

TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN FYPF UH
MADYAN
TGL. TERIMA : 6 April 2005
NO. JUDUL : 001541
NO. INV. : 512000541001
NO. INVENTOR :

**STUDIO PRODUKSI FILM
(MOVIE PRODUCTION STUDIO)**



R.
711.558
Efr
S
1

vi, 84, laup ; 2P

. Studio 2004

Disusun Oleh :
ANDY EFRIANTO 98 512 165

Dosen Pembimbing :
IR. HANIF BUDIMAN, MSA

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEhNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2004**

**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

**STUDIO PRODUKSI FILM
(MOVIE PRODUCTION STUDIO)**

Disusun Oleh :

ANDY EFRIANTO 98 512 165



Menyetujui :
Dosen Pembimbing

IR. HANIF BUDIMAN, MSA

Mengetahui :

Ketua Jurusan Arsitektur



IR. REVIANTO BUDI SANTOSA, M. ARCH

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEHNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2004**

KATA PENGANTAR

Assalamuallaikum wr. wb.

Syukur alhamdulillah saya panjatkan ke hadirat ALLAH S.W.T atas segala rahmat-Nya kepada kita semua. Berkat rahmat-Nya, akhirnya saya dapat menyelesaikan prosesi akhir dari kuliah yaitu tugas akhir. Prosesi yang panjang dan menguras tenaga akhirnya dapat saya lalui dengan lancar. Dari proses pembuatan proposal yang dimulai dari pengumpulan data kemudian diteruskan dengan survey-survey ke berbagai instansi yang terkait. Sedang proses yang kedua yaitu perancangan awal yang kemudian diteruskan dengan proses perancangan akhir yang dikerjakan di studio.

Tugas akhir ini merupakan rangkaian akhir proses perkuliahan. Pada tahap akhir ini dimaksudkan agar mahasiswa dapat menguasai dan memahami dengan jelas segala analisa dan proses perancangan secara terperinci dengan tidak meninggalkan dasar-dasar kuliah.

Selesainya tugas akhir ini tidak lepas dari andil beberapa orang yang berperan membimbing dari proses awal hingga akhir, dimana tidak lupa saya ucapkan terima kasih kepada :

1. Bpk. Ir. Hanif Budiman, MSA selaku dosen pembimbing tugas akhir atas segala bantuan dan tuntunannya.
2. Bpk. Ir. Revianto Budi Santosa, M. ARCH atas segala bantuannya dari ide sampai kritik yang agak pedas.
3. Petugas studio yaitu mas tutut dan mas sarjiman yang sabar nunggu anak-anak pulang studio.
4. rekan-rekan yang membantu dalam bentuk masukan-masukan ide.

Terima kasih atas segala bantuannya, baik berupa saran atau kritik.

Penyusun

Persembahan

1. Allah S.W.T
2. Buat orang tuaku yang selalu memberikan doa dan dukungannya.
3. Buat Adik-adikku yang selalu membuatku terinspirasi untuk cepat-cepat wisuda.
4. Buat yanti yang selalu mengganggu dengan miss call dan sms-nya.
5. Buat riki dan budi yang telah membantu dalam pembuatan maket.

Abstraksi

Studio produksi film, fungsi utama yaitu mewadahi segala kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan perfilman. Biasanya kegiatan yang pertama dilakukan yaitu pemilihan judul dan konsep syuting. Untuk mewadahi kegiatan tersebut otomatis dibutuhkan adanya ruangan. Banyaknya variasi ruang yang dibutuhkan menuntut adanya bantuan dalam bentuk konsep pembentukan massa.

Konsep yang digunakan yaitu karakteristik dalam pola geometri arabesk. Dimana jumlah karakteristik pembantunya ada 3 yaitu konektivitas, repetisi dan ekspansi.

Dimana arabesk terbentuk dari repetisi pola-pola geometris, agar terjadi kesinambungan antara pola yang satu dengan yang lain, dalam pola arabesk terdapat bentuk koneksi yang terwujud dalam garis-garis yang mengikuti bentuk pola tersebut. Pada akhirnya ketika dua karakteristik tersebut tergabung maka akan menimbulkan karakteristik yang ketiga yaitu ekspansi, dimana dalam arabesk tidak ada batasan dalam pembentukan pola.

Penerapannya pada bangunan studio yaitu :

1. Repetisi, bangunan terbentuk dengan adanya penyusunan unit-unit ruang yang telah ditentukan ukurannya.
2. Koneksi, realisasinya dalam bangunan berupa bentuk koridor penghubung antar massa bangunan, sebagai penunjang kegiatan yang berlangsung didalamnya.
3. ekspansi, setelah kedua aspek diatas diperoleh maka bentuk bangunan memiliki keunggulan dalam hal pengembangan bangunan, dimana bila pada studio membutuhkan ruangan tambahan, maka tinggal menambahkan unit ruang pada susunan bangunan.

Demikian sedikit penjelasan tentang isi laporan ini. Penyusun harap dapat membantu dalam penyajian awal materi.

DAFTAR ISI

Bagian Satu : Pendahuluan

1.1	Latar Belakang	
1.1.1	Keadaan Perfilman Indonesia Saat Ini	1
1.1.2	Studio Produksi Film	2
1.1.3	Pentingnya Ruang Dalam Studio Produksi	3
1.1.4	Studio Produksi Film Di Yogyakarta	4
1.1.5	Arabesk	6
1.1.6	Citra Arabesk Yang Ditampilkan	10
1.1.7	Kerangka Pola Pikir	10
1.2	Permasalahan	
1.2.1	Permasalahan Umum	10
1.2.2	Permasalahan Khusus	11
1.3	Lokasi	11
1.4	Tujuan Dan Sasaran	13
1.5	Lingkup Pembahasan	13
1.6	Metode Pembahasan	14
1.7	Sistematika Penulisan	14
1.8	Keaslian Penulisan	15

Bagian Dua : Tinjauan Teoritis Studio Produksi Film

2.1	Pengertian	16
2.2	Sejarah	19
2.3	Kegiatan Produksi Film	
2.3.1	Tahap Pra Produksi	22
2.3.2	Tahap produksi	23
2.3.3	Tahap Pasca Produksi	24
2.4	Lingkup Kegiatan Studio Produksi Film	28
2.5	Ruang Yang Dibutuhkan	29
2.6	Analisa Kapasitas	31

Bagian Tiga : Ide Gagasan

3.1	Karakteristik Arabesk Sebagai Landasan Konseptual Perancangan	
3.1.1	Karakteristik Arabesk	35
3.2	Klasifikasi Ruang	
3.2.1	Kegiatan Perkantoran	40
3.2.2	Kegiatan Training Dan Produksi	40
3.2.3	Kegiatan Penunjang Produksi	41
3.2.4	Kegiatan Penunjang Umum	41
3.3	Organisasi Ruang	
3.3.1	Kegiatan Perkantoran	42
3.3.2	Kegiatan Training Dan Produksi	42
3.3.3	Kegiatan Penunjang Produksi	43
3.3.4	Kegiatan Penunjang Umum	43
3.4	Analisa Site	44
3.5	Konsep	46

Bagian Empat : Proses Perancangan

4.1	Rancangan Skematik	51
4.2	Karakteristik Yang Digunakan	
4.2.1	Konektivitas Atau Berhubungan	51
4.2.2	Repetisi Atau Pengulangan	54
4.2.3	Ekspansi Atau Dapat Dikembangkan	56
4.3	Transformasi Bentuk	58

Bagian Lima : Hasil Perancangan

Penjelasan	62
------------------	----

bagian satu.

BAGIAN SATU PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Keadaan Perfilman Indonesia Saat Ini

Setelah Indonesia mengalami masa reformasi, keadaan perfilman Indonesia lambat laun semakin berkembang dan menampakkan kebangkitannya kembali. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya film-film layar lebar yang beredar saat ini, begitu juga dengan film-film indie yang semakin hari tidak dapat dihitungkan.

Kesuksesan sebuah film dapat dilihat jika peminat akan film tersebut banyak. Salah satu contoh jelas sebuah film nasional yang mengalami kesuksesan besar yaitu film layar lebar yang berjudul *petualangan sherina*. Dimana peminat film tersebut melebihi target perhitungan awal penonton yang akan menyaksikan. Dari hal ini dapat dilihat bahwa ini ialah titik awal kebangkitan film nasional yang sudah lama terpuruk.

Mulai dari situ muncul banyak film-film yang menawarkan sebuah cerita yang segar, tentu saja hal ini didukung pula oleh banyaknya bermunculan sineas-sineas muda yang berkualitas. Sebagian besar dari mereka membuat film tanpa didukung oleh industri film besar. Film-film yang dihasilkan oleh mereka sering disebut dengan film indie. "di Indonesia, jalur studio yang baku tak ada sekarang. Semua pembuat film adalah independen. Mereka bikin film dan menjadi produsernya sendiri, dan hanya memiliki budget yang minimal. Dan lagi jika harus syuting diluar daerah yang kadang harus bawa peralatan sendiri, itupun harus menyisihkan budget yang tidak sedikit, belum lagi dihitung waktu pelaksanaan yang harus mundur karena faktor peralatan yang belum sampai". Ujar Riri Reza, sutradara *petualangan sherina*.¹

¹ *bertikir merdeka, berkarya mandiri*. Kompas Cyber Media, 9 juni 2002.

1.1.2 Studio produksi film

Banyaknya minat orang dalam membuat film dapat dilihat dari jumlah sineas muda yang semakin hari semakin bertambah. Kebanyakan dari mereka membuat sebuah film yang berdurasi pendek, hal ini dikarenakan, yang pasti dana dan faktor teknis.

Potensi film-film baru kurang didukung oleh adanya studio produksi yang memadai dari segi peralatan maupun tenaga teknis, hal ini sangat dirasakan ketika mereka hendak mengadakan produksi film di daerah-daerah, yang jelas diluar kota jakarta.

Dengan adanya penyediaan sebuah sarana produksi film sangat penting dirasakan. Karena untuk membuat film diperlukan peralatan, dari segi harga, peralatan sangatlah mahal dan diluar budget yang telah direncanakan. Dan tidak semua sutradara atau produser memilikinya, mereka lebih memilih menyewa peralatan, ditilik dari dana dan resiko sangat minimal. Dengan demikian keberadaan sebuah studio produksi film tentu saja dapat mempermudah terealisasinya sebuah kreativitas dalam bentuk film.

Disisi lain, pada dasarnya sineas muda memproduksi film dengan dana yang minimal. Untuk urusan distribusi dan promosi mereka cenderung kurang. Pada kenyataannya, dalam membuat film harus diperhitungkan sisi komersilnya. Hal ini dipicu adanya perhitungan laba yang akan diperoleh. Kebanyakan produser ingin film yang dibiayainya diperhitungkan dalam sisi komersil agar biaya yang sudah ia keluarkan dapat kembali dengan cepat. Disini studio produksi film berperan, pada prosesnya segala rincian sisi komersil diperhitungkan, hal ini biasanya dilakukan dalam proses editing. Dan itu biasanya sudah menjadi satu paket dengan biaya sewa studio.

Dapat dikatakan studio produksi film dikarenakan didalamnya terdapat fasilitas-fasilitas pendukung yang mengikat satu sama lainnya, tanpa fasilitas yang satu maka tempat tersebut belum bisa dikatakan sebagai studio produksi film. Hal ini diakui oleh askurifai baksin,

pengarang buku "*membuat film indie itu gampang*". Beliau mengatakan, "dalam studio produksi hendaknya seluruh rangkaian kegiatan produksi dapat diwadahi didalamnya, jika salah satu aspek tidak dapat diakomodasi maka tempat tersebut belum masuk kategori studio produksi".²

Eksistensi studio produksi tentu saja dapat menjadi aspek utama sebuah film dapat dibuat dan dinikmati. Keberadaan studio produksi juga dapat menjadi wadah alternatif para sineas muda untuk unjuk kebolehan dalam membuat film.

Berikut merupakan penjabaran singkat arti kata studio produksi film. Studio ialah suatu bangunan atau tempat yang biasanya digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan tertentu berdasarkan kegiatan yang sedang dilakukan. Sedangkan produksi ialah suatu pekerjaan atau kegiatan mencipta, menghasilkan atau membuat suatu produk.

Film ialah sebuah media perekam audio visual yang biasanya digunakan untuk mengabadikan momen-momen tertentu. Tetapi pada saat ini film dipakai pada berbagai macam keperluan, khususnya keperluan komersil.

Dengan kata lain studio produksi film ialah suatu tempat atau bangunan yang digunakan untuk keperluan mencipta, menghasilkan atau membuat film. Biasanya studio produksi film mewadahi banyak kegiatan yang berhubungan dengan proses produksi film.

1.1.3 Pentingnya Ruang Dalam Studio Produksi

Sebuah studio produksi film harus memperhatikan syarat kebutuhan ruang dalam studio sebagai pendukung proses produksi. Karena studio tersebut harus bisa mewadahi semua jenis kegiatan produksi didalamnya. Dimana tiap-tiap jenis kegiatan itu memerlukan ruang dengan karakteristik masing-masing.

² *membuat film indie itu gampang*, askurifai baksin, 2002

Disamping itu jika dilihat bahwa film lahir dari kreatifitas orang yang terlibat didalamnya, maka diperlukan tata ruang yang dapat membantu melahirkan sesuatu yang baru (inspirasi), disamping itu, secara teknis juga diperlukan peralatan yang memadai tentunya. Unsur pengembangan ide adalah unsur yang utama dalam pembuatan ide, sedangkan ruang dan peralatan adalah faktor pendukung kegiatan produksi dapat berjalan.

Ruang pada hakekatnya tidak hanya berperan dalam memudahhi kegiatan yang mewujudkan ide-ide saja. Tetapi dari sejak proses awal berjalan, ruang juga memiliki andil yang tidak sedikit dalam membantu memunculkan ide-ide kreatif. Sebuah ruang yang bila ditata sesuai dengan kebutuhan akan fungsinya dapat memberikan kontribusi yang besar dalam hal inspirasi maupun fungsional.

1.1.4 Studio produksi film di yogyakarta

Bangkitnya perfilman nasional dapat juga dirasakan dampaknya di yogyakarta. Kemunculan film-film indie di yogyakarta telah menjadi suatu agenda baru dalam memudahhi kegiatan tersebut. Tidak sedikit karya-karya yang bagus lahir dari tangan seniman yogya.

Beberapa festival film pernah diadakan di yogyakarta, seperti National Indie Film Festival (NIFVF) 2001 yang diselenggarakan oleh MM Kine Club Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY) dan Festival Film Pendek Pelajar Mahasiswa Indonesia (FFPPMI) oleh komunitas nawa. Selain itu sineas yogya juga sering mengikuti festival-festival film di jakarta seperti FFVII dan FFII SCTV.

Tentang hal diatas menurut aktivis KBBF (Komunitas Belajar Bikin Film), Titus Supono Aji, "Yogya sebenarnya memiliki potensi yang besar dalam perkembangannya di perfilman, karena karakter lingkungan yogya yang humanis menimbulkan atmosfer yang baru dalam perkembangan perfilman nasional".³

³ Film Independen Tekan Kapitalis. Artikel SK Radar Yogya, 25 April 2001

Menurut Galih, seorang aktivis MM Kine Club, walaupun tidak satupun yang menang di FFII SCTV 2002, sebenarnya ide yang diangkat sineas yogyakarta tidak kalah dengan Bandung dan Jakarta. Hanya saja kendala utama di Yogyakarta yaitu terbatasnya studio yang memiliki peralatan yang memadai, hal ini dikarenakan mahalnya harga peralatan produksi film seperti yang dimiliki oleh studio-studio besar di Jakarta. Sehingga kuantitas dan kualitas (secara teknis) film Yogyakarta masih kalah dengan kota besar lainnya. Menurut Gatot Prakoso, Ketua Dewan Juri FFII SCTV, peserta FFII dari luar Jakarta sebenarnya lebih kaya dari segi ide dengan mengangkat tema dari cerita-cerita lokal. Hanya saja mereka agak sedikit tertinggal dari segi teknologi dan wawasan.⁴

Dengan demikian maraknya produksi film di Yogyakarta maupun itu dalam skala besar ataupun kecil, tetap membutuhkan suatu fasilitas yang dapat memwadahi kegiatan tersebut. Agar dapat mengimbangi ketergantungan masyarakat sekarang akan film-film Hollywood.

Iklim Yogyakarta sebagai kota pelajar dan budaya kiranya sangat mendukung munculnya film-film yang memiliki unsur budaya baru. Hal ini bisa terjadi dikarenakan Yogyakarta dipadati oleh kaum intelektual dan para akademisi yang tidak sedikit mulai berkiprah di dalam bidang produksi film.

Keadaan fisik kota Yogyakarta yang masih banyak memiliki aspek tradisional juga merupakan faktor tambahan, dimana kota Yogyakarta sisi tradisionalnya masih dapat dirasakan pada beberapa sudut kota. Hal ini juga merupakan penarik minat sineas-sineas dari luar untuk memperoleh sisi tradisional yang digunakan sebagai faktor komersial pada filmnya.

Keberadaan institusi seperti Institut Seni Indonesia, D-3 Komunikasi UGM, Studio Audio Visual PUSKAT yang ada di Yogyakarta kiranya sangat mendukung untuk perkembangan film-film yang muncul di kota Yogyakarta ini.

⁴ film "suatu siang diperkampungan kalimati karet bivak" menangi FFII, Kompas Cyber Media

Masyarakat yogya dan pemukanya juga telah memberikan dukungan, termasuk sri sultan hamengkubuwono X yang mendukung adanya realisasi ide pengembangan dunia perfilman di yogyakarta sebagai embrio pembuka kesempatan tumbuhnya sarana perfilman didaerah.

1.1.5 Arabesk

Penerapan pola-pola geometri untuk kepentingan pembangunan sudah muncul ketika bangsa mesir menggunakan tali yang dipancang untuk memperoleh garis yang lurus dan bentuk lingkaran sebagai pembentuk pola ruang dalam atau luar bangunan.

Cara ini mempermudah mereka untuk memperoleh pola geometrik sebagai tolak ukur presisi dan ketepatan konstruksi, seperti piramid.⁵

Hal ini secara tidak langsung menjadi asal mula pembentukan pola geometri infinitas yang sekarang disebut *arabesk*.

Arabesk, salah satu aspek seni dalam islam yang biasanya ditemukan sebagai penghias dinding-dinding masjid, ini merupakan pengulangan dari bentukan-bentukan geometrik yang sangat detil yang banyak mempengaruhi bentukan simbolik islami yang melambangkan binatang dan tanaman : pilihan dimana bentuk geometrik sering digunakan dan bagaimana mereka terbentuk berdasarkan dari pandangan islam tentang dunia.⁶



Untuk kaum muslim bentukan-bentukan geometrik ini memiliki makna yang cukup mendalam, dimana *arabesk* terbentuk dari pola yang tak terhingga(infinitas), melebihi batasan-batasan pikiran.⁷

⁵ *Geometric concept in islamic art*, Issam El-Said & Ayse Parman.

⁶ <http://www.wikipedia.com/wiki/arabesque.htm>

⁷ <http://www.wikipedia.com/wiki/arabesque.htm>

Untuk bangsa barat, seni *arabesk*, terlihat seperti tatanan bentuk geometri yang diulang secara terus menerus yang biasanya kaligrafi-kaligrafi masuk didalamnya.⁸

Kemiripan bentuk *arabesk* yang didapat dari seluruh penjuru negara atau wilayah, membuat para ahli kesulitan untuk menentukan darimana ciri *arabesk* tertentu dibuat. Dengan adanya alasan ini bahwa ilmu pengetahuan dan matematis dalam perhitungan yang menjadi pengaruh utama dalam pembentukan *arabesk* adalah bersifat universal.⁹

Maksud dari dari kalimat diatas ialah bahwa *arabesk* memang terbentuk pada masa keemasan islam tetapi pembentukan *arabesk* itu sendiri terdapat berbagai pemikiran dan filosofi yang tidak hanya muncul pada masa islam. Dengan kata lain *arabesk* bersifat umum dan bisa digunakan untuk kepentingan apa saja.

Simbol bisa memberikan penjelasan dengan kata-kata yang diterjemahkan melalui bentuk, tetapi sebaliknya kata-kata tidak bisa menggambarkan simbol. Dan simbol dalam pola islami dan geometri langsung tertuju pada unsur persatuan yang tidak bisa dibedakan.¹⁰

Pada kenyataannya bentuk lingkaran dan sumbunya, adalah dimana semua bentuk pola-pola dalam dunia islami terbentuk dan itu merupakan perwakilan simbol yang mewakili pemikiran bahwa tuhan itu satu, dan juga merupakan simbol dari bentuk peraturan yang ada di mekah, yaitu pusat orientasi bagi kaum muslim, dimana semua umat berdoa menghadapnya.

Bentuk lingkaran selalu menyimbolkan unsur keabadian, tanpa terbentuk atau dibentuk, dan juga bukan saja menjadi ekspresi yang sempurna tentang persamaan derajat sesama tetapi juga merupakan nenek moyang dari seluruh bentuk poligon.¹¹

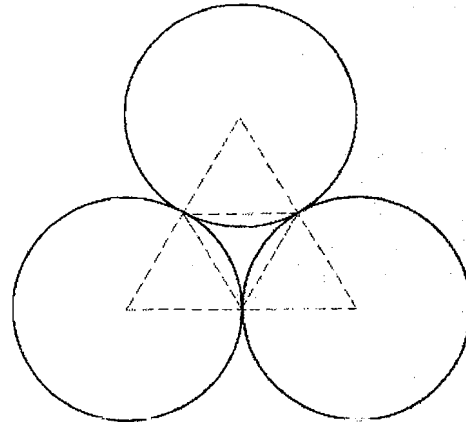
⁸ <http://www.wikipedia.com/wiki/arabesque.htm>

⁹ <http://www.wikipedia.com/wiki/arabesque.htm>

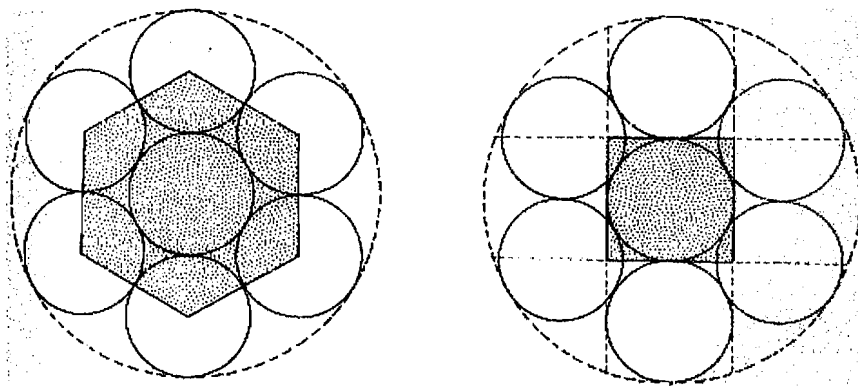
¹⁰ http://www.salaam.co.uk/themeofthefmonth/march02_index.php?l=3

¹¹ <http://www.wikipedia.com/wiki/arabesque.htm>

Dari bentuk lingkaran terdapat tiga bentuk dasar yang muncul pada seni islami, segitiga, bujur sangkar, dan persegi. Segitiga melalui pemahaman tradisional adalah simbolis dari kesadaran manusia dan merupakan prinsip dasar harmoni. Bujur sangkar merupakan simbol dari pengalaman fisik



= dunia nyata, sedangkan bentuk persegi merupakan pemahaman dari surga. Simbol lain yang muncul pada seni islam adalah bentuk bintang, dimana bentuk ini juga sering digunakan sebagai motif untuk menghiasi banyak bangunan. Dalam simbol islam, bintang ialah bentuk yang sederhana yang mewakili persamaan radiasi dari berbagai arah yang terbentuk dari sumbu utamanya.¹²

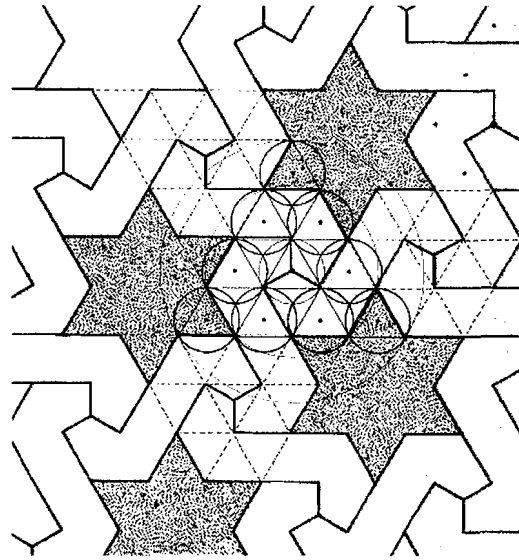


Walaupun pola geometri merupakan bentuk yang tercipta dari bentuk-bentuk yang sederhana seperti lingkaran dan bujur sangkar tetapi ketika bentuk tersebut di kombinasi, duplikat, ditumpuk akan menjadi suatu bentuk yang luar biasa indah dalam seni islam.¹³

¹² http://www.salaam.co.uk/themeofthethmonth/march02_index.php?l=3

¹³ http://www.salaam.co.uk/themeofthethmonth/march02_index.php?l=3

Dan juga, pola-pola yang kompleks ini tampaknya menolak akan aturan-aturan yang ada sejak geometri muncul ke permukaan, selebihnya pola islami hendak memberikan kebebasan untuk berekspresi masing-masing. Bentuk yang diulang dan kompleks ini menawarkan suatu bentuk yang tak terbatas dan bisa mengakomodasi segala macam bentuk ornamentasi.



Dalam kajiannya dengan bentuk abstrak, motif yang diulang, dan simetri serta pola geometri memiliki banyak kesamaan yang dapat disebut dengan *arabesk*. Hiasan kaligrafi juga dapat dilihat bahwa hal tersebut dibentuk oleh pola geometri yang ditambahkan dengan pemikiran logis tentang kehidupan.¹⁴

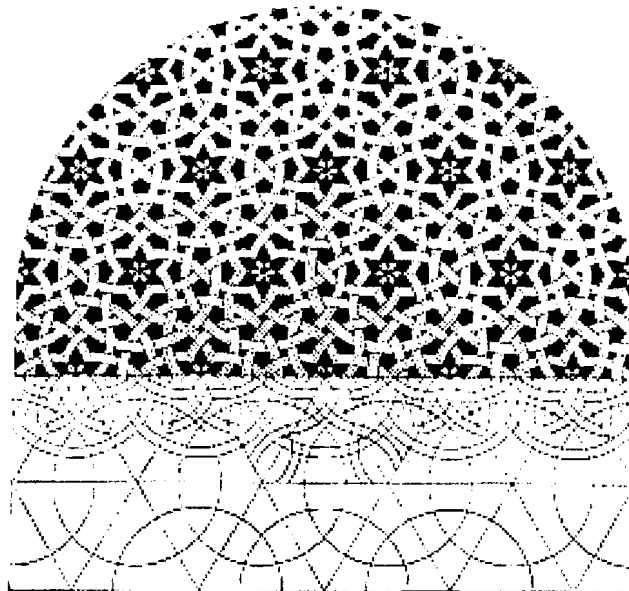


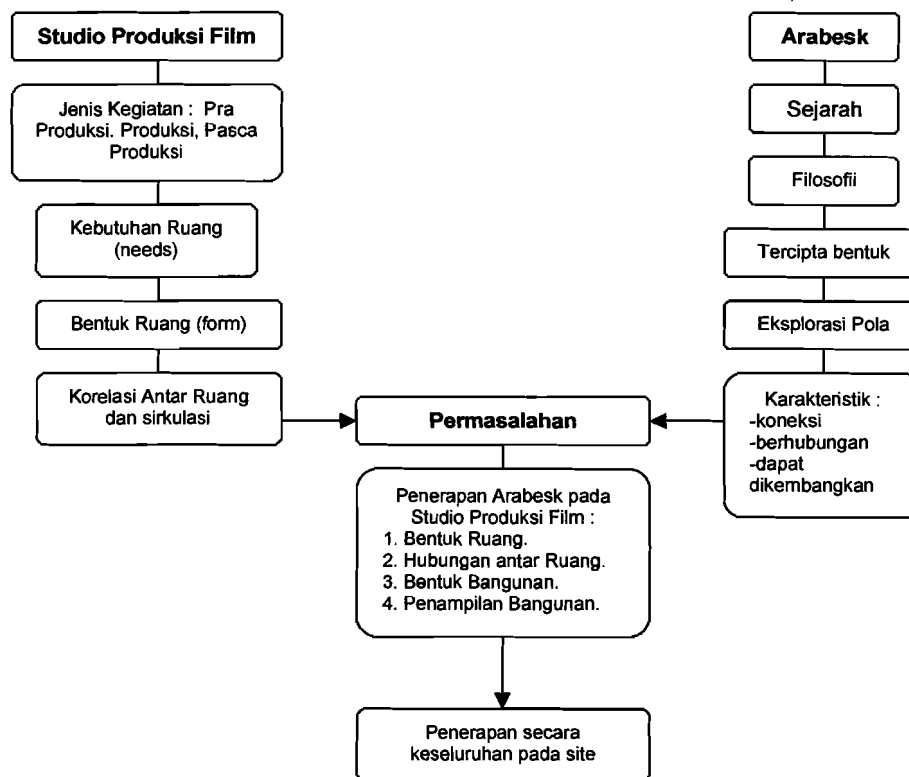
Figure 35- Window grille from Khirbat al-Mafjar and its geometrical scheme.

¹⁴ <http://www.wikipedia.com/wiki/arabesque.htm>

1.1.6 Citra *arabesk* yang akan ditampilkan

Citra yang akan diterapkan pada penampilan bangunan studio produksi film adalah salah satu karakter *arabesk* itu sendiri yaitu *geometri*. Dimana geometri ialah pembentuk awal lahirnya pola infinitas.

1.1.7 Kerangka Pola Pikir



1.2 Permasalahan

Berikut adalah masalah yang muncul ketika kegiatan yang dilakukan pada saat prosesi produksi diperoleh dan pengambilan pola arabesk sebagai gagasan bentuk desain arsitekturalnya.

1.2.1 Permasalahan Umum

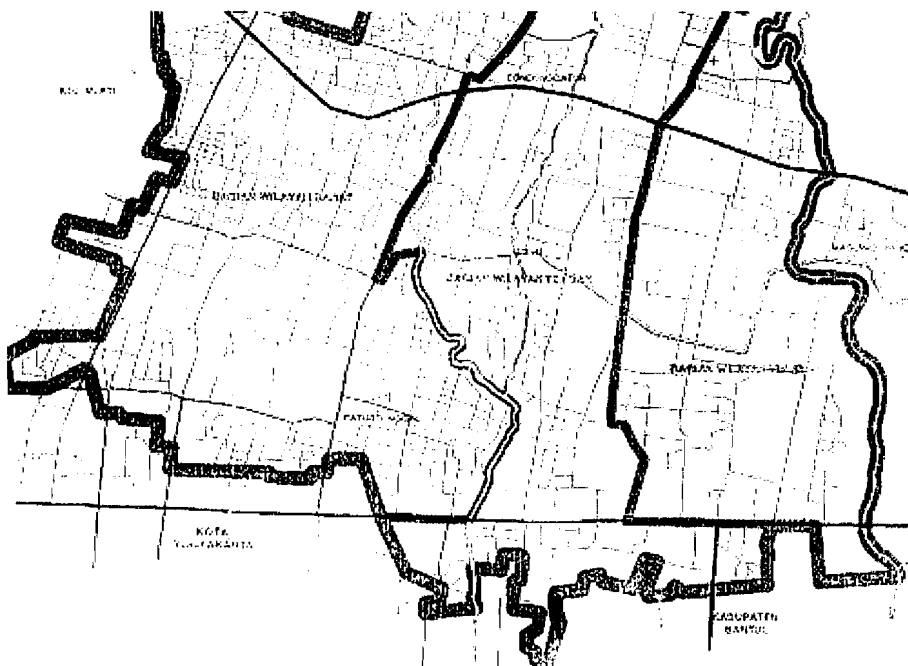
Pembentukan Studio Produksi Film dengan penerapan Arabesk sebagai gagasan dalam desain arsitektural.

1.2.2 Permasalahan Khusus

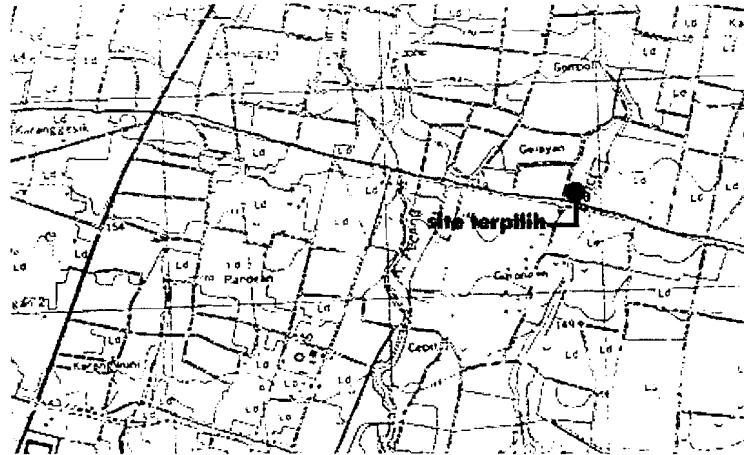
- bagaimana memperoleh kesinambungan hubungan ruang dikarenakan banyaknya kegiatan dalam produksi film.
- Perolehan pola sirkulasi dari tatanan hubungan massa yang akan didapat ketika diterapkan dengan geometri.
- Karakteristik arabesk yang dapat dikemukakan pada bentuk penampilan bangunan.

1.3 Lokasi

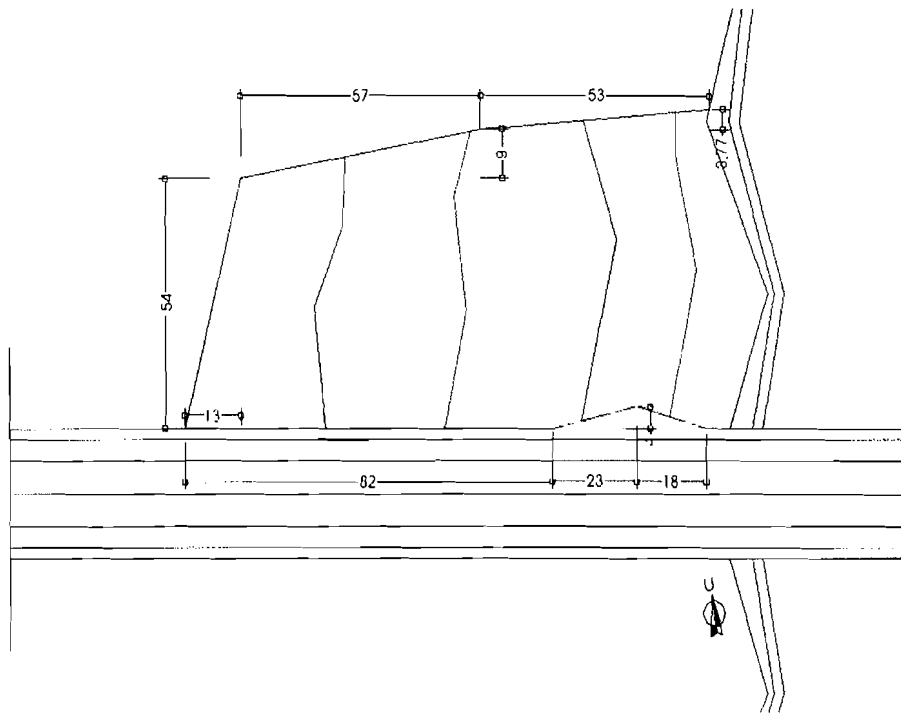
Lokasi berada di tepi Ring Road Utara dan sungai Gajah Wong, Kelurahan Condongcatur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, DIY. Luas site secara keseluruhan kurang lebih 7372.5 m²



Peta Perwilayahan Kota Depok



Peta Site Terpilih



site

Site memanjang mengikuti arah pergerakan matahari [Timur-Barat] dan bergeser ke arah Timur Laut. Site yang memanjang ini secara tidak langsung membuat massa memanjang mengikuti site.

