

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
MADJASRI
TGL TERIMA: 1-3-03
NO. JUDUL: 000258
NO. NY: 5120010258001

Tugas Akhir

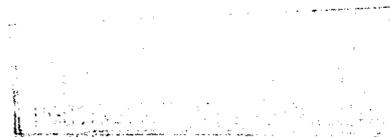
**POLITEKNIK SINEMATOGRAFI
STANKO**



Disusun Oleh :

**Ridha Ansari
97 512 014**

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2002**

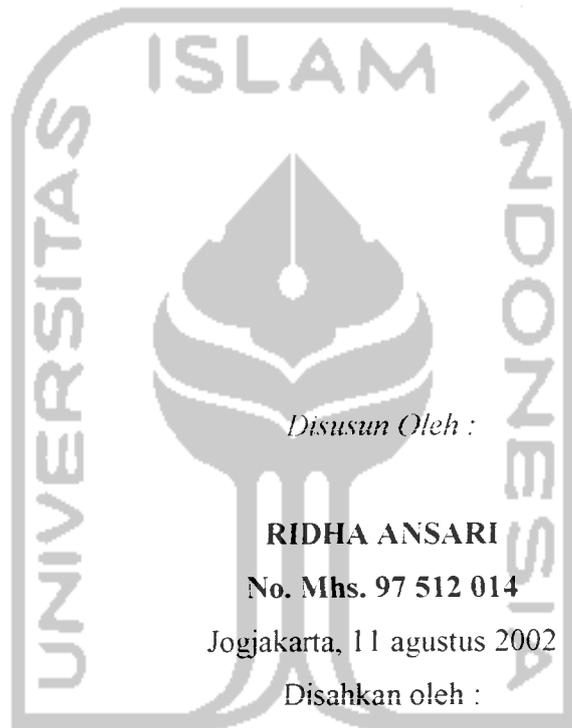


LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

POLITEKNIK SINEMATOGRAFI

STANKO



Disusun Oleh :

RIDHA ANSARI

No. Mhs. 97 512 014

Jogyakarta, 11 agustus 2002

Disahkan oleh :

Dosen Pembimbing II



(Ir. Endy Marlina, MT)

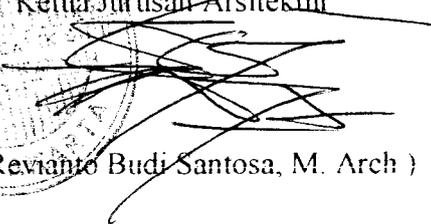
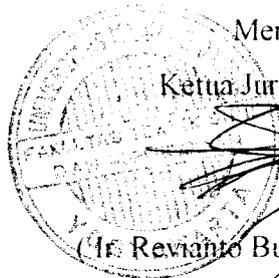
Dosen Pembimbing I



(Ir. Sugini, MT)

Mengetahui :

Ketua Jurusan Arsitektur



(Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch)

KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaanirrahim,

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillahirabbil alamin, segala puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah yang telah memberikan rahmat dan karunianya, serta shalawat serta salam ditujukan kepada junjungan kita, nabi Muhammad SAW sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Tugas akhir ini berjudul “ Politeknik Sinematografi STANKO “ dengan pendekatan konsep menentukan tata ruang berdasarkan program ruang dengan penampilan yang dapat menunjang sifat kreativitas sebagai landasan konseptual perencanaan dan perancangan. Penulis membahas tentang bagaimana penampilan yang dapat menunjang sifat kreativitas sehingga terjadi saling mendukung antara program akademis dengan lingkungan yang mewadahnya. Penyusunan laporan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Arsitektur pada jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.

Dengan selesainya masa penulisan yang berlangsung selama kurang lebih dua setengah bulan , hingga dapat terselesaikanya penyusunan laporan tugas akhir ini, penyusun menghaturkan banyak terima kasih kepada :

1. Yth. Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch selaku ketua jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.
2. Yth. Ir. Sugini, MT selaku dosen pembimbing I dan Ir. Endy Marlina, MT selaku dosen pembimbing II yang telah dengan sabar membimbing dan mengarahkan hingga selesainya tulisan ini,(terima kasih atas cucianya)
3. Yth. Abah, mama, kaka dan ading ulun yang selalu memberikan semangat, dukungan serta doa – doanya
4. Kepada NID terima kasih atas bantuan dan dukunganya serta semangatnya.....
5. Yth. Keluarga Drg. Sunardi terima kasih atas dukungan dan semangatnya.
6. Staf dan pengajar Politeknik STANKO, terima kasih atas data dan kerja samanya selama penulisan ini

7. Teman – teman arsitek SMILE 97 dan cah kos Kayen 135 B yang tidak dapat disebut satu – persatu (buanyak) terimakasih atas dukungan dan bantuanya
8. Komunitas Mancing (dab Menang, dab Sentot, cak Ali, dab Menot, Bego), Bal – Balan (Prapatan FC), Borjo dan cah – cah Jurug Sari, Terima kasih atas persahabatanya.
9. Komunitas GRIDS (Gimbal, Roni, Ira, Dayax. Sri) ayo maju terus Sobat, jalan di depan masih sangat panjang.
10. Cah cos – cosan Sangaji (Gembul, Kurus, Copet,) kalian memang orang asik, terima kasih atas kegilaanya.
11. mas Enyenk atas data , ide, dan inspirasinya hingga dapat selesai penulisan ini, mathurnuhun dab.
12. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikanya penyusunan laporan tugas akhir ini. Terima kasih, terima kasi, dan terima kasih.....

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan ini masih banyak terdapat kekurangan – kekurangan, untuk penulis akan menerima segala kritik dan saran membangun guna tersempurnakanya penulisan ini.

Penyusun berharap agar laporan tugas akhir ini dapat dipergunakan sebagai tambahan khasanah pustak dan dapat dipergunakan dengan sebaik – baiknya serta bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wabillahi Taufiq Walhidayah

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, 10 Agustus 2002

Penyusun

Ridha Ansari

POLITEKNIK SINEMATOGRAFI STANKO

STANKO CINEMATOGRAFI'S POLYTECHNIC

Disusun Oleh :

Ridha Ansari

97 512 014

Dosen Pembimbing II

(Ir Endy Marlina., MT)

Dosen Pembimbing I

(Ir. Sugini, MT)

ABSTRAK

Dalam penulisan ini adapun tujuan dan sasaran yang akan dicapai yaitu merancang bangunan Politeknik Sinematografi Stanko dengan menentukan tata ruang berdasarkan program ruang dengan penampilan yang kreatif sehingga dapat menunjang kreativitas.

Metode berfikir yang digunakan yaitu dengan merumuskan permasalahan – permasalahan yang diangkat dari data – data yang melatarbelakanginya. Kemudian diidentifikasi sebagai penelusuran masalah dan mengungkapkan faktor – faktor terdapat pada permasalahan tersebut. Data – data tersebut dianalisa berdasarkan teori – teori yang ada untuk mendapatkan kesimpulan. Selanjutnya kesimpulan tersebut akan dijadikan sebagai pendekatan konsep dasar dalam perencanaan dan perancangan.

Dari analisa – analisa maka akan menghasilkan persoalan – persoalan yaitu bagaimana mentukan jumlah ruangan kelas dan hubungan ruang dengan mempertimbangkan faktor efisiensi dan bagaimana pendekatan penampilan kreatif yang dapat menunjang sifat kreativitas, sehingga diharapkan adanya saling mendukung antara faktor akademis dan lingkungan yang mewadahnya .

Pemecahan masalah yang digunakan adalah dengan menganalisis data – data dari jadwal kuliah dan kapasitas kelas dan aktivitas dan peralatan yang akan digunakan kemudian dilakukan penghitungan dengan metode *Edukational Work Sheet* sehingga didapat kebutuhan dan jumlah ruang, modul ruang. Untuk mengetahui hubungan ruang yaitu dengan menganalisa perpindahan kelas dan hubungan antar ruang kuliah dalam satu minggu.

Agar penampilan bangunan dapat menunjang sifat kreativitas yaitu dengan menganalisa karakteristik orang yang kreatif sehingga dapat disimpulkan orang yang kreatif membutuhkan lingkungan yang dinamis, keterbukaan, ceria dan bebas, kemudian karakteristik tersebut di transformasikan ke bangunan melalui pengolahan bentuk (Asimetris), ruang (yang terbuka), warna (warna yang terang), tekstur (kasar dan dekoratif) dan irama (irama progresif)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 PERMASALAHAN	5
1.2.1 Permasalahan Umum	5
1.2.2 Permasalahan Khusus	5
1.3 TUJUAN DAN SASARAN	5
1.3.1 Tujuan	5
1.3.2 Sasaran	5
1.4 KEASLIAN PENULISAN	6
1.5 LINGKUP BATASAN	7
1.5.1 Pengertian Judul	7
1.5.2 Lingkup Permasalahan	7
1.6 METODE PEMECAHAN MASALAH	8
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	9

BAB 11 : TINJAUAN UMUM POLITEKNIK SINEMATOGRAFI STANKO

2.1	TINJAUAN UMUM POLITEKNIK SINIMETOGRAFI STANKO	10
2.2	PENDIDIKAN POLITEKNIK SINEMATOGRAFI	10
2.2.1	Tujuan dan Fungsi Pendidikan	10
2.2.2	Tinjauan Sejarah Sinematografi	11
2.2.3	Unsur – Unsur Pelaku Kegiatan Pendidikan	11
1.	Mahasiswa	11
2.	Staf Edukatif	12
3.	Staf Non Edukatif	12
2.2.4	Data Akademik Pendidikan Sinematografi	13
2.3	DASAR METODE PERHITUNGAN KEBUTUHAN RUANG DAN HUBUNGAN ANTAR RUANG	
2.3.1	Metode Perkiraan / Perhitungan Kebutuhan Ruang	20
2.3.2	Petunjuk Pengisian Form Perhitungan Kebutuhan Ruang	20
2.3.3	Patokan Daya Guna (Efisiensi)	22
2.3.4	Standar – Standar Perhitungan Ruang	23
1.	Standar Menurut Buku RIP Perguruan Tinggi dan Swasta 1985	23
2.	Standar Menurut Time Saver Standart	24
3.	Standar Menurut Ernst Neufert	24
2.4	TINJAUAN HUBUNGAN ANTAR RUANG	25
2.4.1	Volume Perpindahan Antar Ruang	25
2.4.2	Frekuensi Perpindahan Antar Ruang	25
2.4.3	Waktu Kegiatan	25
2.4.4	Komposisi Kreteria Hubungan Antar Ruang	26
2.5	TINJAUAN UMUM TEORI KREATIF	29
2.5.1	Dasar Pertimbangan Pengembangan Kreativitas	29
2.5.2	Pendekatan Dalam Pengembangan Kreativitas	30
2.5.3	Karaktristik Kepribadian Kreatif	31
2.5.4	Peranan Lingkungan Dalam Mengembangkan Kreativitas	32
2.5.4.1	Kurikulum dan Metode Pembelajaran	32
2.5.4.2	Lingkungan yang Dapat Mendukung	33
2.6	PERSOALAN – PERSOALAN YANG HARUS DISELESAIKAN	35

BAB III : ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 ANALISA AKTIVITAS SINEMATOGRAFI	36
3.1.1 Kegiatan Akademik	36
3.1.2 Kegiatan Kepegawaian	43
3.1.3 Kegiatan Kemahasiswaan	43
3.2 PROGRAM DAN HUBUNGAN RUANG	44
3.2.1 Program Ruang Pendidikan	44
1. Proyeksi Mahasiswa	44
2. Jumlah Mahasiswa	45
3. Jam per Mata Kuliah	45
4. Banyaknya Jam Perminggu	46
5. Kapasitas Kelas	46
3.2.2 Perhitungan Kebutuhan Ruang	47
1. Penekanan Bidang Studi Penyutradaraan	47
2. Penekanan Bidang Studi Penulis Skenario	49
3. Penekanan Bidang Studi Tata Fotografi	51
4. Penekanan Bidang Studi Tata Artistik	53
5. Penekanan Bidang Studi Editing	55
3.2.3 Perhitungan Besaran Ruang Pendidikan	57
1. Ruang Kelas Teori	58
2. Ruang Studio Umum	59
3. Ruang Studio Serba Guna	63
4. Ruang Studio Pendukung	65
a. Studio Mini	65
b. Ruang Studio Suara	66
c. Ruang Studio Editing	67
d. Ruang Studio Komputer	68
3.2.4 Analisa Struktur	69
3.2.5 Kapasitas Besaran Ruang	70
3.2.6 Hubungan antar Ruang Pendidikan	
1. Ruang Bidang Studi Penyutradaraan	72
2. Ruang Bidang Studi Penulis Skenario	73
3. Ruang Bidang Studi Tata Fotografi	73
4. Ruang Bidang Studi Tata Artistik	74
5. Ruang Bidang Studi Tata Editing	74
3.2.7 Hubungan antar Ruang	75

3.3 KARAKTRISTIK BANGUNAN YANG DAPAT MENUNJANG KREATIVITAS	86
3.3.1 Karakter Kreatif	86
3.3.2 Penelusuran Bentuk Kreatif	86
3.3.3 Unsur Bentuk yang dapat di Transformasikan	87
1. Ruang	87
2. Warna	89
3. Tekstur	89
4. Irama	90
5. Kerumitan	91
3.3.4 Analisa Tampilan Ruang	91
A. Ruang Kelas Teori	92
B. Ruang Kelas Studio	93
C. Ruang Sirkulasi	93
3.3.5 Ruang Luar yang mendukung Kreativitas	94
3.4 KESIMPULAN	
1. Program Ruang	95
2. Struktur	95
3. Lingkungan yang dapat Menunjang Kreativitas	96
BAB IV : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN POLITEKNIK SINEMATOGRAFI STANKO	
4.1. Konsep Perencanaan Tapak	99
4.1.1 Lokasi Site	99
4.1.2 Kondisi Eksisting Site	100
4.1.3 Potensi Site	100
4.2. Konsep Ruang Luar	102
4.2.1. Orientasi Bangunan	102
4.2.2. Konsep Pencapaian	103
4.2.3. Konsep Tampilan Bentuk	104
4.2.4. Elemen Pendukung Ruang Luar	105
4.2.5. Konsep Tata Massa Bangunan	107
1. Bentuk Massa Bangunan	107
2. Komposisi Massa Bangunan	108
4.3 Konsep Tata Ruang Dalam	103
4.3.1 Bentuk Tampilan Ruang Dalam	109
1. Ruang Kelas Teori	109
2. Ruang Studio Umum	109
3. Ruang Penunjang	100
4.3.2 Hubungan Ruang	1113
4.3.3 Organisasi Ruang Keseluruhan	119
4.3.4 Sirkulasi	120

4.3.5 Kualitas Ruang	120
1. Penghawaan	120
2. Pencahayaan	121
4.4 Konsep Struktur	122
4.4.1 Konsep Tampilan Bangunan	122
4.4.2 Jenis Struktur	122



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1. Lay Out Ruang Penyutradaraan	37
Gambar 3.2. Lay Out Ruang Penulisan Sekenario	38
Gambar 3.3. Lay Out Ruang Tata Fotografi	38
Gambar 3.4. Lay Out Ruang Tata Artistik	39
Gambar 3.5. Lay Out Ruang Editing	40
Gambar 3.6. Lay Out Ruang Studio Serbaguna	40
Gambar 3.7. Lay Out Ruang Studio Mini	41
Gambar 3.8. Lay Out Ruang Studio Suara	42
Gambar 3.9. Lay Out Ruang Studio Editing	42
Gambar 3.10. Lay Out Ruang Studio Komputer	43
Gambar 3.11. Besaran Ruang Kelas Teori	58
Gambar 3.12. Besaran Ruang Studio Penyutradaraan & Fotografi	60
Gambar 3.13. Besaran Ruang Studio Sekenario & Editing	61
Gambar 3.14. Besaran Ruang Studio Tata Artistik	62
Gambar 3.15. Penyangga Kamera Jenis Pedestal	63
Gambar 3.16. Penyangga Kamera Jenis Krane	63
Gambar 3.17. Besaran Ruang Studio Serbaguna	64
Gambar 3.18. Besaran Ruang Studio Mini	65
Gambar 3.19. Bearan Ruang Studio Suara	66
Gambar 3.20. Besaran Ruang Studio Editing	67
Gambar 3.21. Besaran Ruang Studio Komputer	68
Gambar 3.22. Ruang Serbaguna	88
Gambar 3.23. Ruang Perpustakaan	88
Gambar 3.24. Irama Progresif	90
Gambar 3.25. Enterance Gakuin University	91

	Halaman
Gambar 4.1. Lokasi Site	100
Gambar 4.2. Potongan Melintang Site	100
Gambar 4.3. Fasilitas Utilitas	101
Gambar 4.4. Sketsa Orientasi Bangunan	102
Gambar 4.5. Sketsa Pencapaian ke Bangunan	104



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1.	Hubungan Ruang Antar Program Studi	84
Diagram 3.2.	Hubungan Ruang Tiap Jurusan	85
Diagram 4.1.	Hubungan Ruang Administrasi dan Kantor	113
Diagram 4.2	Hubungan Ruang akademis	115
Diagram 4.3	Hubungan Ruang Tingkat Administrasi	116
Diagram 4.4	Hubungan Ruang Tingkat Penunjang dan Servis	118
Diagram 4.5	Organisasi Ruang Keseluruhan	119



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Jumlah Mahasiswa Mendaftar Semester Genap	11
Tabel 2.2. Jumlah Dosen Diarahkan pada Tahun 2007	12
Tabel 2.3. Jumlah Karyawan Non Edukatif Diarahkan pada Tahun 2007	13
Tabel 2.4. Jumlah Jam dalam Sekali Pertemuan	15
Tabel 2.5. Jadwal Kuliah Penekanan Penyutradaraan	15
Tabel 2.6. Jadwal Kuliah Penekanan Penulis Skenario	16
Tabel 2.7. Jadwal Kuliah Penekanan Tata Fotografi	17
Tabel 2.8. Jadwal Kuliah Penekanan Tata Artistik	18
Tabel 2.9. Jadwal Kuliah Penekanan Editing	19
Tabel 2.10. Form Perhitungan Kebutuhan Ruang	20
Tabel 2.11. Hubungan Antar Ruang	26
Tabel 2.12. Komposisi Hubungan Berdasarkan Kreteria Volume Perpindahan	28
Tabel 3.1. Educational Worksheet Penyutradaraan Semester Genap	47
Tabel 3.2. Educational Worksheet Penulis Skenario Semester Genap	49
Tabel 3.3. Educational Worksheet Tata Fotografi Semester Genap	51
Tabel 3.4. Educational Worksheet Tata Artistiki Semester Genap	53
Tabel 3.5. Educational Worksheet Editing Semester Genap	55
Tabel 3.6. Rekapitulasi Luasan Ruang Pendidikan	69
Tabel 3.7. Program Ruang Tingkat Jurusan	70
Tabel 3.8. Jadwal Kuliah Penekanan Penyutradaraan	75
Tabel 3.9. Jadwal Kuliah Penekanan Penulis Skenario	77
Tabel 3.10. Jadwal Kuliah Penekanan Tata Fotografi	78
Tabel 3.11. Jadwal Kuliah Penekanan Tata Artistik	79
Tabel 3.12. Jadwal Kuliah Penekanan Editing	80
Tabel 3.13. Perpindahan Kelas & Hub. Antar Ruang Kelas dalam Seminggu	81
Tabel 3.14. Hubungan Antar Ruang Politeknik Sinematografi STANKO	83
Tabel 3.15. Karakteristik Sifat Warna	89

Tabel 3.16.	Karakteristik Tekstur	90
Tabel 3.17.	Kesimpulan	98
Tabel 4.1.	Hubungan Ruang administrasi dan Kantor	113
Tabel 4.2.	Hubungan Ruang Tingkat Akademis	115
Tabel 4.3.	Hubungan Ruang Tingkat Administrasi	116
Tabel 4.4.	Hubungan Ruang Tingkat Penunjang dan Servis	118
Tabel 4.5.	Penggolongan Kualitas Penerangan Berdasarkan Sifat Pekerjaan	121



BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Tayangan informasi melalui media Audiovisual merupakan sarana komunikasi yang selalu berkembang pesat sesuai dengan kemajuan teknologi. Penemuan-penemuan baru perangkat keras yang canggih merupakan salah satu faktor pendukung yang membuat lebih luasnya berimprovisasi dalam membuat tayangan melalui Audiovisual. Media yang selalu menggunakan jasa audiovisual yaitu stasiun televisi, baik stasiun swasta maupun pemerintah.

Peranan televisi sebagai salah satu sarana informasi dan hiburan bagi masyarakat sangat besar. Hal ini sangat direspon oleh stasiun – stasiun televisi swasta dengan sekitar 20 jam sehari¹ masyarakat Indonesia disuguhi berbagai jenis acara televisi. Dalam setiap penayangannya, stasiun - stasiun televisi banyak mendapatkan keuntungan dalam penayangan iklan. Peningkatannya dari tahun ke tahun cukup pesat. Sekitar 60% dikuasai media televisi, 40% diserap oleh media cetak dan Radio, dengan omset 10,8 triliun pada tahun 2002².

Perkembangan pertelevisian di Indonesia pada 10 tahun terakhir sangat pesat, Hal ini berawal dikeluarkannya ijin operasi bagi Stasiun Penyiaran Televisi Swasta (SPTS) oleh pemerintah pada bulan September 1989. Kemudian diikuti dengan berdirinya stasiun – stasiun televisi swasta yaitu SPTS Rajawali Citra Televisi Indonesia (RCTI), SPTS Surya Citra Televisi (SCTV), SPTS Televisi Pendidikan Indonesia (TPI), SPTS Anteve, SPTS Indosiar Visual Mandiri (IVM) dan yang baru – baru ini berdiri yaitu SPTS Metro Teve, SPTS Metro teve, SPTS Lativi, SPTS Trans teve, SPTS TV7 , dan masih ada 4 stasiun televisi swasta yang masih menunggu ijin penyiaran³.

Bermunculannya stasiun televisi swasta sebagai fasilitas yang menayangkan informasi audiovisual, merupakan indikasi akan kebutuhan informasi dan tenaga ahli yang profesional. Sehingga membuka peluang yang sangat besar bagi dunia kerja di bidang Sinematografi.

¹ Persatuan Perusahaan Periklanan (PPI) dan CIC Hindocomercial, "Iklan dalam TV Swasta"

² " 60% Belanja Iklan Nasional Dikuasai Teve " SOLOPOS (22 Maret 2002), hal 3, kolom 1

³ " Siaran Berita Buletin Siang RCTI " (13 Maret 2002)

Untuk menyambut peluang kerja yang besar maka kita harus menjadi seorang yang ahli dan profesional dibidang Sinematografi. Oleh karena itu POLITEKNIK STANKO (Sains dan Teknologi Komunikasi) setelah meninjau kelayakan secara kualitatif baik dari sumber daya manusia, pasar, dan kesediaan lahan saat ini akan menambah program pendidikan yaitu program studi Sinematografi. Rencananya akan diadakan pada tahun 2007 yang akan dikembangkan diatas lahan seluas ± 1.5 Ha⁴.

Politeknik STENKO (sains dan teknologi komunikasi) adalah sebuah lembaga pendidikan yang berdiri pada tahun 2000 yang diprakarsai oleh beberapa dosen UGM dan praktisi dibidang komunikasi. Latar belakang berdirinya Politeknik STENKO karena pada saat itu belum adanya pendidikan dibidang rekayasa Sains dan Teknologi Komunikasi di Jogjakarta. Pada saat ini Politeknik STENKO memiliki 4 program studi yaitu Ilmu Komunikasi, Teknik Informatika, Teknik Komputer, dan Teknik Elektronika dengan jenjang pendidikan Diploma III.

Untuk mewadahi program pendidikan, Politeknik STENKO memiliki gedung berlantai 2 dengan memiliki fasilitas – fasilitas yang mendukung pembelajaran seperti Laboratorium Komputer Dasar, LAN, Grafis dan lain - lain yang terletak di jalan Mayjen. Suetoyo No. 20B (Plengkung Gading). Untuk perkembangan selanjutnya Politeknik STANKO telah memiliki lokasi site yang sangat strategis yaitu di jalan Babar Sari dengan luas lahan ± 1.5 Ha.

Dengan berkembangnya dunia informasi, hiburan dan belum adanya fasilitas pendidikan khusus di bidang Sinematografi maka politeknik STENKO akan menambah program studi yaitu Program Studi Sinematografi dengan mengambil 5 jurusan yaitu Penyutradaraan, Penulis Skenario, Tata Fotografi, Tata Arstistik, dan Editing. Dengan diselenggarakanya pendidikan Diploma III Sinematografi diharapkan akan lahir ahli – ahli yang profesional di bidang Sinematografi.

Sinematografi adalah ilmu aplikasi atau cangkakan dari ilmu lain – lainnya dalam pembuatan film⁵. Dalam sinematografi kita mengenal macam – macam bidang sinematografi⁶ yaitu Penyutradaraan, Penulis Skenario, Tata Fotografi, Tata Arstistik,

⁴ A. S. Widodo “ Wawancara pada tanggal 3 Juni 2002”

⁵ Soetomo gandasoebrata, Cenematography, Diktat Kuliah, Fakultas Film dan Televisi, IKJ 2001

⁶ Bustal Nawawi, MBA, Diktat Manajemen Produksi Film, Yayasan Citra

dan Editing, Setiap bidang studi mengajarkan teknik – teknik khusus sesuai dengan bidang studi yang akan diambil. Setiap jurusan diharapkan akan menghasilkan tenaga – tenaga ahli profesional yang siap pakai. Untuk itu pendidikan yang akan ditempuh akan lebih banyak praktek atau pembentukan keahlian profesional dari pada pembelajaran/ tiori.

Pendidikan Sinematografi dapat ditempuh dengan pendidikan Diploma III dengan beban studi 110 – 120 SKS atau 6 semester. Sekolah Sinematografi merupakan program *Non Gelar* karena program ini memberikan penekanan pada pembentukan keahlian profesional atau keahlian yang menekankan pada keterampilan dan penerapan suatu bidang ilmu.

Politeknik STENKO juga memiliki tema yaitu Kreatif, Inovatif dan Prospektif dalam melaksanakan pendidikan. Untuk itu dalam pendidikan diarah kepenciptaan manusia yang kreatif untuk menghasilkan karya – karya yang inovatif agar setelah lulus dari pendidikan ini akan menjadi orang – orang yang memiliki prospek yang baik dalam dunia kerja.

Untuk menciptakan orang – orang yang memiliki kreativitas yang tinggi, kita dapat melakukan pendekatan melalui program pendidikan tetapi dapat juga melalui pendekatan secara psikologis. Menurut Rogers,(dalam Vernon, 1982) Kreatifitas seseorang dapat terwujud dengan membutuhkan adanya dorongan dan rangsangan dalam diri individu (motivasi intrinsik) maupun dorongan dari lingkungan (motivasi ekstrinsik)⁷.

Kreatif adalah kemampuan menciptakan (kreasi) yang terdiri dari dua unsur⁸ yaitu pertama *Kefasthan* yang ditunjukan oleh kemampuan menghasilkan sejumlah besar gagasan pemecahan secara benar dan cepat. Kedua *Keluesan* mengacu pada kemampuan untuk menemukan gagasan – berbeda dan luar biasa untuk memecahkan masalah. Jadi bentuk kreatif adalah bentuk yang mampu menimbulkan kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada. Dalam arsitektur Kreatif dapat diterjemahkan pada bentuk yang

⁷ Munandar, Utami, SC, Kreativitas dan Keberbakatan, Gramedia, 1999

⁸ Oslon, RW, 1992 Seni Berfikir Kreatif. Edisi ketiga, Erlangga, Jakarta

mencakup Irama, Ruang, Tekstur, dan Warna⁹ yang dapat membentuk satu kesatuan sehingga dapat menunjang kreatifitas dalam proses belajar.

Politeknik STENKO program studi Sinematografi direncanakan memiliki fasilitas pendidikan dan pelatihan yang lengkap dan memiliki beberapa karakteristik ruang yang spesifik dengan memperhatikan standar, baik dimensi maupun persyaratan teknis. Berdasarkan pengamatan pada beberapa instansi pendidikan diatas belum tersedianya fasilitas yang dapat mewadahi berbagai kegiatan bagi pendidikan sinematografi.

Sebagai sekolah yang menyadari pentingnya peningkatan kualitas pendidikan dalam mencetak sarjana seni yang profesional dan siap memasuki lapangan kerja baru di masyarakat. Politeknik STENKO program studi Sinematografi membutuhkan pengadaan sarana dan prasarana pendidikan yang efisien ditunjang oleh suasana yang kondusif dalam proses belajar mengajar. Untuk itu program dan hubungan ruang pendidikan perlu direncanakan dengan memperhatikan kriteria kegiatan didalamnya.

Keterpaduan yang harmonis antara faktor efisiensi sarana dan prasarana pendidikan dengan karakteristik bangunan yang dapat menunjang kreatifitas akan menciptakan suasana yang kondusif dalam menunjang proses belajar mengajar sehingga tujuan dari Politeknik STENKO (Kreatif, Inovatif, dan Prospektif) dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

⁹ Bent, Broad, 1980, *Op. cit*

1.2. PERMASALAHAN

1.2.1 PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana merancang bangunan Politeknik Sinematografi STANKO yang lengkap dan terpadu dengan memiliki penampilan kreatif yang dapat menunjang suasana kondusif dalam proses belajar dan mengajar.

1.2.2 PERMASALAHAN KHUSUS

- A. Bagaimana menentukan tata ruang berdasarkan program ruang yang dapat mendukung aktifitas pembelajaran Politeknik Sinematografi STANKO
- B. Bagaimana merancang penampilan yang kreatif agar dapat menunjang sifat kreativitas sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar yang baik.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah mendisain bangunan Politeknik STANKO dengan Program Studi Sinematografi dengan menentukan tata ruang berdasarkan program ruang dengan penampilan yang kreatif yang dapat menunjang kreatifitas dalam dalam proses belajar mengajar.

1.3.2. Sasaran

- A. Merumuskan konsep tentang bangunan Politeknik STANKO dengan Program Studi Sinematografi dengan menentukan tata ruang berdasarkan program ruang yang dapat mendukung aktifitas pembelajaran Sinematografi.
- B. Merumuskan konsep tentang penampilan yang kreatif agar dapat menunjang sifat kreatifitas sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar yang baik.

1.4. KEASLIAN PENULISAN

Berikut ini beberapa contoh tugas akhir yang pernah dibuat antara lain :

1. Harto Sumekto, 94 340 142 / TA, Perencanaan Kampus Politeknik STANKO, UII, Jogjakarta, 2001

Penekanan pembahasan mengenai “*Bagaiman merancang bangunan politeknik STANKO dengan penampilan Cyberspace*”.

Perbedaan Penulisan : Dapat dilihat pada judul penulisan yang ditekankan Merancang Politeknik STANKO (Manajemen dan Teknik Informatika, Broadcasting, Teknik Komunikasi, Periklanan dan Hubungan Masyarakat) dengan pendekatan konsep pada penampilan Cyberspace. Sedangkan penulisan ini tentang Politeknik **Sinematografi** STANKO (Penyutradaraa, Penulis Skenario Tata Fotografi, Tata Artistik, dan Editing) yang lebih cenderung kebidang audiovisual dengan pendekatan konsep bangunan dengan penampilan kreatif..

