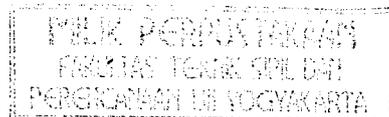
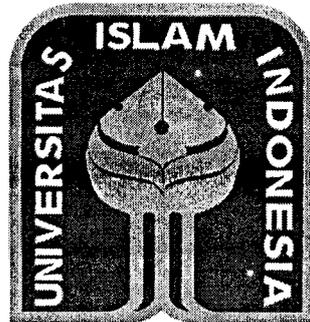


LAPORAN
TUGAS AKHIR
PRODUCTION HOUSE
DI YOGYAKARTA

Implementasi Perbedaan antara karakter Individualism Superman dan
Collectivism Son Goku sebagai Konsep Perancangan Bangunan



Disusun oleh :

Nama : Henny Chrysshanti
No. Mhs : 96 340 025

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA

2001

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN TUGAS AKHIR

PRODUCTION HOUSE DI YOGYAKARTA
Implementasi Perbedaan Antara Karakter Individualism Superman
dan Collectivism Son Goku sebagai Konsep Perancangan Bangunan

Disusun oleh :

Nama : Henny Chrysshanti
No. Mhs. : 96 340 025
No. NIRM : 960051013116120025

Telah diperiksa dan disetujui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Ir. Hadi Setiawan, MT



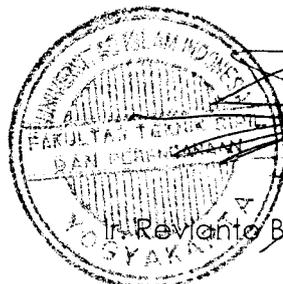
Ir. Arman Yulianta, MUP

Mengetahui

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia



Ir. Revianto B Santosa, M.Arch

Kupersembahkan “Karya Kecil” ku kepada

Bunda..bunda..bunda

For loving, supporting, and being
my strength through the good and bad
times, words can not fully express how much
I LOVE YOU

Bapak

For trusting, loving and giving me a good life

”
Life's battles don't always go to the strongest
or the fastest person

But sooner or later the person who wins is the one
who thinks he can ”

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr Wb

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah Swt, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahnya selama penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

" Hanya Allah lah yang memiliki kesempurnaan ", maka dengan segala kerendahan hati penulis menyadari begitu banyak kekurangan pada penyusunan laporan Tugas Akhir ini, di karenakan terbatasnya waktu dan kemampuan. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Meskipun demikian dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini banyak pihak yang ikut terlibat secara langsung maupun tidak langsung memberikan bantuan, dorongan dan bimbingan, untuk penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

- Bapak Ir. Hadi Setiawan, MT, selaku dosen pembimbing TA yang telah membimbing dengan sabar , memberikan masukan-masukan dan gagasan yang sangat berguna
- Bapak Ir. Arman Yulianta, M.Arch, selaku dosen pembimbing TA for giving me a second chance, ideas, advices and also some hard times...!!!
- mon cher ami..Sidy Llaiss, for all you have done to me, for always crossing your fingers for me and being my support , my love, dan kepeduliannya yang tak bersyarat (merci..merci..merci...)
- kakak-kakakku, mbak Yanti dan abang Hafidz, mbak Nien dan mas Yul, dan Mas Wied, Mumu..for caring,loving and all the joy you bring.
- Mon neveu , Aldo...yang selalu menghibur aunty dan juga yang selalu bikin aunty sibuk....je t'aime..!
- Septi, for our friendship and for always lending me your hands, mon amie Lia..oh..lia..for all ur helps, stories and the good visions, Mas Fery untuk gambarnya, Ika, Anis, Dewi, Teguh untuk bantuannya, Sihab untuk info tentang PH dan kartunnya, dan Maya (temen baru yang seru... !!)

- Temen-temen satu team ; "adik kecilku" ica, ipul, dhakmas, lukman,indra ...you are really supporting guys...!!! heni, wira dan hari....get up and fight !!
- Alia, pipit, uwi,...light up the night!!! Dede Bastam....c'est gentil!!!!(bien s'ûr!), faizal.. je n'âime pas le blanc!!!, riri, noya , for all ur kindness
- Seluruh angkatan '96, tanpa terkecuali, untuk pertemanan, dan kebersamaan selama ini
- Pak Revi, untuk pinjaman bukunya dan doanya (kalo emang iya..)
- Upi dan Yeyen untuk persahabatan kita selam 8 tahun terakhir ini
- Untuk yang kelupaan ditulis, maaf..maaf..maaf..(I'am only human of flesh and blood born to make mistakes)

Akhir kata semoga laporan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, Juni 2001

Penulis



Henny Chrysshanti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAKSI	xiii
BAB I PROJECT SINOPSIS	
1. Judul	1
2. Lokasi	1
3. Luas Site	2
4. Luas Total Bangunan	2
5. Fasilitas	2
6. Justifikasi	
a. Fungsi	4
b. Lokasi	5
7. User Characteristic	5
8. Client's Data	
a. Prospective Client	7
b. Client's Requirement	7
9. Architect's Respond	
a. Fungsional	7
b. Performance	8
10. Design Methods	
a. Fulfilling Technical Requirement	8
b. Analizing Similar Project	8
c. Transformation	9

BAB II	PERSYARATAN TEKNIS	
	1. Pendekatan PH	10
	2. Teknis Fungsional PH	
	a. Outdoor	11
	b. Indoor	11
	3. Peralatan	18
BAB III	KAJIAN TEORI	
	1. Animasi	
	- What is animation ?	23
	- Birth and growth	23
	- Superhero Animation	30
	- Perbedaan antara Animasi Superhero Amerika dengan Animasi Superhero Jepang	32
	- Latar belakang	33
	2. Animasi Superhero Amerika	34
	3. Animasi Superhero Jepang.....	37
BAB IV	DESIGN APPROACH AND DESIGN CONCEPT	
	1. Analisa Perbedaan Karakter	44
	2. Tataran Site	
	a. Sirkulasi	
	b. Tata Massa	
	3. Tataran Bangunan	
	a. Bentuk Bangunan	
	- collectivism	56
	- individualism	57
	b. Façade Bangunan	
	- massa collectivism	59
	- massa individualism	59
	c. Proporsi Bangunan	60
	d. Suasana	61
	4. Tataran Ruang	
	a. Tata Ruang Dalam	63

b. Sirkulasi Indoor	64
c. Tata Ruang Luar	64
5. Tataran Detail	
a. Detail Entrance	65
b. Detail Bukaan	66
c. Detail Jalan Masuk	67
d. Detail Sculpture	68

Daftar Pustaka

Lampiran

DAFTAR GAMBAR

1. Lokasi Site Terhadap Kota Yogyakarta	1
2. Lokasi Site	5
3. Sirkulasi Pejalan Kaki	12
4. Sirkulasi Kendaraan	12
5. Open Space	13
6. Peralatan	14
7. Gudang Equipment	14
8. Ruang Kontrol	15
9. Dinding Kedap Suara Pada Ruang Mixing, Editing dan Manipulating	16
10. Ruang Video Tech	16
11. Tempat Duduk pada Video Tech	17
12. Dinding Kedap Suara	17
13. System Screen	17
14. Jarak Pengamatan Terhadap Obyek	18
15. Pergerakan Kamera Panning	19
16. Pergerakan Kamera Tilting	19
17. Pergerakan Kamera Dollying	20
18. Ketinggian Kamera Terhadap Subyek	20
19. Penyangga Kamera Jenis Crane.... ..	21
20. Jenis Lampu	22
21. Perkembangan Animasi	23
22. Animasi Jaman Neanderthal	24
23. Animasi Amerika	
- Humorous Phases of Funny Faces	25
- Snow White and The 7 Dwarfs	26
24. Animasi Jepang	
- God of Manga	28
- Kumo To Churipo	28
- Tetsuwan Atom	29

25. Animasi Superhero	
- Superman	30
- Kagaku Ninjatai Gatchaman	31
26. Perbedaan Animasi Superhero Amerika dengan Jepang	
- Superman	34
- Batman	35
- Spiderman	36
- Son Goku	37
- Sailor Moon	38
- Samurai X	39
27. Central Washington Hospital, Emergency and Ambulatory Surgery	45
28. Napa Valley Corporate Park	45
29. Plocek Residence, Nj	46
30. Gereja Katedral Warms,	46
31. Masjid Syuhada	46
32. Environmenial Education Center	47
33. Riverbend Music Center	47
34. Art Tower Mito	48
35. The Humana Building	52
36. The Historical Center of Industry and Labour	52
37. Taman Kanak-Kanak Kōmedi Putar	53

DAFTAR TABEL

1. Besaran Ruang Pada Yogyakarta Production House	7
2. Perbedaan Karakter Antara Superman dan Songoku	41
3. Analisa Perbedaan Karakter	42

ABSTRAK

Production House di Yogyakarta Implementasi Perbedaan antara Karakter Individualism Superman dan Collectivism Songoku sebagai Konsep Perancangan Bangunan

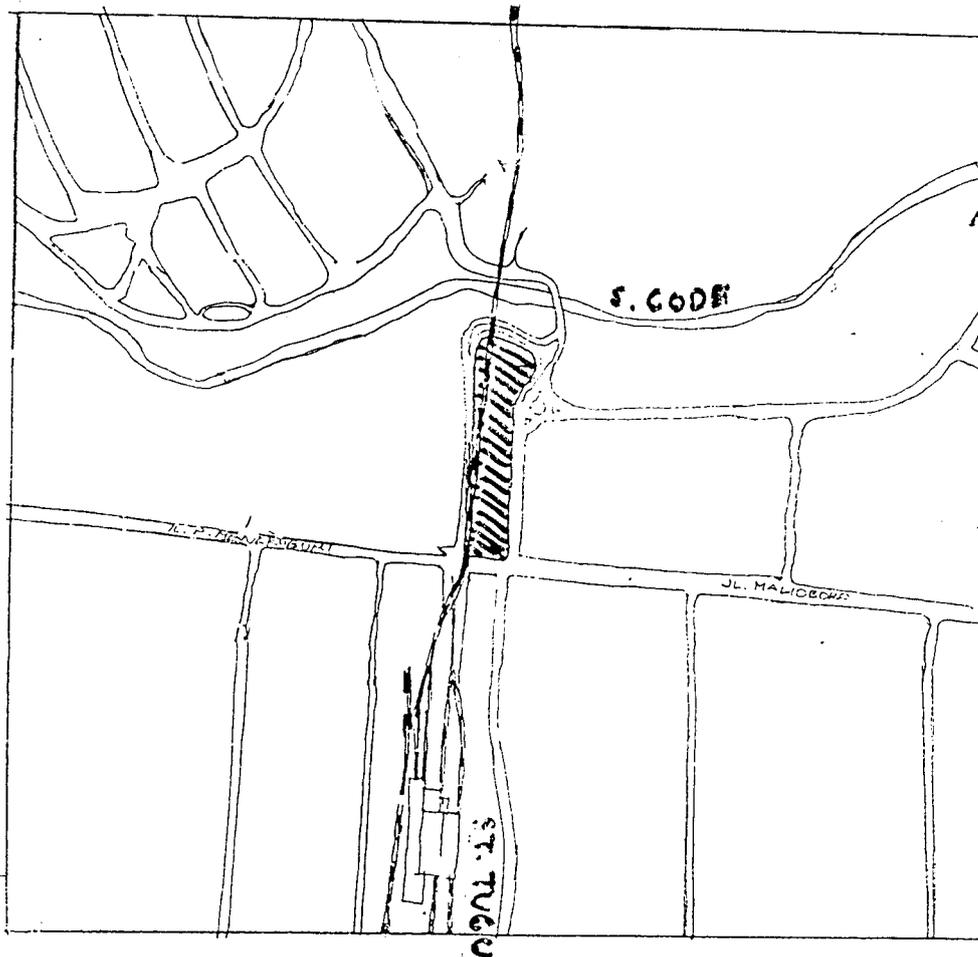
Production House di Yogyakarta ini mempunyai dua fungsi, yaitu sebagai tempat memproduksi film, iklan dan sebagainya juga sebagai tempat pameran. Kedua fungsi ini dipisahkan sehingga masing-masing kegiatan tidak saling mengganggu.

Pemisahan kedua fungsi tersebut dengan menggunakan perbedaan karakter antara dua superhero Amerika yaitu Superman dan dari Jepang yaitu Son Goku. Kedua karakter tersebut yaitu karakter **individualism** dari Superman dan **collectivism** dari Son Goku mampu mewadahi masing-masing fungsi dari Production House ini. Perbedaan ini ditransformasikan ke bangunan sehingga perbedaan tersebut dapat diketahui dari visual dan dapat dirasakan oleh pengguna dan pengunjung.

production house di Yogyakarta
henny chrysshanli 96 340 025

babsatu
project sinopsis

1. JUDUL : YOGYAKARTA PRODUCTION HOUSE
2. LOKASI : Taman parkir Abubakar Ali



3. LUAS SITE : 2700

4. LUAS TOTAL BANGUNAN : 3000

Fasilitas-fasilitas yang diwadahi secara garis besar adalah; Ruang administrasi, Ruang ekspresi, Ruang apresiasi, dan fasilitas tambahan.

