

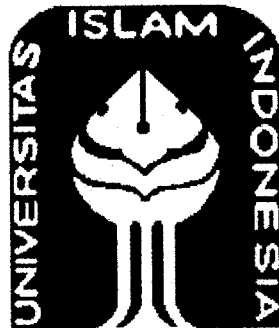
PERPUSTAKAAN FTSP UM
HADIAN BELI

TGL. TERIMA : _____
NO. JUDUL : _____
NO. INV. : _____
NO. INDUK. : _____

**LAPORAN PERANCANGAN
TUGAS AKHIR**

STUDIO FILM

**UNGKAPAN CITRA BANGUNAN SEBAGAI LANDMARK BAGI
KAWASAN JALAN Dr URIP SUMOHARJO**



Disusun oleh :

DESKY SATYA WIDI

99512172

Dosen Pembimbing :

IR. AHMAD SAIFULLAH MJ, MSI

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

2004

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

**STUDIO FILM
UNGKAPAN CITRA BANGUNAN SEBAGAI LANDMARK BAGI
KAWASAN JALAN DR URIP SUMOHARJO**

Disusun Oleh:

**DESKY SATYA WIDI
No Mhs : 99512172**

Laporan ini telah di periksa, disetujui dan disahkan oleh



Mengetahui
Ketua jurusan

Ir. Revianto Budi S, M. ARCH

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Saifullah'.

Ir. Ahmad Saifullah MJ, MSi

KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum. Wr. Wb*

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah senantiasa melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayahNya, sehingga Laporan Tugas Akhir ini terselesaikan. Do'a salawat dan salam penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini banyak sekali kendala, namun berkat bantuan dan dukungan dari beberapa pihak Alhamdulillah dapat terselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ir. Revianto Budi S, M. Arch sebagai Ketua Jurusan Arsitektur FTSP Universitas Islam Indonesia
2. Bapak Ir. Ahmad Saifullah MJ, MSi selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan membantu kelancaran pelaksanaan Tugas Akhir penulis
3. Bapak Ir. Supriyanta, MSi selaku dosen penguji yang juga telah menguji dan banyak memberikan masukan untuk Tugas Akhir ini
4. Dosen-dosen Arsitektur UII atas masukannya
5. Kedua orangtuaku dan seluruh keluarga serta saudara-sodaraku atas do'a, nasehat, dukungan, bantuan dan pengertiannya
6. Tia (makasih ya udah mau sabar..)
7. Temen-temen seperjuangan: Nita (tanx uda sering menghibur, denger curhatku dan udah mau bantuin ngewarna..), Nur (tanx atas hiburannya di studio), Gayatri (sama kayak nur, udah bikin heboh studio), Mas Abid 'n Mas Handy (tanx atas semua masukannya 'n rokoknya..), Pipit 'kopet' (tanx uda sering menghibur), Mulkan (tanx atas MP3 nya), Yuda (tanx uda mau cariin alternative denah..), Anang (tanx atas semua gurauannya..ngiciiiiiikk...)
8. Epan 'pedro' (tanx atas masukan-masukannya, bahan TA nya 'n nyariin penekanan untuk TA ku..), Pamor (tanx atas arahannya), Wigi (tanx atas lungsuran bahan-bahannya), Studio Kasatmata: Kelik (tanx atas buku 'n dokumentasinya), Four Colors: Tobon (tanx atas informasi bahan TA ku), Iwan 'badak' (tanx uda mau bantuin ngecat gambar), Mas Rudi (tanx atas maketnya)
9. Anak-anak Shakey 'n crew: Dodox (tanx uda mau nemenin cari bahan di kampusmu), Akin (tanx uda mau nemenun cari bahan... maen soul caliber lagi kyuks...)
10. Anak-anak Arsitek 99 yang telah mendukung aku
11. Mas Sarjiman, Mas Tutut (tanx U all)
12. Seluruh pihak yang telah mendukung dan membantu aku

Demikian Laporan Perancangan ini disusun, semoga dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk Tugas Akhir berikutnya. Sebagai penulis sadar bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan laporan ini, harap maklum. Terimakasih banyak atas perhatian dan pengertiannya.

*Wabillahitaufiq Walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Jogjakarta 27 Agustus 2004

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI

PENULISAN

BAGIAN I KONSEP

I.	Latar Belakang	
	1.1 Perkembangan Film di Kalangan Masyarakat Luas.....	1
	1.2 Potensi yogyakarta sebagai Lokasi Studio Film.....	1
	1.3 Real and Animation Film.....	3
	1.4 Studio Film Sebagai Landmark pada Kawasan Dr. Urip Sumoharjo	
	1.4.1 Karakteristik Landmark.....	5
	1.4.2 Citra Bangunan sebagai Suatu Landmark Kawasan.....	6
	1.4.3 Citra Bangunan Studio Film sebagai Landmark di kawasan Dr. Urip Sumoharjo.....	6
	1.5 Permasalahan.....	7
II.	Rumusan Masalah	
	2.1 Rumusan Masalah Umum.....	9
	2.2 Rumusan Masalah Khusus.....	9
III.	Tujuan dan Sasaran.....	9
IV.	Spesifikasi Umum Proyek	
	IV.1 Site.....	10
	IV.2 Profil Pengguna.....	13
V.	Kajian Program Ruang pada Studio Film	
	V.1 Skema Kasar Proses Pembuatan dan Editing Film.....	14
	V.2 Karakteristik Kegiatan.....	15
	V.2.1 Asumsi Jumlah Film Untuk 10 tahun yang akan datang.....	16
VI.	Strategi Perancangan	
	VI.1 Cara Pendekatan.....	26
VII.	Studi Kasus.....	30

BAGIAN II DESAIN SKEMATIK

Kawasan.....	40
Tapak Site.....	47
Tampak Lingkungan.....	52
Pola Gubahan Massa.....	53
Landscape.....	55
Sketsa.....	56

Ruang-ruang Dalam (Interior).....	57
Struktur dan Sistem Utilitas.....	59
Pattern Denah.....	60

BAGIAN III PENGEMBANGAN DESAIN

Konsep Dasar Fungsi Bangunan.....	62
Site Plan.....	63
Situasi.....	64
Sirkulasi.....	65
Massa Bangunan.....	66
Gubahan Massa.....	67
Menejemen Produksi.....	68
Selubung Bangunan.....	69
Indor.....	70
Interior.....	72
Rencana.....	74
Detil.....	75
Fasade.....	76
Tampak Lingkungan.....	77
Maket.....	78

I. Latar Belakang

1.1 Perkembangan Film di Kalangan Masyarakat Luas

Film merupakan salah satu bagian dari kebutuhan masyarakat. Di mana bila orang menonton suatu film maka secara tidak sengaja akan membangkitkan imajinasi yang kadang tidak terpikirkan sebelumnya. Dalam hal ini orang akan selalu menunggu pancingan-pancingan imajinasi yang terkadang itu suatu awal dari ide-ide yang berbeda dari yang lain. Hal ini di khususkan pada daerah kota Yogyakarta yang banyak sekali bermunculan berbagai studio-studio pembuat cerita khususnya di bidang film. Yang sangat kelihatan pada saat ini adalah KBBF (Komunitas Belajar Bikin Film), studio KASATMATA (3D animasi), YogyaKartoon dan Bening (2D animasi).

Masalah inilah yang memacu berdirinya studio film di Yogyakarta. Yang dimaksudkan sebagai wadah bagi para penggemar film seperti yang telah tersebut di atas dan para aktor dan aktris Yogya yang tidak usah bersusah payah pergi ke luar daerah atau luar negeri sekalipun.

1.2 Potensi Yogyakarta sebagai Lokasi Studio Film

Yogyakarta sebagai kota pendidikan dan seni yang memiliki wajah-wajah seni yang tinggi seperti KBBF, KASATMATA studio, Yogyakartoon dan Bening studio. Bila masing-masing kelompok tersebut dapat bergabung dalam suatu wadah perfilman, maka potensi kota Yogya akan semakin meningkat.

Data per kelompok:

-KBBF : telah membuat 3 film, yaitu

- Video Cinta
- ILM Dilarang Merokok

- Kamar 56

Dimana ketiganya tersebut memperoleh penghargaan. Yaitu Budi Arifianto, sutradara Kamar 56, ILM Dilarang Merokok, mendapat penghargaan Director Of Phothography terbaik dalam film 'Mayar' bersama Four Color. Anton Octavianto, sutradara Bhinneka Tunggal dan Ika dapat penghargaan film terbaik dari Yayasan Kuldesak.

-KASATMATA studio : telah membuat 2 sequel 3D animasi, yaitu

- Kloloden
- Loud Me Loud (masuk nominasi ke 10 di FFII)

Penghargaan Konfidental award dalam FFVI dan juga mendapat penghargaan dari Yayasan Kuldesak.

Dan yang baru-baru ini mereka sedang membuat film layer lebar di sutradarai oleh Gangsar Waskito dan bekerjasama dengan Yayasan Visi Anakbangas. Selain film mereka juga pernah membuat 3D animasi iklan.

-Yogyakartoon : Beberapa iklan juga telah dibuatnya dengan 2D animasi.

-Bening studio : Telah mengeluarkan beberapa VCD 2D animasi, seperti

- Cindelaras
- Timun mas
- Siberuang
- Sibeno
- Panangkaran (proyek idealis yang baru di kerjakan memakan waktu kurang lebih 2th).

Di atas adalah beberapa data yang didapat. Bila sumuanya bergabung menjadi satu kelompok di studio film, maka tidak menutup kemungkinan akan tumbuh ide-ide baru tentang pemikiran dalam hal film. Dan perkembangan film di Indonesia akan semakin membaik. *(sumber: surat kabar KR 26/8/02, survey lapangan, wawancara)*

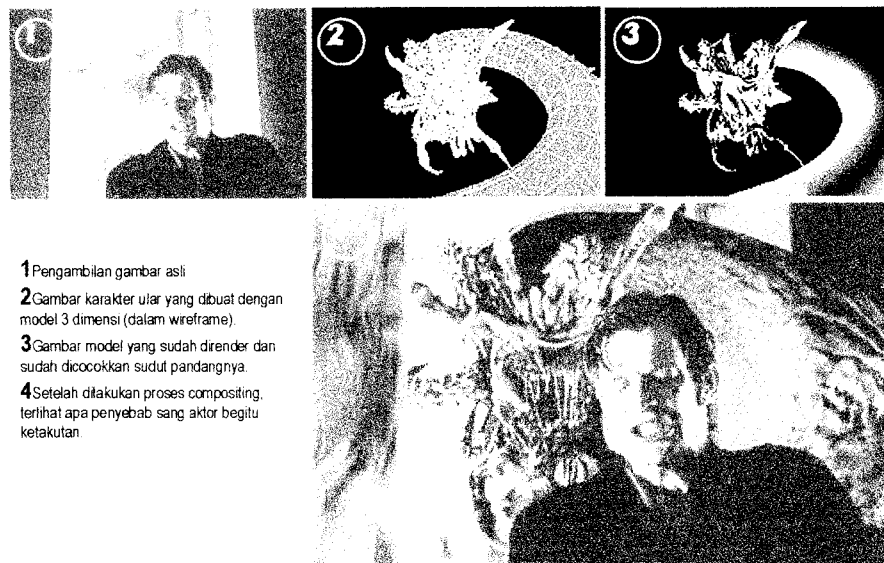
1.3 Real and Animation Film

Film adalah sesuatu gambaran/kisah (cerita), bila orang melihat akan memiliki imajinasi/terjemahan yang berbeda-beda. Dan dapat diartikan sebagai visualisasi kehidupan di alam nyata.

Real film, yaitu perjalanan suatu cerita yang dimainkan oleh manusia tanpa bantuan efek-efek dari computer.

Berbeda dengan Animation film. Animation di ambil dari bahasa latin 'anima' yang artinya jiwa, hidup, nyawa, semangat. Animasi adalah gambaran 2D yang seolah-olah bergerak karena kekuatan mata yang selalu menyimpan/mengingat di otak imajinasi yang masih terlihat sebelumnya. (sumber: www.animatorforum.org)

Penggabungan antara Real dan Animasi seperti : star wars dengan pesawat ruang angkasanya dan makhluk-makhluk alien, X-men dengan special FX sinar laser yang dimiliki oleh Cyclops, Looney Tunes dengan karakter Bugs Boney yang di buat dengan 2D animasi di kolaborasikan dengan real film, DLL. Itu semua adalah film dengan bantuan FX dari computer yang di kolaborasikan menjadi sebuah film yang menarik.



- 1 Pengambilan gambar asli
- 2 Gambar karakter ular yang dibuat dengan model 3 dimensi (dalam wireframe).
- 3 Gambar model yang sudah dirender dan sudah dicocokkan sudut pandangnya.
- 4 Setelah dilakukan proses compositing, terlihat apa penyebab sang aktor begitu ketakutan.

Gambar 2.8 Pengambilan gambar dan compositing dalam film Deep Rising (1998)
Sumber : Visual Effect Headquarter (www.Vfxhq.com)

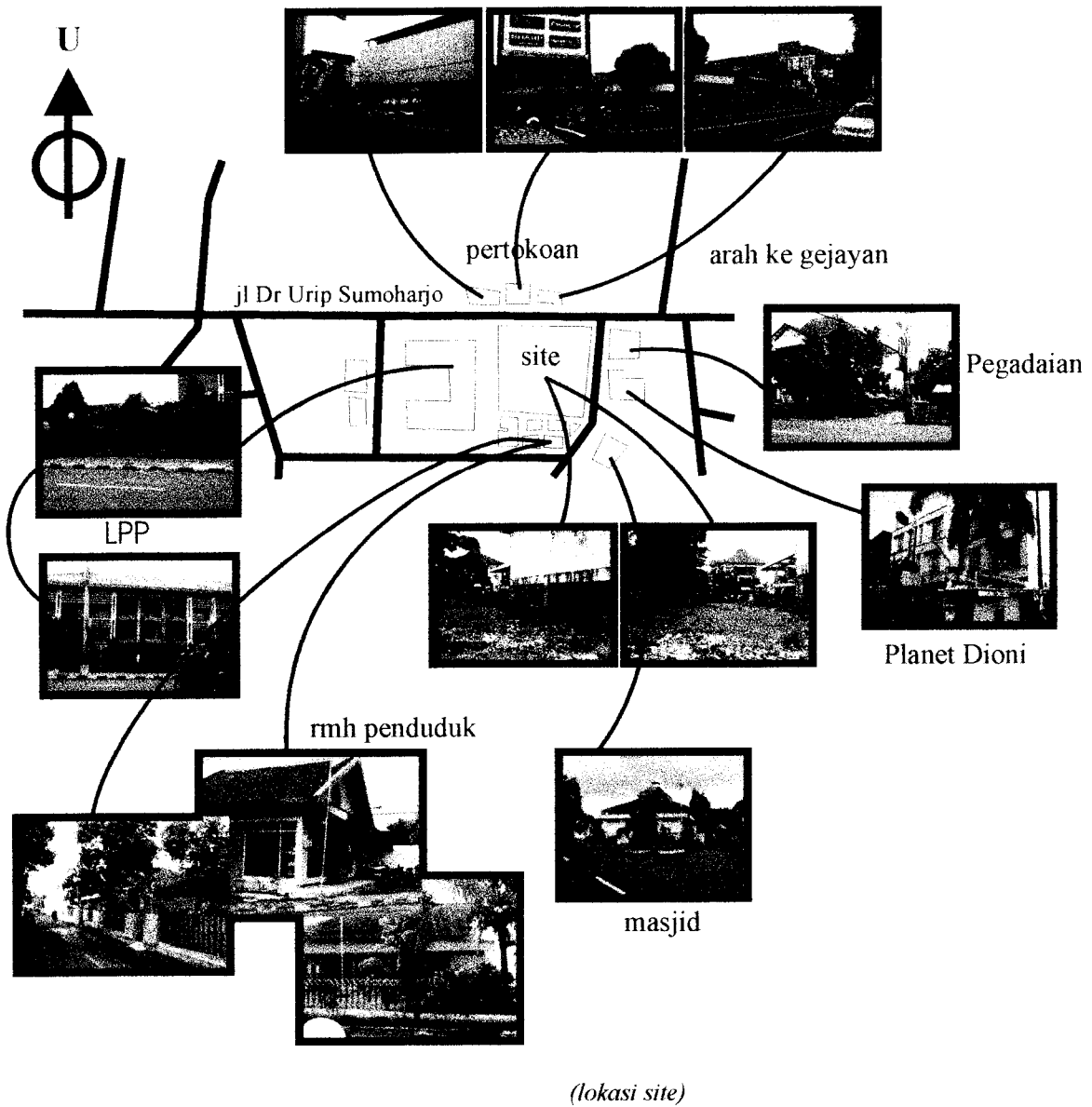


(sumber: *Movie Monthly magazine*, edisi 20/feb 2004)

Di atas adalah beberapa gambaran tentang proses penggabungan antara real film dan animasi film dan hasil jadi dari penggabungan dari 2 karakter film. Penggambaran suatu film yang di gabungkan dengan animasi menjadi lebih hidup dan menjadikan kemunculan suatu imajinasi orang yang melihat.

1.4 Studio Film Sebagai Landmark pada Kawasan Dr Urip Sumoharjo

Landmark merupakan salah satu point of interest dan menggambarkan jati diri/ identitas kawasan yang ada dalam suatu kawasan yang dapat diamati dari luar bangunan. Landmark merupakan elemen penting dari suatu kawasan yang dapat membantu orang untuk mengorientasikan diri dan membantu mengenal suatu kawasan. (*Kevin Lynch, 1960*). Landmark itu sendiri mempunyai pandangan sebagai suatu bangunan yang selalu menjadi pembeda dari pada bangunan di sekelilingnya tetapi mempunyai elemen-elemen fisik yang sederhana dimana mempunyai berbagai skala.



1.4.1 Karakteristik Landmark

Bangunan yang di orientasikan sebagai Landmark, biasanya mempunyai kemudahan untuk mengidentifikasikan, mudah diingat diantara bentuk yang jelas, sangat berbeda/kontras dengan latar belakang dan mempunyai keistimewaan dari lokasi dimana bangunan itu berdiri.

Dengan adanya ketiga karakteristik diatas, suatu bangunan Landmark bias dapat mudah untuk pengidentifikasian. Secara garis besar elemen fisik yang menjadi Landmark dapat dilihat secara 2 maupun 3 demensional.

- Secara 2 dimensi hal-hal yang menentukan antara lain:
 1. posisi
 2. Orientasi
 3. fungsi
 4. Linkage
- Secara 3 dimensi hal-hal yang menentukan antara lain:
 1. Vista
 2. Struktur
 3. Karakter Lingkungan
 4. Bentuk

1.4.2 Citra bangunan sebagai suatu Landmark kawasan

Wujud adalah cirri-ciri pokok yang menunjukkan bentuk, wujud adalah konfigurasi tertentu dari permukaan-permukaan dan sisi-sisi suatu bentuk. (*Francis D. K. Ching*) Bentuk adalah sesuatu yang sangat vital dari suatu bangunan. Dimana bila suatu bangunan tidak memiliki bentuk, maka bangunan tersebut tidak memiliki citra.

Konsep citra bangunan yang akan ditampilkan adalah citra Arsitektur Landmark, dimana bangunan tersebut dapat menjadi sebuah interest bagi warga dan dapat diterima sepanjang masa.

1.4.3 Citra bangunan Studio Film sebagai Landmark di kawasan Dr Urip Sumoharjo

Sebagai kawasan Landmark, bangunan yang ditempatkan di lokasi tersebut haruslah berpenampilan sebagai point of interest. Dimana rancangan

harus dibuat seindah mungkin. Tidak Cuma bangunan saja yang diperindah, lingkungan juga haruslah dirancang sebagai pendukung dari lokasi tersebut.

Dikedua sasaran itu ditegaskan bahwa diantara keduanya harus saling komputer balik antara site dan bangunan, dikarenakan keduanya berperan sebagai view yang setiap orang akan melihat, dan itu akan sebagai penanda bagi suatu daerah atau kota.

1.5 Permasalahan

Dalam studi ini, yang diangkat adalah studio film. Dikarenakan sudah semakin meraknya perkembangan film di Indonesia khususnya di Yogyakarta. Sebuah data menyatakan bahwa Yogyakarta menduduki peringkat 2 setelah Bandung, disusul Jakarta, Surabaya dan Malang. Perlombaan tersebut dikarenakan masyarakat ingin menjadi leader di dalam sutu dunia perfilman.

Tahun	Judul Film
2000	<ul style="list-style-type: none"> • Petualangan Sherina • Jadi satria • Josua oh Josua
2002	<ul style="list-style-type: none"> • Ca Bau Kan • Ada Apa Dengan Cinta • Tak sempurna • Eliana, eliana • Daun di atas bantal • Load me load (animasi)

	<ul style="list-style-type: none"> • Jalangkung
2003	<ul style="list-style-type: none"> • Janus 'Prajurit terakhir' • Tusuk Jalangkung • Detektif Partikelir • Eifeel, I'am in Love • Cinta 24 karat • Arisan • Biarkan Bintang Menari • Kiamat sudah dekat • 5 sehat 4 sempurna • Andai ia tahu
2004	<ul style="list-style-type: none"> • Novel tanpa huruf • Semusim yang terlambat • The soul • 30 hari mencari cinta <p><i>(Produksi awal tahun 2004)</i></p>

Tabel 1.1 jumlah film per tahun

(sumber : Sketsa VCD,DVD rental)

Daftar diatas menjelaskan perkembangan film di Indonesia. Kemampuan yang dipunyai seharusnya dapat di gunakan. Baru 1 buah film yang mengkolaborasikan 2 karakter film yang berbeda.

- Terletak di kawasan yang dekat dengan kampus dan masyarakat diharapkan dapat berperan sebagai point of interest.
- Banyak terdapat lokasi yang cocok untuk pembuatan film, Misalnya : Galeria mall, kampus Akprin, dll.
- Lokasi merupakan jalur lalu lintas kota.
- Rancangan tampak bangunan yang dapat menjelaskan citra bangunan Landmark dan potongan lingkungan yang dapat menjelaskan kesesuaian bangunan dengan sekitarnya.
- Rencana situasi yang dapat menjelaskan tapak bangunan dengan lingkungan sekitar.
- Keberadaan kawasan yang padat penduduk mendukung kemajuan fungsi bangunan.
- Perencanaan struktur menggunakan beton dan kerangka baja.
- Sebagai detil arsitektural diharapkan kerangka baja dapat menjadikan detil dari landmark.
- Perspektif, menunjukkan model bangunan dan menampilkan kekontrasan bangunan dengan bangunan sekitar.

IV Spesifikasi Umum Proyek

IV.1 Site

- A. Site berada di kawasan Dr Urip Sumoharjo.
- B. Alasan pemilihan lokasi:
 1. Kawasan Dr Urip Sumoharjo merupakan tempat yang strategis (pusat kota dan pusat perdagangan).
 2. Keadaan lingkungan yang padat penduduk dan mahasiswa menjadikan lahan pencarian pekerjaan bagi para penduduk yang

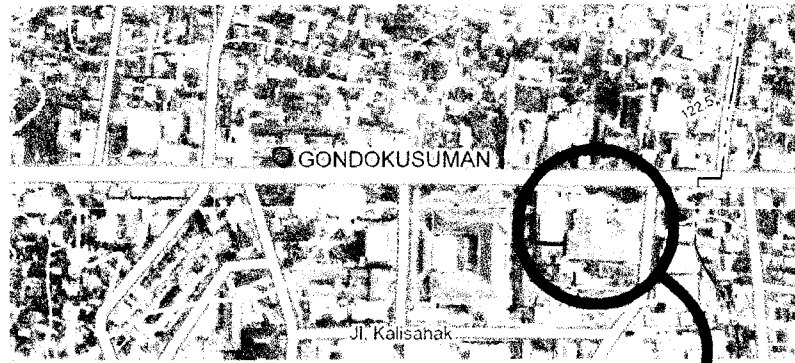
belum mempunyai pekerjaan dan bagi para mahasiswa yang mempunyai bakat di bidang film atau acting.

3. Situasi site yang sesak dengan pertokoan mendukung berdirinya bangunan Landmark sebagai pembeda diantara sekitar bangunan.

