yang paling berperan dalam pembentukan kualitas ruang luar. Penataan vegetasi diperuntukkan bagi :

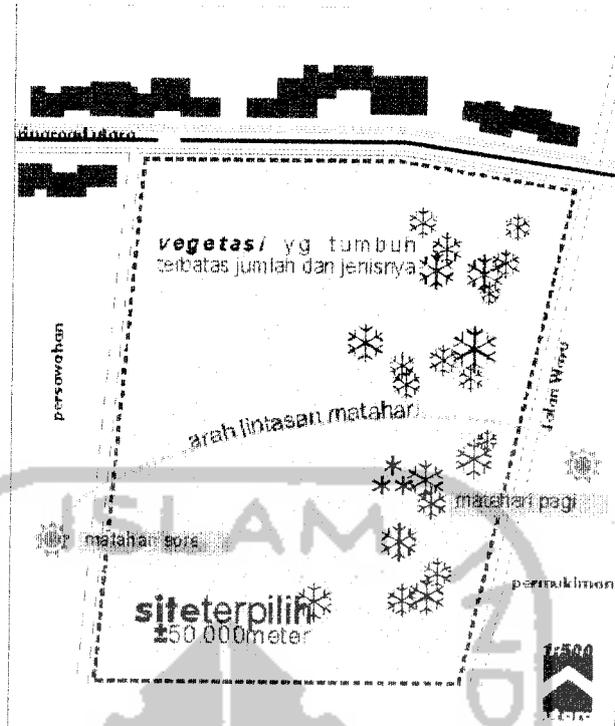
A. Vegetasi Sebagai Elemen Struktur Ruang

Berperan dalam pembentukan struktur ruang luar, melalui :

1. Vegetasi sebagai pengarah pergerakan
2. Vegetasi sebagai pelindung sinar matahari
3. Vegetasi sebagai peredam kebisingan
4. Vegetasi sebagai pembentuk ruang lunak
5. Vegetasi sebagai penghubung antar bangunan

B. Vegetasi Sebagai Elemen Lingkungan

1. Vegetasi untuk memberi rasa teduh
2. Vegetasi untuk memberi rasa nyaman



Gb. 3.9 Kondisi Eksisting Vegetasi Pada Site
 Sumber : Hasil Pengamatan

3.2.7. Analisa Dan Pendekatan Tata Kontur

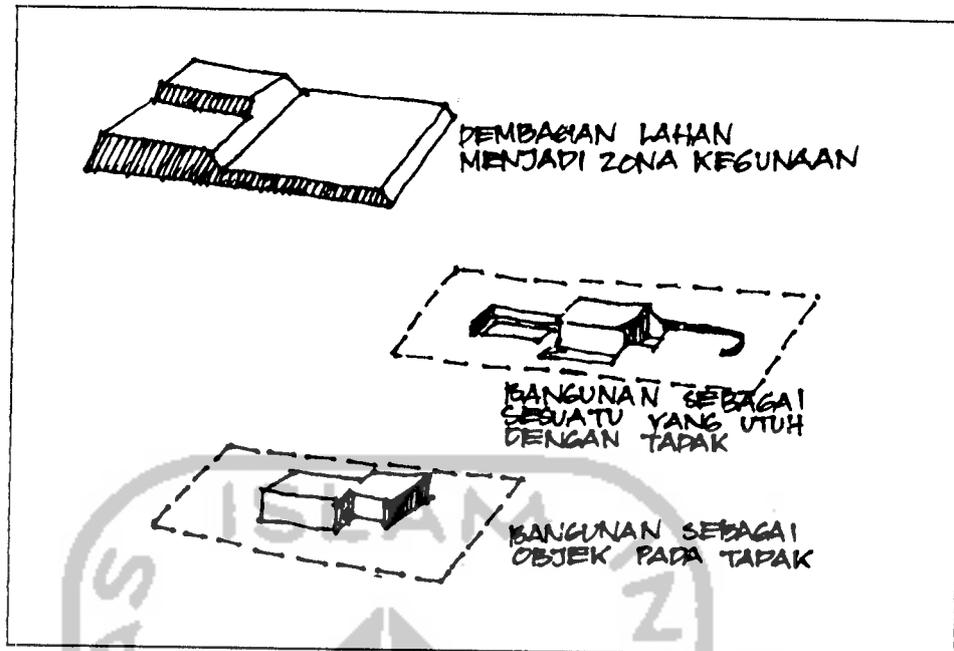
A. Landasan Pendekatan

Kontur tapak merupakan elemen yang dapat diolah dalam menciptakan kualitas ruang luar yang baik. Selain itu, tata kontur akan berpengaruh pula terhadap bentuk massa bangunan.

B. Bentuk Penataan

Terdapat beberapa macam bentuk penataan kontur tapak, yaitu

1. Peninggian kontur untuk mencegah kebisingan, angin, dan pemandangan yang buruk.
2. Perendahan kontur untuk peletakan bangunan dan menghindari efek-efek yang mengganggu.
3. Penyatuan antara bangunan dengan tapak melalui elevasi tapak, sehingga bangunan merupakan sesuatu yang utuh dengan tapak.



Gb. 3.10 Penataan Kontur Tapak

Sumber : Analisa

3.3. Analisa Dan Pendekatan Tata Ruang Dalam

Pendekatan tata ruang dalam ditujukan untuk mencari solusi penataan dan penciptaan ruang serta bentuk fisik yang terbaik bagi fasilitas administrasi, produksi dan pelayanan umum

3.3.1. Analisa Dan Pendekatan Bentuk Serta Kualitas Ruang

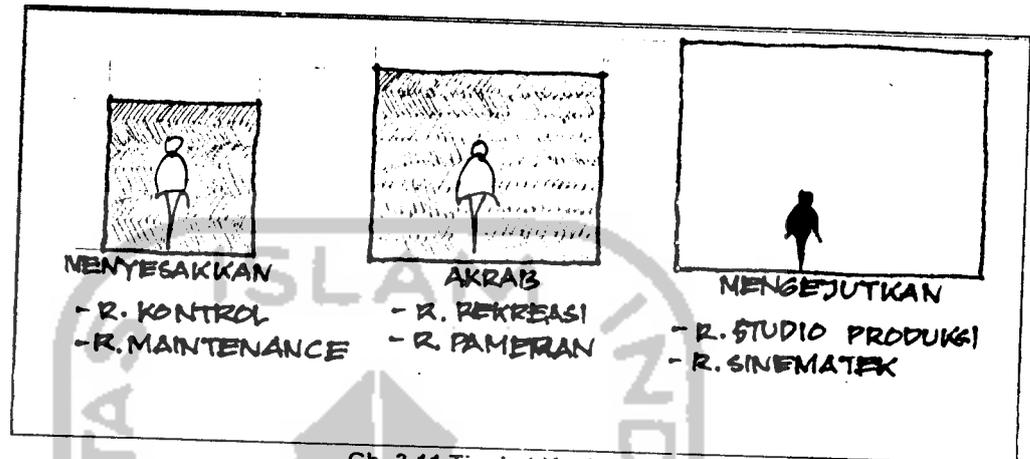
A. Bentuk Ruang

Bentuk ruang dan bentuk massa merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Sehingga proses perwujudan bentuk dan penampilan bentuk dipengaruhi oleh faktor-faktor antara lain :

- a. Fungsi, yaitu adanya pemenuhan terhadap aktivitas manusia
- b. Simbol, yaitu merupakan pemenuhan terhadap pengungkapan identitas dan komunikasi
- c. Teknologi struktur dan bahan, yaitu kebenaran struktur adalah hal utama dalam arsitektur.

B. Kualitas Ruang

Kualitas ruang ditentukan oleh hal-hal seperti proporsi, skala, warna, tekstur, pola, dan sebagainya. Setiap ruang dengan fungsi masing-masing memerlukan kualitas ruang yang berbeda-beda.



Gb. 3.11 Tingkat Kualitas Ruang

Sumber : Analisa

C. Elemen Pembentuk Ruang

Ruang-ruang yang ada pada fasilitas industri sinema dibentuk oleh elemen-elemen sebagai pelingkup / selubung ruang.

a. Unsur horisontal

Unsur pembentuk elemen horisontal terdiri dari dua yaitu bidang atas dan bidang dasar, baik yang diperendah maupun yang dipertinggi. Unsur horisontal yang terletak berperan sebagai figur pada suatu latar belakang (site) yang kontras.

b. Unsur vertikal

Bentuk-bentuk vertikal lebih aktif di dalam bidang pandangan jika dibandingkan dengan bidang horisontal. Unsur ini membentuk kesan enclosure yang kuat kepada benda didalamnya, mengendalikan kontinuitas visual, menjadi alat bantu dalam peletakan bukaan-bukaan bagi penghawaan alami, pencahayaan alami,

suara dan sebagainya dan menjadi bidang lantai dan atap bangunan.

