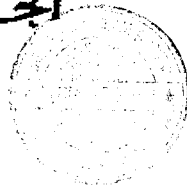


IGR TEL: 7-8-03
MHS: 000583
NO. 512000.523001

TUGAS AKHIR

FASILITAS INDUSTRI SINEMA di YOGYAKARTA

Keterpaduan Kegiatan Produksi Dan Rekreasi Sebagai Faktor Penentu Perancangan Ruang Dalam Dan Ruang Luar Dengan Aplikasi Teknologi Tinggi



Disusun Oleh :

Yan Pitoyo

No. Mhs. : 97.512.025

Dosen Pembimbing :

Ir. A. Saifullah MJ., Msi

Arif Budi Solehah, ST

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERANCANGAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2002



FASILITAS INDUSTRI SINEMA di YOGYAKARTA

**Keterpaduan Kegiatan Produksi Dan Rekreasi Sebagai Faktor Penentu Perancangan
Ruang Dalam Dan Ruang Luar Dengan Aplikasi Teknologi Tinggi**

Tugas Akhir Ini Diajukan Untuk
Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Teknik Arsitektur

Disusun Oleh :

YAN PITOYO

No. Mhs. : 97.512.025

Dosen Pembimbing :

Ir. A. Saifullah MJ., Msi

Arif Budi Solehah, ST

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERANCANGAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2002

PENGESAHAN
FASILITAS INDUSTRI SINEMA di YOGYAKARTA

**Keterpaduan Kegiatan Produksi Dan Rekreasi Sebagai Faktor Penentu Perancangan
Ruang Dalam Dan Ruang Luar Dengan Aplikasi Teknologi Tinggi**

Disusun Oleh :

YAN PITOYO

No. Mhs. : 97.512.025

Yogyakarta, Desember 2002

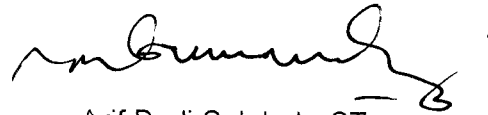
Menyetujui

Pembimbing 1,

Pembimbing 2



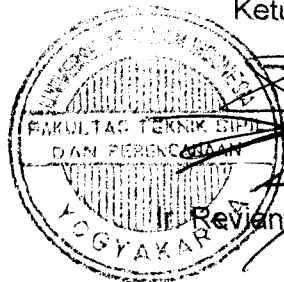
Ir. A. Saifullah MJ., Msi



Arif Budi Solehah, ST

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERANCANGAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

Ketua Jurusan



[Handwritten signature]
Ir. Revianto BS. M. Arch.

Kata *Pengantar*

*Hidup adalah suatu "cerita".....
Setelah 5 tahun lebih ku-jalani "cerita" kuliah,
Sudah saatnya aku membuat "akhir-cerita" yang berbeda....
Walaupun "cerita" itu penuh ke-pahitan dan ke-getiran
Banyak kegagalan dan rintangan
Tapi ku-berharap, semua itu akan berakhir...*

Selama menjalani "cerita" hidupku, banyak kusampaikan terima kasih atas segala yang telah diberikan selama ini, Mereka adalah :

Terima kasih ku ucapkan pada Allah SWT, penguasa langit,
bumi dan jagad raya beserta seluruh isinya,
yang telah memberikan kesempatan padaku untuk menjalani "cerita" hidup
seperti ini, terima kasih, Ya Allah

1 kedua orangtua-ku, orang yang paling ku-sayang dan ku-hormati di muka bumi ini, Bapak dan Ibu Sofan yang telah mendorongku dengan **KERAS** untuk mengakhiri "cerita-ku". Adekku Dwi, Yuri, Freddy terima kasih telah menemaniku dalam hidupku. apapun yang terjadi, aku sayang kalian...

2 Bapak Ir. Revianto BS. M.Arch, ketua jurusan arsitektur, fakultas teknik sipil dan perencanaan, universitas islam indonesia, atas segala sumbangan saran, ilmu, dan ejekannya sehingga aku merasa minder dan malu. Mungkin tak akan bisa kumenyamai beliau ini...

3 Bapak Ir. A. Saifullah MJ., Msi, atas segala kritik, saran, dan pengertian dan arahannya sehingga tulisan ini tidak menjadi sekedar "sampah terjilid"[saya kira ini bukan "binatang" baru pak!]

4 Mbak Arif Budi Solehah, ST., yang sudi membimbingku walaupun aku sering "ndablek" dan jarang ketemu beliau ini dengan segala alasan

5 "guru arsitektur"-ku yang lain, yang mau membagi ilmunya kepadaku sehingga aku menjadi lebih mengerti akan banyak hal, pak munichy [saya sudah come back pak], pak tony [jarang masuk pak???], pak hanif [iki aseli...], bu titien, bu rini, bu hastuti, pak uud, dan pak amir...

6 mas Indrawan UGM, atas segala bantuan yang telah kau berikan "cuma-cuma".

7 mbak ██████████, terima kasih atas segala usahamu menghambat kelulusanku dan atas *\$@~%~%^%###[what's wrong about you???

8“my very special friend” Swasono PR.,tanpa kamu aku tidak akan jadi seperti ini...

terima kasih telah menjadi teman, sahabat dan kakakku yang selalu bersamaku susah dan senang, tidur ataupun melek, kaya-miskin, capek-seger in all moments,[teruskan perjuanganmu, kalau ada apa-apa 911 aja]

9senior-ku di kampus yang telah memberikan “pencerahan” padaku, mas didie91, mas tunggul,ferry,andy,norman,prima94, mas enyeng,decca,dhani [krucil],cak eko,dan anton95

10saudaraku “nak-sanes”rere[kapankawine???], pilex,pithat,andri[kodok],hoho,dan sisimaru, yang sudah malang melintang denganku hampir 5tahun terakhir

11komunitas “dayu/mino”,ari[sweeke],rony,teddy,taher++mbak indah,endie,andot,ully,boim[jovi]—mabok udara yok??,pak jendral[norman],eenk,dsb

12[komunitas GP]adit,ddg gdt,cicing [kapan kita ke bali???],seto,yurike,dan meli[selebriti]

13anak-anak candi[roy++fajar] ayo kita dugem lagi...

14komunitas kayen135b,[kriting,kamso,boss ali,nunk,q-shoot,ayis,gendon atas semua pelajaran hidupnya,dalijo,ciblek-dank,muridku-alux,dsb],komunitas kayen biru[nic**ken,dist4,rien,no#vie,didie,cicie,ina,etc]

15komunitas muja-muju,weweh[lupakanlah gadis binal itu!!!],udi++winda,nopex,basil,minthoel,jeffry,jidex, nugg,dsb

16komunitas kasta97,fredy webmaster,adi-kobes,paydex,ndaru,k-san,adiot,andez,simbah,him,jalidu,geonk,fanny,budenx,dsb

17komunitas angkringan,didiet,parjo,watono,andi, mmpuutt,dsb. Jadikan hidupmu lebih hidup!!!

18komunitas pojok gelap [payjo,bowo,agus,aris,kuntet,baba,candy,mbaklies,mas giek,sinsin,atiek,black,anton,wawan,dodoth,ririe,indah,totok,eko,rulli+rollie,tanto,bambang,nugie,dsb terima kasih atas segala pengertian dan emansipasinya, thank you for all happy life

19komunitas”lor ndeso”,lusi,heni, keke,eka,nana[bebek],lia,andre,novi,ali,wanti, rara,dewie,eli,erna,dsb.[berkat kalian aku jadi ngerti apa itu dewasa?]

20semua teman-teman arsiteksmile97, ucapan terima kasihku tidak mungkin tertulis semuanya di media yang terbatas ini, terlalu banyak yang sudah diberikan padaku, thanks for everything guys,i hope our friendship never lasting and going stronger each day...my door will always open and welcome for you all...semoga tidak sampai disini hubungan kita

21teman-teman djogja49,edi,kombor,ita,iis,ririen,endah,anton,nono,...never forget you guys and thanks for great experience & all moments, and if we could reverse the time i want to repeat it again and make everything better than this

22komunitas GND,penny,enny,lena,namie,mala,nila,hermin,iin,retno,dsb. Ayolah kembali ke jalan yang benar!!!

23para korban keganasan GTB,retno,dewie SMG,wury,hermin, srikandi[rene],lusi,nila,cania,ida,purnamie,noviemamie,yatie,yunita,tari,vista [berhati-hatilah bahaya selalu mengintaimu!!!]

24teman-teman seperjuangan [rini ndutt,gotree,agus,roNAldy,faried,melly]kita pasti berhasil,maju terus pantang mundur sebelum tercapai puncak idaman [loh iki piye toh??]

25ade-ade archie98 & archie99, uchie[x-girl],yayang,yoyok,eka,gogon,dsb.

26semua pihak yang sudah membantu dan tidak membantu diriku selama tahun-tahun terakhir ini dan tak bisa disebutkan semuanya satu persatu...

27at last, my lovely and beautiful town, Yogyakarta....for the memories....experiences...peace...and everythings about...in this last 5 years

tak lupa ku-haturkan permohonan maaf bila ada kesalahan yang telah kuperbuat dan sekaligus pernyataan keterbukaanku untuk menerima kritik, saran, ejekan jika perlu karena semua ini adalah hal baru bagiku... "cobalah hal yang baru, jika berhasil engkau akan maju selangkah jika tidak berhasil jadikan itu sebagai awal untuk memulai dengan lebih bijak". ...dan semoga dikemudian hari akan lebih baik lagi, jika Allah SWT masih memberikan waktu dan kesempatan padaku untuk memperbaikinya.....amien.....

Yogyakarta,"nDalem Kacongan" Desember 2002
Penulis

Yan pitoyo/aconk ahmadi/pipit

daftar isi

Halaman judul	
Lembar pengesahan	
Kata pengantar	
Daftar isi	
Daftar gambar	
Daftar tabel	
Abstraksi	

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Batasan Pengertian Judul	1
1.2. Latar Belakang Permasalahan	
1.2.1. Perkembangan Sinema Cerita Nasional	2
1.2.2. Perkembangan Rumah Produksi Di Yogyakarta	4
1.2.3. Aspek Keterpaduan Kegiatan Produksi Dan Rekreasi Dalam Kaitan Perancangan Ruang Dalam Dan Ruang Luar	5
1.2.4. Aspek Teknologi Tinggi Pada Bangunan	6
1.3. Permasalahan	
1.3.1. Permasalahan Umum	6
1.3.2. Permasalahan Khusus	7
1.4. Tujuan	
1.4.1. Tujuan Umum	7
1.4.2. Tujuan Khusus	7
1.5. Sasaran	
1.5.1. Sasaran Umum	7
1.5.2. Sasaran Khusus	8
1.6. Lingkup Pembahasan	
1.6.1. Arsitektural	8
1.6.2. Non Arsitektural	8
1.7. Metode Pembahasan	
1.7.1. Pengumpulan Data	9
1.7.2. Analisa Dan Sintesa	
1.7.3. Perumusan Konsep	9
1.8. Sistematika Penulisan	10
1.9. Keaslian Penulisan	10
1.10. Kerangka Berpikir	11

BAB II TINJAUAN TEORITIS DAN FAKTUAL FASILITAS INDUSTRI SINEMA DI YOGYAKARTA

2.1. Tinjauan Aspek Sinema	13
2.1.1. Sinema Dan Perkembangannya	
2.1.1.1. Penemuan Sinema	13

2.1.1 2. Jenis Sinema	16
2.1.2. Sinema Dan Seni Audio Visual	16
2.1.3. Arsitektur Dan Sinema	17
2.2. Tinjauan Aspek Produksi Sinema	17
2.2.1. Kegiatan Produksi Sinema	17
2.2.2. Tenaga Kreatif Dalam Industri Sinema	19
2.2.3. Peralatan Dalam Produksi Sinema	21
2.2.3.1. Peralatan Visual	21
2.2.3.2. Peralatan Audio	24
2.2.3.3. Peralatan Sistem Pencahayaan	26
2.2.3.4. Peralatan Cyclorama	28
2.2.3.5. Peralatan Editing	29
2.2.4. Teknik Pada Produksi Sinema	30
2.3. Tinjauan Aspek Fasilitas Industri Sinema	
2.3.1. Pengertian Industri Sinema	31
2.3.2. Standart Kebutuhan Ruang Pada Fasilitas Industri Sinema	32
2.4. Tinjauan Aspek Rekreasi	36
2.4.1. Pengertian Rekreasi	36
2.4.2. Tahap-Tahap Kegiatan Rekreasi	36
2.4.3. Pelaku Kegiatan	37
2.4.4. Karakteristik Kegiatan Rekreasi	37
2.5. Tinjauan Aspek Teknologi Tinggi	
2.5.1. Pengertian	37
2.5.2. Hal-Hal Yang Mempengaruhi Bangunan Berteknologi Tinggi	38
2.5.3. Karakter Bangunan Berteknologi Tinggi	39
2.6. Tinjauan Aspek Tata Ruang Dalam Dan Ruang Luar Pada Fasilitas Industri Sinema	
2.6.1. Ruang Dalam	40
2.6.2. Ruang Luar	44
2.6.3. Keterkaitan Ruang Luar Dan Ruang Dalam Dengan Kegiatan Yang Diwadahi	47
2.7. Tinjauan Faktual Fasilitas Industri Sinema Di Yogyakarta	51
2.8. Studi Kasus Bangunan Industri Sinema	52
2.8.1. Universal Studio's	52
2.8.2. Romeo's Farm Studio	57
2.8.3. Fox Studio	58
2.8.4. International Centre Film And Television	60
2.8.5. UFA Cinema Center	62
2.8.6. Newline Cinema	64
2.8.7. MTV Studio	65
2.8.8. Propaganda Film	66
2.8.9. Le Fresnoy Centre For Art And Media	67
2.8.10. Studio Audio Visual Balai Budaya Sinduharjo Yogyakarta	68

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	69
B. Alternatif Lokasi	70
C. Lokasi Terpilih	71
3.1.2. Pemilihan Site	72
A. Kriteria Pemilihan Site	72
B. Alternatif Site	73
C. Site Terpilih	74
3.2. Analisa Dan Pendekatan Tata Ruang Luar	75
3.2.1. Zoning Site	75
3.2.2. Analisa Dan Pendekatan Pencapaian Ruang Luar	77
3.2.3. Analisa Gubahan Massa Sebagai Keterpaduan Kegiatan Produksi Dan Rekreasi	79
3.2.4. Pemilihan Pola Tata Massa	79
3.2.5. Analisa Gubahan Massa Dengan Keterpaduan Kegiatan Produksi Dan Rekreasi Pada Ruang Dalam Dan Ruang Luar	81
3.2.6. Analisa Dan Pendekatan Tata Vegetasi	83
A. Vegetasi Sebagai Elemen Struktur Ruang	83
B. Vegetasi Sebagai Elemen Lingkungan	83
3.2.7. Analisa Dan Pendekatan Tata Kontur	
A. Landasan Pendekatan	84
B. Bentuk Penataan	84
3.3. Analisa Dan Pendekatan Tata Ruang Dalam	85
3.3.1. Analisa Dan Pendekatan Bentuk Serta Kualitas Ruang	
A. Bentuk Ruang	85
B. Kualitas Ruang	86
C. Elemen Pembentuk Ruang	86
3.3.2. Analisa Dan Pendekatan Persyaratan Ruang	87
A. Persyaratan Akustik	87
B. Persyaratan Visual	89
C. Persyaratan Lighting / Pencahayaan	90
3.3.3. Analisa Dan Pendekatan Sirkulasi Ruang	
A. Landasan Pendekatan	91
B. Pola Alur Gerak	91
3.3.4. Analisa Dan Pendekatan Hubungan Ruang	92
3.3.5. Analisa Dan Pendekatan Kebutuhan Ruang	94
3.3.6. Analisa Dan Pendekatan Program Ruang Dan Dimensi Ruang	95
3.4. Analisa Dan Pendekatan Penampilan Bangunan	104
3.5. Analisa Dan Pendekatan Sistem Struktur	105

3.6. Analisa Dan Pendekatan Sistem Utilitas	105
A. Sistem Penghawaan	105
B. Sistem Pencahayaan	107
C. Sistem Pemadam Kebakaran	107
D. Sistem Sanitasi Drainasi	109
E. Sistem Jaringan Kelistrikan	109
3.7. Analisa Melalui Studi Perbandingan Dengan Bangunan Sejenis	110

BAB IV KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1. Konsep Dasar Lokasi Dan Site	
4.1.1. Konsep Dasar Perencanaan Lokasi	114
4.1.2. Konsep Dasar Perencanaan Site	114
4.2. Konsep Dasar Tata Ruang Luar	
4.2.1. Konsep Zoning Site	115
4.2.2. Konsep Gubahan Massa	116
4.2.3. Konsep Pencapaian Dan Sirkulasi	117
4.3. Konsep Dasar Tata Ruang Dalam	
4.3.1. Konsep Bentuk Ruang	118
4.3.2. Konsep Persyaratan Ruang	118
4.3.3. Konsep Kebutuhan Dan Dimensi Ruang	119
4.3.4. Konsep Kenyamanan Tata Ruang Dalam	123
4.3.5. Konsep Organisasi Ruang	124
4.4. Konsep Bentuk Keterpaduan Kegiatan Produksi Dan Rekreasi	126
4.5. Konsep Ungkapan Fisik Bangunan	126
4.6. Konsep Sistem Struktur	127
4.7. Konsep Sistem Utilitas	127
A. Sistem Pemadam Kebakaran	127
B. Sistem Pencahayaan	127
C. Sistem Penghawaan	128
D. Sistem Sanitasi Drainasi	128
E. Sistem Jaringan Kelistrikan	129

Daftar Pustaka
Lampiran

daftargambar

Gambar 2.1. Kinetoskop Ciptaan Thomas Alfa Edison	14
Gambar 2.2. Gerak Waktu Diproyeksikan, Rentetan Gambar Dalam Film Akan Bergerak	15
Gambar 2.3. Ilustrasi Proyektor	15
Gambar 2.4. Skema Kegiatan Produksi Sinema	19
Gambar 2.5. Kamera Elektronik	22
Gambar 2.6. Penyangga Kamera Jenis Tripod Statis Dan Berroda	22
Gambar 2.7. Penyangga Kamera Jenis Pedestal	23
Gambar 2.8. Penyangga Kamera Jenis Crane	24
Gambar 2.9. Macam-Macam Jenis Mikropon	25
Gambar 2.10. Penggunaan Flashpole	26
Gambar 2.11. Beberapa Jenis Lampu Dan Penempatannya	28
Gambar 2.12. Dua Type Cyclorama. Tipe Suspensi Dan Tipe Rel	29
Gambar 2.13. Synchronizer Dan Film Jointing	30
Gambar 2.14. Meja Editing Film	30
Gambar 2.15. Ruang Editing Dalam Produksi Sinema	31
Gambar 2.16. Area Produksi Sinema Yang Memiliki Ketinggian Langit-Langit Cukup Besar	31
Gambar 2.17. Stage Produksi Sinema	32
Gambar 2.18. Ruang Kontrol Audio Pada Studio Produksi	33
Gambar 2.19. Skema Tahapan Kegiatan Rekreasi	37
Gambar 2.20. Akustik Arsitektural Pada Ruang Dalam Studio	42
Gambar 2.21. Sistem Visual Penonton	43
Gambar 2.22. Skala Dalam Ruang	46
Gambar 2.23. Tampak Dari Udara Universal Studio	52
Gambar 2.24. Situasi Dalam Stage	53
Gambar 2.25. Salah Satu Backlot Studio Produksi Universal Studio	54
Gambar 2.26. Suasana Pengambilan Gambar Pada Salah Satu Backlot	54
Gambar 2.27. Suasana Bagian Divisi Produksi	55
Gambar 2.28. Suasana Bagian Divisi Pendukung Produksi	56
Gambar 2.29. Suasana Bagian Divisi Post Produksi	57
Gambar 2.30. Interior Pada Studio Produksi Sinema	57
Gambar 2.31. Interior Stage Produksi Sinema	58
Gambar 2.32. Stage Dengan Layar Sinema Tersendiri	58
Gambar 2.33. Kegiatan Wardrobe	59
Gambar 2.34. Kegiatan Set Lighting	59
Gambar 2.35. Kegiatan Dalam Ruang Grip	59
Gambar 2.36. Peralatan Dan Keadaan Di Bagian Post Produksi	60
Gambar 2.37. International Centre Film And Television	61
Gambar 2.38. Denah Bangunan UFA Cinema Center	62
Gambar 2.39. Tampak Dan Potongan Bangunan UFA Cinema Center	63

Gambar 2.40. Denah Bangunan Newline Cinema	64
Gambar 2.41. Tampak Dan Potongan Bangunan MTV Studio	65
Gambar 2.42. Detail Arsitektur Propaganda Film	66
Gambar 2.43. Denah Bangunan Le Fresnoy Centre For Art And Media	67
Gambar 2.44. Axonometri Bangunan Le Fresnoy Centre For Art And Media	67
Gambar 3.1. Alternatif Pemilihan Lokasi	71
Gambar 3.2. Alternatif Site	73
Gambar 3.3. Site Terpilih	74
Gambar 3.4. Analisa Zoning Site	76
Gambar 3.5. Kondisi Eksisting Sirkulasi Pada Site	77
Gambar 3.6. Analisa Pencapaian Dan Sirkulasi	78
Gambar 3.7. Organisasai Cluster	80
Gambar 3.8. Analisa Gubahan Massa Pada Site	82
Gambar 3.9. Kondisi Eksisting Vegetasi Pada Site	84
Gambar 3.10. Penataan Kontur Tapak	85
Gambar 3.11. Tingkat Kualitas Ruang	86
Gambar 3.12. Double Door Dan Door Seal Untuk Mengisolasi Suara	88
Gambar 3.13. Sistem Visual Penonton	89
Gambar 3.14. Pencahayaan Obyek Dengan Tiga Pencahayaan Dasar	90
Gambar 3.15. Sistem Pencahayaan Pada Studio	91
Gambar 3.16. Pola Hubungan Ruang Pengelola	97
Gambar 3.17. Pola Hubungan Ruang Pra Produksi	98
Gambar 3.18. Pola Hubungan Ruang Produksi	99
Gambar 3.19. Pola Hubungan Ruang Post Produksi	100
Gambar 3.20. Pola Hubungan Ruang Pameran	101
Gambar 3.21. Pola Hubungan Ruang Apresiasi	102
Gambar 3.22. Pola Hubungan Ruangrekreasi	103
Gambar 3.23. Analisa Penampilan Bangunan	104
Gambar 3.24. Skema Penghawaan / Pengkondisian Udara	106
Gambar 3.25. Instalasi Pengolahan Udara	106
Gambar 3.26. Skema Reduksi Cahaya Matahari	107
Gambar 3.27. Skema Penerangan Buatan / Listrik	107
Gambar 3.28. Skema Penanggulangan Bahaya Kebakaran	108
Gambar 3.29. Sistem Pemipaan Untuk Pemadam Kebakaran	108
Gambar 4.1. Site Terpilih	115
Gambar 4.2. Zoning Site	115
Gambar 4.3. Konsep Gubahan Massa Pada Site	116
Gambar 4.4. Konsep Pencapaian Dan Sirkulasi	117
Gambar 4.5. Skema Organisasi Ruang	125

daftartabel

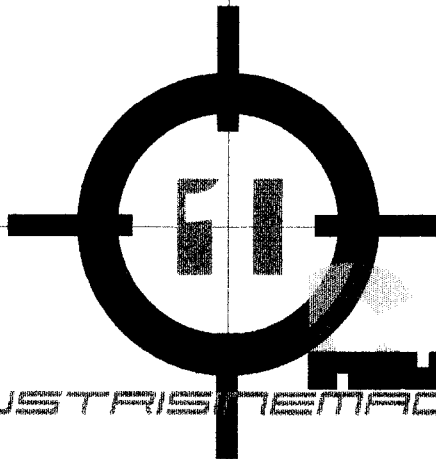
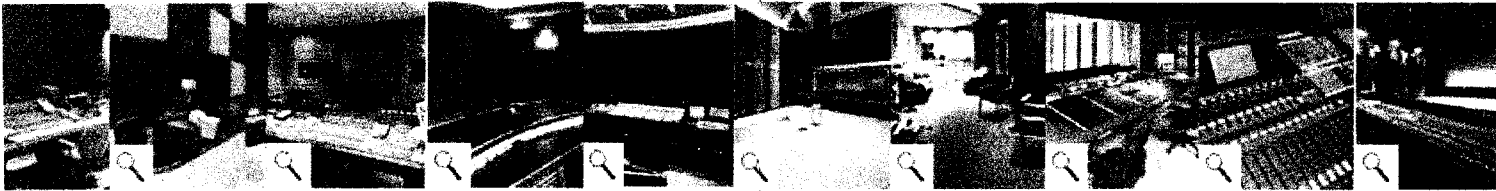
Tabel 2.1. Karakteristik Kegiatan Rekreasi	37
Tabel 2.2. Bentuk Hubungan Ruang	41
Tabel 2.3. Elemen Lanscape	46
Tabel 2.4. Pola Tata Massa Untuk Mencapai Keterpaduan	50
Tabel 2.5. Kegiatan Produksi Sinema Di Yogyakarta	51
Tabel 3.1. Alternatif Lokasi	71
Tabel 3.2. Alternatif Site	73
Tabel 3.3. Alternatif Pemilihan Pola Tata Massa	80
Tabel 3.4. Alternatif Bentuk Ruang	88
Tabel 3.5. Analisa Hubungan Ruang	93
Tabel 3.6. Kegiatan Produksi Sinema Di Yogyakarta	96
Tabel 3.7. Kebutuhan Ruang Pengelola	97
Tabel 3.8. Kebutuhan Ruang Pra Produksi	98
Tabel 3.9. Kebutuhan Ruang Produksi	99
Tabel 3.10. Kebutuhan Ruang Post Produksi	100
Tabel 3.11. Kebutuhan Ruang Pameran	101
Tabel 3.12. Kebutuhan Ruang Apresiasi	101
Tabel 3.13. Kebutuhan Ruang Rekreasi	102
Tabel 4.1. Kebutuhan Ruang Rekreasi	119
Tabel 4.2. Kebutuhan Ruang Apresiasi	119
Tabel 4.3. Kebutuhan Ruang Pameran	120
Tabel 4.4. Kebutuhan Ruang Produksi	120
Tabel 4.5. Kebutuhan Ruang Post Produksi	121
Tabel 4.6. Kebutuhan Ruang Pra Produksi	121
Tabel 4.7. Kebutuhan Ruang Pengelola	122

abstraksi

*Judul tugas akhir : “Fasilitas Industri Sinema Di Yogyakarta”
Keterpaduan kegiatan produksi dan rekreasi sebagai faktor penentu
perancangan ruang dalam dan ruang luar dengan aplikasi teknologi tinggi
“Cinema Industrial Facility In Yogyakarta
Collaboration between production activity and recreation as a factor to find out
planning of outside room and inside room with high technology application
Nama : Yan Pitoyo, No. Mhs : 97 512 025
Dosen Pembimbing I : Ir. A. Saifullah M.J., Msi
Dosen Pembimbing II : Arif Budi Solehah, ST*

Sinema adalah sekuensial kontinyu dari foto-foto, baik berwarna maupun hitam putih, yang diekspos pada suatu pita selulosa asetat yang sudah diproses secara khusus, dan diproyeksikan secara tepat berurutan pada suatu layar untuk menghasilkan gambar yang bergerak dengan ilusi optikal. Fasilitas industri sinema adalah suatu bangunan yang berfungsi sebagai wadah produksi sinema mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi dalam suatu kawasan terpadu. Sejak satu dekade yang lalu sinema Indonesia telah mengalami suatu kondisi yang sangat menyedihkan. Film atau sinema Indonesia mengalami penurunan secara kualitas dan kuantitas sehingga tidak diminati bahkan tidak lagi mendapat perhatian dari masyarakat. Berangkat dari pemikiran tersebut tidak berlebihan jika tampaknya diperlukan suatu fasilitas industri sinema yang dapat meningkatkan kualitas produksi sinema nasional. Produksi yang dilakukan pada suatu area produksi sinema mempunyai keuntungan tersendiri. Yaitu tim produksi dapat mendesain dan membangun setting sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan. Tim produksi juga dapat membuat setting secara presisi dan detail. Kelebihan yang lain adalah tim produksi dapat menghemat waktu, karena tidak perlu berpindah dari satu tempat ke tempat lain untuk mencari setting yang sesuai. Selain untuk produksi sinema, fasilitas industri sinema dapat dijadikan sebagai tempat untuk rekreasi dan sebagai ruang ajang diskusi, pameran, dan festival bagi masyarakat serta pemerhati sinema untuk memajukan kembali dunia perfilman Indonesia. Untuk masyarakat umum, mereka dapat melihat proses produksi sinema dari dekat tanpa mengganggu jalannya produksi sinema. Mereka juga dapat melihat galeri dari sinema-sinema nasional yang selama ini telah diproduksi. Dengan demikian, diharapkan masyarakat umum dapat lebih mengetahui dan mencintai produksi sinema nasional.

UNIVERSITY OF CALIFORNIA



UNIVERSITY OF CALIFORNIA LIBRARY

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Batasan Pengertian Judul

- Fasilitas : segala hal yang dapat memudahkan perkara (kelancaran tugas, dsb); kemudahan¹.
- Industri : kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan², pengorganisasian faktor-faktor produksi sebagai input kedalam suatu sistem, input ini diintegrasikan dan ditransformasikan melalui suatu proses untuk dijadikan output.
- Sinema : sekuensial kontinue dari foto-foto , baik berwarna maupun hitam putih, yang diekspos pada suatu pita selulosa asetat yang sudah diproses secara khusus, dan diproyeksikan secara tepat berurutan pada suatu layar untuk menghasilkan gambar yang bergerak dengan ilusi optikal³
- Keterpaduan kegiatan produksi dan rekreasi : menyatukan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan industri sinema yaitu mulai dari input, proses, sampai dengan output, dan juga hiburan⁴.
Produksi : proses mengeluarkan hasil; penghasilan⁵
Rekreasi : penyegaran kembali badan dan pikiran; sesuatu yang menggembarakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik⁶
- Faktor penentu perancangan ruang dalam dan ruang luar : sesuatu yang mempengaruhi pencapaian ide akan perancangan ruang dalam dan ruang luar untuk menjadi lebih baik.
Ruang dalam : tempat yang berada didalam bangunan.
Ruang luar : tempat yang berada diluar ruangan.
- Aplikasi teknologi tinggi : penerapan teknologi tinggi / maju⁷.

¹ Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, 1989, Hal : 240

² Ibid, Op.Cit. Hal : 377

³ Marselli, Sumarsono, *Dasar-Dasar Apresiasi Film*, Grasindo, Jakarta, 1996, H : 2

⁴ Ibid, Op.Cit. Hal : 809, 942

⁵ Ibid, Op.Cit. Hal : 789

⁶ Ibid, Op.Cit. Hal : 829

⁷ Ibid, Op.Cit. Hal : 77

Teknologi tinggi : teknologi maju yang digunakan untuk memudahkan proses produksi; teknologi non konvensional pada bangunan

Kesimpulan :

Dari arti harfiah tersebut diambil pengertian judul “Fasilitas Industri Sinema di Yogyakarta, Keterpaduan Kegiatan Produksi Dan Rekreasi Sebagai Faktor Penentu Perancangan Ruang Dalam Dan Ruang Luar Dengan Aplikasi Teknologi Tinggi”, yaitu fasilitas berteknologi tinggi yang mewadahi beberapa aktivitas produksi sinema yang didalamnya terdapat fasilitas yang menunjang terciptanya hasil produksi dan kegiatan rekreasi.

1.2. Latar Belakang

1.2.1. Perkembangan Sinema Cerita Nasional

Sejak satu dekade lalu sinema cerita nasional telah mengalami suatu kondisi yang sangat menyedihkan. Sinema cerita nasional mengalami penurunan secara kualitas dan kuantitas sehingga tidak diminati bahkan tidak lagi mendapat perhatian dari masyarakat.

Media sinema mulai dikenal dunia pada tahun 1894. Sinema di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1900⁸. Indonesia termasuk negara yang tidak ketinggalan, karena Inggris baru mengenal sinema pada tahun 1896, Jepang pada tahun 1897, Korea pada tahun 1903, dan Itali pada tahun 1905.

Produksi sinema cerita nasional Indonesia yang pertama kali adalah *Loetoeng Kasaroeng*, pada tahun 1926⁹. Masa-masa awal perkembangan sinema cerita nasional sangat menarik perhatian masyarakat. Hal ini terus berlanjut hingga tahun-tahun setelah perang kemerdekaan usai. Sinema Indonesia memiliki masa kejayaan antara era 50 sampai 70-an. Sinema yang diproduksi pada saat itu telah ikut dalam festival film internasional.