Alasan mengapa dipilihnya site yang terletak ditepi ring road utara adalah aksesibilitas untuk peralatan-peralatan syuting yang banyak menuntut adanya ruang gerak yang cukup leluasa untuk kendaraan pengangkut. Sedangkan alasan yang lain yaitu pada tepi ring road utara belum terdapat banyak bangunan tinggi yang menimbulkan efek bayangan pada site sehingga ketika kebutuhan akan cahaya saat syuting dapat terpenuhi.

1.4 Tujuan dan Sasaran

Tujuan

- merancang studio produksi film di yogyakarta sebagai salah satu wadah untuk menampung ide-ide baru sineas-sineas yogya, sebagai bentuk upaya membangkitkan gairah perfilman nasional.
- Menyediakan fasilitas dalam bentuk teknis (peralatan) yang dapat digunakan untuk mempermudah proses produksi.

Sasaran

- memperoleh sirkulasi dan aksesibilitas yang sesuai dengan pola pada arabesk agar produktivitas didalam maupun luar bangunan didapat.
- mendapatkan suatu bangunan yang mampu mewadahi semua proses produksi pembuatan film.
- mendapatkan kenyamanan yang diperoleh dari tatanan yang menggunakan pola pembentuk arabesk.

1.5 Lingkup pembahasan

Pembahasan dibatasi hanya pada hal-hal yang menghasilkan faktor penentu perencanaan dan perancangan studio produksi film yang menggunakan arabesk sebagai pola pembentukan desain arsitektural.

1.6 Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan untuk menghasilkan konsep dasar perencanaan sebuah studio produksi film ini mempunyai tiga tahapan, yaitu :

- **Tahapan mengemukakan gagasan**, yang berisi pendahuluan, latar belakang, studi kelayakan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran serta batasan pembahasan yang akan dilakukan.
- **Tahap penggalan data-data**, yaitu pengungkapan data-data dari literature dan data-data studio produksi yang ada, dengan demikian diharapkan perencanaan dan perancangan studio produksi ini dapat menyelesaikan permasalahan yang ada.
- **Tahap analisa dan perumusan konsep dasar**, tahap ini dibagi menjadi dua bagian yaitu :
 1. **Tahap kesimpulan / analisa**, yaitu tahap dimana data-data yang didapat dari literature dianalisa sehingga cocok dengan tema studio produksi yang kontekstual.
 2. **Tahap perumusan konsep dasar**, yaitu tahap dimana dari data yang telah dianalisa kemudian didapatkan konsep dasar perencanaan dan perancangan sebuah studio produksi film.

1.7 Sistematika Penulisan

Bagian I **Pendahuluan**

Membahas latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika penulisan serta keaslian penulisan.

Bagian II **Tinjauan Teoritis Studio Produksi**

Merupakan tinjauan umum mengenai studio produksi, pengertian serta macamnya, tinjauan mengenai program dan kegiatan di dalamnya

Bagian III Ide Gagasan

Meliputi tinjauan tentang gagasan-gagasan yang berkaitan dengan pola geometri arabesk.

1.8 Keaslian Penulisan

1. Sinematek Sebagai Museum Film.

Wahyu widodo, No. Mhs. : 01113, TA UGM, 2001.

2. Pusat Industri Sinema Di Yogyakarta.

Gunang Winanto, No. MHS. : 99/01052, TA UGM, 2001.

3. Stasiun Televisi Islam.

Yulianto Prihatmaji, TA UII.

bagian dua.

BAGIAN DUA TINJAUAN TEORITIS STUDIO PRODUKSI FILM

2.1 Pengertian

Studio : ialah suatu bangunan atau tempat yang biasanya digunakan sebagai fasilitas untuk menyelesaikan suatu pekerjaan didasari oleh kegiatan yang terkait. Studio adalah lingkungan yang netral, biasanya terdapat konstruksi tertentu untuk kepentingan syuting dan biasanya dilengkapi dengan pengaturan cahaya untuk memperoleh hasil yang diinginkan.

Dinding-dinding pada studio seringkali dicat dengan warna hitam atau abu-abu, hal ini dimaksudkan agar refleksi cahaya yang tidak



diinginkan bisa diminimalisasi. Studio pada umumnya bisa mengakomodasi sebagian besar kegiatan yang dilakukan.¹⁵

Sedangkan **produksi** ialah suatu yang berhubungan dengan mencipta atau membuat sesuatu.

Film : ialah serangkaian gambar yang disusun sesuai urutan dan diproyeksikan kedalam layar untuk menyajikan sebuah ilusi yang bergerak. Film adalah salah satu bentuk hiburan, yang bisa membuat orang untuk masuk kedalam dunia imajinasi untuk periode waktu yang sedikit. Film juga bisa memberikan pelajaran tentang sejarah, ilmu pengetahuan, tingkah laku manusia, dan banyak subyek lainnya. ada sebagian film yang menyertakan instruksi-instruksi didalamnya untuk membuat nyaman orang dalam proses belajar. Dalam seluruh bentuknya sinema bukan saja seni tapi juga bisnis.¹⁶

¹⁵ <http://www.wikipedia.com/wiki/arabesque.htm>

¹⁶ microsoft encarta 2004

Gambar yang menghiasi sebuah film semuanya adalah fotografi yang individual. Tetapi ketika foto tersebut ditampilkan dengan terus menerus, mata manusia tidak bisa mendeteksi bahwa itu ialah gambar yang berbeda. Hasil dari tampilan secara terus-menerus ini disebut fenomena visual yang bergerak. Walaupun kita tidak bisa mengenali gambar individual dengan benar, tetapi kita dapat mengetahui perbedaan gambar yang ditampilkan. Otak mengenali gambar ini sebagai sesuatu yang bergerak (*motions*).

Berikut ini adalah jenis – jenis film yang selama ini kita tahu :

- **Film dokumenter (documenter film)**

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya *lumiere* bersaudara yang berkisah tentang perjalanan yang dibuat sekitar tahun 1890-an. Sekarang film dokumenter sering dikenal sebagai film yang memiliki sifat edukasi.¹⁷

Intinya film dokumenter tetap berpijak pada hal-hal yang nyata mungkin. Seiring dengan perjalanan waktu muncul berbagai aliran dari film dokumenter misalnya dokudrama. Dalam dokudrama, terjadi reduksi realita demi tujuan-tujuan estetis, agar gambar dan cerita menjadi lebih menarik. Sekalipun demikian, jarak antara kenyataan dan hal yang tersaji lewat dokudrama biasanya tak berbeda jauh. Dalam dokudrama, realita tetap jadi pakem pegangan.¹⁸

Di Indonesia, produksi film dokumenter untuk televisi dipelopori oleh stasiun televisi pertama kita Televisi Republik Indonesia (TVRI). Beragam film dokumenter tentang kebudayaan, flora dan fauna Indonesia telah banyak dihasilkan TVRI. Memasuki era televisi swasta tahun 1990, produksi film dokumenter untuk televisi tidak lagi dimonopoli TVRI.

¹⁷ *mari membuat film, panduan menjadi produser*. Heru effendy, 2003

¹⁸ *mari membuat film, panduan menjadi produser*. Heru effendy, 2003

salah satu gaya film dokumenter yang banyak dikenal orang adalah *anak seribu pulau* (miles productions, 1995), ini dikarenakan tayang secara serentak di lima stasiun televisi swasta dan TVRI.¹⁹

- **Film cerita pendek (short films)**

Durasi film cerita pendek biasanya di bawah 60 menit. Film cerita pendek sering digunakan sebagai proses eksperimen atau batu loncatan bagi seseorang atau sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film dengan durasi yang lebih panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh mahasiswa jurusan film atau orang/kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film yang baik. Sekalipun demikian, ada juga yang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, umumnya hasil produksi ini dipasok ke rumah-rumah produksi atau saluran televisi.²⁰

- **Film cerita panjang (feature-length films)**

Film dengan durasi lebih dari 60 menit lazimnya berdurasi 90-100 menit. Film-film yang sering beredar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini.²¹

- **Film-Film jenis lain**

Profil perusahaan : diproduksi untuk kepentingan institusi terkait.

Iklan televisi : film ini diproduksi untuk kepentingan penyebaran informasi, baik tentang produk ataupun layanan masyarakat yang bersifat himbauan.²²

¹⁹ *mari membuat film, panduan menjadi produser*. Heru effendy, 2003

²⁰ *mari membuat film, panduan menjadi produser*. Heru effendy, 2003

²¹ *mari membuat film, panduan menjadi produser*. Heru effendy, 2003

²² *mari membuat film, panduan menjadi produser*. Heru effendy, 2003

Program televisi : program ini diproduksi untuk konsumsi televisi. Umumnya program televisi dibagi menjadi dua jenis yakni cerita dan non cerita.

Video klip : seringkali digunakan untuk mempromosikan album musik yang baru diedarkan. Produser-produser musik menggunakan media ini untuk meraih banyak konsumen.²³

Dengan kata lain studio produksi film ialah suatu tempat atau bangunan yang digunakan untuk keperluan mencipta, menghasilkan atau membuat film. Biasanya studio produksi film mewadahi banyak kegiatan yang berhubungan dengan proses produksi film, proses-proses yang akan dilalui dalam pembuatan film adalah : prosesi syuting, prosesi editing(video editing, sound editing), prosesi mixing video dan sound dll.

2.2 Sejarah

Pada awal abad ke-19 para ilmuwan mengambil catatan dari fenomena visual : urutan dari gambar yang tetap/tak bergerak, jika diatur secara berurutan dan digerakkan bisa menimbulkan ilusi bahwa gambar tersebut hidup. Para ilmuwan menyebut kejadian ini dengan tampilan secara terus menerus. Cara mata menangkap tampilan gambar bergerak ini disebut *positive afterimage* (tampilan gambar yang masih tertangkap oleh mata sesaat setelah cahaya berakhir), telah lama dipertimbangkan sebagai prinsip dasar dari film.

Konsep pengulangan gambar merangsang eksperimen dengan menggunakan alat-alat perfilman selama abad ke-19 berlangsung. Diantaranya dengan menggunakan *slotted disc* (piringan yang berlubang), dimana terdapat banyak gambar disekeliling piringan.²⁴

²³ *mari membuat film, panduan menjadi produser.* Heru effendy, 2003

²⁴ microsoft encarta 2004

Dimana ketika piringan diputar dan dihadapkan ke kaca, dan mata mengintip lubang yang ada dipiringan, dan mengikuti pergerakan gambar maka akan terlihat bahwa gambar tersebut bergerak/hidup. *Zoetrope* alat yang ditemukan pada 1830-an, adalah kaleng yang berongga dengan susunan gambar yang ditempatkan di dasar kaleng dan ketika diputar akan menimbulkan efek yang sama.

Pada tahun 1870-an, pencipta dari perancis *Émile Reynaud* mengembangkan ide, isi dari ide itu, meletakkan kaca ditengah drum. Dan beberapa tahun kemudian dia menemukan versi dari proyeksi, dengan menggunakan reflektor dan lensa untuk memperbesar gambar gerak.²⁵

Di tahun 1892 *Émile Reynaud* mulai memegang beberapa pertunjukan dengan membangun gambar gerak yang secara terus menerus bergerak selama 15 menit. Dari sini kemudian berkembang beberapa eksperimen yang mengacu pada gambar gerak.

Tahun 1893 *thomas alva edison* membangun studio gambar gerak di laboratoriumnya. Selama beberapa waktu ia mempertunjukkan gambar gerak yang dihasilkan dari alat *kinetoscope*. Kinetoscope ialah suatu kotak yang didalamnya terdapat motor dan mekanisme shutter yang kemudian memproses film positif yang dilewati oleh cahaya yang dihasilkan dengan sumber elektrik, kemudian menghasilkan gambar. Benda ini memiliki proses kerja yang sama dengan kamera.²⁶



²⁵ microsoft encarta 2004

²⁶ microsoft encarta 2004

Setelah beberapa dekade, mengikuti banyak kejadian dan eksperimen, gambar gerak sering digunakan untuk keperluan berita. Dari sini muncul studio produksi, dengan maksud sebagai pusat pengumpulan berita, saat itu durasi untuk sebuah film biasanya memakan waktu 10-12 menit.²⁷

Pada tahun 1903 muncul film pertama yang memasukkan cerita didalamnya, *edwin s. porter* adalah orang yang pertama menggagasnya. *The great train robber* adalah pekerjaan yang membuat *edwin* terkenal. Ia bekerja di studio milik *edison*, yang belakangan menjadi miliknya.²⁸

Dari kejadian awal tersebut mulai lahir banyak studio produksi film yang bertujuan segi komersil. Tahun 1910 hollywood menjadi kiblat perfilman international. Hal ini terjadi karena *griffith* (sutradara) membebaskan tanah di wilayah selatan california yang digunakan untuk membangun komunitas perfilman didalamnya. Hollywood dipilih karena memiliki banyak aspek pendukung perfilman diantaranya ialah : adanya pantai, wilayah perbukitan, gurun, dan banyak tanah murah yang bisa digunakan sebagai lokasi.²⁹



²⁷ microsoft encarta 2004

²⁸ microsoft encarta 2004

²⁹ microsoft encarta 2004

2.3 Kegiatan Produksi Film

Sebuah film dihasilkan melalui suatu proses. Waktu yang digunakan dalam proses produksi film tergantung dari banyak faktor, seperti faktor lokasi, dana, cuaca, dan yang pasti penyediaan peralatan syuting yang dibutuhkan. Namun dalam proses produksi film dapat dibagi menjadi tiga tahap pengerjaan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

2.3.1 Tahap Pra Produksi

Dalam tahap pra produksi ini ada beberapa kegiatan yang biasanya dilakukan oleh seorang sineas, yaitu menyusun naskah film, mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk proses selanjutnya, rapat pra produksi, dan rehearsal.³⁰

a. *penyusunan naskah film*

Penggalan ide yang kemudian di transformasikan kedalam bentuk tulisan. Biasanya sebelum dilakukan transformasi, filmmaker biasanya melakukan banyak penelitian tentang tema yang akan diangkat. Dalam penelitian seringkali filmmaker melakukan studi literatur, wawancara, bahkan terlibat langsung dengan bahan yang sedang diteliti. Dalam waktu penelitian biasanya filmmaker mencoba membuat naskah kasar. Setelah naskah kasar dari penelitian selesai maka disusun naskah yang lengkap.

b. *persiapan tahap produksi*

persiapan ini meliputi *script breakdown* (penjabaran naskah kedalam tabel-tabel yang memuat informasi tentang pemilihan lokasi, kostum dan perlengkapan lainnya, aktor/aktris dll.), pembuatan jadwal produksi, penyusunan anggaran biaya, casting (penyeleksian orang yang akan digunakan sebagai pemain dalam film), pemilihan studio yang akan digunakan,

³⁰ <http://www.mcli.dist.maricopa.edu/authoring/studio/guidebook/>

pemilihan setting, pemilihan lokasi untuk kepentingan *outdoor shooting*, pemilihan kru pendukung dan mempersiapkan peralatan yang akan digunakan untuk proses syuting.



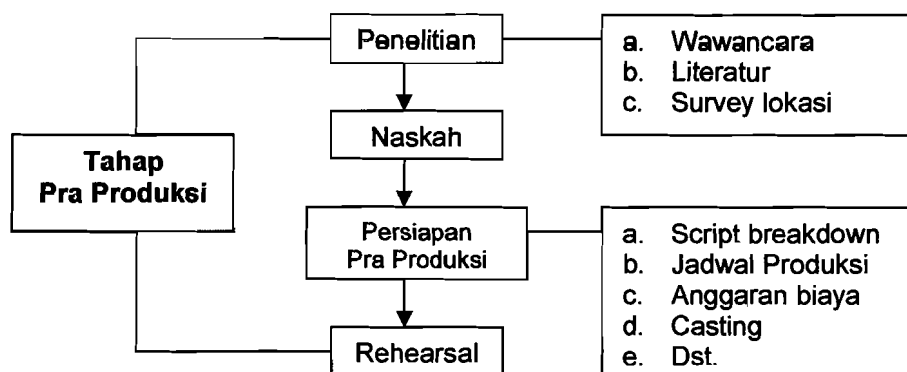
c. rapat pra produksi

rapat pra produksi dilakukan untuk melakukan konsolidasi, memberikan pengarahan-pengarahan, dan menyatukan ide-ide yang dikemukakan antara sutradara dengan semua pihak yang berkaitan dengan proses produksi nantinya.

d. rehearsal

rehearsal atau latihan seringkali dilakukan sebelum proses produksi sebenarnya dilakukan. Hal ini ditujukan untuk melakukan penyesuaian antara semua pelaku kegiatan dan meminimalkan kesalahan pada saat proses produksi.

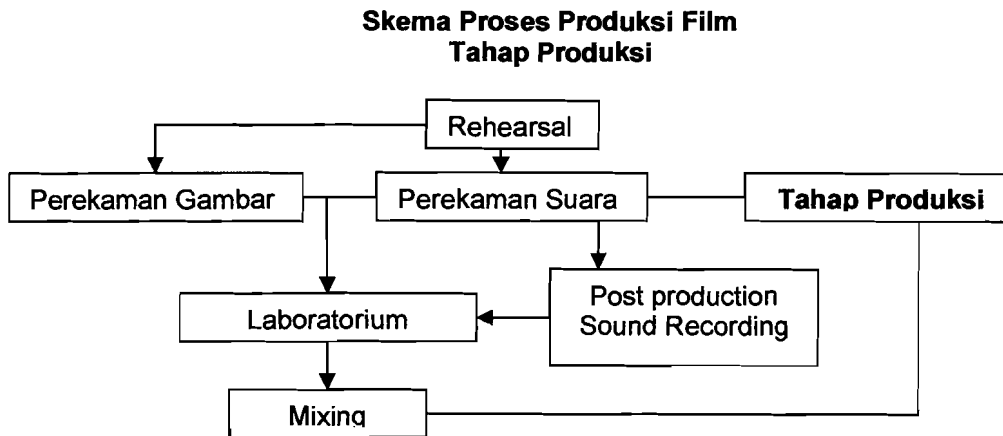
**Skema Proses Produksi Film
Tahap Pra Produksi**



2.3.2 Tahap produksi

Pada tahapan ini umumnya digunakan sebagai proses pengambilan gambar gerak (*motion pictures*) dan suara. Otomatis kameraman dan *sound mixer* memegang peranan yang besar pada

tahapan ini. Kegiatan perekaman ini dapat dilakukan didalam studio (*indoor*) ataupun secara langsung di lokasi (*outdoor*).

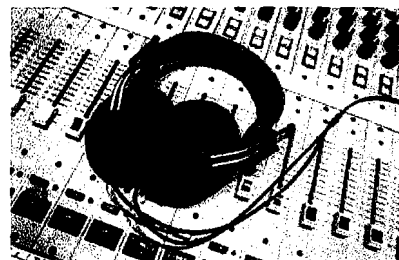


2.3.3 Tahap pasca produksi

Dalam tahapan ini ada tiga macam kegiatan, yaitu proses editing, post production sound recording dan proses laboratorium.

a. Editing

Semua hasil rekaman gambar, baik berupa film (yang telah melalui proses kimiawi di laboratorium) maupun *videotape*, dan hasil rekaman suara yang pada tahap akhir diserahkan kepada editor untuk dilakukan proses editing. Dalam pengerjaannya proses editing video dengan film berbeda. Pada *video editing* memerlukan tiga peralatan dasar, yaitu *source deck* atau *video playback deck* (sebagai pemutar video asli), *edit deck* atau *recording deck* (untuk merekam hasil editing) dan controller. Jadi, editing video dilakukan secara elektronik, tidak seperti editing film yang biasanya dilakukan secara fisik yaitu dengan menggunting bagian-bagian yang akan dihilangkan.³¹



³¹ burrows thomas D, *television production, disciplines and techniques*, 1989

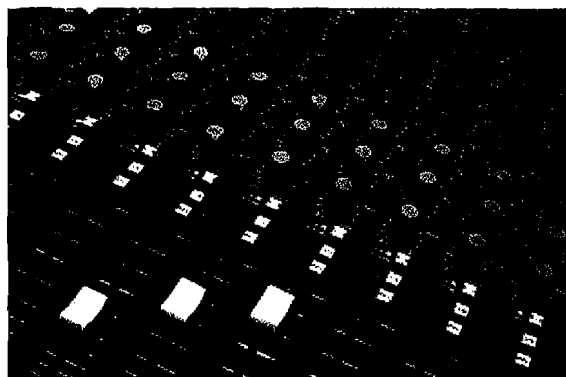
b. *post production sound recording*

proses ini dilakukan untuk tujuan *dubbing* (sulih suara), pemberian narasi, *sound effect* dan musik. Perekaman suara ini bertujuan untuk mendukung hasil perekaman suara di lapangan (pada saat syuting).



c. *proses laboratorium*

tahapan ini dilakukan untuk menyesuaikan antara film orisinal, *workprint* (duplikat film asli), dan *optical soundtrack* dengan alat yang disebut *synchronizer*. *optical soundtrack* adalah hasil transfer tape



magnetis yang digunakan dalam *sound mix* ke dalam film optis. Proses ini disebut dengan *negative matching* dan biasanya dikerjakan oleh asisten editor atau seorang spesialis yang disebut *negative matcher*.³²

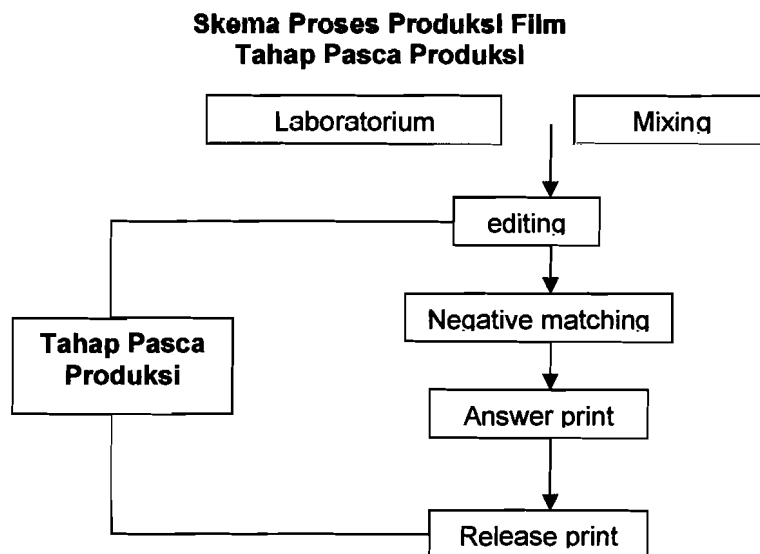
³² bobker, lee R, *Making Movies: From Script To Screen*, Harcourt Brace Jovanovich, Inc, USA

d. *Proses Laboratorium*

Dalam proses printing di laboratorium, film akan dimasukkan kedalam *printing machine*. Teknisi yang mengoperasikannya disebut dengan *timer*. Tugasnya ialah mengevaluasi hasil perekaman tiap-tiap adegan dan menentukan intensitas cahaya yang harus diberikan padanya.

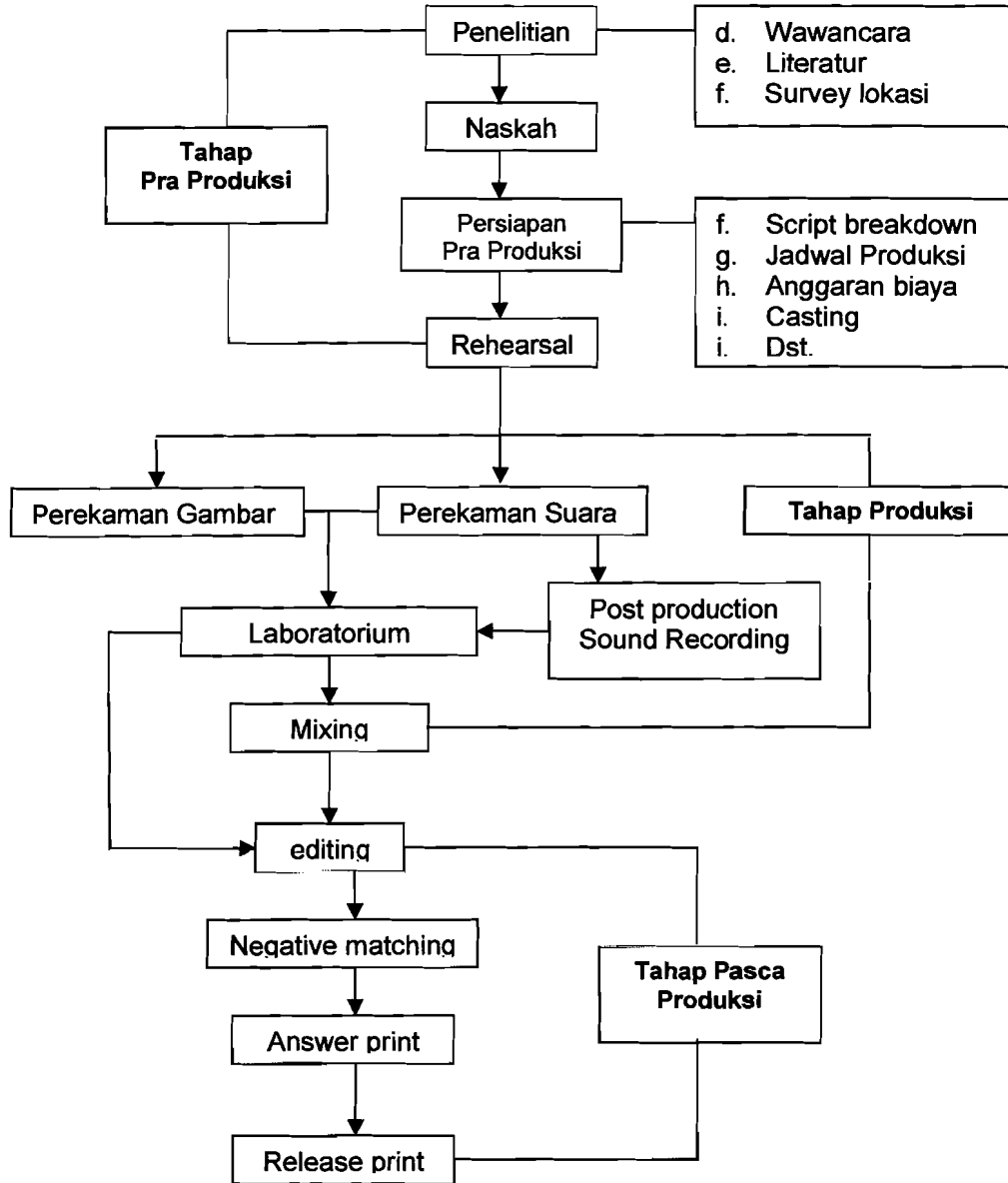
Bila adegan pada film tersebut terekam *underexposed*, timer akan memberikan intensitas cahaya yang lebih kuat (*over print*) dan sebaliknya bila *overexposed*, maka intensitas cahaya akan diturunkan (*under print*).

sebelum sampai pada hasil akhir (*release print*), laboratorium terlebih dahulu membuat print contoh (*answer print*) yang diserahkan ke sutradara untuk dievaluasi. Kemudian dilakukan koreksi warna dan intensitas cahaya sesuai hasil evaluasi sutradara. Setelah sutradara mendapatkan hasil yang diinginkan, maka laboratorium segera memproses *release print* atau film jadi.³³



³³ ibid

Skema Proses Produksi Film Secara Keseluruhan



2.4 Lingkup Kegiatan Studio Produksi Film

Untuk mengemukakan lingkup kegiatan pada Studio Produksi Film ini, maka penulis memilih Studio Audio Visual PUSKAT Sinduharjo sebagai sumber rujukan. Studio Audio Visual PUSKAT adalah lembaga yang bergerak dalam bidang training dan produksi acara-acara televisi. Selain kegiatan diatas Studio Audio Visual PUSKAT juga memproduksi film-film dokumenter untuk keperluan pendidikan dan agama.

Lingkup kegiatan yang terdapat pada Studio produksi film meliputi kegiatan perkantoran, kegiatan produksi, dan kegiatan penunjang.

a. *kegiatan perkantoran*

kegiatan perkantoran meliputi kegiatan kepemimpinan, pengelolaan, penelitian dan pengembangan, juga kegiatan administrasi.

b. *kegiatan produksi*

kegiatan produksi ini bisa dikerjakan seluruhnya oleh pihak intern, kerjasama antara pihak intern dengan penyewa maupun sepenuhnya ditangani oleh penyewa. Tapi biasanya ada beberapa proses yang diserahkan seluruhnya untuk dikerjakan oleh pihak intern. Jadi dalam beberapa kasus studio produksi hanya menyediakan peralatan dan tempat, tapi pada kasus lain, contoh : pihak penyewa menyerahkan urusan transportasi seluruhnya pada pihak intern, hal ini dikarenakan pihak intern lebih mengetahui permasalahan tersebut.

Untuk tahapan kegiatan pada proses produksi sudah diuraikan pada bagian terdahulu.

c. *kegiatan penunjang*

kegiatan penunjang adalah berupa pemutaran film alternatif (lokal ataupun internasional), perpustakaan, penjualan merchandise dan makanan.

2.5 Ruang Yang Dibutuhkan

Untuk masing-masing kelompok kegiatan akan memerlukan ruang yang berbeda-beda sebagai penunjang aktivitas. Macam ruang yang dibutuhkan dapat dijabarkan seperti di bawah ini :

a. *ruang kegiatan perkantoran*

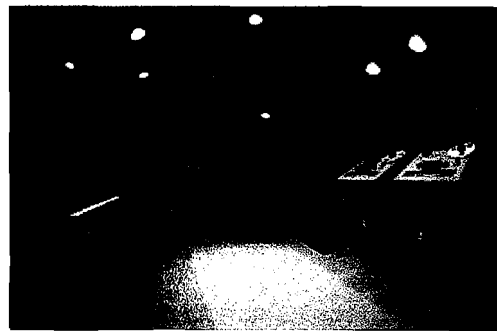
ruang-ruang yang diperlukan dalam kegiatan perkantoran meliputi:

1. Lobby dan ruang tamu
2. Front Office
3. Ruang direktur
4. Ruang sekretaris
5. Ruang rapat
6. Ruang divisi umum, meliputi: ruang pimpinan divisi, ruang staff administrasi umum dan arsip, serta ruang staff rumah tangga.
7. Ruang divisi operasional, meliputi: ruang kepala divisi, ruang staff bagian training, dan ruang staff bagian produksi.
8. Ruang divisi personalia, meliputi: ruang direktur personalia dan ruang staff personalia.
9. Ruang divisi litbang, meliputi: ruang kepala divisi, ruang staff litbang, dan ruang pengelola perpustakaan.
10. Ruang divisi keuangan, meliputi: ruang kepala divisi, ruang staff administrasi keuangan dan akuntansi.

b. *Ruang kegiatan Produksi*

Ruang-ruang yang dibutuhkan sebagai penunjang kegiatan produksi adalah :

1. Ruang penelitian dan penyusunan naskah
2. Ruang rapat
3. Ruang latihan (rehearsal)
4. Ruang tunggu artis
5. Ruang rias
6. Ruang setting
7. Ruang properti
8. Ruang peralatan produksi ✓
9. Ruang animasi ✓
10. Studio ✓
11. Ruang kontrol audio
12. Ruang kontrol video ✓
13. Master Control Room ✓
14. Ruang editing videotape ✓
15. Ruang editing film ✓
16. Sound recording studio
17. laboratorium ✓



c. *ruang kegiatan penunjang umum*

Ruang kegiatan penunjang umum meliputi:

1. Auditorium
2. Perpustakaan
3. kantin
4. AHU
5. Genset
6. Klinik
7. Musholla
8. Lavatory

2.6 Analisa Kapasitas

Besaran ruang pada studio produksi film adalah sebagai berikut :

1. Kelompok kegiatan perkantoran

RUANG	KAPASITAS [ORANG]	STANDAR [M ²]	JUMLAH	LUAS [M ²]
Direktur	1	27/org	1	27
Sekretaris	1	9/org	1	9
Pimp. Personalia	1	9/org	1	9
Pimp. Keuangan	1	9/org	1	9
Pimp. Litbang	1	9/org	1	9
Pimp. Bag. Umum	1	9/org	1	9
Staff Personalia	3	9/org	1	27
Staff Adm. Keuangan dan Akuntansi	3	9/org	1	27
Staff Litbang	3	9/org	1	27
Staff Adm. Umum dan Arsip	4	7/org	1	28
Staff Rumah Tangga	4	7/org	1	28
Ruang Tamu	10	2.5/org	1	25
Ruang Rapat	20	1.5/org	1	30
Toilet	5	2/org	2	20
jumlah				284
sirkulasi				56.8
sub total				340.8

2. kelompok kegiatan training dan produksi

RUANG	KAPASITAS [ORANG]	STANDAR [M ²]	JUMLAH	LUAS [M ²]
Pimp. Operasional	1	9/org	1	9
Staff Training	9	4/org	2	72
Staff Produksi	27	4/org	1	108
Sutradara	1	18/org	3	54
Penulis Naskah	1	18/org	3	54
Studio	-	182/rg	3	546
Video Control Room	3	-	1	36
Audio Control Room	3	-	1	18
Sound Recording Studio	-	-	1	36
Sound Recording Control Room	3	-	1	18
Ruang Animasi	-	18/rg	2	36
Ruang Editing Video	2	18/rg	2	36
Ruang Editing Film	2	18/rg	2	36
Toilet	8	2/org	2	36
jumlah				1095
sirkulasi				219
Sub total				1314

3. kelompok kegiatan penunjang produksi

RUANG	KAPASITAS [ORANG]	STANDAR [M ²]	JUMLAH	LUAS [M ²]
Ruang Make-up	-	18/rg	3	54
Ruang Ganti	-	18/rg	3	54
Ruang Tunggu	28	2/org	1	56
Klinik	-	-	1	36
Ruang Rehearsal	-	-	1	36



R. Peralatan Video	-	-	1	70
R.Peralatan Audio	-	-	1	70
R. Setting/Bengkel	-	-	1	70
R. Properti	-	-	1	70
R. Pimp. Laboratorium	1	12/org	1	9
R. Staff Laboratorium	9	3/org	1	27
Dark Room	5	-	1	36
Processing Room	5	-	1	36
R. Penyirnpaan peralatan film	-	-	1	36
Toilet	8	2/org	2	36
jumlah				696
sirkulasi				139.2
Sub total				835.2

4. Kelompok kegiatan penunjang umum

RUANG	KAPASITAS [ORANG]	STANDAR [M ²]	JUMLAH	LUAS [M ²]
Hall/Lobby	80	0.65/org	1	52
Resepsionis	3	3/org	1	9
Auditorium	150	0.65/org	1	97.5
Kantin	75	1/org	1	75
Toko Merchandise	-	-	1	36
Perpustakaan	40	2/org	1	80
Fotocopy	2 unit	6/unit	1	12
Musholla	50	0.8/org	1	40
Tempat wudlu	10	1/org	1	10
Dapur	-	10/rg	1	10

R. Genset	-	-	1	40
R. AHU	-	-	1	9
Toilet	-	9/rg	1	16
	4	2/org	2	
jumlah				486.5
sirkulasi				97.3
Sub total				583.8

Luas Bangunan keseluruhan : 3073.8 m².

Parkir motor

Asumsi untuk tiap 75 m² adalah 1 parkir motor maka:

$3073.8 : 75 = 40.9$ Jadi jumlah motor yang harus ditampung yaitu 41 motor.

Luas yang dibutuhkan = $41 \times 3 \text{ m}^2 = 123 \text{ m}^2$

Parkir mobil

Asumsi untuk tiap 150 m² adalah 1 parkir mobil maka:

$3073.8 : 150 = 20.5$ Jadi jumlah mobil yang harus ditampung yaitu 21 mobil.

Luas yang dibutuhkan = $21 \times 21.5 \text{ m}^2 = 451.5 \text{ m}^2$

Jadi jumlah keseluruhan lahan yang dibutuhkan adalah : 3648.3 m²

bagian tiga.

BAGIAN TIGA IDE GAGASAN

3.1 Karakteristik Arabesk Sebagai Landasan Konseptual Perancangan

3.1.1 Karakteristik Arabesk

"*Arabesk* juga bisa disamakan kedudukannya dengan seni dan ilmu pengetahuan", begitu kata sebagian orang. Seni dalam *arabesk* memiliki ketepatan dalam penghitungan geometri, kepuasan dalam sisi estetik serta simbolik. Jadi dari kajian diatas, mereka menyimpulkan bahwa sisi artistik yang terdapat pada *arabesk* bisa lebih jauh ditelusuri dan dibagi lagi menjadi dua segi yaitu segi non-religius dan segi religius.