3.3.2. Analisa Dan Pendekatan Persyaratan Ruang

Ruang studio merupakan ruang utama bagi fasilitas industri sinema yang memerlukan persyaratan-persyaratan khusus yaitu persyaratan akustik, persyaratan visual, dan persyaratan pencahayaan.

A. Persyaratan Akustik

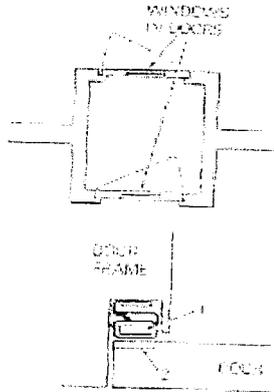
Untuk memperoleh optimalisasi akustik ruang studio, maka bentuk studio diupayakan dapat mengakomodasi segi akustik ruangnya, antara lain dengan :

- i. perwujudan bentuk dan ukuran studio yang optimum
- ii. mencegah cacat akustik
- iii. menghilangkan getaran dan bising dari luar

Sistem akustik dari fasilitas industri sinema direncanakan dengan memperhitungkan perangkat-perangkat yang ada di dalamnya. Proses perekaman pada fasilitas industri sinema biasanya lebih menekankan pada jenis suara tidak langsung karena mikrofon harus berada diluar sistem kamera. Dengan demikian permasalahan akustik ini tidak begitu menjadi penting.

Beberapa hal penting dalam pembuatan fasilitas industri sinema yang berhubungan dengan sistem akustik adalah :

1. Mempunyai perbandingan panjang : lebar mendekati antara 1 : 1,3 dengan pertimbangan akustik
2. Menggunakan double door dan door seal untuk mencegah kebisingan dari luar saat seseorang memasuki studio tersebut
3. Melapisi bagian dalam dinding studio dengan material *plywood*, ataupun *fiberglass* agar tidak terjadi refleksi suara



Gb. 3.12 Double door dan door seal untuk mengisolasi suara

Sumber : The Small Studio, 1985

Pada fasilitas industri sinema, akustik merupakan elemen penting yang direncanakan. Akustik dalam ruang dipengaruhi oleh proporsi dimensi dan bentuk. Berikut alternatif bentuk ruang dalam yang bisa digunakan pada bangunan :

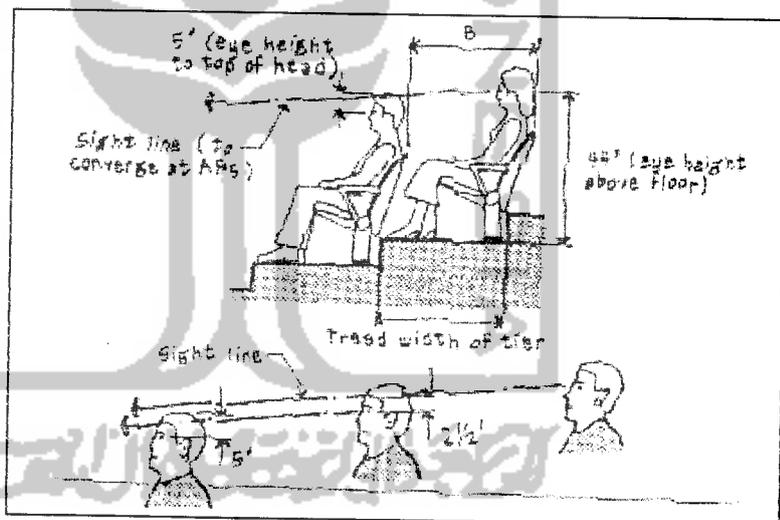
Bentuk Ruang	Karakter	Kesan	Kenyamanan Akustik	Penggunaan
Segi empat	Sederhana, simetris, efektif	Kaku	Menimbulkan paralel suara sehingga suara akan terdengar berulang-ulang	Pada ruang-ruang produksi, dan ruang yang tidak memerlukan perlakuan akustik khusus
Lingkaran	Dinamis, fleksibel	Menonjol	Suara akan dipantulkan memusat sehingga akan menimbulkan pemusatan suara pada satu titik	Pada ruang-ruang publik sebagai ruang perantara seperti lobby atau hall
Tak beraturan	Dinamis, atraktif	santai	Bentuk seperti ini akan mematahkan gelombang suara sehingga pantulan suara tidak menimbulkan cacat akustik	Pada ruang-ruang yang memerlukan perlakuan khusus

Tabel 3.4 Alternatif Bentuk Ruang

Dari tabel diatas diketahui bahwa bentuk ruang yang paling tepat digunakan pada fasilitas industri sinema khususnya pada ruang studio produksi adalah *parrallel surfaces* (segi empat). Pada ruang studio produksi terdapat ruang kontrol yang mempunyai akses visual langsung ke arah studio. Pada ruang tersebut maka hubungan adalah ruang yang bersebelahan dengan perpaduan bentuk ruang *parrallel plane surfaces* sehingga kenyamanan akustik didapat pada kedua ruang tersebut sedangkan akses visual dihubungkan dengan kaca jendela (*double window*).

B. Persyaratan Visual

Persyaratan visual garis pandang dan sudut pandang penonton terhadap panggung sehingga penonton mendapat kenyamanan dalam menikmati pertunjukan.



Gb. 3.13 Sistem visual penonton

Sumber : The Small Studio, 1985

Untuk memperoleh optimalisasi visual, diperlukan ruang yang cukup luas dan memadai bagi gerak pelaku dan kamera (sudut tangkap), peletakan dekorasi dan panggung yang fleksibel serta pandangan dan tempat duduk bagi penonton.

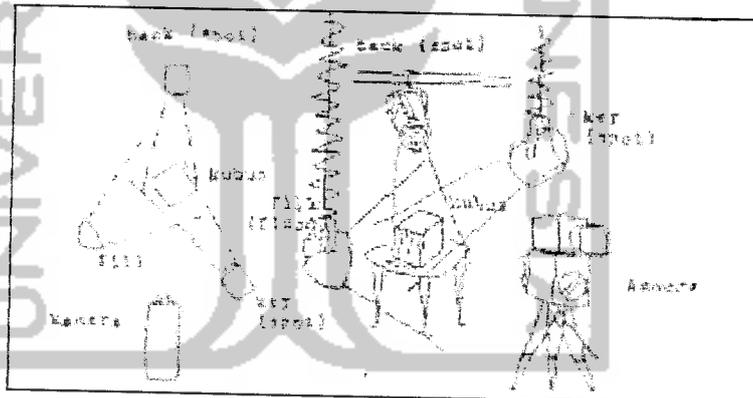
C. Persyaratan Lighting / Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan didalam studio pada umumnya adalah pencahayaan buatan, sedangkan untuk ruang-ruang penunjang bisa memakai pencahayaan alami maupun buatan. Suatu fasilitas industri sinema harus merencanakan sistem pencahayaan yang baik untuk pelaksanaan produksinya. Untuk menghasilkan sistem *lighting* yang baik, perlu diperhatikan :

- Iluminasi dari sistem pencahayaan
- Keluaran warna yang dihasilkan oleh lampu
- Perletakan lampu

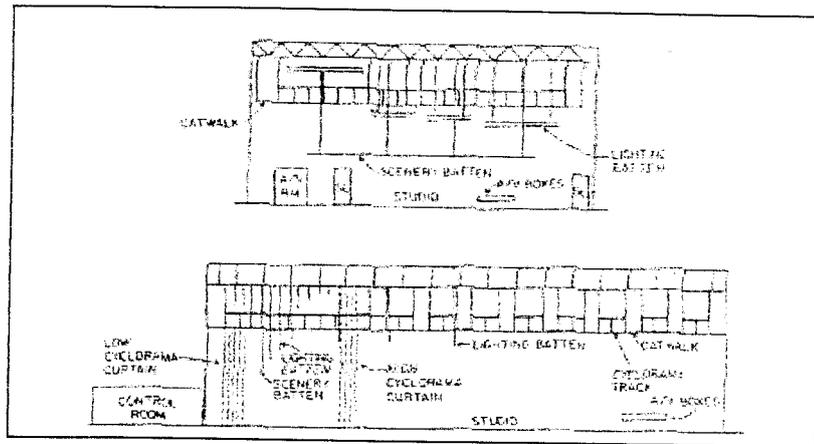
Hal lain yang perlu menjadi perhatian adalah :