Kemerosotan perfilman Indonesia dimulai pada akhir 90-an, ketika masuknya sinema cerita produksi barat dengan menggunakan teknologi canggih. Dengan cepatnya kiblat perfilman Indonesia berbalik arah. Produksi

⁸ Dikutip Dari Sinematek Indonesia

⁹ Marselli, Sumarsono, *Dasar-Dasar Apresiasi Film*, Grasindo, Jakarta, 1996, H : 11

sinema cerita nasional ditinggalkan masyarakat, yang cenderung memilih film import. Mulai dari tahun 1993 hingga 1998, jumlah sinema cerita nasional yang diproduksi dapat dihitung dengan jari. Terakhir pada tahun 1998, hanya diproduksi 3 buah judul sinema.¹⁰

Sinema cerita nasional mulai ditinggalkan karena produksi sinema nasional memiliki kelemahan baik secara kualitas maupun kuantitas¹¹. Kelemahan secara kualitas yaitu berupa kelemahan dari segi mutu produk dimana hampir tidak dapat ditemukan suatu produk yang menyamai mutu produksi asing baik dari segi kualitas seni maupun kualitas teknologi yang digunakan. Kelemahan secara kuantitas berupa sangat minimnya jumlah produksi lokal dibandingkan dengan kebutuhan konsumsi masyarakat di Indonesia, sehingga terdapat celah-celah yang kemudian terpaksa diisi oleh produk asing.

Kelemahan secara kualitas dan kuantitas tersebut akibat dari tingkat industri sinema Indonesia yang belum mapan. Kendala yang dihadapi berkaitan dengan permasalahan permodalan, dukungan teknologi sinema (mulai dari pengadaan peralatan sinema sampai dengan penyediaan laboratorium modern tempat pemrosesan film), sampai masalah kekurangan tenaga kerja / sumber daya manusia yang benar-benar terampil, hingga persoalan peredaran sinema. Kendala lain yang sering muncul adalah tentang iklim kreatifitas atau kebebasan berkreasi bagi para pembuat sinema yang dikekang selama masa orde baru.¹²

Berangkat dari pemikiran tersebut, tidak berlebihan jika tampaknya diperlukan suatu fasilitas industri sinema yang dapat meningkatkan kualitas produksi sinema nasional baik yang berupa sinema cerita panjang, sinema cerita pendek, sinema dokumenter, dsb. Sinema sebagai media komunikasi artistik adalah media yang membutuhkan kontribusi individu-individu yang peka estetika dengan kemampuan teknis yang tinggi, untuk dapat

¹⁰ Data Dari Sinematek Indonesia

¹¹ www.kompas.co.id

¹² "Film Nasional, Ayo Bangkitlah!", Femina, Oktober, 1998

mengkomunikasikan ide dan emosi kepada pemirsanya. Karakteristik fasilitas industri sinema sebagai suatu “pabrik” atau produsen hiburan elektronik audio visual ternyata sangat menarik karena mereka selalu dipacu untuk berpikir dan menghasilkan ide-ide yang kreatif. Oleh karena itu suatu fasilitas industri sinema tidak hanya membutuhkan ruangan yang mampu menampung seluruh kegiatannya, namun juga mampu memberikan dan merangsang ide-ide kreatif.

Sebagai bangunan yang berfungsi sebagai wadah produksi kreatif, fasilitas industri sinema diharapkan mampu mencerminkan kegiatan yang ada melalui penampilan bangunan, area ruang produksi sebagai bagian inti dari produksi sinema mempunyai permasalahan pada persyaratan, faktor efisiensi dan fleksibilitas ruang sehingga proses produksi menjadi baik. begitu juga pada pergerakan dan sirkulasi yang juga harus diperhatikan, karena kawasan ini selain berfungsi sebagai suatu “pabrik hiburan” juga berfungsi sebagai kawasan rekreasi. Dengan adanya fasilitas industri sinema yang baik dan dilengkapi dengan teknologi yang canggih, maka diharapkan adanya efisiensi ruang dan efektivitas kegiatan serta peningkatan mutu sinema nasional secara kualitas akan tercapai.

1.2.2. Perkembangan Rumah Produksi Di Yogyakarta

Kota Yogyakarta merupakan kota dengan berbagai predikat, dan merupakan salah satu kota tujuan wisata dengan kondisi alam yang indah. Disamping itu Yogyakarta juga memiliki potensi sumber daya manusia (SDM) yang patut dibanggakan. Potensi SDM yang ada di Yogyakarta ini dapat dibagi dua golongan, potensi pertama adalah artis sebagai pengisi acara. Predikat kota Yogyakarta sebagai kota kesenian telah banyak menghasilkan seniman-seniman. Potensi kedua adalah tenaga ahli dalam produksi penyiaran dan sinematografi. Banyaknya tenaga ahli dalam bidang sinematografi di Yogyakarta didukung dengan banyaknya pendidikan komunikasi audiovisual seperti, ISI (Institut Seni Indonesia) jurusan seni media rekam, MMTC (*Multi Media Training Centre*), dan ada juga yang dikelola oleh swasta seperti PUSKAT milik yayasan

kataketik dan akademi-akademi yang mempunyai jurusan *broadcasting* dan *audiovisual* lainnya.

Yogyakarta sebagai Kota Budaya dan Kesenian sering sekali dijadikan tempat untuk pengambilan gambar / syuting produk sinema lokal dan nasional. Dan untuk selanjutnya diproses di tempat lain dan menjadikannya suatu karya sinema yang menarik baik itu berupa sinetron, film, video klip, iklan, dsb. Dilema yang ada sekarang adalah bahwa di Yogyakarta belum mampu menghasilkan produk sinema yang baik. Hal ini dikarenakan belum adanya rumah produksi di Yogyakarta yang memiliki fasilitas dan ruang kerja yang memadai sehingga membatasi ruang gerak dan kreativitas dalam menghasilkan suatu produk.

1.2.3. Aspek Keterpaduan Kegiatan Produksi Dan Rekreasi Dalam Kaitan Perancangan Ruang Dalam Dan Ruang Luar

Keterpaduan sarana produksi dan rekreasi pada fasilitas industri sinema diharapkan memberikan fasilitas yang lengkap kepada para sineas untuk berkarya. Dengan fasilitas yang memadai, proses pembuatan karya sinematografi menjadi lebih terarah dan terkoordinasi dengan baik. Sedangkan fasilitas rekreasi memberikan sarana yang tidak hanya untuk para insan film saja tetapi juga untuk masyarakat umum dimana mereka memperoleh hiburan dan pengetahuan dari kegiatan pada fasilitas industri sinema tersebut.

Potensi yang dimiliki Yogyakarta saat ini sebagai kota tujuan wisata kedua setelah Bali dan banyaknya obyek wisata mengakibatkan banyaknya wisatawan domestik maupun mancanegara yang datang ke Yogyakarta. Dengan potensi yang ada saat ini akan mendukung animo pengunjung/masyarakat untuk melihat dan menikmati sarana hiburan dan rekreasi yang ada di fasilitas industri sinema, target utama dari sarana rekreasi ini adalah masyarakat umum khususnya dari kalangan mahasiswa dan pelajar yang ingin lebih banyak mengetahui tentang proses produksi sinema.

Dengan adanya kegiatan produksi dan rekreasi dalam fasilitas industri sinema tersebut memberikan konsekuensi dalam perancangan ruang dalam dan ruang luar, sehingga menyatukan kegiatan tersebut dalam penataannya untuk

mendapatkan fleksibilitas ruang. Dalam perancangan ruang tidak hanya mementingkan bentuk bangunan tetapi juga pengaruhnya terhadap ruang disekitarnya.

1.2.4. Aspek Teknologi Tinggi Pada Bangunan

Aspek teknologi tinggi pada bangunan fasilitas industri sinema ini adalah penggunaan atau penerapan teknologi yang canggih (teknologi digital / teknologi berbasis komputer) pada bangunan, yang pengaruhnya dalam arsitektur mencakup antara lain pada : struktur, bahan / material, sistem kegiatan, dan sistem pengendali / utilitas. Penerapan teknologi tinggi tersebut berdampak pada efisiensi dan efektifitas kegiatan, karena semakin canggih teknologi yang digunakan akan semakin efektif kegiatan produksi sinema yang harus dilakukan dan hal ini berdampak pada ruang yang digunakan juga akan semakin efisien. Sebagai sarana kegiatan produksi dan rekreasi dalam bidang sinema, tentunya harus memiliki daya tarik / magnet bagi para pengelola (seniman) dan pengunjung. Masyarakat dibuat kagum dan tertarik sekaligus penasaran untuk mendatangi, masuk dan mengetahui isi pesan yang ada dalam bangunan. Sehingga bentuk maupun fasade bangunan harus dibuat menarik kepercayaan para konsumen, disamping itu aspek material, struktur, sistem kegiatan maupun utilitasnya juga harus diperhatikan dalam kaitannya dengan penerapan teknologi tinggi tersebut.

1.3. Permasalahan

1.3.1. Permasalahan Umum

- Bagaimana perencanaan dan perancangan Fasilitas Industri Sinema di Yogyakarta yang mampu berfungsi sebagai wadah kegiatan produksi dan rekreasi sinema untuk memenuhi tuntutan kebutuhan sinema bagi media penyiaran dan perfilman

1.3.2. Permasalahan Khusus

- Bagaimana perancangan ruang dalam dan ruang luar yang mampu berfungsi untuk mengakomodasi kegiatan produksi dan rekreasi secara terpadu dengan aplikasi teknologi tinggi pada bangunan Fasilitas Industri Sinema di Yogyakarta sehingga memperoleh ruang yang efisien dan kegiatan yang efektif.

1.4. Tujuan

1.4.1. Tujuan Umum

- Mendapatkan rumusan konsep perencanaan dan perancangan Fasilitas Industri Sinema di Yogyakarta yang mampu berfungsi sebagai wadah kegiatan produksi dan rekreasi sinema untuk memenuhi tuntutan kebutuhan sinema bagi media penyiaran dan perfilman

1.4.2. Tujuan Khusus

- Mendapatkan rumusan konsep perancangan ruang dalam dan ruang luar bangunan Fasilitas Industri Sinema di Yogyakarta yang memadukan proses produksi dan rekreasi dengan aplikasi teknologi tinggi, sehingga memperoleh ruang yang efisien dan kegiatan yang efektif.

1.5. Sasaran

1.5.1. Sasaran Umum

Memperoleh aspek-aspek kajian umum dalam perencanaan dan perancangan Fasilitas Industri Sinema di Yogyakarta.

- Identifikasi potensi kota Yogyakarta yang mendukung pada didirikannya fasilitas industri sinema serta karakteristik site yang sesuai dengan tuntutan fungsional fasilitas industri sinema.
- Identifikasi kebutuhan utama fasilitas industri sinema dan kebutuhan pendukung, yaitu produksi dan rekreasi.
- Identifikasi ruang yaitu jenis, jumlah dan besaran ruang berdasarkan kebutuhan dan fungsi kegiatan yang akan diwadahi

1.5.2. Sasaran Khusus

- Kajian karakteristik keterpaduan kegiatan produksi dan rekreasi yang akan menentukan perancangan tata ruang dalam dan ruang luar.
- Kriteria-kriteria program dan pola hubungan ruang yang dipengaruhi oleh fungsi dan kedekatan hubungan dari semua kegiatan yang akan diwadahi.
- Kriteria-kriteria pola pergerakan dan sirkulasi yang akan memadukan kegiatan produksi dan rekreasi.
- Kajian arsitektur berteknologi tinggi : aspek material, struktur, sistem utilitas, dan sistem kegiatan.
- Kriteria-kriteria elemen pembentuk arsitektural dan material penunjang yang tepat yang mencirikan setiap kegiatan yang akan diwadahi.

1.6.Lingkup Pembahasan

1.6.1. Arsitektural

- Pembahasan mengenai fasilitas industri sinema yang sudah ada sebagai aspek pembanding.
- Pembahasan aspek sistem peruangan bangunan dan hubungannya dengan kegiatan produksi dan rekreasi.
- Pembahasan pergerakan dan sirkulasi pada perencanaan tata ruang dalam dan ruang luar.
- Pembahasan kriteria lokasi / site yang potensial untuk fasilitas industri sinema.
- Pembahasan kebutuhan ruang : jenis, besaran, dan jumlah ruang.
- Pembahasan mengenai arsitektur berteknologi tinggi.

1.6.2. Non Arsitektural

- Pembahasan perkembangan dan potensi sinematografi di Yogyakarta
- Pembahasan mengenai karakteristik pelaku dan kegiatan.

1.7. Metode Pembahasan

1.7.1. Pengumpulan Data

- **Data Primer**

- Interview dengan seniman Yogyakarta untuk mengetahui perkembangan sinematografi.
- Pengamatan studio *audiovisual* di Yogyakarta mengenai karakteristik dan jenis kegiatan yang akan dilakukan, bentuk dan dimensi ruang serta fasilitas yang ada.

- **Data Sekunder**

- Studi literatur tentang fasilitas industri sinema kaitannya dengan kegiatan produksi dan rekreasi
- Studi literatur mengenai hubungan ruang dan organisasi ruang
- Studi literatur mengenai konsep pergerakan dan sirkulasi
- Studi literatur mengenai arsitektur berteknologi tinggi.

1.7.2. Analisa Dan Sintesa

- Analisa dan sintesa penentuan lokasi / kawasan.
- Analisa dan sintesa tapak yang sesuai untuk fasilitas industri sinema.
- Analisa dan sintesa rumah produksi *audiovisual* di Yogyakarta sebagai aspek pembanding.
- Analisa dan sintesa kebutuhan ruang, besaran dan program ruang.
- Analisa dan sintesa organisasi ruang, kaitannya dengan tata ruang dalam dan ruang luar yang sesuai dengan fasilitas industri sinema.
- Analisa dan sintesa pola pergerakan dan sirkulasi.
- Analisa dan sintesa sistem struktur dan utilitas yang dapat diterapkan.
- Analisa dan sintesa aplikasi teknologi tinggi / *high tech*.

1.7.3. Perumusan Konsep

- Konsep tapak.
- Konsep keterpaduan kegiatan produksi dan rekreasi dengan aplikasi teknologi tinggi.

- Konsep tata ruang (pola hubungan, bentuk, dan organisasi ruang).
- Konsep landscape (sirkulasi, tata massa).
- Konsep struktur dan utilitas.

1.8. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi pokok-pokok pikiran dasar pikiran dasar penelitian judul, latar belakang permasalahan, tujuan, sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, dan sistematika penulisan

BAB II. TINJAUAN TEORITIS DAN FAKTUAL FASILITAS INDUSTRI SINEMA

Tinjauan teoritis mengenai fasilitas industri sinema dan kaitannya dengan fasilitas produksi dan rekreasi sebagai tolok ukur, tinjauan tata ruang dalam dan ruang luar dengan keterpaduan kegiatan produksi dan rekreasi yang mengaplikasikan teknologi tinggi. Serta hal-hal lain yang dapat menunjang dalam penyelesaian permasalahan.

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

Analisa perencanaan umum, analisa permasalahan khusus, analisa pendekatan perencanaan umum dan khusus.

BAB IV. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN FASILITAS INDUSTRI SINEMA DI YOGYAKARTA

Konsep perencanaan dan perancangan bangunan Fasilitas Industri Sinema di Yogyakarta dengan pendekatan pada keterpaduan kegiatan produksi dan rekreasi serta aplikasi teknologi tinggi pada tata ruang dalam dan ruang luar.

1.9. Keaslian Penulisan

- **Astrid Savitri, No. Mhs. : 91340047-TA U!!**

Judul : *Rumah Produksi Audiovisual Di Yogyakarta*

penekanan pada pengungkapan bentuk dan penampilan bangunan yang mempunyai daya tarik pengguna jasa bangunan.

- **Kukuh Indrawan S, No. Mhs. : 95103442-TA UGM**

Judul : *Studio Produksi Film*

dalam hal ini . penulis menekankan adanya kompleksitas kebutuhan yang akan diwadahi dalam rumah produksi tersebut, dengan faktor wisata sebagai penunjang aktivitas kegiatan yang juga dapat sebagai tempat hiburan bagi pengunjung yang ingin melihat proses produksi film

- **Hardi Mestika, No. Mhs. : 93340106 – TA UII**

Judul : *Rumah Produksi Audiovisual*

Penekanan pada studi kasus pada rumah produksi EFKA studio sebagai media audiovisual di Yogyakarta

- **Dian Sidharta, No. Mhs. : 92340007 – TA UII**

Judul : *Gedung Produksi Periklanan di Yogyakarta*

Penekanan pada perencanaan site dan lokasi yang mendukung bagi gedung produksi periklanan. Disini yang menjadi fokus rancangan adalah gedung periklanan dimana hanya proses produksi yang diwadahi

- **Agung Cahyo Nugroho No. Mhs. : 94963169 – TA UGM**

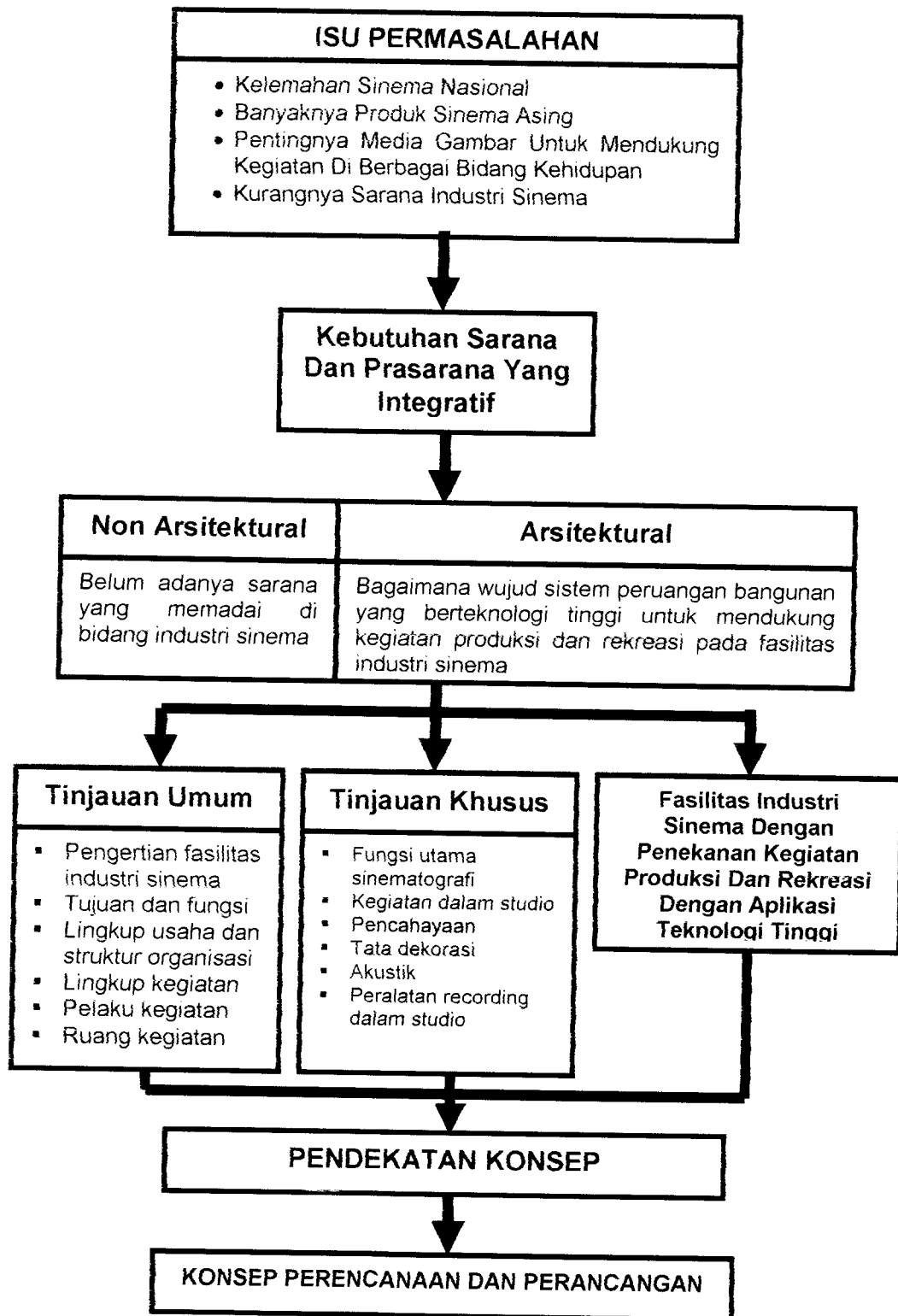
Judul : *Fasilitas Produksi Audiovisual Di Yogyakarta*

Penekanan pada upaya perwujudan citra bangunan sebuah fasilitas produksi audiovisual melalui proses komunikasi arsitektural

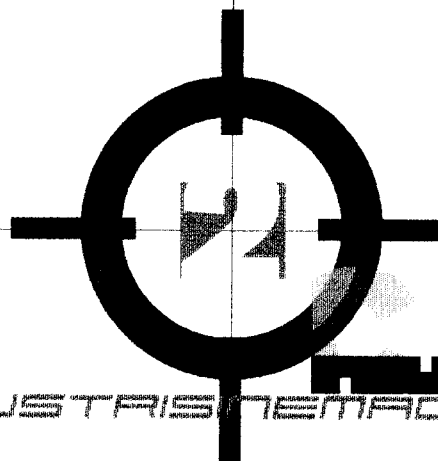
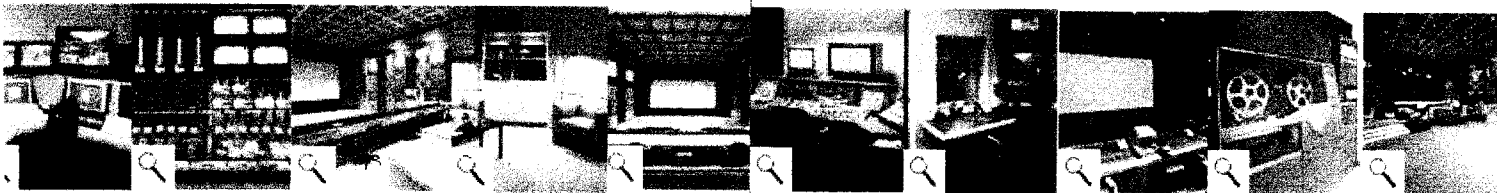
Kesimpulan

Perbedaan antara penulisan diatas dan yang akan dilakukan ini adalah pada keterpaduan kegiatan produksi dan rekreasi sebagai faktor penentu perancangan ruang dalam dan ruang luar dengan aplikasi teknologi tinggi, dengan kegiatan rekreasi sebagai penunjang dalam setiap kegiatan yang akan diwadahi dalam Fasilitas Industri Sinema di Yogyakarta ini.

1.10. Kerangka Berpikir



[tinjauan teoritis dan faktual fasilitas industri sinema di yogyakarta]



FASILITAS INDUSTRI SINEMA DI YOGYAKARTA

BAB II TINJAUAN TEORITIS DAN FAKTUAL FASILITAS INDUSTRI SINEMA DI YOGYAKARTA

2.1. Tinjauan Aspek Sinema

Sinema atau disebut juga film adalah sekuensial kontinue dari foto-foto, baik berwarna maupun hitam putih, yang diekspos pada suatu pita selulosa asetat yang sudah diproses secara khusus, dan diproyeksikan secara tepat berurutan pada suatu layar untuk menghasilkan gambar yang bergerak dengan ilusi optikal.¹³

2.1.1. Sinema Dan Perkembangannya

2.1.1.1. Penemuan Sinema¹⁴

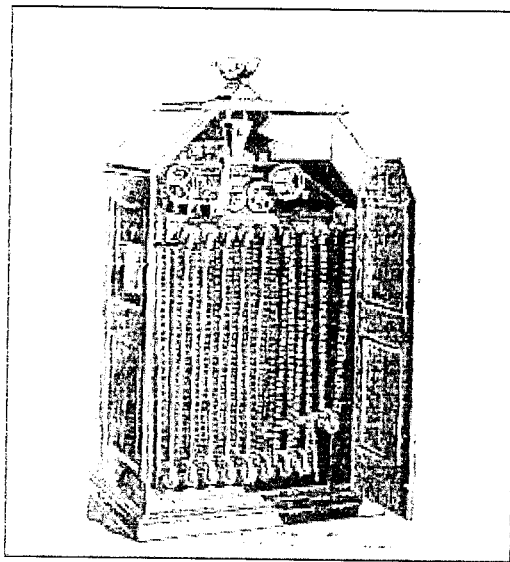
Sinema yang esensinya adalah sebuah media rekam, merupakan sebuah ungkapan baru yang berkembang sejak akhir abad ke-18 setelah ditemukannya teknik menghasilkan citra permanen pada permukaan yang sensitif dengan menggunakan hasil reaksi foto kimia terhadap cahaya / bentuk energi radiasi lainnya, yang populer disebut fotografi.

Penyempurnaan fotografi terus berlanjut, yang kemudian mendorong rintisan penciptaan sinema / gambar hidup. Dua nama penting dalam rintisan penemuan sinema adalah *Thomas Alfa Edison* dan *Lumiere bersaudara*. Thomas Alfa Edison (1847-1931), pada tahun 1887 ia merancang alat untuk merekam dan memproduksi gambar. Alat itu mirip dengan fungsi fonograf untuk suara meskipun Edison menciptakan sebuah mekanisme, tetapi ia belum menemukan bahan dasar untuk membuat gambar. Masalah ini terpecahkan dengan bantuan *George Eastman* yang menawarkan gulungan pita seluloid, mirip plastik tembus pandang yang cukup liat, sekaligus mudah digulung.

¹³ Dirangkum Dari Berbagai Sumber

¹⁴ Sumarsono, Marselli, *Dasar-Dasare Apresiasi Film*, Grasindo, Jakarta, 1996, Hal 2-8

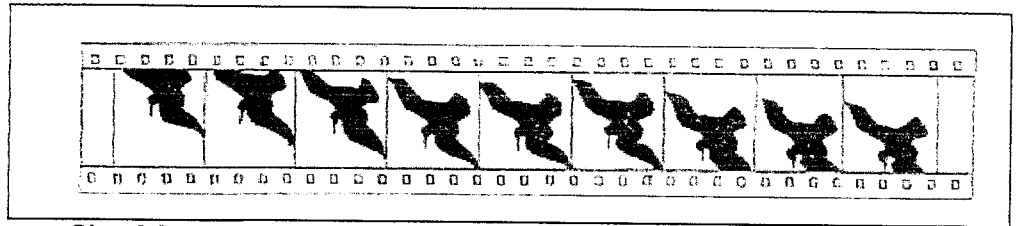
Ciptaan Edison itu disebut Kinetoskop (*kinetoscope*). Pada tahun 1894, di kota New York, mulai diadakan pertunjukan kinetoskop untuk umum. Atraksi ini segera populer di seluruh Amerika Serikat dan selanjutnya menyebar keluar negeri, terutama di Eropa. Diantara mereka yang mengagumi, yakni kakak beradik *Auguste* dan *Louise Lumirre* dari Prancis yang lebih dikenal dengan nama *lumire* bersaudara. *Lumiere* bersaudara mulai memikirkan kemungkinan untuk membuat film-film mereka sendiri untuk alat kinetoskop.



Gb. 2.1. Kinetoskop Ciptaan Thomas Alfa Edison

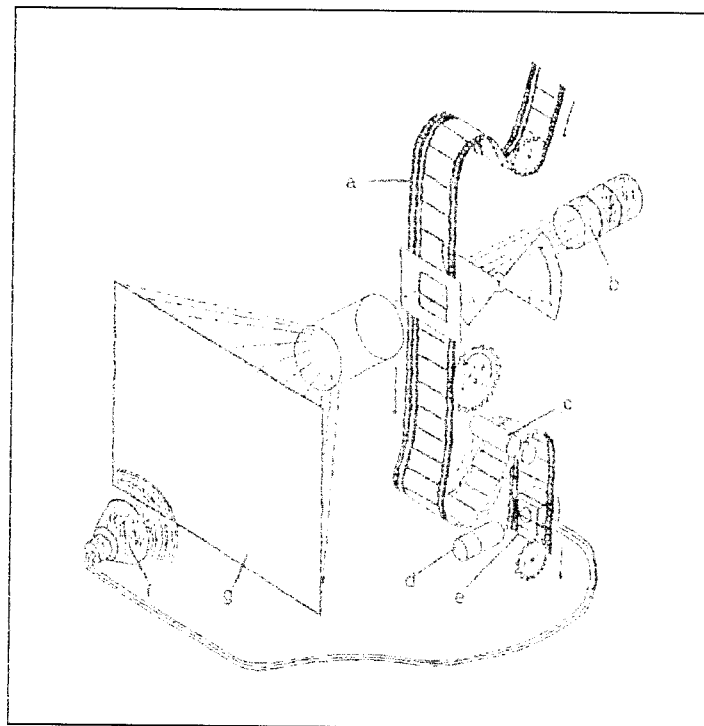
Sumber : Dasar-Dasar Apresiasi Film, 1996

Bahkan mereka juga merancang pengembangan kinetoskop berupa piranti yang mengkombinasikan kamera, alat memproses film dan proyektor menjadi satu. Piranti ini disebut sinematograf (*cinematographe*), yang dipatenkan pada bulan Maret 1895. Keunggulan sinematograf terletak pada adanya mekanisme gerakan tersendat (*intermittent movement*). Gerakan tersendat tersebut mirip dengan mekanisme mesin jahit, yang memungkinkan setiap frame dari film yang berputar akan berhenti sesaat untuk disinari lampu proyektor.



Gb. 2.2. Gerak. Waktu diproyeksikan, rentetan gambar dalam film akan menimbulkan gerak

Sumber : Dasar-Dasar Apresiasi Film, 1996



Gb. 2.3. Ilustrasi Proyektor

Sumber Dasar-Dasar Apresiasi Film, 1996

Proyektor. Ilustrasi ini menunjukkan gambaran sederhana tentang perjalanan film di dalam mesin proyektor. Film (a), yang bergerak dan setiap kali berhenti sepersekian detik di bagian "jendolan" untuk disinari lampu proyektor (b). Selain digerakkan oleh roda-roda bergerigi, lancarnya perjalanan film juga diatur oleh rol-rol penekan (c). Jika jalur gambar disinari lampu proyektor, jalur suara film akan "dibunyikan" oleh lampu khusus dan sel-sel fotoelektrik (d dan e). Suara itu diperkeras dan disalurkan ke corong suara (f). Bersamaan dengan gambar muncul yang muncul di layar (g).

2.1.1.2. Jenis Sinema

Sinema dikelompokkan menjadi¹⁵:

1. *Sinema cerita*
2. *Sinema non cerita*
3. *Sinema eksperimental*
4. *Sinema animasi*

2.1.2. Sinema Dan Seni Audio Visual

Sinema sebagai bentuk audio visual mempunyai pendekatan yang berbeda dengan bentuk seni audiovisual lainnya. Secara garis besar pendekatan yang dipakai pada sinema terbagi menjadi 4 bagian, yaitu¹⁶ :

1. *Recording*

Cahaya dari benda yang direkam secara elektronik akan menciptakan isyarat video elektrik dan direkam pada pita magnetik, kemudian dimunculkan dalam bentuk "sound image" pada layar.

2. *Editing*

Memotong adegan, menyusun, dan menggabungkan dengan adegan lain sehingga menjadi bentuk yang non linier yang mempunyai cerita, pesan, makna, atau gagasan tertentu.

3. *Mixing*

Menggabungkan sound image hasil rekaman dengan sound image yang lain, misalnya narasi, musik, grafis, atau efek audiovisual lainnya.

4. *Performing*

Menampilkan kembali hasil sound image yang mempunyai suatu cerita, pesan, makna, atau gagasan tertentu dalam bentuk tayangan.

¹⁵ Sumarsono, Marselli, *Dasar-Dasar Apresiasi Film*, Grasindo, Jakarta, 1996, Hal 10-18

¹⁶ Sumarsono, Marselli, *Dasar-Dasar Apresiasi Film*, Grasindo, Jakarta, 1996, Hal 28

2.1.3. Arsitektur Dan Sinema

Arsitek telah lama terlibat dalam dunia sinema, sejak tahun 20-an dan 30-an, ketika arsitek mencoba mempromosikan gerakan modern arsitektur melalui media sinema. Tradisi seorang arsitek bekerjasama dengan sutradara film telah berlanjut sejak periode perang dunia, dimana banyak seorang sutradara sinema adalah seorang arsitek.