2. Yasin Nurdin, 95 / 100130 / EI, Pendidikan dan Pelatihan Ahli Multimedia di Yogyakarta, UGM, 1997

Penekanan pembahasan mengenai *bagaiman menciptakan bangunan yang fleksibilitas dalam mendukung belajar mengajar*

Perbedaan Penulisan : Dapat dilihat pada penulisan Yasin Nurdin berjudul pendidikan dan pelatihan multi media dengan penekanan menciptakan bangunan fleksibilitas. Sedangkan penulisan ini tentang Politeknik **Sinematografi** STANKO (Penyutradaraa, Penulis Skenario Tata Fotografi, Tata Artistik, dan Editing) yang lebih cenderung kebidang audiovisual dengan pendekatan konsep bangunan dengan penampilan kreatif..

Dengan demikian dapat dilihat perbedaan penekanan permasalahan yang diketengahkan dari beberapa judul dari penulisan tugas akhir diatas.

1.5. LINGKUP BATASAN

1.5.1. Pengertian Judul

Pengertian judul dari dari penulisan ini yaitu “Politeknik Sinematografi STANKO” adalah¹⁰ :

- a. Politeknik : Hal – hal yang berkaitan dengan pengajaran keterampilan dan ilmu – ilmu terapan.
- b. STANKO : Sains dan Toknologi Komunikasi
- c. Sinematografi : Teknik perfilman atau teknik pembuatan film

Jadi pengertian Politeknik Sinematografi STANKO adalah suatu tempat atau lembaga pendidikan yang ditekankan pada pembentukan keahlian profesional dan keterampilan yang diselenggarakan oleh STENKO yang di fokuskan untuk belajar teknik perfilman atau teknik pembuatan film.

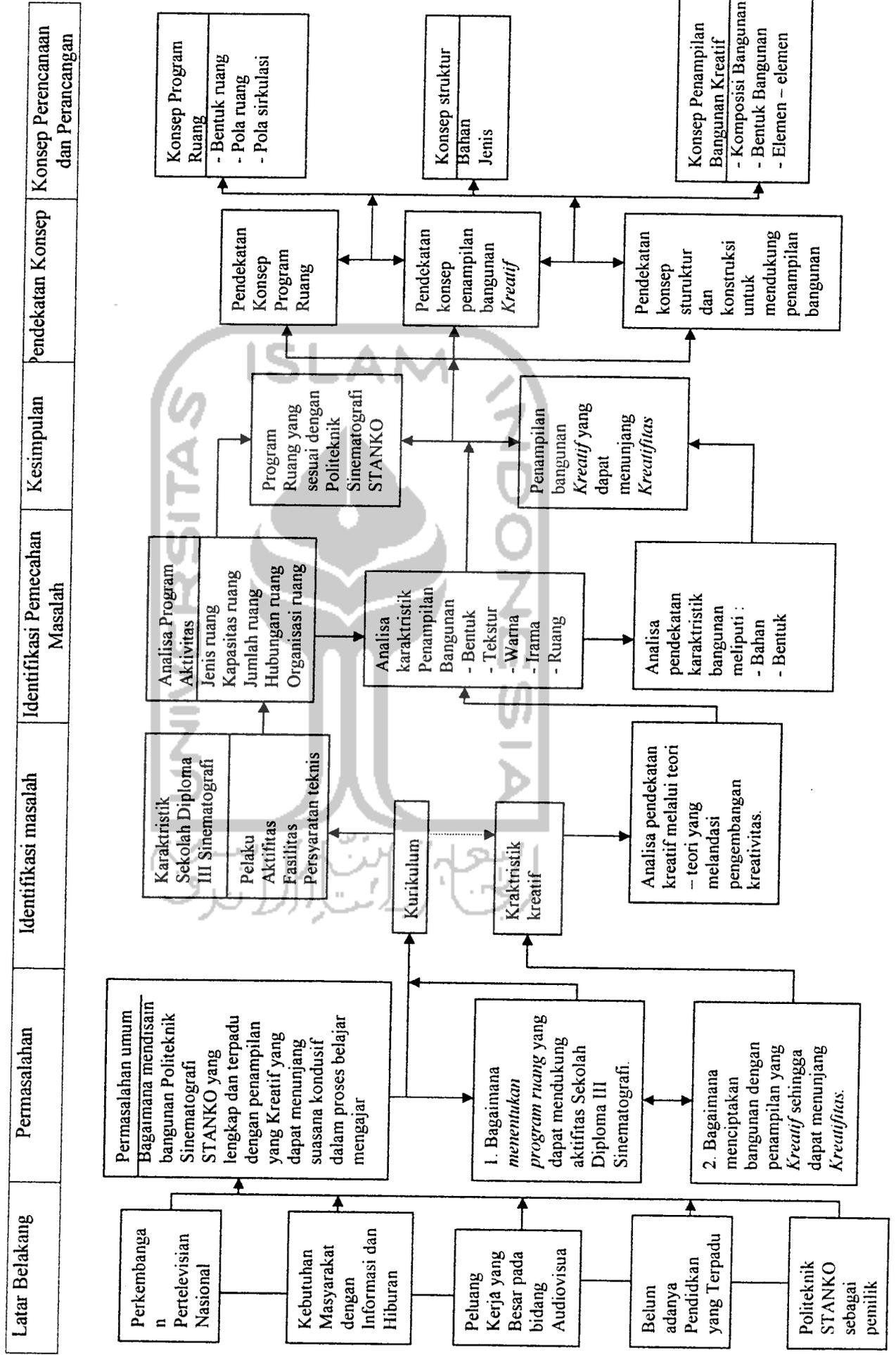
1.5.2. Lingkup Permasalahan

Lingkup permasalahan dibatasi dengan penekanan bagaimana menentukan program ruang dengan penampilan bangunan yang kreatif dengan perkara – perkara sebagai berikut :

- a. Menentukan program ruang yang terdiri : jenis ruang, jumlah ruang, dan kapasitas ruang dengan menentukan hubungan ruang serta aspek volume perpindahan antar ruang, waktu pemakaian ruang, dan frekuensi perpindahan antar ruang yang sesuai dengan Politeknik STANKO Program Studi Sinematografi.
- b. Menciptakan bangunan yang berpenampilan kreatif dengan unsur – unsur : Bentuk, Ruang, Tekstur, dan Warna yang bertujuan merumuskan penampilan yang dapat menunjang kreatifitas.
- c. Politeknik STANKO Program Studi Sinematografi dibatasi pada program studi Penyutradaraan, Penulis Skenario, Tata Fotografi, Tata Artistik, dan Editing . Pemilihan program studi didasari pengamatan dan masukan kepada penulis tentang program yang penting dalam bidang Sinematografi.

¹⁰ Tim, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 1995

1.6. METODE PEMECAHAN MASALAH



1.6. METODE PEMECAHAN MASALAH

Metode pemecahan masalah dapat dilihat pada halaman 8

1.7. SISTEMATIKA PENULISAN

Bab I. Pendahuluan

Berisikan uraian tentang latar belakang penulis, Permasalahan yang muncul, Tujuan dan Sasaran penulisan, Keaslian penulisan, Batasan dan Lingkup pembahasan, Metode dan kerangka pola pikir dan Sistematika pembahasan.

Bab II. Penelusuran Persoalan Desain

Merupakan tinjauan umum tentang Politeknik Sinematografi yang antara lain meliputi perkembangan sekolah sinematografi di Indonesia, Jenis dan Klasifikasi, serta Persyaratan fisik dan Persyaratan lokasi sekolah sinematografi.

Bab III. Analisa Permasalahan

Merupakan tinjauan khusus mengenai sekolah sinematografi beserta aspek – aspek pendukungnya antara lain meliputi Pengelompokan Kegiatan, Hubungan, Besaran Ruangdan frekuensi perpindahan antar antar ruang . Pengungkapan bentuk kreatif meliputi Bentuk Ruang, Warna, Tekstur, Irama.

Bab IV. Konsep Perencanaan dan Perancangan

Pembahasan mengenai permasalahan yang akan diangkat yang berkaitan dengan bagaimana mewujudkan suatu pusat studi Sinematografi dengan memiliki kelengkapan fasilitas dan peralatan dengan penampilan bangunan yang kreatif.

BAB II

TINJAUAN UMUM POLITEKNIK SINEMATOGRAFI STANKO

2.1 TINJAUAN UMUM POLITEKNIK SINEMATOGRAFI STANKO

Politeknik STANKO sebagai institusi pendidikan tinggi mempunyai tanggung jawab untuk membentuk manusia menjadi seorang yang profesional dalam hal ini dibidang Sain dan Teknologi Komunikasi.

Perkembangan sains dan teknologi komunikasi telah membawa perubahan mendasar dalam kehidupan manusia. Berkembangnya industri komunikasi, komputer, internet, televisi, film dan bidang – bidang industri lainnya pada dasarnya menunjukkan bahwa teknologi komunikasi dan informasi telah menjadi bagian integral kehidupan masyarakat. Oleh karena itu untuk mewujudkan menjadi seorang profesional di bidang komunikasi maka politeknik STANKO mempunyai filsafat / pedoman dalam mengembangkan pendidikan yaitu akan menjadikan manusia yang Kreatif, Inovatif, dan Prospektif. Sehingga tujuan dari pendidikan secara umum dapat terwujud.

2.2 PENDIDIKAN POLITEKNIK SINEMATOGRAFI

2.2.1 Tujuan dan Fungsi Pendidikan

Pendidikan seni adalah pendidikan yang menekankan pada pengembangan kreativitas dan bertujuan menghasilkan seniman sarjana yang profesional yang dapat menguasai cara berfikir dan bernalar analitis sehingga mampu untuk mengembangkan diri sendiri. Selain itu mereka juga harus kreatif, inovatif, dan prospektif dengan wawasan yang luas sehingga mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

Dengan perkembangannya menjadi sebuah perguruan tinggi, Politeknik Sinematografi STANKO merupakan sebuah lembaga pendidikan seni yang berfungsi untuk mendidik seorang calon profesional dibidang Sinematografi sesuai dengan bidang yang dipilah.

2.2.2 Tinjauan Sejarah Sinematografi

Sinema atau sinematografi (cinema, cinematography) atau gambar bergerak (motion picture). Di Indonesia dulu film sering disebut sebagai “Gambar Hidup”, sedang di Jawa banyak disebut dengan “ Sorot”¹¹.

Ditinjau dari sejarahnya, film dalam pengertian gambar hidup diawali oleh Lumiere bersaudara yang mempertontonkan film untuk pertama kalinya di *Grand Cafe Boulevard des Capucines Paris*, pada tanggal 28 Desember 1895.

Di Indonesia film mulai diproduksi tahun 20-an. Pada awalnya film Indonesia masih didominasi oleh motivasi komersial. Barulah tahun 50-an mulai muncul pendekatan lain yaitu film sebagai penggambaran jaman.

2.2.3 Unsur – Unsur Pelaku kegiatan Pendidikan

1. Mahasiswa

Mahasiswa adalah komponen utama dalam suatu pendidikan. Dalam proses belajar mengajar mahasiswa lebih pada melakukan aktifitas yaitu datang, kemudian belajar, setelah itu pulang.

Jumlah mahasiswa sangat menentukan besaran dan dimensi ruang, sehingga dalam perencanaan jangka panjang antara jumlah mahasiswa dan kebutuhan ruangnya dapat seimbang dan digunakan sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 2.1

Jumlah Mahasiswa Mendaftar Semester Genap

N O	Prog Studi	Aktif			Non Aktif			Mahasiswa asing			Baru			Jumlah		
		L	P	LP	L	P	LP	L	P	LP	L	P	LP	L	P	LP
1	Penyutradaraan	95	65	160	-	-	-	1	1	2	45	26	60	141	92	233
2	Penulis Skenario	94	57	151	-	-	-	-	1	1	58	20	78	152	78	230
3	Tata Fotografi	112	35	147	-	-	-	-	-	-	44	35	79	156	70	226
4	Tata Artistik	116	41	157	-	-	-	1	-	1	49	27	76	166	68	234
5	Editing	87	54	141	-	-	-	-	-	-	49	31	80	136	85	221

Sumber : Bagian Pengajaran Politeknik STANKO, 2002

Jadi jumlah keseluruhan mahasiswa adalah 1144orang.

¹¹ Paduan Profesi , Fakultas Film dan Televisi, IKJ, 2001

2. Staf Edukatif

Pada Politeknik Sinematografi STANKO staff edukatif terdiri atas tenaga – tenaga pengajar dari bidang umum maupun bidang khusus. Staf pengajar terdiri dari dosen tetap dan dosen tidak tetap. Dosen pengajar tetap adalah staf inti pada politeknik ini, sedang dosen tidak tetap dosen tamu / undangan.

Sesuai dengan arahan yang dikeluarkan Dirjen Pendidikan Tinggi yaitu rasio antara mahasiswa dan dosen adalah 1 : 15 maka jumlah dosen tetap diarahkan sebagai berikut :

Tabel 2.2

Jumlah Dosen yang Diarahkan pada Tahun 2007

Jumlah mahasiswa prediksi 2007	1144
Rasio	1 : 15
Jumlah dosen yang diarahkan	77
Dosen tetap	54
Dosen tidak tetap	23

Sumber : Analisa Dikembangkan pada Tahun 2007

Jadi jumlah dosen di Politeknik Sinematografi STANKO pada tahun 2007 yang sesuai dengan arahan Dirjen Pendidikan Tinggi adalah 77 orang dengan dosen tetap sebanyak 54 orang dan dosen tidak tetap 23 orang.

3. Staf Non Edukatif

Staf non edukatif adalah karyawan yang tidak termasuk pada kegiatan belajar mengajar tetapi mendukung terciptanya kegiatan belajar mengajar. Staf non edukatif ini dapat dibedakan menjadi 3 bagian :

- a. Staf Administrasi yaitu terdiri dari staf bagian keuangan, bagian pengajaran, bagian umum.
- b. Staf Lembaga Penelitian yaitu : Staf ahli yang bekerja dibagian pengembangan pendidikan.
- c. Staf Pelayanan / Servis yaitu : merupakan yang bekerja pada bagian – bagian tertentu terutama dibidang pelayanan / servis.

Untuk bagian staf non edukatif, sesuai dengan arahan yaitu dengan perbandingan 1 : 50 maka jumlah staf non edukatif sebagai berikut

Tabel 2.3

Jumlah Karyawan Non Edukatif yang Diarahkan pada Tahun 2007

Jumlah Mahasiswa	1144
Rasio	1 : 50
Jumlah Staff Non Edukatif	23

Sumber : Analisa Dikembangkan pada Tahun 2007

2.2.4 DATA AKADEMIK PENDIDIKAN SINEMATOGRAFI

Pengetahuan tentang Sinematografi selalu berkembang dengan adanya kemajuan teknologi dan berkembangnya disiplin ilmu khususnya dibidang Sinematografi. Perkembangan ini sejalan dengan besarnya tuntutan kebutuhan masyarakat akan informasi dan hiburan. Menanggapi keadaan ini, maka pendekatan dan pengetahuan seni (Sinematografi) harus dipandang secara holistik. Pandangan ini akan melandasi program dan metode pendidikan.

Berangkat dari filosofi yang mendasari, maka pendidikan seni dibagi menjadi tiga kelompok utama¹² :

1. Keterampilan (skill) yang meliputi keterampilan kreatif dalam memunculkan ide – ide dan keterampilan, logis dalam langkah – langkah mengambil keputusan.
2. Pengetahuan (knowledge), yang meliputi penguasaan pada upaya pemecahan masalah dan proses / metode perancangan yang mendukung kualitas produk.
3. Nilai (value), yang merupakan upaya pendalaman reaksi manusia pada kondisi – kondisi psikologis, sosial, moral dan rasa keindahan.

Dalam menentukan program pendidikan seni yang perlu dirumuskan adalah tujuan yang ingin dicapai yaitu secara umum pendidikan seni mencakup kebutuhan masyarakat akan tenaga ahli yang mendidik di bidang seni yang,

¹² Erinto FX “ Mengembangkan Dimensi Kreatif dalam Pendidikan Arsitektur “

sanggup menyumbangkan kemampuannya dalam partisipasinya pada pembangunan nasional. Tujuan tersebut kemudian diwujudkan dalam pemberian bekal materi yang bersifat teoritis dan praktis dalam kegiatan – kegiatan perkuliahan, latihan dan praktek.

Dalam pelaksanaannya Politeknik Sinematografi STANKO menggunakan kurikulum IKJ (Institut Kesenian Jakarta) karena kurikulum yang diselenggarakan di IKJ sama dan sesuai dengan Politeknik Sinematografi. Selain itu IKJ juga sudah banyak menghasilkan ahli – ahli seni yang ternama seperti Asep Kusnandar (Sutradara film, Harry Suharyadi (Sutradara Sinetron dan lain – lain). Dilihat dari keberhasilannya dalam menghasilkan ahli seni berarti kurikulum yang ada telah sesuai dan memenuhi kebutuhan dalam bidang Sinematografi.

Kurikulum Sinematografi IKJ telah disesuaikan dengan kurikulum nasional yaitu dengan jumlah total SKS keseluruhan 110 - 120 dengan masa studi 6 semester. Jenis sebaran mata kuliah tiap semester diperlihatkan pada lampiran 1. Didalam lampiran 1, dijelaskan pembagian kolom yang akan di isi oleh, pertama jenis mata kuliah yang diajarkan yang nantinya akan dibagi menjadi 6 semester. Dan berikutnya kolom jumlah SKS yang isinya jumlah bobot yang dimiliki setiap mata kuliah yang bersangkutan dan bukan jumlah SKS yang harus ditempuh setiap mahasiswa (tergantung pada program studi/minat khusus yang akan diambil, misalnya Penyutradaraan, Skenario, Tata Fotografi, Tata Artistik, dan Editing).

Data yang erat dengan kegiatan akademik selanjutnya adalah jadwal kuliah yang terbagi dalam lima kelompok yaitu Penyutradaraan (tabel 5), Penulis Skenario (tabel 6), Tata Fotografi (tabel 7), Tata Artistik (tabel 8), Editing (tabel 9) masing – masing kolom terdiri dari kolom

- a. Kode mata kuliah
- b. Jenis mata kuliah
- c. SKS dan jam tatap muka, menurut ketentuan 1 SKS mata kuliah teori sama dengan satu jam tatap muka kuliah.

Tabel 2.4
Jumlah Jam Lamanya dalam Sekali Pertemuan

Jam ke - 1	07.00 – 07.50	Jam ke - 6	11.10 – 12.00
2	07.50 – 08.40	7	13.00 – 13.50
3	08.40 – 09.30	8	14.50 – 14.40
4	09.30 – 10.20	9	15.40 – 15.30
5	10.20 – 11.10	10	16.30 – 16.20

Bagian Pengajaran Politeknik STANKO, 2002

Tabel 2.5
Jadwal Kuliah Penekanan Penyutradaraan Semester Gasal / Genep

No Kode	Nama Mata Kuliah	SKS/ Periode	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumar	Sabtu
FI 214	Penulisan Skenario Film	3			(1 – 4)			
FI 216	Sinematografi Film I	3	(1-4)					
FI 217	Tata Artistik Film I	2	(6-7)					
FI 218	Tata Suara Film I	2		(1-2)				
FI 219	Editing Film I	2				(1-2)		
FT 126	Sejarah Film Dunia II	2					(1-2)	
FF 128	PDSR II	2		(3-4)				
FI 200	Komputer Terapan	2				(3-4)		
FT 211	Produksi Film I	2						(3-4)
FI 215	Penyutradaraan Film I	3				(6-9)		
FI 116	Teknologi Film	2					(6-7)	
KU 006	Kewiraan	2	(3-4)					
FT 201	Pengantar Sosiologi	2		(5-6)				
FT 304	Pengantar Filsafat	2			(3-4)			
FT 220	Grafik & Animasi	3						(6-9)
FT 312	Dokumenter I	4			(5-8)			
FT 315	Musik Film I	2						(1-2)
FT 306	Praktika Terpadu	4				(5-9)		
FA 322	Penyutradaraan Film IV	4					(7-10)	

Lanjutan Tabel 2.5 Jadwal Kuliah Penekanan Penyutradaraan Semester Gasal / Genep

No Kode	Nama Mata Kuliah	SKS/ Periode	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
FT 327	Penulisan Kreatif II	2	(1-2)					
FT 322	Musik Film II	2		(3-4)				
FT 306	Praktika Terpadu	4			(3-6)			
FI 309	Pengantar karya	6				(6-8)		(2-4)

Sumber : Kurikulum Institut Kesenian Jakarta, 2002

Tabel 2.6
Jadwal Kuliah Penekanan Penulis Skenario Semester Gasal / Genep

No Kode	Nama Mata Kuliah	SKS/ Periode	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
FI 214	Penulisan Skenario Film	3			(1 - 4)			
FI 216	Sinematografi Film I	3	(1-4)					
FI 217	Tata Artistik Film I	2	(6-7)					
FI 218	Tata Suara Film I	2		(1-2)				
FI 219	Editing Film I	2				(1-2)		
FT 126	Sejarah Film Dunia II	2					(1-2)	
FF 128	PDSR II	2		(3-4)				
FI 200	Komputer Terapan	2				(3-4)		
FT 211	Produksi Film I	2						(3-4)
FI 215	Penyutradaraan Film I	3				(6-9)		
FI 116	Teknologi Film	2					(6-7)	
KU 006	Kewiraan	2	(3-4)					
FT 201	Pengantar Sosiologi	2		(5-6)				
FT 304	Pengantar Filsafat	2			(3-4)			
FT 220	Grafik & Animasi	3						(6-9)
FT 312	Dokumenter I	4			(5-8)			
FT 315	Musik Film I	2						(1-2)
FT 306	Praktika Terpadu	4				(5-9)		
FA 322	Penulisan Skenario IV	4					(7-10)	
FT 327	Penulisan Kreatif II	2	(1-2)					
FT 322	Musik Film II	2		(3-4)				
FT 306	Praktika Terpadu	4			(3-6)			
FI 309	Pengantar karya	6				(6-8)		(2-4)

Tabel 2.7

Jadwal Kuliah Penekanan Tata Fotografi Semester Gasal / Genep

No Kode	Nama Mata Kuliah	SKS/ Periode	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
FI 214	Penulisan Skenario Film	3			(1 – 4)			
FI 216	Sinematografi Film I	3	(1-4)					
FI 217	Tata Artistik Film I	2	(6-7)					
FI 218	Tata Suara Film I	2		(1-2)				
FI 219	Editing Film I	2				(1-2)		
FT 126	Sejarah Film Dunia II	2					(1-2)	
FF 128	PDSR II	2		(3-4)				
FI 200	Komputer Terapan	2				(3-4)		
FT 211	Produksi Film I	2						(3-4)
FI 215	Penyutradaraan Film I	3				(6-9)		
FI 116	Teknologi Film	2					(6-7)	
KU 006	Kewiraan	2	(3-4)					
FT 201	Pengantar Sosiologi	2		(5-6)				
FT 304	Pengantar Filsafat	2			(3-4)			
FT 220	Grafik & Animasi	3						(6-9)
FT 312	Dokumenter I	4			(5-8)			
FT 315	Musik Film I	2						(1-2)
FT 306	Praktika Terpadu	4				(5-9)		
FA 322	Tata Fotografi IV	4					(7-10)	
FT 327	Penulisan Kreatif II	2	(1-2)					
FT 322	Musik Film II	2		(3-4)				
FT 306	Praktika Terpadu	4			(3-6)			
FI 309	Pengantar karya	6				(6-8)		(2-4)

Sumber : Kurikulum Institut Kesenian Jakarta, 2002

Tabel 2.8

Jadwal Kuliah Penekanan Tata Artistik Semester Gasal / Genep

No Kode	Nama Mata Kuliah	SKS/ Periode	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
FI 214	Penulisan Sekenario Film	3			(1-4)			
FI 216	Sinematografi Film I	3	(1-4)					
FI 217	Tata Artistik Film I	2	(6-7)					
FI 218	Tata Suara Film I	2		(1-2)				
FI 219	Editing Film I	2				(1-2)		
FT 126	Sejarah Film Dunia II	2					(1-2)	
FF 128	PDSR II	2		(3-4)				
FI 200	Komputer Terapan	2				(3-4)		
FT 211	Produksi Film I	2						(3-4)
FI 215	Penyutradaraa Film I	3				(6-9)		
FI 116	Teknologi Film	2					(6-7)	
KU 006	Kewiraan	2	(3-4)					
FT 201	Pengantar Sosiologi	2		(5-6)				
FT 304	Pengantar Filsafat	2			(3-4)			
FT 220	Grafik & Animasi	3						(6-9)
FT 312	Dokumenter I	4			(5-8)			
FT 315	Musik Film I	2						(1-2)
FT 306	Praktika Terpadu	4				(5-9)		
FA 322	Tata Artistik IV	4					(7-10)	
FT 327	Penulisan Kreatif II	2	(1-2)					
FT 322	Musik Film II	2		(3-4)				
FT 306	Praktika Terpadu	4			(3-6)			
FI 309	Pengantar karya	6				(6-8)		(2-4)

Sumber : Kurikulum Institut Kesenian Jakarta, 2002

Tabel 2.9

Jadwal Kuliah Penekanan Editing Semester Gasal / Genep

No Kode	Nama Mata Kuliah	SKS/ Periode	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumar	Sabtu
FI 214	Penulisan Sekenario Film	3			(1 – 4)			
FI 216	Sinematografi Film I	3	(9-10)					
FI 217	Tata Artistik Film I	2	(6-7)					
FI 218	Tata Suara Film I	2		(1-2)				
FI 219	Editing Film I	2				(1-2)		
FT 126	Sejarah Film Dunia II	2					(1-2)	
FF 128	PDSR II	2		(3-4)				
FI 200	Komputer Terapan	2				(3-4)		
FT 211	Produksi Film I	2						(3-4)
FI 215	Penyutradaraa Film I	3				(6-9)		
FI 116	Teknologi Film	2					(6-7)	
KU 006	Kewiraan	2	(3-4)					
FT 201	Pengantar Sosiologi	2		(5-6)				
FT 304	Pengantar Filsafat	2			(3-4)			
FT 220	Grafik & Animasi	3						(6-9)
FT 312	Dokumenter I	4			(5-8)			
FT 315	Musik Film I	2						(1-2)
FT 306	Praktika Terpadu	4				(5-9)		
FA 322	Editing IV	4					(7-10)	
FT 327	Penulisan Kreatif II	2	(1-2)					
FT 322	Musik Film II	2		(7-8)				
FT 306	Praktika Terpadu	4			(3-6)			
FI 309	Pengantar karya	6				(6-8)		(2-4)

Sumber : Kurikulum Institut Kesenian Jakarta, 2002

2.3 DASAR METODE PERHITUNGAN KEBUTUHAN RUANG DAN HUBUNGAN ANTAR RUANG

2.3.1 Metode Perkiraan / Perhitungan Kebutuhan Ruang

Menentukan luas lantai ruang kuliah dari ruang studio perlu mendapatkan perhatian khusus dibandingkan penentuan luas lantai dari ruang kegiatan lainnya. Hal ini disebabkan karena pembelajarannya lebih cenderung ke praktek dari pada teori. Keberhasilan kegiatan tergantung dari jumlah, daya tampung dan pengelolaan. Perhitungan kebutuhan ruang berdasarkan pada kurikulum dan proyeksi jumlah mahasiswa.

2.3.2 Petunjuk Pengisian Form Perhitungan Kebutuhan Ruang dengan Metode Educational Work Sheet.

Untuk menghitung jumlah ruang kelas setiap jurusan dengan menggunakan metode *Educational Work Sheet*. Adapun cara / petunjuk pengisiannya sebagai berikut :

Tabel 2.10

Form Perhitungan Kebutuhan Ruang Kuliah, Studio Dengan Educational Work Sheet

Priode Kelas Menurut Mata Ajaran				Periode Kelas Menurut Tipe Ruang					
Mata Kuliah (1)	SKS Jam Kuliah (2)	Enroll- Ment (3)	Class Size (4)	Ruang Kuliah			Ruang Studio		
				(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
1) JUMLAH JAM : TCP									
2) KEBUTUHAN RUANG : TCP									
$\frac{\quad}{WP}$									
3) PEMBULATAN 2) : N									
4) USE FACTOR : TCP									
$\frac{\quad}{N \times WP} \times 100 (\%)$									

Tabel Periode Kelas Menurut Mata Ajaran

1. Kolom no. 1, diisi mata ajaran menurut kurikulum pada jurusan. Nama mata ajaran yang diberikan bersama, misalnya : Bahasa Inggris, Wawasan kebudayaan, dan lain - lain.
Kolom 2, diisi dengan jumlah SKS jam tatap muka (actual hours, kredit) untuk mata ajaran tertentu pada semester tertentu. Penentuan jam tatap muka ini berdasarkan ketentuan bahwa untuk kuliah 1 SKS menggunakan 1 jam tatap muka.
2. Kolom no 3, diisi dengan jumlah mahasiswa (enrollment) tiap mata ajaran. Penentuan ini berdasarkan sistem pendidikan yang dilaksanakan dalam dua semester setiap tahunnya, yaitu semester gasal dan genap. Dipergunakan asumsi :
 - a. Jumlah mahasiswa pada semester gasal sama dengan jumlah mahasiswa pada semester genap.
 - b. Jumlah mahasiswa pada semester awal lebih banyak dari semester akhir.
3. Kolom no. 4, diisi dengan besarnya kelas optimum (class size) untuk masing – masing mata kuliah. Disepakati untuk menggunakan ukuran 80, 40, 25, 15. Ukuran kelas ini berlaku baik untuk kuliah. Untuk keseragaman dimulai dengan kelas yang besar.

Tabel Periode Kelas Per Tipe Ruang

1. Kolom no. 5 – 10, diisi dengan periode kelas yang nilainya sama dengan :
Jumlah mahasiswa (enrollment)

Kapasitas kelas (class size) x jam tatap muka

Misalnya untuk mata ajaran A di semester 1 :

- a. Jumlah mahasiswa = 200
- b. Ukuran kelas = 80
- c. Jam tapat muka = 4

Maka yang diisikan pada kolom ini adalah :

$$\frac{200}{80} = 2,5 \text{ (karena kelas pararel maka)}$$

dibulatkan menjadi 3) sehingga jumlah jam tatap muka per minggu = 3 x 4 = 12

Hasil perhitungan diisikan dalam kolom no. 5 -7 yang digunakan untuk ruang kuliah, sedangkan kolom no. 8 – 10 digunakan untuk ruang studio. Jenis dan ukuran ruang kelas dituliskan pada kolom tersebut yang terdapat dibagian atas. Jumlah jam tatap muka pada kolom 5 – 10 dijumlahkan ke bawah untuk memperoleh besarnya jam tatap muka dalam 1 minggu, yang disebut periode kelas (Total Class Periode = TCP)

2.Setelah selesai mengisi kolomnya, maka dilanjutkan pada empat langkah yang terdapat pada bagian bawah kolom tersebut. Pengisian langkah 1 sampai 4 didasarkan pada jumlah masing – masing kolom – kolom 5 – 10 (TCP per tipe ruang)

Langkah 1, adalah jumlah jam tiap kolom (TCP)

Langkah 2, adalah kebutuhan ruang yang diperlukan, yaitu

$$\frac{\text{TCP}}{\text{WP}}$$

Dengan : TCP = Total Class Periode = jumlah periode kelas; dan WP = Weekly School Periode = periode sekolah per minggu yang disepakati atau dihitung berdasarkan jam kuliahnya.