C. Site berupa lahan bekas bangunan bioskop Empire dan bioskop Regent yang sudah terbakar. Luas site $\pm 7.384 \text{ m}^2$

D. Batasan-batasan site:

- Sebelah utara jalan raya Dr Urip Sumoharjo.
- Sebelah selatan rumah penduduk.
- Sebelah barat kampus LPP
- Sebelah timur gedung pegadaian



site
Luas 7.384 m²
P : 104 m
L : 71 m

(sumber: dokumen peta pemerintah kab sleman)

IV.2 Profil pengguna

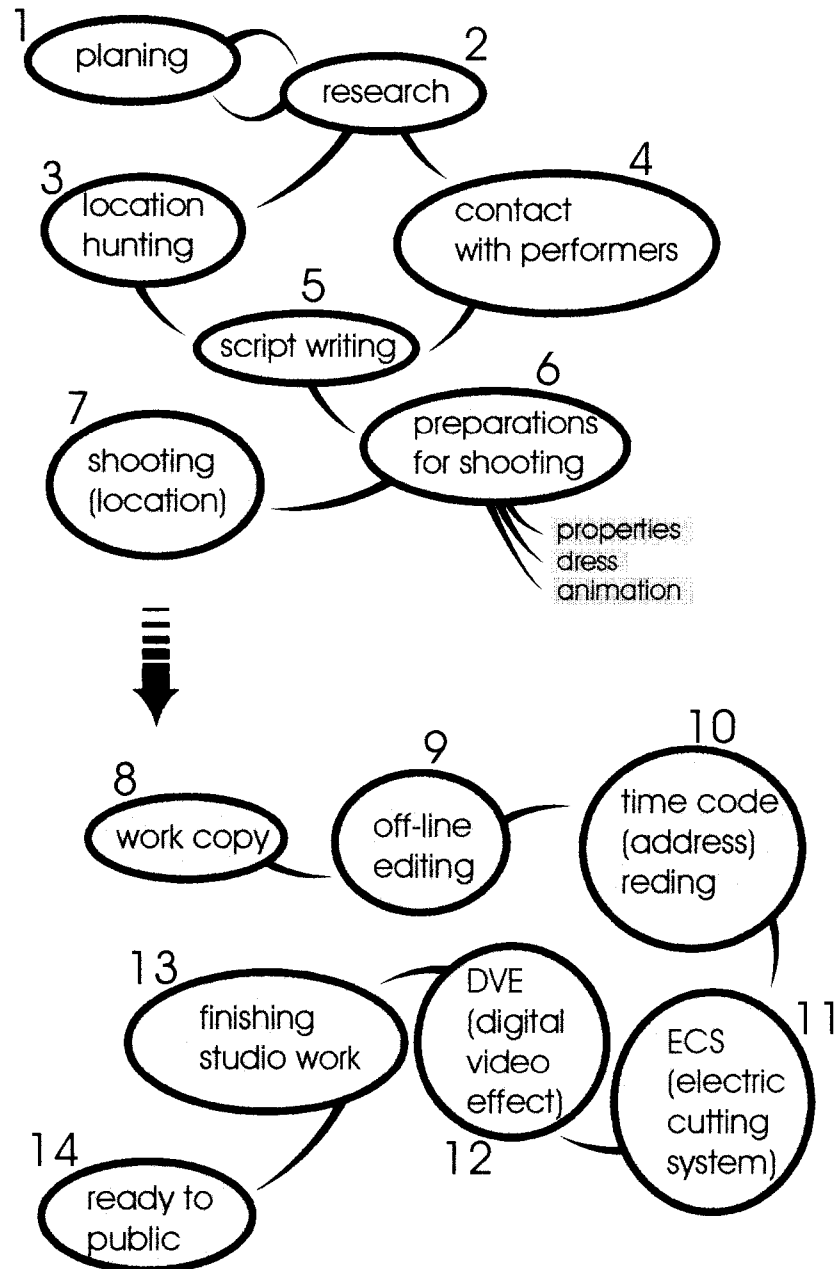
Pengguna bangunan ini merupakan masyarakat pengguna seni. Ialah orang-orang yang mempunyai jiwa seni peran, tata artistik, pecinta film, dll. Pengguna bangunan ini terbagi menjadi 3 spesifikasi, yaitu:

- Karyawan bangunan/studio film yang pulang maupun menjadi penjaga.
- Peserta atau aktor dan aktris yang pulang atau datang sesuai jadwal hadir acara.
- Pengunjung lain datang bertujuan untuk melihat proses pembuatan atau editing film sebagai bahan pembelajaran atau sekedar ingin mengetahui proses pembuatan film.

V. Kajian Program Ruang pada Studio Film

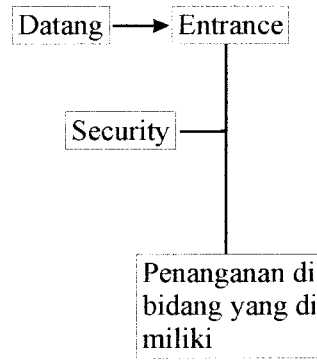
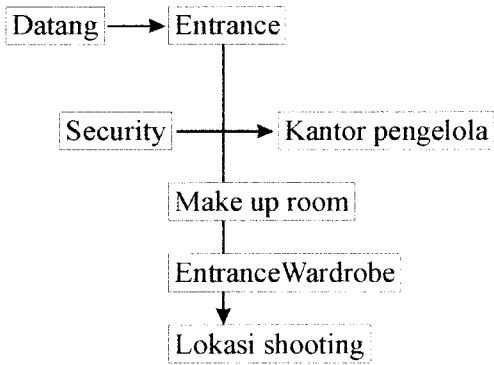
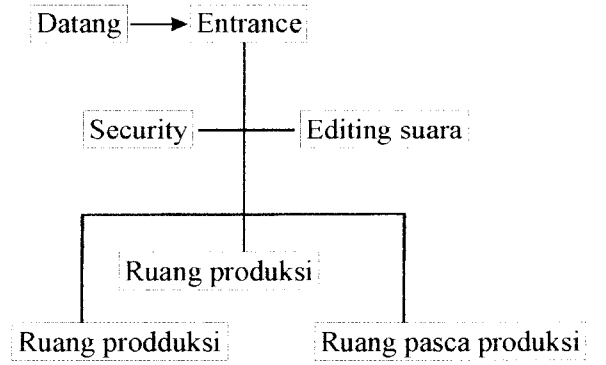
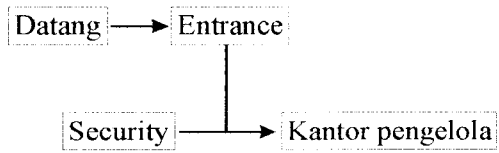
Tahap-tahap kebutuhan dan hubungan antar ruang secara garis besar mengenai studio film menurut alur dari proses pembuatan suatu product film.

V.1 Skema kasar proses pembuatan dan editing film



V.2 Karakteristik Kegiatan

o Kegiatan Pelaku



V.2.1 Asumsi jumlah film untuk 10 th yang akan datang.

$$P = P_0(1 + n)^t$$

keterangan

P = Jumlah pengunjung pada tahun

P₀ = Jumlah pengunjung awal tahun

n = penambahan pengunjung per tahun

t = Kurun waktu pengunjung dalam t tahun

Maka :

Dengan melihat tingkat kenaikan sebuah karya film yang dihasilkan dengan 25% per tahun (*Tabel 1.1 jumlah film per tahun*)

$$P = 5(1 + 0,25)^{10}$$

$$P = 5(1 + 0,25)^{10}$$

$$P = 5 \times 11,64$$

$$P = 58 \text{ (film untuk 10 th yang akan datang)}$$

1. Tahap awal mula sebelum produksi.

Pelaku Kegiatan	Karakter Kegiatan	Kebutuhan dan besaran Ruang	Keterangan
- Ketua produksi.	Memimpin semua tim produksi.	Kantor 3m x 4m	Bertanggung jawab atas film yang di buat.
- Sutradara.	Merancang suatu alur cerita.	Kantor 4m x 4m	Pengarah dialog dalam film.

- Desainer Produk.	Merancang tema cerita yang akan di buat model sinetron, drama, atau yang lain.	Studio 4m x 4m	
- Script crew.	Pembuat proposal.	Kantor 4m x 4m (minimal 2 komputer)	Menyiapkan pembuatan film.
- Shooting format.	Membahas tentang posisi/ arahan format film.	Studio shooting 6m x 6m	Menangani pengeditan format film.
- Penata suara 1. Desainer suara. 2. Crew Efek suara. 3. Operator Musik.	Editing dabbing. Editing dabing (suara di luar suara asli). Pemberi efek musik.	6m x 4m (ruang control suara) dan 8m x 6m (ruang rekam suara).	Pemberi suara-suara dalam film. Penambah suara atau musik agar sebuah film tersebut tidak terasa hambar.
- Penata artistic 1. Make up crew.	Memoles para artis menurut peran yang di tangannya.	Make up room 6m x 4m	Penambahan karakter sifat para artis agar lebih mendukung.

<p>- Produksi</p> <p>1. Script breakdown.</p>	<p>Pengurangan tiap adegan dalam scenario menjadi daftar berisi sejumlah info tentang segala hal yang dibutuhkan untuk keperluan shooting.</p>	<p>4m x 3m</p>	<p>Pengambilan data dari film yang tidak digunakan.</p>
---	--	----------------	---

Tahapan setelah produksi (pra produksi), yaitu:

- Lokasi → Tempat dimana akan diadakan pembuatan film.
Kebutuhan ruang : Penyesuaian.
- Casting → Proses pemilihan peran untuk sebuah film.
Kebutuhan ruang : Rehearsal room 8m x 6m
- Revisi storyboard → Penelitian ulang dan dapat berubah- ubah.
Kebutuhan ruang : Storybord room 6m x 4m
- Editor → Memfilter/ menyaring atau memilih-milih bagian film dan sound yang jelek. Kebutuhan ruang : Editing room 4m x 4m



Gambar pembuatan video clip

(sumber : Dokumentasi pribadi)

2. Tahap pertengahan produksi

Posisi/ Bagian Kegiatan	Kegiatan	Kebutuhan dan besaran Ruang	Keterangan
- Tata suara			
1. Mixing editor.	Editing dabling (penambahan suara di luar suara asli dgn komputer).	6m x 4m (ruang control suara) dan 8m x 6m (ruang rekam suara).	Dabbing.
2. Sound sheet report editor.	Pengeditan suara.		Acuan dlm mengedit suara pada tahap pasca prod. nanti.

- Tata artistic.	Sama dng pra. produksi.	Sama dng pra. produksi.	Sama dng pra. produksi.
- Kamera 1. Recording crew. 2. Camera report (crew).	Pengambilan gbr. Dokumentasi.	Lokasi. Ruang dokumen	Pengambilan gbr. Menjadikan acuan utk mencari 'shot' yang telah di rekam.
- Penyutradaraan 1. Script continuity report (crew). 2. Call sheet crew. 3. Entertainmet crew	Mengirimkan naskah.. Lembaran yang memuat informasi harian tentang adegan apa saja yang akan direkam di hari tsb. Memberikan hiburan kpd artis.	Kantor 4m x 4m Ruang dokumentasi 4m x 4m Lokasi shooting.	Pengaturan naskah. Dibuat oleh asisten sutradara. Menguasai psikologi artis agar tidak bosan.
- Editor 1. Negative Processing crew.	Membuat dan menyiapkan film negative.	Studio editing 4m x 4m	Mengetahui gambaran awal dari film yang di buat.

2. Telecine crew.	Melihat hasil awal	Studio editing 6m x 4m	Koreksi untuk melanjutkan editing.
-------------------	--------------------	---------------------------	---------------------------------------

- Crew produksi dalam hal ini sebagai penanggung jawab atas :

- a. Lokasi
- b. Call sheet (dokumentasi harian pembuatan film)
- c. Makan para artis
- d. Antar jemput artis
- e. Penginapan artis

(Posisi **crew produksi** diantara Penyutradaraan dan Editor).

3. Tahap sesudah produksi

Posisi/ Bagian Kegiatan	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Keterangan
- Penata suara			
1. Sound editor.	Mengedit ulang suara.	6m x 4m (ruang control suara) dan	Tahap pengeditan ketiga.
2. Memasukan FX suara (crew).	Memasukkan efek-efek suata yang kurang.	8m x 6m (ruang rekam suara).	Editing ketiga tentang suara yang menjadikan film editan terakhir.

6. Married print	Bentuk akhir film.	Ruang persiapan 4m x 4m	Gabungan antara track gbr dan suara setelah film di edit. (format video).
7. Answer print	Bagian dari married print pertama dari film yang dibuat oleh lab. pemroses film.	Ruang persiapan 4m x 4m	Penetapan standar kualitas film yang akan diedarkan kpd public.
8. Release print	Mengirimkan atau pendistribusian ke bioskop.		Married print yang dibuat utk didistribusikan ke bioskop setelah answer print atau contoh lainnya telah disetujui.
- Sutradara			
1. Menyetujui/koreksi hasil editing.	Tanda tangan	Kantor 3m x 4m	Memeriksa hasil editing dan memberi persetujuan.
2. Menetapkan picture lock.	Penetapan poster.	Kantor 3m x 4m	Penetapan desain poster.
- Produser			
1. Menyiapkan segala keperluan editing.	Finishing editing	Ruang persiapan 4m x 4m	Tahap editing akhir.

2. Menetapkan picture lock.	Penetapan poster tahap II. Publikasi.	Kantor 3m x 4m	Penetapan desain poster tahap II.
3. Menyiapkan materi promosi.	Pengawasan.	Ruang persiapan 4m x 4m	Mempromosikan film.
4. Mengontrol promosi dan distribusi	Crew	Lapangan	Membuat suret kontrak.
- Promotor/distributor			
1. Jaringan bioskop.	Pengiriman.	Lapangan	Pengiriman barang.
2. Distributor	Tanda tangan pembelian kepada bioskop atau televisi.	Lapangan	Penjualan barang (prodik film).

(sumber: *Mari Membuat Film*, Heru Effendi)

VI Strategi Perancangan

VI.1 Cara pendekatan

- **Pengumpulan Data**

1. **Data Sekunder**

- Mengamati keadaan eksistensi yang ada pada site sekarang yang meliputi pengamatan bentuk site, luas site, bangunan sekitar site dan aktifitas sekitar site.
- Survei lapangan pada studio film mengenai profil pengguna, karakteristik kegiatan yang dilakukan, bentuk dan besaran

ruang serta fasilitas yang mendukung di dalam maupun diluar bangunan.

2. Data Primer

- Studi literature.
 - Data-data dari setandar ruang yang ada.
 - Data-data mengenai kebutuhan ruang serta fasilitas yang diperlukan.
 - Melakukan studi banding melalui buku, internet, majalah, dan media lainnya.
 - Melakukan analisis data yang berkaitan dengan Studio Film dimulai dengan tata ruang, besaran ruang, standar ruang, kapasitas ruang, bentuk bangunan, citra bangunan.
 - Melakukan analisis data dan studi literature yang berkaitan dengan landmark yaitu tentang pengertian dan karakteristik landmark sehingga dapat gambaran penampilan bangunan Studio Film sebagai Landmark.
- **Transformasi Desain**
- Melakukan penganalisaan data yang berkaitan dengan studio film dimulai dengan tata ruang, besaran ruang, hubungan ruang, bentuk ruang, bentuk bangunan, citra bangunan, menyimpulkan dengan asumsi artis dan pegawai studio film untuk 10 tahun yang akan datang
 - Melakukan transformasi desain dengan melihat dari analisis data, studi kasus dan asumsi-asumsi yang hasilnya berupa sketsa-sketsa gagasan.

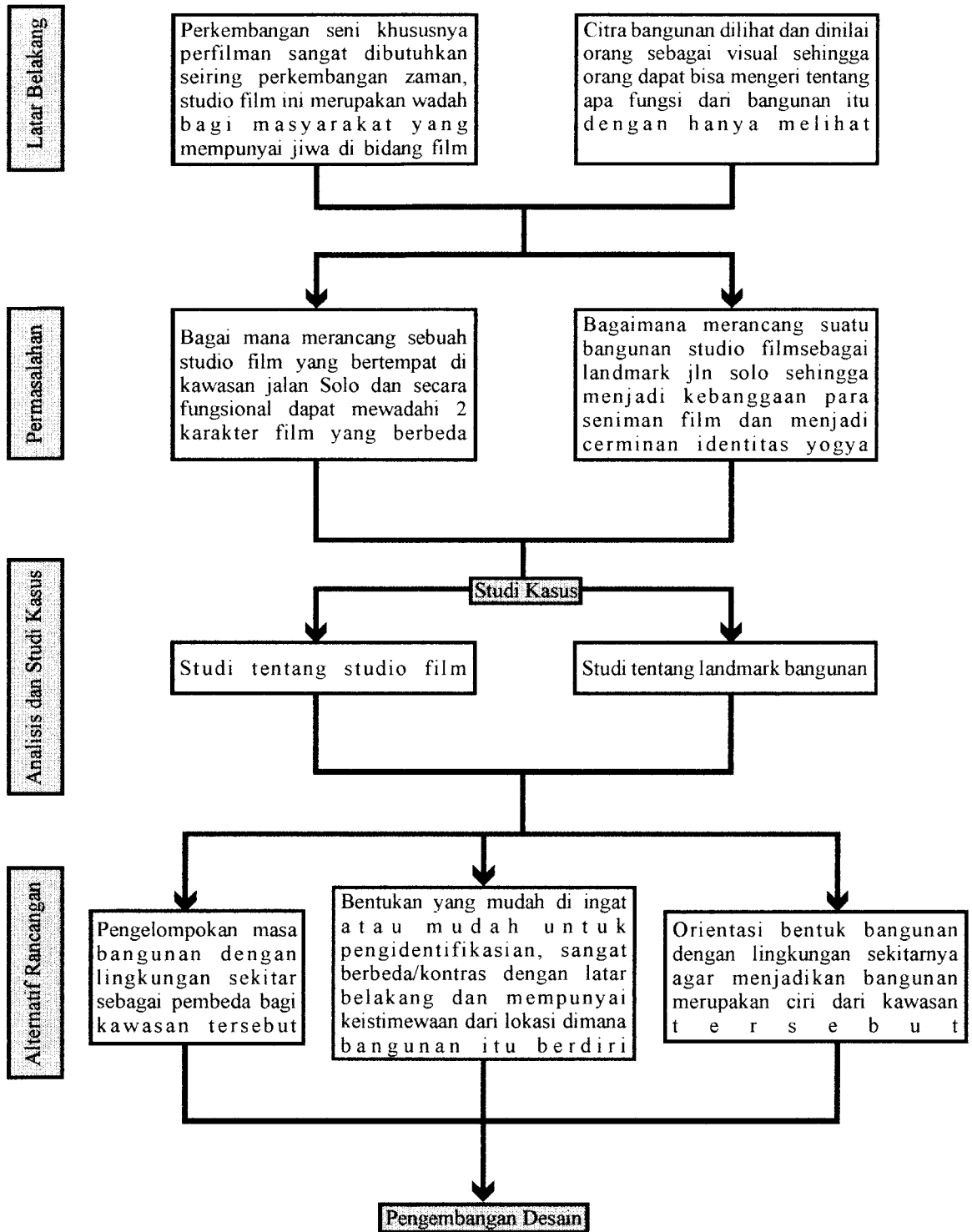
▪ **Usulan Desain**

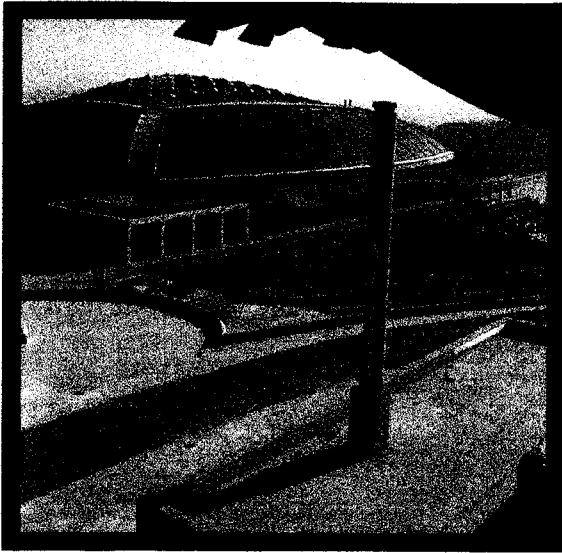
Usulan desain dapat berupa gambar rancangan yang antara lain adalah:

- Site plan menjelaskan denah dengan lingkungan sekitarnya
- Situasi menjelaskan tentang tampak dari bangunan dengan lingkungan sekitar
- Denah menjelaskan susunan dan besaran ruang
- Tampak menjelaskan tentang penonjolan bangunan dengan bangunan sekitar
- Potongan menjelaskan tentang ketinggian bangunan dan material dari dasar bangunan
- Perspektif ruang dalam dan ruang luar menjelaskan citra bangunan
- Detil-detil menjelaskan citra bangunan dan material serta ornament bangunan landmark

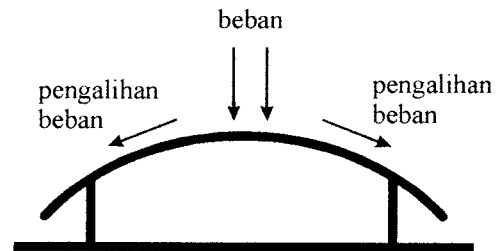
Gambar-gambar rancangan ini di desain berdasarkan penekanan pada bangunan komersil modern sebagai landmark di kawasan jl Dr. Urip Sumoharjo.

□ Kerangka pikiran





Penonjolan pada bangunan di samping sangatlah kelihatan, dikarenakan bentuk yang sangat bertolak belakang dengan bangunan yang ada. Komposisi bentuk dengan lekukan pada atap memberikan corak bahwa bangunan ini dapat berdiri sendiri tanpa bangunan pendukung. Pada bangunan ini memakai konstruksi atap bermodel cangkang, yang mempunyai daya tekan yang sangat kecil tanpa pondasi di tengah.



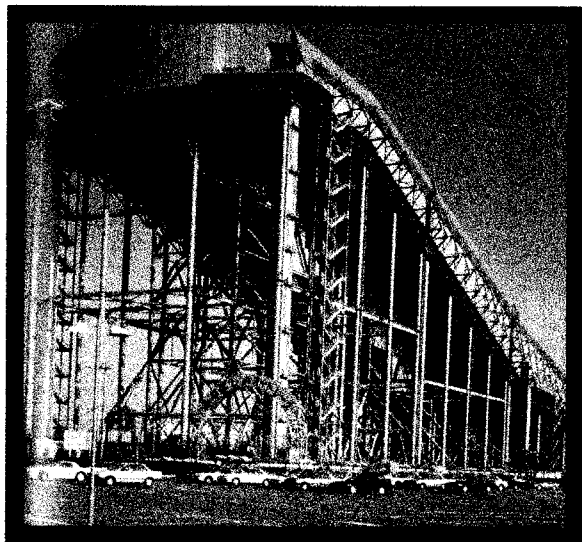
Palau Sant Jordi, Montjuic, Barcelona, Spain

Pemandangan yang aneh sekalipun dapat menjadikan suatu hal yang dituju. Bangunan rangka yang di samping terinspirasi dari bentuk ular yang seolah akan menyerang mangsanya. Penonjolan rangka pada bangunan ini sekilas bukan suatu bangunan komersil, melainkan seperti sebuah pabrik yang berdiri di tengah kota. Keanehan inilah yang menyebabkan bangunan ini menjadi landmark di kota Jepang.

Ski Dome

Whit restaurants, equipment hire shops, shopping center, changing rooms, gymnasium, sauna and swimming pool.

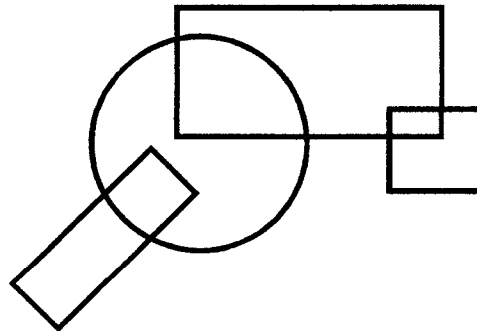
Location : Funabashi-Shi, Japan.



