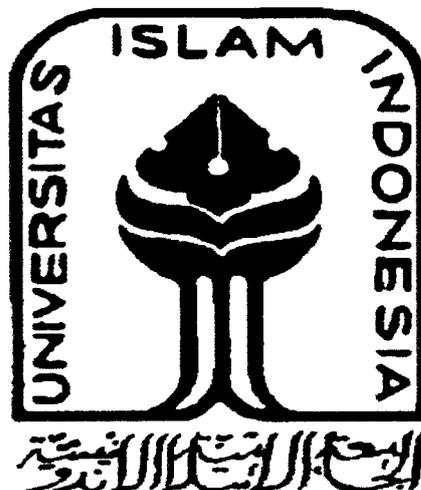


LAPORAN TUGAS AKHIR

5 Agustus 2005
001540
5120001540001

**PUSAT KOMUNITAS FILM INDEPENDEN
DI JOGJAKARTA
SEBAGAI TEMPAT INTERAKSI KREATIF ANTAR PENGGUNA
BANGUNAN SEBAGAI DASAR PERANCANGAN RUANG DALAM DAN
RUANG LUAR**



DISUSUN OLEH :
MUHAMMAD FAISAL RIZA
98512162

DOSEN PEMBIMBING
Ir. A. SAIFULLAH MJ, MSi

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2004

LEMBAR PENGESAHAN
JUDUL TUGAS AKHIR
Judul

**PUSAT KOMUNITAS FILM INDPENDEN
DI JOGJAKARTA**

**SEBAGAI TEMPAT INTERAKSI KREATIF ANTAR PENGGUNA
BANGUNAN SEBAGAI DASAR PERANCANGAN RUANG DALAM
DAN RUANG LUAR**

Disusun oleh :

MUHAMMAD FAISAL RIZA
98512162

JOGJAKARTA, 5 NOVEMBER 2004

Mengesahkan,

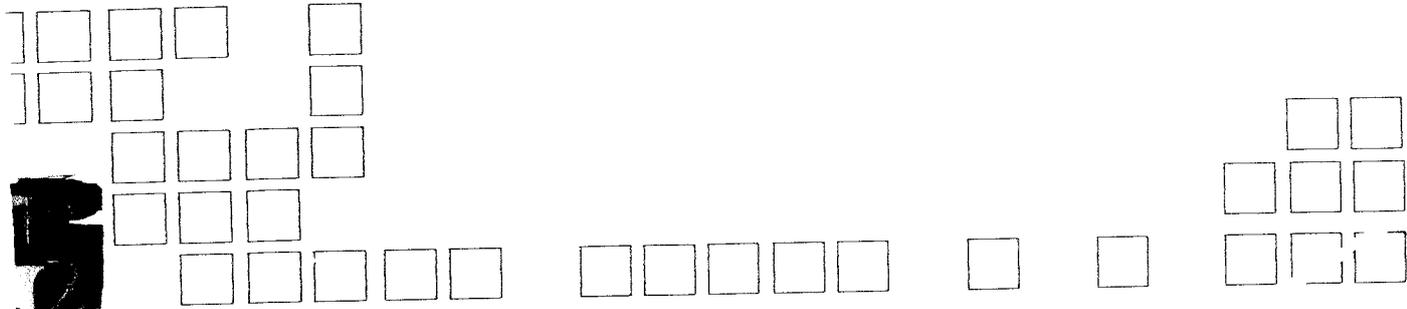


Ir. AHMAD SAIFULLAH M.J. MSi
Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Mengetahui,



Ir. REVIANTO B. SANTOSO, M.ARC
Ketua Jurusan Arsitektur Ull



Lembar Persembahan

Alahirrohmanirrohim

in segala kerendahan hati dan berucap syukur kehadiran Allah SWT, kami persembahkan laporan perancangan tugas akhir ini untuk :

Ayah dan Bunda

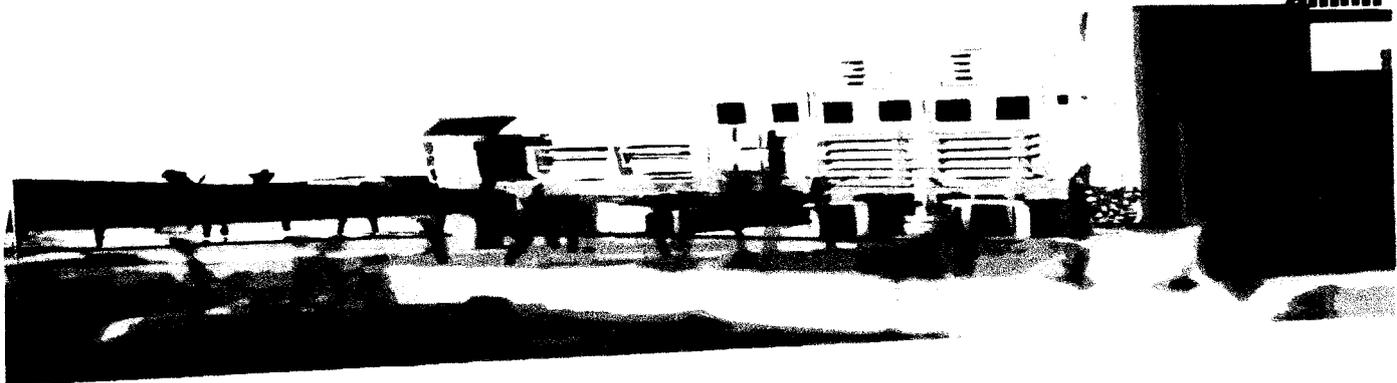
Thank's for loving me
Thank's for everyting

Atas segala dorongan moral dan materiel yang tiada dapat kami kami tuangkan dalam lembar ini begitu banyak hal-hal yang membantu dalam terselesainya laporan perancangan tugas akhir ini sebagai gerbang terakhir sebagai seorang mahasiswa

Kakakku tercinta Ahmad Alfian

kan bahwa kita bisa memberikan apa yang dapat membahagiakan kedua orang tua kita

amin



KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Assalamu'alaikum wr. Wb

Segala puji syukur selalu kita panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahNya kepada kita, Sehingga laporan Perancangan Tugas Akhir dengan judul Pusat Komunitas Film Independen di Jogjakarta syukur alhamdulillah dapat diselesaikan dengan baik. Salawat serta salam selalu kita panjatkan pada junjungan Nabi besar Muhammad saw, keluarga, sahabat, serta umatnya sampai akhir zaman.

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini penulis mendapatkan semua bentuk peran, bimbingan, bantuan kritik dan saran dari berbagai pihak yang sangat membantu, sehingga semua proses dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir Revianto B. Santosa M.Arc, selaku ketua jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia yang sangat banyak membantu dalam pembelajaran kepada kami selama pembuatan laporan perancangan yang kami susun (semoga menjadi haji mabrur ..amiin).
2. Bapak Ir.Ahmad Saifullah MJ,MSi selaku dosen pembimbing tugas akhir yang sangat banyak memberikan masukan yang sangat berguna bagi kelancaran tugas akhir, semoga menjadi haji yang mabrur amiin.
3. Bapak Ir Supriyanta selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan kritikan dan saran yang sangat membantu dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Keluarga tercinta, bapak ibuku dan mas aan atas doa dan dukungannya
5. Keluarga besar kaik alm.H. DARHAM & ninik BIDANTARI(kel.nur maksum, kel.ahmad mawardi, kel. Muhadi, kel. Kundhori, dan mas tofa)
6. keluarga besar bani thoriq
7. GTgank (gentan community), burjo kirman (kirman, Mr.Vj, wawan, yopy,

8. KITAccommunity yang sudah berkerja selamat ye,(s-bach, kuncung, g-blak, ngapax, si-om, p-yang. Yang belum kerja selamat juga ye...(budak kecil, lasak, otong, salim bahlul ente, Mr. owex)moga cepet lulus dan kerja yang rajin semua thank's for everyting (ingat tanggal 7, bulan 7, jam 7 di tuju).
9. TPA(team paling akhir.....pulang,paling akhir ngumpul, tapi....paling cepet maennya....(dari paling tua: mas rangga, nandar bin sanusi(tp thank's berat 200ton), jambul kemeng(terusin bikin sculpture sampai besok.),dody tessySUMonggo, ferly (jangan bunuh diri), ayik o'ooooooooonn,(asyik jejeran), lina (pecahkan saja gelasnya biar mas rangga gak bisa minum,he,he,he, rio.....boleh gekgh tapi boga-boga dulu(tp thank's berat 2ton), ayu, titin atas khayalan tingkat tinggi(perspektif mata manusia).
10. Anak-anak kost ferli banteng.....(kantung, ariep, makdun, herman, rizki, ohok, m mukidi) maaf telah mengganggu ketenangan anda semua.
11. Boni, gogon, udin fani, si-lay, agung, yudifredly
12. "adek-adekku"ONAR(oppy, nilam, anggi, ruby)makaci ya do'anya.
13. Mas sarjiman& mas tutut say:(semuanya bisa diatur...ora popo santai wae)
14. Bojek dan sakti akurrrrrr.....nich
15. Sheillagank & peterpan kapan menghibur kita lagi
16. Tetua serka wahid pak AGUS dan BU YAYUK makasih atas makanan yang sudah dianterin....MATUR NUWUN SANGET.
17. Anak-anak SERKA WAHID kapan ngumpul lagi...mabuk lagi...ah..mabuk lagi
18. AB 5812 HS tolong benerin engkolnya...kasihan karetnya tersiksa.
19. Honda jazz beserta sopirnya...aku dah mandi lho .
20. BE 6132 FA ...PINDAH DONG BAKAR SAMPAHNYA
21. Wanita oh.. wanita oh
22. Seluruh pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama tugas akhir.

Demikian laporan perancangan ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi semuanya, penulis mohon maaf dan ketidaksempurnaan yang ada, terimakasih.

Wabillahitaufiq walhidayah
Wassalamu'alaikum wr. Wb

Jogjakarta, 5 november 2004

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
PROPOSAL	
1. BATASAN PENGERTIAN JUDUL.....	
2. LATAR BELAKANG	
2.1 Pengertian batasanJudul.....	1
2.2 Latar Belakang Permasalahan.....	2
3. RUMUSAN PERMASALAHAN.....	8
4. TUJUAN DAN SASARAN.....	8
5. LINGKUP PEMBAHASAN.....	9
6. SKEMATIK DISAIN.....	9
7. SPESIFIKASI UMUM PROYEK.....	10
7.1 profil pengguna bangunan.....	11
7.2 proses kegiatan pengguna fasilitas	15
7.3 karakteristik pengguna bangunan.....	16
8. TINJAUAN TEORITIK.....	26
9. RUANG YANG DIBUTUHKAN.....	30
10. SITE.....	31
10.1 pemilahan site.....	31
10.2 lokasi site.....	45
10.3 pendekatan site.....	46
10.4 potensi site.....	48
10.5 kendala site.....	49
11. STRATEGI PERANCANGAN.....	49
12. USULAN DISAIN.....	55
13. SKENARIO KAJIAN PERMASALAHAN.....	56
14. KESIMPULAN.....	57
15 KEASLIAN GAGASAN.....	64

16. SUMBER KAJIAN.....	65
17 KERANGKA POLA PIKIR.....	66

LAPORAN SKEMATIK

1. ZONING
2. POLA GUBAHAN MASA
3. TAPAK SITE
4. LANSEKAP
5. SKETSA
6. MATERIAL
7. KAWASAN

LAPORAN PERANCANGAN FOTO MAKET

PUSAT KOMUNITAS FILM INDEPENDEN DI JOGJAKARTA

Sebagai tempat interaksi kreatif antar pengguna bangunan sebagai dasar perancangan ruang dalam dan ruang luar

ABSTRAKSI

Jogjakarta sebagai tempat budaya dan pelajar banyak menghasilkan sineas muda berbakat sehingga sangat memungkinkan untuk dibuat sebuah tempat sebagai wadah apresiasi dalam bidang seni perfilman . dengan fasilitas yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas film yang akan dihasilkan dalam setiap pembuatannya.

Pusat komunitas film independent juga merupakan wadah pembelajaran bagi para indie filmmaker untuk dapat lebih professional dalam menghasilkan sebuah film yang berkualitas.

Memberikan wadah bagi para indie maker di jogjakarta sehingga dapat mengembangkan daya kreatifitas mereka dalam pembuatan sebuah film yang akan mereka hasilkan.

Batasan Judul

Pusat komunitas film independen adalah suatu tempat yang atau wadah yang dapat berfungsi sebagai tempat berkumpul para filmmaker yang ada diJogjakarta dan sebagai tempat yang dapat menghasilkan suatu karya film karya anak bangsa dengan kualitas yang baik.

Pusat Komunitas : Tempat yang dapat menampung orang dari berbagai macam komunitas.

Film Independen : Film yang membintangi, disutradarai, diproduksi, dan dimainkan sendiri

Jogjakarta : Sebagai tempat dengan banyak kesenian, seniman, pelajar, yang sangat pesat kemajuan film indie sebagai media ekspresi diri

Interaktif : Proses interaksi dengan orang lain

Kreatif : Dapat mengembangkan daya imajinasi , bergerak, mencoba hal baru

Lingkupan batasan pusat komunitas film independen ini hanya untuk tingkat dataran nasional, mengingat Jogjakarta sebagai kota budaya dan pelajar yang erat hubungannya dengan kreatifitas dan pengembangan bakat yang akan mendukung pusat komunitas film indie yang berlokasi di kota ini.

PROPOSAL TUGAS AKHIR

1.1. Latar Belakang

1.1.2 Perkembangan Film di Indonesia

Melihat perkembangan film di Indonesia, membawa kita untuk melihat perkembangan kreatifitas anak muda yang selalu membuat atau berinovasi untuk dapat membuat suatu gagasan film yang baru dengan berbagai konflik. Yang banyak memberikan tontonan yang berkualitas, sehingga akan membawa angin segar untuk dunia perfilman Indonesia yang sempat lesu pada beberapa saat lalu. Keadaan ini akan mendorong semua orang berfikir dan terus berfikir untuk mendapatkan suatu film yang dapat dinikmati banyak orang tanpa meninggalkan kualitas film tersebut.



HIDUP DI LUAR KELUCUAN YANG NYATA

[karya salah satu komunitas indie Jogjakarta]

sumber LIP [Lembaga Indonesia Perancis]

Pada jaman sekarang ini film Indonesia mulai menampakkan tanda-tanda untuk bangkit kembali. Dapat terbukti dengan munculnya film Daun Di Atas Bantal karya Garin Nugroho yang ketika diputar di bioskop21 ternyata dapat menarik para penonton banyak sekali. Setelah itu muncul film-film yang mengikuti jejak film Daun Di Atas Bantal, antara lain Kuldesak, Beth, Puisi Tak Terkuburkan, Jelangkung, Pasir Berbisik, Ca Bau Kan, Ada Apa Dengan Cinta dan disusul film remaja yang sukses dipasaran, Eiffel I'm in Love. Dalam waktu dekat akan muncul film musical garapan sineas muda berbakat yang

dikemas dengan tatanan acting dan nyanyian yang dikemas secara baik, dalam film yang berjudul *Biarkan Bintang Menari*.

1.1.3 Potensi Jogja Sebagai Tempat Berkumpul Komunitas Film Indie.

Film independent pada saat ini telah menjadi wacana baru dalam dunia perfilman Indonesia, banyak yang terlahir dari pemikiran para seniman jogja. Jogja mempunyai potensi yang sudah diakui oleh para sineas di tanah air, yaitu sekelompok anak muda jogja yang mengaktualisasikan kreatifitas mereka sebagai pembuat film independen. Meskipun belum dapat bersaing di dunia internasional, minimal mereka sudah dikenal oleh pembuat film independen internasional. Ada 20 filmmaker yang tersebar di jogjakarta, dengan berbagai kalangan dari pelajar sampai profesi sebagai dosen . filmmaker yang ada di jogja antara lain: FourColour, Kasatmata, Langitcerah, Comer, Inside, KawanKu dll. Dari data tahun 2003, menunjukkan bertambahnya komunitas yang senang bermain film. Dalam satu tahun ada 5 filmmaker baru yang itu dari kalangan pelajar dan mahasiswa dengan tema yang tetap mengangkat masalah lokal dan kehidupan masyarakat jogja¹. Sungguh sangat membanggakan karena mereka berusaha untuk dapat memproduksi sendiri film karya mereka. Menurut aktivis komunitas Belajar Bikin Film [KBBF], Titus Soepomno Aji, "jogja memiliki karakter film indie yang lebih luas dan lebih kritis pada atmosfer lingkungan. Permasalahannya lingkungan jogja lebih bersifat humanis dan diarahkan untuk memukul tata nilai."²

Beberapa festival film indie yang pernah diadakan di jogja seperti Nasional Indie Film Video Festival [NIFVF] pada th 2001 yang diselenggarakan oleh MM Kine Club Universitas Muhammadiyah Yogyakarta [UMY] dan Festival Film Pendek Pelajar Mahasiswa Indonesia [FFPPMI] oleh Komunitas Nawa. Selain itu filmmaker jogja tidak kalah dengan kota-kota lain seperti Bandung, Surabaya dan Jakarta. Hanya saja di jogja masih terbentur masalah terbatasnya peralatan yang memadai dan mahal harganya untuk sewa kamera dan

¹ Data Lembaga Indonesia Perancis th.2003

² Film independent Tekan Kapitalis, Artikel SK Radar Yogya, 25 April 2001, dikutip dari Sinematek sebagai Museum film, Wahyu Widodo, TA UGM

peralatan pendukungnya. Sehingga ide yang bagus kurang didukung dengan peralatan yang memadai akan menghasilkan kualitas yang kurang dibanding dengan kota lain seperti Bandung dan Jakarta, karena sebenarnya peserta dari luar Jakarta lebih kaya dari segi ide dengan mengangkat tema-tema lokal. Hanya saja peserta dari luar Jakarta agak sedikit tertinggal dari segi teknologi dan wawasan.³

Minat masyarakat Jogja terhadap film independen juga cukup tinggi. Ini dapat dilihat dari animo yang ditunjukkan oleh masyarakat Jogja ketika film-film 'JIFFest'[Jakarta Internasional Film Festival] dan film indie local seperti *Pachinko* and *Everyone's Happy* diputar di Jogja. Menurut data yang dimiliki LIP Jogja, frekuensi acara pemutaran film di LIP Jogja [regular maupun occasional] dan jumlah penontonnya menunjukkan kecenderungan peningkatan dari tahun ke tahun.

Dengan demikian maraknya kegiatan perfilman dan kreatifitas seniman Jogja dalam bidang film itu perlu diwadahi oleh suatu sentra yang dapat menampung kegiatan berkumpul, diskusi, belajar, produksi serta tempat pemutaran film sebagai apresiasi karya-karya film indie sebagai penyeimbang atas melimpahnya ketersediaan film-film Hollywood di persewaan-persewaan yang tersebar diseluruh jogjakarta.

Dijogjakarta keberadaan institusi-institusi seperti Institut Seni Indonesia [ISI], Akademi Seni Drama dan Film [ASDRAFI], D-3 Komunikasi UGM, Studio Audio Visual PUSKAT dan kine Klub-kine yang ada di Jogja kiranya sangat mendukung bagi perkembangan perfilman jogjakarta. Masyarakat Jogja sangat memberikan dukungan untuk dapat terealisasi ide pengembangan dunia perfilman di Jogja sebagai awal tumbuhnya sarana dan prasarana film independent di daerah.⁴

1.1. 4 Prospek Jogja sebagai pusat komunitas film indie.

Melihat perkembangan dan peningkatan animo masyarakat dari tahun ketahun, tidak terlalu berlebihan jika kota Jogjakarta dijadikan tolak ukur untuk kota-kota lain di Indonesia bahkan untuk luar negeri.

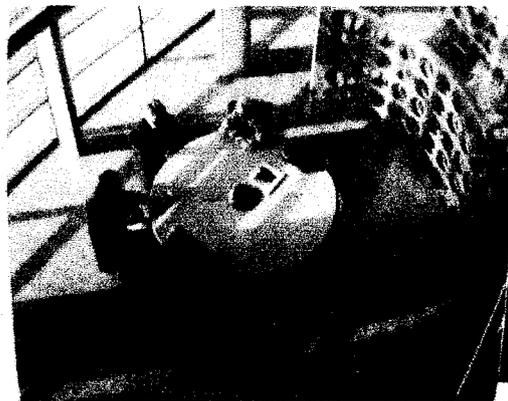
³ film "Suatu Siang di Perkampungan Kalimati Karet Bivak" Menangi FFII, Kompas Cyber Media.

⁴ Menjelang Kehadiran Industri Film Sinema Mataram Yogyakarta, SK BERNAS, dikutip dari Sinematek sebagai Museum Film, Wahyu Widodo, TU UGM

Karena melihat karya-karya yang dihasilkan oleh putra daerah sangatlah patut untuk disandingkan dengan karya dari luar negeri, sehingga akan sangat memungkinkan bila Jogjakarta dijadikan pusat komunitas film independen.

1.1.5 Ruang Interaktif yang Mampu Membentuk Suasana Akrab di Dalam Pusat Komunitas Film Independen Jogjakarta.

Banyaknya komunitas film indie di Jogjakarta merupakan salah satu faktor untuk memberikan suatu bangunan yang dapat digunakan untuk para indiemaker sebagai tempat untuk berkomunikasi dengan para indiemaker lainnya. Yang didalamnya memberikan fasilitas yang dapat menunjang pembuatan sebuah film indie. Perletakan ruang adalah faktor yang penting untuk hubungan ruang didalamnya dan hubungan antar pengguna bangunan, yang nantinya diharapkan para filmmaker akan lebih dapat berinteraksi dengan orang lain atau dengan pengguna bangunan yang akan menjadi suatu suasana yang lebih santai. Karena dengan interaksi dengan orang lain akan dapat berbagi pengalaman dan pengetahuan tentang perfilman atau bahkan tentang apa saja yang dapat menunjang segala hal pendukung suatu film, yang itu sangat dapat membantu para filmmaker untuk mengembangkan daya pikir, pengangkatan tema, konflik dan mengenai cara pembuatan yang sekarang didukung dengan berbagai peralatan yang sangat canggih untuk mendapatkan gambar yang bagus.



penggunaan ruang dengan memberikan batasan akan menimbulkan rasa akrab

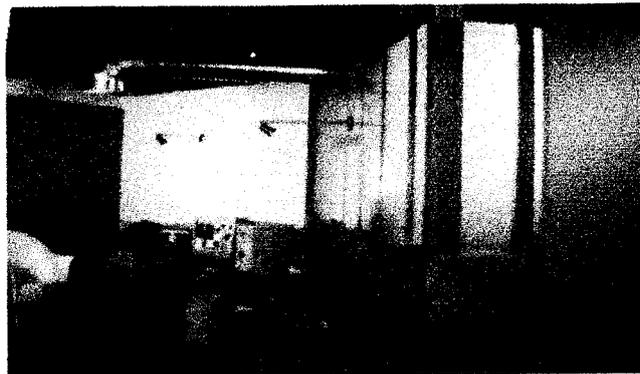
[sumber : CREATIF OFFICE, Hal: 76]

gambar 2

Sehingga untuk membuat pengguna bangunan agar lebih akrab perlunya perletakan ruang yang dapat menumbuhkan rasa akrab dengan letak ruang yang tidak berjauhan antar perwakilan filmmaker menjadi hal yang perlu diperhatikan.

1.1.6 Pentingnya Ruang Studio Yang Dapat Mendukung Proses Interaksi yang Menambah Kreatifitas

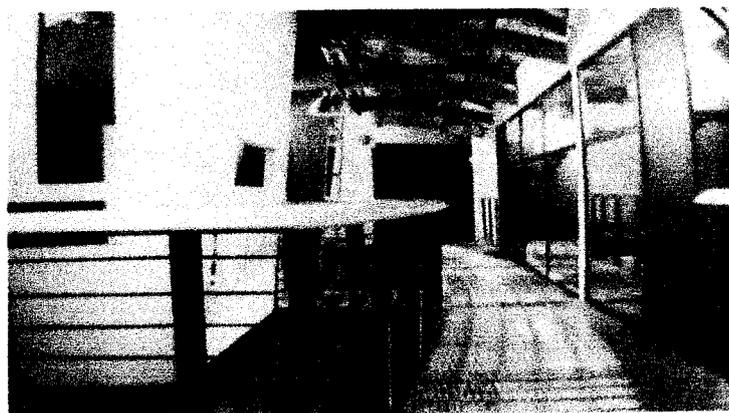
Sebuah pusat komunitas film independen tentu harus memperhatikan persyaratan ruang-ruangnya. Karena ruang itu mewadahi fungsi studi, produksi, pemutaran film, bedah film dan apresiasi. Dimana tiap-tiap fungsi itu memerlukan ruang dengan karakteristik yang berbeda-beda.



ruang dengan menggunakan material kayu

[sumber : CREATIF OFFICE HAL, 71]

gambar 3



ruang dengan menggunakan material kaca dan besi

[sumber : CREATIF OFFICE Hall,65]

gambar 4

Selain itu mengingat film merupakan karya seni yang lahir dari kreatifitas orang-orang yang terlibat dalam pembuatannya, maka diperlukan tata ruang yang dapat membantu meningkatkan dan memacu kreatifitas tersebut, disamping secara teknis juga memerlukan peralatan yang memadai. Unsur kreatifitas adalah yang utama, sedangkan ruang dan peralatan adalah faktor pendukungnya.

Ruang pada hakekatnya tidak hanya berperan dalam mewadahi kegiatan mewujudkan ide-ide. Namun sejak dari awal, ruang juga dapat membantu dalam memunculkan ide-ide tersebut. Sebuah ruang dengan karakteristik dan suasana yang dibentuk dapat memberikan inspirasi ide kreatif bagi orang-orang didalamnya.

1.1.7 Studio Indoor Sebagai Fasilitas Utama yang Mendukung Proses Pembuatan Sebuah Film

Adanya studio indoor sebagai tempat untuk pengambilan gambar adegan dalam ruangan harus diperhatikan untuk dapat menghasilkan suatu kualitas gambar sebuah film. Dalam sebuah studio harus tersedianya berbagai alat yang dibutuhkan dalam suatu pengambilan sebuah gambar dalam ruang antara lain: kamera, tripot, lighting, dekorasi



production house building

[sumber : www.filmindie.com]

gambar 5

dan lain-lain. Dan untuk mendapatkan sebuah pengambilan gambar yang bagus. Maka peralatan yang dibutuhkan tersebut harus dapat

terpenuhi, sehingga gambar yang dihasilkan dalam pengambilan dalam ruang dapat menghasilkan kualitas gambar yang dihasilkan.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1.2.1 Umum

Bagaimana merancang bangunan komunitas film independen di Jogjakarta yang dapat mewadahi tuntutan kegiatan produksi film serta menjamin kualitas hasil produksi dengan baik.

1.2.2 Khusus

- > Bagaimana merancang bangunan yang dapat menciptakan suasana yang akrab antar komunitas film independent di Jogjakarta, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas para filmmaker.
- > Bagaimana merancang studio indoor dengan interaksi yang dapat mendukung proses kreatif

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Umum

Bagaimana mendapatkan rancangan bangunan yang mampu menampung aktifitas pembuatan film independen

1.3.2 Khusus

Mendapatkan rancangan bangunan yang mampu menampung aktifitas pembuatan film independen dan berinteraksi secara professional serta mendapatkan konsep dasar bagi sebuah pusat komunitas film independen yang menampung fungsi-fungsi edukasi, produksi, apresiasi dan pemutaran film independen.

1.3 SASARAN

1. Mempelajari dan memahami kegiatan yang dilakukan dalam pembuatan film independen pada umumnya dan kegiatan didalam studio pada khususnya
2. Memahami prinsip interaksi yang menambah proses kreatif
3. Menciptakan studio indoor dengan tata letak ruang dalam sebagai pendukung dalam pembuatan film agar dapat berjalan dengan efektif dengan aplikasi tehnologi modern.

4. Menciptakan bangunan yang dapat digunakan untuk para filmmaker dengan berbagai peralatan yang canggih, agar film yang dihasilkan dapat optimal.

1.4 LINGKUP PEMBAHASAN

1.4.1 Arsitektural

Pembahasan ditekankan pada masalah disiplin bangunan untuk aktifitas komunitas film independent yang akan menghasilkan arahan dan pikiran baru dalam konsep perancangan yang didalamnya akan muncul bangunan dengan penekanan tata letak ruang dan sirkulasi. Serta adanya penyelesaian disain dan pengembangan segala potensi Jogja sebagai daerah yang mempunyai banyak komunitas pembuat film independen yang nantinya akan dibatasi dengan masalah-masalah:

- ▶ Sirkulasi
- ▶ Visual bangunan
- ▶ Besaran ruang
- ▶ Karakter ruang
- ▶ Akustik ruang
- ▶ Layout ruang
- ▶ Setting alat

1.4.2 Non arsitektural

pembahasan yang ditekankan pada masalah tentang pembuatan sebuah film yang akan menghasilkan arahan dan pikiran tentang apa yang dapat membuat sebuah film akan menjadi film yang berkualitas. Yang akan dibatasi dengan masalah-masalah:

- ▶ alat rekam
- ▶ editing
- ▶ setting alat
- ▶ dekorasi

1.5 SKEMATIK DISAIN

Merupakan tahap perbandingan kebutuhan ruang studio di TVRI[pengambilan gambar dalam adegan suatu ruangan], dengan kebutuhan ruang yang dibutuhkan dalam suatu pembuatan sebuah film dengan data serta informasi mengenai bentuk bangunan, bentuk ruang, karakter ruang, besaran ruang, akustik ruang, kenyamanan, serta pencahayaan dan teori mengenai pembuatan film independen.

Pendekatan menuju konsep dasar perancangan yang mencakup:

- Pendekatan pada perancangan
- Pendekatan pada konsep bangunan
- Pendekatan pada site dan lokasi

Sehingga langkah-langkah yang digunakan untuk menganalisa tentang obyek amatan dengan batasan-batasan yang ditentukan sebagai berikut:

- Menganalisa kebutuhan ruang untuk sebuah bangunan pusat komunitas film independen Jogjakarta.
- Menganalisa tata ruang sebagai bagian dalam pembentukan suasana yang akrab antar pengguna bangunan.
- Menganalisa kegiatan yang dilakukan oleh para filmmaker dalam pembuatan sebuah film.
- Menganalisa karakter pengguna bangunan sebagai upaya untuk mendapatkan ruang yang nyaman sesuai dengan karakter penggunanya.
- Menganalisa hubungan ruang yang akan membentuk sirkulasi yang baik.
- Menganalisa besaran ruang dengan kapasitas tertentu sehingga akan dapat menampung orang yang diperkirakan sebelumnya

1.6 SPESIFIKASI PROYEK

Bangunan yang akan di bangunan adalah Pusat Komunitas Film Independen Jogjakarta dengan lokasi dijalan parangtritis km.1 dengan pertimbangan akses yang dimiliki site cukup bagus dan view yang dimiliki site juga sebagai pertimbangan dalam pemilihan site tersebut.



MTV BUILDING

[sumber : www.mtv.com]

gambar 6

Pusat komunitas film independen merupakan sebuah tempat yang memfasilitasi kebutuhan para pembuat film indie di jogjakarta dengan harapan dapat menumbuhkan sifat profesionalisme pada hasil karya seni, sehingga akan menambah kualitas yang dihasilkan dalam pembuatan sebuah film. Pusat komunitas film independen ini berdasar letaknya yang tidak terlalu jauh dari kota dan dengan ketinggian tanah yang berbeda dengan ruas jalan diharapkan dapat lebih menunjang karakter bangunan dan kebutuhan ruang dapat dibagi menjadi 2 kelompok yang masing-masing kelompok ditempatkan pada satu lantai, sebagai fasilitas utama dan fasilitas pendukung. Sehingga pengguna bangunan akan lebih mudah untuk menggunakan semua fasilitas yang ada pada bangunan.

1.6.1 profil pengguna bangunan

pengguna bangunan dalam pusat komunitas film independen dapat dibedakan atas :

a. Indie Filmmaker



indie filmmaker di Prancis

[sumber : www.filmindie.com]

gambar 6

Para pembuat film indie yang dapat dikatakan sebagai “ pemberontak “ dalam pembuatan sebuah film, karena mereka tidak mau karya mereka masuk dalam sebuah company. Dengan kebebasan yang mereka miliki para filmmaker ini dapat lebih leluasa untuk mengekspresikan ide mereka melalui sebuah film, dan mereka juga tidak memikirkan nantinya film mereka akan dilihat oleh banyak orang tapi yang jelas mereka sudah dapat menyalurkan “hasrat” mereka dengan membuat sebuah film. Para indie filmmaker ini juga mempunyai kebebasan untuk mengangkat tema- tema yang akan mereka angkat tidak ada keharusan dari satu pihak tertentu. Dengan kebebasan ini bukan berarti mereka tidak mau menuruti peraturan, maka dalam pusat komunitas film independent ini mereka diharapkan dapat ditata meskipun peraturan yang diberikan akan tidak mengubah esensi/ makna dari sebuah komunitas yang independent. Sehingga nantinya akan membentuk sebuah komunitas yang akan saling membantu dalam berbagai hal.

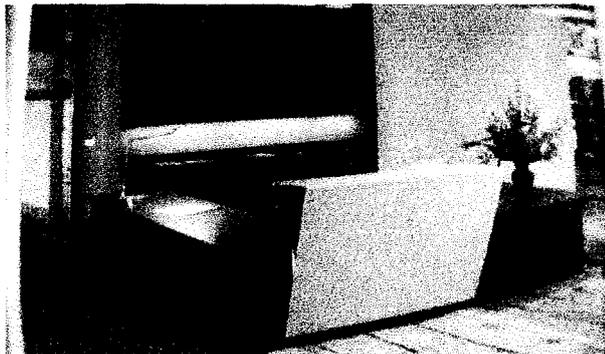
Tabel I. jumlah komunitas film indie yang terdaftar pada lembaga Indonesia Perancis pada tahun 2003-2004

Bulan	Karya	Nama kelompok [komunitas]
April 2004	Kupu-kupu Kutunggu	Garpu Kompis
Mei 2004	Andai	Siang bolong
	Silau Kamar kost	Satu hati Pelem

Sumber : Data Lembaga Indonesia Perancis bulan mei 2004

b. Karyawan/ pegawai kantor pengelola

Orang yang diharapkan dapat membawa film indie untuk dapat mengatur manajemen dengan baik sehingga tidak menutup kemungkinan untuk dapat menjual film tersebut pada khususnya dan dapat mengatur manajemen pusat komunitas film independen dengan berbagai macam kegiatan yang berada didalamnya pada umumnya. Karyawan adalah semua yang bekerja dalam kelangsungan pengoperasian fungsi bangunan dari direktur utama sampai pegawai cleaning service.



ruang kerja untuk pegawai front office

[sumber : CREATIF OFFICE Hal, 42]

gambar 7

C. Penyewa fasilitas bangunan untuk keperluan pembuatan film dan video klip

Yaitu orang-orang yang datang ke pusat komunitas film independent untuk menyewa fasilitas studio indoor dengan kepentingan pembuatan film ataupun pembuatan video klip, sehingga dengan adanya penyewa studio ini nantinya dapat memberikan pendapatan bagi manajemen bangunan untuk biaya administrasi dan kelangsungan pengoperasian semua fasilitas yang ada dalam pusat komunitas film independent.

d. Student / pelajar

Masyarakat umum yang datang untuk belajar dan untuk lebih mengetahui cara pembuatan sebuah film. Dengan adanya pelatihan untuk masyarakat umum ini akan lebih mengenalkan film bagi masyarakat, sehingga nantinya diharapkan masyarakat dapat membuat sebuah film dengan independen sesuai dengan apa yang diajarkan di pusat komunitas film independen ini.

e. Pengunjung

Semua orang yang datang untuk menyaksikan pemutaran film indie dengan jadwal yang sudah ditentukan . para pengunjung juga dapat mengakses fasilitas umum yang ada di dalam bangunan seperti: library, café, musholla, kantin, wamet, retail/ distro, shelter yang semua dapat digunakan oleh semua pengunjung.