Keterampilan seorang sutradara sinema mempunyai banyak persamaan dengan seorang arsitek, seperti kemampuan dalam menggambar, kemampuan merepresentasikan ruang dalam bentuk 3 dimensi dan membuat model, mempunyai pengetahuan yang baik tentang material dan tekstur, penataan pencahayaan, serta keahlian khusus lainnya.¹⁷ Film dan arsitektur mempunyai persamaan dalam proses penciptaan kreasinya. Arsitek dengan "rencana konstruksinya", dan sutradara dengan "skrip produksinya".¹⁸

2.2. Tinjauan Aspek Produksi Sinema

Produksi adalah proses membuat sesuatu. Produksi sinema adalah suatu usaha memproduksi sinema dimulai dari tahap pra produksi, produksi, post produksi. Diketahui bahwa diperlukan proses yang panjang untuk membuat produksi suatu sinema. Dalam proses ini lebih dari 200 profesi yang dilibatkan. Produksi sinema yang terkenal kuat antara lain : Hollywood di Amerika Serikat, Hongkong dan India.

2.2.1. Kegiatan Produksi Sinema

Hasil produksi sinema yang kita lihat dan dengarkan mungkin hanya beberapa menit atau jam saja, tetapi hal itu merupakan bagian kecil dari keseluruhan tahapan produksi. Sebelum memperoleh hasil

¹⁷ Toy, Maggie, *Architecture And Film*, Architectural Design, 1994, Hal 7

¹⁸ Op.Cit, Hal 35

produksi, pembuatan produksi sinema melalui beberapa tahapan yang secara garis besar hampir sama, yaitu¹⁹ :

1. *Kegiatan pra produksi*

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

2. *Kegiatan produksi*

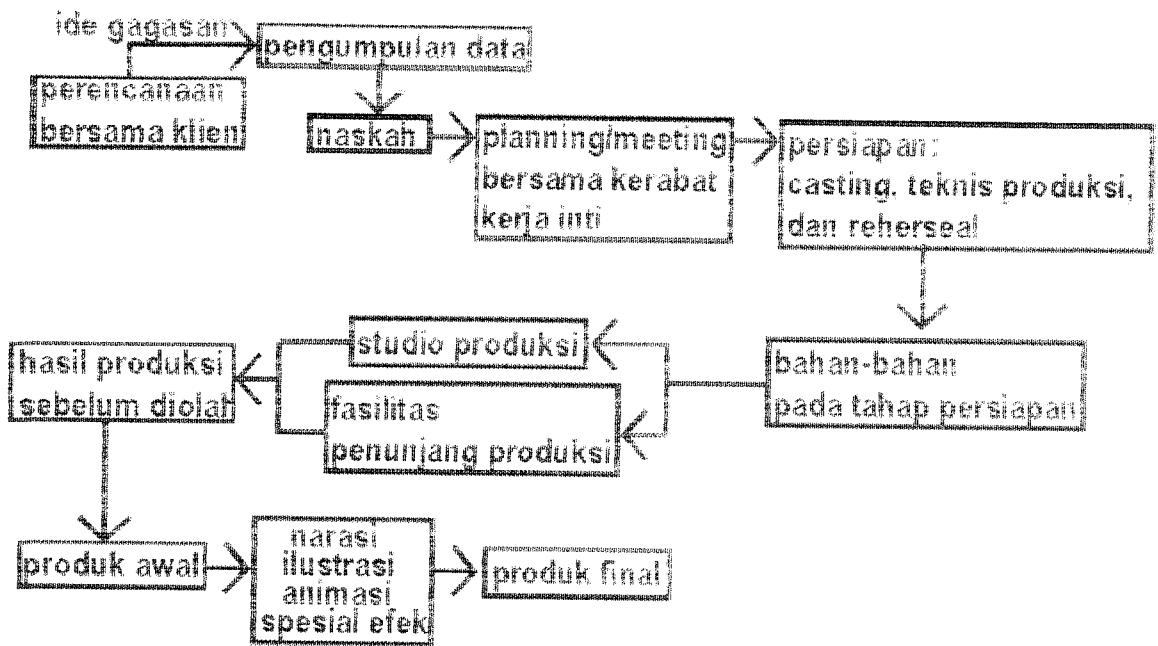
Pembuatan sinema merupakan suatu pekerjaan yang bersifat kolaboratif. Artinya kegiatan tersebut melibatkan sejumlah keahlian tenaga kreatif yang harus menghasilkan suatu keutuhan, salingmendukung, dan mengisi. Perpaduan yang baik antara sejumlah keahlian ini merupakan syarat utama bagi lahirnya sinema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

3. *Kegiatan pasca produksi*

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

Secara skematis kegiatan produksi sinema dapat digambarkan sebagai berikut :

¹⁹ Television Production, Alan Wurtzel, Stephen R. Acker, Mc. Graw Hill Publishing Company, New York, 1989, H.12



Gb. 2.4 Skema Kegiatan Produksi Sinema

Sumber : Television Production, Alan Wurtzel, Stephen R. Acker, Mc. Graw Hill Publishing Company, New York, 1989,

2.2.2. Tenaga Kreatif Dalam Industri Sinema

Menurut Marselli Sumarno, tenaga kreatif pokok yang diperlukan dalam pembuatan suatu sinema adalah²⁰ :

1. Pimpinan produksi

Tenaga yang mengepalari sebuah produksi sinema

2. Sutradara

Tenaga ahli yang memimpin pembuatan sinema tentang "bagaimana yang harus tampak oleh penonton". Tanggung jawabnya mengenai aspek-aspek kreatif, baik interpretatif maupun teknis, dari sebuah produksi sinema. Selain mengatur laku di depan kamera dan mengarahkan akting serta dialog, sutadara juga mengontrol posisi kamera beserta gerak kamera, suara, pencahayaan, di samping hal-hal lain yang menyumbang kepada hasil akhir sebuah sinema.

²⁰ Sumarsono, Marselli, Dasar-Dasar Apresiasi Film, Grasindo, Jakarta, 1996, Hal 34-84

3. *Penulis skenario*

Orang yang mempunyai keahlian membuat transkripsi sebuah sinema / membuat sinema dalam bentuk tertulis. Tugas penulis skenario adalah untuk membangun cerita yang menunjukkan perkembangan jalan cerita yang baik dan logis, dan karakterisasi para tokoh terungkap dengan jelas.

4. *Penata fotografi*

Juru kamera untuk pengambilan gambar. Penata fotografi merupakan tangan kanan sutradara dalam bekerja di lapangan. Ia bekerjasama dengan sutradara untuk menentukan jenis shot yang akan diambil. Ia juga bertugas menentukan jenis lensa yang akan digunakan (apakah lensa normal, tele, sudut lebar, atau zoom) maupun filter lensa yang akan digunakan. Selain itu ia bertugas menentukan dan mengatur lampu-lampu untuk mendapatkan efek cahaya yang diperlukan. Disamping itu, ia bertanggung jawab memeriksa hasil syuting dan menjadi pengawas pada proses film di laboratorium agar mendapatkan hasil akhir yang baik.

5. *Penyunting / editor*

Tenaga ahli yang bertugas menyusun hasil syuting sehingga membentuk pengertian suatu cerita. Ia bekerja di bawah pengawasan sutradara tanpa mematikan kreatifitas sebab pekerjaan editor berdasarkan suatu konsepsi. Editing diperlukan karena adanya kerja yang efektif dari pelaksanaan syuting.

6. *Penata artistik*

Tenaga ahli yang bertugas untuk membuat setting yang melatarbelakangi cerita sinema. Setting menunjukkan rentang waktu berlangsungnya cerita baik berupa properti barang, pembuatan lokasi syuting, pakaian, tata rias, serta efek khusus.

7. *Penata suara*

Tenaga ahli yang bertugas untuk menata suara pada suatu produksi film baik pada suara pemain dan efek suara yang dapat memberikan gambaran citra mendalam bagi penonton.

8. *Penata musik*

Tenaga ahli yang mengatur musik pada suatu adegan dengan tujuan memberikan nuansa tertentu bagi para penonton.

9. *Pemeran*

Aktor / aktris yang memainkan peranan dalam sebuah sinema.

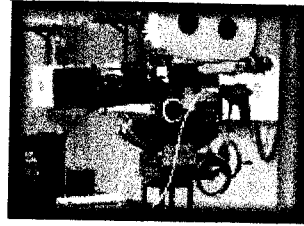
2.2.3. Peralatan Dalam Produksi Sinema

Peralatan yang digunakan dalam produksi sinema antara lain :

2.2.3.1. Peralatan Visual

1. *Kamera elektronik*

Untuk sebuah studio produksi sinema diperlukan 3-4 buah kamera untuk mendapatkan gambar yang bervariasi. Kamera, dapat berupa kamera statis dan yang dapat digerakkan secara manual oleh kameramen maupun otomatis (menggunakan remote control) yang digerakkan oleh operator. Pada proses pengambilan gambar, minimum digunakan 3 buah kamera dengan sudut pandang yang berbeda. Persyaratan ruang untuk kamera secara khusus tidak ada kecuali jika kamera digunakan untuk kondisi tertentu misalnya untuk syuting di dalam air, akan menggunakan kamera dalam air / disesuaikan dengan jenis kegiatannya.



Gb.2.5. Kamera Elektronik

Sumber : www.Universalstudio/Florida.Com

2. Lensa

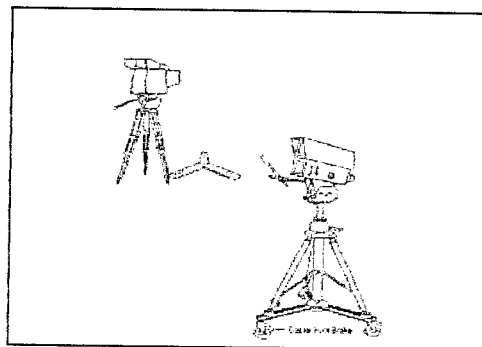
Terdapat 2 jenis lensa yaitu fixed lens dan zoom lens. *Fixed lens* disebut juga *prime lens*. Penggunaan lensa ini sudah inheren dengan penggunaan kamera karena lensa disini adalah bagian dari kamera.

3. Alat penyangga kamera

Terdapat beberapa bentuk penyangga kamera antara lain :

- *Tripod dolly*

Penyangga kamera yang berkaki tiga, ringan, dan pengoperasiannya mudah. Berdimensi tinggi 1,5 meter, lebar 1,5 meter, dan jari-jari 0,75 meter. Terdapat 2 tipe yaitu statis tripod dan rolling tripod. Untuk menggunakan penyangga kamera ini hanya diperlukan seorang operator/pelaku.

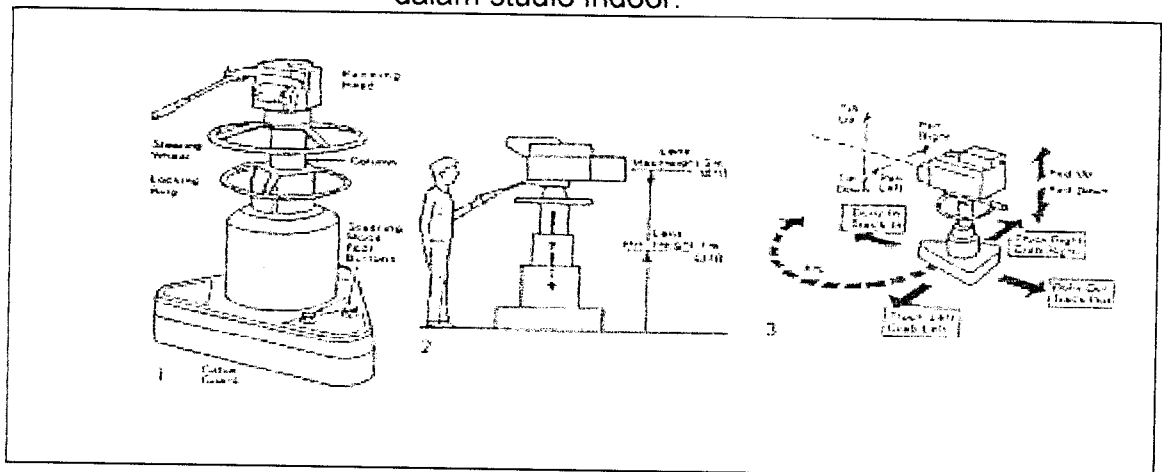


Gb. 2.6 Penyangga kamera jenis tripod statis dan beroda

Sumber : Effective TV Production, 1985

- *Pedestal*

Penyangga kamera yang dapat naik-turun, yang ketinggiannya dapat diatur. Berdimensi tinggi 1-1,8 meter, lebar 1,5 meter, dan jari-jari 0,75 meter. Pelaku pengguna penyangga kamera ini adalah seorang kameramen dengan seorang asisten. Biasanya penyangga kamera jenis ini digunakan di dalam studio indoor.



Gb. 2.7 Penyangga kamera jenis pedestal. Dengan penyangga jenis ini kamera lebih stabil meski digerakkan.

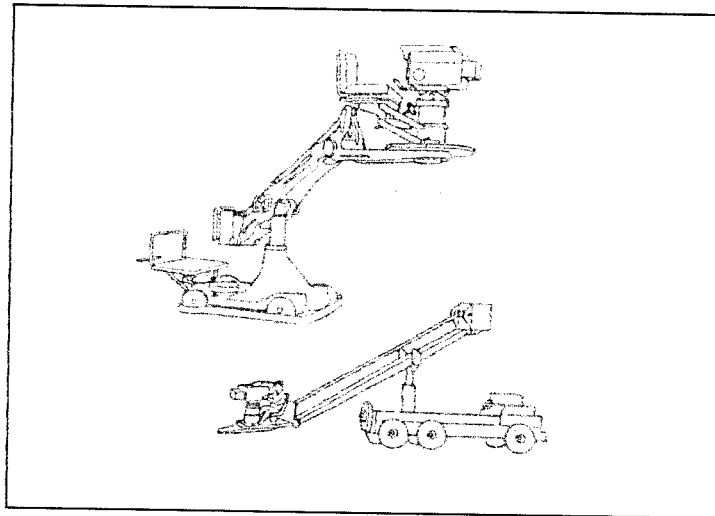
Sumber : Effective TV Production, 1985

- *Panorama dolly*

Penyangga kamera yang dapat diatur naik-turun dan ditempatkan pada katrol yang dapat bergerak ke segala arah pengambilan gambar. Berdimensi tinggi 0,5-2 meter, besar 2 x 2 meter dengan jari-jari 1,5 meter. Digunakan di dalam studio indoor dan dioperasikan oleh seorang kameramen dan seorang asisten yang bertugas menggerakkan katrol.

- *Studio crane*

Penyangga kamera yang ditempatkan pada katrol yang dapat bergerak ke segala arah pengambilan gambar (seperti pada panorama dolly). Berdimensi tinggi 0,5-3 meter, dengan besar 1 x 4 meter dan jari-jari 2 meter. Crane sering dipergunakan dalam pelaksanaan shooting di luar, tetapi tidak dapat digunakan di dalam studio. Dengan menggunakan penyangga jenis crane, memungkinkan lebih tinggi apabila dibandingkan dengan jenis pedestal, hanya saja penggunaan jenis crane harus ditangani oleh dua orang atau lebih dan memerlukan ruangan yang cukup luas dengan ketinggian yang bebas dari hambatan.



Gb. 2.8 Penyangga kamera jenis crane, dengan jenis besar dan kecil
Sumber : Effective TV Production, 1985

2.2.3.2. Peralatan Audio

Terdiri dari :

1. *Mikropon*

Untuk menghasilkan suara yang baik diperlukan mikropon yang praktis, mudah ditempatkan di segala

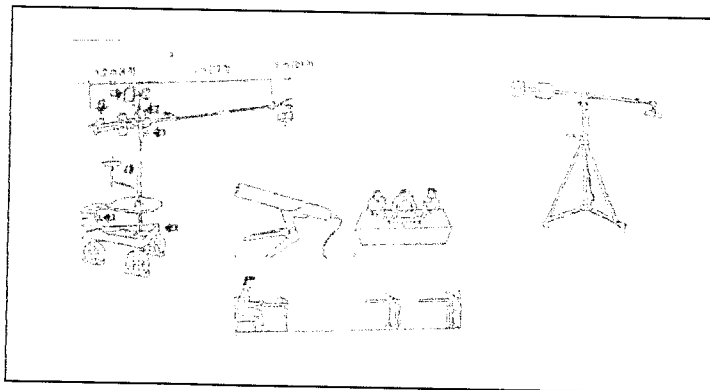
arah, peka dan sensitif. Terdapat beberapa jenis mikropon yaitu :

Mikropon bergerak (*mobile mic*)

- *Mikropon boom* besar, yaitu mikropon yang mudah ditempatkan di segala tempat, dengan sudut pergerakan 180° .
- *Boom medium*, medium dengan jangkauan yang lebih terbatas.
- Mikropon tangan, yaitu jenis yang mudah dibawa-bawa oleh pemakainya.
- *Lavaliere* dan *lapel mikropon*, yaitu mikropon yang dapat dilekatkan pada pemakainya.
- *Wireless mic*, mikropon yang memanfaatkan pancaran gelombang elektromagnetik dan praktis karena tanpa kabel.

Mikropon tetap

- Mikropon statis, yaitu mikropon yang diletakkan diatas penyangga statis.



Gb. 2.9 Macam-Macam Jenis Mikropon

Sumber : Effective TV Production, 1985

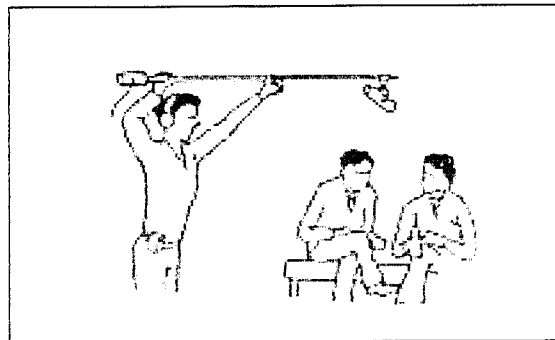
2. *Sound package*

3. *Mixer*

Yaitu alat untuk mengatur tampilan / keluaran suara, alat ini dioperasikan oleh seorang operator mixer dan biasanya ditempatkan pada ruang audio kontrol.

4. *Loud speaker*

Yaitu alat tempat ditampilkannya suara yang akhirnya didengarkan oleh penonton.



Gb. 2.10 Penggunaan flashpole. Digunakan sebagai pengganti boom di studio outdoor.
Sumber : Effective TV Production, 1985

2.2.3.3. Peralatan Sistem Pencahayaan

Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada sistem pencahayaan fasilitas produksi studio sinema adalah :

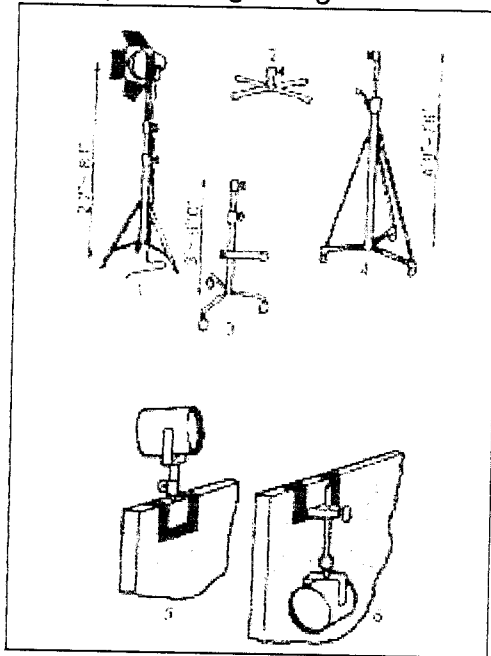
1. Mempertimbangkan jarak antara obyek dengan lampu vertikal dan lampu horizontal.
2. Sistem pencahayaan dapat dengan cepat dan mudah untuk digerakkan / dipindahkan.

Pencahayaan pada studio audio visual biasanya bersifat buatan dan menggunakan lampu. Jenis-jenis lampu untuk pencahayaan studio adalah :

Berdasarkan penempatannya

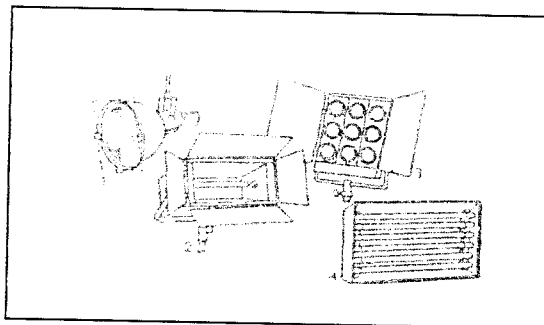
- *Stand lamp*, lampu diletakkan pada stand yang statis
- *Scenic Clamped Lamps*, diletakkan pada suatu partisi

- *Telescopic Tubes Lamps*, diletakkan pada grid pipa pada langit-langit.



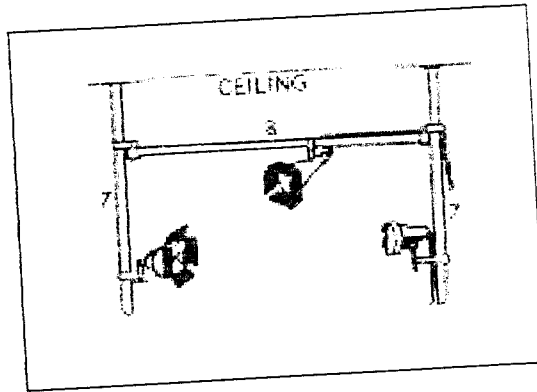
Berdasarkan arah peninarannya

- *Frontal lights*
- *Side lights.*
- *Back lights*



Berdasarkan keperluan produksi

- *Key light*
- *Fill light*

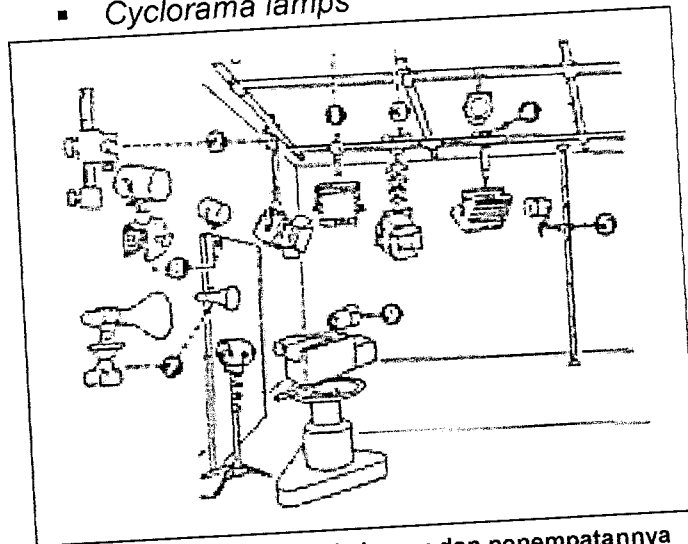


Berdasarkan pengarahannya

- *Spread beam*
- *Pinned beam*
- *Direct beam*

Berdasarkan kuat-lemahnya penyinaran

- *Spotlight*
- *Soft*
- *Cyclorama lamps*

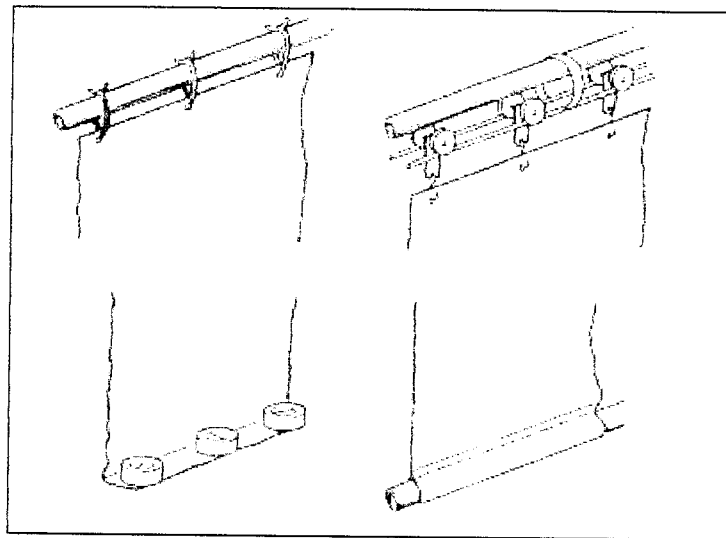


Gb. 2.11 Beberapa jenis lampu dan penempatannya
 Sumber : Effective TV Production, 1985

2.2.3.4. Peralatan Cyclorama

Cyclorama berfungsi untuk membuat *background* dari suatu shooting sehingga menimbulkan efek ilusi ruang. *Cyclorama* biasanya terletak di belakang "stage". Perletakan *cyclorama* dapat

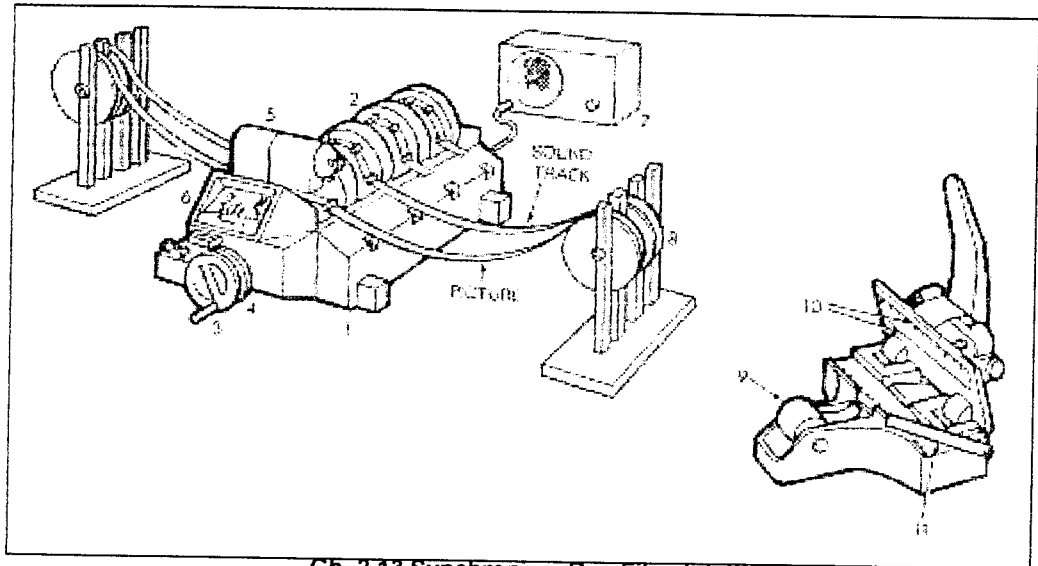
dilakukan dengan cara digantung ataupun diletakkan pada sebuah rel. Dengan demikian cyclorama dapat diganti sesuai dengan yang diinginkan dengan cepat dan mudah.



Gb. 2.12 Dua type cyclorama. Tipe suspensi dan tipe rel
Sumber : The Small Studio, 1985

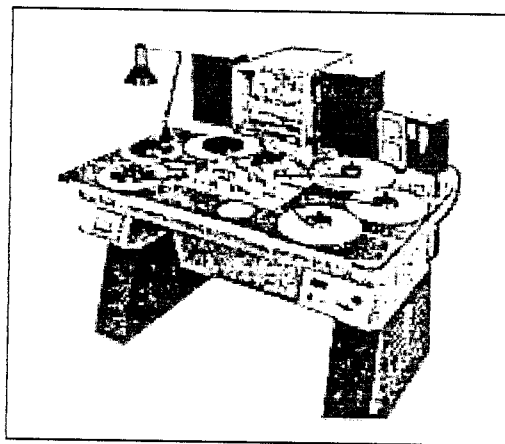
2.2.3.5. Peralatan Editing

Pada dasarnya, pengedit film bertanggung jawab dalam menghasilkan sinema yang baik serta berapa lama masa durasinya. Editor menggabungkan bahan-bahan hasil shooting yang telah dilakukan dengan beberapa gambar sekuen yang ada pada *library film / stock shoot*. Hasil dari proses *juxtaposition* dan *interrelate* tersebut sangat menentukan keberhasilan sinema. Peralatan yang digunakan dalam pengeditan sinema adalah *synchronizer* dan *film jointing*.



Gb. 2.13 Synchronizer Dan Film Jointing

Sumber : The Small Studio, 1985



Gb. 2.14 Meja editing film sebagai peralatan penyunting dalam berkreasi menyusun gambar-gambar.

Sumber : Dasar-Dasar Apresiasi Film, 1996

2.2.4. Teknik Pada Produksi Sinema

- Teknik editing

Editing adalah bagian dari proses produksi sinema yang penting. Karena melalui editing, suatu sinema menjadi lebih baik dan bermakna bagi para penontonnya. Editing dapat dilakukan dengan cara *cutting* dan *switching*. Cara *cutting* dilakukan pada saat produksi

pengambilan gambar, sedangkan cara switching dilakukan dengan cara transisi gambar melalui sebuah alat *vision mixer*.

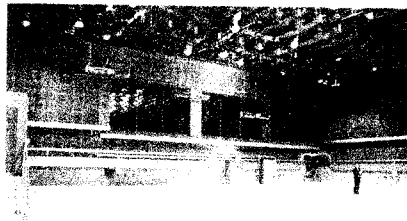


Gb. 2.15 Ruang editing dalam produksi sinema
Sumber : www.universalstudio/hollywood.com

2.3. Tinjauan Aspek Fasilitas Industri Sinema

2.3.1. Pengertian Fasilitas Industri Sinema

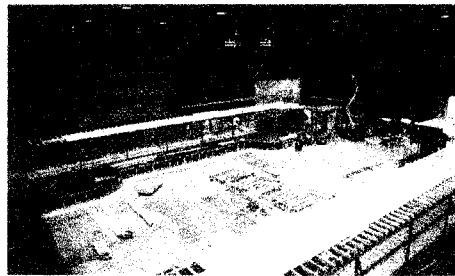
Fasilitas industri sinema adalah suatu bangunan yang berfungsi sebagai wadah produksi sinema dimulai dari pra produksi, produksi, dan post produksi, dalam suatu kawasan terpadu. Produksi sinema yang dilakukan pada suatu area produksi mempunyai keuntungan tersendiri. Area produksi sinema biasanya berupa bangunan-bangunan yang mirip sebuah hanggar yang memiliki ketinggian langit-langit yang cukup besar.



Gb. 2.16 Area produksi sinema yang memiliki ketinggian langit-langit yang cukup besar
Sumber ; www.foxstudio-australia.com

Bangunan itu disebut *stage*. Area produksi sinema juga dapat suatu ruangan terbuka yang disebut *backlot*. Keuntungan membuat sinema pada suatu area produksi sinema yaitu tim produksi dapat

mendesain dan membangun setting sesuai dengan spesifikasi setting sinema. Tim produksi juga mempunyai kelebihan dapat meletakkan kamera, tepat tertentu pada titik yang diinginkan produksi juga dapat membuat setting secara presisi dan detail. Untuk pencahayaan, tim produksi dapat meletakkan lampu sesuai dengan keinginannya, karena lampu tersebut dapat digantung pada bagian langit-langit ruangan, yang berupa pipa-pipa.



Gb. 2.17 Stage produksi sinema

Sumber : www.foxstudio-australia.com

Stage juga memiliki kelebihan yaitu dapat mengatur suara-suara yang tidak diinginkan pada saat pengambilan gambar pada produksi sinema. Kelebihan yang lain adalah tim produksi dapat menghemat waktu, karena tidak perlu berpindah dari satu lokasi ke lokasi yang lain untuk mencari setting yang sesuai.²¹

2.3.2. Standart Kebutuhan Ruang Pada Fasilitas Industri Sinema

1. Divisi pra produksi

Ruang perkantoran, sarana penunjang kegiatan produksi, dimana kegiatan administrasi serta perencanaan dilaksanakan.

2. Divisi produksi

Studio pengambilan gambar, terdiri dari studio pengambilan gambar indoor (stage), dan studio pengambilan gambar outdoor (backlot).

²¹ Encyclopedia Worldbook, 1999

Ruang penunjang produksi, merupakan divisi yang memiliki integrasi dengan divisi studio pengambilan gambar. Divisi ini terdiri dari ruang-ruang :

- *Penata lampu (set lighting)*
produksi yang bertanggung jawab pada pencahayaan sewaktu pengambilan gambar.
- *Properti (property)*
yaitu satu bagian divisi produksi yang menyimpan properti dari seluruh dunia
- *Kostum (costume)*
yakni bagian divisi produksi yang berfungsi sebagai tempat menyimpan kostum / pakaian mulai dari tahun20-an hingga saat ini
- *Make up*
- *Wardrobe*
- *Carpet dan drapery*
- *Spesial efek (special effect rental)*
yaitu divisi yang menyiapkan peralatan efek seperti efek asap, menara air, mesin angin, ledakan, animasi, dsb
- *Grip (pembuatan setting)*
- *Peralatan (equipment)*
yakni tempat untuk menyimpan inventarisasi barang-barang antik, unik, modern hingga sekarang. Divisi ini juga bertugas untuk membuat model / maket.
- *Stock unit*
yakni divisi yang bertugas menyiapkan interior set seperti jendela, pintu, kaca, dan dinding, bahkan model / maket pesawat terbang.

