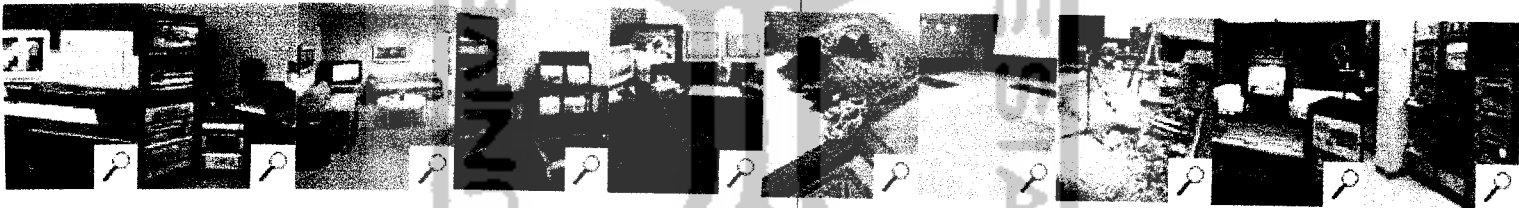
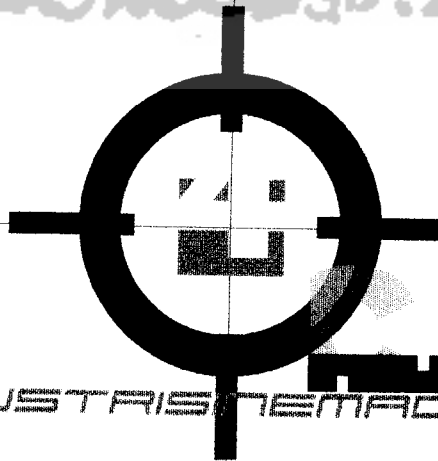


[Konsep perencanaan dan perancangan]



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



FASILITAS INDUSTRI TEMADYO CAYAKARTA

## **BAB IV KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

### **4.1. Konsep Dasar Lokasi Dan Site**

#### **4.1.1. Konsep Dasar Perencanaan Lokasi**

Untuk mencapai perencanaan fasilitas industri sinema yang optimal, terutama dari penempatan dan penataan ruang serta persyaratan yang dibutuhkan, maka terdapat beberapa kriteria yang dapat dijadikan konsep dasar dalam penentuan lokasi yaitu :

- a. Memiliki akses yang baik, mudah dicapai oleh orang maupun kendaraan
- b. Sesuai dengan perkembangan tata guna lahan dan tata ruang perkotaan
- c. Memiliki tingkat kebisingan rendah (normal) sebagai faktor utama yang mempengaruhi studio produksi
- d. Terletak pada kawasan yang memiliki kepadatan penduduk yang rendah atau sedang
- e. Jauh dari pusat keramaian utama (terminal, bandara, pusat hiburan, dsb)
- f. Memiliki kemudahan dalam pengembangan

Untuk itu lokasi terpilih adalah pada daerah Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta. Dengan batas wilayah :

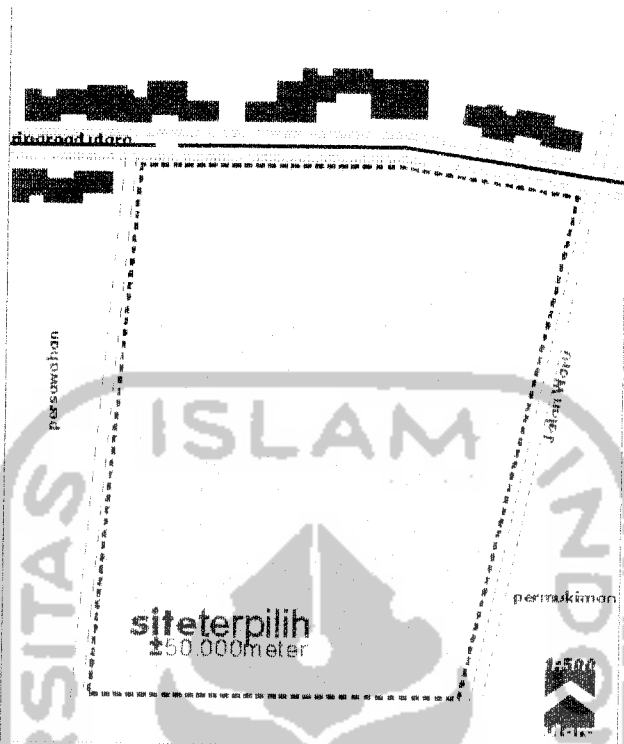
- Batas utara : Kec. Ngaglik
- Batas timur : Kec. Maguwoharjo
- Batas selatan : Kodya Yogyakarta
- Batas barat : Kec. Mlati