Walau bagaimanapun untuk kaum muslim tidak ada perbedaan yang dapat memisahkan semua pekerjaan seni, kehidupan didunia matematik dan ilmu pengetahuan adalah semua ciptaan ALLAH s.w.t dan dari situ pula semua pekerjaan seni selalu akan mengekspresikan semua pemikiran-NYA.

Dengan kata lain, manusia bisa menciptakan bentuk geometri yang merefleksikan *arabesk*, tetapi bentuk ini sudah ada sejak ALLAH menciptakan kehidupan didunia ini.

Aspek utama dalam islam ialah persatuan yang mengikat komunitas islam untuk selalu saling berhubungan baik satu sama lainnya. Tidak seperti struktur dasar pembentuk karakteristik kaum kristiani yaitu perbedaan (berbeda itu memiliki banyak pemikiran yang memberikan kontribusi besar sebagai pembentuk agama), pada dunia muslim memiliki persatuan/ikatan yang kuat adalah pondasi utama.³⁴

³⁴ <http://www.wikipedia.com/wiki/arabesque.html>

Secara alternatif, pengembangan dari repetisi bentuk infinite bisa dijadikan sebagai pegangan bahwa hukum yang sudah ditulis oleh ALLAH s.w.t tidak dapat diubah. Kaum muslim lebih tertarik untuk mengkaji beberapa hukum yang secara langsung diberikan oleh nabi muhammad s.a.w, yang terkarekter dari wahyu yang langsung diturunkan oleh-NYA. Dari jalan ini peraturan dari konstruksi pola geometri diperoleh, hal ini memberikan gambaran tentang norma tertulis tentang tingkah laku.³⁵

Pola dan Simbol memiliki arti yang mendalam dengan hubungannya tentang cara merepresentasikan seni dalam cara yang kreatif untuk mendapatkan pengertian tentang cara alam menggerakkan elemen-elemen pendukung untuk memperoleh harmonisasi dalam kehidupan, dan hal ini dilakukan dengan sempurna. Pola-pola geometri dalam dunia islami memiliki bentuk yang unik, yang juga merupakan penjabaran dari cara dia berfungsi dan terbentuk.³⁶

Hal ini, tentu saja dapat dilihat dari berbagai bentuk *arabesk* yang memiliki kemiripan yang terdapat dari berbagai macam wilayah geografis. Malah, karena kemiripan bentuk arabesk itu, para ahli kesulitan untuk menentukan darimana ciri *arabesk* tertentu dibuat. Dengan adanya alasan ini bahwa ilmu pengetahuan dan matematis dalam perhitungan yang menjadi pengaruh utama dalam pembentukan *arabesk* adalah bersifat universal.³⁷

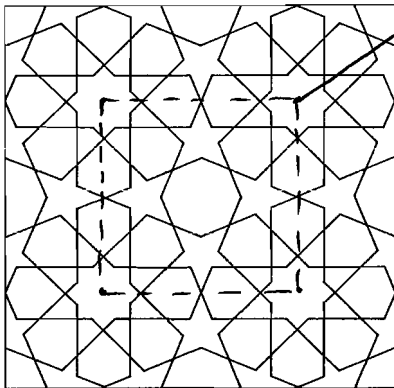
Dari kajian-kajian yang telah dipaparkan diatas bisa dianalisa karakter-karakter apa saja yang ada pada arabesk, tentu saja dikaitkan dengan konsep perancangan. Berikut karakteristik arabesk yang berhubungan dengan keruangan, ***conectivity, repetition, expandable.***

³⁵ http://www.salaam.co.uk/themeofthethemonth/march02_index.php?l=3

³⁶ http://www.salaam.co.uk/themeofthethemonth/march02_index.php?l=3

³⁷ <http://www.wikipedia.com/wiki/arabesque.htm>

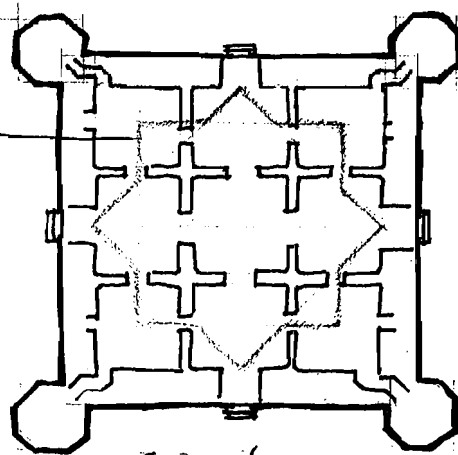
Conectivity, dalam bahasa indonesia disebut *konektivitas*, yang artinya : adanya suatu hubungan, atau saling berhubungan.



POLA YANG SATU DENGAN YANG LAIN - SELALU TERKAIT, KARENA HUBUNGAN - TERSEBUT DAPAT MEMBENTUK POLA - ARABESK LUTUHINYA

Konektivitas, pola yang satu dengan yang lain saling berhubungan erat, karena itu menciptakan suatu pola-pola geometri.

Bujur sangkar, adalah salah satu geometri pembentuk pola *infinitas* ini. Kaitannya dengan karakter *konektivitas* ialah, "bentuk empat persegi, dengan panjang dan bentuk garis yang sama, adalah bentuk simbolis dari empat elemen alam yang penting yaitu : bumi, udara, api dan air. Tanpa salah satu elemen, dunia nyata yang disimbolkan dengan bentuk empat persegi akan hancur".

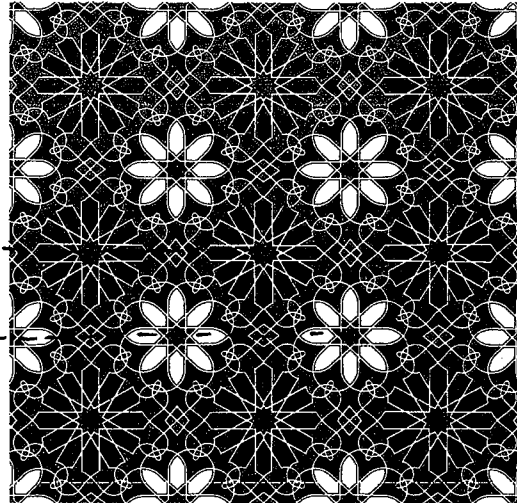


POLA ARABESK DIGUNAKAN - SEBAGAI IDE UNTUK MENGE - HASILKAN POLA HUBUNGAN - ANTAR RUANG.

TOMB OF I TIMAS AL RAULA
ASTRA, INDIA

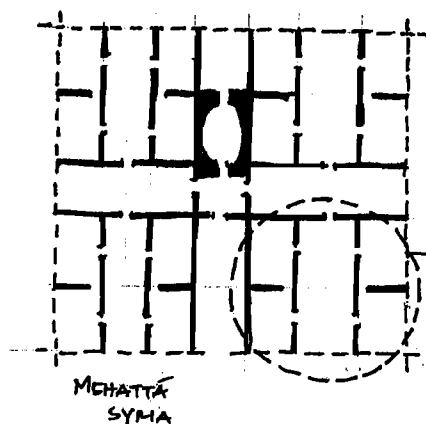
Repetition atau repetisi, yang artinya berulang, diulang atau pengulangan.

POLA YANG TERREPETISI
DENGAN MENGHASILKAN
SUATU TATANAN GEOMETRI
YANG KOMPLEK



Proses repetisi ini digunakan sebagai pembentuk pola *arabesk*, pola-pola yang sudah terbentuk diulang terus menerus hingga menciptakan suatu pola yang kompleks.

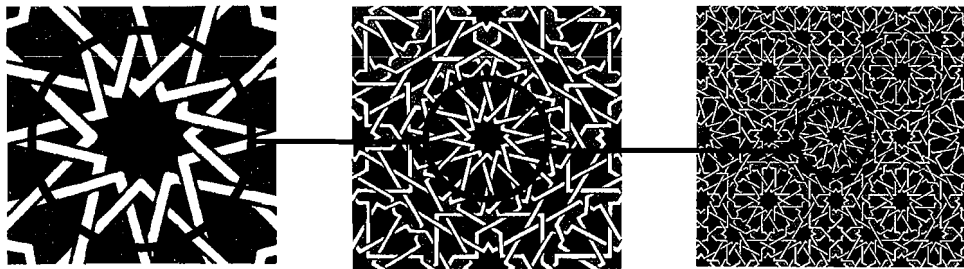
“*Arabesk*, salah satu aspek seni dalam islam yang biasanya ditemukan sebagai penghias dinding-dinding masjid, ini merupakan pengulangan dari bentukan-bentukan geometrik yang sangat detil”.



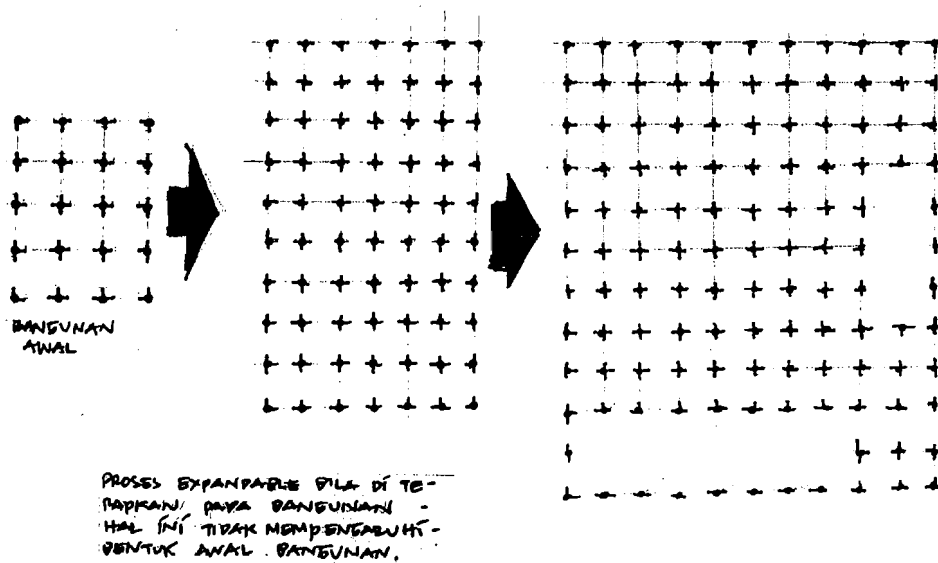
PROSES REPETISI DILAKUKAN
SEAGAL DAPAT MENPEROLEH
BENTUK BANGUNAN, SE-
UTUHNYA.

Expandable, artinya dapat diperluas, bisa diperlebar atau mampu untuk dikembangkan.

Bentuk pola geometris yang biasa jika dikembangkan lagi akan menjadi suatu pola yang kompleks dan tak terbatas.



Expandable disini maksudnya ialah, bila terjadi adanya pengembangan tidak akan mempengaruhi bentuk awal. Dan bentuk pengembangan itu biasanya mengikuti bentuk awal.



3.2 Klasifikasi Ruang

3.2.1 Kegiatan Perkantoran

PUBLIK	SEMI - PRIVATE	PRIVATE	SERVICE
Toilet	R. Tamu Sekertaris Staff Personalia Staff Adm. Keuangan dan akuntansi Staff Litbang Staff Adm. Umum dan Arsip Staff Rumah Tangga	R. Rapat R. Direktur Pimp. Personalia Pimp. Keuangan Pimp. Litbang Pimp. Bagian Umum	

3.2.2 Kegiatan Training dan produksi

PUBLIK	SEMI - PRIVATE	PRIVATE	SERVICE
Toilet	Staff Training Staff Produksi	Pimp. Operasional Sutradara Penulis Naskah Studio Video Ctrl Room Audio Ctrl Room Sound Rec. Studio Sound Rec. Ctrl Studio R. Animasi R. Editing Video R. Editing Film	

3.2.3 Kegiatan Penunjang Produksi

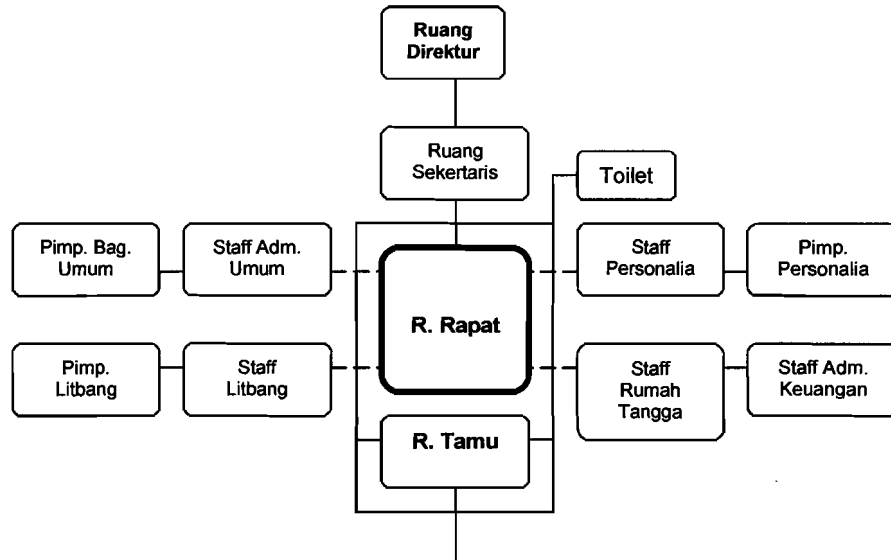
PUBLIK	SEMI - PRIVATE	PRIVATE	SERVICE
Toilet Klinik R. Tunggu	R. Setting atau bengkel Ruang Properti R. Staff Laboratorium R. Peralatan Video R. Peralatan Audio R. Penyimpanan peralatan video	Ruang Ganti R. Rehearsal atau Latihan R. Pimp Lab. Dark Room Processing Room Ruang Make-up	

3.2.4 Kegiatan Penunjang Umum

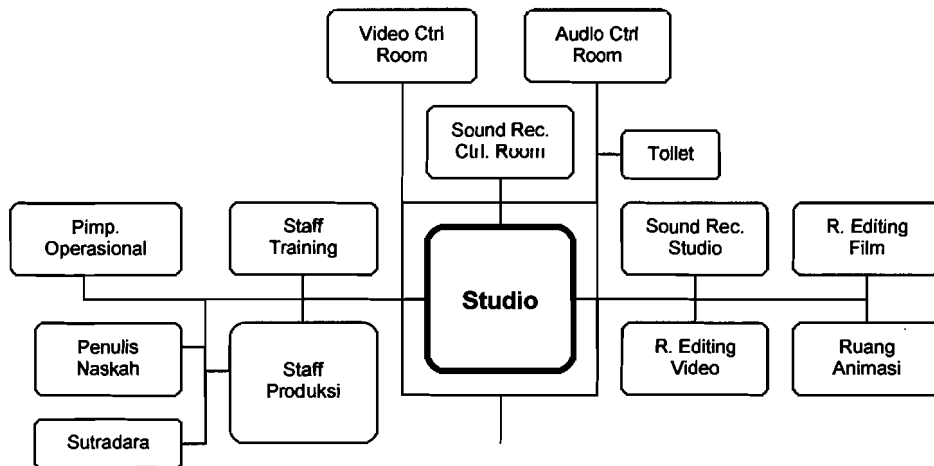
PUBLIK	SEMI - PRIVATE	PRIVATE	SERVICE
Hall/Lobby Resepsionis Auditorium Kantin Toko Fotocopy Musholla T. Wudlu Toilet	Perpustakaan Dapur Garasi		Genset AHU

3.3 Organisasi Ruang

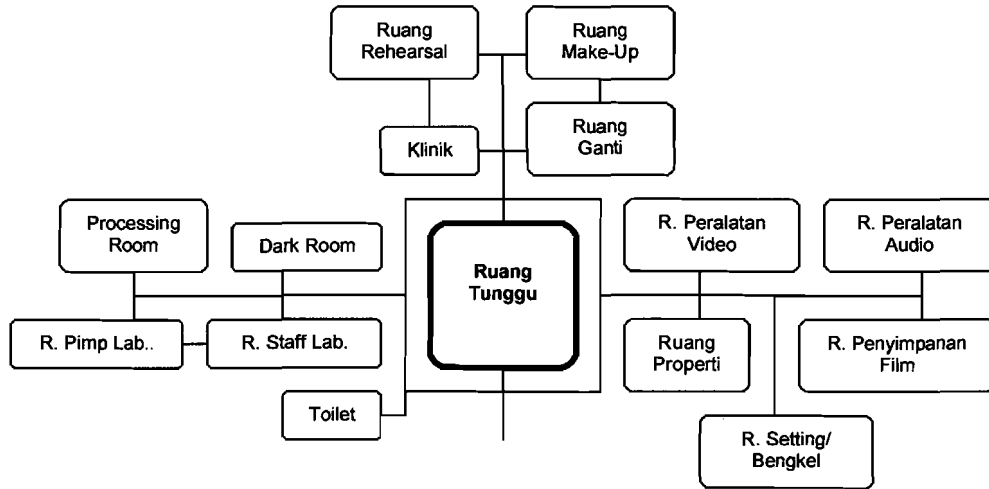
3.3.1 Kegiatan Perkantoran



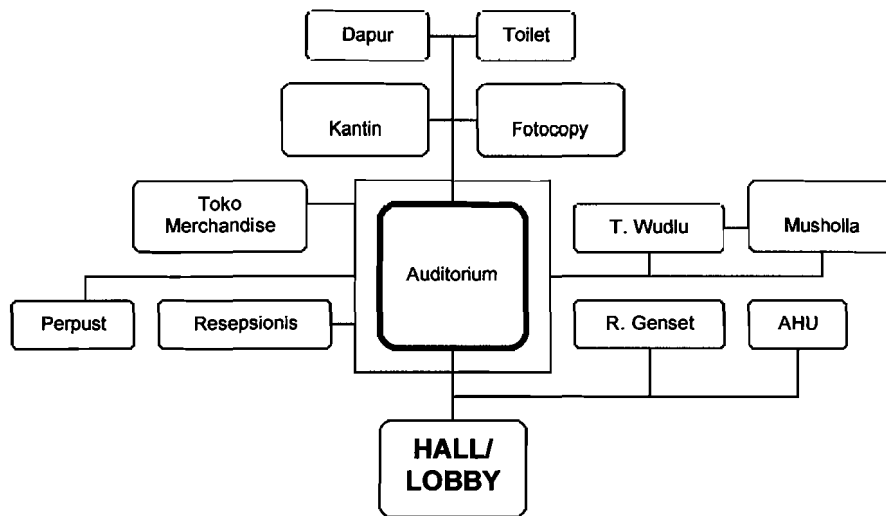
3.3.2 Kegiatan Training dan Produksi



3.3.3 Kegiatan Penunjang Produksi

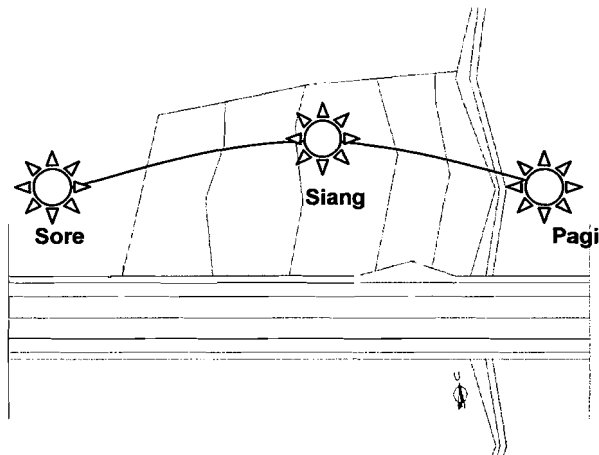


3.3.4 Kegiatan Penunjang Umum



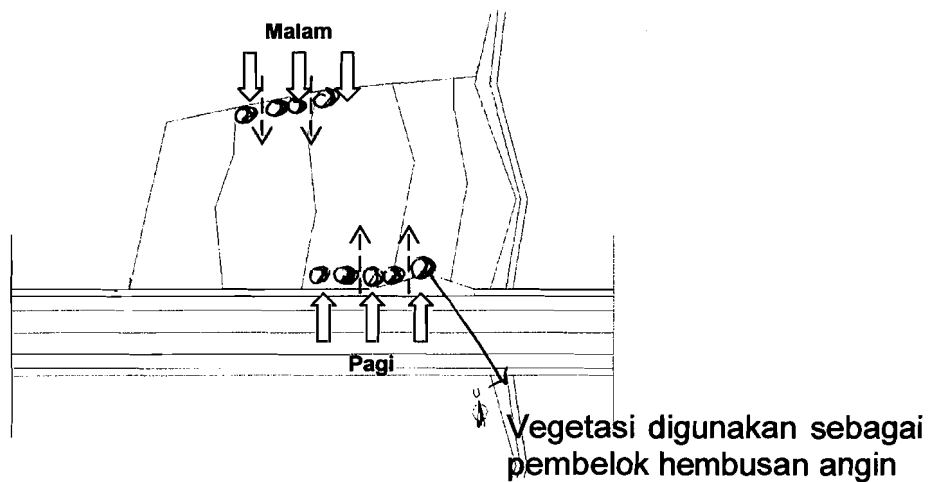
3.4 Analisa Site

A. Arah Lintasan Matahari

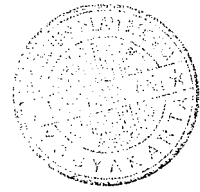


Bentuk bangunan yang mengikuti bentuk site yang memanjang akan memperoleh bayangan yang cukup untuk memperoleh penerangan alami pada jam kerja.

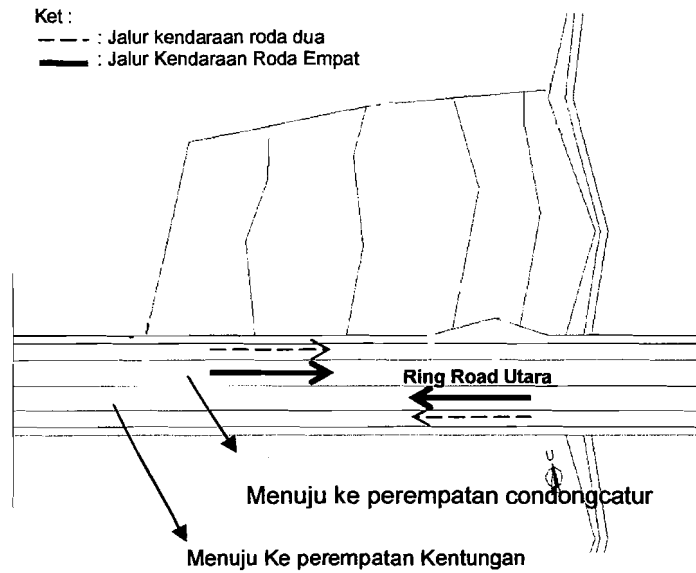
B. Arah Angin



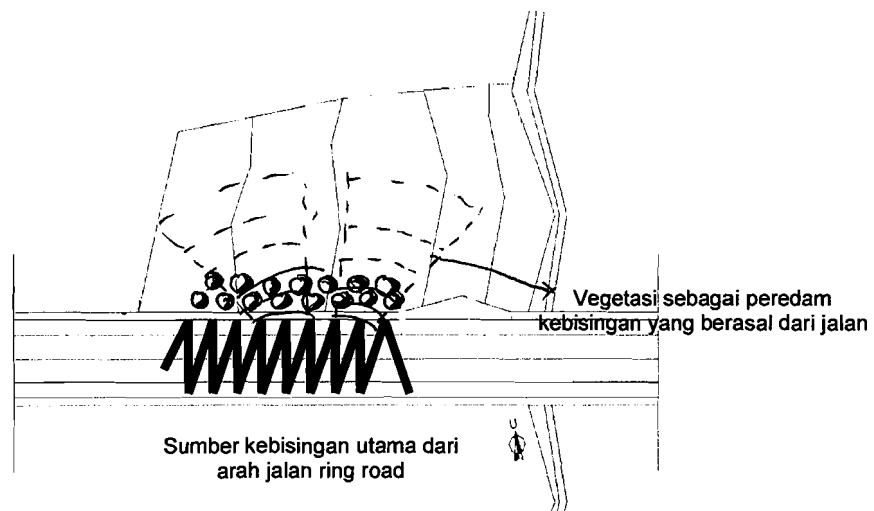
Site yang memanjang bisa menerima angin secara berlebihan. Karena itu digunakan vegetasi sebagai pereduksi angin.



