

bab 3

PUSAT DIGITAL MULTIMEDIA

Pada bab ini akan dibahas analisis pusat digital multimedia, yang akan membahas:

- a. Analisa program kegiatan
- b. Analisa integrasi kegiatan pada tata ruang dalam
- c. Analisa citra high tech pada bangunan

Untuk menyelesaikan permasalahan pertama yaitu mengintegrasikan kegiatan produksi dan kegiatan pelatihan, maka pertama-tama yang harus dianalisis yaitu analisa program kegiatan. Dimana pada bagian ini pertama-tama disebutkan pengelompokan kegiatan yang ada pada bangunan ini. Setelah itu dianalisis tentang karakteristik kegiatan dan pelaku kegiatan sehingga akan didapat karakter masing-masing kegiatan yang akan menentukan dalam mengintegrasikan kegiatan-kegiatan tersebut.

Setelah diketahui karakteristik masing-masing kegiatan kemudian dari program yang ada dikelompokkan ruang-ruang tersebut menurut faktor yang akan berpengaruh dalam mengintegrasikan kegiatan-kegiatan tersebut. Setelah itu dilanjutkan dengan proses hubungan ruang, dimana pada bagian ini bisa dianalisis karena pada pengelompokan ruang sebelumnya sudah diketahui bagian-bagian ruang dan kegiatan yang akan diintegrasikan. Organisasi ruang merupakan proses akhir dalam mengintegrasikan kegiatan produksi dan kegiatan pelatihan, dimana pada bagian ini diperoleh dari hasil olah analisis sebelumnya yaitu pengelompokan ruang dan hubungan ruang.

Untuk menyelesaikan permasalahan yang kedua yaitu menampilkan citra high tech pada penampilan bangunan tanpa meninggalkan kesan komersial, maka yang akan dianalisis pertama kali yaitu ekspresi high tech pada bangunan komersial yang akan menjelaskan tentang karakter dari bangunan teknologis dan bangunan komersial. Untuk mendapatkan penampilan bangunan yang bercitra high tech, bentuk dan gubahan massa akan menentukan pada karakter bangunan. Faktor terakhir yang menentukan dalam menganalisis citra high tech pada penampilan bangunan yaitu struktur dan bahan bangunan yang akan menjelaskan penggunaan material yang digunakan dan jenis struktur yang digunakan untuk mendukung fungsi dan penampilan bangunan.

3.1. ANALISA PROGRAM KEGIATAN

3.1.1. Pengelompokan Kegiatan

Menurut kebutuhan dasar, mekanisme kegiatan dapat dikelompokkan sebagai berikut:

A. Kegiatan Produksi

1. Kegiatan Administrasi : ruang direktur, ruang humas, ruang pemasaran, ruang personalia, ruang keuangan, ruang produser dan lavatory
2. Kegiatan Produksi : ruang grafika multimedia, ruang animasi, ruang editing film, ruang pemrosesan film, ruang laboratorium dan lavatory
3. Kegiatan Promosi : perpustakaan, sinema, gallery dan lavatory
4. kegiatan Studio : ruang studio penonton, ruang studio serbaguna, ruang kontrol, ruang telecine, ruang VTR dan lavatory

B. Kegiatan Pelatihan/Pendidikan

1. Kegiatan Akademis: ruang kelas dan studio
2. Kegiatan Non Akademis : perpustakaan, kantin
3. Kegiatan Administrasi : ruang tentor/pengajar dan tata usaha

C. Kegiatan Operasi Teknik : ruang transmisi, ruang server, ruang mekanikal-elektrikal dan lavatory

D. Kegiatan Pelayanan Umum : hall, ruang informasi. Ruang internet, cafeteria

3.1.2. Analisa Aktifitas Pelaku Kegiatan

3.1.2.1. Analisa Karakteristik Kegiatan dan Pelaku pada Kegiatan Utama

A. Kegiatan Produksi

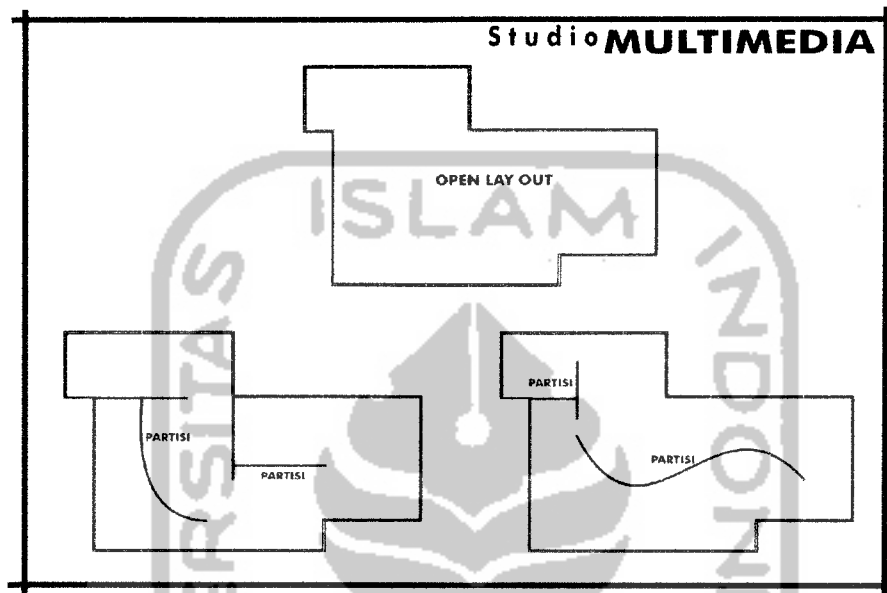
Kegiatan produksi sebagai sarana produksi dan promosi, mempertimbangkan karakteristik jenis kegiatan yang diwadahnya dan pengelompokan terhadap jenis kegiatan yang diwadahnya dan pengelompokan terhadap jenis kegiatan tersebut serta tujuan terhadap berdirinya pusat digital multimedia.

Tabel III-1. Karakteristik Kegiatan Produksi

JENIS KEGIATAN	PELAKU	AKTIFITAS	PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	TUNTUTAN SUASANA RUANG
Kegiatan Aministrasi	Direktur, staf administrasi / karyawan		Meja, kursi, lemari, arsip, komputer, telepon	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memerlukan ruang yang cukup untuk bekerja ▪ Tingkat privasi tinggi ▪ Gerak pelaku konsisten pada pola pergerakan sesuai kegiatan yang dilakukan 	Tenang, formal
Kegiatan Produksi -Produksi Multimedia	Produser, kru produksi	Melakukan kegiatan produksi multimedia	Meja, kursi, komputer, telepon	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Nyaman dan mempunyai akses langsung ke ruang presentasi ▪ Bentuk ruang open lay out ▪ Akses ke studio animasi yang cukup dekat 	Semi formal
-Produksi Animasi	Produser, kru produksi	Melakukan kegiatan produksi animasi	Meja, kursi, komputer, telepon, peralatan editing, dubbing, printer dan scanner	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penataan ruang berkesan dinamis, untuk membantu penuangan ide ▪ Kemudahan akses ruang-ruang animasi ▪ Kedap suara, dengan penghawaan dan pencahayaan buatan serta akustik ruang pada Studio musik 	Semi formal
-Produksi Acara TV	Produser, kru produksi	Melakukan kegiatan produksi acara TV	Meja, kursi, peralatan schnitzer, komputer, telepon, peralatan rekam dan mixing dan peralatan editing, serta alat shooting	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempunyai akses langsung dari entrance yang cukup dekat ▪ Tinggi minimum plafon 10 m, pengaturan penghawaan dan pencahayaan alami dan buatan ▪ Nyaman dan mempunyai akses yang baik ke studio animasi 	Ramai, semi formal
Kegiatan Promosi	Pengelola, staf/ karyawan	Mempromosikan produk dan jasa	Meja, kursi, komputer, telepon, black box(presentasi) dan peralatan sinema	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memungkinkan keleluasaan gerak ▪ Tingkat privasi rendah, public space ▪ Gerak pelaku dinamis, aktif dan atraktif ▪ Interaksi yang tinggi antara pengunjung dan karyawan 	Ramai, semi publik

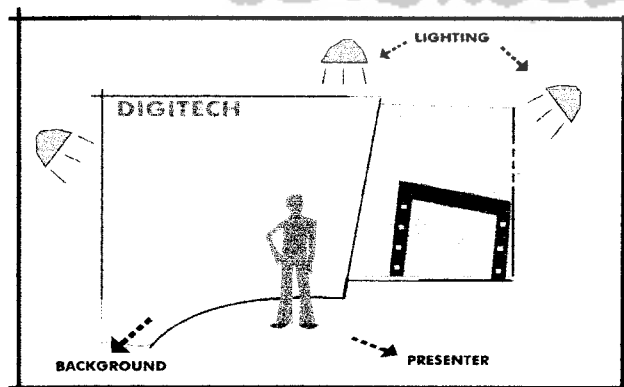
Sumber: Analisa Penulis

Kegiatan pada studio multimedia menggunakan berbagai jenis pelaku dengan tugas masing-masing. Seperti yang memproduksi web design, web programming dan lain-lain, sehingga bentuk ruang yang digunakan berbentuk open lay out karena Teknologi Komputer berkembang dengan pesat setiap saat sehingga ukuran komputer akan menjadi semakin kecil namun pelaku tidak selalu menurun bahkan bisa bertambah karena dunia Teknologi Informasi semakin banyak memberi pilihan-pilihan. Sehingga pembagian ruang-ruang dilakukan dengan pemberian partisi.



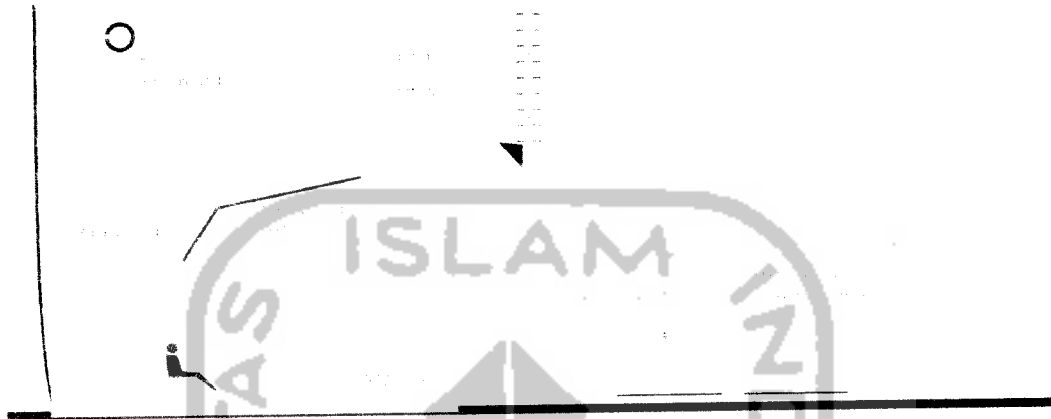
Gambar III-1
Bentuk ruang studio multimedia
Sumber: Analisa Penulis

Aktifitas pengambilan gambar untuk kegiatan produksi acara TV melibatkan semua tenaga atau tim yang terlibat dalam program yang dilakukan, seperti pembuatan acara infotainment yang membutuhkan penataan background maupun lighting yang baik yang akan membantu presenter membawakan program yang dibawakan.



Gambar III-2 Penataan studio untuk acara infotainment
Sumber: Analisa Penulis

Dan untuk acara-acara lain dapat menggunakan studio tersebut dengan merubah dekorasi background sehingga studio ini fleksibel untuk digunakan. Sehingga karakteristik studio produksi acara TV harus fleksibel untuk beberapa acara yang menggunakan studio ini. Karakteristi stidio ini bisa diperoleh dengan tinggi minimum studio 10 meter, sehingga pengaturan background dan lighting dapat maksimal.