5. FASILITAS

TABEL :

Besaran Ruang Pada Yogyakarta Production House

No	Fasilitas	Ruang	Kapasitas	Standar m2/barang	Sub total luasan m2
1.	R.Administrasi	r.pimp			
		- pimp utama	1		18,58
		- pimp pemasaran	1		5,67
		- pimp keuangan	1		5,67
		- pimp personalia	1		5,67
		r.staff	8		20,01
		r.tamu	4		31,20
		r.sekretaris	1		11,65
		r.rapat pimp	12		34,09
		r.rapat dengan klien lobby	12		34,09
		5		11,65	

production house di Yogyakarta
henny chrysshanfi 96 340 025

2.	R.Ekspresi	kegiatan persiapan r.pra produksi			
		- r.rapat	12		34,09
		- studio konsepsi			46,06
		- studio kasting			20,09
		r.produksi			
		- gudang properti			24,00
		- gudang peralatan			24,00
		- gudang bahan baku set			24,00
		- bengkel set	6		178,23
		- r.kru persiapan set	4		9,00
		- gudang bahan baku model			24,00
		- bengkel model	4		26,78
		- r.kru persiapan model	4		9,00
		- r.persiapan artis/aktor			67,60
		kegiatan produksi animasi			
		- studio rekam audio			35,10
		- r kontrol			7,33
		- studio gambar			53,46
		- studio komputer 2D			33,85
		- studio komputer 3D			57,46
kegiatan produksi live action					
- studio rekam audio visual			500 x 2 = 1000 (Jml yg dibutuhkan)		
- r kontrol	8		45,45		
r.paska produksi					
- studio paska produksi	2		17,36		
- r.kru paska produksi	4		9,31		
3.	Ruang apresiasi	- counter sirkulasi	2		5,56
		- gudang penyimpanan			11,70

production house di Yogyakarta
henny chrysshanti 96 340 025

		video			
		- perpustakaan			46,80
		- r.menonton			16,64
		- r.pimp			5,67
		- perpustakaan			9,31
		- r.karyawan			
		- perpustakaan			
4.	Kegiatan penunjang	- musholla			100
		- café			50
		- toilet	10 bh		50
		- r.pameran	70 karya	5m/karya	350
		- r.servis			80
		- r.satpam			10
		- toko souvenir			150

6. JUSTIFIKASI

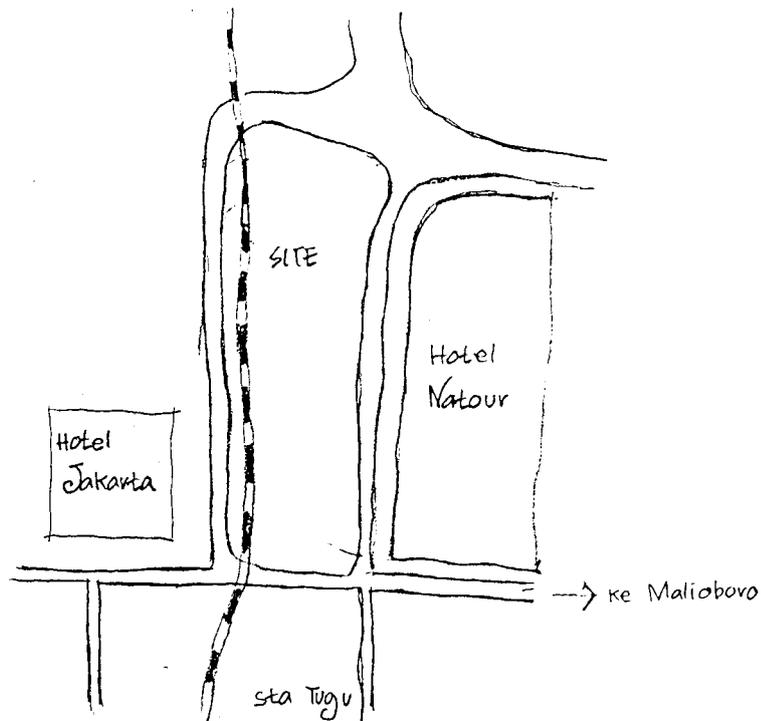
a. Fungsi

Yogyakarta mempunyai banyak potensi yang mendukung dalam pembuatan Production House, dari segi setting, Yogyakarta memiliki tempat-tempat yang patut diangkat, misal pegunungan, pantai ataupun tempat-tempat budaya.

Selain itu Yogyakarta memiliki banyak sumber daya manusia yang dapat diandalkan seperti seniman-seniman, artis-artis daerah, dll. Hal seperti ini menunjang keberadaan Production House di Yogyakarta. Secara umum fungsi PH adalah menghasilkan suatu karya seni secara audio visual dan apresiasi seni.

b. Lokasi

Lokasi yang menjadi pilihan Production House ini adalah Taman Parkir Abu Bakar Ali.



7. USER CHARACTERISTIC

Karakteristik pengguna dibedakan menjadi :

1. Front Office Staffs dan administrasi

Secara umum hanya menerima dan melayani tamu / klien pada jam-jam kerja antara pukul : 8.00-15.00.

Area ini tidak memerlukan ruang sirkulasi yang luas dan besar.

2. Kru Bidang Ekspresi

Pada saat pembuatan film dan animasi para kru bidang ekspresi mempunyai mobilisasi yang tinggi, jumlah karyawan / kru yang cukup banyak dan ruang gerak yang besar. Sehingga diperlukan ruang gerak dan sirkulasi yang cukup luas untuk menampung

kegiatan tersebut tanpa khawatir dapat mempengaruhi jalannya pembuatan film / animasi.

Kegiatan ini berlangsung pada jam-jam kerja yang seringkali tak terbatas, mulai dari pukul : 8.00 – 17.00 / tidak terbatas.

3. Kru Bidang Apresiasi

Secara umum hanya melayani kegiatan perpustakaan baik audio maupun visual, pada jam-jam kerja antara pukul : 8.00- 14.00

Terdapat ruang-ruang pameran yang selalu didatangi pengunjung pada jam-jam kerja dan juga video tech atau cinema kecil tempat diadakannya pemutaran film-film hasil produksi PH ini.

Ruang-ruang apresiasi diletakkan terpisah dengan ruang-ruang ekspresi sehingga masing-masing kegiatan tidak saling mengganggu.

4. Pengunjung dan klien

Pengunjung datang untuk melihat-lihat pameran di ruang khusus pameran baik secara audio maupun visual, terdapat ruang pameran dan videotech. Klien datang untuk melakukan perjanjian kerja dan tidak menutup kemungkinan untuk melihat-lihat pameran.

Kegiatan pameran mulai dari pukul 10.00-21.00, sedangkan kegiatan menerima klien berlangsung pada office hour yaitu 8.00-15.00.

Dibutuhkan ruang khusus untuk video tech dan ruang yang bersirkulasi luas dan nyaman untuk ruang pameran.

8. CLIENTS DATA

a. Prospective Clients

Kepemilikan dari Yogyakarta Production House ini adalah sekelompok orang yang bergerak di bidang bisnis hiburan / entertainment.

b. Clients Requirement

1. Fungsional

Bangunan Production House harus mampu mewadahi kegiatan-kegiatan yang berkaitan dalam bisnis hiburan yaitu pembuatan film / sinetron dan animasi serta pameran hasil karya kreatif, yang juga merupakan salah satu upaya untuk menarik pengunjung dan klien baru.

2. Performance

Yogyakarta Production House menampilkan bangunan yang mempunyai dua karakter yang berbeda, yang memisahkan dua kegiatan yang berbeda, sehingga dalam proses kegiatannya tidak saling mengganggu.

9. THESIS STATEMENT

a. Fungsional

Secara fungsional Yogyakarta Production House adalah suatu tempat untuk memproduksi acara-acara TV, yang mencakup pembuatan film / sinetron, animasi, dan pameran seni, yang pengaturan tata ruang dalamnya harus benar-benar diperhatikan

sehingga tidak saling mengganggu antar kegiatan-kegiatan di ruang-ruang lain (khususnya ruang-ruang ekspresi).

Begitu juga pengaturan tata ruang pada area front office, ruang apresiasi, dan ruang penunjang yaitu ruang pameran yang sering didatangi pengunjung pada jam-jam kerja.

b. Performance

- Bentuk bangunan Yogyakarta Production House menggunakan perbedaan antara animasi superhero Amerika dengan animasi superhero Jepang, untuk menghasilkan dua karakter bangunan yang berbeda.

10. DESIGN METHODS

a. Fulfilling Technical Requirement

Konsep perencanaan dan perancangan arsitektural Yogyakarta Production House yang merupakan wadah pembuatan karya seni melalui serangkaian proses audio visual, yang membutuhkan privatisasi dan ruang pameran yang lebih bersifat publik, sehingga bangunan harus mampu mawadahi dua fungsi bangunan yang berbeda tersebut. Maka bangunan PH ini menggunakan dua karakter yang berbeda yang diambil dari perbedaan animasi superhero Jepang dengan Amerika.

b. Analizing Similar Project

Merupakan studi banding tipologis dari berbagai macam bangunan yang nantinya dapat dipakai sebagai acuan dalam penyusunan konsep perencanaan dan perancangan Production House.

Sumber-sumber yang dapat dijadikan studi banding antara lain :

1. Built Project

- Red Rocket Animation, Bandung

2. Design Reference

- Central Washington Hospital, Emergency and Ambulatory Surgery Addition, Washington
- Napa Valley Corporate Park, California
- Plocek Residence, New Jersey
- Gereja Katedral Worms, Germany
- Masjid Syuhada, Yogyakarta
- Environmental Education Center, New Jersey
- Riverbend Music Center, Ohio
- Art Tower Mito, Mito, Ibaragi, Japan
- The Humana Building, Louisville
- The Historical Center of Industry And Labor, Youngstown Ohio
- Taman kanak-kanak, Yori Antar, Jakarta

c. Transformation Using

Untuk mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan arsitektural dari bangunan ini adalah dengan menggunakan perbedaan antara animasi superhero Amerika dengan animasi Superhero Jepang.

babdua

persyaratanteknis

1. Pendekatan Production House

Production House ini merupakan tempat untuk menghasilkan karya-karya di bidang entertainment, seperti film, iklan dan sebagainya. Tempat ini sekaligus tempat untuk memamerkan hasil-hasil karya mereka tersebut, yang secara tidak langsung merupakan upaya untuk mempromosikan Production House itu sendiri.

Ruang-ruang ekspresi (tempat memproduksi) terpisah dengan ruang-ruang apresiasi (tempat pameran), agar masing-masing kegiatan tidak saling mengganggu.

Fasilitas yang ada juga adalah untuk menarik pengunjung agar datang ke production house tersebut.

Perilaku dan karakter pengguna berperan dalam menentukan pola aktivitas dalam production house ini.

Pengguna :

- klien dan pengunjung
- staff administrasi
- staff ekspresi
- staff apresiasi
- pedagang yang menjual souvenir
- karyawan café

2. Teknis Fungsional Production House

Kajian ini membahas tentang persyaratan teknis dari production house yang berhubungan dengan perilaku dan karakter pengguna di dalamnya, serta besar / luasan alat yang dipakai.

Untuk mendapatkan kualitas ruang yang baik serta mendukung suasana di dalamnya, maka ruang-ruang tersebut harus memberikan :

- Kesan tidak monoton sehingga pengguna baik staff maupun klien dan pengunjung tidak cepat merasa bosan.
- Kenyamanan dan rasa tenang terutama bagi staff ekspresi untuk menghindari kemungkinan untuk stress.
- Kebebasan dan keleluasan bergerak untuk menghindari kemacetan yang dapat menyebabkan rasa tertekan (bagi karyawan) dan rasa "kapok" bagi pengunjung.

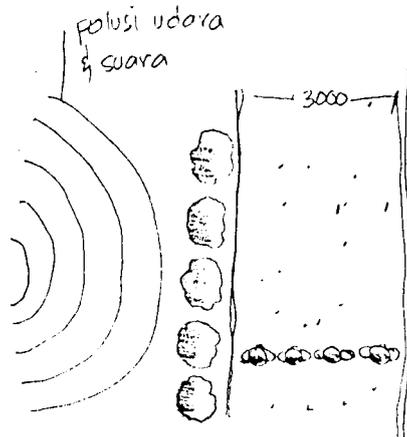
2.2.1 Outdoor

Sirkulasi

Area sirkulasi terbagi menjadi dua, yaitu

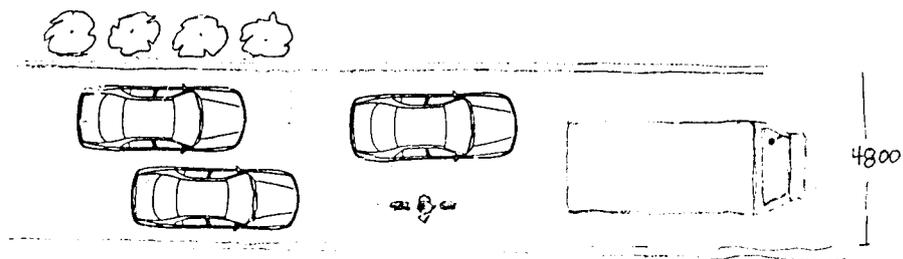
- sirkulasi pejalan kaki
- sirkulasi pengendara

Standar lebar jalan bagi pejalan kaki adalah 1200 untuk dua orang yang berjalan berdampingan. Karena sirkulasi pejalan kaki ini menampung empat orang yang berjalan berdampingan dan terdapat pohon-pohon sebagai barrier udara dan suara, yang juga berfungsi sebagai kontrol keamanan serta terdapat kolom-kolom yang berada di jalan sebagai pengarah ke bangunan, maka lebar jalan yang dipakai adalah 3000.



Gambar sirkulasi pejalan kaki

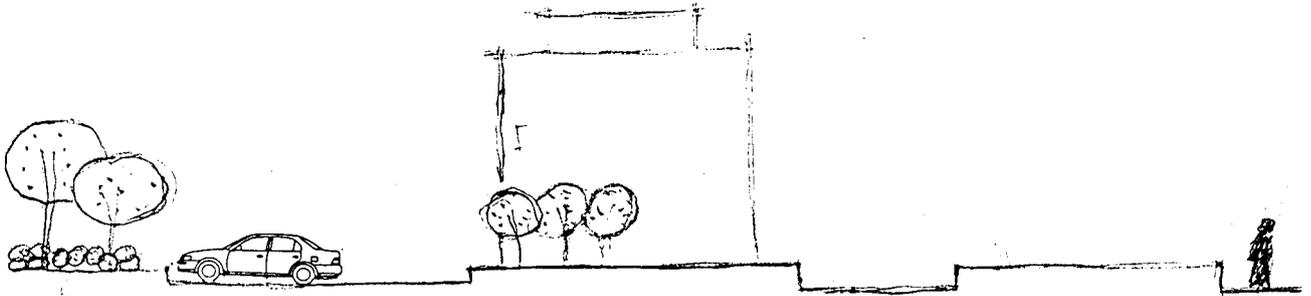
Untuk sirkulasi pengendara, diperlukan ukuran lebar jalan 4800, sehingga dapat dilalui satu mobil dan satu motor yang bersamaan secara bebas, atau dua mobil dengan toleransi 500, atau satu kendaraan besar (untuk mengangkut alat)



Gambar sirkulasi kendaraan

Open Space

Open space digunakan untuk tempat parkir, massa tunggal, dan sirkulasi.