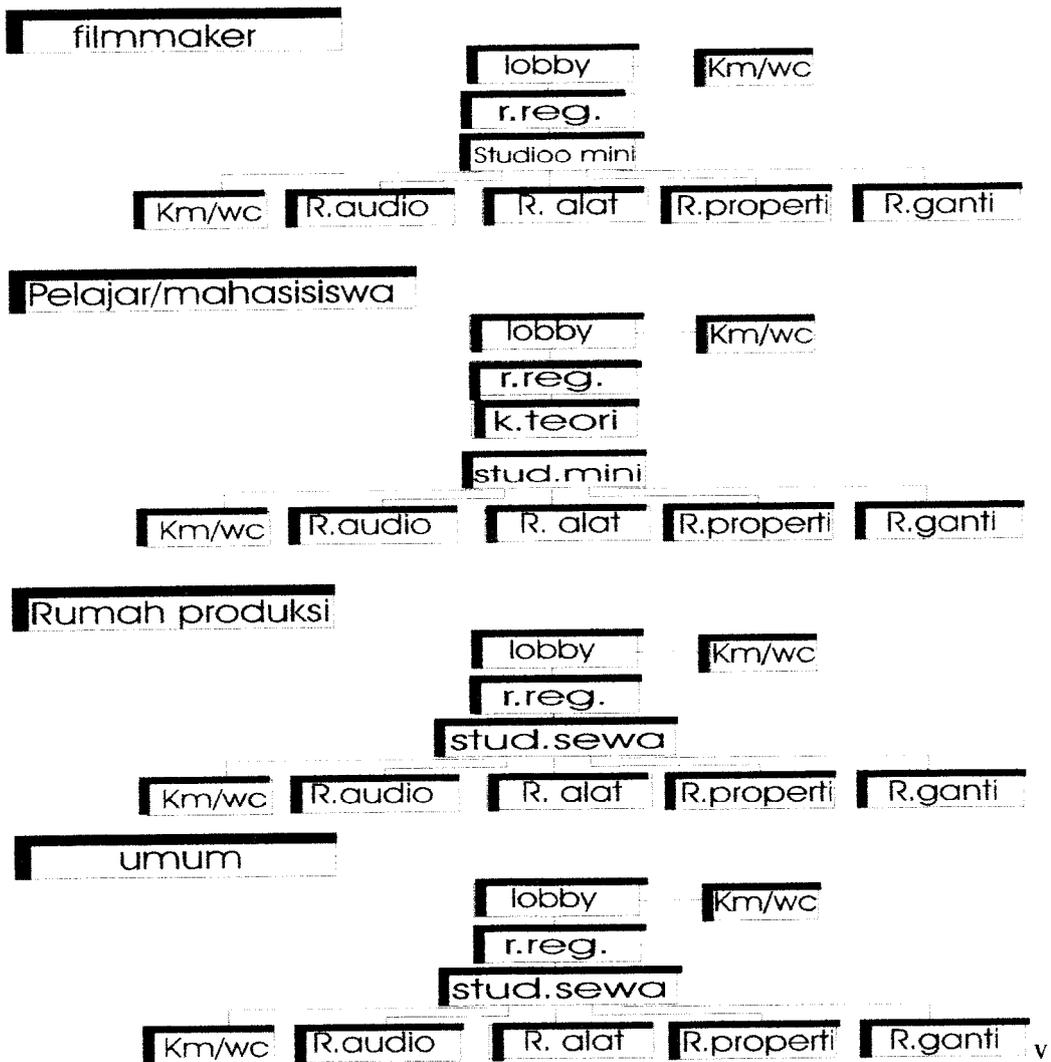
fasilitas library dan meeting room

[sumber : CREATIF OFFICE Hal. 23]

gambar 8

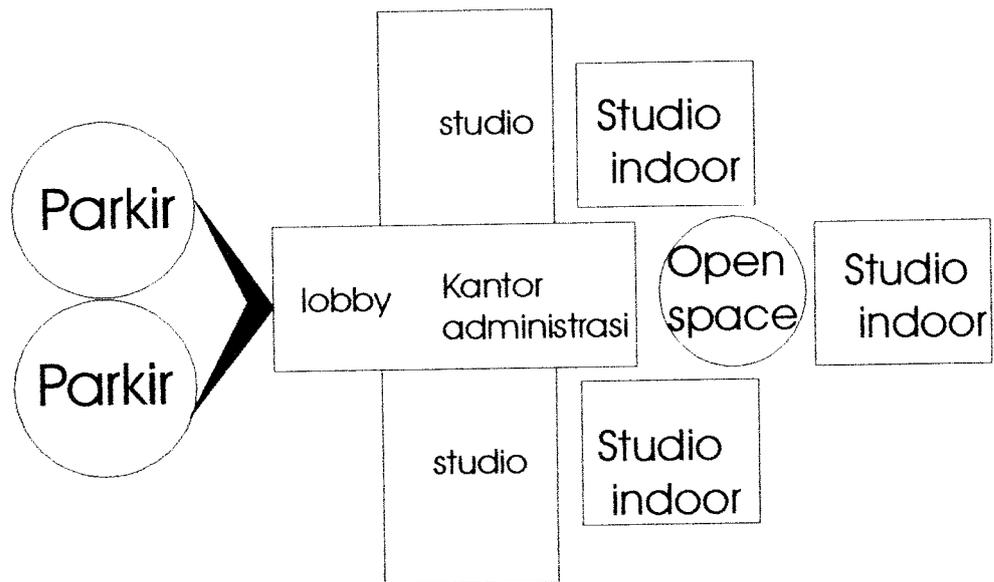
1.6.2 Proses Kegiatan Pengguna Fasilitas Pembuatan Film

Pengguna fasilitas pembuatan film



1.6.5 Karakteristik Pengguna Bangunan dan Bentuk Kejadiannya

Bangunan pusat komunitas film independem Jogjakarta merupakan suatu wadah bagi para filmmaker khususnya di Jogjakarta dan bagi para filmmaker di Indonesia pada umumnya, sehingga diharapkan dengan adanya bangunan ini dapat ,menunjang dalam proses pembelajaran membuat film yang baik dan dapat di nikmati banyak orang dengan mengikuti alur cerita yang independent atau bebas.



ruangan yang dibutuhkan

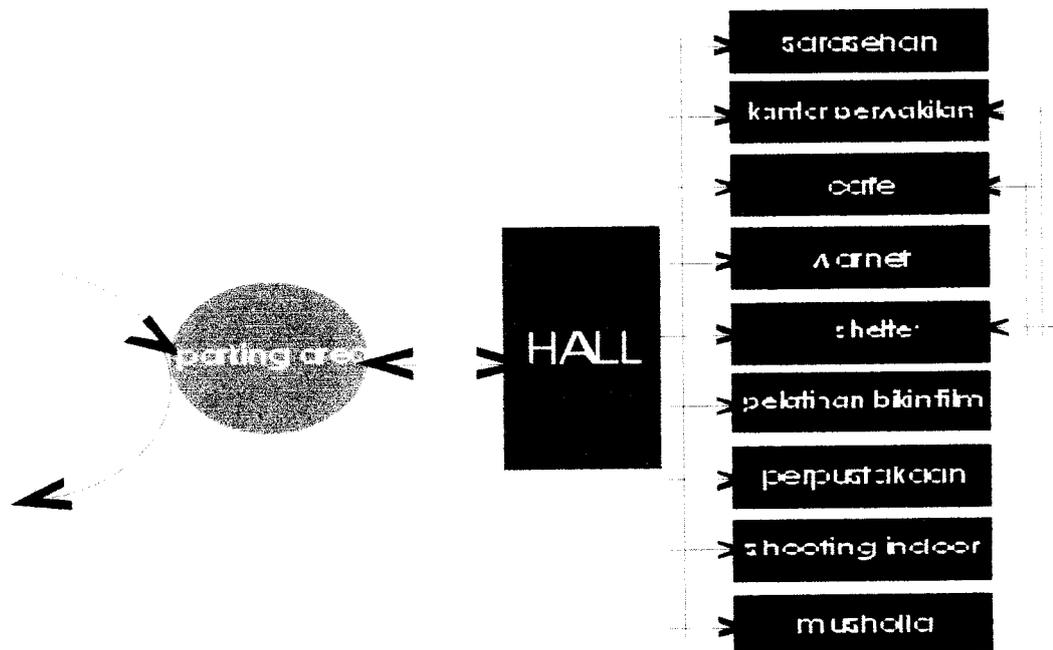
Adapun karakterisrik pengguna bangunan pusat komunitas film independent Jogjakarta adalah:

a. filmmaker

filmmaker adalah orang yang membuat film independent dengan barbagai kegiatan .

Bentuk kegiatannya adalah :

- Datang [masuk kantor perwakilan film indie]
- Komunikasi dengan para filmmaker lainnya
- Berinteraksi dengan pengguna bangunan yang lain
- Meeting [evaluasi kegiatan harian]
- Persiapan / penyusunan naskah film yang akan dibuat
- Editing [semua hasil perekaman gambar]
- Bermain computer



Skema pergerakan filmmaker

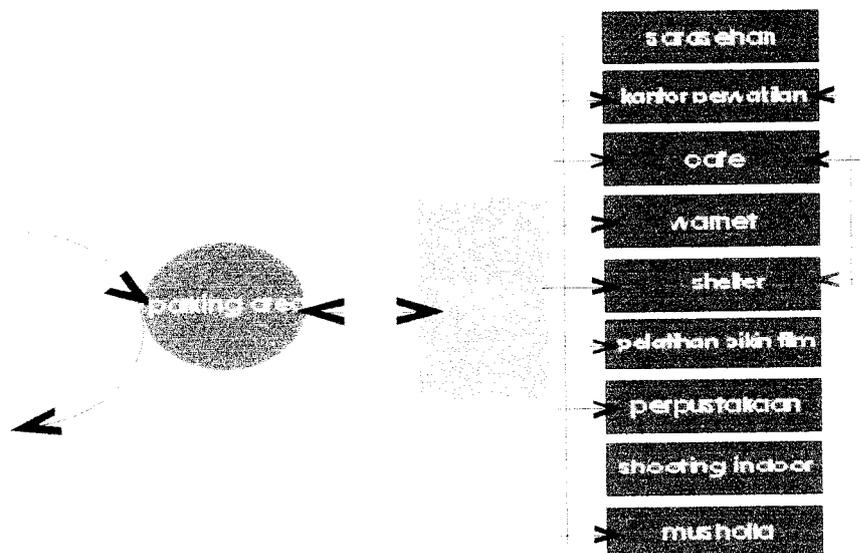
b. kegiatan perkantoran

kegiatan perkantoran yaitu meliputi kegiatan yang akan mengurus segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan film

independent dan mengurus segala bentuk kegiatan yang berada didalam bangunan pusat komunitas film indepeden Jogjakarta

Bentuk kegiatannya adalah ;

- Kepemimpinan
- Pengelolaan
- Penelitian dan pengembangan
- Admninistrasi



Skema pergerakan perkantoran

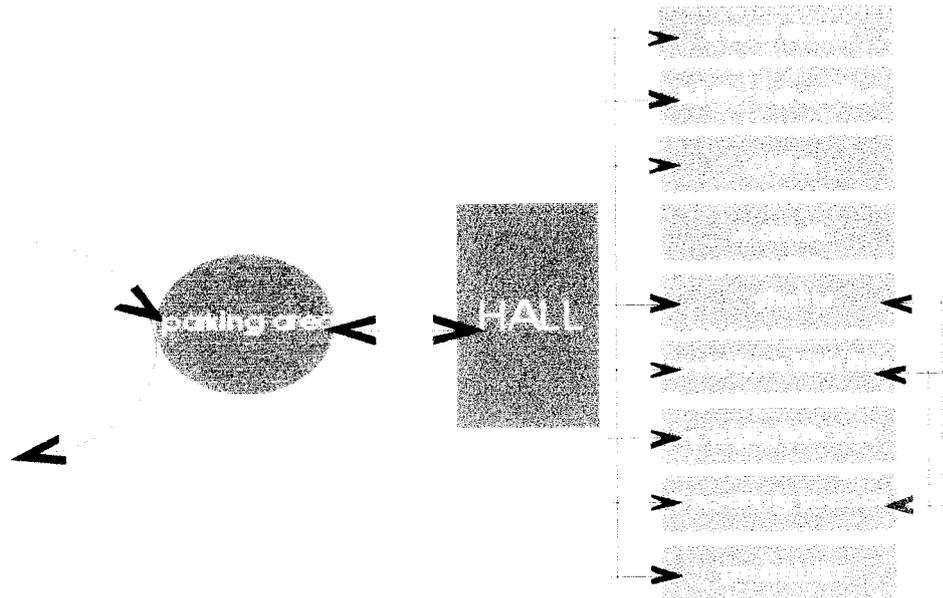
c. Kegiatan studi

Kegiatan studi di pusat kounitas film independent Jogjakarta ini bersifat pelatihan atau *Workshop*. Dengan tujuan mengenalkan atau mengajarkan cara pembuatan film, yang nantinya diharapkan dapat ,membuat film sendiri.

Bentuk kegiatannya adalah :

- Penulisan naskah
- Prinsip-prinsip penbuatan film secara mandiri

- Penggunaan kamera video dan film
- Teknik-teknik pengambilan gambar, sound recording, dan lighting
- Pembuatan setting
- Editing



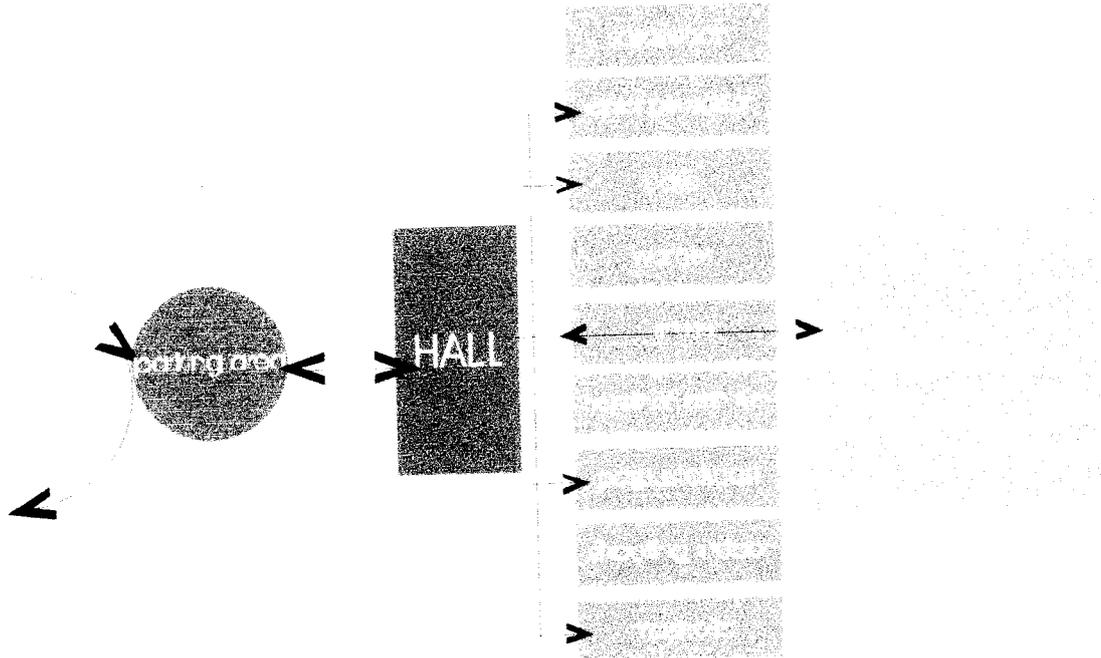
Skema pergerakan study

d. Pegawai bioskop

Para pekerja untuk bagian pemutaran film karya komunitas yang ada di bangunan pusat komunitas film independent Jogjakarta dan tidak menutup kemungkinan untuk memutar film indie dari luar daerah.

Bentuk kegiatannya adalah :

- Ganti pakaian [seragam kerja]
- Kerja [penjaga loket, kantin, operator]



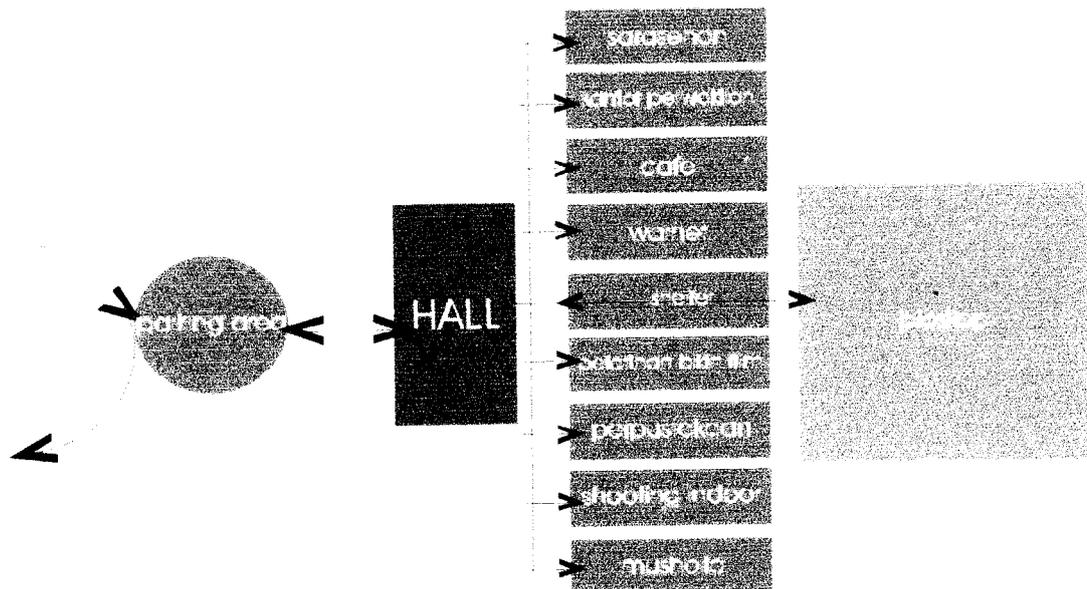
Skema pergerakan pegawai bioskop

e. Cleaning Service

Cleaning service bertugas dalam menjaga kebersihan pusat komunitas film independent Jogjakarta agar dapat memberikan kesan indah kepada pengguna dan pengunjung bangunan tersebut/

Bentuk kegiatannya adalah :

- Kegiatan pemeliharaan dan keamanan
- Kebersihan bangunan dan lingkungan



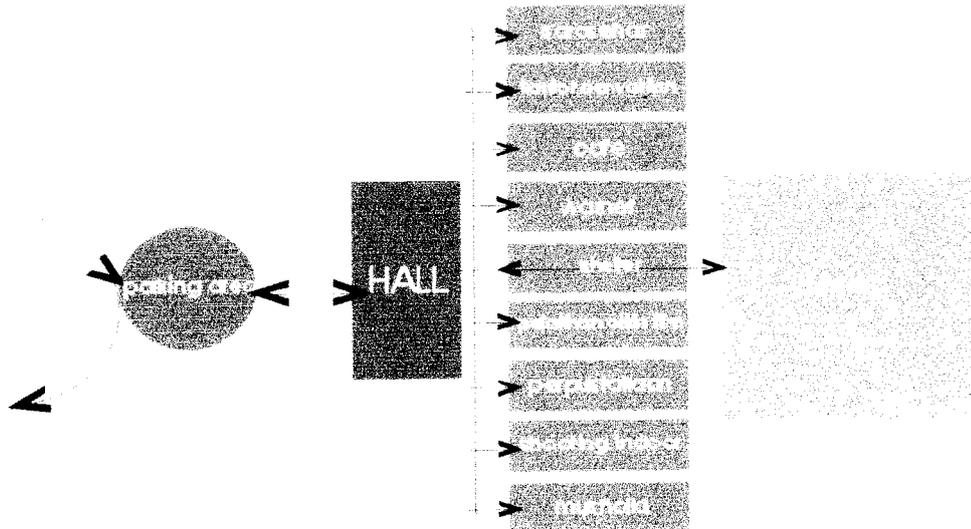
Skema pergerakan cleaning service

f. Petugas MEE

Orang yang bertanggungjawab dalam menjaga dan menjalankan operasional utilitas di dalam bangunan pusat komunitas film independent Jogjakarta.

Bentuk kegiatannya adalah :

- Mengecek system MEE
- Kegiatan MEE



Skema pergerakan petugas M EE

peralatan MEE

[sumber: TVRI Jogjakarta]

gambar 10

g. Pegunjung

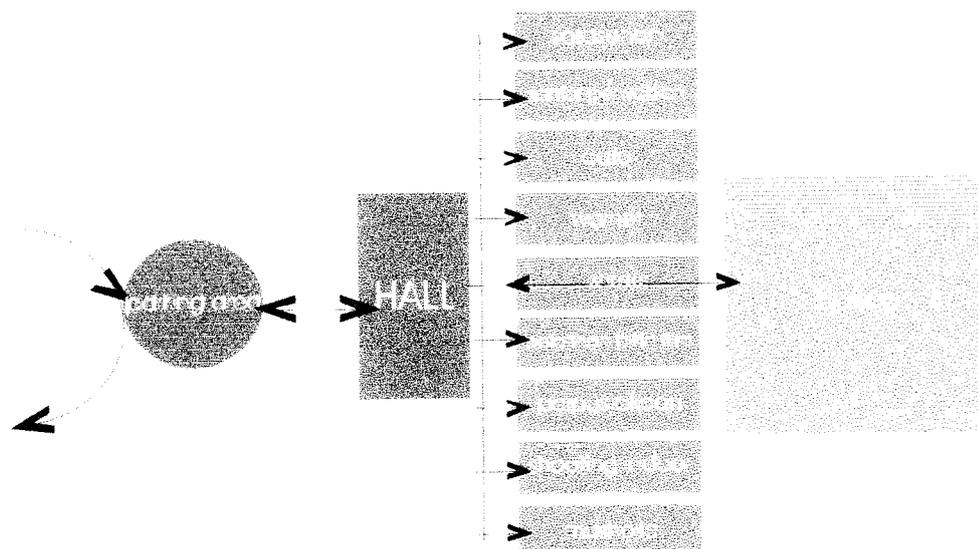
Orang yang akan menonton film yang akan diputar di bioskop ini masuk melalui entrance yang dalam perjalanannya melewati lobby, hall, shelter dan naik kelanati II untuk masuk ke dalam bioskop. Penonton diharapkan dapat dengan mudah mencapai bioskop tanpa harus melewati banyak ruang, karena aktifitas mereka dimungkinkan hanya datang dan pergi. Tidak menutup

kemungkinan untuk dapat mengakses fasilitas yang ada didalam bangunan seperti warnt, café, library dan musholla

Orang yang datang dengan tujuan akan belajar membuat film atau orang yang datang dengan tujuan akan menonton film yang akan diputar di bioskop.

Bentuk kegiatannya adalah:

- Melihat iklan film yang sedang dan akan diputar
- Membeli tiket masuk
- Duduk di lobby sembari menunggu jam tayang
- Menonton film



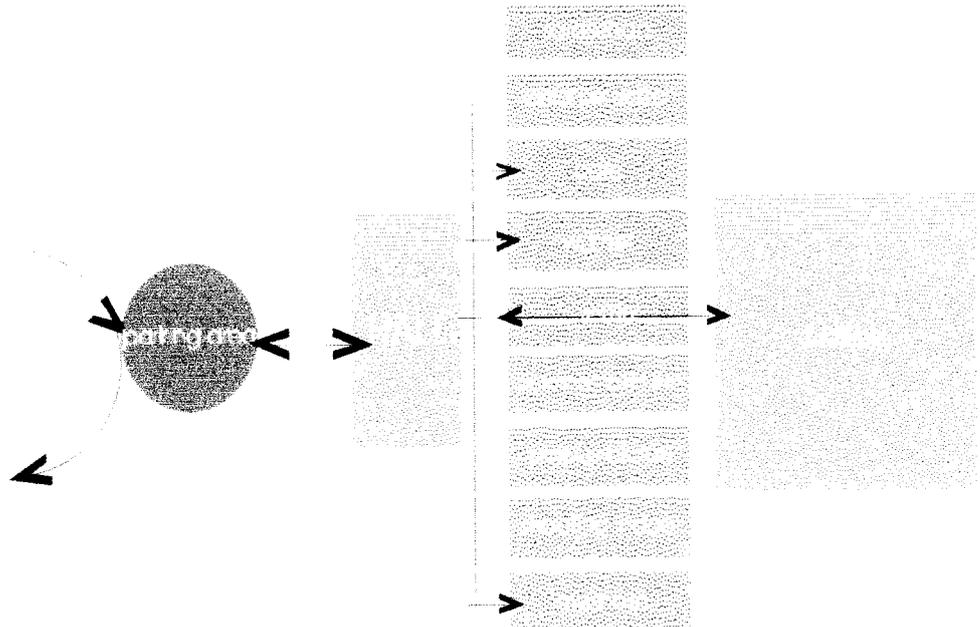
Skema pergerakan pengunjung

h. Pengunjung bioskop

Orang yang akan melakukan shooting didalam studio adalah film maker yang sudah mempunyai konsep film yang jelas yang sudah melewati beberapa tahapan penyaringan ide cerita yang sudah didiskusikan dalam kantor perwakilan masing-masing, sehingga

adegan yan diambil adalh adegan dalam ruangan sesuai dengan ide cerita yang sudah dibuat dalam naskah cerita

Orang yang akan menonton film yang akan diputar dibioskop ini masuk melalui entrance yang dalam perjalanannya melewati lobby, hall, shelter dan naik kelantai II untuk masuk kedalam bioskop. Penonton diharapkan dapat dengan mudah mencapai bioskop tanpa harus mewelewati banyak ruang , karena aktifitas mereka dimungkinkan hanya datang dan pergi. Tidak menutup kemungkinan untuk dapat mengakses fasilitas yang ada didalam bangunan seperti warnrt, café, library dan musholla



Skema pergerakan pengunjung bioskop

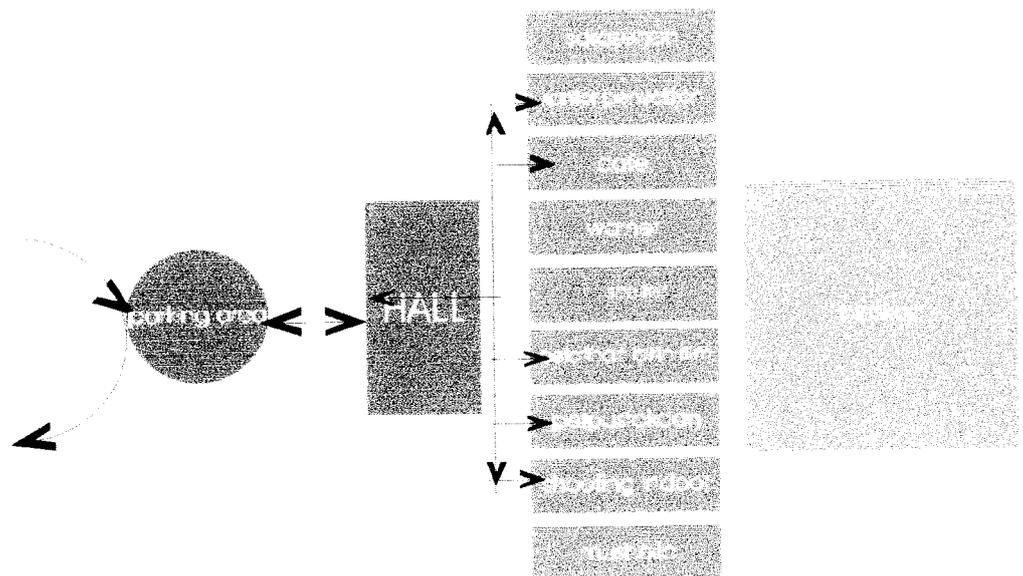
i. Pembuatan film studio indoor

Orang yang akan melakukan shooting didalam studio adalah film maker yang sudah mempunyai konsep film yang jelas yang sudah melewati beberapa tahapan penyaringan ide cerita yang sudah

didiskusikan dalam kantor perwakilan masing-masing, sehingga adegan yang diambil adalah adegan dalam ruangan sesuai dengan ide cerita yang sudah dibuat dalam naskah cerita kegiatannya adalah mendiskusikan ide cerita yang akan diangkat yang didiskusikan dalam kantor perwakilan, persiapan alat yang akan digunakan dalam pembuatan film, masuk kedalam studio indoor untuk pengambilan gambar dalam setting sebuah ruangan.

suasana pengambilan gambar studio indoor 1

[sumber: TVRI Jogjakarta]
gambar 11



Skema pergerakan pembuatan film

Berikut adalah kegiatan-kegiatan pada pusat komunitas film independen Jogjakarta:

PELAKU	KEGIATAN	TEMPAT
Pengunjung	Datang	lobby
	Pergerakan	Jalur sirkulasi
	Menonton film	t. iklan film, nonton film
	Melihat pembuatan film	R. workshop senima
	Hiburan pulang	Café exit
filmmaker	datang	r. kerja, shelter, café, warner, r. pelatihan, r. alat
	Promosi, pemutaran film	t. iklan film, bioskop, r. pelatihan, r. editing
	rapat	r. rapat
	istirahat	Lunch, café, musholla, taman, shelter
Pengelola	Management	Kantor management
	a) security	Pos jaga
	b) cleaning service	Rg. janitor
	c) parkir	Area parkir
	d) teknis	Pos teknis

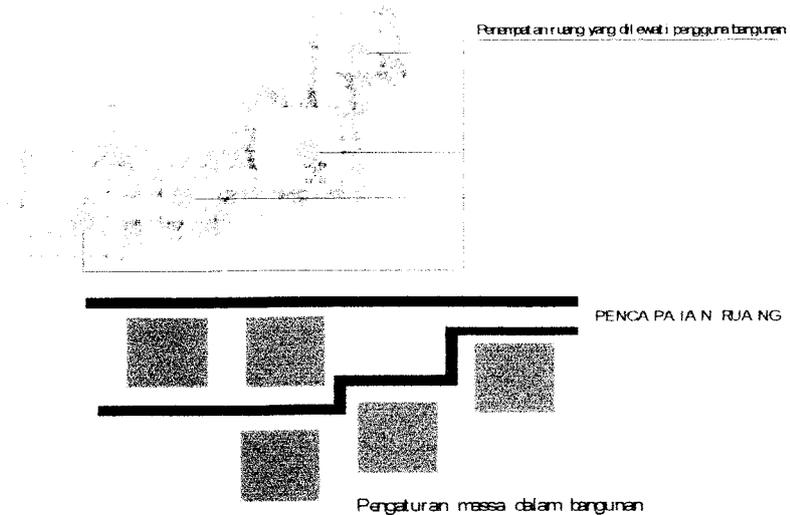
1.7 Tinjauan Teoritik

1.7.1 Penciptaan Ruang yang Akrab Berdasarkan Berbagai Pertimbangan Antara Lain:

o Letak

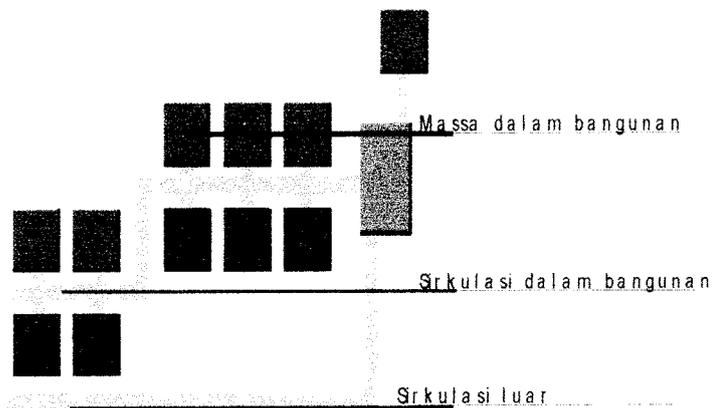
a. ruang

penempatan ruang yang dilalui pengguna bangunan[indie filmmaker] sehingga menimbulkan interaksi antar pengguna bangunan



penempatan ruang yang ditata sedemikian mungkin untuk dapat menciptakan interaksi dan suasana yang akrab
[sumber: temporary design hal, 55]
gambar 12

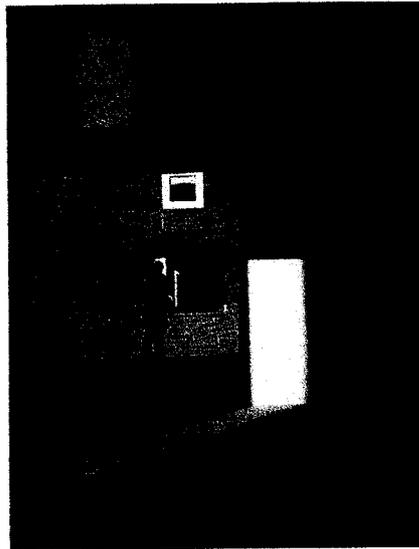
- b. sirkulasi
bangunan memerlukan sirkulasi atau jalur yang melewati antar ruang, sehingga akan terjadi bentkan hubungan ruang



pengaturan massa dalam bangunan membentuk sirkulasi dalam bangunan tersebut
[sumber: temporary design hal, 67]
gambar 13

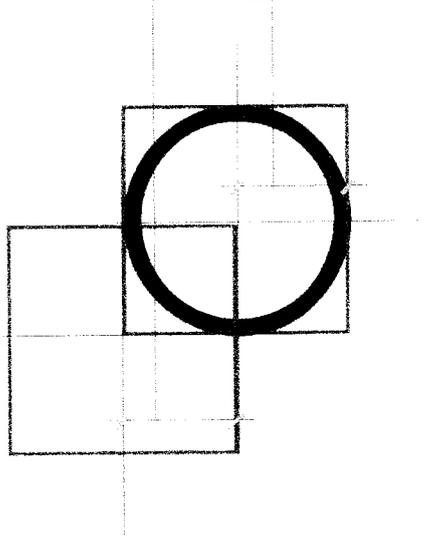
o Bentuk dan ukuran ruang

Bentukan ruang akan membentuk karakter ruang dengan pertimbangan kebutuhan dan kapasitas yang ditampung dalam sebuah ruangan, akan berpengaruh pada tingkat seberapa akrab pengguna bangunan dalam ruangan dengan bentuk tertentu. Bentuk ruangan juga sangat berpengaruh pada perasaan orang, sehingga dibuat ruangan yang dimana orang tetap merasa nyaman dengan bentuk yang bervariasi.



bentuk dan tinggi bangunan sangat berpengaruh untuk skala orang didalamnya
[sumber: temporary design hal. 87]
gambar 14

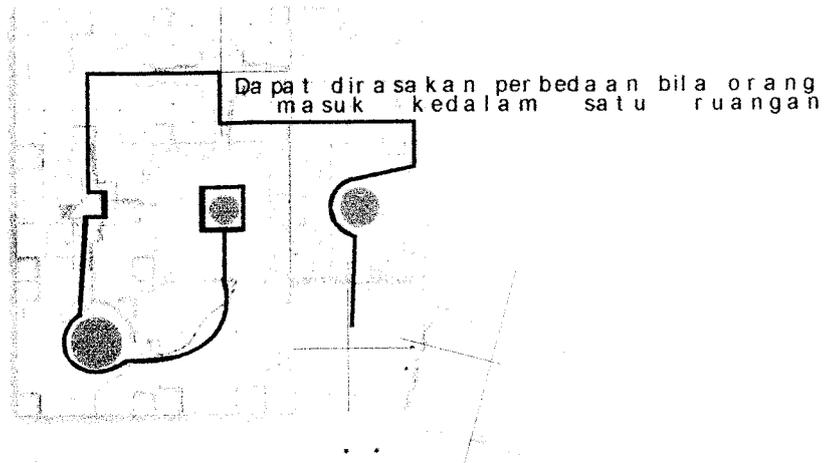
Berbagai bentuk dengan radius yang sama



pertimbangan bentuk yang dapat bervariasi tetapi tetap dengan radius yang sama sehingga dapat menciptakan suasana yang tetap akrab dengan radius ruang yang tidak terlalu besar
[sumber: temporary design hal, 23]
gambar 15

1.7.2 Pertimbangan Ruang Yang Mendukung Pengguna Bangunan Untuk Dapat Lebih Kreatif

Ruangan yang nantinya dapat menumbuhkan proses kreatif bagi para indie filmmaker dengan membuat tampilan fasade bangunan yang menarik dan membuat perbedaaan tampilan antar ruang sehingga ada proses perasaan yang berbeda yang dapat dirasakan antar ruangnya. Akan menimbulkan kesan yang tidak monoton dan dapat menimbulkan kreatif yang baru.



perbedaan bentuk ruang
[sumber temporary design]
gambar 16



bentuk yang menarik dan ukuran yang berbeda dapat membuat perasaan untuk dapat berimajinasi dengan baik daripada melihat sesuatu yang monoton
[sumber: kreatif office]
gambar 17



kegiatan belajar bikin film
[sumber: www.filmindie.com]
gambar 18

Adapun ruang yang dibutuhkan berdasarkan kegiatan yang berlangsung didalamnya sehingga akan lebih membuat pengguna bangunan merasa lebih nyaman dan sirkulasi bangunan akan lebih bagus antara lain:

1.8 Ruang Yang Dibutuhkan

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

a. ruang kegiatan perkantoran

ruang-ruang yang diperlukan dalam kegiatan perkantoran meliputi:

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

b. Ruang kegiatan Produksi

Ruang-ruang yang dibutuhkan sebagai penunjang kegiatan produksi adalah :

1. Ruang penelitian dan penyusunan naskah
2. Ruang rapat
3. Ruang latihan (rehearsal)
4. Ruang tunggu artis

5. Ruang rias
6. Ruang setting
7. Ruang properti
8. Ruang peralatan produksi
9. Ruang animasi
10. Studio
11. Ruang kontrol audio
12. Ruang kontrol video
13. Master Control Room
14. Ruang editing videotape
15. Ruang editing film
16. Sound recording studio
17. laboratorium

c. ruang kegiatan penunjang umum

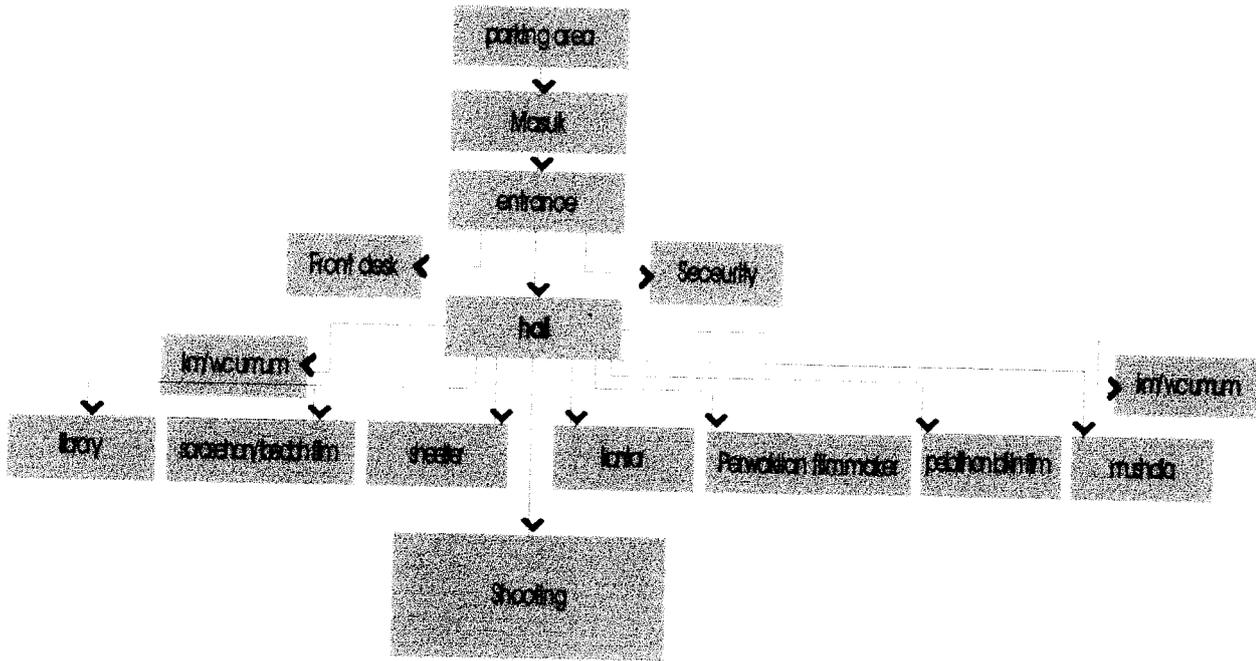
Ruang kegiatan penunjang umum meliputi:

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

Tabel 1

RUANG	KEGIATAN
Lobby	Front desk, security
Hall	Diskusi, pameran
Sheelter	Istirahat, duduk-duduk
Kantor	Administrasi, pengelolaan bangunan
Perwakilan filmmaker	Administrasi tiap perwakilan indie
Bedah film/ sarasehan	Sarasehan/ diskusi film

Pelatihan pembuatan film	Teri, praktek pembuatan film
Shooting indoor	Penggambilan adegan dalm ruangan
Casting/ seleksi pemain	Pemilihan aktor dan aktris
Cafe	Makan, minum, santai, iastirahat
Library	Baca buku, diskusi, simpan buku
Musholla	Wudlu, sholat, kegiatan keagamaan
Km/ wc umum	Mandi, buang air besar.kecil
Tangga	Sirkulasi naik kelantai atas
Bioskop / mini teatre	Duduk nonton film
Kantin	Makan, minum
Loker	Jual tiket masuk bioskop
Warnet	Cating, buka @ mail
Parking area	Parkur mobil, motor, keamanan
Retail / distro	Jual beli asesoris dan cinderamata
Klinik	Pengobatan bagi pengguna bangunan
Wartel	Melakukan hubungan telekomunikasi
Open space	Menonton film dengan giant screen
Editing	Proses pengeditan gambar dan suara

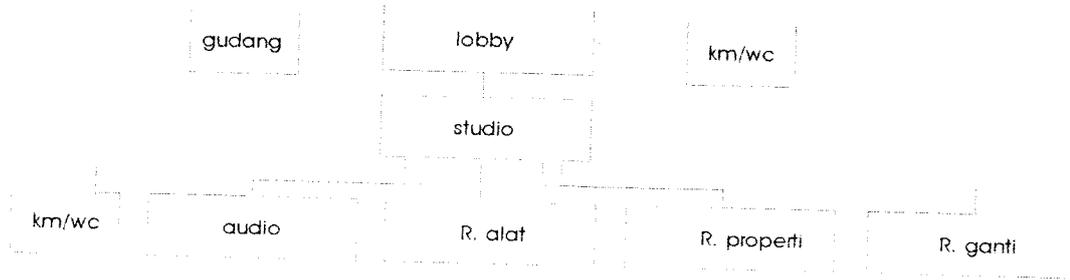


skema ruangan

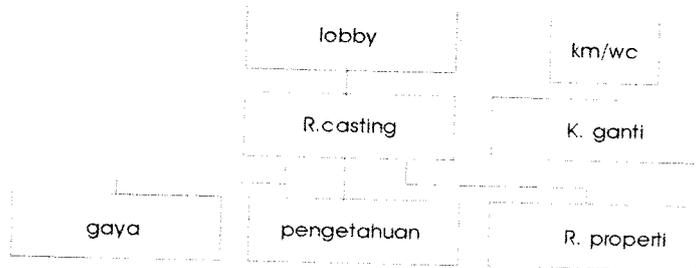
Ruang

Penggunaan ruang berdasarkan aktifitas yang terjadi dalam suatu kegiatan

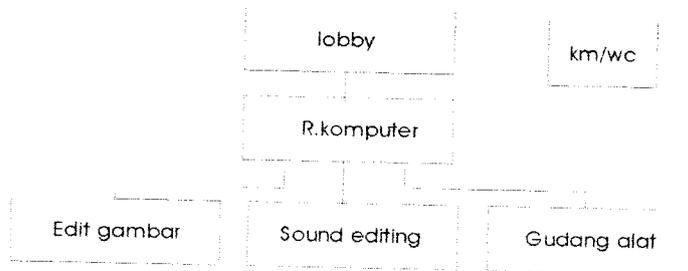
Studio indoor



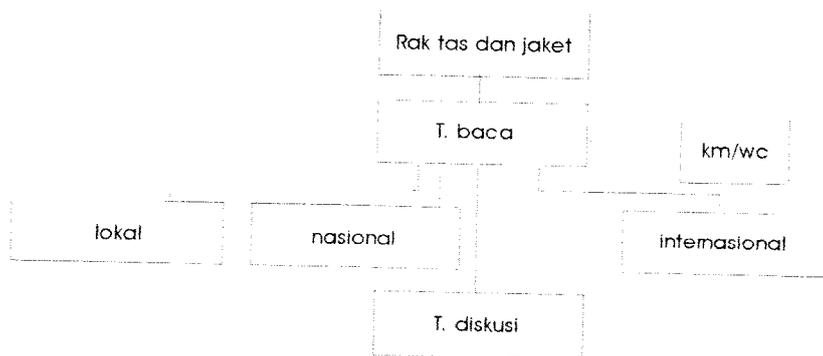
Casting pemadn

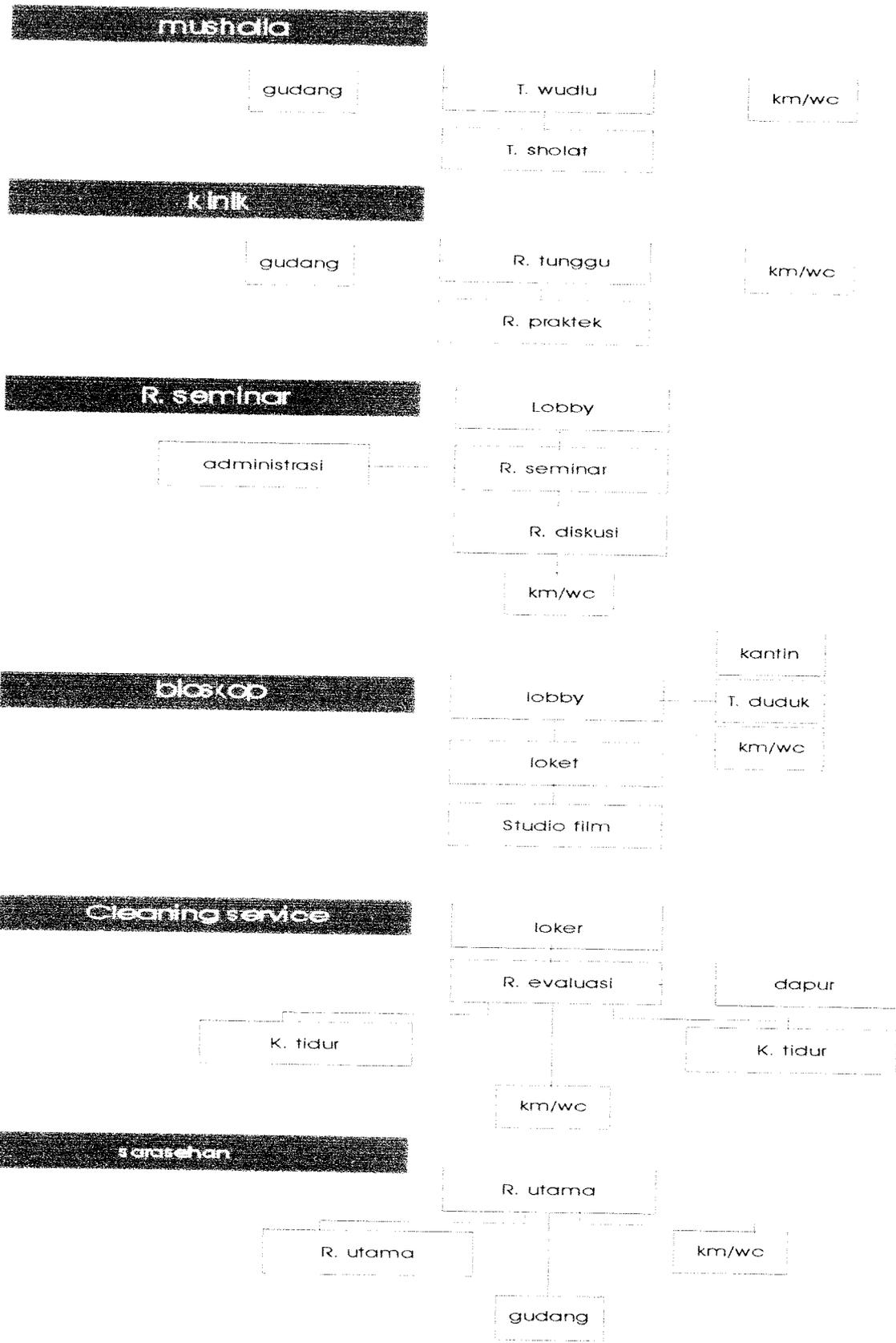


editing

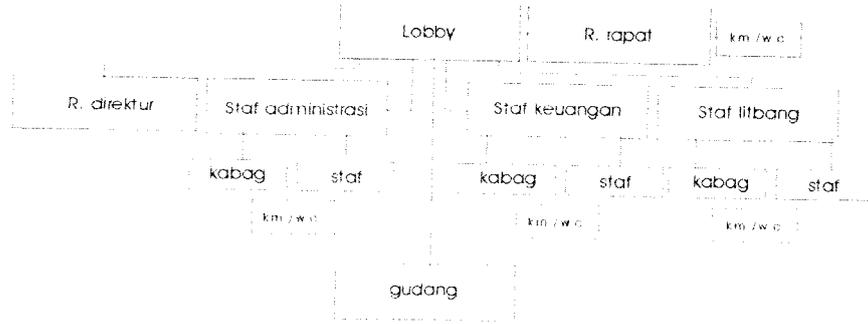


perpustakaan

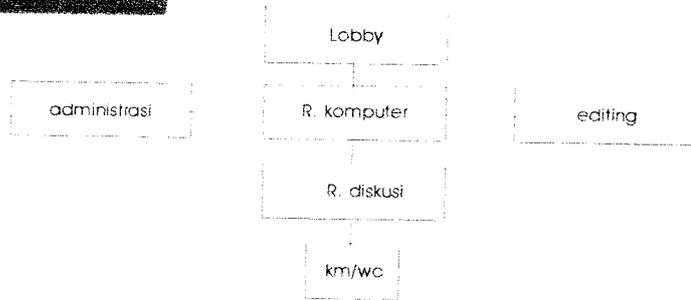




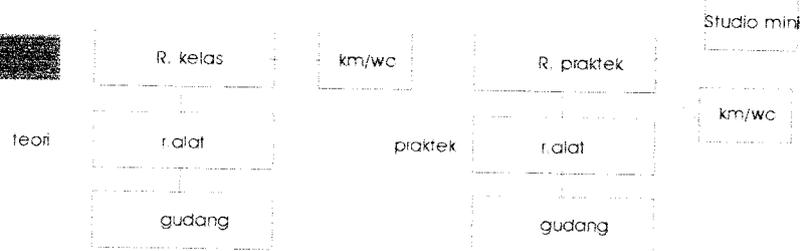
Kantor pengelola bangunan



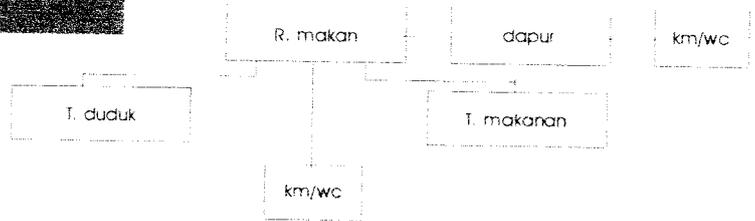
Kantor perwakilan filmmaker



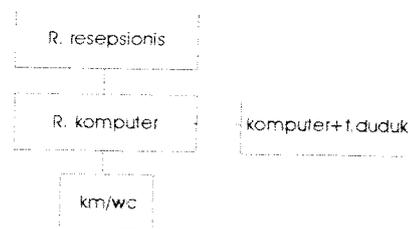
Pelatihan bikin film



cafe



warnet



1.8.1 Asumsi Kebutuhan Ruang dan Kapasitas

jumlah	total	1125
--------	-------	------

Jadi total luas parkir : **1125 m²**

► **Kebutuhan ruang dan kapasitas studio film indie**

(Tabel. 2)

Ruang	Perhitungan	Hasil (m ²)
Kantor	jumlah orang dalam ruangan x 2m ² 30 x 2m ² 60m ² + sirkulasi [20% x 61,5 = 12.3]	72.3
Diskusi/ rapat	kapasitas ruangan untuk 20 orang x 2m ² +meja + kursi 40m ² + 20m ² + 20m ² 80m ² + sirkulasi [20% x 40] 8m ²	88
Animasi/ computer	kapasitas ruangan 10 orang + 5 unit computer 20m ² + 5m ² 25m ² + sirkulasi [20% x 20]4	29
Penyimpanan alat	3 x 3m	9
Gudang	3 x 3m	9
jumlah	total	207.3

Jadi luas ruang perwakilan film indie : 207.3 m² x 10 perwakilan = **2073 m²**

► **Kelompok kegiatan Pelengkap**

Table 3

Kebudayaan Ruang	Partisiungan	Hasil 1 (m ²)
Pemutaran	Kapasitas 100 org/ hari x 2. m ²	200
film	10% x 200m ²	20
Lobby	4% x 200m ²	8
Gudang	7% x 200m ²	14
Utilitas	20% x 200m ²	40
Sirkulasi	5% x 200m ²	10
Operator	6% x 200m ²	12
Km/ wc		
jumlah	<u>total</u>	284 x2b uah 568

Jadi luas ruang pemutaran film indie : 568 m²

Standar kebutuhan Lavatory Untuk Bangunan Umum Dan Perkantoran

(tabel. 4)

Jumlah orang	Jumlah urinior	Jumlah WC	Jumlah toilet
1-15	1	1	1
16-35	2	2	2
35-55	3	3	3
56-80	4	4	4
81-110	5	5	5

Sumber : Eranto, 1996, hal 54

o Lavatory : 7 urinior x 0.9 = 6,3 m²

7 Wc x 3 = 21 m²

7 toilet x 1,6 = 11.2 m² x 5 = 56 m²

jadi total luas lavatory : 56 m²

Fasilitas Pendukung

(Tabel. 5) fasilitas pendukung

Kebutuhan ruang	Kapasita s M ²	Standar	Sirkulasi	Luas M ²	Jumlah
Café	274		20%	328.8	1
Perpustakaan	29		20%	34.8	1

Musholla	57		20%	68,4	1
Retail/ distro	53.6		20%	64.3	10
Klinik	20		20%	24	1
Warnet	24		20%	28,8	1
wartel	24		20%	28.8	1

Jadi total luas ruang fasilitas pendukung : **899.4 m2**

(Table 6.)

Kebutuhan ruang	Kapasita	Standar	Sirkulasi	Luas	Jumlah
	s			M2	
Rg. Studio mini	16 org		20%	264	1
Rg teori	12 org		20%	144	1
Rg. praktek	20 org		20%	220	4
Rg. Km/wc	2 org			20	1

Jadi total luas ruang studio indoor adalah : **630 m2**

► **Kelompok kegiatan pengelola**

(Tabel .7)

1. Kelompok kegiatan perkantoran

RUANG	KAPASITAS [ORANG]	STANDAR [M ²]	JUMLAH	LUAS [M ²]
-------	----------------------	------------------------------	--------	---------------------------

Direktur	1	27/org	1	27
Sekretaris	1	9/org	1	9
Pimp. Personalia	1	9/org	1	9
Pimp. Keuangan	1	9/org	1	9
Pimp. Litbang	1	9/org	1	9
Pimp. Bag. Umum	1	9/org	1	9
Staff Personalia	3	9/org	1	27
Staff Adm. Keuangan dan Akuntansi	3	9/org	1	27
Staff Litbang	4	7/org	1	28
Staff Adm. Umum dan Arsip	4	7/org	1	28
Staff Rumah Tangga	10	2.5/org	1	25
Ruang Tamu	20	1.5/org	1	30
Ruang Rapat	5	2/org		20
Toilet				
jumlah				284
sirkulasi				20%
sub total				852

Jadi total luas ruang pengelola adalah **852 m²**

► Kegiatan penunjang umum (Tabel, 8)

Kebutuhan ruang	Kapasitas Standar	Sirkulasi	Luas M2	Jumlah	Total M2
Rg. MEE		20 %	40	1	40
Rg. AHU		20 %	30	4	120
Rg. Genset		20 %	30	1	30
Rg. Pompa		20 %	30	1	30
Gudang		20 %	40	1	30

Jadi total luas ruang MEE adalah: **280 m²**

► **Plaza / open air**

Digunakan untuk menonton film yang diputar secara gratis. Dengan giant screen yang dipasang pada open space sehingga dapat dilihat banyak orang.

$$300\text{m}^2 \times 2 = \mathbf{600\text{m}^2}$$

Jumlah luasan ruangan yang dibutuhkan

Table .9

Kebutuhan ruang	Total	
	Luas m ²	
Parkir area		1125
Kantor perwakilan indie filmmaker		2073
Pelengkap		568
Lavatory		56
Pendukung		899.4
Pengelola		852
Studio indoor		630
MEE		280
Open space		600
	jumlah	7017.4

1.5 SITE

1.5.1 Pemilihan site

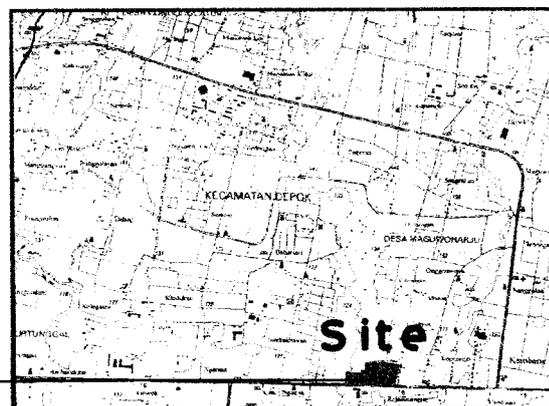
Pemilihan site berdasarkan pertimbangan-pertimbangan:

- A. Letak/ lokasi
- B. Potensi
- C. Akses yang baik / pencapaian site yang mudah dijangkau baik dari pusat kota maupun dari luar kota jogja.
- D. Pemandangan yang didapatkan / site yang cocok untuk menampilkan citra visual bangunan pusat komunitas film independent
- E. Luas lahan / ketersediaan untuk menampung kegiatan dan kemungkinan pengembangan
- F. Masuk dalam zona bisnis
- G. Jaringan infrastruktur seperti listrik, telfon, air, dan jalan.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan diatas maka pemilihan site dilakukan dengan melihat potensi-potensi yang dimiliki oleh suatu tempat.

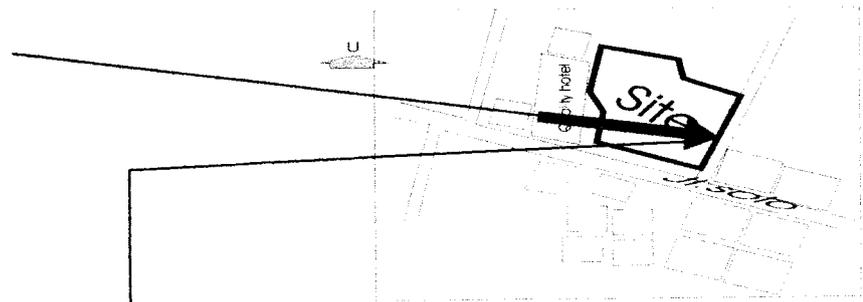
Site terpilih

Dari pertimbangan site diatas maka pemilihan site di kec. Depok, desa maguwoharjo, kampong gandekan ini termasuk dalam kriteria diatas dengan keunggulan yang dimiliki site.

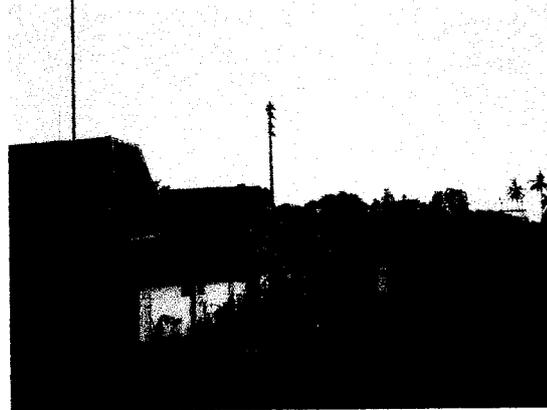


gambar site

gambar 10



site terpilih



view dari luar site

gambar 11

1.5.2 Lokasi site

Site yang ada terletak di jalan solo km.4. lokasi yang strategis karena merupakan pertemuan antara pengguna jalan dari arah babarsari dan pengguna jalan dari ring road [jalan lingkar], dengan ketinggian tanah dibawah jalan raya[-150cm]. dengan luas 12000m² [lebar 60m dan panjang 200m] dan masih banyak potensi yang dimiliki site, sehingga sangat memungkinkan untuk pembangunan pusat komunitas film independent dengan banyaknya ruang dan luas yang dibutuhkan untuk membangun tempat tersebut. Pemilihan site juga berdasarkan zona, dan site masuk kedalam zona bisnis dengan melihat bangunan yang ada disekitarnya.

Sebelah timur site dibatasi oleh hotel berbintang yaitu Sheraton hotel. Sebelah barat site ada hotel berbintang juga yaitu Quality hotel. Dengan adanya hotel di kanan-kiri site sangat memungkinkan bila nantinya akan berkembang menjadi zona bisnis melihat potensi yang ada. Pemilihan site juga dirapkan akan membuat bangunan nantinya menjadi suatu bangunan yang monumental dengan berdiri pada zona tersebut.

Pemilihan site yang ada dengan pertimbangan ketinggian tanah yang berbeda dengan jalan raya -150m, akan memberikan kesan yang berbeda dengan bangunan yang ada disekitarnya. Perbedaan ketinggian ini dapat dimaksimalkan untuk membentuk bangunan yang mengikuti site.

Bangunan yang berada di site ini mengarah ke jalan raya pada arah selatan [Jl. Solo] dapat dijadikan sebagai entrance untuk masuk kedalam bangunan. Bangunan yang ada pada site ini juga mengarah ke view sungai pada arah barat. Arah utara dan arah timur terbatas karena dibatasi dengan perkampungan penduduk dan hotel Sheraton.

Dengan adanya batasan site yang jelas akan memudahkan penempatan dan orientasi bangunan sehingga nantinya bangunan akan memiliki orientasi dan view yang bagus.

1.5.3 Pendekatan pada site

sirkulasi didalam tapak dan penentuan entrance

Hal perlu dipertimbangkan adalah entrance, karena akan mempengaruhi pola / alur sirkulasi dan area parkir dalam site

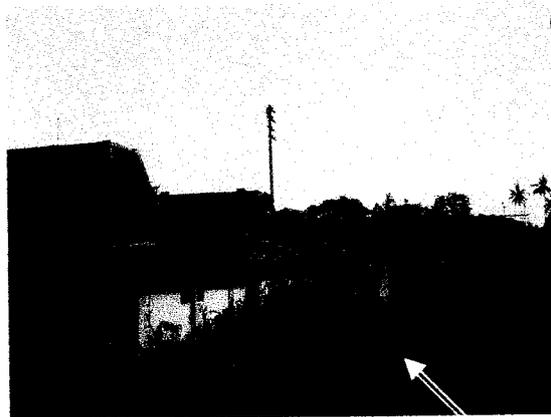
- a. Penempatan jalan masuk dan keluar site dipertimbangkan agar tidak mengganggu kelancaran arus lalu lintas di jalan solo.



entrance dari jalan solo

gambar 12

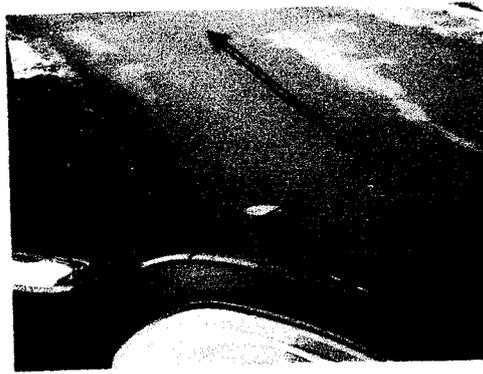
- b. pola sirkulasi dalam site memungkinkan diolah untuk mengurangi/ menanggulangi kemacetan jl solo namun juga dapat juga sebagai view yang baik bagi penguuna bangunan dalam menikmati fasade bangunan.



pola sirkulasi dalam site

gambar 13

- c. area parkir diatur searah menuju keluar site agar tidak membuat kerancuan dan keruwetan pada arah menuju pintu keluar.



penataan parkir sesuai dengan sirkulasi keluar site

gambar 14

1.5.4 Potensi Site

Site terpilih mempunyai potensi :

- Merupakan kawasan pengembangan
- Site terletak dipinggir jalan solo yang dapat dengan mudah dicapai dari beberapa jalan besar



view mengarah ke jalan raya

gambar 15

- Site mempunyai view yang bagus sebelah barat sungai.



view sebelah barat site berupa sungai kecil

gambar 16

- Posisi tanah lebih rendah dari jalan raya



permukaan site lebih rendah 2m dari jalan

gambar 17

1.5.5 Kendala Site

- Lingkungan sekitar yang masih ada perumahan penduduk dan berada dipinggir jalan raya
- Kebisingan karena site terletak dipinggir jalan raya

1.6 Strategi perancangan

1.6.1 Studi kasus

- ▶ Televisi Republik Indonesia Stasiun Jogjakarta

a. lobby

suasana hall

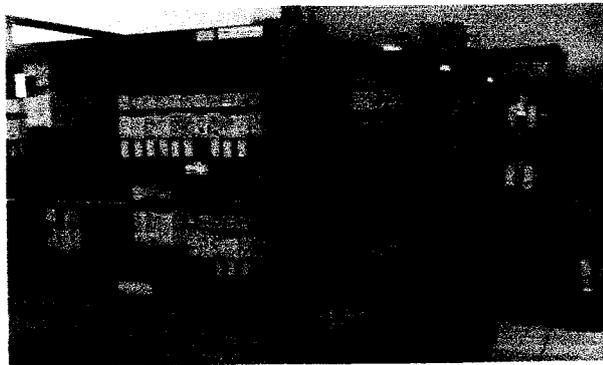
gambar 4

[sumber: TVRI Jogjakarta]

stasiun televisi stasiun Jogjakarta memiliki rungan yang dapat dijadikan tolak ukur dalam pembuatan pusat komunitas film independent, karena memiliki ruang-ruang yang mempunyai persyaratan yang ditentukan dalam pembuatan sebuah studio pembuatan film.

lobby yang ada sudah cukup besar untuk kapasitas pengguna bangunan tersebut, lobby mempunyai besaran ruangan berukuran 20x20m.

b. perpustakaan



perpustakaan

gambar 14

[simber: TVRI Jogjakarta]

Perpustakaan yang ada di TVRI Jogja ini mempunyai 10 rak yang berguna untuk menyimpan dokumen film yang pernah diproduksi dari tahun ke tahun dan sedikit buku referensi tentang pertelevisian dan perfilman, dengan luas 5 x 10 m penataan dapat terlihat baik. Tetapi pada perpustakaan ini kurang dilengkapi dengan ruang baca sehingga pengguna yang masuk akan tidak nyaman untuk membaca buku sambil berdiri diantara sirkulasi ruang,

c. studio indoor

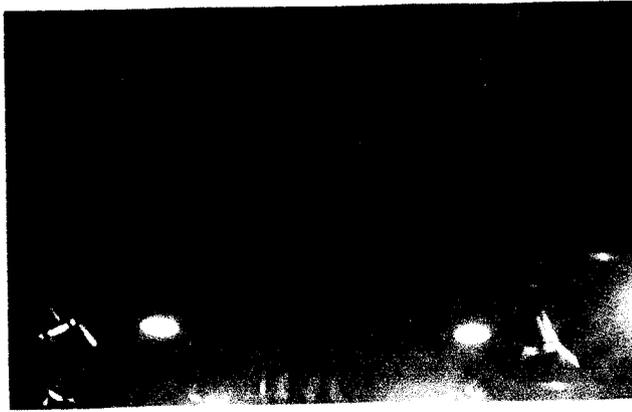


studio 1 TVRI

gambar 15

[sumber: TVRI Jogjakarta]

studio 1 TVRI ini berukuran 20 x 20m berisi peralatan audio video dengan lighting yang digantung pada langit langit. Ketinggian langit langit dalam studio sangat penting untuk menentukan hasil gambar pada sebuah film. Pada studio 1 ini ketinggian langit langit sudah memenuhi standar yaitu 9m, sehingga antara langit langit dan tempat menggantung instrument lighting dapat cukup tersedia untuk area bekerja [misal: untuk mengatur posisi lampu] dan juga berfungsi sebagai cooling space

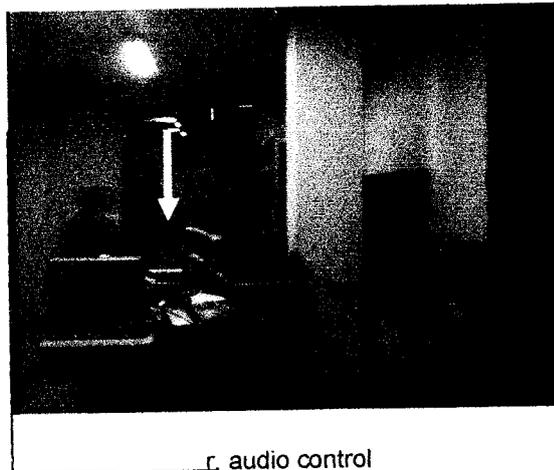


langit langit dengan instrument lighting yang digantung

gambar 16

[sumber: TVRI Jogjakarta]

e. ruang audio control



r. audio control

gambar 17

[sumber: TVRI Jogjakarta]

Ruang control audio video ini berisi tentang peralatan yang digunakan untuk mengontrol pada saat pengambilan adegan dalam studio 1. ruangan ini biasanya diisi oleh deretan monitor TV dan juga TV *swicher*, yaitu peralatan untuk memilih dan menggabungkan sinyal-sinyal video yang direkam oleh beberapa kamera atau sumber-sumber lain. Ruangan ini juga merupakan

pusat control terhadap semua fungsi kamera. Ia merupakan generator yang menggerakkan kamera yang digunakan didalam studio.⁵

➤ **Tadao Ando building of Art**

1. Eksterior bangunan

Bangunan yang didisain dengan bentuk yang akan menumbuhkan daya kreatif seseorang dengan bentukan-bentukan yang tidak sewajarnya sehingga akan membuat daya tarik tersendiri bagi orang yang melihat bangunan tersebut.



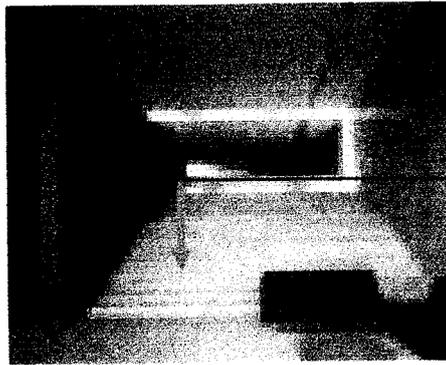
[sumber : www.tadaoando.com]

gambar 18

2. interior bangunan

menunjukkan interior bangunan yang menunjukkan proses interaksi yang kreatif dengan menonjolkan bagian ruang yang dapat menumbuhkan daya imajinasi pengguna bangunan saat berada dalam ruang dalam bangunan

⁵ Burrows, Thomas D, Television Production, Disciplines And Techniques, Wm.C.Brown Phublisers, USA



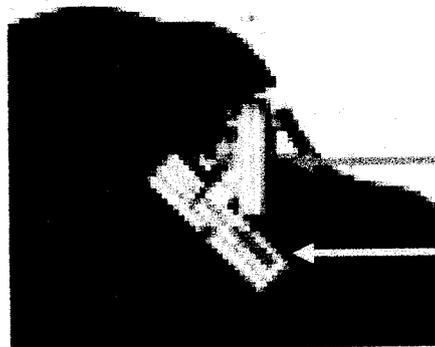
ekspos ruang dalam dan perbedaan lantai dapat menumbuhkan perasaan yang berbeda dengan ruang sebelunya

[sumber : www.tadaoando.com]

gambar 19

3. gubahan masa

Bentuk bangunan deconstruction dengan bentuk yang sangat tidak beraturan sebagai pembeda dengan bangunan disekitarnya , akan menjadi daya tarik tersendiri bagi orang yang melihatnya. Bangunan tersebut juga menunjukkan bangunan yang mempunyai citra yang muncul dari oalhan fasad bangunan/ eksteror bangunan.



bentuk gubahan masa yang tidak monoton dan cenderung tidak beraturan memberikan kesan beda dengan bangunan lainnya

[sumber : www.tadaoando.com]

gambar 20

4. Penataan ruang

Ruang dalam

- Penataan ruang dalam yang saling berdekatan agar dapat terlihat proses interaksi pengguna bangunan .
- Membentuk sirkulasi yang saling bertemu antar pengguna bangunan .

Ruang luar

- Bentuk bangunan fasad yang ditonjolkan sebagai simbol bentuk bangunan yang menunjukkan proses kreatif.
- Perbedaan sirkulasi pejalan kaki dengan kendaraan bermotor sehingga masing-masing dapat berjalan dngan baik.
- Pembentukan open space sebagai bagian dari ruang luar sangat diperhatikan untuk dapat menambah tempat untuk beeinteraksi saat berada diluar bangunan.