Gambar III-3
Studio audio visual
Sumber: Analisa Penulis

Aktifitas pelaku pada kegiatan produksi :

a. Pengelola

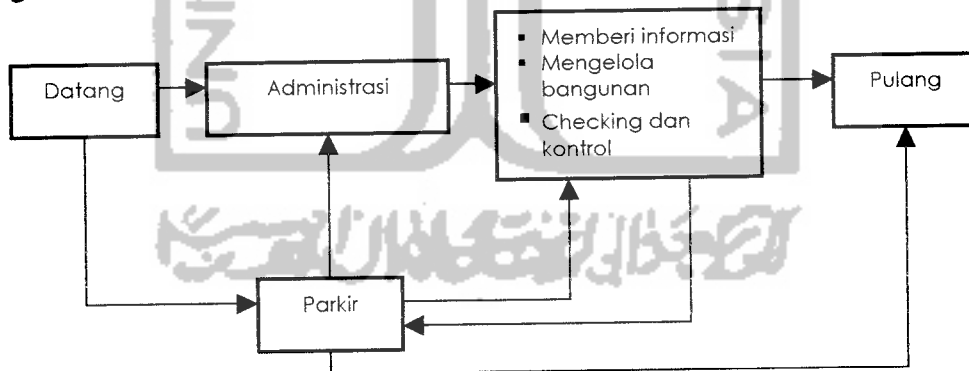


Diagram III-1
Skema Pola Kegiatan Pengelola
Sumber : Analisa Penulis

b. Operasional Tim Produksi

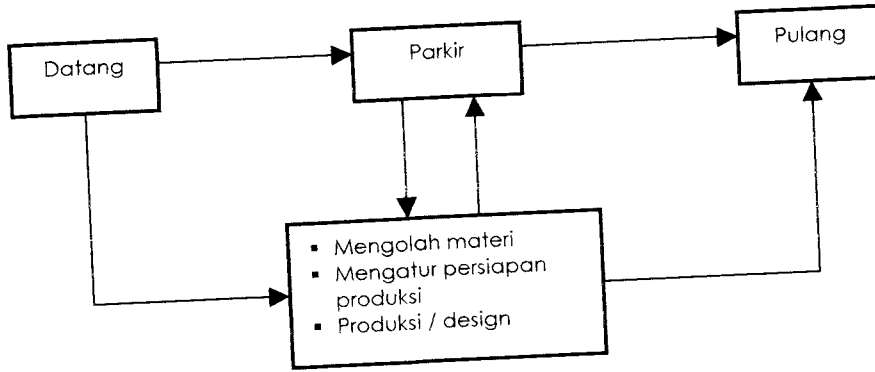


Diagram III-2
Skema Pola kegiatan Operasional Tim Produksi
Sumber : Analisa Penulis

c. Service

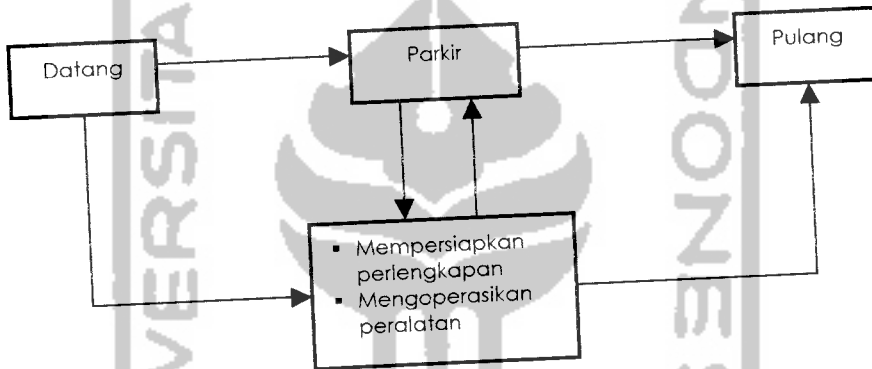


Diagram III-3
Skema Pola Kegiatan Service
Sumber : Analisa Penulis

d. Pengunjung

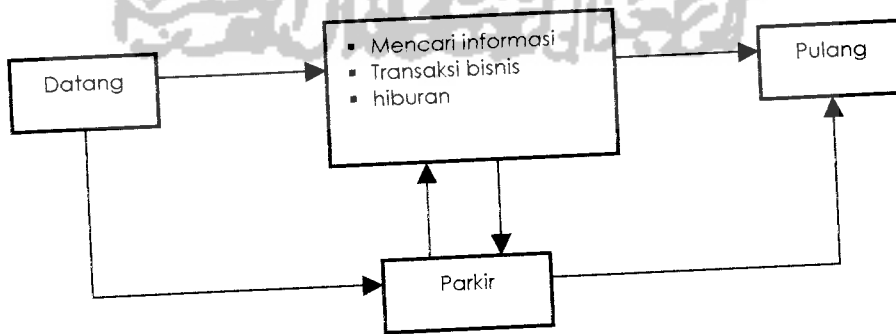


Diagram III-4
Skema Pola Kegiatan Pengunjung
Sumber : Analisa Penulis

B. Kegiatan Pelatihan/Pendidikan

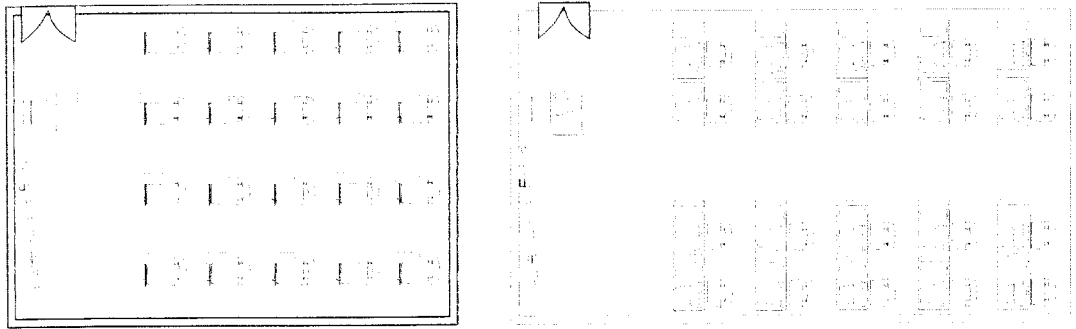
Karakteristik pada kegiatan pelatihan/pendidikan

Tabel III-2. Karakteristik Kegiatan Pelatihan/Pendidikan

JENIS KEGIATAN	PELAKU	AKTIFITAS	PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	TUNTUTAN SUASANA RUANG
Administrasi Pelatihan	Direktur Pelatihan, staf/ karyawan		Meja, kursi, komputer, telepon	<ul style="list-style-type: none"> Tingkat privasi tinggi 	Tenang, Formal
Kegiatan belajar-mengajar	Pengajar, mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> Pengajar memberikan teori dan praktek kepada mahasiswa Mahasiswa menerima teori dan praktek 	Meja, kursi, class board, komputer	<ul style="list-style-type: none"> Memerlukan ruang yang cukup untuk proses belajar-mengajar Ruang yang cukup terang untuk kegiatan belajar-mengajar Tingkat privasi semi privat Gerak pelaku dinamis Interaksi antar pemakai secara visual, audio, dan audio visual relatif tinggi 	Tenang, semi formal
Kegiatan service	Direktur, staf, pengajar, mahasiswa	Melakukan dan mendapatkan kegiatan servis seperti fasilitas perpustakaan dan kantin	Meja, kursi, Lemari, komputer, telepon, pantry	<ul style="list-style-type: none"> Ruangan efisien/ sesuai kebutuhan Tingkat privasi rendah Interaksi antar pemakai rendah 	Ramai, area publik

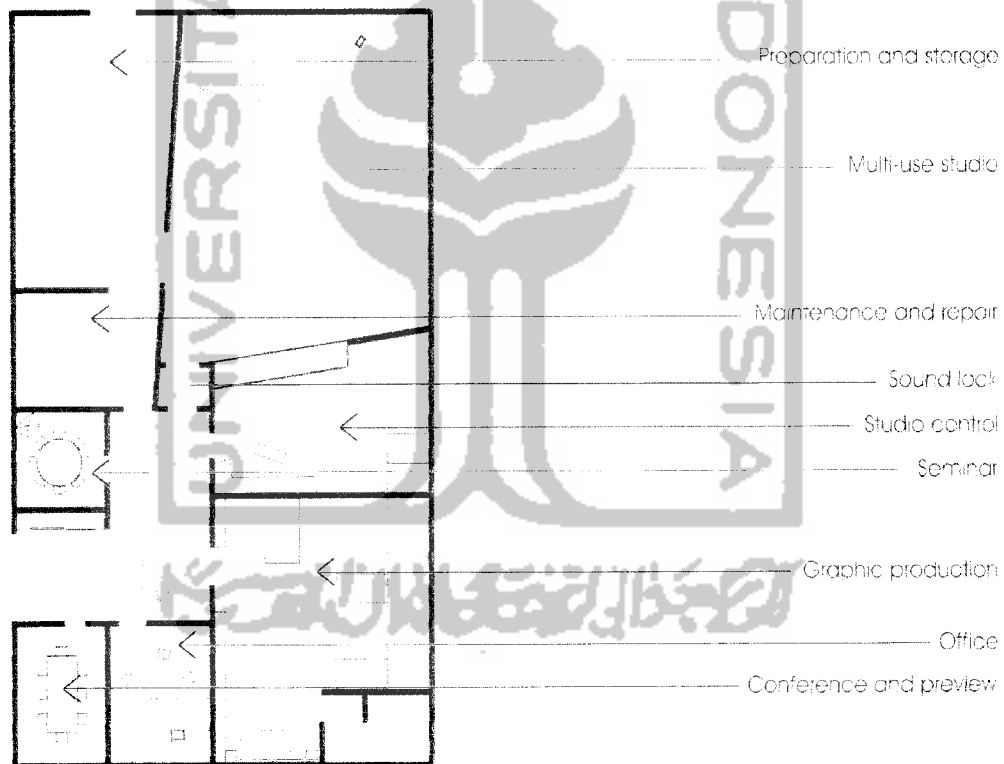
Sumber: Analisa Penulis

Sebagai elemen pembentuk, ruang berfungsi untuk mewadahi kegiatan yang ada. Bentuk ruang akan sangat mempengaruhi proses kegiatan yang diwadahnya. Kenyamanan proses belajar mengajar di dalam ruangan tergantung juga pada peralatan yang digunakan, yaitu meja dan kursi untuk ruang teori maupun peralatan komputer pada ruang kuliah praktek.



Gambar III-4
Bentuk ruang kuliah teori dan ruang kuliah praktek dengan peralatannya
Sumber: Analisa Penulis

Sedangkan ruang penunjang untuk kegiatan pelatihan yaitu studio untuk video shooting yang dilengkapi dengan editing tidak terlalu besar, namun memenuhi standar ruang untuk adanya suatu studio video. Karena mahasiswa dapat menggunakan fasilitas yang ada pada kegiatan produksi audio visual dengan studionya yang lebih besar dan kompleks.



Gambar III-5
Lay out studio video shooting untuk kegiatan pelatihan
Sumber: Analisa Penulis

Aktifitas yang dilakukan pada kegiatan akademis dilakukan oleh orang-orang tertentu yang berkaitan dengan kegiatan pelatihan/pendidikan pada pusat digital multimedia.

a. Administrasi Pelatihan

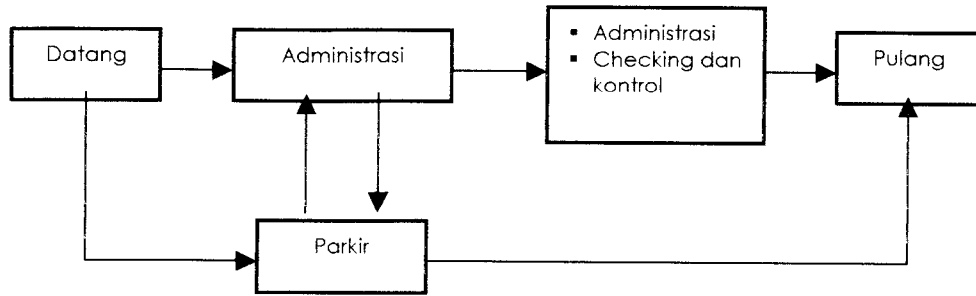


Diagram III-5
Skema pola Kegiatan Administrasi Pelatihan
Sumber : Analisa Penulis

b. Peserta Pelatihan

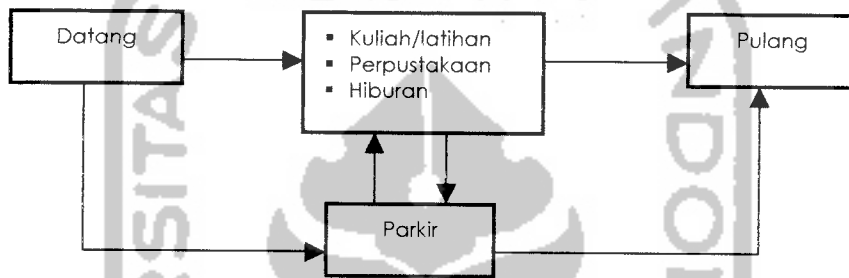


Diagram III-6
Skema Pola Kegiatan Peserta Pelatihan
Sumber : Analisa Penulis

c. Pengajar Pelatihan

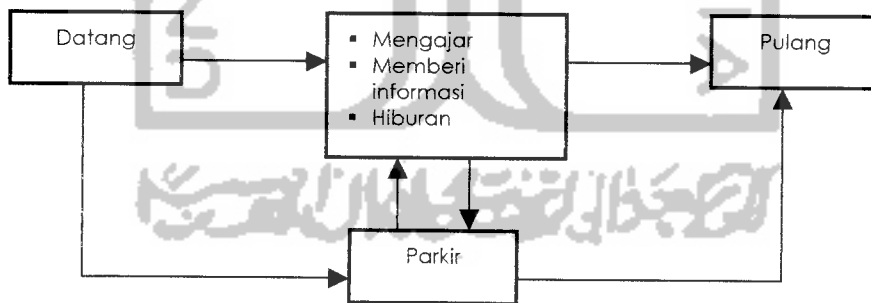


Diagram III-7
Skema Pola Kegiatan Pengajar Pelatihan
Sumber : Analisa Penulis

3.1.2.2. Analisa Karakteristik Kegiatan dan pelaku pada Kegiatan Penunjang

A. Kegiatan Operasional Teknik

Karakteristik kegiatan pada kegiatan operasi teknik

Tabel III-3. Karakteristik Kegiatan Operasi Teknik

JENIS KEGIATAN	PELAKU	AKTIFITAS	PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	TUNTUTAN SUASANA RUANG
KEGIATAN Operasi Teknik	Orerator, karyawan	Menjalankan dan mengoperasikan peralatan	Peralatan dan perlengkapan operasi teknik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang yang aman dari faktor getaran seraf kebisingan yang diakibatkan ▪ Pengkondisian ruang terhadap operasi mesin yang dapat menyebabkan getaran ▪ Tingkat privasi tinggi 	Ribut

Sumber: Analisa Penulis

Aktifitas yang dilakukan pada kegiatan ini hanya terbatas dilakukan oleh orang-orang yang bekerja mengopersikan dan merawat peralatan serta ruang yang ada pada kegiatan ini.