Open space

2.2.2 Ruang Dalam

Terbagi menjadi beberapa kelompok ruang yang dibagi berdasarkan karakter para pengguna. Kegiatan utamanya adalah memproduksi suatu karya dalam bidang hiburan (film, animasi iklan, dll), dan kegiatan penunjangnya adalah pameran.

Maka ruang-ruang yang ada dirancang sesuai dengan kegiatan tersebut.

a. Bagian ekspresi

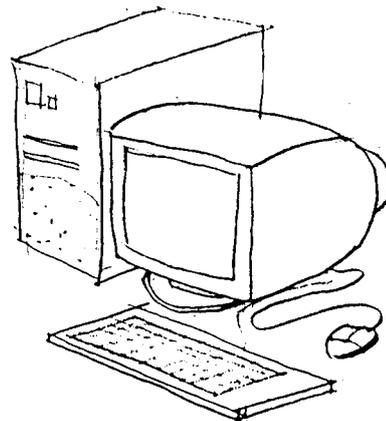
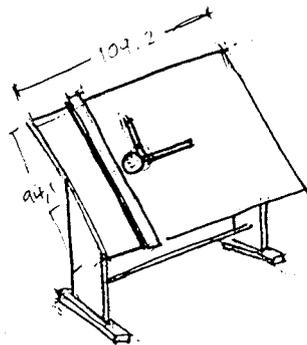
Seluruh kegiatan di bagian ekspresi menggunakan banyak peralatan, sehingga ukuran dari masing-masing alat adalah yang memegang peranan penting dalam ukuran ruang-ruangnya.

- Studio gambar animasi

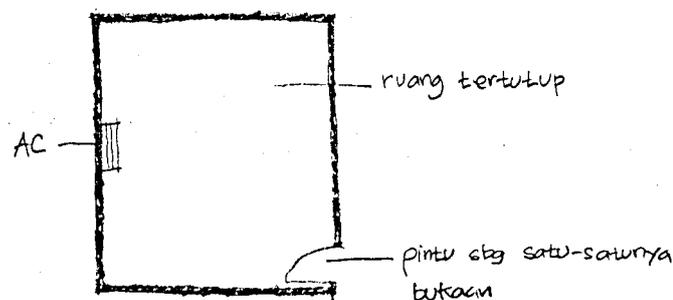
studio gambar adalah ruang untuk penggambaran karakter dan latar belakang dari animasi, maka studio gambar terbagi menjadi

1. area gambar karakter
2. area gambar environment

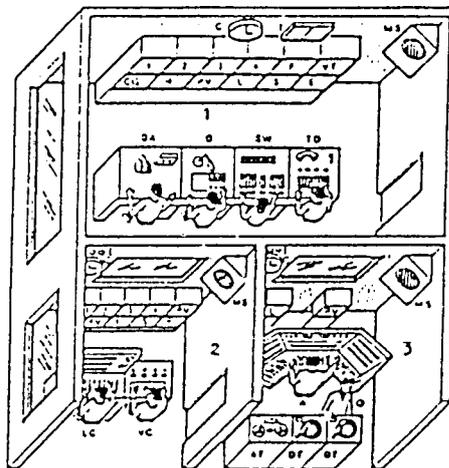
Kebutuhan tempat adalah 3,5-4,5 m setiap meja gambar. Dengan ruang yang tidak berhadapan langsung dengan sinar matahari, (ruang gambar menghadap Utara, untuk menyesuaikan cahaya siang hari, Data Arsitek Jilid I, standar ruang gambar). Digunakan CPU dengan double monitor berukuran 140x60. Diperlukan minimal 2 drawing table dan 2 CPU pada setiap studio. Sehingga dibutuhkan luas ruang yang mampu memuat alat-alat tersebut.



- Gudang equipment adalah ruang yang membutuhkan perhatian khusus, yaitu tidak boleh terdapat perlubangan kecuali untuk pintu, dan harus menggunakan AC untuk menjaga alat-alat tetap kering.

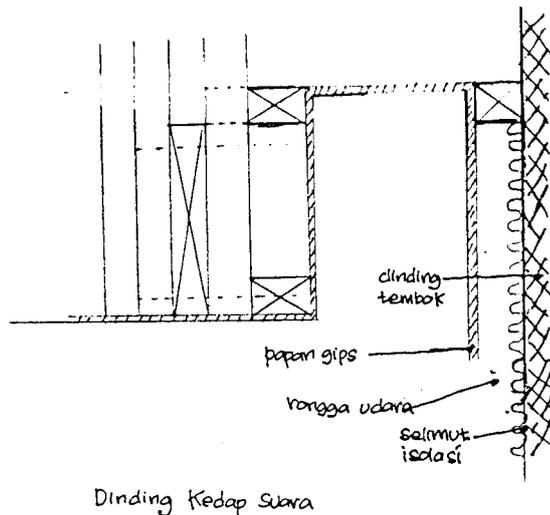


- Ruang kontrol serbaguna
ruang kontrol studio serbaguna (gambar, cahaya, suara) :
adalah ruang kontrol saat perekaman produksi live action.
Ruang ini terbagi menjadi 3 area, yaitu ruang kontrol acara
dan teknik, area kontrol gambar dan pencahayaan, serta
area kontrol suara.



Contoh ruang kontrol, 3 area : 1. Area pengarah dan teknik; 2.
Area kontrol gambar; 3. area kontrol suara

- Studio mixing, editing dan manipulating

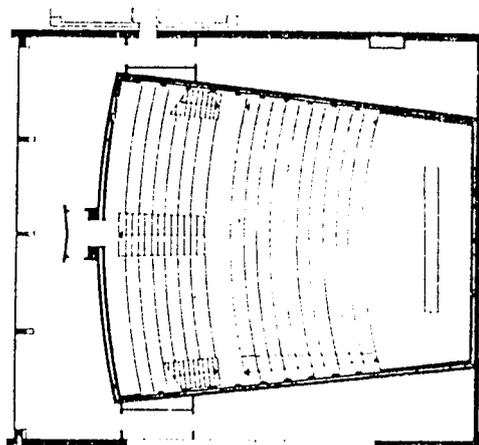


ruang ini harus kedap suara, agar suara-suara dari luar tidak mengganggu proses mixing, editing dan manipulating. Maka ruang ini mempunyai ketebalan dinding yang berbeda dari ruang-ruang lain, tidak adanya perlubangan kecuali untuk pintu dan lantai menggunakan karpet. Tidak boleh ada sinar matahari langsung (pencahayaan artifisial)

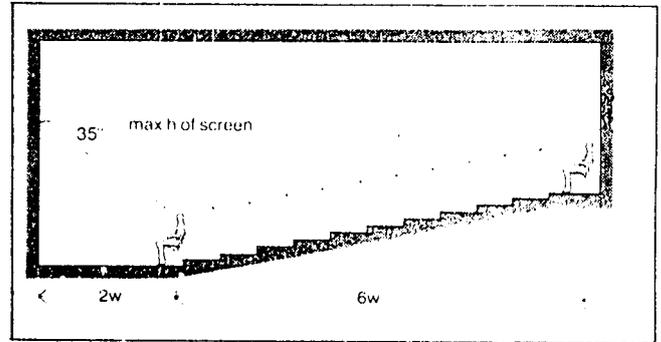
b. Bagian Apresiasi

- Ruang video tech

terdapat ruang untuk menonton hasil karya dari production house ini, yaitu ruang video tech, untuk menghasilkan suara yang baik dan gambar dapat dengan jelas dilihat. Maka ruang ini mempunyai penataan seperti pada theatre atau sinema pada umumnya dengan skala lebih kecil. Dengan kapasitas kurang lebih 100 penonton.

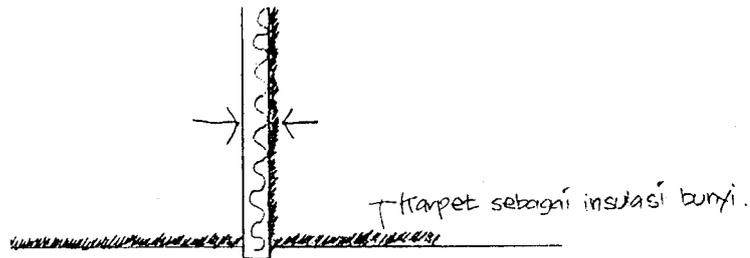


Pengaturan tempat duduk adalah semakin tinggi ke belakang sehingga pandangan penonton di belakang tidak terganggu.

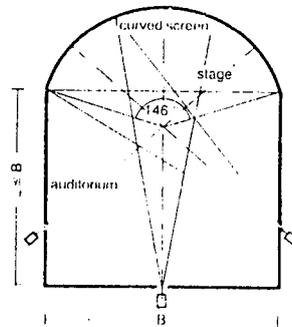


Preferred viewing distances for cinema projection

Dinding menggunakan sistem kedap suara, sehingga suara dari luar tidak masuk dan mengganggu.



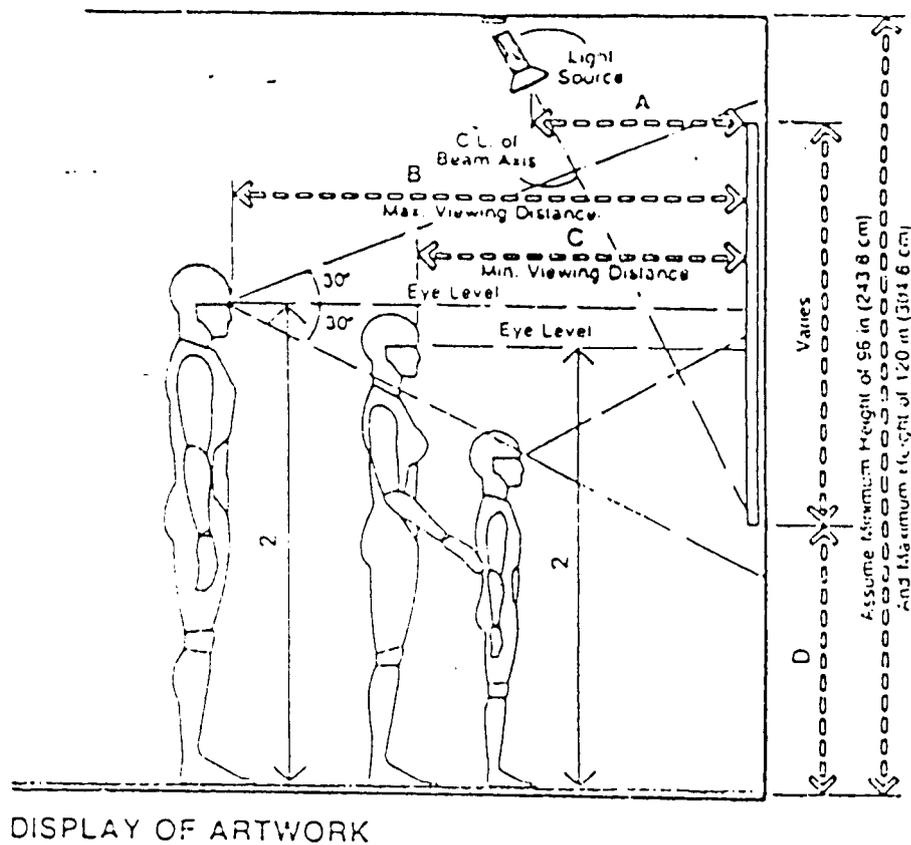
System screen, menggunakan sinema kecil dengan sirkuit tertutup.



c. sarana Penunjang

- Ruang pameran
Adalah tempat untuk memamerkan hasil karya baik iklan, photo, gambar kartun dsb. Ruang pameran adalah ruang publik yang

mana karya-karya yang ditampilkan dapat dilihat dan dinikmati oleh pengunjung baik oleh anak-anak maupun dewasa. Maka diperlukan standar untuk kenyamanan visual.



2.3 Peralatan

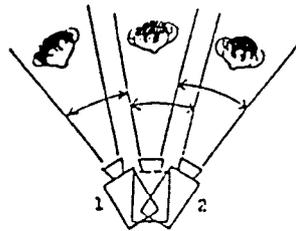
Beberapa peralatan yang digunakan mempengaruhi besaran ruang, selain karena ukuran alat tersebut juga di karenakan oleh "pergerakan" alat tersebut, selain itu beberapa alat membutuhkan angle yang berbeda dalam pengambilan gambar dan suara.

Alat-alat tersebut antara lain

- kamera

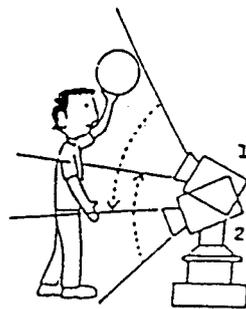
pergerakan kamera

1. panning : teknik pengambilan gambar dengan pergerakan arah kamera secara horizontal tanpa merubah posisi kamera. Sehingga dari pergerakan ini diperlukan ruang yang lebar



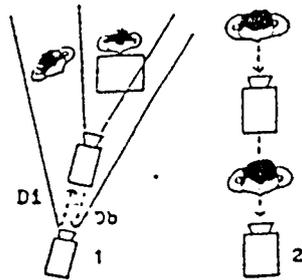
Pergerakan kamera panning

2. Tilting ; teknik pengambilan gambar dengan pergerakan arah kamera secara vertikal tanpa merubah posisi kamera. Diperlukan ruang yang tinggi / memanjang ke atas.