1.8.1 Usulan Desain

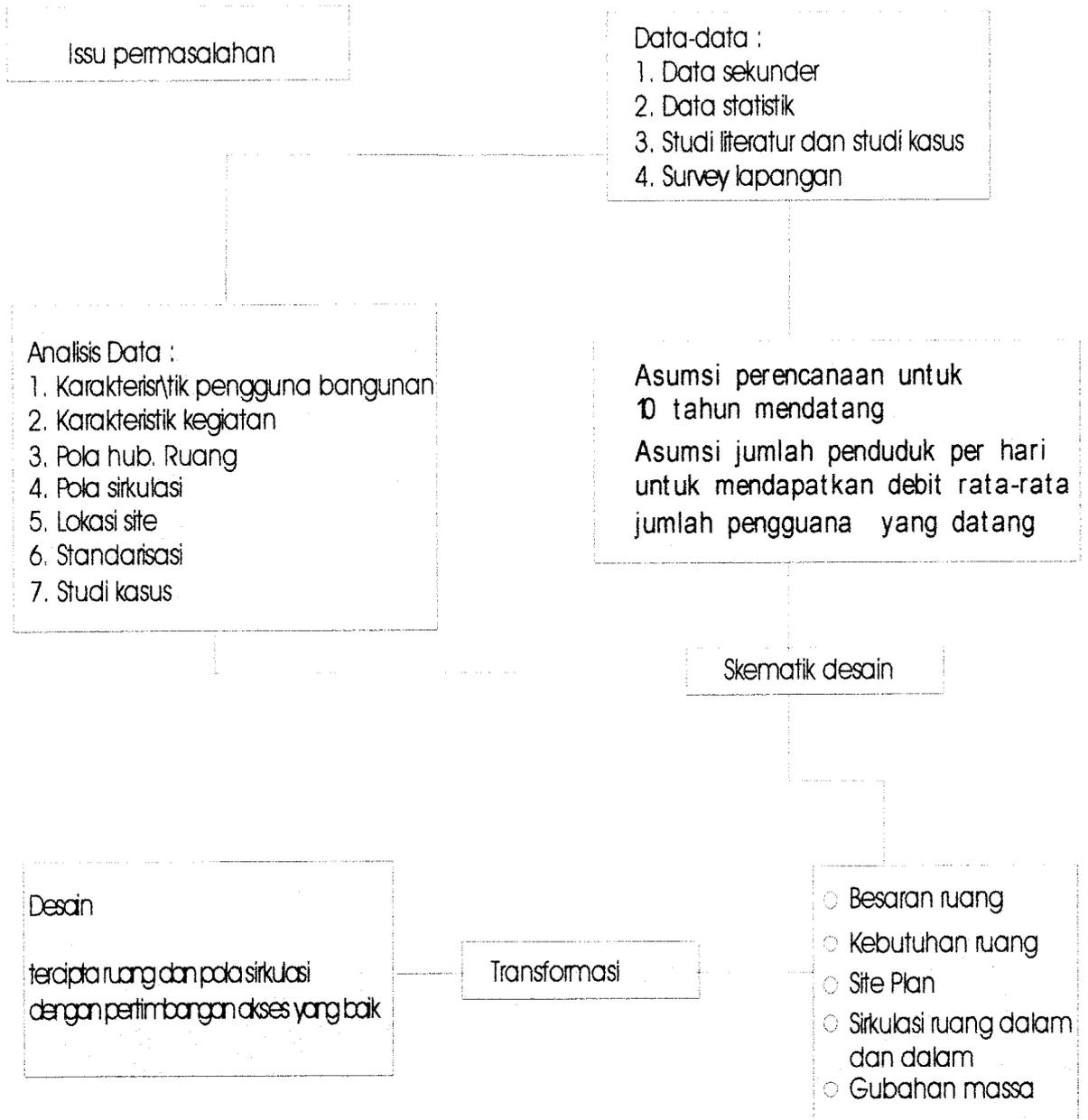
Usulan desain ini dapat berupa gambar rancangan yang antara lain adalah:

- Site plan
- Denah
- Tampak
- Potongan
- Perspektif ruang luar dan ruang dalam
- Detail-detail

Adapun gambar-gambar rancangan ini didesain berdasarkan penekanan pada perancangan ruang dan tata letak ruang dalam studio

indoor dengan optimalisasi sehingga ruangan dapat berfungsi secara maksimal

1.9 Skenario Kajian Aspek Permasalahan

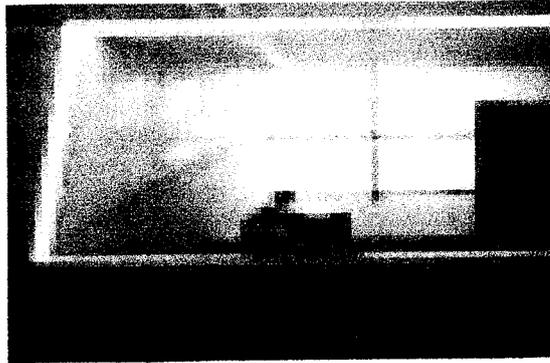


Parkir area	1125
Kantor perwakilan indie filmmaker	2073
Pelengkap	568
Lavatory	56
Pendukung	899.4
Pengelola	630
Studio indoor	852
MEE	280
Open space	600
jumlah	7017.4

b. Bentuk studio yang dapat menciptakan suasana yang interaktif serta kreatif

Untuk mendapatkan bentuk yang interaktif serta menumbuhkan kreatifitas pengguna bangunan maka dibutuhkan bentuk yang dapat menampung sejumlah aktifitas yang terjadi didalam bangunan serta dapat menggunakan bentuk yang dapat merangsang daya kreatifitas pengguna bangunan untuk lebih mengembangkan imajinasi, sehingga dapat disimpulkan bahwa bentuk yang harus didapatkan untuk membentuk suasana interaksi yang kreatif adalah dengan:

- a. Membedakan bentuk antar ruang sesuai dengan aktifitas yang terjadi.



besar dan tinggi ruang sangat mendukung tingkat interaktif dalam ruang

[sumber : www.tadaoando.com]

gambar 20

- b. Membuat alur sirkulasi yang saling bertemu antar pengguna bangunan sehingga tercipta interaksi didalam bangunan

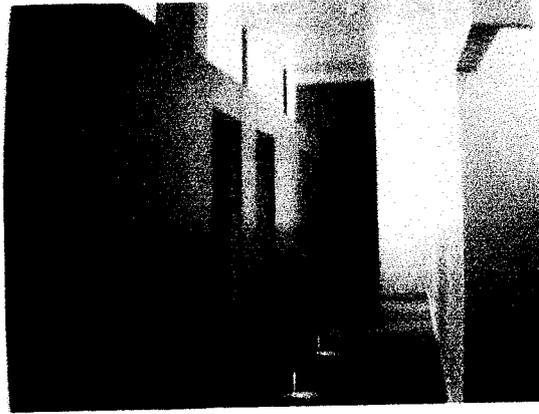


sirkulasi yang mempertemukan antar pengguna bangunan dalam studio

[sumber : creative office hall, 12]

gambar 21

- c. Menonjolkan bagian bangunan dengan material yang bertekstur dan berkarakter dengan bentuk yang bervariasi dan tidak monoton

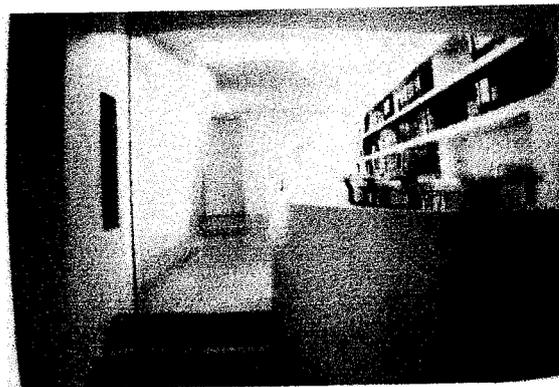


pembatas dinding partisi ditonjolkan dengan material kayu

[sumber : kreatif office hal :67]

gambar 22

- d. Membuat bentuk ruang dalam dan ruang luar yang variatif sehingga akan menumbuhkan imajinasi pengguna bangunan dengan fasad-fasad dan detail yang tidak monoton.

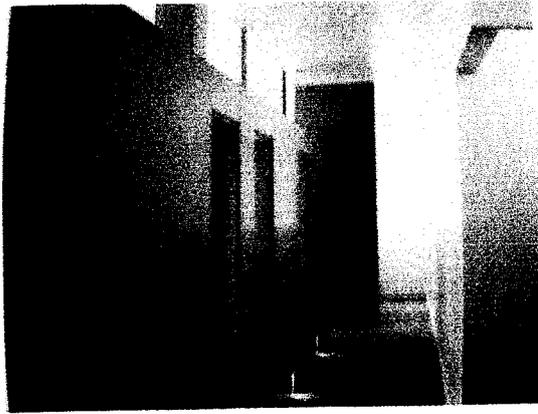


bentuk ruang yang bervariasi

[sumber : kreatif office hal : 87]

gambar 23

- c. Pembentukan ruang yang akan menimbulkan proses akorab dalam studio

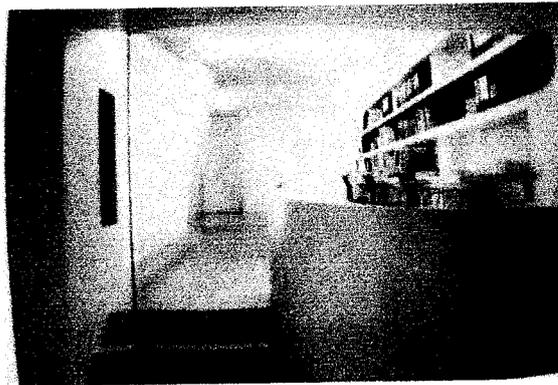


pembatas dinding partisi ditonjolkan dengan material kayu

[sumber : kreatif office hal :67]

gambar 22

- d. Membuat bentuk ruang dalam dan ruang luar yang variatif sehingga akan menumbuhkan imajinasi pengguna bangunan dengan fasad-fasad dan detail yang tidak monoton.



bentuk ruang yang bervariasi

[sumber : kreatif office hal : 87]

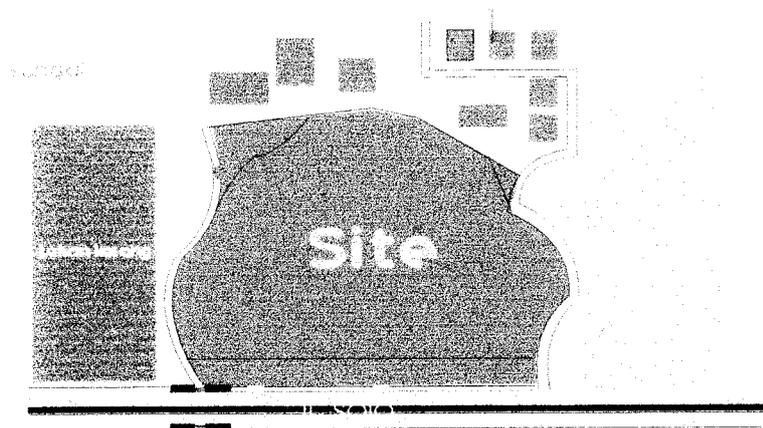
gambar 23

- c. Pembentukan ruang yang akan menimbulkan proses akorab dalam studio

- a. Membuat ruangan yang dapat dipergunakan oleh pengguna bangunan sebagai tempat untuk mengakrabkan diri dengan adanya selter disetiap sudut ruang dalam bangunan.
- b. Membuat skala tinggi dan lebar suatu ruang sehingga tercipta suasana yang akrab.
- c. Memberikan tempat di setiap ruang sebagai tempat saling bertemu antar pengguna bangunan dalam ruangan tersebut.

d. Lokasi site

Site/tapak terletak di kecamatan depok, desa maguwoharjo, gandekan yang merupakan bekas balai pemasaran kerajinan dengan berbagai potensi yang dimiliki site.



gambar 20

1. Penzoningan

► Ruang luar

Pada site dibagi atas:

- a) Zona pejalan kaki (*public*)
- b) Open space

c) Zona Fasilitas hiburan

d) Parkir

► Ruang dalam

Dibagi atas:

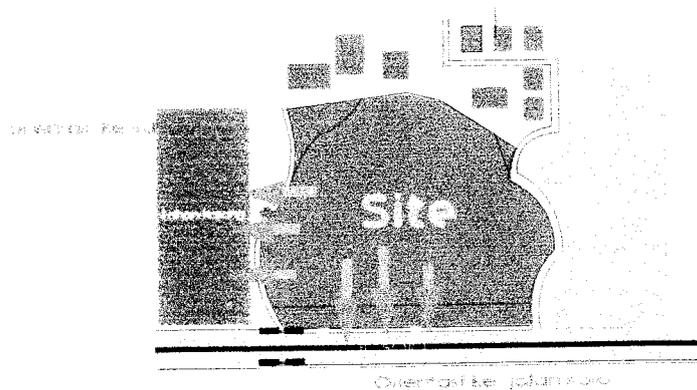
a) Zona komersil, hiburan dan pelatihan (*public*), yaitu zona yang 'dijual' (*rentable area*).

b) Zona service, seperti *lavatory*, mushalla, ruang ATM, ruang cleaning service.

c) Zona pengelola dan pemeliharaan bangunan (*Semi public*), seperti ruang-ruang pengelola, ruang-ruang utilitas bangunan selain sarana sirkulasi dan peralatan bangunan.

2. Arah orientasi bangunan

Arah orientasi bangunan ke arah sungai karena potensi view yang baik. Sehingga pemandangan yang dihasilkan akan terasa menyenangkan



view bangunan

gambar 21

3. Sirkulasi

► Sirkulasi ruang luar

- a) Akses untuk kendaraan yang masuk dan keluar site dibuat 2 jalur untuk memudahkan dan untuk kelancaran pengguna jalan, menggunakan jalan solo untuk akses utama keluar-masuk site.
- b) Pembedaan jalur sirkulasi kendaraan yang masuk dan keluar site.
- c) Area parkir diatur searah agar tidak membuat kerancuan dan keruwetan pada arah menuju pintu keluar.

1.10.2 Aspek Estetis

► Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan merupakan bentuk perpaduan antara bentuk yang dekontruksi dengan bentuk yang harus sesuai dengan standart ruang yang dapat memberikan tempat untuk peralatan sesuai dengan operasioanal alat tersebut.

► Penampakan Bangunan

Penampakan selubung bangunan (*building envelope*) yang optimum dari arah jalan umum.

► Tata massa

Massa bangunan pusat komunitas film independen adalah satu massa bangunan utama dengan tambahan masa disekitar sebagai masa pendukung.

1.10.3 Aspek Teknis

► Sistem struktur

Secara garis besar bangunan menggunakan sistem struktur yang akan mempermudah penataan modul ruang-ruang komersil, tempat interaksi, pembuatan, dan hiburan

► Sistem utilitas

a) Penghawaan

Penghawaan bangunan menggunakan system penghawaan (AC) sentral [ruang tertutup] dan alami [open space]

b) Pencahayaan

Pemanfaatan cahaya natural untuk mendukung sirkulasi dalam bangunan.

1.11 Keaslian Gagasan

Yan Pitoyo, no. Mhs : 97512025 – TA UII

Judul : fasilitas industri sinema di jogjakarta

Penekanan pada keterpaduan kegiatan produksi dan rekreasi .

Khoiril Ermandi, no. Mha : 98512154 – TA UII

Judul : pusat studi dan produksi film di jogjakarta.

Penekanan pada kegiatan produksi.

Astrid Savitri, no. Mhs : 91340047 – TA UII

Judul : rumah produksi audiovisual di Jogjakarta

Penekanan pada pengungkapan bentuk dan penampilan bangunan yang mempunyai daya tarik penggunaan jasa bangunan.

Andi Nugroho, no. Mhs : 98512142 – TA UII

Judul : pusat produksi film komersial

Penekanan pada transformasi bentuk arabes pada bangunan

1.12 Sumber Kajian

Buku **TEMPORARY DESIGN**

Buku **CREATIF DESIGN**

Buku **LANDSEKAP ARCHITECTURE**

WWW.FILMINDIE.COM

WWW.INDIEJOGJA.COM

1.13 Studi Literatur

- 1 Data Lembaga Indonesia Perancis th.2003
- 2 Film independent Tekan Kapitalis, Artikel SK Radar Yogya, 25 April 2001, dikutip dari Sinematek sebagai Museum film, **Wahyu Widodo, TA UGM**
- 3 film "Suatu Siang di Perkampungan Kalimati Karet Bivak" Menangi FFII, **Kompas Cyber Media.**
- 4 Menjelang Kehadiran Industri Film Sinema Mataram Yogyakarta, SK **BERNAS,**
- 5 Burrows, Thomas D, Television Production, Disciplines And Techniques, Wm.C.Brown Phublisers, USA
- 6 Stodio animasi **KASAT MATA** arsitektur universitas gajahmada

1.12 Kerangka Pola Pikir

design skematic

architecture final project



architecture final project

Zoning

Pengelompokan fungsi bangunan



- Pengelompokan fungsi bangunan
menjadi beberapa kelompok untuk pengelompokannya

Ruang

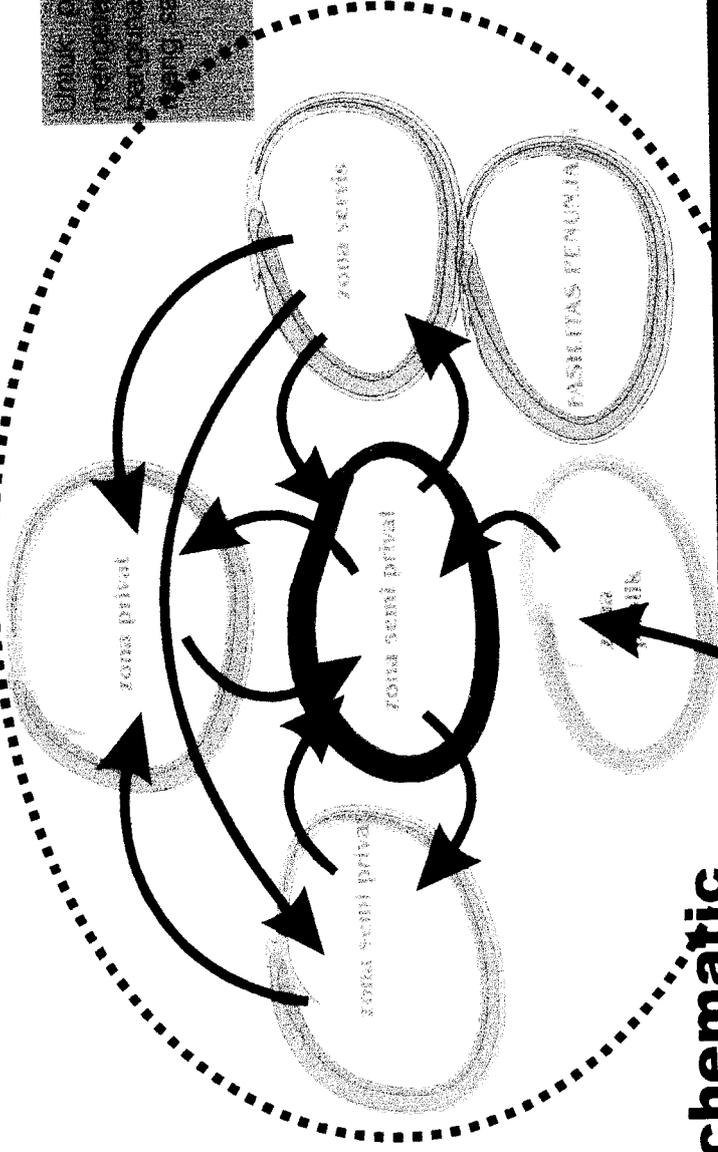
USUJAN KEPADA

- layar pencampuran ruang
- hubungan antar ruang
- pengelompokan aktivitas
- pembagian zona

Untuk membuat interaksi yang kreatif dengan menggunakan ruang mempunyai kesediaan kegiatan

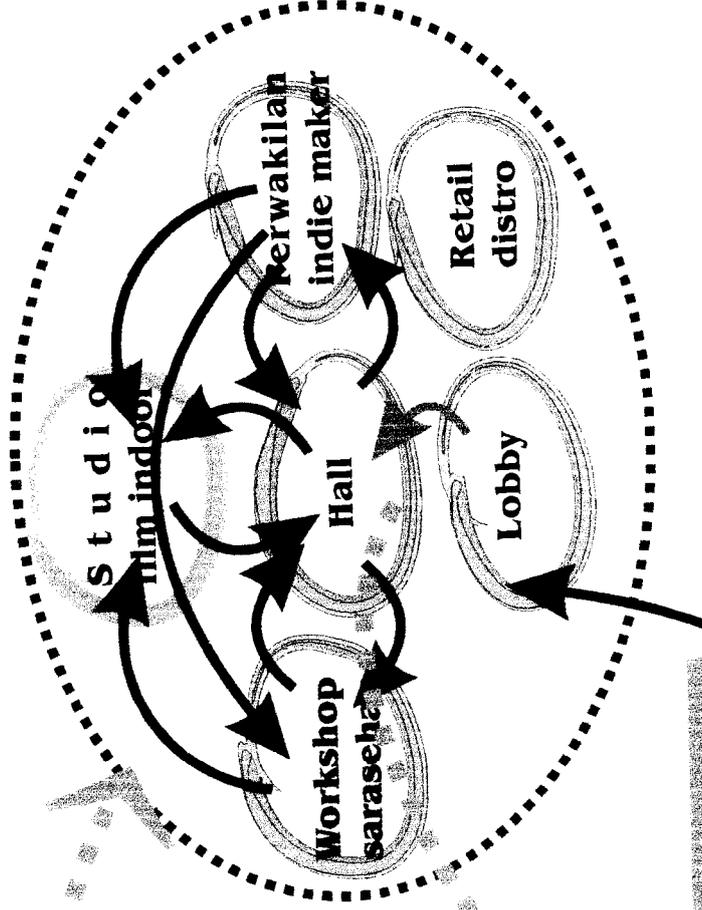
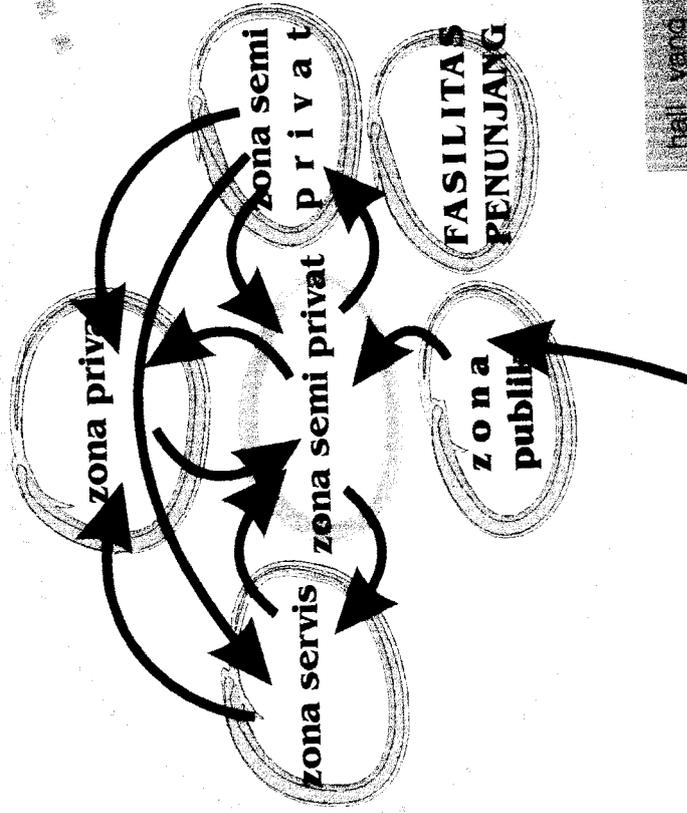
Membentuk satu zona sebagai titik interaksi yang kreatif

Tentu dibarengi bangunan utama (body)

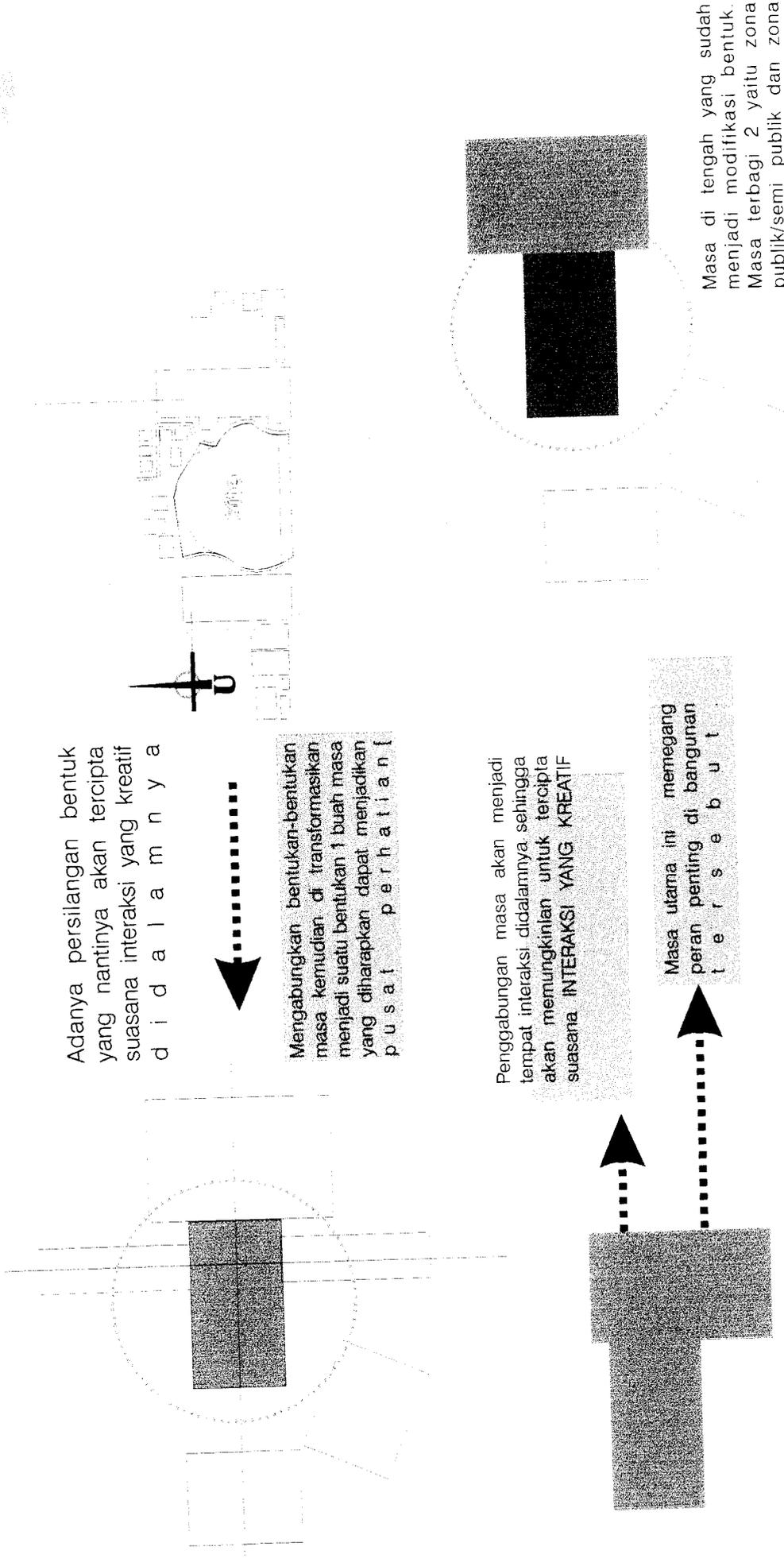


Untuk pembagian di sini, di lakukan untuk
membuat beberapa zona dan zona yang
berfungsi dengan beberapa fungsi pada
yang satu dengan yang lain dan untuk dapat

Zoning ruang



hall yang ditempatkan ditengah digunakan sebagai pengikat zona lainnya dan digunakan sebagai titik utama terjadinya proses interaksi yang kreatif



Adanya persilangan bentuk yang nantinya akan tercipta suasana interaksi yang kreatif di dalamnya

Menggabungkan bentuk-bentukan masa kemudian di transformasikan menjadi suatu bentuk 1 buah masa yang diharapkan dapat menjadikan pusat perhatian

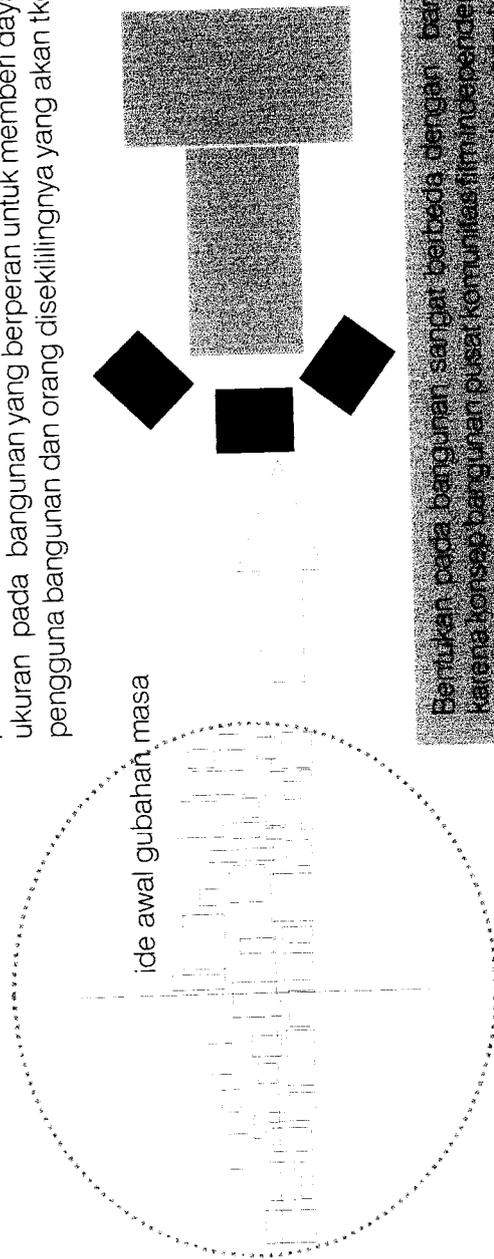
Penggabungan masa akan menjadi tempat interaksi didalamnya sehingga akan memungkinkan untuk tercipta suasana INTERAKSI YANG KREATIF

Masa utama ini memegang peran penting di bangunan tersebut

Masa di tengah yang sudah menjadi modifikasi bentuk. Masa terbagi 2 yaitu zona publik/semi publik dan zona



Untuk orientasi misa di rencanakan membentuk bangunan yang berarahkan arsitektur dekonstruksi. Sedikit banyak lebih menonjolkan permainan misa kotak masif yang diberikan variasi tata laetak dan ukuran pada bangunan yang berperan untuk memberi daya kreatif pada pengguna bangunan dan orang disekelilingnya yang akan tkelihatan pada



Bertukun pada bangunan sangat berbeda dengan bangunan di sekitar site, karena konsep bangunan pusat komunitas film ini adalah bangunan yang dapat digunakan sebagai tempat interaksi yang kreatif dengan ide dari gubahan misa ini diambil dari bentuk bangunan yang dapat menumbuhkan daya kreatif seseorang dan akan terjadi interaksi yang kreatif didalamnya hanya di kombinasikan budaya tercipta suatu bermukam yang kontras dengan bangunan sekitar karena bangunan sekitar berupa hotel

Kondisi eksisting



Sebelah Utara

Dibatasi oleh perkampungan penduduk yang sebagian besar masih penduduk asli daerah tersebut



Sebelah Selatan

Dibatasi oleh jalan raya yang merupakan jalan penghubung antara Jogja dengan Solo dan merupakan akses yang baik menuju bangunan sehingga akan mempermudah pencapaian



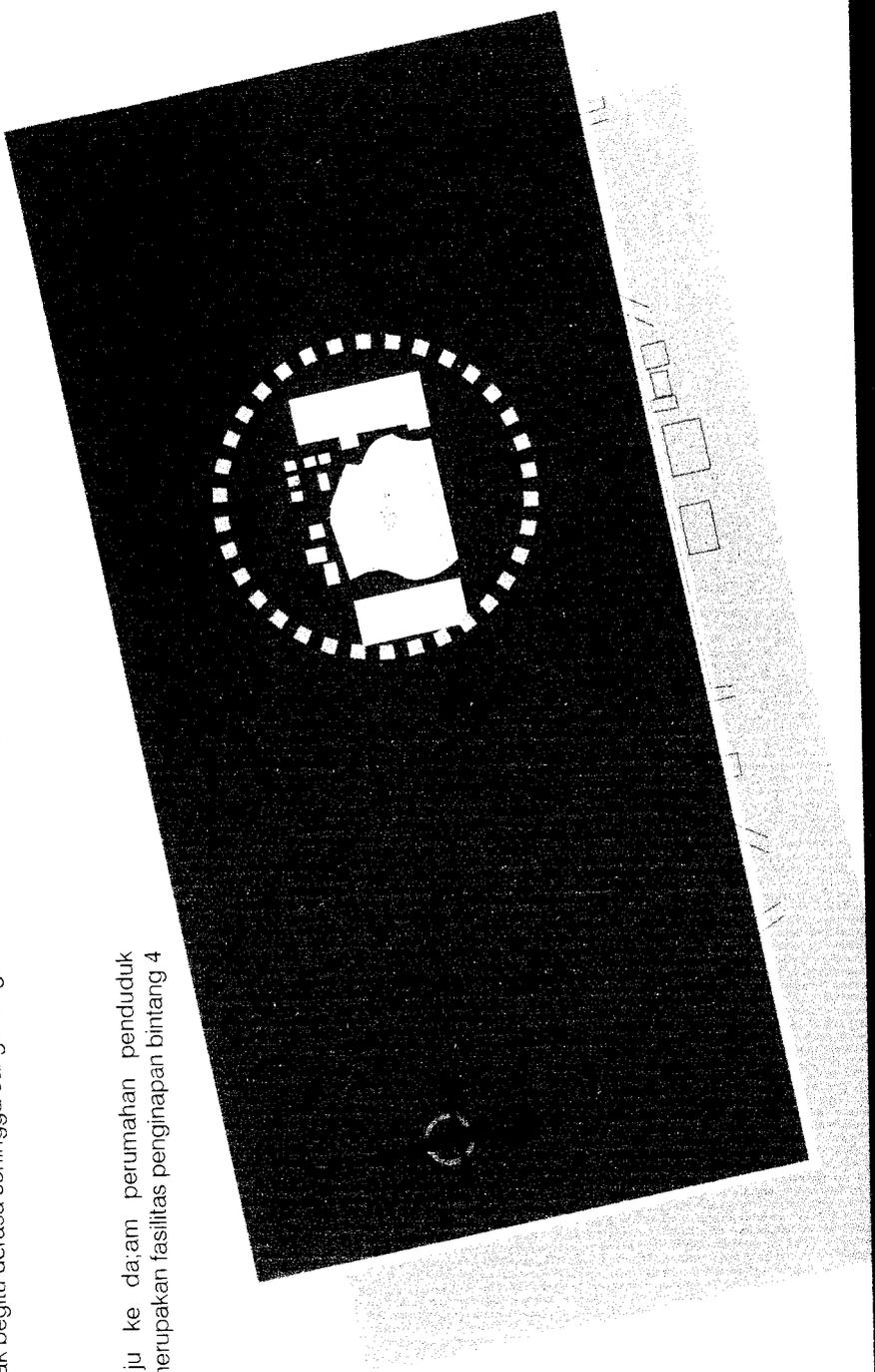
Sebelah Barat

Dibatasi oleh sungai kecil yang mengalir tidak begitu deras sehingga sangat bagus untuk view dari bangunan



Sebelah Timur

Dibatasi oleh jalan kecil yang menuju ke dalam perumahan penduduk dibelakang site dan hotel Sheraton yang merupakan fasilitas pengimapan bintang 4