VIII Kesimpulan

I. Fungsi

- Sebagai jalur utama para pembuat film
- Sebagai bengkel film di Yogya
- Sebagai point of interest kawasan Dr Urip Sumoharjo yang padat penduduk dan sebagai salah satu pusat kota

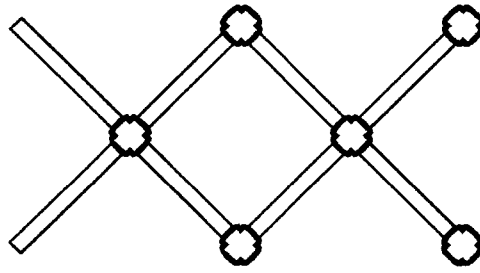


(gubahan masa)

- Sebagai pusat informasi film
- Pembentuk identitas kawasan Dr Urip Sumoharjo

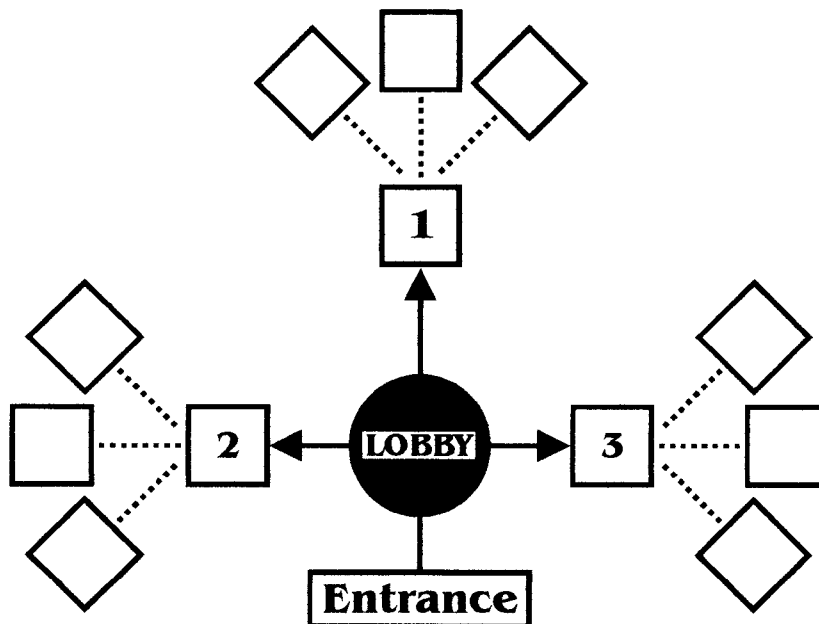
II. Teknis

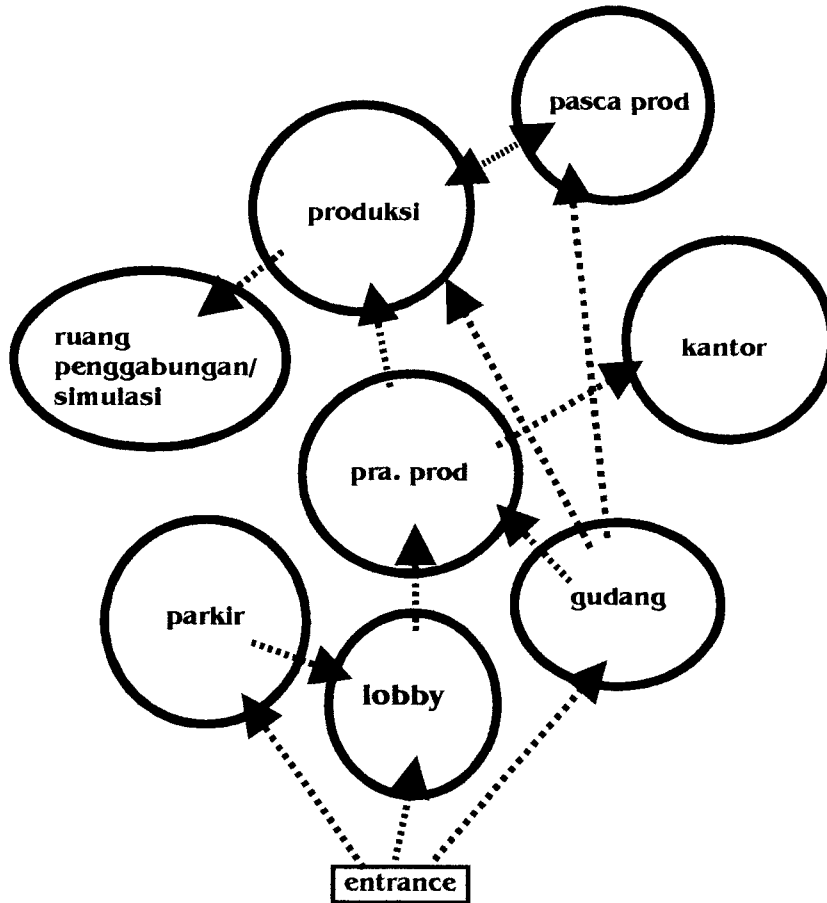
- Penggunaan struktur baja yang sangat teknologis dapat menjadi bentuk sekaligus menjadi ciri khas dan sebagai salah satu daya tarik (point of interest)



(bentukan detail baja sebagai visualisasi bentuk)

- Bentuk bangunan yang dapat membuat kesan kontras terhadap bangunan sekitar
- Penggunaan material yang dapat menjadi elemen yang menentukan penggunaan bangunan terutama pada fasad bangunan
- Tata letak bangunan tersusun menurut tahapan pembuatan film, serta sirkulasi yang menjelaskan alur awal sampai akhir dari pembuatan film





(bentuk kasar ruang pada studio film)

III. Estetika

- Bangunan yang mempunyai ciri khas/penanda bagi para orang yang melihat (pengontras visualisasi bangunan)
- Desain menjelaskan kualitas bangunan secara jelas dan sebagai standar patokan landmark yaitu gaya pengeposan detil arsitektural dimana menggunakan kerangka baja dan penggunaan warna-warna mengkilat
- Citra juga dapat muncul dari olahan permukaan seperti olahan jendela, pintu, dll
- Memiliki kombinasi unsur-unsur dari berbagai macam bentuk

KAWASAN

- ~ Pemahaman tentang karakteristik bangunan di sekitar site
- ~ Pemahaman fungsi bangunan di sekitar site
USULAN SKEMATIK
- ~ Sebagai ide dasar rancangan denah dari bangunan studio
- ~ Pemahaman site untuk di fungsikan sebagai tempat bangunan landmark
USULAN SKEMATIK
- ~ Untuk merancang atau mencari kenyamanan suatu bangunan yang akan dirancang

TAPAK SITE

- ~ Kebisingan
mengetahui tingkat kebisingan
USULAN SKEMATIK
- ~ Memberikan beberapa penanggulangan seperti mengundurkan bangunan antara 5-10m ke belakang.
- ~ Vegetasi
mengetahui tingkat penghijauan di sekitar site
USULAN SKEMATIK
- ~ Selain koreksi tentang kesehatan, vegetasi berpengaruh terhadap hal ke arsitekturan yaitu sebagai pembatas kawasan.

~ Sirkulasi

- ~ Dari luar ke site titik masuk jalan raya ke site
USULAN SKEMATIK
- ~ memberi ruang untuk mobil dengan jarak antara 3,5-4m

~ Dari site ke bangunan

- titik masuk site ke bangunan
USULAN SKEMATIK
- ~ membuat sirkulasi untuk pengunjung agar tidak terganggu

~ Orientasi bangunan
view bangunan

- USULAN SKEMATIK
- ~ menciptakan pemandangan bagi para pengguna bangunan agar cepat mendapatkan ide

ZONING

- ~ Pengelompokan fungsi bangunan memudahkan para pengguna bangunan untuk pengidentifikasian ruang
USULAN SKEMATIK
- ~ layout penempatan ruang

POLA GUBAHAN MASA

- ~ Bentuk masa mengetahui asal usul bentuk masa **USULAN SKEMATIK**
- ~ Perbandingan tentang rancangan bangunan dengan bangunan sekitar sampai menemukan kontrasan

- ~ Komposisi dan orientasi masa mengetahui beseran masa bangunan **USULAN SKEMATIK**
- ~ Mengolah bagian-bagian ruang pada bangunan

LAND SCAPE

- ~ mengetahui view bangunan di site **USULAN SKEMATIK**
- ~ Memberikan sesuatu yang dapat menimbulkan poin of interest terhadap orang

SKETSA

- ~ Denah bentuk bangunan pada denah **USULAN SKEMATIK**
- ~ Permainan kolom agar tidak memakan tempat
- ~ Tampak mengetahui fasad bangunan **USULAN SKEMATIK**
- ~ Permainan pada selubung bangunan dengan menggunakan lempengan

~ Ruang-ruang dalam (interior) mengetahui ruang dalam **USULAN SKEMATIK**

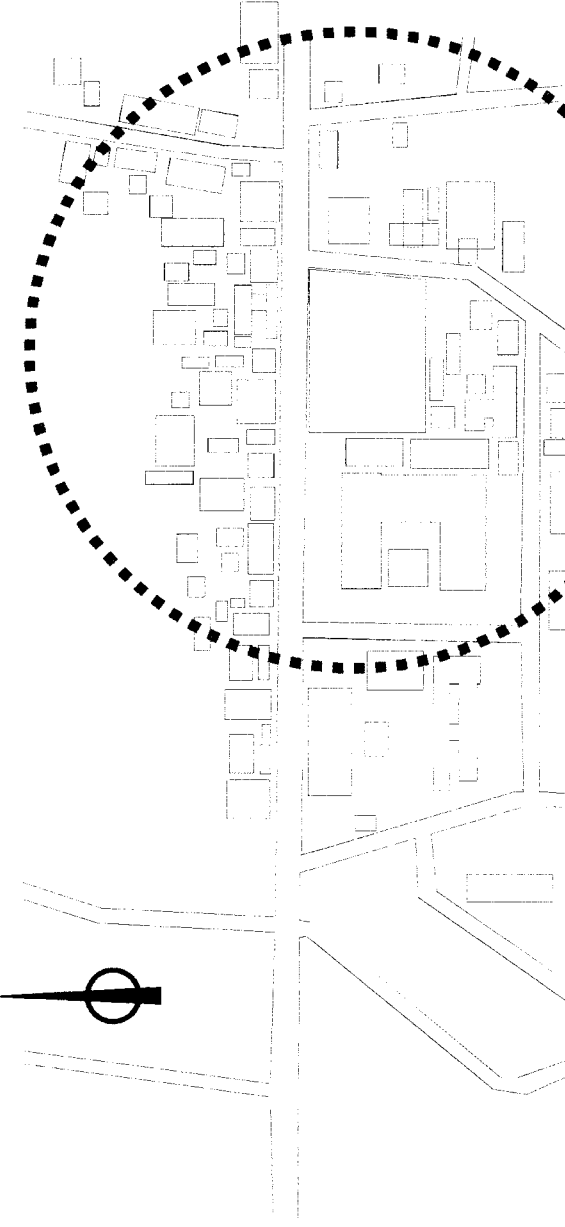
- ~ Penambahan plaster dengan bahan penyerap suara

- ~ Struktur dan utilitas mengetahui struktur utilitas bangunan **USULAN SKEMATIK**
- ~ Memanfaatkan ruang-ruang

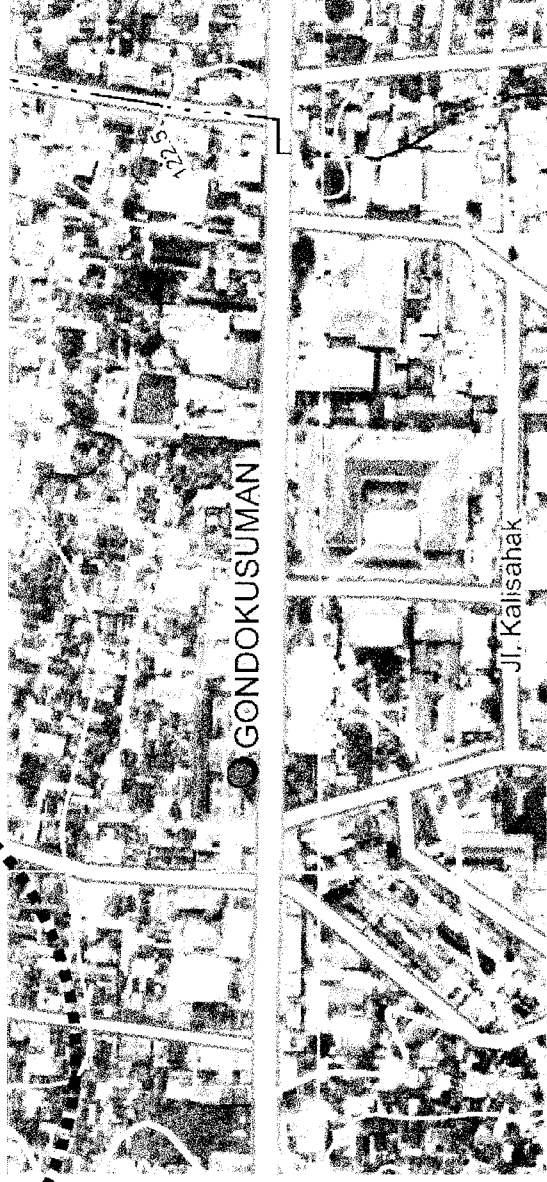
- ~ Pattern Denah Denah kasar **USULAN SKEMATIK**
- ~ Mengetahui ruang dalam

Kawasan

Pemahaman tentang karakteristik bangunan di sekitar site

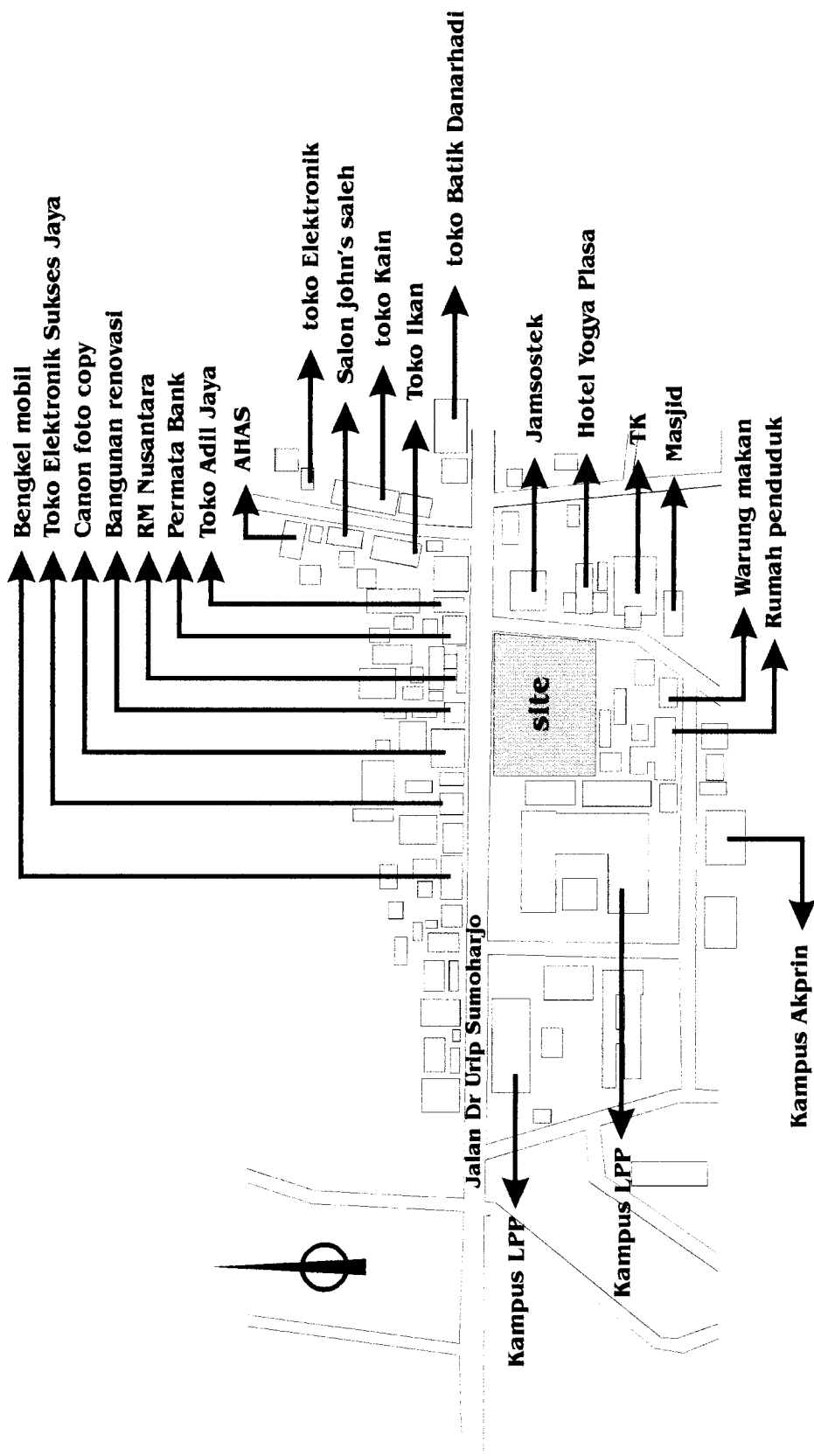


Kebanyakan bangunan di sekitar site merupakan bangunan yang bertemakan arsitektur modern dan jenis bangunan bangunan tempat tinggal yang banyak menonjolkan lempengan besi sebagai logo atau nama dari fingsi dari bangunan tersebut, dan rumah tingkat yang lantai 2



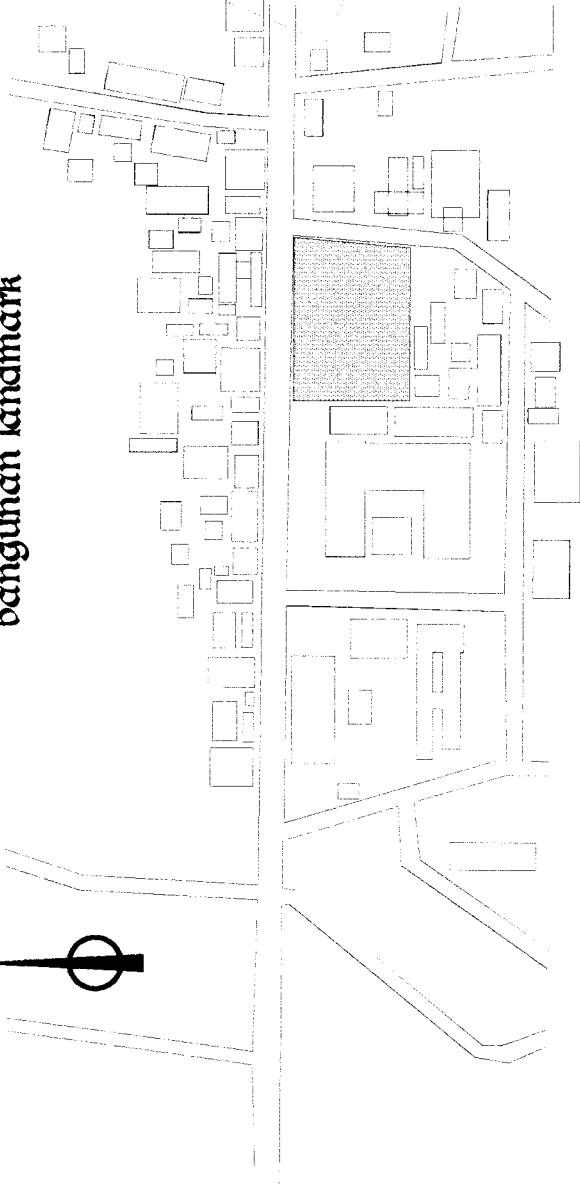
Kawasan

Pemahaman fungsi bangunan di sekitar site



Kawasan

Pemahaman site untuk di fungsikan sebagai tempat bangunan landmark



Keseragaman bangunan di sekitar site menjadikan dukungan dari rencana bangunan yang bertema landmark dan menjadikan kekontrasan suatu bentuk fesad bangunan landmark dengan bangunan sekitar. Penonjolan ini bertujuan untuk menghidupkan arsitektur land mark tsb.



Bangunan di depan site perletakan masanya sangat teratur. Hal ini sangat berpengaruh terhadap lahirnya suatu bangunan yang diharapkan mempunyai k e s a n k o n t r a s .

kontras



Yang dimaksud kontras di sini adalah perbedaan bentuk bangunan yang mencolok dibanding dengan bangunan sekitar dan memiliki suatu image terhadap fungsi dari bangunan t e r s e b u t .

Kawasan



Tampak dari bangunan ini mirip dengan bentuk rumah susun, dimana pengulangan bentuk banyajk terdapat pada fasad dari bangunan tersebut. Terlihat pada bentuk pot pada setiap lantai dan kaca depan.

Jl Gejayan

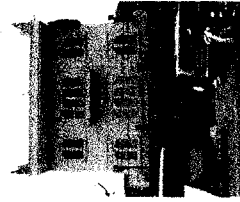
Ciri dari bangunan di samping cenderung di tekankan pada warna. Warna dari bangunan ini di dominasi dengan warna putih dan di tambah warna merah pada tengah.



Kesederhanaan tampak pada bangunan di samping terlihat kuat dengan adanya label nama dari fungsi pada bangunan tersebut.

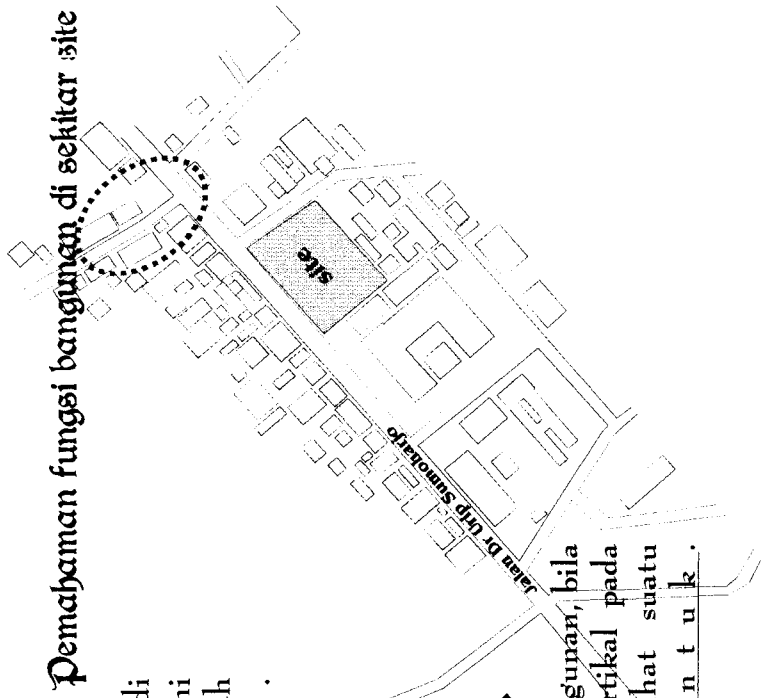


Keseimbangan bentuk terlihat pada fasad bangunan, bila garis mata terletak horizontal maupun vertikal pada bangunan di samping maka akan terlihat suatu kesetrisan bentuk.



Fasad ini menjelaskan bahwa gaya arsitekturnya cenderung mengarah ke artdeco, dimana banyak repetisi dan bentuk segi tiga atas bangunan.

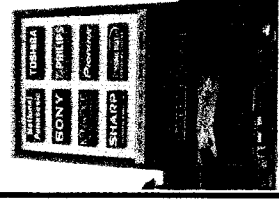
Pemahaman fungsi bangunan di sekitar site



Bentuk semi arsitektur kolonial di atas yang dipadu dengan warna krem dan terdapat kamopi pada fasad tengah bangunan.

Kawasan

Pemahaman fungsi bangunan di sekitar site



Penegasan pada fungsi dari bangunan ini sangat kuat dengan adanya papan produk, dengan harapan bangunan tersebut dapat berperan sebagai point of interest.

Bentuk arsitektur artdeco terlihat sangat menonjol pada bentuk atap, lubang sirkulasi dengan sistim pengulangan, dan bentuk pada jendelanya.

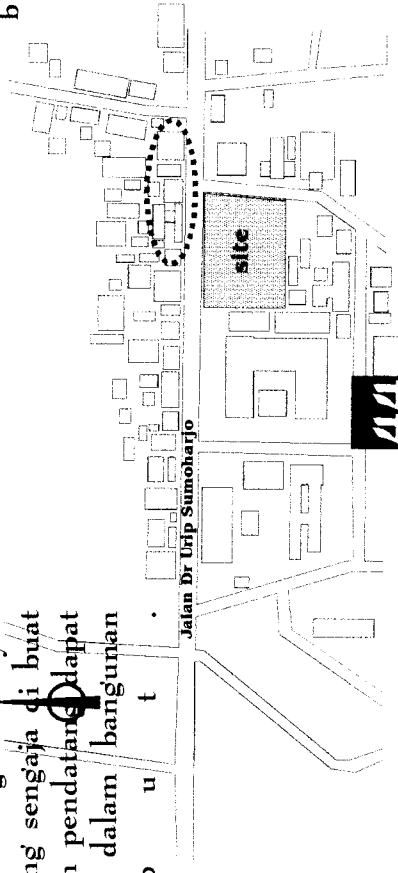
Lebih menonjolkan fasad dengan arsitektur artdeco dengan bentuk atas bangunan yang membuat sudut tumpul dan tekstur kotak dengan susunan pengulangan.

Bangunan ini lebih menampilkan bentuk pengulangan atau repetisi. Terlihat pada kaca dan bagian atas.

Bangunan di atas lebih menonjolkan bentuk-bentuk lengkung, dan mengekspose dua kolom di bagian sudut dimana untuk membuat bangunan itu hidup di sudut jalan. Dan dengan warna pucat, membuat bangunan itu berkesan elegan.