- Ukuran ruang studio produksi sinema
- Ketinggian dari *lighting ceiling grid*
- Tipe kamera yang digunakan



Gb. 3.14 Pencahayaan obyek dengan tiga pencahayaan dasar

Sumber : The Small Studio, 1935



Gb. 3.15 Sistem penataan pencahayaan pada studio

Sumber : The Small Studio, 1985

3.3.3. Analisa Dan Pendekatan Sirkulasi Ruang

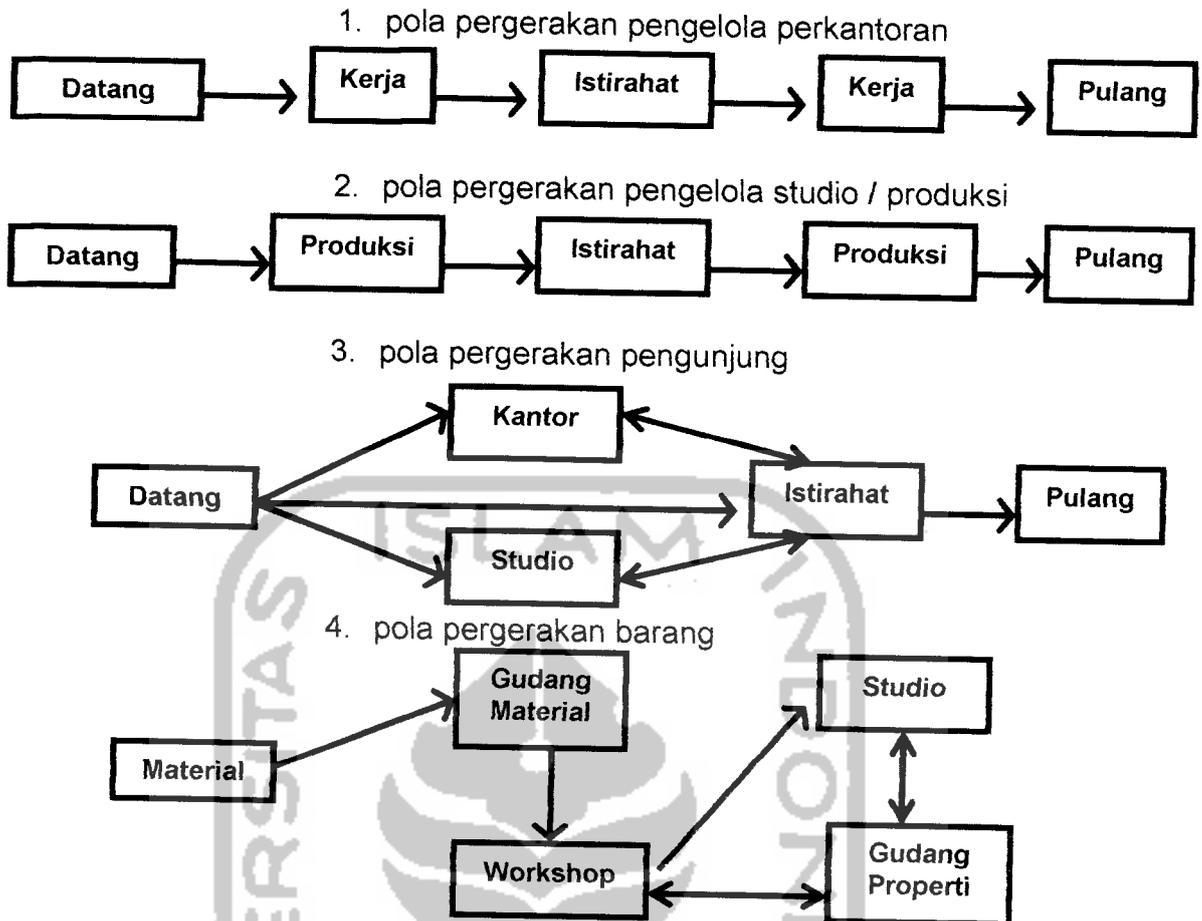
A. Landasan Pendekatan

Sirkulasi memberikan efisiensi dan keleluasaan pergerakan bagi pelaku kegiatan dan barang. Hubungan antara efisiensi dan keleluasaan pergerakan dapat bersifat kontradiktif, oleh karena itu untuk mendapatkan optimalisasi, penataan sirkulasi perlu memperhatikan bentuk dan jenis sirkulasi berdasarkan pola alur gerak pelaku dan barang. Sirkulasi dapat diartikan sebagai sumbu yang menghubungkan ruang demi ruang menjadi rangkaian ruang yang pergerakannya dipengaruhi oleh segi fungsional ruang yang saling berhubungan. Pengolahan ruang sirkulasi tersebut dapat dilakukan melalui kaidah-kaidah pergerakan dan sirkulasi pada ruang yang meliputi :

1. bentuk ruang sirkulasi
2. konfigurasi alur gerak
3. hubungan jalur sirkulasi dengan ruang

B. Pola Alur Gerak

Pola pergerakan yang ada dipengaruhi oleh pola kegiatan para pelaku / penghuni bangunan yang berlangsung dan alur gerak barang



3.3.4. Analisa Dan Pendekatan Hubungan Ruang

Hubungan sebagai salah satu unsur di dalam penentuan penyusunan ruang merupakan wujud hubungan antar kegiatan, fungsi dan karakter yang ada diantara ruang-ruang tersebut. Berdasarkan frekuensi hubungan, persyaratan ruang dan kelompok kegiatan, hubungan dibagi menjadi 4 yaitu :

1. Ruang dalam ruang
2. Ruang-ruang yang saling berkaitan
3. Ruang-ruang yang bersebelahan
4. Ruang-ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama

Keempat bentuk hubungan tersebut memiliki 3 macam tingkat hubungan yaitu : hubungan langsung, hubungan tidak langsung, tidak ada hubungan.

Hubungan	Kriteria	Kedekatan Hubungan	Contoh Yang Terjadi Pada Ruang
Ruang dalam ruang	Dua atau lebih jenis kegiatan yang memiliki karakter dan suasana yang sama memungkinkan satu atau dua akses masuk	Sangat erat	Ruang penunjang dengan ruang studio
Ruang-ruang yang saling berkaitan	Dua kegiatan atau lebih yang berbeda tuntutan suasana ruangnya tetapi berkarakter sama	Cukup erat	Ruang pengelola dengan ruang studio
Ruang-ruang yang bersebelahan	Dua kegiatan yang berbeda tetapi menuntut suasana ruang sama atau membutuhkan kemudahan akses	Sangat erat	Ruang studio produksi dengan ruang kontrol
Ruang-ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama	Dua jenis kegiatan yang berbeda tetapi saling terkait	Kurang erat	Ruang produksi dengan rekreasi

Tabel 3.5 Analisa Hubungan Ruang

3.3.2. Analisa Dan Pendekatan Kebutuhan Ruang

Berdasarkan tinjauan kegiatan bagi fasilitas industri sinema pada bab sebelumnya, maka fasilitas industri sinema memerlukan ruang sebagai pewadahan terhadap kegiatan-kegiatan yang ada. Kebutuhan terhadap ruang ini ditentukan oleh kebutuhan pemenuhan terhadap fasilitas utama (studio), fasilitas penunjang baik bagi kepentingan produksi maupun kepentingan umum dan fasilitas kegiatan untuk administrasi / perkantoran. Untuk itu, terdapat ruang-ruang yang dibedakan menurut kelompok kegiatan sebuah fasilitas industri sinema, yaitu :

B. Kegiatan pengelola kawasan.

Kegiatan ini melingkupi kegiatan manajerial, administrasi dan personalia.

C. Kegiatan produksi sinema

Kegiatan pra produksi

Kegiatan pada tahap ini adalah perencanaan sinema yang akan diproduksi, waktu produksi, pembuatan skenario, biaya produksi, dll. Tahap ini juga meliputi tahap latihan, persiapan dekorasi / setting, serta perlengkapan pendukung lainnya. Kompleksitas persiapan suatu proses produksi sangat bergantung pada besar kecilnya produksi yang akan dilakukan.

Kegiatan produksi

Pembuatan sinema merupakan suatu pekerjaan yang bersifat kolaboratif. Artinya kegiatan tersebut melibatkan sejumlah keahlian tenaga kreatif yang harus mendukung dan mengisi. Perpaduan yang baik antara sejumlah keahlian ini merupakan syarat utama bagi lahirnya sinema yang baik.