3. *Divisi post produksi*

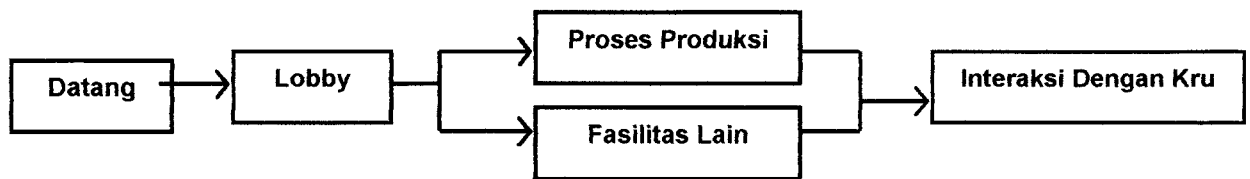
Divisi yang bertugas melakukan proses sinema setelah pengambilan gambar. Kebutuhan ruang divisi ini adalah :

- *Editorial*
Yaitu divisi yang bertugas untuk mengedit
- *Sound editorial*
Yaitu divisi penyempurnaan tata suara setelah pengambilan gambar, termasuk di dalamnya *dubbing*.
- *Scoring*
- *Audio transfer*
- *ADR*
- *Foley*
- *Stock footage library*
Yaitu tempat penyimpanan film yang berukuran 35 mm color.
- *Post editorial service*
Yaitu suatu divisi yang mengedit kembali sinema yang telah diedit
- *Re-recording*
- *Digital video compression*
Yaitu divisi yang bertugas mengubah film 35 mm ke dalam bentuk kompresi digital.
- *Projection*

4. *Divisi pendukung produksi*

Divisi yang bertugas mendukung pelaksanaan produksi. Divisi ini antara lain terdiri dari :

- Ruang penyimpanan kamera
- Laboratorium
- Instruktur akting
- Koordinator produksi
- Studio kreatif



Gb. 2.19 Skema Tahapan Kegiatan Rekreasi

2.4.3. Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan rekreasi pada fasilitas industri sinema dikategorikan dalam dua bagian, yaitu :

1. Pengunjung, merupakan pelaku utama fasilitas rekreasi yang memberikan keuntungan kepada pihak pemilik.
2. Pemilik / pengakomodasi, merupakan orang atau kelompok yang memiliki dan memelihara fasilitas rekreasi.

2.4.4. Karakteristik Kegiatan Rekreasi

Bentuk Kegiatan Rekreasi	Pelaku Kegiatan	Alat Kegiatan	Waktu	Suasana Ruang	Persyaratan Ruang	Ruang Rekreasi
Hiburan film	Pengunjung	Tempat duduk / seat	Jam kerja 08.00-16.30	Informal, interaktif	Akustik ruang, lighting	r. sinema
Proses produksi sinema	Pengunjung / wisatawan	Kamera, stage, lighting, dll	fleksibel	Informal, tenang	Akustik, mobility	r. studio produksi
Hiburan film, makan	Pengunjung, karyawan	Seat, layar TV, dll	24 jam	Informal, interaktif	Lighting, setting	Kafe film

Tabel 2.1 Karakteristik Kegiatan Rekreasi

2.5. Tinjauan Aspek Teknologi Tinggi

2.5.1. Pengertian

Pada awal tahun 70-an *hi-tech (high technology)* diartikan sebagai teknologi alternatif kemudian menjadi teknologi tepat guna dan berkembang menjadi teknologi maju / tinggi. Di negara Amerika Serikat, teknologi tinggi diartikan sebagai gaya yang khas dari sebuah bangunan

sedangkan di Inggris mempunyai arti sesuatu yang keras. Teknologi tinggi diyakini sebagai suatu obyek yang mempunyai nilai semangat zaman dan arsitektur mempunyai beban moral untuk mengekspresikan semangat tersebut. Semangat zaman yang dimaksud para arsitek ini adalah teknologi yang maju.

Pada bangunan fasilitas industri sinema ini menggunakan sistem *Building Automation System* sebagai aplikasi teknologi tingginya. Sehingga diharapkan dengan penerapan BAS ini akan memberikan tingkat efisiensi yang tinggi serta mampu merespon berbagai kondisi yang terjadi pada bangunan. Aplikasi teknologi juga terdapat pada peralatan penunjang kegiatan produksi sinema yaitu dengan penggunaan komputer berteknologi maju pada semua aspek kegiatan.

Sehingga dapat ditarik benang merah teknologi tinggi disini merupakan suatu gaya arsitektur dengan menempatkan prioritas teknologi maju pada semua elemen dan fasilitas serta peralatan pada bangunan.

2.5.2. Hal-Hal Yang Mempengaruhi Bangunan Berteknologi Tinggi

Bangunan berteknologi tinggi dipengaruhi oleh beberapa hal²⁴ :

1. Bentuk, dipengaruhi oleh :

a. *Indide-out*

Indide-out adalah elemen yang seharusnya didalam diletakkan diluar. Misalnya : penempatan struktur dan jaringan mekanikal elektrik sebagai elemen eksterior.

b. *Transparacy, layering and movement*

Ada 3 hal kualitas keindahan : tembus pandang, lapisan dan pergerakan. Misal penggunaan kaca

²⁴ Miarsono, Harry, Perkembangan Arsitektur High Tech, Majalah Konstruksi, Mei, 1992, Hal 23

tembus pandang, pipa berlapis, elevator bergerak, dll.

2. Bahan bangunan, dipengaruhi oleh :
Warna cerah dan flat cerah yang fungsinya untuk membedakan struktur dan service.
3. Konstruksi bangunan, dipengaruhi oleh :
 - *Elebration process*
Elebration process merupakan logika struktur yang diungkapkan sejujurnya.
 - *A light and tensile member*
A light and tensile member adalah penggunaan bahan dan struktur yang ringan, misal : bentuk tenda dengan kabel sebagai pendukung atap bangunan.

2.5.3. Karakter Bangunan Berteknologi Tinggi

Dari berbagai terminologi dan kriteria diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa bangunan berteknologi tinggi mempunyai karakter :

1. Penggunaan teknologi tinggi hampir pada semua sistem bangunan.
2. Penekanan pada ekspresi bangunan
3. Dominasi bahan-bahan penemuan baru dan logam
4. Sistem struktur lanjut / cenderung rumit.
5. Bervisi ke depan yang ditunjukkan ke dalam bangunan dan pemanfaatan / ekspose struktur dan utilitas yang tidak hanya pada penggunaan teknoogi tetapi juga gaya.

2.6. Tinjauan Aspek Tata Ruang Dalam Dan Ruang Luar Pada Fasilitas Industri Sinema

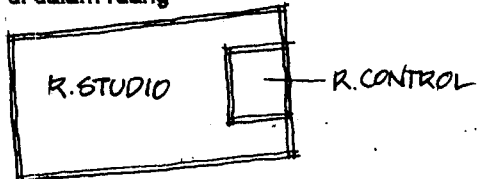
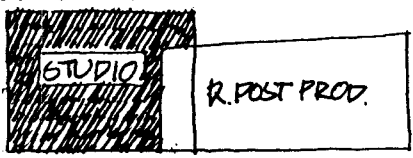
2.6.1. Ruang Dalam

Ruang terjadi oleh adanya hubungan antara objek dan manusia yang melihatnya. Umumnya dikatakan bahwa ruang dalam dibatasi tiga bidang : lantai, dinding, dan atap²⁵. Pada ruang dalam, batasan atau teritori dari ruang tersebut sangat jelas terutama dari segi fisik dan visual.

Bentuk merupakan ciri utama yang menunjukkan suatu ruang dalam yang ditentukan oleh rupa dan hubungan antara bidang-bidang yang menjelaskan batas-batas ruang tersebut. Sebagai unsur tiga dimensi dalam perancangan arsitektur, suatu ruang dapat berbentuk padat dimana ruang dipindahkan oleh massa atau ruang kosong dimana ruang berada di dalam/dibatasi oleh bidang-bidang²⁶.

- Pola hubungan ruang

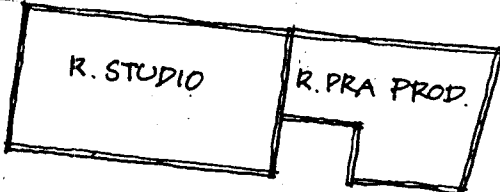
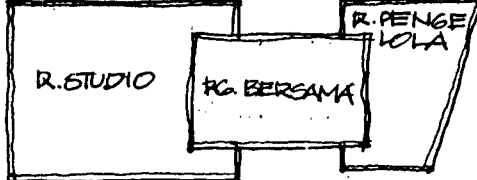
Beberapa bangunan sebenarnya terdiri dari ruang-ruang soliter. Ruang-ruang tersebut umumnya tersusun dari ruang-ruang lain yang berkaitan satu sama lain menurut fungsi, kedekatan atau alur sirkulasi. Berikut ini macam pola hubungan ruang yang mungkin terjadi dengan adanya keterpaduan antar kegiatan :²⁷

Bentuk Hubungan Ruang	Penggunaan
<p>Ruang di dalam ruang</p> 	<p>Keterpaduan beberapa kegiatan dapat ditunjukkan dengan bentuk hubungan ruang di dalam ruang yaitu dengan adanya pemusatan kegiatan dimana kegiatan utama sebagai pusatnya dengan kegiatan penunjang mengelilingi kegiatan utama</p>
<p>Ruang yang saling berkaitan</p> 	<p>Adanya ruang bersama dalam pola hubungan ruang seperti ini sangat dimungkinkan terjadi. Adanya suatu bagian ruang dari beberapa kegiatan yang berpotongan dapat digunakan sebagai ruang bersama</p>

²⁵ Ashihara Yoshinobu, Merencanakan Ruang Luar, Diterjemahkan Oleh Ir. S. Gunadi, Its, 1987, H.5

²⁶ Ching Dk., Bentuk Ruang Dan Susunannya, Erlangga, Jakarta, 1991, H.44

²⁷ Ching DK., Bentuk Ruang Dan Susunannya, Erlangga, Jakarta, 1991, H.195-203

<p>Ruang yang saling bersebelahan</p> 	<p>Ketorpaduan kegiatan yang bermacam-macam dapat dibatasi dengan jelas dengan batasan ruang sehingga antara fungsi dan kegiatan yang berbeda tidak membaaur</p>
<p>Ruang dihubungkan dengan ruang bersama</p> 	<p>Adanya ruang bersama menjadi pemisah kegiatan dan juga dapat dijadikan ruang transisi antara kegiatan berbeda yang diwadahi. Adanya ruang transisi menjadikan kesan tempat dari ruang dengan kegiatan yang berbeda lebih dapat dirasakan.</p>

Tabel 2.2 Bentuk Hubungan Ruang

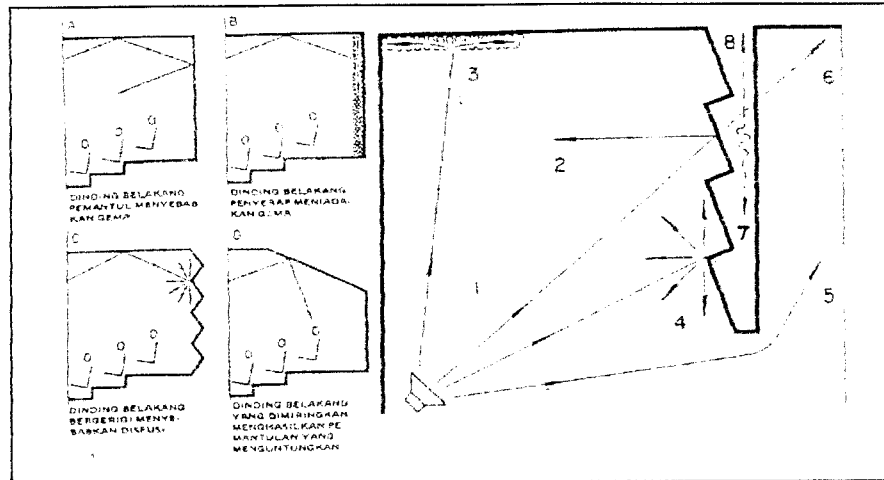
Sumber : DK. Ching, Bentuk Ruang Dan Susunannya, Erlangga, Jakarta, 1991, H.195-203

- Tinjauan kenyamanan tata ruang dalam pada fasilitas industri sinema
 1. Akustik arsitektural tata ruang dalam

Karena tidak ada ruang dibangun untuk satu jenis sinema tertentu, maka pengaturan akustik merupakan hal yang ditetapkan dengan teliti. Dalam rancangan arsitektur bangunan-bangunan studio, pembentukan zona penahan / penghalang di kawasan studio sangat menguntungkan. Penjajaran bermacam-macam penggunaan dalam studio membutuhkan pencegahan transmisi kebisingan lewat lantai, sistem ventilasi udara ataupun pengkondisian udara²⁸. Dalam rancangan tata ruang pada rumah produksi tersebut harus diperhatikan :

- Luas lantai, tinggi ruang dan bentuk ruang dan volume yang sesuai agar diperoleh keseimbangan akustik.
- Jumlah bahan untuk menyerap bunyi.
- Transmisi bunyi tak diinginkan antar ruang-ruang yang dipakai serentak.

²⁸ Doelie Leslie L., Akustik Lingkungan, Erlangga, Jakarta, 1993, H.110



Gb. 2.20 Akustik Arsitektural Pada Ruang Dalam Studio

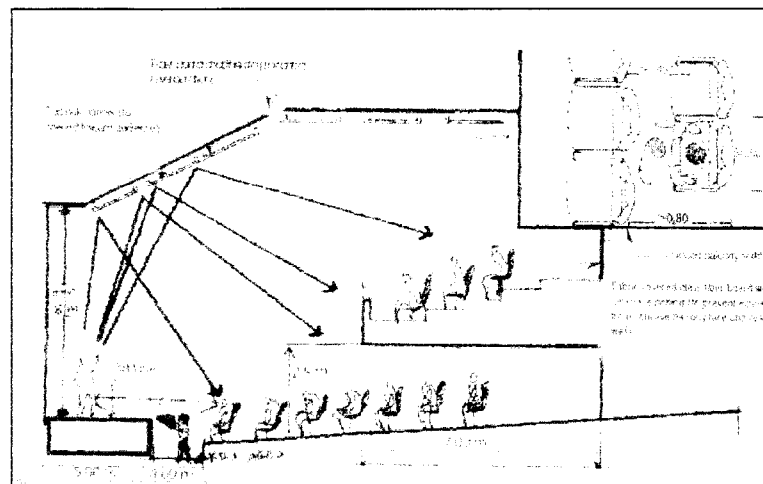
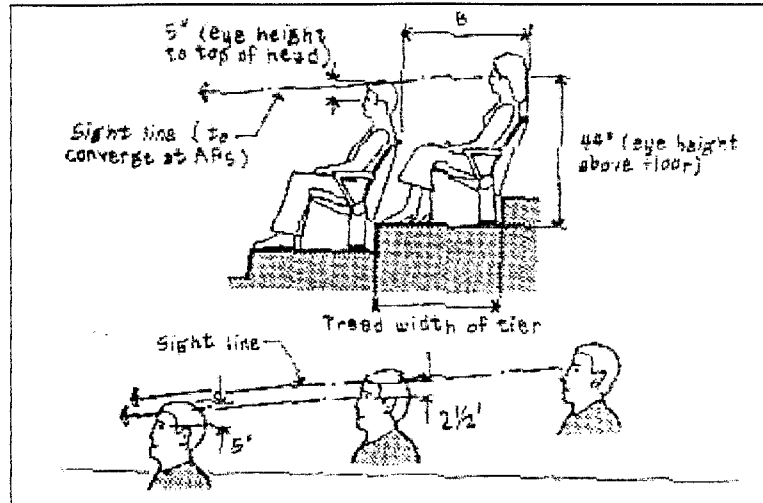
Sumber : Leslie L Doelle, Akustik Lingkungan, Erlangga, Jakarta, 1986, H.110

2. Kualitas visual pada tata ruang.

Kenyamanan visual sangat berpengaruh dalam perencanaan sistem pencahayaan dan jarak pandang pengguna bangunan terhadap suatu objek. Dengan kualitas visual yang direncanakan diharapkan terdapat suatu kejelasan pandangan akan obyek yang ada pada bangunan tersebut. Kenyamanan pandangan manusia untuk mengamati suatu obyek sangat dipengaruhi oleh jarak dan sudut pandang. Sudut pandang datar terhadap garis pusat dengan obyek adalah 60° demikian juga sudut pandang datar arah menyilang (latar belakang). Maksudnya adalah pada sudut tersebut orang masih dapat melihat obyek secara keseluruhan dengan jelas. Selain sudut jarak juga mempengaruhi kenyamanan pandang, berikut persyaratan kenikmatan visual :²⁹

- Untuk dapat melihat gerakan kecil dengan ekspresi, maksimal 25m
- Untuk dapat melihat pertunjukan secara global antara 32-36m
- Jarak antara stage dan audience adalah 5m

²⁹ Neufert Ernst, Data Arsitek, Jilid 1, Erlangga, Jakarta, 1987, H.118-120



Gb. 2.21 Sistem Visual Penonton
Sumber : The Small Studio, 1985

Sedangkan sistem pencahayaan bangunan harus memenuhi fungsi sebagai berikut : dapat menerangi ruangan dan seluruh isinya, dapat menerangi hal-hal khusus seperti pencahayaan untuk membaca, memperjelas benda-benda halus dan lain sebagainya. Untuk fasilitas industri sinema dimana bangunan berfungsi selama 24 jam maka pengaruh pencahayaan sangatlah penting.

2.6.2. Ruang Luar

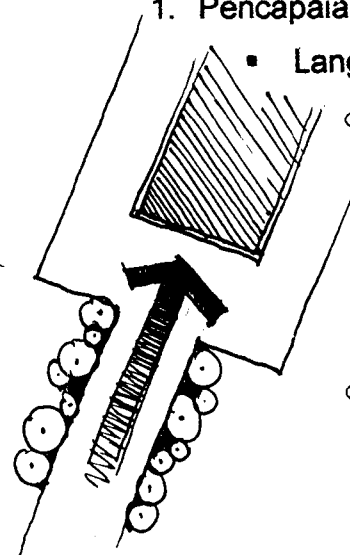
Ruang luar sering disebut arsitektur tanpa atap. Ruang luar dipisahkan dari alam dengan memberi frame, jadi bukan alam itu sendiri yang dapat meluas tak terhingga. Ruang luar dibatasi oleh dua bidang yaitu lantai dan dinding (dua elemen pembatas), sehingga kedua elemen tersebut menjadi sangat penting di dalam merencanakan ruang luar.³⁰ Sehingga dapat disimpulkan bahwa ruang luar terbentuk dan dibatasi oleh suasana³¹.

Ada dua konsep ruang luar yang berbeda yaitu³²:

- Ruang positif
Ruang didalam frame dimana didalamnya terdapat fungsi, maksud, dan kehendak manusia
- Ruang negatif
Ruang luar frame yang meluas takterhingga (menyebar keluar)

• Pencapaian Ke Site Dan Dalam Site

1. Pencapaian ke site³³

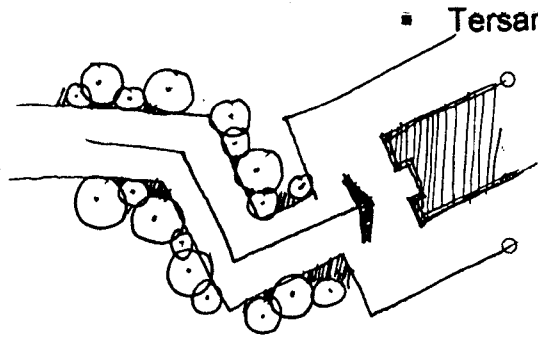
- Langsung
 - Pencapaian mengarah langsung ke tempat masuk melalui jalan yang segaris dengan sumbu bangunan
 - Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas, dapat merupakan fasade muka seluruh bangunan atau tempat masuk dipertegas
- 

³⁰ Ashihara Yoshinobu, *Merencanakan Ruang Ruang Luar*, Its, Surabaya, 1987, H.7

³¹ Ching Dk., *Bentuk Ruang Dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1991, H.110

³² *Merencanakan Ruang Luar*, Yashinobu, Ashihara, ITS, Surabaya, 1987, H. 17

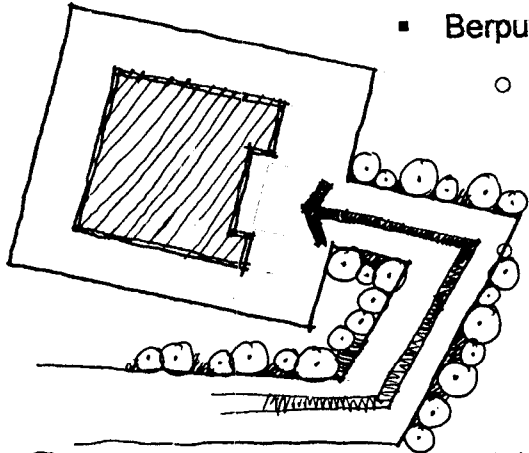
³³ Ching Dk., *Bentuk Ruang Dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1991, H.249



▪ Tersamar

Pencapaian ini mempertinggi efek perspektif fasad depan dan bentuk bangunan

Jalur dapat diubah arahnya untuk memperpanjang urutan pencapaian.

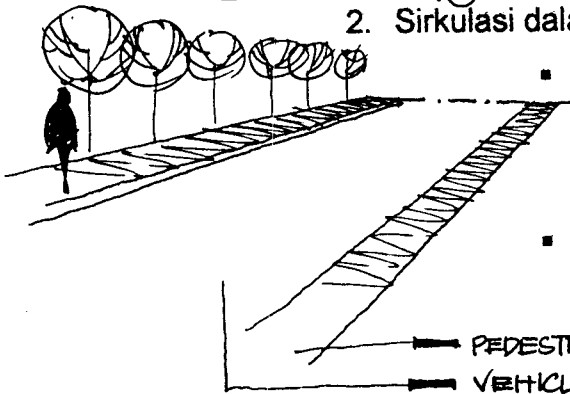


▪ Berputar

○ Pencapaian berputar mempertegas bentuk tiga dimensi bangunan

Jalan masuk bangunan dapat terlihat dengan terputus-putus untuk memperjelas posisinya atau dapat disembunyikan sampai di tempat kedatangan

2. Sirkulasi dalam site



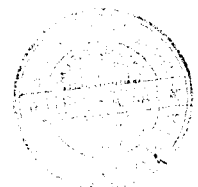
▪ Pedestrian traffic, dipisahkan untuk mempermudah pejalan kaki menuju bangunan

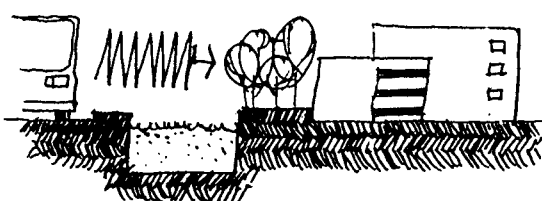
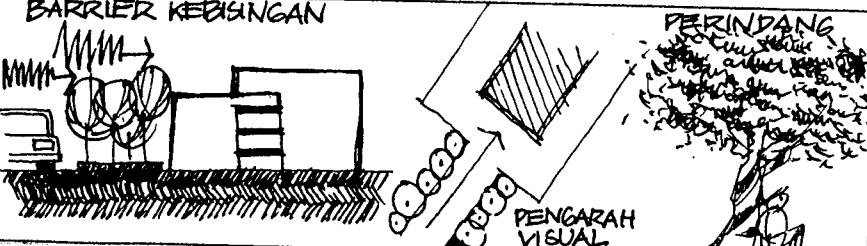
▪ Vehicle traffic, jalur kendaraan dipisahkan dengan pejalan kaki.

• Elemen Lanscape Dan Tata Ruang Luar

3. Elemen lanscape

Elemen lanscape	Penggunaan
Tanah	<p>MEMODIFIKASI BENTUK ASLI SEHINGGA TIDAK KONTRAS.</p>



Air	 <p>- SBB SELUBUNG SUARA - ESTETIKA EKSTERIOR</p>
Vegetasi	 <p>BARRIER KEBISINGAN</p> <p>PERINDANG</p> <p>PENGARAH VISUAL</p>

Tabel 2.3 Elemen Lanscape

Sumber : Lanscape Architecture, John Ornsbee Simonds

4. elemen tata ruang luar sebagai penciptaan keterpaduan

- skala

sudut pandang manusia terhadap suatu obyek sangat terbatas, oleh karena itu permainan skala pada ruang luar sangat mempengaruhi daya tangkap mata dari pengguna bangunan

Gb. 2.22 Skala Dalam Ruang Luar

Sumber : Yasinobu Ashihara, ITS

- Tekstur

Hubungan antara jarak dengan tekstur adalah hal penting dalam merencanakan ruang luar sehingga pemilihan tekstur harus sesuai dengan kualitas ruang yang ingin dirasakan. Ruang luar dapat dilihat dengan

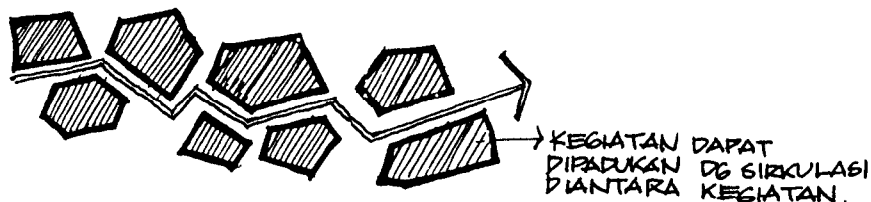
tingkatan tertentu dapat dicapai dengan menambahkan beberapa elemen penghalang pada penglihatan kontinyu sehingga tekstur dapat dilihat satu persatu.

2.6.3. Keterkaitan Ruang Luar Dan Ruang Dalam Dengan Kegiatan Yang Diwadahi

1. Hubungan jalan dengan ruang³⁴

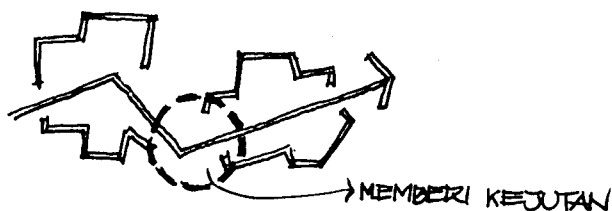
i. Melewati ruang

- Integritas ruang dipertahankan
- Konfigurasi jalan luwes
- Ruang perantara dapat digunakan untuk menghubungkan jalan dengan ruang



ii. Merembus ruang

- Jalan dapat menembus ruang menurut sumbernya, miring atau sepanjang sisinya
- Dalam memotong ruang, jalan menimbulkan pola istirahat dan gerak di dalamnya

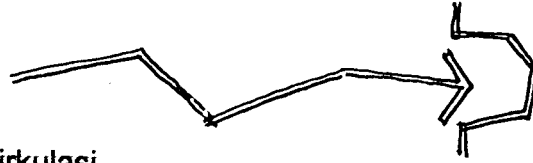


iii. Berakhir dalam ruang

- Lokasi ruang menentukan jalan

³⁴ Ching Dk., Bentuk Ruang Dan Susunannya, Erlangga, Jakarta, 1991, H.249

- Hubungan jalan-jalan ini digunakan untuk mencapai dan memasuki secara fungsional atau melambangkan ruang-ruang yang penting



2. Bentuk ruang sirkulasi

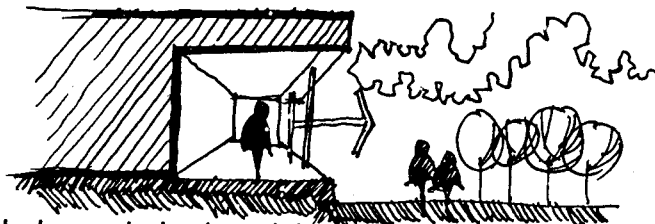
i. Tertutup

Membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu masuk pada bidang dinding



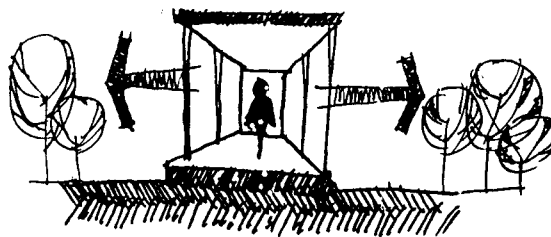
ii. Terbuka pada salah satu sisi

Untuk memberikan kontinuitas visual / ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkan



iii. Terbuka pada kedua sisi

Menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya



3. Bentuk hubungan ruang luar dan ruang dalam kaitanya dengan keterpaduan

Pola hubungan ruang luar dan dalam sangat berpengaruh pada aksesibilitas pergerakan dan akses visual. Berikut bentuk hubungan ruang luar dan dalam³⁵ :

- o Sejajar / strip

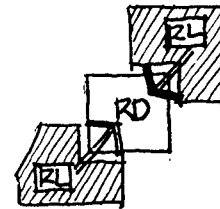
Kedudukan ruang dalam sejajar dengan ruang luar baik itu ruang dalam diantara ruang luar ataupun sebaliknya. Peletakan sejajar atau tegak lurus jalan mempengaruhi aksesibilitas pengguna bangunan



RD : RUANG DALAM
RL : RUANG LUAR.

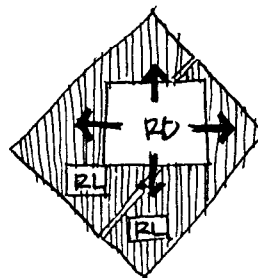
- o Diagonal

Bentuk diagonal hampir sama dengan bentuk sejajar, hanya saja pada bentuk diagonal open space diletakkan di setiap sudut bangunan.

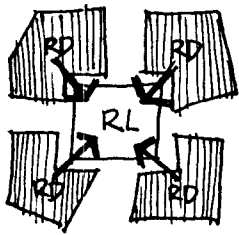


- o Open space mengelilingi bangunan

Bangunan tertutupi oleh adanya open space di sekitarnya sehingga akses visual terlambat baik dari luar atau dari dalam bangunan. Pola seperti ini memungkinkan pilihan pergerakan keluar bangunan



³⁵ Analisis Tapak, Edward T. White, Bandung, 1985, H.140



- Open space terpusat
Open space diletakkan di dalam lingkup bangunan. Pola memusat memberikan akses visual ke dalam bangunan

4. Pola tata massa untuk mencapai keterpaduan kegiatan produksi dan rekreasi

Pola tata massa sangat berpengaruh pada kenyamanan dan fleksibilitas ruang dalam pencapaian keterpaduan.

Pola	Bentuk	Penggunaan
Terpusat		Keterpaduan dapat diwujudkan dengan adanya kegiatan utama sebagai pusat kegiatan dan pemersatu kegiatan penunjang. Ada hirarki fungsi yang berbeda dengan kegiatan utama sebagai sentralnya
Linier		Memberikan alur yang jelas pada pengguna bangunan sehingga dapat menikmati seluruh kegiatan yang diwadahi tanpa memutar. Pola tersebut dimungkinkan adanya suatu keleluasaan pandangan pada satu area yang menarik
Radial		Memadukan unsur linier dan terpusat. Keterpaduan kegiatan diposisikan dengan kegiatan penunjang diletakkan di setiap lengannya dan kegiatan utama sebagai porosnya. Dengan penempatan seperti itu memungkinkan pengguna bangunan untuk masuk bangunan dari berbagai tempat.
Cluster		Pertimbangan penempatan sebagai dasar untuk menghubungkan suatu kegiatan dengan kegiatan lain. Penempatan yang tidak beraturan dapat sebagai penciptaan keterpaduan dengan adanya bentukan yang berbeda untuk setiap kegiatan yang diwadahi
Grid		Tata massa cenderung teratur. Dalam keterpaduan kegiatan memposisikan kegiatan secara sejajar. Kegiatan utama dapat dibedakan dengan kegiatan lain secara kontras dengan pergeseran grid yaitu dengan diputar terhadap sebuah titik dalam pola dasarnya

Tabel 2.4 Pola Tata Massa Untuk Mencapai Keterpaduan

Sumber : Ching Dk., Bentuk Ruang Dan Susunannya, Erlangga, Jakarta, 1991, H. 206-238

2.7. Tinjauan Faktual Fasilitas Industri Sinema Di Yogyakarta

Kota Yogyakarta merupakan kota dengan berbagai predikat, dan merupakan salah satu kota tujuan wisata dengan kondisi alam yang indah. Disamping itu Yogyakarta juga memiliki potensi sumber daya manusia (SDM) yang patut untuk dikembangkan. potensi SDM yang ada di Yogyakarta ini dapat dibagi dalam 2 golongan, potensi yang pertama adalah artis sebagai pemain utama / pengisi acara. Predikat kota Yogyakarta sebagai kota kesenian telah banyak menghasilkan seniman-seniman. Potensi yang kedua adalah tenaga ahli dalam bidang sinematografi / perfilman. Banyaknya tenaga ahli tersebut didukung dengan banyaknya pendidikan komunikasi audiovisual seperti ISI, jurusan seni media rekam, MMTTC (*Multi Media Training Center*) di bawah naungan departemen penerangan rebublik indonesia, dan ada juga yang dikelola oleh swasta seperti PUSKAT, AKINDO, dll.