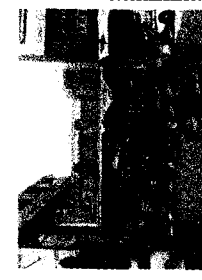
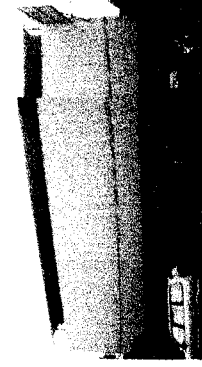
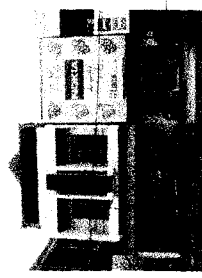
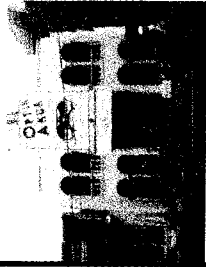
Dengan atap sirap, bangunan ini lebih mengarah pada bangunan kedaerahan. Dengan banyak bukaan di bagian entrance yang sengaja di buat dengan tujuan agar para calon pendatang dapat cepat mengetahui situasi di dalam bangunan tersebut.

Dengan selubung bangunan yang cenderung mengekspos kaca yang bertujuan untuk menampilkan isi dari bangunan tersebut.

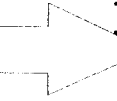


Kawasan

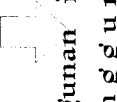
Pemahaman fungsi bangunan di sekitar site



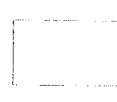
Bentukan arsitektur kolonial di atas juga memiliki bentukan simetris dengan penjasan yaitu bukaan-bukaan pada fasade bangunan.



Keempat bangunan ini berbeda fungsi, tetapi mempunyai dasar bentukan yang sama yaitu simetris.



Bangunan ini juga menggunakan bentukan-bentukan pengulangan dan keseimbangan bentuk atau simetris. Terlihat jelas pada susunan kaca dan kedua atap yang berada di depan

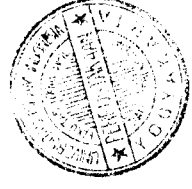
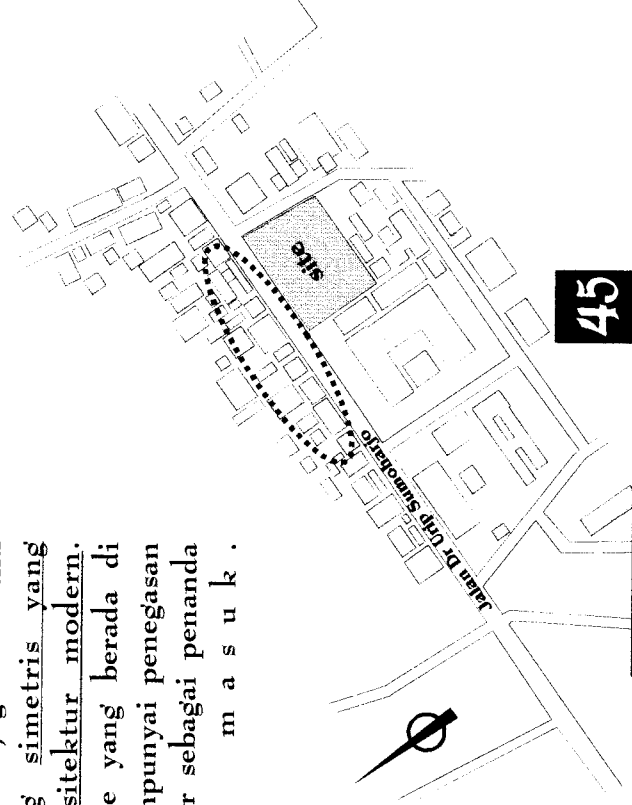


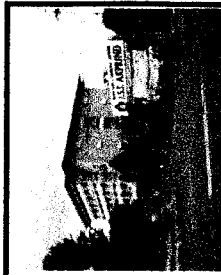
Dasar bangunan ini adalah arsitektur kolonial dengan meninggikan kedua sudut dari bangunan.



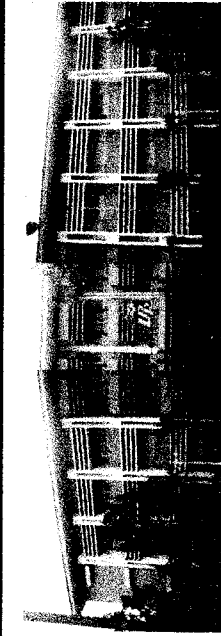
Penekanan dari bangunan bengkel di atas bukan dari tampak bangunan, melainkan pada bukaan pada entrance yang digunakan sebagai jalan masuk kendaraan bermotor.

Bangunan di atas juga memiliki bentukan yang simetris yang bertemakan arsitektur modern. Dengan entrance yang berada di tengah dan mempunyai penegasan dengan dua pilar sebagai penanda pintu masuk.





Fungsi dari suatu bangunan bisa ditunjukkan dengan penekanan pada tampak bangunan. Bangunan memanjang dan permainan repetisi. Penonjolan sisi simetrisnya akan lebih tampak pada warna merah pada entrance



Kecenderungan suatu fungsi hotel adalah entrance yang selalu di ekspos sebagai pintu masuk utama.



Permainan warna pada kedua bangunan yang berbeda pada gambar di atas diharapkan dapat menjadi suatu bangunan yang mempunyai arti fungsi berbeda.



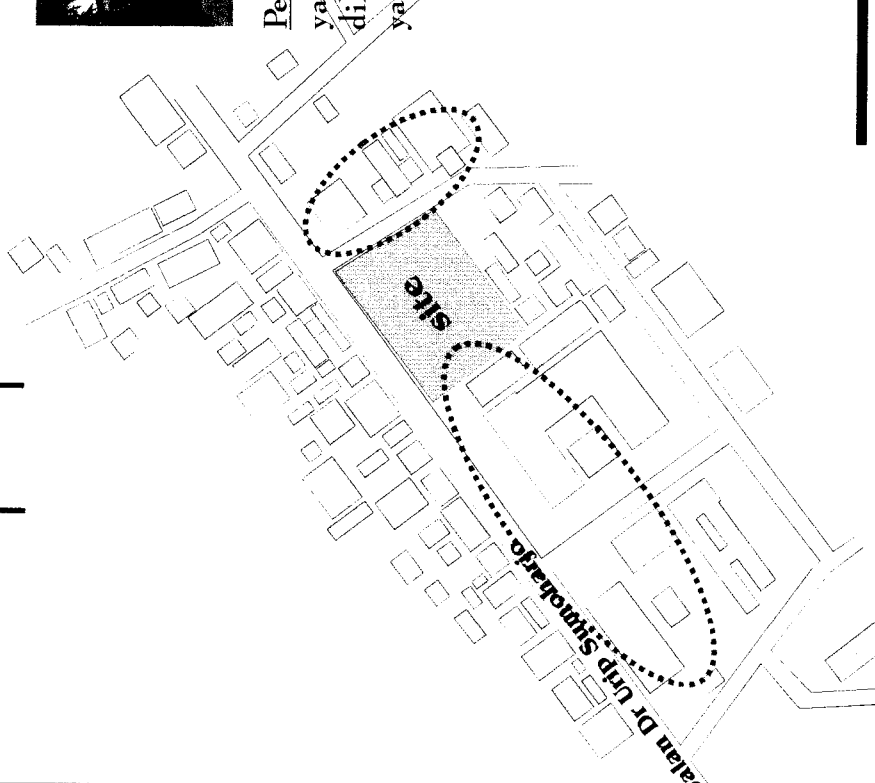
Bangunan di samping menandakan bangunan tersebut memiliki banyak ruang khusus.



Cirikan bangunan di samping menandakan bangunan tersebut memiliki banyak ruang khusus.



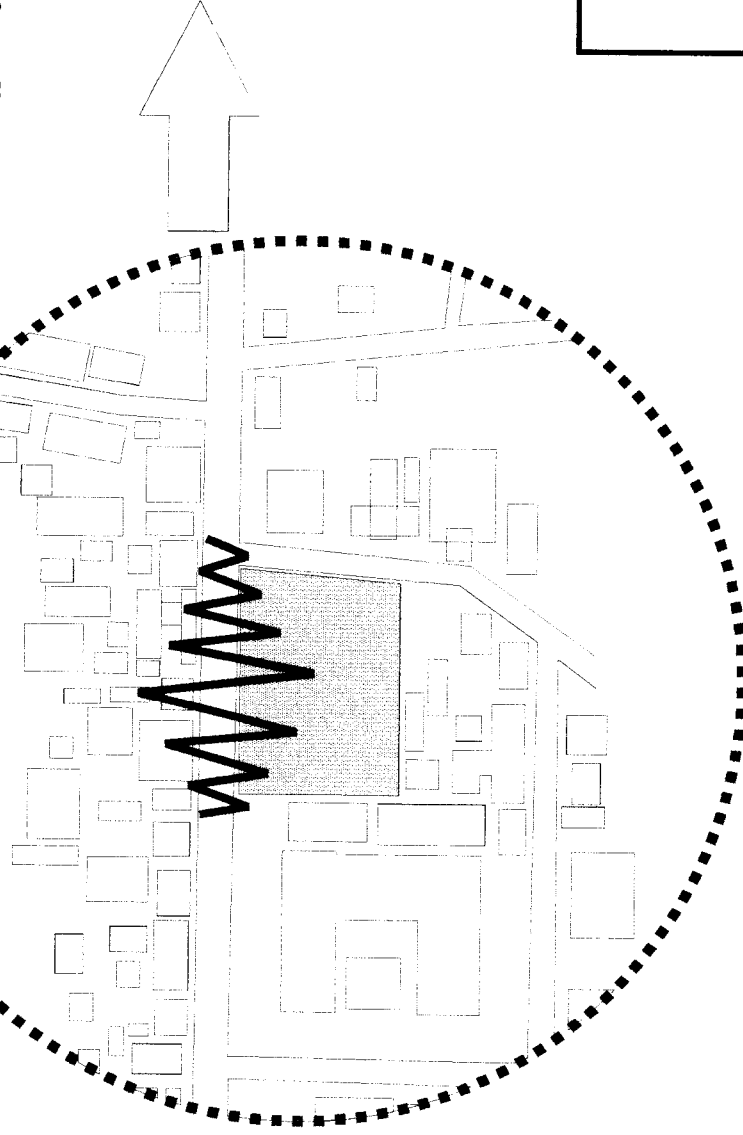
Untuk bangunan masjid, sengaja arahan bangunan tidak mengikuti alur dari bangunan sekitar, di karenakan selain mengikuti pembatas jalan, bangunan tersebut mempunyai arah tujuan tersendiri yaitu kiblat.



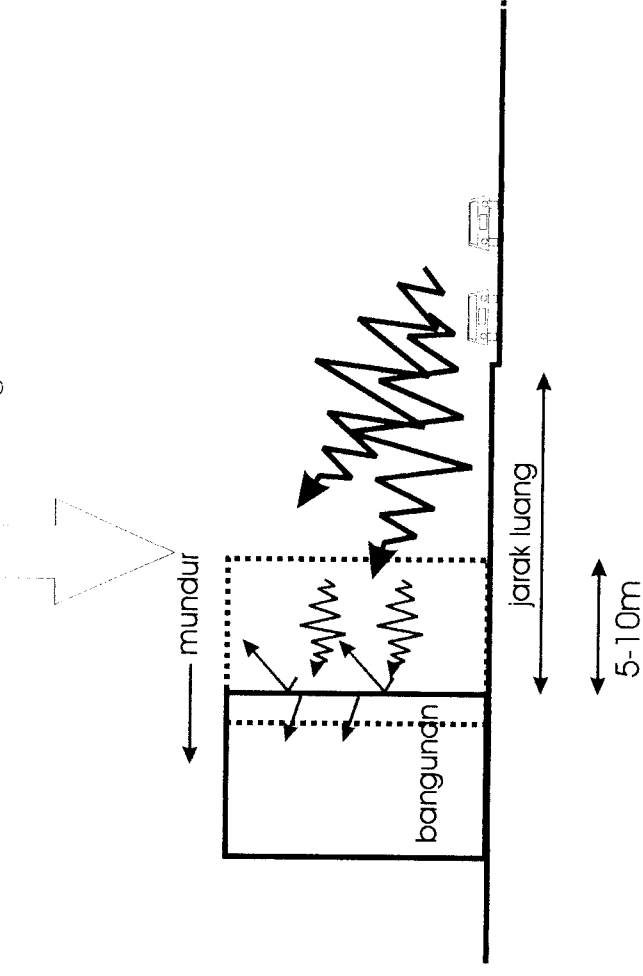
Tapak Site

Kebisingan

Kawasan ini merupakan daerah yang mempunyai tingkat kebisingan yang tinggi. Di butuhkan kekhurusan dalam menangani kebisingan tersebut

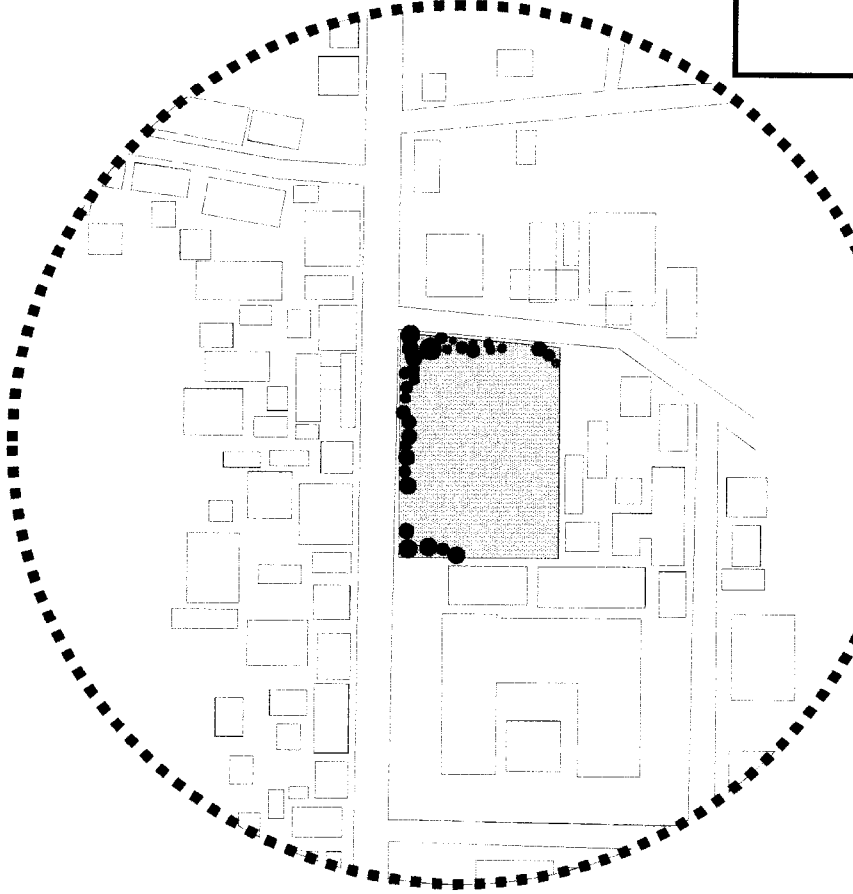


Ada beberapa alternatif penyelesaian untuk mengatasi persoalan tersebut, antara lain adalah dengan memberikan ruang luang untuk rambatan suara. Dimaksudkan agar suara bising tidak langsung merambat ke bangunan.



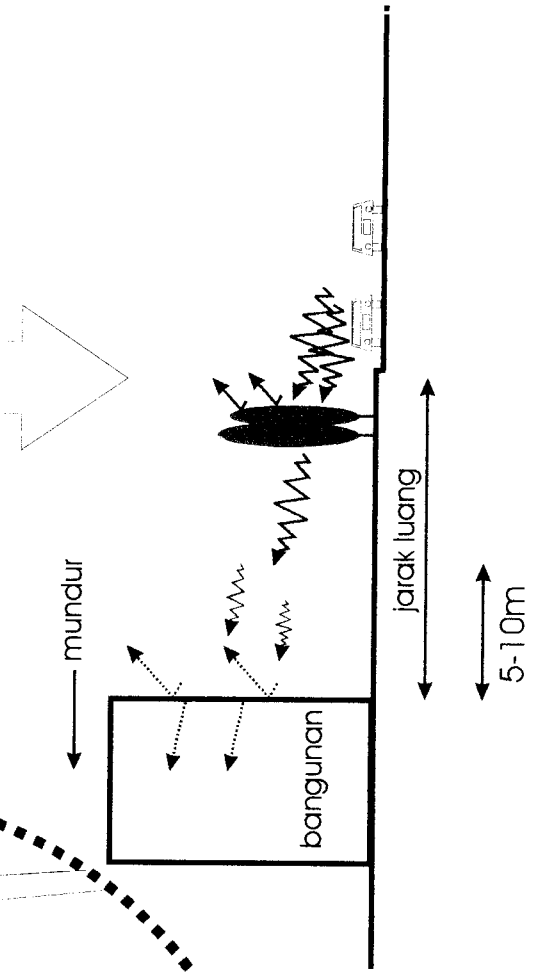
Tapak Site

Vegetasi



Peletakan vegetasi yang disesuaikan dengan kebutuhan ini berkaitan dengan jelasnya batasan-batasan site dan juga sebagai penunjuk bangunan

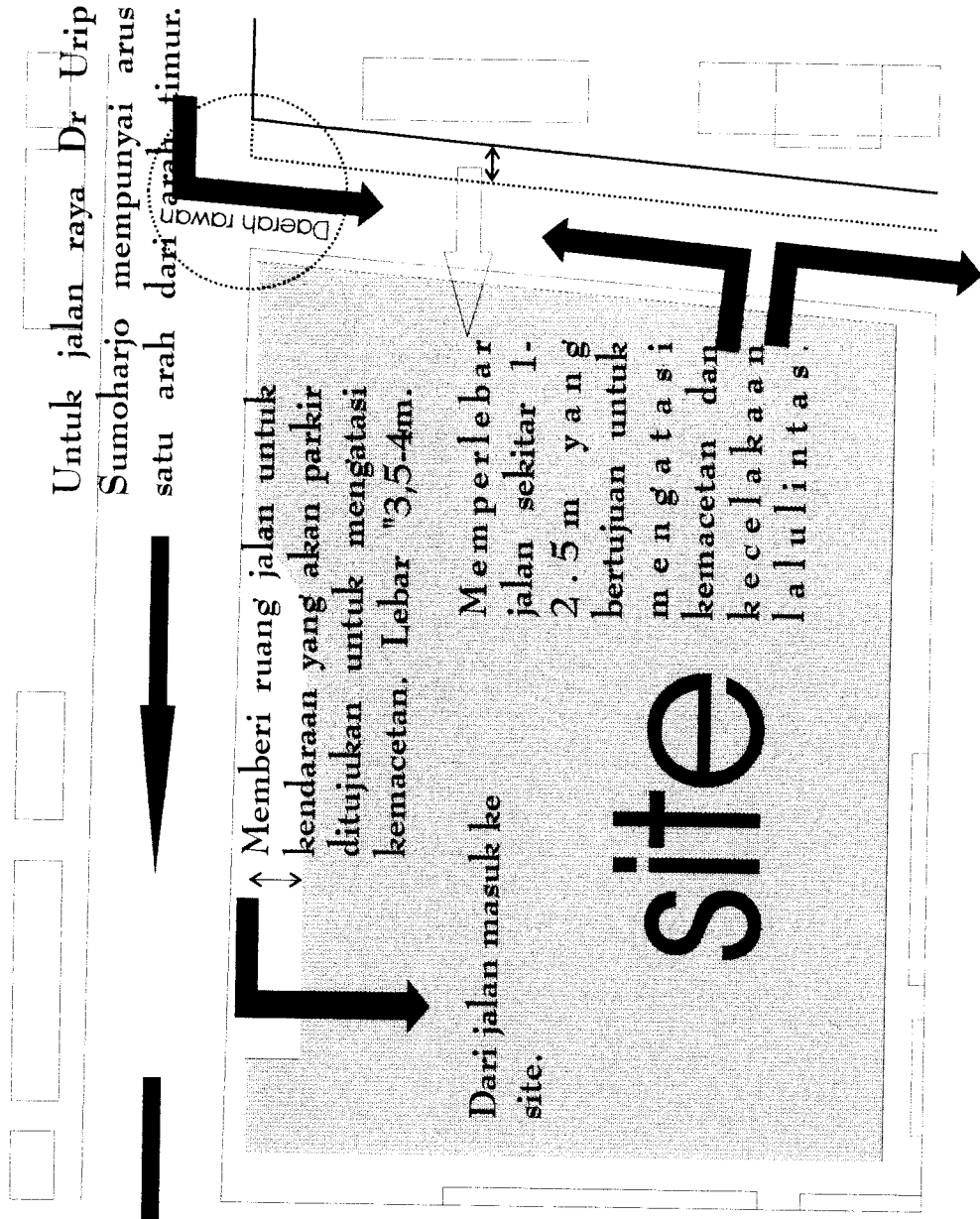
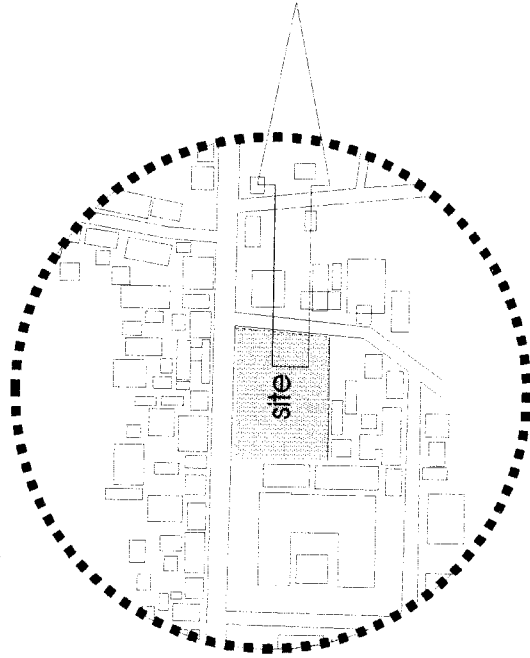
Alternatif kedua adalah membuat vegetasi. Bertujuan agar suara-suara bising dapat terfilter dengan adanya pohon-pohon di bagian depan batasan site. Selain itu ditujukan agar site mempunyai batasan-batasan. Jenis tanaman yang digunakan adalah tanaman yang memiliki daun lebar dan memiliki kerapatan dahan.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



Tapak Site

Sirkulasi dari luar ke site

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



Untuk jalan raya Dr Urip Sumoharjo mempunyai arus satu arah dari arah timur.

Memberi ruang jalan untuk kendaraan yang akan parkir ditunjukkan untuk mengatasi kemacetan. Lebar "3,5-4m.

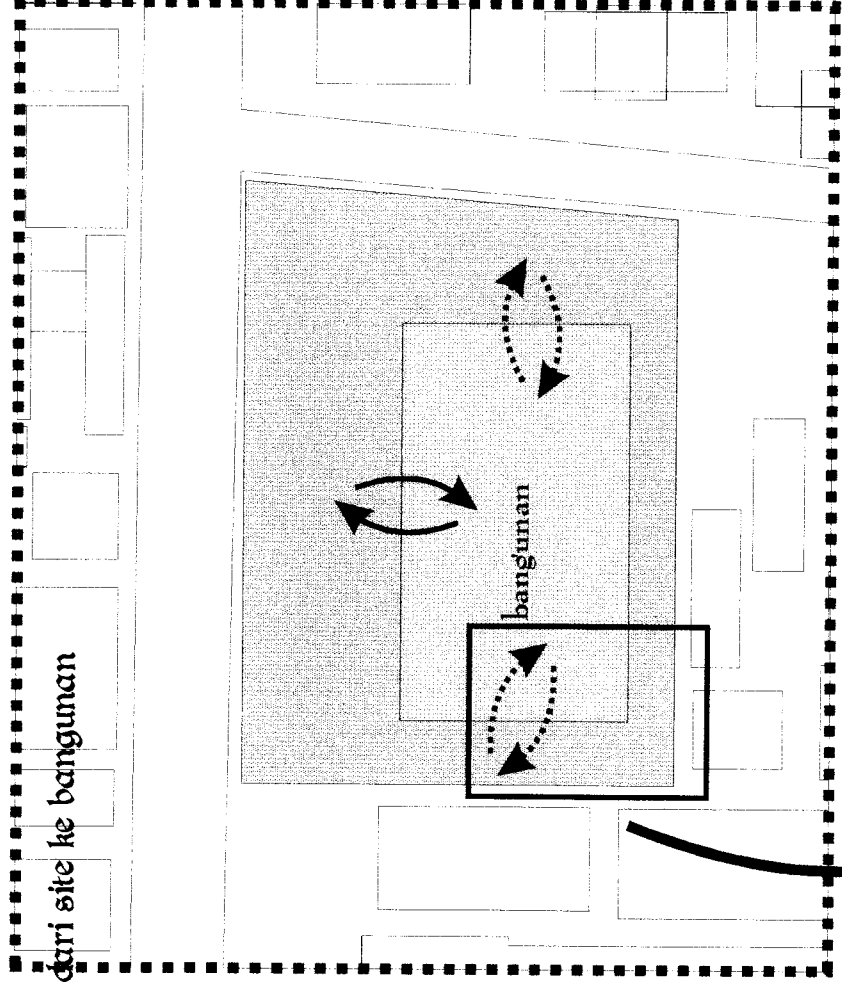
Dari jalan masuk ke site.