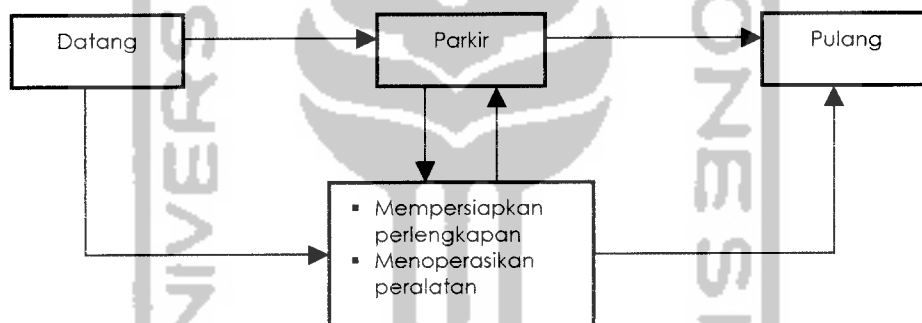


Diagram III-8
Skema pola kegiatan operasi teknik
Sumber: Analisa Penulis

B. Kegiatan Pelayanan Umum

Karakteristik kegiatan pada kegiatan pelayanan umum

Tabel III-4. Karakteristik Kegiatan Pelayanan Umum

JENIS KEGIATAN	PELAKU	AKTIFITAS	PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN	TUNTUTAN SUASANA RUANG
Kegiatan Pelayanan Umum	Direktur, staf/ karyawan, produser, kru produksi, pengajar, mahasiswa, pengunjung	Menggunakan fasilitas yang ada karena diperuntukan bagi umum		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Keleluasaan gerak untuk melihat ▪ Tingkat privasi rendah 	Ramai, area publik

Sumber: Analisa Penulis

Aktifitas pelaku pada kegiatan ini adalah

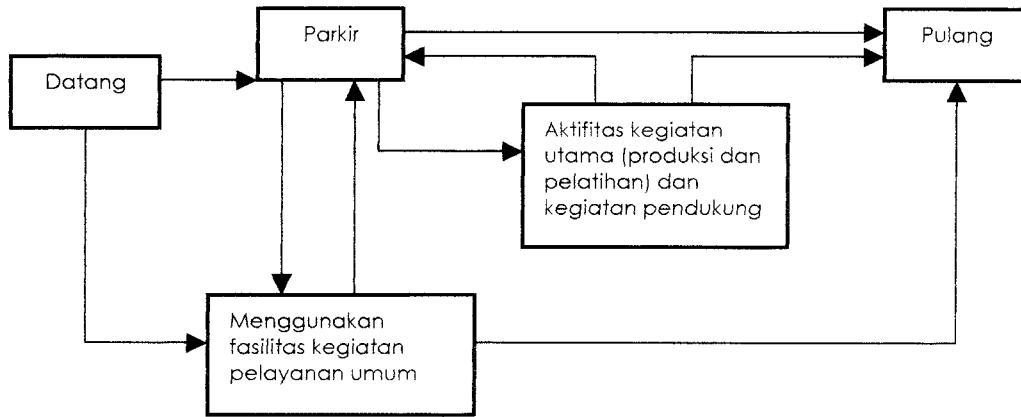


Diagram III-9
Skema pola kegiatan pelayanan umum
Sumber: Analisa Penulis

3.2. ANALISA INTEGRASI KEGIATAN PADA TATA RUANG DALAM

3.2.1. Program Ruang

Untuk menganalisa integrasi kegiatan pada tata ruang dalam maka yang pertama kali harus diketahui adalah program ruang yang ada, sehingga dapat dianalisa ruang-ruang mana saja yang dapat diintegrasikan.

a. Kegiatan Produksi

Tabel III-5. Program Ruang Kegiatan Produksi

JENIS KEGIATAN	FASILITAS KEGIATAN
Kegiatan Administrasi	R. Direktur Utama R. Direktur Produksi R. Sekretaris R. Humas R. Rapat Lavatory R. Bagian Pemasaran - R. Pimpinan - R. Sekretaris - R. Staf R. Bagian Keuangan - R. Pimpinan - R. Sekretaris - R. Staf R. Bagian Teknik - R. Pimpinan - R. Sekretaris - R. Staf R. Bagian Perencanaan dan Produksi - R. Pimpinan - R. Sekretaris - R. Staf
a. Kegiatan Produksi Multimedia	Studio Produksi a. R. Producer b. R. Director c. Studio Komputer d. R. Presentasi

	<p>e. CD Library</p> <p>R. Pendukung</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gudang - Lavatory - R. Arsip
b. Kegiatan Produksi Animasi	<p>Studio Animasi</p> <p>1. Pra Produksi</p> <ul style="list-style-type: none"> - R. Produser - R. Director - R. Script Writer - R. Research - R. Art Director - R. Dubbing & Sound Studio - Music Studio - R. Storeyboard - R. Rapat - R. Pemodelan - Lavatory <p>2. Produksi</p> <ul style="list-style-type: none"> - R. Disain - R. Lay Out - R. Animation - R. Inking - R. Scanning - R. Coloring/Painting - R. Compositing - R. Visual Effects <p>3. Pasca Produksi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sound Transfer - Video Mixing - Telecine - Editorial - Imaging - Projection AV - Lavatory
c. Kegiatan Produksi Acara TV (Audio Visual)	<p>2. Studio I (Kecil)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Main Studio - R. Reherseal - Dress Room - R. Wardrobe - R. Tunggu dan Istirahat - R. Make Up - Gudang Perlengkapan <p>3. Studio II</p> <ul style="list-style-type: none"> - R. Audience - Stage - R. Reherseal - Dress Room - R. Wardrobe - R. Tunggu dan Istirahat - R. Make Up - Lavatory Penonton - Lavatory Pemain - Hall Penonton - R. Kontrol Audio Visual - R. Kontrol Produksi - On Line Edit Suites - Gudang Perlengkapan <p>4. Studio Rekaman Suara</p> <ul style="list-style-type: none"> - R. Tunggu dan Istirahat - Lavatory Pemain - R. Kontrol Audio Visual - R. Studio Mixing - Gudang Perlengkapan - Main Studio

	<p>5. Ruang Teknik Produksi</p> <ul style="list-style-type: none"> - R. Master Kontrol - R. Studio Presentasi - R. Telecine - R. Video Tape Recording - R. Audio Tape Recording - Lavatory <p>6. Ruang Penunjang</p> <ul style="list-style-type: none"> - Video Library - R. Isirahat Karyawan - R. Persiapan Fasilitas Produksi - Bengkel Layar, Dekor, Property - Gudang Disposal - Lavatory <p>Ruang Laboratorium</p> <ul style="list-style-type: none"> - Processing Film - Editing - Recording dan Dubbing - R. Gelap - R. Analisa
Kegiatan Promosi	<p>R. Presentasi Sinema Gallery</p>
Kelompok Kegiatan Operasi Teknik	<p>R. Transmisi</p> <ul style="list-style-type: none"> - R. Pemancar - R. Macrowave <p>R. Teknik Umum</p> <ul style="list-style-type: none"> - R. Peralatan Lapangan - R. Perlengkapan <p>R. Elektrikal</p> <ul style="list-style-type: none"> - R. Panel Distribusi - R. Electrical Switch Control - R. UPS - R. Genset - R. Battery Back Up - R. Pusat Telekomunikasi - R. Server 1 - R. Server 2 - Small System Control <p>R. Mekanikal</p> <p>Bengkel Pemeliharaan Gudang Lavatory</p>
Kelompok Kegiatan Pelayanan Umum	<p>Hall R. Informasi R. Internet Cafetaria R. Keamanan Parkir</p>

b. Kegiatan Pelatihan/Pendidikan

Tabel III-6. Program Ruang Kegiatan Pelatihan

JENIS KEGIATAN	FASILITAS KEGIATAN
Unit Akademis	<p>R. Kelas teori R. Kelas Praktek/komputer Studio Video shooting Lavatory</p>

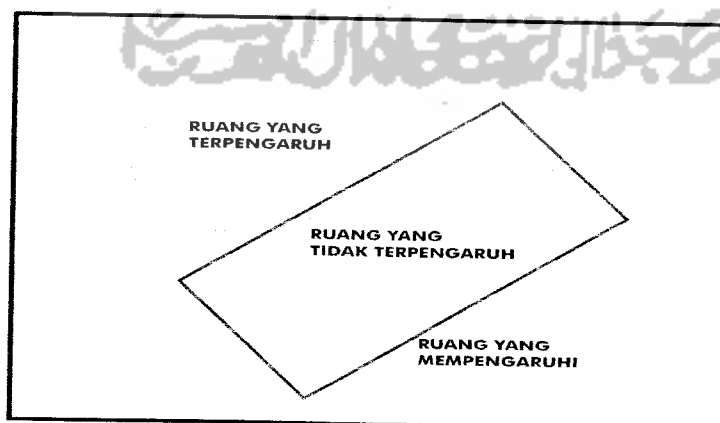
Unit Non Akademis	R. Direktur Pelatihan R. Administrasi R. Pengajar Perpustakaan R. Sidang Lavatory
Unit Penunjang	R. Serbaguna R. Telekonferensi Hall Mushola Gudang Lavatory

3.2.2. Pengelompokan Ruang

3.2.2.1. Pengelompokan Ruang Karena Adanya Faktor yang Mempengaruhi

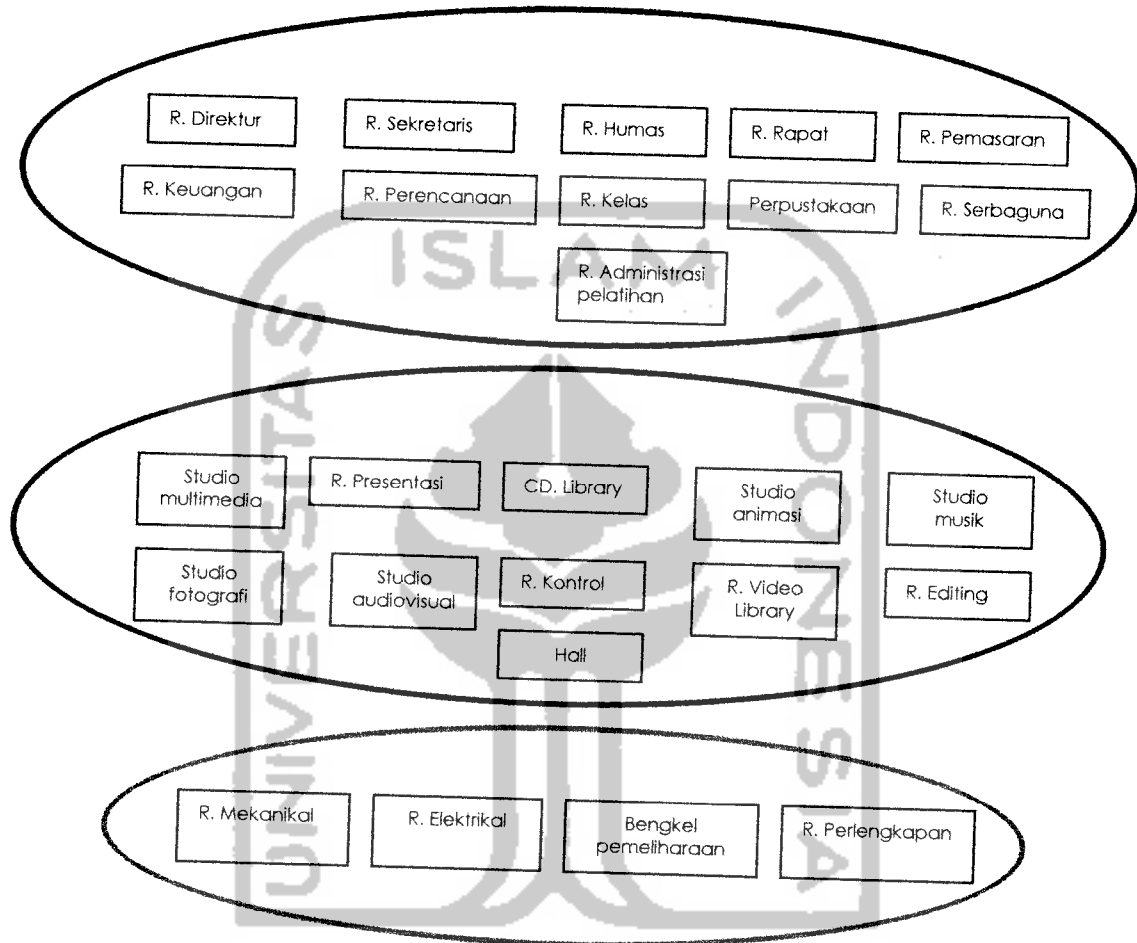
Pada jenis pengelompokan ruang ini terbagi atas beberapa kategori yaitu ruang-ruang yang dipengaruhi tuntutan operasional, ruang-ruang yang tidak terpengaruh serta ruang-ruang yang akan mempengaruhi.