#### **4.1.2. Konsep Dasar Perencanaan Site**

Pada daerah di depan POLDA DIY terdapat site dengan spesifikasi sebagai berikut :

- Batas utara : jalan lingkar utara (Ringroad)
- Batas timur : jalan lingkungan dan perumahan penduduk

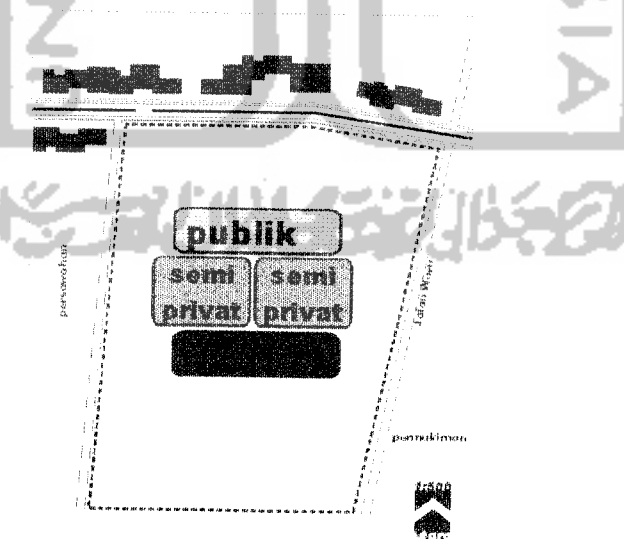
- Batas selatan : area persawahan
- Batas barat : area persawahan dan perumahan penduduk



Gb. 4.1 Site Terpilih  
Sumber : Pengamatan

## 4.2. Konsep Dasar Tata Ruang Luar

### 4.2.1. Konsep Zoning Site

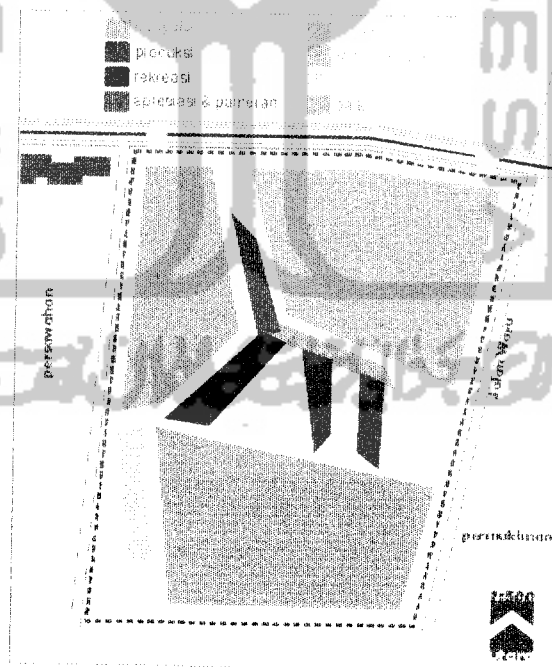


Gb. 4.2 Zoning Site  
Sumber : Pemikiran

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.