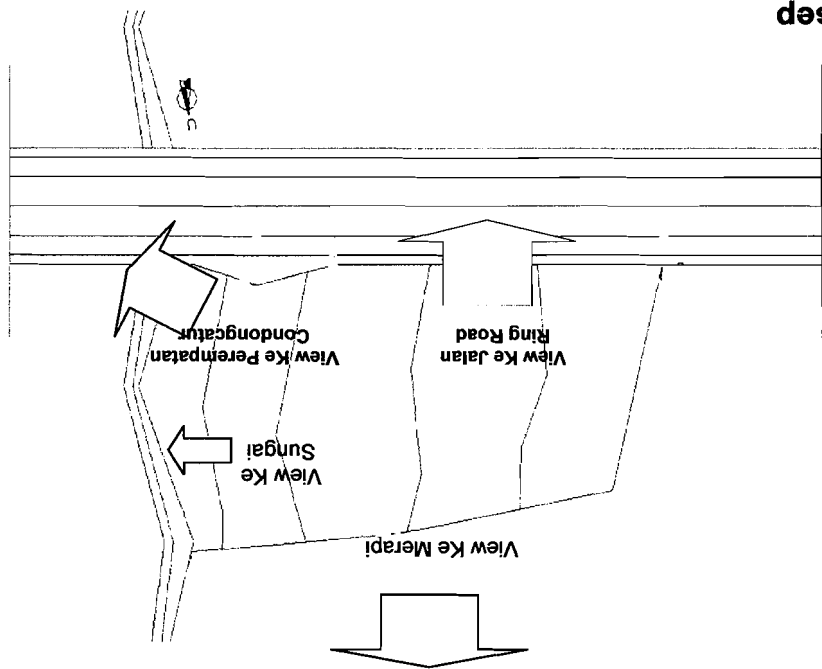
C. Sirkulasi Diluar Site



D. Polusi Suara

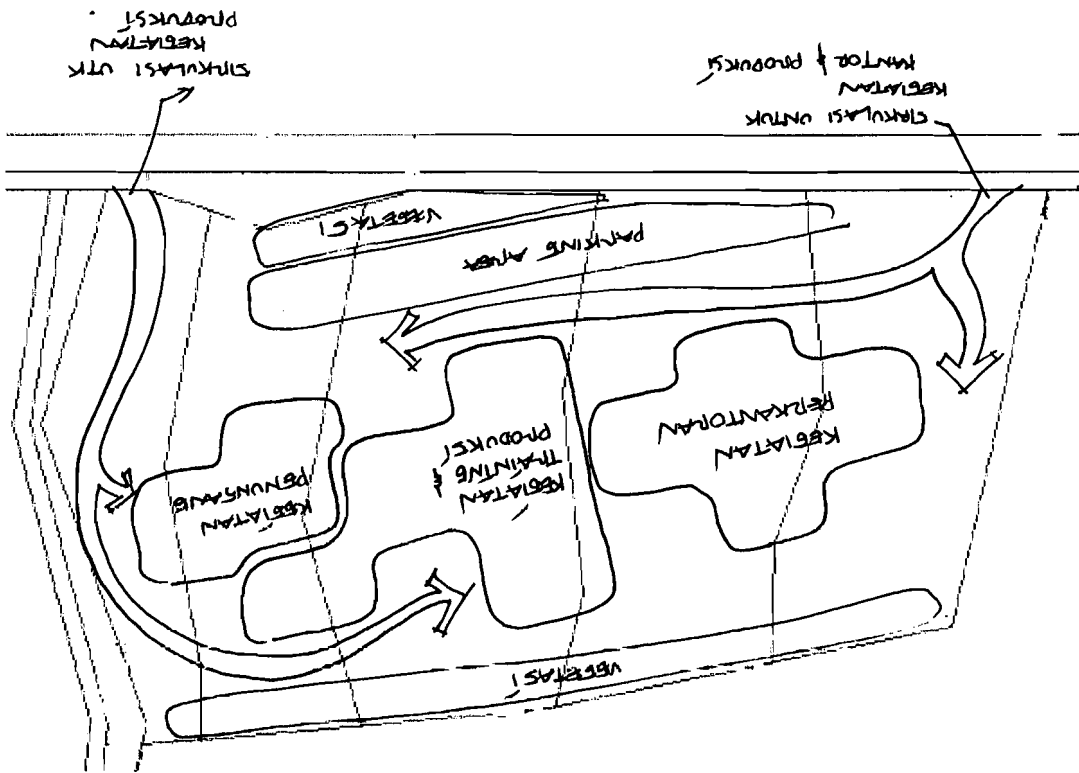


E. View Dari Site

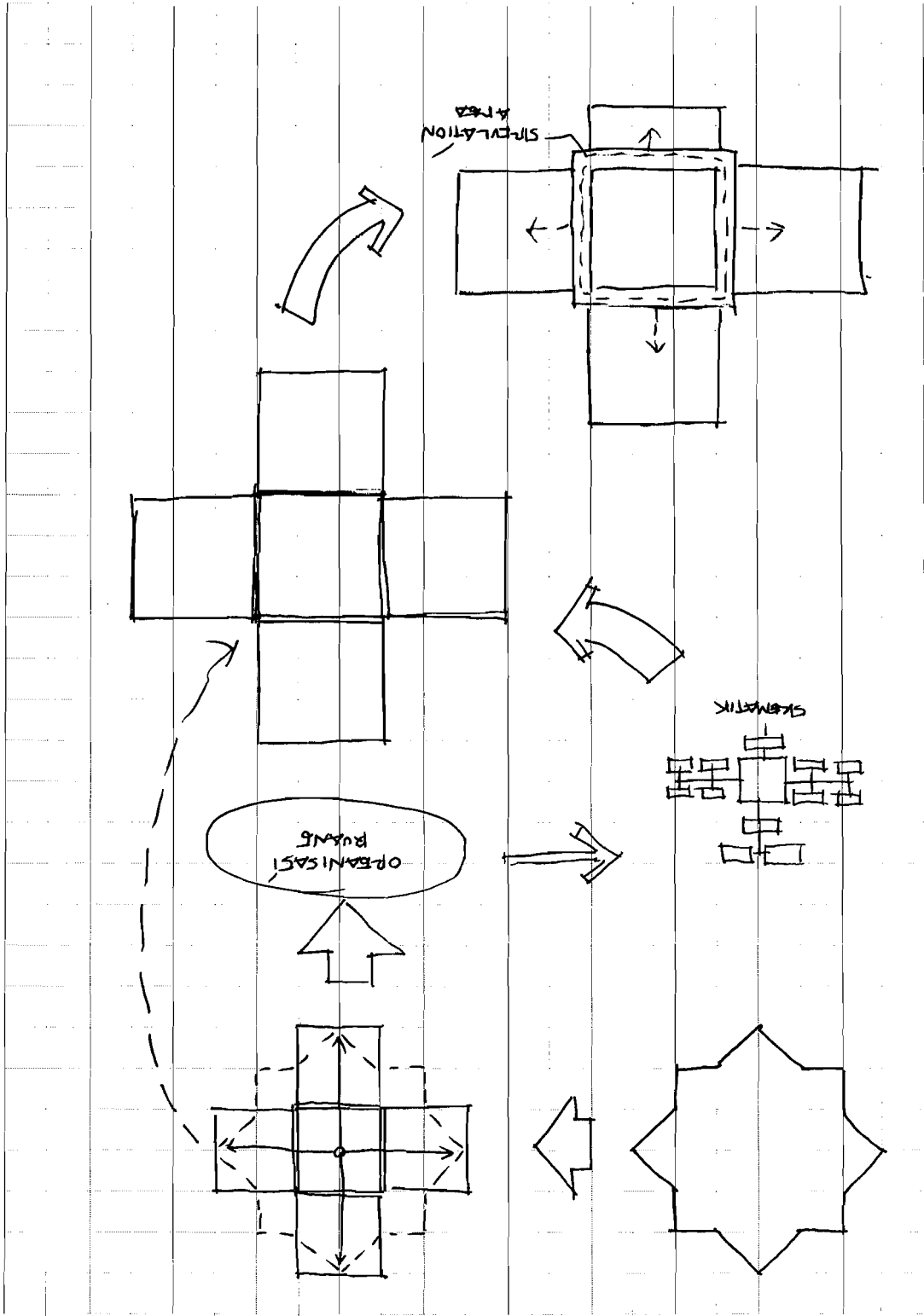


3.5 Konsep

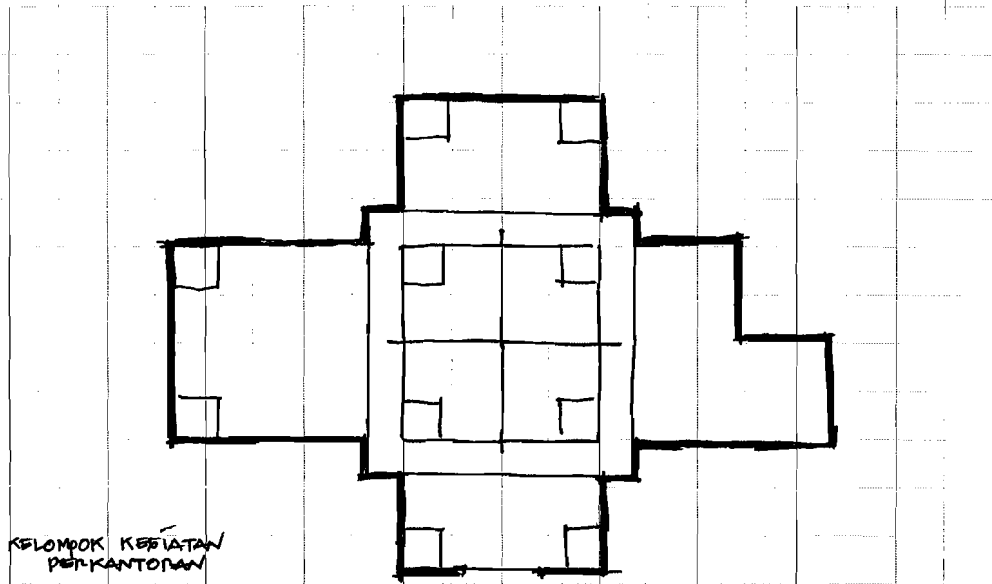
3.5.1 Site Plan



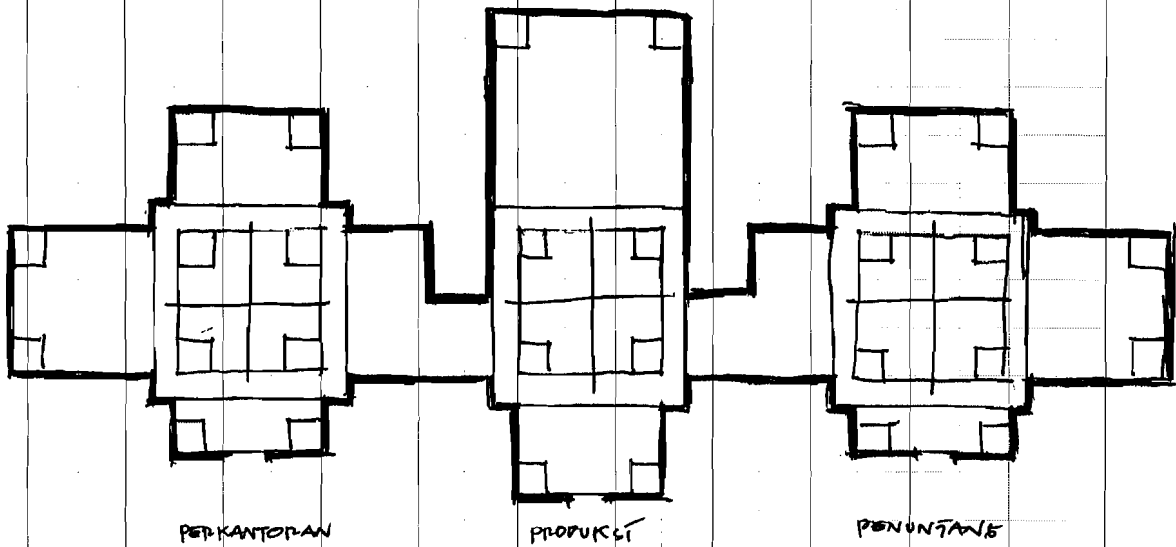
3.5.2 Tata Massa



Proses! Pembentukan Massa

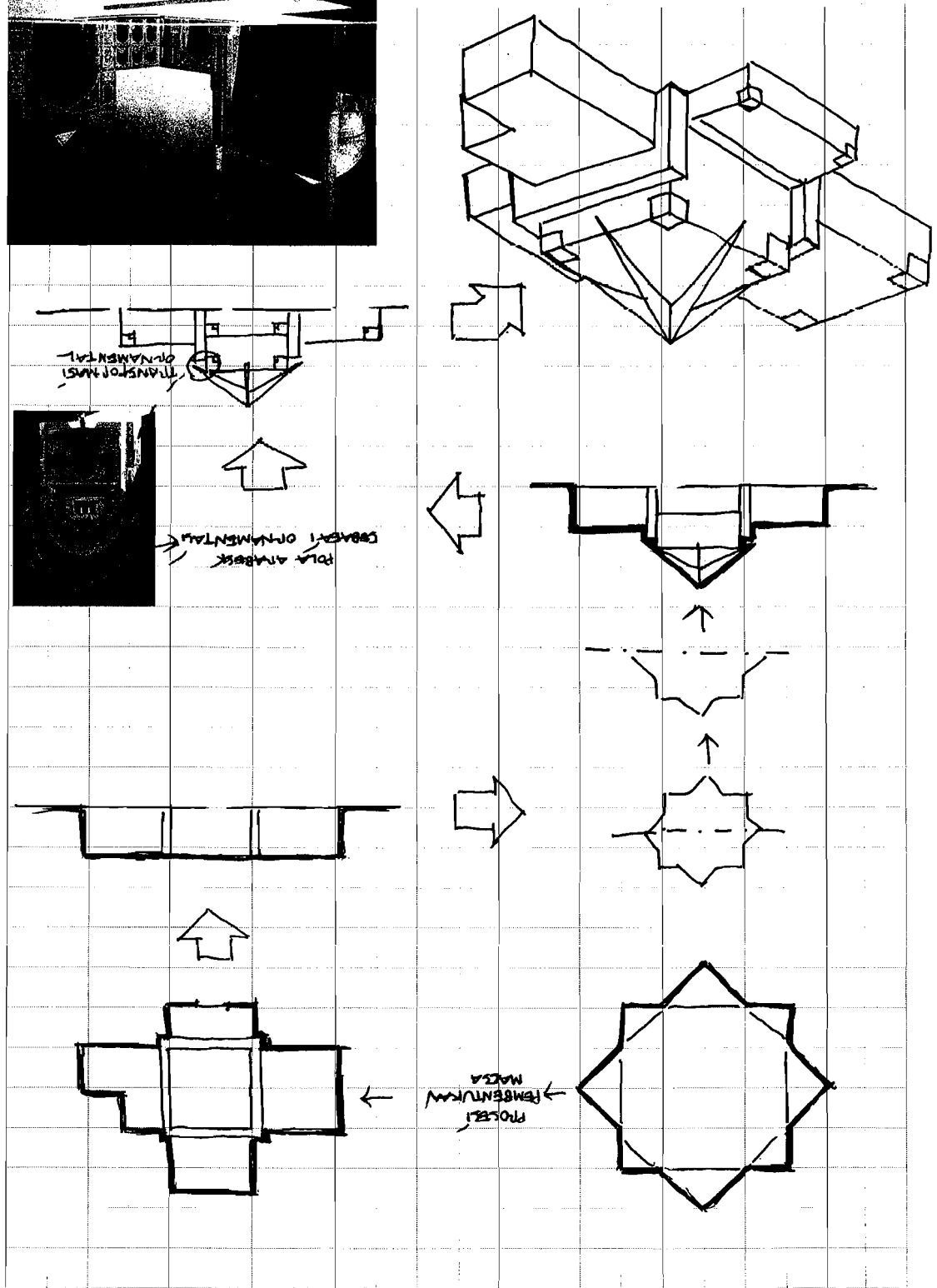


Penataan Massa Mikro Berdasarkan Karakteristik Konektivitas Dan Repetisi

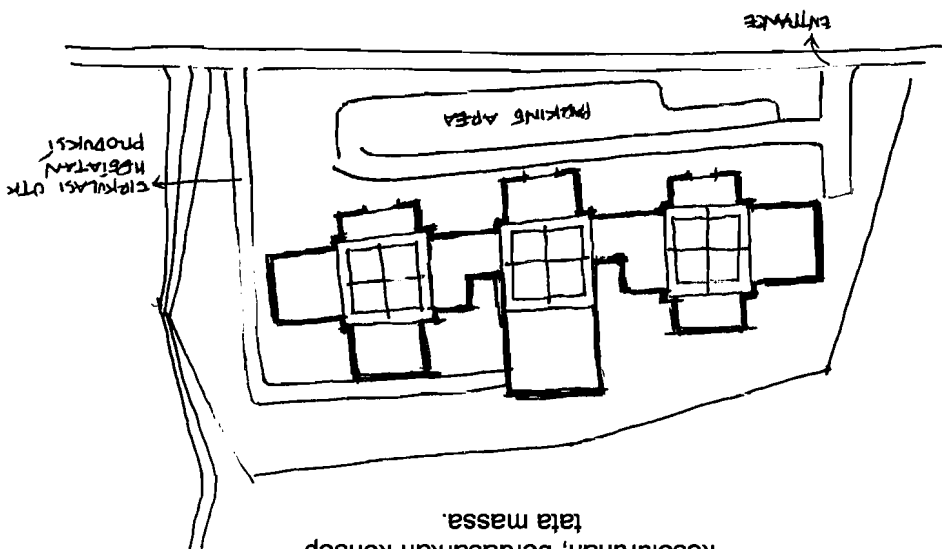


Penataan Massa Makro Berdasarkan Karakteristik Repetisi, Expandable dan Konektivitas

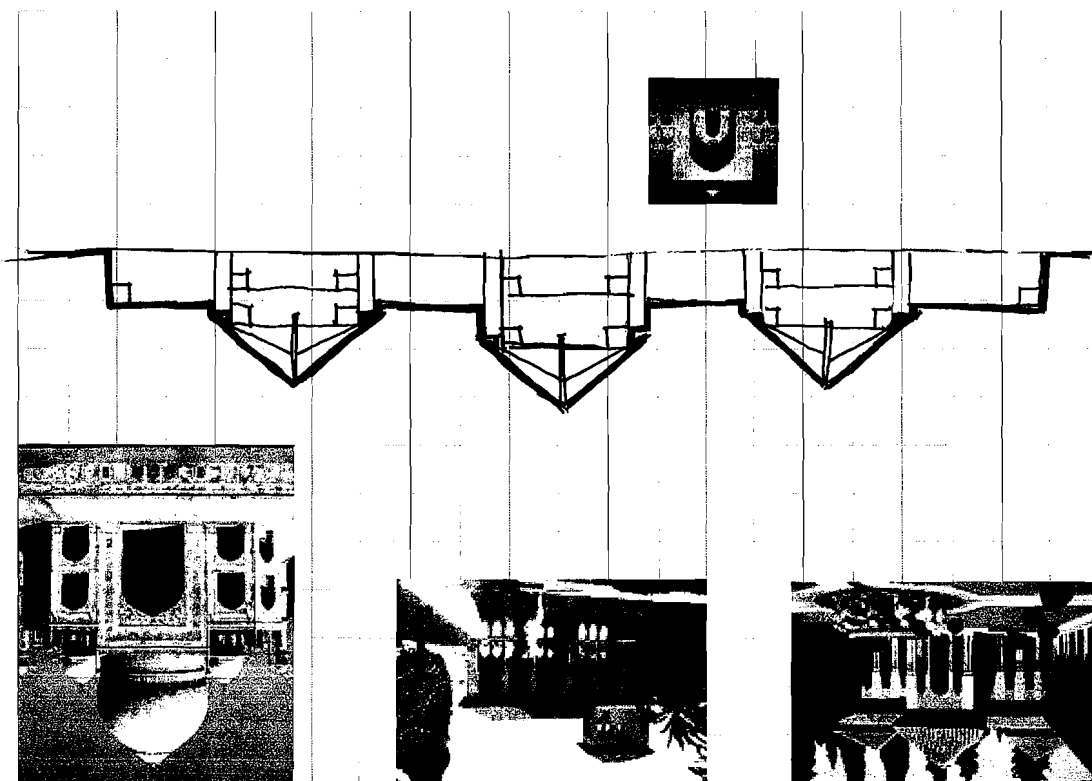
3.5.3 Penampilan Bangunan



Proses! Penampilan Bangunan



Penampilan bangunan secara keseluruhan, berdasarkan konsep tata massa.



bagian empat.

BAGIAN EMPAT PROSES PERANCANGAN

4.1 Rancangan Skematik

Dalam rancangan skematik ini terdapat beberapa proses yang ditujukan untuk memperoleh hasil akhir yang sesuai dengan konsep-konsep perancangan yang telah ditentukan dalam kajian awal. Sedangkan macam proses yang dilalui adalah sebagai berikut :

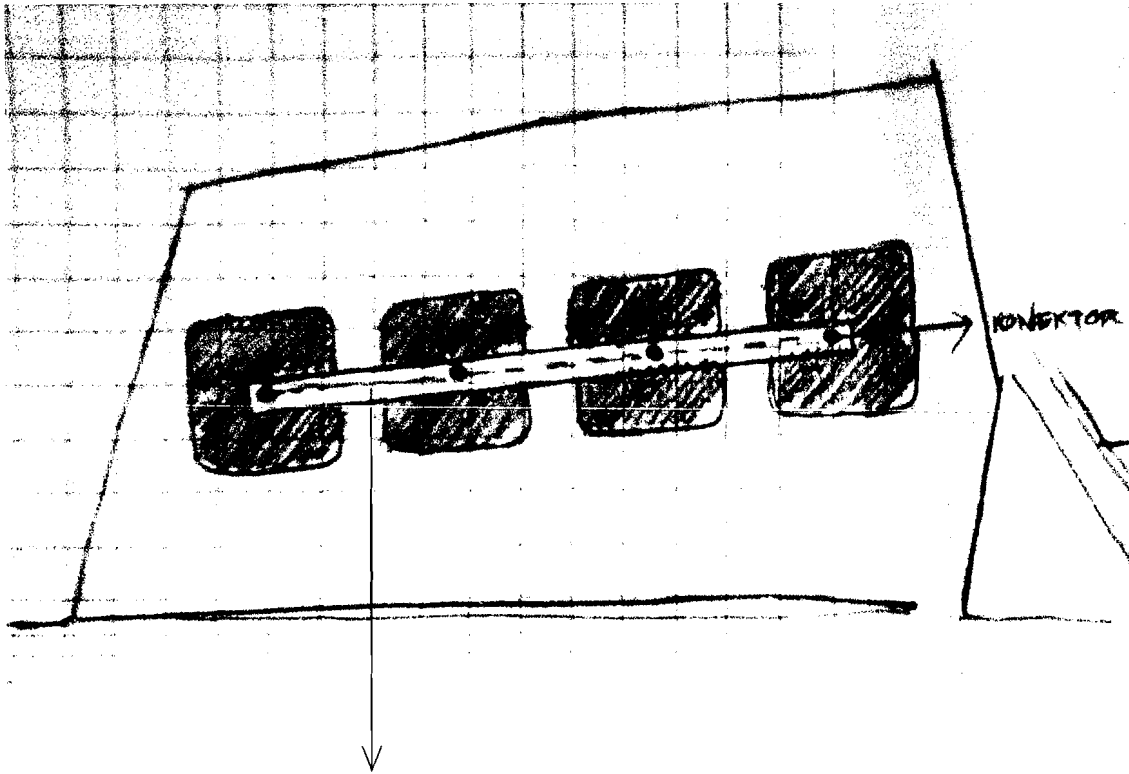
- Menentukan karakteristik dalam arabesk yang akan digunakan sebagai gagasan, yang kemudian ditransformasikan kedalam bentuk bangunan.
- membuat sketsa-sketsa yang meliputi : site plan, denah dan tampak, sebagai gambaran awal pada pengembangan rancangan.

Untuk memperjelas proses-proses yang dilalui, maka berikut adalah runtutan kegiatannya.

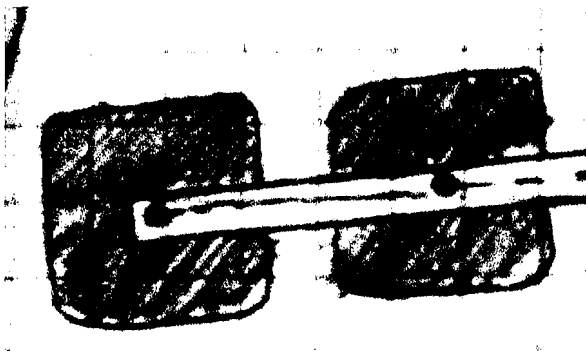
4.2 Karakteristik yang digunakan

4.2.1 Konektivitas atau berhubungan

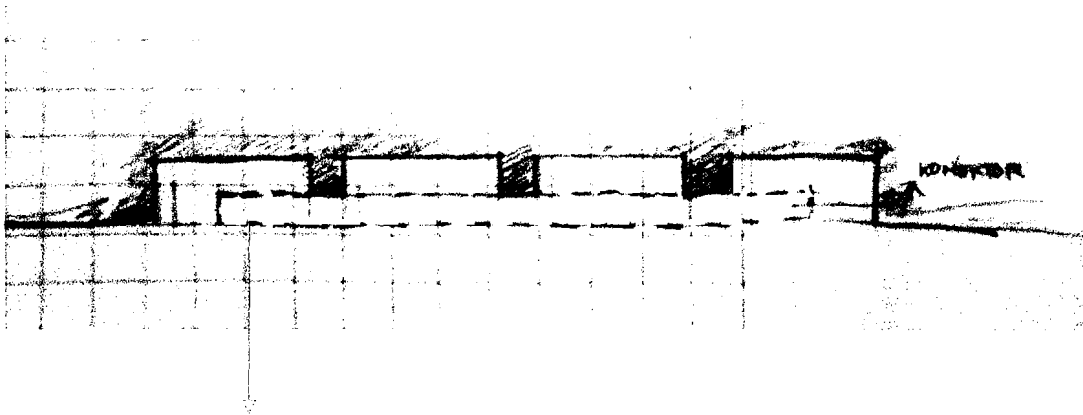
Pada penjelasannya, konektivitas digunakan sebagai gagasan dalam menyatukan kegiatan satu dengan yang lain, dalam hal ini ialah kegiatan yang berlangsung dalam studio produksi. Dimana dalam kenyataannya, proses pembuatan film ataupun video tetap memiliki urutan kegiatan, yang notabene harus dilalui satu persatu.



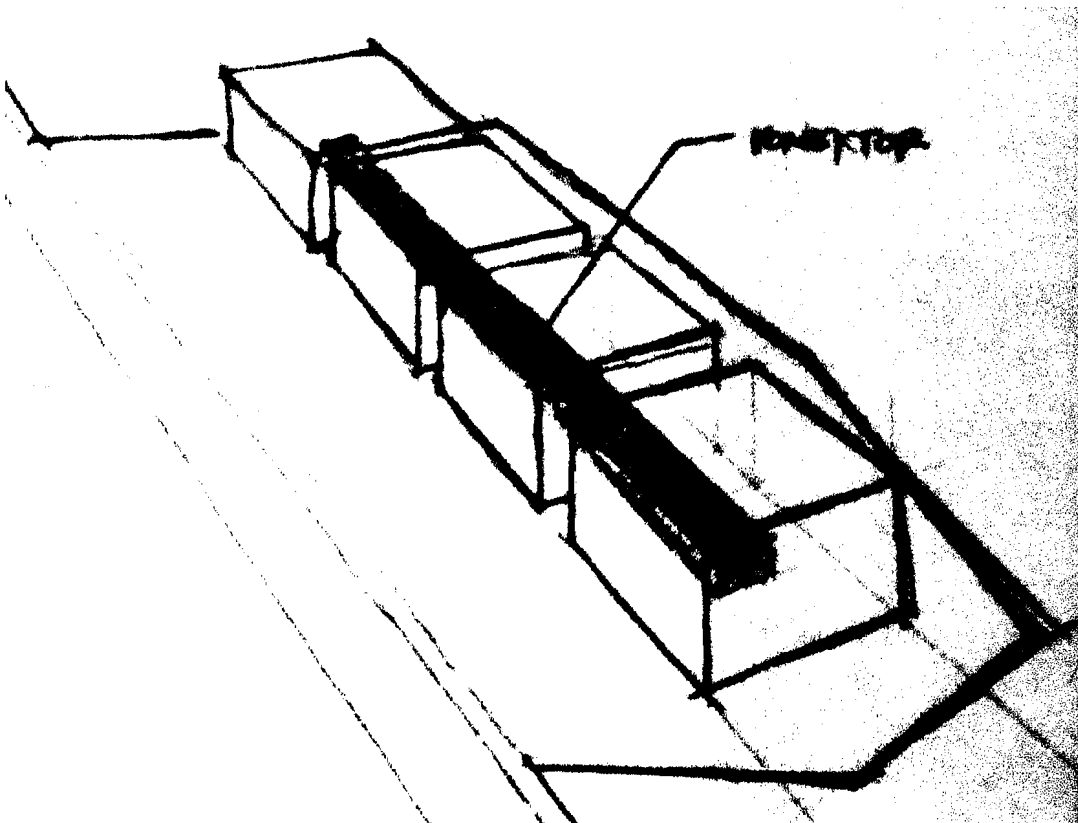
Sebagai perwujudan dari karakteristik *connectivity*, maka pada rancangan skematik hal tersebut dapat dilihat aplikasinya sebagai bentuk penghubung antar bangunan atau ruang (sirkulasi).



Pada prosesnya konektivitas tidak hanya teraplikasi didalam bangunan, konektivitas juga diwujudkan pada ruang luar, walaupun itu hanya sebatas simbolik dan pembentuk lansekap.

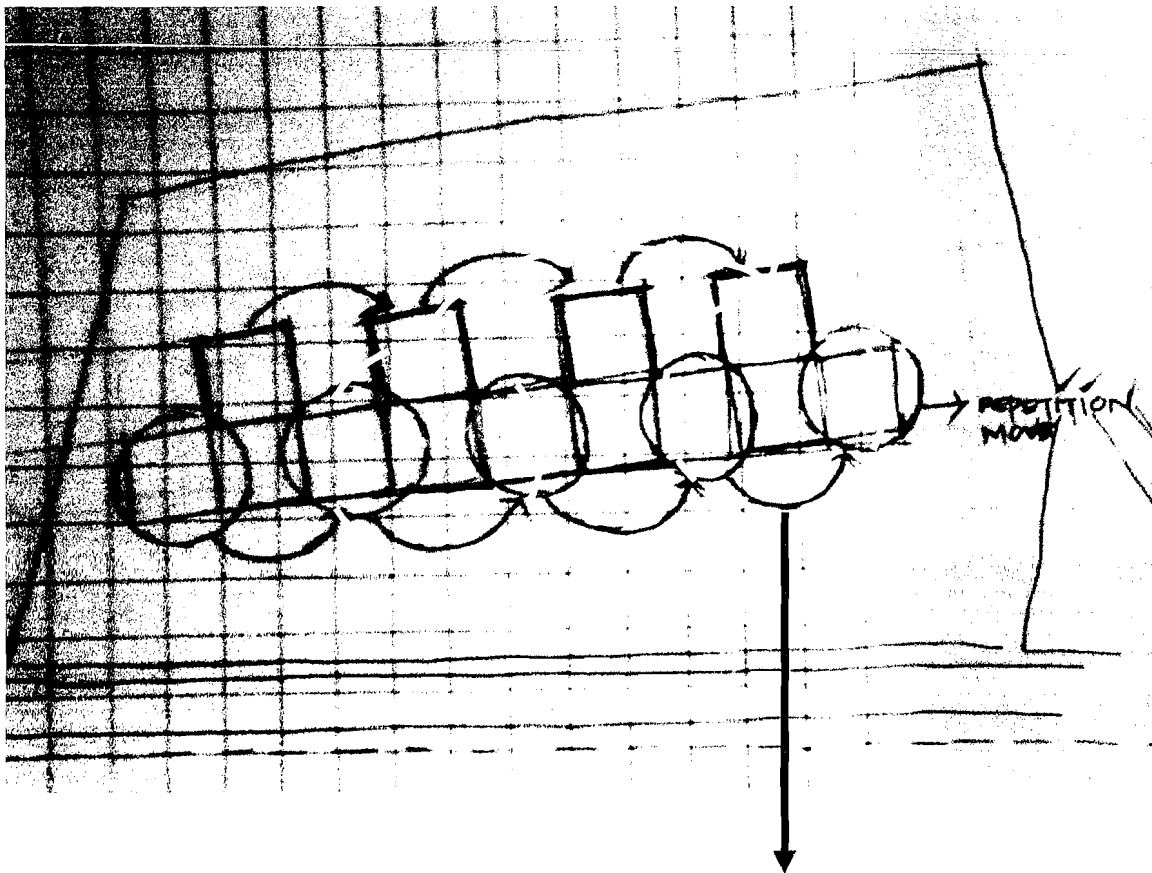


Untuk menerapkan karakteristik konektivitas pada fasade, perlu adanya suatu elemen ataupun bentuk bangunan yang menggabungkan antara massa satu dengan yang lain, agar pengamat bisa merasakan hubungan antar massa bangunan.

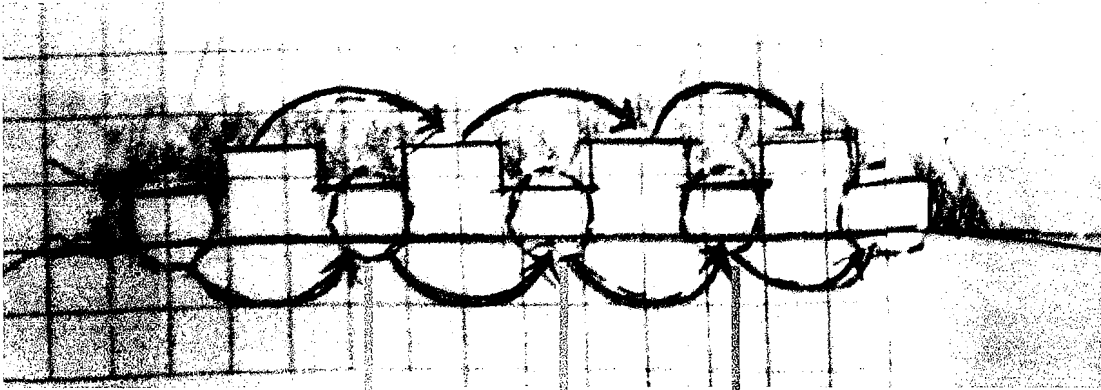


4.2.2 Repetisi atau pengulangan

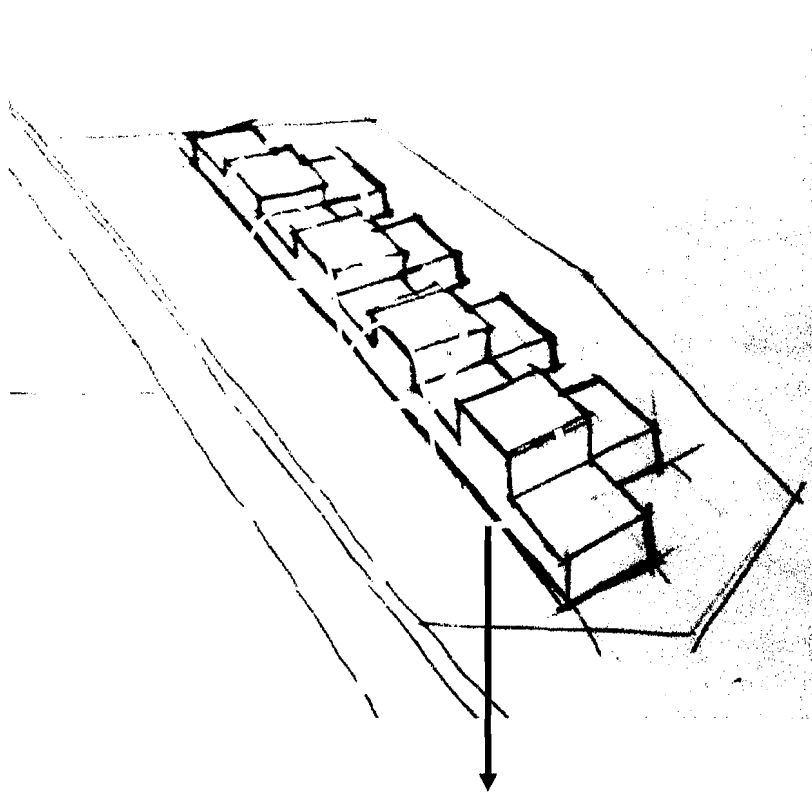
Pola pada arabesk, sebenarnya terbentuk dari pengulangan bentuk-bentuk pola geometri yang pada akhirnya membentuk pola makro secara keseluruhan. Hal ini diterapkan pada bentuk ruang pada studio produksi film, dimana bentuk ruang kecil (shell) bisa membentuk bangunan secara utuh, yaitu dengan repetisi shell tersebut.



Pengulangan ruang kecil (shell) sebagai proses awal pembentukan bangunan secara keseluruhan. Bentuk yang terpetisi juga diperlukan sebagai salah satu cara agar karakteristik konektivitas terbentuk. Dimana bentuk massa bisa terlihat saling berkaitan.



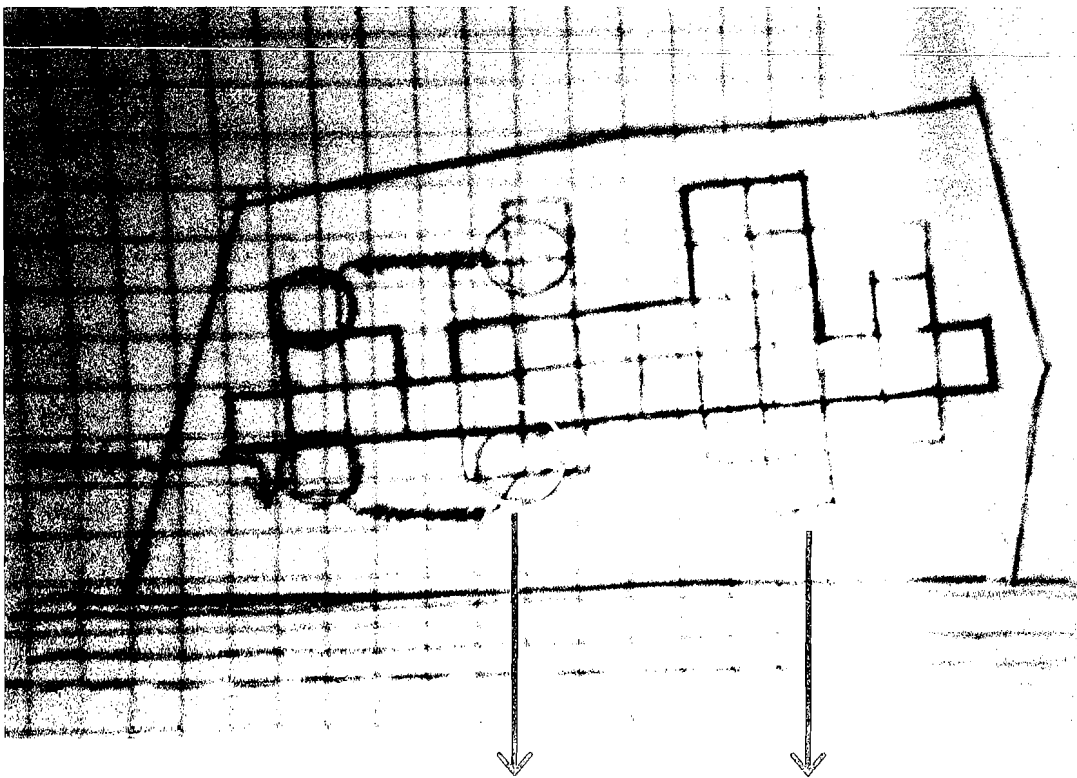
Untuk tampilan pada fasade, dapat dilihat bahwa pengulangan bentuk ruang bisa membentuk bangunan dan memperjelas karakter konektivitas.



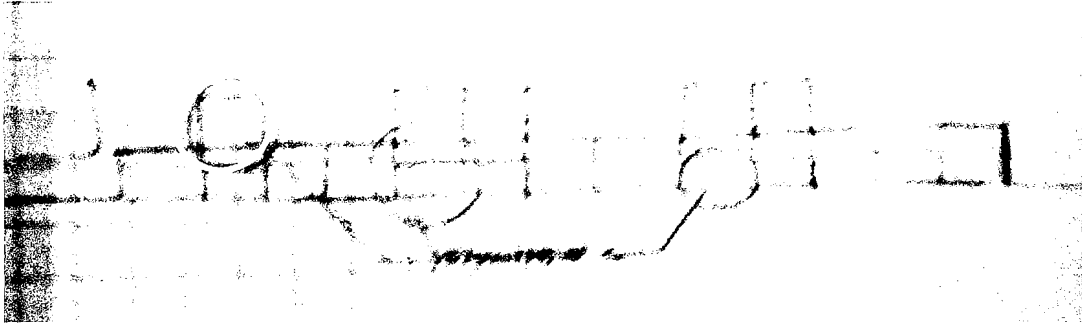
Untuk skala penampilan secara keseluruhan, bentuk pengulangan ruang bisa memberikan suatu ciri pada bangunan.

4.2.3 Ekspansi atau dapat dikembangkan

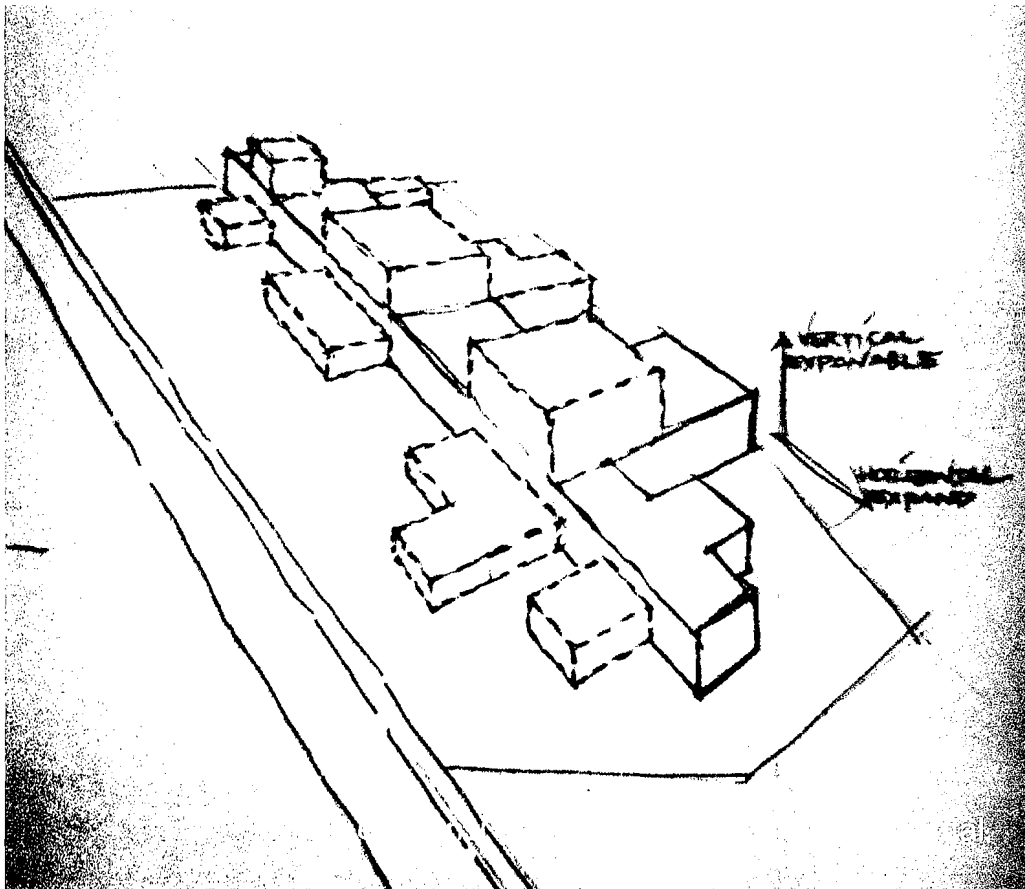
Untuk karakteristik ketiga yang digunakan sebagai konsep pembentuk ruang ialah ekspansi, yaitu pengembangan pada bangunan tanpa merusak bentuk awalnya. Hal ini bisa dilakukan karena ruang kecil (shell) sudah terbentuk, jika bangunan akan dikembangkan karena adanya kebutuhan ruang, maka tinggal menambahkan shell pada bangunan.



Adanya pengembangan pada bangunan tidak merusak bentuk awal, karena bentuk pengembangan berupa penambahan shell yang telah dibentuk pada awal perancangan. Hal ini memberikan keuntungan pada studio produksi film, dimana ketika kebutuhan akan ruang dituntut, maka bentuk pengembangan tidak mengganggu kegiatan yang berlangsung didalamnya.

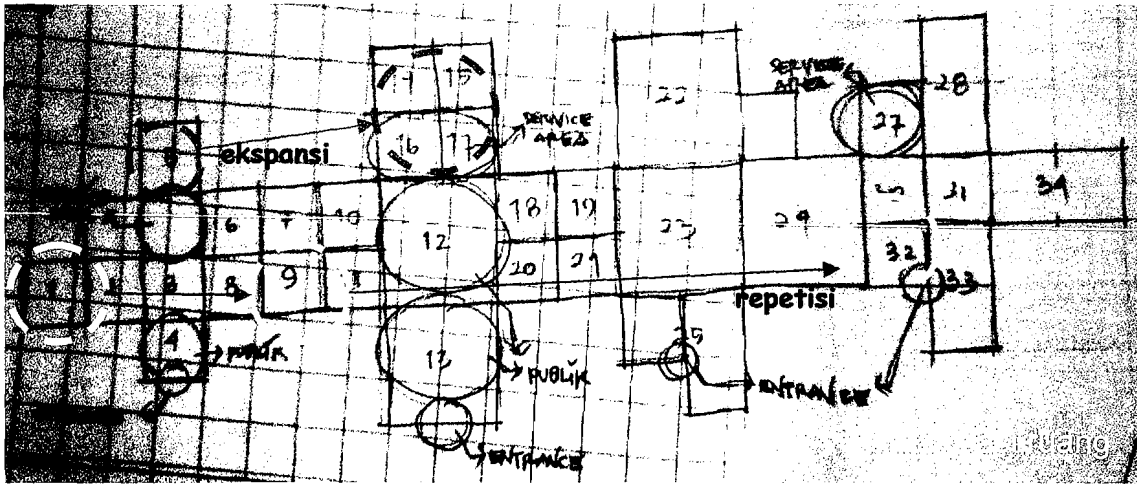


Bentuk ekspansi dapat dilihat dari fasade, dimana adanya perbedaan ketinggian pada bagian tertentu dalam bangunan. Bentuk ekspansi pada bangunan bisa secara vertikal ataupun horisontal, karena terbentuk oleh satuan shell yang telah terbentuk.