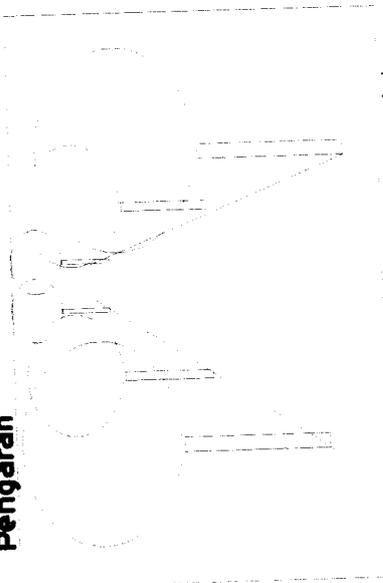


- =====
- =====
- =====
- =====
- =====
- =====

yang sesuai

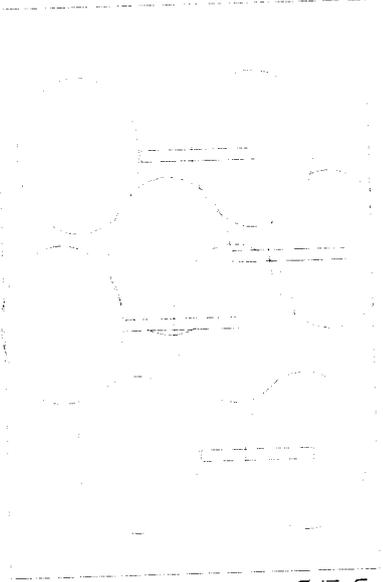
Digunakan sebagai pengarah pembentuk vista pembagi ruang peredam kebisingan

Pengarah



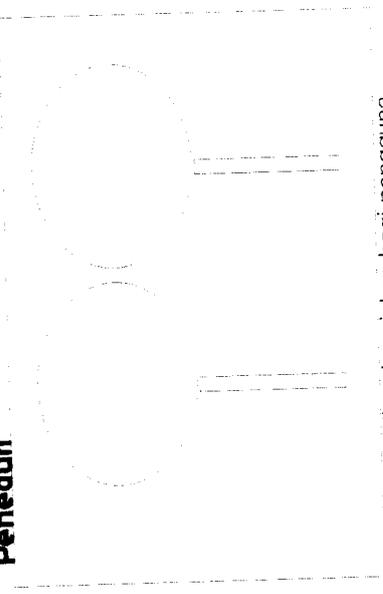
Digunakan untuk mengarahkan pengguna bangunan menuju bangunan dan akan tercipta suasana dengan adanya pohon yang akan tercipta suasana interaksi yang nyaman

ruang pembagi ruang



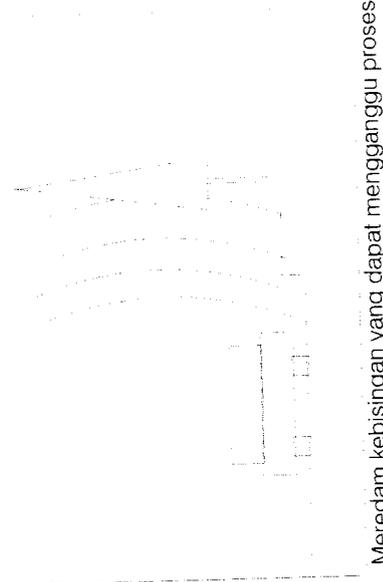
Membagi ruang pada openspace sehingga dapat membentuk ruang tersendiri sebagai proses interaksi diluar bangunan

Peneduh



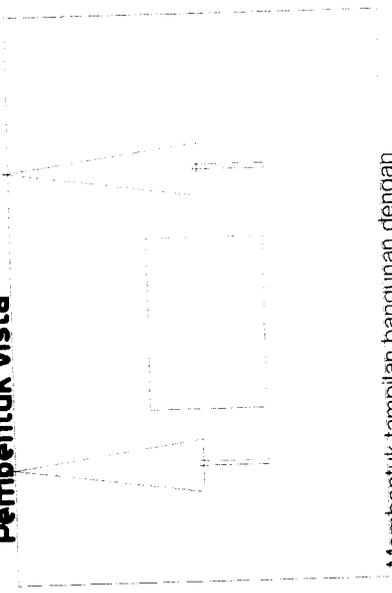
Untuk memberikan kesejukan bagi pengguna bangunan yang berada di area openspace sehingga akan tercipta suasana interaksi yang nyaman

Peredam kebisingan



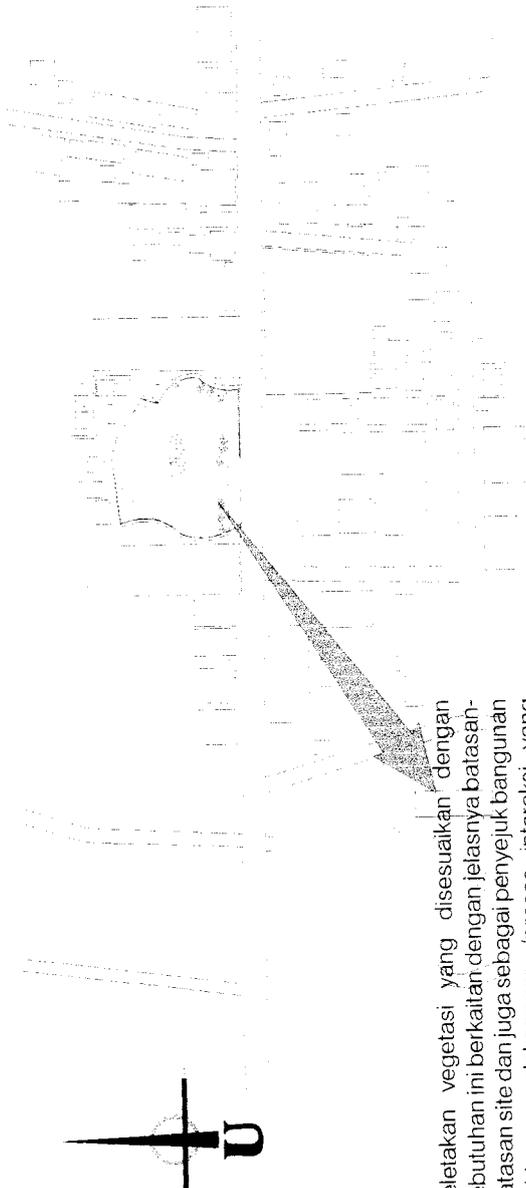
Meredam kebisingan yang dapat mengganggu proses interaksi dan suasana privat yang dimiliki salah satu fungsi bangunan tertentu

Pembentuk vista



Membentuk tampilan bangunan dengan membeirikan kesan bangunan yang mempunyai perbedaan dengan bangunan sekitar

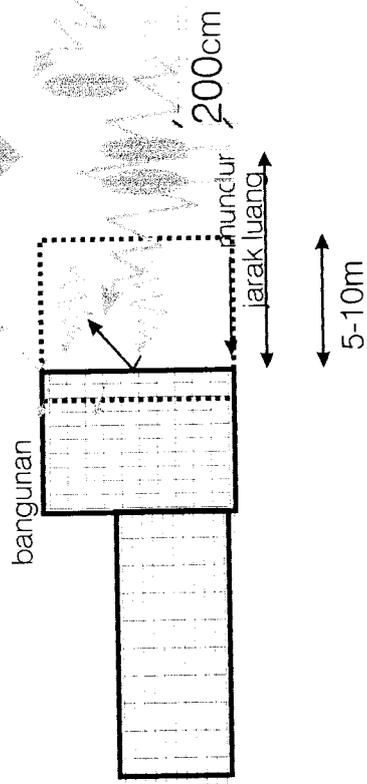
Vegetasi



Penataan vegetasi yang disesuaikan dengan kebutuhan ini berkaitan dengan jelasnya batasan-batasan site dan juga sebagai penyeluk bangunan sehingga pelaksanaan / proses interaksi yang kreatif dapat berjalan dengan baik karena pengguna bangunan merasa nyaman

Alternatif kedua adalah membuat vegetasi. Bertujuan agar suara-suara bisung dapat terfilter dengan adanya pohon-pohon di bagian depan batasan site. Selain itu ditujukan agar site mempunyai batasan-batasan. Jenis tanaman yang digunakan adalah tanaman yang memiliki daun lebar dan memiliki kerapatan dahan. Diharapkan daun-daun dapat menahan masuknya

s u a r a



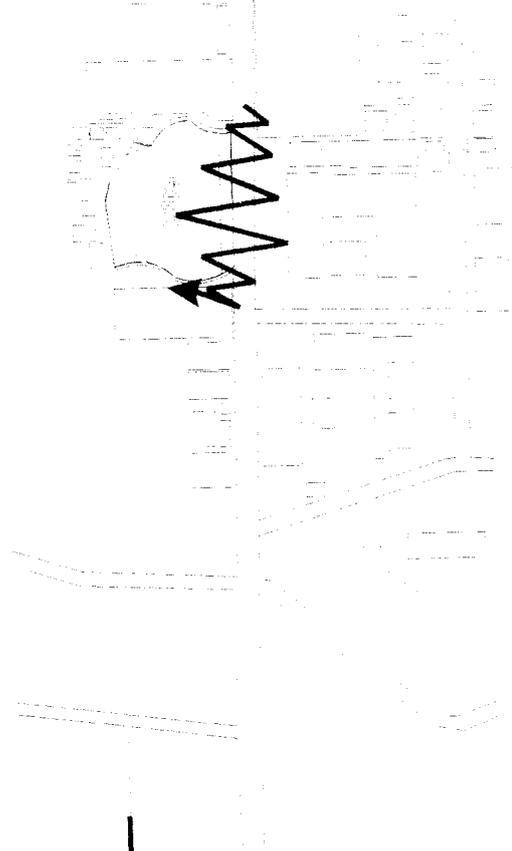
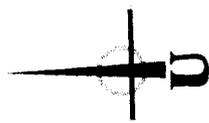
PEMILIHAN VEGETASI SEBAGAI
 PENDUKUNG PROSES INTERAKSI
 YANG KREATIF

P E N E D U H
 P E M B E N T U K R U A N G
 P E N A H A N K E B I S I N G A N
 P E N G A R A H
 P E M B E N T U K V I S T A

design schematic
 muhammad faisal riza
 98512162

Kebisingan

Kawasan ini merupakan daerah yang mempunyai tingkat kebisingan yang tinggi karena dipinggir jalan solo yang frekuensi kendaraan bermotornya sangat tinggi, sehingga di butuhkan kekhurusan dalam menangani kebisingan tersebut yaitu dengan beberapa alternatif

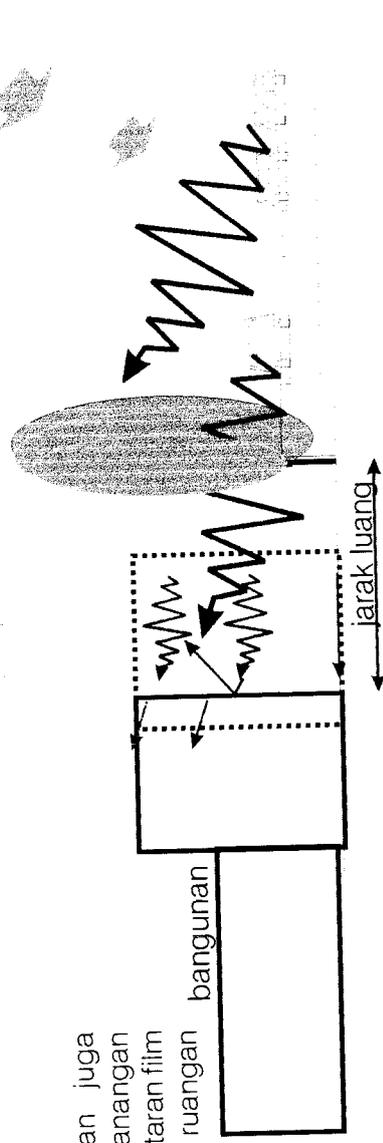


Ada beberapa alternatif penyelesaian untuk mengatasi persoalan tersebut antara lain adalah dengan memberikan ruang luang untuk tabrakan suara. Dimaksudkan juga suara bising tidak langsung merambat ke bangunan dan psite sangat mendukung karena site 20m



Dengan menempatkan pada depan site vegetasi yang berupa pohon yang dapat menyaring atau pohon yang dapat meminimalisir kebisingan dari arah jalan raya sehingga tidak mengganggu prose interaksi di dalam site

Dan dalam bangunan juga membutuhkan ketenangan ketika diadakan pemutaran film atau syuting diluar ruangan



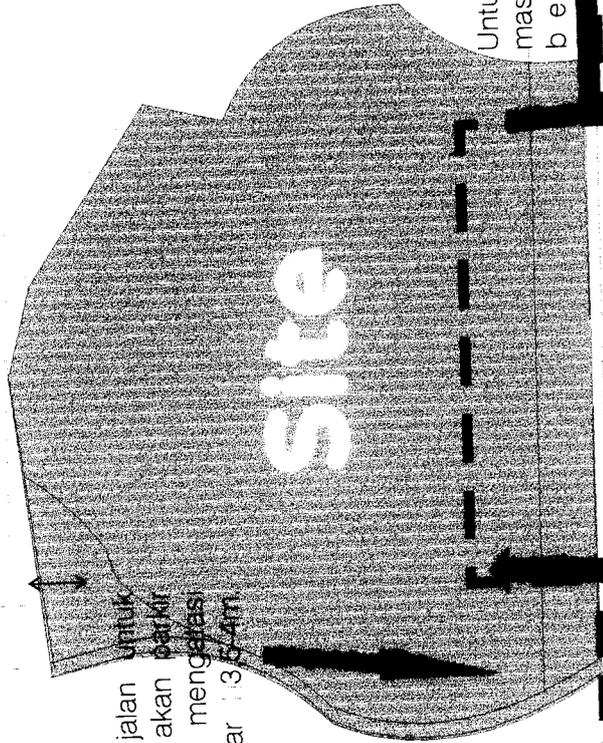
Pohon peredam kebisingan diletakkan di perbatasan antara site dengan jalan raya

Sirkulasi



Dari jalan masuk ke site:

Memberi ruang jalan untuk kendaraan yang akan parkir ditujukan untuk mengatasi kemacetan. Lebar 13,524m



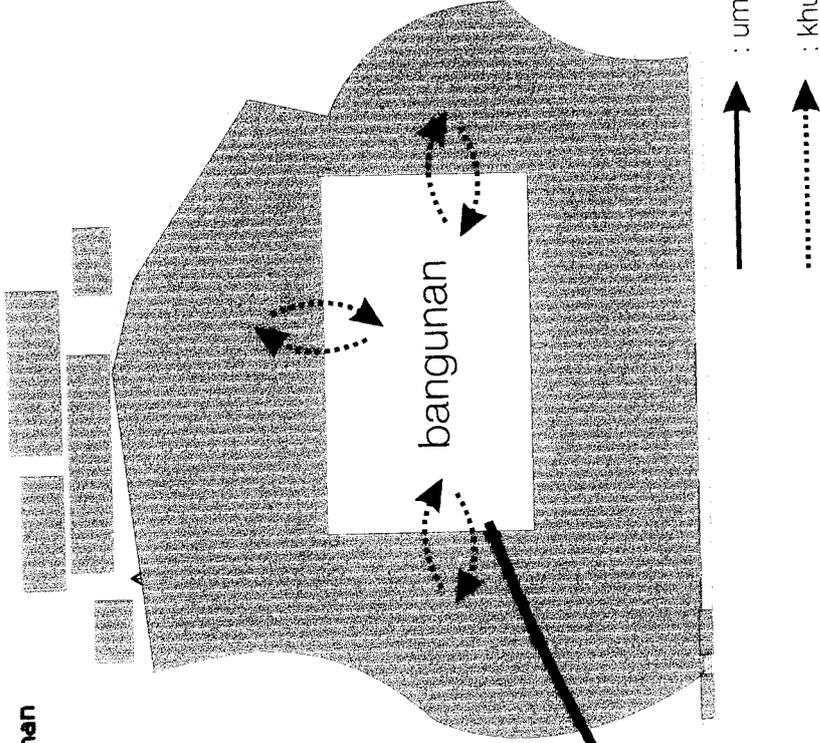
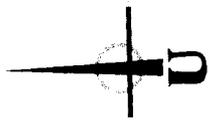
Untuk jalan di samping mempunyai akses untuk masuk kampung penduduk yang berada di belakang

Sirkulasi dari jalan solo ke site melewati jalan masuk sebelah barat. Dan sirkulasi keluar di sebelah timur. Pengamanan ini untuk memperjelas alur masuk dan keluar bagi pendatang atau pengguna bangunan tersebut.

Untuk jalan solo mempunyai arus satu arah dari arah timur dan satu arah dari barat.

Jalur sirkulasi kendaraan

Sirkulasi Dari site ke dalam bangunan



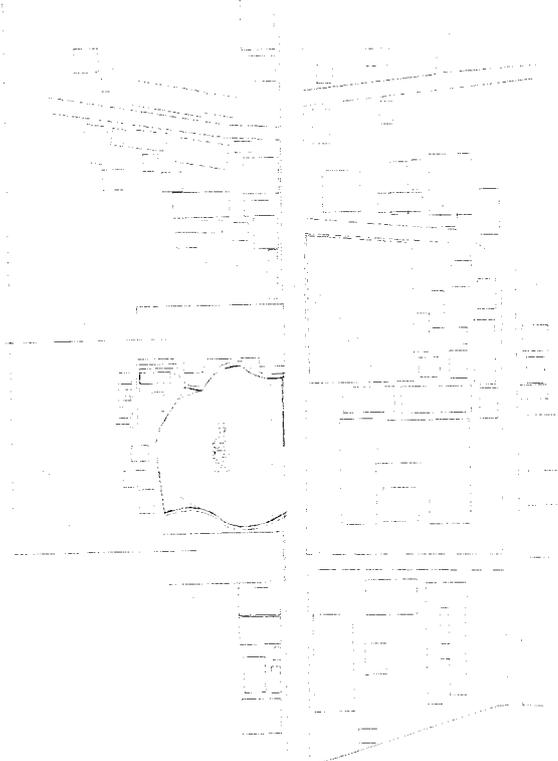
Sirkulasi dari site ke bangunan terbagi 2 yaitu umum dan privat. Dikarenakan para pengelola mempunyai pekerjaan yang memerlukan kelancaran yang cukup baik dan para pengunjung juga harus dijaga kenyamananya Sehingga akan tercipta interaksi yang kreatif melalui kenyamanan sirkulasi yang tersedia

Di sediakan parkir khusus untuk karyawan agar melancarkan kegiatan yang sangat private. Dan ditujukan agar tidak mengganggu pengunjung umum

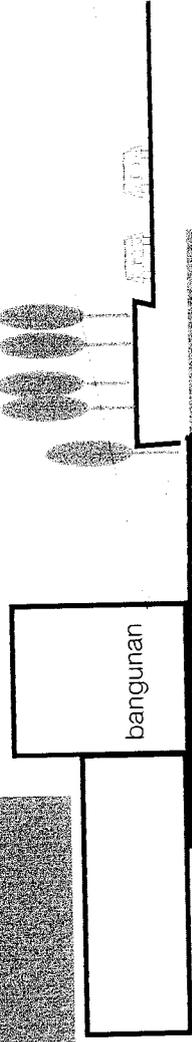
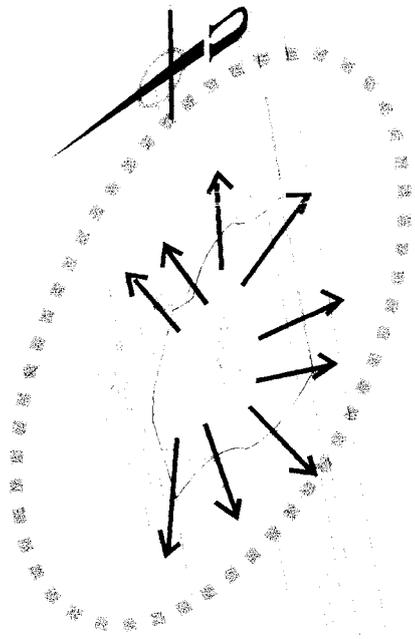
Sirkulasi orientasi bangunan



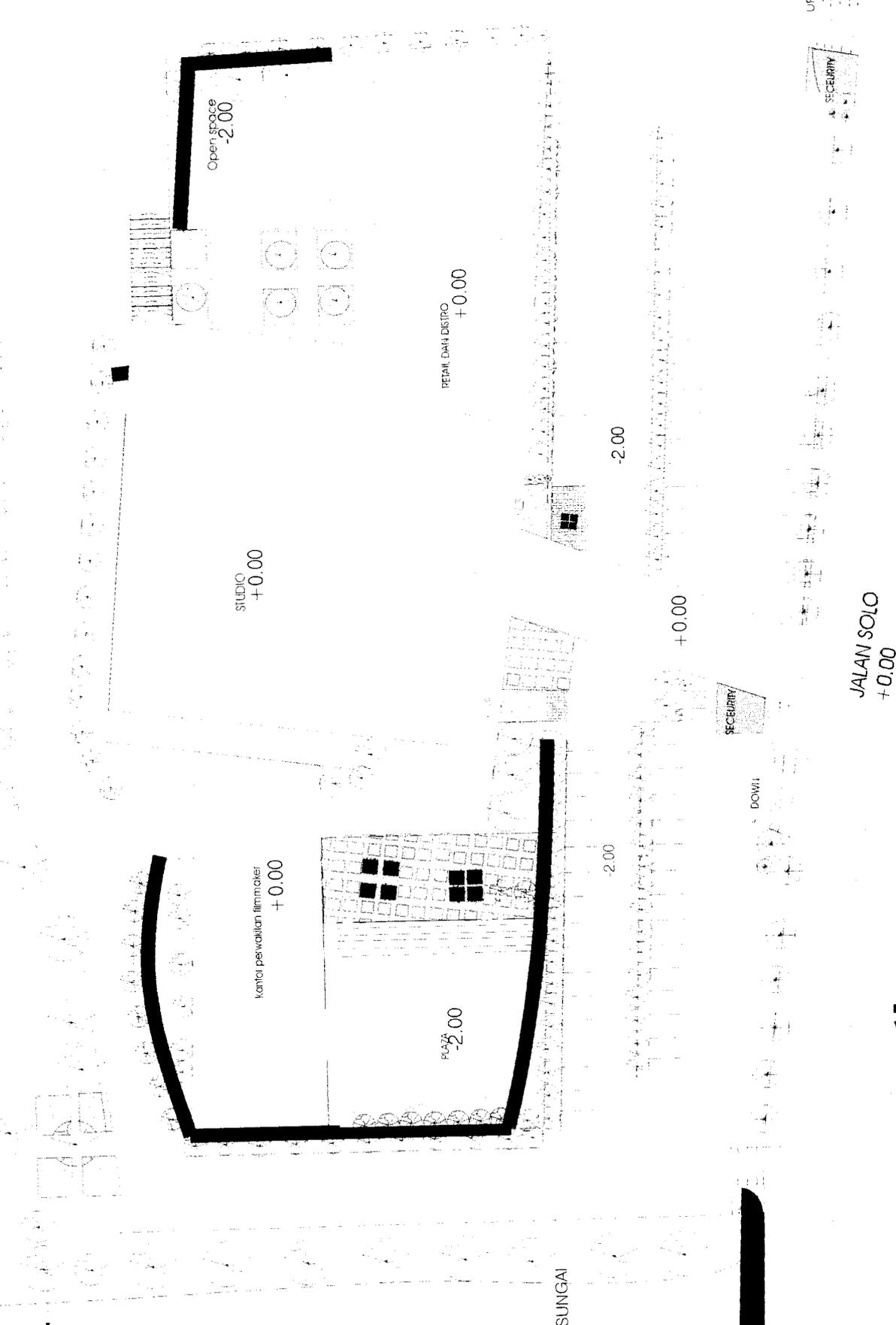
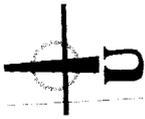
Dikawasan (j) solo merupakan salah satu jalan yang menghubungkan antara kota. Sejalan dengan itu ada hotel quality dan shetaton. Histori rumah ini dapat berfungsi sebagai bahan untuk gambaran sebagai pendukung pada bangunan ini



Orientasi bangunan mengacu ke jalan raya diperlukan untuk menarik perhatian para pengunjung jalan yaitu pada audience. Di halaman bangunan tersebut dapat berkesan sehingga menjadi bangunan penanda kawasan



Gambaran arah pandang manusia bisa di dalam gesung. Diharapkan dapat menambah ide atau



design schematic
muhammad faisal riza
98512162

nama-konsep-h2-h3-h4-h5-h6-h7-h8-h9-h10-h11-h12-h13-h14-h15-h16-h17-h18-h19-h20-h21-h22-h23-h24-h25-h26-h27-h28-h29-h30-h31-h32-h33-h34-h35-h36-h37-h38-h39-h40-h41-h42-h43-h44-h45-h46-h47-h48-h49-h50-h51-h52-h53-h54-h55-h56-h57-h58-h59-h60-h61-h62-h63-h64-h65-h66-h67-h68-h69-h70-h71-h72-h73-h74-h75-h76-h77-h78-h79-h80-h81-h82-h83-h84-h85-h86-h87-h88-h89-h90-h91-h92-h93-h94-h95-h96-h97-h98-h99-h100-h101-h102-h103-h104-h105-h106-h107-h108-h109-h110-h111-h112-h113-h114-h115-h116-h117-h118-h119-h120-h121-h122-h123-h124-h125-h126-h127-h128-h129-h130-h131-h132-h133-h134-h135-h136-h137-h138-h139-h140-h141-h142-h143-h144-h145-h146-h147-h148-h149-h150-h151-h152-h153-h154-h155-h156-h157-h158-h159-h160-h161-h162-h163-h164-h165-h166-h167-h168-h169-h170-h171-h172-h173-h174-h175-h176-h177-h178-h179-h180-h181-h182-h183-h184-h185-h186-h187-h188-h189-h190-h191-h192-h193-h194-h195-h196-h197-h198-h199-h200-h201-h202-h203-h204-h205-h206-h207-h208-h209-h210-h211-h212-h213-h214-h215-h216-h217-h218-h219-h220-h221-h222-h223-h224-h225-h226-h227-h228-h229-h230-h231-h232-h233-h234-h235-h236-h237-h238-h239-h240-h241-h242-h243-h244-h245-h246-h247-h248-h249-h250-h251-h252-h253-h254-h255-h256-h257-h258-h259-h260-h261-h262-h263-h264-h265-h266-h267-h268-h269-h270-h271-h272-h273-h274-h275-h276-h277-h278-h279-h280-h281-h282-h283-h284-h285-h286-h287-h288-h289-h290-h291-h292-h293-h294-h295-h296-h297-h298-h299-h300-h301-h302-h303-h304-h305-h306-h307-h308-h309-h310-h311-h312-h313-h314-h315-h316-h317-h318-h319-h320-h321-h322-h323-h324-h325-h326-h327-h328-h329-h330-h331-h332-h333-h334-h335-h336-h337-h338-h339-h340-h341-h342-h343-h344-h345-h346-h347-h348-h349-h350-h351-h352-h353-h354-h355-h356-h357-h358-h359-h360-h361-h362-h363-h364-h365-h366-h367-h368-h369-h370-h371-h372-h373-h374-h375-h376-h377-h378-h379-h380-h381-h382-h383-h384-h385-h386-h387-h388-h389-h390-h391-h392-h393-h394-h395-h396-h397-h398-h399-h400-h401-h402-h403-h404-h405-h406-h407-h408-h409-h410-h411-h412-h413-h414-h415-h416-h417-h418-h419-h420-h421-h422-h423-h424-h425-h426-h427-h428-h429-h430-h431-h432-h433-h434-h435-h436-h437-h438-h439-h440-h441-h442-h443-h444-h445-h446-h447-h448-h449-h450-h451-h452-h453-h454-h455-h456-h457-h458-h459-h460-h461-h462-h463-h464-h465-h466-h467-h468-h469-h470-h471-h472-h473-h474-h475-h476-h477-h478-h479-h480-h481-h482-h483-h484-h485-h486-h487-h488-h489-h490-h491-h492-h493-h494-h495-h496-h497-h498-h499-h500-h501-h502-h503-h504-h505-h506-h507-h508-h509-h510-h511-h512-h513-h514-h515-h516-h517-h518-h519-h520-h521-h522-h523-h524-h525-h526-h527-h528-h529-h530-h531-h532-h533-h534-h535-h536-h537-h538-h539-h540-h541-h542-h543-h544-h545-h546-h547-h548-h549-h550-h551-h552-h553-h554-h555-h556-h557-h558-h559-h560-h561-h562-h563-h564-h565-h566-h567-h568-h569-h570-h571-h572-h573-h574-h575-h576-h577-h578-h579-h580-h581-h582-h583-h584-h585-h586-h587-h588-h589-h590-h591-h592-h593-h594-h595-h596-h597-h598-h599-h600-h601-h602-h603-h604-h605-h606-h607-h608-h609-h610-h611-h612-h613-h614-h615-h616-h617-h618-h619-h620-h621-h622-h623-h624-h625-h626-h627-h628-h629-h630-h631-h632-h633-h634-h635-h636-h637-h638-h639-h640-h641-h642-h643-h644-h645-h646-h647-h648-h649-h650-h651-h652-h653-h654-h655-h656-h657-h658-h659-h660-h661-h662-h663-h664-h665-h666-h667-h668-h669-h670-h671-h672-h673-h674-h675-h676-h677-h678-h679-h680-h681-h682-h683-h684-h685-h686-h687-h688-h689-h690-h691-h692-h693-h694-h695-h696-h697-h698-h699-h700-h701-h702-h703-h704-h705-h706-h707-h708-h709-h710-h711-h712-h713-h714-h715-h716-h717-h718-h719-h720-h721-h722-h723-h724-h725-h726-h727-h728-h729-h730-h731-h732-h733-h734-h735-h736-h737-h738-h739-h740-h741-h742-h743-h744-h745-h746-h747-h748-h749-h750-h751-h752-h753-h754-h755-h756-h757-h758-h759-h760-h761-h762-h763-h764-h765-h766-h767-h768-h769-h770-h771-h772-h773-h774-h775-h776-h777-h778-h779-h780-h781-h782-h783-h784-h785-h786-h787-h788-h789-h790-h791-h792-h793-h794-h795-h796-h797-h798-h799-h800-h801-h802-h803-h804-h805-h806-h807-h808-h809-h810-h811-h812-h813-h814-h815-h816-h817-h818-h819-h820-h821-h822-h823-h824-h825-h826-h827-h828-h829-h830-h831-h832-h833-h834-h835-h836-h837-h838-h839-h840-h841-h842-h843-h844-h845-h846-h847-h848-h849-h850-h851-h852-h853-h854-h855-h856-h857-h858-h859-h860-h861-h862-h863-h864-h865-h866-h867-h868-h869-h870-h871-h872-h873-h874-h875-h876-h877-h878-h879-h880-h881-h882-h883-h884-h885-h886-h887-h888-h889-h890-h891-h892-h893-h894-h895-h896-h897-h898-h899-h900-h901-h902-h903-h904-h905-h906-h907-h908-h909-h910-h911-h912-h913-h914-h915-h916-h917-h918-h919-h920-h921-h922-h923-h924-h925-h926-h927-h928-h929-h930-h931-h932-h933-h934-h935-h936-h937-h938-h939-h940-h941-h942-h943-h944-h945-h946-h947-h948-h949-h950-h951-h952-h953-h954-h955-h956-h957-h958-h959-h960-h961-h962-h963-h964-h965-h966-h967-h968-h969-h970-h971-h972-h973-h974-h975-h976-h977-h978-h979-h980-h981-h982-h983-h984-h985-h986-h987-h988-h989-h990-h991-h992-h993-h994-h995-h996-h997-h998-h999



METODA

- Orisinalitas
- Berwujud dan terukur pada bentuk

USULAN/SOLUSI

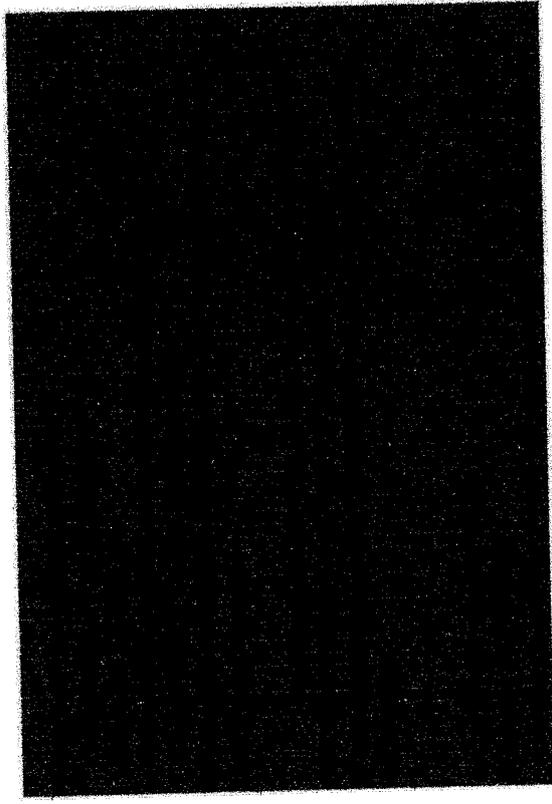
- Solusi yang dapat memunculkan ide-ide yang kreatif dengan memfokuskan pada aspek-aspek tertentu yang sudah ada atau yang sudah ada.

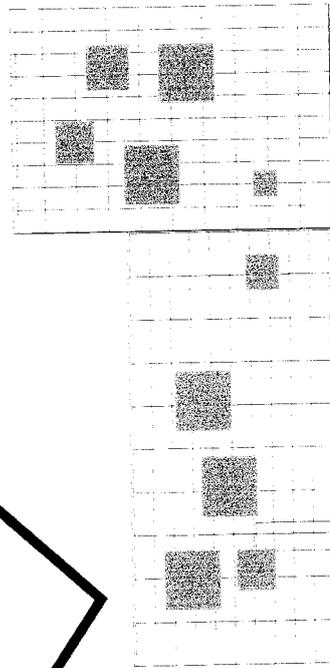
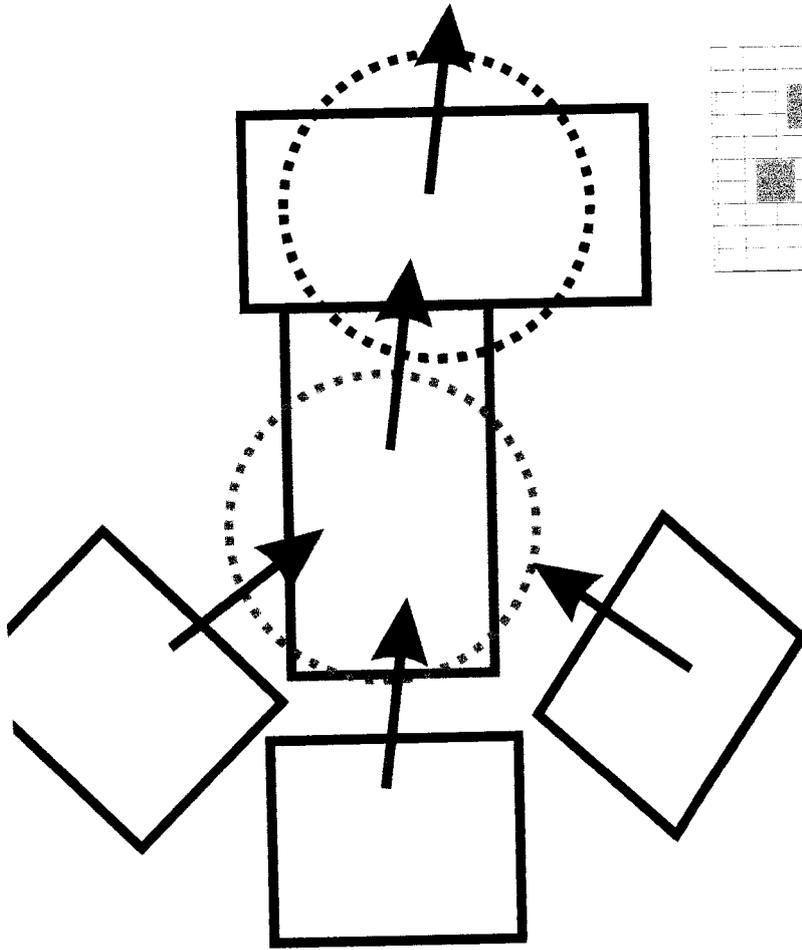
atau

- dengan pola bentuk yang berorientasi (berwujud yang tidak berwujud)

- Memperbaiki/mentransformasi bentuk yang sudah ada menjadi bentuk yang lebih baik.

- Perencanaan pada setiap langkah merupakan hasil dari proses kreatif.