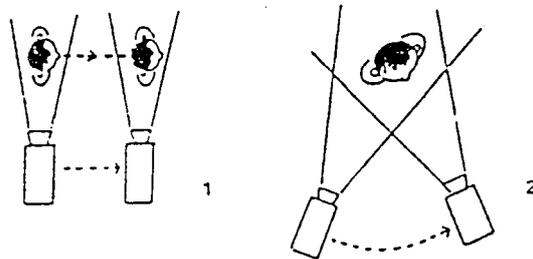


Pergerakan kamera tilting

3. dollying / tracking : teknik ini melakukan pengambilan gambar dengan pergerakan badan kamera, baik mendekati subyek (dolly in) maupun menjauhi subyek (dolly back).



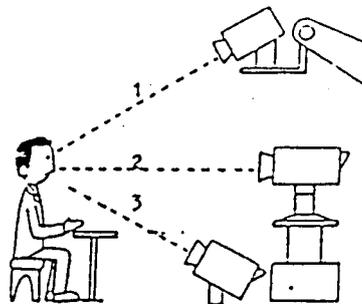
Pergerakan kamera dollying/tracking



Pergerakan kamera: 1. Follow track left/right, 2. Revolve track.

Ketinggian kamera

- straight angle / normal shot : arah sudut kamera sejajar dengan subyek
- high angle : arah sudut kamera lebih tinggi daripada subyek
- low angle : arah sudut lebih rendah daripada subyek



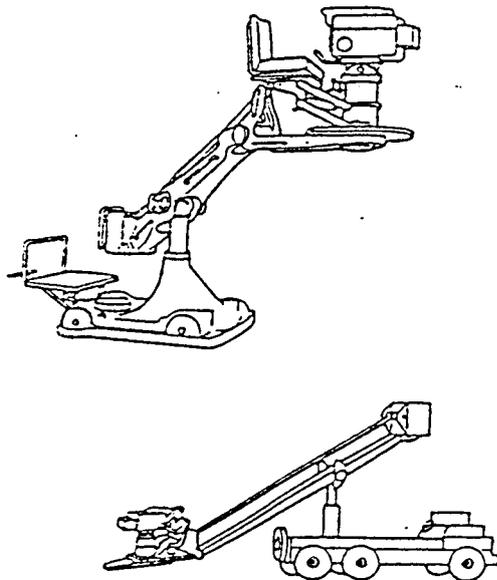
Ketinggian kamera terhadap subyek

- Alat bantu kamera
 - tripod
 - pedestal
 - crane

Sebuah crane memungkinkan penggunaan kamera untuk mengambil gambar dengan posisi lebih tinggi daripada menggunakan tripod maupun pedestal. Crane memerlukan dua orang atau lebih dan memerlukan ruangan yang cukup luas dan tinggi.

Dalam pengoperasiannya memerlukan:

- small crane
- large crane



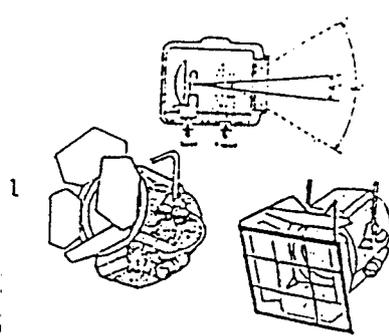
Penyangga kamera jenis crane: 1. Crane ukuran kecil, 2. Crane ukuran besar

- Peralatan penataan cahaya

Dengan alasan artistik yaitu menciptakan pandangan khayalan tiga dimensi dengan memperjelas adanya ruang, jarak, kepadatan dan unsur-unsur bentuk dari obyeknya, yang dapat membangun suasana, mood dan style.

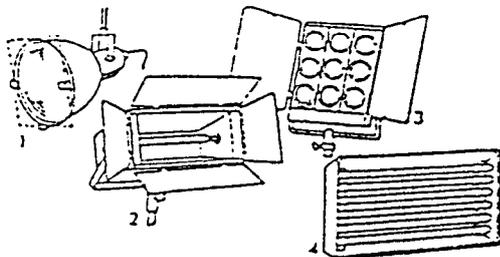
Jenis lampu :

- hard light



Contoh-contoh sumber hard light: 1. Fresnel spot light,
2. Ellipsadal spot light

- soft light



Contoh-contoh sumber soft light: 1. Scoop, 2. Small broad, 3. Floodlight, 4. Flourescent bank

Dengan begitu maka, ukuran peralatan adalah yang memegang peranan penting dalam besaran ruang yang ada pada production house ini, terutama ruang-ruang pada bagian ekspresi.

Ruang yang ada harus mampu mewedahi manusia dan alat dengan ukuran yang besar serta mempunyai pergerakan yang luas, baik secara horizontal maupun vertikal.

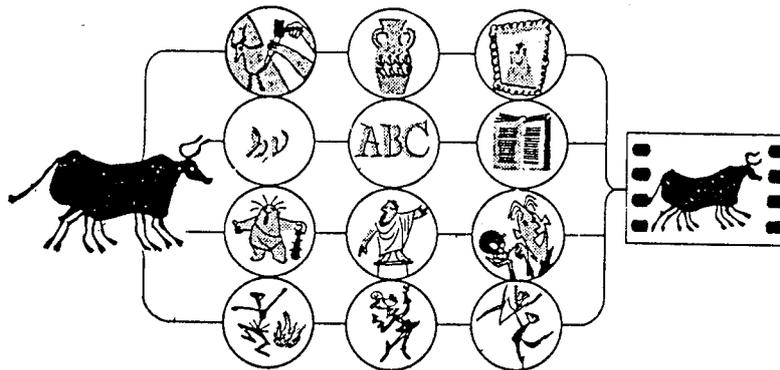
babtiga

kajian teori

1. ANIMASI

What is Animation ?

Animasi yang disebut juga sebagai kartun, menurut Steve Whitaker adalah gambar yang menyatakan sesuatu (a drawing that says something)¹. Sehingga film kartun selain sebagai hiburan juga berfungsi sebagai pendidikan atau sarana informasi, (to entertain, to educate or to inform)².



Menurut pendapat lain, animasi adalah cabang dari pembuatan film yang merupakan gambar atau obyek 3 dimensi yang direkam (digambar langsung pada film) untuk menghasilkan ilusi gerak³.

Suatu inti penting yang menghasilkan perbedaan besar antara animasi / kartun dengan komik adalah gerak / movement. Sehingga

¹ Steve Whitaker, The encyclopedia of Cartooning Techniques

² Richard Taylor, The Encyclopedia of Animation Techniques

³ Ephraim Katz, The International Film Encyclopedia

animasi juga didefinisikan sebagai kreasi dari suatu ilusi gerak yang awalnya merupakan kumpulan obyek diam⁴.

Birth and Growth

Tidak mudah untuk menentukan secara pasti kapan kelahiran animasi, sebagai contoh, lebih

dari 300 abad yang lalu,

manusia Neanderthal

menggambar di dinding gua

benda / hewan yang diburu

ataupun yang memburu

mereka. Tapi manusia

Neanderthal tidak cukup puas

hanya dengan gambar statis atau diam. Mereka menginginkan

gambar tersebut menjadi hidup, maka mereka menggambar

banyak garis untuk mewakili suatu gerak dari kaki hewan, atau

menggambar banyak kaki pada satu hewan sehingga kita dapat

merasakan ilusi gerak dari gambar tersebut⁵.

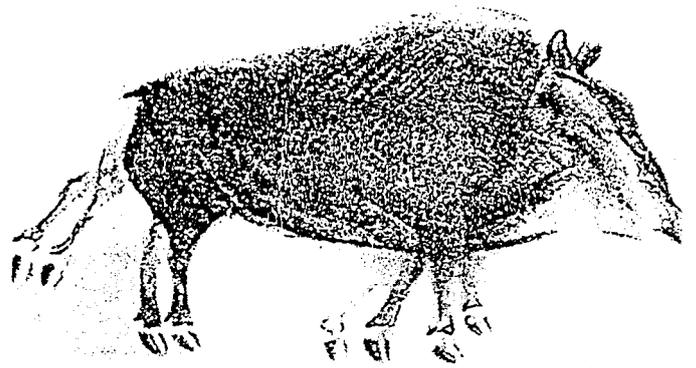
Orang pertama pada film animasi adalah Prof. Joseph Plateau dari

Belgia, yang pada tahun 1832 menemukan *akitoskop*, dan

merupakan orang pertama yang memproduksi film bergerak dan

gambar berseri. Dua tahun kemudian seorang berkebangsaan

Inggris, William G. Horner membuat *The Wheel of The Devil* yang



Running boar, Altimira.

⁴ Richard Taylor, *The Encyclopedia of Animation Techniques*

⁵ Roy Madsen, *Animated Film Concepts, Methods, Uses*

kemudian direkam berseri pada kertas bergaris (paperstrips). Emile Reynaud dari Prancis pada tahun 1891 menggemparkan dengan kombinasi *praxinoscope* (diciptakan tahun 1877) dengan teknologi proyeksi, dia menjadi orang pertama yang memproyeksikan gambar animasi pada layar dalam presentasinya yang disebut *Pantomimes Lumineuses*.

Tahun 1906 seorang Amerika, J. Stuart Blackton, pertamakali menggunakan teknik photo pada stop motion dalam memproduksi kartun pertamanya yang bergerak untuk Vitagraph yaitu



Humorous Phases of Funny Faces

Humorous Phases of Funny Faces. Di tahun 1908 Emile Cohl dari Prancis mengejutkan para pemirsa sinema dengan penampilan magis dari *Little White Match Stick* yang menari secara kontras dengan background hitam di belakangnya, yang disebut sebagai "Fantasmagorie". Dia membuat lebih dari 100 film kartun selama kurun waktu 1908-1918 yang dipercaya oleh bangsa Prancis sebagai karya pertama karakter kartun "Fantoche". Sementara itu pada tahun 1909, Winsor Mc Cay seorang kartunis pembuat the *Newmated*, ditunjuk sebagai bagian dari program umum teater. Tahun 1918, dia membuat film animasi panjang yang pertama "The Sinking of The Lusitania".

Pada akhir Perang Dunia I, kartun animasi secara bertahap menjadi bentuk yang diterima oleh panggung hiburan, seperti serial Felix The Cat, Coco The Clown, dsb. Animasi mengalami perkembangan, seperti pada metode Earl Hud dengan animasi sel-nya, yaitu menggunakan kertas tembus pandang pada bagian yang bergerak dari suatu karakter, diatas lembar seluloid tanpa harus menggambar ulang seluruh karakter maupun kembali lagi ke setiap frame dari film tersebut.

Selama tahun 20-an, animasi menjadi bagian dari suatu program film bergerak, tapi masih bergantung pada kreatifitas dan inovasi teknis. Semua itu tidak berarti hingga pemunculan suara di tahun 1928. Pada belasan tahun ataupun lebih, seni animasi didominasi oleh seorang individu kreatif yaitu Walt Disney dengan "Silly Symphony" nya dan kartun-kartun abadinya seperti Mickey Mouse, Goofy, Donald Duck, dsb.

Seorang pekerja seni, dan juga organisator yang brilian, serta inovator teknis, Disney memproduksi kartun dalam suatu persatuan yang solid dalam suatu studio, lengkap dengan konferensi / rapat, cerita, dan divisi-divisi yang jelas di dalamnya.



Pertengahan 30-an, Disney sukses dengan film-film animasi panjangnya, yaitu Snow White and the 7 Dwarfs, Pinocchio,

dll. Tahun 1941 terjadi perpecahan di tubuh rumah produksi Disney diikuti pemecatan beberapa pegawainya yang kemudian membentuk UPA (United Production of America) di tahun 1943. Animator-animator di UPA bekerja lebih bebas, lebih ekonomis, menggunakan gaya seni kontemporer dan humoris, tema yang kompleks / tidak sederhana yang kemudian mendominasi layar animasi di tahun 50-an. Gaya gambar mereka secara kuat dipengaruhi animasi pasca perang di Eropa Barat dan juga di bagian Timur seperti Polandia, Czech, Yugoslavia, yang mana film animasi berkembang menuju bentuk seni yang mengagumkan. Situasi cukup berbeda di Uni Sovyet dan Jerman Timur, yang bentuk gambar masih cenderung tradisional dan sangat baku. Hampir seluruh bagian terdiri dari penampilan dari cerita fabel anak-anak. Seni dari siluet animasi ditemukan pada tahun 20-an oleh Lotte Reiniger dari Jerman. Masa Televisi tahun 50-an dan 60-an secara bertahap membuat menghilangnya film animasi dari layar teater, bersamaan dengan aktifitas pertumbuhan animasi yang luar biasa dalam pemenuhan kebutuhan televisi yang meningkat drastis baik hiburan maupun informasi (entertainment and advertisement). Seiring dengan perkembangan komik dan animasi di Amerika, di Asia khususnya Jepang, komik dan animasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Bahkan komik dengan istilah Manga. pertamakali diperkenalkan pada tahun 1814 oleh Katsushika Hokusai seniman ukiyo-e (Woodblock Printing).



the GOD of MANGA

Lahirnya manga ditandai dengan gebrakan yang dibuat oleh Osamu Tezuka, sang kreator anime Astro Boy yang diangkat dari versi komiknya berjudul Tetsuwan Atom. Tahun 40-an Tezuka bekerja sebagai penggambar

komik strip di surat kabar, Tezuka merasa tidak puas dengan gaya komik srip yang tidak memberinya kebebasan untuk menampilkan gerakan dan emosi yang diinginkannya. Terinspirasi oleh film-film Jerman dan Prancis yang ditontonnya semasa remaja, Tezuka ingin menerapkan teknik cinematography ke dalam ilustrasi komiknya.