#### 4.2.2. Konsep Gubahan Massa

Pada pengelompokan kegiatan, kegiatan pengelola dan rekreasi 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.



Gb. 4.3 Konsep Gubahan Massa Pada Site  
Sumber : Pemikiran

### 4.2.3. Konsep Pencapaian Dan Sirkulasi

Sirkulasi ruang luar bertujuan untuk memudahkan gerak pencapaian dengan tidak mengabaikan aspek keamanan, pengalaman visual, dan hirarki kegiatan. Dalam kaitan dengan posisi site, pencapaian melalui gerbang utama fasilitas industri sinema dengan memanfaatkan posisi dan bentuk site untuk menciptakan pengalaman visual pencapaian bangunan. 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.



Gb. 4.4 Konsep Pencapaian Dan Sirkulasi

Sumber : Analisa

### 4.3. Konsep Dasar Tata Ruang Dalam

#### 4.3.1. Konsep Bentuk Ruang

Konsep dasar bentuk ruang yang akan diwujudkan harus :

- Mampu mewadahi fungsi dan pemenuhan kegiatan
- Memiliki persyaratan teknis yang disyaratkan, terutama ruang-ruang produksi
- Memberi citra mengenai fungsi dan karakteristik yang terjadi dalam ruang tersebut untuk memberi identitas dan mengkomunikasikan pada masyarakat
- Didukung oleh sistem struktur dan konstruksi yang mendukung

#### 4.3.2. Konsep Persyaratan Ruang

Persyaratan ruang yang spesifik diterapkan pada ruang-ruang kelompok kegiatan produksi yang meliputi :

- Persyaratan akustik  
Dengan memanfaatkan seoptimal mungkin elemen-elemen akustik untuk mencegah gangguan akustik
- Persyaratan pencahayaan  
Dengan menggunakan pencahayaan buatan yang dapat diatur dan dikontrol
- Persyaratan visual  
Untuk mengakomodasi visual sight penonton dan fleksibilitas bidang tangkap kamera
- Persyaratan penghawaan  
Untuk memberi kenyamanan selama produksi, karena ruang-ruang produksi tidak memungkinkan adanya bukaan yang langsung berhubungan dengan luar.

### 4.3.3. Konsep Kebutuhan Dan Dimensi Ruang

Kebutuhan ruang fasilitas industri sinema mengacu pada kebutuhan pewadahan kegiatan yang ada. Sehingga terbentuk ruang-ruang yang terdiri dari :

#### *Kegiatan rekreasi*

No.	Ruang	Kapasitas	Standart [M <sup>2</sup> /Org]	Luas [M <sup>2</sup> ]	Sirkulasi [%]	Luas Ruang Total [M <sup>2</sup> ]	Jml Ruang	Luas Total [M <sup>2</sup> ]
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

Tabel 4.1 Kebutuhan Ruang Rekreasi

Sumber : Penulis

#### *Kegiatan apresiasi*

No.	Ruang	Kapasitas	Standart [M <sup>2</sup> /Org]	Luas [M <sup>2</sup> ]	Sirkulasi [%]	Luas Ruang Total [M <sup>2</sup> ]	Jml Ruang	Luas Total [M <sup>2</sup> ]
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

Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang Apresiasi

Sumber : Penulis

### Kegiatan pameran

No.	Ruang	Kapasitas	Standart [M <sup>2</sup> /Org]	Luas [M <sup>2</sup> ]	Sirkulasi [%]	Luas Ruang Total [M <sup>2</sup> ]	Jml Ruang	Luas Total [M <sup>2</sup> ]
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

Tabel 4.3 kebutuhan ruang pameran

Sumber : analisis

### Kegiatan produksi

No.	Ruang	Kapasitas	Standart [M <sup>2</sup> /Org]	Luas [M <sup>2</sup> ]	Sirkulasi [%]	Luas Ruang Total [M <sup>2</sup> ]	Jml Ruang	Luas Total [M <sup>2</sup> ]
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