Kota Yogyakarta juga sering dijadikan sebagai tempat untuk pengambilan gambar / syuting film dan acara televisi serta produk audio visual lainnya. Dilema yang ada adalah bahwa di Yogyakarta belum ada rumah produksi atau fasilitas industri sinema yang memadai sehingga membatasi ruang gerak dan kreativitas dalam menghasilkan produk sinema yang baik.

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 2.5 Kegiatan Produksi Sinema Di Yogyakarta

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

2.8. Studi Kasus Bangunan Industri Sinema

Studi kasus bangunan fasilitas industri sinema ini terbagi menjadi 2 bagian yaitu :

1. Studi programatik, menekankan pada studi bangunan kebutuhan dan program keruangan, seperti pada
 - Universal studio's
 - Romeo's farm studio
 - Fox studio
2. Studi non programatik, menekankan pada aspek konsep bangunan, aspek formal, dsb. Studi non programatik dilakukan pada
 - International centre film and television
 - Ufa cinema center
 - Newline cinema
 - Mtv studio
 - Propaganda film
 - Le fresnoy centre for art and media
 - Studio audio visual balai budaya sinduharjo yogyakarta

2.8.1. Universal studio's



Gb. 2.23 Tampak dari udara universal studio

Sumber : www.universalstudio/hollywood.com

Merupakan kawasan produksi sinema yang didirikan sekitar 80 tahun yang lalu. Pada saat ini terdapat di 2 kawasan di Amerika Serikat, yakni di Hollywood dan Florida. Adapun divisi-divisi yang terdapat di Universal Studio's antara lain :

1. Divisi studio pengambilan gambar

Studio pengambilan gambar *indoor (stage)*

i. Universal Studio Hollywood

Sebagai sebuah studio terbesar di dunia, universal studio terdiri dari 31 *stage* yang antara lain :

- Berukuran antara 630 meter² hingga 2700 meter²
- Mempunyai ketinggian antara 6 m sampai 15 m
- Lantai terbuat dari beton dan kayu



Gb. 2.24 Situasi dalam stage

Sumber : www.universalstudio/hollywood.com

ii. Universal Studio Florida

Universal Studio Florida memiliki 9 *stage*, 8 diantaranya merupakan struktur terbangun dan dilengkapi dengan sound kontrol.

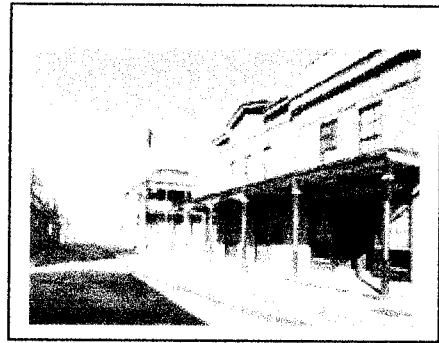
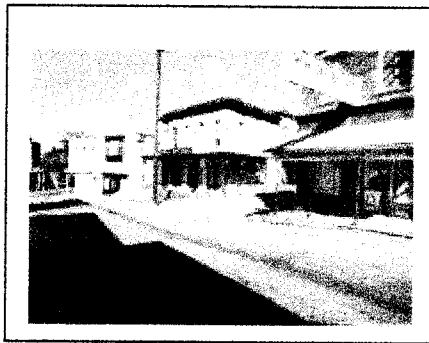
- Berukuran antara 750 m² hingga 2000 m²
- Mempunyai ketinggian antara 7 m hingga 10 m

Semua panggung dilengkapi dengan "*trolley beam system*" yang sangat fleksibel untuk pembuatan film, rekaman musik, dsb. Panggung-panggung tersebut didesain dengan menggunakan pencahayaan yang sangat baik dan sistem

pendingin ruangan. Selain itu pada panggung tersebut juga tersedia system untuk spesial efek yang aman.

Studio pengambilan gambar outdoor (backlot)

Universal studio florida mempunyai salah satu *backlot* terbesar di dunia yang dilengkapi dengan peralatan yang canggih untuk pengambilan gambar di lokasi maupun untuk di lingkungan sekitarnya. Universal studio juga 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.



Gb. 2.25 Salah satu backlot studio produksi universal studio florida

Sumber : www.universalstudio/florida.com



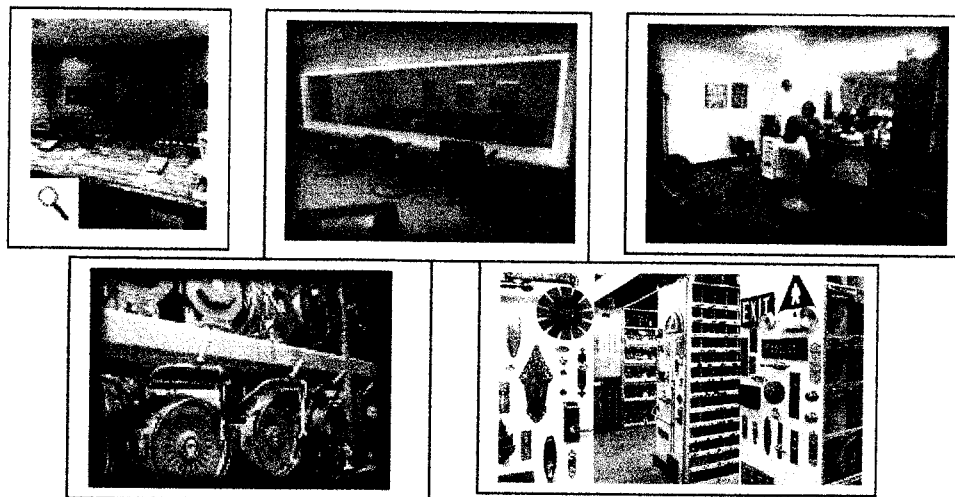
gb. 2.26 Suasana pengambilan gambar pada salah satu backlot

Sumber : www.universalstudio/florida.com

2. Divisi produksi (*production service*)

Merupakan divisi yang memiliki integrasi dengan divisi studio pengambilan gambar. Divisi ini terdiri dari ruang-ruang : penata lampu (*set lighting*) yakni satu bagian dari divisi produksi yang bertanggung jawab pada pencahayaan sewaktu pengambilan gambar. Properti (*property*) yakni satu bagian divisi produksi yang menyimpan properti dari seluruh penjuru dunia. Kostum kostum (*costume*) yakni bagian divisi produksi yang berfungsi sebagai tempat menyimpan kostum / pakaian mulai dari tahun20-an hingga saat ini, *make up, wardrobe, spesial efek (special effect rental)* yaitu divisi yang menyiapkan peralatan efek seperti efek asap, menara air, mesin angin, ledakan, animasi, dsb.

Peralatan (*equipment*), yakni tempat untuk menyimpan inventarisasi barang-barang antik, unik, modern hingga sekarang. Divisi ini juga bertugas untuk membuat model / maket. *Stock unit* yakni divisi yang bertugas menyiapkan interior set seperti jendela, pintu, kaca, dan dinding, bahkan model / maket pesawat terbang.



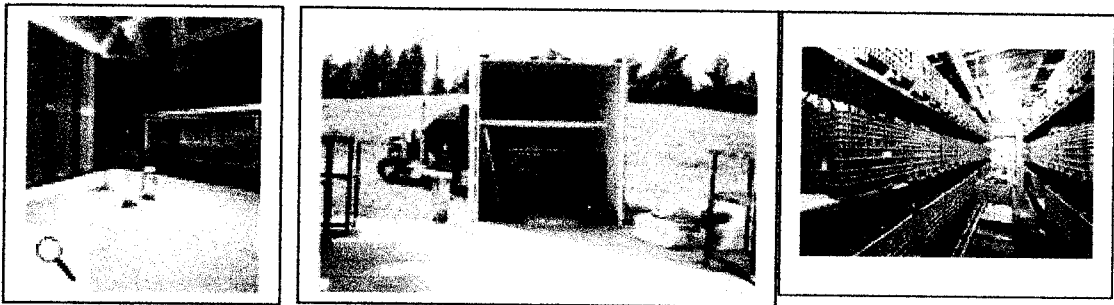
Gb. 2.27 Suasana bagian divisi produksi

Sumber : www.universalstudio/florida.com

3. Divisi pendukung produksi

Divisi yang bertugas mendukung pelaksanaan produksi. Divisi ini antara lain terdiri dari :

- Ruang penyimpanan kamera, Fotografer, Perlengkapan kamera, lensa, dan tata cahaya
- Laboratorium, Studio kreatif
- Instruktur akting dan *Casting*
- Koordinator produksi
- Unit produksi mobile dan transportasi

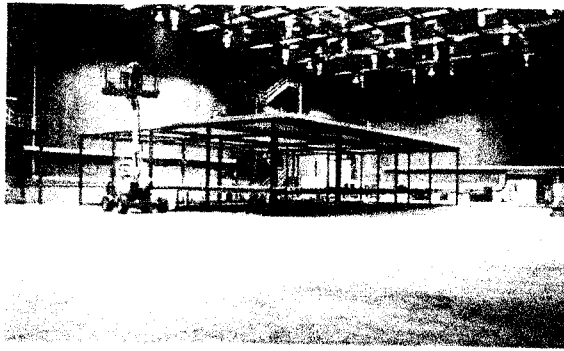


Gb. 2.28 Suasana bagian divisi pendukung produksi

Sumber : www.universalstudio/florida.com

4. Divisi post produksi

Divisi yang bertugas melakukan proses sinema setelah pengambilan gambar. Kebutuhan ruang divisi ini adalah : editorial yaitu divisi yang bertugas untuk mengedit, *sound editorial* yaitu divisi penyempurnaan tata suara setelah pengambilan gambar, termasuk di dalamnya *dubbing*. *Scoring*, *audio transfer*, *adr*, *foley*, *stock footage library* yaitu tempat penyimpanan film yang berukuran 35 mm color, *post editorial service* yaitu suatu divisi yang mengedit kembali sinema yang telah diedit, *re-recording*, *digital video compression* yaitu divisi yang bertugas mengubah film 35 mm ke dalam bentuk kompresi digital, projection



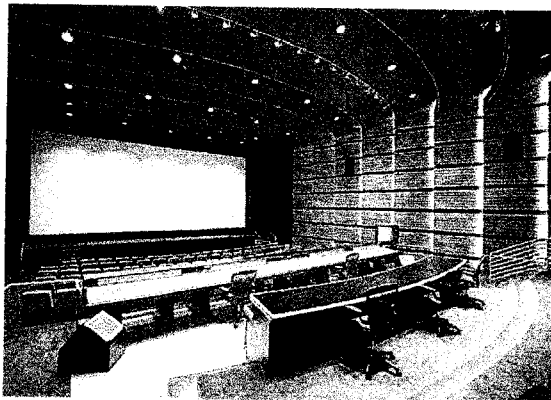
Gb.2.31 interior stage studio produksi sinema

Sumber : www.foxstudio.com

Divisi produksi

- Studio australia

Berjarak hanya beberapa menit dari *Sydney Internasional Airport*. Di bagian tengah, terdapat 6 buah *stage* dengan luas total sekitar 10.000 m². *Stage* 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*



Gb. 2.32 Stage dengan layar sinema tersendiri yang dilengkapi dengan layar full dolby digital stereo

Sumber : www.foxstudio.com

- Studio baja

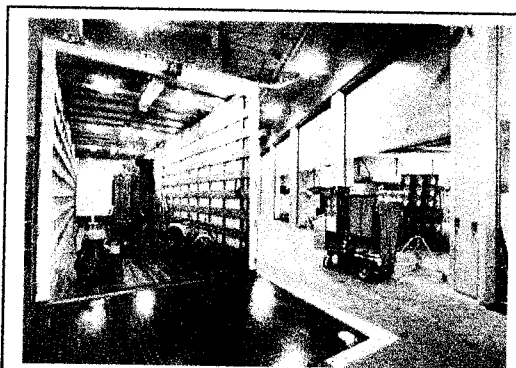
Terletak di selatan amerika serikat. Digunakan untuk pembuatan film titanic. Studio ini memiliki luas area sekitar 16,5 hektar, yang dilengkapi dengan fasilitas pendukungnya. *Stage* dan *tank* di studio ini adalah salah satu dari yang terbesar di dunia. Studio ini juga dilengkapi dengan kantor produksi dan fasilitas untuk pemain seperti ruang make up, penata rambut, ruang ganti, dsb, terletak di bagian tengah studio. *Tank indoor* yang dimiliki mempunyai ukuran 30 x 60 x 9 meter dengan kapasitas lebih dari 4,3 juta gallon. *Stage indoor* yang memiliki luas total sekitar 7000 m² dengan fasilitas pendukung seluas 8000 m².

Divisi support service

Terdiri dari ruang *art* (pembuatan gambar), *drapery*, *grip* (pembuatan setting), *set lighting*, transportasi, *wardrobe* (pakaian dan assesoris)



Gb. 2.33 Kegiatan wardrobe
Sumber : www.foxstudio.com



Gb. 2.34 Kegiatan set lighting
Sumber : www.foxstudio.com

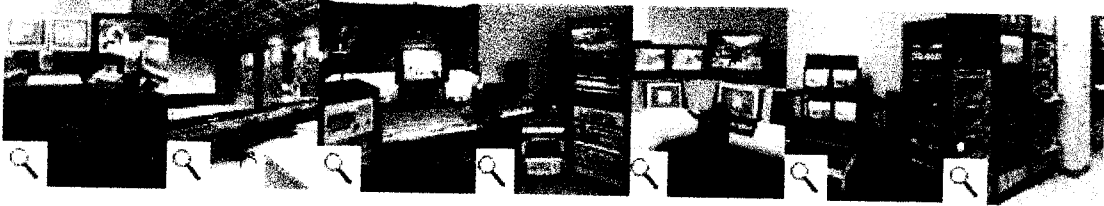


Gb. 2.35 Kegiatan didalam ruang grip
Sumber : www.foxstudio.com

Divisi post production

Terdiri dari :

Ruang *re-recording* : 3 *dubbing stages* dan 3 *audio transfer*, Ruang *scoring*, Ruang *editing* (berjumlah 100 ruang edit dengan luas rata-rata sekitar 9 m² hingga 30 m². Ruang *edit sound*, Ruang *ADR*, Ruang *folley*, Ruang *audio transfer*, Ruang *video service*



Gb. 2.36 Peralatan dan keadaan di bagian divisi post produksi

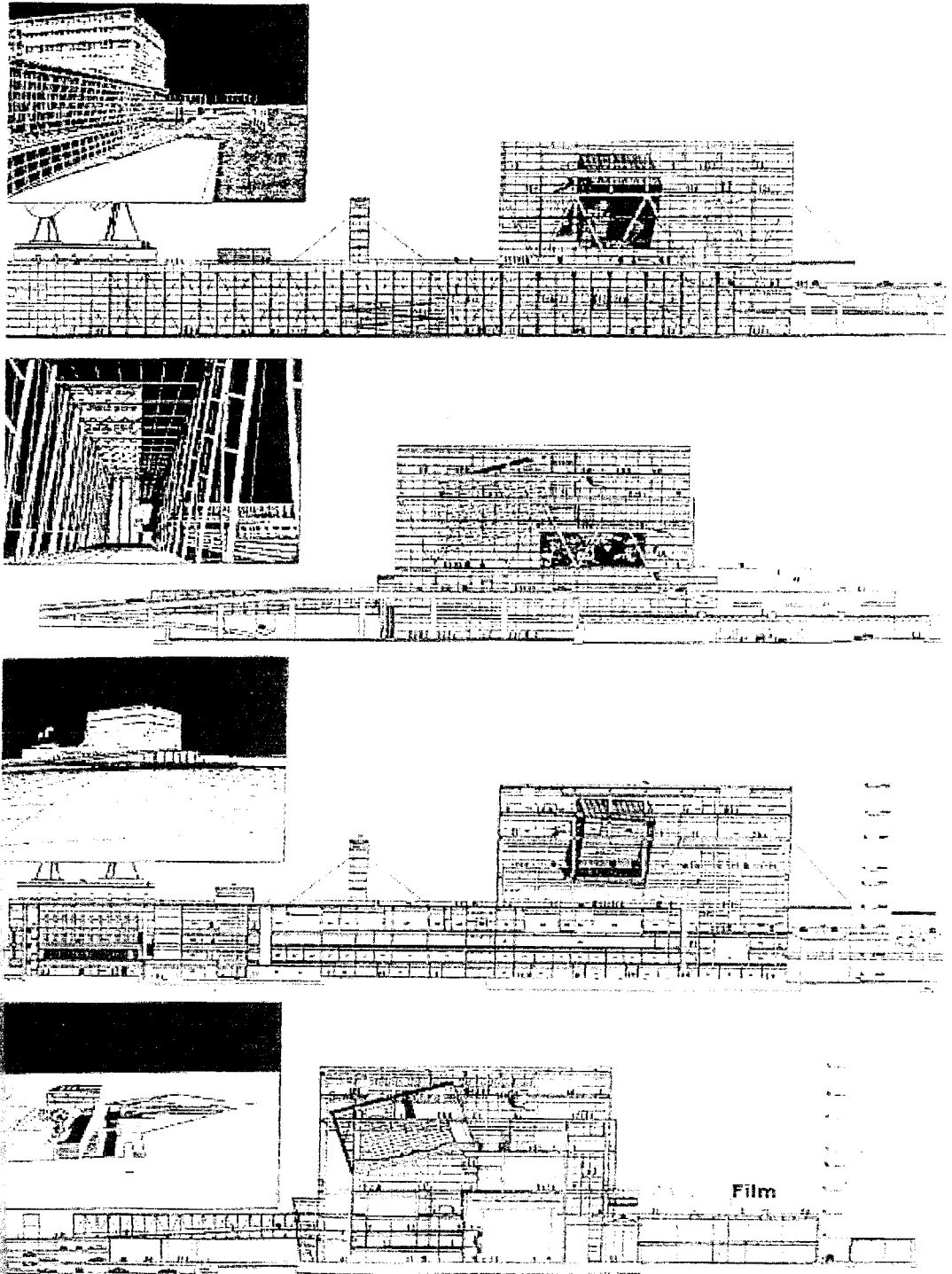
Sumber : www.foxstudio.com

2.8.4. International Centre Film And Television

Karya *Wesfourth Architecture PC*. Merupakan sebuah bangunan yang sangat besar, dengan fungsi sebagai bangunan integral media film dan televisi. 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. Area kantor dikelompokkan menjadi satu bagian dan terdiri dari 2 lantai. Area kantor ini membujur disisi utara-selatan bangunan. Untuk area administrasi produksi, produksi, dan post produksi dikelompokkan menjadi satu pada bagian tengah bangunan karena fungsi-fungsi tersebut saling berintegrasi. Studio besar, untuk pembuatan film terletak disisi timur massa "*podium*" hingga ke bagian luar bangunan.

Bangunan ini mencitrakan bangunan "*hypertechnology programme*" yang diwujudkan dalam bentuk tampilan "*glass cube*" dan "*podium*". 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*.



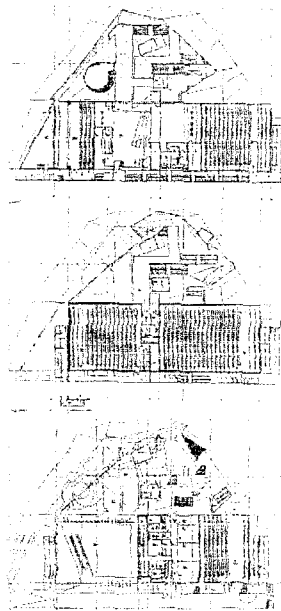
Gb. 2.37 International Centre Film And Television
Sumber : GA Document

2.8.5. UFA Cinema Center

Karya *Coop Himmelblau*. Merupakan suatu bangunan sinema yang terletak di kawasan urban, membuat bangunan ini menjadi sebuah *landmark public space*. Bangunan ini menghubungkan *public square*, *public interior*, dan *passageway* yang telah diusulkan sebagai sebuah jalur *energizing* dan *densifying* untuk pusat kota Dresden.

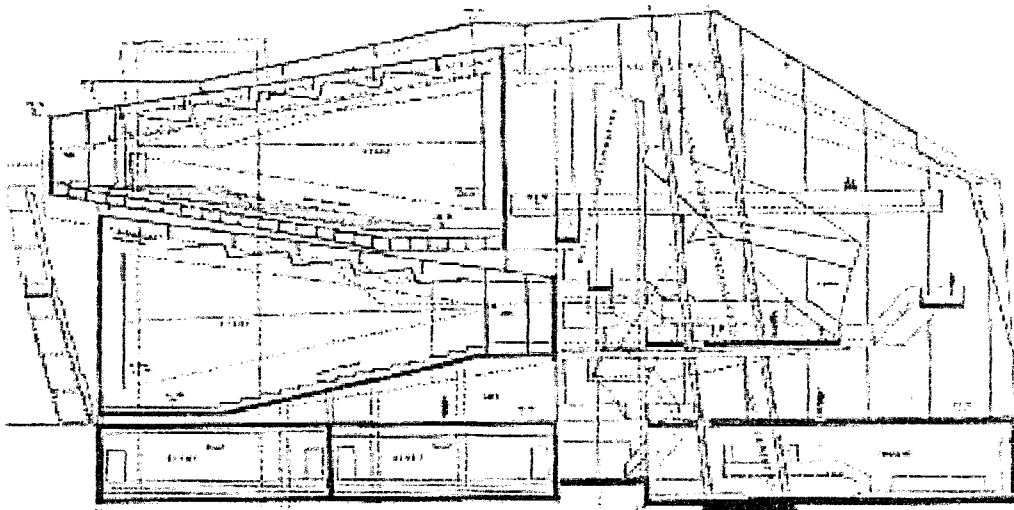
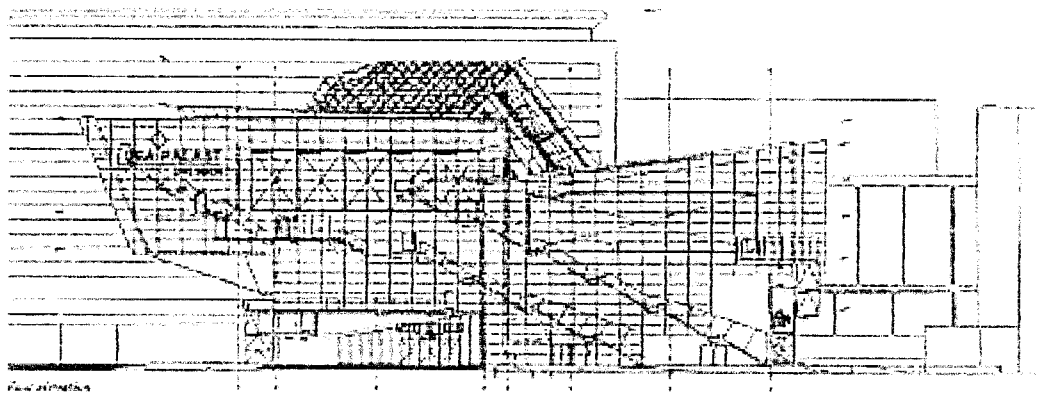
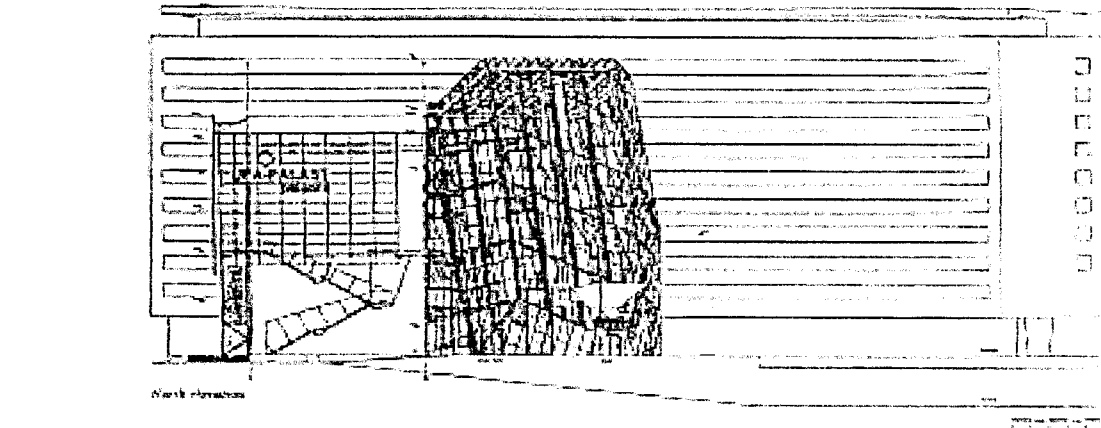
Memiliki fasade berupa membran tipis, mirip sebuah aquarium sehingga dapat memperlihatkan pergerakan penggunanya di dalam bangunan. Efek ini diperkuat dengan pencahayaan dan pemilihan warna material bangunannya yang sangat baik.

Bentukan bangunan merupakan penggabungan 2 blok, yaitu blok sinema dan blok kristal yang merupakan foyer, ruang sirkulasi, dan taman publik. 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.



Gb. 2.38 Denah Bangunan UFA Cinema Center

Sumber : GA Document



Gb. 2.39 Tampak dan potongan bangunan Bangunan UFA Cinema Center
Sumber : GA Document

2.8.6. Newline Cinema

Karya *Smith – Miller + hawkinson*. Bangunan ini terdiri dari 20 lantai, selain untuk kantor, juga digunakan sebagai studio pengambilan gambar. Konsep dasar yang diambil untuk New line Cinema ini berasal dari 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.

New Line Cinema menggunakan material-material baru dan 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 *translucent* dan *opaque*.

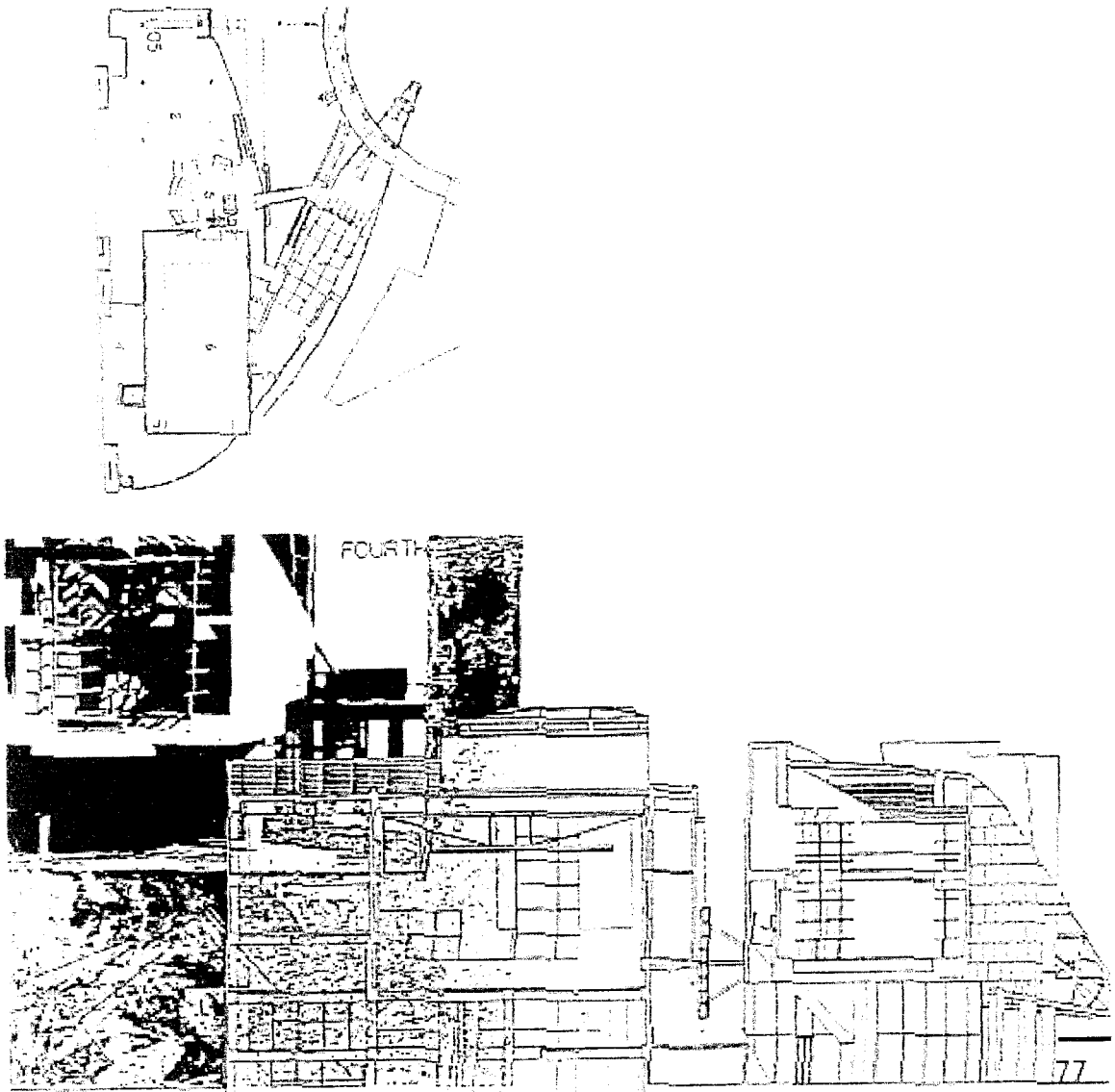


Gb. 2.40 Denah bangunan

Sumber : GA Document

2.8.7. MTV Studio

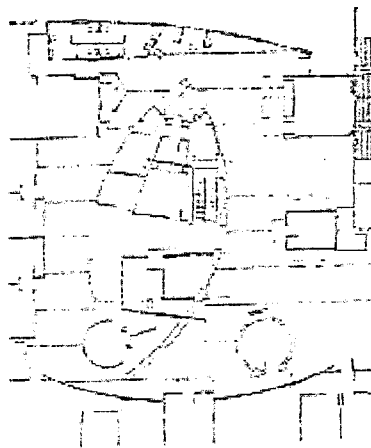
Karya Morphosis. Bangunan ini berfungsi sebagai pusat produksi videoklip musik yang terdiri dari ruang kantor, studio produksi, studio sound, studio mixing, cafe, ruang pameran, dll. Bangunan studio ini menggunakan perpaduan antara nilai lokal tradisional dengan citraan realita. Sedangkan tampilan bangunan menggunakan *eksposed structure* dan *frame* sebagai transformasi dari kondisi yang tidak stabil.



Gb. 2.41 Tampak Dan Potongan Bangunan
Sumber : A + U Morphosis

2.8.8. Propaganda Film

Karya *Frank D. Israel*. Berdiri diatas lahan seluas 450 m². Bangunan ini terdiri dari ruang kantor, ruang lobby, ruang rapat, ruang studio, dll. Bentuk ruang-ruang tersebut dibedakan sesuai fungsinya, mulai dari bentuk, ukuran, warna, dan penggunaan materialnya. Eksterior bangunan menggunakan material baja dan frame sebagai transformasi dari analogi konsep "bangunan produksi sebagai suatu *eksperimental*".

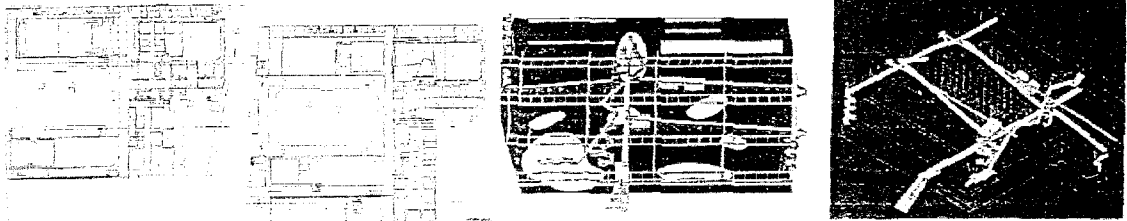


Gb. 2.42 Detail Arsitektur Propaganda Film
Sumber : Building And Project, Frank D. Israel

2.8.9. Le Fresnoy Centre For Art And Media

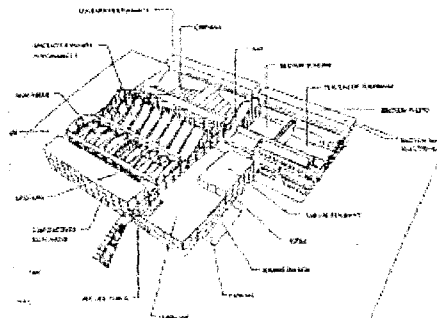
Karya *Bernard Tschumi* yang berdiri diatas lahan seluas 8000 m². Bangunan pusat seni dan media ini mewadahi fungsi seperti : studio film, sekolah *mediatheque*, ruang pameran, bioskop laboratorium untuk riset dan produksi suara, gambar, film, dan video), kantor administrasi, cafe, dll.