Memperlebar jalan sekitar 1-2.5 m yang bertujuan untuk mengatasi kemacetan dan kecelakaan lalu lintas.

Untuk jalan di samping mempunyai arus dua arah. Memudahkan untuk arus keluar kendaraan yang keluar dari site.

Tapak Site

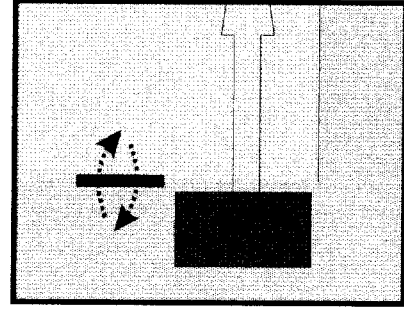
Sirkulasi dari site ke bangunan



Sirkulasi dari site ke bangunan terbagi 2 yaitu umum dan privat. Dikarenakan para pengelola mempunyai pekerjaan yang wajib dirahasiakan oleh para umum.

— : umum

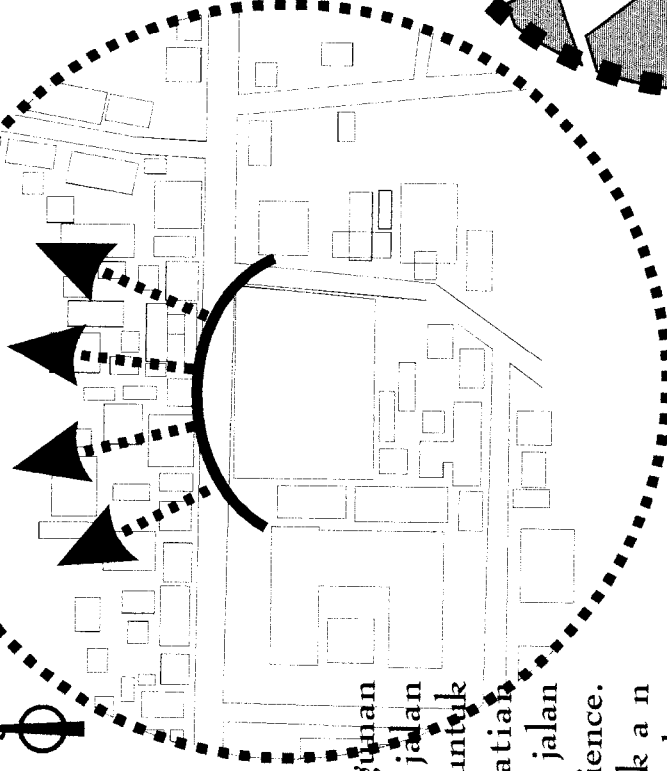
- - - : khusus



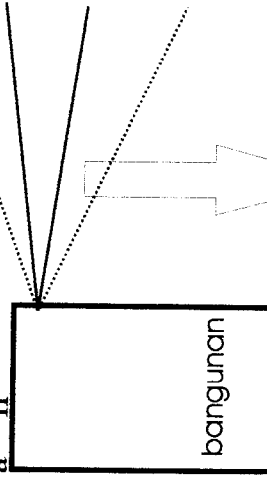
Di sediakan parkir khusus agar melancarkan kegiatan yang sangat private. Dan ditunjukan agar tidak mengganggu pengunjung umum.

Tapak Site

Sirkulasi oriantasi bangunan



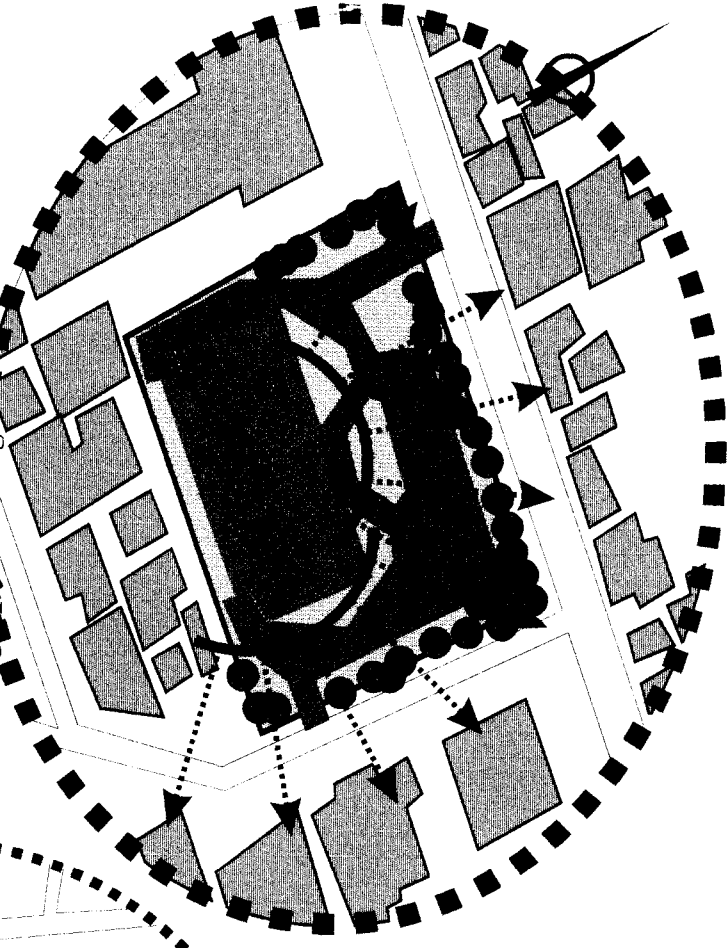
Orientasi bangunan mengarah ke jalan raya bertujuan untuk menarik perhatian para pengguna jalan yaitu para audience. Di harapkan bangunan tersebut dapat berkesan sekaligus menjadi bangunan penanda kawasan



Gambaran arah pandang manusia bila di dalam gedung. Diharapkan dapat menambah ide atau

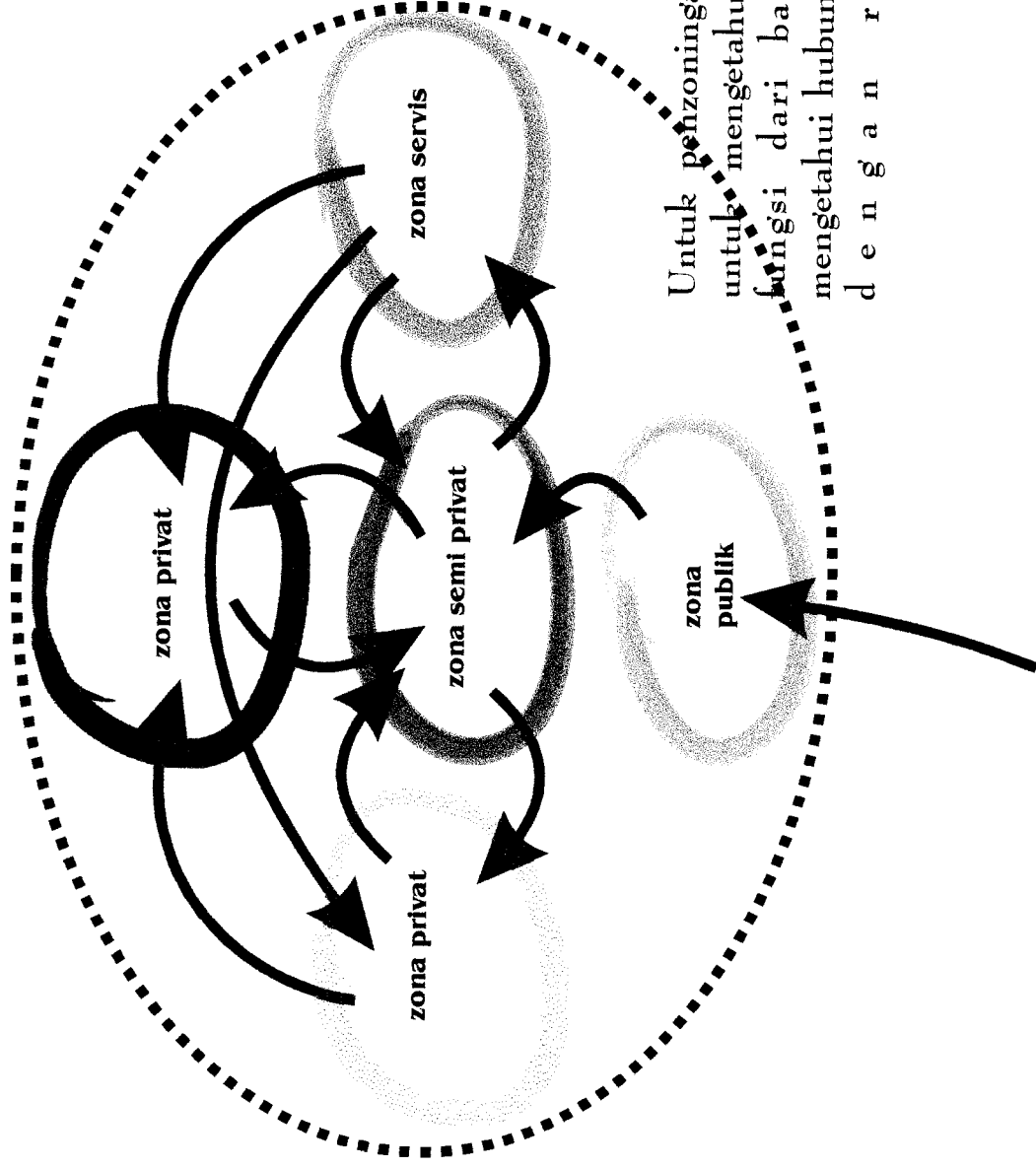
inspirasi

Di kawasan Dr Urip Sumoharjo (jil solo) merupakan salah satu jalan penghubung antar kota. Beberapa km ke timur dekat hotel safir adalah batas kota. Histori macam ini dapat berfungsi sebagai bahan rancangan dan sebagai pendukung bangunan in.



Tampak Lingkungan

Pengelompokan fungsi bangunan

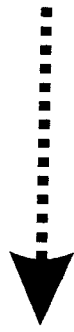


Untuk penzonangan di sini di tujukan untuk mengetahui bagian-bagian atau fungsi dari bangunan. Dan juga mengetahui hubungan antara ruang satu dengan ruang lain.

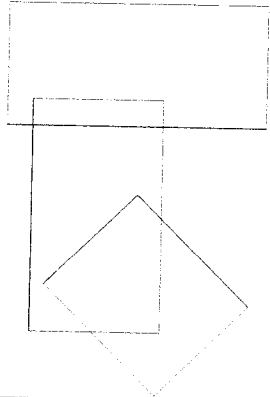
Pola Gubahan Massa

Bentuk masa

Ide gubahan masa ini di ambil dari bentukan 'masa di sekitar site'



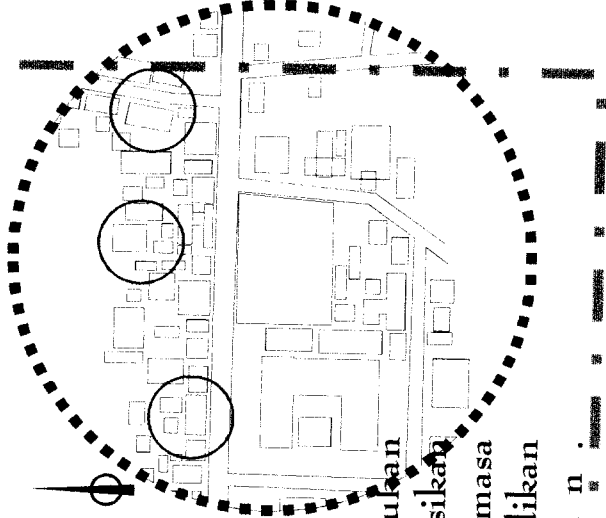
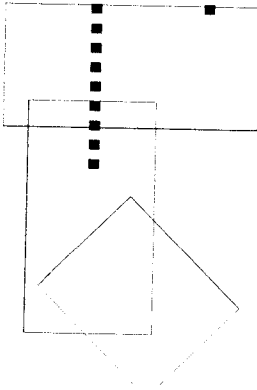
Mengabungkan bentukan-bentukan masa kemudian di transformasikan menjadi suatu bentukan 1 buah masa yang diharapkan dapat menjadikan 'mark' kawasan.



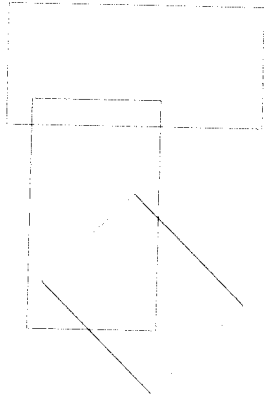
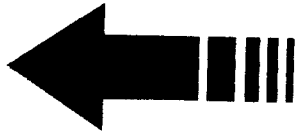
Masa pendukung pada bangunan dan juga sebagai penghubung.



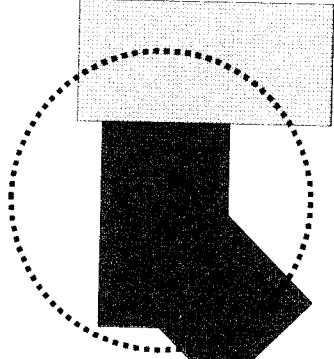
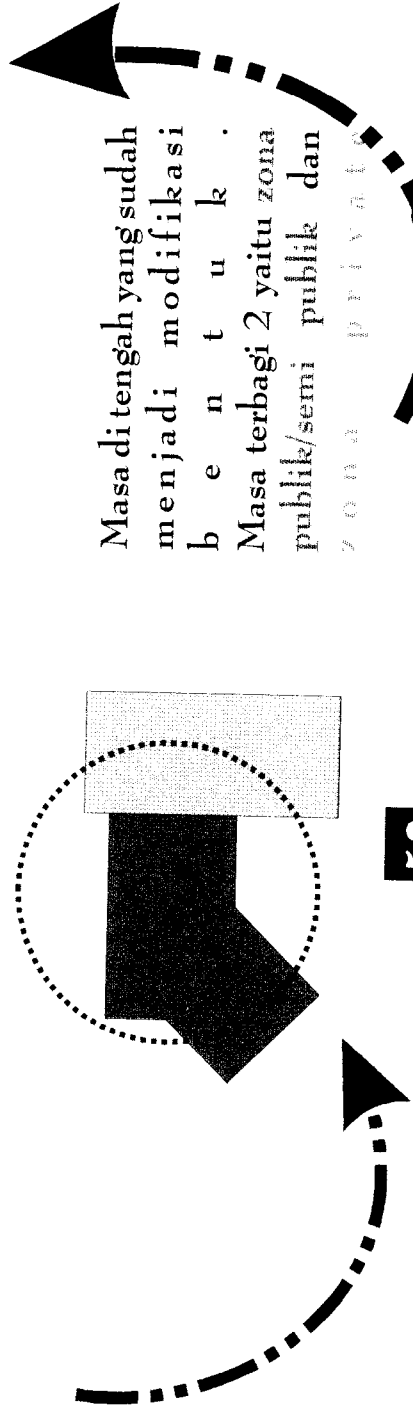
Masa utama ini memegang peran penting di bangunan tersebut.



Gubahan masa yang menghasilkan suatu keseimbangan.



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

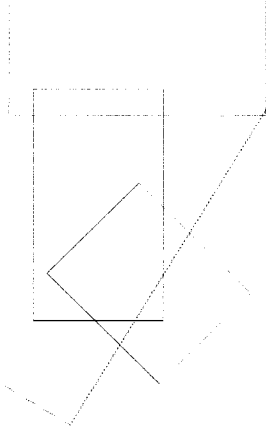
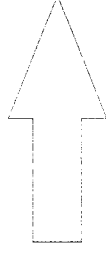
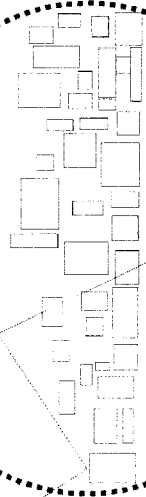


Pola Perubahan Massa

Komposisi dan Orientasi masa

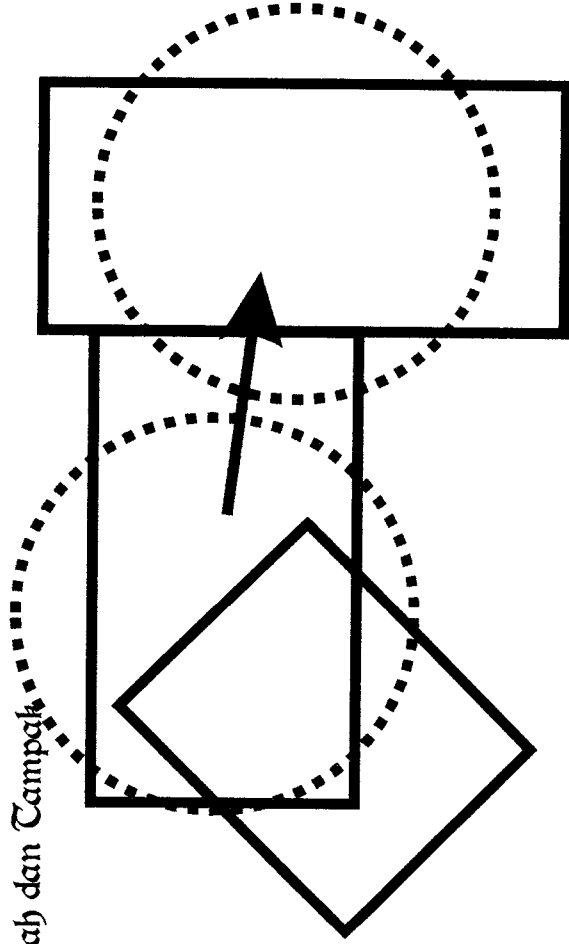
Untuk orientasi masa di rencanakan membentuk bangunan yang berarahkan arsitektur kontemporer. Sedikit banyak lebih menonjolkan masa kotak pada fasad bangunan yang berperan sebagai bukaan dan aksesoris.

ide awal, gubahan massa



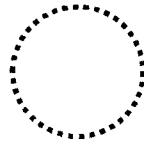
Bentukan pada bangunan sangat di kontraskan terhadap bangunan di sekitar site, di karenakan konsep bangunan studio film ini adalah arsitektur landmark yang bertujuan sebagai penanda suatu kawasan. Ide dari gubahan masa ini diambil dari bentuk-bentukan bangunan sekitar, hanya di kombinasikan supaya tercipta suatu bentuk yang kontras.

Denah dan Tampak

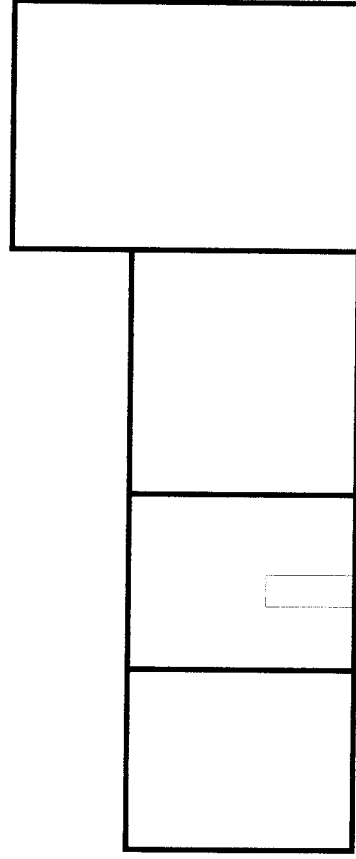


Menyajikan bentuk gubahan masa yang di ambil dari bentuk denah bangunan sekitar. Sistem oprasional pada bangunan ini berpola setengah lingkara, dimana awal dari sistem perencanaan kemudian berlanjut ke studio buatan atau pengambilan gambar secara langsung dan kemudian dilanjutkan dengan finishing yang terdapat pada masa di sebelah barat.

↑ : Alur pembuatan film

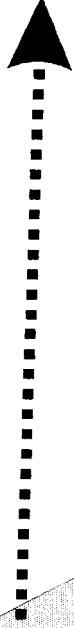
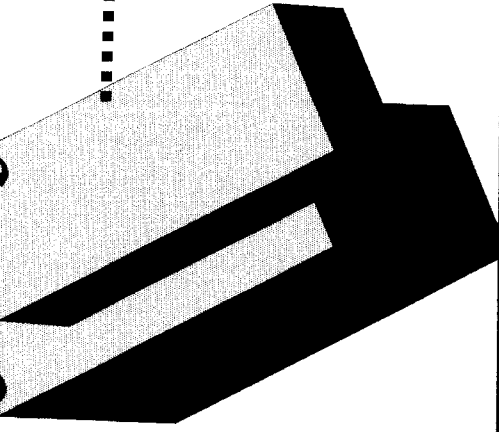


: Sub bagian proses pembuatan

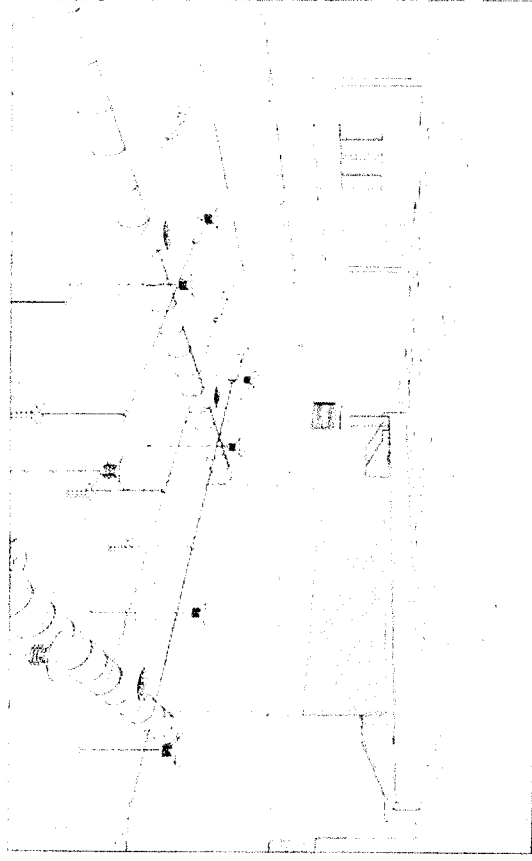
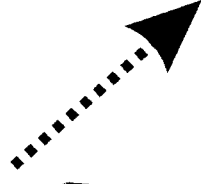
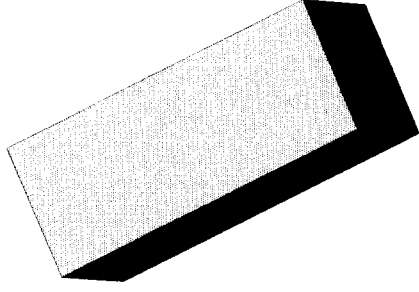


Penambahan lempengan pada bangunan ditujukan untuk menambah kesan penanda.