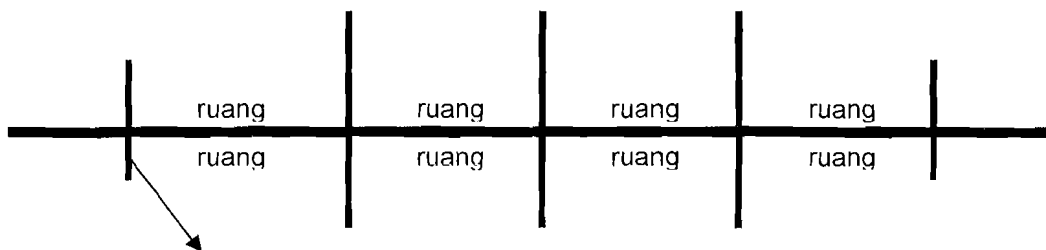
4.3 Transformasi bentuk

pada proses ini, penerapan konsep yang telah ditentukan kemudian diaplikasikan kedalam bentuk bangunan. Berikut penjelasannya :



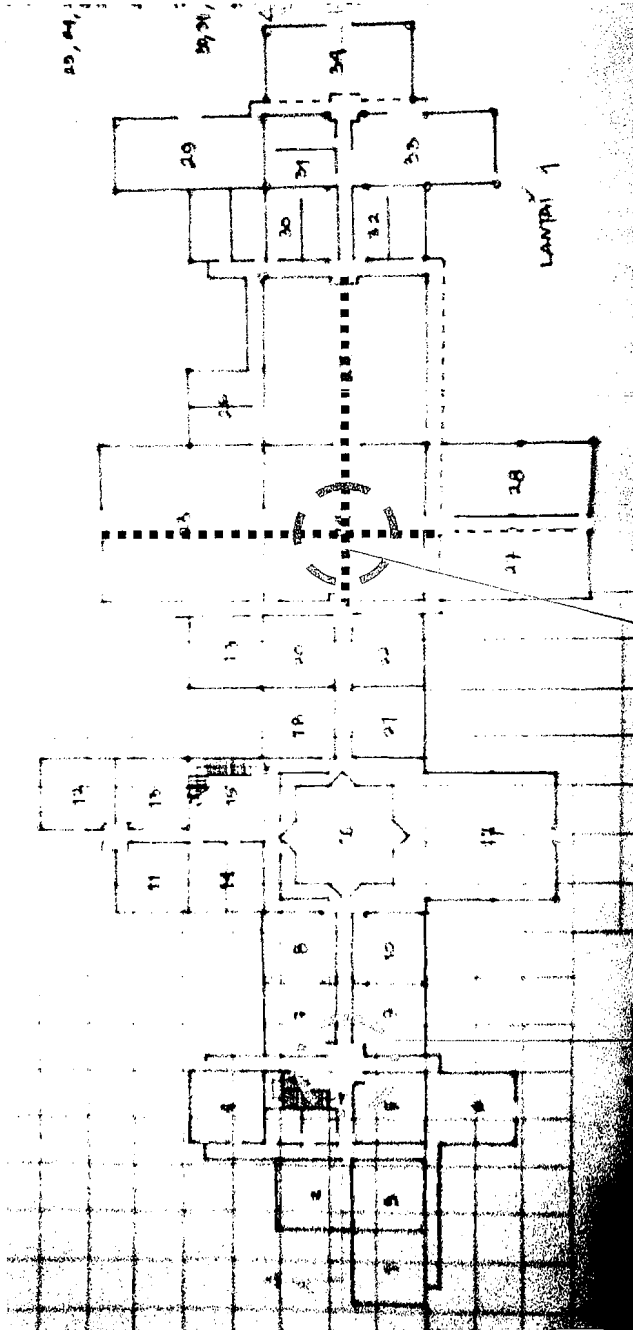
Gambar diatas menjelaskan tentang penyusunan pola ruang dalam bangunan dengan menggunakan konsep repetisi dan ekspansi. Dimana sistem repetisi mampu membuat bentukan dasar bangunan, sedangkan ekspansi memberikan keuntungan dalam pengembangan desain dan kebutuhan akan ruang. Dimana dua konsep ini memiliki peran yang cukup penting dalam pembentukan bangunan seutuhnya.

Pada bentukan dasar bangunan terlihat garis linear pada bangunan, disini konsep konektivitas mengambil tempat, dimana konektivitas diwujudkan dalam bentuk sirkulasi.



Sirkulasi sebagai konektor dalam bangunan

Denah :



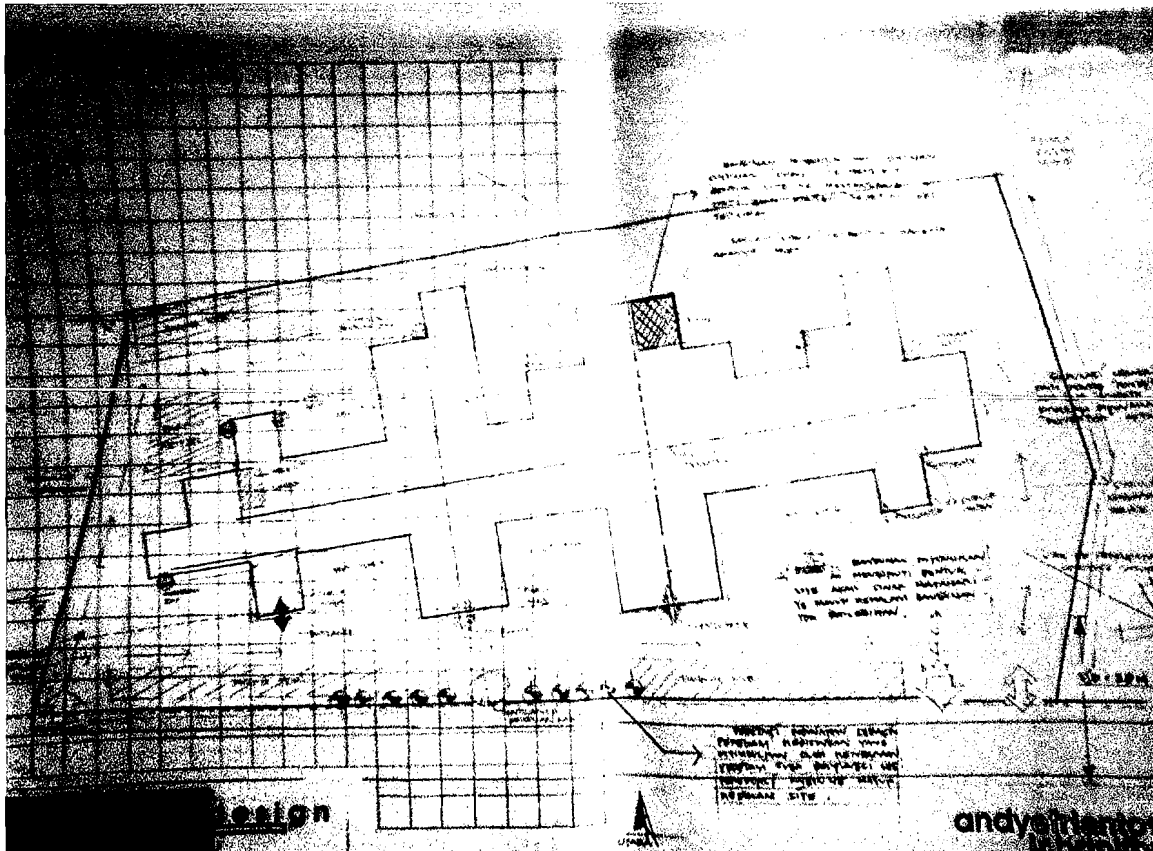
Denah lantai satu

pada rancangan awal dapat dilihat bahwa sirkulasi yang tercipta didalam bangunan adalah penerapan konsep karakteristik konektivitas yang digunakan agar hubungan antar ruang dalam bangunan dapat dirasakan.

untuk garis merah menjelaskan bahwa, agar sistem koneksi tidak terputus maka sirkulasi diteruskan dengan perwujudan visual.

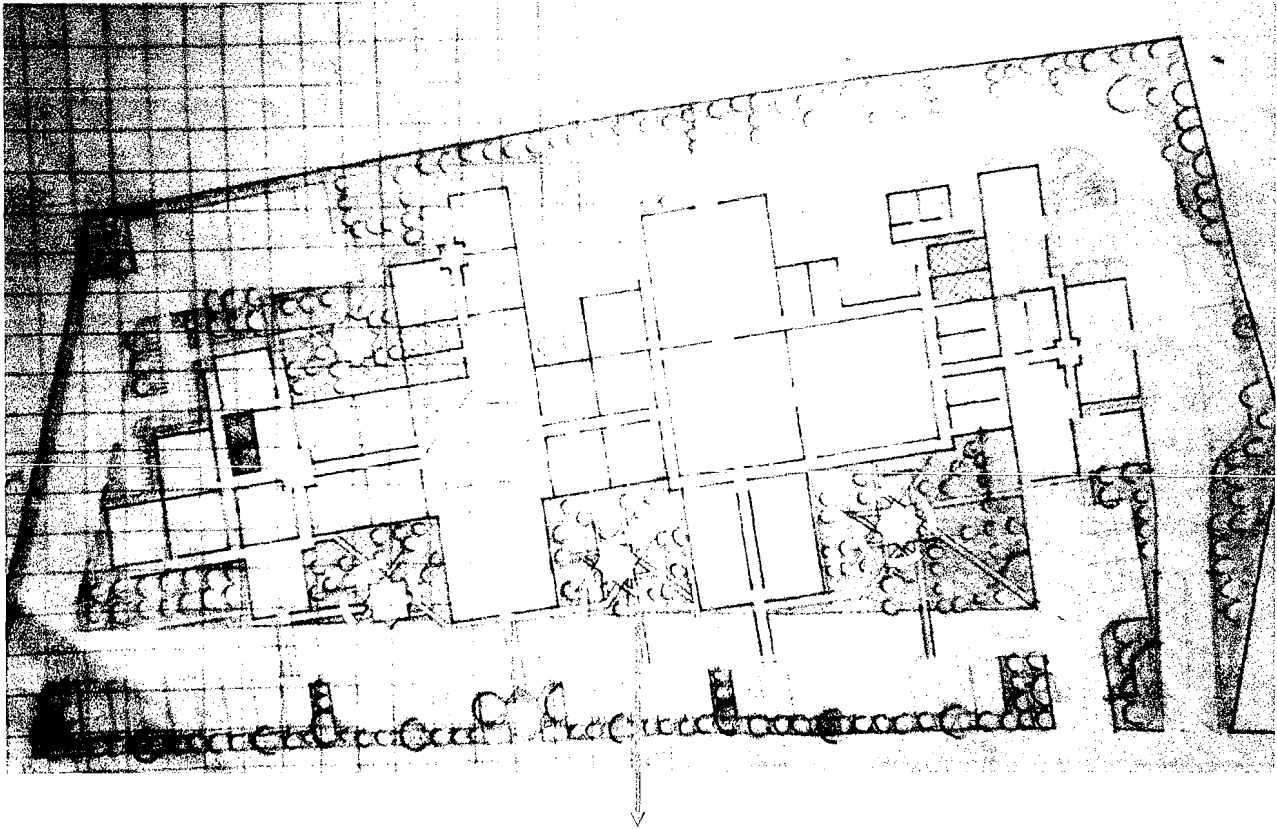
Sirkulasi yang mewakili konsep konektivitas yang diwujudkan sebagai penghubung antar ruang dalam bangunan.

Site Plan :



Agar dalam penerapan bangunan dalam site tidak menimbulkan masalah, maka perlu adanya kajian-kajian dalam bentuk rancangan awal site plan. Hal ini ditujukan untuk mempermudah identifikasi permasalahan yang akan timbul ketika bangunan diletakkan kedalam bangunan.

Analisa-analisa pada site juga mempengaruhi penempatan ruang dalam bangunan, dimana area service diletakkan dekat dengan entrance atau pintu akses bangunan. Demikian juga ruang-ruang publik yang akhirnya setelah ada analisa bisa dipertimbangkan agar dekat dengan ruang parkir, hal ini dimaksudkan agar efisiensi waktu dapat diperoleh.



Agar ada sinkronisasi dengan ruang dalam, maka pada tatanan lansekap terdapat bentuk konektivitas yang diterapkan pada pedestrian.

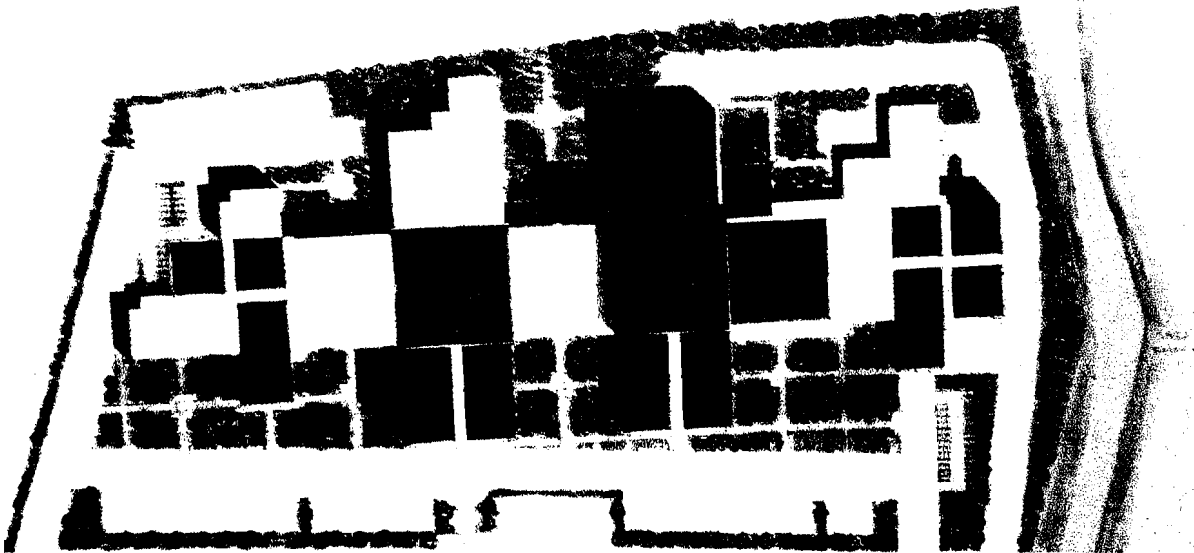
Pada rancangan awal bentuk bangunan tercipta dengan penerapan konsep konektivitas, repetisi dan ekspansi. Agar bentuk bangunan bisa sinkron dengan site, maka dalam perancangannya, bentuk bangunan harus bisa mengikuti bentukan site yang telah ditentukan. Pada penerapannya bentuk bangunan harus memanjang agar semua kebutuhan ruang dapat terwadahi. Dengan penggunaan konsep yang telah dipilih maka dalam penerapannya tidak mengalami kesulitan.

bagian lima.

BAGIAN LIMA HASIL PERANCANGAN

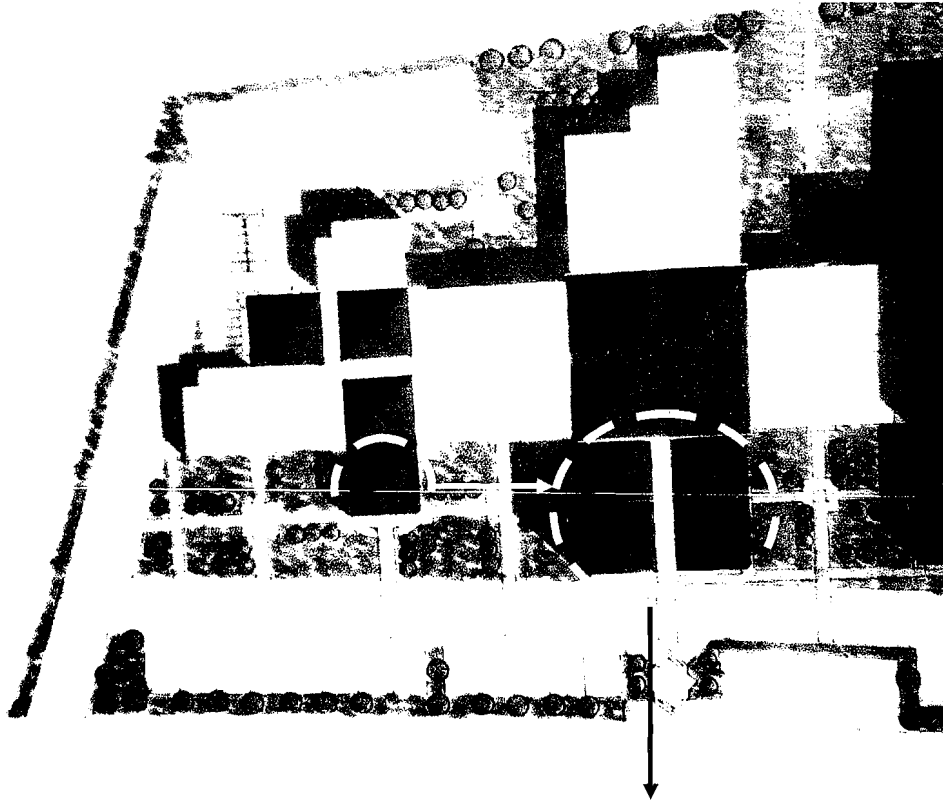
Pada bagian ini membahas tentang hasil dari pengembangan proses awal perancangan yang dikerjakan distudio. Proses perancangan akhir dikerjakan setelah proses pra rancangan selesai dan disetujui. Penjelasan yang akan dikemukakan pada bagian ini ialah, penjelasan secara rinci tentang penerapan konsep pada hasil rancangan akhir.

Adapun penerapan konsep yang telah dipilih dapat dilihat pada gambar yang dikerjakan distudio sebagai proses akhir dalam perancangan.



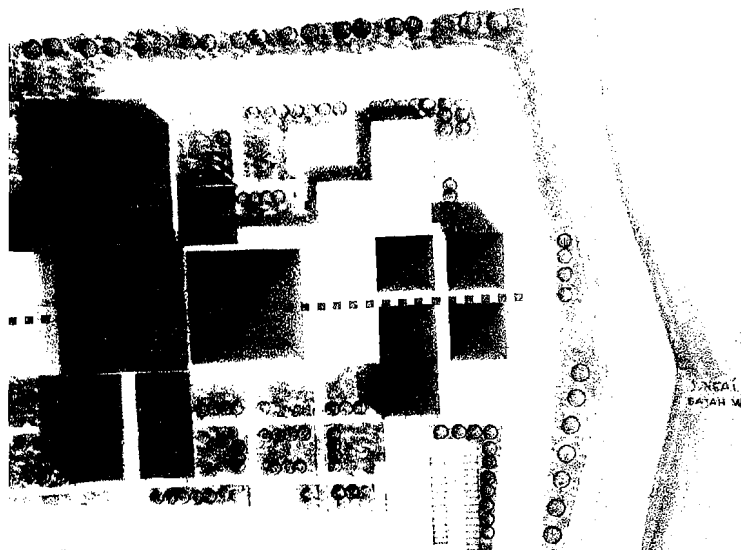
Situasi

Pada situasi dapat dilihat adanya perbedaan level ketinggian pada bangunan. Pada bagian ini konsep repetisi dan ekspansi menjadi lebih jelas terlihat.

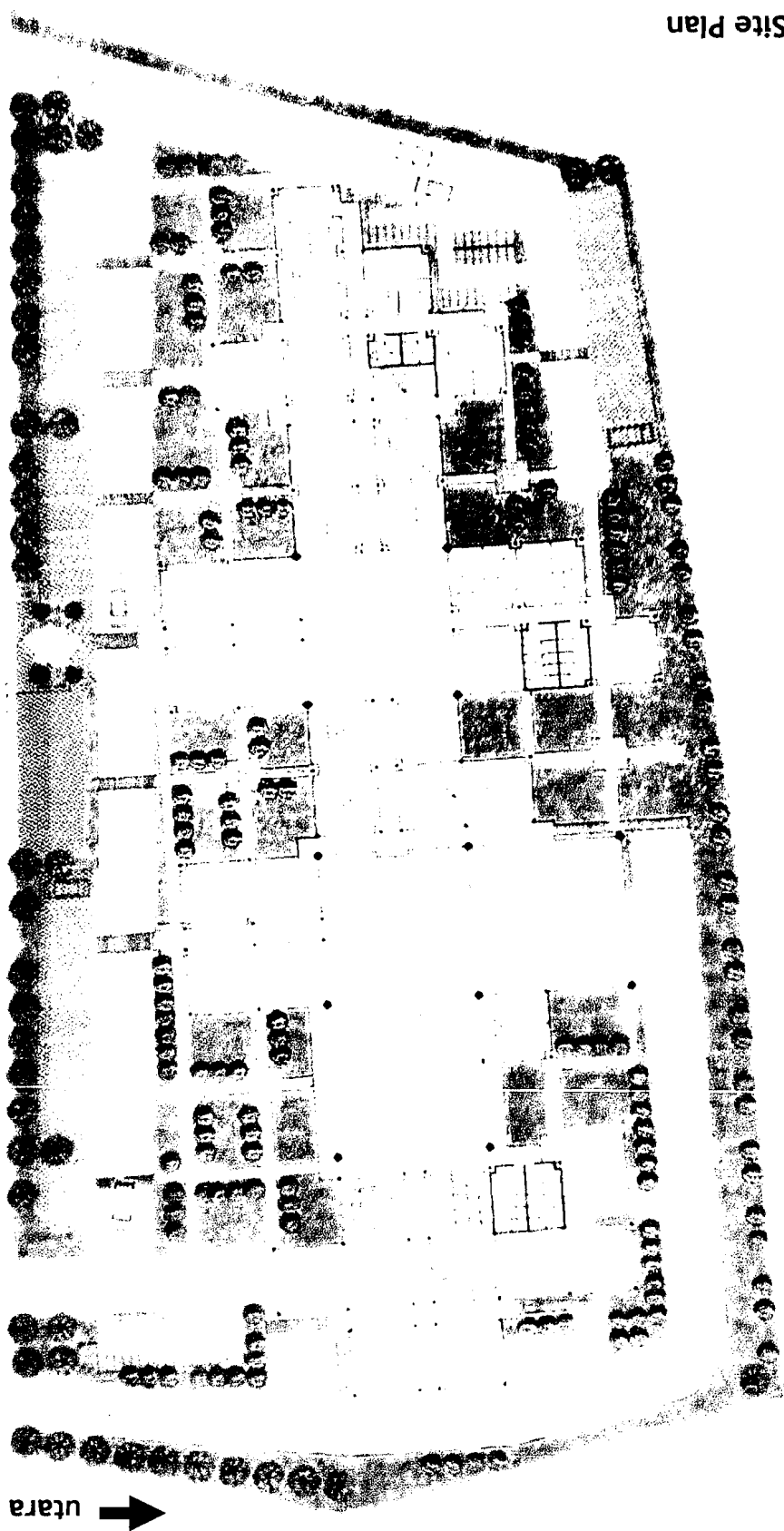


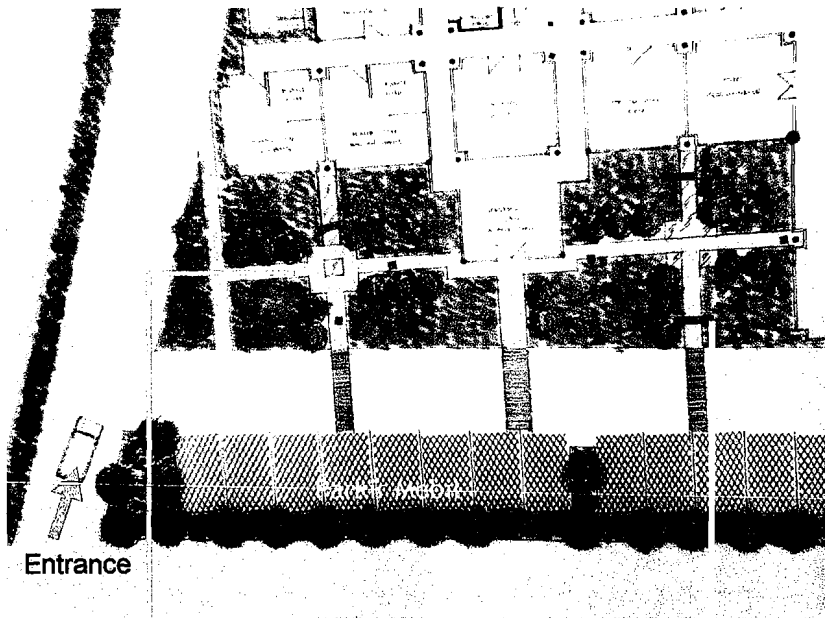
Ekspansi bentuk terjadi karena adanya kebutuhan akan ruang, dan ekspansi disini terbentuk karena adanya repetisi ruang pada bangunan.

Konsep konektivitas juga dapat dilihat pada situasi, dimana bangunan membentuk suatu garis yang linear sebagai perwujudan sirkulasi dalam bangunan.



Site Plan

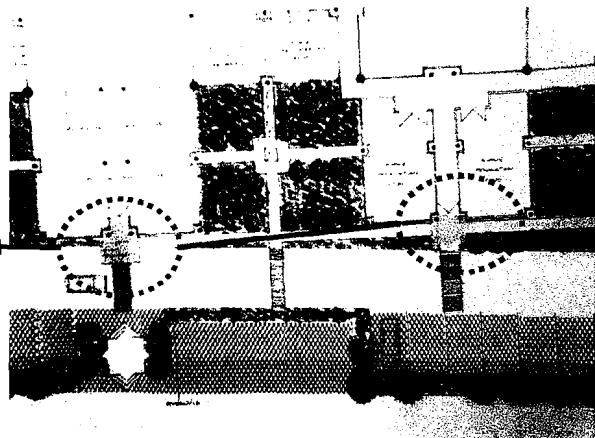




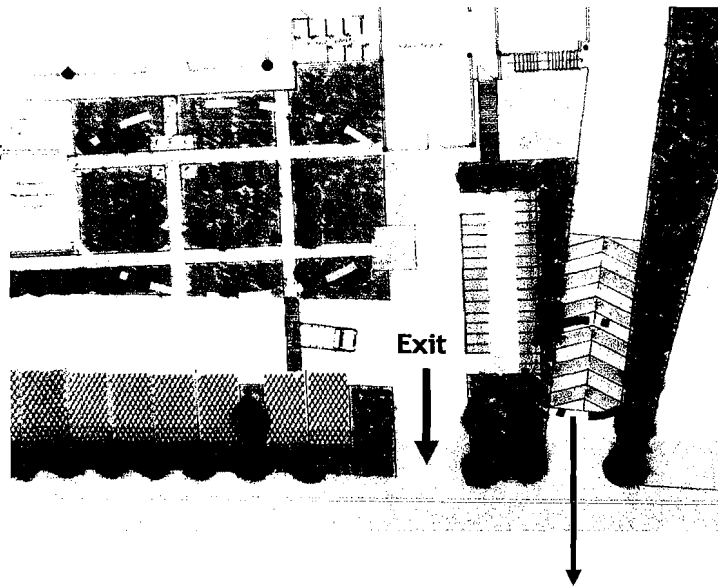
Bentuk lansekap pada ruang luar dibentuk sama dengan bentuk sirkulasi yang terdapat didalam bangunan. Agar memiliki variasi bentuk pada pola ruang luar, diberi tambahan elemen air pada pedestrian. Hal ini dimaksudkan sebagai pembatas pedestrian.

Pola ruang luar didekatkan dengan ruang parkir, hal ini dimaksudkan agar konsep yang diterapkan pada sirkulasi luar maupun dalam, dapat terlebih dulu diperkenalkan pada saat akan masuk kedalam bangunan.

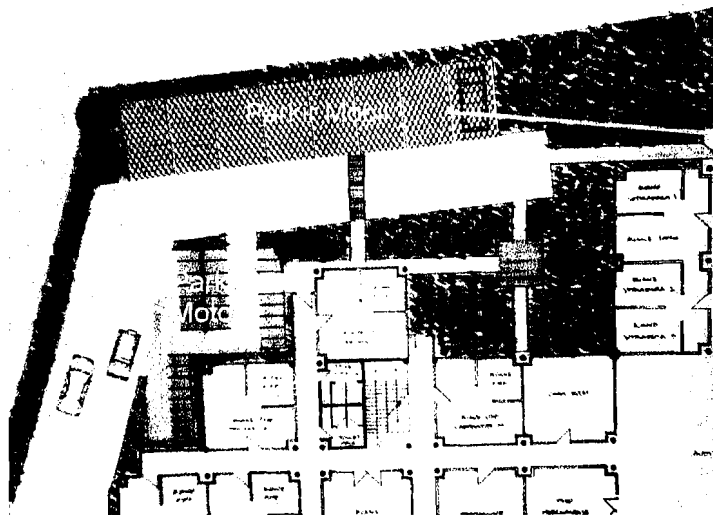
Entrance berhubungan langsung dengan ruang parkir, agar mempermudah pencapaian kedalam bangunan.



pola ruang luar yang terbentuk, sebenarnya untuk memperjelas orientasi bangunan, disamping bahwa mewakili bentuk sirkulasi yang tercipta didalam bangunan.

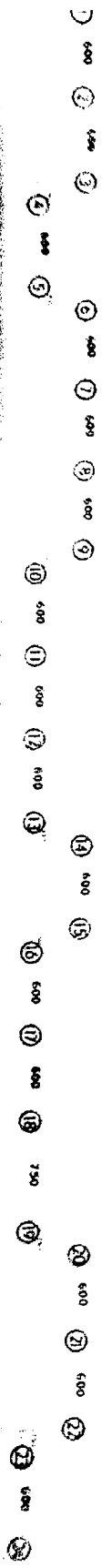
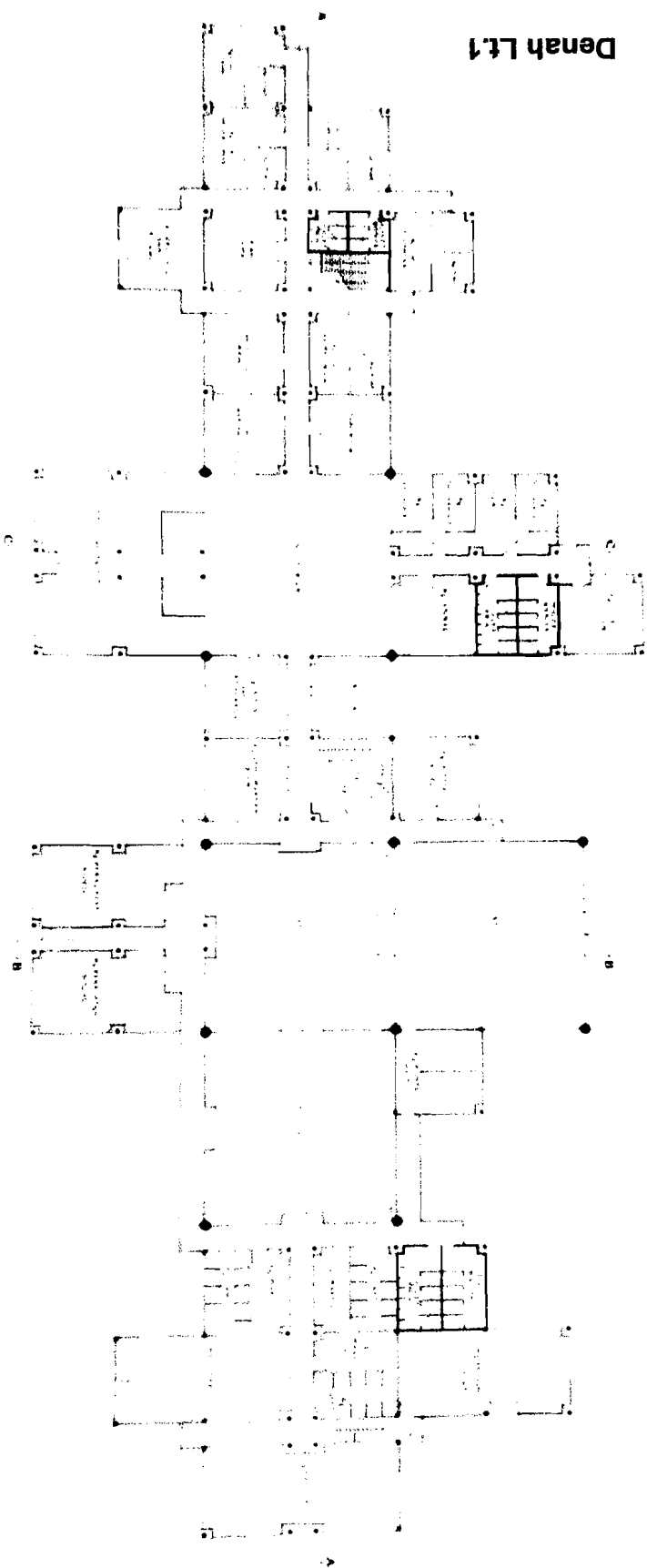


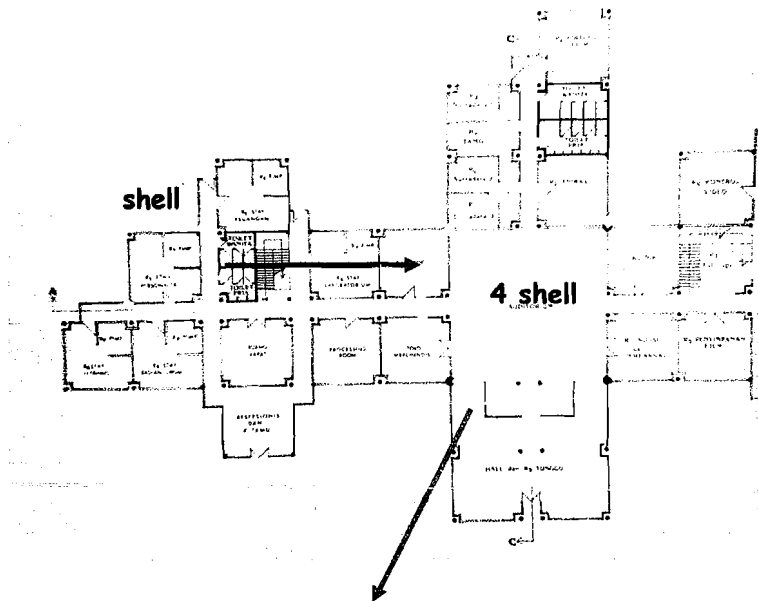
Jalan ini disediakan hanya untuk kendaraan service studio, jenis kegiatannya yaitu mengangkut sebagian alat-alat yang dibutuhkan saat syuting.



parikr mobil yang berada dibelakang bangunan sebenarnya disediakan hanya untuk eksekutif atau karyawan studio, tetapi tidak menutup kemungkinan digunakan untuk umum ketika lahan parkir kurang.

Denah Lt.1

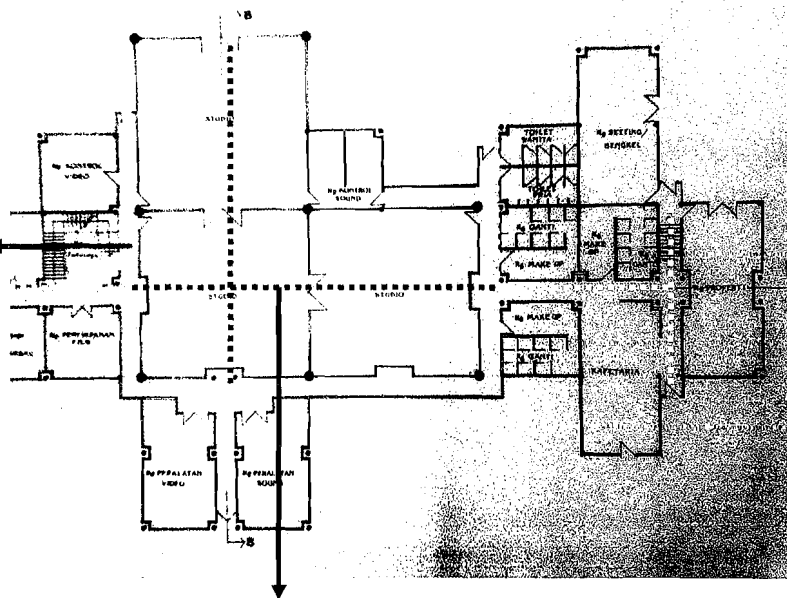




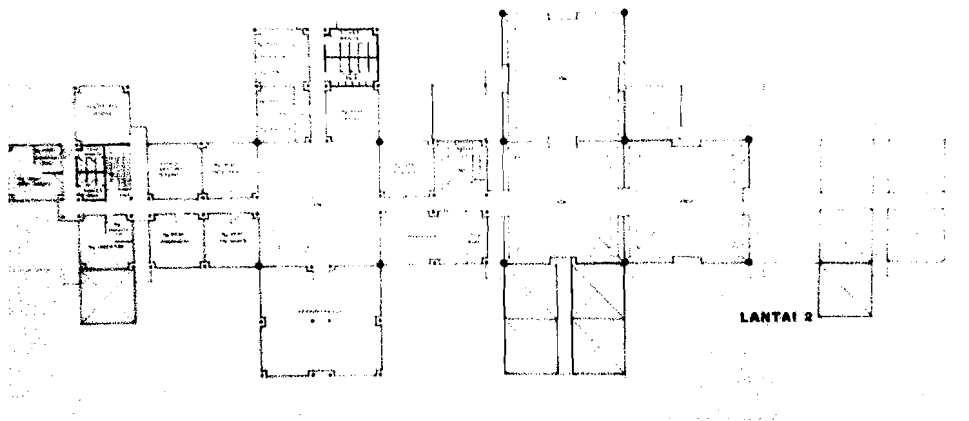
Bangunan terbentuk dari penyusunan beberapa shell sesuai kebutuhan ruang. Untuk kebutuhan ruang yang lebih besar dapat menggabungkan beberapa shell sebagai ruang.