Langkah 3, adalah jumlah ruang yang diperlukan (dibulat) = N = pembulatan langkah 2.

Langkah 4, factor penggunaan (use Factor) = $\frac{\text{TCP}}{N \times \text{WP}}$

X 100 (%)

2.3.3 Patokan Daya Guna (efisiensi)¹³

Fasilitas atau prasarana yang dibangun atau diadakan harus didaya gunakan. Sebelum bangunan itu terwujud, maka patokan efisiensi daya guna membari petunjuk apakah fasilitas itu dibangun sembarangan ataukah dibangun dengan daya guna yang

¹³ Ibid

efisien. Untuk mengetahui perbandingan antara yang dibutuhkan dan yang sungguh – sungguh dimanfaatkan, digunakan kriteria waktu penggunaan, kapasitas pengguna, sedangkan kriteria biaya pengguna sementara diabaikan.

Untuk kriteria pertama, waktu pengguna, diukur dari lamanya fasilitas itu digunakan per hari kerja. Kesukaran biasanya timbul dalam menentukan lama dari kerja penuh (setiap hari rata – rata per minggu) atau *full time equivalent*. Pada umumnya pengguna itu dianggap berdaya guna (efisien) dari segi waktu bila digunakan selama 70 % . Dapat pula digunakan istilah “ *USE FACTOR* “.

Untuk kriteria kedua, kapasitas satuan pengguna, untuk ruang kuliah dapat digunakan besaran ruang persatuan pemakai atau satuan tempat duduk. Angka yang berlaku sangat tergantung pada proses belajar mengajar.

2.3.4 Standar – Standar Perhitungan Ruang

Patokan besaran ruang merupakan patokan yang banyak diperdebatkan. Untuk menjaga hal tersebut maka dibawah ini diberikan suatu besaran yang sementara ini dijadikan patokan besaran ruang bagi ruang – ruang yang pada umumnya ada didalam kampus. Beberapa Pedoman Standar Ruang tersebut adalah :

1. Standar menurut Buku Petunjuk Penyusunan RIP Perguruan Tinggi dan Swasta 1985

a. Ruang Kuliah Besar (Hall) = $1,0 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$

b. Ruang Seminar = $2,8 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$

c. Ruang Kuliah 20 Td = $2,0 - 2,5 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$

40 Td = $1,7 - 2,0 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$

60 Td = $1,5 - 1,7 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$

80 Td = $1,2 - 1,5 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$

100 Td = $1,0 - 1,2 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$

150 Td = $0,8 - 1,0 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$

d. Ruang Rektor = $35 - 50 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$

e. Ruang Pembantu Rektor = $25 - 30 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$

f. Head off – Ruang dekan = $20 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$

- g. Profesor = $18 - 21 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$
- h. Rektor = $9 - 11 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$
- i. Asisten Dosen = $6 - 7 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$
- j. Asisten Mahasiswa = $3 - 4 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$
- k. Ruang Mahasiswa = $3 - 4 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$
- l. Ruang Rapat = $1,9 - 2,5 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$
- m. Kantor Sekretariat = $20 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$
- n. Office = $4,5 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$
- o. Perpustakaan (Ruang Baca) = $1,6 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$
- p. Ruang Buku = $1 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$
- q. gudang = $0,45 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$
- r. Fakultas ilmu sosial (Ruang adm, Ruang lab) = $2,5 - 5 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$
- s Fakultas Sain dan Tehnik (Ruang adm, Ruang lab) = $2,5 - 5 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$
- t. fakultas Ilmu Agronomi (Ruang adm, Ruang lab) = $2,5 - 5 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$
- u. Fakultas Kesenian (Ruang adm, Ruang lab) = $2,5 - 5 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$
- v. Ruang Penunjang (Hall, Selasar, Tangga, Toilet dll) = 35 % dari luas ruang efektif.

2. Standar menurut Time Saver Standarts for Building Types

- a. Ruang Kuliah untuk 35 td = $1,98 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$
- b. Ruang Kuliah untuk 40 td = $1,52 \text{ m}^2 / \text{Mhs}$

3. Standar Ruang menurut Ernst Neufert “ Data Arsitek “

Luasan minimum / orang untuk suatu ruang kuliah adalah sebagai berikut :

- a. $0,46 \text{ m}^2$ (kursi dapat dipindahkan, tanpa kursi, jarak dari titik pusat kursi ke titik pusat kursi berikutnya 450)
- b. $0,60 \text{ m}^2$ (kursi terpancang dan berelengan kursi, jarak dari titik pusat kursi ke titik pusat kursi berikutnya 500)

2.4 Tinjauan Hubungan Antar Ruang

Penentuan hubungan antar ruang yang efisien ini berdasarkan sifat hubungan antar ruang yang terjadi melihat pada :

- a. volume perpindahan
- b. frekuensi perpindahan
- c. waktu kegiatan

2.4.1 Volume Perpindahan Antar Ruang

Kriteria Hubungan ini dilihat dari volume (jumlah orang) yang berpindah dari ruang satu ke ruang yang lainnya. Asumsi yang dipakai adalah kapasitas yang terbesar yaitu perpindahan 40 orang atau lebih.

Berdasarkan volume perpindahannya :

1. Besar : volume perpindahan yang terjadi lebih dari atau sama dengan 40 orang.
2. Sedang : volume perpindahan yang terjadi antara 15 – 40 orang.
3. Kecil : volume perpindahan yang terjadi kurang dari atau sama dengan 15 orang.

2.4.2 Frekuensi Perpindahan Antar Ruang

Kriteria hubungan ini dilihat dari frekuensi perpindahan (kejadian dalam sehari) yang berpindah dari ruang satu ke ruang yang lainnya.

Berdasarkan frekuensi perpindahannya :

1. Tinggi : frekuensi perpindahan yang terjadi antara 2 – 4x per minggu atau lebih.
2. Sedang : frekuensi perpindahan yang terjadi antara 1 – 2x per minggu.
3. Rendah : frekuensi perpindahan yang terjadi antara 1x per minggu.

2.4.3 Waktu Kegiatan

Kriteria hubungan di lihat dari waktu penggunaan ruang (dalam jam). Asumsi yang dipakai adalah jam kerja maksimum dalam satu hari kegiatan belajar mengajar sebanyak 8 jam.

Berdasarkan waktu kegiatannya:

1. Lama : waktu kegiatannya yang terjadi antara 4 – 8 jam per hari atau lebih.
2. Sedang : waktu kegiatannya yang terjadi antara 2 – 4 jam per hari.
3. Singkat : waktu kegiatannya yang terjadi antara 1 – 2 jam per hari atau kurang.

2.4.4 Komposisi Kriteria Hubungan Antar Ruang.

Dari pengamatan didapat hubungan antar ruang berdasarkan ketiga aspek diatas dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 2.11
HUBUNGAN ANTAR RUANG

DEKAT	SEDANG/KECIL	TIDAK ADA HUBUNGAN
Volume perpindahan antar ruang besar (B)	Volume perpindahan kecil (K)	Tidak ada kegiatan yang perlu berhubungan
Frekuensi perpindahan antar ruang tinggi (T)	Frekuensi perpindahan rendah (R)	
Waktu pemakaian ruang singkat (S)	Waktu pemakaian lama (L)	

Sumber : Analisa

Sifat hubungan antar ruang diatas merupakan dasar penentuan hubungan antar ruang dalam tabel 12 berikut. Tabel 12 di bawah ini merupakan urutan – urutan dari semua hubungan antar ruang yang memungkinkan berdasarkan ketiga kriteria diatas, yang disusun dari urutan ruang – ruang yang mempunyai hubungan paling erat sampai ke urutan yang paling jauh/ tidak ada hubungan. Dengan melihat ketiga kriteria yang ada di dalamnya maka setiap ruangan dapat dianalisa sesuai dengan urutan – urutannya. Pemakaian pita (erat, jauh dan sedang) yang ada dalam tabel ini dimaksudkan untuk memudahkan analisa lebih lanjut untuk menentukan tingkatan hubungan antar ruang yang secara garis besar dapat dibagi dalam lima tingkatan, yaitu :

1. Hubungan sangat dekat : yaitu hubungan antar ruang 1 sampai 9
2. Hubungan dekat : yaitu hubungan antar ruang dari ruang 1 sampai 9 dengan ruang 10 sampai 18
3. Hubungan sedang : yaitu hubungan antar ruang 10 sampai 18 dan hubungan antar ruang dari 1 sampai 9 dengan ruang 19 – 27
4. Hubungan jauh : yaitu hubungan antar ruang dari ruang 10 sampai 18 dengan ruang 19 sampai 27
5. Tidak ada hubungan : yaitu hubungan antar ruang 19 sampai 27



Tabel 2.12

Komposisi Hubungan Berdasarkan Kriteria Volume Perpindahan, Frekuensi Perpindahan dan Waktu Kegiatan

RUANG	KRETERIA			
	Volume Perpindahan Antar Ruang	Frekuensi Perpindahan Antar Ruang	Waktu Kegiatan	
	B = besar Se = sedang / kecil T = tak ada hubungan	T = tinggi Se = sedang / kecil R = rendah	Si = singkat Se = sedang L = lama	
1	B	T	Si	
2	B	T	Se	
3	B	T	L	
4	B	Se	Si	
5	B	Se	Se	HUBUNGAN SANGAT DEKAT
6	B	Se	L	
7	B	R	Si	
8	B	R	Se	
9	B	R	L	HUBUNGAN DEKAT
10	Se	T	Si	
11	Se	T	Se	
12	Se	T	L	
13	Se	Se	Si	
14	Se	Se	Se	HUBUNGAN SEDANG
15	Se	Se	L	
16	Se	R	Si	
17	Se	R	Se	
18	Se	R	L	HUBUNGAN JAUH
19	T	T	Si	
20	T	T	Se	
21	T	T	L	
22	T	Se	Si	
23	T	Se	Se	TAK ADA HUBUNGAN
24	T	Se	L	
25	T	T	Si	
26	T	T	Se	
27	T	T	L	

Sumber : Educational Work Sheet

Tabel diatas adalah tabel komposisi hubungan tiap ruang dimana cara pengisianya yaitu (contoh) apabila volume perpindahan sedang (Se), frekuensi perpindahan tinggi (T), waktu kegiatan lama (L), maka didapat hubungan ruang nomer 12 hubungan sedang

2.5 TINJAUAN UMUM TEORI KREATIF

2.5.1 Dasar Pertimbangan untuk Pengembangan Kreativitas

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam menentukan perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kepribadian dan kebutuhan masyarakat.

Di tinjau dari aspek kehidupan, kebutuhan akan kreativitas sangatlah penting karena dengan perkembangan teknologi yang canggih mengakibatkan berkurangnya peluang – peluang kerja yang seharusnya dapat dikerjakan oleh manusia, sehingga untuk dapat mengantisipasinya dibutuhkan orang – orang yang memiliki kreativitas dalam mengolah peluang – peluang yang dapat menjadikan pemecahan yang imajinatif.

Dalam pengembangan kreativitas anak ada beberapa dasar pertimbangan yang disimpulkan sebagai berikut:¹⁴

- a. Adanya kesenjangan antara kebutuhan akan kreativitas dan perwujudannya di dalam masyarakat pada umumnya dan dalam pendidikan pada khususnya
- b. Pendidikan di sekolah lebih cenderung pada pengembangan kecerdasan (inteligensi) dari pada pengembangan Kreativitas, sedang keduanya sama pentingnya untuk mencapai keberhasilan dalam belajar dan dalam hidup.
- c. Pendidikan (guru dan orang tua) masih kurang memahami arti kreativitas yang meliputi ciri bakat dan non bakat dan bagaimana mengembangkannya pada anak dalam tiga lingkungan pendidikan ; di rumah, di sekolah, dan di dalam masyarakat.

¹⁴ Munandar, Utami, SC, Kreativitas dan Keberbakatan, Gramedia, 1999

2.5.2 Pendekatan dalam Pengembangan Kreativitas

1. Teori yang Melandasi Pengembangan Kreativitas

Adapun teori yang akan melandasi pengembangan kreatif yang akan sebagai landasan untuk mengenali kreatif yang dapat dipertimbangkan sebagai acuan perencanaan dan perancangan adalah Teori Psikoanalisis, Teori Humanistik dan Teori Press. Adapun yang berkaitan langsung dengan pengembangan kreativitas adalah Teori Press¹⁵.

Teori Press dalam pengembangan kreativitas dapat terwujud membutuhkan adanya dorongan dari dalam diri individu (Motivasi Interistik) maupun dorongan dari lingkungan (Motivasi Ekstrinsik)

A. Motivasi Intrinsik untuk Kreativitas

Setiap orang ada kecendrungan untuk mewujudkan potensinya, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang dan mengaktifkan semua semua kapasitas seseorang. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan – hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya seutuhnya (Rogers, dalam Veron 1982). Dorongan ini ada pada setiap orang dan bersifat internal namun membutuhkan kondisi yang tepat untuk diekspresikan.

B. Motivasi Ekstrinsik yang Mendorong Prilaku Kreatif

Kreativitas memang tidak dapat dipaksakan tetapi harus dimungkinkan untuk tumbuh. Kreativitas memerlukan kondisi yang memupuk dan memungkinkan berkembang sendiri potensinya. Untuk dapat mengupayakan lingkungan (kondisi eksternal) yang dapat memupuk dorongan dalam diri (internal) untuk dapat mengembangkan kreativitasnya, menurut (Rogers) dalam Psikoterapi adalah dengan menciptakan kondisi yang **Dinamis, aman dan bebas** yang memungkinkan timbulnya kreativitas.

¹⁵ Ibid

Jadi lingkungan yang dapat menunjang untuk tumbuhnya kreativitas adalah lingkungan yang **dinamis, aman dan bebas**. Sehingga dapat diwujudkan dalam **bentuk, ruang dalam, maupun ruang luar**.

2.5.3 Karakteristik Kepribadian Kreatif

1. Menurut Csikszentmihalyi (1996)

ada beberapa kepribadian kreatif yang dapat mendasari dalam pengembangan kreativitas yaitu :

- a. Pribadi kreatif dapat berselang seling antara imajinasi dan fantasi, tetapi tetap bertumpu pada realitas.
- b. Orang kreatif dapat bersikap rendah hati, ceria dan bangga akan karya yang telah dicapai, tetapi ia tidak terlalu menonjolkan apa yang telah dilakunya, kepuasan lebih pada kepuasan batin.
- c. Orang kreatif lebih cenderung mandiri dan bahkan suka menentang, dia bersifat bebas, tetapi masih memiliki alasan - alasan yang menurutnya benar.
- d. Sikap keterbukaan dan sensitivitas orang kreatif sering membuatnya menderita jika mendapat banyak kritikan dan serangan terhadap hasil jerih payahnya, namun di saat yang sama ia juga merasakan kegembiraan yang luar biasa.

Jadi orang yang kreatif biasanya orang yang mandiri yang memiliki sikap **keterbukan, kebebasan, ceria dan rendah hati**, kepuasan akan sesuatu yang dihasilkan lebih pada kepuasan batin.

2. Menurut Torrance (1997).

Ia mengamati terhadap orang – orang yang memberikan sumbangan kreatif yang menonjol terhadap masyarakat sebagai berikut :

- a. Mandiri dalam berfikir dan dalam memberikan pertimbangan
- b. Melit (ingin tahu)
- c. Dinamis dalam mengambil keputusan

d. Tidak bersedia menerima pendapat orang lain (termasuk otoritas) begitu saja jika tidak sesuai dengan keyakinannya.

Jadi orang kreatif memiliki sikap yang **mandiri, dinamis** dan memiliki sifat rasa ingin tahu yang tinggi sehingga tidak begitu saja percaya terhadap pendapat orang lain.

3. Menurut penelitian dari (30) orang pakar psikologi dalam (Utami Munandar, 1977) adalah :

- a. Imajinatif
- b. Mempunyai prakarsa (inisiatif)
- c. Mempunyai minat luas
- d. Dinamis
- e. Senang berpetualang
- g. Lebih terbuka dalam mengambil keputusan.

Jadi menurut penelitian orang yang kreatif orang yang memiliki **imajinatif yang tinggi, dinamis dan lebih terbuka** dalam menjalani kehidupan.

2.5.4. Peranan Lingkungan dalam Mengembangkan Kreativitas

2.5.4.1 Kurikulum dan Metode Pembelajaran

Pendidikan pada umumnya bertujuan menyediakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal, sehingga ia dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya, sesuai dengan kebutuhan pribadinya dan kebutuhan masyarakat.

Pada umumnya sebuah pendidikan sudah menyediakan bentuk kurikulum pendidikan sehingga peserta didik tinggal masuk dan mengisi struktur yang ada, ironisnya peserta didik seakan – akan seperti bahan baku yang masuk dalam proses produksi. Pengalaman masa lalu menunjukkan bahwa peserta didik berusaha menyelesaikan tuntutan kurikulum dalam waktu yang sesingkat – singkatnya. Tanpa disadari peserta didik berada dalam kooptasi para pendidiknya. Keberhasilan lebih dinilai sebagai hasil Mereproduksi atau menghafal saja, tidak ada keberanian untuk secara kritis berbeda dengan pendidiknya.

Metode pembelajaran yang dikembangkan sekarang ini lebih pada pembelajaran yang mendorong kreativitas seperti pernyataan Mies Van Der Rohe “ *LESS IS MORE* “ menjadi analogi metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas yaitu kurangnya aturan, kurangnya instuksi, kurangnya kekuasaan, kurangnya sifat mengguru¹⁶.

Dengan metode ini diharapkan tidak ada lagi gambaran bahwa para pendidik / dosen sebagai orang yang maha tahu dan peserta didik sebagai kertas putih sebagai curahan ilmu pengetahuan. Melainkan antara para pendidik dengan peserta didik mempunyai kedudukan yang sejajar dalam menjelajah ilmu pengetahuan. Para pendidik lebih berperan sebagai fasilitator dan motivator, yang mendorong semangat yang diperlukan dalam bagi pengembangan kreativitas.

2.5.4.2 Lingkungan yang dapat Mendukung Kreativitas

Untuk pengembangan kreativitas yang optimal dibutuhkan rangsangan dan pembinaan dari lingkungan sosial. Kreativitas muncul dari interaksi antara faktor pribadi dan faktor lingkungan. Persyaratan untuk interaksi yang serasi antar pribadi dan lingkungan adalah adanya” kompetensi sosial “ pada pribadi yang bersangkutan (Monks dan Y penburg, 1995). Lingkungan yang dapat mendukung meliputi keluarga, dan sekolah¹⁷

1. Keluarga

Dalam pengembangan kreativitas di dalam keluarga yang paling berpengaruh dalam pembentukan kreativitas adalah orang tua. Karena orang tua yang baik sebagai fasilitator dalam perkembangan kreativitas.

Menurut (Amabile, 1989) faktor yang menentukan keberhasilan dalam pengembangan kreativitas dalam keluarga adalah Kebebasan, Respek, dan Orang tua yang aktif, mandiri.

¹⁶ Erinto FX “ Mengembangkan Dimensi Kreatif dalam Pendidikan Arsitektur “

¹⁷ Ibid

2. Sekolah

Dalam pengembangan kreativitaas yang paling berperan penting adalah sekolah. Karena dari sinilah penanaman bibit – bibit kreativitas dimulai setelah dari lingkungan keluarga. Di sekolah yang paling berperan penting dalam pengembangan kreativitas adalah kurikulum, metode pembelajaran dan tempat atau wadah pendidikan. Kurikulum dan metode pembelajaran yang baik telah dibahas pada (lihat pasal 2.5.4.1). Dari sana dapat dilihat metode pembelajaran dan kurikulum yang dapat mendukung terciptanya kreativitas di sekolah.

Sedangkan tempat / wadah pendidikan yang mampu menunjang kreativitas akan di uraikan menurut teori – teori sebagai berikut :

- a. Menurut Csikszentmihalyi yaitu orang yang kreatif biasanya menyukai hal – hal yang rumit. Karena kerumitan membuat orang yang berfikir kreatif selalu terdorong dan tertarik untuk memahami dan memecahkan masalah yang ada. Karakteristik ingin tahu yang besar membuat daya otak befikir secara maksimal dalam menemukan metode – metode baru dalam memecahkan masalah.

Untuk dapat mengakomodir hal tersebut maka sekolah yang dapat menunjang kreativitas harus di desain dengan **konsep kerumitan**.

- b. Menurut Roger lingkungan sekolah yang dapat menunjang kreativitas adalah lingkungan yang **dinamis, keterbukaan dan rasa aman**. Karena orang yang kreatif cenderung membutuhkan tempat – tempat yang dapat mengekspresikan jiwanya secara optimal tanpa ada ancaman .

Untuk mendukung pengembangan kreativitas, sekolah harus di desain secara dinamis, keterbukaan dan rasa aman, ini dapat diwujudkan dalam bentuk **ruang – ruang** yang dapat **diatur, lebih terbuka** sehingga bentuk yang didapatkan **dinamis**.

2.6 PERSOALAN – PERSOALAN YANG HARUS DISELESAIKAN

Dari semua uraian yang telah dijelaskan pada bagian bab ini terdapat persoalan – persoalan yang harus diselesaikan terutama kaitanya dengan perencanaan Politeknik Sinematografi STANKO :

1. Kegiatan perkuliahan ruang teori, studio umum, dan studio serbaguna membutuhkan ukuran yang sesuai dengan kegunaan dan kapasitasnya. Persoalannya adalah bagaimana menentukan jumlah dan besaran setiap ruang agar memenuhi kebutuhan kapasitas ruang sehingga enak dipergunakan.
2. Dalam kegiatan perkuliahan dibutuhkan hubungan – hubungan antar ruang yang sesuai dan efisien dalam mendukung terciptanya suasana yang saling mendukung dalam proses belajar mengajar. Persoalannya adalah bagaimana menentukan hubungan antar ruang yang baik, yang sesuai dengan pendidikan Sinematografi .
3. Dengan memiliki karakteristik rasa ingin tahu yang besar terhadap apa yang ingin di ketahui sehingga dibutuhkan kerumitan dalam rangka memacu kerja otak agar berfungsi secara maksimal. Persoalannya adalah bagaimana mewujudkan bentuk yang rumit sehingga dengan **kerumitan** tersebut dapat membuat siswa lebih kreatif.
4. Lingkungan yang dapat menunjang kreativitas adalah lingkungan yang **terbuka** dan **dinamis** dalam bentuk fisik karena bentuk terbuka akan mengurangi tekanan terhadap kinerja siswa. Persoalannya adalah bagaimana mentransformasikan bentuk **keterbukaan** dalam merencanakan sekolah Sinematografi agar sesuai dengan tujuan yang dicapai.
5. dalam mendukung pengembangan kreativitas, bentuk – bentuk ruang harus dapat diatur secara dinamis, keterbukaan. Ini dapat diwujudkan dalam bentuk **ruang – ruang** yang dapat **diatur, lebih terbuka** sehingga bentuk yang didapatkan **dinamis**.

BAB III

ANALISA DAN PEMBAHASAN

Seperti dikemukakan sebelumnya pada Bab III akan menguraikan persoalan – persoalan desain :

1. Bagaimana menemukan kebutuhan dan luasan ruang pendidikan serta adanya hubungan antar ruang pendidikan yang secara efisien memenuhi persyaratan bagi penggunaan bangunan.
2. Bagaimana mewujudkan penampilan kreatif sehingga dapat menunjang kreativitas yang akan dijadikan dasar perencanaan Politeknik Sinematografi STANKO.

3.1. Analisa Aktivitas Sinematografi

Dalam perkembangannya Politeknik Sinematografi STANKO memiliki peluang yang besar dalam pengembangan perfilman di Indonesia. Untuk menjadikan tenaga ahli yang siap pakai maka prosentase perkuliahan yaitu 70 % praktek dan 30 % teori.

Adapun kegiatan – kegiatan yang ada dalam pendidikan Sinematografi terangkum dalam 3 kriteria yaitu :

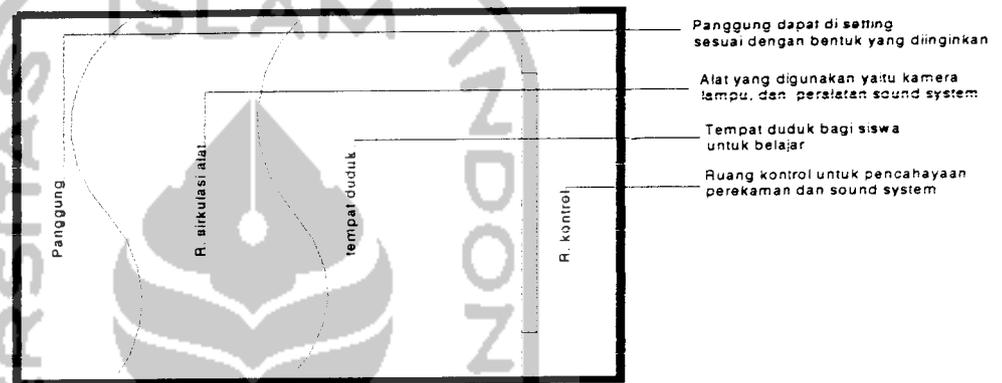
3.1.1. Kegiatan Akademik

Kegiatan ini wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa seperti halnya praktek terpadu, pengantar karya dan lain – lain. Berikut ini adapun analisa kegiatan setiap jurusan :

A. Penyutradaraan

Posisi sutradara dalam sebuah film adalah sebagai pimpinan produksi. Dalam pendidikan penyutradaraan pembelajaran lebih pada bagaimana tata cara pengambilan gambar, pengenalan gaya, ekting, dan teknik pencahayaan dengan menggunakan peralatan seperti kamera dan alat penyangga jenis pedestal selain itu peralatan pencahayaan yang dapat diatur secara otomatis yang dikendalikan dari tempat ruang produksi

Kegiatan ini sebenarnya tidak terikat oleh tempat baik diluar (out door) maupun di dalam (in door). Adapun yang dilakukan di ruang dalam menyediakan fasilitas yang dapat mendukung proses belajar mengajar seperti modul (gambar 3.1). Sedangkan kegiatan di luar yaitu dengan menyediakan open space – open space yang dapat dijadikan setting untuk melakukan pelatihan shottng. Adapun untuk aktivitas pembelajaran penyutradaraan bersifat fleksibel.

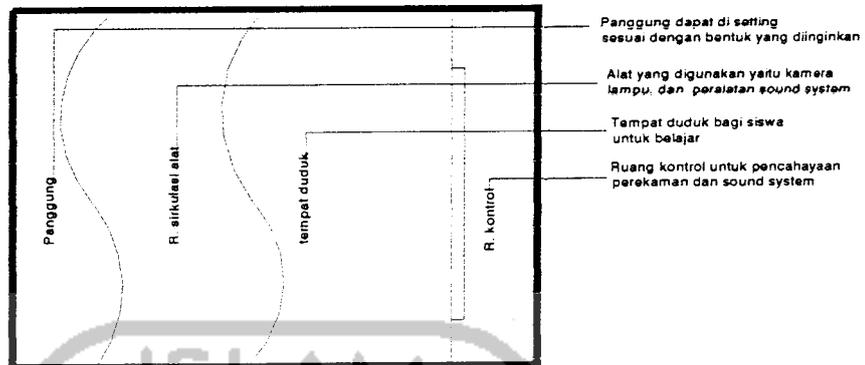


Gambar 3.1 lay out ruang penyutradaraan
Sumber : analisa lapangan

B. Penulis Skenario

Penulis skenario adalah orang yang ahli dalam membuat transkripsi dalam sebuah film yaitu membuat film dalam bentuk tulisan. Pembelajaran lebih ditekankan pada tata cara mengarang, gambar sketsa, tata bahasa, dan pendalaman pengenalan terhadap berbagai bidang sosial budaya yang menjadi latar belakang dari berbagai tema film.

Fasilitas yang digunakan untuk praktek lebih cenderung pada komputer, meja untuk sketsa. Pembelajaran lebih banyak dilakukan di dalam kelas, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan ruang luar sebagai proses penggalan ide dalam menunjang hasil pekerjaan. adapun lay out ruang pembelajaranya seperti gambar (3.2)

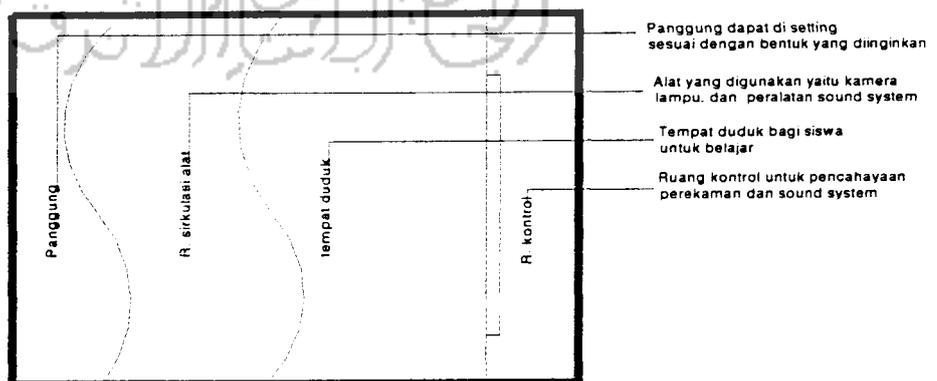


Gambar 3.2 lay out ruang penulis skenario
Sumber : analisa

C. Tata Fotografi

Pengarah fotografi atau sinematografer adalah tangan kanan sutradara dalam bekerja dilapangan. Dalam pembelajaran tata fotografi lebih ditekankan penggunaan kamera dan kegunaan – kegunaan lensa yang digunakan untuk shooting, teknik pencahayaan dan pengawasan dalam proses akhir film pengeditan .

Kegiatan pembelajaran ini dilakukan fleksibel baik dilakukan di dalam (in door) maupun di luar ruangan (out door). Untuk pembelajaran didalam ruang pembelajaran harus menyediakan fasilitas yang ada dengan bentuk lay out (gambar 3.3). Sedangkan pembelajaran di ruang luar lebih pada pemanfaatan setting – setting yang ada pada pengolahan ruang luar.

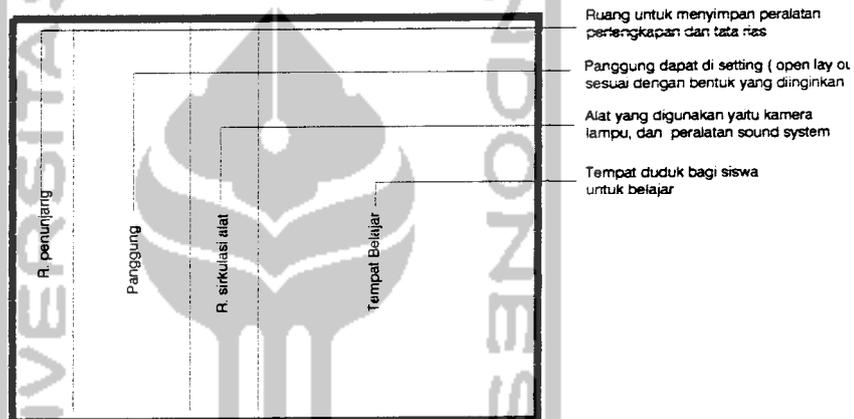


Gambar 3.3 lay out ruang tata fotografi
Sumber : analisa

D. Tata Artistik

Penata artistik adalah seorang yang berfungsi sebagai penerjemah konsep visual sutradara. Dalam pembelajaran ini seorang penata artistik lebih ditekankan pada pengenalan dan pemilihan lokasi / setting, mendesain kostum, penataan rambut, dan properti.