- a. Ruang-ruang yang dipengaruhi tuntutan operasional adalah: seluruh ruang pada kegiatan produksi seperti studio multimedia, studio animasi, studio musik, studio fotografi dan studio acara TV (audiovisual)
- b. Ruang-ruang yang tidak terpengaruh adalah: ruang pada bagaian pelayanan administrasi produksi, kegiatan pelatihan dan beberapa ruang pada kegiatan pelayanan umum
- c. Ruang-ruang yang akan mempengaruhi operasional ruang pada bangunan adalah: ruang-ruang pada kegiatan operasi teknik karena ruang pada kelompok kegiatan ini akan menimbulkan pengaruh gangguan-gangguan tertentu dalam operasional peralatan bangunan pada kegiatan lain, seperti getaran, panas, asap dan debu.



Gambar III-6
Kelompok ruang yang mempengaruhi
Sumber: Analisa Penulis

Pengelompokan ruang jenis ini harus memisahkan antara zona ruang yang terpengaruh dengan zona ruang yang mempengaruhi. Pemisahan ini harus dilakukan sejauh mungkin untuk meminimalkan pengaruh gangguan yang terjadi. Pemisahan zona ruang ini juga dapat memanfaatkan kelompok ruang yang tidak terpengaruh sebagai batas atau barrier antara kedua kelompok ruang yang saling bertentangan tadi, seperti terlihat pada gambar berikut:



Keterangan:




-  Kelompok ruang yang terpengaruh
-  Kelompok ruang yang tidak terpengaruh
-  Kelompok ruang yang mempengaruhi

Diagram III-10
Zona ruang pada pengelompokan ruang karena adanya faktor mempengaruhi
Sumber: Analisa Penulis

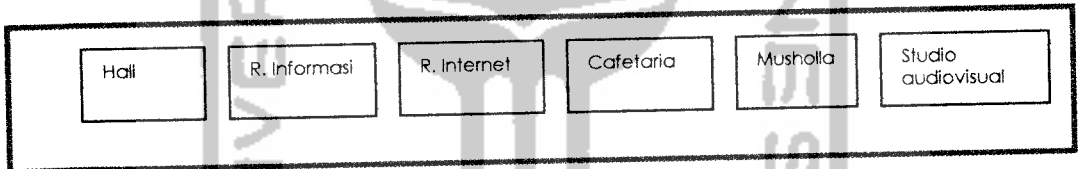
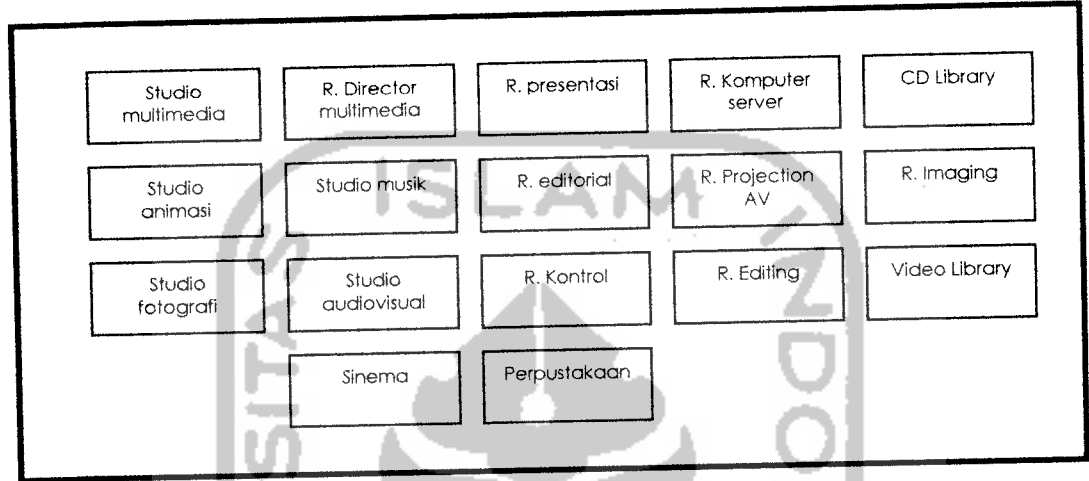
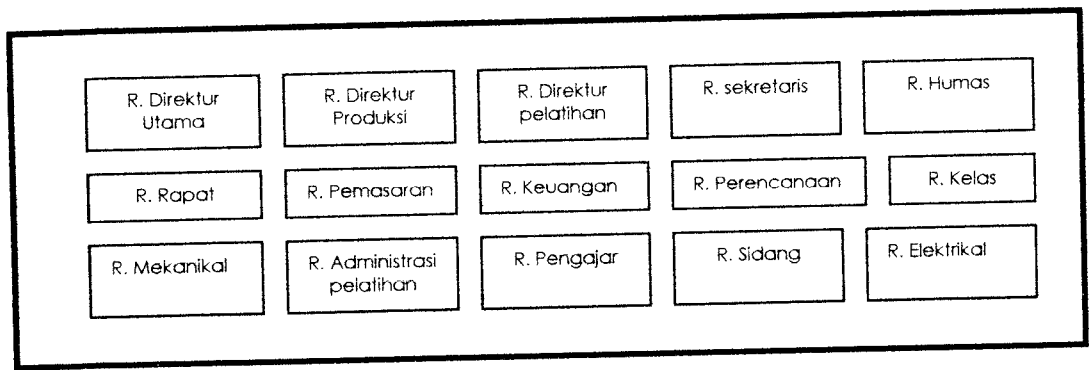
3.2.2.2. Pengelompokan Ruang Berdasarkan Tuntutan Privacy

Jenis pengelompokan ruang ini dibagi atas beberapa kategori yaitu kelompok ruang publik, kelompok ruang semi publik dan kelompok ruang privat. Kelompok ruang publik adalah ruang-ruang yang diperuntukkan bagi pengunjung dan pengelola pada bangunan ini. Kelompok ruang semi publik adalah kelompok ruang yang juga diperuntukkan bagi pengunjung dan pengelola akan tetapi masing-masing individu membutuhkan suatu privasi tersendiri dalam melakukan aktifitasnya. Kelompok ruang privat adalah kelompok ruang-ruang yang hanya diperuntukkan bagi pengelola dan tidak boleh dimasuki oleh pengunjung.

Kelompok ruang publik adalah ruang yang berfungsi sebagai penerima dan ruang transisi bagi pengunjung sebelum memasuki ruang-ruang layanan yang ditujunya. Dengan demikian kelompok ruang ini sebaiknya berdekatan dengan area entrance bangunan agar dapat dicapai dengan mudah oleh siapa saja

Kelompok ruang semi publik adalah ruang-ruang dimana setiap layanan dari pusat digital multimedia beroperasi. Pengguna harus dapat dengan mudah mencapai zona kelompok ruang tersebut. Kelompok ruang ini sebaiknya diletakkan sebagai kelanjutan dari kelompok ruang publik.

Kelompok ruang privat adalah ruang-ruang yang seluruhnya hanya diperuntukkan bagi pengelola kegiatan. Untuk menunjang kelancaran kegiatan maka kelompok ruang ini harus aman dari gangguan. Dengan demikian kelompok ruang ini dapat diletakkan pada zona yang tidak terlalu dekat dengan area publik atau memungkinkan kegiatan tersebut berjalan dengan baik.



Keterangan:

- Kelompok ruang privat
- Kelompok ruang semi publik
- Kelompok ruang publik

Diagram III-11
 Zona ruang pada pengelompokan ruang berdasarkan tuntutan privacy
 Sumber: Analisa Penulis

3.2.3. Analisa Penggabungan Ruang pada Kegiatan Produksi dan Pelatihan

Dari karakteristik kegiatan dan pengelompokan ruang, maka dapat ditentukan ruang-ruang yang, dapat digabung, karena memiliki karakteristik kegiatan yang saling menyerupai sehingga diperoleh ruang bersama.

Pada kegiatan produksi dan kegiatan pelatihan, ruang yang dapat dipadukan adalah:

1. Ruang bersama untuk menyatukan beberapa kegiatan

a. Hall/lobby

Ruang ini akan menjadi ruang bersama pada keterpaduan kegiatan produksi dan pelatihan. Ruang ini dapat digunakan untuk mewadahi kegiatan kedatangan pertama kali bagi pengguna dan pengunjung. Ruang ini juga terdapat front office sebagai pelayanan dari kegiatan datang para tamu atau pelaku bangunan.

b. Ruang Internet

Ruang ini bisa digunakan bagi pelaku pada kegiatan produksi dan kegiatan pelatihan sehingga dapat digunakan sebagai ruang yang menggabungkan kegiatan produksi dan pelatihan

2. Ruang untuk mewadahi kegiatan yang sama karakteristiknya

a. Ruang Direktur

Pada kegiatan produksi dan pelatihan, masing-masing memiliki pimpinan. Antara pemimpin kegiatan produksi dan pelatihan mempunyai karakter yang menyerupai, karena antara kegiatan satu dengan kegiatan yang lain dapat saling mendukung dan bekerja sama, sehingga kegiatan tersebut dapat diwadahi dalam suatu zona peruangan kegiatan.

b. Ruang Administrasi

Ruang-ruang ini mewadahi seluruh kegiatan administrasi yang memiliki kesamaan karakteristik pada bangunan yang terpadu, dari masalah keuangan sampai dengan kegiatan kepegawaian. Karakteristik dari kegiatan yang diwadahi pada ruang-ruang tersebut memiliki kesamaan, hanya terdapat perbedaan masalah teknisnya.

c. Cafeteria

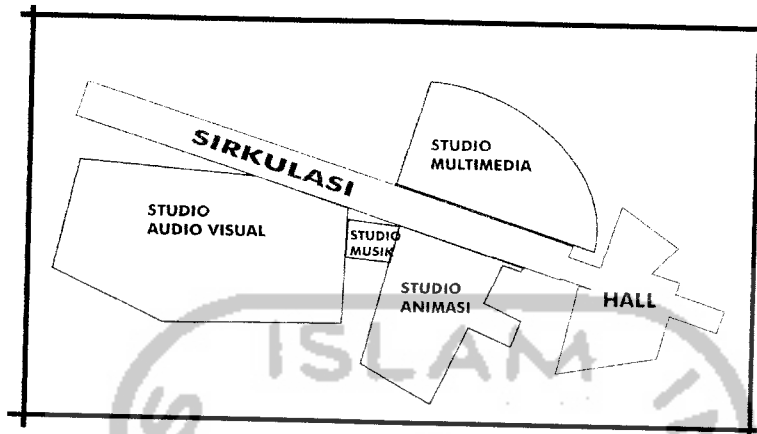
Ruang ini menampung kegiatan istirahat yang dilakukan pengguna bangunan pada kegiatan produksi dan pelatihan, dimana pada kegiatan tersebut memiliki karakteristik yang sama.

3.2.4. Sirkulasi Ruang Dalam

Sirkulasi ruang dalam berkaitan dengan tujuan kegiatan serta karakter materi kegiatan yang menuntut pengolahan bentuk sirkulasi serta penataan ruang untuk mendapatkan efektifitas tata ruang.

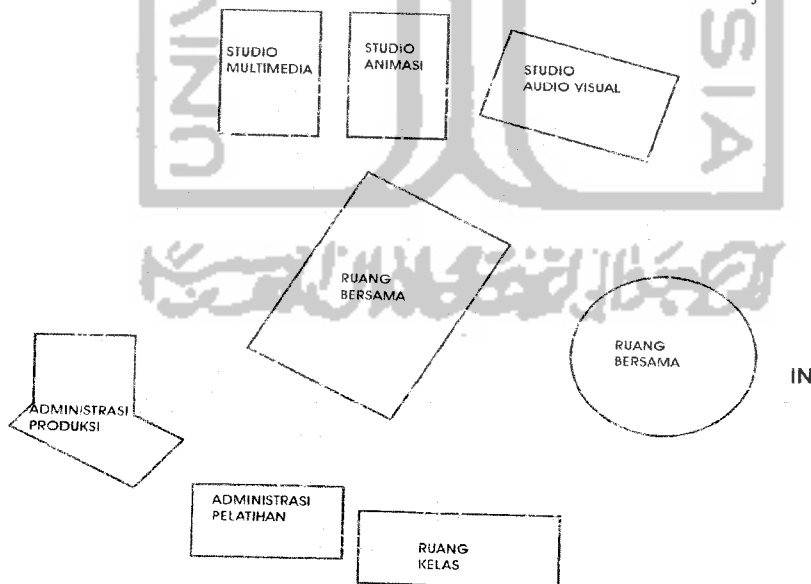
Pada kegiatan yang terpadu, sirkulasi yang timbul di tata ruang dalam jika tidak diolah akan terasa tidak terarah dan dapat menimbulkan crosing antar kegiatan. Dalam hal ini diperlukan ruang dan pola sirkulasi yang dapat memberikan arah dan rasa nyaman bagi yang menggunakan dengan cara:

- A. Pola sirkulasi yang akan dibentuk mengikuti pola tata ruang dalam yang sudah ada, dimana terdapat sirkulasi yang melewati ruang-ruang seperti jalur yang melewati ruang-ruang seperti jalur yang melewati ruang-ruang studio dan terdapat pula pola sirkulasi yang menembus ruang seperti awal masuk bangunan yaitu hall dan ruang promosi.