Animasi pertama Jepang yang ditayangkan di gedung bioskop adalah pada tahun 1943, yaitu Kumo To Churippu, memiliki kualitas gambar hampir sama

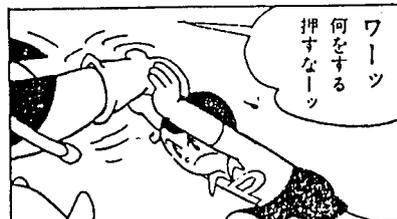
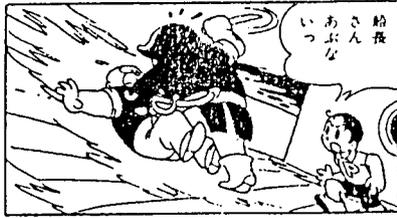


KUMO TO CHURIPPU 1943 MOVIE

Anime hitam putih ini memiliki kualitas gambar yang hampir sama dengan film hitam putihnya Walt Disney. Tokoh dalam anime ini adalah seekor laba-laba yang tertarik dengan bunga Tulip.

dengan film hitam-putihnya Walt Disney, diikuti dengan animasi-animasi lain yang berkembang secara cepat, seperti Hakudaden (tahun 1958, movie), Tetsuwan Atom (1963, serial TV), Wanpaku Ouko No Daidataiji (1963, movie), Kyojin No Hoshii (1968, TV), hingga lebih dari 100 animasi yang sangat berpengaruh di Jepang dan juga dunia yang muncul hingga saat ini.

Jika dilihat, memana animasi Jepang dimulai sejak munculnya film



bioskop (Hakudaden) pada tahun 1958. Walau sebelumnya sudah ada animasi dengan judul Kumo To Churippu yang dibuat tahun 1943, tetapi perhatian orang-orang lebih mengarah kepada Hakudaden karena anime ini sudah dibuat dalam full color. Animasi serial TV anak-anak dipelopori oleh Tetsuwan Atom yang merupakan karya cipta Walt Disney of Japan "Ozamu Tezuka" yang keluar tahun 1963,

dengan pewarnaan masih hitam-putih dan bertema petualangan.

Pada periode tahun 1943-1983 tak dapat disangkal terdapat banyak animasi dengan tema petualangan bermunculan. Animasi bertema olahraga muncul pertamakali tahun 1968 (Kyoujin No Hoshii) dan kemudian muncul animasi-animasi lain dengan tema yang sama. Animasi dengan tema detektif dan spionase diperkenalkan pertamakali pada tahun 1971 (Lupin Sansei), yang seperti biasa diikuti dengan animasi-animasi dengan cerita sejenis. Kehebatan super-hero dalam memberantas kejahatan dalam bentuk animasi diperkenalkan pertamakali tahun 1972 (Kagaku Ninjatai Gatchaman). Kemudian ada beberapa tema yang muncul

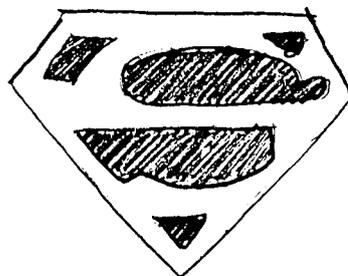
dan selalu diikuti animasi-animasi lain yang bertema sama. Sehingga ada kecenderungan bahwa komik dan animasi Jepang mempunyai tema yang sedang trend saat itu (melihat kecenderungan yang ada).

Kartun dan animasi Jepang yang biasa disebut manga, dibagi menjadi 2 jenis menurut ceritanya, yaitu; Shounen Manga adalah komik dan animasi laki-laki dan Shoujo Manga yaitu komik dan animasi perempuan⁶.

Dalam cerita animasi hampir seluruhnya mempunyai topik pertentangan antara si baik dan si jahat, sehingga muncullah tokoh pahlawan dalam cerita tersebut. Dengan berdasarkan hal tersebut maka dipilihlah **animasi superhero** sebagai **pendekatan konsep** dalam bangunan ini.

Super Hero Animation

Animasi
beberapa
satunya
Super-hero,



terbagi menjadi
jenis, salah
adalah Animasi
di Amerika

super-hero yang pertama adalah SUPERMAN, yang lahir dalam bentuk komik, yang kemudian dianggap sebagai *Typically American Comic*, pada tahun 30-an.

William Siegel dan Joe Shuster, "bapak" Superman telah berhasil membuat image baru. Superman is a Landmark. Menurut

kebanyakan orang debut Superman adalah awal dari jaman keemasan bagi komik dan animasi.

Pada periode 1940-1945 sekitar 400 super-hero diciptakan, dan hampir semua berdasar dari Superman, tapi hanya sedikit yang mampu bertahan. Dua dari mereka yang pantas menjadi pusat perhatian (highlighted) adalah BATMAN, dibuat pada tahun 1939 oleh Bob Kane, karakter kegelapan yang terinspirasi dari pesawat Da Vinci dan Zorro, yang ketenarannya bahkan lebih hebat dibandingkan Superman di tahun 80-an (setelah difilmkan / dianimasikan) dan Captain Marvel, oleh C.C. Beck.

Banyak karakter yang dihasilkan, kemudian menuju masa Perang Dunia II, cerita-cerita berideologikan pada senjata dan alat-alat perang untuk menarik minat masyarakat untuk menjadi militer / tentara dan memupuk moral bangsa. Aikon terbesar pada masa itu adalah Captain America, ciptaan Jack Kirby, dan Joe Simon.



KAGAKU NINJA TAI GATCHAMAN 1972 TV
Kisah 5 orang yang bergabung untuk membentuk sebuah tim yang bertugas untuk menghancurkan Galactor dan melindungi umat manusia dari tindak tanduk Galactor. Gatchaman adalah Tatsunoko Hero pertama yang muncul dan mendapat sambutan yang cukup meriah, sekaligus sebagai cikal bakal anime bertemakan Super Hero.

Animasi super-hero Jepang dipelopori pada tahun 1972 yaitu Kagaku Ninjatai Gatchaman yang merupakan serial TV. Gatchaman adalah Tatsunoko Hero pertama yang muncul dan mendapat

sambutan yang cukup meriah, sekaligus sebagai cikal bakal animasi yang bertemakan super-hero. Beberapa contoh anime super-hero

⁶ Animonster, edisi Maret 2001

Jepang yang mendunia adalah; Samurai X, Dragon Ball, BeTe X, Hoku Tonuken, Pokemon, Gundam Mobile Suit.

Tetapi ada satu animasi super-hero Jepang yang mengambil tema super-hero yang memberantas kejahatan berjudul Time Bokan, bedanya anime ini mengambil sisi kehidupan yang jahat, jadi yang diceritakan di sini adalah perjuangan sang penjahat dalam usaha mengalahkan super-hero yang ada.

Perbedaan Antara Animasi Superhero Amerika dengan Animasi Superhero Jepang

- Garis dan Bentuk

Jepang

- a. Gambar lebih berani atau bahkan cenderung asal, dan tidak terlalu mengikuti kaidah baku dalam penggambaran.
- b. Bentuk tidak melulu kotak / geometris ataupun kubisme, garis yang ditarik menghasilkan banyak bentuk.
- c. Bentuk yang dihasilkan cenderung tidak proporsional.

(contoh : Sailor Moon, Dragon Ball, Samurai X)

Amerika

- a. Gambar sangat mengikuti kaidah baku dalam penggambaran dan teratur.
- b. Bentuk cenderung kubistis, kotak / geometris.
- c. Bentuk yang dihasilkan umumnya proporsional.

(contoh : Superman, Batman, Spiderman)

- Latar Belakang

Dari segi cerita, super-hero Jepang sangat manusiawi dan lebih alami dibandingkan super-hero Amerika yang cenderung sempurna, kuat dan tidak terkalahkan. Terdapat banyak sisi-sisi lemah dan cenderung naif pada tokoh-tokoh super-hero Jepang, yang bahkan menjadi lelucon segar bagi penggemar anime, dan hal tersebut tidak ditemui pada tokoh animasi super-hero Amerika yang cenderung individualis dalam menyelesaikan masalah (tokoh adalah satu-satunya problem solver).

Hal ini dilatarbelakangi oleh budaya Jepang yang masih sangat kekeluargaan dan mengutamakan kebersamaan dalam segala sesuatu termasuk trouble soothing, sebaliknya Amerika yang dikenal sebagai negara adikuasa cenderung individualisme dan menonjolkan egoisme pribadi, sehingga menghasilkan tokoh yang mewakili kebanyakan masyarakat Amerika.

AMERICAN Super-hero Animation

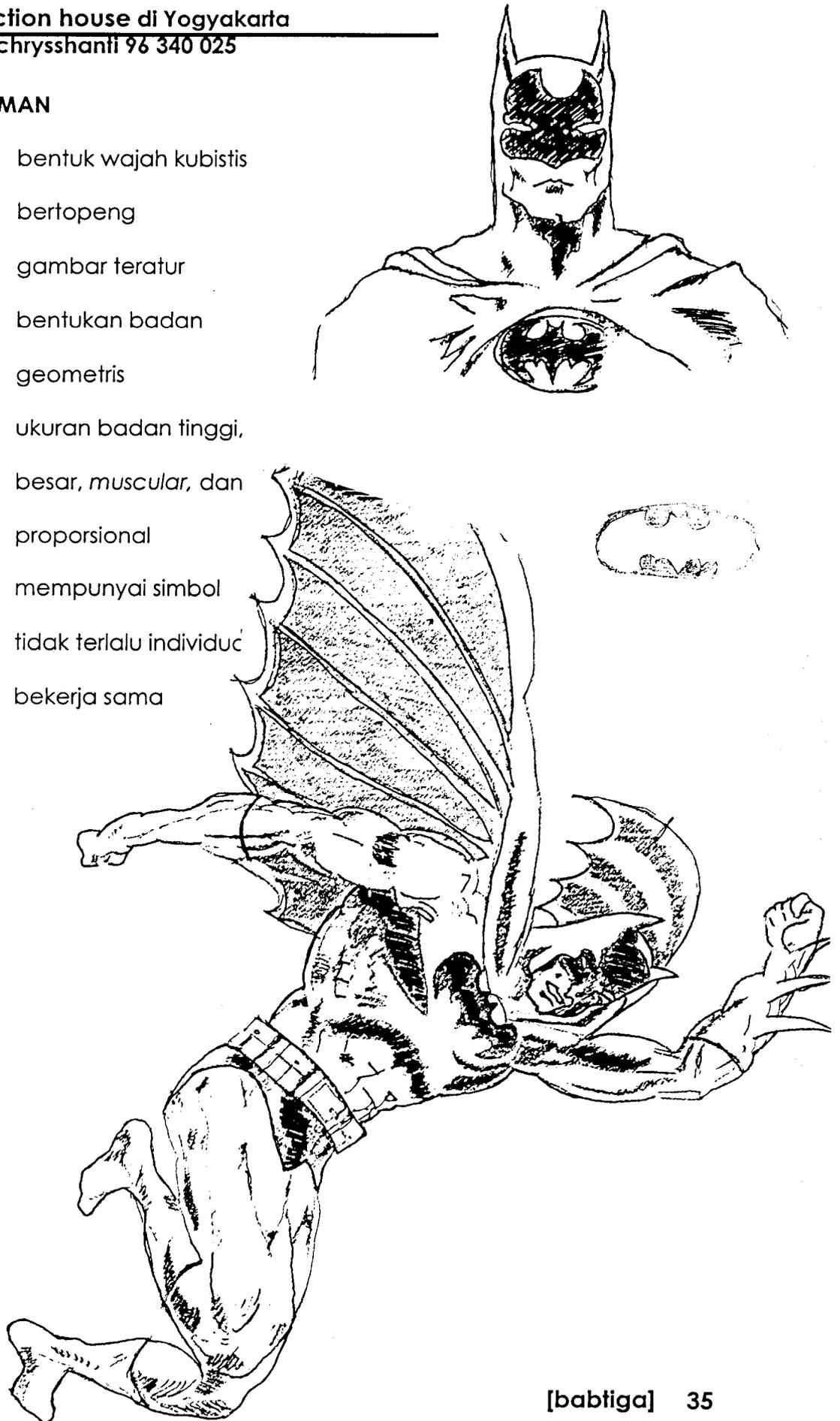
1. SUPERMAN

- bentukan pada wajah keseluruhan kotak / kubistis, kaku
- gambar teratur
- bentukan badan secara keseluruhan geometris dan kaku
- ukuran badan, tinggi besar (ukuran orang Amerika pada umumnya)
- mempunyai simbol yang menunjukkan kekuannya
- individualis dan bekerja sendiri



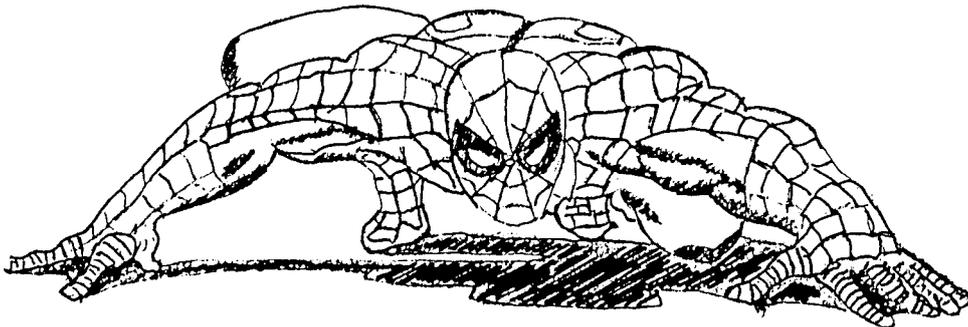
2. BATMAN

- bentuk wajah kubistis
- bertopeng
- gambar teratur
- bentukan badan geometris
- ukuran badan tinggi, besar, *muscular*, dan proporsional
- mempunyai simbol
- tidak terlalu individu bekerja sama