Tabel 4.4 Kebutuhan Ruang Produksi

### Kegiatan pasca produksi

No.	Ruang	Kapasitas	Standart [M <sup>2</sup> /Org]	Luas [M <sup>2</sup> ]	Sirkulasi [%]	Luas Ruang Total [M <sup>2</sup> ]	Jml Ruang	Luas Total [M <sup>2</sup> ]
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
	Fotey					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

Tabel 4.5 Kebutuhan Ruang Post Produksi

Sumber : Penulis

### Kegiatan pra poduksi

No.	Ruang	Kapasitas	Standart [M <sup>2</sup> /Org]	Luas [M <sup>2</sup> ]	Sirkulasi [%]	Luas Ruang Total [M <sup>2</sup> ]	Jml Ruang	Luas Total [M <sup>2</sup> ]
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

Tabel 4.6 Kebutuhan Ruang Pra Produksi

Sumber : Pemikir

### Kegiatan pengelola

No.	Ruang	Kapasitas	Standar [M <sup>2</sup> /Org]	Luas [M <sup>2</sup> ]	Sirkulasi [%]	Luas Ruang Total [M <sup>2</sup> ]	Jml Ruang	Luas Total [M <sup>2</sup> ]
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
5	R. Rapat							
	R. Rapat Besar	60	1.5	90	10	99	1	99
	R. Rapat Kecil	10	1.5	15	10	16.5	3	49.5
6	R. Admistrasi							
	Manajemen	10	4	40	10	44	1	44
	Administrasi	20	4	80	10	88	1	88
	Personalialia	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

Tabel 4.7 kebutuhan ruang pengelola

Sumber : pemikiran

#### 4.3.4. Konsep Kenyamanan Tata Ruang Dalam

##### 1. Konsep Akustik Dengan Bentuk Ruang

Kenyamanan akustik pada ruang-ruang tertentu dalam fasilitas industri sinema memerlukan penanganan khusus terutama ruang studio maupun ruang kontrol. Penanganannya antara lain dengan penggunaan bahan material penyerap suara, seperti perpaduan antara gypsum, fiber, dan beton, membentuk ruangan dengan bentuk *non parallel plane surface* / segi tak beraturan.

##### 2. Konsep Kenyamanan Visual Pada Tata Ruang Dalam

Kenyamanan visual diperlukan pada fasilitas industri sinema yang mengakomodasi kegiatan yang berhubungan langsung dengan aspek visual pengguna bangunan terhadap fasilitas yang diwadahi, hal ini terjadi antara lain pada ruang sinematek dimana fokus pengunjung / penonton terarah ke layar / panggung. Kenyamanan visual juga dipengaruhi oleh pencahayaan, sistem pencahayaan yang digunakan mayoritas adalah sistem pencahayaan buatan, yaitu :