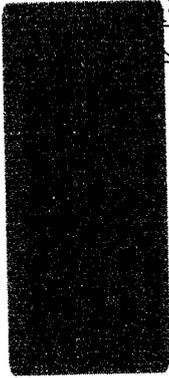


Perencanaan tempelan pola bangunan diujukahi untuk menambah kesan penanda

Mengalikan bentuk gubahan masa yang diambil dari bentuk yang memusat untuk dapat seragam mudah menggariskan dengan bergaris beraturan untuk dapat beraturan dengan mengalin jalin jalin dapat tercapai susunan yang menarik untuk berguna



A Menggunakan garis dan bentuk dinamis dalam ruangan



Kedinamisan dalam ruang dapat diwujudkan dengan menghadirkan bentuk-bentuk yang menggerakkan pergerakan dan bentuk yang asimetris

Garis yang mengekspresikan kedinamisan
sumber: JOHN SIMOND dan PRATOMO SUDARSONO

Dinamis = gerak = aktif = giat



Dinamis



Aktif



Glat / berani



Statis = diam = pasif = malas



Statis



Pasif



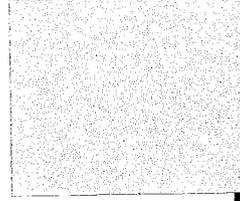
Malas / lesu



Dinamis = gerak = aktif = giat

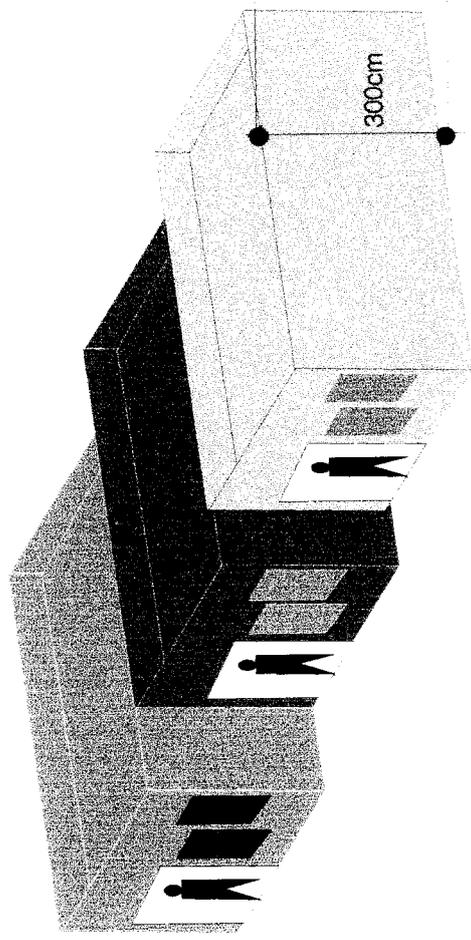
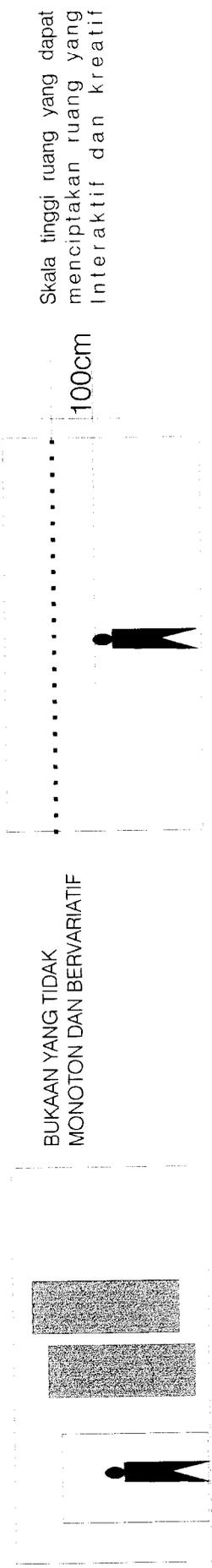


Statis = diam = pasif = malas



Menggunakan garis dan bentuk dinamis dalam ruangan Akan membentuk ruang yang interaktif dan kreatif

Dengan memunculkan pada
disain ruang STUDIO KERJA DAN
KANTOE PERWAKILAN INDIE
M A K E R



Penggunaan warna yang lembut dapat membuat menambah daya kreatif dan kenyamanan pengguna bangunan



C Penggunaan warna hangat dan cerah

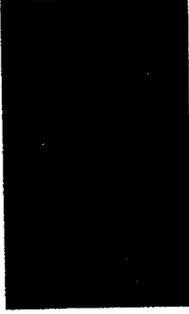
Penggunaan warna pada elemen-elemen evang [dinding, detail ruang dan perabot] mampu menciptakan kesan yang berbeda pada tiap orang Karebn warna tersebut

Warna merah dapat mengekspresikan kegembiraan, keberanian, kaya gagasan, energi, dan optimis

Warna kuning memberikan kesan kehangatan, kecedikan, kekayaan ide, dan sumber kekuatan

Sumber : **ADRWANTO, RATNA SULISTAMI,**
sapun warna dalam ruang, majalah asri no.89/th 19990

Penggunaan pada ruang kerja /studio
Sehingga akan menimbulkan daya kreatif seseorang

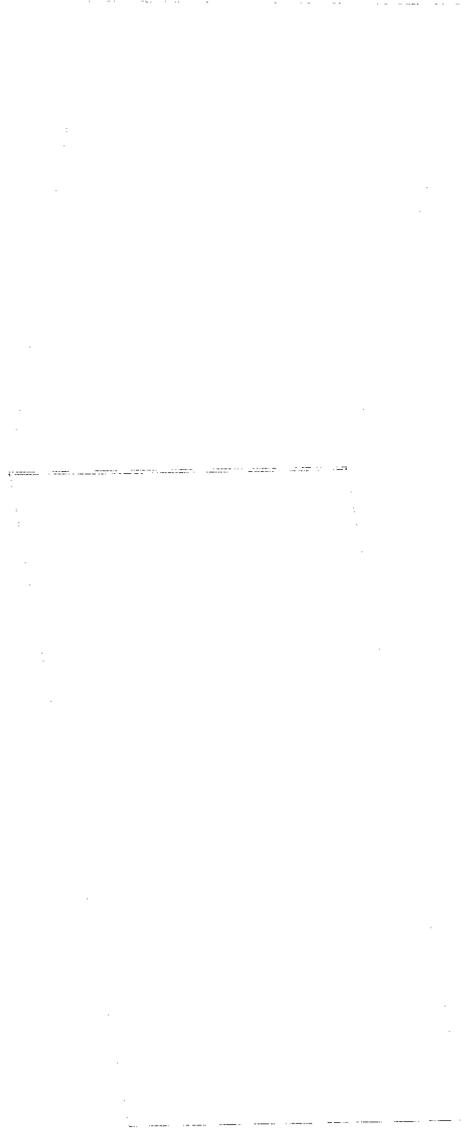


Warna cerah



Warna hangat

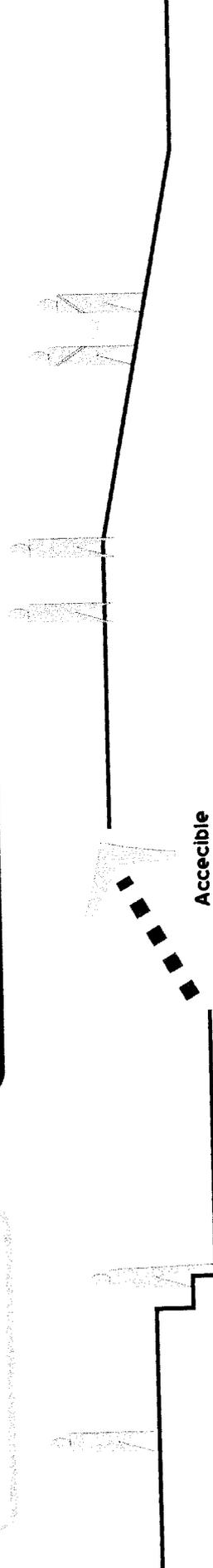
Untuk mendukung interaksi yang kreatif maka perlu penggunaan warna hangat dan warna yang cerah untuk dapat merangsang



D Memberikan kemudahan sirkulasi dan interaksi

Akse atau pergerakan sangat dibutuhkan dalam sebuah produksi film, sehingga sirkulasi studio harus mudah sehingga setiap orang bisa menyampaikan gagasan atau ide-ide dengan

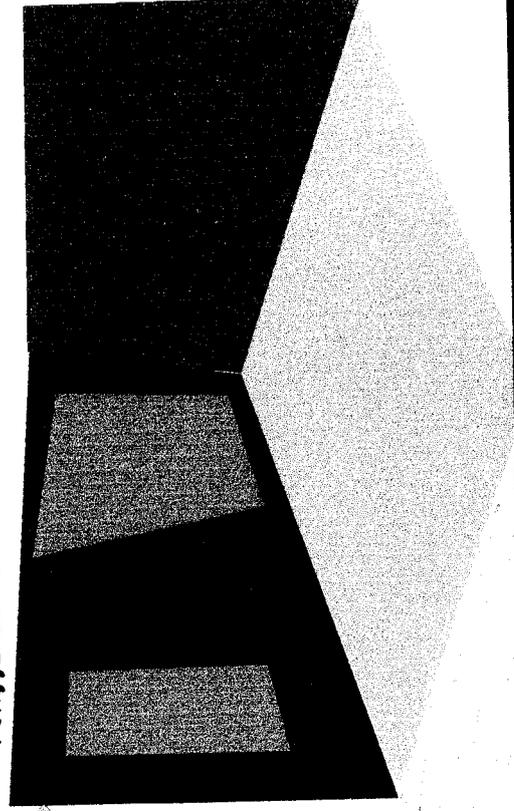
sehingga sebagai kemudahan akses yang memudahkan proses kreatif dan interaksi sesama pengguna untuk memahami ide dan dalam berjalan bersama



Adanya raam untuk memudahkan dalam membawa barang / alat

s y u t i n

Penggunaan untuk studio indoor dan untuk spot level





Bentukan asal dari denah sekitar site. Perbedaan pada bangunan sekitar adatan denah memujur vertikal atau horizontal. dengan memperhatikan tempat yang dapat digunakan untuk interaksi yang kreatif

kreatif

Denah yang memuat denah yang dapat mempertemukan pengguna yang berinteraksi dengan lingkungan

interaksi

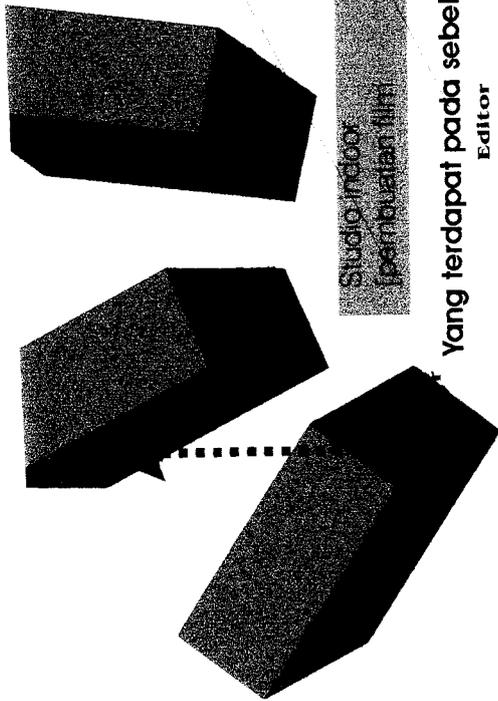
Denah dan bentukan denah yang dapat mempertemukan antar pengguna bangunan sehingga tercipta suasana yang interaktif

Maka perlu dibuat denah yang memusat dan ada satu ruang yang digunakan untuk tempat interaksi antar pengguna bangunan

Sebagai tempat diskusi dan pertemuan antar yang akan meningkatkan proses kreatif seseorang

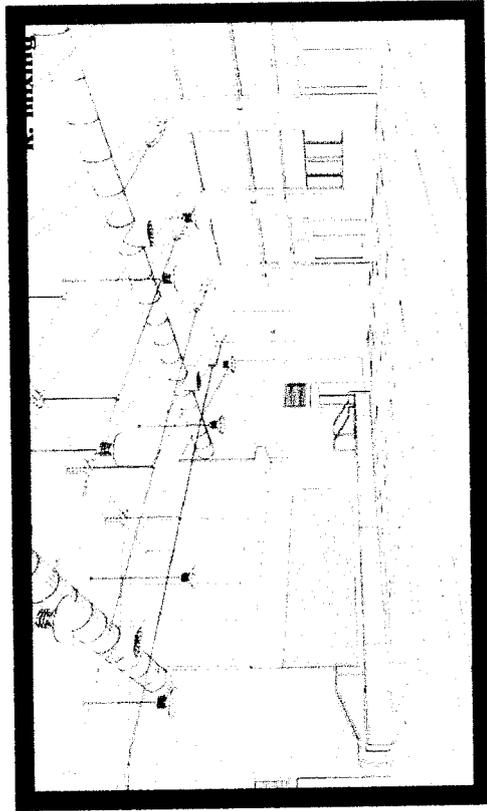


Ruang-ruang dalam (interior)

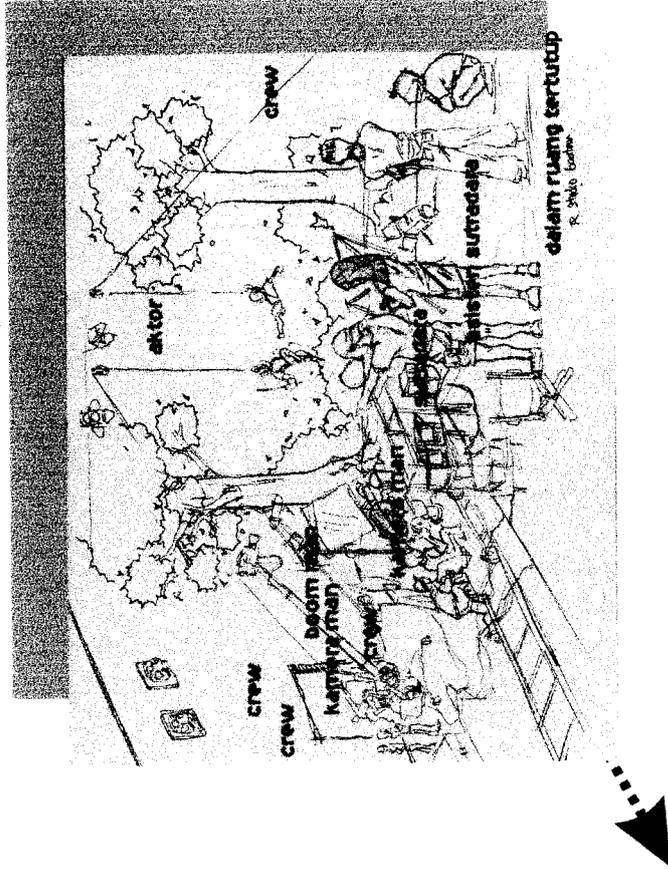


Studio motor (pembuatan film)

Yang terdapat pada sebelah utara bangunan studio Editor



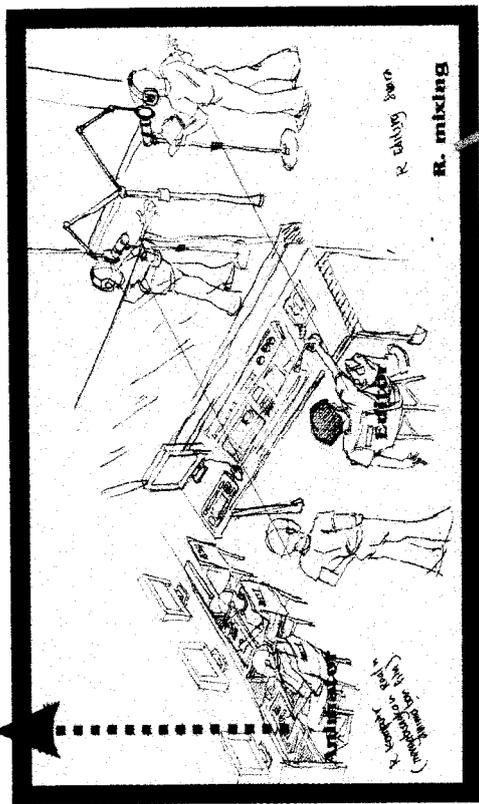
nyai tan.



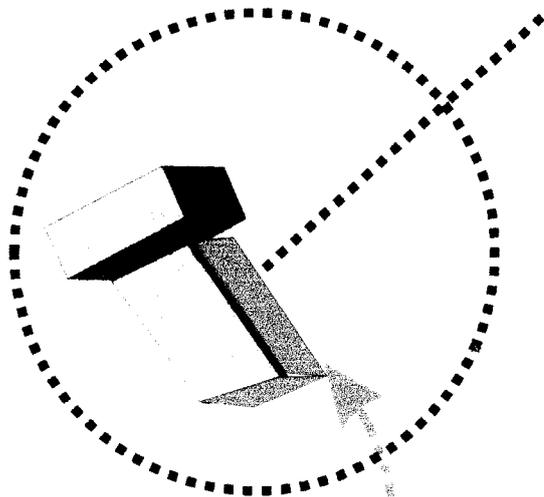
Ruang pembuatan film animasi



K. studio digital
(menggabungkan
real dan animation film)

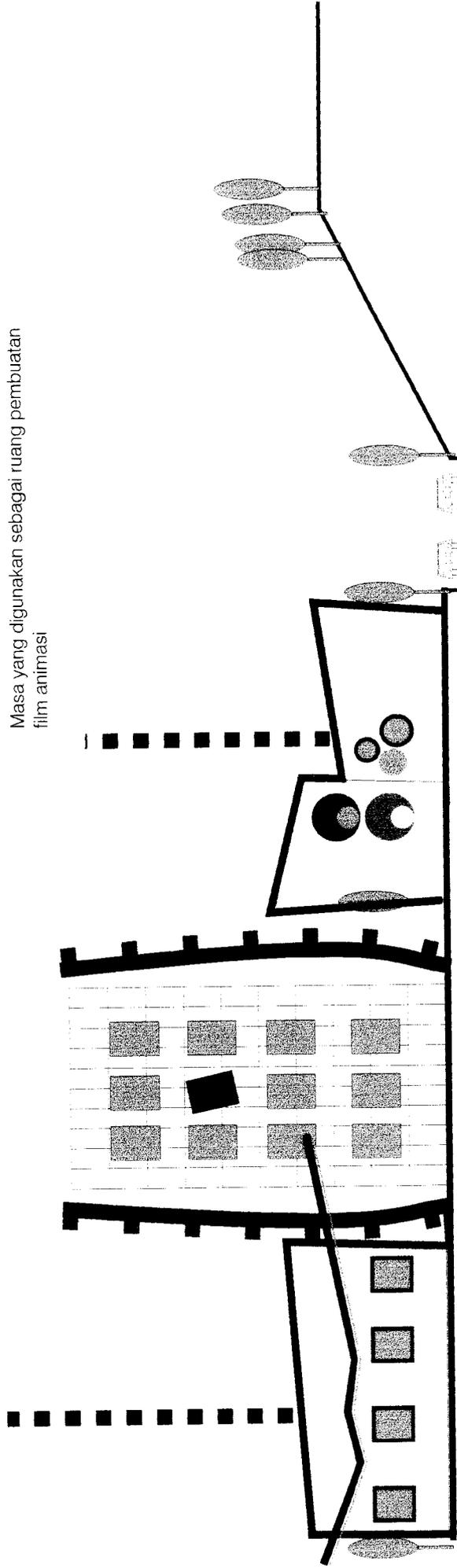


Layout ruang yang dapat digunakan untuk interaksi yang memacu proses kreatif dengan menempatkan material interior sehingga dengan demikian dapat tercipta proses interaksi yang kreatif dalam ruangan



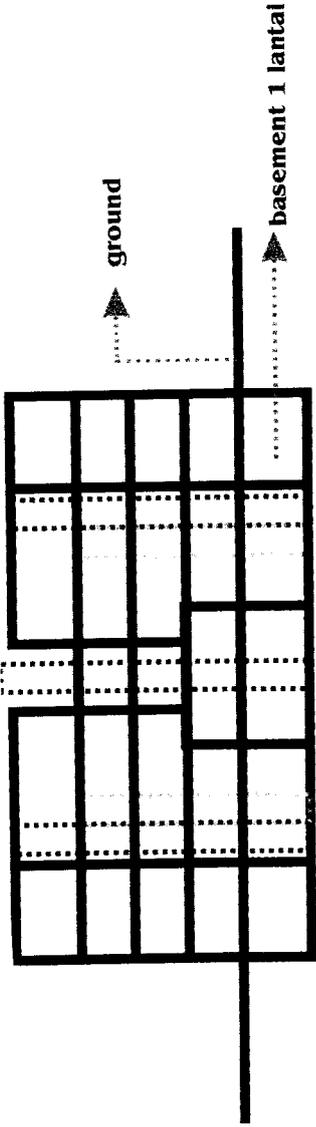
Banguan masa utama untuk studio kerja

masa disebelah bangunan utama digunakan sebagai bangunan pendukung



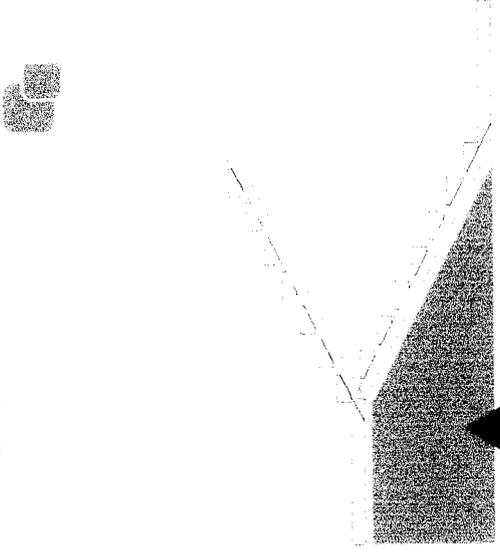
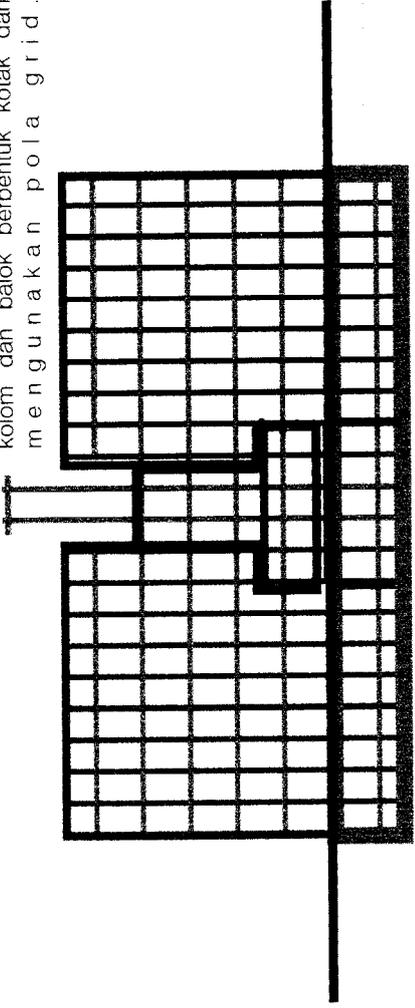
Masa yang digunakan sebagai ruang pembuatan film animasi

Gubahan masa utama sebagai bangunan itu yang memerlukan fasilitas utama pembuatan film



sistem sirkulasi antar lantai

Struktur yang digunakan adalah struktur kolom dan balok berbentuk kotak dan menggunakan pola grid.



Ruangan di bawah tangga dapat dimanfaatkan sebagai ruang penyimpanan dokumen atau wastafel.

Untuk material bangunan sengaja di tonjokan bentuknya yang tidak umum menyangkut jenis citra bangunan tersebut berbaur citra arsitektur dengan tatanan kotak-kotak yang tertata tetapi tidak

m o n o t o n



MALSI IGI
 Yang dapat menumbuhkan kreatifitas
 seseorang pada waktu berinteraksi dengan
 orang lain yang berada dalam bangunan
 sehingga membentuk interaksi yang kreatif

A
Materi:
 Bahan yang dipakai untuk tambah perbendah dengan material
 Batu alam
 Warna M zam
 Ukuran 20x20
 Dipunden pada tembok eksterior sebagai tempat untuk
B
 Batu kali
 Diletakkan pada lantai entrance dan depan kamar mandi
 sehingga dapat membuat kesan alami dan menarik
 Warna hitam
 Ukuran 0 10-20cm
C
 Batu bata ekspos
 Dipasang pada tembok interior diatiro dan ruang yang dapat
 membuat kesan berkelas dengan ruang yang lebih dan dapat
 menambahkan kreatifitas pada saat berinteraksi
 Warna merah bata
 Ukuran 70x35x22
D
 Keramik
 Dipasang pada lantai-lantai di dalam bangunan dengan ukuran
 yang berbeda-beda sesuai dengan besar ruang dan
 fungsinya
 Bangunan uzamatampah) menggunakan keramik :
 Ukuran 60x60
 Warna kombinasi antara putih yang dominan
 dengan variasi warna biru lembut
 Bangunan sisi timur (bagian komersial)
 menggunakan keramik
 Ukuran 40x40
 Warna putih sehingga membuat kesan bersih
 Bangunan sisi barat lantai perkebunan padi
 merah
 menggunakan keramik



Material

Material

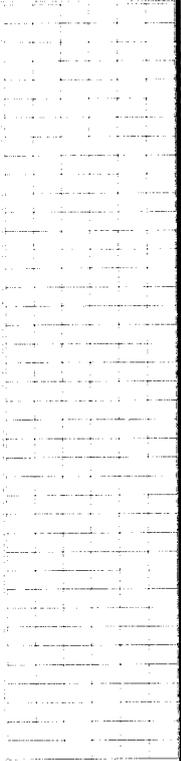
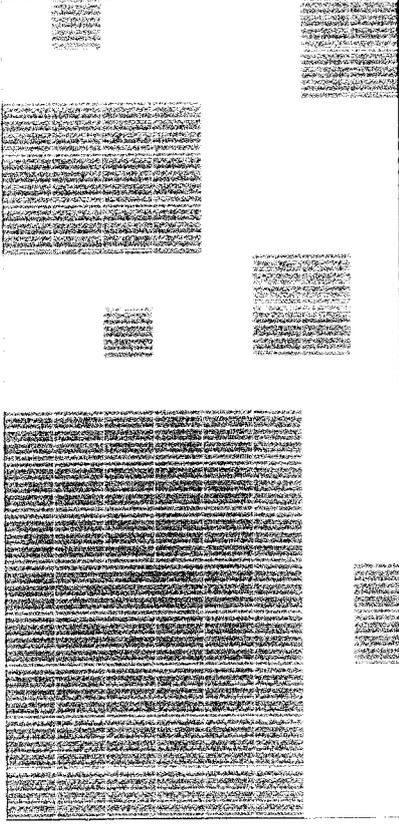
Bahan yang dipakai untuk tembok bertekstur dengan material

_Batu alam

Warna hitam

Ukuran 20x20

Digunakan pada tembok eksterior sebagai tempat untuk



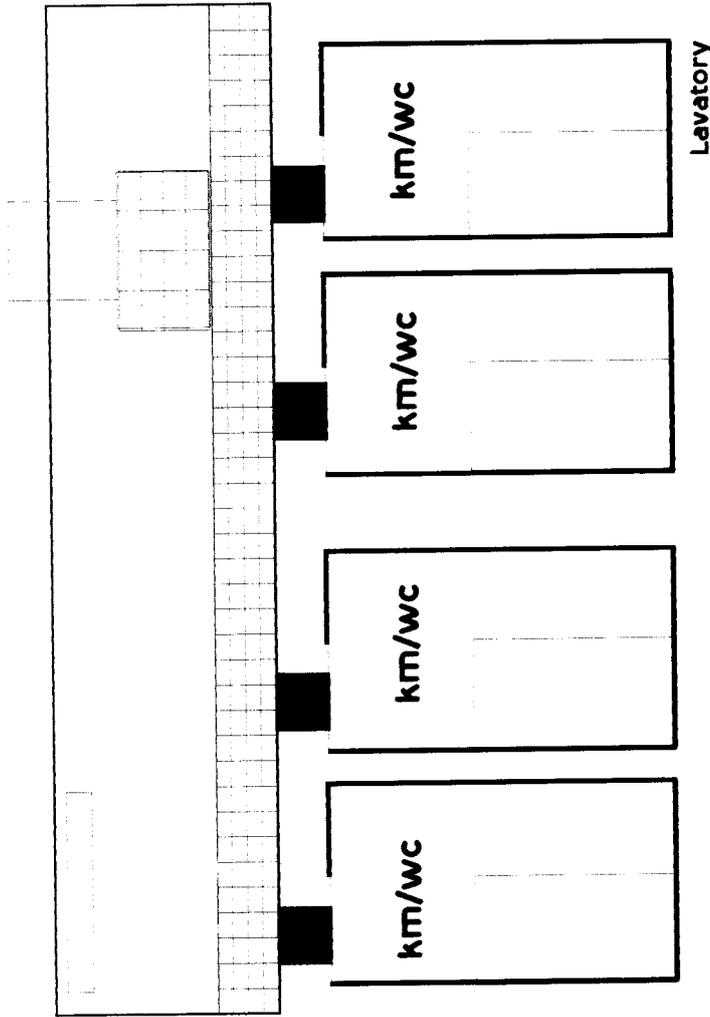
Tembok di luar bangunan dengan tatanan batu alam yang variatif yang

Batu kali

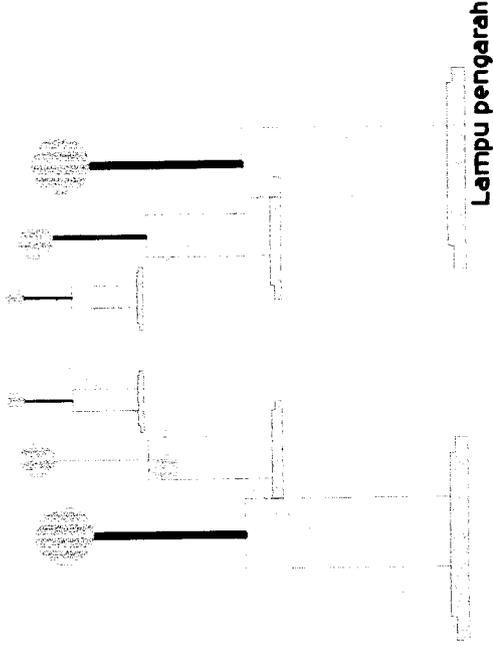
...Batu kali

Dipasang pada lantai entrance dan depan kamar mandi sehingga dapat membuat kesan alami dan menarik

Untuk melapisi tiang-tiang lampu taman
Warna hitam

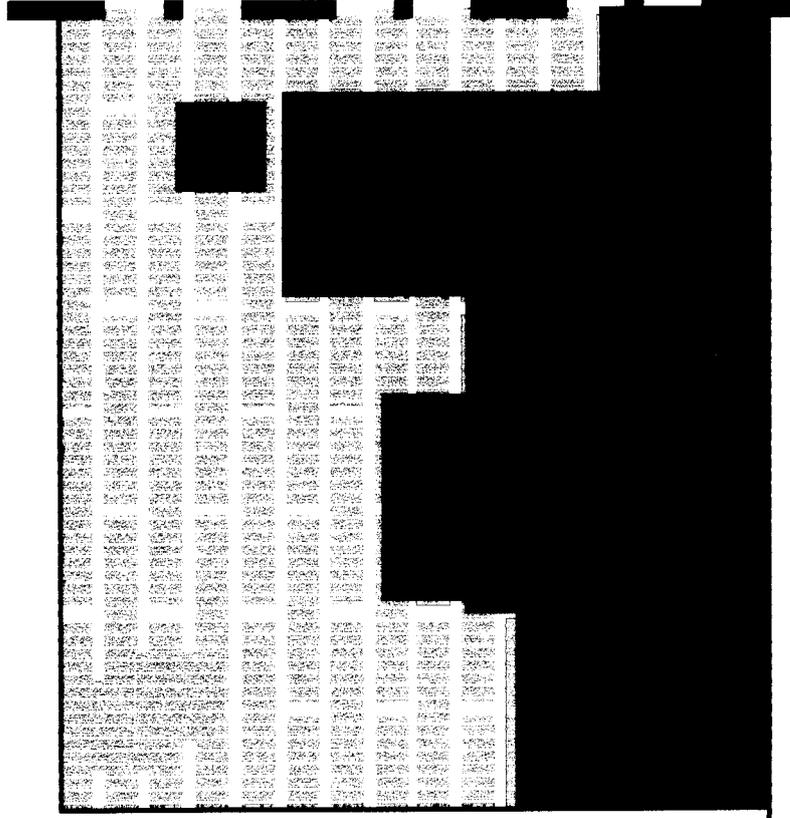


Material



Material

Dipasang pada tembok interior distro dan retail yang dapat membuat kesan berbeda dengan ruang yang lain dan dapat menumbuhkan kreatifitas pada saat berinteraksi
Warna soft blue
Ukuran 10x5x25



Dengan memberikan variasi pada tatanan batu bata ekspose akan menambah proses interaksi yang kreatif dalam

_____ keramik

Dipasang pada lantai-lantai didalam bangunan dengan ukuran yang berbeda-beda sesuai dengan besar ruang dan kegunaannya

_____ Bangunan utama(tengah) menggunakan keramik :

Ukuran 60x60

Warna kombinasi antara putih yang dominan dengan variasi warna merah

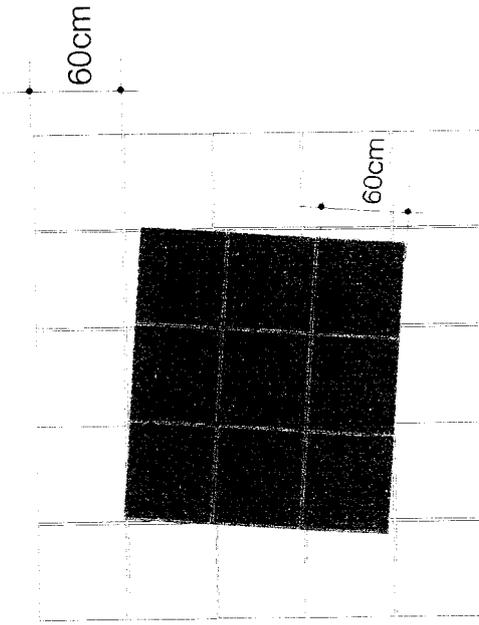
_____ Bangunan sisi timur (bagian komersial) menggunakan keramik

_____ Bangunan sisi barat kantor perwakilan indie meker

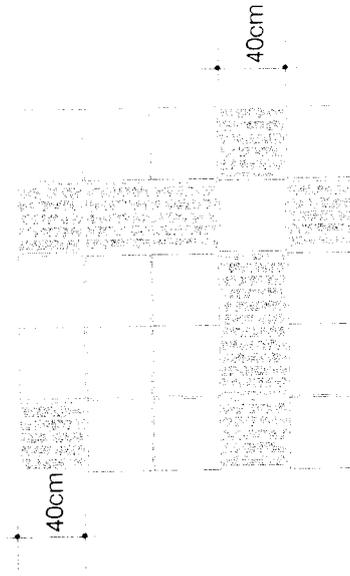
Menggunakan keramik

Ukuran 40x40

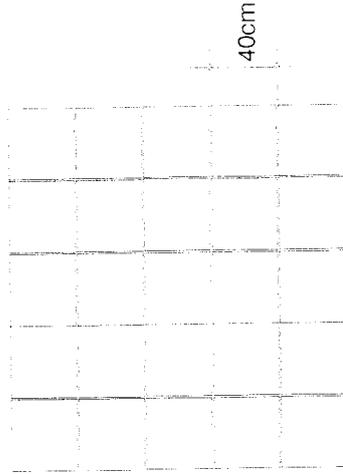
Warna merah maron dengan kombinasi warna putih sebagai upaya menumbuhkan proses



Bangunan utama



Bangunan sisi barat



Bangunan sisi timur

Material

Digunakan pada Jempatan masuk untuk pengujung sebagai pembentuk ruang dan dapat menimbulkan proses interaksi yang kreatif dengan menampilkan kayu yang ditata membentuk jajaran pelingkup ruang

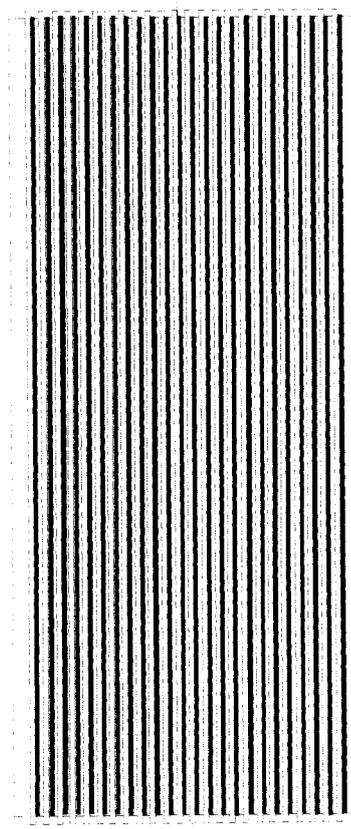
Digunakan pada fasad/ detail tampak depan bangunan Dengan ukuran 8/12 Menggunakan warna natural kayu Lembaran kayu untuk membentuk kotak-kotak Jenis kayu : Kalimantan