Menggunakan konsep "*in between*", bangunan ini mencoba memecahkan permasalahan kontekstual dengan lingkungan sekitar. Tampilan bangunan berupa atap yang menggunakan material baja dan jendela horisontal dengan bukaan besar yang dilapisi *polycarbonat*. Untuk dinding bangunan ini menggunakan material *glass curtain wall*. Konsep "*in between*" juga ditransformasikan pada platform yang menggantung di udara (*hanging platform*). Platform ini dapat digunakan oleh pengguna bangunan untuk melihat kegiatan artis pada proses shooting film, dan menonton film ataupun menuju ke area publik melalui "jembatan gantung" tadi.



Gb. 2.43 Denah bangunan

Sumber : GA Document



Gb. 2.44 Axonometri bangunan

Sumber : GA Document

2.8.10. Studio Audio Visual Balai Budaya Sinduharjo Yogyakarta

Studio audio visual puskat merupakan studio terbesar di Yogyakarta. Studio tersebut terletak di pinggir sungai Boyong dimana pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada kebutuhan akan suasana alami yang menunjang proses produksi. 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.

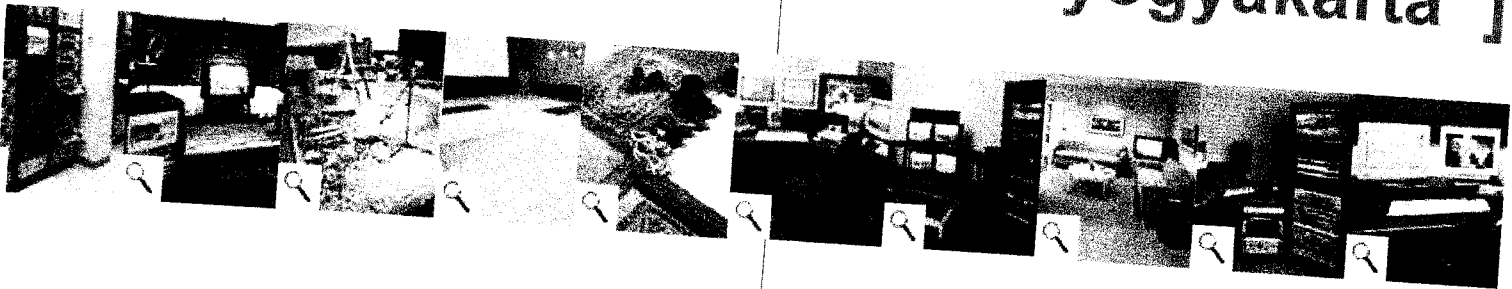
Setting dan bentuk bangunan sangat beragam dari berbagai budaya di Indonesia, selain difungsikan untuk kegiatan umum juga dapat digunakan sebagai setting pembuatan film maupun video.

Kesimpulan :

Pada umumnya bangunan industri sinema seperti tersebut diatas mempunyai massa dengan multi konfigurasi dengan susunan yang dinamis, dan didominasi oleh kaca dan lis kaca yang terbuat dari metal / logam, bahan yang umum dipergunakan pada bangunan modern saat ini. Penggunaan kaca agar kejelasan bangunan didapatkan, karena sifat kaca yang transparan dan menonjolkan kedinamisannya sedangkan bahan metal guna menonjolkan ekspresi teknologi tinggi yang dikandungnya. Konstruksi yang umum dipergunakan adalah konstruksi campuran antara beton dengan frame baja yang ditutup dengan glass curtain wall pada bagian luar untuk mengekspresikan kesan formal. Bentuk fasad tampil menyolok dengan bahan bangunan yang diekspose dengan penggunaan warna yang juga mencolok.

UTM SEMU UTM

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



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

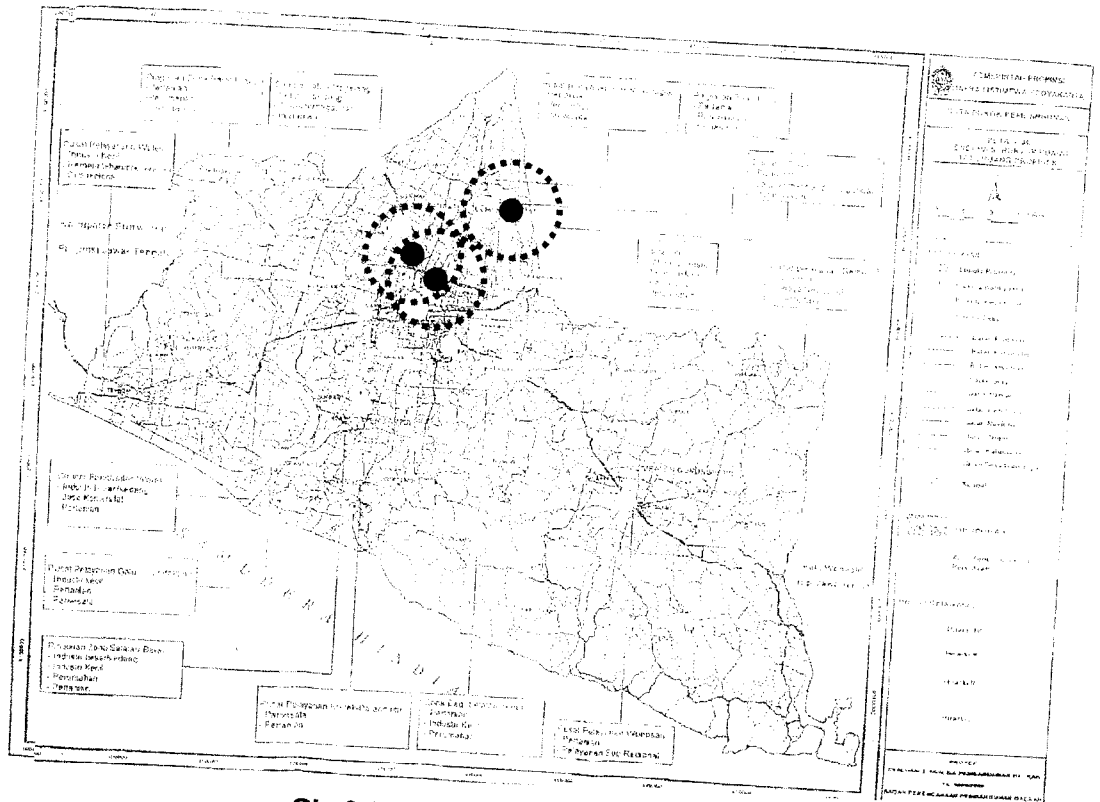
- Fasilitas lingkungan (bobot 0,35)
Fasilitas lingkungan merupakan nadi yang menunjang fungsinya sebuah bangunan fasilitas industri sinema yang sangat bergantung pada perkembangan teknologi. Fasilitas tersebut berupa kelengkapan jaringan utilitas (jaringan listrik, telepon, sanitasi, drainasi), mobilitas 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

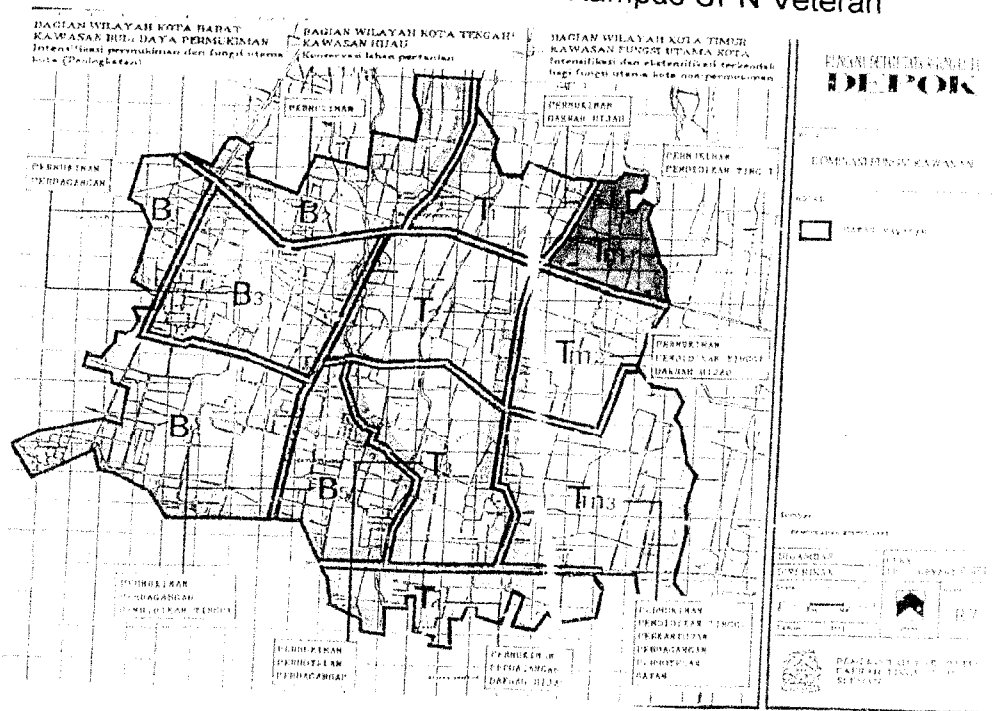
Kriteria yang digunakan dalam penentuan site untuk fasilitas industri sinema di Yogyakarta adalah sebagai berikut :

- 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 mikroklimate 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 :

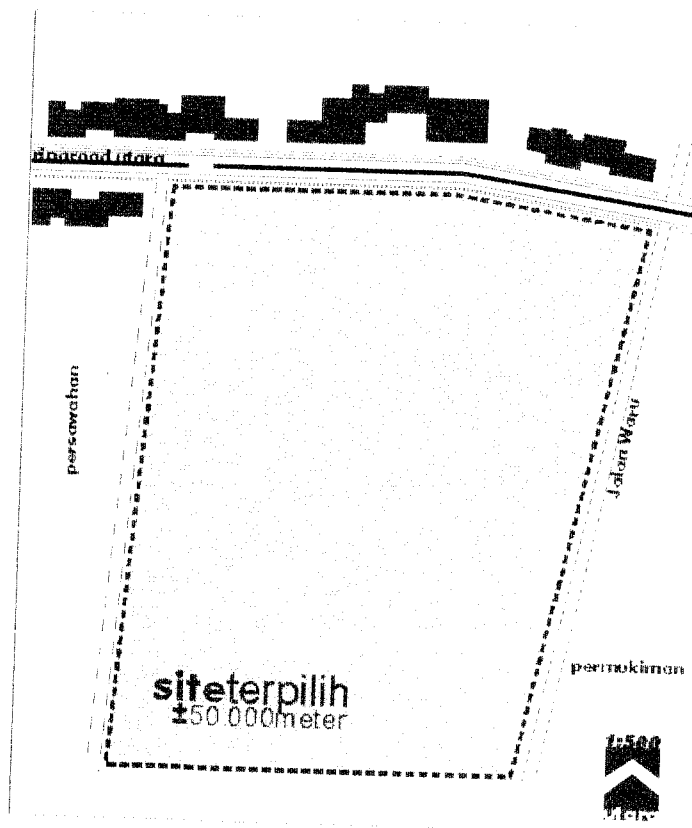
+1 : baik

0 : sedang

-1 : kurang

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 ($\pm 50.000m^2$).



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 :

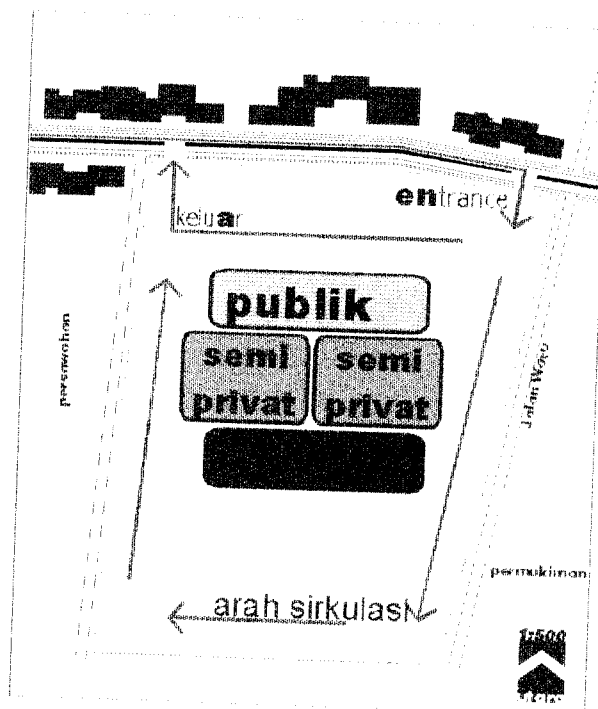
- Jarak pencapaian ke bangunan untuk kendaraan dan pejalan kaki
- Karakter yang ingin diungkapkan melalui pola sirkulasi sebagai unsur transisi antar ruang luar dengan ruang dalam

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)

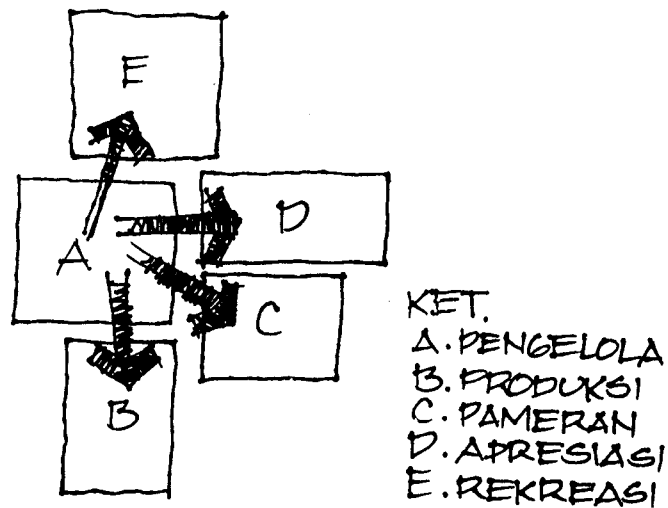
Pola tata massa	A (bobot 0.25)		B (bobot 0.25)		C (bobot 0.25)		D (bobot 0.25)		Jumlah
	Nilai	Total	Nilai	Total	Nilai	Total	Nilai	Total	
Terpusat	-1	-0.25	-1	-0.25	0	0	0	0	-0.5
Linier	1	0.25	-1	-0.25	1	0.25	1	0.25	0.45
Radial	0	0	1	0.25	0	0	-1	-0.25	0
Cluster	1	0.25	1	0.25	1	0.25	1	0.25	1
grid	1	0.25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

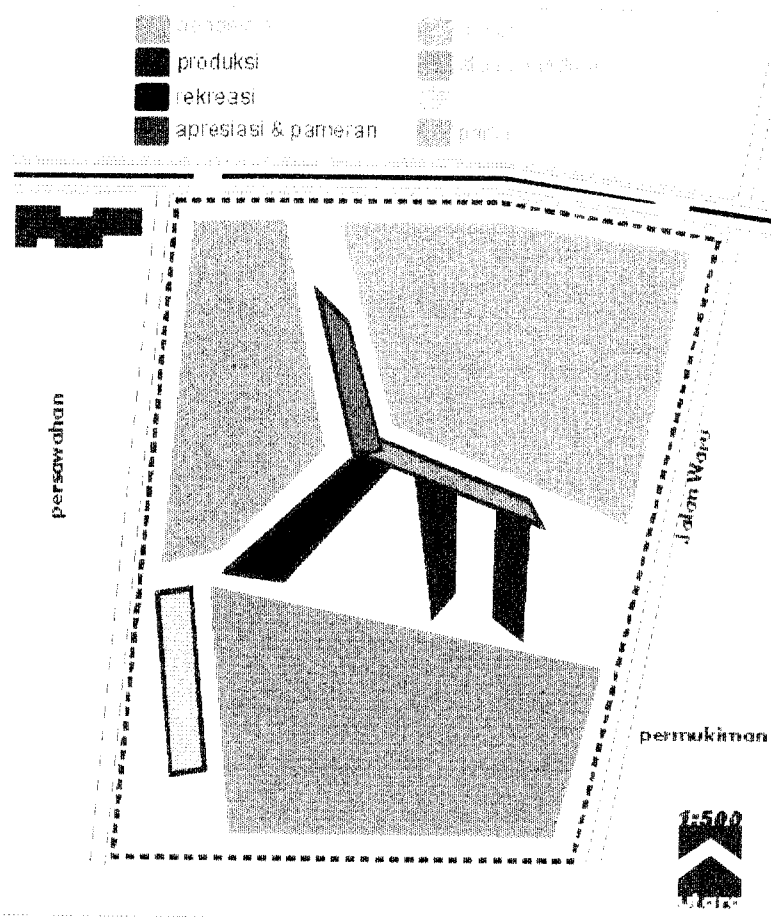
Sumber : Pemikiran

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 bentukan 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 :

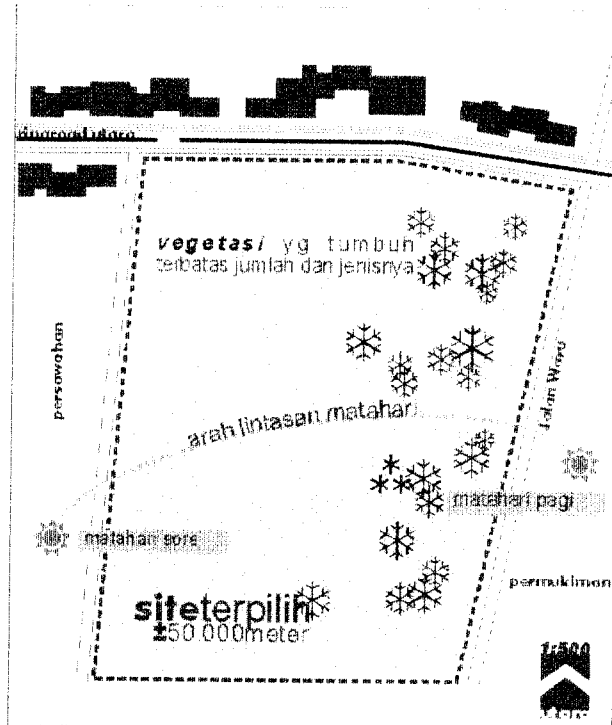
A. Vegetasi Sebagai Elemen Struktur Ruang

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

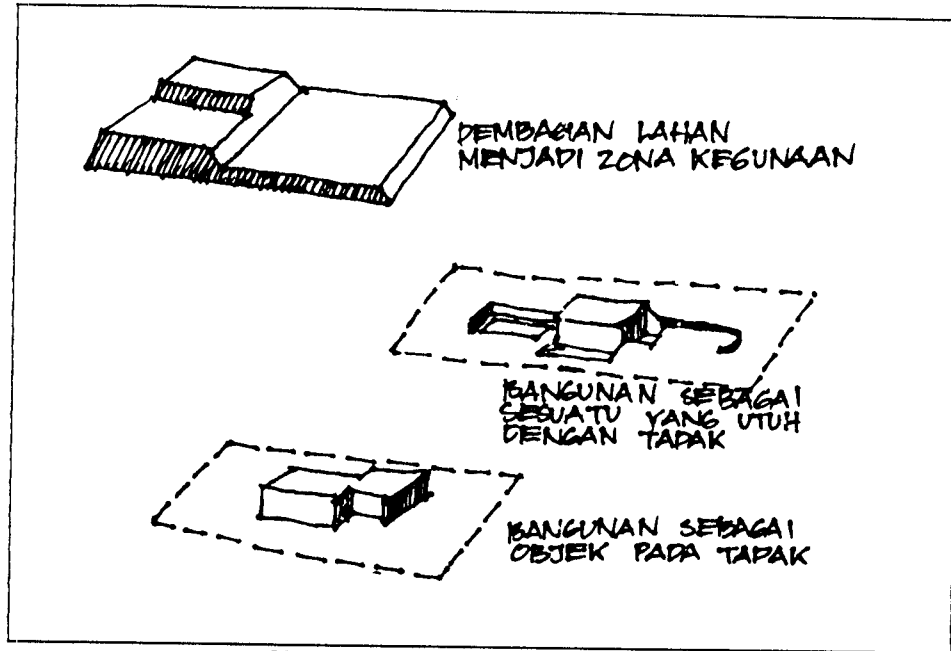
A. Landasan Pendekatan

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

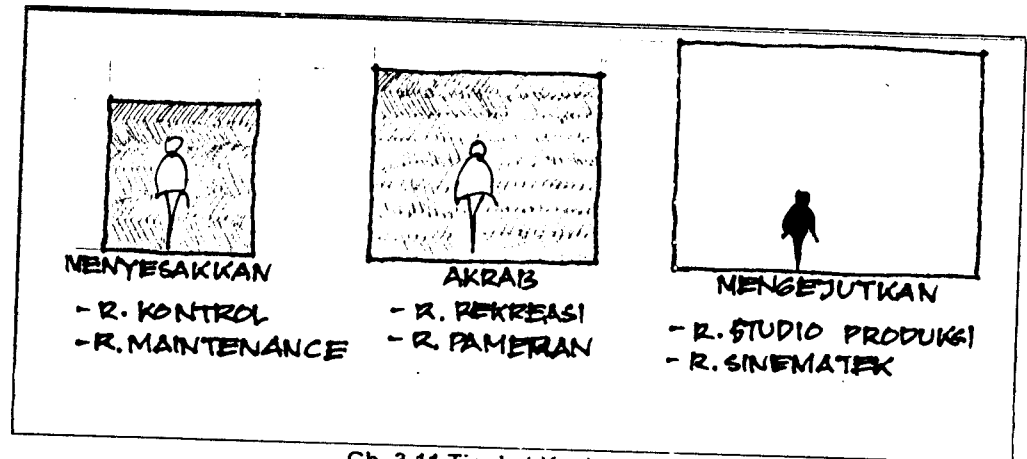
A. Bentuk Ruang

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

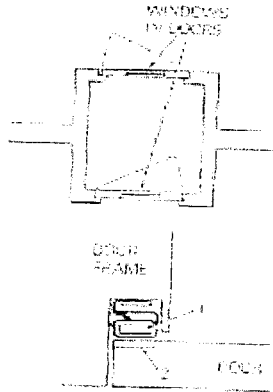
Untuk memperoleh optimalisasi akustik ruang studio, maka bentuk studio diupayakan dapat mengakomodasi segi akustik ruangnya, antara lain dengan :

- 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 :

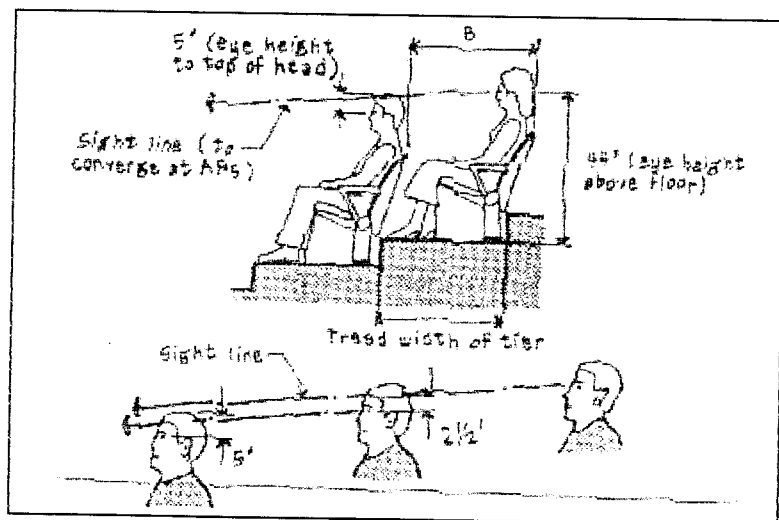
Bentuk Ruang	Karakter	Kesan	Kenyamanan Akustik	Penggunaan
Segi empat	Sederhana, simetris, efektif	Kaku	Menimbulkan paralel suara sehingga suara akan terdengar berulang-ulang	Pada ruang-ruang produksi, dan ruang yang tidak memerlukan perlakuan akustik khusus
Lingkaran	Dinamis, fleksibel	Menonjol	Suara 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.

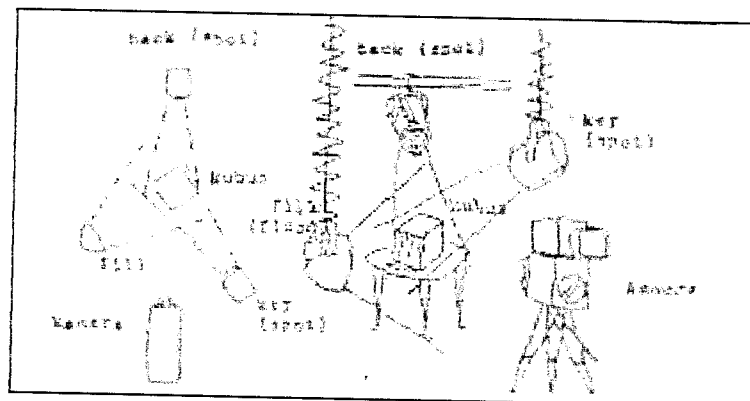
C. Persyaratan Lighting / Pencahayaan

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

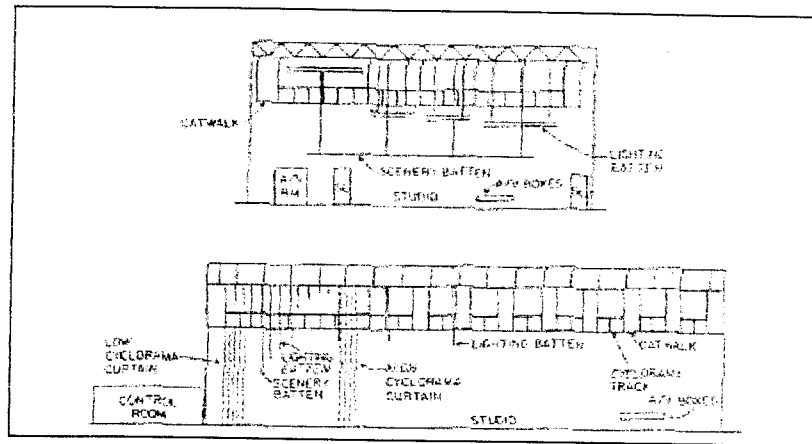
Hal lain yang perlu menjadi perhatian adalah :

- 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, 1985



Gb. 3.15 Sistem penataan pencahayaan pada studio

Sumber : The Small Studio, 1985

3.3.3. Analisa Dan Pendekatan Sirkulasi Ruang

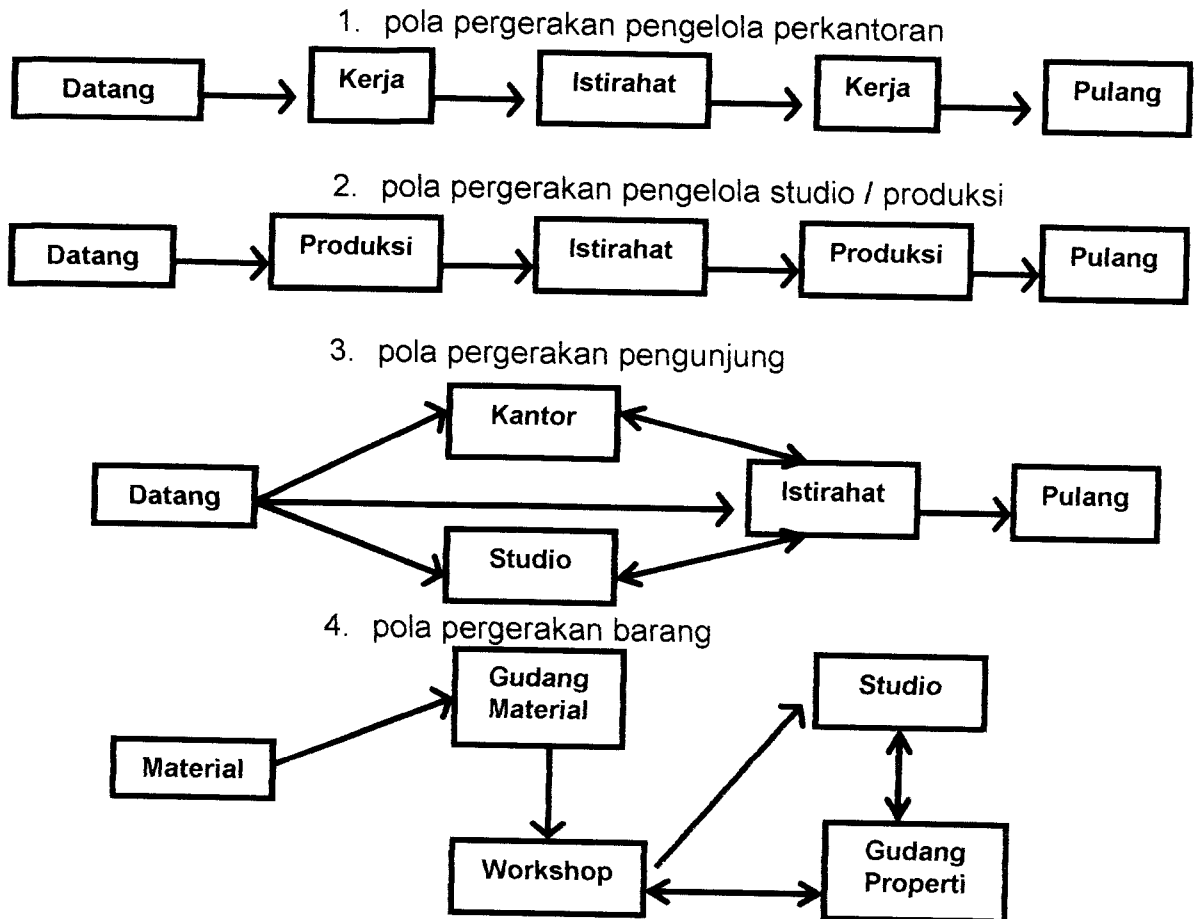
A. Landasan Pendekatan

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

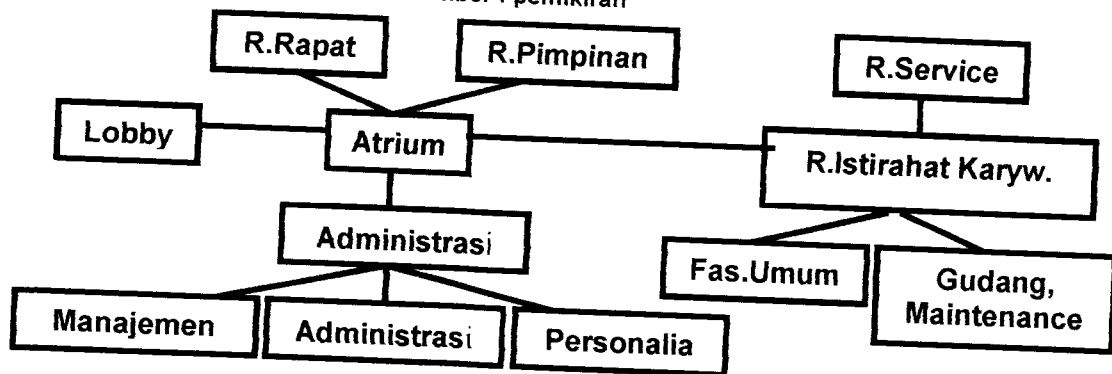
Dari tabel diatas dapat diambil rata-rata untuk produksi sinema cerita per tahun : ± 7 buah judul film, jadi dapat diambil rata-rata untuk tiap judul film lama produksinya $\pm 1,7$ bulan per judul. Sehingga dapat disimpulkan untuk ruang studio produksi minimal harus ada dengan jumlah 7 unit produksi 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

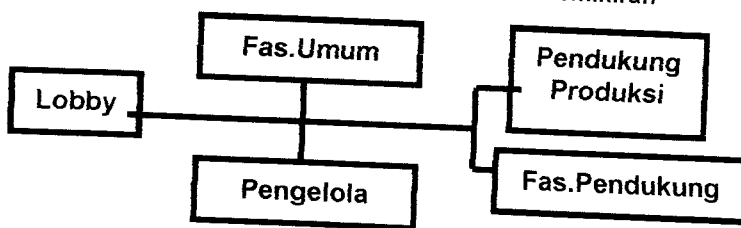
Sumber : pemikiran

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



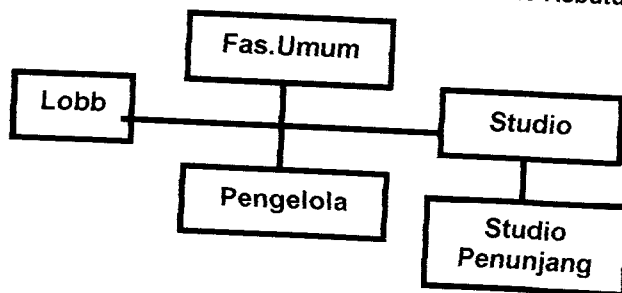
Gb. 3.17 Hubungan Ruang Pra Produksi

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



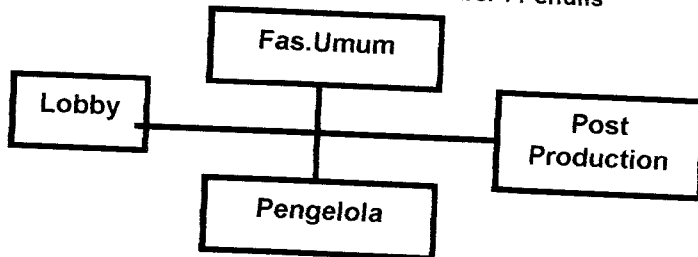
Gb. 3.18 pola hubungan ruang produksi
Sumber : analisa