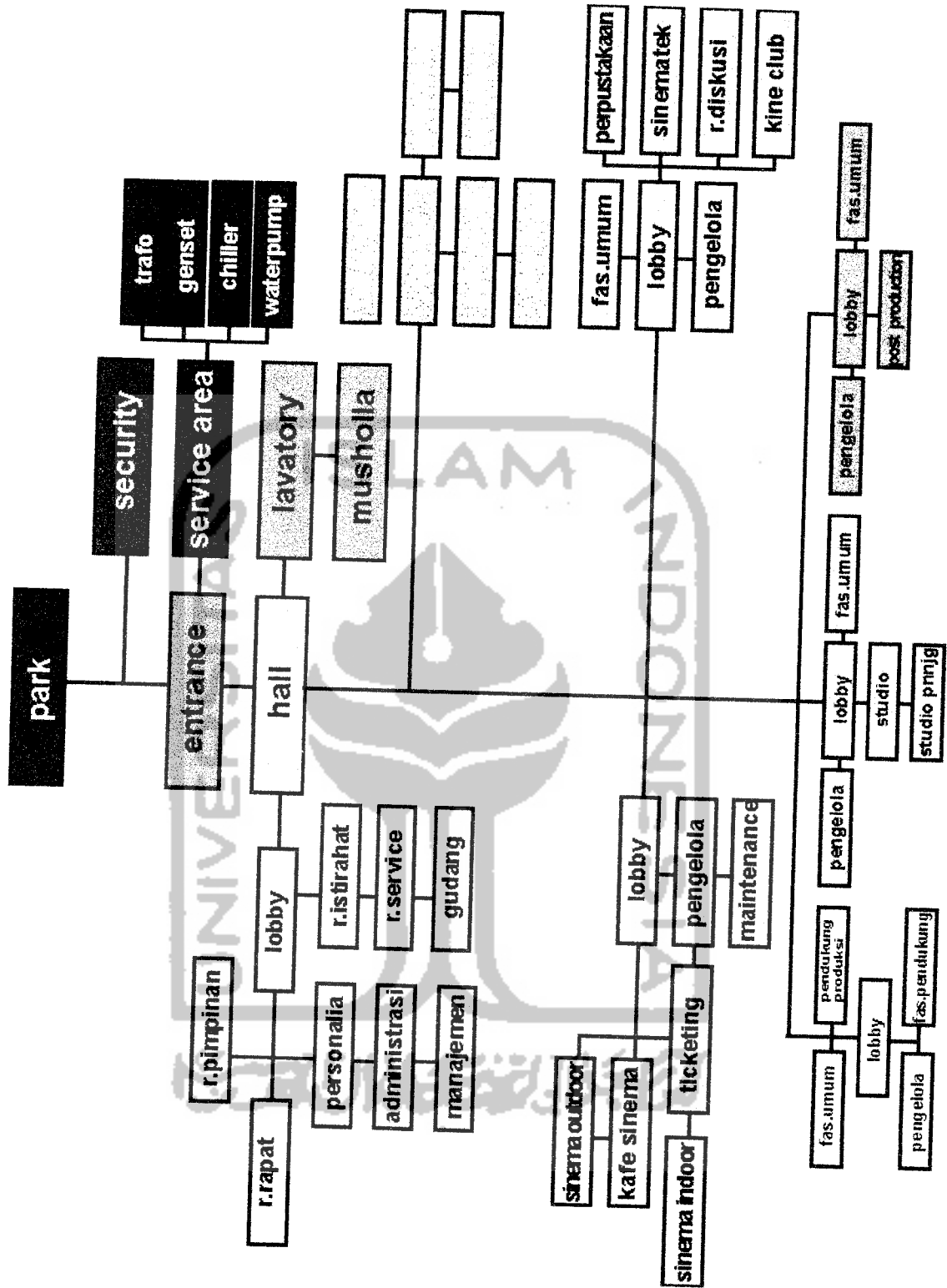
- Sistem pencahayaan langsung, digunakan pada ruang-ruang yang tidak memerlukan pencahayaan khusus yaitu ruang-ruang pengelola, ruang administrasi dsb.
- Sistem pencahayaan tidak langsung, digunakan pada ruang-ruang yang menggunakan layar monitor / TV sebagai media kerja seperti ruang kontrol, ruang editing, ruang proyeksi / meeting dan ruang lain yang sejenis.

### 3. Konsep Suasana Ruang Yang Rekreatif

Suasana ruang yang rekreatif ditunjukkan dengan :

- Penggunaan dan pengolahan tekstur dan bahan material,
  - Lantai, perpaduan lantai halus dan kasar, tekstur kasar diletakkan di tengah area sirkulasi. Untuk ruang yang memerlukan perlakuan akustik khusus digunakan penutup lantai dari karpet.
  - Dinding, perpaduan antara gypsum board, fiber dan beton untuk ruang dengan akustik khusus. Pada beberapa dinding yang dapat diakses dari sirkulasi dibuat variasi tekstur halus dan kasar dan dinding transparan.
  - Plafon, digunakan material yang dapat menyerap suara dengan baik, seperti *gypsum board*.
- Penggunaan warna  
Warna yang digunakan cenderung kontras untuk memberikan visualisasi yang berbeda.