Balok kayu 8/12
(jenis kayu Kalimantan)



Papan kayu tebal 3cm



Kayu reng 5/7 (jenis kayu Kalimantan)

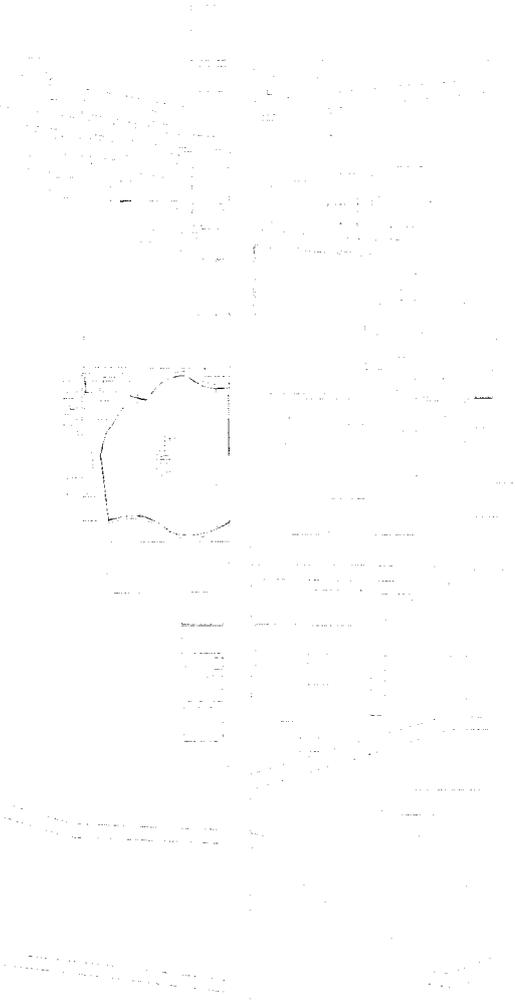
Kawasan

KAWASAN

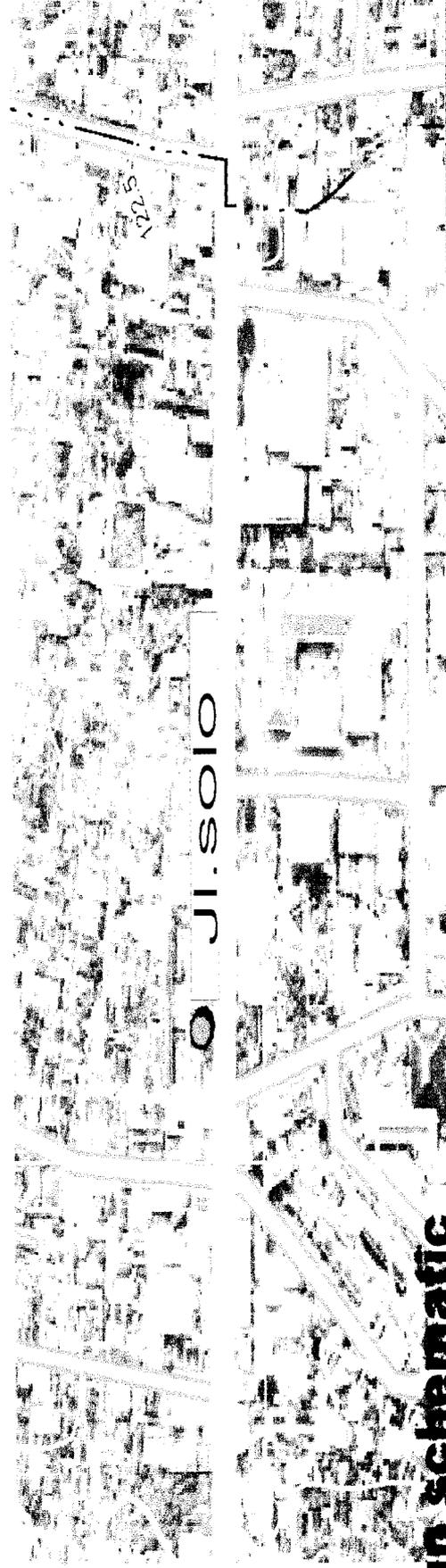
- Perencanaan tentang karakteristik bangunan di sekitar site
- Perencanaan layout bangunan di sekitar site
- URAIAN SINGKAT
- Sebagai acuan rancangan detail dan bangunan studio

- Perlihatkan site untuk di kembangkan sebagai bentuk bangunan yang kreatif dan inovatif
- URAIAN SINGKAT
- Untuk merancang atau mencari kenyamanan suatu bangunan yang akan dibangun yang nantinya dapat menjadi kawasan yang inovatif dan kreatif
- Dengan memperhatikan hubungan dalam kawasan yang terencana

KAWASAN



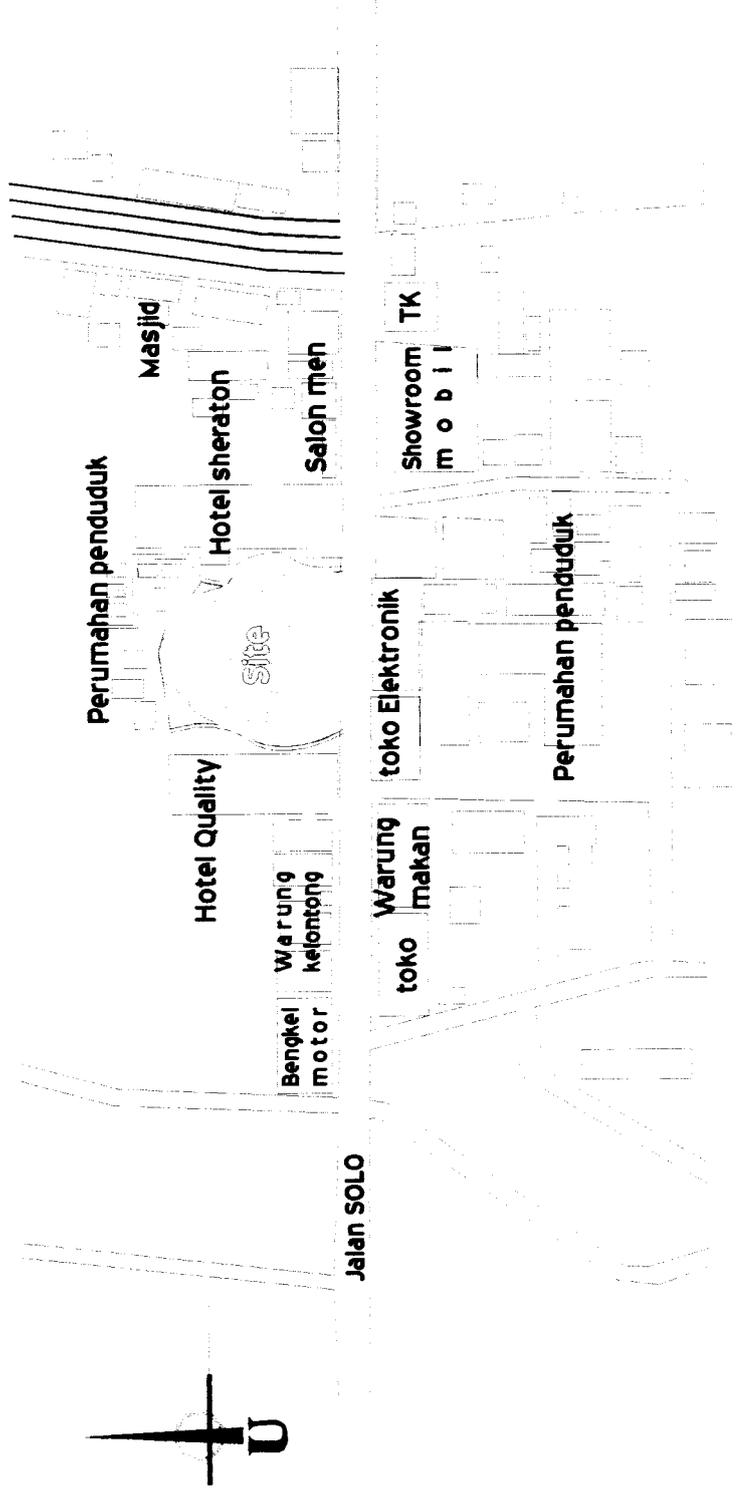
Site yang terletak dipinggir jalan dan berada dikawasan industri dan dekat dengan kawasan penduduk dipinggir kota. Sebelah timur berbatasan langsung dengan hotel Sheraton yang merupakan fasilitas penginapan yang bagus sehingga akan menambah fasilitas yang dipunyai oleh bangunan.



design & architect
muhammad faisal riza
98512162

KAWASAN

Pemahaman fungsi bangunan di sekitar site





design report

design report



spesifikasi tugas akhir
Arsitektur universitas islam indonesia

tugas akhir

Pusat komunitas film independen di jogjakarta

judul

sebagai tempat antar pengguna bangunan

penekanan

muhammad

98

12162

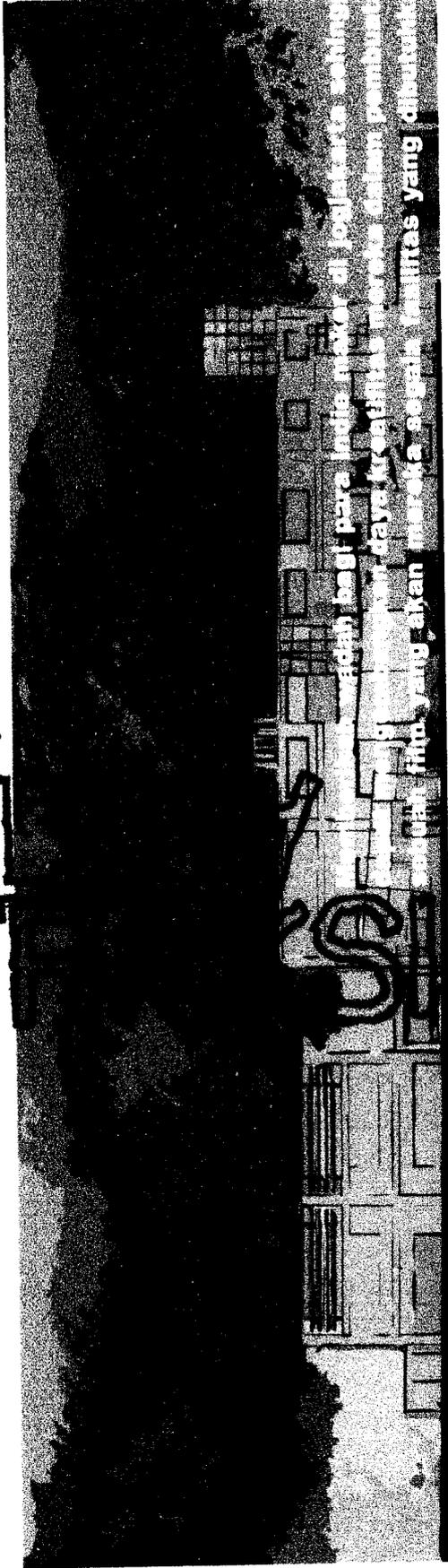
162

Jogjakarta sebagai tempat budaya dan pelajar banyak menghasilkan sineas muda berbakat sehingga sangat memungkinkan untuk dibuat sebuah tempat sebagai wadah apresiasi dalam bidang seni perfilman. Dengan fasilitas yang diharapkan dapat membantu peningkatan kualitas film yang akan dihasilkan dalam setiap pembuatannya

ISKRA ABS

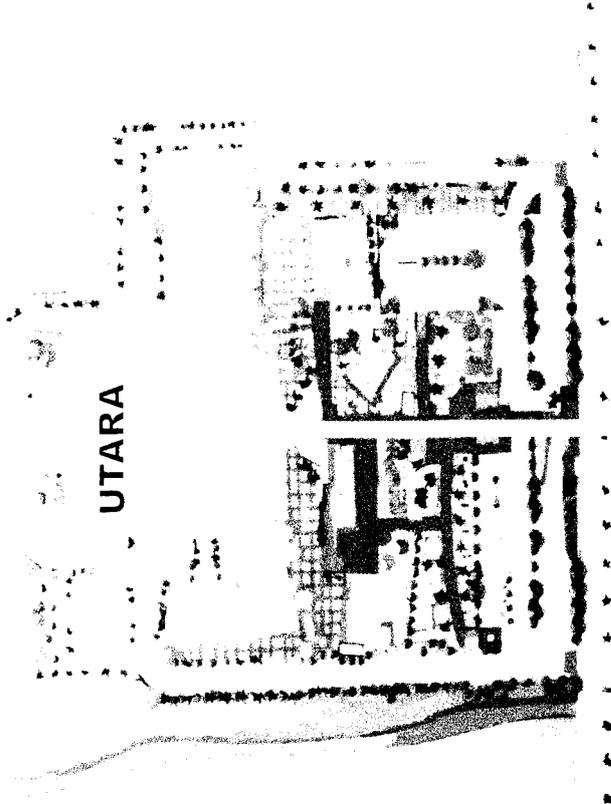


Pusat komunitas film independen juga merupakan wadah pembelajaran bagi para indie filmmaker untuk dapat lebih profesional dalam menghasilkan sebuah film yang berkualitas

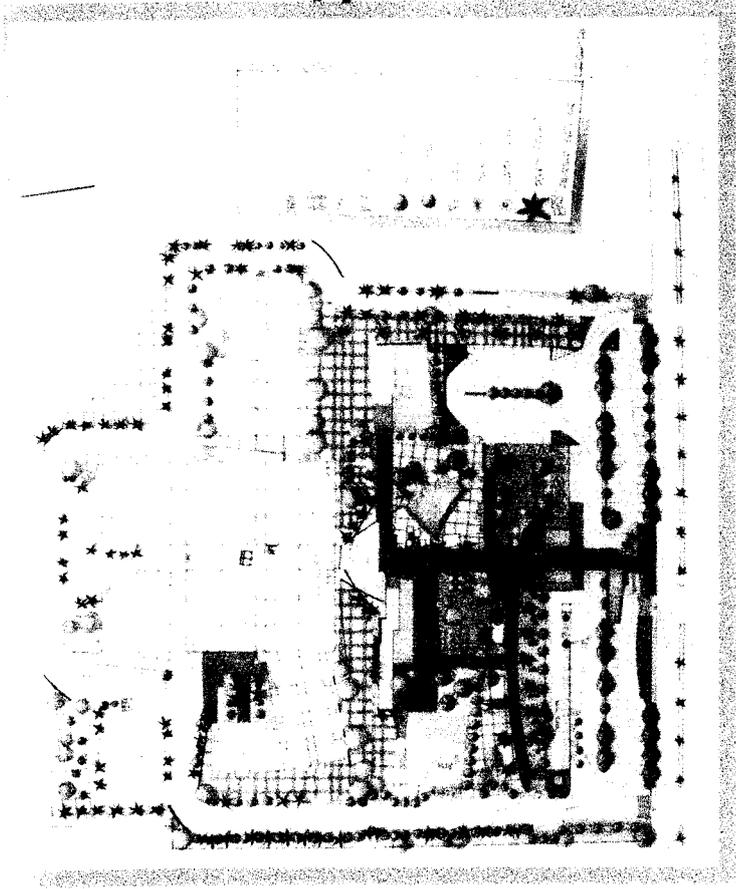


Three empty rectangular boxes arranged horizontally, likely for a signature or stamp.

Site yang terletak di wilayah maguwoharjo sleman jogjakarta memiliki akses langsung ke jalan solo berada disebelah barat sheraton hotel dan perumahan penduduk



Main line sebagai garis sumbu yang membelah tapak dan digunakan sebagai main entrance ke dalam bangunan dan sebagai akses sirkulasi penggunaan bangunan



site plan

Penggunaan vegetasi yang berfungsi sebagai peredam kebisingan dari jalan raya dan penebih untuk menambah kenyamanan dalam proses interaksi diluar bangunan

Adanya persilangan pada pedestrian yang dihubungkan oleh satu jalur pedestrian merupakan proses interaksi yang dialami oleh pengguna bangunan

Jarak antara jalan dan bangunan yang cukup jauh akan membantu proses interaksi bagi orang yang memasuki bangunan melalui site

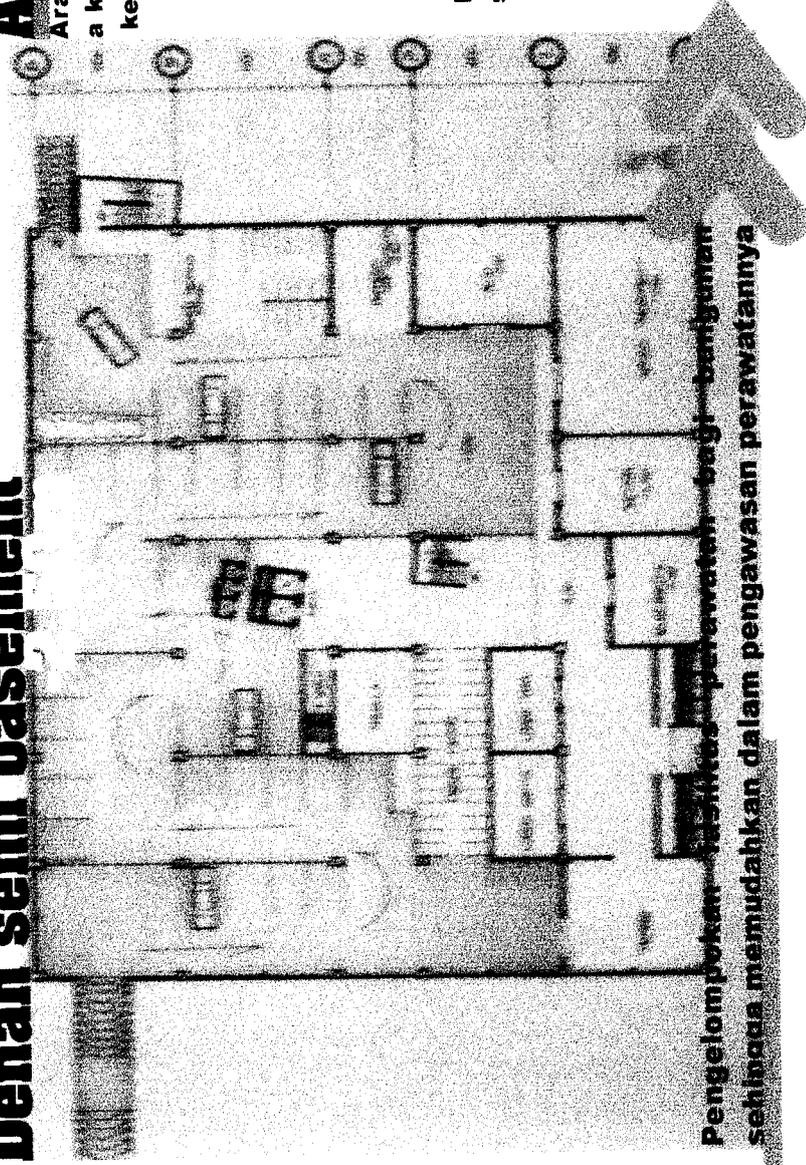
Penggunaan street furniture dan perbedan material jalan sebagai elemen yang menambah unsur kreatif yang diunculkan pada site



STUDI KASUS

PUSAT KOMUNITAS FILM INDEPENDEN DI JOGJAKARTA
sebagai tempat interaksi kreatif antar pengguna bangunan

Denah semi basement



Pengelompokan fasilitas perawatan bagi bangunan sehingga memudahkan dalam pengawasan perawatannya

Arah sirkulasi kendaraan

Arah sirkulasi kendaraan yang menerus akan memudahkan penggunaan kendaraan untuk mencari tempat parkir mobil

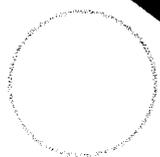
Pemanfaatan ruang basement dikelompokkan sebagai ruang kelompok pendukung bangunan

parkir mobil **01**

Ruang karyawan **02**

Musholla **03**

Instalasi AC, water treatment, ahk, listrik, janitor, properti **04**

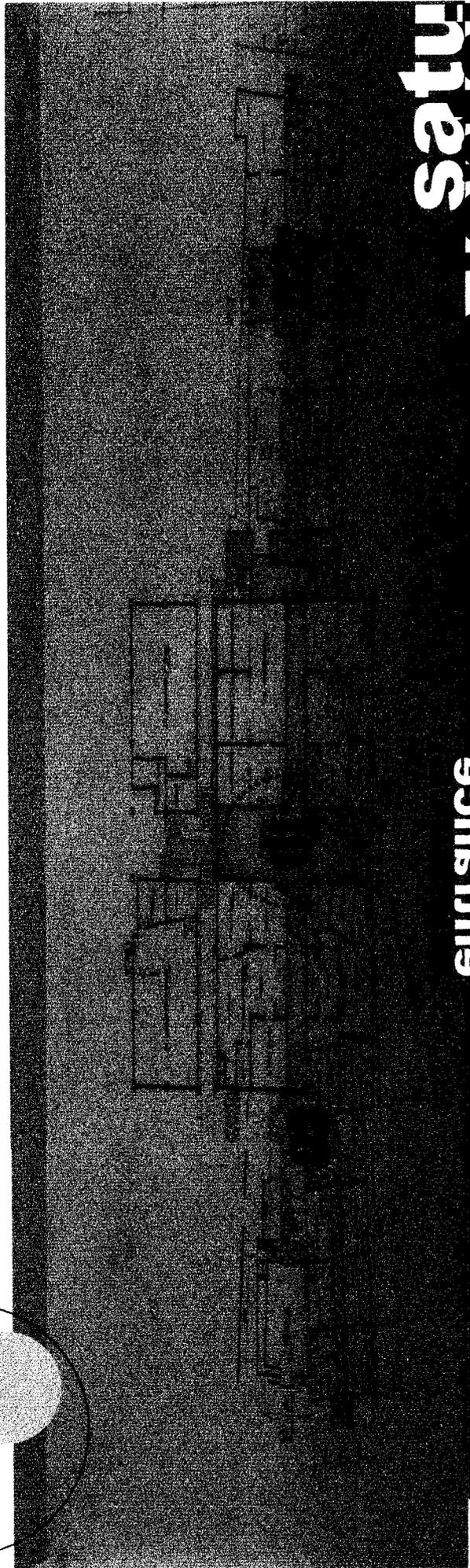


STUDI KASUS PERENCANAAN DAN DESAIN ARSITEKTUR

PUSAT KOMUNITAS FILM INDEPENDEN DI JOGGJAKARTA
sebagai tempat interaksi kreatif antar pengguna bangunan

Penempatan bangunan utama ditengah sebagai penghubung bangunan pendukung , sehingga akan memungkinkan interaksi yang akan terjadi antar pengguna bangunan

in



envisuice

~~Desain~~ **satu**
~~rantai~~

Pembagian atau pengelompokan

kegiatan berdasarkan kelompok aktifitas

yang terjadi didalam bangunan
Kelompok kegiatan utama 01
Kelompok kegiatan penyanggah 02
Kelompok kegiatan pendukung 03

Lobby utama yang digunakan

sebagai titik utama proses

interaksi antar pengguna

b a n g u n a n

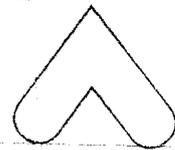


PUSAT KOMUNITAS FILM INDEF

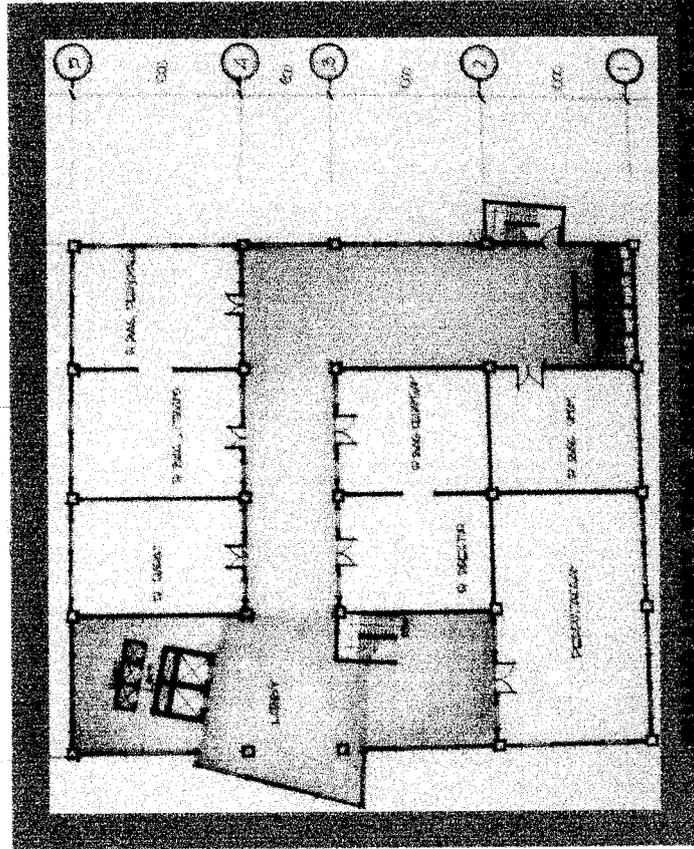
sebagai

90512162 mura mura ralsai 1721

sebagai



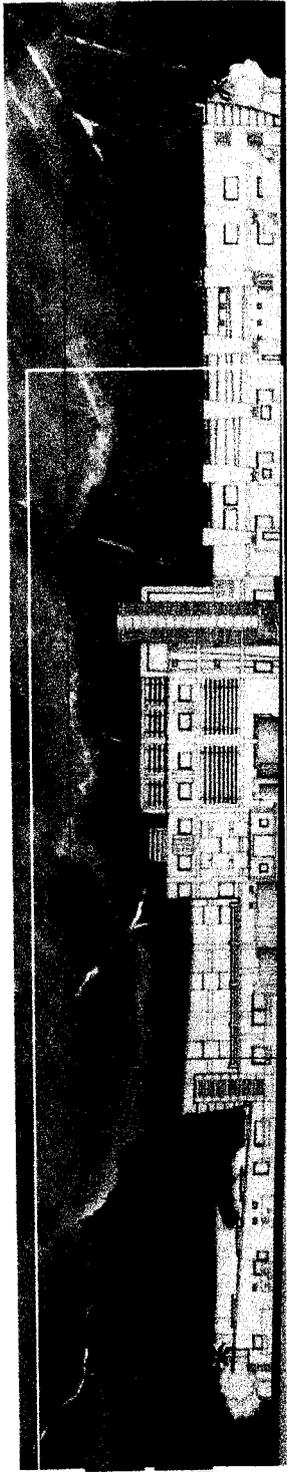
Penempatan ruang pengelola pada lantai 3 akan memudahkan dalam pengaturan manajemen kantor pusat komunitas film independen, sehingga akan membuat kerja lebih efektif



**KUNCI
ANTAR PENGGUNA BANGUNAN DITEMPATKAN PADA BAGIAN
YANG SERING DILALUI OLEH PENGGUNA BANGUNAN**

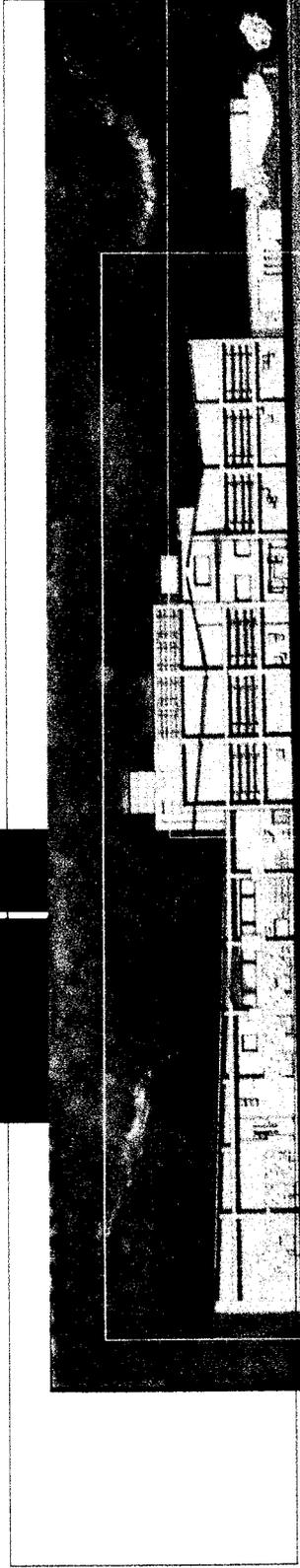
080741074107410741074107410741

PUSAT KOMUNITAS FILM INDEPENDEN DI JOGGJAKARTA
sebagai tempat interaksi kreatif antar pengguna bangunan



TAMPAH DEPAN

Permainan tinggi bangunan dan variasi elemen yang digunakan akan menambah tingkat interaksi kreatif yang akan dimunculkan dari visual bangunan sebagai daya tarik tersendiri

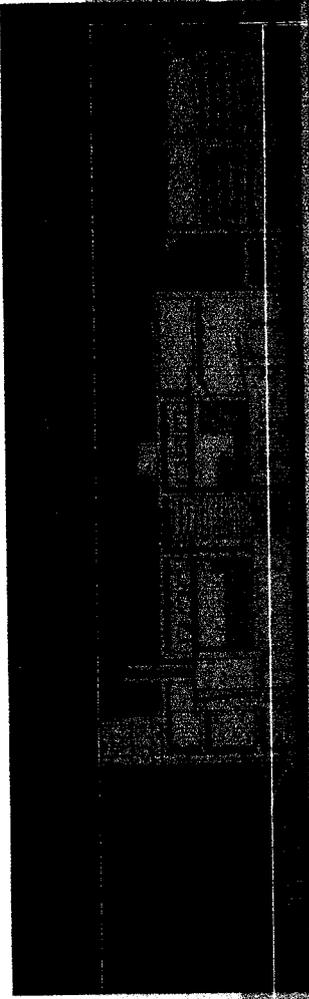


TAMPAH BELAKANG

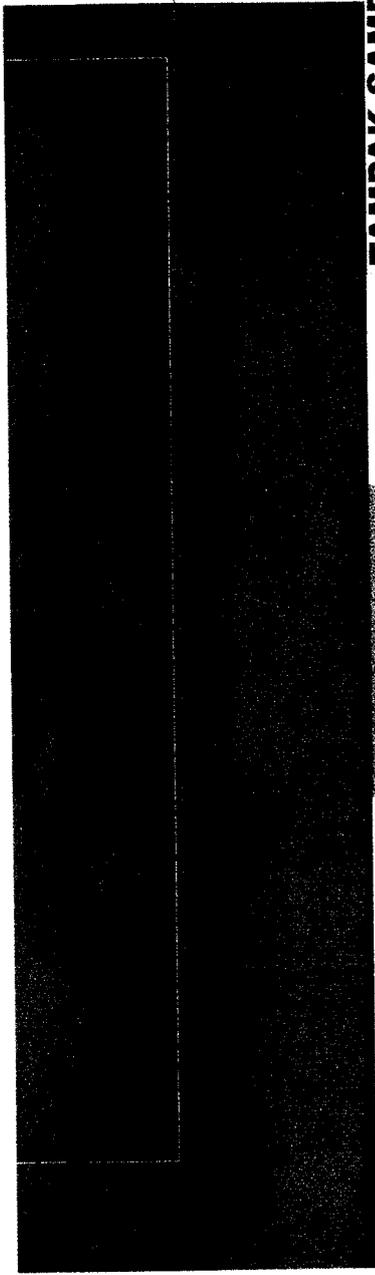
Penataan kolom dan balok pada bangunan yang dimunculkan diharapkan dapat menambah proses interaksi kreatif bagi pengguna bangunan yang melihat atau pengguna bangunan yang ada dalam bangunan tersebut



Permainan kecingjian bangunan akan mememacu untuk menimbulkan proses interaksi kreatif bagi pengguna bangunan



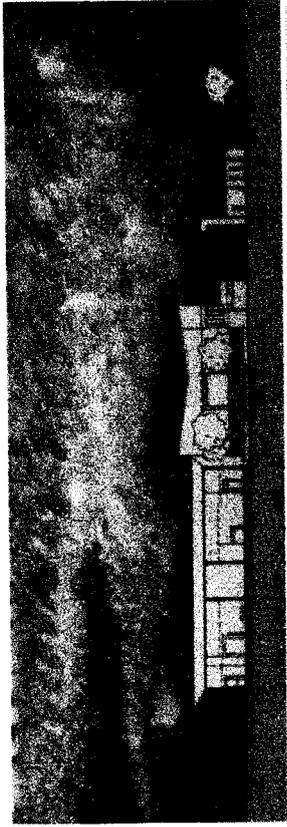
TAMPAK SAMPIING KANAN



TAMPAK SAMPIING KIRI

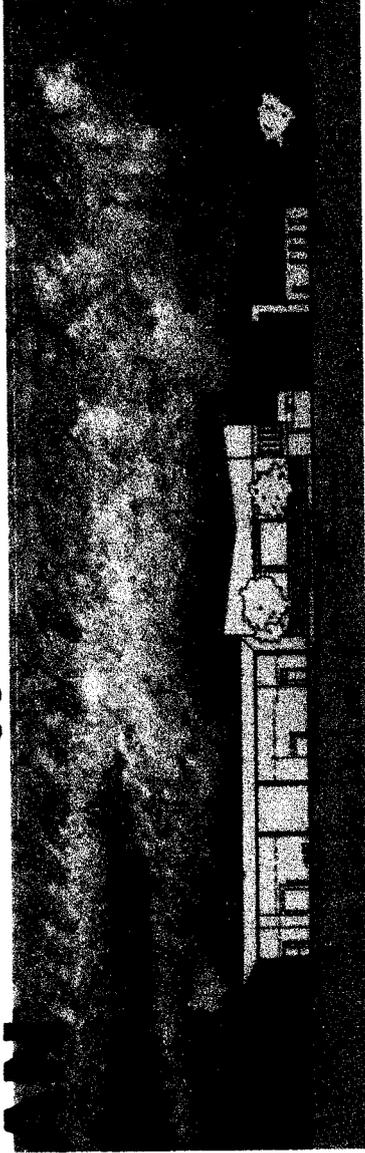
PENGUNAAN ELEMEN YANG DIBEDAKAN ANTAR FASADE BANGUNAN AKAN MEMBUAT ORANG YANG MELIHAT AKAN BERDEDA DENGAN BANGUNAN YANG LAIN DAN DAPAT MEMUNCULKAN DAAY KREATIF





C-C

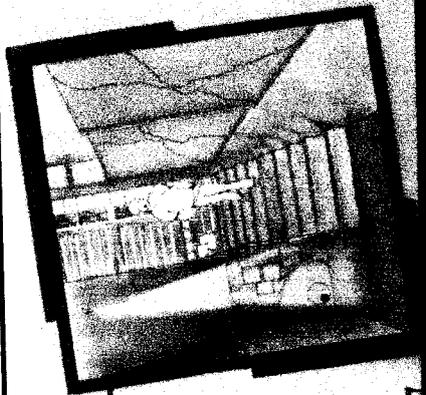
POTONGAN



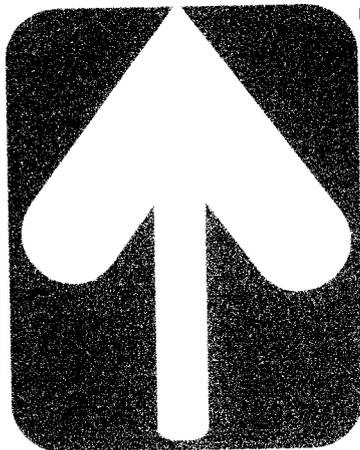
MENUNJUKKAN TINGGI LANTAI, TINGGI BANGUNAN MUSHOLLA DAN KANTOR PERWAKILAN INDIE MAKER D-D

Struktur yang digunakan yaitu struktur dinding pemikul sebagai struktur yang memikul rangka atap dak

TANGGA



Pemanfaatan ruang didepan tangga sebagai tempat yang bsik untuk inteeraksi antar pengguna bangunan yang melewati tangga