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

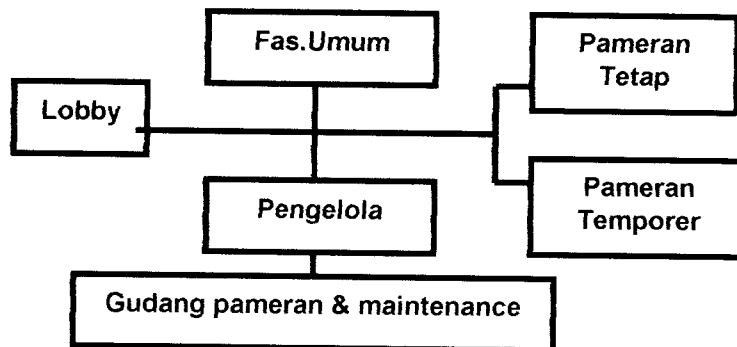
Sumber : Analisis

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

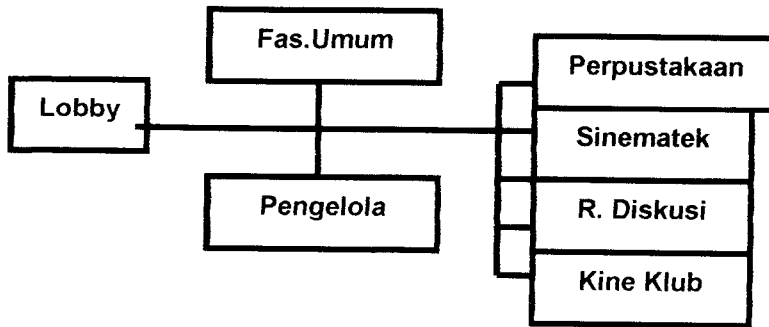
Kegiatan apresiasi

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

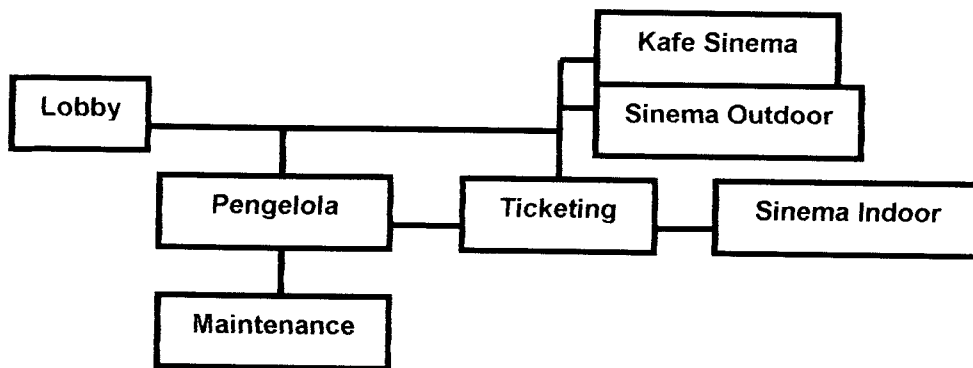
Kegiatan rekreasi

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

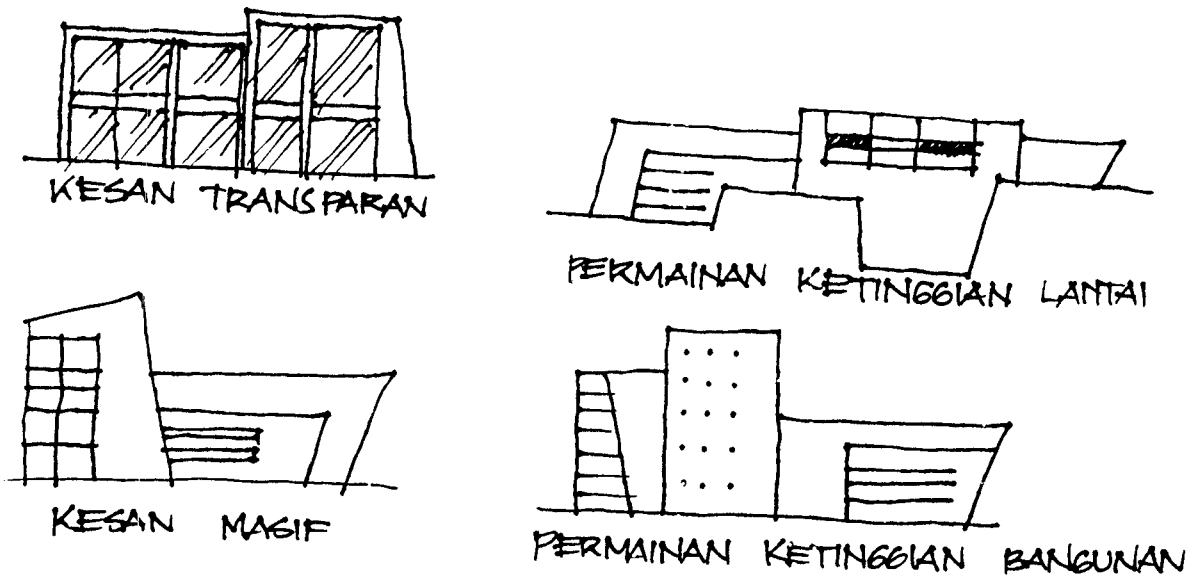
Sumber : Penulis

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.

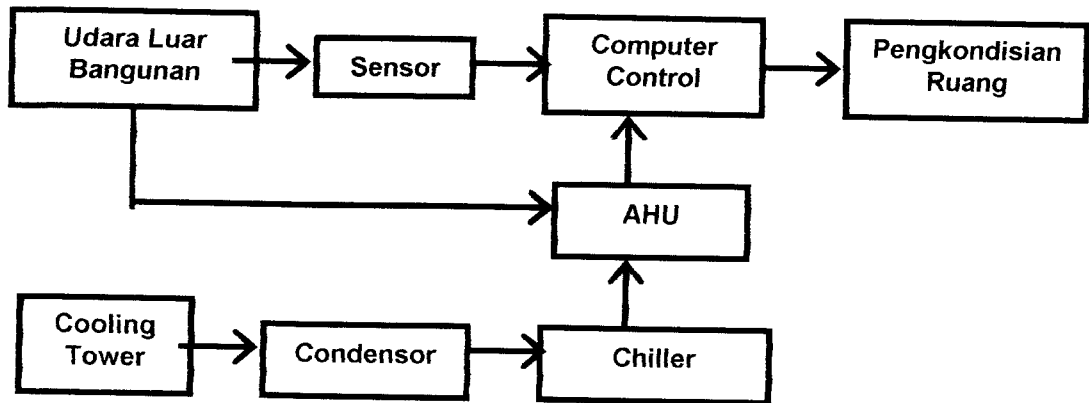
3.6. Analisa Dan Pendekatan Sistem Utilitas

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

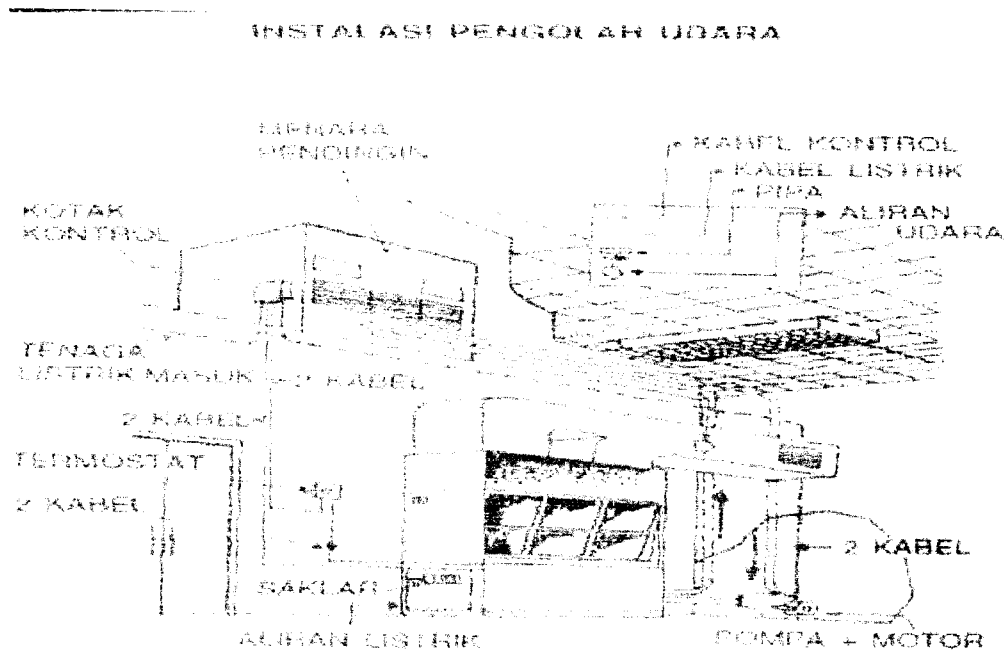
A. Sistem Penghawaan

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.



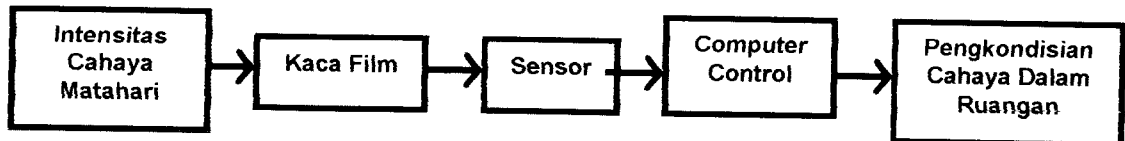
Gb. 3.24 Skema Penghawaan / Pengkondisian Udara
 Sumber : Analisa



Gb. 3.25 Instalasi Pengolahan Udara
 Sumber : Analisa

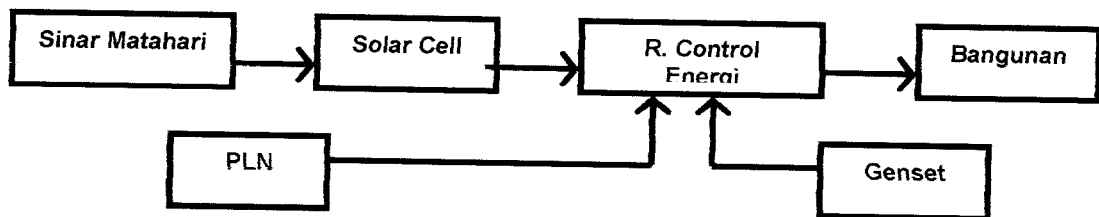
B. Sistem Pencahayaan

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 (sekalius sebagai tempat penyimpanan energinya) pada atap bangunan yang kemudian disalurkan ke ruang kontrol energi dan didistribusikan ke bangunan.

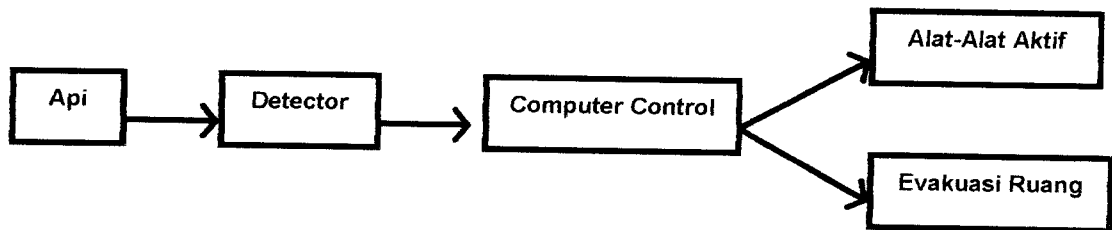


Gb. 3.27 Skema Penerangan Buatan / Listrik
Sumber : Analisa

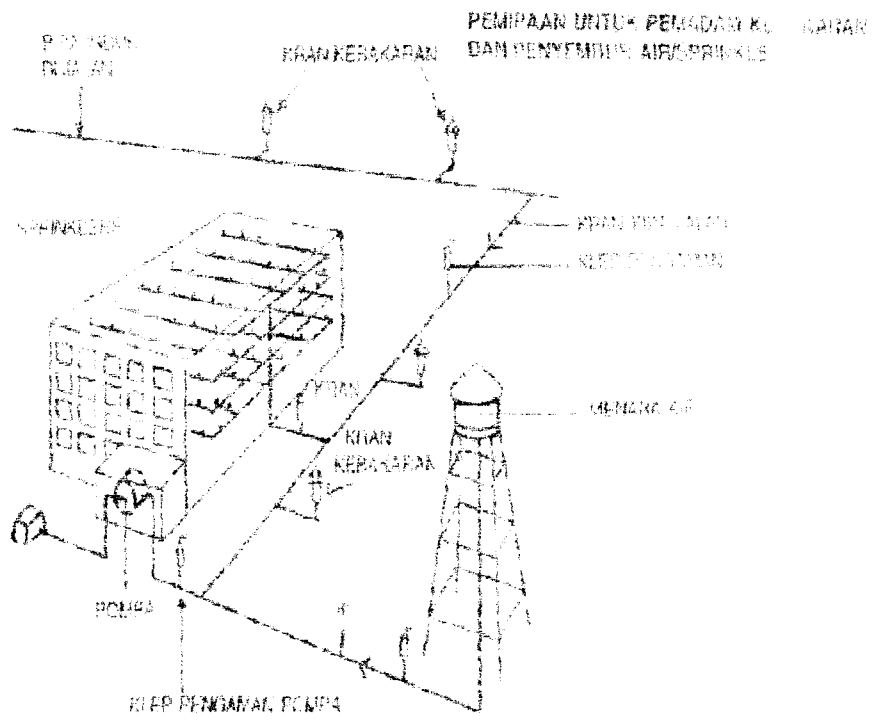
C. Sistem Pemadam Kebakaran

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.

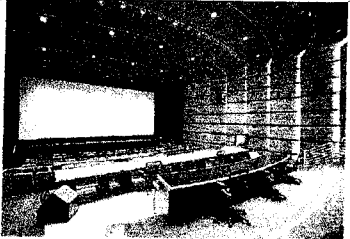

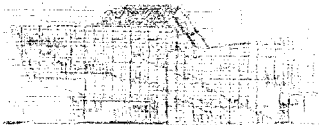
G. Sistem Jaringan Kelistrikan



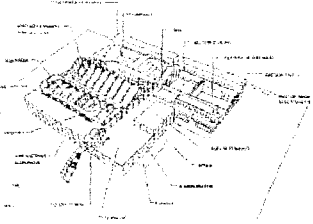
Jaringan listrik pada fasilitas industri sinema menggunakan listrik dari PLN dan dari generator sebagai energi cadangan apabila sumber listrik dari PLN mati. Genset diletakkan diluar bangunan dan jauh dari aktivitas utama sehingga tidak mengganggu, dibuat gardu listrik untuk pelayanan ke seluruh site.

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>Universal Studio</p> 	<p>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>Universal studio memiliki kawasan untuk pariwisata yang juga berguna untuk pembuatan film yang disebut theme park universal studio diantaranya <i>island of adventure</i>, <i>an entertainment complex</i> yang disebut <i>universal studio citywalk</i>, dan beberapa hotel. Lokasi kawasan tersebut antara lain terdapat di Hollywood, New York, New England, Dan San Fransisco.</p>	
<p>Romeo Farm Studio</p> 	<p>Suatu studio alam produksi sinema yang terletak di pinggiran kota New York, Amerika Serikat.</p>		
<p>Fox Studio</p>	<p>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 <i>glazed curtain wall</i>.</p>
<p>UFA Cinema Center</p> 	<p>Bangunan ini menghubungkan <i>public square</i>, <i>public interior</i>, dan <i>passageway</i> 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 penggunaannya 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>

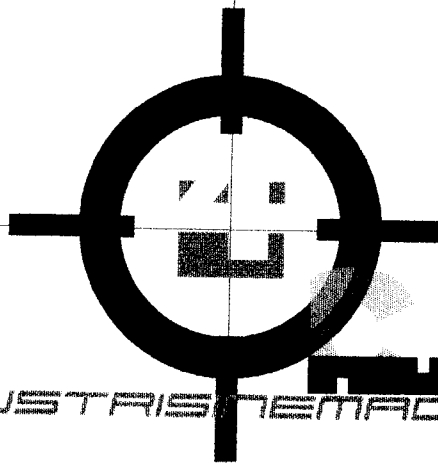
	sebagai studio pengambilan gambar	reinterpretasi dari program-program yang ada dan kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk-bentuk arsitektural. Selain itu perancang juga mempertimbangkan situasi site dan struktur yang "terbangun" yang ada di sekitar site.	finishing / penyelesaian yang kontras dengan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

	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.

[Konsep perencanaan dan perancangan]



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 :

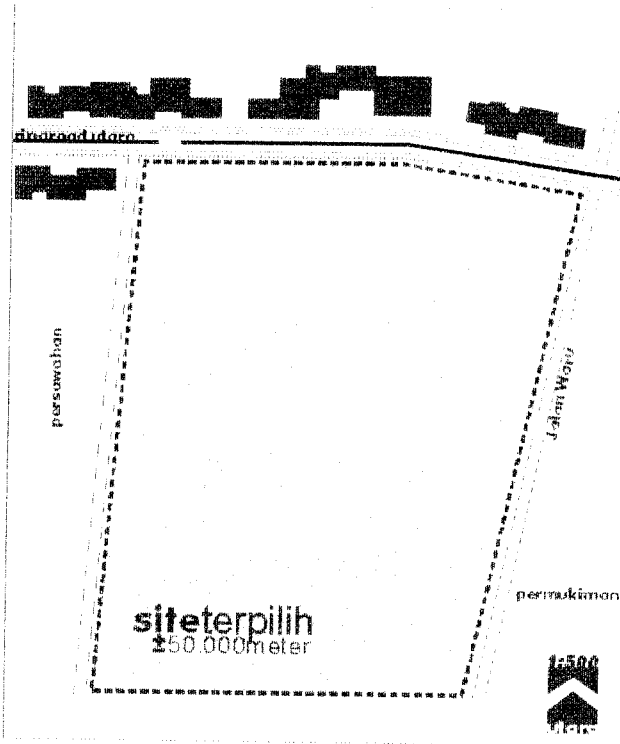
- Batas utara : Kec. Ngaglik
- Batas timur : Kec. Maguwoharjo
- Batas selatan : Kodya Yogyakarta
- Batas barat : Kec. Mlati

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

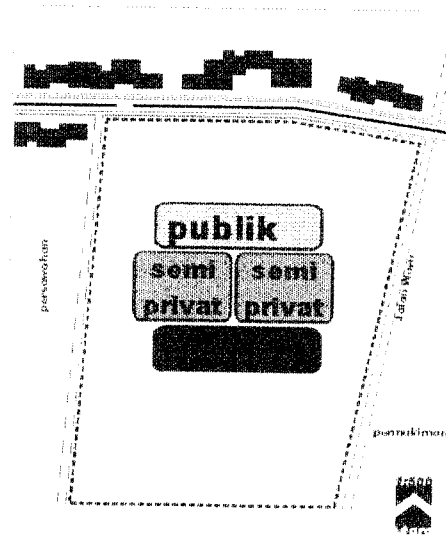
- Batas selatan : area persawahan
- Batas barat : area persawahan dan perumahan penduduk



Gb. 4.1 Site Terpilih
Sumber : Pengamatan

4.2. Konsep Dasar Tata Ruang Luar

4.2.1. Konsep Zoning Site

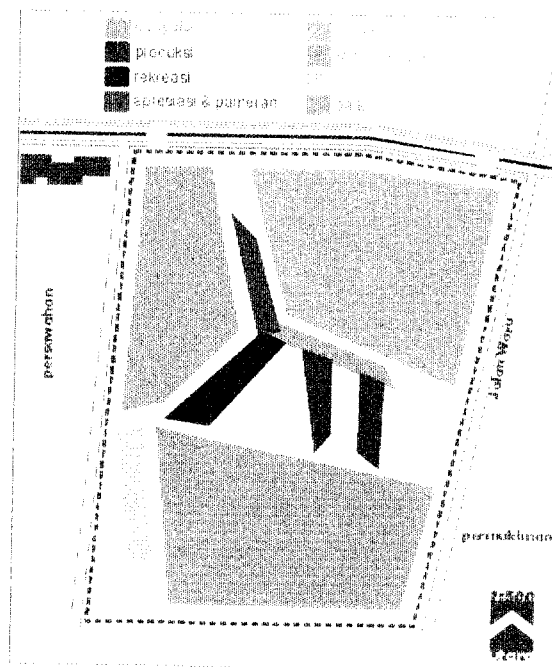


Gb. 4.2 Zoning Site
Sumber : Pemikiran

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.

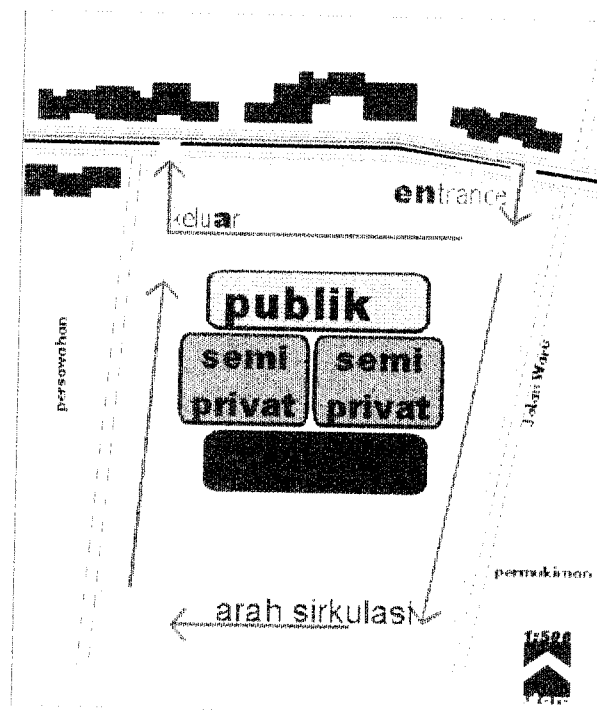


Gb. 4.3 Konsep Gubahan Massa Pada Site
Sumber : Pemikiran

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 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

Tabel 4.1 Kebutuhan Ruang Rekreasi

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

Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang Apresiasi

Sumber : Penulis

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
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 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

Tabel 4.4 Kebutuhan Ruang Produksi

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

Tabel 4.5 Kebutuhan Ruang Post Produksi

Sumber : Penulis

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

Tabel 4.6 Kebutuhan Ruang Pra Produksi

Sumber : Pemikir

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. Admistrasi							
6	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 :

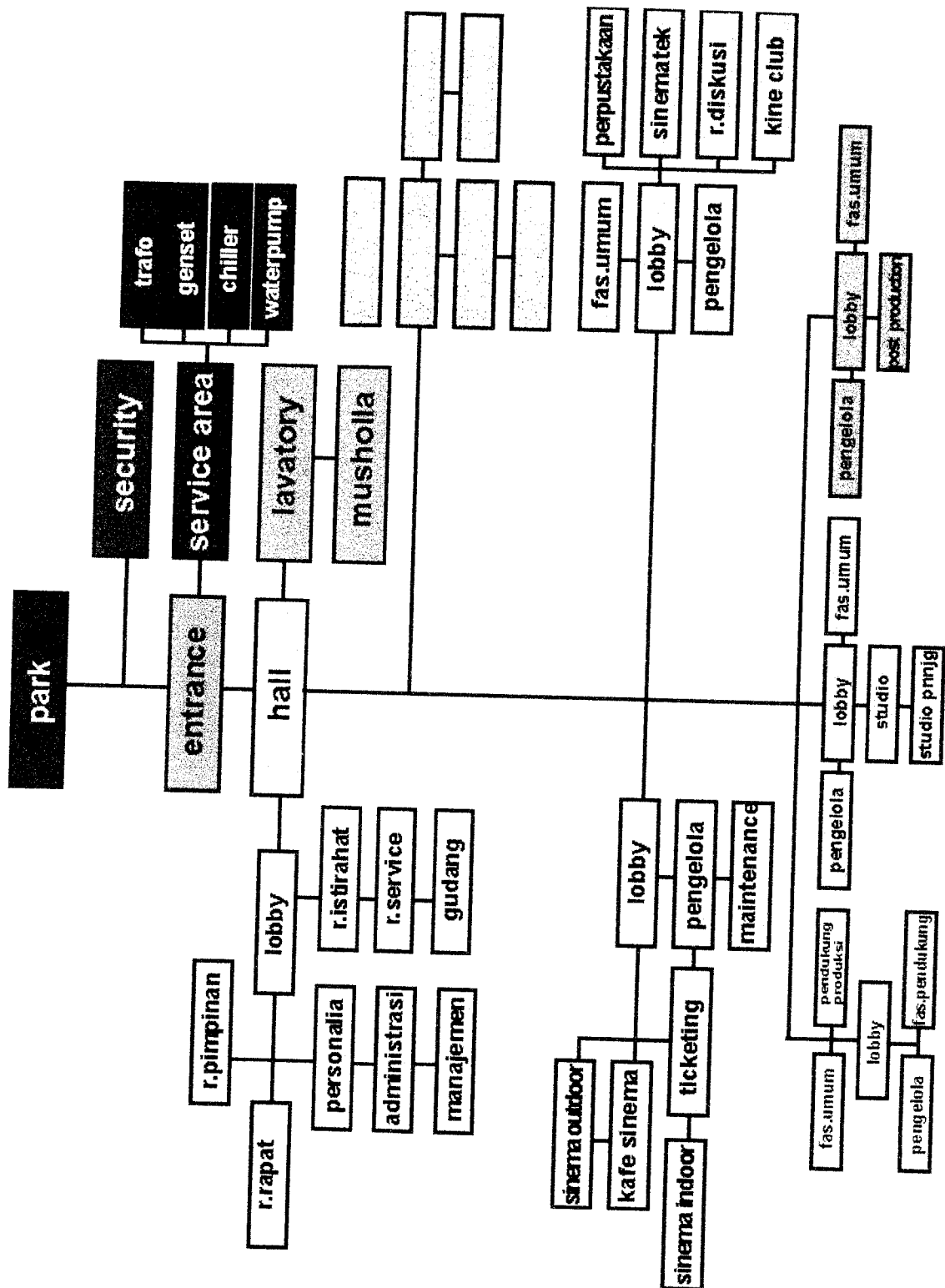
- Sistem pencahayaan langsung, digunakan pada ruang-ruang yang tidak memerlukan pencahayaan khusus yaitu ruang-ruang pengelola, ruang administrasi dsb.
- Sistem pencahayaan tidak langsung, digunakan pada ruang-ruang yang menggunakan layar monitor / TV sebagai media kerja seperti ruang kontrol, ruang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

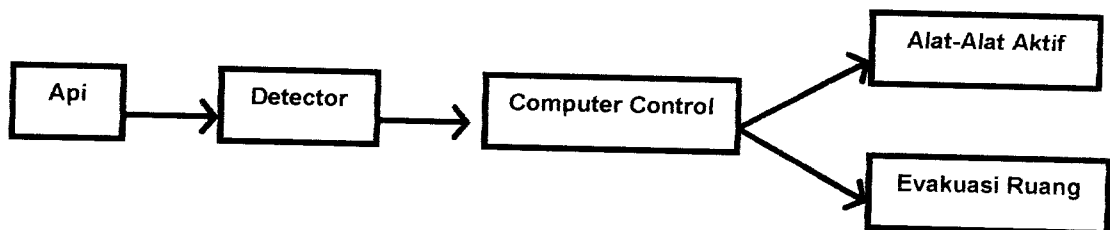
Untuk pembatas ruang digunakan dinding partisi dengan pola tidak sepenuhnya mengikuti pola / grid struktur yang ada sehingga bangunan tidak terkesan kaku. Pembatas ruang menggunakan dinding bata untuk ruang-ruang umum sedangkan untuk ruang yang memerlukan akustik yang sempurna menggunakan dinding gypsum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

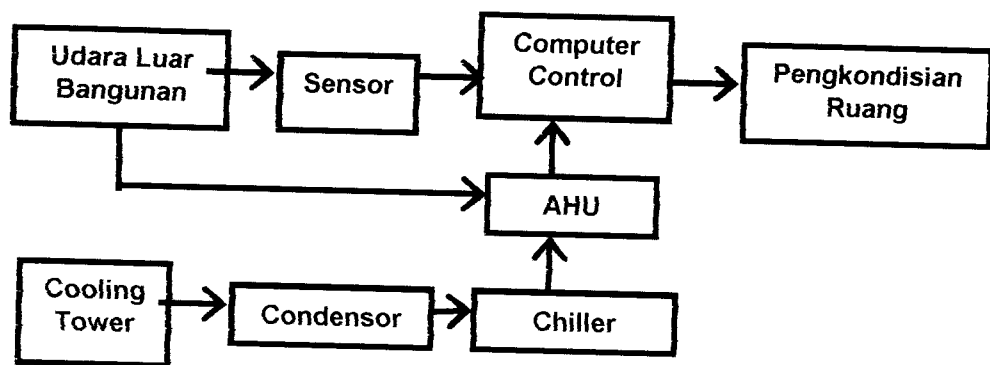
Pencahayaan pada fasilitas industri sinema merupakan unsur penting mengingat studionya memerlukan pencahayaan yang teratur dan terkontrol. Pencahayaan berpengaruh terhadap kamera yang merupakan peralatan utama dalam membuat produk sinema. Karena itu, pencahayaan pada fasilitas industri sinema terdiri 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 serbagi 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 elektrikal, langit-langitnya merupakan tempat bagi kabel-kabel yang didistribusikan ke berbagai ruang lain.