Kegiatan pasca produksi

Pada tahap ini hasil pengambilan gambar diproses untuk diedit, ditambahkan elemen audio dan visual, penambahan effect, pengisian suara / dubbing, dll.

D. Kegiatan pameran

Kegiatan ini adalah suatu bentuk memamerkan hal-hal yang berhubungan dengan sinema cerita nasional. Kegiatan ini diwadahi pada ruang pameran tetap dan pameran temporer.

E. Kegiatan apresiasi

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan apresiasi dan membuka wawasan dan wacana tentang sinema cerita nasional kepada masyarakat luas. Dengan harapan agar menumbuhkan rasa, minat, dan pemahaman kepada sinema cerita nasional. Kegiatan ini diwadahi pada ruang perpustakaan, sinematek, ruang diskusi dan kine club.

F. Kegiatan rekreasi

Kegiatan ini merupakan kegiatan "tour" untuk dapat melihat proses produksi / pembuatan suatu sinema. Dengan demikian diharapkan masyarakat umum dapat mengetahui proses produksi sinema. Untuk kegiatan ini disediakan sinema indoor dan outdoor, juga kafe dengan nuansa sinema nasional.

3.3.6. Analisa Dan Pendekatan Program Ruang Dan Dimensi Ruang

Program ruang dan kebutuhan luasan ruang diperhitungkan berdasarkan jenis kegiatan, perkiraan daya tampung terhadap peralatan, fleksibilitas ruang gerak / sirkulasi, dan jumlah pelaku / pemakai berdasarkan standart kebutuhan ruang.

Asumsi yang dipergunakan adalah jumlah kegiatan produksi sinema di Yogyakarta, jumlah tersebut didapatkan dari data yang ada yaitu : jumlah kegiatan produksi sinema antara tahun 1995-1998 sebagai berikut :

Jenis Kegiatan	Jumlah Kegiatan			
	1995	1996	1997	1998
Film Cerita	8	9	6	6
Film Non Cerita	13	15	15	15
Film Dokumenter	75	89	80	80
Sinetron	5	3	3	3
Video Klip	5	7	7	7
Video Karaoke	9	15	15	15
Iklan	1	2	2	2
Company Profile	12	11	8	8

Tabel 3.6 Kegiatan Produksi Sinema Di Yogyakarta

Sumber : Data Kegiatan Kesenian, Kantor Statistik, PEMDA DIY, 1998

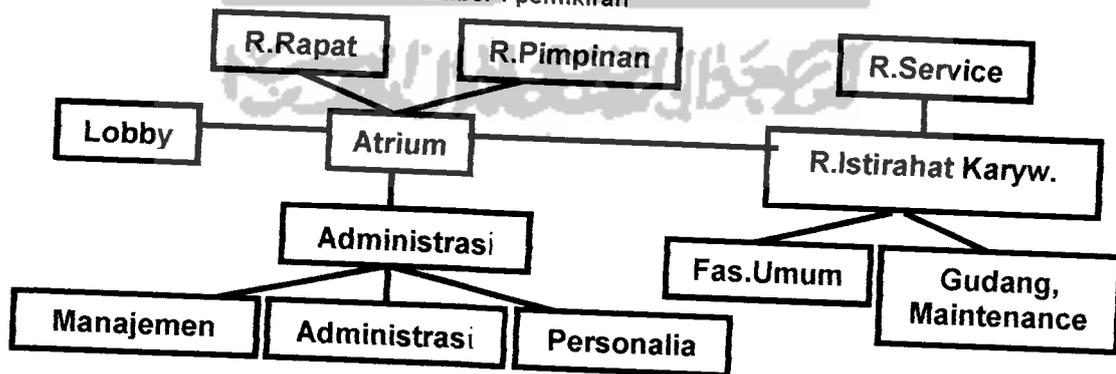
Dari tabel diatas dapat diambil rata-rata untuk produksi sinema cerita per tahun : ± 7 buah judul film, jadi dapat diambil rata-rata untuk tiap judul film lama produksinya $\pm 1,7$ bulan per judul. Sehingga dapat disimpulkan untuk ruang studio produksi minimal harus ada dengan jumlah 7 unit produksi dengan kapasitas produksi yang berbeda agar proses produksi dapat terus menerus berlangsung dengan lancar serta dapat mengakomodasi produksi sinema untuk masa produksi rata-rata 1,7 bulan per judul film.

Kegiatan pengelola

No.	Ruang	Kapasitas	Standar [M ² /Org]	Luas [M ²]	Sirkulasi [%]	Luas Ruang Total [M ²]	Jml Ruang	Luas Total [M ²]
1	Lobby	100	1.5	150	10	165	1	165
2	Atrium	200	1.5	300	10	330	1	330
3	R. Pimpinan	1	30	30	10	33	1	33
	R. Sekretaris	1	15	15	10	16.5	1	16.5
4	R. Wakil Pimpinan	1	20	20	10	22	1	22
	R. Rapat							
5	R. Rapat Besar	60	1.5	90	10	99	1	99
	R. Rapat Kecil	10	1.5	15	10	16.5	3	49.5
	R. Administrasi							
6	Manajemen	10	4	40	10	44	1	44
	Administrasi	20	4	80	10	88	1	88
	Personalia	10	4	40	10	44	1	44
7	R. Istirahat	50	1.5	75	10	82.5	1	82.5
8	R. Service			12	10	13.2	1	13.2
9	Gudang			36	10	39.6	1	39.6
10	Pemeliharaan			36	10	39.6	1	39.6
11	Musholla	30	1.5	45	10	49.5	1	49.5
12	Lavatory	20	1.5	30	10	33	2	66
TOTAL LUAS								1181,4

Tabel 3.7 kebutuhan ruang pengelola

Sumber : pemikiran



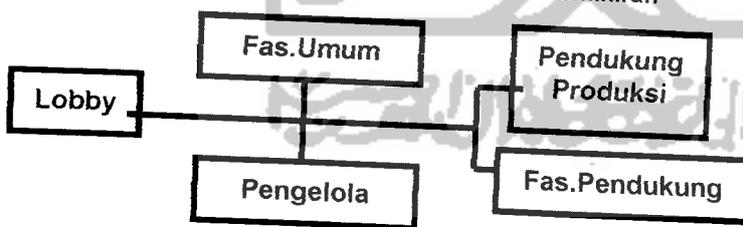
Gb. 3.16 Pola hubungan ruang pengelola

Sumber : pemikiran

Kegiatan pra produksi

No.	Ruang	Kapasitas	Standart [M ² /Org]	Luas [M ²]	Sirkulasi [%]	Luas Ruang Total [M ²]	Jml Ruang	Luas Total [M ²]
1	Lobby	100	1.5	150	10	165	1	165
2	Pengelola	30	6	180	10	198	1	198
3	Pendukung Produksi							
	Lighting			200	10	220	1	220
	Properti			400	10	440	1	440
	Kostum			200	10	220	1	220
	Make Up			100	10	110	1	110
	Wardrobe			200	10	220	1	220
	Drapery			100	10	110	1	110
	Special Effect			200	10	220	1	220
	Equipment			400	10	440	1	440
	Grip			400	10	440	1	440
	Stock Unit			400	10	440	1	440
4	Fasilitas Pendukung							
	Penyimpanan Alat			200	10	220	1	220
	Laboratorium			200	10	220	1	220
	Transportasi			100	10	110	1	110
5	Musholla	20	1.5	30	10	33	1	33
6	Lavatory	16	1.5	24	10	26.4	1	26.4
TOTAL LUAS								3832,4

Tabel 3.8 Kebutuhan Ruang Pra Produksi
Sumber : Pemikiran

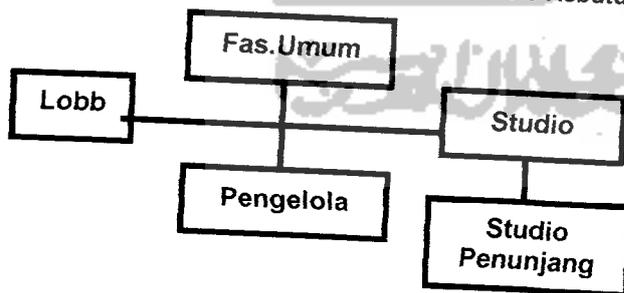


Gb. 3.17 Hubungan Ruang Pra Produksi
Sumber : Analisa

Kegiatan produksi

No.	Ruang	Kapasitas	Standart [M ² /Org]	Luas [M ²]	Sirkulasi [%]	Luas Ruang Total [M ²]	Jml Ruang	Luas Total [M ²]
1	Lobby	100	1.5	150	10	165	1	165
2	R. Pengelola	40	1.5	60	10	66	1	66
3	Studio Produksi							
	Studio Indoor							
	Studio 1					615	1	615
	Studio 2					615	1	615
	Studio 3					965	1	965
	Studio 4					965	1	965
	Studio 5					720	1	720
	Studio 6					720	1	720
	Studio 7					890	1	890
	Studio 8					890	1	890
	Studio Air					1800	1	1800
4	Studio Penunjang							
	Audio					100	5	500
	Video					100	5	500
	Lighting					50	5	250
5	Musholla	30	1.5	45	10	49.5	1	49.5
6	Lavatory	20	1.5	30	10	33	2	66
TOTAL LUAS								10391,5