3. SPIDERMAN

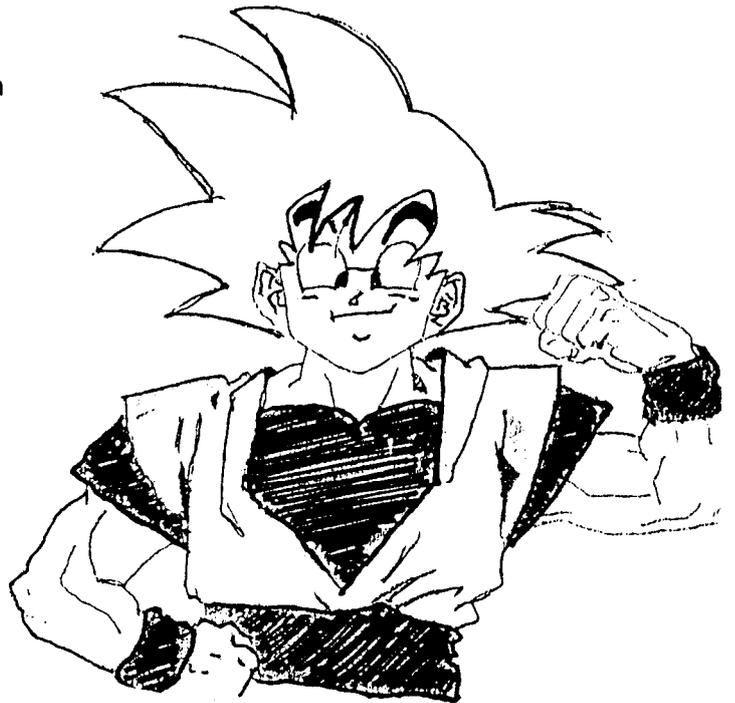
- Bertopeng
- Wajah tidak terekspose
(menggunakan full
mask)
- gambar teratur
- bentuk badan
keseluruhan cenderung
kubistis / kotak



JAPANESE Super-hero Animation

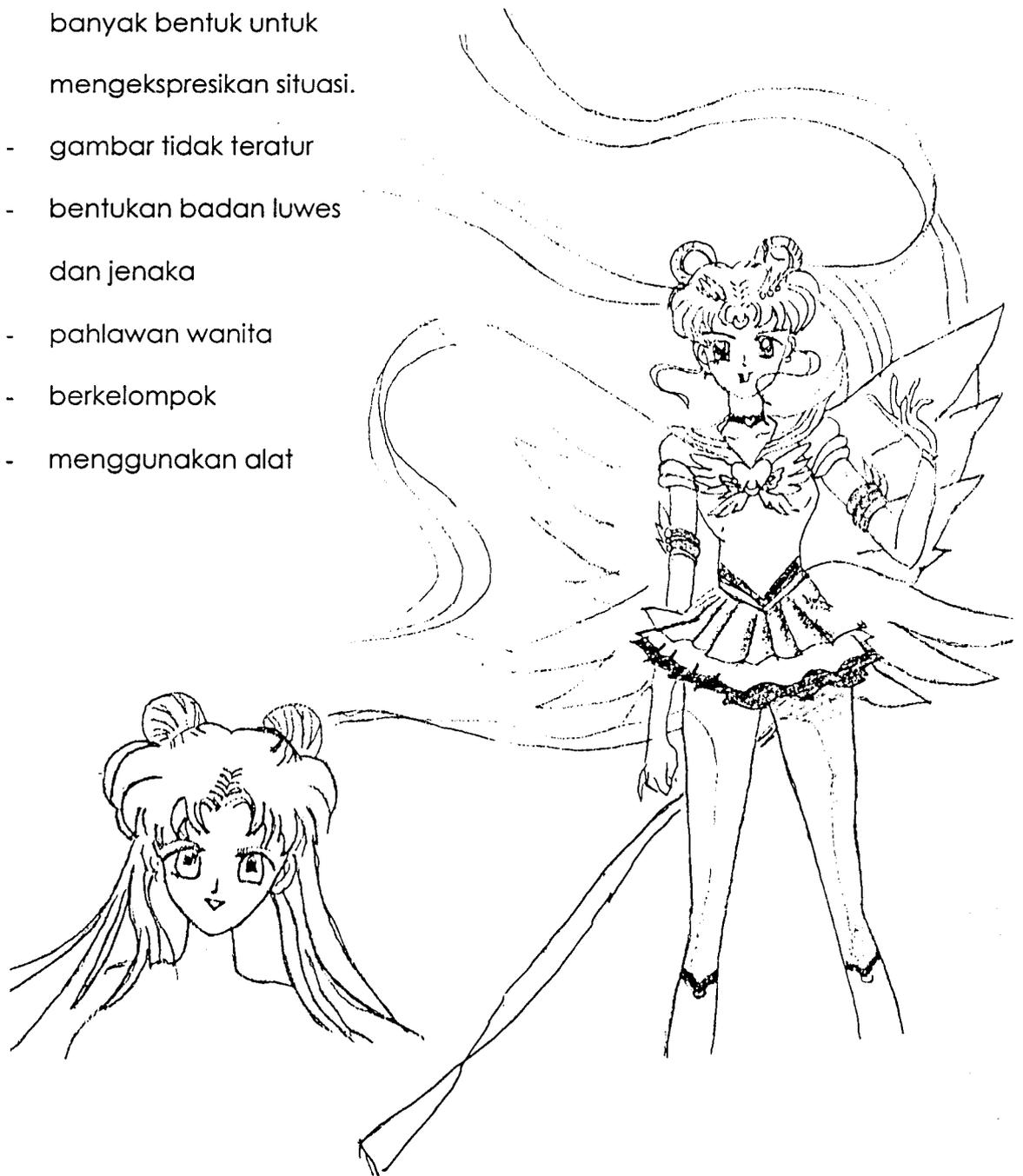
1. SONGOKU (Dragon Ball)

- bentukan wajah ekspresif tidak kaku, dan melulu kotak
- gambar tidak teratur
- ukuran badan sedang (tipe Asia)
- bentukan badan lebih luwes dan berkesan jenaka
- berkelompok (family oriented)



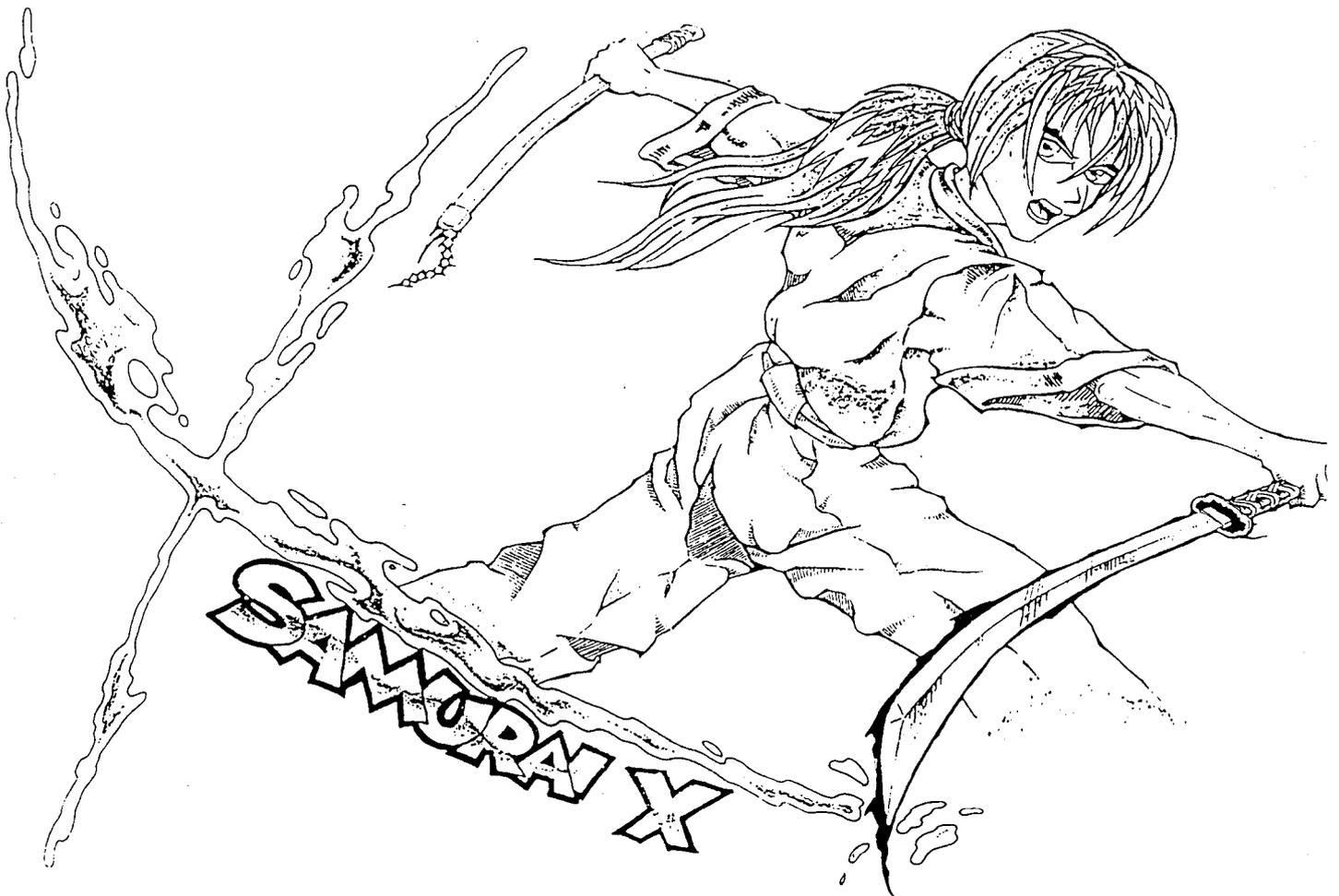
2. SAILOR MOON

- bentuk wajah ekspresif, menggunakan banyak bentuk untuk mengekspresikan situasi.
- gambar tidak teratur
- bentuk badan luwes dan jenaka
- pahlawan wanita
- berkelompok
- menggunakan alat



3. SAMURAI X

- Menggunakan variasi bentuk pada wajah
- gambar tidak teratur
- ukuran badan asian typical
- bentukan badan luwes
- individu
- menggunakan alat (samurai)



production house di Yogyakarta

henny chrysshanti 96 340 025

Dengan melihat kategori animasi super-hero di atas, dari masing-masing tokoh yang berbeda, maka karakter yang mewakili dalam penampilan dan proporsi rancangan suatu bangunan Production House ini adalah SUPERMAN dan SONGOKU dalam Dragon Ball, dengan alasan sebagai berikut:

- SUPERMAN
 - Superman merupakan tipikal pahlawan Amerika sejati
 - Wajah terekspose baik, tanpa half mask seperti Batman ataupun full mask seperti Spiderman
 - Merupakan pelopor super-hero Amerika
 - Menonjolkan **sifat individualis** seorang Amerika.
 - Mempunyai simbol

- SONGOKU (Dragon Ball)
 - Wajah dan badan terekspose dengan baik
 - Berlatar belakang Jepang
 - Pahlawan laki-laki
 - Sangat **kekeluargaan** (family oriented)

babempat

design approach and design concept

Gagasan perancangan bangunan Production House ini diambil dari salah satu karakter yang ada pada masing-masing tokoh yaitu karakter **individualism** dari tokoh Superman dan **collectivism** dari tokoh Songoku. Dengan mengambil perbedaan karakter tersebut diharapkan pengunjung dan pengguna bangunan dapat merasakan perbedaan masing-masing karakter dan juga berfungsi sebagai pemisah fungsi bangunan atau pembeda bangunan.

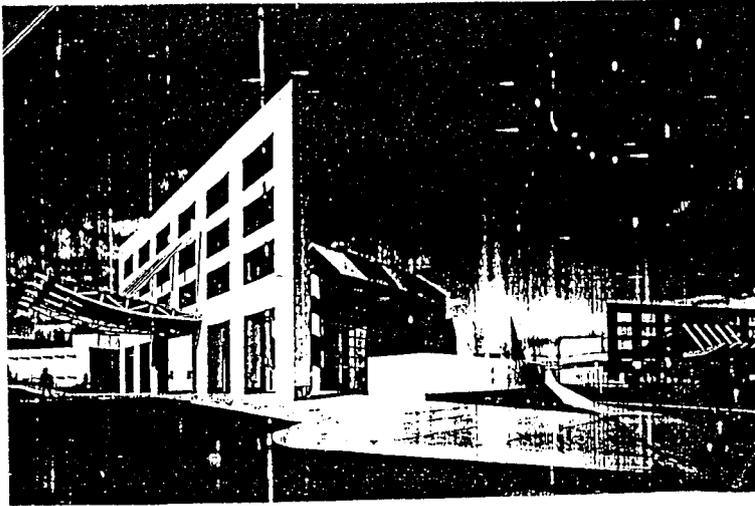
Dari karakter tersebut di atas, dikembangkan menjadi beberapa karakter untuk mempertajam suatu analisa.