Pembelajaran pada penataan artistik dapat dilakukan dalam ruang dalam dan ruang luar. Pada ruang lay out ruang studio artistik ruang dalam (gambar 3.4)dengan memiliki fasilitas seperti diatas. Ruang luar dengan memanfaatkan pengolahan ruang luar.

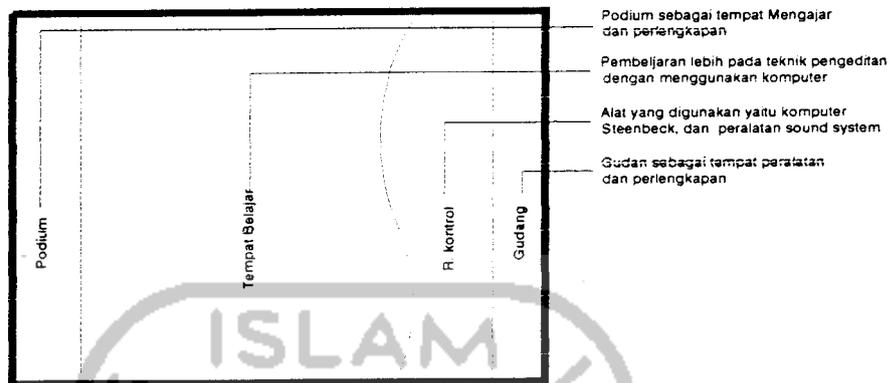


Gambar 3.4 lay out ruang tata artistik
Sumber : analisa

E. Editing

Editing atau penyunting bertugas menyusun hasil syuting hingga membentuk pengertian dan urutan cerita. Dalam pembelajaran lebih ditekankan pada cara pemotongan, penyempurnaan dan pembentukan kembali untuk mendapat hasil cerita yang di inginkan. Peralatan yang dipakai lebih pada komputer, video cart dan sound system.

Dalam penyampaian pelatihan dilakukan dalam ruangan (studio in door) karena peralatan yang dipakai sangat sensitif terhadap cuaca dan getar.

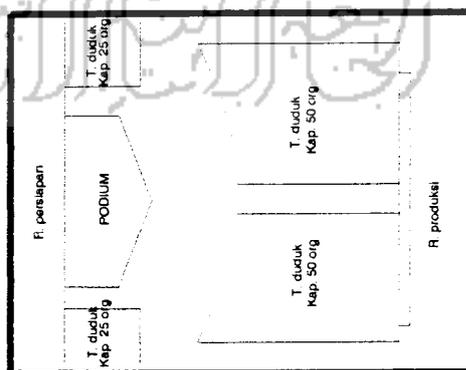


Gambar 3.5 lay out ruang editing
 Sumber : analisa

F. Ruang Studio Serbaguna

Ruang studio serbaguna merupakan tempat praktek bersama dalam 5 jurusan, kegiatan di ruang studio serbaguna lebih pada praktek bersama (kelompok). Yaitu dengan membuat sebuah karya dimana dalam karya tersebut dihasilkan oleh kelima jurusan tersebut.

Peralatan – peralatan dan fasilitas yang terdapat pada ruang studio serbaguna adalah kamera dengan alat penyangganya (pedestal dan studio crane), pencahayaan, sound system, peralatan rekam, dan fasilitas pendukung seperti r. persiapan dan gudang, panggung, tempat duduk, dan ruang produksi.



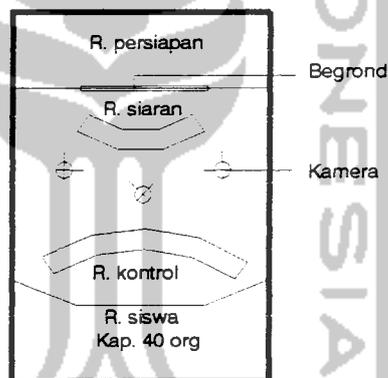
Gambar 3.6 lay out ruang studio serba guna
 Sumber : analisa

G. Ruang Studio Pendukung

Ruang studio pendukung merupakan fasilitas tambahan yang berguna untuk mendukung proses pendalaman ilmu yang telah didapatkan dalam praktek. Ruang studio pendukung dapat di gunakan setiap waktu sesuai dengan jadwal yang telah di tentukan. Adapun jenis dan kegiatan ruang studio pendukung adalah :

i. Studio Mini

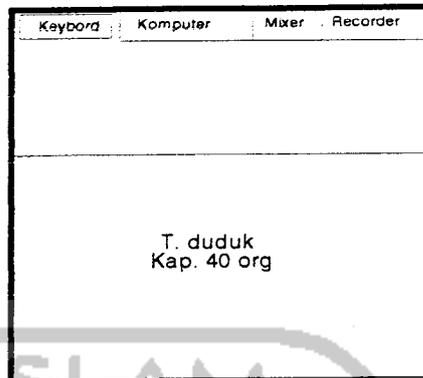
Ruangan ini dapat dapat dipergunakan untuk praktek Shoting film atau shoting program teve. Studio ini memiliki peralatan dan ruang yaitu kamera dengan sistem multi kamera, ruang kontrol deng peralatan audio dan video, dan ruang pengamatan bagi siswa.



Gambar 3.7 lay out ruang studio mini
Sumber : analisa

ii. Studio Suara

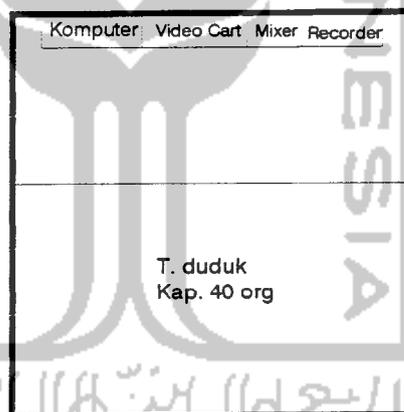
Studio suara dilengkapi dengan peralatan yaitu komputer audio pro tool, mixer audio, keyboard, dan recorder . Studio suara ini dapat digunakan oleh mahasiswa untuk penggarapan suara film maupun program televisi. Dengan memiliki peralatan yang memadai mahasiswa dapat berkreasi melalui pengeditan suara.



Gambar 3.8 lay out ruang studio suara
Sumber : analisa

iii. Ruang Studio Editing

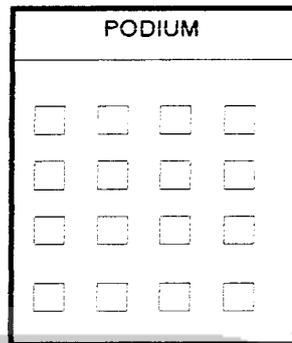
Studio Editing dapat digunakan untuk melakukan praktek pengeditan suatu film. Studio ini memiliki peralatan editing komputer adobe premiere, video cart, mixer, dan recorder.



Gambar 3.9 lay out ruang studio editing
Sumber : analisa

iv. Ruang Studio Komputer

Studio komputer berfungsi sebagai sebagai pelatihan / praktek dalam proses pengolahan film baik dari jurusan Penyutradaraan sampai Editing semuanya menggunakan aplikasi komputer. Diharapkan setelah ahli dalam aplikasi komputer siswa dapat bereksperimen dalam pembuatan sebuah film.



Gambar 3.10 lay out ruang studio komputer
Sumber : analisa

3.1.2. Kegiatan Kepegawaian

Kegiatan kepegawaian adalah kegiatan yang sangat mendukung kelancaran dalam proses perkuliahan dan saling mendukung antara komponen yang satu dengan yang lainnya, seperti tata usaha, administrasi, dan seluruh staf dan karyawan. Kegiatan kepegawaian dan staf pendukung lainnya misal kegiatan pendukung seperti gudang, dan tempat karyawan pembantu dimana aktivitas dan besaran ruangnya sesuai dengan standar yang telah ada dan dalam ruangan diarahkan ke open lay out (lay out menyesuaikan bentuk ruangan)

3.1.3. Kegiatan kemahasiswaan

Kegiatan kemahasiswaan dapat memberikan kontribusi yang baik untuk perkembangan kreativitas mahasiswa seperti lembaga kemahasiswa, mengadakan pameran, dan sarasehan. Tempat untuk mendukung kegiatan ini tidak memerlukan persyaratan khusus sehingga bentuk ruang dapat menyesuaikan perancangan keseluruhan.

3.2. Program dan Hubungan antar Ruang

3.2.1. Program Ruang Pendidikan

1. Tinjauan Proyeksi Mahasiswa

Proyeksi mahasiswa arahan pada tahun 2007 untuk Program Studi D3 Sinematografi STANKO yang sesuai arahan adalah 1144 orang

2. Tinjauan Jumlah Mahasiswa (enrollment) Tiap Mata Ajaran.

Penentuan ini berdasarkan sistem pendidikan yang dilaksanakan dalam dua semester setiap tahunnya, yaitu semester gasal dan genap.

Untuk menentukan jumlah mahasiswa (enrollment) dalam setiap semester dipergunakan asumsi bahwa :

- a. Jumlah mahasiswa pada semester gasal sama dengan jumlah mahasiswa pada semester genap.
- b. Jumlah mahasiswa pada semester awal lebih banyak dari semester akhir.

Dari tabel 1 jumlah mahasiswa yang mengikuti tiap mata kuliah dalam semester gasal atau genap dijabarkan dalam tiap – tiap semester sebagai berikut :

A. program studi Penyutradaraan, jumlah total mahasiswa yang mengikuti kuliah pada semester genap adalah 233 orang, dimana tiap semester diasumsikan sebagai berikut :

- i. Semester 1/2 = 80
- ii. Semester 3/4 = 77
- iii. Semester 5/6 = 76

Jumlah = 233

B. Program studi Penulis Skenario, jumlah total mahasiswa yang mengikuti kuliah pada semester genap adalah 230 orang, dimana tiap semester diasumsikan sebagai berikut :

- i. Semester 1/2 = 78
- ii. Semester 3/4 = 75
- iii. Semester 5/6 = 77

Jumlah = 230

C. Program studi Tata Fotografi, jumlah total mahasiswa yang mengikuti kuliah pada semester genap adalah 226 orang, dimana tiap semester diasumsikan sebagai berikut :

- i. Semester 1/2 = 79
 - ii. Semester 3/4 = 75
 - iii. Semester 5/6 = 77
-
- Jumlah = 226

D. Program studi Tata Artistik jumlah total mahasiswa yang mengikuti kuliah pada semester genap adalah 234 orang, dimana tiap semester diasumsikan sebagai berikut :

- i. Semester 1/2 = 80
 - ii. Semester 3/4 = 78
 - iii. Semester 5/6 = 76
-
- Jumlah = 234

E. Program studi Editing, jumlah total mahasiswa yang mengikuti kuliah pada semester genap adalah 221 orang, dimana tiap semester diasumsikan sebagai berikut :

- i. Semester 1/2 = 77
 - ii. Semester 3/4 = 77
 - iii. Semester 5/6 = 68
-
- Jumlah = 221

3. Tinjauan Jam Permata Kuliah yang Bersangkutan.

Penentuan jam per mata kuliah yang bersangkutan ini berdasarkan ketentuan untuk kuliah 1 SKS menggunakan 1 jam kegiatan

4. Tinjauan Banyaknya Jam Seminggu.

Penentuan banyaknya jam seminggu ini berdasarkan jam kuliah normal mulai hari Senin sampai dengan Sabtu dalam tiap semester.

Pada bab terdahulu dapat diketahui bahwa jumlah jam kuliah satu minggu (penggabungan data jadwal kuliah dari tabel 5, 6 sampai 9) dalam semester gasal atau genap rata – rata adalah :

a. Senin	: jam ke- 1 sampai ke- 9	= 7.30 jam.
b. Selasa	: jam ke- 1 sampai ke- 6	= 5.00 jam
c. Rabu	: jam ke- 1 sampai ke- 6	= 5.00 jam
d. Kamis	: jam ke- 1 sampai ke- 8	= 6.40 jam
e. Jum'at	: jam ke- 1 sampai ke- 8	= 6.40 jam
f. Sabtu	: jam ke- 1 sampai ke- 7	= 5.50 jam
		<hr/>
	Jumlah	= 36.30jam

5. Tinjauan kapasitas kelas (class size)

Berdasarkan efektifitas proses belajar mengajar didalamnya penentuan kapasitas kelas (class size) ini dapat dijabarkan dalam :

- a. Kapasitas kelas besar (class size mulai dari 40,80,100)
mata kuliah yang menggunakan ruang kuliah besar ini antara lain :
 - i. MKU : Kewiraan, Pengantar Sosiologi, Filsafat, dsb.
 - ii. MKDK : Tata Artistik Film, Tata Suara Film, Editing Film, dsb
 - iii. Minat Utama : Penyutradaraan Film, Penulisan Skenario Film, Tata Fotografi, Tata Artistik, Editing, dsb
- b. Kapasitas kelas kecil (class size 15, 25)

Untuk mata kuliah yang membutuhkan komunikasi dua arah yang lebih intensif, pengawasan yang teliti, privasi tinggi dan keleluasaan dalam pekerjaan dan gerakan akan menggunakan ruang yang kecil.

3.2.2. Perhitungan kebutuhan ruang dengan Educational Work Sheet

Sesuai dengan dasar metode perhitungan kebutuhan ruang (pasal 2.3) maka di dapat Perhitungan kebutuhan ruang menurut metode Education Work Sheet yang sesuai dengan setiap jurusan yaitu penekanan Penyutradaraan, Penulis Skenario, Tata Fotografi, Tata Artistik, dan Editing masing – masing sebagai berikut :

1. Penekanan Penyutradaraan.

Tabel 3.1
Educational Work Sheet Penyutradaraan Semester Genap

Priode Kelas Menurut Mata Ajaran				Periode Kelas Menurut Tipe Ruang			
Mata Kuliah	SKS Jam Kuliah	Enroll-Ment	Class Size	Ruang Kuliah		Ruang Studio	
				RK	RK	Umum	Serba Guna
				80	40	40	150
Penulisan Skenario Film	3	80	80	3			
Sinematografi Film I	3	80	80	3			
Tata Artistik Film I	2	80	40			4	
Tata Suara Film I	2	80	40			4	
Editing Film I	2	80	80	2			
Sejarah Film Dunia II	2	80	80	2			
PDSR II	2	80	80	2			
Komputer Terapan	2	80	40			4	
Produksi Film I	2	80	80	2			
Penyutradaraa Film I	3	80	40			6	
Teknologi Film	2	80	80	2			
Kewiraan	2	77	80	2			
Pengantar Sosiologi	2	77	80	2			
Pengantar Filsafat	2	77	80	2			
Grafik & Animasi	3	77	40			6	

Lanjutan Tabel 3.1 Educational Work Sheet Penyutradaraan Semester Genap

Priode Kelas Menurut Mata Ajaran				Periode Kelas Menurut Tipe Ruang			
Mata Kuliah	SKS Jam Kuliah	Enroll-Ment	Class Size	Ruang Kuliah		Ruang Studio	
				RK	RK	Umum	Serba Guna
				80	40	40	150
Dokumenter I	4	77	40			8	
Musik Film I	2	77	40			4	
Praktika Terpadu	4	77	40			8	
Penyutradaraan Film IV	4	76	150				3
Penulisan Kreatif II	2	76	80	2			
Musik Film II	2	76	80	2			
Praktika Terpadu	4	76	40			8	
Pengantar Karya	6	76	150				4
1) JUMLAH JAM				26		52	7
2) KEBUTUHAN RUANG :				0.71		1.4	0.20
3) PEMBULATAN				1		2	1
4) USE FACTOR (%)				71.6		71.2	20

Sumber : Analisa

Hasil perhitungan kebutuhan ruang menurut Education Worksheet di atas menunjukkan Jumlah dan kapasitas Ruang Penyutradaraan.

- a. Satu Ruang kuliah / teori (80) : 71.6 % . Ruang ini sudah efisien.
- b. Ruang Studio :
 - i. Dua studio umum (40) : 71.2 % . Ruangan ini sudah efisien.
 - ii. Satu studio serba guna (150) : 20 % . Ruangan ini belum efisien tetapi kalau penggunaannya oleh 5 jurusan akan menjadi efisien.

2. Penekanan Penulis Skenario.

Tabel 3.2

Educational Work Sheet Penulis Skenario Semester Genap

Priode Kelas Menurut Mata Ajaran				Periode Kelas Menurut Tipe Ruang			
Mata Kuliah	SKS Jam Kuliah	Enroll-Ment	Class Size	Ruang Kuliah		Ruang Studio	
				RK 80	RK 40	Umum 40	Serba Guna 150
Penulisan Skenario Film	3	78	80	3			
Sinematografi Film I	3	78	80	3			
Tata Artistik Film I	2	78	40			4	
Tata Suara Film I	2	78	80	2			
Editing Film I	2	78	80	2			
Sejarah Film Dunia II	2	78	80	2			
PDSR II	2	78	80	2			
Komputer Terapan	2	78	40			4	
Produksi Film I	2	78	80	2			
Penyutradaraa Film I	3	78	40			6	
Teknologi Film	2	78	80	2			
Kewiraan	2	75	80	2			
Pengantar Sosiologi	2	75	80	2			
Pengantar Filsafat	2	75	80	2			
Grafik & Animasi	3	75	40			6	
Dokumenter I	4	75	40			8	
Musik Film I	2	75	40			4	
Praktika Terpadu	4	75	40			8	
Penulis Skenario IV	4	77	150				3
Penulisan Kreatif II	2	77	80	2			

Lanjutan Tabel 3.2 Educational Work Sheet Penulis Sekenario Semester Genap

Priode Kelas Menurut Mata Ajaran				Periode Kelas Menurut Tipe Ruang			
Mata Kuliah	SKS Jam Kuliah	Enroll- Ment	Class Size	Ruang Kuliah		Ruang Studio	
				RK	RK	Umum	Serba Guna
				80	40	40	150
Praktika Terpadu	4	77	40			8	
Pengantar Karya	6	77	150				4
1) JUMLAH JAM				26		52	7
2) KEBUTUHAN RUANG :				0.71		1.4	0.19
3) PEMBULATAN				1		2	1
4) USE FACTOR (%)				71.6		71.2	19

Sumber : Analisa

Hasil perhitungan kebutuhan ruang menurut Education Work Sheet di atas menunjukkan Jumlah dan kapasitas Ruang Penulis Sekenario

a. Satu Ruang kuliah / teori (80) : 71.6 % . Ruang sudah efisien

b. Ruang Studio :

1. Dua studio umum (40) : 71.2 % . Ruangan ini sudah efisien

2. Satu studio serba guna (150) : 19 % . Ruangan ini belum efisien

tetapi kalau penggunaannya oleh 5 jurusan akan menjadi efisien.

3. Penekanan Tata Fotografi.

Tabel 3.3

Educational Work Sheet Tata Fotografi Semester Genap

Priode Kelas Menurut Mata Ajaran				Periode Kelas Menurut Tipe Ruang			
Mata Kuliah	SKS Jam Kuliah	Enroll-Ment	Class Size	Ruang Kuliah		Ruang Studio	
				RK 80	RK 40	Umum 40	Serba Guna 150
Penulisan Skenario Film	3	79	80	3			
Sinematografi Film I	3	79	80	3			
Tata Artistik Film I	2	79	40			4	
Tata Suara Film I	2	79	80	2			
Editing Film I	2	79	80	2			
Sejarah Film Dunia II	2	79	80	2			
PDSR II	2	79	80	2			
Komputer Terapan	2	79	40			4	
Produksi Film I	2	79	80	2			
Penyutradaraa Film I	3	79	40			6	
Teknologi Film	2	79	80	2			
Kewiraan	2	76	80	2			
Pengantar Sosiologi	2	76	80	2			
Pengantar Filsafat	2	76	80	2			
Grafik & Animasi	3	76	40			6	
Dokumenter I	4	76	40			8	
Musik Film I	2	76	40			4	
Praktika Terpadu	4	76	40			8	
Tata Fotografi IV	4	71	150				2
Penulisan Kreatif II	2	71	80	2			
Musik Film II	2	71	40			4	

Lanjutan Tabel 3.3 Educational Work Sheet Tata Fotografi Semester Genap

Priode Kelas Menurut Mata Ajaran				Periode Kelas Menurut Tipe Ruang			
Mata Kuliah	SKS Jam Kuliah	Enroll- Ment	Class Size	Ruang Kuliah		Ruang Studio	
				RK	RK	Umum	Serba Guna
				80	40	40	150
Praktika Terpadu	4	71	40			8	
Pengantar Karya	6	71	150				3
1) JUMLAH JAM				26		52	5
2) KEBUTUHAN RUANG :				0.71		1.4	0.14
3) PEMBULATAN				1		2	1
4) USE FACTOR (%)				71.6		71.2	14

Sumber : Analisa

Hasil perhitungan kebutuhan ruang menurut Education Work Sheet di atas menunjukkan Jumlah dan kapasitas Ruang Tata Fotografi

a. Satu Ruang kuliah / teori (80) : 71.6 %. Ruang ini sudah efisien.

b. Ruang Studio :

1. Dua studio umum (40) : 71.2 %. Ruangan ini sudah efisien

2. Satu studio serba guna (150) : 14 %. Ruangan ini belum efisien tetapi kalau penggunaannya oleh 5 jurusan akan menjadi efisien.

4. Penekanan Tata Artistik

Tabel 3.4
Educational Work Sheet Tata Artistik Semester Genap

Priode Kelas Menurut Mata Ajaran				Periode Kelas Menurut Tipe Ruang			
Mata Kuliah	SKS Jam Kuliah	Enroll-Ment	Class Size	Ruang Kuliah		Ruang Studio	
				RK	RK	Umum	Serba Guna
				80	40	40	150
Penulisan Skenario Film	3	80	80	3			
Sinematografi Film I	3	80	80	3			
Tata Artistik Film I	2	80	40			4	
Tata Suara Film I	2	80	80	2			
Editing Film I	2	80	80	2			
Sejarah Film Dunia II	2	80	80	2			
PDSR II	2	80	80	2			
Komputer Terapan	2	80	40			4	
Produksi Film I	2	80	80	2			
Penyutradaraa Film I	3	80	40			6	
Teknologi Film	2	80	80	2			
Kewiraan	2	78	80	2			
Pengantar Sosiologi	2	78	80	2			
Pengantar Filsafat	2	78	80	2			
Grafik & Animasi	3	78	40			6	
Dokumenter I	4	78	40			8	
Musik Film I	2	78	40			4	
Praktika Terpadu	4	78	40			8	
Tata Artistiki IV	4	76	150				3
Penulisan Kreatif II	2	76	80	2			
Musik Film II	2	76	40			4	

Lanjutan Tabel 3.4 Educational Work Sheet Tata Artstik Semester Genap

Priode Kelas Menurut Mata Ajaran				Periode Kelas Menurut Tipe Ruang			
Mata Kuliah	SKS Jam Kuliah	Enroll-Ment	Class Size	Ruang Kuliah		Ruang Studio	
				RK	RK	Umum	Serba Guna
				80	40	40	150
Praktika Terpadu	4	76	40			8	
Pengantar Karya	6	76	150				4
1) JUMLAH JAM				26		52	7
2) KEBUTUHAN RUANG :				0.71		1.4	0.19
3) PEMBULATAN				1		2	1
4) USE FACTOR (%)				71.6		71.2	19

Sumber : Analisa

Hasil perhitungan kebutuhan ruang menurut Education Work Sheet di atas menunjukkan Jumlah dan kapasitas Ruang Tata Fotografi

- a. Satu Ruang kuliah / teori (80) : 71.6 % . Ruang sudah efisien
- b. Ruang Studio :
 1. Dua studio umum (40) : 71.2 % . Ruangan ini sudah efisien
 2. Satu studio serba guna (150) : 19 % . Ruangan ini belum efisien tetapi kalau penggunaannya oleh 5 jurusan akan menjadi efisien.

5. Penekanan Editing

Tabel 3.5
Educational Work Sheet Editing Semester Genap

Priode Kelas Menurut Mata Ajaran				Periode Kelas Menurut Tipe Ruang			
Mata Kuliah	SKS Jam Kuliah	Enroll-Ment	Class Size	Ruang Kuliah		Ruang Studio	
				RK 80	RK 40	Umum 40	Serba Guna 150
Penulisan Skenario Film	3	78	80	3			
Sinematografi Film I	3	78	80	3			
Tata Artistik Film I	2	78	40			4	
Tata Suara Film I	2	78	80	2			
Editing Film I	2	78	80	2			
Sejarah Film Dunia II	2	78	80	2			
PDSR II	2	78	80	2			
Komputer Terapan	2	78	40			4	
Produksi Film I	2	78	80	2			
Penyutradaraa Film I	3	78	40			6	
Teknologi Film	2	78	80	2			
Kewiraan	2	76	80	2			
Pengantar Sosiologi	2	76	80	2			
Pengantar Filsafat	2	76	80	2			
Grafik & Animasi	3	76	40			6	
Dokumenter I	4	76	40			8	
Musik Film I	2	76	40			4	
Praktika Terpadu	4	76	40			8	
Editing IV	4	68	40			8	
Penulisan Kreatif II	2	68	80	2			
Musik Film II	2	68	40			4	

Lanjutan Tabel 3.5 Educational Worksheet Editing Semester Genap

Priode Kelas Menurut Mata Ajaran				Periode Kelas Menurut Tipe Ruang			
Mata Kuliah	SKS Jam Kuliah	Enroll- Ment	Class Size	Ruang Kuliah		Ruang Studio	
				RK	RK	Umum	Serba Guna
				80	40	40	150
Praktika Terpadu	4	68	150				2
Pengantar Karya	6	68	150				3
1) JUMLAH JAM				26		52	5
2) KEBUTUHAN RUANG :				0.71		1.4	0.14
3) PEMBULATAN				1		2	1
4) USE FACTOR (%)				71.6		71.2	14

Sumber : Analisa

Hasil perhitungan kebutuhan ruang menurut Education Work Sheet di atas menunjukkan Jumlah dan kapasitas Ruang Editing

a. Satu Ruang kuliah / teori (80) : 71.6 % . Ruang sudah efisien

b. Ruang Studio :

1. Dua studio umum (40) : 71.2 % . Ruangan ini sudah efisien

2. Satu studio serba guna (150) : 14 % . Ruangan ini belum efisien tetapi kalau digunakan oleh 5 jurusan maka akan jadi efisien

3.2.3 Perhitungan Besaran Ruang Pendidikan

Sesuai dengan karakteristik kegiatan setiap jurusan ada terdapat kesamaan karakteristik bentuk maupun fasilitas yang saling berhubungan satu sama lainnya sehingga bentuk dan fasilitas yang harus disediakan pada Politeknik Sinematografi STANKO adalah sebagai berikut :

1. Ruang Kelas Teori

pada ruang kelas teori aktivitas yang terjadi lebih banyak pada memberikan mata kuliah umum. Pada podium aktivitas yang dilakukan adalah seorang guru memberikan pelajaran lisan maupun tulisan, peralatan yang digunakan yaitu OHP atau proyektor dengan satu buah meja kursi. Sedangkan tempat belajar menggunakan deret bangku dengan kapasitas 80 orang.

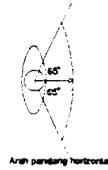
A. Kenyamanan Thermal

Kenyamanan thermal merupakan faktor penting dalam satu ruangan karena menentukan kenyamanan sehingga menentukan betah tidaknya seseorang. Pada ruang kelas teori penghawaan menggunakan penghawaan alami yang penyalurannya dengan memaksimalkan bukaan pada setiap ruang kelas .

B. Kenyamanan Visual

Kenyamanan visual yang sangat berpengaruh adalah kenyamanan pencahayaan dan jarak pandang. Pada ruang kelas teori pencahayaan menggunakan pencahayaan utama adalah pencahayaan alami tetapi apabila pengkondisian pencahayaan alami tidak memungkinkan maka menggunakan pencahayaan buatan. Sedangkan untuk kenyamanan jarak pandang dengan perhitungan :

- i. Jarak area pandang untuk orang diam horizontal dan vertikal yaitu dengan perhitungan



ii. Jarak pandang area duduk pada deret bangku depan samping yaitu

$$\text{tg } 65 = L / X \quad X = 7 / \text{tg } 65 = 3.27 \text{ m}$$

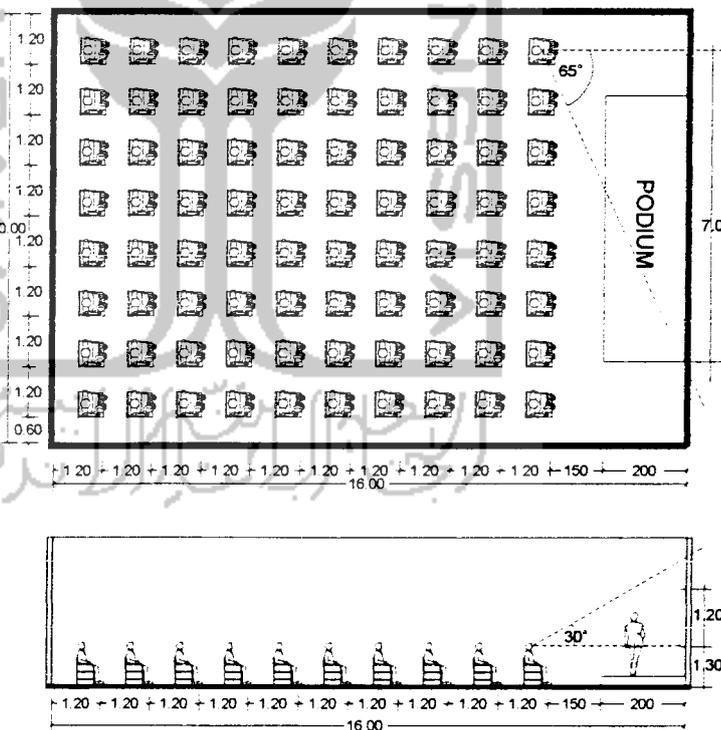
Jadi jarak terdekat pandangan adalah 3.27 m

iii. jarak pandang tempat duduk terdepan, asumsi adalah papan

$$\text{tulis adalah } X = T / \text{tg } 30 \quad X = 1.8 / \text{tg } 30 = 3.11 \text{ m}$$

Jadi jarak pandang terdekat adalah 3.11 m

Untuk perhitung modul ruang maka jarak pandang yang di pakai adalah jarak pandang terjauh yaitu >3.27



Gambar 3.11 besaran ruang kelas teori
Sumber : analisa lapangan

Jadi besaran ruang kelas teori adalah $16 \times 10 = 160 \text{ m}^2$

2. Ruang Studio Umum

Dilihat dari karakteristik kegiatan, dapat dilihat perbedaan karakteristik ruang kuliah tetapi adapula persamaan antar jurusan yaitu antara jurusan penyutradaraan dengan tata fotografi, penulis sekenari dengan editing dan tata artistik dengan perhitungan besaran ruang sebagai berikut :

A. Kenyamanan Thermal

Pada ruang studio umum kenyamanan thermalnya tidak jauh bebeda dengan ruang kelas teori, perbedaanya terletak pada posisi dan jumlah bukaan yang dipengaruhi kenyamanan visual. Penghawaan alami dengan sistem menyilang dapat dilakukan dengan mensuplai udara yang tidak terpengaruh oleh panas matahari. Untuk kegiatan studio dengan aktifitas yang panjang membutuhkan pengkondisian udara yang stabil, untuk itu diperlukan penghawaan buatan dengan AC.