Gambar III-7
Variasi jalur sirkulasi
Sumber: Analisa Penulis

- B. Sirkulasi akan sangat menentukan dalam mengintegrasikan kegiatan produksi dan pelatihan, karena sirkulasi dapat menghubungkan ruang-ruang pada kedua kegiatan tersebut. Karena pada masing-masing kegiatan diharapkan tetap memiliki karakteristik masing-masing kegiatan, maka pola sirkulasi dapat dibuat dengan menghubungkan antara kegiatan atau sirkulasi menuju ke ruang transisi.



Gambar III-8
Mengintegrasikan kegiatan dengan sirkulasi
Sumber: Analisa Penulis

C. Ruang-ruang sirkulasi dibuat bervariasi dan tidak monoton dengan menggunakan jalur yang berkelok-kelok, menggunakan ruang yang terbuka satu sisi, terbuka dua sisi dan kedua sisi tertutup, sehingga tidak terjadi kejenuhan bagi yang menggunakannya.

Pola sirkulasi pada bangunan pusat digital multimedia ini mendukung pencerminan karakter kreatifitas dan produktifitas dengan pertimbangan:

1. Mudah dalam pencapaian
2. Memenuhi persyaratan kenyamanan gerak
3. memiliki jalur yang jelas
4. mempunyai akses yang jelas terhadap ruang-ruang.

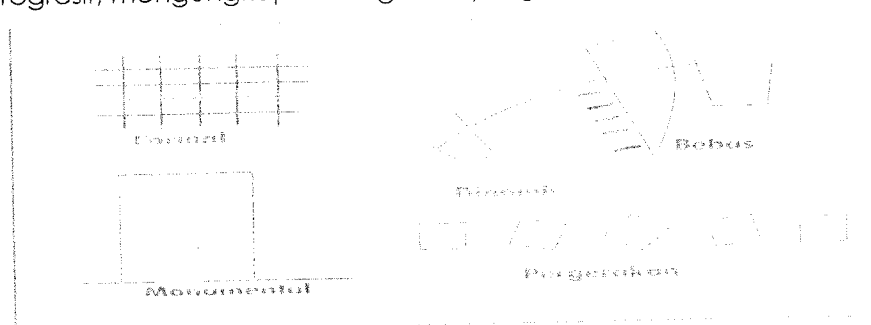
Sistem konfigurasi sirkulasi yang digunakan pada bangunan ini menggunakan konfigurasi komposit. Dasar pertimbangannya adalah sebagai berikut:

- Bahwa kegiatan yang ada di dalam bangunan ini bermacam-macam dan mempunyai sifat yang berbeda, maka pola sirkulasinyapun berbeda-beda sesuai dengan tuntutan karakteristik kegiatan
- Konfigurasi komposit mempunyai sifat lebih fleksibel sehingga bentuk ruang-ruangnya dapat lebih bebas. Karena ruang-ruang yang ada di dalam bangunan merupakan komposisi penyusun bentuk bangunannyapun dapat lebih bebas dikreasikan sehingga pencerminan karakter kreatifitas dan produktif dapat lebih mudah diwujudkan.

3.2.5. Bentuk dan Kualitas Ruang

Bentuk ruang merupakan sebuah figur yang ditampilkan oleh ruang dan ditentukan oleh bidang-bidang pembatasnya.

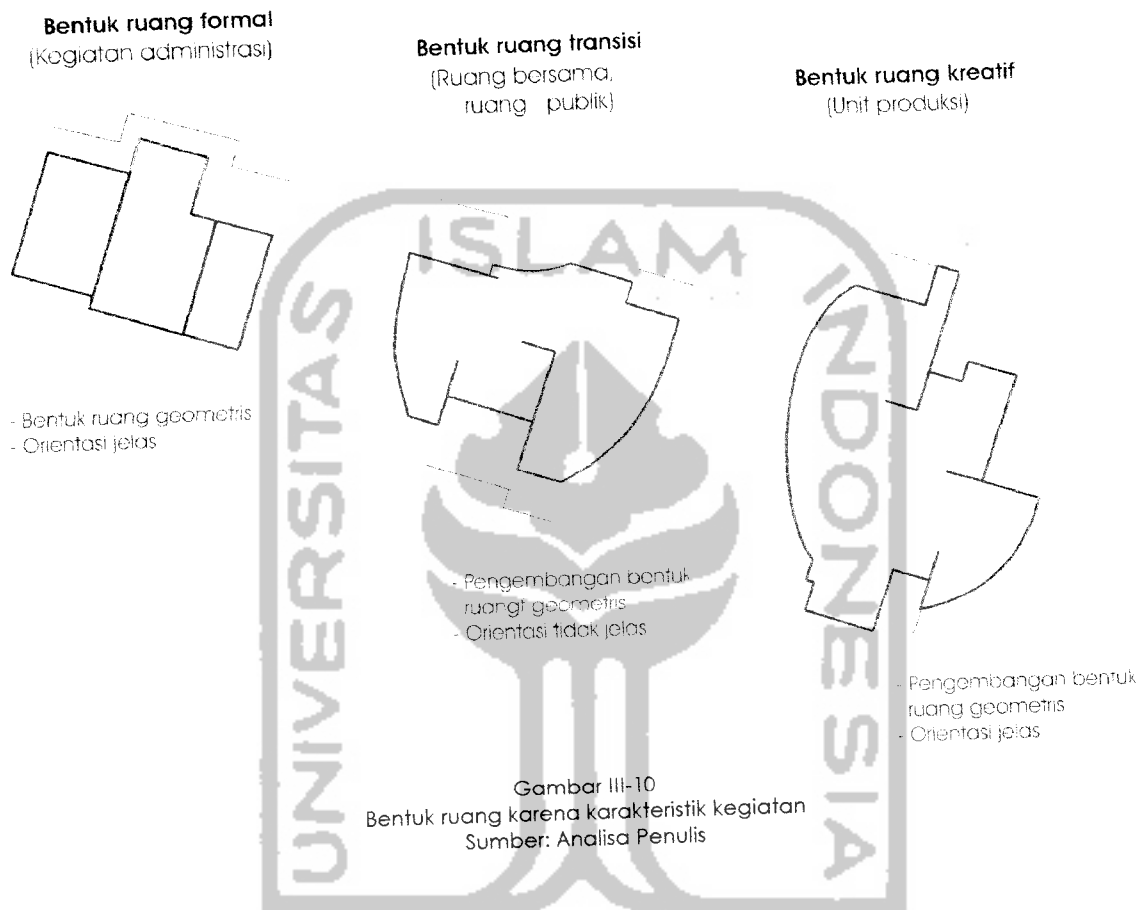
1. Bentuk yang mengungkapkan karakter kegiatan yang diwadahi
 - a. Grid, mengungkapkan karakter formal
 - b. Bebas, mengungkapkan kreatifitas pada ruang-ruang kreatif
 - c. Monumental, mengungkapkan kebebasan berekspresi dan berapresiasi
 - d. Progresif, mengungkapkan kegiatan yang dinamis.



Gambar III-9. Bentuk ruang
Sumber : Analisa penulis

2. Bentuk studio yang mendukung fleksibilitas ruang studio
3. bentuk yang mendukung efektifitas perletakan peralatan dalam studio dan ruang-ruang penunjangnya
4. bentuk yang mempengaruhi kualitas akustik ruang yang mendukung persyaratan yang dibutuhkan oleh studio animasi, multimedia dan audio visual.

Bentuk ruang kaitannya dengan karakteristik masing-masing kegiatan:



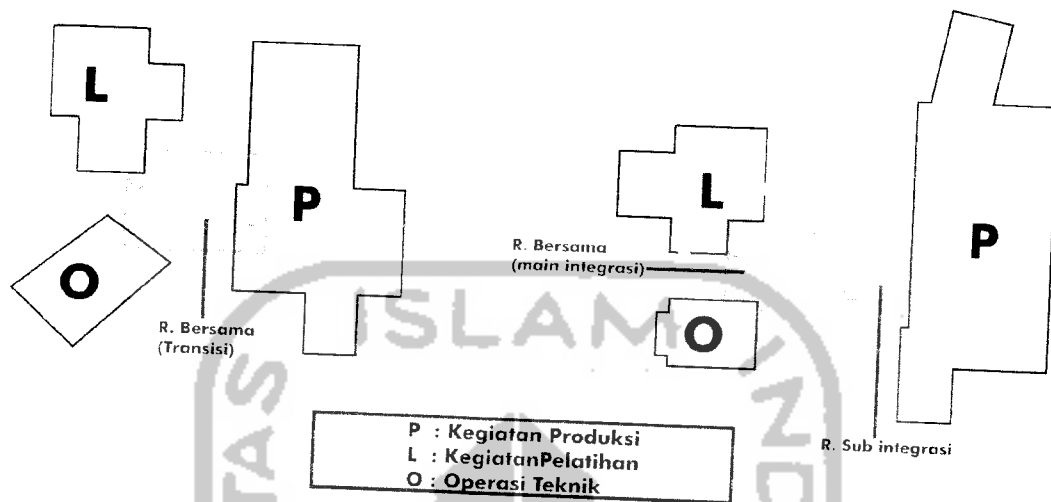
Gambar III-10
Bentuk ruang karena karakteristik kegiatan
Sumber: Analisa Penulis

3.2.6. Akustik Ruang

Dalam ruangan yang ada pada pusat digital multimedia, perencanaan sistem akustik terutama untuk ruang-ruang studio. Ruang-ruang ini adalah ruang yang sangat memerlukan kualitas yang baik dikarenakan ini berhubungan dengan kualitas yang dihasilkan terutama produk audiovisual yang digunakan. Sistem akustik bangunan sebagai bangunan produksi akan berfungsi dengan baik jika tidak mengganggu ruang-ruang dan kegiatan yang lain. Kondisi akustik dalam ruangan dapat dipenuhi dengan penggunaan bahan yang dapat memenuhi persyaratan akustik dalam menyerap bunyi, memantulkan bunyi dan mendifusikan bunyi. Disamping itu pengolahan bentuk-bentuk arsitektural ruangan yang dapat menunjang akustik bangunan sesuai dengan aturan-aturan perencanaan akustik.

3.2.7. Analisa Hubungan Ruang

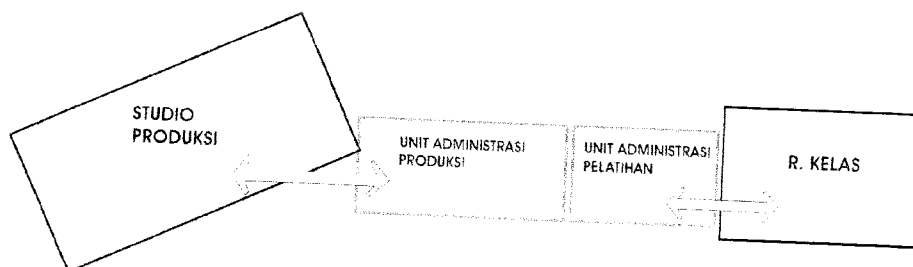
Kegiatan yang terjadi pada pusat digital multimedia ini merupakan keterpaduan dari kegiatan produksi dan kegiatan pelatihan yang ditambah dengan kegiatan pendukung, dimana hasil dari keterpaduan ini akan timbul ruang bersama dan ruang transisi yang menghubungkan kelompok-kelompok kegiatan tersebut.



Gambar III-11
Pola hubungan ruang
Sumber : Analisa penulis

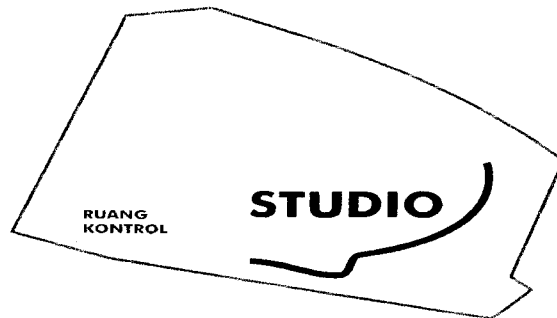
Setelah diketahui pola-pola kegiatan, maka dapat diketahui kedekatan-kedekatan hubungan ruang sebagai berikut:

- Untuk mengetahui hubungan kegiatan karena memiliki karakteristik ruang yang sama dalam pelaksanaan kerja harus diketahui dahulu hubungan kegiatan dari kelompok-kelompok kegiatan yang ada pada Pusat Digital Multimedia sehingga terjadinya keterkaitan kerja antara kegiatan-kegiatan mana yang harus didekatkan dan mana yang tidak. Pada kondisi dibangun ini maka kegiatan-kegiatan yang bisa didekatkan yaitu pada kegiatan administrasi produksi dan administrasi pelatihan, karena selain kedua kegiatan tersebut mempunyai sifat ruang yang privat, juga sebagai salah satu area yang dapat mengintegrasikan antara kedua kegiatan utama tersebut.



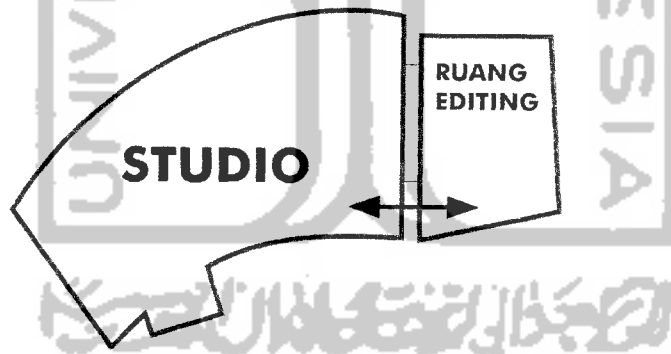
Gambar III-12
Pendekatan ruang berdasarkan karakteristik sifat ruang
Sumber: Analisa Penulis

- b. Hubungan ruang yang sangat erat terjadi pada kegiatan-kegiatan yang sangat dekat. Misalnya pada kegiatan produksi acara TV, dimana pada studio tersebut juga terdapat ruang kontrol didalamnya sehingga akan mempermudah dan memperlancar kegiatan tersebut.