Tabel 3.9 Kebutuhan Ruang Produksi

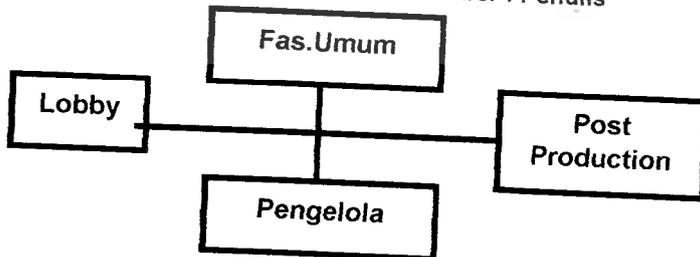


Gb. 3.18 pola hubungan ruang produksi
Sumber : analisa

Kegiatan pasca produksi

No.	Ruang	Kapasitas	Standart [M ² /Org]	Luas [M ²]	Sirkulasi [%]	Luas Ruang Total [M ²]	Jml Ruang	Luas Total [M ²]
1	Lobby	100	1.5	150	10	165	1	165
2	Pengelola	40	1.5	60	10	66	1	66
3	Studio Post Editing							
	Editorial					60	5	300
	Sound Edit					40	5	200
	Scoring					30	5	150
	Audio Transfer					40	5	200
	Adr					50	5	250
	Foley					40	5	200
	Stock Library					50	5	250
	Post Edit Service					60	5	300
	Re-Recording					40	5	200
	Digital Video Compresion					30	5	150
	High Projection					30	5	150
4	Musholla	30	1.5	45	10	49.5	1	49.5
5	Lavatory	20	1.5	30	10	33	2	66
TOTAL LUAS								2696,5

Tabel 3.10 Kebutuhan Ruang Post Produksi
Sumber : Penulis



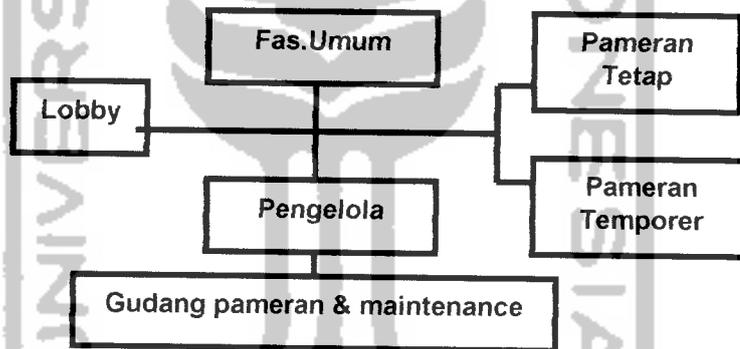
Gb. 3.19 Pola Hubungan Ruang Post Produksi
Sumber : Analisis

Kegiatan pameran

No.	Ruang	Kapasitas	Standart [M ² /Org]	Luas [M ²]	Sirkulasi [%]	Luas Ruang Total [M ²]	Jml Ruang	Luas Total [M ²]
1	Lobby	100	1.5	150	10	165	1	165
2	Pengelola	40	1.5	60	10	66	1	66
3	R. Pameran Tetap			500	10	550	1	550
4	R. Pameran Temporer			100	10	110	1	110
5	Pemeliharaan			36	10	39.6	1	39.6
6	Gudang			36	10	39.6	1	39.6
7	Musholla	30	1.5	45	10	49.5	1	49.5
8	Lavatory	20	1.5	30	10	33	2	66
TOTAL LUAS								1085,7

Tabel 3.11 kebutuhan ruang pameran

Sumber : analisis



Gb. 3.20 Pola Hubungan Ruang Pameran

Sumber : Penulis

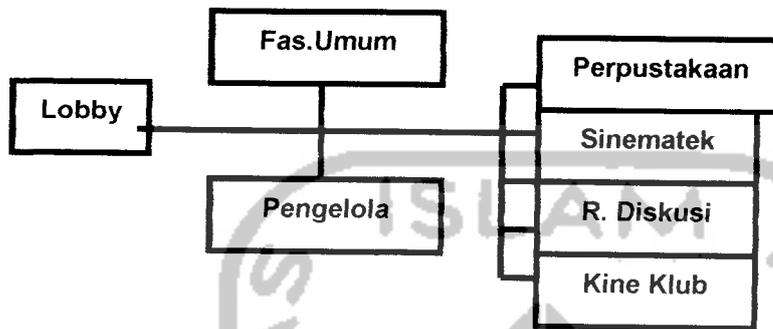
Kegiatan apresiasi

No.	Ruang	Kapasitas	Standart [M ² /Org]	Luas [M ²]	Sirkulasi [%]	Luas Ruang Total [M ²]	Jml Ruang	Luas Total [M ²]
1	Lobby	100	1.5	150	10	165	1	165
2	Pengelola	40	1.5	60	10	66	1	66
3	Perpustakaan	100	1.5	150	10	465	1	165

4	Sinematek	50	1.5	75	10	82.5	2	165
5	R. Diskusi	50	1.5	75	10	82.5	2	165
6	R. Kine Klub	50	1.5	75	10	82.5	1	82.5
7	Musholla	30	1.5	45	10	49.5	1	49.5
8	Lavatory	20	1.5	30	10	33	2	66
TOTAL LUAS								924

Tabel 3.12 Kebutuhan Ruang Apresiasi

Sumber : Penulis



Gb. 3.21 Pola Hubungan Ruang Apresiasi

Sumber : Penulis

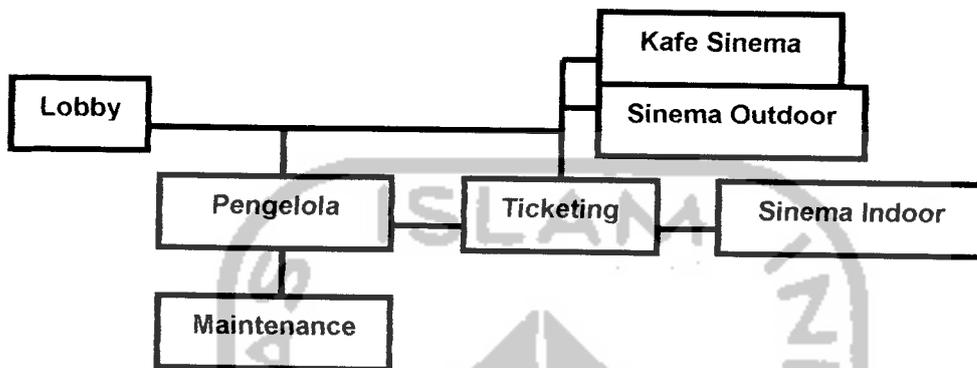
Kegiatan rekreasi

No.	Ruang	Kapasitas	Standart [M ² /Org]	Luas [M ²]	Sirkulasi [%]	Luas Ruang Total [M ²]	Jml Ruang	Luas Total [M ²]
1	Lobby	300	1.5	450	10	495	1	495
2	Pengelola	40	1.5	60	10	66	1	66
3	Kafe Sinema	250	1.5	375	10	431.25	1	431.25
4	Cinema Outdoor	150	1.9	135	10	162	1	162
5	Cinema Indoor							
	Tiketing			2	10	2.2	4	8.8
	R. Sinema	100	0.9	90	10	108	1	108
6	Musholla	30	1.5	45	10	49.5	1	49.5

7	Lavatory	20	1.5	30	10	33	2	66	
8	Gudang			36	10	39.6	1	39.6	
9	Pemeliharaan			36	10	39.6	1	39.6	
TOTAL LUAS									1465,75
TOTAL LUAS SELURUHNYA									21.577,25