#### 4.3.5. Konsep Organisasi Ruang



Gb. 4.4 Skema Organisasi Ruang

Sumber : Pemikiran

#### 4.4. Konsep Bentuk Keterpaduan Kegiatan Produksi Dan Rekreasi

Keterpaduan kegiatan pada fasilitas industri sinema akan dibentuk dengan suatu bentukan yang kompak. Bentuk keterpaduan tersebut yaitu kegiatan produksi dan rekreasi diposisikan saling berkaitan sehingga terbentuk ruang pemersatu, dimana kegiatan rekreasi sebagai kegiatan pemersatu. Dengan keterpaduan tersebut akan membentuk pola yang bersilangan. Kegiatan rekreasi dibagi dalam beberapa area berselang-seling dengan kegiatan produksi. Pembagian kegiatan rekreasi disesuaikan dengan sifat kegiatan tersebut, yaitu :

- Rekreasi yang bersifat menghibur
  - Kafe sinema
  - Sinematek
- Rekreasi yang bersifat edukatif rekreatif
  - Sinema outdoor
  - Sinema indoor
  - Kine club
  - Perpustakaan
  - Pameran

#### 4.5. Konsep Ungkapan Fisik Bangunan

Elemen arsitektural yang digunakan dalam penampilan bangunan adalah permainan dinding dan bukaan yang masif dan transparan. Penampilan bangunan juga akan dipengaruhi oleh permainan ketinggian lantai dan ketinggian lahan sehingga membentuk irama. Fasade depan diletakkan agak dimiringkan dari site untuk mengoptimalkan lahan dan mengurangi cahaya matahari yang masuk ke dalam bangunan terutama sinar matahari sore. Penggunaan warna kontras pada area pemersatu untuk menonjolkan bangunan.

#### 4.6. Konsep Sistem Struktur

Struktur yang digunakan pada fasilitas industri sinema adalah gabungan antara sistem struktur rangka dengan sistem struktur dinding pemikul. Sistem struktur tersebut selain sebagai perkuatan struktur juga digunakan sebagai pengolahan elemen arsitektural pada penampilan bangunan.

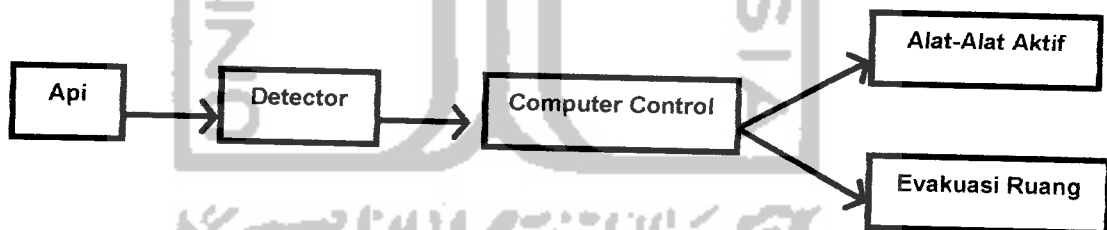
Untuk pembatas ruang digunakan dinding partisi dengan pola tidak sepenuhnya mengikuti pola / grid struktur yang ada sehingga bangunan tidak terkesan kaku. Pembatas ruang menggunakan dinding bata untuk ruang-ruang umum sedangkan untuk ruang yang memerlukan akustik yang sempurna menggunakan dinding gypsum yang diberi material penyerap suara.