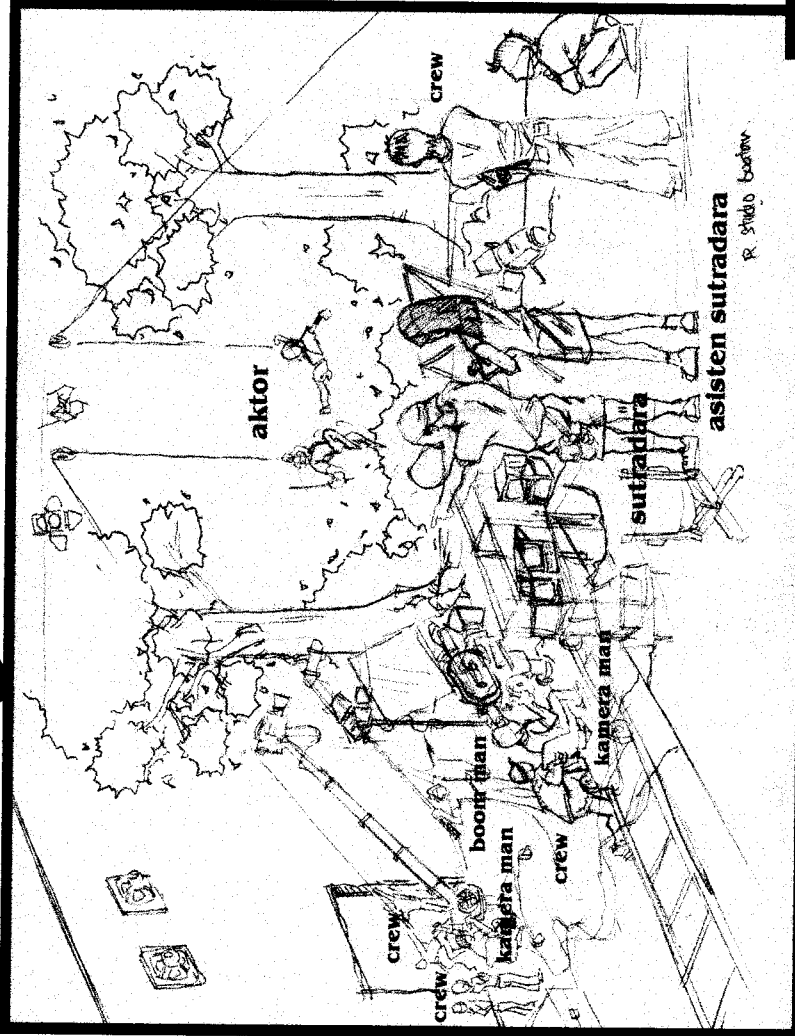
Ruang-ruang Dalam (Interior)



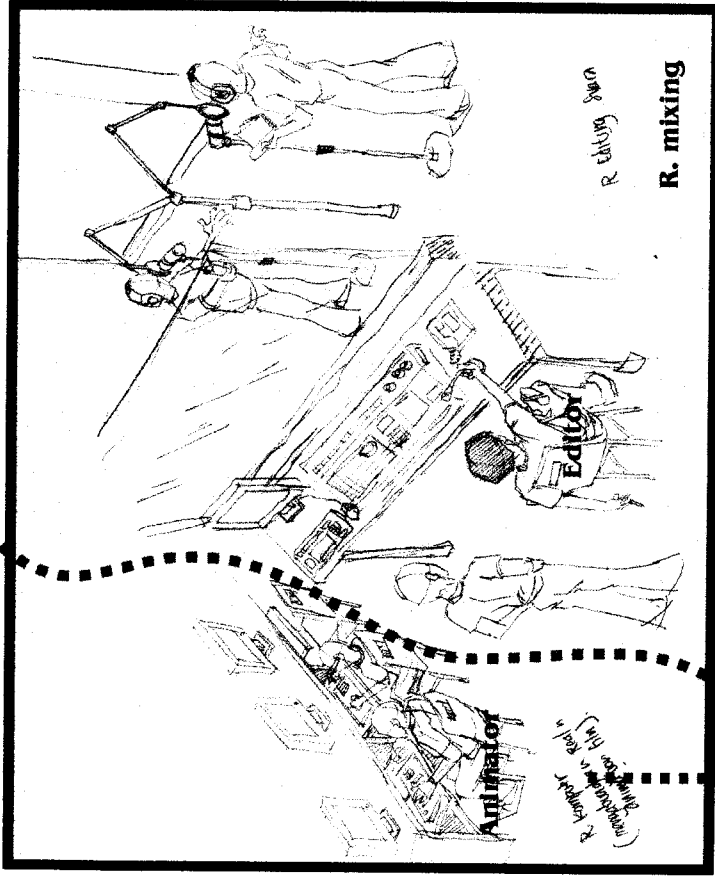
lantai atas



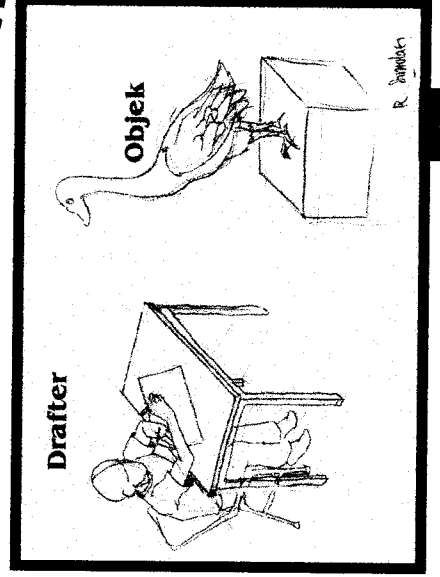
Masa pendukung ini mempunyai fungsi sebagai studio



Ruang-ruang Dalam (Interior)

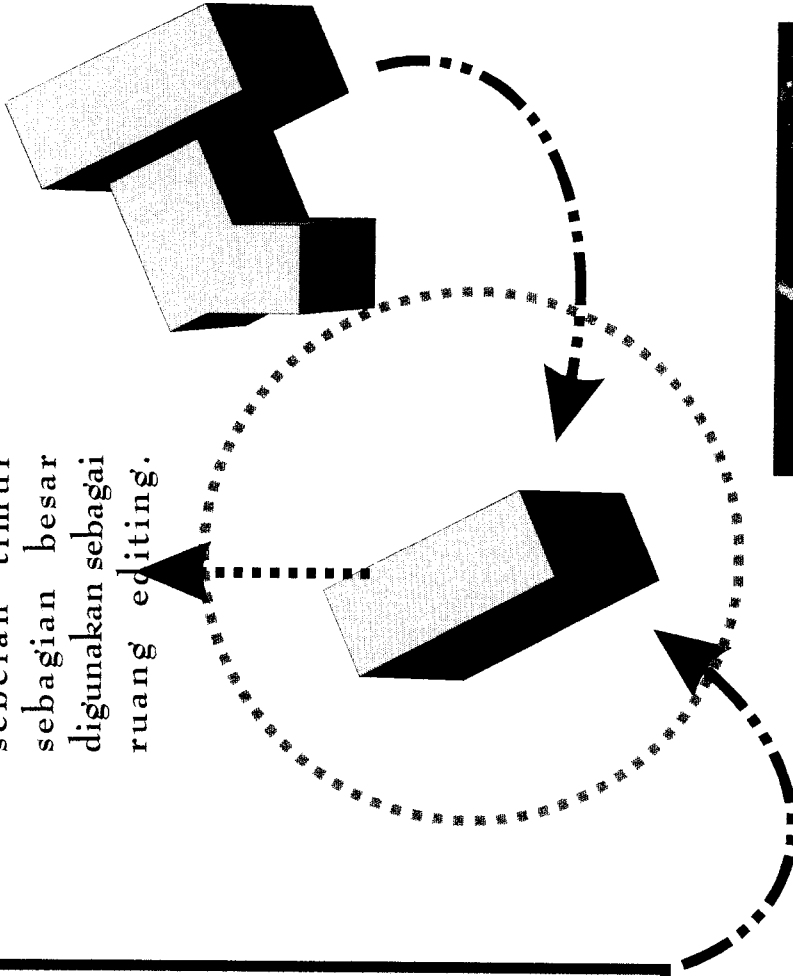


R. studio digital
(menggabungkan
real dan animation film)

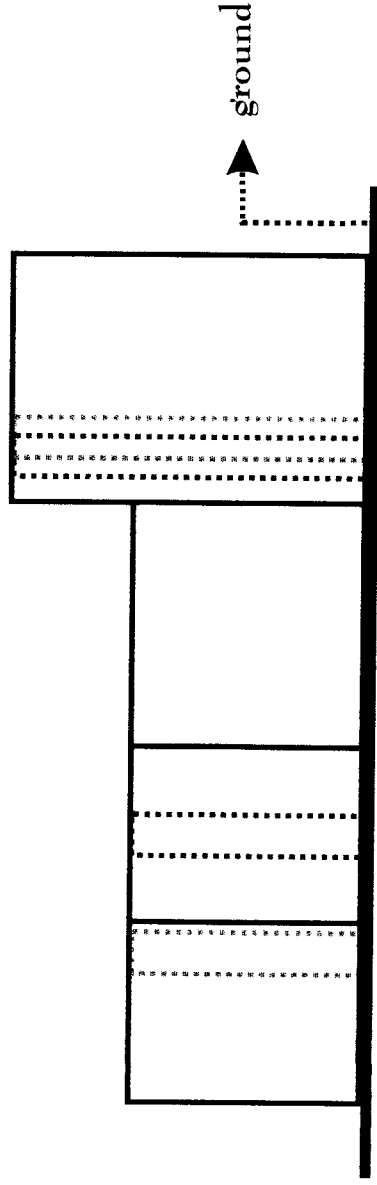


Ruang simulasi di
gunakan untuk
menyimulasikan
satu benda
menjadi gambar.

Sisi bangunan di
sebelah timur
sebagian besar
digunakan sebagai
ruang editing.



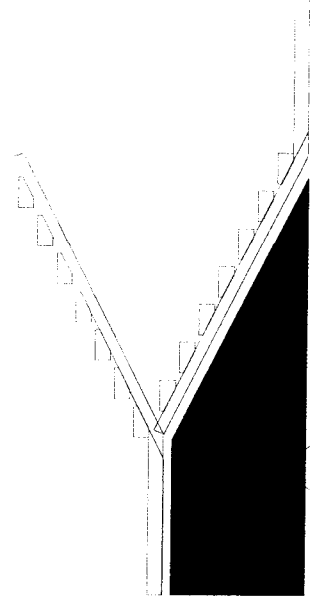
Struktur dan Sistem Utilitas



core

sistem sirkulasi antar lantai

ground

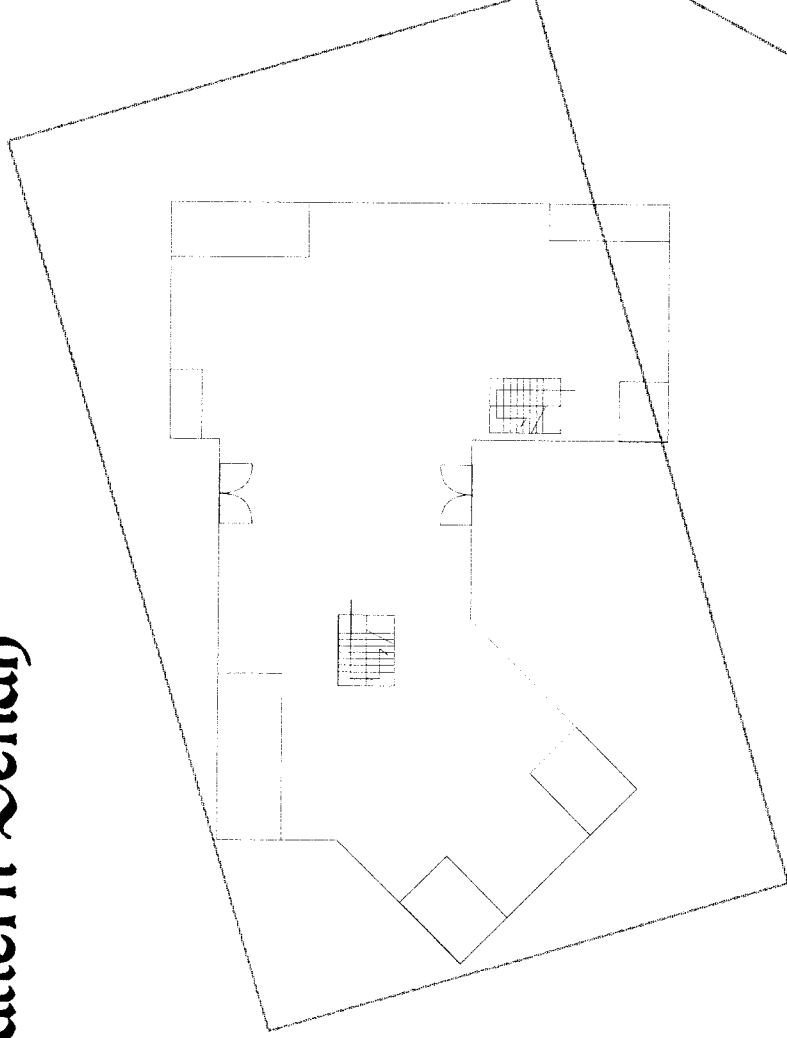


Ruangan di bawah tangga dapat di manfaatkan sebagai ruang penyimpanan dokumen atau w a s t a f e l .

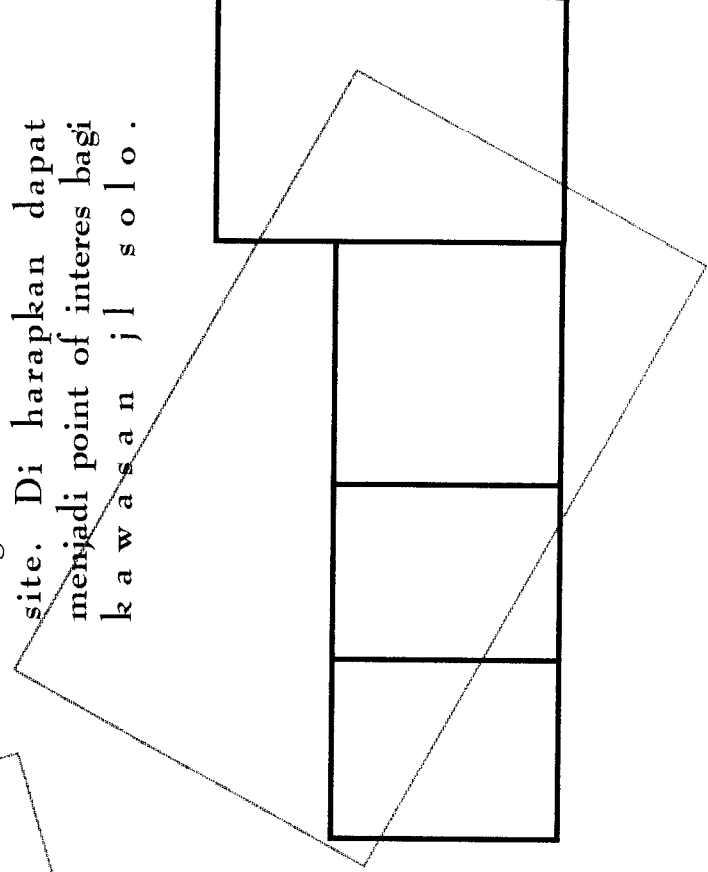
Struktur yang digunakan adalah struktur grid dan menggunakan pola grid.

Untuk material bangunan sengaja di tonjolkan bentukan yang tidak umum menyangkut jenis citra bangunan tersebut berbaur citra arsitektur k o n t e m p o r e r .

Pattern Denah

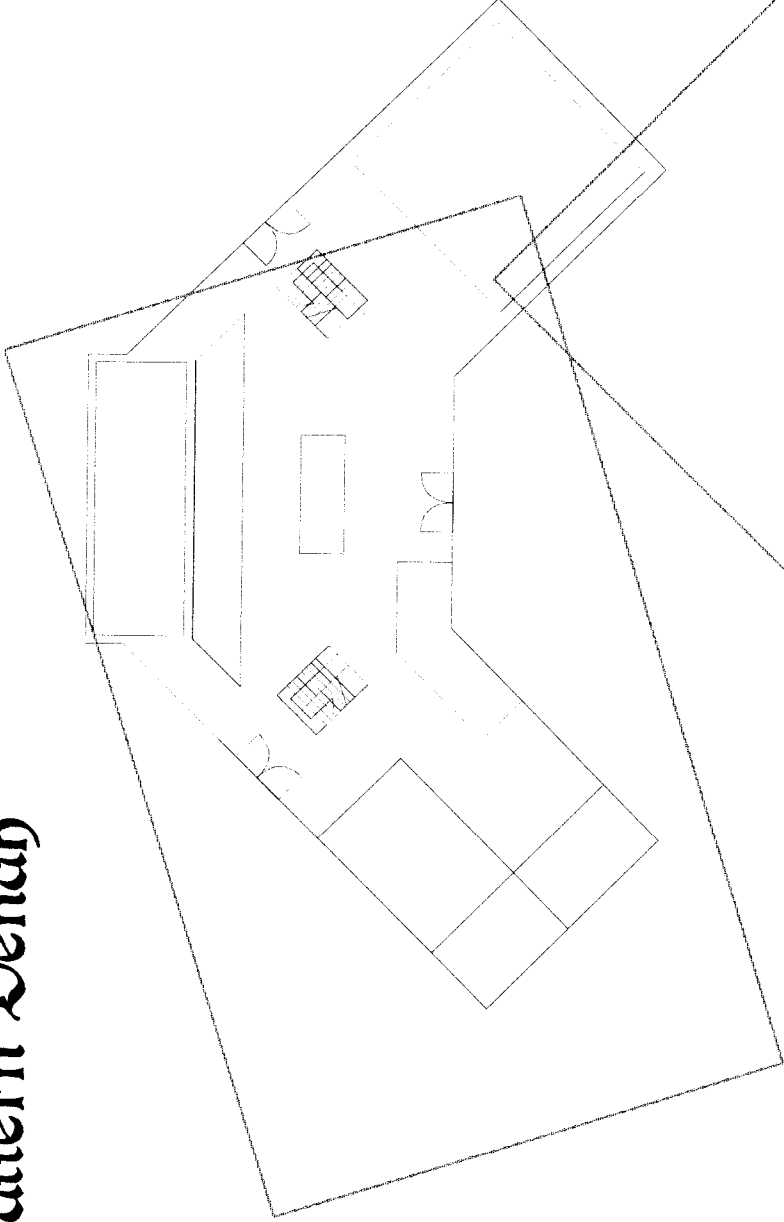


Gubahan masa ini juga diambil dari bentuk denah-denah di sekitar site. Penggabungan tiga masa yang salah satu di miringkan 45°. Bentuk ini sangat bertolak belakang dengan denah-denah sekitar site. Di harapkan dapat menjadi point of interest bagi kawasan jlsolo.



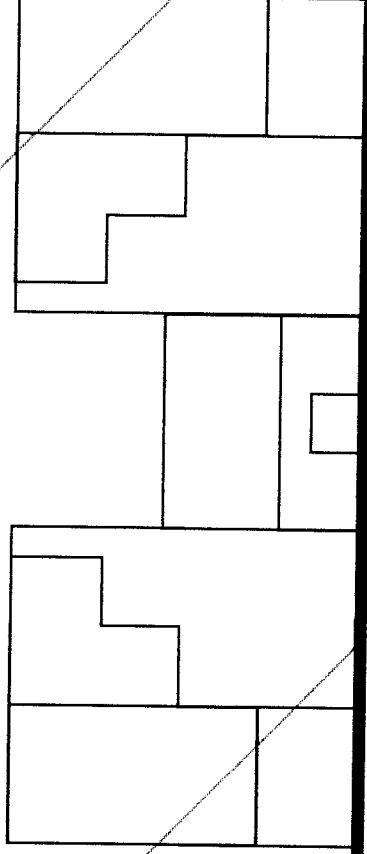
Alternatif 1

Pattern Denah



Bentukan asal dari denah sekitar site. Perbedaan pada bangunan sekitar adalah denah membujur vertikal atau horizontal. Untuk usulan 2, masa kiri maupun kanan masing-masing dimiringkan 45° sehingga seolah terbentuk sudut lancip.

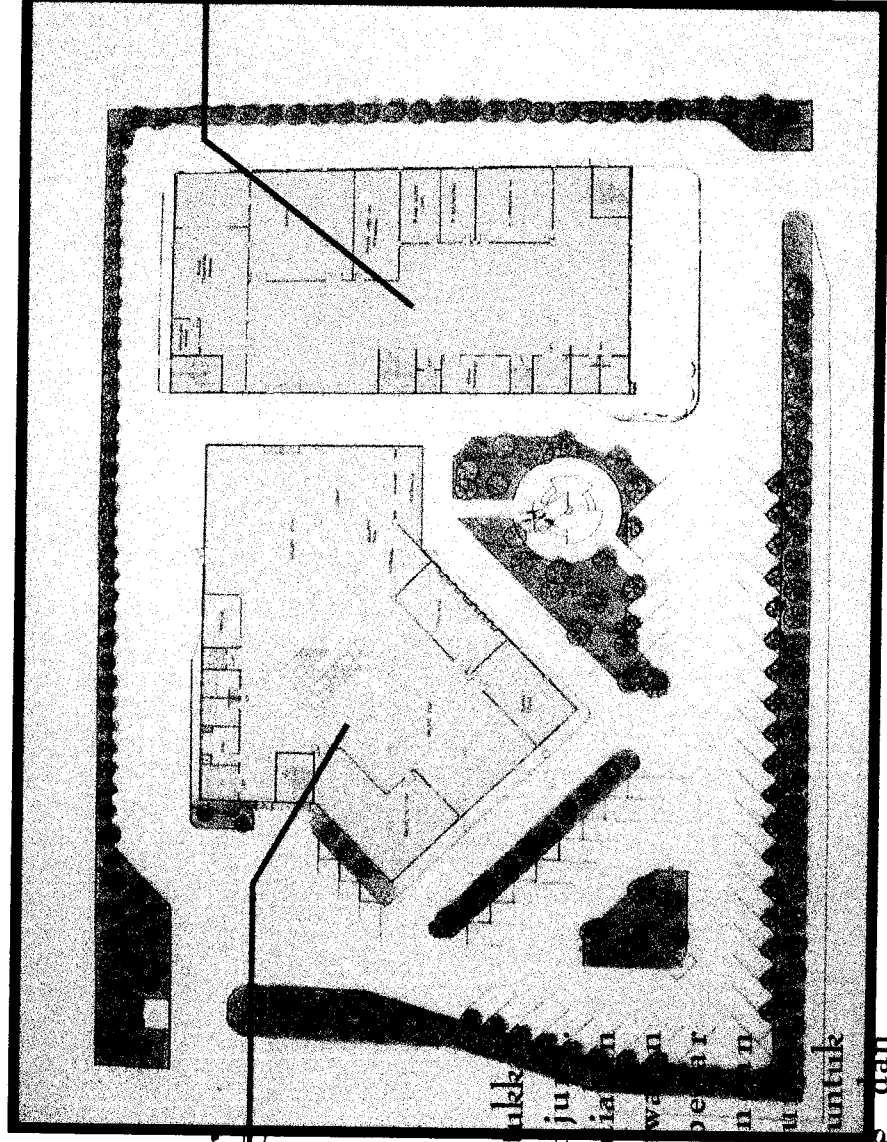
Alternatif 2



Konsep Dasar Fungsi Bangunan

Fungsi:

- Produksi film
- Rekreatif

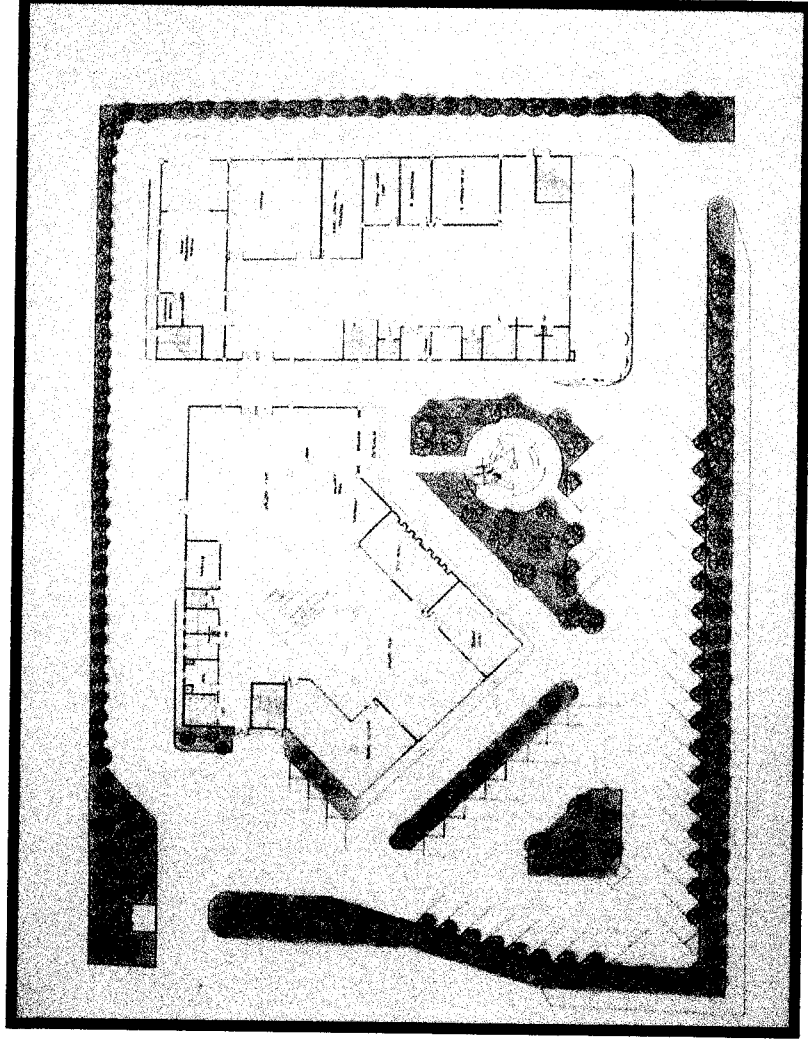


divisi rekreatif

divisi studio

Bagian ini di peruntukkan bagi para pengunjung. Tempat ini menyediakan berbagai macam tawaran yang sebagian besar berhubungan dengan perfilman. Bangunan rekreatif ini bertujuan untuk menarik pengunjung dan memberikan berbagai macam informasi tentang dunia perfilman.