Karena auditorium membutuhkan besaran ruang yang besar, maka dibentuk dengan menggabungkan 4 buah shell menjadi satu untuk memenuhi besaran ruang yang telah diperhitungkan.

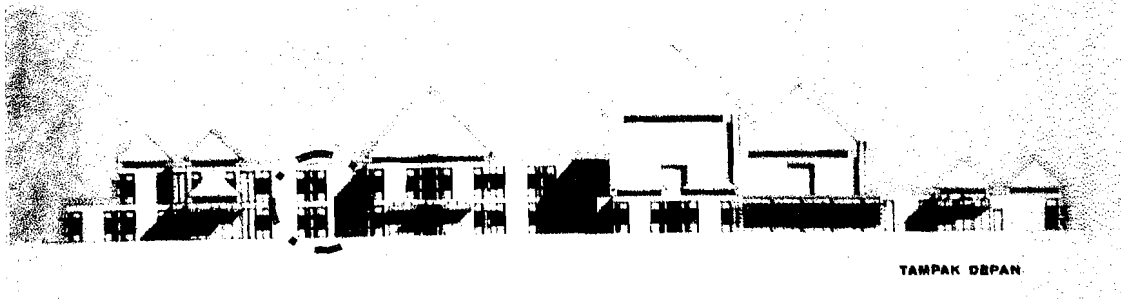
Sirkulasi yang diciptakan diharapkan bisa mewakili konsep konektivitas, karena bentuk yang tercipta menghubungkan ruang yang satu dengan yang lain.



Visual connectivity, itu yang dirancang agar pengamat bisa meneruskan alur sirkulasi walaupun diwakili dengan bentuk visual.



Untuk lantai dua, sistem sirkulasi dan pembentukan ruang sama dengan lantai satu.



Sebagai pembentuk fasade, beberapa konsep coba diterapkan, walaupun itu hanya sebatas simbolis. Dimana terlihat agar bangunan menjadi satu kesatuan perlu adanya identitas, hal ini diperlihatkan dengan adanya pengulangan pada elemen fasade. Sebenarnya bentuk satu shell tercipta seutuhnya dengan pelengkap elemen fasade. Dengan adanya konsep repetisi, maka bangunan dapat terbentuk.

Dalam penerapan konsep ekspansi, susunan massa merupakan suatu bentuk aplikasi dari konsep tersebut. Dimana bentuk shell disusun sesuai organisasi ruang, secara tidak langsung bentuk pengembangan pada bangunan dapat tercipta.



Ekspansi yang terjadi pada penampilan dapat dilihat dengan adanya pengembangan bentuk. Tetapi dalam hal ini konsep repetisi memberikan identitas pada bangunan.



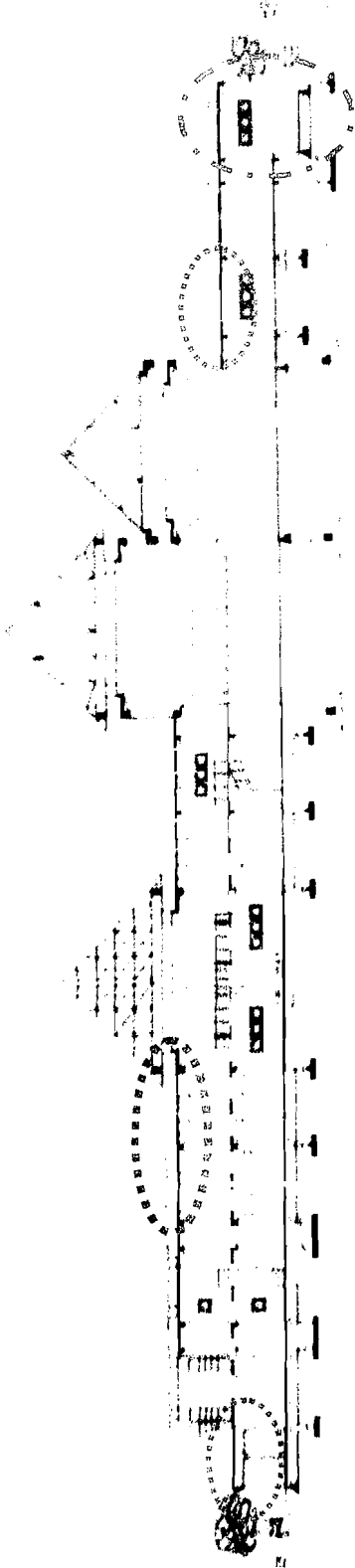
TAMPAK SAMPING KIRI

Bentuk ekspansi secara vertikal



TAMPAK SAMPING KANAN

Susunan atap memperlihatkan adanya suatu bentuk yang diulang.

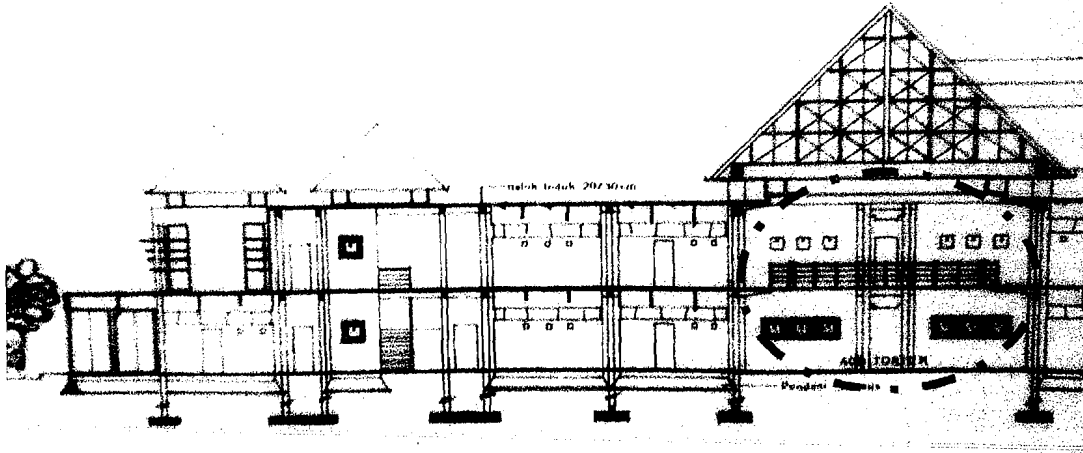


Pada potongan dapat terlihat bahwa terdiri dari dua lantai, dimana ketinggian masing-masing lantai yaitu 4 meter. Sedangkan untuk kondisi khusus pada studio syuting ketinggian lantai pada dua studio adalah 8 meter, dan pada studio yang satunya ketinggian lantai adalah 12 meter. Hal ini ditujukan untuk memperlihatkan konsep ekspansi yang yang dipilih.

→ Pada ruang properti ketinggian lantai tidak sama dengan ruang lainnya, hal ini dikarenakan kebutuhan ruang secara vertikal yang cukup untuk digunakan sebagai tempat penyimpanan barang.

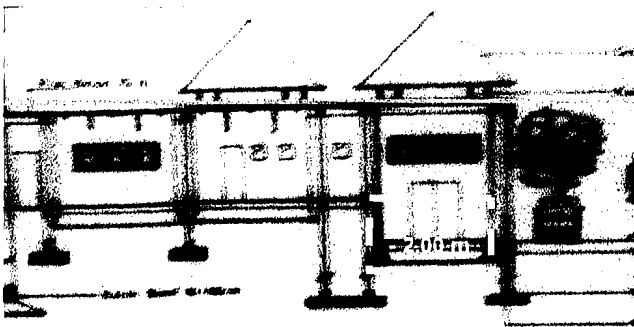
Data teknisnya yaitu, tinggi lantai sekitar 6 meter, lantai turun sekitar 2 meter, hal ini dikarenakan agar ketinggian dengan lantai yang lain sama.

→ Untuk atap dak beton dimaksudkan untuk memberi ruang agar konsep ekspansi dapat terlihat.

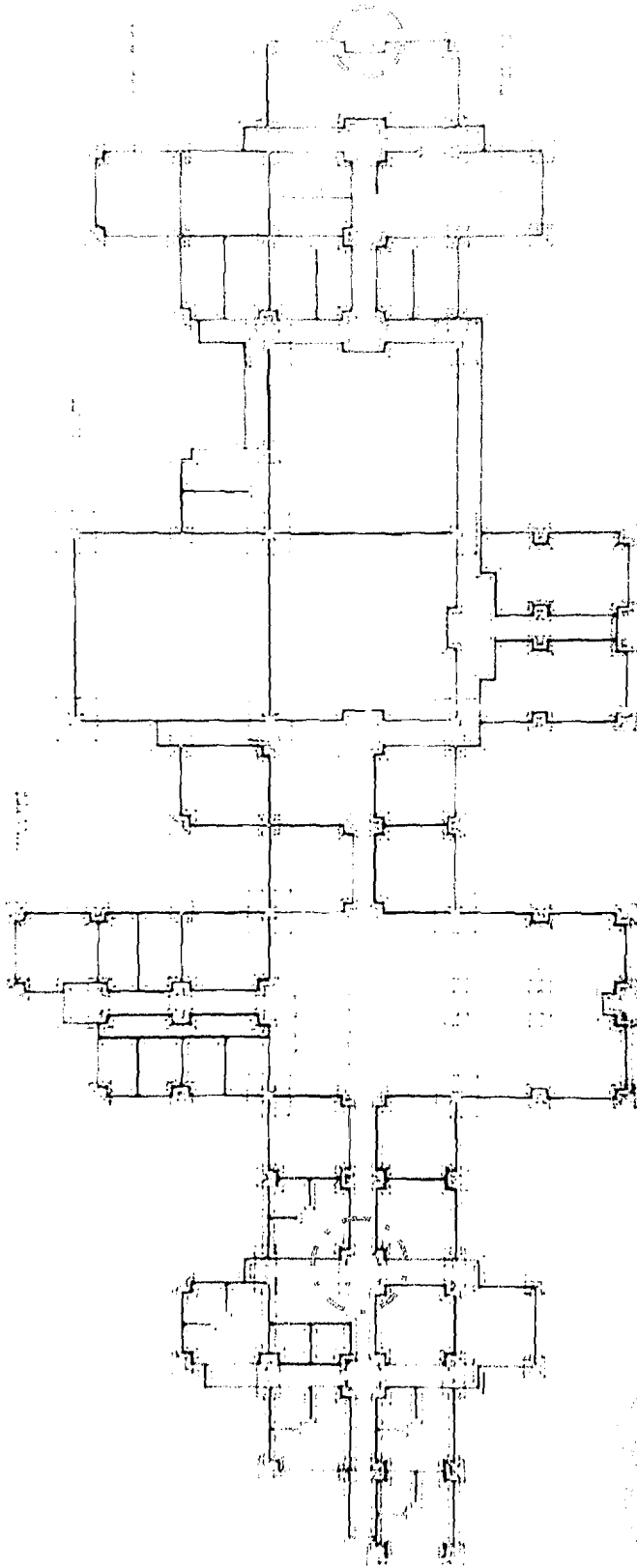


↓

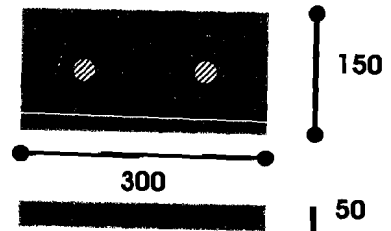
Pada auditorium terdapat void, ini dimaksudkan agar ketika terdapat kegiatan tertentu tidak terasa sempit. Untuk bahan atap auditorium menggunakan bahan polycarbonate. Bahan polycarbonate dipilih agar ada cahaya yang masuk ketika terkena sinar matahari. Tetapi cahaya yang masuk tidak langsung, hal ini dikarenakan bahan polycarbonate menyebarkan cahaya.



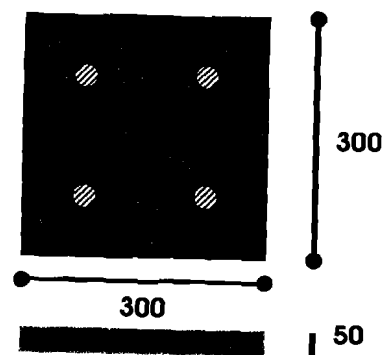
Ruang properti memang membutuhkan tinggi lantai yang lebih, maka dari itu khusus ruang properti dan setting lantai turun sekitar 2 meter dari muka tanah agar dapat menampung barang-barang keperluan syuting.



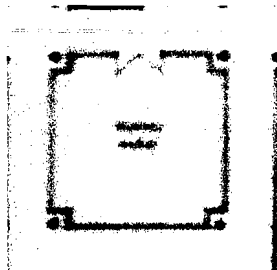
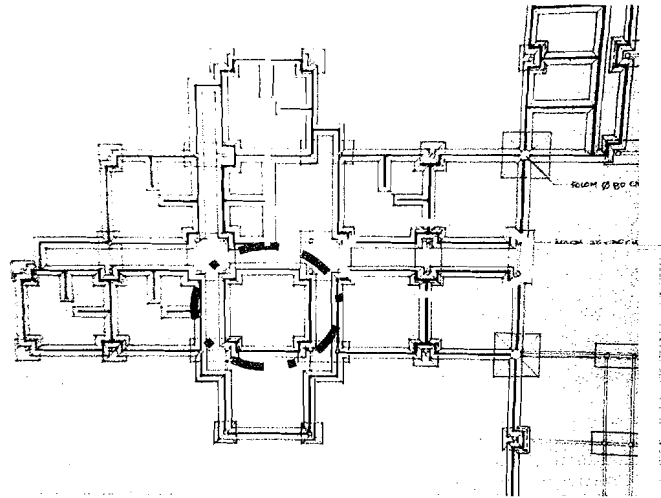
→ 2 pondasi tapak
dijadikan satu agar waktu
dan biaya dapat
diminimalisasi. Dimana
dimensinya yaitu :



→ Pondasi ini adalah
penggabungan 4
pondasi. Hal ini
dikarenakan dekatnya
jarak antar kolom.
Dimensinya :



Bentuk pondasi←
 menerus ini mengikuti
 bentuk ruang atau shell
 yang telah dirancang
 untuk mewakili konsep
 repetisi. Dari bentuk dasar
 inilah kesetuhan
 bangunan diperoleh.

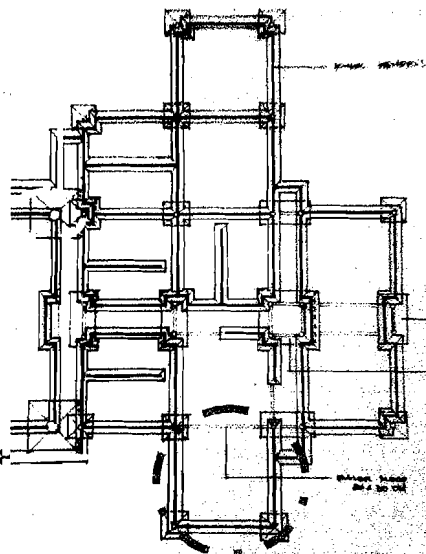


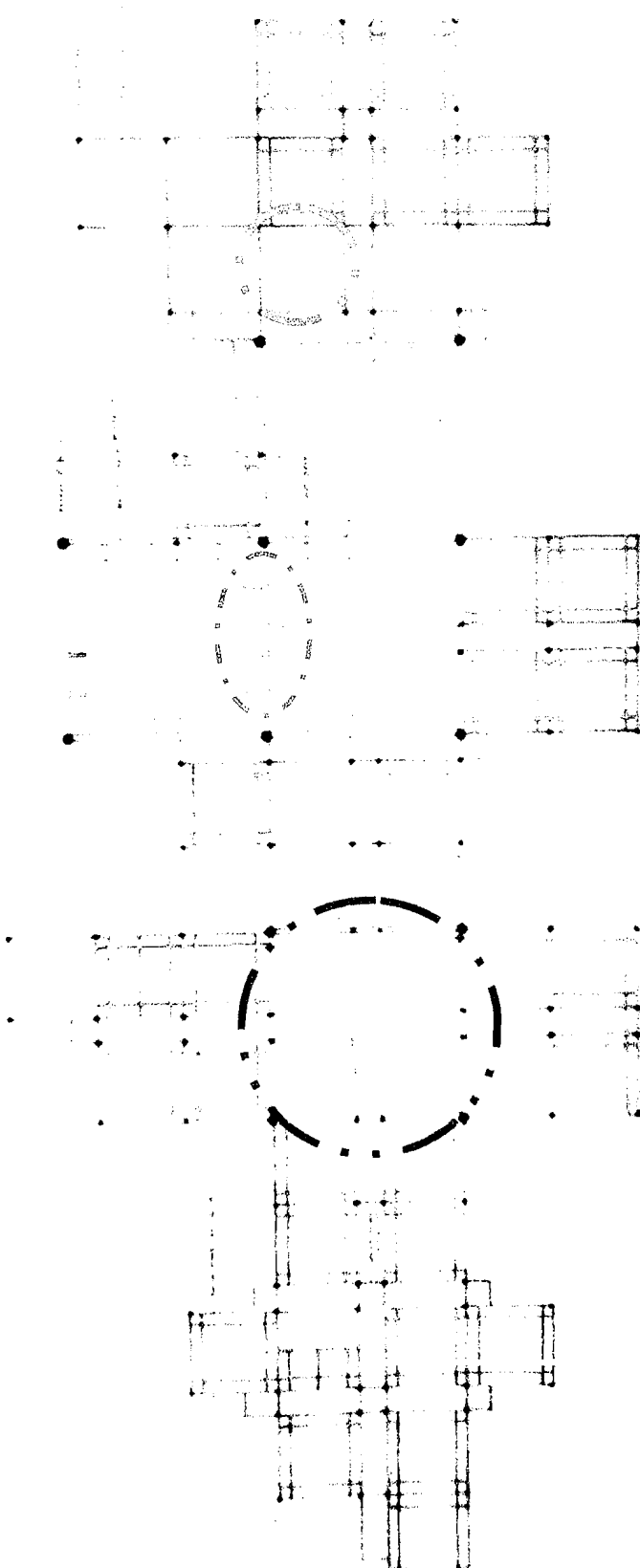
Bentuk ruang yang mempengaruhi wujud pondasi,
 dimana secara tidak langsung membentuk pola yang
 sama dengan denah.

Ini adalah bentuk pondasi pada koridor, dimana koridor berfungsi sebagai sistem sirkulasi dalam bangunan. Lebar koridor ialah 1,5 meter, karena itu bentuk pondasi mengikuti lebar koridor. demikian juga dengan penggabungan pondasi tapaknya, hal ini dikarenakan jarak antar kolom yang relatif dekat.

Pada ruang studio pondasi tapaknya berukuran 3x3m, pondasi ini menopang kolom yang berdiameter 80cm. Besaran ruang studio adalah 13,5x13,5m. tinggi studio sekitar 8-12m.

ukuran shell ialah 6x6m, ukuran kolom berdiameter 30cm.





→ Balok penopang atap limasan yang balok penopang atapnya tidak langsung berhubungan dengan kolom.

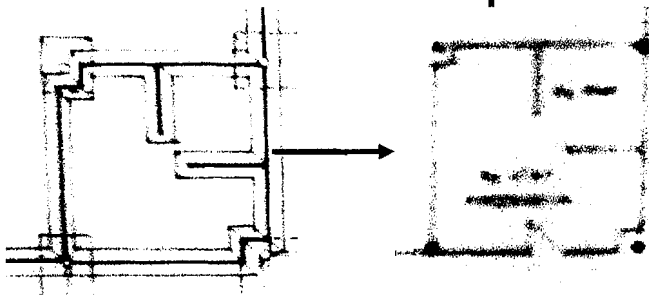
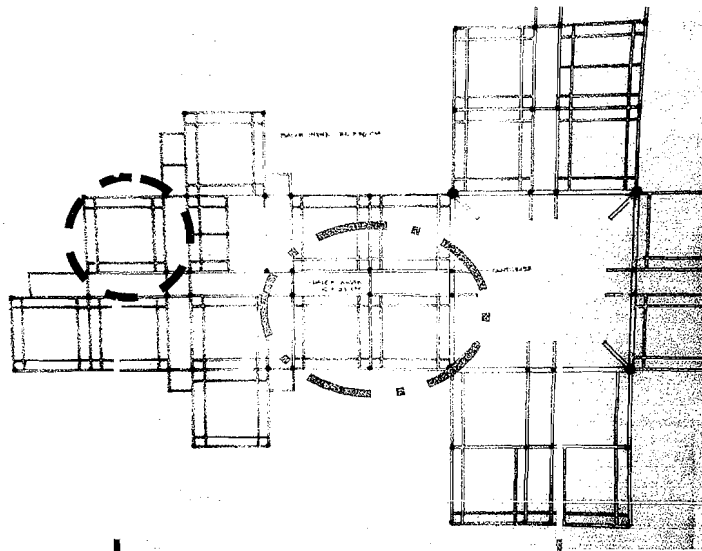
→ Balok penopang atap dak beton.

→ Balok ini sebagai penopang catwalk, untuk keperluan penataan lampu pada saat syuting berlangsung.

→ Cantilever pada auditorium ditujukan sebagai penopang selasar pada lt.2.

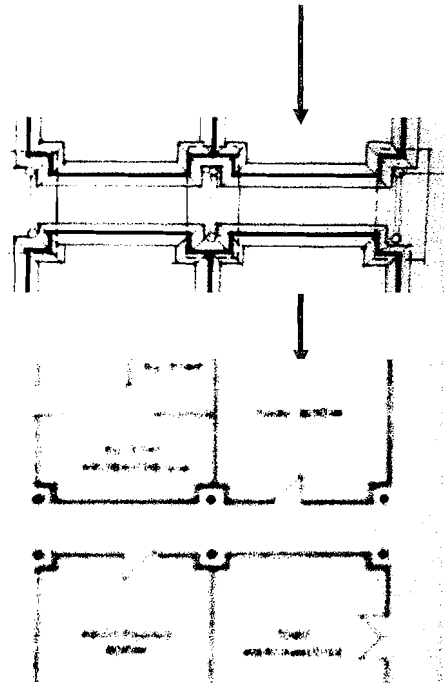
→ Pada koridor lt.2 ditopang oleh balok berdimensi 20/30cm, besaran ruang yang ditopang adalah 9 m².

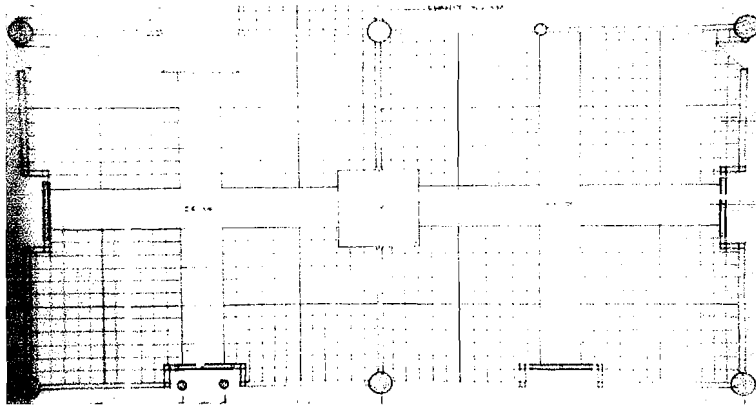
Bentuk balok ←
menopang
bentukan denah
yang dirancang.
Dimana pada
bangunan ini
bentuk denah
merupakan
perwakilan konsep
yang dipilih.



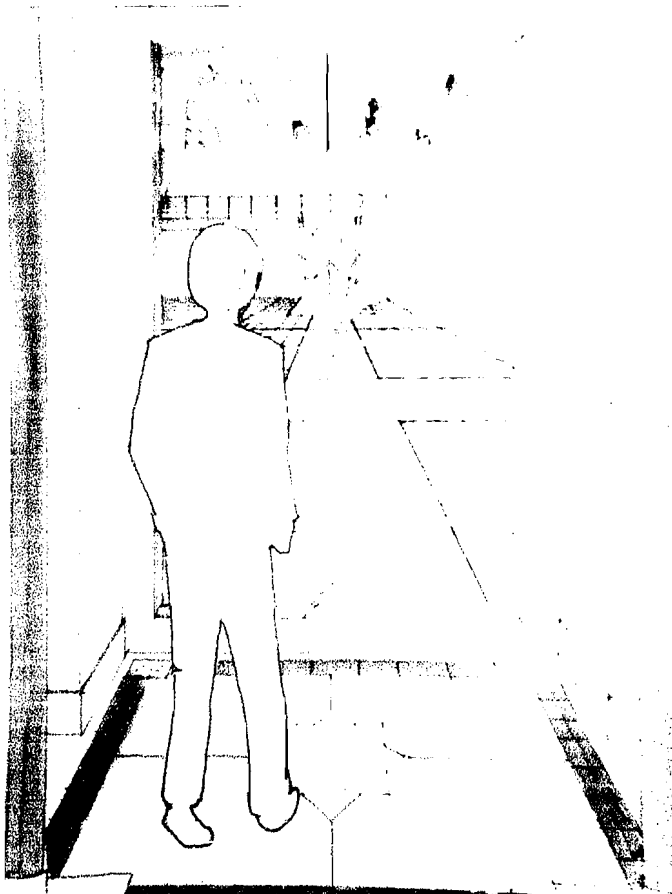
untuk
mengeksploitasi kolom
pada fasade, maka
bentuk balok penopang
memiliki pola.

Bentuk eksploitasi kolom yang
mempengaruhi rencana pondasi dan
rencana balok.

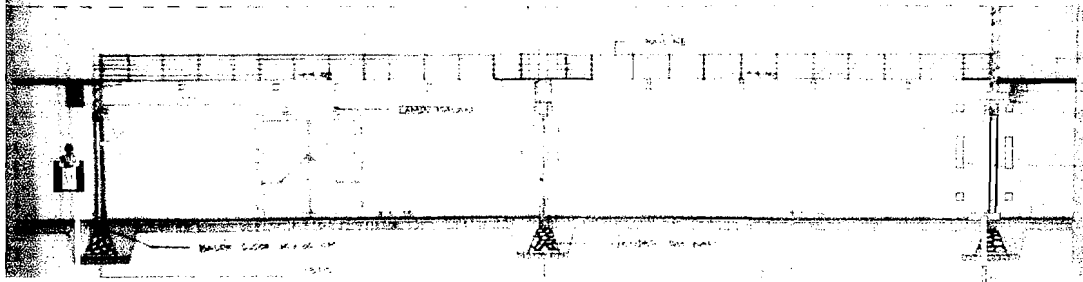




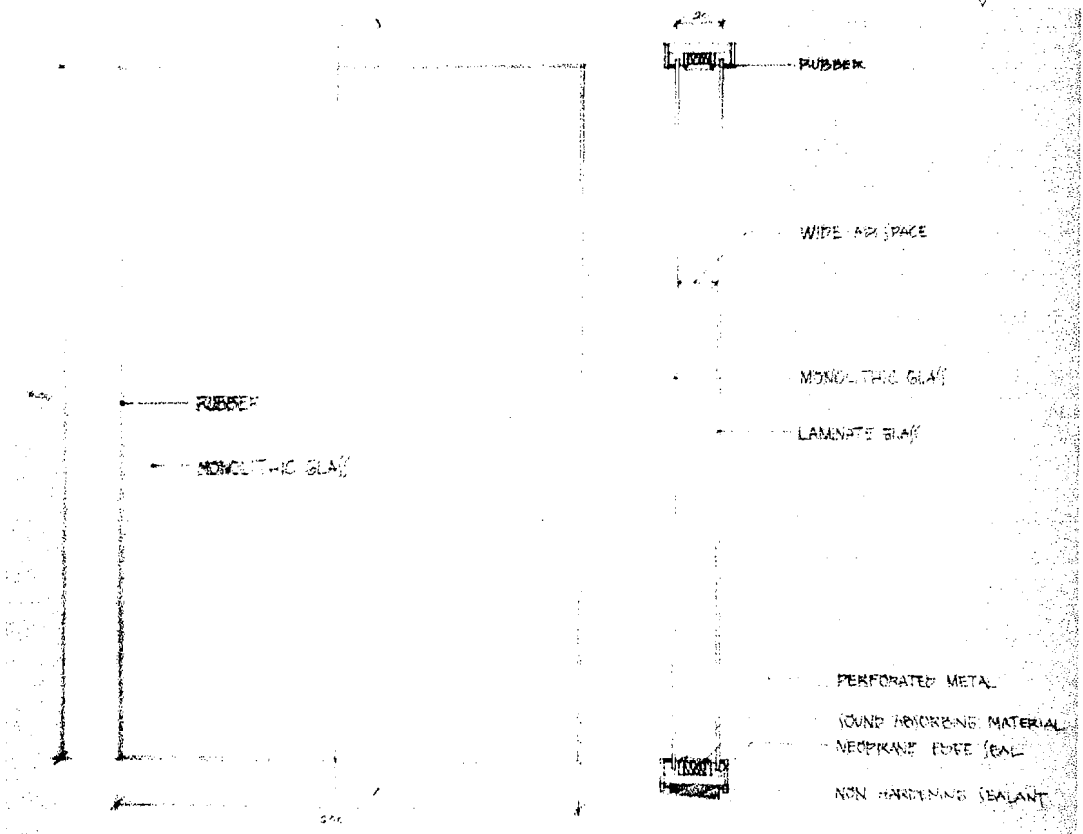
Pola lantai yang sengaja dibentuk menerus dari koridor dirancang agar pengamat dapat meneruskan sirkulasi secara visual. Hal ini dimaksudkan agar tidak memutus konsep konektivitas. Dimana bentuk linear koridor dimaksudkan untuk hal tersebut.



ini adalah gambaran visual konektivitas yang terjadi pada ruang studio, karena membutuhkan ruang yang cukup besar maka sirkulasi untuk koridor harus mengelilingi ruang studio. Tetapi agar tidak memutus jaringan sirkulasi maka bentuk sirkulasi diteruskan dengan cara visual.

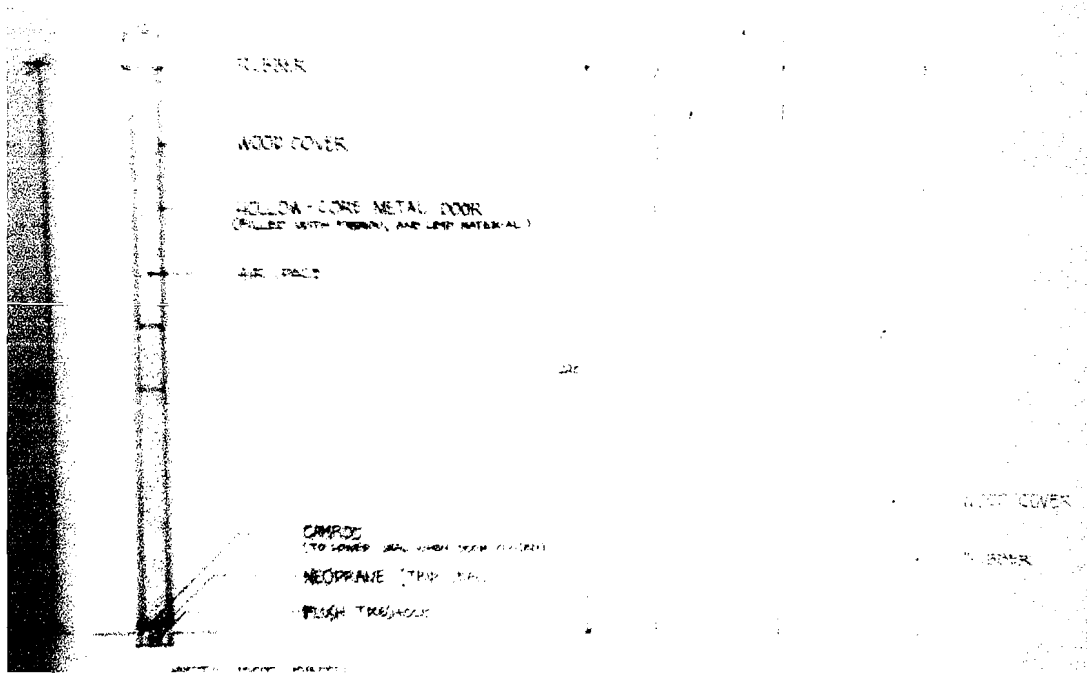


Visual connectivity yang terjadi pada ruang studio, sebagai media transparan digunakan material kaca. Tetapi kaca yang digunakan merupakan kaca khusus, ini dikarenakan kebutuhan kedap suara sebagai penunjang kegiatan syuting.

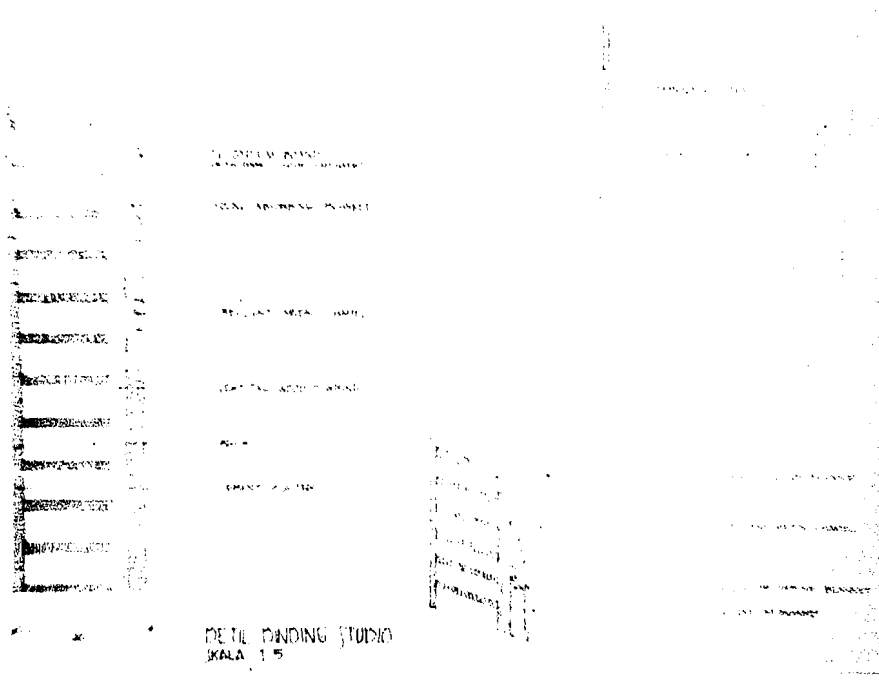


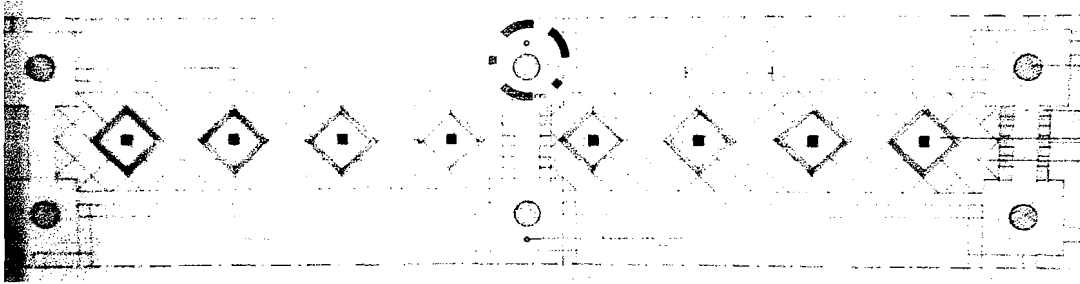
Ini adalah detil jendela pada ruang studio yang kedap suara. Pada gambar dapat dilihat bahwa jendela memiliki dua lapis kaca, ini ditujukan agar terdapat ruang udara diantaranya.

Sebagai instalasi kedap suara pada ruang studio tidak hanya jendela yang kedap suara, untuk pintu studio dibutuhkan pintu yang kedap suara juga.