Tabel 3.13 Kebutuhan Ruang Rekreasi

Sumber : Penulis



Gb. 3.22 Pola Hubungan Ruang Rekreasi

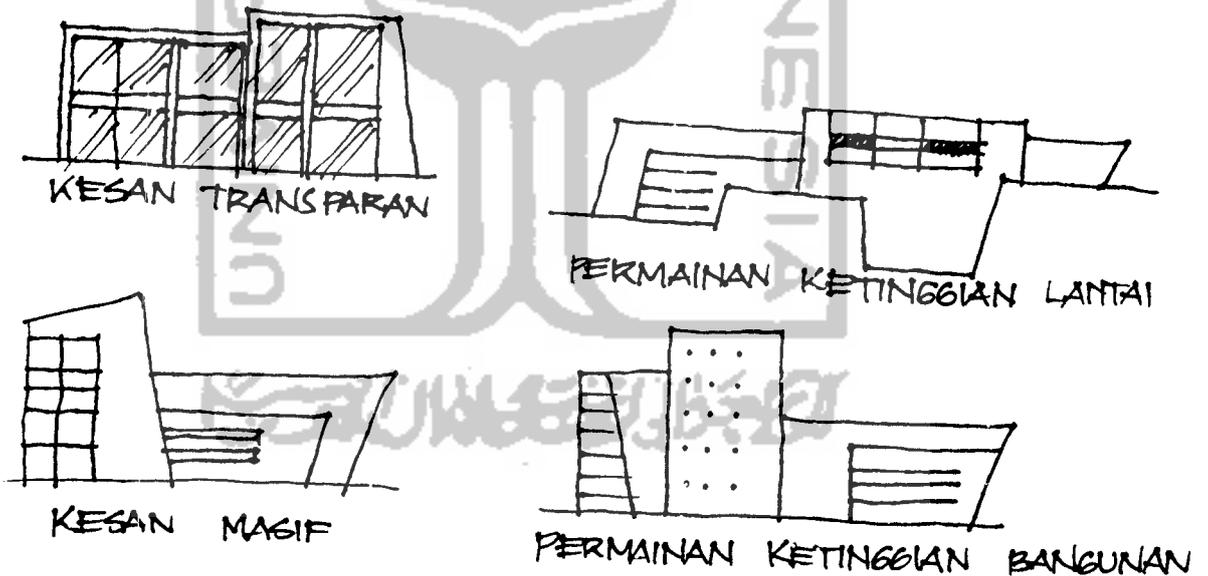
Sumber : Penulis

Total luas bangunan 21.577,25 + area parkir 20% (4315,45) : 25.892,7m². Building Coverage untuk wilayah Depok, Sleman adalah 60%, maka KDB : 60% x luas site (50.000) : 30.000 m². Jika KDB 30.000 m² sedang luas total lantai yang terbangun 22.064, maka untuk bangunan fasilitas industri sinema ini cukup berlantai 1 saja.

3.4. Analisa Dan Pendekatan Penampilan Bangunan

Penampilan bangunan dari segi warna memberikan kesan kontras yaitu pemilihan warna monokrom pada zona kegiatan produksi, pameran, apresiasi, dan rekreasi sedangkan untuk kegiatan pemersatu menggunakan warna atau ornamen dan material bangunan yang berbeda sebagai kesan kontras. Untuk elemen arsitektural digunakan permainan dinding masif dan transparan sehingga memberikan kesan interaktif. Permainan warna dan elemen dan elemen arsitektural dimaksudkan untuk memberikan daya tarik visual kepada orang yang melihatnya.

Permainan ketinggian bangunan akan terlihat pada fasad bangunan dengan menyesuaikan dengan kontur lahan yang telah diolah. Untuk massa bangunan diposisikan miring dari site yang ada sehingga pengaruh sinar matahari sore tidak langsung masuk dalam bangunan, selain itu juga bukaan pada area tersebut dibuat tidak terlalu terbuka khususnya untuk area produksi dan area lain yang membutuhkan perlakuan ruang yang cenderung tertutup.



Gb. 3.23 Analisa Penampilan Bangunan

Sumber : Pemikiran

3.5. Analisa Dan Pendekatan Sistem Struktur

Sistem struktur bangunan dipengaruhi oleh kondisi tanah dan lingkungan serta fungsi bangunan atau ruang yang diwadahi. Sistem struktur pada fasilitas industri sinema ini menggunakan sistem struktur rangka dan dinding pemikul, dengan pertimbangan :

- Sistem struktur yang dipilih menyesuaikan kondisi lahan
- Dapat mendukung kegiatan dalam bangunan terutama ruang yang membutuhkan kenyamanan suara
- Dapat mendukung dari segi estetika baik interior maupun eksterior, yaitu penggunaan kolom dan dinding pemikul yang dapat diekspos untuk estetika bangunan
- Peletakan sistem struktur disesuaikan dengan pola / grid ruang yang sudah dibuat sehingga sistem struktur tersebut tidak terkesan kaku.

Pada fasilitas industri sinema ini didominasi dinding permanen dengan material gypsum yang dipadukan dengan fiber dan beton terutama untuk ruang yang memerlukan akustik khusus. Dengan pertimbangan kualitas bahan tersebut yang mampu menyerap suara sehingga dapat menunjang dari segi kenyamanan akustik.

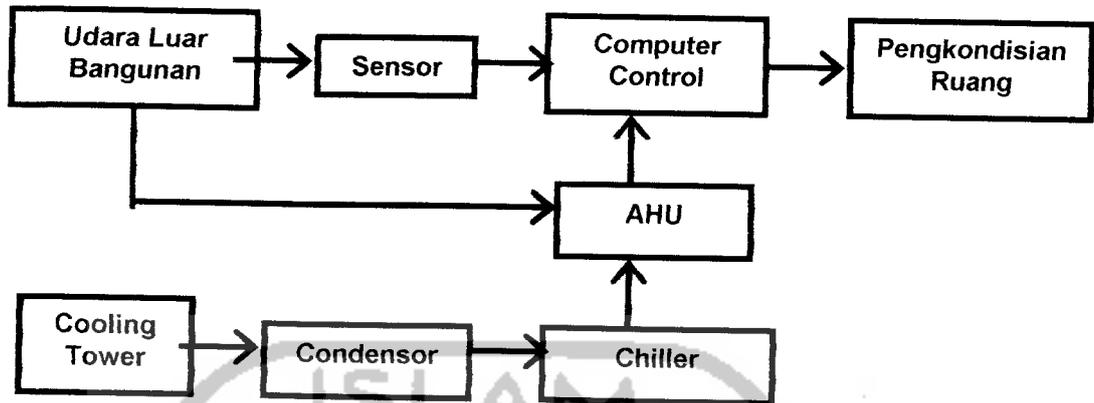
3.6. Analisa Dan Pendekatan Sistem Utilitas

Sistem utilitas pada fasilitas industri sinema ini dikontrol melalui sistem kontrol bangunan yang terpadu dalam satu ruang yang dinamakan BAS (*Building Automation System*).

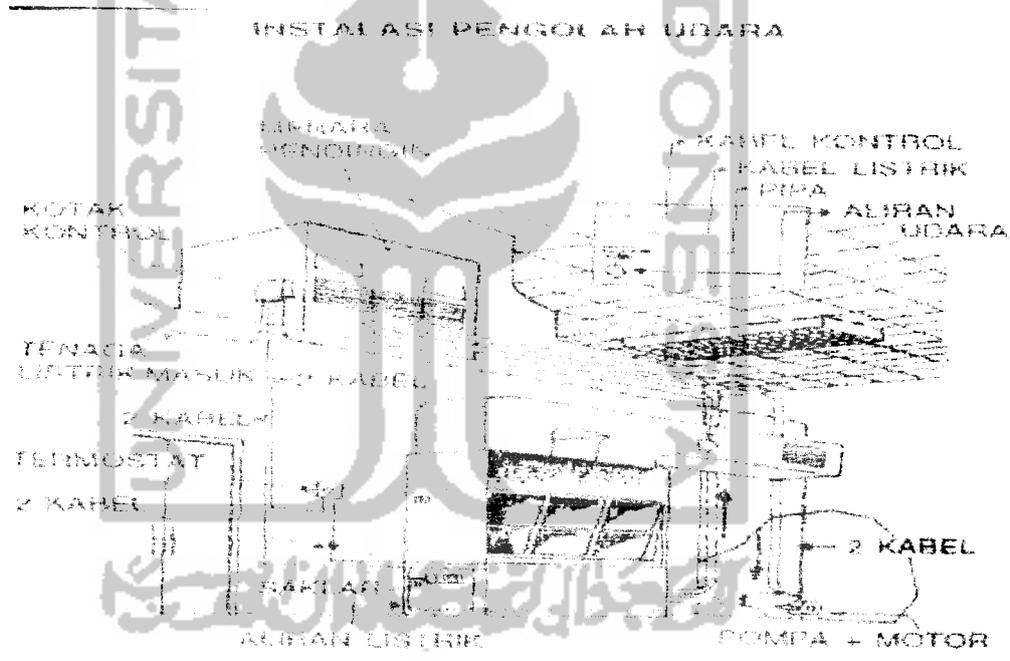
A. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan / pengkondisian udara yang digunakan adalah penghawaan buatan dan alami. Sistem penghawaan alami diperoleh dengan bukaan-bukaan pada jendela yang masuk dalam ruangan. Untuk memperoleh kondisi udara yang nyaman dalam ruangan maka digunakan sistem penghawaan buatan. Pada area kegiatan utama, sistem penghawaan buatan dipasang VAV

(Variable Air Value) yang dihubungkan dengan inverter (variable speed driver) pada unit AHU yang berguna untuk mengukur dan mengatur kesejukan yang dibutuhkan.