Untuk masa ke 2 atau bangunan studio di samping bertujuan untuk produksi film. Dimana masyarakat umum dilarang masuk kecuali memiliki keperluan. Terdapat berbagai macam ruangan pendukung pembuatan film, seperti r. editing, r. casting, r. studio mini dan big studio.



luas site: 7384 m²

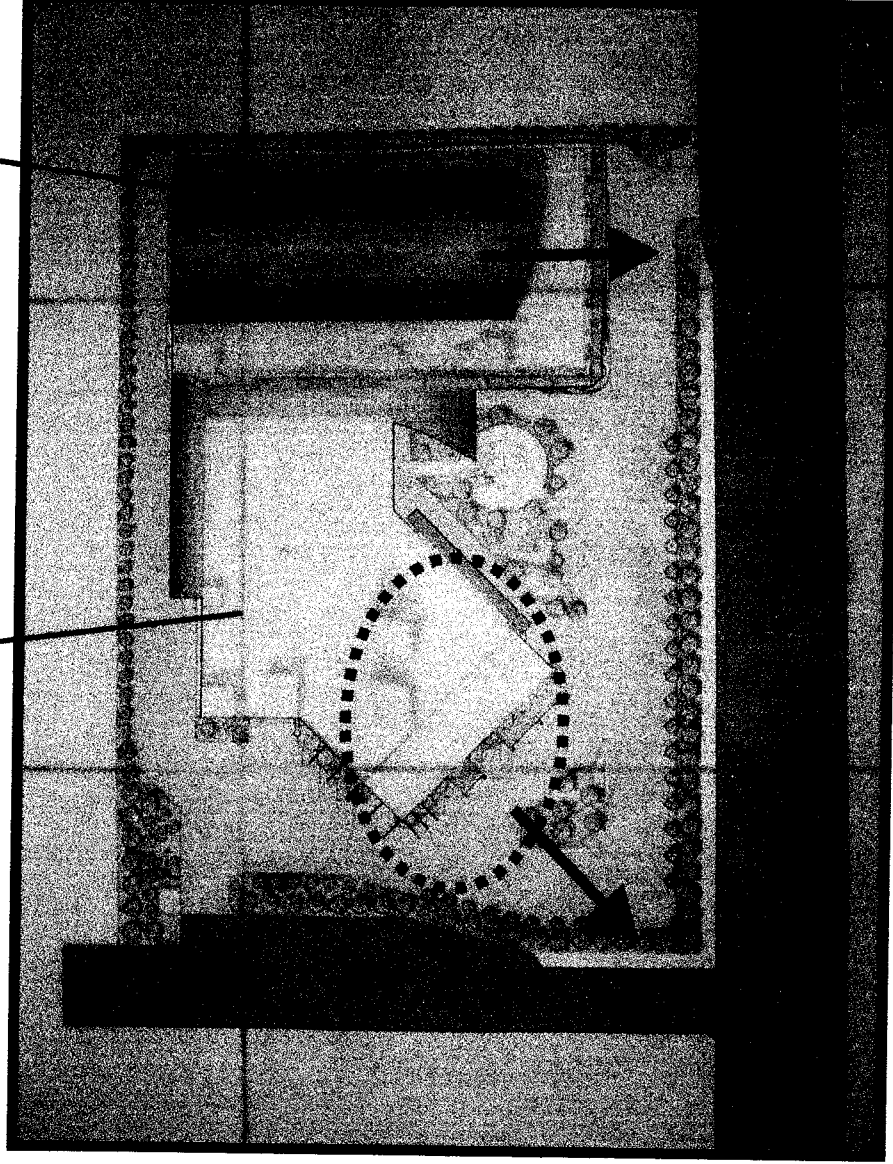
Rencana awal site terbagunan: 4000 m²

Luas site yang terbagun: 2500 m²

Situasi

Bentukan bangunan di samping menggunakan bentukan dua arah kiblat (kiblatain). Dikarenakan site dan sirkulasi jalan raya yang satu arah, dimana saat seseorang melintasi jalan, mata mereka cenderung mengarah ke kiri dan ke kanan. Oleh sebab itu rancangan bangunan tersebut memiliki dua arah k i b l a t .

rekreatif

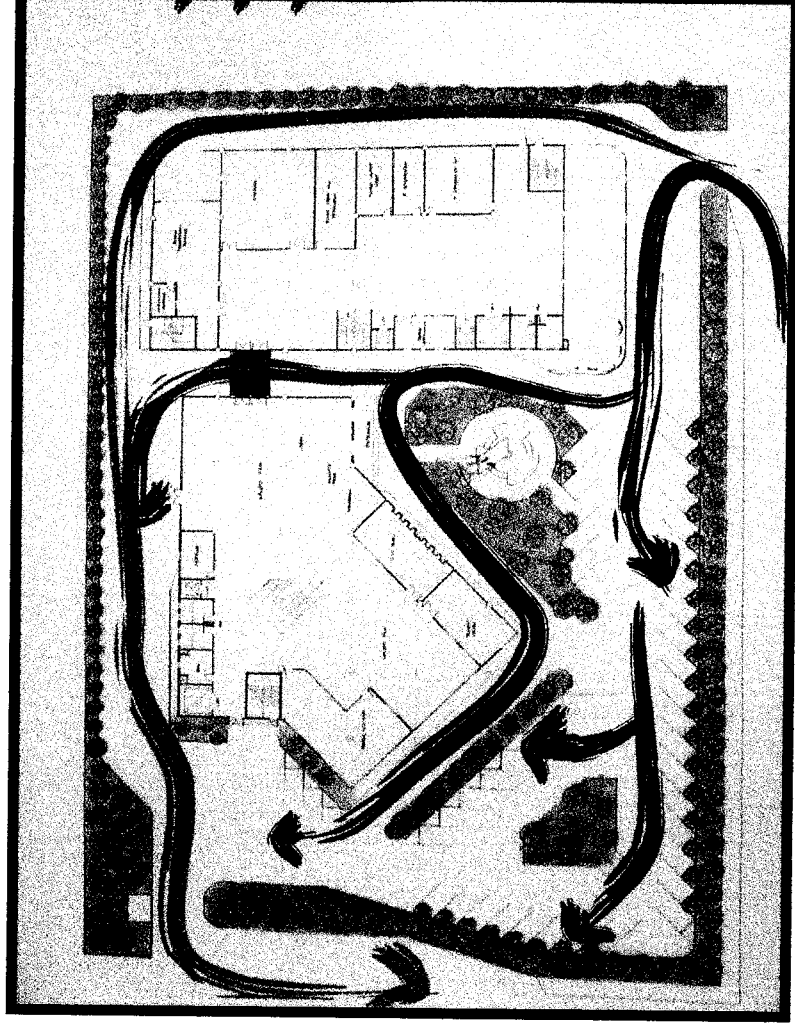


studio film

Untuk bangunan utama sengaja dibentukkan persegi. Dikarenakan tuntutan fungsi yang membutuhkan ruang luas untuk big studio.

Sirkulasi

Untuk sirkulasi di bagi menjadi 3, yaitu umum, artis, pengunjung kendaraan. Pada hanya melewati jalur merah, untuk artis jalur coklat, dan untuk crew pada jalur hijau. Jalur pada warna merah muda di utamakan untuk para pengguna bangunan dan para artis yang akan berbelanja atau ingin mengetahui informasi



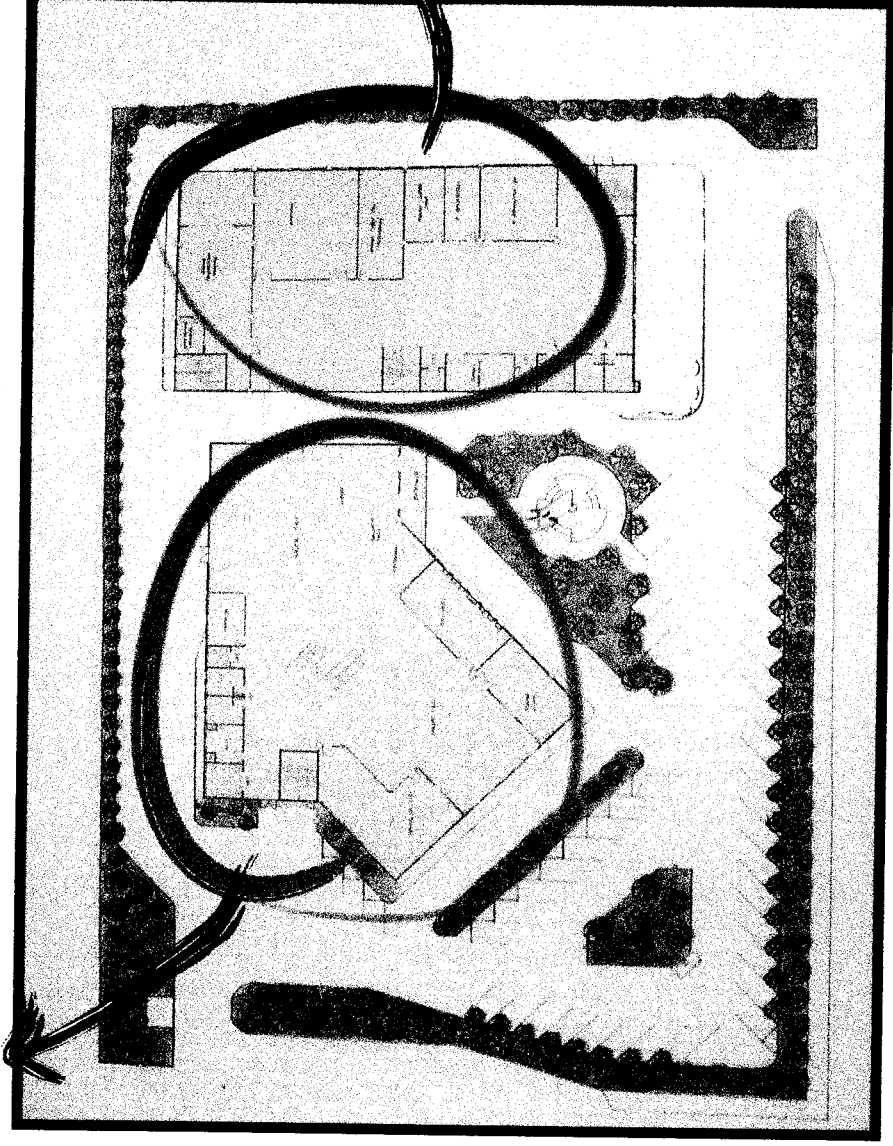
: artis

: pengunjung

: crew

Massa Bangunan

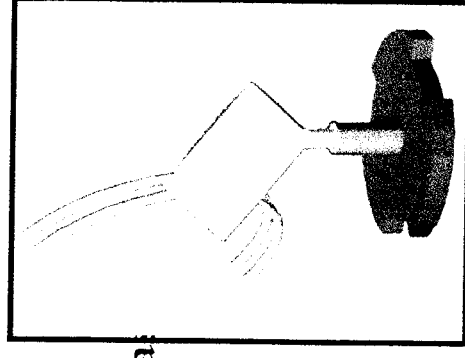
bangunan pendukung (publik)



bangunan utama
(privat)

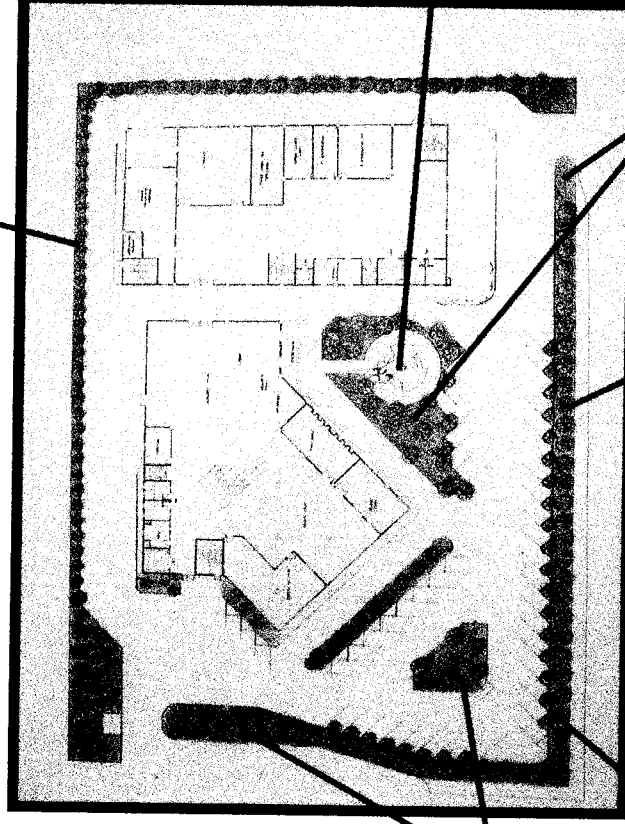
Subahan Massa

Dalam bentuk massa bangunan ini cenderung persegi. Untuk menghilangkan bentuk monoton, desain dirubah dengan menggabungkan dua massa persegi untuk bangunan pendukung. Tujuan penggabungan massa tersebut adalah mengkontraskan model bangunan ini dengan bangunan sekitarnya.



sculptur

pohon sebagai pembatas



sculptur

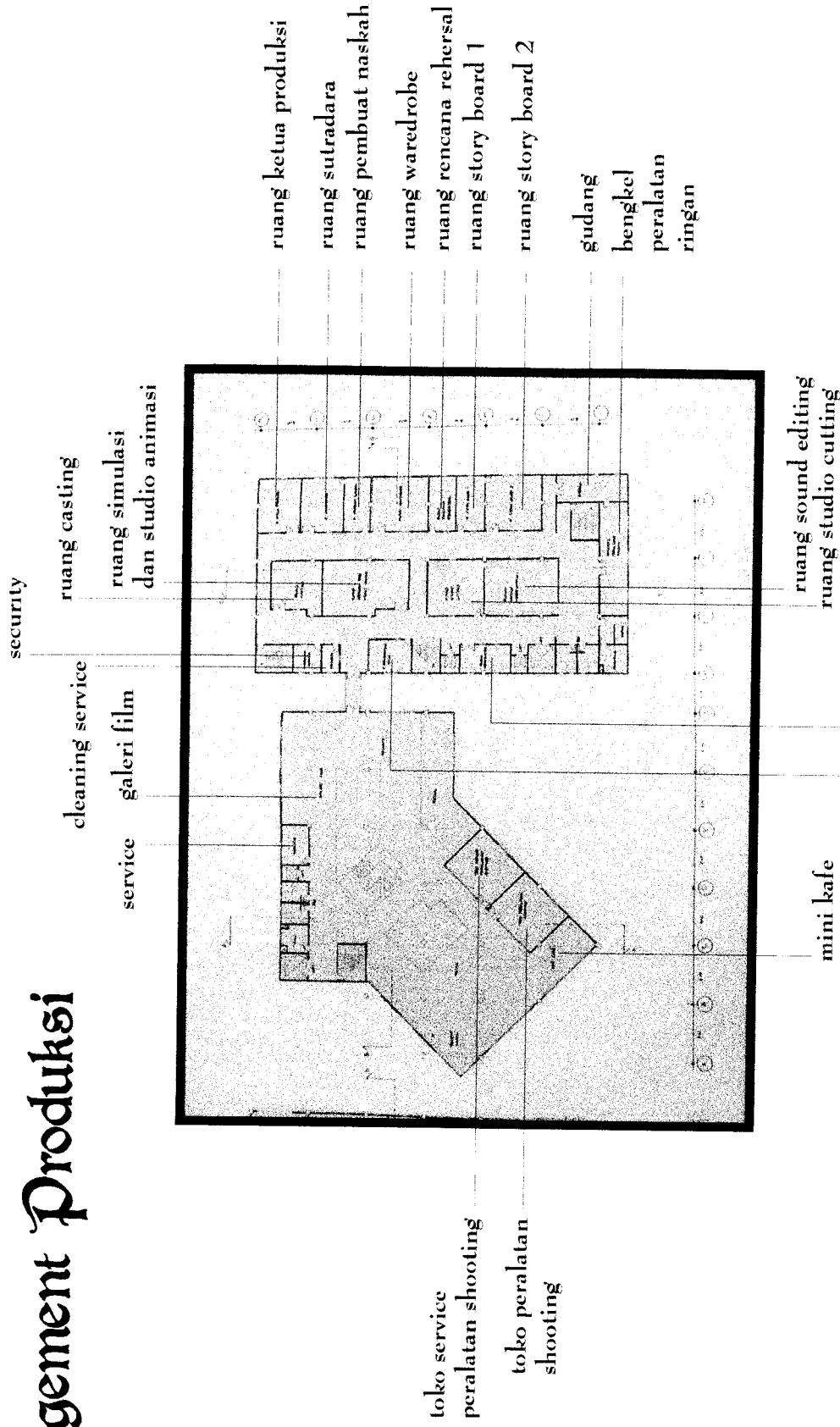
rumput manila

pohon sebagai pembatas site dan penghambat suara dari

taman sebagai pembagi arah

rumput manila

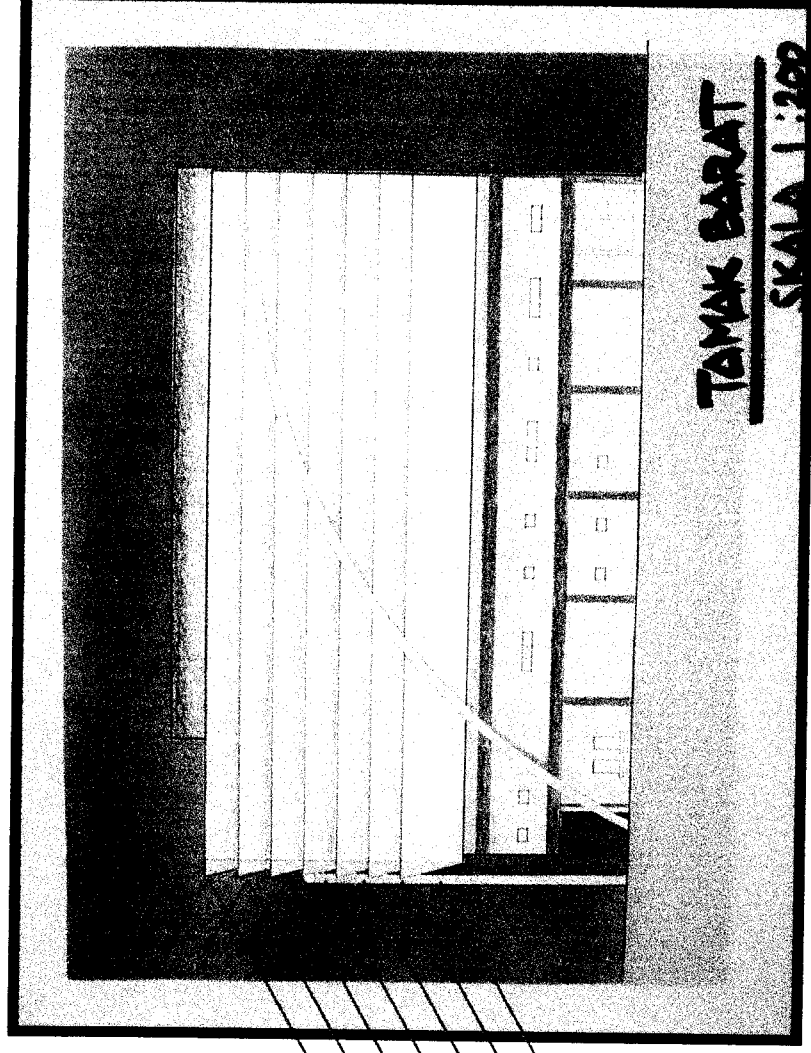
Management Produksi



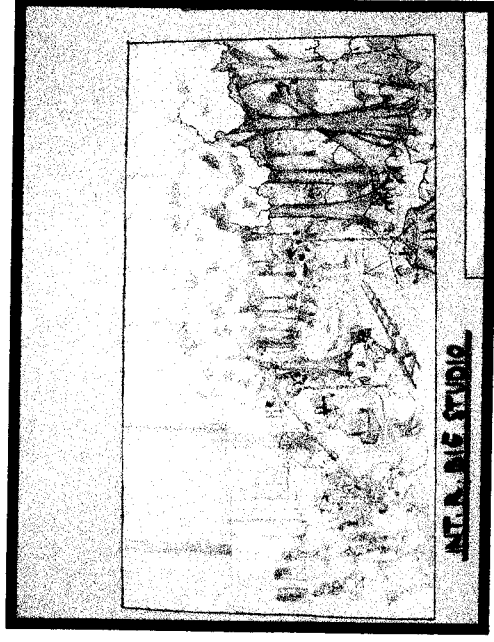
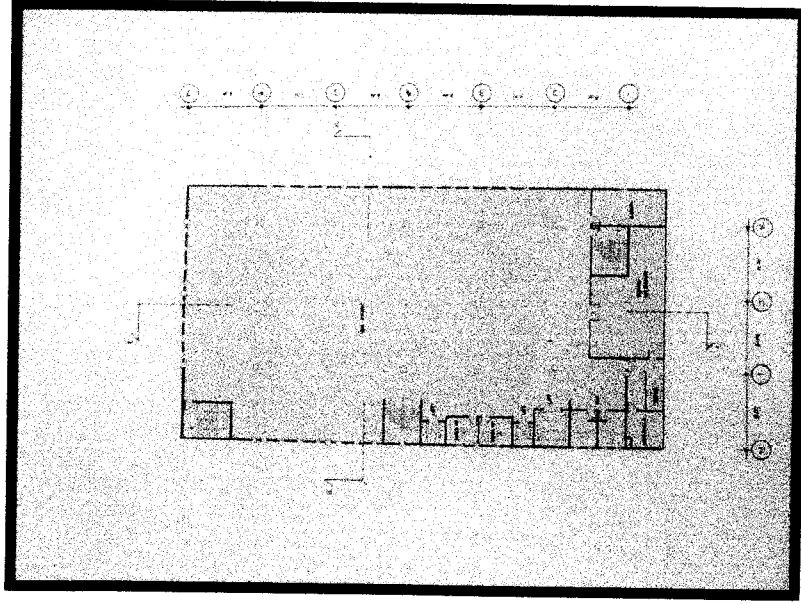
Besaran ruang banyak terjadi di bagian divisi produksi. Antara lain, ruang ketua produksi yang tadinya 12 menjadi 48, sound editing yang tadinya 72 menjadi 82, image editor yang tadinya 12 menjadi 92, studio cutting yang tadinya 12 menjadi 64, make up yang tadinya 24 menjadi 29.

Selubung Bangunan

kebisingan

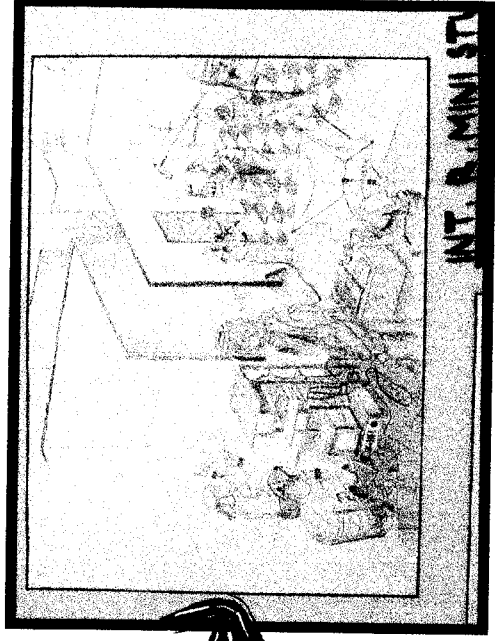
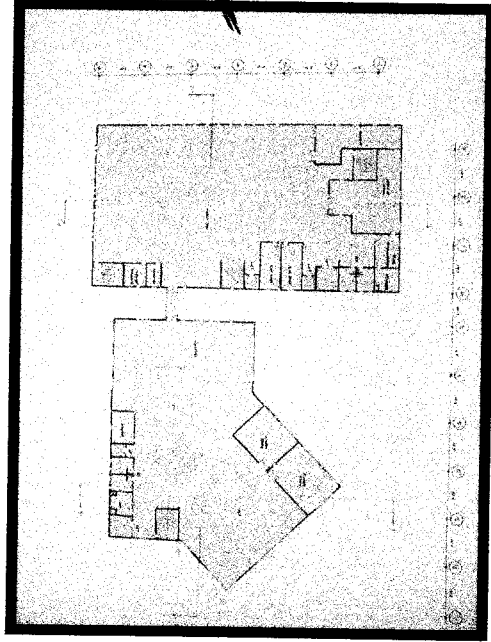


Kegunaan lempengan polikarbonat ialah memantulkan suara atau kebisingan yang timbul oleh kendaraan yang berada di jalan raya. Akan di hasilkan kedap suara yang terjadi di dalam bangunan, terutama sangat mendukung sekali pada ruang big dan mini studio yang dapat mengurangi suara-suara asing.