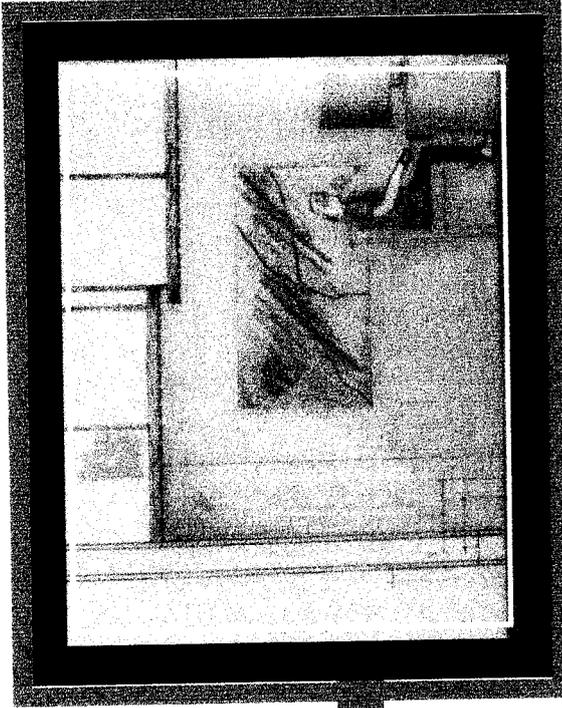
LANTAI



Perbedaan ketinggian lantai akan menambah rasa yang berbeda dengan ruang yang lain ditambah dengan materia keramik, dan batu kali

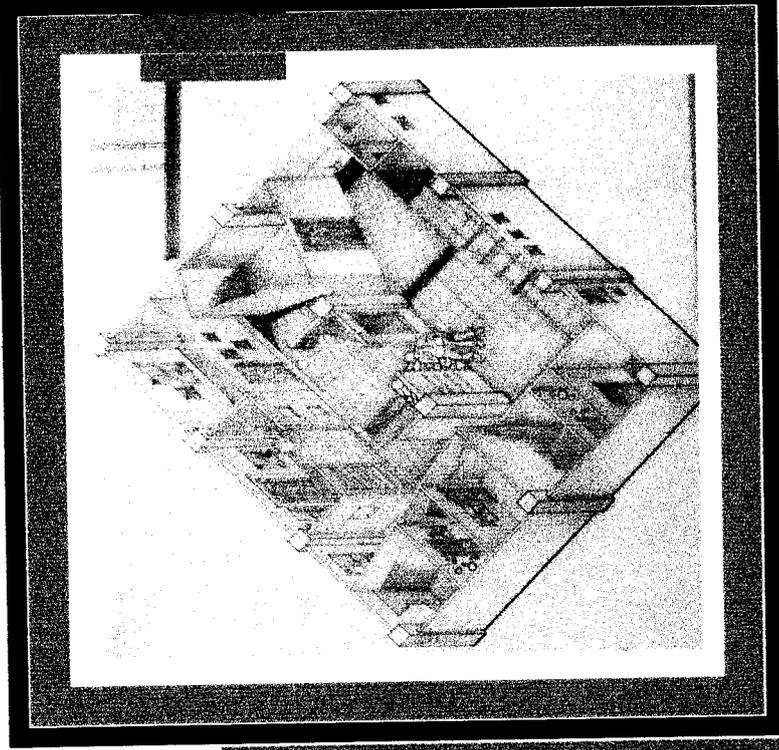
INTERIOR

Ruang editing



Detail dinding peredam suara

01



02

AKUSTIK RUANG

Pembagian ruang yang digunakan untuk editing dibuat kedap suara sehingga hasil rekaman audio dapat dihasilkan dengan baik

Perbedaan pola lantai dan material yang digunakan akan menambah perasaan yang berbeda dengan ruang yang lain yang ingin ditampilkan bangunan



PUSAT KOMUNITAS F

Stob12102 muliaharlo ralsal1212



sebagai

LOBBY UTAMA

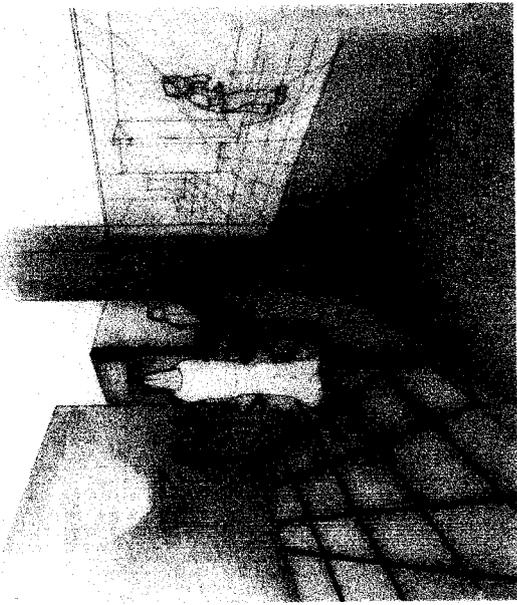
SUASANA LOBBY YANG DAPAT MENJADI TITIK TEMU ANTAR PENGGUNA BANGUNAN SEHINGGA AKAN TERJADI INTERAKSI YANG KREATIF DALAM BANGUNAN

PEMBATASAN RUANG LOBBY TIDAK

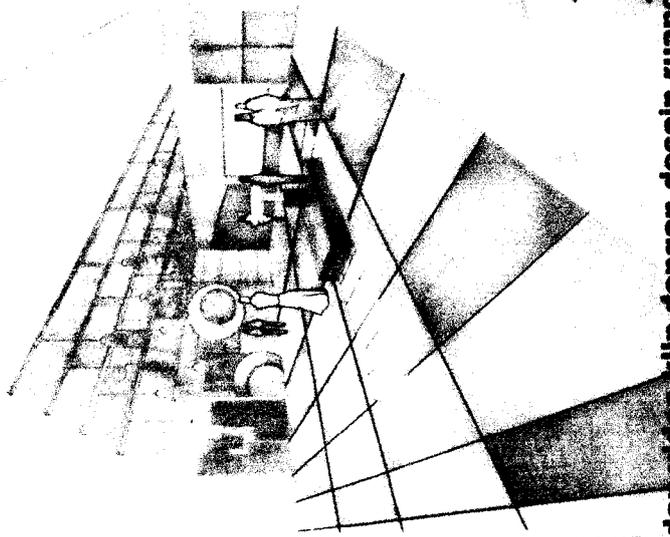
MENGUNAKAN TEMBOK TETAPI

MENGGUNAKAN SINAR YANG

MEMBENTUK SEBUAH RUANG



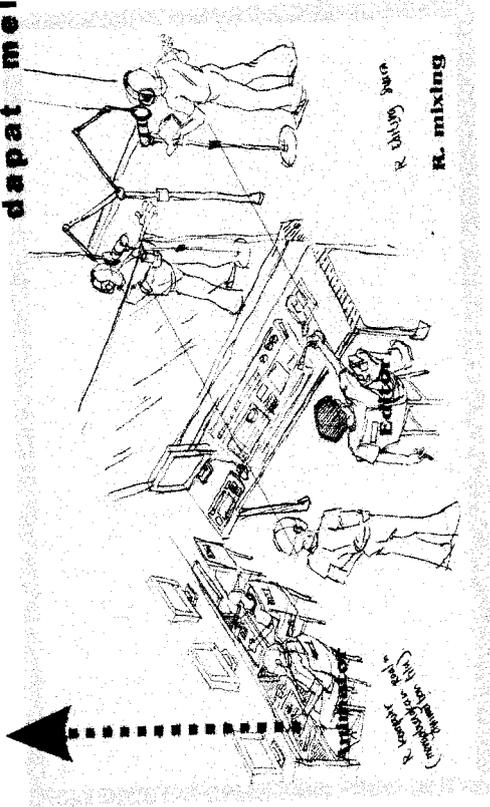
RUANG SHOOTING FILM dan VIDEO KLIP INDOOR



PERSPEKTIF INTERIOR

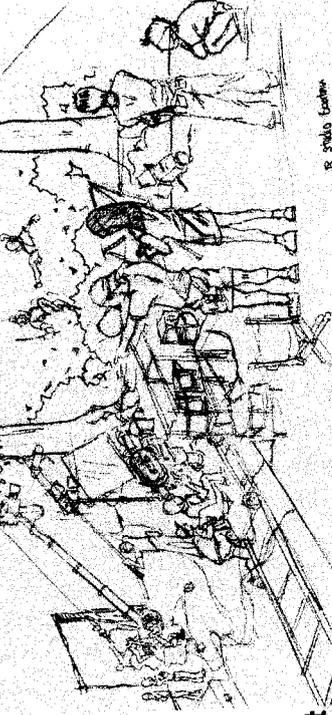
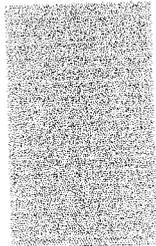
Pembuatan ruang shooting film indoor dan video klip dengan desain ruang terbuka memudahkan pengguna bangunan untuk dapat berinteraksi dengan pengguna bangunan yang lain pada waktu shooting

pengguna ruang untuk dapat berinteraksi dengan baik, karena semua orang dapat melihat seluruh orang dalam ruangan tersebut

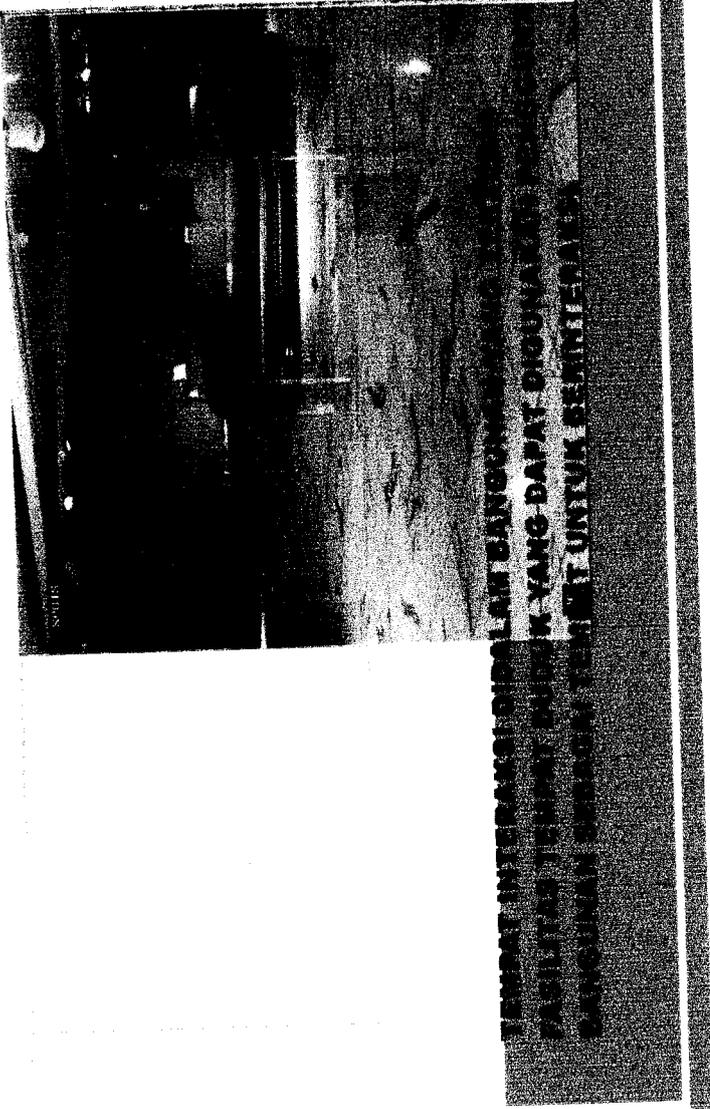


ruang shooting film indoor

Dengan peralatan yang modern akan membuat hasil film akan lebih berkualitas seluruh crew dapat memantau kegiatan crew lain pada saat pembuatan film sehingga akan tercipta interaksi yang baik



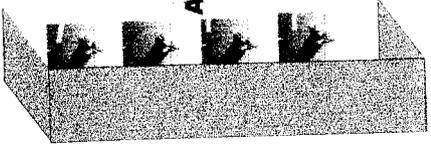
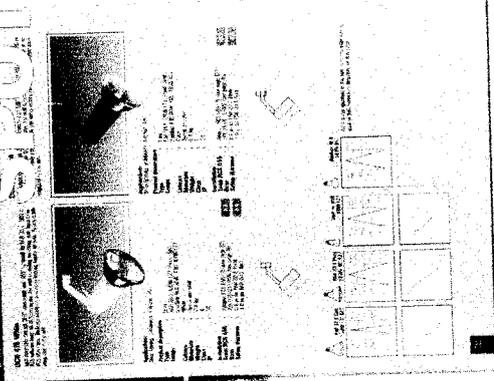
Pembuatan studio indoor dengan setting alam akan membuat suasana pembuatan film dapat terlihat seperti alam sesungguhnya



TEMPAT INTERAKSI DISALAM BANGUNAN YANG
 FASILITAS TEMPAT BUDUK YANG DAPAT DIBUNAKAN
 BANGUNAN DISALAM TEMPAT UNTUK SEMI TEAR

**PENGGUNAAN LIGHTING YANG
 DIGUNAKAN SEBAGAI ALAT UNTUK
 MEMBATASI RUANG YANG SEOLAH-
 OLAH RUANG TERSEBUT TERBATASI**

SPOTLIGHTING

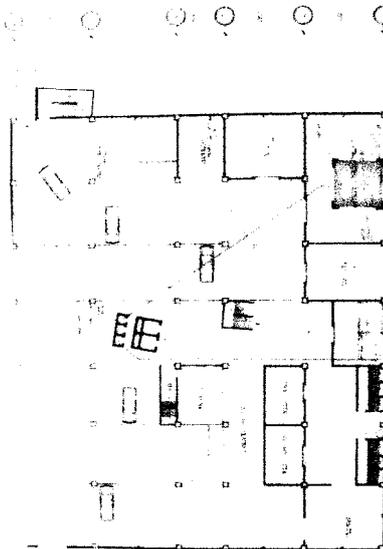
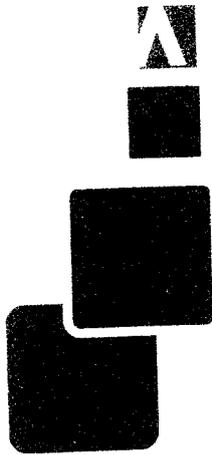


ARAH SINAR LAMPU

985 7407 1000000000 0000000000



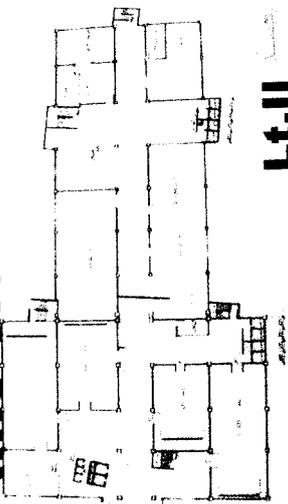
PUSAT KOMUNITAS FILM INDEPENDENI DI JOGJAKARTA
 sebagai tempat interaksi kreatif antar pengguna bangunan



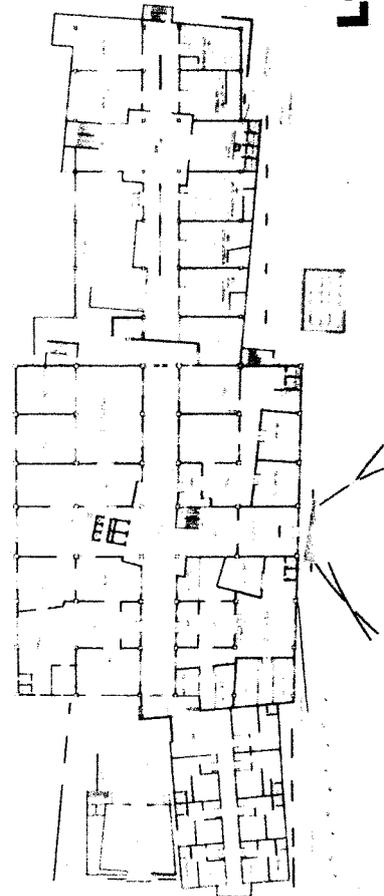
REKAMATI KEMERKATAN

SEMI BASEMENT

LIBRARY UTILITY
line air bersih
line air kotor
line kotoran padat
line sistem ac

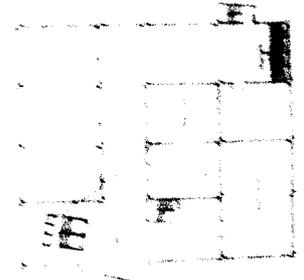


Lt.II



Lt.I

perencanaan sanitasi untuk air bersih dan air kotor dibedakan dengan ukuran besar pipa yang berbeda tetapi keduanya sama-sama masuk dalam satu shaf, karena untuk memudahkan dalam perawatannya



Lt.III





FIRE PROTECTION



ANALISA

FIRE HYDRANT

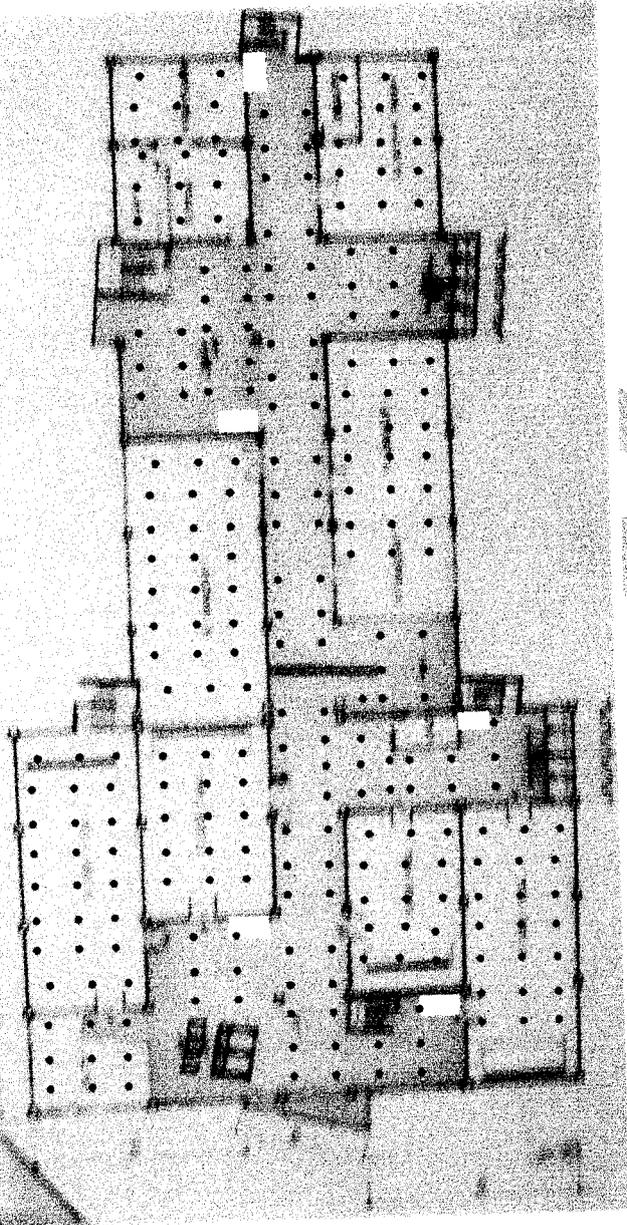
GRUP TUNJARAN MULIO FALSAFAH



PUSAT KOMUNITAS FILM INDEPENDENSI JOGJAKARTA

sebagai tempat interaksi kreatif antar pengguna bangunan

Lantai II

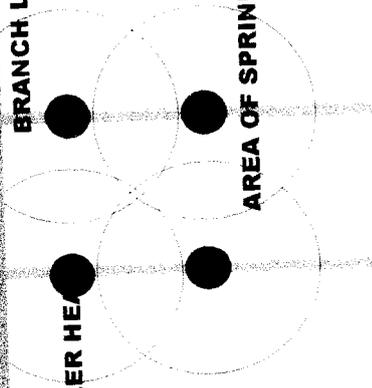


SPRINKLER LAYOUT

CROSS MINE

BRANCH LINE

SPRINKLER HEAD



AREA OF SPRINKLER

SPRINKLER

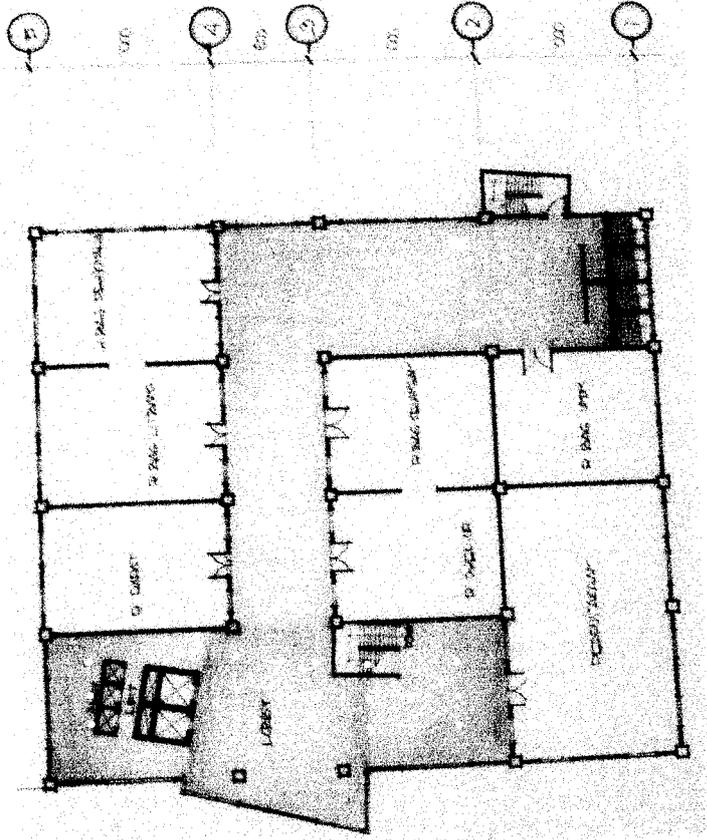
FIRE HYDRANT

SISTEM PEMADAMAN API DENGAN MENDISTRIBUSIKAN AIR LEWAT PIPA

DILEWATKAN SELANG SEBAGAI OUTLETNYA

FIRE PROTECTION

SPRINGKLER FIRE HYDRANT



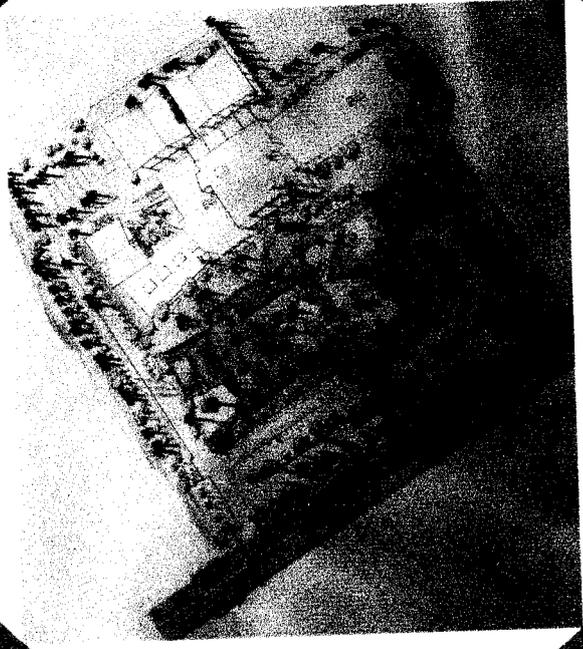
FIRE HYDRANT diletakkan pada jarak radius 30m, untuk dapat mengantisipasi daerah yang harus dapat dijangkau oleh fire hydrant maka perletakkannya disesuaikan dengan disain bangunan

Penempatan sringkler dengan radius 3m, sehingga memungkinkan untuk pengamanan terhadapap bahaya

k e b a k a r a n

LINGKUNGAN YANG DICRIPTAKAN DAPAT MENUNJANG INTERAKSI KREATIF
DENGAN SIRKULASI PEJALAN MAKSI YANG SALING BERTEMU
PADA TITIK-TITIK TERTENTU DAN PEMBENTUKAN STREET FURNITURE
, M A T E R I A L A N Y A B E R B E S I A N T A R A
POLA CARPORT DAN BANGUNAN YANG BERBEDA
ANTARA YEMER DAN SATU DENGAN LAINNYA

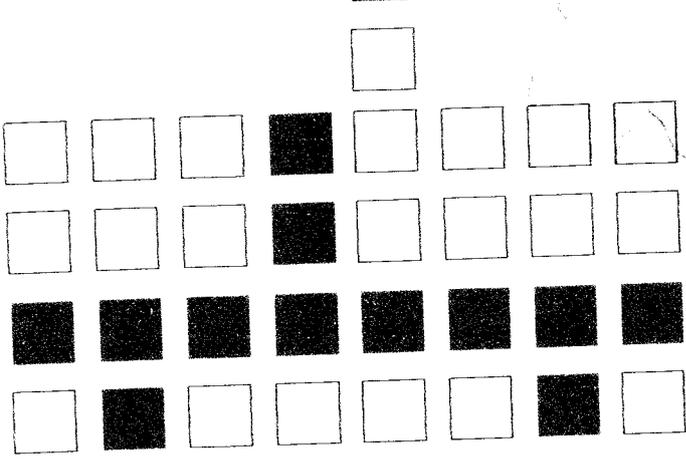
MONO LINGHUI



900174107 ■ mullikahumalo ■ ralsal ■ 1741



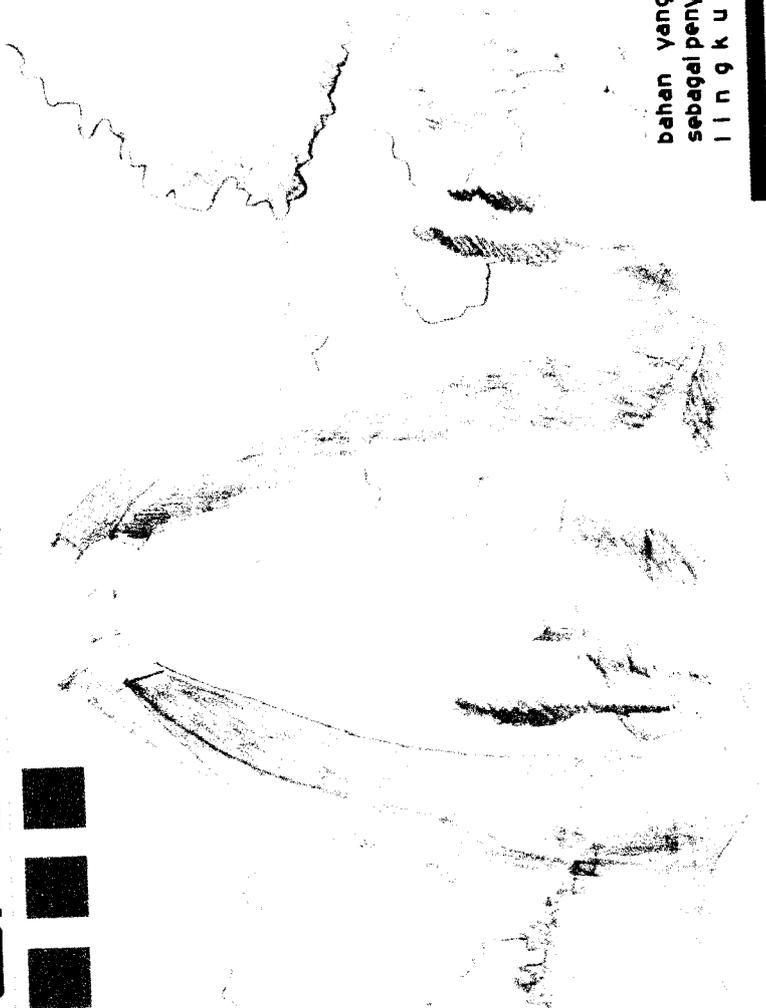
PUSAT KOMUNITAS FILM INDO
sebagai tempat interaksi kreatif antar pengguna bangunan



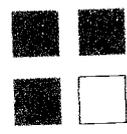
pembuatan bentuk yang melengkung
 difungsikan sebagai pembentuk ruang,
 tetapi terlihat terbuka sebagai wujud dapat
 menerima orang yang akan menggunakan
 tempat ini

tempat yang digunakan untuk tempat interaksi
 yang berada diluar bangunan

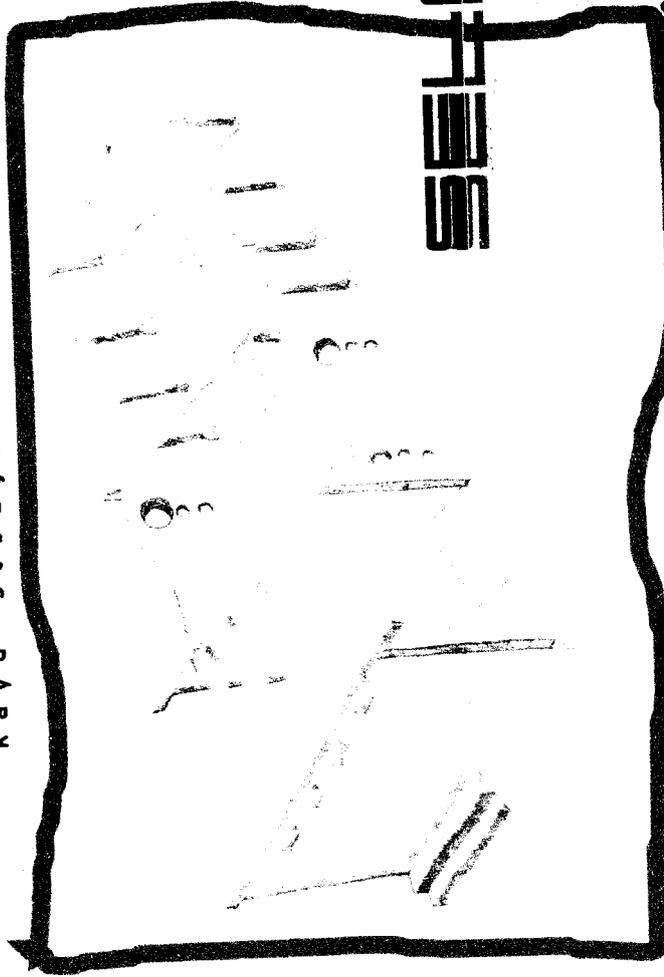
OPEN SPACCA



bahan yang digunakan dari kayu
 sebagai penyeleasan dengan suasana
 lingkungan sekitar

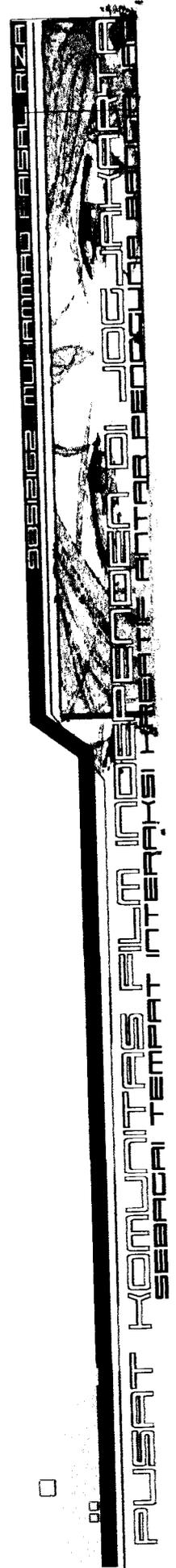


penggunaan bahan material yang digunakan yaitu kombinasi antara beton sebagai kolomnya dan kayu sebagai baloknya



SELASAR

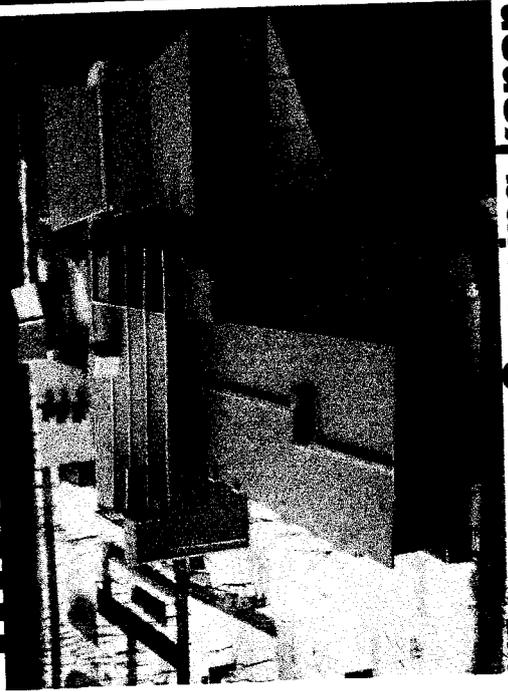
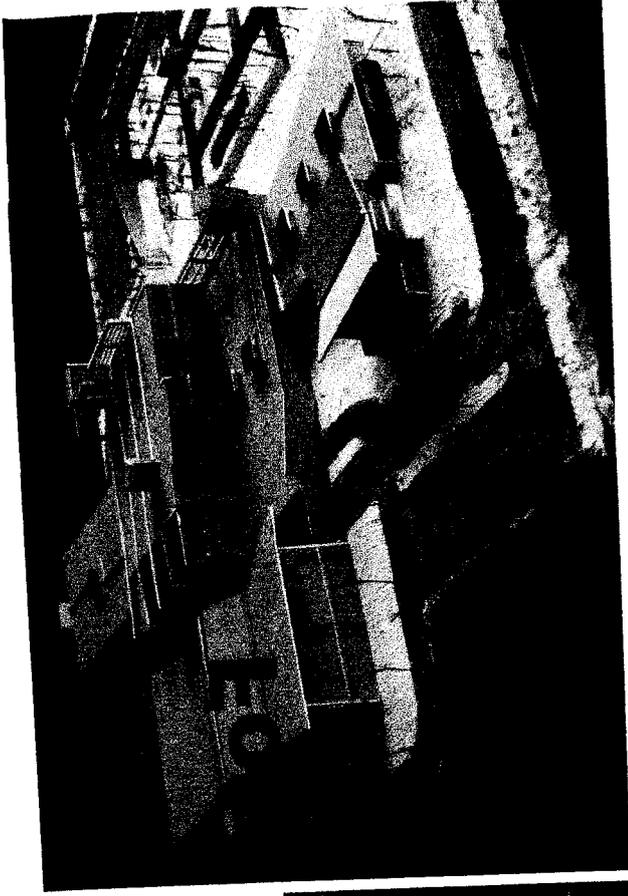
pembuatan selasar yang menjalar ke arah pejalan kaki yang memasuki bangunan dibuat bervariasi sehingga akan menimbulkan daya kreatif bila melewati selasar tersebut dan selasar tersebut juga merupakan tempat interaksi antar pengguna bangunan yang melewati selasar tersebut



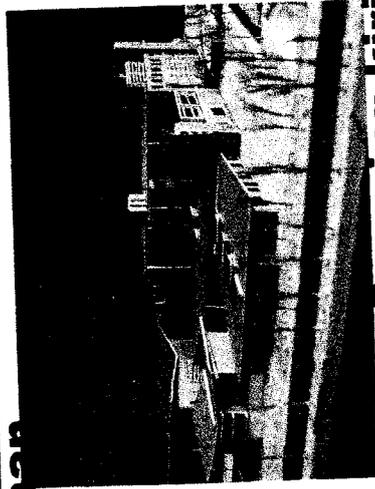


EKTERIOR RUANG LUAR
tempat nongkrong dibuat terbuka dengan peneuh
yang membantu proses interaksi agar dapat berjalan dengan baik

Foto maket



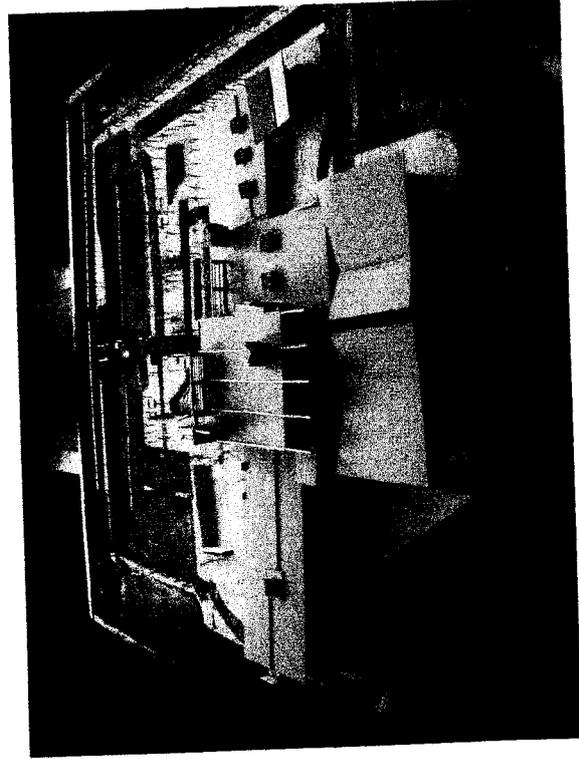
Samping kanan



Samping kiri



depan



belakang