Karakter-karakter tersebut dikembangkan menjadi:

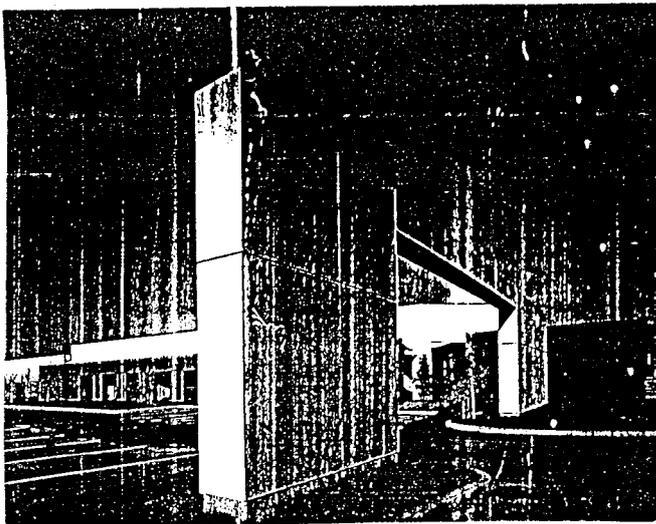
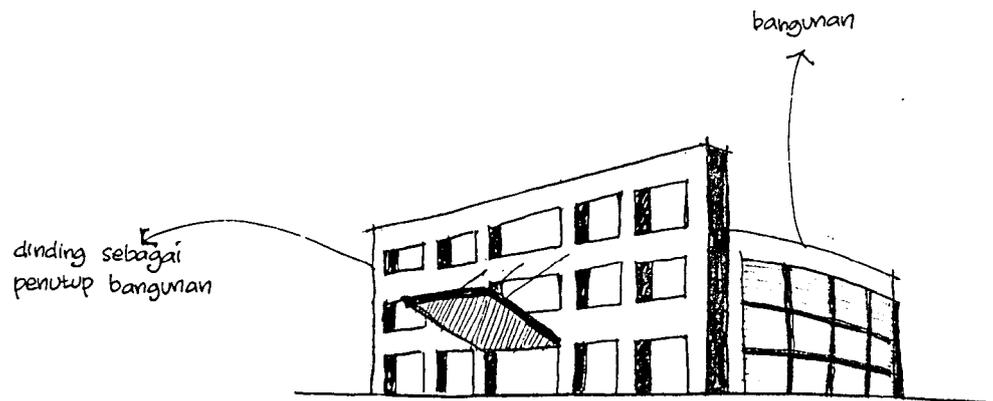
Individualism	Collectivism
<ul style="list-style-type: none">- menyembunyikan identitas- menyelesaikan masalah sendiri- living single- mempunyai simbol- menonjolkan keegoannya- klasik	<ul style="list-style-type: none">- identitas jelas- menyelesaikan masalah bersama- mempunyai keluarga- tidak mempunyai simbol- tidak menonjolkan keegoannya- eklektis

Dari pengembangan karakter tersebut diatas kemudian dianalisa sehingga mendapatkan suatu kesimpulan dan guide line dalam merancang bangunan Production House ini.

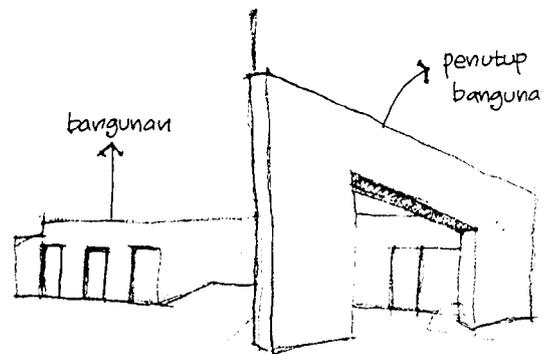
		Hubungan antar ruang yang mempunyai posisi yang berjauhan/berseberangan diselesaikan secara langsung	Gambar 3	Hubungan antar ruang saling silang (disprograming) diberi warna menghubungkan jelas (merah) kontras dengan warna ruang		
- menyelesaikan masalah sendiri		Hubungan antar ruang mempunyai posisi yang berjauhan/berseberangan diselesaikan secara langsung	Gambar 4	bangunan mempunyai satu massa utuh.	Plocek Residence, New Jersey	- living single

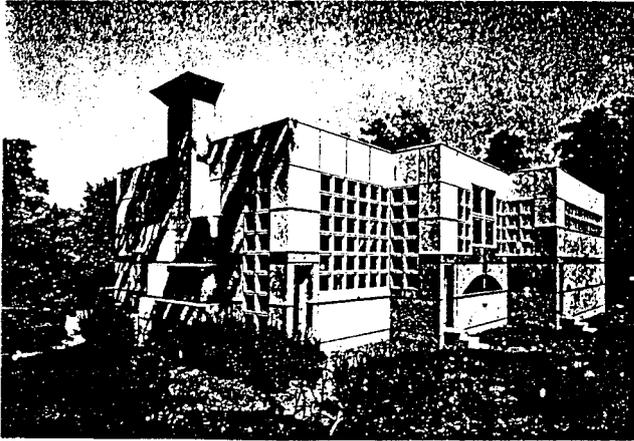


Gambar 1
Central Washington Hospital, Emergency and Ambulatory
Surgery Addition

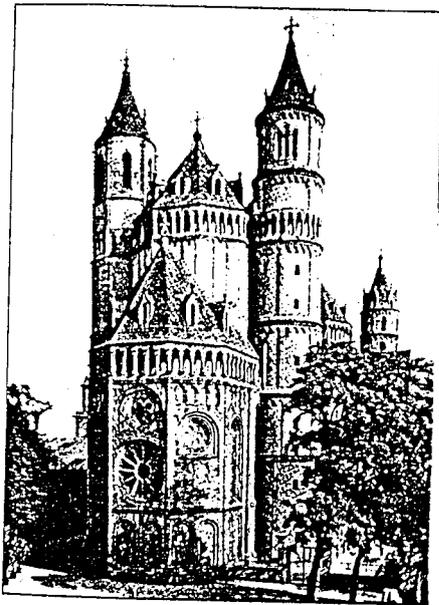


Gambar 2
Napa Valley Corporate Park

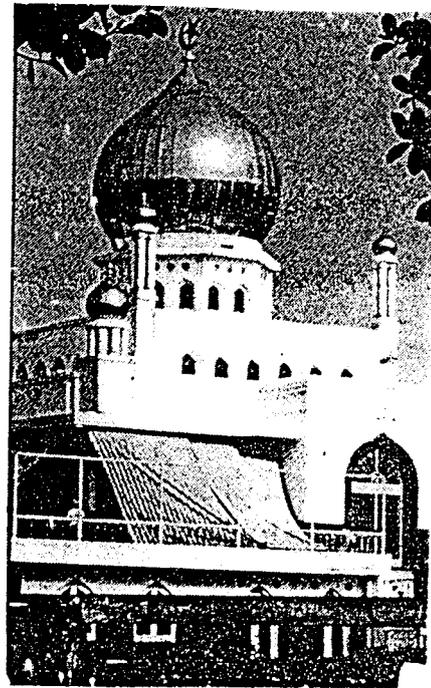




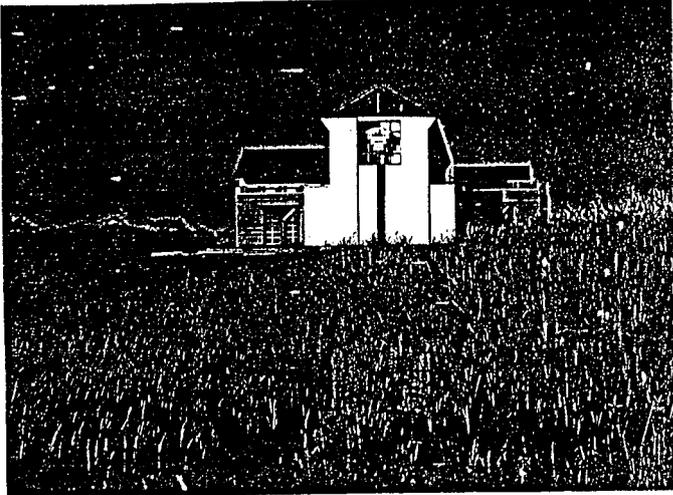
Gambar 4
Pocock Residence, New Jersey



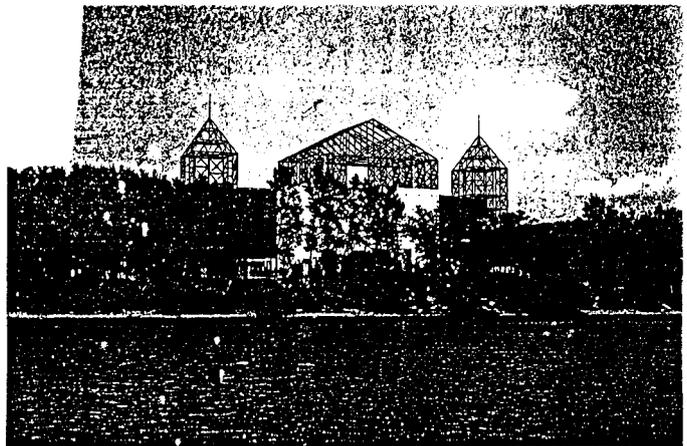
Gambar 5
Gereja Katedral Worms,
Germany



Gambar 6
Masjid Syuhada, Yogya

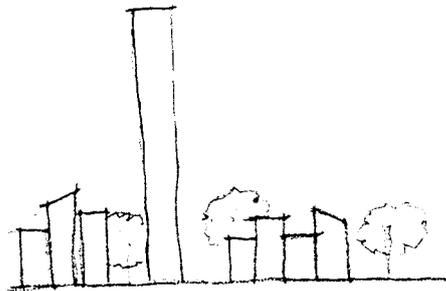
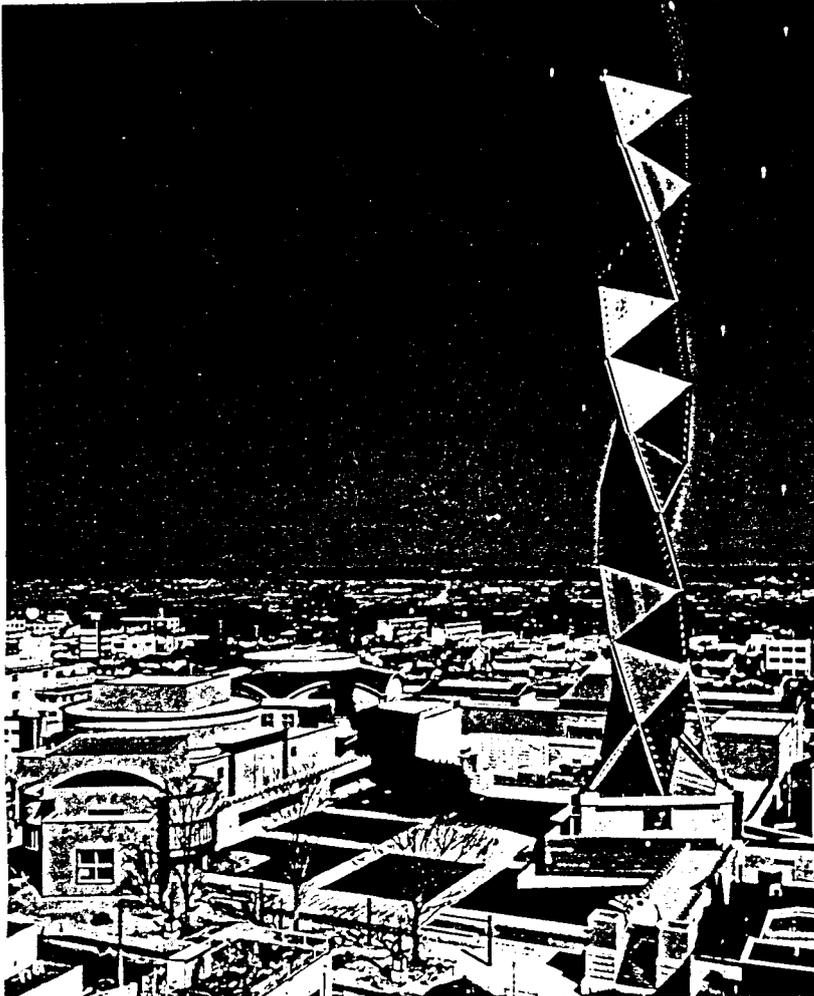


Gambar 7
Environmental Education Center



Gambar 8
Riverband Music Center, Ohio

production house di Yogyakarta
henny chrysshanti 96 340 025



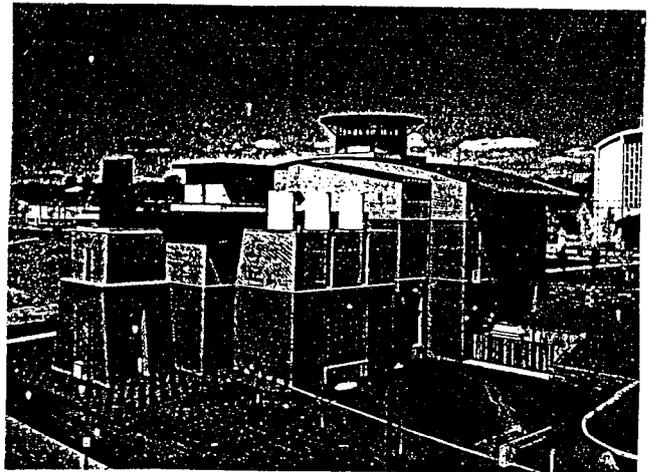
bangunan yang menonjol
di lingkungannya

production house di Yogyakarta
henny chryssanti 96 340 025

No.	Tokoh	Karakter	Analyzing Similar Project	Konsep	Gambar	Analisa	Transformasi
1.	Songoku	Collectivism - Identitas jelas	- The Humana Building, Louisville - The Historical Center of Industry and Labor, Youngstown Ohio	- bangunan terlihat secara langsung dan jelas, baik dari segi fungsi, tampilan maupun akses pencapaian. - bangunan terlihat jelas.	Gambar Gambar	Bangunan dengan identitas jelas adalah bangunan yang dapat dilihat secara langsung atau fungsi dapat "terbaca" dengan melihat bangunan tersebut.	
		- menyelesaikan masalah bersama	- Taman Kanak-kanak komidi putar, Cikupa Tangerang	Terdiri dari kelompok-kelompok ruang yang berorientasi ke tengah.	Gambar 1	Bangunan mempunyai massa yang berkelompok. Dapat diterjemahkan pada kelompok massa ataupun pada kelompok ruang, juga pada sirkulasi.	