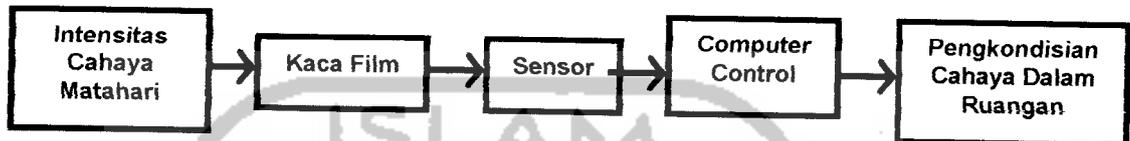
Gb. 3.24 Skema Penghawaan / Pengkondisian Udara
Sumber : Analisa



Gb. 3.25 Instalasi Pengolahan Udara
Sumber : Analisa

B. Sistem Pencahayaan

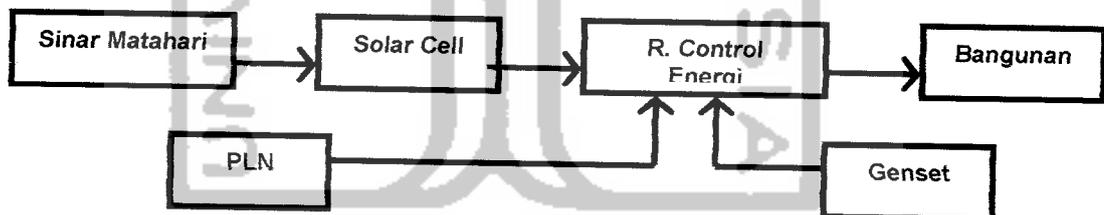
Sistem pencahayaan terdiri dari sistem penerangan alami dan sistem penerangan buatan. Sistem penerangan alami diperoleh dari sinar matahari dan untuk memperoleh kenyamanan terhadap intensitas pancaran sinar matahari yang mengandung sinar ultra violet serta menyilaukan mata maka kaca yang digunakan adalah kaca film yang dapat diatur secara otomatis sesuai dengan kebutuhan.



Gb. 3.26 Skema Reduksi Cahaya Matahari

Sumber : Analisa

Sistem penerangan buatan didapat dengan memanfaatkan energi sinar matahari dengan memasang sunslage (sekali sebagai tempat penyimpanan energinya) pada atap bangunan yang kemudian disalurkan ke ruang kontrol energi dan didistribusikan ke bangunan.



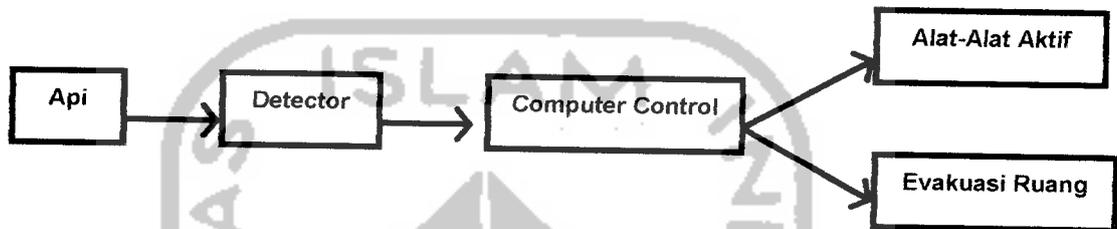
Gb. 3.27 Skema Penerangan Buatan / Listrik

Sumber : Analisa

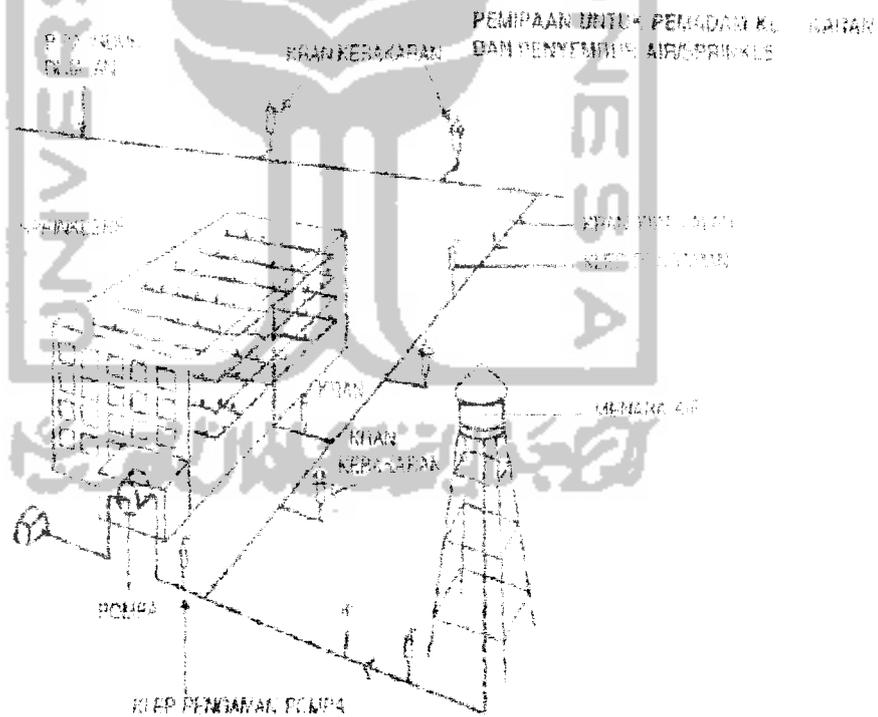
C. Sistem Pemadam Kebakaran

Sistem fire protection digunakan untuk menanggulangi kebakaran bangunan sehingga diperlukan alat-alat :

1. Fire sprinkler diletakkan pada atas / atap ruangan tiap 25 m²/head
2. House rack diletakkan pada tempat publik yang mudah dijangkau / representatif
3. Smoke detector
4. Pemadam api portable (tiap 25m)
5. Tangga darurat tahan api
6. Siamese / hydran diletakkan di luar bangunan dan untuk mengalirkan air dari jaringan kota



Gb. 3.28 Skema Penanggulangan Bahaya Kebakaran
Sumber : Analisa



Gb. 3.29 Sistem Pemipaan Untuk Pemadam Kebakaran
Sumber : Analisa

D. Sistem Sanitasi Drainasi

Karena site yang cukup luas memungkinkan banyaknya lahan yang tidak terbangun, untuk itu lahan diminimalkan dengan menggunakan perkerasan, sistem perkerasan dibuat semi perkerasan (grass blok) pada jalur-jalur sirkulasi saja dengan saluran pembuangan air / drainasi di setiap sisi sirkulasi.

Untuk suplai air bersih dapat diambil dari sumur maupun air dari PDAM. Dari kedua suplai tersebut diambil keduanya sehingga suplai tidak tergantung pada PDAM apalagi jika sewaktu-waktu suplai air dari PDAM terhenti. Sedangkan untuk pembuangan air kotor dan kotoran pada bangunan menggunakan *septic tank* kemudian dialirkan ke sumur peresapan atau dapat juga dialirkan ke riol kota.