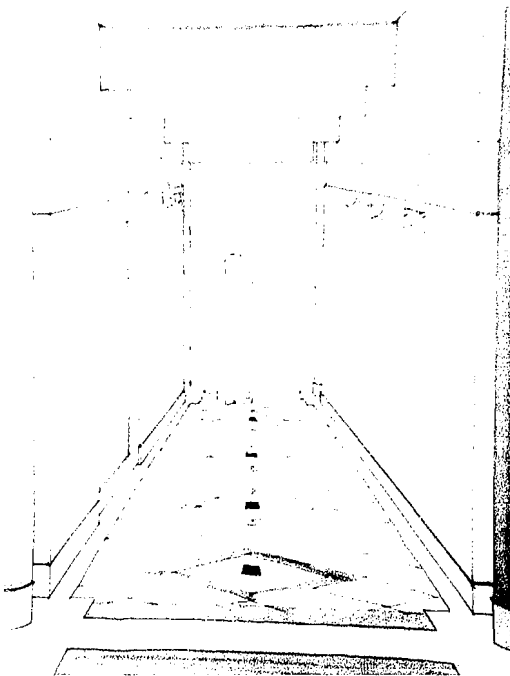


Pada dinding studio juga harus memiliki kriteria yang sama yaitu kedap suara, berikut gambar detilnya :



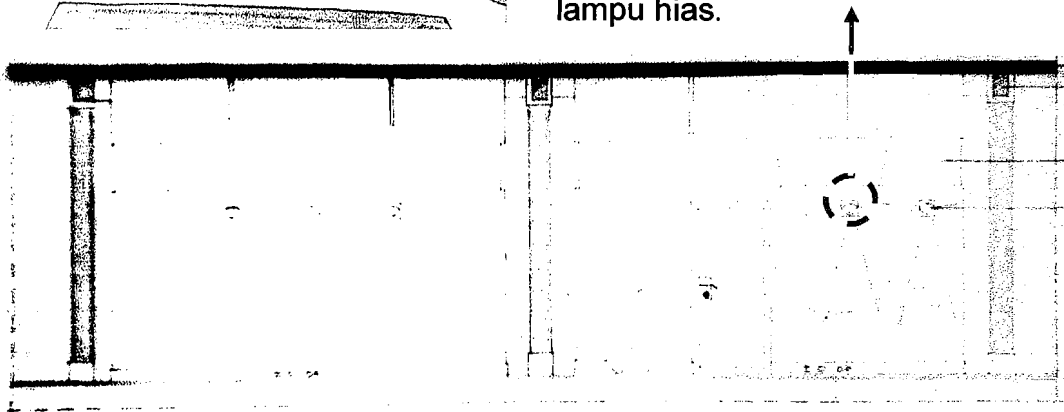


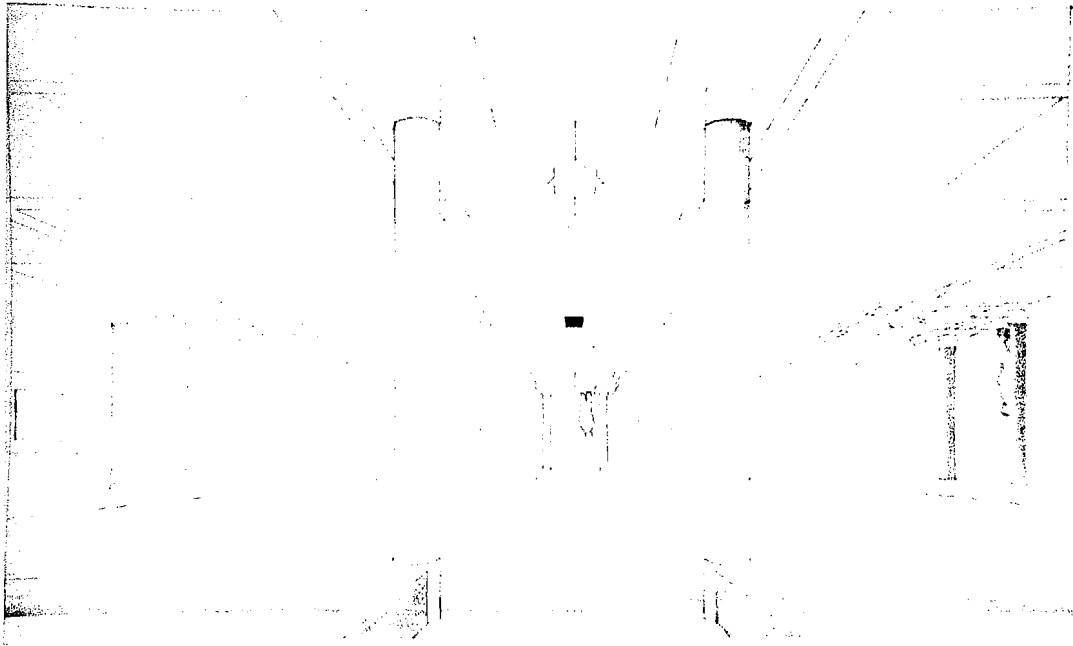
ekspos kolom pada koridor dimaksudkan agar dapat memberikan sedikit variasi visual ketika melewatinya. Adapun variasi visual juga bisa diperoleh lewat pola lantai pada koridor.



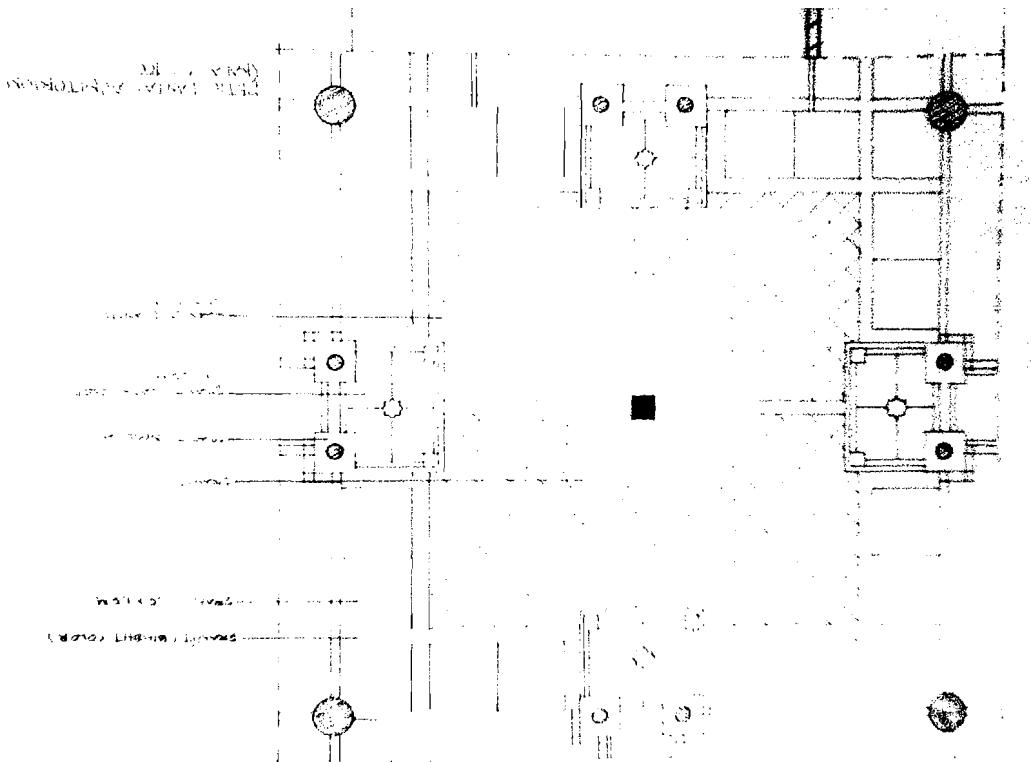
Dibelakang kolom pada koridor terdapat lampu yang mengarah keatas, hal ini dimaksudkan agar kolom dapat terekspos dengan jelas ketika malam.

Suasana yang terjadi dapat dilihat pada potongan detil koridor. Untuk memenuhi penerangan koridor diberikan lampu hias.

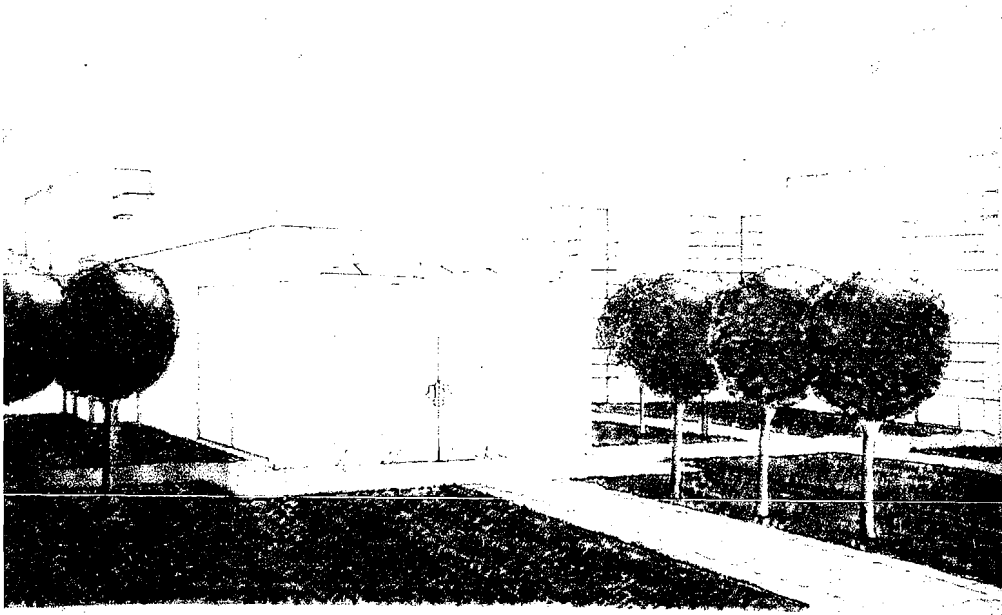




Pada detail pola lantai auditorium ini dapat dilihat bahwa terdapat empat sisi sirkulasi, dimana auditorium merupakan titik pertemuan antar koridor.







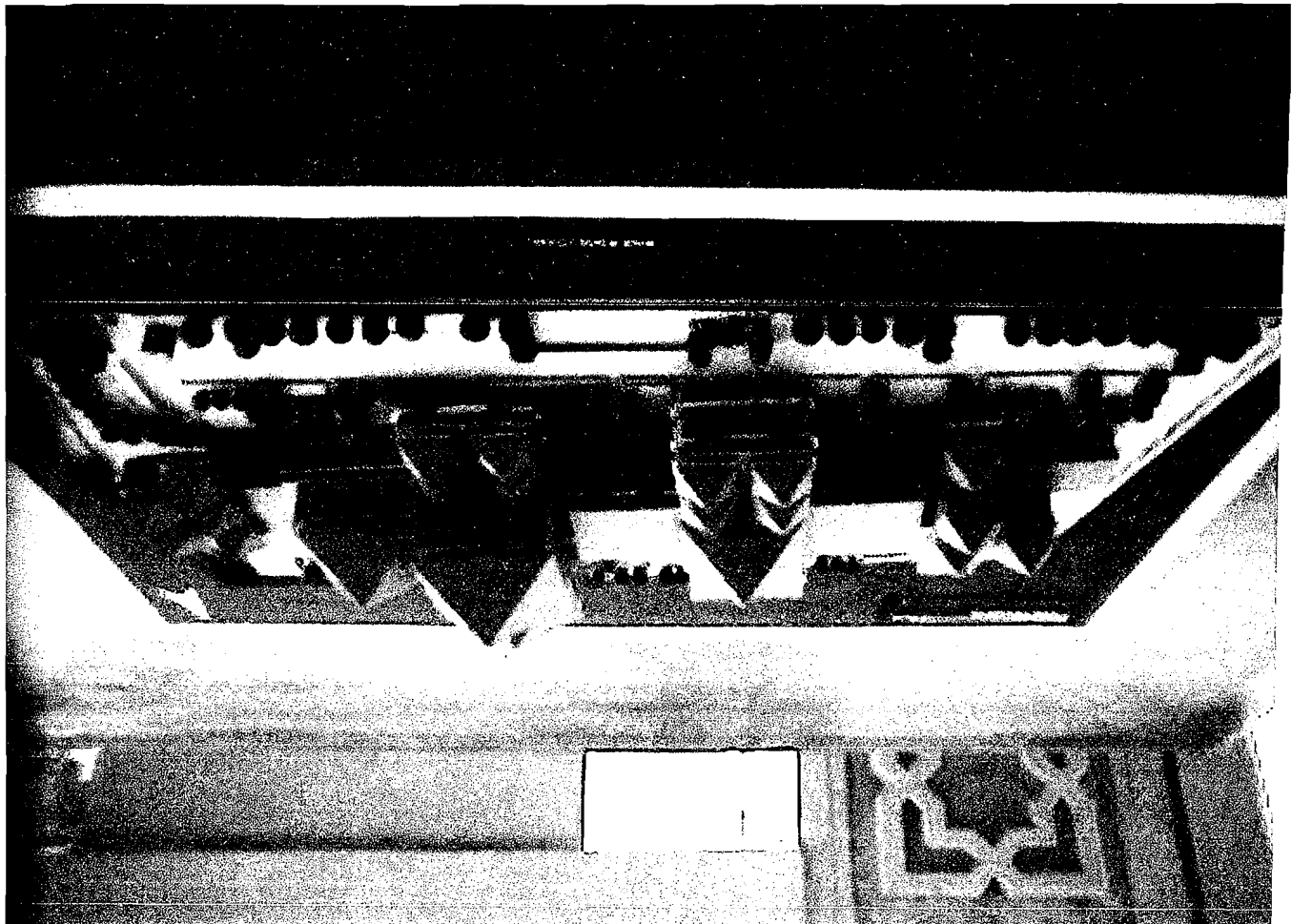
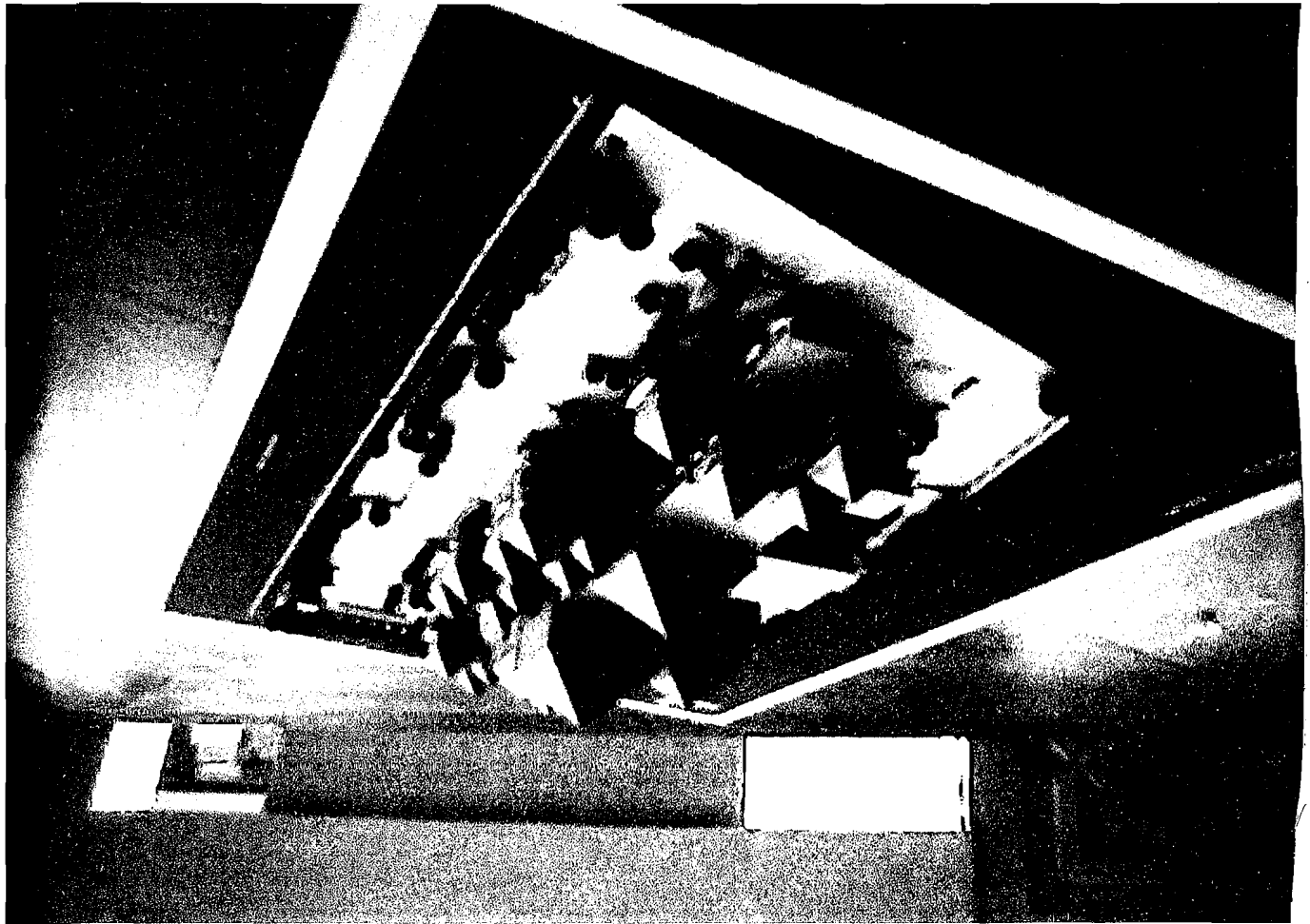
Ini keadaan didepan perkantoran studio. Tumbuhan digunakan disamping sebagai pengarah juga sebagai peneduh.

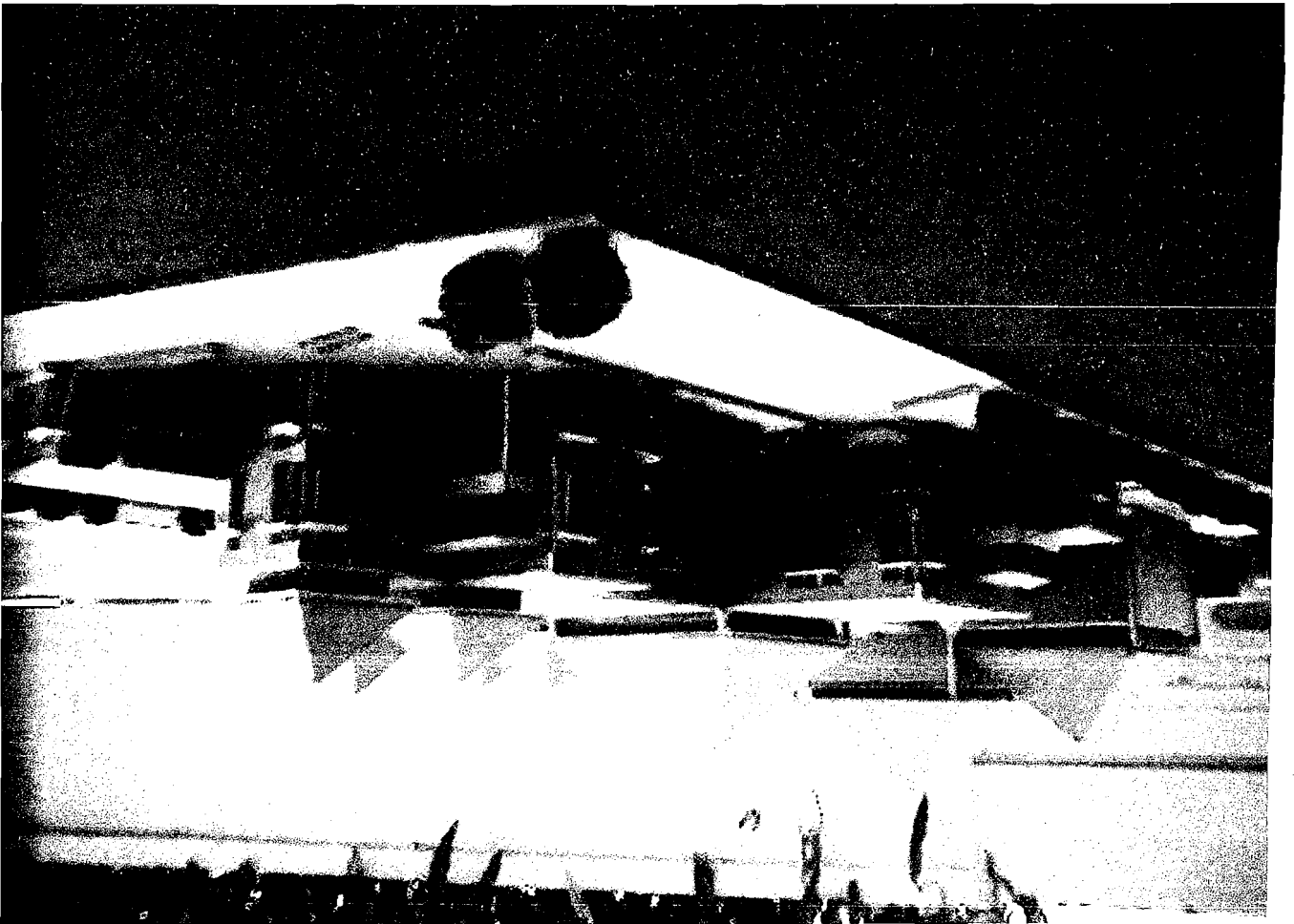
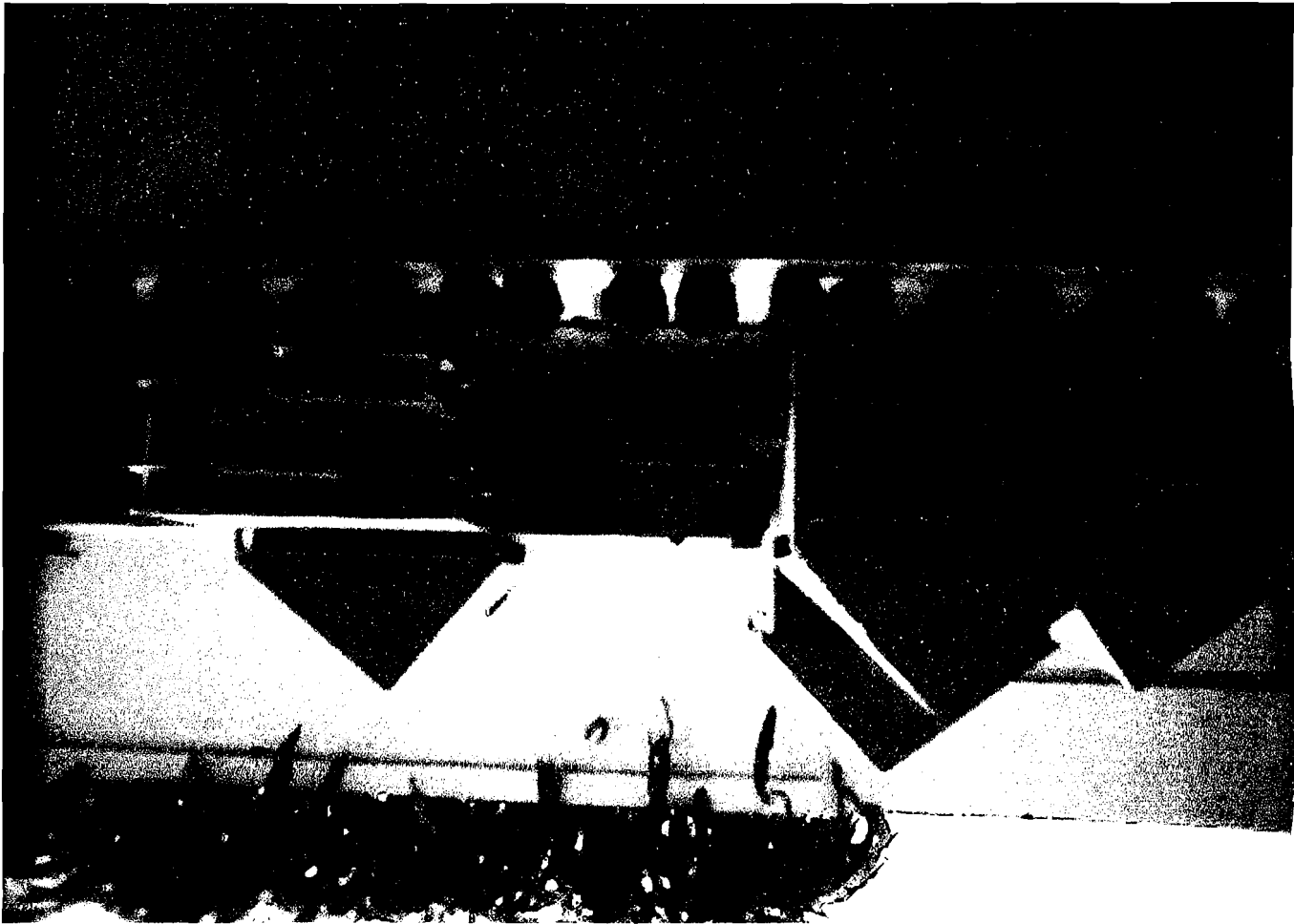


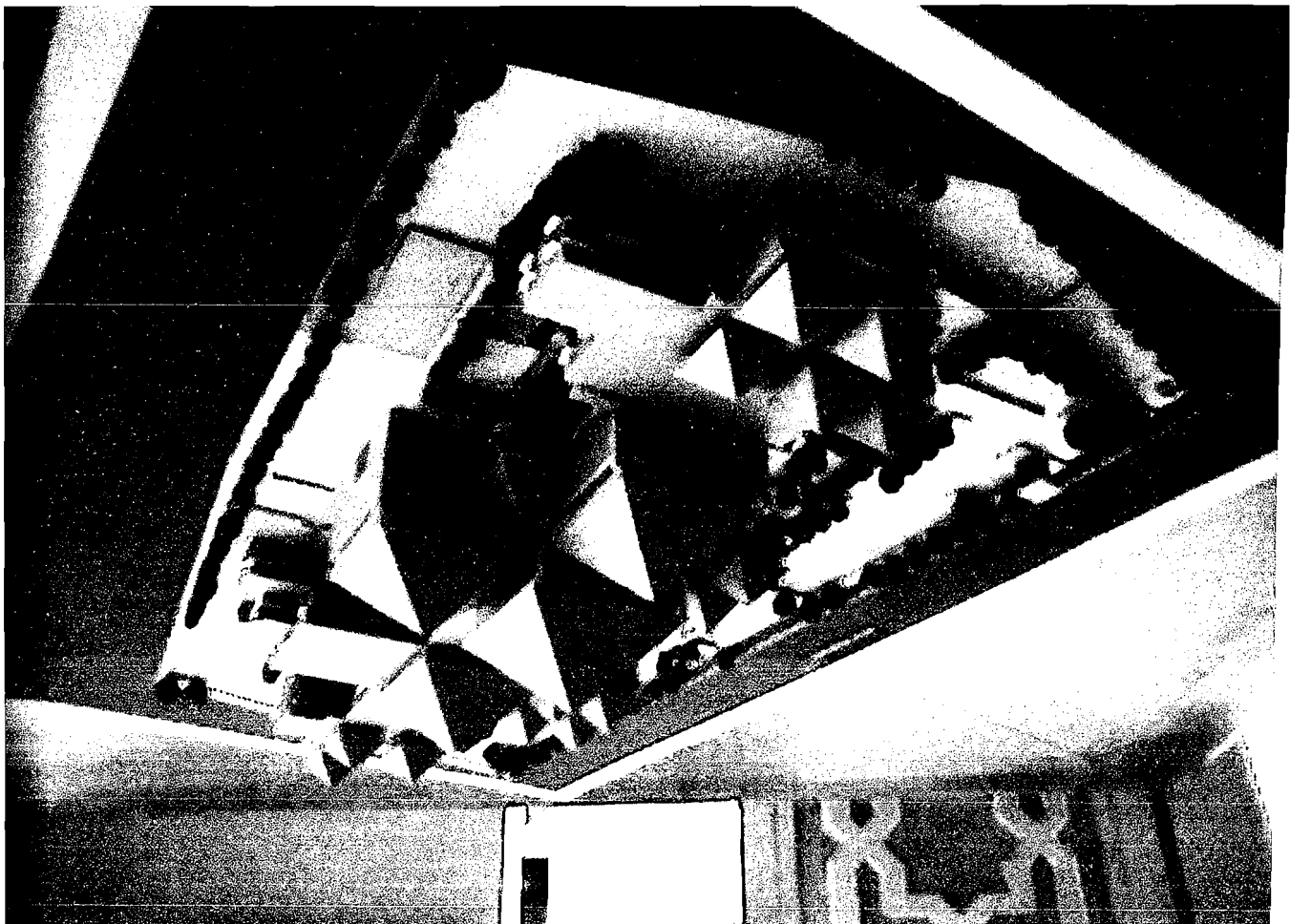
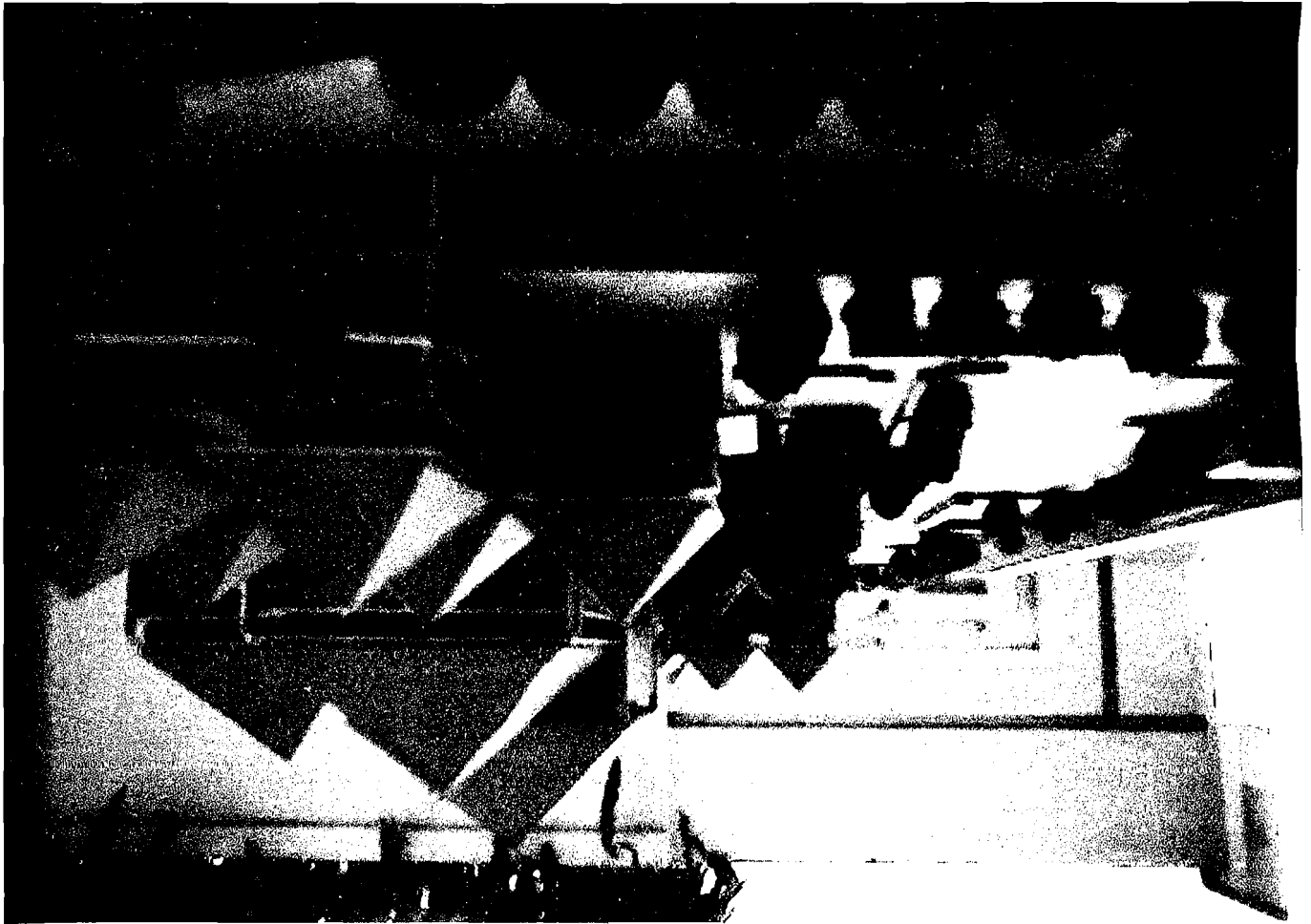
Pada koridor yang terdapat didepan studio dibuat transparan, hal ini ditujukan untuk mengurangi kebosanan yang terjadi karena jarak koridor yang cukup panjang.