Gambaran tantangan isi dari big studio. Di mana dalam ruangan tersebut segala macam yang di butuhkan adalah buatan dari pohon sampai daun dan batu. Di karenakan awal dari pembuatan film adalah story board yang mana film yang akan dibuat harus sesuai dengan story board

Untuk ruang big studio ini di rancang karena tuntutan fungsi. Di karenakan sebuah film akan selalu membutuhkan suatu setting lokasi yang belum tentu dengan mudah di dapat.



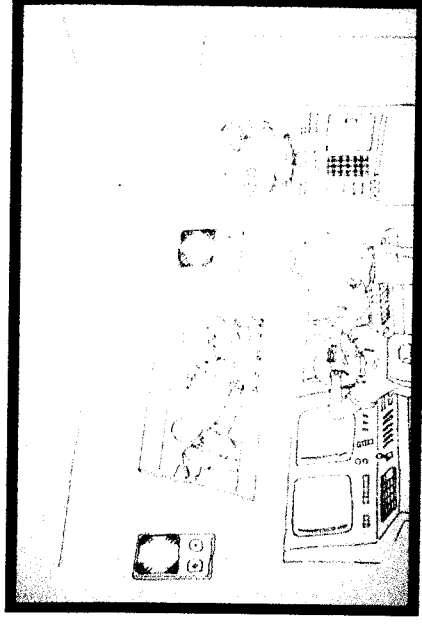
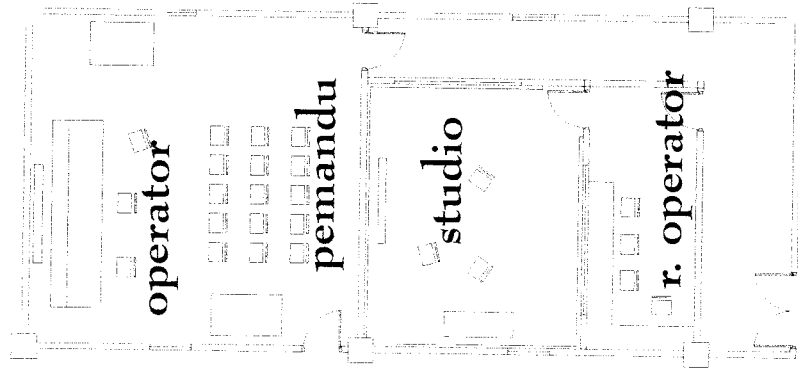
Sama dengan big studio, studio mini tersebut di gunakan untuk setting kecil. Contohnya dalam rumah, dll. Ruangannya ini tidak cuma satu kegiatan, bisa lebih dari 2 setting. Dengan menggunakan sekat untuk membagi setting ruang.

Gambar dari mini studio dengan pembatas menggunakan sekat dan di antaranya di luangkan untuk j a l a n .

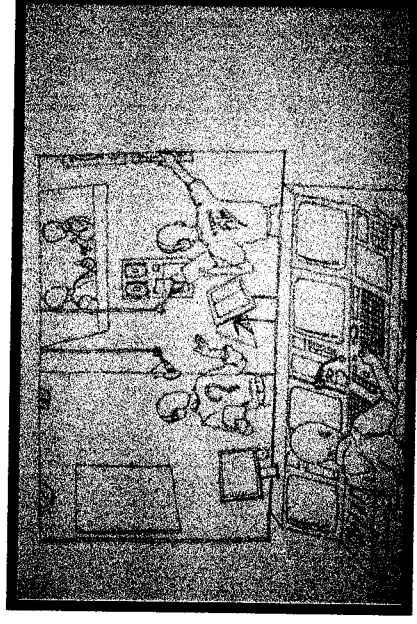
Interior

Ruangan ini digunakan untuk pemotongan adegan film. Dapat juga digunakan sebagai penambah into atau outro. Kegiatan di ruangan ini adalah memberikan masukan-masukan dari pemandu untuk operator, di fungsikan sebagai penilaian terhadap orang umum.

studio cutting dan sound editing.



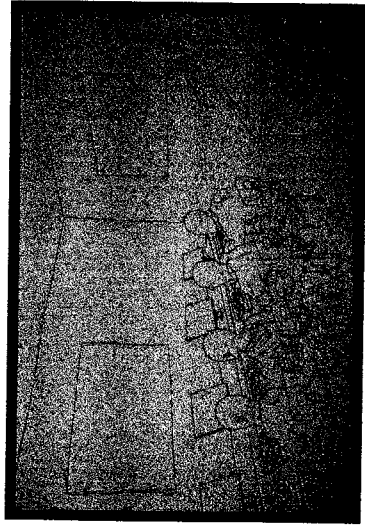
ruang studio cutting



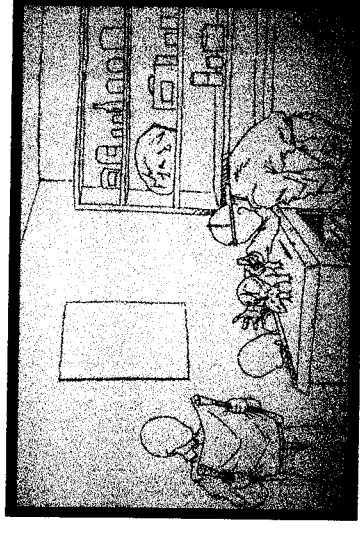
ruang mixing (sound editing)

Untuk ruang mixing, biasa digunakan sebagai editing sound. Seperti dubbing dan fx suara. Kegiatan di dalam ruangan ini adalah, membuat suara-suara yang tidak lazim di dengar. Biasanya suara tersebut di ambil dari suara asli atau di buat dengan software protocols.

Interior



Ruang ini biasa digunakan untuk membuat objek maya. Seperti monster, hantu dll. Untuk menghasilkan bentukan seperti monster, membutuhkan objek miniatur. Dan objek tersebut dihasilkan atau dibuat di ruang simulasi, dan kemudian objek mini tersebut di masukkan ke PC dengan menggunakan alat yaitu 'boddy scanning'.

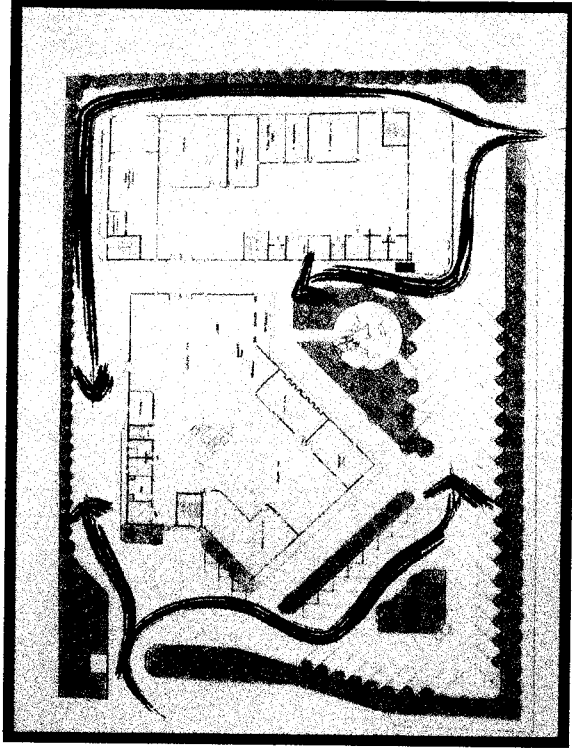
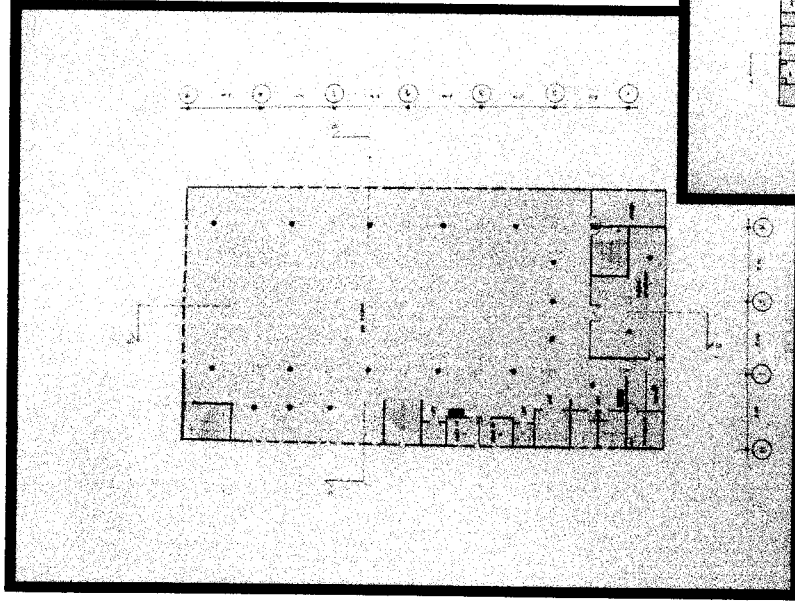


studio animasi

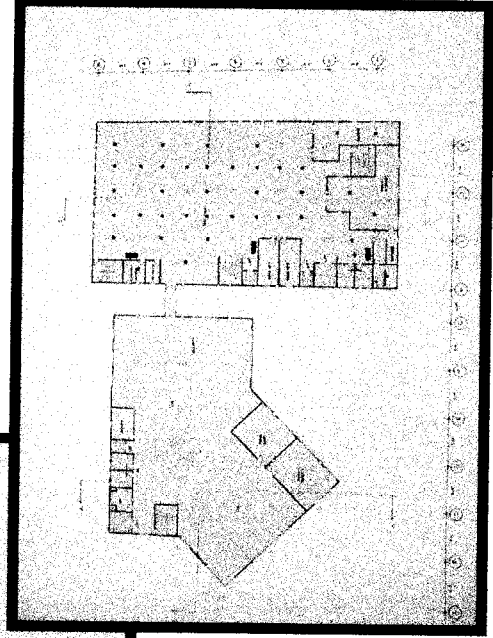
ruang simulasi

Pada ruangan ini objek mini dibuat. Dengan menggunakan bahan yang berupa bahan elastis yang menyerupai kulit, atau bahan yang keras sekalipun. Pembuatan objek mini tersebut tidak asal buat, digunakan skala sebenarnya agar proporsional. Setelah objek jadi kemudian di scan di ruang studio animasi untuk di transfer ke P's.

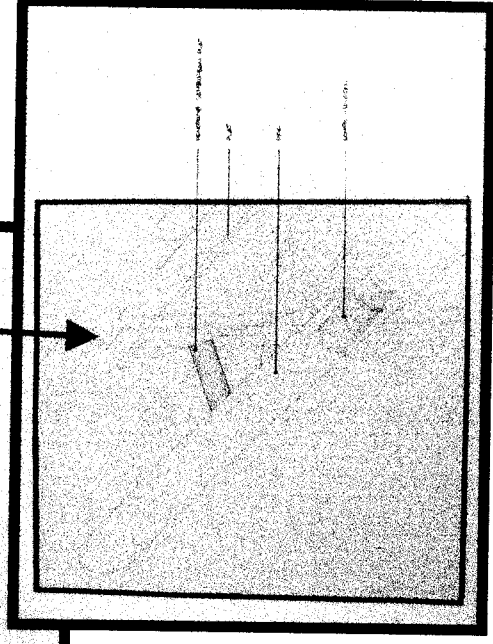
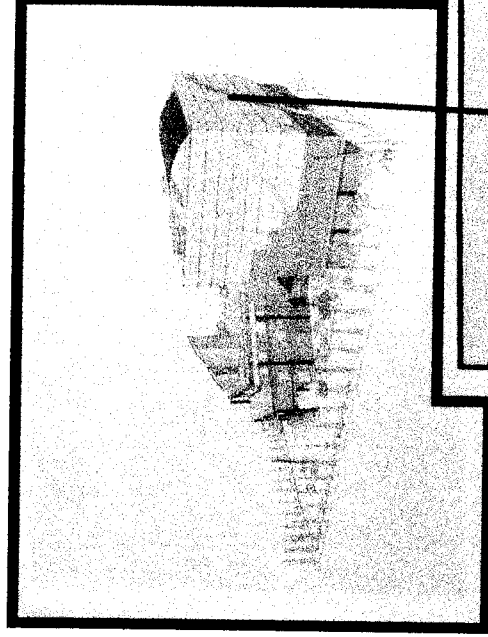
ruang simulasi dan studio animasi



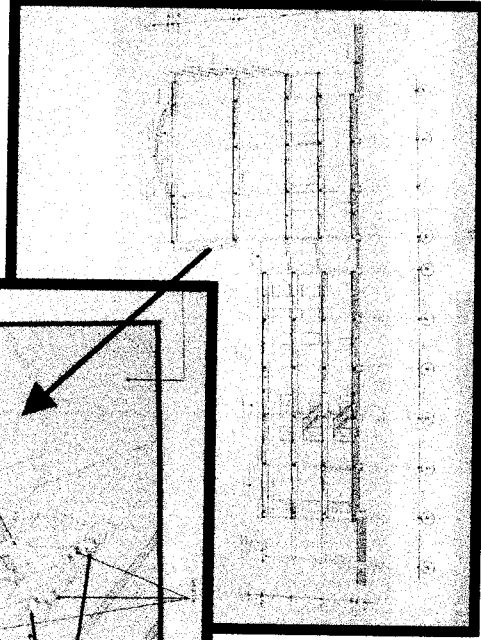
- ↑ hydrant
- ↑ sprinkler
- ↑ dirkulasi pepadam

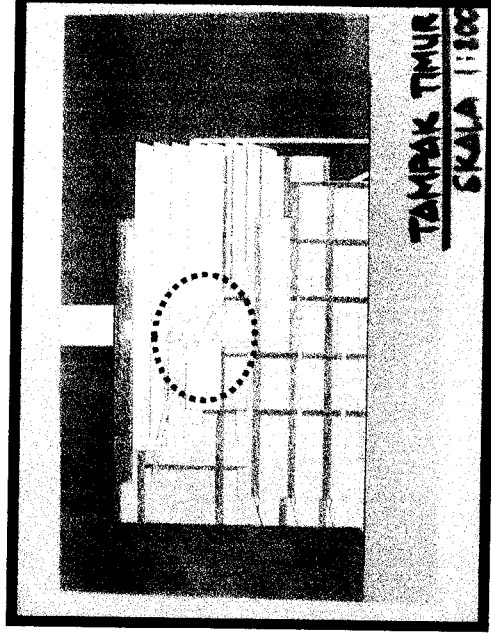
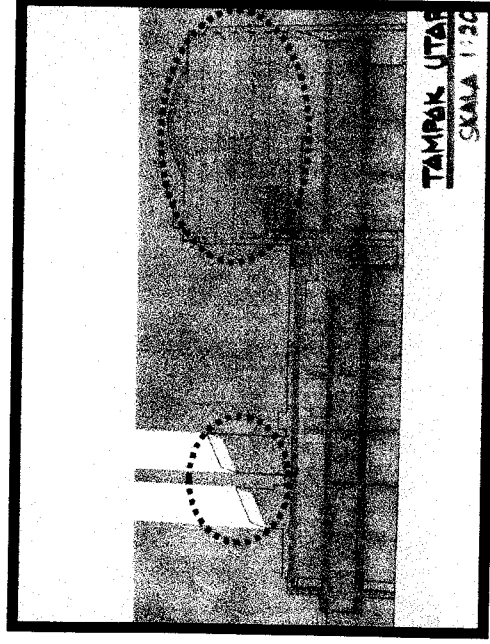


detil sambungan



detil sambungan

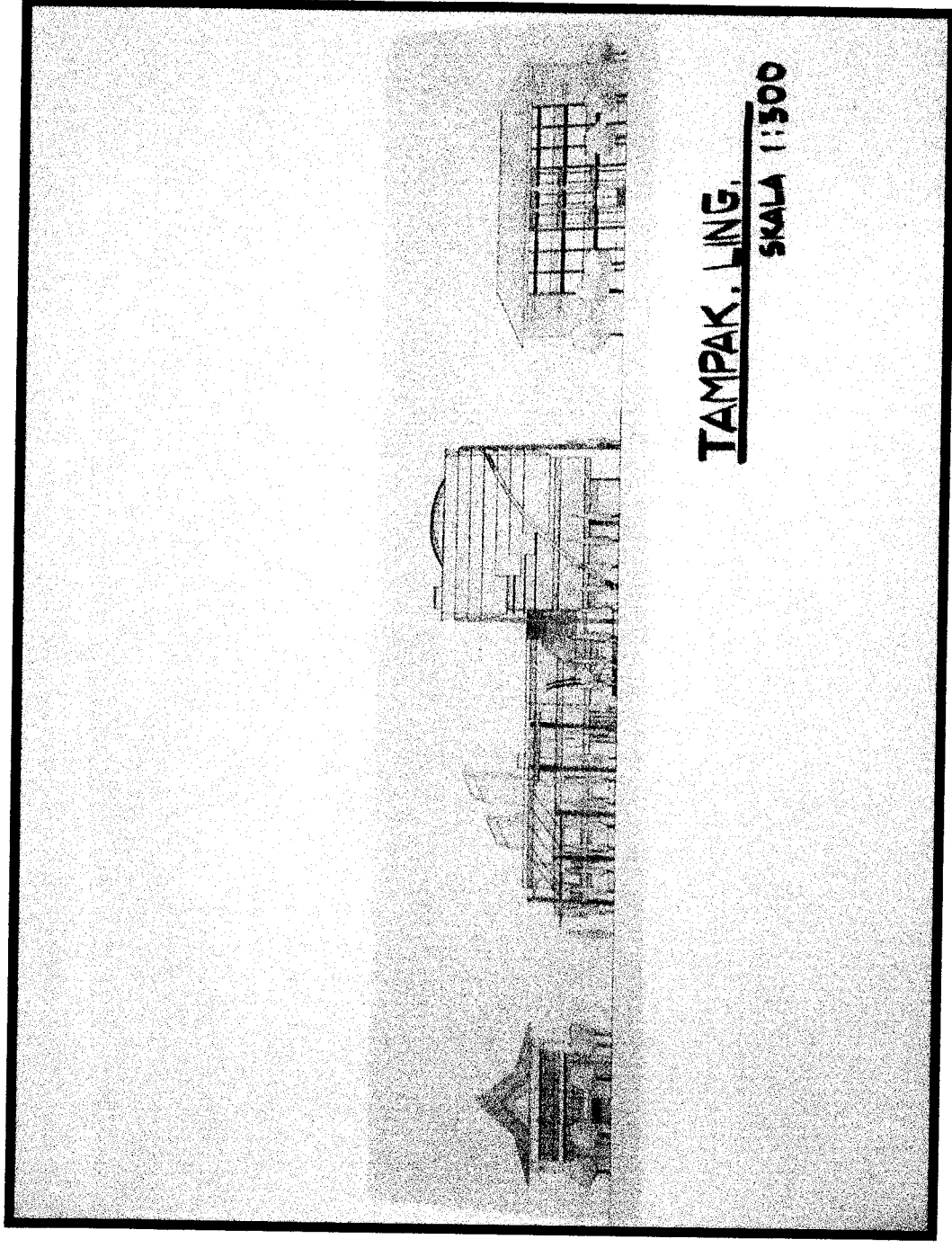




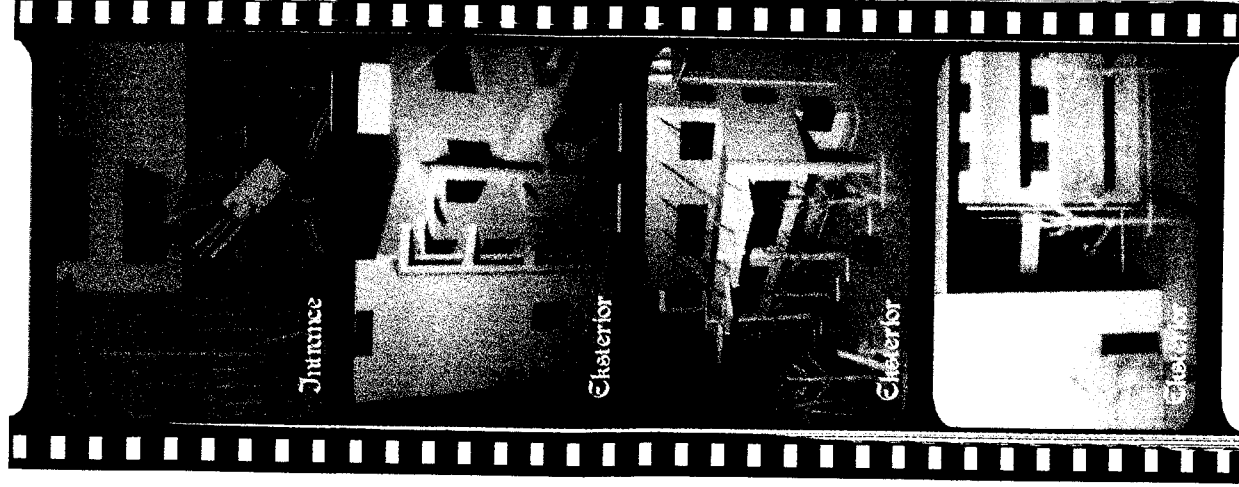
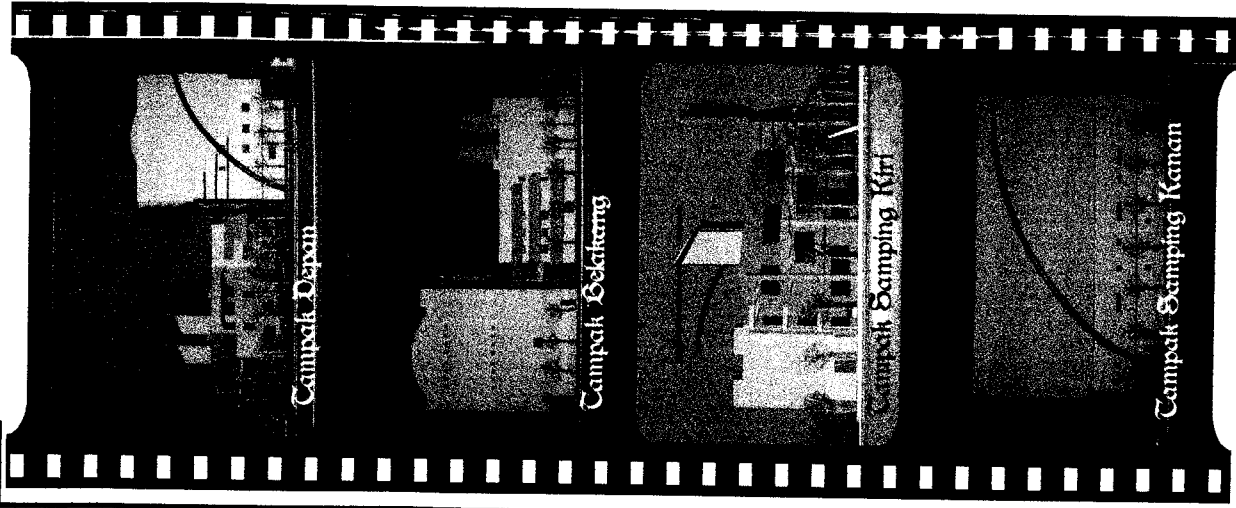
Pada tampak di atas terlihat 2 massa yang berbeda. Dimana massa pertama yang di fungsikan sebagai tempat rekreatif menonjolkan budang kaca dan kolom yang di ekspose. Selain itu juga skylight yang menonjol ke atas. Untuk massa ke 2 lebih menonjolkan susunan bidang polikarbonat yang tujuannya untuk menghasilkan kedap suara pada ruang studio.

Tampak Lingkungan

Gambar diatas menjelaskan tentang kekontrasan antara bangunan studio film dengan bangunan sekitar. Dimana permainan fasad bangunan di sekitar studio adalah repetisi dan atap limasan. Ketegasan dari bangunan studio ini adalah skylight dan plat polikarbonat yang berfungsi sebagai pemantul kebisingan. Sedikit ide desain di ambil yaitu permainan bidang kaca dari bangunan yang berada di sebelah timur.



Maket



Daftar Pustaka

1. Efendi, Heru, Mari Membuat Film
2. Sastro, Subroto Darwanto, Produksi Acara Televisi
3. Ching, F.D.K, Architecture : Bentuk, Ruang, Susunannya 1991
4. Thomas, Frank, Disney Animation, The Illusion of Life, Abbeville Press Publisher, NY, 1981
5. Steed, Paul, Animating real-time Game Characters
6. Movie Mounthly Magazine
7. Cinemags
8. Seminar Perancangan Arsitektur Studio Spesial Efek dan Animasi Digital, Kelik Wicaksono, Yogyakarta 2000
9. www.Universal Studio.com
10. www.MIRAMAX.com
11. www.Columbia Picture.com
12. www.Studio Film.com