B. Kenyamanan Visual

Pada ruang studio awal tatanan ruang harus memungkinkan terjadinya interaksi visual / audio visual antara mahasiswa dan pengajar yang memberikan arahan, dengan langsung praktek. untuk kegiatan ini dibutuhkan orientasi visual, sehingga penempatan fasilitas diorientasikan kearah pengajar. begitu juga pencahayaanya menggunakan pencahayaan alami melalui bukaan namun akan lebih banyak menggunakan pencahayaan buatan.

2.a. Ruang Studio Penyutradaraan dan Tata Fotografi

Besaran ruang studio ini sangat dipengaruhi oleh jenis aktifitas yang terjadi didalamnya, adapun aktifitas yang terjadi pada ruang studio penyutradaraan dan tata fotografi adalah :

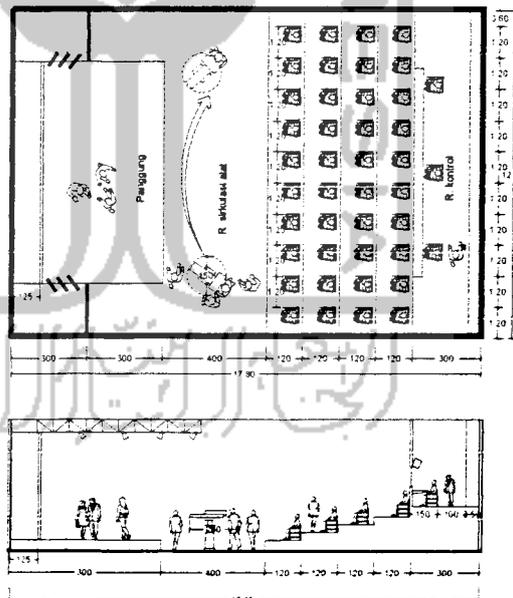
i. **Aktivitas Panggung**

aktivitas yang terjadi pada area ini adalah aktivitas akting sesuai dengan arahan sutradara sehingga asumsi besaran ruang yang dipakai adalah besaran panggung pertunjukan yaitu $L = 2/3P^{18}$.

ii. Pada ruang sirkulasi yaitu dengan menggunakan besaran ruang gerak kamera dan tempat untuk pembelajaran kamera. Jadi besaran ruang sirkulasi adalah ruang gerak kamera + ruang pelatihan + sirkulasi peserta

iii. Pada tempat duduk siswa dengan menggunakan kursi dengan sirkulasi pada sisi kiri dan kananya

iv. Pada ruang kontrol berfungsi sebagai mengontrol pencahayaan dan sound sistem dan akan mengontrol keseluruhan jalanya kegiatan.



Gambar 3.12 besaran ruang studio penyutradaraan & fotografi

Sumber : analisa lapangan

Jadi besaran ruang studio penyutradaraan dan tata fotografi adalah

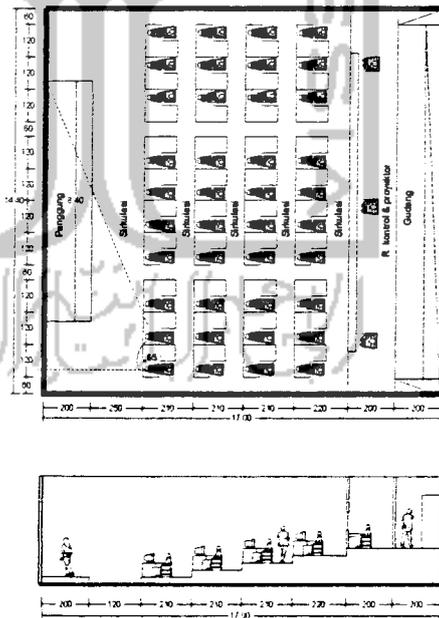
$$P \times L = 17.80 \times 12.60 = 224.28 \text{ m}^2$$

¹⁸ Ramsey/ Sleeper, Architecture Graphik Standart, Edisi 9

2.b. Ruang Studio Penulis Skenario dan Editing

Sesuai dengan karakteristik kegiatan dan fasilitas yang akan diwadahi maka besaran ruang studio ini adalah

- i. Pada ruangan ini panggung berfungsi sebagai pemberian materi tidak ada kegiatan yang memerlukan ruangan yang besar
- ii. Pada ruang sirkulasi besarannya hanya beraktivitas lalu lalang tidak ada fasilitas peralatan audio visual.
- iii. pada ruang belajar yaitu dengan menggunakan peralatan komputer dan bentuk meja liter L ini berfungsi sebagai tempat sketsa atau menulis dan bagian sisinya untuk fasilitas komputer.
- iv. Pada ruang kontrol dan gudang berfungsi sebagai ruang pendukung .
- v. Jarak pandang area duduk pada deret bangku depan samping yaitu $\text{tg } 65 = L / X$ $X = 8.4 / \text{tg } 65 = 4.0 \text{ m}$



Gambar 3.13 besaran ruang studio skenario & editing

Sumber : analisa lapangan

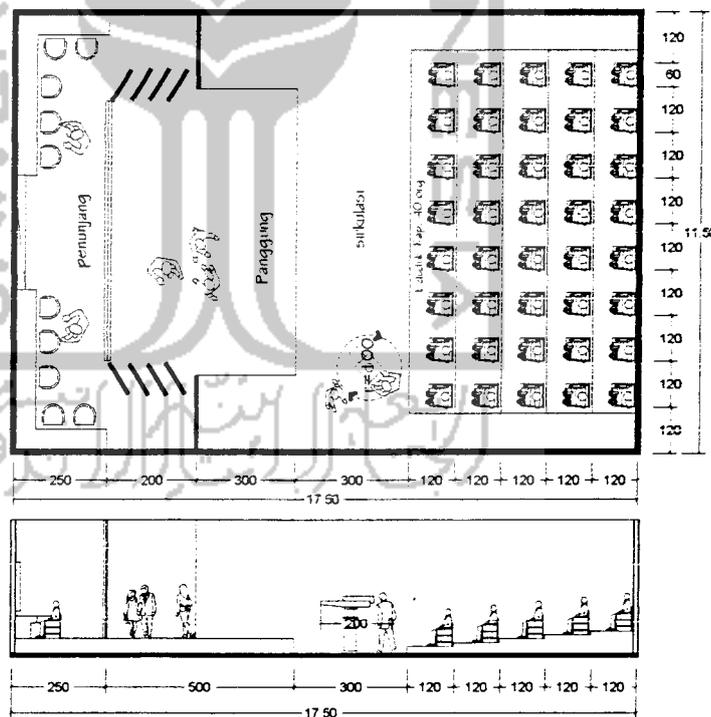
dari perhitungan dengan modul ruang maka luasan ruang studio ini adalah

$$P \times L = 14.40 \times 17.00 = 244.8 \text{ m}^2$$

2.c. Ruang Studio Tata Artistik

Pada ruang studio tata artistik memiliki lay out yang berbeda karena aktivitas yang diwadahi berbeda seperti r. rias, panggung, r. sirkulasi alat, dan tempat untuk belajar. Adapun hal – hal yang harus diperhatikan dalam perhitungan besaran ruangannya adalah :

- i. Pada r, persiapan terdapat meja rias, persiapan, pada panggung menggunakan ukuran panggung opera dengan ukuran $L = 2/3 P$
- ii. Pada ruang sirkulasi yaitu dengan menggunakan besaran alat seperti kamera dengan menggunakan jenis pedestal dengan $R = 0.75 \text{ m}$
- iii. Pada ruang belajar menggunakan tempat duduk berjenjang dengan kapasitas 40 orang dengan deret kursi melebar 8 buah kebelakang 4 buah.



Gambar 3.14 besaran ruang studio tata artistik

Sumber : analisa lapangan

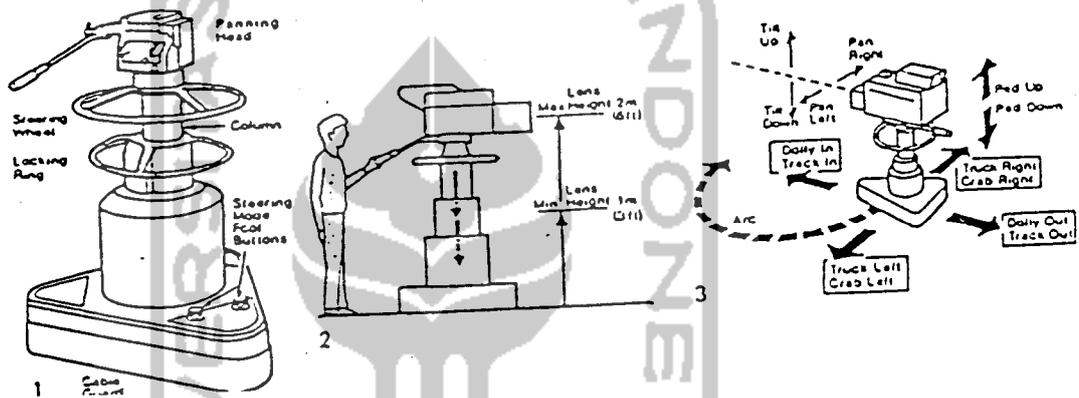
Jadi besaran rung untuk studio tata artistik adalah

$$P \times L = 17.50 \times 11.50 = 201.25 \text{ m}^2$$

3. Ruang Studio Serbaguna

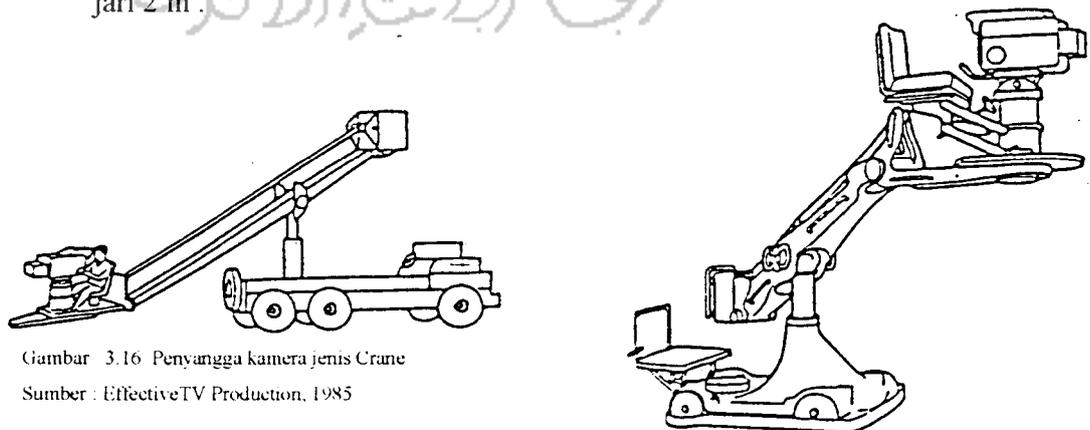
pada ruang studio serbaguna dimana aktivitas yang yang dilakukan adalah praktek berkelompok dengan menggunakan peralatan yang lengkap seperti alat penyangga kamera (jenis pedestal dan studio crane) kamera, sound dan pencahayaan dengan perhitungan ruang sebagai berikut :

Alat penyangga kamera jenis pedestal dengan ketinggian yang dapat naik turun dengan diameter, tinggi 1 – 1.5 m, lebar 1.5 m dan jari – jari 0.75



Gambar 3.15 Penyangga kamera jenis Pedestal
Sumber : EffectiveTV Production, 1985

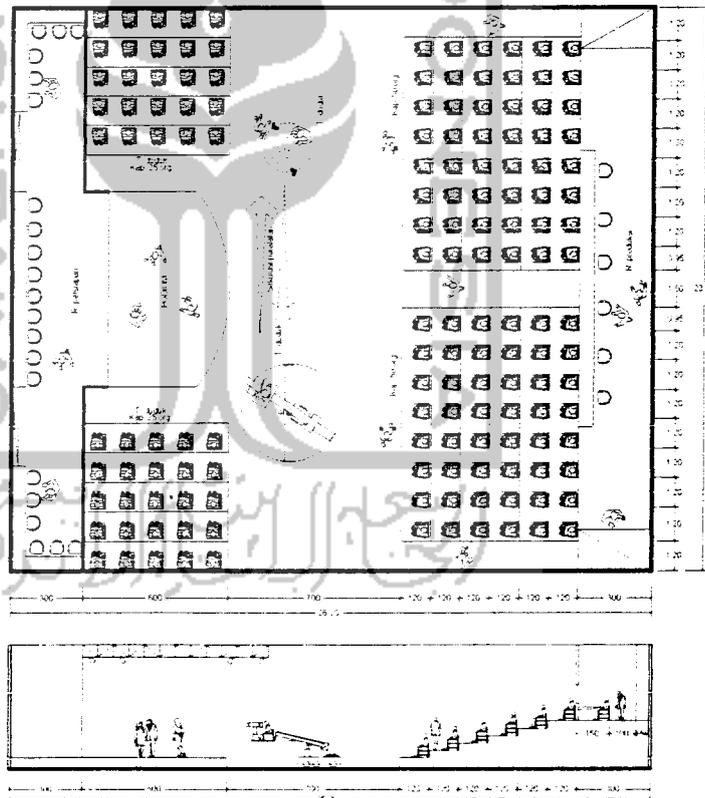
Alat penyangga kamera jenis studio crane yang dapat digerakan ke segala arah dengan dimensi tinggi 0.5 – 3 m, besar 1 x 4 m, dengan jari – jari 2 m .



Gambar 3.16 Penyangga kamera jenis Crane
Sumber : EffectiveTV Production, 1985

Adapun hal – hal yang menjadi pertimbangan dalam menentukan besaran studio serba guna adalah

- i. Ruang persiapan dengan aktivitas rias, dan perlengkapan
- ii. Sedangkan untuk panggung menggunakan besaran panggung untuk opera yaitu $L = 2/3 P$
- iii. Ruang sirkulasi alat dengan menggunakan studio crane dan jari – jari 2 m dan tinggi sampai 3 m.
- iv. Pengaturan tempat duduk mengelilingi panggung agar lebih dapat memperhatikan setiap aktivitas di panggung.
- v. Ruang kontrol berfungsi sebagai pengontrol pencahayaan, sound sistem dan kamera.



Gambar 3.17 besaran ruang studio serbaguna

Sumber : analisa lapangan

Pada sirkulasi alat menggunakan studio crane dengan penempatan tempat duduk terpisah agar dapat lebih menyatu dan akrab, jadi besaran ruang ini adalah :

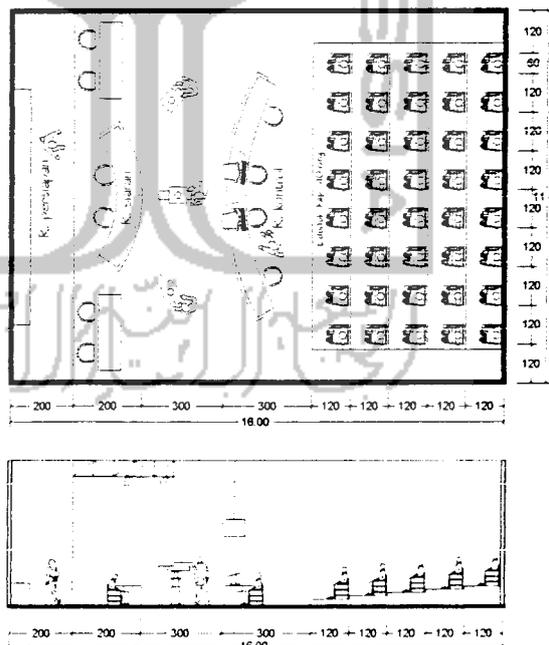
$$P \times L = 23.30 \times 23.00 = 535 \text{ m}^2.$$

4. Ruang Studio Pendukung

Untuk mendukung praktek lebih lanjut, selain ruang studio umum dan studio serba guna Politeknik Sinematografi STANKO menyediakan ruang studio pendukung yang dapat digunakan seluruh siswa dengan perhitungan sebagai berikut : jumlah mahasiswa keseluruhan 1144 orang, kapasitas ruang (asumsi 40 orang) jadi $1144 / 40 = 28,6$ kelas. Karena penggunaan relatif singkat 2 jam sekali pertemuan maka dalam seminggu $2 \times 5 \times 6 = 30$ sesion maka jumlah ruang studio pendukung adalah $28,6 : 30 = 0,9$ atau 1 kelas dengan efisiensi 90 % (sudah efisien). Ruang – ruang studio pendukung tersebut adalah :

4.a. Studio Mini

Ruang ini dapat dipergunakan untuk praktek / shooting film maupun penyutingan program TV . Studio ini memiliki peralatan yaitu sistem multi kamera (3 buah kamera) ruang ini dilengkapi dengan ruang produksi.dengan lay out ruang sebagai berikut :



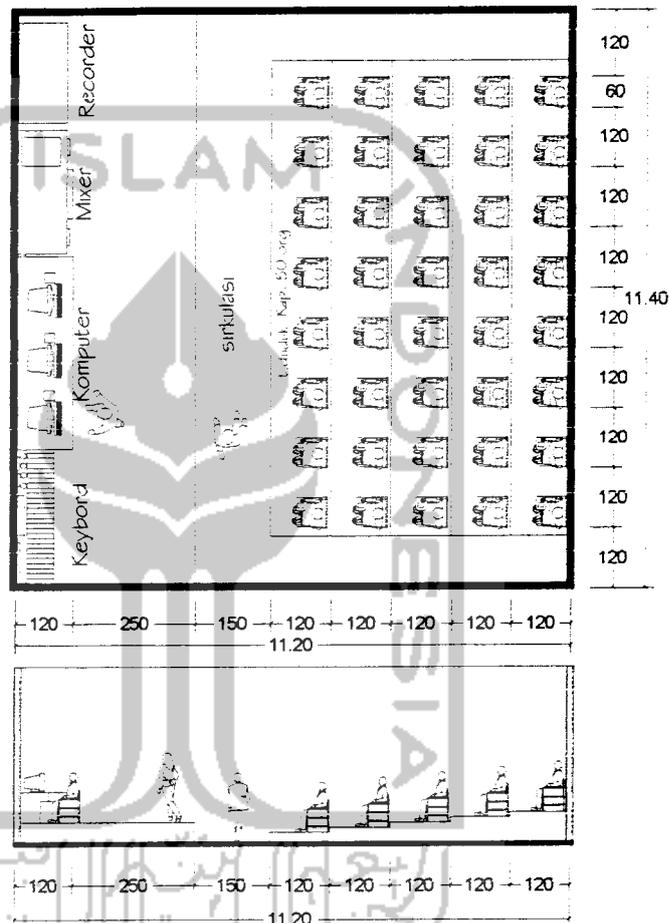
Gambar 3.18 besaran ruang studio mini

Sumber : analisa lapangan

Jadi besaran ruang studio mini adalah $P \times L = 16,0 \times 11,40 = 182$
m²

4.b. Ruang Studio Suara

Studio suara dilengkapi dengan peralatan yaitu komputer audio pro tool, mixer audio, keyboard, dan recorder . Studio ini dapat digunakan untuk penggarapan suara film maupun program televisi.



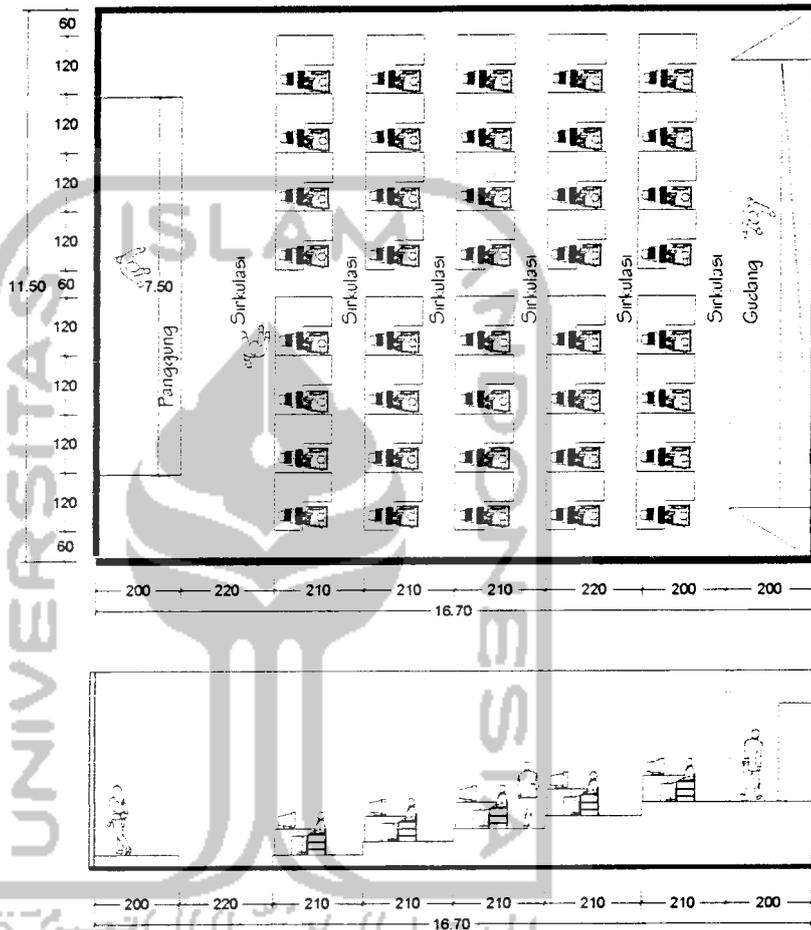
Gambar 3.19 besaran ruang studio suara
Sumber : analisa lapangan

Jadi berdasarkan modul ruangan yang ada maka didapatkan besaran :

$$P \times L = 11.20 \times 11.40 = 127.68 \text{ m}^2.$$

4.d. Studio Komputer

Sesuai dengan karakteristik dan aktivitas di studio komputer maka lay out ruangnya adalah :



Gambar 3.21 besaran ruang studio suara

Sumber : analisa lapangan

jadi besaran ruang studio komputer adalah

$$P \times L = 16.00 \times 11.30 = 180 \text{ m}^2$$

Rekapitulasi hasil perhitungan luasan ruang – ruang pendidikan diatas dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 3.6
Rekapitulasi Luasan Ruang Pendidikan

Program Studi	Ruang	Luas (m2)	Unit	Total (m ²)
PENYUTRADARAAN	RK (80)	160	1	160
	RSU (40)	224.3	2	448.6
	RSG (150)	535	1	535
PENULIS SEKENARIO	RK (80)	160	1	160
	RSU (40)	244.8	2	489.6
TATA FOTOGRAFI	RK (80)	160	1	160
	RSU (40)	244.8	2	489.6
TATA ARTISTIK	RK (80)	160	1	160
	RSU (40)	201.3	2	402.6
EDITING	RK (80)	160	1	160
	RSU (40)	244.8	2	489.6
STUDIO PENUNJANG	Studio Mini	182	1	182
	Studio Suara	127.6	1	127.6
	Studio Editing	127.6	1	127.6
	Studio komputer	180	1	180
JUMLAH			23	3777.2

Sumber : Analisa

Keterangan :

RK = Ruang Kuliah
RSU = Ruang Studio Umum
RSG = Ruang Studio Serba Guna

3.2.4. Analisis Struktur

Sesuai dengan karakteristik dan besaran modul ruang perkuliahan baik ruang kelas teori maupun ruang studio dan ruang penunjang. Gaya pembebanan yang sering terjadi pada bangunan adalah gaya tekan , gaya tarik dan gaya lentur. Untuk itu pemilihan bahan dan jenis struktur sangat penting dalam menjaga stabilitas bangunan. Untuk itu bahan yang dipilih dalam mendukung pembebanan diatas adalah dengan menggunakan struktur rangka kaku (rigid Frame). Dengan podasi plat baseman.

Gaya – gaya vertikal maupun horizontal yang bekerja pada bangunan disalurkan ke kolom, balok kemudian ke pondasi untuk diteruskan ke tanah. Dinding luar pondasi terbuat dari beton bertulang dengan dinding turap yang berfungsi sebagai penahan tekanan dari samping dan pondasi menggunakan sistem plat ganda (*double beam*) dimana ruang diantaranya dapat di manfaatkan sebagai jalur utilitas.

3.2.5. Kapasitas Besaran Ruang

Jenis dan macam – macam ruang yang ada pada Politeknik Sinematografi STANKO sesuai dengan perhitungan dengan Form Educational Work Sheet adapun jumlah ruang dan penunjang adalah

Tabel 3.7
Program Ruang Tingkat Jurusan

Kelompok Ruang	Kapasitas	Standart Pemakai	Jumlah Luas Lantai (m2)	Jumlah Ruang	Luas Lantai Netto (m2)	Luas Lt Netto + 20 % Penunjang (m2)
A. Kelompok Ruang Administrasi dan Kantor						
R. dekan	1	30	30	1	30	
R. pembantu dekan	1	20	20	1	20	
R. sek. Senat	4	6	24	1	24	
R. kemahasiswaan	5	4	20	1	20	
R. pameran	ls	ls	ls	1	140	
R. rapat	20	2.5	50	1	50	
Perpustakaan	100	1.6	160	1	160	
Lobby	50	0.7	35	1	35	
R. tamu	5	4	20	1	20	
Lavatory	4	1.2	4.8	1	4.8	
Jumlah					503.8	
B. Kelompok Ruang Akademis						
1. Ruang Kuliah						
- Penyutradaraan	80	Gambar 3.1.3	160	1	160	
- Sekenario	80	sda	160	1	160	

- Fotografi	80	sda	160	1	160
- Artistik	80	sda	160	1	160
- Editing	80	sda	160	1	160
2. Ruang Studio Umum					
- Penyutradaraan	40	Gambar 3.14	224.3	2	448.6
- Skenario	40	Gambar 3.15	244.8	2	489.6
- Fotografi	40	Gambar 3.14	244.8	2	489.6
- Artistik	40	Gambar 3.16	201.3	2	402.6
- Editing	40	Gambar 3.15	244.8	2	489.6
3. Ruang Praktikum					
- R. Serba Guna	150	Gambar 3.16	535	1	535
- Studio Mini	40	sda	182	1	182
- Studio Suara	40	sda	127.68	1	127.6
- Studio Editing	40	sda	127.68	1	127.6
- Studio Komputer	40	sda	180	1	180
- Ruang Asistensi	10	ls	36	4	144
- R. Dosen	77	6	561	1	561
- Lavatory	4	1.2	4.8	1	4.8
Jumlah					4487
C. Kelompok Ruang Administrasi					
R. kepala jurusan	5	10	50	1	50
R. sek. jurusan	5	10	50	1	50
R. Kepegawaian	3	4.6	14	1	14
R. Pengajaran	3	4.6	14	1	14
R. Registrasi	3	4.6	14	1	14
R. Keuangan	3	4.6	14	1	14
R. rapat	10	2.5	25	1	25
Lavatory	4	1.2	4.8	1	4.8
Jumlah					185.8
D. Kelompok Ruang Penunjang					
R. Alat	ls	ls	ls	1	36
Kafetaria	100	1.2	120	1	120
Musholla	50	0.6	30	1	30
Gudang	ls	ls	ls	1	20

Jumlah					206	
E. Kelompok Ruang servis						
Plaza	500	0.8	400	1	400	
Parkir motor	200	1.2	240	ls	240	
Parkir mobil	75	13.2	990	ls	990	
R. satpam	6	4	24	ls	24	
R. Karyawan	23	14	322	ls	322	
R. maintenance	1	18	18	1	18	
Groun tank	ls	ls	36	1	36	
Lavatory	6	1.2	7.2	1	7.2	
Jumlah					2037.2	
Jumlah Besaran Ruang A + B +C+D+E=					7419.8	
Jumlah Keseluruhan						8903.7

Sumber : Pengembangan dari RIP Perguruan Tinggi dan Swasta 1985

3.2.6. Hubungan antar Ruang Pendidikan

Sebelum membahas tentang hubungan antar kelompok ruang pendidikan, untuk lebih jelasnya akan dipaparkan kembali ruang – ruang pada kelompok pendidikan sebagai berikut:

1. Ruang Penyutradaraan (kode : P0x, x = 1,2,3, dst)

A. Ruang kuliah (P01)

Ruang kuliah ini mewadahi kegiatan belajar mengajar teoritis, dengan demikian kegiatan yang berlangsung didalamnya relative singkat pemakaiannya (rata – rata 2 jam) dan kapasitas besar (80 orang)

B. Ruang Studio Umum (P02)

Ruang ini mewadahi kegiatan belajar mengajar praktek yang diperuntukkan bagi mahasiswa semester 1 – 6 dengan jenis mata kuliah keahlian sesuai dengan kebutuhan proses belajar mengajar seperti : Editing Film, komputer Terapan dsb. Kegiatan yang berlangsung di dalamnya relatif lama (4 – 8 jam) dan berkapasitas sedang (40 orang).

2. Ruang Penulis Skenario (kode : S0x, x = 1,2,3, dst)

A. Ruang kuliah (S01)

Ruang kuliah ini mewadahi kegiatan belajar mengajar teoritis, dengan demikian kegiatan yang berlangsung didalamnya relative singkat pemakaiannya (rata – rata 2 jam) dan kapasitas besar (80 orang)

B. Ruang Studio Umum (S02)

Ruang ini mewadahi kegiatan belajar mengajar praktek yang diperuntukkan bagi mahasiswa semester 1 – 6 dengan jenis mata kuliah keahlian sesuai dengan kebutuhan proses belajar mengajar seperti : Editing Film, komputer Terapan dsb. Kegiatan yang berlangsung di dalamnya relatif lama (4 – 8 jam) dan berkapasitas sedang (40 orang).

3. Ruang Tata Fotografi (kode : F0x, x = 1,2,3, dst)

A. Ruang kuliah (F01)

Ruang kuliah ini mewadahi kegiatan belajar mengajar teoritis, dengan demikian kegiatan yang berlangsung didalamnya relatif singkat pemakaiannya (rata – rata 2 jam) dan kapasitas besar (80 orang)

B. Ruang Studio Umum (F02)

Ruang ini mewadahi kegiatan belajar mengajar praktek yang diperuntukkan bagi mahasiswa semester 1 – 6 dengan jenis mata kuliah keahlian sesuai dengan kebutuhan proses belajar mengajar seperti : Editing Film, komputer Terapan dsb. Kegiatan yang berlangsung di dalamnya relatif lama (4 – 8 jam) dan berkapasitas sedang (40 orang).