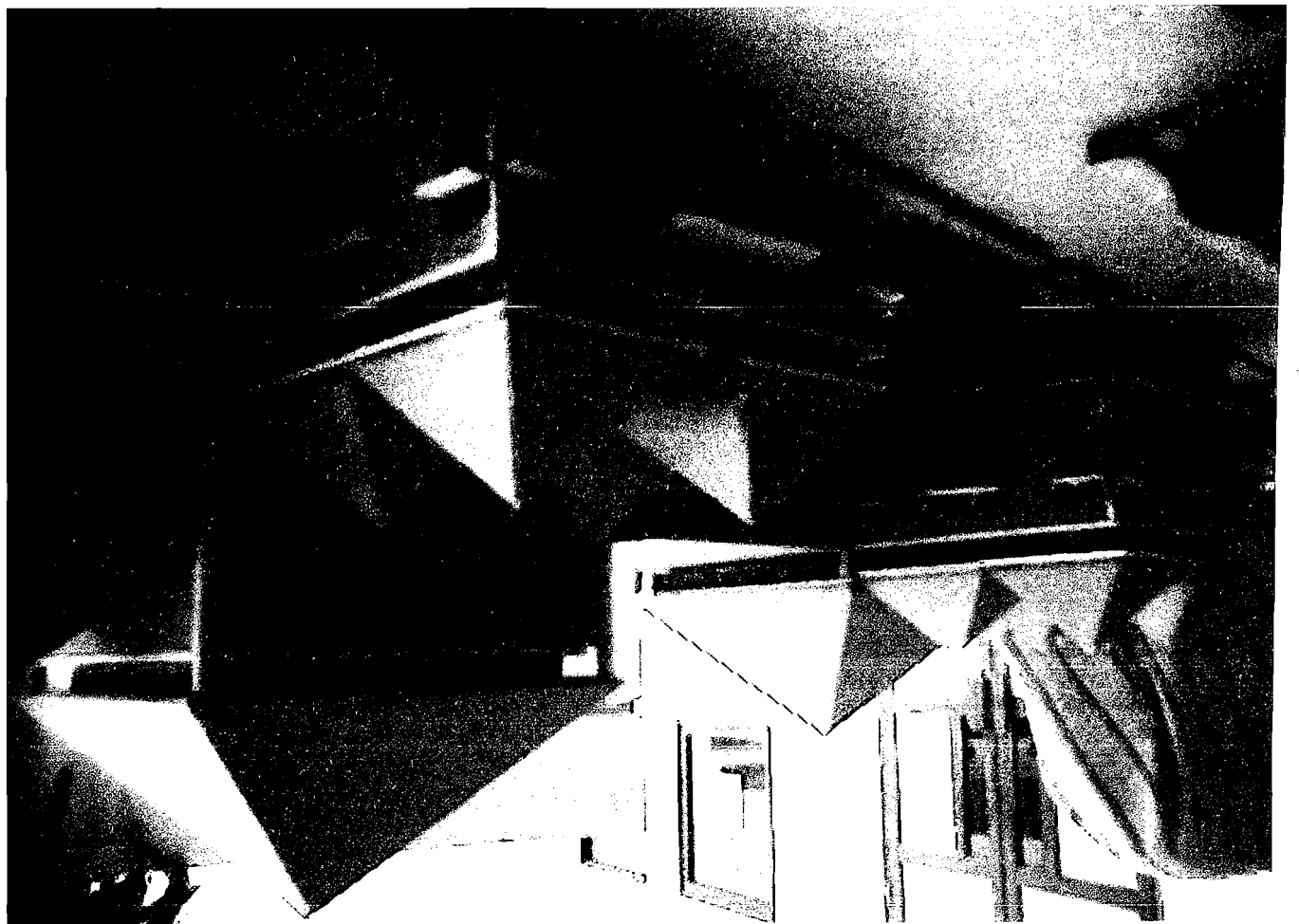
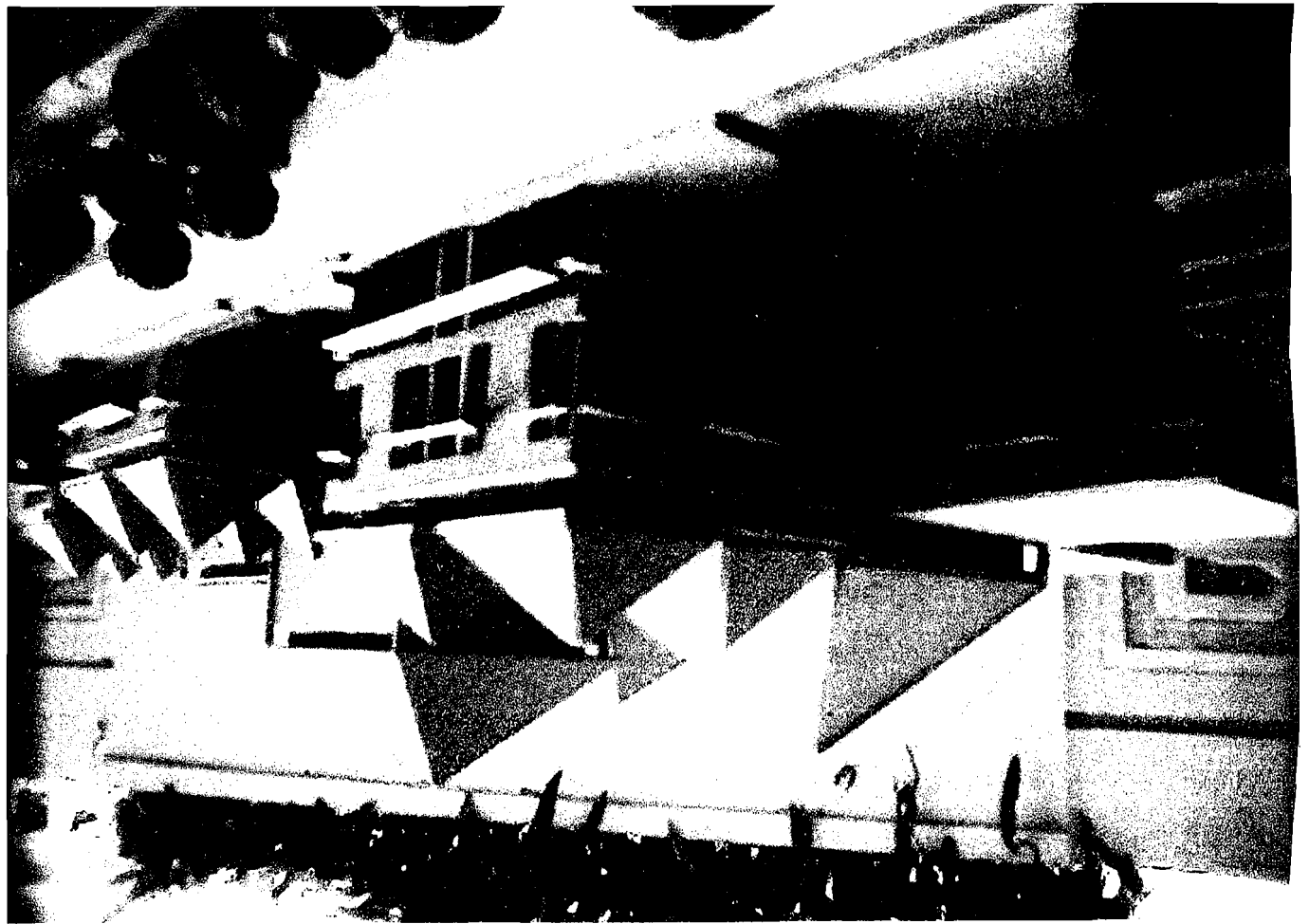


Agar diperoleh sinkronisasi ruang luar dan dalam, maka bentuk lansekap diluar bangunan dibuat menyerupai bentuk sirkulasi didalam bangunan. Pada setiap pola lansekap terdapat kolam air, ini ditujukan sebagai penghias atau variasi pada pedestrian. Tatanan pohon dibuat sebagai pengarah dan peneduh.









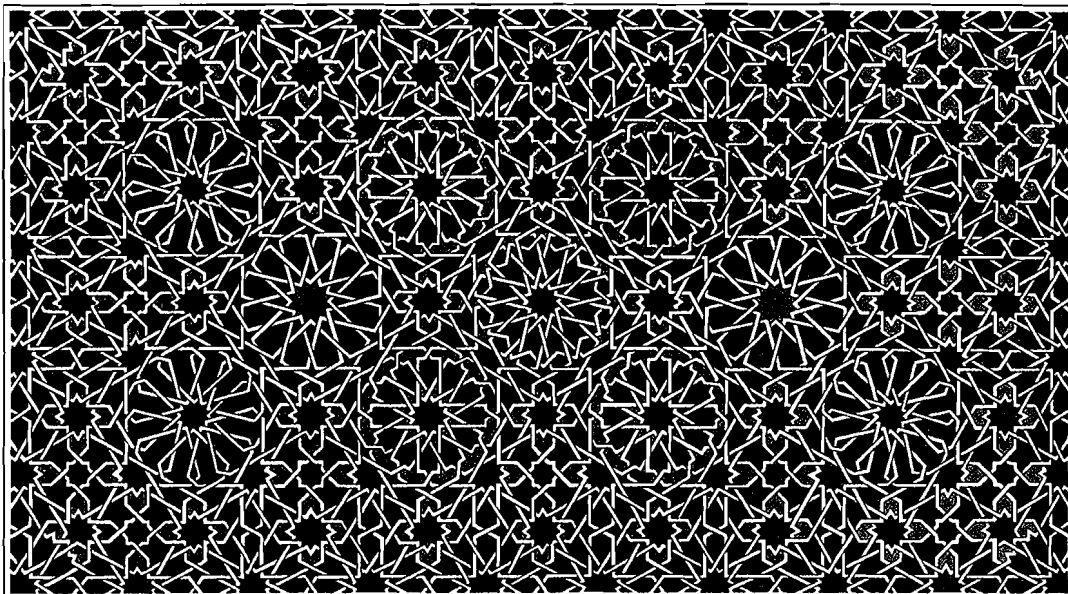
lampiran.

data kajian.

Arabesk

<http://www.wikipedia.com/wiki/arabesque.htm>

Arabesk, salah satu aspek seni dalam islam yang biasanya ditemukan sebagai penghias dinding-dinding masjid, ini merupakan pengulangan dari bentukan-bentukan geometrik yang sangat detil yang banyak mempengaruhi bentukan simbolik islami yang melambangkan binatang dan tanaman : pilihan dimana bentuk geometrik sering digunakan dan bagaimana mereka terbentuk berdasarkan dari pandangan islam tentang dunia. Untuk kaum muslim bentukan-bentukan geometrik ini memiliki makna yang cukup mendalam, dimana *arabesk* terbentuk dari pola yang tak terhingga(infinitas), melebihi batasan-batasan pikiran. Hal ini menjadi simbol dimana kekuasaan ALLAH s.w.t adalah penguasa dunia yang mempunyai kekuasaan yang mutlak dan tak terbatas.

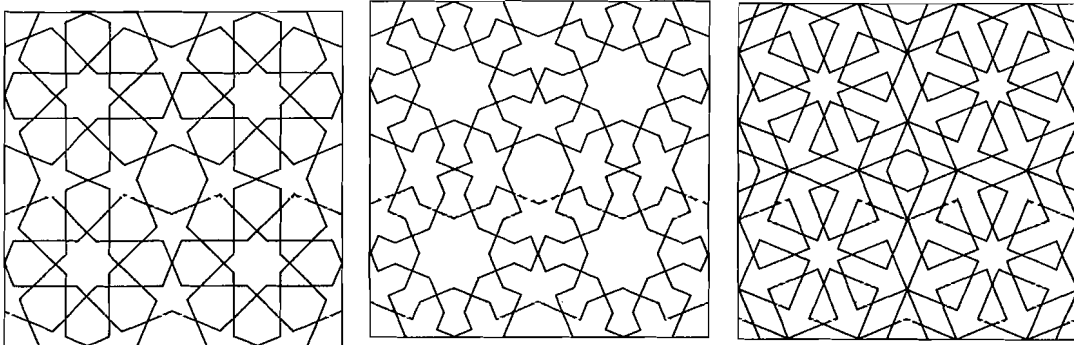


Islamic design – the pepin press, diambil dari visual cd-rom.

Sejarah

Pekerjaan seni geometrik khususnya dalam bentuk *arabesk* sebelumnya jarang disinggung pada dunia islam, tetapi ketika islam mengalami masa keemasan, *arabesk* menjadi penting untuk dikaji. Pada masa ini manuskrip-manuskrip kuno dari bangsa yunani dan bangsa latin diterjemahkan menjadi bahasa arab.

Seperti halnya *renaissance* di eropa, matematika, ilmu pengetahuan, literatur dan sejarah sangat besar mempengaruhi dunia islam dalam segi yang positif. Pekerjaan yang dilakukan oleh *plato* dan khususnya *Euclid* menjadi sangat populer diantara literatur yang lainnya. Kenyataannya, adalah geometri yang diciptakan oleh *Euclid*, dan dengan pondasi trigonometri serta phitagoras yang menjadikan bentukan-bentukan *arabesk* tercipta. Selebihnya, ide-ide *plato* tentang bahasan dua alam yang berbeda menjadi suatu bentuk dan fungsi yang sempurna, yang memiliki kontribusi dalam pembentukan *arabesk*.



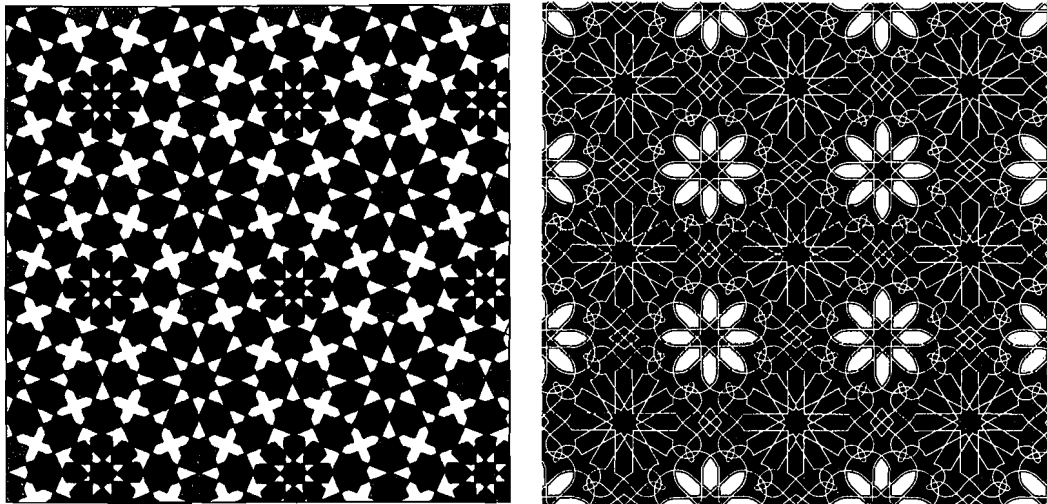
Islamic design – the pepin press, diambil dari visual cd-rom.

Deskripsi dan simbolis

Untuk bangsa barat, seni *arabesk*, terlihat seperti tatanan bentuk geometri yang diulang secara terus menerus yang biasanya kaligrafi-kaligrafi masuk didalamnya. Untuk para pengikut islam, *arabesk* adalah suatu simbol dari kesatuan keyakinan mereka dan cara kebudayaan tradisional islam memandang kehidupan didunia.

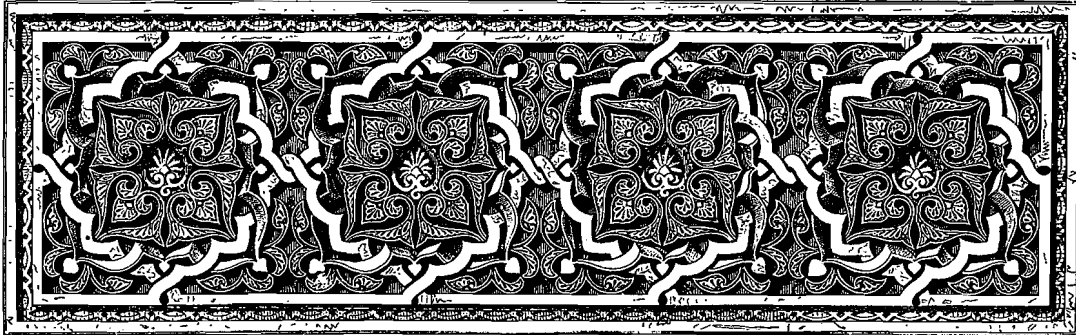
Dua jenis arabesk

Untuk jenis yang pertama memiliki prinsip : yang mempunyai kuasa atas dunia. Dalam prinsip ini termasuk dasar-dasar bagaimana membuat bentuk yang memiliki stuktur yang kuat dan permukaan yang indah(sudut dan bentuk yang fixed/statis yang menciptakan kemutlakan). Pada jenis yang pertama, tiap bentukan pengulangan geometrik memiliki simbolis-simbolis yang tertera didalamnya. Seperti contohnya, bentuk empat persegi, dengan panjang dan bentuk garis yang sama, adalah bentuk simbolis dari empat elemen alam yang penting yaitu : bumi, udara, api dan air. Tanpa salah satu elemen, dunia nyata yang disimbolkan dengan bentuk empat persegi akan hancur dengan sendirinya, serta lenyap dari eksistensinya.



Islamic design – the pepin press, diambil dari visual cd-rom.

Sedang untuk jenis kedua tercipta berdasarkan dari bentuk tanaman yang ada di alam. Jenis ini mewakili, sifat natural feminim tentang kehidupan.



Islamic design – the pepin press, diambil dari visual cd-rom.

Sebagai tambahan, ada banyak lontaran-lontaran pendapat yang mengemukakan bahwa *arabesk* memiliki jenis ketiga, yaitu kaligrafi. Tetapi hal tersebut masih memerlukan banyak kajian-kajian agar dapat dijadikan suatu pembandingan agar jenis ketiga dapat diterima.

Kaligrafi

Kaligrafi untuk kaum muslim adalah ekspresi nyata dari keseluruhan seni yang ada. Seni dari kata-kata yang terucap (terjemahan dari pemikiran-pemikiran dan sejarah). Dalam islam dokumen yang sangat penting atau bisa dikatakan suci dan perlu untuk disebarakan, tentu saja AL-QUR'AN. Kata-kata dan tuntunan dalam AL-QUR'AN, sekarang dapat dilihat dalam seni *arabesk*.



Islamic design – the pepin press, diambil dari visual cd-rom

Fungsi

"*Arabesk* juga bisa disamakan kedudukannya dengan seni dan ilmu pengetahuan", begitu kata sebagian orang. Seni dalam *arabesk* memiliki ketepatan dalam penghitungan geometri, kepuasan dalam sisi estetik serta simbolik. Jadi dari kajian diatas, mereka menyimpulkan bahwa sisi artistik yang terdapat pada *arabesk* bisa lebih jauh ditelusuri dan dibagi lagi menjadi dua segi yaitu segi non-religius dan segi religius.

Walau bagaimanapun untuk kaum muslim tidak ada perbedaan yang dapat memisahkan semua pekerjaan seni, kehidupan didunia matematik dan ilmu pengetahuan adalah semua ciptaan ALLAH s.w.t dan dari situ pula semua pekerjaan seni selalu akan mengekspresikan semua pemikiran-NYA.

Dengan kata lain, manusia bisa menciptakan bentuk geometri yang merefleksikan *arabesk*, tetapi bentuk ini sudah ada sejak ALLAH menciptakan kehidupan didunia ini.

Norma dan kesatuan

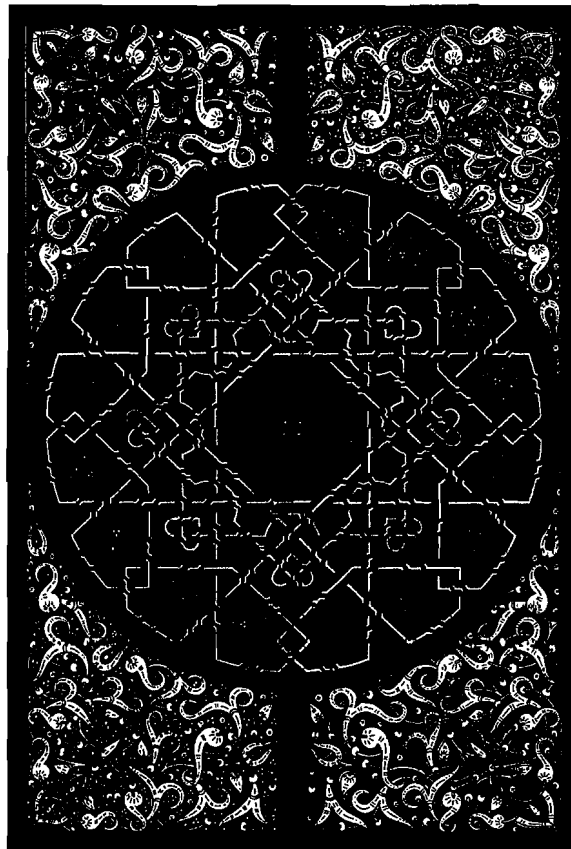
Aspek utama dalam islam ialah persatuan yang mengikat komunitas islam untuk selalu saling berhubungan baik satu sama lainnya. Tidak seperti struktur dasar pembentuk karakteristik kaum kristiani yaitu perbedaan (berbeda itu memiliki banyak pemikiran yang memberikan kontribusi besar sebagai pembentuk agama), pada dunia muslim memiliki persatuan/ikatan yang kuat adalah pondasi utama.

Hal ini, tentu saja dapat dilihat dari berbagai bentuk *arabesk* yang memiliki kemiripan yang terdapat dari berbagai macam wilayah geografis. Malah, karena kemiripan bentuk *arabesk* itu, para ahli kesulitan untuk menentukan darimana ciri *arabesk* tertentu dibuat. Dengan adanya alasan ini bahwa ilmu pengetahuan dan matematis dalam perhitungan yang menjadi pengaruh utama dalam pembentukan *arabesk* adalah bersifat universal.

Maksud dari dari kalimat diatas ialah bahwa *arabesk* memang terbentuk pada masa keemasan islam tetapi pembentukan *arabesk* itu sendiri terdapat berbagai pemikiran dan filosofi yang tidak hanya muncul pada masa islam. Dengan kata lain *arabesk* bersifat umum dan bisa digunakan untuk kepentingan apa saja.

Karena itu, untuk kebanyakan kaum muslim, seni terbaik yang dapat diciptakan oleh manusia sering digunakan sebagai hiasan pada dinding-dinding atau elemen fasade masjid, seni ini sering digunakan karena memiliki kesatuan dengan alam. Norma dan kesatuan pada dunia nyata, mereka percaya bahwa hal itu merupakan perwujudan dari dunia spiritual. Terciptanya bentuk geometri, kerana itu merupakan penyederhanaan dari kenyataan bahwa ciptaan ALLAH s.w.t tidak ada batasnya.

Kenyataannya, para sufi percaya bahwa tidak ada perbedaan antara dunia nyata dengan dunia spiritual. Dan itulah alasan utama kenapa kita tidak bisa mencicipi dunia spiritual, maka itu ada "penyembunyian dari yang tersembunyi" yang melindungi kita dari kesempurnaan dunia spiritual.



Berangkat dari alasan tersebut mereka mencoba menyingkap "yang tersembunyi" itu, dengan maksud menjadi satu dengan tuhan pada saat mereka masih didunia. Salah satu cara sufi melakukan hal tersebut yaitu dengan menggunakan *arabesk* sebagai perwakilan kehidupan yang tiada batas(kekal).

<http://www.britannica.com/ebc/article?eu=380955>



arabesk ialah gaya dari dekorasi yang terkarakter dari bentuk pola-pola tanaman dan sudut-sudut yang terbentuk dari gubahan motif tertentu.

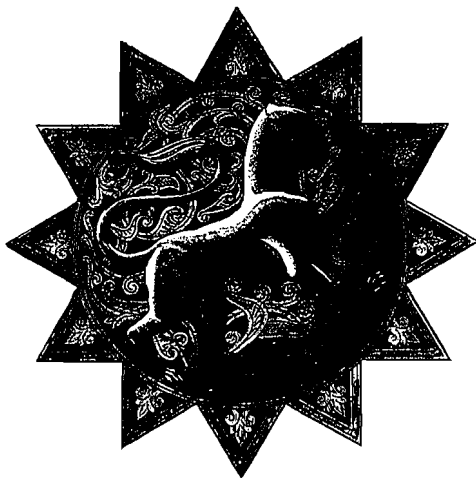
Ini adalah ornamentasi islami yang sudah ada sejak dulu. Kata *arabesk* baru digunakan pada abad ke 15 dan 16 ketika bangsa eropa tertarik akan seni-seni dalam islam, tetapi polanya itu sendiri tercipta dari pengrajin yunani kuno. *Arabesk* juga teraplikasi dari manuskrip, dinding, furniture, kerajinan besi, kerajinan tanah, pahatan batu, dan tenunan kain dari jaman *renaissance* pada abad ke 19.

<http://www.1upinfo.com/encyclopedia/A/arabesqu.html>



arabesk dalam kajiannya tentang seni yang berarti kompleksitas tiada akhir, dekorasi linear yang terbentuk dari penggabungan garis yang tersusun secara simetris yang membentuk pola yang tak terhingga. Pada penggunaannya dalam kesenian islam sering terekspos menyelimuti seluruh permukaan dengan hiasan *arabesk*.

Sedang *arabesk* dalam penggunaannya pada masa modern sering dikemukakan berasal dari desain pada masa *renaissance*, yang terinspirasi dari gaya yunani-romawi.



<http://www.homeplaninfo.com/building-definitions/Arabesque, House plans, other architectural terms explained.htm>

arabesk dalam arsitektur, gaya dari ornamentasi yang mewakili bentuk manusia, binatang(khayalan atau nyata), tanaman dengan daun, bunga dan buah, serta figur-figur yang merepresentasikan perhitungan,

kesemua itu digabung menjadi satu kesatuan bentuk. Ini adalah ketiga tipe *arabesk*.

Untuk *arabesk* yang muncul pada bangsa romawi, figur binatang tidak terbentuk/tercipta, ini dikarenakan pengaruh dari lukisan Pompeii, Herculaneum dan tempat lainnya yang sering menggunakan figur manusia sebagai obyek lukisan.

Sedang bentuk yang kedua pada bangsa arab juga tidak terdapat bentukan figur binatang yang tampak pada *arabesk*.

Figure binatang yang terepresentasikan pada *arabesk* diperkenalkan oleh kaum kristiani berdasarkan penerjemahan manuskrip-manuskrip kuno.

<http://www.xrefer.com/entry/496627>

arabesk adalah bentuk motif yang menjelaskan ciri suatu budaya tertentu, perwakilan dari sebuah tempat yang tidak nyata, ialah sebuah teka-teki spiritual, keindahan dari satu bentuk yang tercipta dan merupakan penjelasan dunia spiritual yang digagas dalam bentuk dan konsep dari pola-pola kebudayaan yang ada.

http://www.salaam.co.uk/themeofthemonth/march02_index.php?l=3



(sumber: <http://mathforum.org/alejandre/circles.html>

Critchlow, Keith. *Islamic Pattern: An Analytical and Cosmological Approach*. Schocken books, New, York, NY. 1976

<http://math.dartmouth.edu/~matc/math5.pattern/lesson5A&M.connection.html>

http://www.cs.bsu.edu/homepages/dathomas/mg/si_files/si17.htm

<http://www.askasia.org/frclasrm/lessplan/l000030.htm>,

<http://math.dartmouth.edu/~matc/math5.pattern/lesson5A&M.connection.html>)

Motif atau pola geometrik sangatlah populer diantara artist dan desainer diseluruh penjuru dunia, biasanya digunakan untuk menghiasi hampir seluruh permukaan dinding, lantai, pot tanaman, lampu, cover buku, maupun tekstil. Seperti halnya islam yang menyebar dari Negara ke Negara, dari wilayah ke wilayah lainnya, para pengrajin islam menggabungkan pengertian mereka akan geometri dengan keadaan

tradisional wilayah sekitar menjadi sesuatu kerajinan islam yang memiliki citra yang besar. Hal ini mewakili pandangan islam yang logikal tentang keadaan dunia.

Kualitas harta intelektual(filosofi) yang meluas, memberikan kesempatan kepada sarjana-sarjana islam untuk bisa mengadaptasi pemikiran atau pengaruh dari filosofi-filosofi dan cara perhitungan matematis orang yunani, serta menerjemahkan dan menjabarkan pemikiran mereka sebagai ilmu untuk digunakan pada masa yang akan datang.

Pekerjaan-pekerjaan yang dilakukan oleh *Euclid* dan *phytagoras* adalah salah satu ilmu yang pertama kali diterjemahkan kedalam bahasa arab. Dalam mempelajari geometri yang dihubungkan dengan ilmu astronomi dan perbintangan, kaum muslim menjadi sangat antusias, karena mereka percaya bahwa ada kehidupan lain diluar sana. Dari hal ini dicoba untuk menterjemahkan hasrat yang tersirap pada huruf-huruf arab kedalam bentuk yang tidak terbatas(*arabesk*) untuk dijadikan pola-pola hiasan.

Perkembangan yang diperoleh dalam analisa matematis, khususnya, memiliki pengaruh pembentukan harmoni yang cukup besar.

Dikendalikan oleh hasrat religi dan doktrin persatuan(*al-tauhid*), para intelektual muslim menyadari bahwa adanya kesamaan diantara dunia nyata dengan dunia spiritual yang bisa dijadikan kajian dalam penerapannya pada *arabesk*.

Perkembangan dari seni yang berbeda dari yang lain ini, sebagian kecil merefleksikan ketakutan islam akan adanya kefanatikan terhadap sesuatu hal yang nantinya akan menimbulkan perpecahan. Untuk kaum muslim, menyadari kenyataan dari dasar utama dari pemikiran islam yaitu : "*tidak ada kekuasaan lain selain ALLAH s.w.t*". DIA terefleksiakan dalam seni hiasan. Dari pemikiran ini para pengrajin islam tidak mengekspresikan perasaan mereka kedalam seni tapi lebih mementingkan pemikiran

mereka akan tuhan yang dijadikan sumber inspirasi dalam pembentukannya di seni.

Dengan cara yang tradisional ini, tidak sedikit artis yang menjadi frustrasi dan mereka mencoba menerapkan pemikiran mereka sendiri kedalam seni, dan dari cara itu tidak sedikit pula yang menjadi sukses dan terkenal pada masanya. Daripada menyelimuti bangunan atau permukaan lain dengan figure manusia, mereka menciptakan pola geometri yang kompleks dengan figure tanaman sebagai upaya untuk memberikan alternatif dalam menghiasi bangunan seperti masjid atau bangunan publik lainnya.

Secara alternatif, pengembangan dari repetisi bentuk infinite bisa dijadikan sebagai pegangan bahwa hukum yang sudah ditulis oleh ALLAH s.w.t tidak dapat diubah. Kaum muslim lebih tertarik untuk mengkaji beberapa hukum yang secara langsung diberikan oleh nabi muhammad s.a.w, yang terkarekter dari wahyu yang langsung diturunkan oleh-NYA. Dari jalan ini peraturan dari konstruksi pola geometri diperoleh, hal ini memberikan gambaran tentang norma tertulis tentang tingkah laku.

"... as the soul of an individual seeks sources and reasons for its existence it is led inward and away from the three-dimensional world towards fewer and more comprehensive ideas and principles"
(Critchlow)

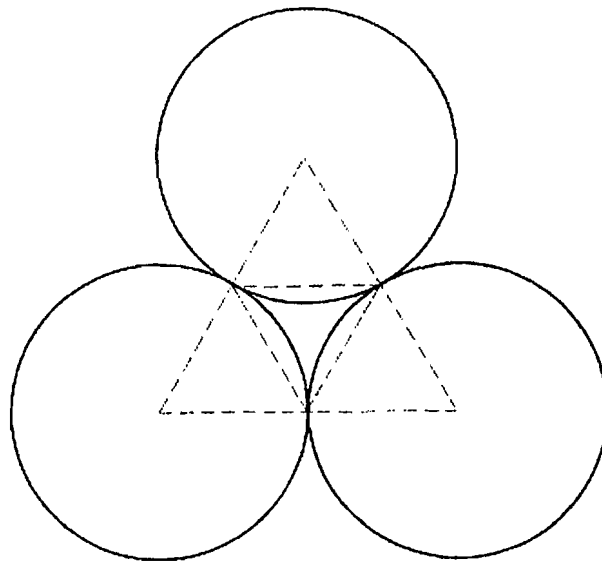
Pola dan simbol

Keduanya memiliki arti yang mendalam dengan hubungannya tentang cara merepresentasikan seni dalam cara yang kreatif untuk mendapatkan pengertian tentang cara alam menggerakkan elemen-elemen pendukung untuk memperoleh harmonisasi dalam kehidupan, dan hal ini dilakukan dengan sempurna. Pola-pola geometri dalam dunia islami memiliki bentuk yang unik, yang juga merupakan penjabaran dari cara dia berfungsi dan terbentuk.

Simbol bisa memberikan penjelasan dengan kata-kata yang diterjemahkan melalui bentuk, tetapi sebaliknya kata-kata tidak bisa

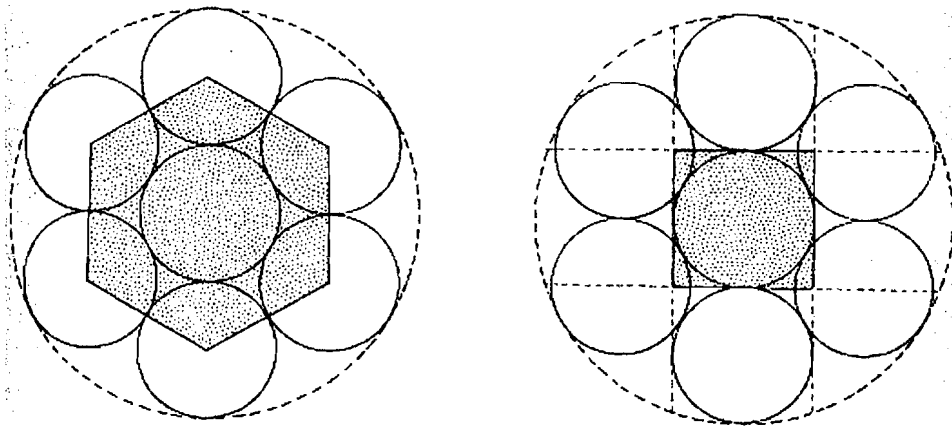
menggambarkan simbol. Dan simbol dalam pola islami dan geometri langsung tertuju pada unsur persatuan yang tidak bisa dibedakan.

Pada kenyataannya bentuk lingkaran dan sumbunya, adalah dimana semua bentuk pola-pola dalam dunia islami terbentuk dan itu merupakan perwakilan simbol yang mewakili pemikiran bahwa tuhan itu satu, dan juga merupakan simbol dari bentuk peraturan yang ada di mekah, yaitu pusat orientasi bagi kaum muslim, dimana semua umat berdoa menghadapnya. Bentuk lingkaran selalu menyimbolkan unsur keabadian, tanpa terbentuk atau dibentuk, dan juga bukan saja menjadi ekspresi yang sempurna tentang persamaan derajat sesama tetapi juga merupakan nenek moyang dari seluruh bentuk poligon.

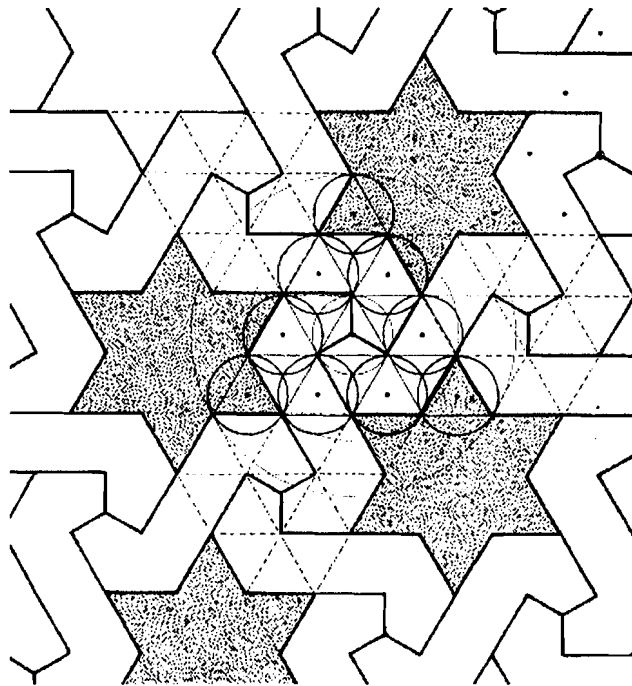


Dari bentuk lingkaran terdapat tiga bentuk dasar yang muncul pada seni islami, segitiga, bujur sangkar, dan persegi. Segitiga melalui pemahaman tradisional adalah simbolis dari kesadaran manusia dan merupakan prinsip dasar harmoni. Bujur sangkar merupakan simbol dari pengalaman fisik = dunia nyata, sedangkan bentuk persegi merupakan pemahaman dari surga. Simbol lain yang muncul pada seni islam adalah bentuk bintang, dimana bentuk ini juga sering digunakan sebagai motif untuk

menghiasi banyak bangunan. Dalam simbol islam, bintang ialah bentuk yang sederhana yang mewakili persamaan radiasi dari berbagai arah yang terbentuk dari sumbu utamanya.



Walaupun pola geometri merupakan bentuk yang tercipta dari bentuk-bentuk yang sederhana seperti lingkaran dan bujur sangkar tetapi ketika bentuk tersebut di kombinasi, duplikat, ditumpuk akan menjadi suatu bentuk yang luar biasa indah dalam seni islam.



Dan juga, pola-pola yang kompleks ini tampaknya menolak akan aturan-aturan yang ada sejak geometri muncul ke permukaan, selebihnya pola islami hendak memberikan kebebasan untuk berekspresi masing-masing. Bentuk yang diulang dan kompleks ini menawarkan suatu bentuk yang tak terbatas dan bisa mengakomodasi segala macam bentuk ornamentasi. Dalam kajiannya dengan bentuk abstrak, motif yang diulang, dan simetri serta pola geometri memiliki banyak kesamaan yang dapat disebut dengan *arabesk*. Hiasan kaligrafi juga dapat dilihat bahwa hal tersebut dibentuk oleh pola geometri yang ditambahkan dengan pemikiran logis tentang kehidupan.

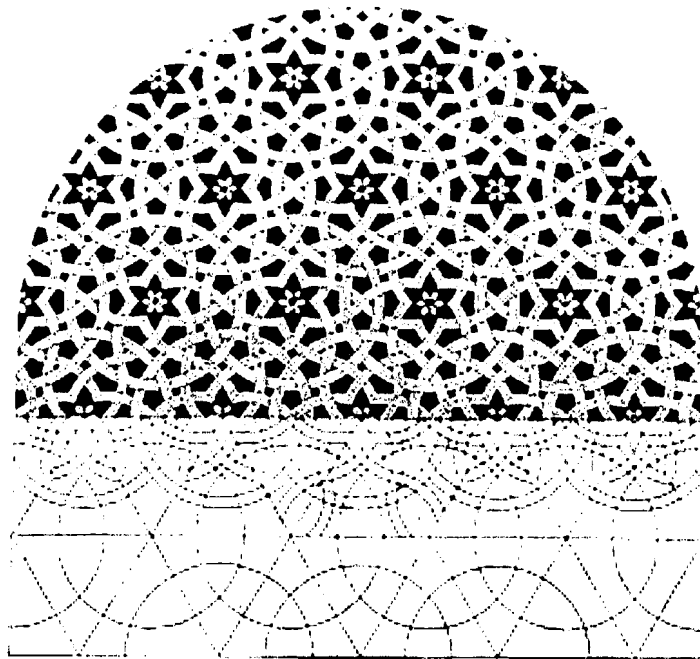


Figure 35. Window grille from Kairbat al-Majjar and its geometrical scheme.