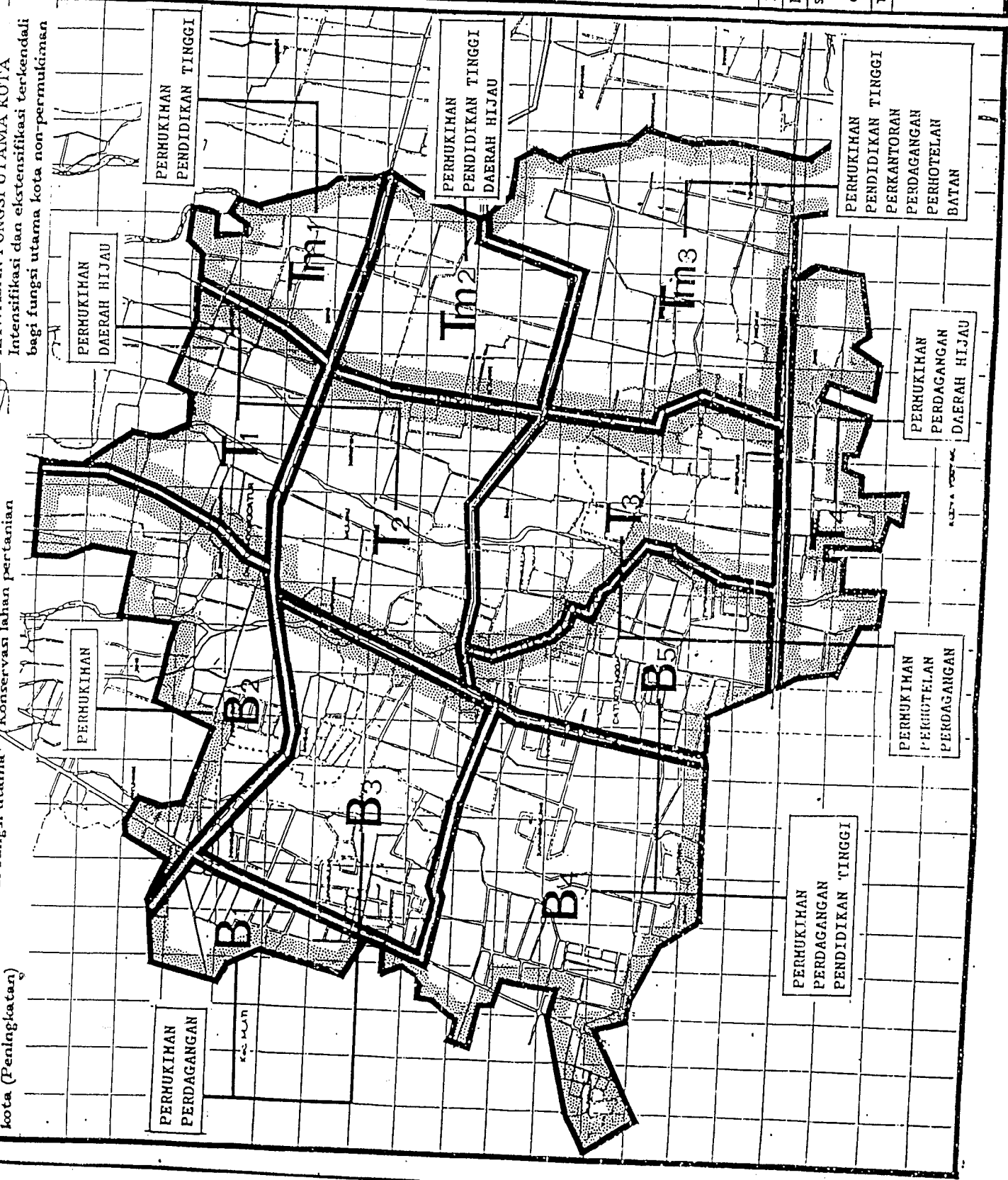
DAFTAR PUSTAKA

- SK, Ishadi, Drs, Msc, **Prospek Bisnis Informasi di Indonesia**, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 1999
- SK, Ishadi, Drs, Msc, **Dunia Penyiaran Prospek Dan Tantangannya**, PT. Gramedia, Jakarta, 1999
- Wahyudi, J.B., **Teknologi Informasi Dan Produksi Citra Bergerak**, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1992
- Ching, Francis, Dk, **Bentuk, Ruang Dan Susunannya**, Erlangga, Jakarta, 1985
- Joseph De Chiara & Jhon H. Callendar, **Time Saver Standard For Building Types**, Mc Graw Hill, New York, 1974
- Neufert, Ernst, **Architec Data**, Halted Press, New York, 1980
- Departemen P & K, **Kamus Besar Bahasa Indonesia**, Edisi Ketiga, Balai Pustaka, Jakarta, 1989
- Doelle, Leslie L, **Akustik Lingkungan**, Erlangga, Jakarta, 1986
- Millerson, Gerald, **Effective TV Production**, Focal Press, London, 1985
- Sumarsono, Marselli, **Dasar-Dasar Apresiasi Film**, Grasindo, Jakarta, 1996
- Davies, Colin, **High-Tech Architecture**, Thames & Hudson, 1988
- Toy, Maggie, **Architecture And Film**, Architectural Design, 1994
- www.TPI.co.id
- www.RCTI.co.id
- www.indosiar.com
- www.kompas.com
- www.columbiapictures.com
- www.castleproduction.com
- www.avantgardeproduction.com
- www.universalstudio.com
- www.romeo'sfarm.com
- www.foxstudio.com

KAWASAN BUDI DAIA PERMUKIMAN
Intensifikasi permukiman dan fungsi utama kota (Peningkatan)

KAWASAN HIJAU
Konservasi lahan pertanian

KAWASAN FUNGSI UTAMA KOTA
Intensifikasi dan ekstensifikasi terkendali bagi fungsi utama kota non-permukiman




RENCANA DETAIL TATA RUANG KOTA
DEPOK

PETA
DOMINASI FUNGSI KAWASAN

NOTASI:
□ : BATAS, KAWASAN

Sumber :
PENCOLAHAN STUDIO 1992

DICAMBAR LENY	Kode: R7
DIPERIKSA IR. SURYANTO HSP	
Skala: 0 250 500	Utara
Tahun : 1991	

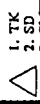


PEMERINTAH KABUPATEN
DAERAH TINGKAT II
SLEMAN

PETA

RENCANA PELAYANAN

NOTASI



1. TK
2. SD
3. SUTA
4. PT/KADEMI
5. MADRASAH



1. RSU
2. POLIKLINIK
3. PUSKESMAS
4. RS BERSALIN
5. RS JIWA
6. APOTIK



1. ASRAMA
2. KUA
3. INDUSTRI
4. PU
5. BANK
6. PLN
7. KORAMIL
8. KORPRI
9. POS & GURU
10. SEMINARI
11. DESA
12. BATAN
13. GEDUNG WANITA
14. TOP DAM 4
15. KECAMATAN
16. WARTEL
17. PERUSTAKAAN
18. MUSEUM



1. TERMINAL
2. POM BENSIN
3. RRI
4. HOTEL
5. WISMA
6. PASAR



MASJID/MUSHOLLA



GEREJA

SUMBER

PENGOLAHAN STUDIO 1992

DIGAMBAR

LENY

DIPERIKSA

IR SURYANTO, MSP

SKALA



KODE

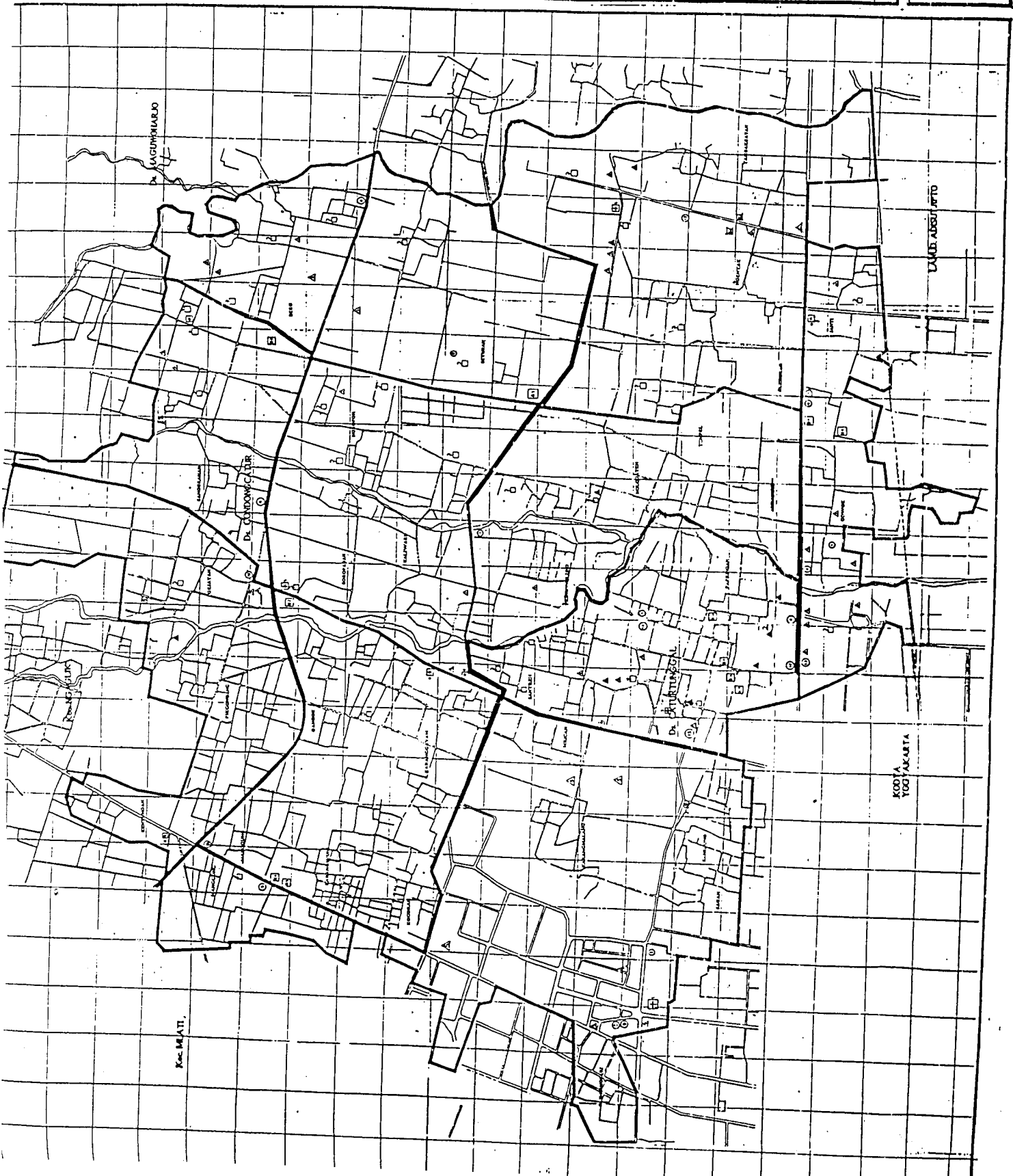
R18

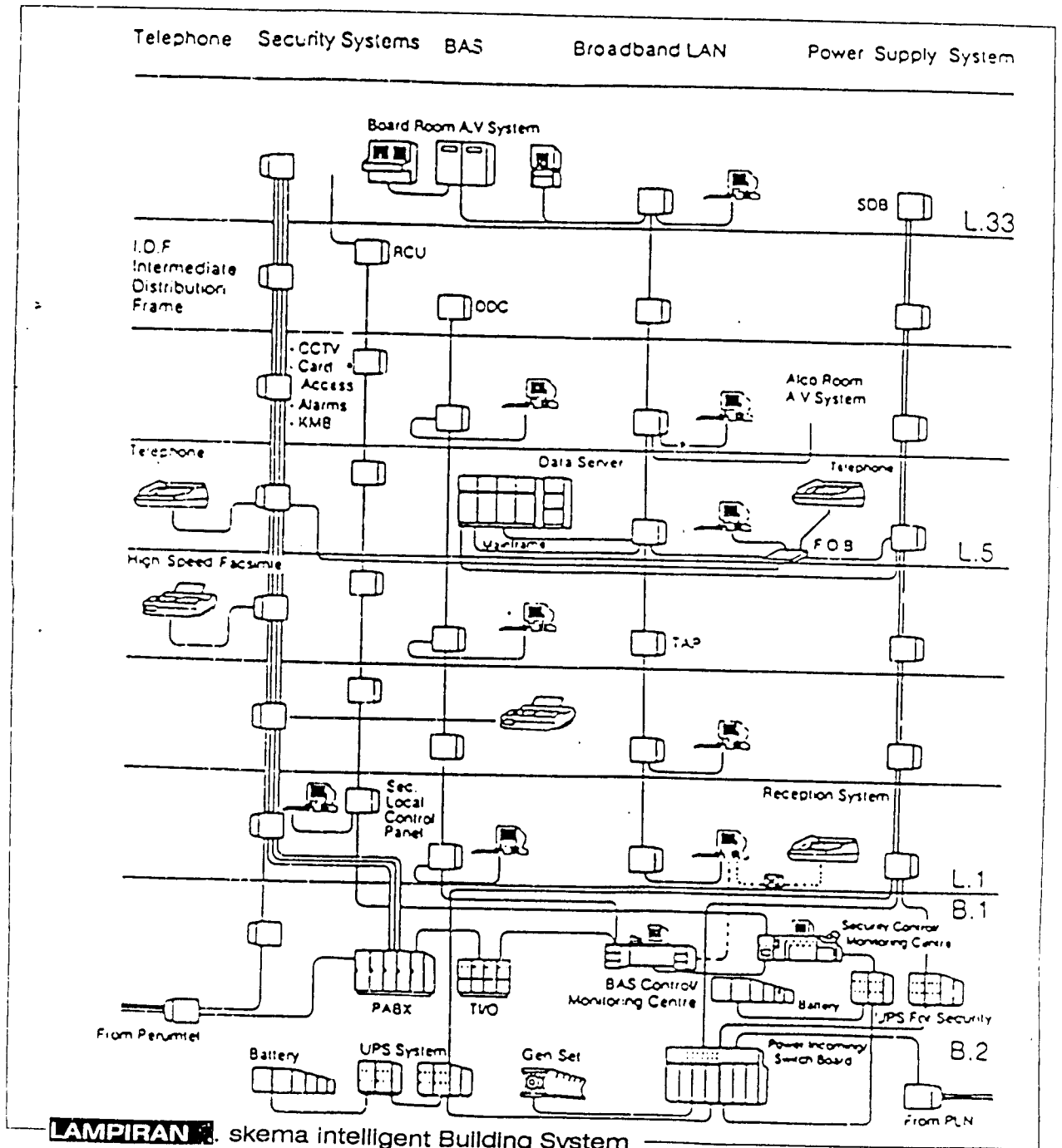
TAHUN : 1991/1992

UTARA

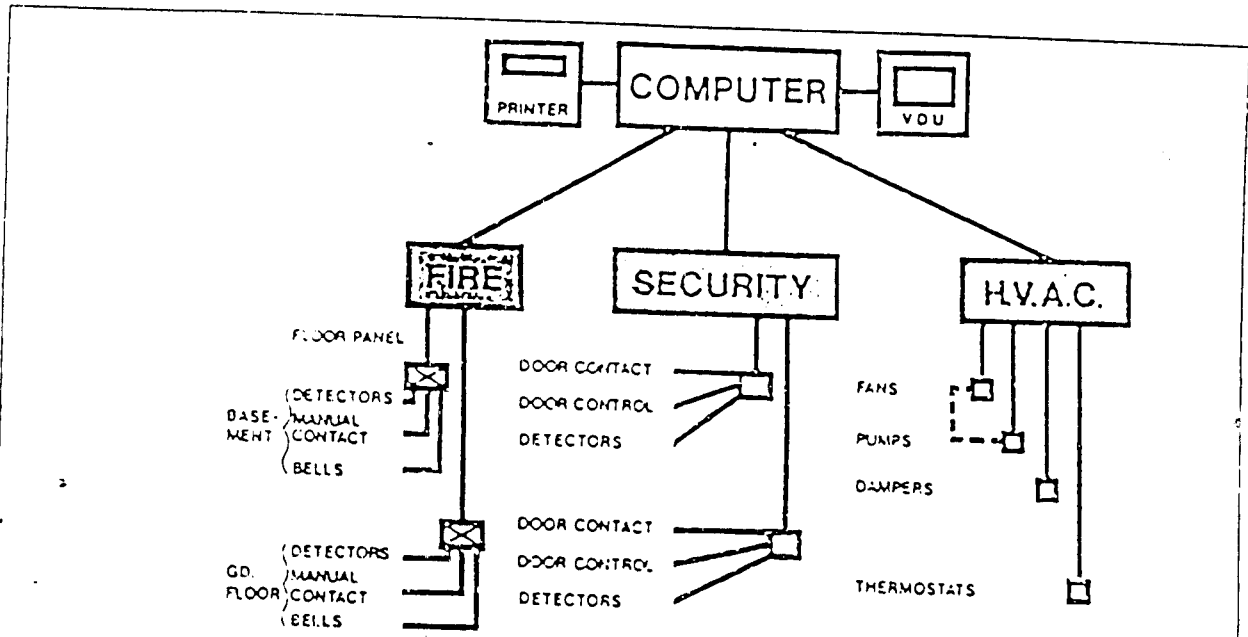


PEMERINTAH KABUPATEN
DAERAH TINGKAT II
SLEMAN

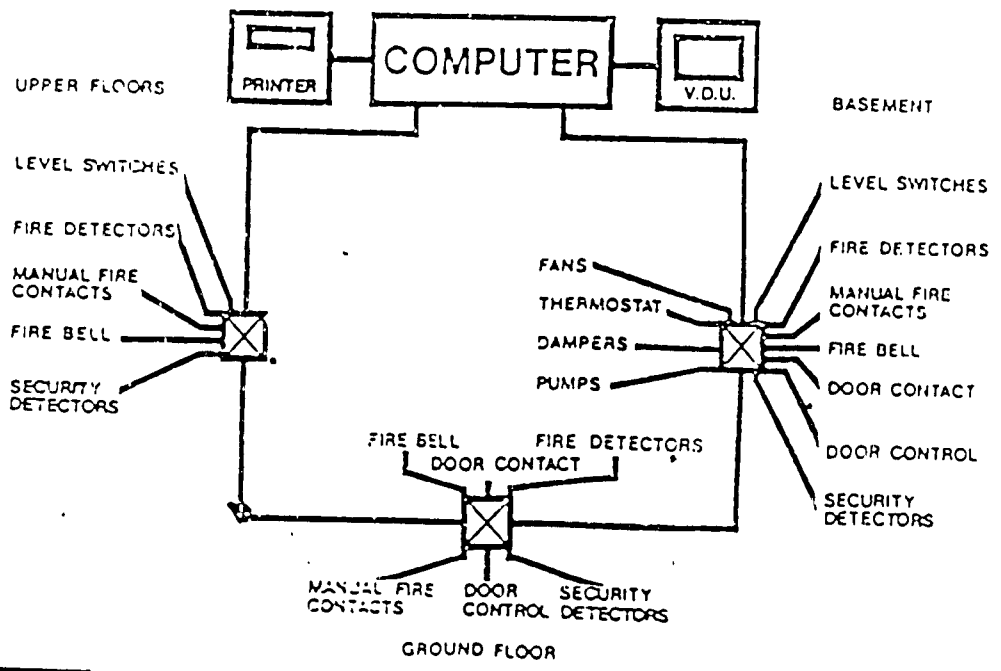




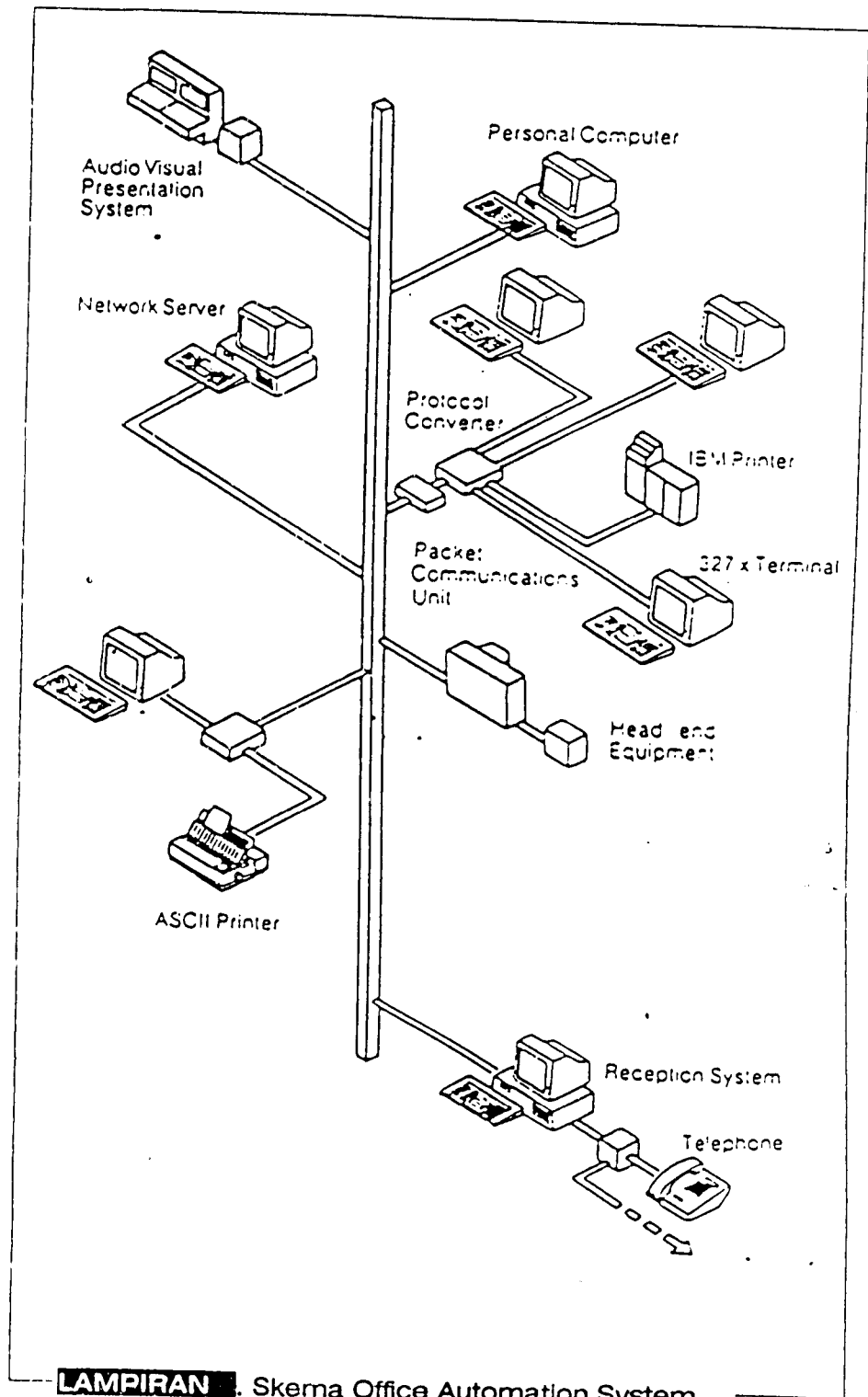
LAMPIRAN skema intelligent Building System



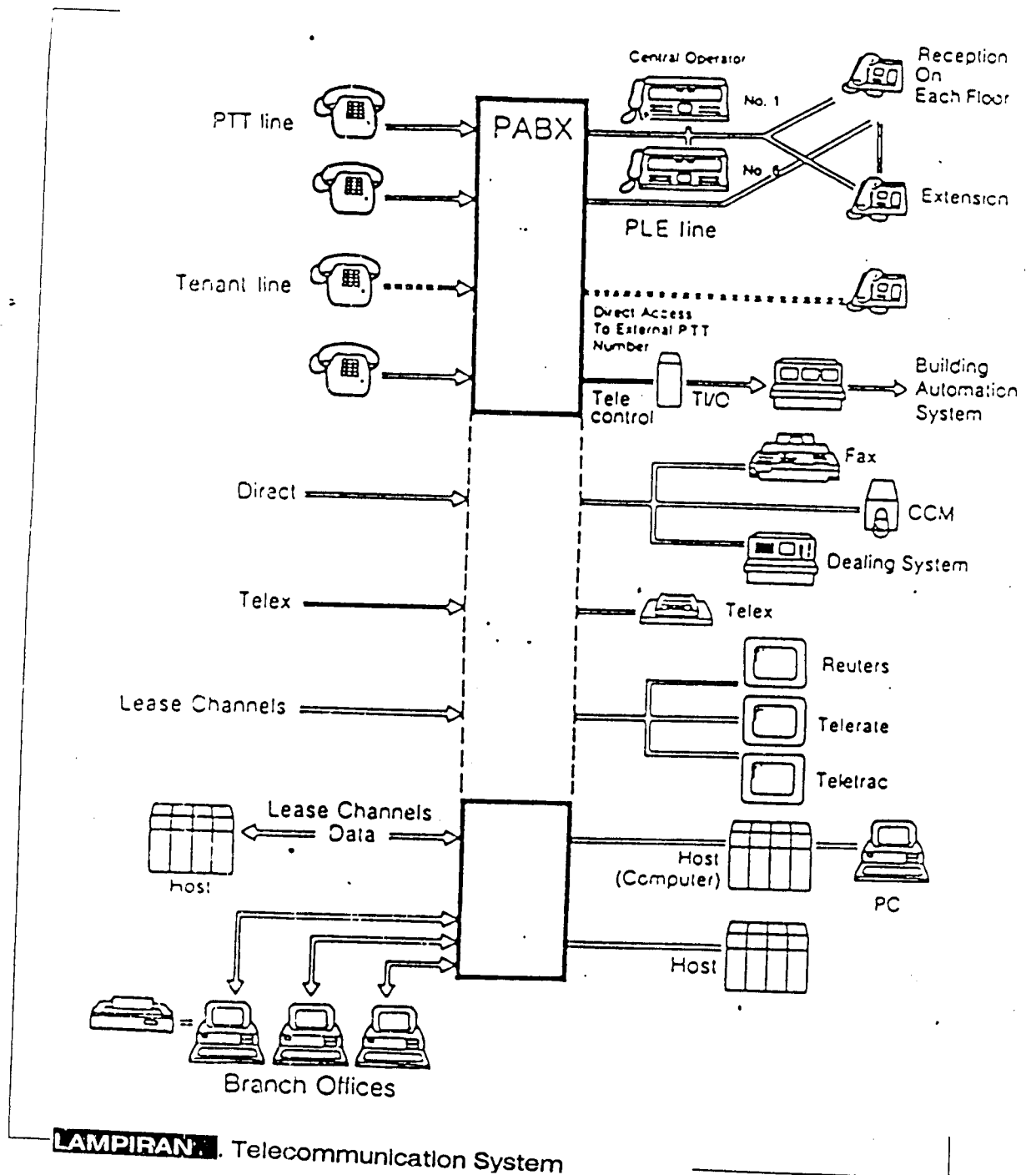
Typical configuration of hard-wired system - multi-purpose use



LAMPIRAN . Skema Building Automation System



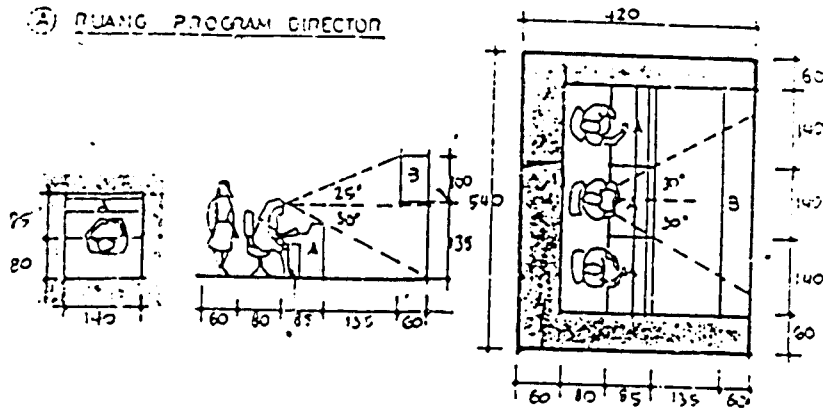
LAMPIRAN . Skema Office Automation System



LAMPIRAN. Telecommunication System

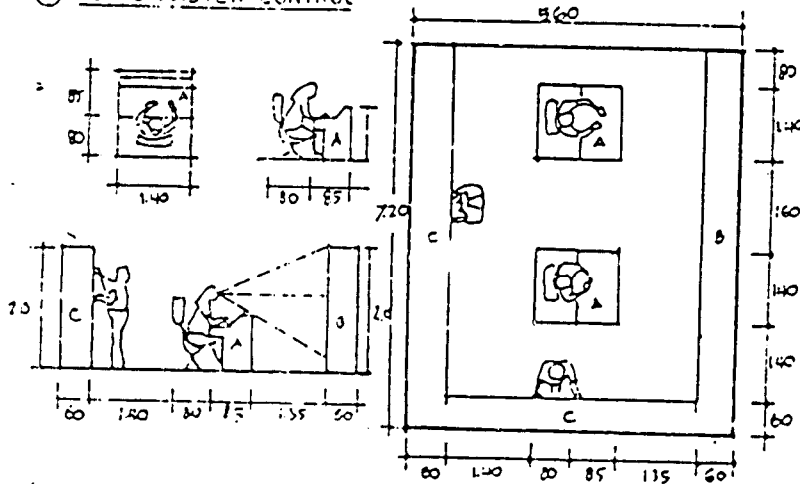
STANDAR RUANG pada STUDIO PRODUKSI

② RUANG PROGRAM DIRECTOR



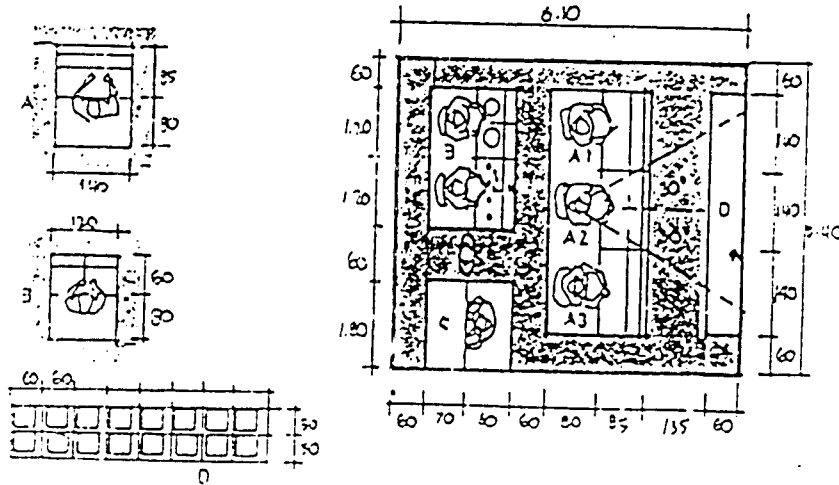
- A : Meja Kontrol
 o Director
 o Assisten Director
 o Switcher
- B : Picture Monitor

③ RUANG MASTER CONTROL

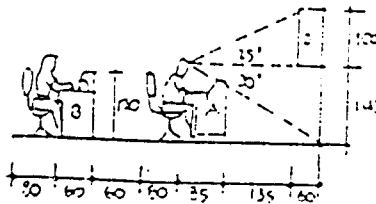
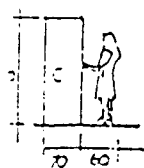


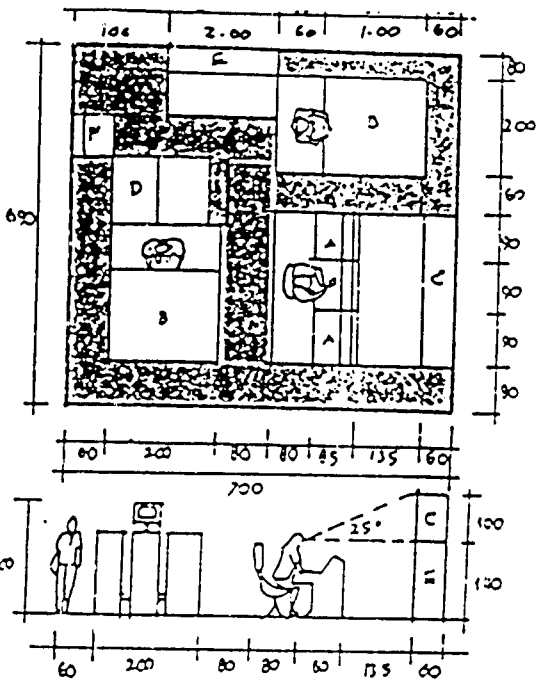
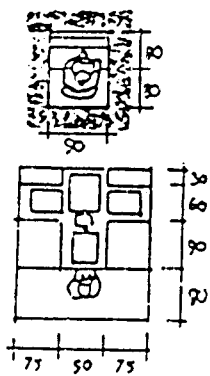
- A : Meja Kontrol
- B : Picture Monitor
- C : Monitor Saluran ke Sub Control VTR Telecine

④ RUANG SUB CONTROL



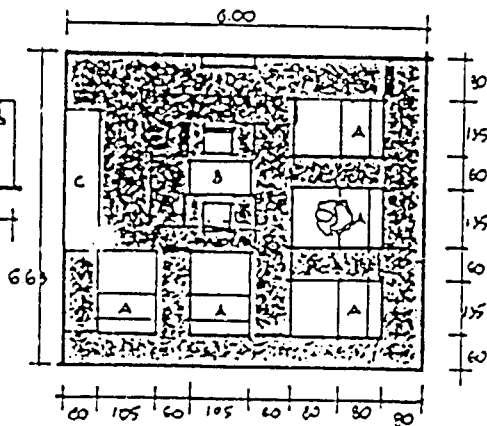
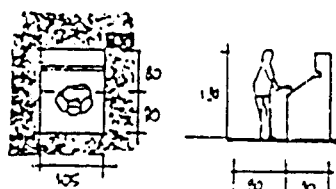
- A : Meja Kontrol
 o lighting
 o visual
 o audio
- B : Audio Console ATR
- C : Switch Board
- D : Picture Monitor





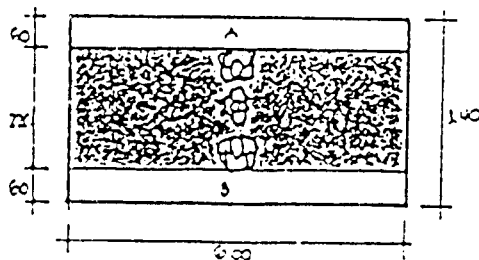
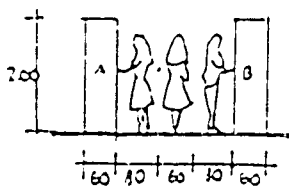
- A Editing table
- B Vidicon Camera
- C Picture Monitor
- D Spot Scanner
- E Rak film
- F Power Box

Ⓔ RUANG VTR



- A VTR console
- B Meja petugas
- C Rak master kerja video
- D Power Box

Ⓕ GUGANG MASTER. INDUK VIDEO/AUDIO



- A Master audiocassete
- B Master videocassete