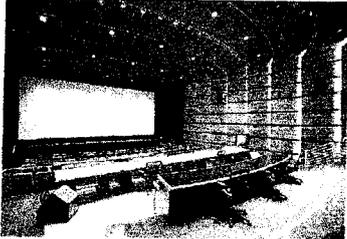
G. Sistem Jaringan Kelistrikan

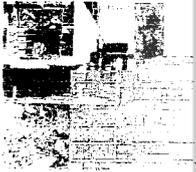
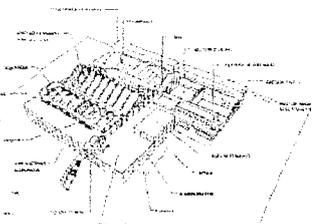
Jaringan listrik pada fasilitas industri sinema menggunakan listrik dari PLN dan dari generator sebagai energi cadangan apabila sumber listrik dari PLN mati. Genset diletakkan diluar bangunan dan jauh dari aktivitas utama sehingga tidak mengganggu, dibuat gardu listrik untuk pelayanan ke seluruh site.

Untuk saluran listrik pada zona ruang dengan jaringan listrik kompleks, dibuat *rising floor* tidak permanen untuk mempermudah pengecekan dengan tinggi lantai lebih tinggi dari ruang lain ataupun menempel pada dinding. Penggunaan *rising floor* lebih diutamakan karena dari segi estetis tidak mengganggu, sedangkan untuk jaringan menempel di dinding digunakan pada zona ruang yang tidak terlalu kompleks permasalahan elektrikalnya.

3.6. Analisa Melalui Studi Perbandingan Dengan Bangunan Sejenis

Bangunan	Program	Konsep	Tampilan
<p data-bbox="300 253 464 277">Universal Studio</p> 	<p data-bbox="667 259 916 544">Universal studio salah satu backlot terbesar di dunia yang dilengkapi dengan peralatan yang canggih untuk pengambilan gambar di lokasi maupun untuk di lingkungan sekitarnya.</p>	<p data-bbox="932 264 1182 913">Universal studio memiliki kawasan untuk pariwisata yang juga berguna untuk pembuatan film yang disebut theme park universal studio diantaranya island of adventure, an entertainment complex yang disebut universal studio citywalk, dan beberapa hotel. Lokasi kawasan tersebut antara lain terdapat di Hollywood, New York, New England, Dan San Fransisco.</p>	
<p data-bbox="284 954 485 978">Romeo Farm Studio</p> 	<p data-bbox="655 958 895 1128">Suatu studio alam produksi sinema yang terletak di pinggiran kota New York, Amerika Serikat.</p>		
<p data-bbox="272 1597 379 1621">Fox Studio</p>	<p data-bbox="639 1603 888 1854">Berjarak hanya beberapa menit dari Sydney Internasional Airport. Di bagian tengah, terdapat 6 buah stage dengan luas total sekitar 10.000 m². Stage</p>		

	<p>tersebut dilengkapi dengan fasilitas pendukung yang lengkap. Masing-masing memiliki kekhususan fungsi tersendiri. 6 buah stage tersebut berukuran antara 720 m² hingga 3500 m². Setiap stage juga dilengkapi dengan layar sinema tersendiri yang dilengkapi dengan layar full dolby digital stereo</p>		
<p>International Centre Film And Television</p> 	<p>Pembagian bangunan berskala raksasa ini terbagi menjadi beberapa area, yaitu area administrasi produksi, studio film, studio TV, post production, studio berita, ruang latihan, perpustakaan, kantor, dll.</p>	<p>Bangunan ini mencitrakan bangunan "hypertechnology programme"</p>	<p>Massa berbentuk "glass cube", yang menggunakan material konstruksi frame besi, berfungsi sebagai titik pertemuan sirkulasi dari semua fungsi yang ada. Massa yang berbentuk "podium" dibentuk oleh massa bangunan bertingkat rendah (sekitar 12.60 m) dengan menggunakan material glazed curtain wall.</p>
<p>UFA Cinema Center</p> 	<p>Bangunan ini menghubungkan public square, public interior, dan passageway yang telah diusulkan sebagai sebuah jalur energizing dan densifying untuk pusat kota Dresden.</p>	<p>Pergerakan dan sirkulasi pada bangunan ini terletak pada jalur foyer yang merupakan ekspresi urban. Elemen pergerakan tersebut berupa tangga, jembatan, dan ramp. Kualitas pergerakan antar level, sebagai analogi dari struktur dinamis sinema</p>	<p>Memiliki fasade berupa membran tipis, mirip sebuah aquarium sehingga dapat memperlihatkan pergerakan penggunanya di dalam bangunan. Efek ini diperkuat dengan pencahayaan dan pemilihan warna material bangunannya yang sangat baik.</p>
<p>Newline Cinema</p>	<p>Bangunan ini terdiri dari 20 lantai, selain untuk kantor, juga digunakan</p>	<p>Konsep dasar yang diambil untuk New line Cinema ini berasal dari</p>	<p>New Line Cinema menggunakan material-material baru dan</p>

	<p>sebagai studio pengambilan gambar</p>	<p>reinterpretasi dari program-program yang ada dan kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk-bentuk arsitektural. Selain itu perancang juga mempertimbangkan situasi site dan struktur yang "terbangun" yang ada di sekitar site.</p>	<p>finishing / penyelesaian yang kontras dengan eksisting bangunan sekitar. Bangunan ini menggunakan struktur standar. Selain itu bangunan ini juga menggunakan elemen-elemen yang terbuat dari alumunium, kaca, dan metal untuk mempertimbangkan aspek ekonomis karena sudah tersedia di pasaran. Untuk aksen interior, bangunan ini menggunakan bahan yang <i>translucent</i> dan <i>opaque</i>.</p>
<p>MTV Studio</p> 	<p>Karya Morphosis. Bangunan ini berfungsi sebagai pusat produksi videoklip musik yang terdiri dari ruang kantor, studio produksi, studio sound, studio mixing, cafe, ruang pameran, dll</p>	<p>Bangunan studio ini menggunakan perpaduan antara nilai lokal tradisional dengan citraan realita</p>	<p>Sedangkan tampilan bangunan menggunakan eksposed structure dan frame sebagai transformasi dari kondisi yang tidak stabil</p>
<p>Propaganda Film</p> 	<p>Bangunan ini terdiri dari ruang kantor, ruang lobby, ruang rapat, ruangstudio, dll. Bentuk ruang-ruang tersebut dibedakan sesuai fungsinya, mulai dari bentuk, ukuran, warna, dan penggunaan materialnya</p>		<p>Eksterior bangunan menggunakan material baja dan frame sebagai transformasi dari analogi konsep "bangunan produksi sebagai suatu eksperimenial".</p>
<p>Le Fresnoy Centre For Art And Media</p> 	<p>Bangunan pusat seni dan media ini mewadahi fungsi seperti : studio film, sekolah mediatheque, ruang pameran, bioskop laboratorium untuk riset dan produksi a9suara,</p>	<p>Menggunakan konsep "in between", bangunan ini mencoba memecahkan permasalahan kontekstual dengan lingkungan sekitar. Konsep "in between"</p>	<p>Tampilan bangunan berupa atap yang menggunakan material baja dan jendela horisontal dengan bukaan besar yang dilapisi polycarbonat. Untuk dinding bangunan ini</p>

	gambar, film, dan video), kantor administrasi, cafe, dll.	juga ditransformasikan pada platform yang menggantung di udara (<i>hanging platform</i>).	menggunakan material glass curtain wall.
Studio Audio Visual Sinduharjo	Luas total studio audiovisual tersebut mencapai 4 hektar dimana di tempat tersebut selain memproduksi film dan video juga mengadakan training dan kegiatan pendidikan lain. Sehingga selain studio alam dan studio buatan serta ruang produksi yang memang diperlukan, juga menyediakan ruang training dan tempat penginapan dan peristirahatan.	Studio tersebut terletak di pinggir sungai Boyong dimana pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada kebutuhan akan suasana alami yang menunjang proses produksi	Setting dan bentuk bangunan sangat beragam dari berbagai budaya di Indonesia. Selain difungsikan untuk kegiatan umum juga dapat digunakan sebagai setting pembuatan film maupun video.

Dari analisa diatas dapat diketahui bahwa :

- Bentuk bangunan di dominasi oleh bentuk segi empat yang mempunyai kesan stabil dan kuat sesuai dengan sifat kemajuan teknologi
- Sistem struktur yang digunakan didominasi oleh space frame (*advanced structure*) karena rangka-rangka dapat diekspose yang menonjolkan sifat kekohan, kekakuan dengan bahan yang ringan
- Penggunaan material dengan "*high tech protective*" yang mempunyai sifat tahan korosi, tahan benturan, tahan perubahan warna berupa baja, logam. Serta yang mempunyai kesan transparan dan ringan.