#### 4.7. Konsep Sistem Utilitas

##### A. Sistem Pemadam Kebakaran

Untuk pencegahan kebakaran, dilakukan secara manual dan otomatis, melalui tindakan :

- i. Preventif, menggunakan *fire and smoke detector*
- ii. Represif, menggunakan *water splinker, fire extinguisher, dan fire hydrant*
- iii. Penyelamatan atau evakuasi dibuat pintu dan tangga darurat



##### B. Sistem Pencahayaan

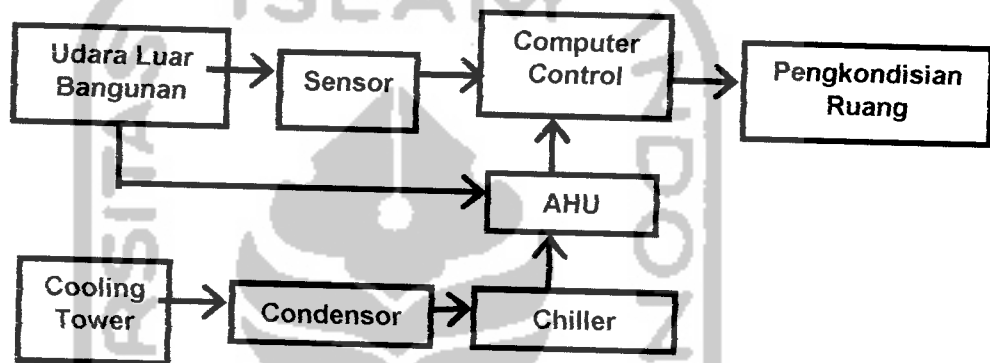
Pencahayaan pada fasilitas industri sinema merupakan unsur penting mengingat studionya memerlukan pencahayaan yang teratur dan terkontrol. Pencahayaan berpengaruh terhadap kamera yang merupakan peralatan utama dalam membuat produk sinema. Karena itu, pencahayaan pada fasilitas industri sinema terdiri dari dua, yaitu :

- i. Pencahayaan alami, yang diolah seoptimal mungkin

- ii. Pencahayaan buatan, terutama untuk ruang studio yang dirancang secara khusus sehingga dapat diatur dan dikontrol

### C. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan terdiri dari dua macam yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan. Untuk ruang studio dan ruang-ruang yang tidak memungkinkan dibuat bukaan, penghawaan dilakukan dengan penghawaan dari AC, melalui *sistem ceiling duct* (pemipaan dari langit-langit). Sedangkan penghawaan alami diterapkan pada ruang-ruang lain seoptimal mungkin melalui bukaan-bukaannya.



### D. Sistem Sanitasi Drainasi

Sistem distribusi air bersih pada bangunan memanfaatkan PDAM dan sumur serbagai sumber air. Sebelum disuplai, air akan terlebih dulu melalui proses penyaringan melalui suatu treatment agar kualitas air terjaga. Suplai air menggunakan *sistem down feed* dimana distribusi air dari tangki bawah terlebih dulu dipompa ke tangki atas.

Sistem *fire protection* bangunan menggunakan *splinkler* dan *hose rack* sebagai distribusi air dalam bangunan. Disediakan siamese di luar bangunan sebagai katup penghubung dengan suplai air dari luar ketika air dalam bangunan habis.

Pembuangan air kotor dialirkan ke sistem pemhuangan air kotor / *water treatment* kemudian dialirkan ke sistem peresapan bangunan atau bisa juga dialirkan ke riol kota Untuk kotoran dialirkan ke *septic tank*



untuk kemudian dialirkan ke riol kota. Untuk pembuangan air hujan, sebagian diresapkan ke tanah untuk kesesuaian lingkungan dan sebagian lagi disalurkan ke riol kota, dan peresapan

#### **E. Sistem Jaringan Kelistrikan**

Sistem pengkabelan (*wiring*) digunakan untuk menghubungkan instalasi lampu maupun peralatan dari studio ke ruang kontrol maupun ke ruang-ruang lain melalui sistem *under floor duct* untuk instalasi kabel peralatan dan *overhead cable trays* (pipa-pipa kabel pada langit-langit) untuk pencahayaan. Pada ruang elektrik, langit-langitnya merupakan tempat bagi kabel-kabel yang didistribusikan ke berbagai ruang lain.