4. Ruang Tata Artistik (kode : A0x, x = 1,2,3, dst)

A. Ruang kuliah (A01)

Ruang kuliah ini mewadahi kegiatan belajar mengajar teoritis, dengan demikian kegiatan yang berlangsung didalamnya relatif singkat pemakaiannya (rata – rata 2 jam) dan kapasitas besar (80 orang)

B. Ruang studio Umum (A02)

Ruang ini mewadahi kegiatan belajar mengajar praktek yang diperuntukkan bagi mahasiswa semester 1 – 6 dengan jenis mata kuliah keahlian sesuai dengan kebutuhan proses belajar mengajar seperti : Editing Film, komputer Terapan dsb. Kegiatan yang berlangsung di dalamnya relatif lama (4 – 8 jam) dan berkapasitas sedang (40 orang).

5. Ruang Editing (kode : E0x, x = 1,2,3, dst)

A. Ruang kuliah (E01)

Ruang kuliah ini mewadahi kegiatan belajar mengajar teoritis, dengan demikian kegiatan yang berlangsung didalamnya relatif singkat pemakaiannya (rata – rata 2 jam) dan kapasitas besar (80 orang)

B. Ruang Studio Umum (E02)

Ruang ini mewadahi kegiatan belajar mengajar praktek yang diperuntukkan bagi mahasiswa semester 1 – 6 dengan jenis mata kuliah keahlian sesuai dengan kebutuhan proses belajar mengajar seperti : Editing Film, komputer Terapan dsb. Kegiatan yang berlangsung di dalamnya relatif lama (4 – 8 jam) dan berkapasitas sedang(40orang).

3.2.7. Hubungan Antar Ruang Pendidikan

Dalam tabel yang lalu telah dibahas mengenai jenis – jenis ruang pendidikan. Data mengenai hubungan perpindahan kelas dan hubungan antar ruang pendidikan serta frekuensinya dapat dilihat dari data jadwal kuliah dalam tabel 5 sampai 9 yang lalu. Dengan adanya perubahan terhadap jumlah dan nama ruang yang baru, perlu dianalisa lagi sejauh mana hubungan antar ruang – ruang pendidikan dimulai dari tabel berikut ini.

Tabel 3.8
Jadwal Kuliah Penekanan Penyutradaraan Semester Gasal / Genep

No Kode	Nama Mata Kuliah	SKS/ Periode	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
FI 214	Penulisan Skenario Film	3			P01 (3-5)			
FI 216	Sinematografi Film I	3	P01 (1-3)					
FI 217	Tata Artistik Film I	2	P01 (6-7)					
FI 218	Tata Suara Film I	2		P01 (1-2)				
FI 219	Editing Film I	2				P01 (1-2)		
FT 126	Sejarah Film Dunia II	2					P01 (1-2)	
FF 128	PDSR II	2		P01 (3-4)				
FI 200	Komputer Terapan	2				P02 (3-4)		
FT 211	Produksi Film I	2						P01 (3-4)
FI 215	Penyutradaraan Film I	3				P02 (5-8)		
FI 116	Teknologi Film	2					P01 (3-4)	
KU 006	Kewiraan	2	P01 (4-5)					
FT 201	Pengantar Sosiologi	2		P01 (5-6)				
FT 304	Pengantar Filsafat	2			P01 (1-2)			
FT 220	Grafik & Animasi	3						P02 (5-7)
FT 312	Dokumenter I	4	P02 (6-9)					
FT 315	Musik Film I	2						P02 (1-2)
FT 306	Praktika Terpadu	4			P02 (3-6)			

Lanjutan tabel 3.7 jadwal kuliah oenyutradaan

No Kode	Nama Mata Kuliah	SKS/ Periode	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
FA 322	Penyutradaan Film IV	4					P03 (5-8)	
FT 327	Penulisan Kreatif II	2	P01 (8-9)					
FT 322	Musik Film II	2						P01 (1-2)
FT 306	Praktika Terpadu	4			P03 (3-6)			
FI 309	Pengantar karya	6		P03 (3-5)				P03 (3-5)

Sumber : Pengembangan Dari Kurikulum Institut Kesenian Jakarta, 2002



Tabel 3.9
Jadwal Kuliah Penekanan Penulis Sekenario Semester Gasal / Genep

No Kode	Nama Mata Kuliah	SKS/ Periode	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
FI 214	Penulisan Sekenario Film	3			S01 (3-5)			
FI 216	Sinematografi Film I	3	S01 (1-3)					
FI 217	Tata Artistik Film I	2	S01 (6-7)					
FI 218	Tata Suara Film I	2		S01 (1-2)				
FI 219	Editing Film I	2				S01 (1-2)		
FT 126	Sejarah Film Dunia II	2					S01 (1-2)	
FF 128	PDSR II	2		S01 (3-4)				
FI 200	Komputer Terapan	2				S02 (3-4)		
FT 211	Produksi Film I	2						S01 (3-4)
FI 215	Penyutradaraan Film I	3				S02 (5-8)		
FI 116	Teknologi Film	2					S01 (3-4)	
KU 006	Kewiraan	2	S01 (4-5)					
FT 201	Pengantar Sosiologi	2		S01 (5-6)				
FT 304	Pengantar Filsafat	2			S01 (1-2)			
FT 220	Grafik & Animasi	3						S02 (5-7)
FT 312	Dokumenter I	4	S02 (6-9)					
FT 315	Musik Film I	2						S02 (1-2)
FT 306	Praktika Terpadu	4			S02 (3-6)			
FA 322	Penulisan Sekenario IV	4					S03 (5-8)	
FT 327	Penulisan Kreatif II	2	S01 (8-9)					
FT 322	Musik Film II	2						S01 (1-2)
FT 306	Praktika Terpadu	4			S03 (3-6)			
FI 309	Pengantar karya	6		S03 (3-5)		S03 (3-5)		

Sumber : Kurikulum Institut Kesenian Jakarta, 2002

Tabel 3.10
Jadwal Kuliah Penekanan Tata Fotografi Semester Gasal / Genep

No Kode	Nama Mata Kuliah	SKS/ Periode	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
FI 214	Penulisan Sekenario Film	3			F01 (3-5)			
FI 216	Sinematografi Film I	3	F01 (1-3)					
FI 217	Tata Artistik Film I	2	F01 (6-7)					
FI 218	Tata Suara Film I	2		F01 (1-2)				
FI 219	Editing Film I	2				F01 (1-2)		
FT 126	Sejarah Film Dunia II	2					F01 (1-2)	
FF 128	PDSR II	2		F01 (3-4)				
FI 200	Komputer Terapan	2				F02 (3-4)		
FT 211	Produksi Film I	2						F01 (3-4)
FI 215	Penyutradaraa Film I	3				F02 (5-8)		
FI 116	Teknologi Film	2					F01 (3-4)	
KU 006	Kewiraan	2	F01 (4-5)					
FT 201	Pengantar Sosiologi	2		F01 (5-6)				
FT 304	Pengantar Filsafat	2			F01 (1-2)			
FT 220	Grafik & Animasi	3						F02 (5-7)
FT 312	Dokumenter I	4	F02 (6-9)					
FT 315	Musik Film I	2						P02 (1-2)
FT 306	Praktika Terpadu	4			F02 (3-6)			
FA 322	Tata Fotografi IV	4					F03 (5-8)	
FT 327	Penulisan Kreatif II	2	F01 (8-9)					
FT 322	Musik Film II	2						F01 (1-2)
FT 306	Praktika Terpadu	4			F03 (3-6)			
FI 309	Pengantar karya	6		F03 (3-5)				F03 (3-5)

Sumber : Kurikulum Institut Kesenian Jakarta, 2002

Tabel 3.11
Jadwal Kuliah Penekanan Tata Artistik Semester Gasal / Genep

No Kode	Nama Mata Kuliah	SKS/ Periode	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
FI 214	Penulisan Skenario Film	3			A01 (3-5)			
FI 216	Sinematografi Film I	3	A01 (1-3)					
FI 217	Tata Artistik Film I	2	A01 (6-7)					
FI 218	Tata Suara Film I	2		A01 (1-2)				
FI 219	Editing Film I	2				A01 (1-2)		
FT 126	Sejarah Film Dunia II	2					A01 (1-2)	
FF 128	PDSR II	2		A01 (3-4)				
FI 200	Komputer Terapan	2				A02 (3-4)		
FT 211	Produksi Film I	2						A01 (3-4)
FI 215	Penyutradaraan Film I	3				A02 (5-8)		
FI 116	Teknologi Film	2					A01 (3-4)	
KU 006	Kewiraan	2	A01 (4-5)					
FT 201	Pengantar Sosiologi	2		A01 (5-6)				
FT 304	Pengantar Filsafat	2			A01 (1-2)			
FT 220	Grafik & Animasi	3						A02 (5-7)
FT 312	Dokumenter I	4	A02 (6-9)					
FT 315	Musik Film I	2						A02 (1-2)
FT 306	Praktika Terpadu	4			A02 (3-6)			
FA 322	Tata Artistik IV	4					A03 (5-8)	
FT 327	Penulisan Kreatif II	2	A01 (8-9)					
FT 322	Musik Film II	2						A01 (1-2)
FT 306	Praktika Terpadu	4			A03 (3-6)			
FI 309	Pengantar karya	6		A03 (3-5)		A03 (3-5)		

Sumber : Kurikulum Institut Kesenian Jakarta, 2002

Tabel 3.12
Jadwal Kuliah Penekanan Editing Semester Gasal / Genep

No Kode	Nama Mata Kuliah	SKS/ Periode	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
FI 214	Penulisan Sekenario Film	3			E01 (3-5)			
FI 216	Sinematografi Film I	3	E01 (1-3)					
FI 217	Tata Artistik Film I	2	E01 (6-7)					
FI 218	Tata Suara Film I	2		E01 (1-2)				
FI 219	Editing Film I	2				E01 (1-2)		
FT 126	Sejarah Film Dunia II	2					E01 (1-2)	
FF 128	PDSR II	2		E01 (3-4)				
FI 200	Komputer Terapan	2				E02 (3-4)		
FT 211	Produksi Film I	2						E01 (3-4)
FI 215	Penyutradaraa Film I	3				E02 (5-8)		
FI 116	Teknologi Film	2					E01 (3-4)	
KU 006	Kewiraan	2	E01 (4-5)					
FT 201	Pengantar Sosiologi	2		E01 (5-6)				
FT 304	Pengantar Filsafat	2			E01 (1-2)			
FT 220	Grafik & Animasi	3						E02 (5-7)
FT 312	Dokumenter I	4	E02 (6-9)					
FT 315	Musik Film I	2						E02 (1-2)
FT 306	Praktika Terpadu	4			E02 (3-6)			
FA 322	Editing IV	4					E03 (5-8)	
FT 327	Penulisan Kreatif II	2	E01 (8-9)					
FT 322	Musik Film II	2						E01 (1-2)
FT 306	Praktika Terpadu	4			E03 (3-6)			
FI 309	Pengantar karya	6		E03 (3-5)				E03 (3-5)

Sumber : Kurikulum Institut Kesenian Jakarta, 2002

Dari tabel – tabel 19, sampai 23 di atas diketahui adanya perpindahan kelas dan hubungan antar ruang – ruang, volume dan frekuensi perpindahan antar ruang dalam satu minggu kuliah yang dapat terjadi sebagaimana tabel berikut ini.

Tabel 3.13

Perpindahan kelas dan hubungan antar ruang kuliah dalam satu minggu

(RUANG)					
(JAM)					
SENIN	SELASA	RABU	KAMIS	JUMAT	SABTU
(P01/P02) (4-5/6-9)	(P01/P03) (1-2/3-5)	(P01/P03) (1-2/3-6)	(S01/S03) (1-2/3-5)	(P01/P03) (3-4/5-8)	(P01/P02) (3-4/5-7)
(S01/S02) (4-5/6-9)	(S01/S03) (1-2/3-5)	(S01/S03) (1-2/3-6)	(A01/S03) (1-2/3-5)	(S01/S03) (3-4/5-8)	(S01/S02) (3-4/5-7)
(F01/F02) (4-5/6-9)	(F01/F03) (1-2/3-5)	(F01/F03) (1-2/3-6)		(F01/F03) (3-4/5-8)	(F01/F02) (3-4/5-7)
(A01/A02) (4-5/6-9)	(A01/A03) (1-2/3-5)	(A01/A03) (1-2/3-6)		(A01/A03) (3-4/5-8)	(A01/A02) (3-4/5-7)
(E01/E02) (4-5/6-9)	(E01/E03) (1-2/3-5)	(E01/E03) (4-5/6-9)		(E01/E03) (3-4/5-8)	(E01/E02) (3-4/5-7)

Sumber : Analisa

Dalam tabel 24 di atas didapat adanya hubungan antar ruang yang sering terjadi dalam perpindahan kelas kuliah selama satu minggu. Hubungan antar ruang – ruang ini dijabarkan menurut kriteria dalam tabel 12 (pembahasan pasal 2.4) yang lalu sebagai berikut.

1. P01 dan P02 : frekuensi hubungan sedang (2x seminggu) terjadi dari ruang P01 yang berkapasitas besar, dan waktu pemakaiannya singkat (ruang 4 pada tabel 12) ke ruang P02 yang berkapasitas besar dan waktu pemakaian sedang (ruang 5 tabel 15) Hubungan kedua ruang perlu dekat.

2. P01 dan P03 : frekuensi tinggi (3x seminggu). Terjadi dari ruang P01 yang berkapasitas besar, dan waktu pemakaiannya singkat (ruang 1 pada tabel 15) ke ruang P03 yang kapasitas besar dan waktu pemakaian sedang (ruang 2 pada tabel 15). Hubungan kedua ruang perlu dekat.
3. S01 dan S02 : frekuensi hubungan sedang (2x seminggu) terjadi dari ruang S01 yang berkapasitas besar, dan waktu pemakaiannya singkat (ruang 4 pada tabel 12) ke ruang S02 yang berkapasitas besar dan waktu pemakaian sedang (ruang 5 tabel 15) Hubungan kedua ruang perlu dekat.
4. S01 dan S03 : frekuensi tinggi (4x seminggu). Terjadi dari ruang P01 yang berkapasitas besar, dan waktu pemakaiannya singkat (ruang 1 pada tabel 15) ke ruang S03 yang kapasitas besar dan waktu pemakaian sedang (ruang 2 pada tabel 15). Hubungan kedua ruang perlu dekat.
5. F01 dan F02 : frekuensi hubungan sedang (2x seminggu) terjadi dari ruang F01 yang berkapasitas besar, dan waktu pemakaiannya singkat (ruang 4 pada tabel 12) ke ruang F02 yang berkapasitas besar dan waktu pemakaian sedang (ruang 5 tabel 15) Hubungan kedua ruang perlu dekat.
6. F01 dan F03 : frekuensi tinggi (3x seminggu). Terjadi dari ruang F01 yang berkapasitas besar, dan waktu pemakaiannya singkat (ruang 1 pada tabel 15) ke ruang F03 yang kapasitas besar dan waktu pemakaian sedang (ruang 2 pada tabel 15). Hubungan kedua ruang perlu dekat.
7. A01 dan A02 : frekuensi hubungan sedang (2x seminggu) terjadi dari ruang A01 yang berkapasitas besar, dan waktu pemakaiannya singkat (ruang 4 pada tabel 12) ke ruang A02 yang berkapasitas besar dan waktu pemakaian sedang (ruang 5 tabel 15) Hubungan kedua ruang perlu dekat.

8. A01 dan A03 : frekuensi tinggi (4x seminggu). Terjadi dari ruang A01 yang berkapasitas besar, dan waktu pemakaiannya singkat (ruang 1 pada tabel 15) ke ruang A03 yang kapasitas besar dan waktu pemakaian sedang (ruang 2 pada tabel 15). Hubungan kedua ruang perlu dekat.
9. E01 dan E02 : frekuensi hubungan sedang (2x seminggu) terjadi dari ruang E01 yang berkapasitas besar, dan waktu pemakaiannya singkat (ruang 4 pada tabel 12) ke ruang E02 yang berkapasitas besar dan waktu pemakaian sedang (ruang 5 tabel 15) Hubungan kedua ruang perlu dekat.
10. E01 dan E03 : frekuensi tinggi (4x seminggu). Terjadi dari ruang E01 yang berkapasitas besar, dan waktu pemakaiannya singkat (ruang 1 pada tabel 15) ke ruang E03 yang kapasitas besar dan waktu pemakaian sedang (ruang 2 pada tabel 15). Hubungan kedua ruang perlu dekat.

Tabel 3.14

Hubungan Antar Ruang Pendidikan Politeknik Sinematografi STANKO

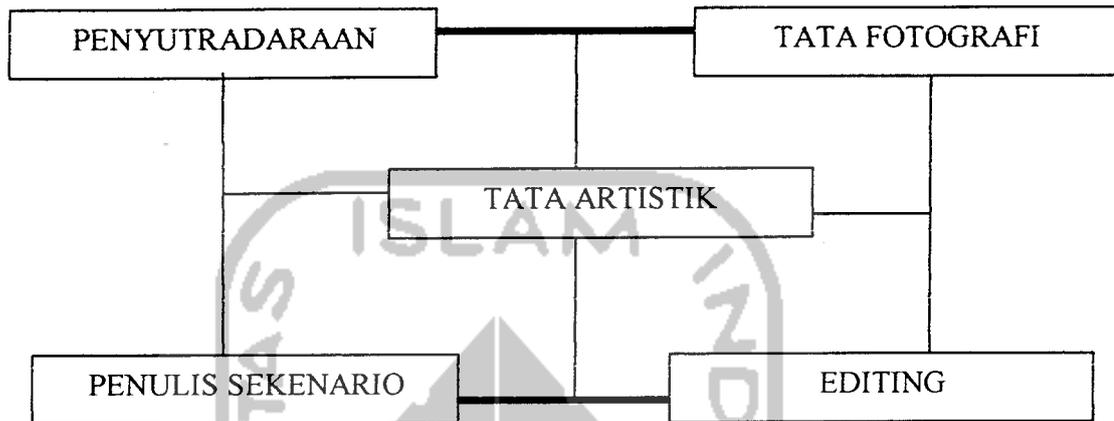
RUANG	HUBUNGAN ANTAR RUANG		
	Volume	Frekuensi	Waktu
R. Sutradara 1	B	Se	Si
R. Sutradara 2	B	Se	Se
R. Sutradara 3	B	T	Se
R. Serbaguna	B	Se	Se
R. Skenario 1	B	Se	Si
R. Skenario 2	B	Se	Se
R. Skenario 3	B	T	Se
R. Fotografi 1	B	Se	Si
R. Fotografi 2	B	Se	Se
R. Fotografi 3	B	T	Se
R. Artistik 1	B	Se	Si
R. Artistik 2	B	Se	Se
R. Artistik 3	B	T	Se
R. Editing 1	B	Se	Si
R. Editing 2	B	Se	Se
R. Editing 3	B	T	Se

LEGEND

1 = Dekat

2 = Sedang / Kecil

Diagram 3.1
Hubungan Ruang antar Program Studi

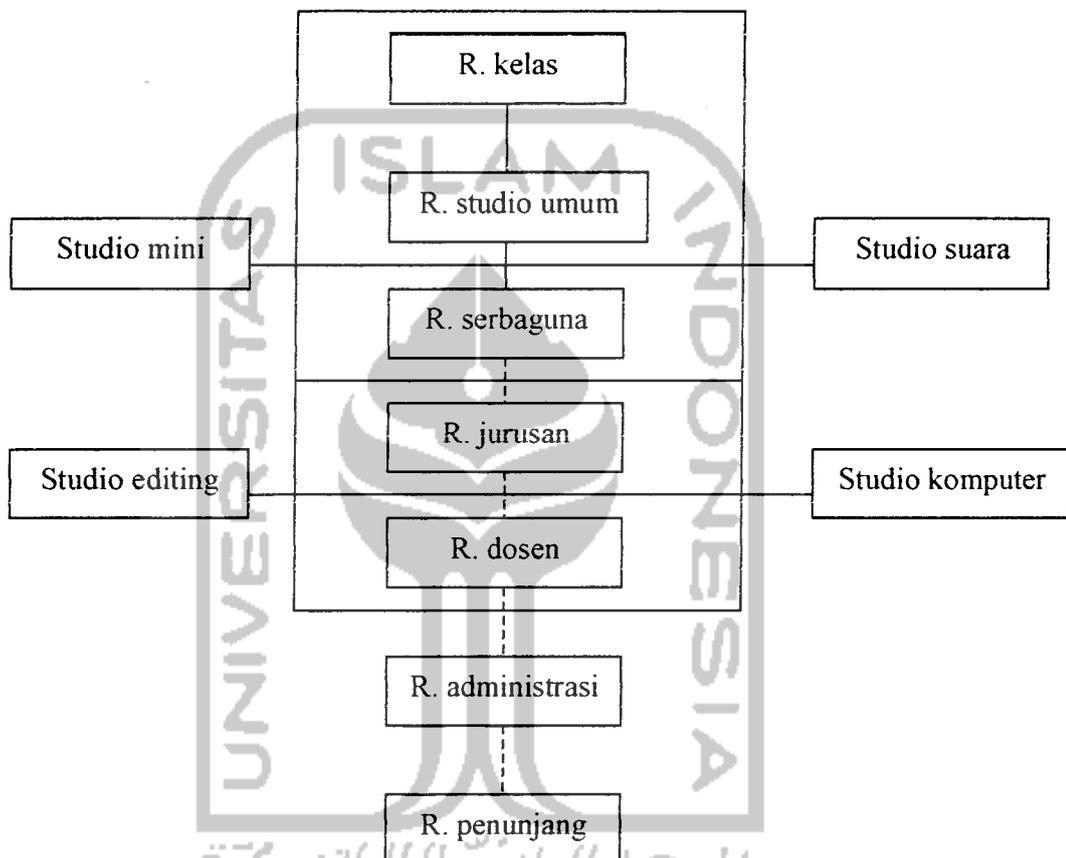


Keterangan :
 ————— = Secara fungsional dekat dan ada kesamaan fungsi
 ————— = tidak ada kesamaan fungsi

Dari diagram diatas menjelaskan hubungan antar kelompok utama program studi pada lima jurusan yang ada pada Politeknik Sinematografi STANKO. Diantara program tersebut ada kesamaan karakteristik dan fungsi ruang yaitu antara ruang penyutradaraan dengan tata fotografi, penulis sekenario dengan editing dan tata artistik. Dimana hubungan antar ruang dapat anda lihat pada tabel 25.

Untuk mengetahui hubungan ruang setiap jurusan maka dapat pada diagram berikut :

Diagram 3.2
Hubungan Ruang Setiap Jurusan



Keterangan : ————— = Secara fungsional dekat
 - - - - - = Kurang memiliki kedekatan fungsi

Karena memiliki kesamaan karakteristik jenis ruang yang diwadahi maka diagram diatas (diagram 3.2) mewakili kelima jurusan yang ada di politeknik sinematografi STANKO.

Dari diagram diatas dapat dilihat bagaimana fasilitas – fasilitas saling mendukung dimana ruang studio pendukung diusahakan saling berdekatan dengan setiap jurusan.

3.3 Karakteristik Bangunan Kreatif yang dapat Menunjang Kreativitas dalam Perencanaan Politeknik Sinematografi STANKO

3.3.1. Karakteristik Kreatif

Sesuai dengan uraian pada (pasal 2.5.2) bahwa orang yang kreatif dapat didukung oleh lingkungan yang mampu mengakomodasi karakteristik orang yang kreatif. Adapun karakteristik kreatif yang diungkapkan pada bentuk adalah :

1. Terbuka (Openness to experience)
2. Bebas (Independence)
3. Kegembiraan / keceriaan
4. Dinamis

3.3.2. Penelusuran Bentuk Kreatif

Gambaran mengenai bentuk sebagai media komunikasi arsitektur dapat dilihat melalui beberapa pernyataan berikut :

1. Broad bent (1980)

“ Dalam arsitektur selalu terlibat masalah bentuk, fungsi dan tehnik. Bentuk mencakup ruang irama, tekstur dan warna, fungsi mencakup tujuan, kegunaan, konotasi kearah gaya yang lalu, sedangkan teknik meliputi struktur, bahan dan mekanikal elektrik.

2. Hepler and Paul Wallach (1977)

“ Ungkapan fisik merupakan transformasi dari konsep dalam berbagai elemen desain, yang dibagi menjadi bentuk yaitu, ruang, tekstur, garis dan warna. “

3.3.3 Unsur – Unsur Bentuk yang Dapat di Transformasikan pada Bangunan

1. Ruang

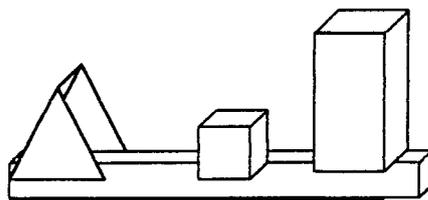
Ruang terbentuk dari elemen – elemen titik – garis – bidang. Suatu ruang dapat menghadirkan pengalaman visual dan spasial yang mempengaruhi kondisi fisikis pemakainya. Menurut D.K. Ching ruang yang dapat menghasilkan bentuk yang dinamis yaitu melalui bentuk yang **Asimetris** dan dengan **pengolahan Bidang Batas**.

Bentuk tak beraturan (Asimetris) adalah bentuk – bentuk yang bagian – bagiannya tidak serupa dan hubungan antar bagiannya tidak konsisten. Pendekatan bentuk Asimetris dapat dilakukan dengan dengan menggunakan perbandingan :



Sumber : Analisa

Dengan menggunakan perbandingan antara beban dan jarak yang tidak sama sehingga bentuk Asimetris adalah suatu bentuk yang bebas dan apabila ditarik dari sumbunya (AS) maka bentuknya tidak sama. Dengan menggunakan bentuk Asimetris maka akan didapatkan bentuk yang **Dinamis**



Sumber : Analisa

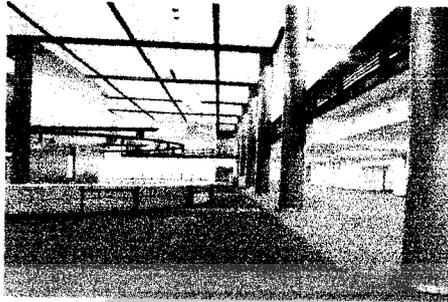


PHILHARMONIEHALL, Berlin 1956-63 Hans Scharoun

Sumber : Bentuk, Ruang dan Susunanya
D.K. Ching

Dengan pengolahan bidang batas dapat menentukan arah orientasi, derajat keterbukaan dari kondisi pemakai. Suasana yang bebas dan terbuka dapat dicapai dengan melalui pengolahan :

1.a. Transparansi Bidang Vertikal



Gambar 3.22 Ruang serba guna
Sumber : www.Designshare.com

Dengan pengolahan bidang vertikal kolom dan bidang pembatas yang transparan maka didapat kesan ruang yang bebas dan terbuka. Pengolahan bidang batas dapat dilakukan dengan menggunakan bahan yang tembus pandang (kaca, fiber glass,) atau dengan menggunakan vegetasi sebagai pembatas secara visual sehingga sesuai dengan suasana yang diinginkan.

1.b. Transparansi bidang horizontal



Gambar 3.23 Ruang Perpustakaan
Sumber : www.Designshare.com

Ruang Hall

Dengan pengolahan bidang horizontal maka suasana yang bebas dan terbuka dapat dicapai melalui proporsi antara tinggi dan lebarnya. Selain itu bidang horizontal (ambang atas) dapat menentukan derajat keterbukaan suatu ruang. Misalnya memasukkan unsur cahaya (alami) ke dalam ruang dengan cara

membentuk bidang transparan pada ambang atasnya sehingga suasana ruang yang bebas dan terbuka didapatkan

2. Warna

Peranan warna sangat berpengaruh bagi yang melihatnya. Dengan warna yang sesuai dapat merangsang kerja otak dan secara tidak langsung dapat mempengaruhi kerja otak. Sehingga dalam penggunaan warna harus disesuaikan dengan karakteristik penggunaannya yaitu warna yang ceria dan bebas.

Tabel 3.15
Karakteristik Sifat Warna

Warna	Sifat
Kuning	Bebas, ceria
Kuning Hijau	Tenang, menyegarkan
Hijau	Tenang, ramah, cendekia
Hijau biru	Angkuh, mantap
Biru	Keras, dingin
Biru ungu	Sombong, suka berkhayal
Ungu	Tinggi, Ekstrim
Ungu merah	Tegang, peka
Merah	Panas melelahkan syaraf

Sumber : Triono, Doddy, 1982, Sifat – Sifat Warna

Sesuai dengan tabel diatas warna yang memenuhi dan sesuai dengan karakteristik penggunaannya yaitu warna yang terang (padanannya)

3. Tekstur

Tekstur pada permukaan ruang dapat mempengaruhi kualitas bentuk yang ada. Tekstur sangat berkaitan dengan bahan bangunan. Bahan bangunan yang dipakai dapat menimbulkan kesan tertentu. Sesuai dengan karakteristiknya tekstur yang dapat menunjang kreativitas yaitu tekstur yang dapat menampilkan sifat dinamis, dan lebih pada dekoratif dalam pembentukan suatu penampilan.

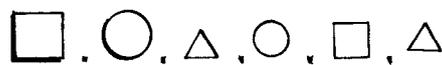
Tabel 3.16
Karakteristik Tekstur

Material	Sifat	Kesan Tampilan
Beton	Menahan gaya tekan	Formal, tegas, kaku, kokoh
Baja	Menahan gaya tarik	Keras, kokoh, kasar
Metal	Efisien	Ringan, dingin
Kaca	Tembus pandang	Dinamis, dingin
Plastik	Sudah dibentuk sesuai keinginan	Ringan, dinamis
Kayu	Mudah dibentuk, untuk konstruksi	Hangat, lunak, alami
Batu bata	Fleksibel untuk detail struktur	Praktis
Semen	Mudah dibentuk, mudah rata, cocok untuk segala warna	Dekoratif
Batu alam	Tidak butuh proses dapat diolah	Dinamis, Kasar, Dekoratif
Batu kapur	Mudah digabungkan	Sederhana

Sumber : Triono, Doddy, 1982, Peran, Kesan Material

4. Irama

Irama diartikan sebagai pengulangan garis, bentuk, wujud, atau warna secara teratur atau harmonis¹⁹. Irama progresif menghilangkan kesan monoton / majemukan dan lebih bersifat dinamis. Dalam irama progresif tidak ada bentuk, jarak yang sama diulang dan menggunakan perubahan secara teratur.