Gambar III-13
Hubungan ruang dalam ruang
Sumber: Analisa Penulis

- c. Hubungan ruang yang erat dapat diwujudkan dalam hubungan ruang saling bersebelahan. Misalnya pada kegiatan produksi baik produksi multimedia, animasi maupun audiovisual yang didalamnya terdapat ruang studio dan ruang editing maupun visual effects, dimana kegiatan tersebut harus saling berhubungan supaya kegiatan dapat berjalan lancar dan dapat mendukung kegiatan satu sama lain, maka hubungan ruang dari kegiatan tersebut dilakukan bersebelahan agar kegiatan menjadi lebih efektif



Gambar III-14
Hubungan ruang bersebelahan
Sumber: Analisa Penulis

- d. Hubungan yang terjadi dalam bangunan tidak hanya memiliki hubungan yang sangat erat dan yang erat, tetapi juga terdapat hubungan kegiatan yang kurang erat, sehingga menyebabkan hubungan ruang yang tidak erat pula. Untuk mengantisipasi hubungan ruang yang kurang erat, maka diperlukan ruang-ruang bersama atau ruang transisi untuk menyatukan kegiatan tersebut, misalnya pada pusat digital multimedia yang terpadu memiliki hubungan yang kurang

erat dan untuk menyatukan antara kedua ruang tersebut harus terdapat transisi atau ruang bersama, yaitu bisa berupa hall dan ruang internet.



Gambar III-15
Ruang yang dihubungkan oleh ruang transisi
Sumber: Analisa Penulis

3.2.8. Analisa Organisasi Ruang

Pembahasan mengenai organisasi ruang dilakukan dengan menggabungkan beberapa pola organisasi ruang kegiatan, sehingga akan didapat penggabungan pola organisasi ruang dari kegiatan-kegiatan yang ada yang akan digunakan sebagai dasar desain tata ruang pada pusat digital multimedia ini.

3.2.8.1. Organisasi Ruang Masing-Masing Kegiatan

Jenis organisasi ini masih berdiri sendiri-sendiri sesuai dengan kegiatan yang diwadahnya.

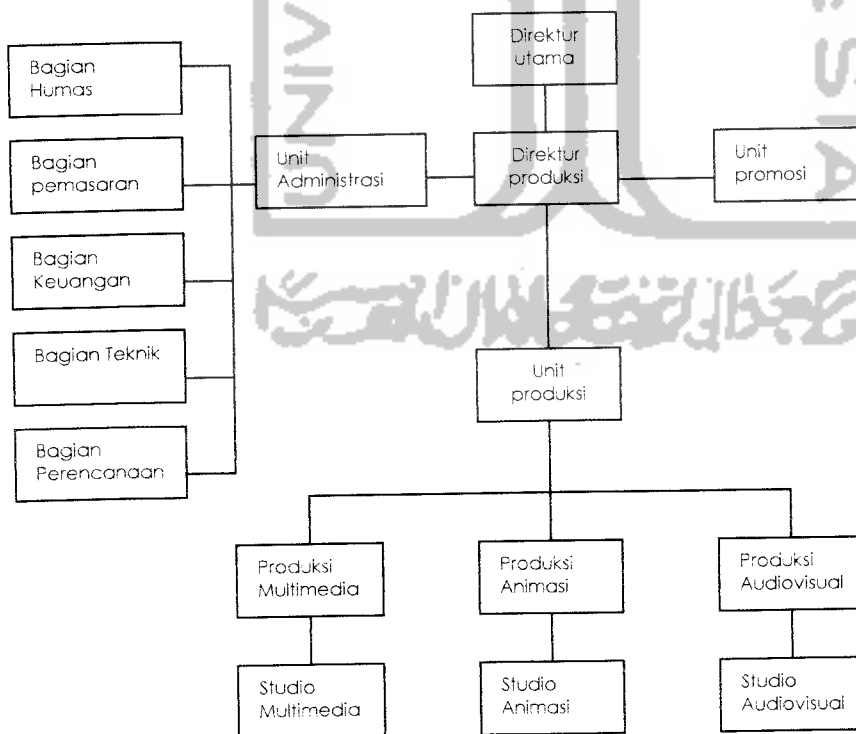


Diagram III-12
Organisasi ruang kegiatan produksi
Sumber: Analisa Penulis

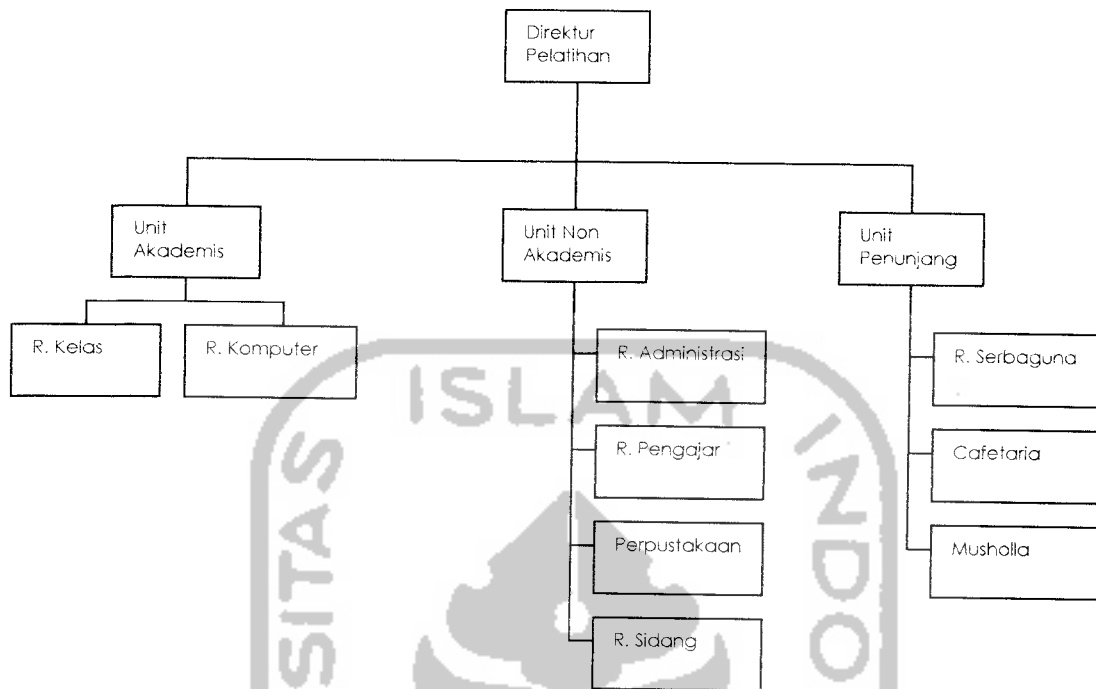


Diagram III-13
 Organisasi ruang kegiatan pelatihan
 Sumber: Analisa Penulis

3.2.8.2. Organisasi Ruang Karena Adanya Pengintegrasian Kegiatan Produksi dan Pelatihan

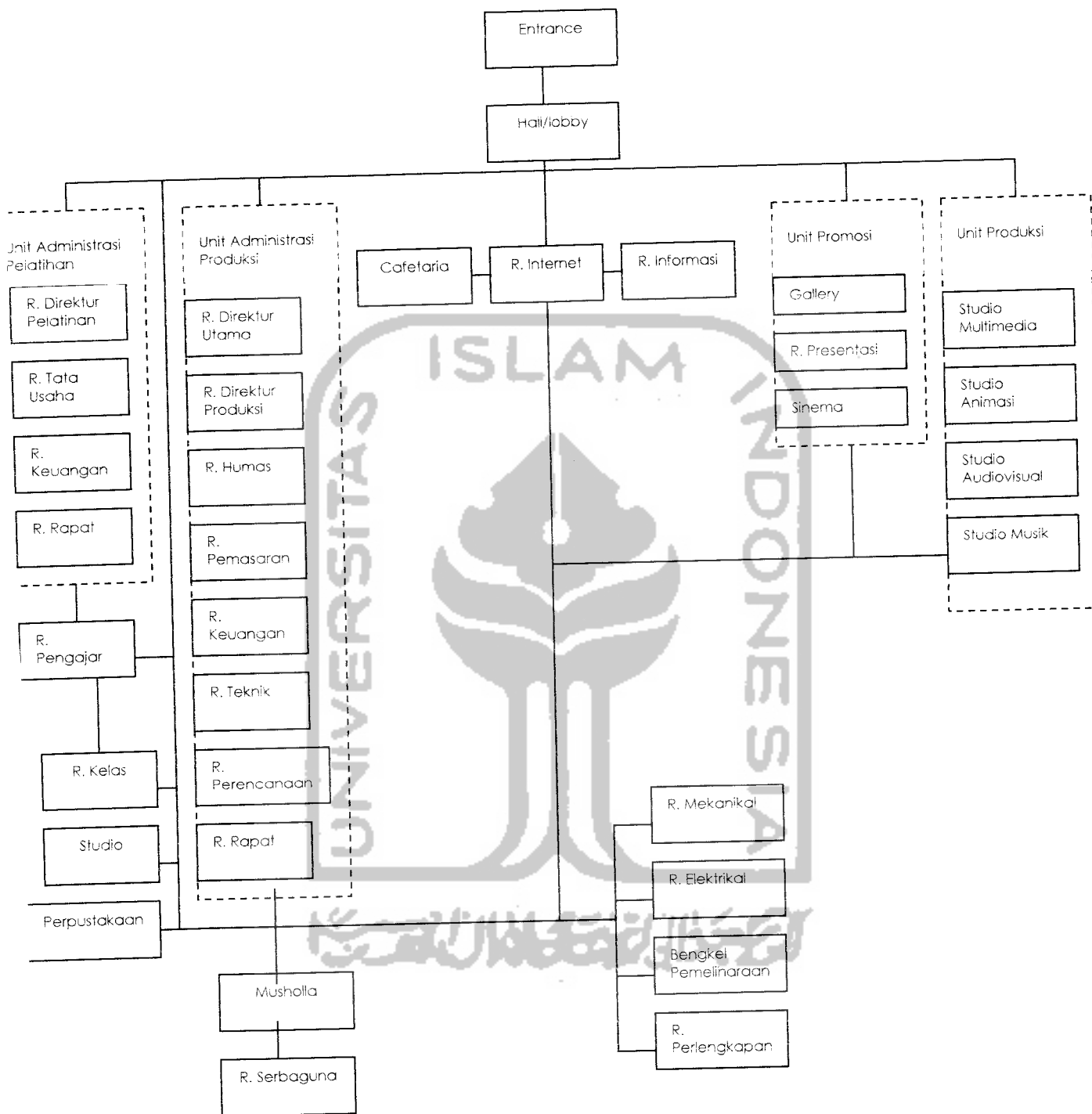


Diagram III-14
Organisasi ruang pada integrasi kegiatan
Sumber: Analisa Penulis

3.3. ANALISA CITRA HIGH TECH PADA PENAMPILAN BANGUNAN

3.3.1. Ekspresi High Tech Pada Bangunan Komersial

Aspek komersial pada bangunan merupakan aspek yang mampu mendukung kesanggupan kegiatan penjualan produk dan pelayanan jasa teknologi informasi dengan berorientasi pada perolehan keuntungan. Faktor yang penting disini adalah atraktifitas dan daya tarik yang tinggi yang antara lain dapat diciptakan melalui tampilan bangunannya. Kriteria dari atraktifitas dan daya tarik bangunan ini antara lain adalah:

- Mampu memikat pengunjung untuk berinteraksi dalam ruang bangunan
- Menciptakan suasana yang rekreatif, kreatif lewat elemen-elemen bangunan
- Gubahan dan bentuk ruang dan bangunan yang ekspresif.

Beberapa karakter arsitektur yang *teknologis komersial* dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel III-7. Karakter arsitektur teknologis komersial

ASPEK	KARAKTER
Teknologis	Estetika mesin (<i>machine aesthetic</i>)
	Dominasi bahan-bahan logam atau bahan bangunan penemuan terbaru
	Sistem struktur lanjut dan cenderung rumit
	Penekanan pada ekspresi bangunan
Komersial	Penggunaan teknologi hampir terjadi pada seluruh sistem bangunan
	Clarity, boldness, intimacy: desain menawarkan kualitas dan isi secara jelas, penahanan visual yang efektif, keramahan dan mengundang pengunjung
	Fleksibel, kompleks: sebanyak mungkin terjadi kontak, pemikiran mendalam pada fungsi dan citra
	Estetika, struktural dan fungsional dalam biaya yang optimal
	Efisiensi mempertimbangkan fungsi dan misi
Bersifat kreatif, mampu memecahkan permasalahan secara cerdas	

Ekspresi Bangunan High Tech

Arsitektur teknologi Tinggi menggunakan rancangan dengan teknologi pabrikan lebih besar dan lebih maju dengan konstruksi utama metal atau logam. Arsitektur tidak lagi mengambil bentuk sculptural abstrak seperti pada arsitektur monumental dari beton. Bahan-bahan pabrikan terutama dari metal, baja tahan karat dan kabel-kabel ditonjolkan baik pada ruang dalam maupun di luar, sehingga bahan, struktur, sistem dan sub sistem struktur, konstruksi dan dekorasi secara integral menampilkan bentuk arsitektur yang indah dan berkarakter khusus.