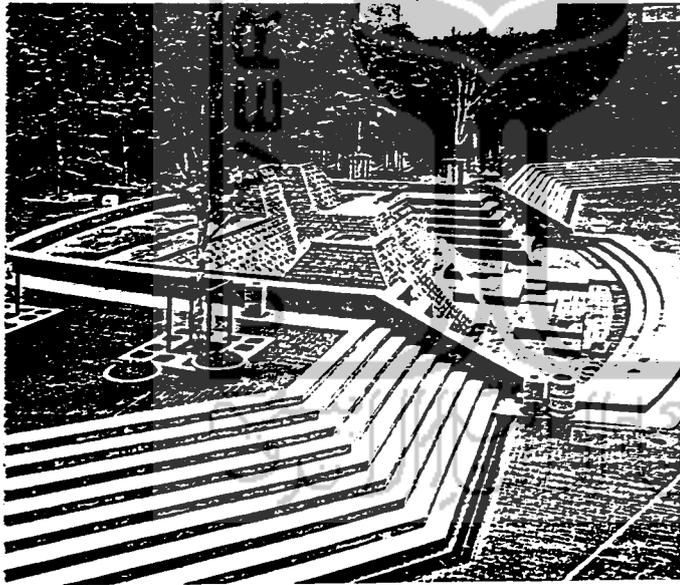


Gambar 3.24 Irama Progresif
Sumber : Francis D. K. Ching

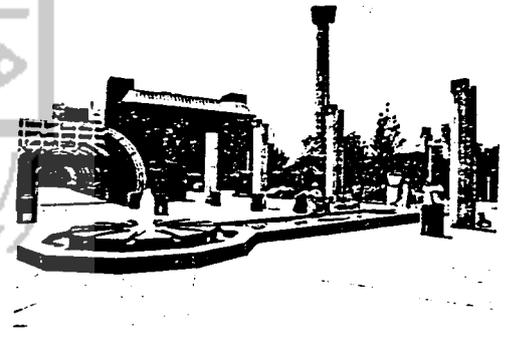
¹⁹ Ching, Francis, DK " bentuk ruang dan susunanya, Airlangga, 1996

5. Kerumitan

Kerumitan dapat terbentuk tidak hanya pada bentuk dan ornamen saja melainkan dapat juga terbentuk melalui bidang horizontal (lantai) yang dapat ditinggikan atau diturunkan (undak – undakan) yang memiliki pola – pola / bentuk. Jadi untuk menuju/mencapai suatu ruangan seseorang harus melewati undak – undakan yang berpola sehingga pada saat akan mencapainya memiliki kesan rumit.



Gambar 3.25 Entrance Gakuin University
Sumber : Aqua Scape “ Water In Japanese



Plaza of Yamashita Park

3.3.4 Analisa Tampilan Ruang

Tampilan Ruang

Sebagai tempat yang mewadahi proses belajar mengajar dengan pendekatan bentuk yang dapat menunjang kreativitas. Maka pengolahan bentuk yang dapat mewakili bentuk ruang adalah ruang kelas teori, ruang studio umum, dan ruang sirkulasi. Dari ruang – ruang diatas dapat dianalisa dengan karakteristik yang dapat menunjang kreativitas yaitu

- A. Keterbukaan
- B. Bebas
- C. Kegembiraan/ keceriaan
- D. Dinamis

Dari aspek – aspek diatas maka akan dilihat hal – hal yang terkait didalam untuk masing – masing ruang

1.. Ruang Kelas Teori

Pada ruang kelas teori pembentukan ruang yang dapat menunjang sifat kreativitas. Kegiatan yang terjadi pada ruangan ini dapat berupa oral (ceramah/ penjelasan, atau tanya jawab) dengan menggunakan peralatan – peralatan visual lainnya. Wujud kegiatan dapat ditransformasikan kedalam penataan ruang dalam kelas agar dapat meningkatkan proses belajar mengajar. Hal – hal yang harus ditekankan dalam mendesain ruang kelas adalah :

- i. Ruang kelas teori dengan pengolahan bidang batas, baik bidang vertikal dan horizontal
- ii. Pengolahan bidang batas dapat dilakukan dengan menggunakan warna – warna terang.
- iii. Agar dapat menghasilkan kualitas ruang yang dinamis maka dapat dilakukan dengan pendekatan pengolahan tekstur yaitu perpaduan antara tekstur kasar dengan tekstur halus dan menggunakan bahan dari batu alam.

2. Ruang Kelas Studio

Pada ruang kelas studio, kegiatan lebih banyak praktek dengan menggunakan peralatan – peralatan dan aktivitas studio sehingga membentuk modul ruang. Adapun penekanan yang diperhatikan dalam perancangan adalah :

- i. Ruang kelas studio lebih cenderung tertutup karena pada ruang studio praktek pelatihan banyak pada teknik pengambilan gambar, pengaturan pencahayaan dan peralatan editing.
- ii. Pengolahan bidang batas dapat dilakukan dengan menggunakan warna – warna terang.
- iii. Agar dapat menghasilkan kualitas ruang yang dinamis maka dapat dilakukan dengan pendekatan pengolahan tekstur yaitu perpaduan antara tekstur kasar dengan tekstur halus dan menggunakan bahan dari batu alam.
- iv. Pengolahan bentuk ruang dapat dilakukan dengan pendekatan bentuk kotak dengan penataan ruang yang dinamis.

3. Ruang Sirkulasi

Sirkulasi bangunan yang dimaksud adalah koridor/ selasar/ lorong yang ada dibagian dalam ataupun di luar ruangan atau disekitar bangunan, jalur sirkulasi bangunan yang akan menghubungkan antar masing – masing ruang . maka dalam pembahasan ini akan dijelaskan mengenai beberapa macam ruang – ruang sirkulasi.. Bentuk ruang sirkulasi ada tiga yaitu :²⁰

- i. Tertutup
- ii. Terbuka pada salah satu sisinya
- iii. Terbuka pada kedua sisinya

²⁰ Ching, Francis, DK “ bentuk ruang dan susunanya, Airlangga,1996

Bentuk sirkulasi yang cocok digunakan pada perencanaan kampus Sinematografi STANKO adalah bentuk perpaduan antara bentuk yang terbuka salah satu sisinya dengan terbuka pada kedua sisinya.

Untuk yang terbuka pada salah satu sisinya digunakan untuk penghubung antar ruang (misal ruang kelas dengan ruang studio). Sedangkan untuk yang terbuka pada kedua sisinya yaitu terdapat pada hall dan ruang – ruang penghubung. Untuk menghilangkan kesan monoton maka bentuk ruang sirkulasi dapat diolah dengan pengaturan tempat duduk pada sepanjang koridor dan hall dengan bentuk yang dinamis, untuk lebih mendukung maka dapat dipadukan unsur vegetasi, elemen air sehingga dapat menunjang sifat kreativitas.

Untuk memberikan pengaruh pada penggunaannya maka tampilan pada ruang dalam dapat menggunakan warna – warna yang mendukung sifat kreativitas yaitu dengan menggunakan warna – warna terang sehingga memberikan kesan keceriaan. Selain itu kesan dinamis dapat ditunjang dengan pengolahan bentuk tekstur permukaan baik pada lantai maupun pada dinding, penggabungan antara warna dan tekstur dapat memberikan kesan yang keterbukaan, keceriaan dan dinamis pada ruang sirkulasi

3.3.5 Ruang Luar yang dapat Mendukung Perkembangan Kreativitas

pada dasarnya ruang luar sangat membantu / merangsang cara kerja otak. Dengan pengolahan ruang luar yang terencana maka akan menghasilkan bentuk / open space yang dapat digunakan guna menunjang pengembangan kreativitas. Open space berfungsi sebagai fasilitas – fasilitas pendukung yang fleksibel dalam kegunaannya seperti tempat nongkrong (berkumpul), tempat belajar (perorangan atau ruang kelas terbuka) atau sebagai tempat penuangan ide (amphitheatre).

Dalam perencanaan gedung Politeknik Sinematografi STANKO kegunaan ruang luar sangat penting karena dalam proses pembelajaran / praktek sangat

penting sebagai seting /tempat (out door) dalam proses pembelajaran pada bidang sinematografi.

Pengolahan ruang luar dapat dilakukan dengan menggunakan elemen – elemen alam seperti vegetasi dan air yang dapat diolah dengan pengaturan bidang – bidang dasar baik yang ditinggikan maupun yang direndahkan sehingga menjadikan ruang luar menjadi bebas dan dinamis.

3.4 KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan sebelumnya dapat diambil kesimpulan mengenai perencanaan pada Politeknik Sinematografi STANKO berupa :

1. Program Ruang dan Efisiensi

A. Program Ruang

Jenis dan karakteristik ruang dapat dilihat pada tabel (halaman 98)

B. Efisiensi

Sesuai dengan perhitungan dan patokan daya guna (efisiensi) ruang, hasil yang telah diketahui pada Form Educational Work Sheet pada (tabel 13 – 17) menunjukkan tuntutan yang hampir sama dalam penggunaannya. Untuk ruang kuliah menunjukkan faktor yang sudah cukup efisien ($\pm 70\%$) dan untuk ruang studio umum juga sudah memenuhi standar efisien ($\pm 70\%$) dan untuk ruang serba guna ($\pm 25\%$) belum efisien tetapi dengan digunakan oleh 5 jurusan maka target penggunaan ($\pm 70\%$) akan tercapai. Jadi pada dasarnya hasil perhitungan luasan telah memenuhi standar yang berlaku.

Untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antar ruang pendidikan maka dapat dilihat pada tabel 25, dimana antar ruang pendidikan dalam satu jurusan memiliki hubungan yang dekat .

2. Struktur

Jenis struktur yang dipakai pada perencanaan bangunan Politeknik Sinematografi Stanko adalah jenis struktur rangka kaku (*Rigid Frame*) dengan pondasi plat basemen.

3. Lingkungan yang Dapat Menunjang Kreativitas

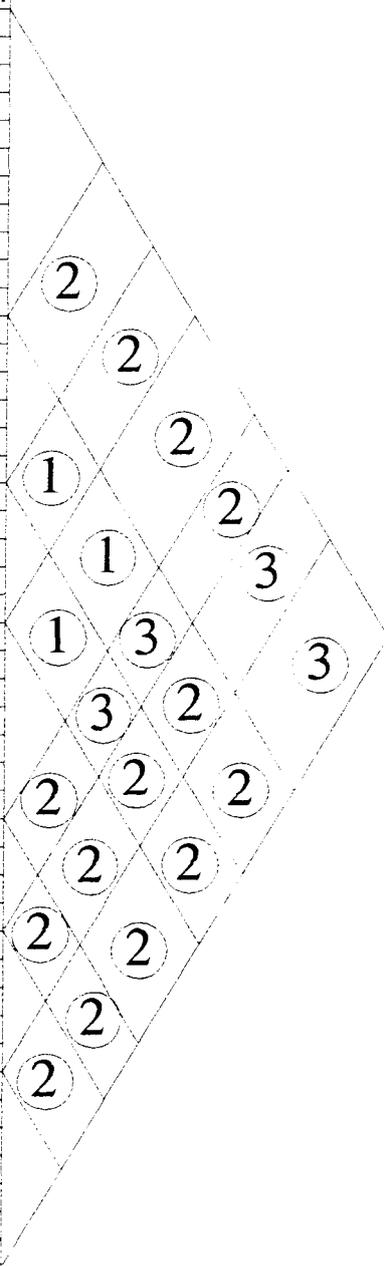
- a. Politeknik Sinematografi STANKO pusat seni modern harus mampu mewadahi kegiatan seni Sinematografi dengan menciptakan bentuk dan ruang yang dapat menunjang sifat kreativitas, ini dapat diwujudkan dengan pengolahan bentuk yang Asimetris dan bentuk ruang yang transparan sehingga menciptakan bentuk yang dinamis.
- b. Pengolahan bentuk ruang kelas teori yaitu dengan penolahan bentuk dinding, warna dan tekstur.
- c. Pada ruang ruang studio pengolahan pada lay out ruang dan fasilitas yang mendukung. Penggunaan warna terang dan tekstur angat menunjang sifat kreativitas.
- d. Dalam penolahan bentuk ruang sirkulasi yaitu dengan perpaduan antara tertutup sebagian dengan terbuka baik yang berhubungan antar ruang ataupun antara ruang luar dengan ruang dalam. Penggunaan elemen pendukung (vegetasi, air dan tekstur) sangat menunjang dalam pembentukan ruang yang dinamis.
- e. Dalam menunjang sifat kreativitas peranan warna dalam melapisi permukaan bidang sangat penting, sesuai dengan karakteristiknya warna yang dapat mendukung sifat kreativitas yaitu warna yang terang (kuning, putih, orange).
- f. Dalam membentuk penampilan yang dinamis dan rekreatif maka kesan dari permukaan bidang terutama tekstur sangat mempengaruhi tampilan. Tekstur yang dapat menunjang sifat kreativitas adalah tekstur dengan menggunakan material dari alam.
- g. Pengolahan bentuk yang dinamis maka harus menghindari bentuk yang monoton, untuk itu pendekatan bentuk dapat dicapai dengan irama progresif.
- h. Pengolahan kesan kerumitan dapat dilakukan dengan pengolahan bentuk jalur sirkulasi (jalan) dengan permainan permukaan dinaik turunkan (undak) .

- i. Pengolahan ruang luar lebih pada penyediaan ruang – ruang pendukung pembelajaran (out door) yaitu dengan pengolahan bentuk kontur , panggung terbuka, tempat – tempat santai dengan didukung penataan vegetasi dan unsur air agar tercipta bentuk yang dinamis.



Tabel 3.17
Kesimpulan

FUNGSI	JENIS RUANG	J M L	LUAS M2	SIFAT RUANG									
				PRIVASI RUANG			TEMPAT KEGIATAN		PENGHAWAAN		PENCAHAYAAN		
				Privat	S.Privat	Publik	Dalam	Luar	Aiami	Buatan	Aiami	Buatan	
ADMINIS & KANTOR	Dekan	1	30	●			●			●	●	●	
	Pembantu Dekan	1	20	●			●			●	●	●	
	Kemahasiswaan	1	20			●	●			●	●	●	
	Senat	1	24			●	●		●	●	●	●	
	R.Rapat	1	50	●			●			●	●	●	
	R.Pameran	1	1s			●	●	●		●	●	●	
	Loby	1	35				●	●		●	●	●	
	R.Perpustakaan	1	160			●	●			●	●	●	
	Lavatory	1	4.8	●			●			●	●	●	
RUANG AKADEMISI	KELAS	Penyutradaraan	1	150			●	●		●		●	●
		Penulis Skenario	1	150			●	●		●		●	●
		Tata Fotografi	1	150			●	●		●		●	●
		Tata Artistik	1	150			●	●		●		●	●
		Editing	1	150			●	●		●		●	●
	SI. UMMUM	Penyutradaraan	2	186.40			●	●		●		●	●
		Penulis Skenario	2	251			●	●		●		●	●
		Tata Fotografi	2	186.48			●	●		●		●	●
		Tata Artistik	2	155.25			●	●		●		●	●
		Editing	2	251			●	●		●		●	●
	PRAKTIKUM	R. Serbaguna	1	535			●	●		●		●	●
		Studio Mini	1	182		●		●		●		●	●
		Studio Suara	1	127.68		●		●		●		●	●
		Studio Editing	1	127.68		●		●		●		●	●
		Studio Komputer	1	180		●		●		●		●	●
R. Asistensi		1	36		●		●		●		●	●	
R. Dosen	1	561		●		●		●		●	●		
RUANG ADMINIST	R. Kepala Jurusan	1	50	●			●			●	●	●	
	R.Sekretaris Jurusan	1	50	●	●		●			●	●	●	
	R.Rapat	1	25	●			●			●	●	●	
	Lavatory	1	4.8	●			●			●	●	●	
RUANG PENUNJANG	R. Alat	1	1s		●		●			●	●	●	
	Musholla	1	30			●	●			●	●	●	
	Kafetaria	1	120			●	●			●	●	●	
RUANG SERVICE	Gudang	1	1s		●		●			●	●	●	
	Plaza	1	400			●	●			●	●	●	
	Parkir Motor	1s	240			●	●			●	●	●	
	Parkir Mobil	1s	990			●	●			●	●	●	
	R. Satpam	1s	24	●			●			●	●	●	
	R. Karyawan	1s	322		●		●			●	●	●	
	Maintenance	1	18		●		●			●	●	●	
	Lavatory	1	7.8	●			●			●	●	●	
	Ground Tank	1	36	●			●			●	●	●	



- ① dekat
- ② sedang
- ③ tidak berhubungan

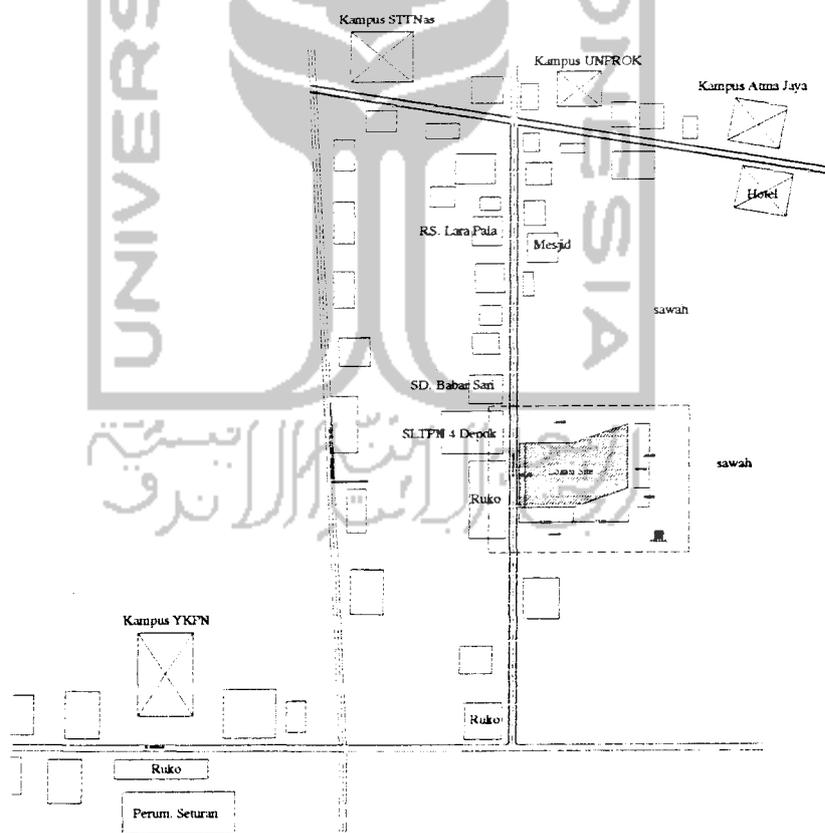
BAB IV KONSEP PERANCANGAN

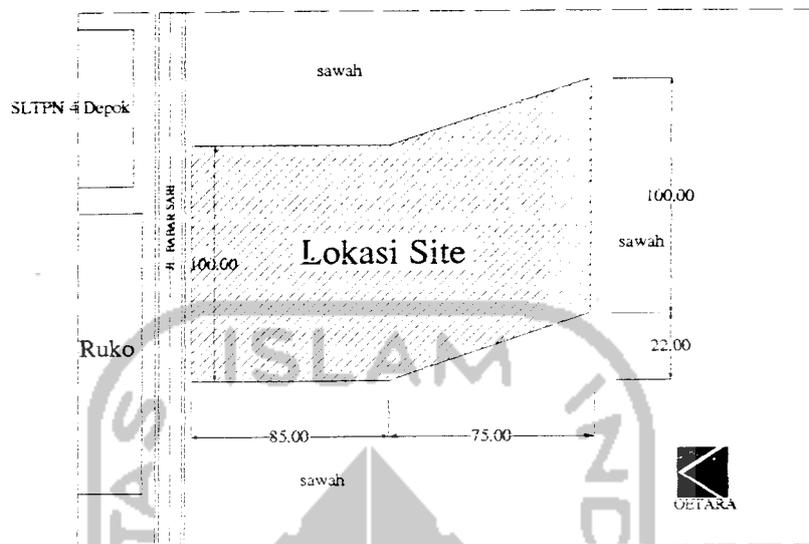
4.1 Kondisi Eksisting Site

4.1.1. Lokasi Site

Sesuai dengan RIP STENKO bahwa site terletak di JL. Babar Sari kecamatan Depok dengan luas site ± 16000 m². dengan batas – batas sebagai berikut :

- Sebelah Timur : Sawah
- Sebelah Barat : Sawah
- Sebelah Utara : JL. Babar Sari
- Sebelah Selatan : Sawah





Gambar : 4.1 Lokasi site

Sumber : Analisa

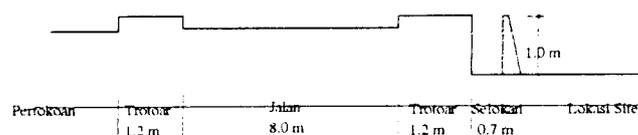
Berdasarkan hasil amatan, kondisi eksisting site terletak diruas jalan Babar Sari kecamatan Depok Sleman. adalah sebagai berikut :

1. Kontur relatif datar
2. Sirkulasi kendaraan maupun pejalan kaki berada disepanjang jalan Babar Sari yang membujur dari arah timur – barat
3. Vegetasi pada site sangat kurang sehingga sangat gersang
4. Kebisingan terbesar berasal dari jalan Babar Sari.
5. Orientasi lintas matahari melewati site dari arah timur – kebarat

4.1.2 Potensi Site

Site yang terletak di jalan Babar Sari memiliki beberapa pertimbangan mengenai potensi site antara lain sebagai berikut :

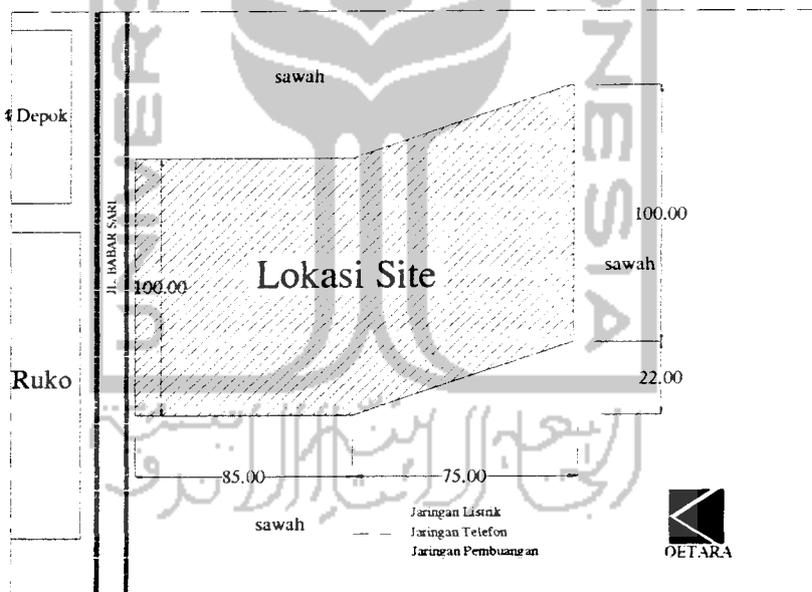
1. Site memiliki kontur yang landai bahkan datar dan memiliki perbedaan elevasi yang relatif sedang terhadap jalan (- 1 meter) dari jalan



Gambar : 4.2 . Potongan melintang site

Sumber : Analisa

2. Memiliki akses yang mudah bagi transportasi baik buat kendaraan pribadi maupun sarana umum dan dilewati oleh jalur angkutan umum (jalur 10)
3. Site memiliki kedekatan dengan sentra pendidikan dan fasilitas umum yaitu Universitas Islam Indonesia, Universitas Pembangunan Nasional, STIE YKPN, STTNas, Universitas Atma Jaya, Universitas Proklamasi, SD, SLTP dan failitas umum seperti Hotel , Rumah Sakit Lara Pala, Pertokoan, Perumahan
4. Site memiliki fasilitas jaringan utilitas yang baik seperti jaringan listrik, jaringan komunikasi, jaringan air bersih, dan pembuangan air kotor.



Gambar : 4.4 . Fasilitas Utilitas

Sumber : Analisa

4.2 Konsep Perencanaan Ruang Luar

4.2.1 Orientasi Bangunan

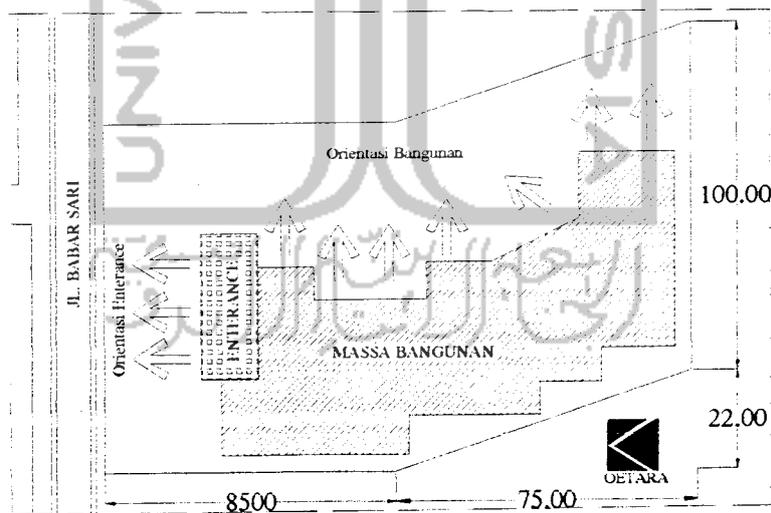
1. Pendekatan Konsep

Sesuai dengan kondisi eksisting site maka pendekatan orientasi bangunan dapat dilakukan dengan :

- A. Site terletak disebelah selatan jalan Babar Sari dengan arah lintas matahari dari timur ke barat sehingga dibutuhkan perencanaan yang sesuai dengan kenyamanan pencahayaan.
- B. Site dikelilingi area persawahan dan dihubungkan dengan jalan Babar Sari

2. Konsep Orientasi Bangunan

Sesuai dengan pendekatan konsep diatas maka orientasi bangunan pada perencanaan ini adalah Entrance bangunan akan menghadap utara atau menghadap jalan Babar Sari sedangkan orientasi bangunan keseluruhan akan menghadap ke timur site



Gambar : 4.5 . Sketsa Orientasi Bangunan
Sumber : Analisa Penulis

4.2.2 Konsep Pencapaian ke Bangunan

1. Pendekatan Konsep

Pendekatan konsep pencapaian ke bangunan dibagi menjadi dua yaitu

A. Untuk sirkulasi masuk dan ke luar bangunan yaitu

- i. Pintu masuk dan keluar bangunan harus memberikan kejelasan jalur sirkulasinya sehingga tidak menimbulkan kebingungan.
- ii. Memberikan rasa aman, nyaman dan tidak menimbulkan masalah bagi pengguna sekitarnya seperti kemacetan.

B. Pencapaian ke Bangunan

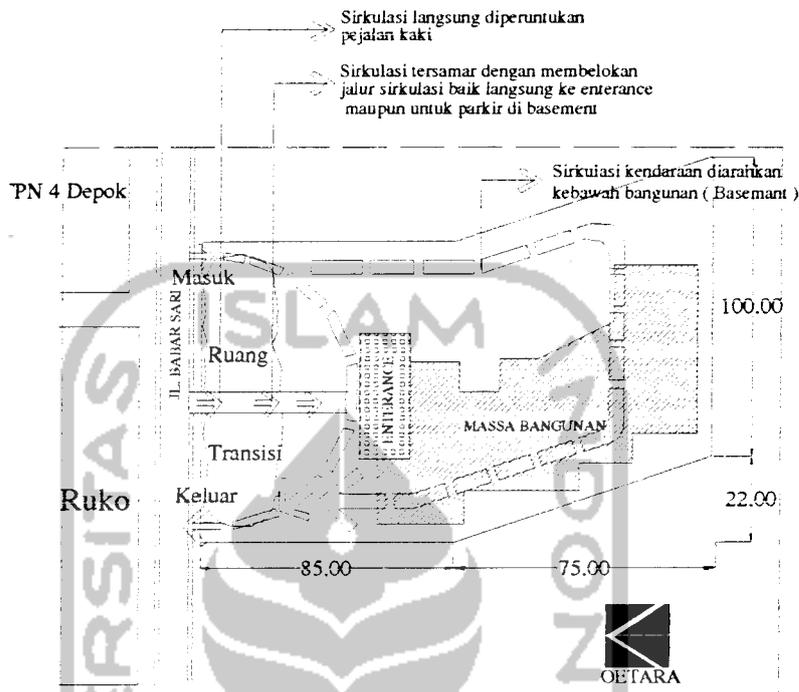
Untuk mencapai ke bangunan pengguna diarahkan untuk mengalami dan menggunakan ruang – ruang bangunan yaitu dengan pendekatan pencapaian :

- i. Langsung, pencapaian diarahkan langsung ke fasade bangunan dengan dipertegas oleh elemen pendukung.
- ii. Tersamar, pencapaian bangunan yaitu dengan mengubah arah sirkulasi ke bangunan sehingga memperpanjang urutan pencapaian.

2. Konsep Pencapaian ke Bangunan

Sesuai dengan pendekatan konsep diatas maka konsep pencapaian ke bangunan dapat dibedakan menjadi :

- A. Sirkulasi masuk dan ke luar bangunan berada di depan untuk masuk melalui disebelah timur dan untuk keluar melalui sebelah barat dan untuk mengurangi interaksi langsung maka akan ada ruang transisi pada sisi jalan.
- B. Untuk pencapaian ke bangunan maka sirkulasi akan dipisahkan antara pejalan kaki dengan pengendara motor. Untuk pejalan kaki, pencapaian ke bangunan secara langsung sedangkan untuk pengendara bermotor pencapaian ke bangunan secara tersamar.



Gambar : 4.6 . Sketsa Pencapaian ke Bangunan
 Sumber : Analisa Penulis

4.2.3 Konsep Tampilan Bentuk

A. Pendekatan Konsep

Penampilan bentuk bangunan secara visual merupakan sarana komunikasi yang mencerminkan keseluruhan bangunan tersebut kepada pengamat. Pendekatan konsep tampilan bentuk dapat dilakukan melalui :

- i. Bentuk tampilan bangunan memiliki kesan bebas dan tidak monoton.
- ii. Penggunaan warna dalam tampilan bangunan harus dapat memberikan kesan keceriaan dan bebas.
- iii. Pemilihan tekstur dalam mendukung tampilan bangunan pemilihannya harus dapat memberikan kesan yang dinamis dan dekoratif.

- iii. Pemilihan tekstur dalam mendukung tampilan bangunan pemilihannya harus dapat memberikan kesan yang dinamis dan dekoratif.

B. Konsep Tampilan Bentuk

Berdasarkan pendekatan tampilan bentuk di atas maka konsep tampilan bentuk adalah

- i. Bentuk tampilan harus dapat menampilkan bentuk yang asimetri dan irama progresif.
- ii. Untuk melapisi dinding maka warna yang akan dipilih adalah warna – warna yang terang (putih, orenge dan kuning)
- iii. Tekstur yang dipilih adalah perpaduan antara tekstur kasar dengan tekstur halus dan penggunaan bahan – bahan dari alam seperti koral sikat, batu candi, marmer.

4.2.4 Elemen – Elemen Pendukung Ruang Luar

1. Pendekatan Konsep

Untuk perencanaan elemen – elemen pendukung pada ruang luar seperti perencanaan open space yang dapat membantu siswa baik dalam belajar maupun dalam praktek. Yaitu dengan pendekatan pengolahan :

- i. Menciptakan ruang – ruang luar yang terbuka yang dapat dipergunakan untuk belajar (out door) dengan memperhatikan kenyamanan.
- ii. Pengolahan bentuk elemen luar yang dapat menciptakan suasana yang ceria dan dinamis
- iii. Pengolahan bentuk – bentuk penunjang yang dapat mengekspresikan dinamis dan ceria

2. Konsep Elemen Pendukung Ruang Luar

Dari pendekatan konsep di atas maka konsep yang akan diterapkan pada ruang luar yaitu Untuk dapat menunjang sifat kreatifitas maka pengolahan – pengolahan bentuk melalui elemen – elemen seperti :

A. Elemen Vegetasi

Pemilihan jenis pohon yang dapat memberikan keteduhan yaitu jenis pohon berdaun lebar dengan jarak tanam yang teratur sehingga menciptakan ruang – ruang terbuka selain itu vegetasi berfungsi sebagai :

- i. Salah satu setting alam
- ii. Sebagai pembentuk ruang
- iii. Pengarah
- iv. Mengurangi kebisingan

B. Elemen Air

Pengolahan bentuk elemen air yaitu terdapat pada sisi bangunan dan pada perencanaan ruang – ruang terbuka seperti shelter, tempat – tempat santai dan pada main enterance.