Pada bangunan High Tech biasanya memiliki tampilan yang sederhana, fungsional, simpel, fleksibel, tetapi didalamnya terdapat sesuatu yang sangat rumit. Dalam bangunan ini didominasi bahan-bahan logam atau penemuan terbaru, menggunakan sistem struktur advance dan mengaplikasikan teknologi hampir seluruh bagian bangunan.



Gambar III-16
 Dominasi bahan logam
 Sumber: www.greatbuildings.com



Gambar III-17
 Tampilan yang sederhana pada bangunan high tech
 Sumber: www.greatbuildings.com

Ekspresi Bangunan Komersial

Pada bangunan komersial, penampilan sangat diperhatikan untuk menarik masyarakat agar mempergunakan dan memasuki bangunan tersebut. Penampilan tersebut didasari oleh unsur-unsur yang dinamis dengan menciptakan bentuk-bentuk yang bervariasi, sehingga dapat menghilangkan kesan membosankan.

Ekspresi bangunan komersial berdasarkan karakter fungsi komersial

- Clarity, Boldness dan Intimacy yaitu dengan desain menawarkan kualitas dan isi secara jelas. Pemahaman visual yang efektif, keramahan dan mengundang pengunjung



Gambar III-18
 Ekspresi bangunan komersial
 Sumber: Analisa Penulis

- Fleksibel, Kompleks : sebanyak mungkin terjadi kontak, pemikiran pada fungsi dan citra

Gambar III-19
Ekspresi bangunan komersial
Sumber: Analisa Penulis

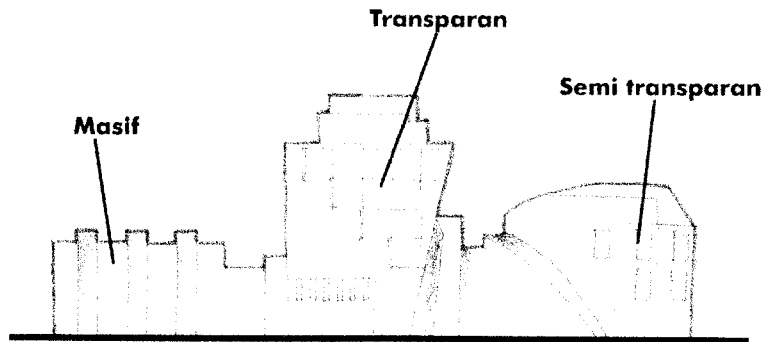
- Efisiensi dengan mempertimbangkan fungsi dan misi



Gambar III-20
Ekspresi bangunan komersial
Sumber: Analisa Penulis

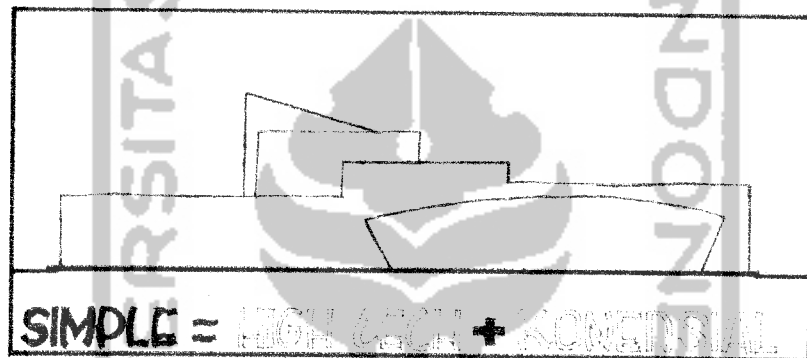
Dari analisis ekspresi bangunan high tech dan bangunan komersial diatas, maka akan didapat **Ekspresi High Tech pada Bangunan Komersial** yaitu dengan menggabungkan kedua ekspresi bangunan diatas. Untuk mendapatkan ekspresi tersebut dilakukan dengan :

- a. Menggunakan pola dasar bangunan yang linear tanpa meninggalkan prinsip keseimbangan dan proporsi, karena tanpa dasar tersebut penampilan akan terkesan bentuk-bentuk yang dipaksakan. Membuat permainan bidang-bidang dengan memberikan kesan transparan melalui bukaan-bukaan dan kesan yang masif dengan bidang yang solid sehingga dapat menimbulkan kesan yang dinamis.



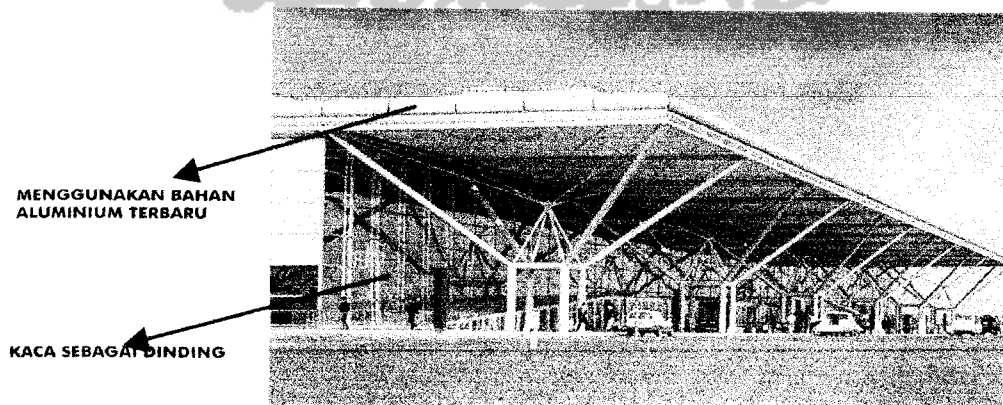
Gambar III-21
 Analisa penampilan bangunan
 Sumber: Analisa Penulis

- b. Memiliki tampilan bangunan yang simple dan tidak terlalu rumit, karena selain sebagai karakteristik tampilan high tech, juga menunjukkan bangunan komersial yang oleh pandangan visual sebagai sebuah bangunan yang terbuka dimasuki oleh masyarakat.



Gambar III-22
 Penampilan bangunan yang simple
 Sumber: Analisa Penulis

- c. Menggunakan baja/aluminium dan kaca sebagai bahan material utamanya, karena dengan menggunakan bahan-bahan tersebut diatas atau bahan penemuan terbaru, maka akan mempertegas citra bangunan sebagai bangunan high tech



Gambar III-23
 Penggunaan bahan penemuan terbaru untuk mempertegas citra high tech

- d. Menggunakan sistem struktur advance atau sistem struktur yang tidak konvensional; penggunaan struktur yang ringan, seperti struktur space frame, karena dengan penggunaan space frame berarti memperlihatkan bagian struktur seperti rangka atap. Dan jenis struktur seperti space frame yang diekspose pada bangunan, maka telah menunjukkan tampilan bangunan yang high tech



Gambar III-24
Sistem struktur advance yang diekspose

- e. Salah satu hal yang sangat mendukung representasi ekspresi high tech pada bangunan komersial adalah dengan menghadirkan kesan transparansi bangunan yang diwujudkan dalam penggunaan glass curtain wall dengan menggunakan fire glass dan fire frame. Karena transparansi adalah salah satu kunci dari tampilan high tech. Tentunya dengan menggunakan material curtain wall yang selain memiliki nilai estetik, juga harus memiliki ketahanan yang sama dengan penggunaan dinding masif. Aspek transparansi ini dimungkinkan lebih bila diterapkan pada ruang-ruang pelayanan umum (hall, cafeteria) dan ruang-ruang kegiatan kerja (kelas, ruang administrasi produksi dan pelatihan, ruang pengajar dan ruang lainnya yang mungkin diekspos

**KESAN TRANSPARANSI DENGAN
MENGUNAKAN KACA AKAN
MEMPORTEGAS CITRA BANGUNAN
SEBAGAI BANGUNAN HIGH TECH
DAN BANGUNAN KOMERSIAL**



Gambar III-25
Kesan transparansi pada bangunan high tech

Sementara ruang lainnya seperti ruang produksi (studio multimedia, studio animasi dan studio audio visual) karena memerlukan AC untuk perawatannya, dan bila sinar masuk terlalu besar akan mengurangi daya kerja AC maka menggunakan dinding masif.

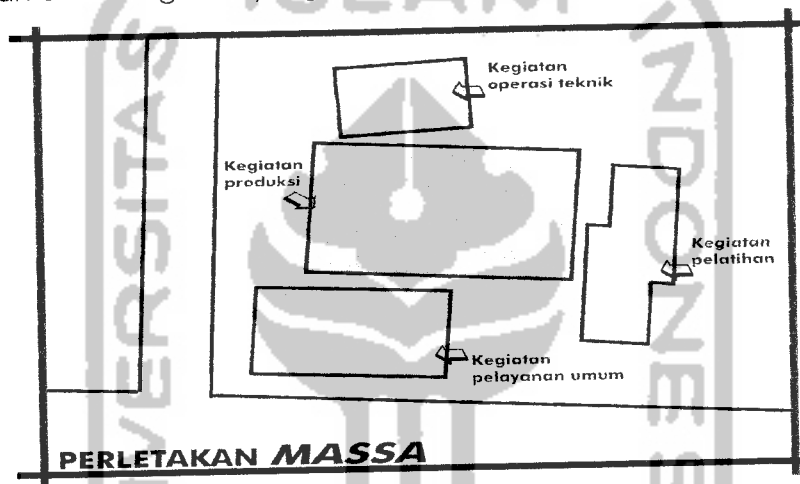
3.3.2. Bentuk Massa

Bentuk massa bangunan dari Pusat Digital Multimedia ini didasarkan pada:

- Pengelompokan kegiatan
- Tingkat kepentingan (kedekatan) dan hirarki kegiatan

Sedangkan kepentingan akan orientasi didasarkan pada:

- Kepentingan dari jenis kegiatan akan orientasi
- Kondisi tapak yang ada
- Tampilan citra bangunan yang ingin disampaikan yaitu teknologis komersial

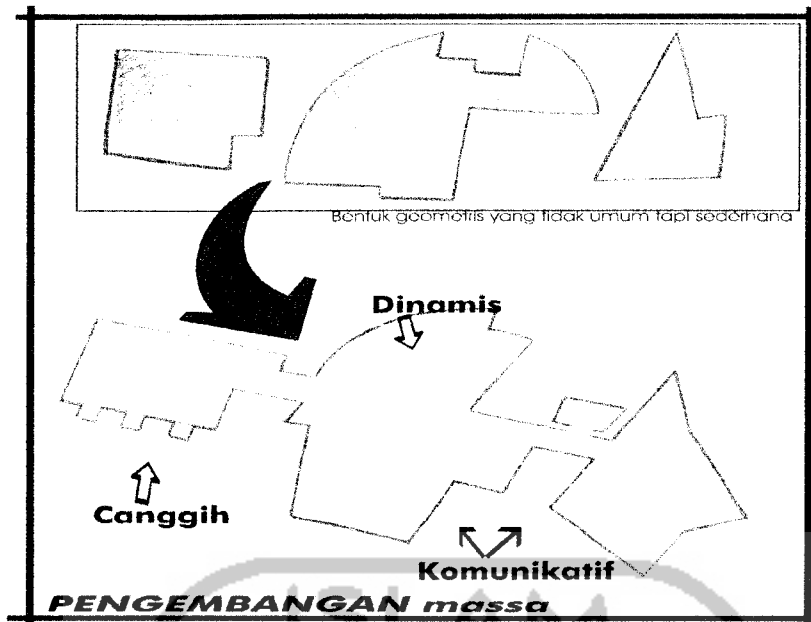


Gambar III-26
Perletakan massa berdasarkan pengelompokan massa
Sumber: Analisa Penulis

Bentuk massa dari bangunan ini berhubungan dengan karakter yang ingin ditampilkan dalam bangunan pusat digital multimedia:

1. karakter canggih, dinamis, komunikatif, dan futuristik melalui pengembangan dari bentuk-bentuk geometri yang tidak umum tapi sederhana
2. keterbukaan dan tanggapan terhadap site/kawasan (alamiah dan buatan)
3. menggunakan teknologi tinggi sebagai sistem pendukung bagi bangunan, seperti struktur dan bahan.

Selain itu bentuk bangunan Pusat Digital Multimedia menggunakan metode metamorfosis. Penerapan metode metamorfosis pada bangunan ini diambil melalui penggabungan beberapa elemen dalam pembuatan multimedia, animasi dan edit video.