C. Elemen Struktur

Elemen – elemen struktur berupa dinding, lantai, tempat duduk, tangga, kanopi, dan sculpture akan didesain dengan bentuk yang dinamis dengan mengakomodasi bentuk yang bebas dan dinamis seperti menggunakan warna – warna yang terang (kuning ,orange putih) dengan tekstur yang perpaduan antara tekstur kasar (menggunakan batu alam) dan tekstur halus sehingga tercipta bentuk yang dinamis.

4.2.5 Konsep Tata Massa Bangunan

1 Bentuk Massa Bangunan

1. Pendekatan Konsep

Pengolahan bentuk massa bangunan sangat berpengaruh terhadap penampilan keseluruhan bangunan. Pendekatan pada tata massa bangunan dapat dilakukan dengan melalui bentuk tata massa harus menggunakan bentukan yang asimetri.

1. Konsep

Dari pendekatan konsep diatas maka bentuk massa bangunan gabungan dari persegi panjang dan melingkar yang dikomposisikan secara asimetri. Adapun konsep tata massa Massa bangunan ini adalah

- i. Bentuk persegi panjang di wujudkan pada ruang kelas, studio umum dan studio penunjang.
- ii. Bentuk melingkar di wujudkan pada ruang pengikat seperti hall dan open space.
- iii. Bentuk ruang – ruang penunjang menyesuaikan dengan komposisi ke seluruhan.

2 Komposisi Massa Bangunan

A. Pendekatan Konsep Komposisi Massa

Komposisi massa pada bangunan Politeknik Sinematografi STANKO sangat penting karena setiap kegiatan memiliki perbedaan tingkat kegunaan, selain itu adanya tuntutan fleksibilitas untuk setiap ruang. Untuk itu pendekatan konsepnya adalah

- i. Perletakan massa harus dapat menyesuaikan bentuk site dan memperhitungkan faktor yang dapat mempengaruhi kenyamanan seperti orientasi matahari, faktor kebisingan
- ii. Orientasi massa keluar sebagai simbol dan daya tarik dari luar bangunan sedangkan orientasi kedalam lebih sebagai pengikat antar ruang .

B. Konsep Komposisi Massa

Sesuai dengan pendekatan diatas maka konsep komposisi massa bangunan adalah

- i. konsep perletakan massa dengan mengarahkan orientasi massa kearah timur untuk menghindari panas matahari sore dan massa bangunan di geser sehingga tidak terjadi tegak lurus terhadap sinar mata hari langsung (gambar 4.8).
- ii. Orientasi massa ruang pengikat (hall) ke arah open space sebagai daya tarik pengunjung, orientasi massa untuk akademis maupun mahasiswa arah kedalam untuk memberikan kesan kesatuan kegiatannya. Sedangkan massa untuk penunjang kearah view yang bebas agar lebih terkesan santai.

4.3 Konsep Tata Ruang Dalam

4.3.1. Bentuk Tampilan Ruang Dalam

1. Ruang Kelas Teori

A. Pendekatan Konsep Ruang Kelas Teori

Sesuai dengan jenis kegiatan dan karakteristik setiap ruang maka pendekatan konsep bentuk ruang adalah :

- i. Bentuk ruang harus dapat mengakomodasi seluruh kegiatan perkuliahan
- ii. Bentuk ruang dirancang se efisien mungkin dengan memperhitungkan besaran tiap ruang yang dianggap memiliki karakteristik khusus.
- iii. Bentuk tampilan ruang kelas teori harus dapat menampilkan keterbukaan, keceriaan dan dinamis.
- iv. Warna – warna yang ditampilkan pada ruang kelas adalah warna yang memberikan kesan keceriaan.

B. Konsep Ruang Kelas Teori

Sesuai dengan pendekatan bentuk ruang di atas maka konsep bentuk ruang Politeknik Sinematografi STANKO adalah

- i. Bentuk ruang yang sesuai adalah bentuk segi empat sesuai dengan lay out besaran ruang pada (pasal 3.2.3). karena kebutuhan akan Bentuk yang dapat menunjang sifat dinamis, keterbukaan dan keceriaan maka pengolahan bentuk dapat dilakukan pada satu sisi (sisi bebas ruang) dengan pengolahan bentuk yang di patah – patahkan dan bentuk dinding selang seling antara bidang masif dengan bidang tidak masif
- ii. Bentuk ruang penunjang menyesuaikan bentuk keseluruhan komposisi bangunan.
- iii. Warna – warna yang akan ditampilkan pada ruang kelas adalah warna – warna yang terang seperti warna putih , kuning dan orange

2. Ruang Studio Umum

A. Pendekatan Konsep Ruang Studio Umum

Pada ruang studio umum pencapaian bentuk lebih pada kenyamanan aktifitas yang terjadi didalamnya, yang meliputi sirkulasi alat dan proses pembelajaran.

Adapun pendekatan konsepnya adalah :

- i. **Bentuk ruang** studio umum harus mampu mawadahi tuntutan berbagai jenis peralatan dan aktifitas yang ada didalamnya.
- ii. Warna yang dipakai pada bidang-bidang dinding mengacu pada warna terang.
- iii. Penggunaan tekstur pada ruang ini lebih dominan pada tekrur lantai untuk jalur sirkulasi alat yang memerlukan spesifikasi yang khusus.

B. Konsep Ruang Studio Umum

Sesuai dengan pendekatan bentuk ruang diatas maka konsep ruang Studio Umum adalah :

- i. Dari analisa modul ruang pada pasal 3.2.3. maka bentuk ruang studio umum yang dianggap paling mewakili tututan aktifitas yang ada didalamnya adalah bentuk kotak. Sedangkan unsur dinamis cenderung muncul pada tatanan lay out furniture tempat duduk.
- ii. Warna yang ditampilkan pada ruang studio adalah warna yang memberikan efek keceriaan yaitu warna –warna yang terang (putih, kuning , orange).
- iii. Tekstur pada ruang studio terutama pada lantai membutuhkan penanganan yang khusus terutama pada area sirkulasi kamera yang mana menuntut lantai harus halus dan rata tidak boleh ada nat atau gelombang.

3. Ruang Penunjang (Hall).

A. Pendekatan Konsep Ruang Penunjang (Hall)

Peranan ruang penunjang adalah sebagai pengikat antara ruang luar dan ruang dalam sekaligus sebagai jalur sirkulasi. Fungsi dari ruang penunjang akan mendukung proses belajar mengajar terutama untuk kegiatan out door seperti kegiatan praktek shooting, Akting, dll. Selain itu ruang ini juga dapat mewadahi kegiatan-kegiatan yang sifatnya temporary (sementara). Pendekatan konsepnya adalah :

- i. Bentuk ruang penunjang (hall) harus bersifat fleksibel dan mampu mewadahi aktifitas yang berlangsung didalamnya. pengolahan bentuk ruang dapat dilakukan secara horisontal dan vertikal
- ii. Warna yang ditampilkan pada ruang studio adalah warna yang memberikan efek keceriaan yaitu warna –warna yang terang (putih, kuning , orange).
- iii. Tektur pada ruang ini akan sangat berperan untuk menimbulkan suasana dan keterikatan baik itu pada bidang-bidang vertikal maupun bidang horisontal.

B. Konsep Ruang Penunjang (Hall)

Sesuai dengan pendekatan konsep ruang penunjang diatas maka konsep yang akan diterapkan pada ruang penunjang (Hall) adalah :

- i. Bentuk ruang penunjang (hall) adalah perpaduan dari bentuk melingkar dan bentuk kotak yang dikomposisikan secara dinamis, dengan kolom-kolom sebagai pembatas ruang vertikal yang bersifat imajiner. Sementara lantai pada ruangan ini dikomposisikan dengan tinggi rendah pada bagian-bagaian tertentu. Sedangkan pada bagian atapnya diberikan bukaan yang memungkinkan sinar

dapat masuk sehingga akan memperkuat kesan pada ruang penunjang (Hall).

ii. Warna yang ditampilkan pada ruang penunjang adalah warna yang memberikan efek keceriaan yaitu warna – warna yang terang (putih, kuning , orange). Dengan perpaduan warna itu sehingga diperoleh kesan yang dinamis pada ruang tersebut.

iii. permainan tekstur antara bidang lantai dengan pemilihan material yang tepat akan memperkuat karakter dan kesan yang berbeda pada ruang ini, selain itu sentuhan halus dan kasar pada ceiling dan kolom juga akan membuat ikatan antar ruang.



4.3.2 Hubungan Ruang

1. Hubungan Ruang Administrasi dan Kantor

Sesuai dengan tabel 25 maka hubungan ruang tingkat fakultas dapat dijabarkan sebagai berikut

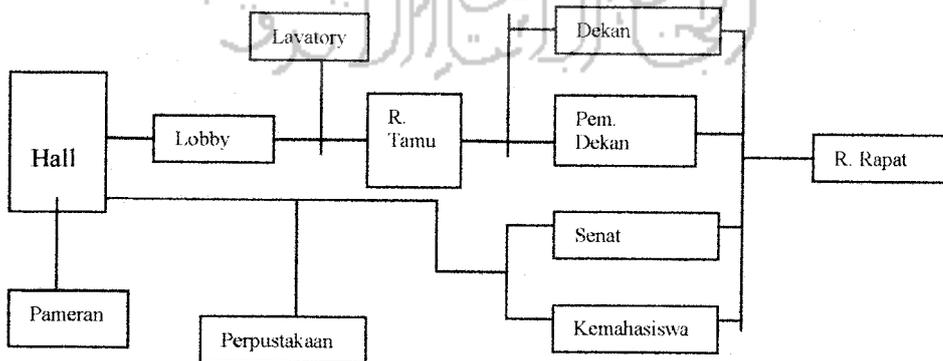
Tabel 4.1
Hubungan Ruang Administrasi dan Kantor

No	Jenis Ruang
1	Dekan
2	Pembantu Dekan
3	Senat Mahasiswa
4	Kemahasiswaan
5	Ruang Fianteran
6	Ruang Rapat
7	Perpustakaan
8	Ruang Tamu
9	Lobby
10	Lavatory

LEGEN D

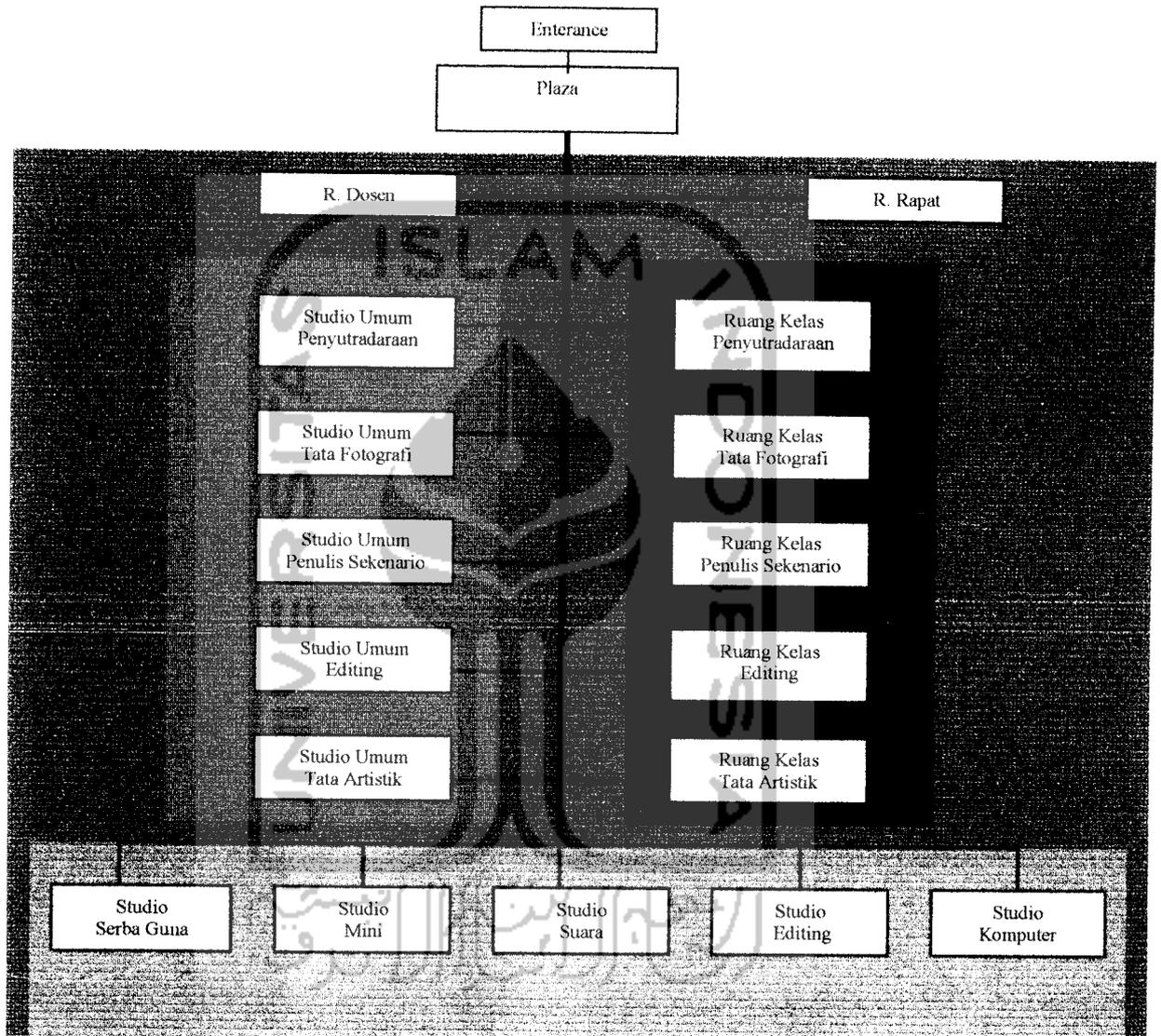
- 1 = Dekat
- 2 = Sedang / kecil
- 3 = Tidak Ada Hubungan

Diagram 4.1
Hubungan Ruang Administrasi dan Kantor



Sumber : Analisa Renuis

Diagram 4.2
Hubungan Ruang Akademis



Sumber : Analisa Penulis

-  = Ruang Akademis
-  = Ruang Studio Umum
-  = Ruang Kelas
-  = Ruang Praktikum

3. Hubungan Ruang Administrasi

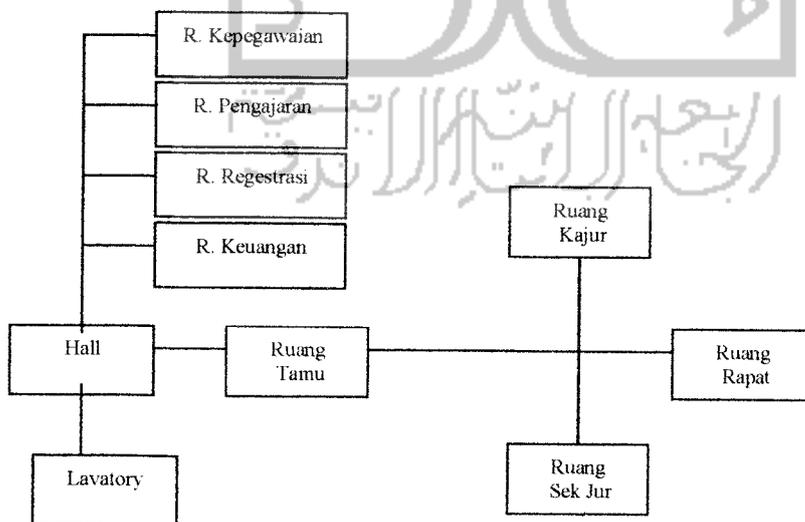
Hubungan ruang administrasi dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4.3
Hubungan Ruang Tingkat Administrasi

No	Jenis Ruang	
1	R. Kepala Jurusan	
2	R. sekretaris Jurusan	1 2
3	R. kepegawaian	2 2 3
4	R. Pengajaran	1 2 3 3
5	R. Registrasi	2 3 2 2 1 3
6	R. Keuangan	1 2 2 3 3
7	R. Rapat	2 3 3 2
8	R. Tamu	2 2 3
9	Lavatory	2

LEGEND
 1 = Dekat
 2 = Sedang / Kecil
 3 = Tidak Ada Hubungan

Diagram 4.3
Hubungan Ruang Tingkat Administrasi



Sumber : Analisa Penulis

□ = Ruang Administrasi

4. Hubungan Ruang Penunjang dan Servis

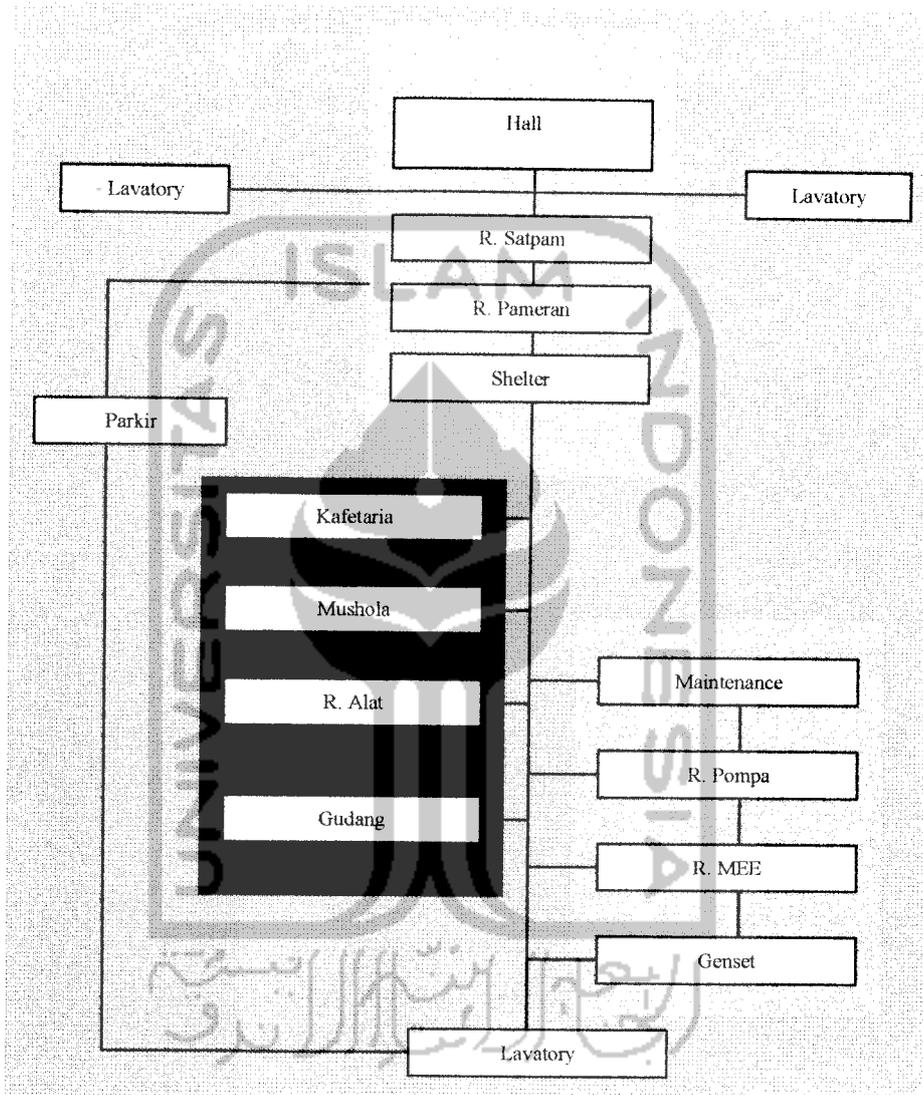
Hubungan ruang penunjang dan servis dana dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4.4
Hubungan Ruang Tingkat Penunjang dan Servis

No	Jenis Ruang	
A. Ruang Penunjang		
1	- R. Alat	3
2	- Kafetaria	2 3 1
3	- Musholla	3 3 1
4	- gudang	3 2 2 3 3
B. Ruang Service		
5	- plaza	3 3 2 2 2 3 2 3
6	- Parkir Motor	2 3 3 2 2 2 3 3 3 3
7	- Parkir Mobil	1 3 2 3 3 3 3 3 3
8	- R. satpam	1 1 3 3 3 3 3 3 3
9	- R. Karyawan	2 2 3 3 3 3 3 3
10	- Ruang Maintenance	3 3 3 3 3 3
11	- Ground Tank	1 3 3 3 3
12	- Ruang MEE	1 3 3 3
13	- Lavatory	3

LEGEND
 1 = Dekat
 2 = Sedang / Kecil
 3 = Tidak Ada Hubungan

Diagram 4.4
Hubungan Ruang Tingkat Penunjang dan Servis

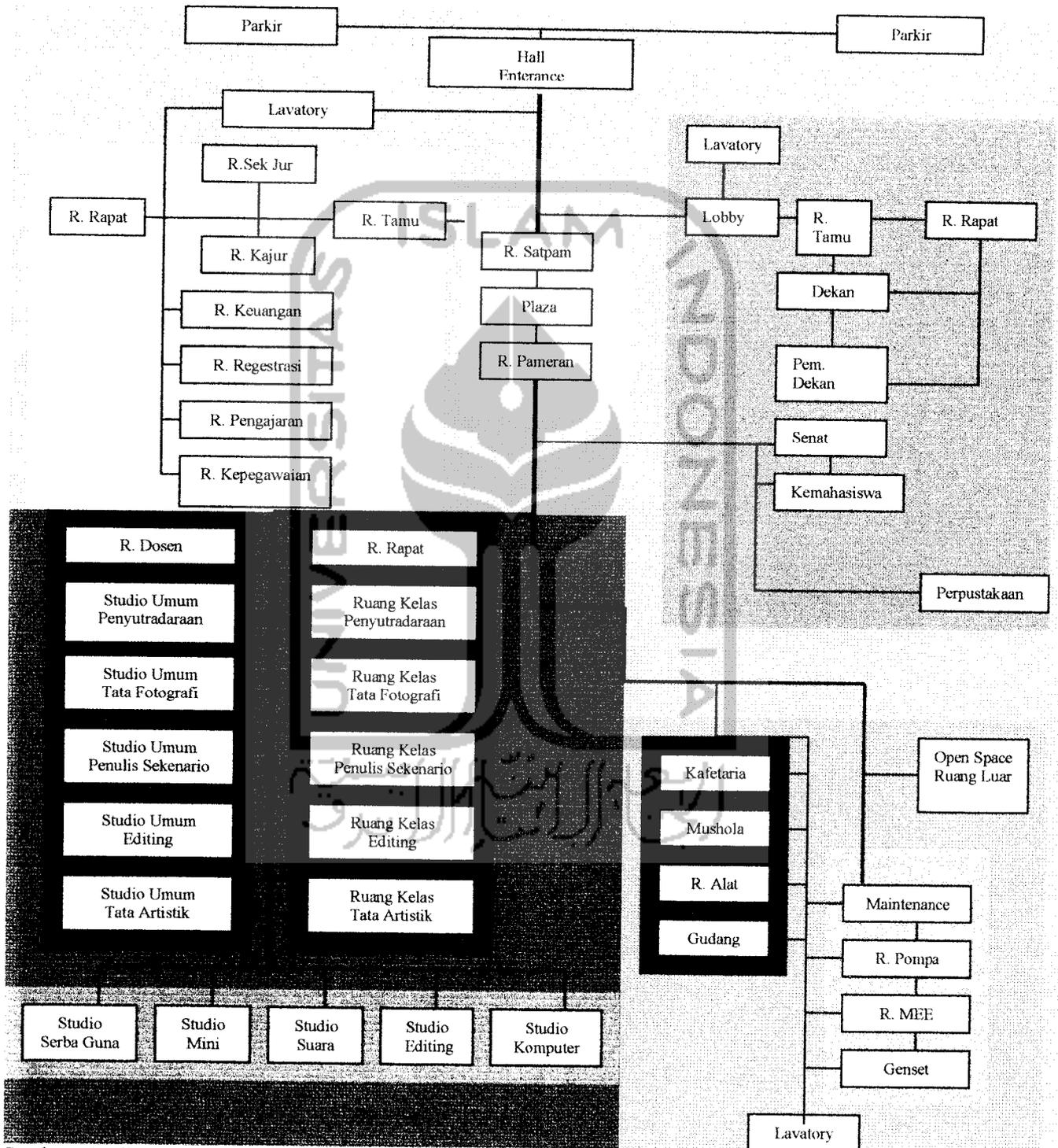


Sumber : Analisa Penulis

-  = Ruang Penunjang dan Servis
-  = Ruang Gabungan
-  = Ruang Penunjang
-  = Ruang Service

4.3.3 Organisasi Ruang Keseluruhan

Diagram 4.5
Organisasi Ruang Keseluruhan



Sumber : Analisa Penulis

4.3.4 Sirkulasi

1. Pendekatan Konsep Sirkulasi

Sistem sirkulasi dalam bangunan memiliki tingkatan yang menyatakan adanya kerumitan dalam mencapai sesuatu. Pendekatan konsep sirkulasi yaitu dengan membentuk suatu kerumitan. Kerumitan disini lebih pada bentuk sirkulasinya bukan pada pencapaian jalur kesetiap ruang.

2. Konsep Sirkulasi

Sesuai dengan pendekatan konsep di atas maka bentuk (jalan) sirkulasi bangunan dengan pengolahan bidang lantai baik dinaikan maupun di turunkan (undak – undakan) sehingga tercipta kesan yang rumit dalam menuju / mencapai suatu tempat.

4.3.5 Kualitas Ruang

1. Penghawaan

A. Pendekatan Konsep

Sistem penghawaan harus bisa menyesuaikan dengan karakteristik ruang kegiatan dan benda apa saja yang akan diberikan penghawaan, sehingga sesuai dengan setiap karakteristik ruang.

B. Konsep

Sistem penghawaan yang digunakan adalah sistem campuran sesuai dengan karakteristik ruang. Misalkan ruang kelas yaitu dengan menggunakan penghawaan alami dan ruang serba guna menggunakan penghawaan buatan (AC) karena dengan pertimbangan karakteristik ruang dan peralatan yang tidak memungkinkan untuk menggunakan penghawaan buatan.

2. Pencahayaan

A. Pendekatan Konsep

Pencahayaan yang baik adalah Pencahayaan alami dengan memanfaatkan kuat terang sinar matahari dengan memasukanya melalui bukaan – bukaan dengan secara tidak langsung. Sesuai dengan karakteristik setiap ruang maka dibutuhkan pencahayaan yang sesuai dengan karakteristik setiap pekerjaan.

B. Konsep

Untuk memenuhi kebutuhan akan pencahayaan maka akan digunakan konsep pencahayaan campuran yaitu pencahayaan di maksimalkan pada pencahayaan alami melalui bukaan – bukaan baik dari jendela atau bidang yang transparan dan apabila pencahayaan alami tidak mencukupi maka dibantu dengan pengkondisian cahaya buatan (lampu)

Persyaratan pencahayaan alami untuk masing ruang pada kegiatan pendidikan yaitu mengidentifikasi katagori iluminasi menurut aktivitas pekerjaan menurut tabel berikut :

Tabel 4.5
Penggolongan Kualitas Penerangan Berdasarkan Sifat Pekerjaan

Katagori Iluminasi	Range Iluminasi(Lux)	Tipe Aktivitas
Iluminasi Umum Dalam Ruang		
A	20-30-50	Ruang publik dengan area sekitar gelap
B	50-75-100	Orientasi sederhana untuk didatangi sebentar
C	100-150-200	Area kerja dengan aktivitas visual yang kadang – kadang sukar
Iluminasi Untuk Jenis Pekerjaan		
D	200-300-500	Sangat kontras dan berukuran besar seperti ruang baca, tulis, pekerjaan bengkel
E	500-750-1000	Agak kontras dan berukuran sedang seperti menulis dengan pensil, membaca tulisan pensil
F	1000-1500-200	Kekontrasan rendah dan berukuran kecil seperti membaca, menulis dengan pensil dikertas buram

Iluminasi Untuk Jenis Pekerjaan, Dilengkapi dengan Penerangan Lokal		
G	2000-3000-5000	Kekontrasan sangat kecil dan ukuran sangat kecil
H	5000-7500-10000	Pekerjaan dengan inspeksi sulit
I	10000-15000-20000	Pekerjaan dengan kesulitan inspeksi istimewa

Sumber : Courtney of Illuminating Engineering Society of Nort America

Pencahayaan buatan menggunakan penerangan buatan dari sumber listrik. Pencahayaan buatan di digunakan apabila cahaya alami tidak mencukupi untuk penerangan suatu ruang.

4.4 Konsep Struktur Bangunan

4.4.1. Bahan

Bahan yang digunakan sebagai struktur bangunan sangat berpengaruh pada stabilitas dan penampilan bangunan. Jenis bahan bangunan yang utama dipilih adalah beton bertulang. Karena karakteristik yang terdapat pada beton bertulang yaitu mudah dibentuk, kuat, tahan api dan cuaca dan mudah dalam perawatan menghasilkan bentukan yang bebas dan dinamis.

4.4.2. Jenis Struktur

Jenis struktur yang digunakan adalah sistem struktur rangka kaku (rigid frame) karena jenis struktur ini sangat stabil untuk menahan beban horizontal dan vertikal sehingga dengan kestabilanya dapat memberikan suasana kondusif dalam proses belajar mengajar.

1. Sub Struktur

Pada pondasi bawah menggunakan pondasi plat basement dengan sistem *double beam* jadi beban bangunan akan disalurkan melalui balok dan kolom kemudian beban tersebut terbagi rata pada plat basement.

2. Upper Struktur

Secara umum struktur yang digunakan merupakan struktur rangka (rigid frame) sehingga bahan yang akan digunakan pada upper struktur menyesuaikan jenis dan bahan yang akan digunakan karena beton bertulang memiliki sifat dinamis dalam pengolahan bentuknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chink, Francis D. K. *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Susunanya*, Penerbit Erlangga, Jakarta 1993
- Gandosoebata, Soetomo, *Diktat, Cinematography*, Fakultas Film dan Televisi, Jurusan Film, IKJ, 2001
- Indanarko, Durwanto, *Fakultas Seni dan Multimedia Universitas Islam Indonesia – tugas akhir*, UGM, Yogyakarta, 1999.
- Nuridin, Yasin, *Pendidikan dan Pelatihan Multimedia – tugas akhir*, UGM, Yogyakarta, 1997
- Neufert, Ernst, *Neufert Architects Data – The Handbook Of Building Types*, Second (International) Edition.
- Nawawi, Bustanil, *Diktat, Manajemen Produksi Film*, Yayasan Citra.
- Munandar, S.C, Utami. *Kreativitas dan Keberbakatan*, Gramedia, Jakarta 1999.
- Subroto, Darwanto Sastro, *Produksi Acara Televisi*, Duta Wacana University Press, 1994.
- Soetiadji, Setyo.S, *Anatomi Utilitas*, Penerbit, Djembatan, Jakarta, 1986.
- -, *Time Saver Standarts For Interior Design and Space Planning*, Mc Graw – Hill Inc, New York, 1991.