Gambar III-27
Karakter gubahan massa
Sumber: Analisa Penulis

3.3.3. Struktur dan Bahan Bangunan

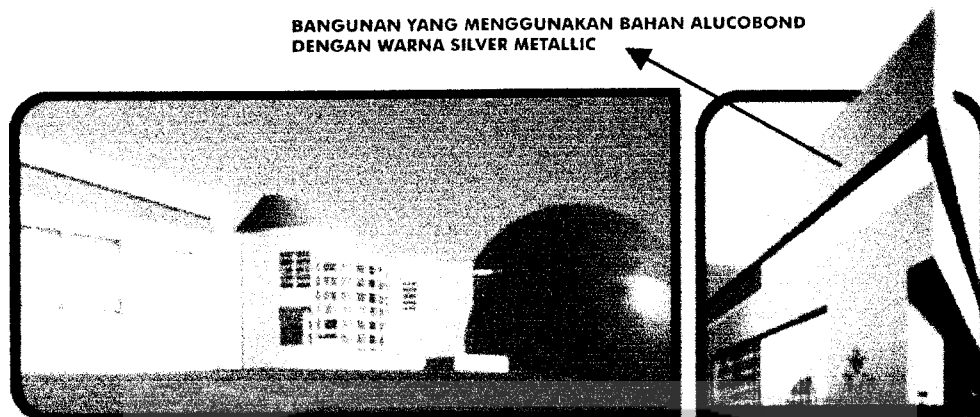
Pemilihan struktur dalam perencanaan bangunan pusat digital multimedia harus memperhatikan persyaratan sebagai berikut:

1. Sistem struktur yang dipilih haruslah dapat mendukung proses kegiatan, termasuk kemungkinan penerapan sistem bangunan pintar (*Intelligent Building*)
2. Mempunyai persyaratan kekuatan, keawetan dan persyaratan teknis lainnya sesuai dengan jenis/karakter kegiatan yang diwadahi
3. Pilihan yang dianggap menguntungkan baik dalam perancangan, pekerjaan, penggunaan maupun perawatan.

Dari segi bahan bangunan akan memperkuat karakter yang diinginkan. Bangunan high tech didominasi dengan material dari baja, beton dan kaca yang memberikan kesan kokoh namun mampu menghadirkan penampilan bangunan yang ringan serta dapat mewujudkan tampilan yang ramping, simpel yang sesuai dengan karakter yang dimiliki masing-masing oleh material tersebut.

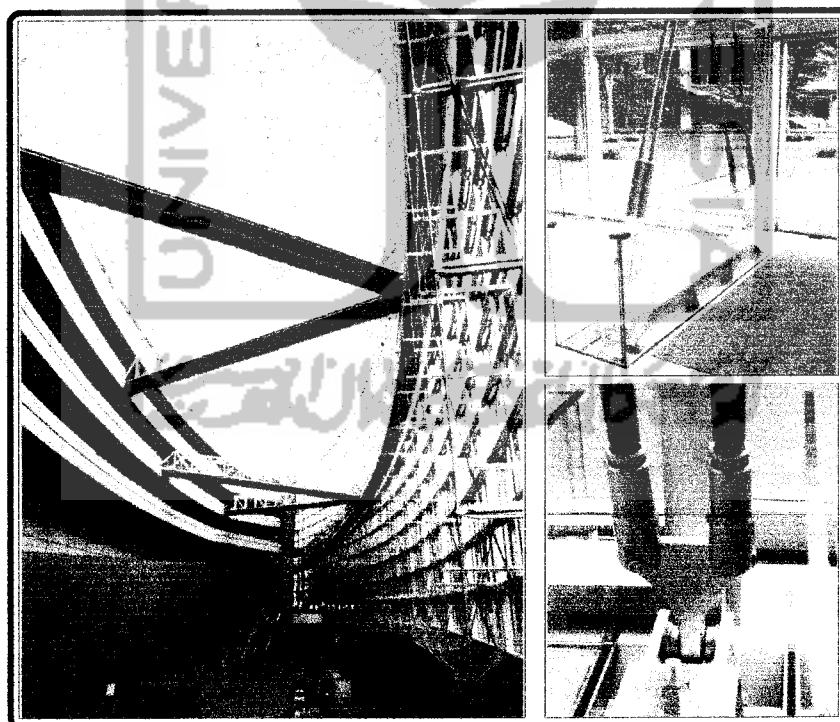
Bahan yang sering digunakan pada bangunan high tech adalah material *alucobond* yang merupakan *aluminium composite material (ACM)* pertama dengan warna silver metallic yang akan semakin memperkuat penampilan bangunan sebagai bangunan high tech, selain itu bahan yang juga sering digunakan pada bangunan high tech adalah *carbon fiber*. Kemudian untuk memunculkan kesan transparan dengan menggunakan material yang mendukung serta expose material

itu sendiri (logam dan kaca). Kemudian bisa juga secara teknis diperlihatkan sistem struktur penopang kaca itu sebagai suatu bagian karakter bangunan yang memperlihatkan nilai sebuah teknologi tinggi.



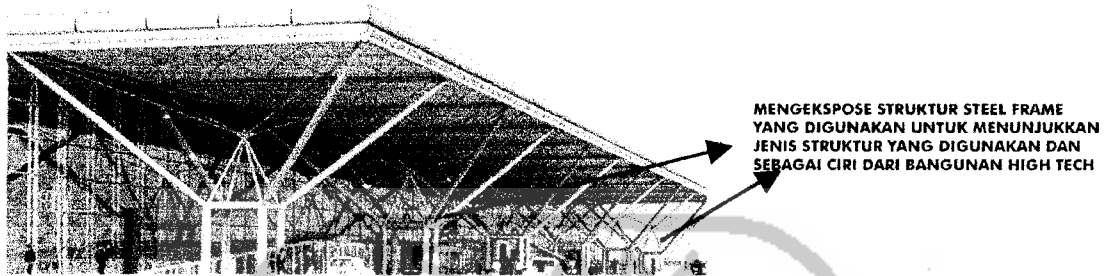
Gambar III-28
Bahan bangunan yang memperkuat karakter penampilan high tech

Sistem struktur yang digunakan pada bangunan high tech memiliki kemampuan menahan beban yang baik namun dengan dimensi yang tidak terlalu besar, hal ini disebabkan karena pada bangunan high tech selalu dicari solusi untuk sistem struktur yang tidak konvensional sehingga dapat selalu berkembang baik sistem strukturnya maupun konstruksinya.

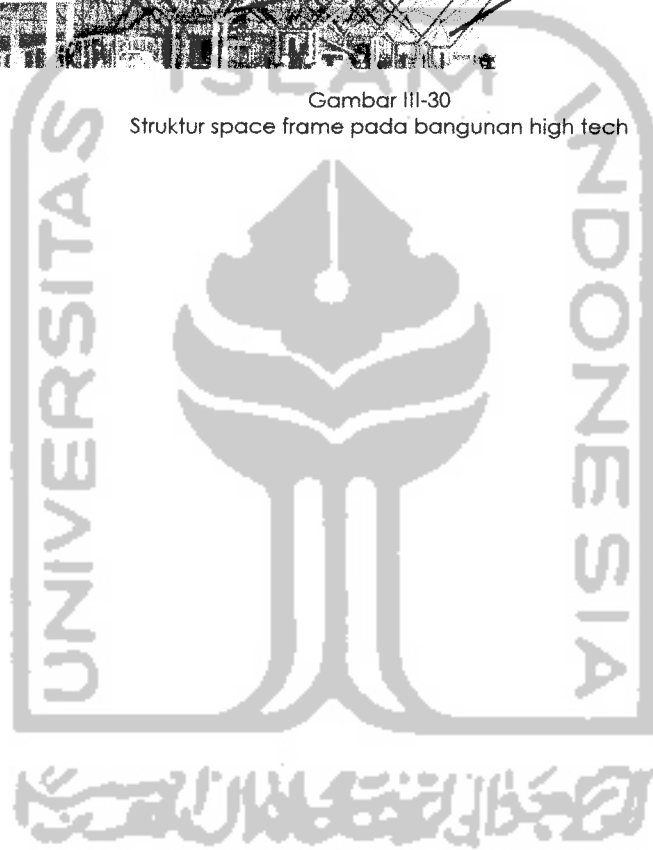


Gambar III-29
Sisitem struktur advance dengan sistem konstruksinya

Penggunaan struktur yang ringan pada bangunan *space frame* dengan *forming material* dimana *space frame* adalah salah satu ciri dari bangunan high tech, karena dengan penggunaan *space frame* maka berarti memperlihatkan bagian struktur yang ringan seperti rangka atap dan lainnya yang biasanya ditutupi. Namun dengan *space frame* yang diekspose bangunan telah menunjukkan jenis struktur yang digunakan.



Gambar III-30
Struktur *space frame* pada bangunan high tech



3.4. KESIMPULAN

1. INTEGRASI KEGIATAN PADA TATA RUANG DALAM

A. Analisa Program Kegiatan

1) Pengelompokan Kegiatan, terdiri dari:

- a) Kegiatan Produksi, terdiri dari:
 - Kegiatan Administrasi
 - Kegiatan Produksi
 - Kegiatan Promosi
- b) Kegiatan Pelatihan
 - Kegiatan Akademis
 - Kegiatan Non Akademis
 - Kegiatan Administrasi
- c) Kegiatan Operasi Teknik
- d) Kegiatan Pelayanan Umum

2) Analisa Aktifitas Pelaku Kegiatan

- a) Analisa Karakteristik Kegiatan dan Pelaku Pada Kegiatan Utama
 - Kegiatan Produksi
 - Kegiatan Pelatihan /Pendidikan
- b) Analisa Karakteristik Kegiatan dan Pelaku Pada Kegiatan Penunjang
 - Kegiatan Operasi Teknik
 - Kegiatan Pelayanan Umum

B. Analisa Integrasi Kegiatan Pada Tata Ruang Dalam

1) Program Ruang

Dengan menyebutkan ruang-ruang pada masing-masing kegiatan (produksi ,pelatihan, operasi teknik dan pelayanan umum)

2) Pengelompokan Ruang

- a) Pengelompokan ruang karena adanya faktor yang mempengaruhi
 - Ruang-ruang yang dipengaruhi tuntutan operasional
 - Ruang-ruang yang tidak terpengaruh
 - Ruang-ruang yang akan mempengaruhi operasional ruang pada bangunan
- b) Pengelompokan ruang berdasarkan tuntutan privacy

3) **Analisa Penggabungan Ruang pada Kegiatan Produksi dan Pelatihan**

Pada kegiatan produksi dan pelatihan, ruang yang dapat dipadukan adalah:

- a) Ruang bersama untuk menyatukan kegiatan produksi dan Pelatihan
- b) Ruang untuk mewadahi kegiatan yang sama karakteristiknya

4) **Sirkulasi Ruang Dalam**

Pola sirkulasi yang digunakan adalah:

- a) Pola sirkulasi yang akan dibentuk mengikuti pola tata ruang dalam yang sudah ada, dimana terdapat sirkulasi yang melewati ruang-ruang
- b) Sirkulasi yang mengintegrasikan kegiatan produksi dan pelatihan, karena sirkulasi dapat menghubungkan ruang-ruang pada kedua kegiatan tersebut

5) **Bentuk dan Kualitas Ruang**

Bentuk dan kualitas ruang ditentukan dengan:

- a) Bentuk yang mengungkapkan karakter kegiatan yang diwadahi
- b) Bentuk studio yang mendukung fleksibilitas ruang studio
- c) Bentuk yang mendukung efektifitas perletakan peralatan dalam studio dan ruang-ruang penunjangnya
- d) Bentuk yang mempengaruhi kualitas akustik ruang yang mendukung persyaratan yang dibutuhkan oleh studio multimedia, animasi dan audio visual

6) **Akustik Ruang**

Kondisi akustik dalam ruangan dapat dipenuhi dengan penggunaan bahan yang dapat memenuhi persyaratan akustik dalam menyerap bunyi, memantulkan bunyi dan mendifusikan bunyi. Disamping itu pengolahan bentuk-bentuk arsitektural ruangan yang dapat menunjang akustik bangunan sesuai dengan aturan-aturan perencanaan akustik

7) **Analisa Hubungan Ruang**

Pola hubungan ruang yang ada yaitu:

- a) Hubungan kegiatan dari kelompok-kelompok kegiatan yang ada pada Pusat Digital Multimedia sehingga terjadinya keterkaitan kerja antara kegiatan-kegiatan mana yang harus didekatkan dan mana yang tidak

- b) Hubungan ruang yang sangat erat terjadi pada kegiatan-kegiatan yang sangat dekat
- c) Hubungan ruang yang erat dapat diwujudkan dalam hubungan ruang yang saling berhubungan
- d) Hubungan ruang dengan menyatukan ruang-ruang tersebut dengan ruang transisi atau ruang bersama

8) Analisa Organisasi Ruang

Pembahasan mengenai organisasi ruang dilakukan dengan menggabungkan beberapa pola organisasi ruang kegiatan, sehingga akan didapati penggabungan pola organisasi ruang dari kegiatan-kegiatan yang ada yang akan digunakan sebagai dasar desain tata ruang dalam pada Pusat Digital Multimedia ini

2. CITRA HIGH TECH PADA PENAMPILAN BANGUNAN

Ada beberapa hal yang menentukan dalam menghasilkan citra bangunan ini:

a. Ekspresi high tech pada bangunan komersial

Mengetahui karakter arsitektur teknologis komersial dengan menganalisa ekspresi bangunan high tech dan ekspresi bangunan komersial yang digabung sehingga akan mendapatkan ekspresi high tech pada bangunan komersial.

b. Bentuk massa

Bentuk massa bangunan Pusat Digital Multimedia menggunakan metode metamorfosis. Penerapan metode metamorfosis pada bangunan ini diambil melalui penggabungan beberapa elemen dalam pembuatan multimedia, animasi dan audio visual.

Bentuk massa yang merupakan pengorganisasian massa dengan perletakan massa berdasarkan pengelompokan massa dan mengetahui karakter yang ingin ditampilkan dalam bangunan ini

c. Struktur dan bahan bangunan

Pemilihan struktur dan bahan bangunan untuk memperkuat karakter dan citra bangunan high tech.