The Humana Building,
Louisville



The Historical Center
of Industry and Labor, Youngstown

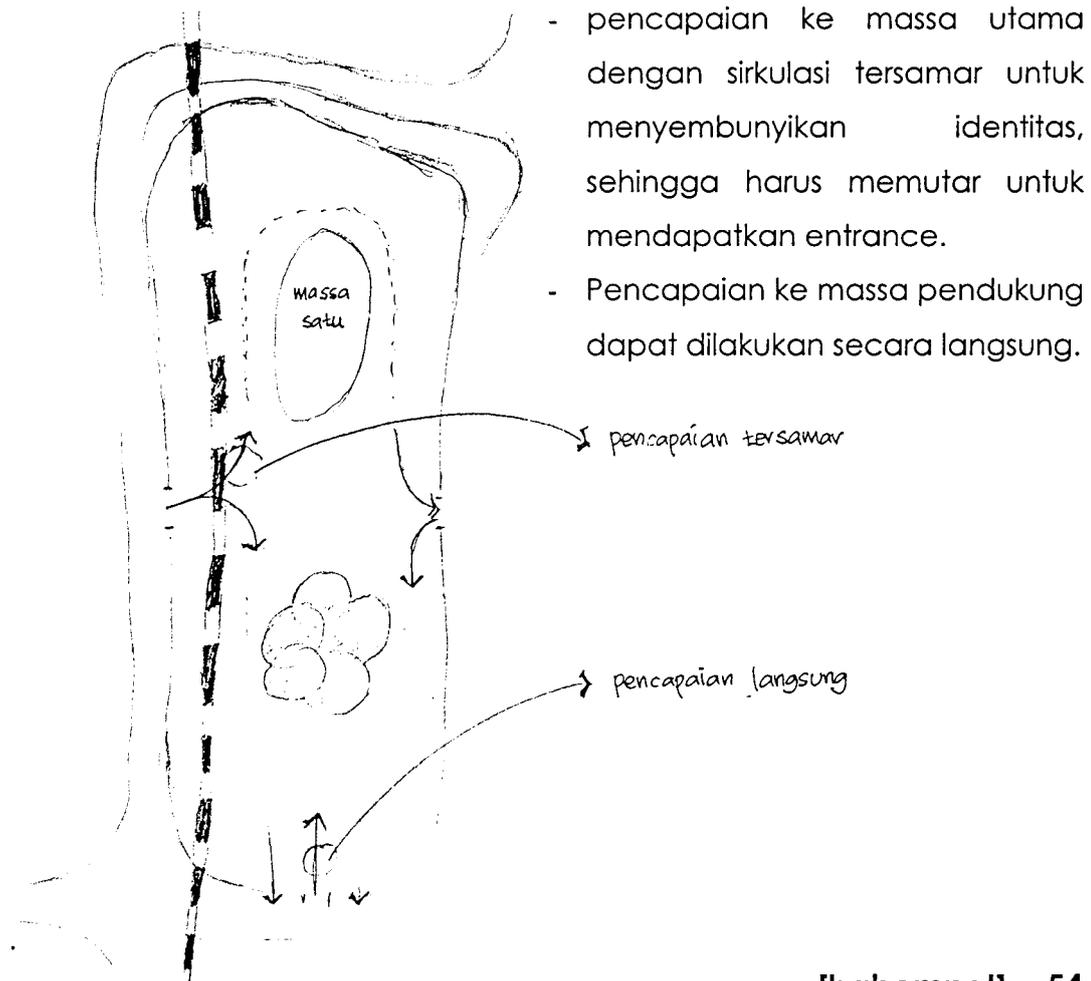
Hal-hal tersebut di atas digunakan untuk mendapatkan batasan-batasan dalam perancangan. Batasan-batasan yang digunakan adalah:

- tataran seluruh site
- tataran bangunan
- tataran ruang
- tataran detail

Tataran Seluruh Site

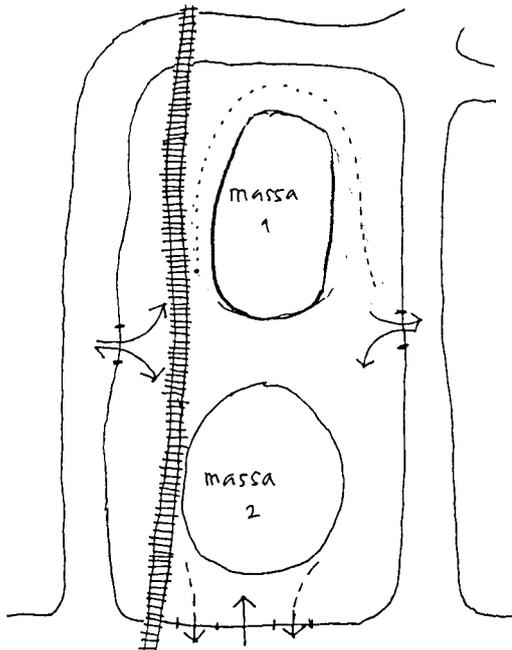
a. Sirkulasi

Dalam pembahasan karakter diketahui karakter *menyembunyikan identitas*, dan karakter yang *beridentitas jelas*, sehingga dari hal tersebut diatas diterjemahkan menjadi pencapaian tersamar ke bangunan dan pencapaian langsung.



b. Tata Massa

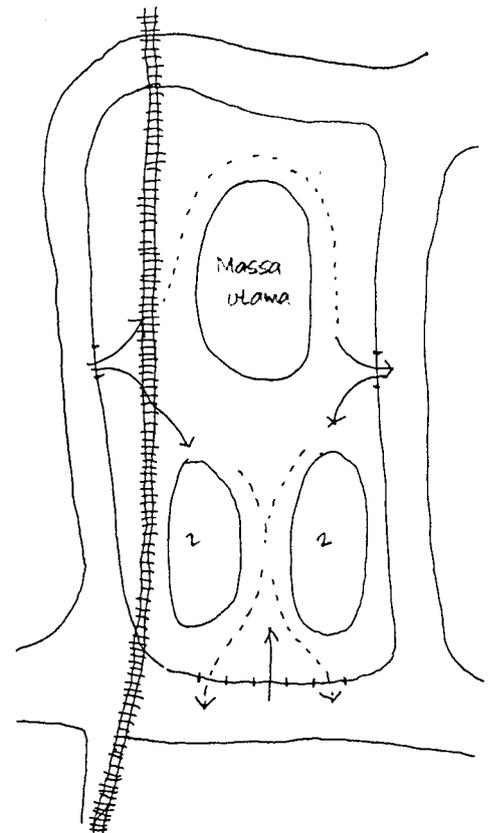
- Alternative 1



Massa utama terletak di bagian belakang, sirkulasi memutar bangunan utama, massa pendukung berada di bagian depan dan menyatu, sirkulasi langsung ke bangunan.

- Alternative 2

Massa utama di belakang, dengan akses tidak langsung, massa pendukung di depan dengan massa saling terpisah.



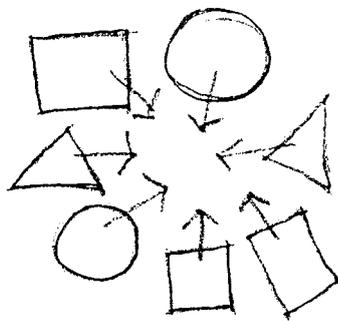
Alternatif yang terpilih adalah alternatif 1 dengan alasan untuk mengoptimalkan area luar sebagai open space.

Tataran Bangunan

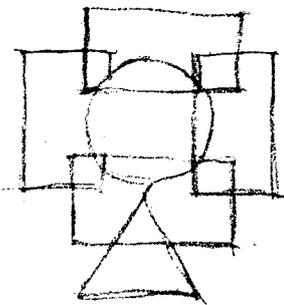
a. Bentuk Bangunan

◆ Bangunan collectivism

Mempunyai beberapa kelompok massa dengan berbagai bentuk. Hal ini diambil dari karakter *menyelesaikan masalah bersama*, yang umumnya adalah beberapa orang yang membentuk kelompok yang berorientasi ke tengah untuk memecahkan masalah.



Bangunan berorientasi ke tengah dengan bentuk-bentuk yang berbeda-beda adalah merupakan transformasi dari ide-ide/ pikiran yang berbeda-beda untuk mendapatkan 1 mufakat (1 orientasi).



→ Merupakan orientasi ke tengah yang berfungsi sebagai pengikat massa dan area sirkulasi. Bentuk lingkaran merupakan bentuk yang mempunyai orientasi keluar (ke segala arah) dan orientasi ke dalam (ke pusat)



→ Sebagai pengarah bangunan dan berkesan "welcome" bagi pengguna dan pengunjung.



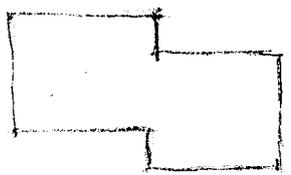
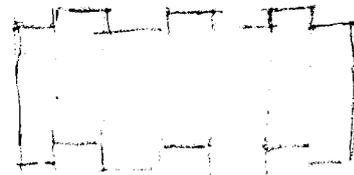
→ Merupakan kelompok massa sebagai wadah fungsi, digunakan persegi karena merupakan bentuk yang paling efisien untuk mewadahi fungsi.

◆ **Bangunan Individualism**

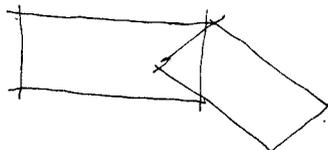
Mempunyai satu massa yang merupakan penganalogian dari karakter individualism Superman yaitu *living single*. Sehingga menghasilkan satu massa tunggal, dengan bentuk-bentuk persegi yang digabungkan menjadi satu massa yang merupakan penerjemahan dari karakter klasik.

Digunakan pula dinding sebagai penyamar bangunan.

Menggunakan bentuk klasik yang diambil dari salah satu karakter, bentuk bangunan seimbang.



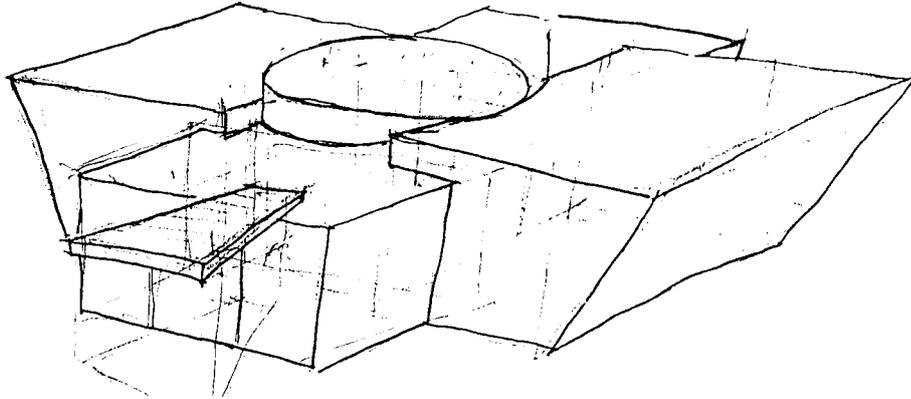
→ merupakan bentuk yang klasik dan mampu mewadahi fungsi dengan baik



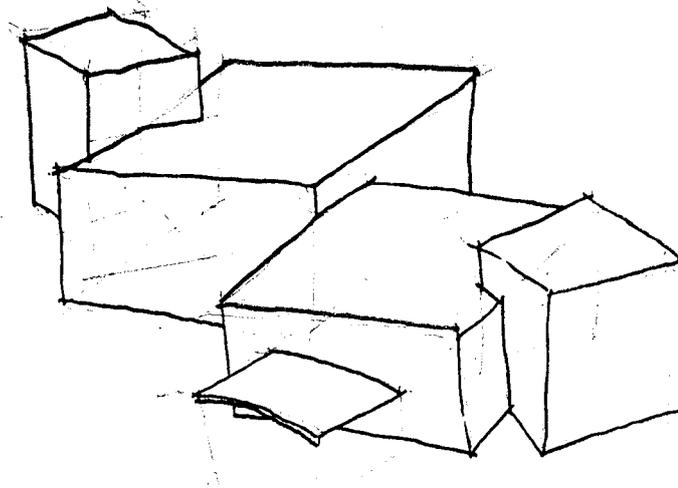
Selain dari pertimbangan karakter yang telah dibahas bentuk bangunan juga mempertimbangkan site yang ada, sehingga antara bangunan dan site berkesan menyatu.

production house di Yogyakarta
henny chrysshanti 96 340 025

Bentuk-bentuk tersebut digabungkan baik dengan cara horisontal dan vertikal sehingga menghasilkan massa



Bangunan collectivism



Bangunan Individualism

b. façade bangunan

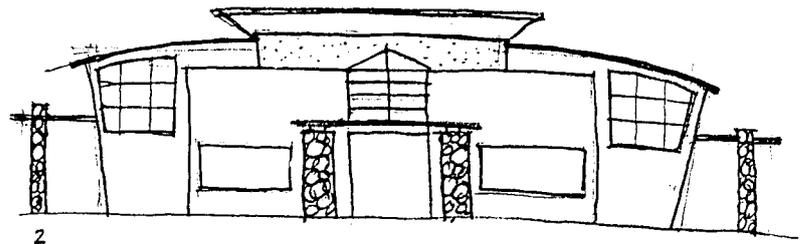
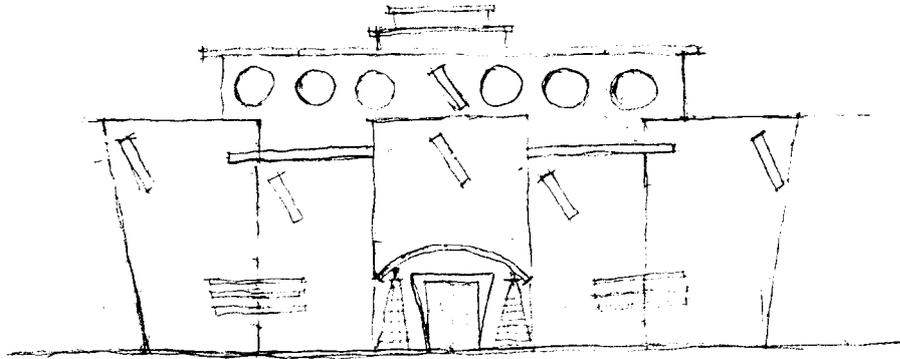
terdapat façade yang berbeda pada dua massa, yaitu:

- massa collectivism

mempunyai bentuk-bentuk yang beragam yang diterjemahkan dari karakter *eklektis* yaitu penggabungan beberapa bentuk, campuran gaya dan kebudayaan serta

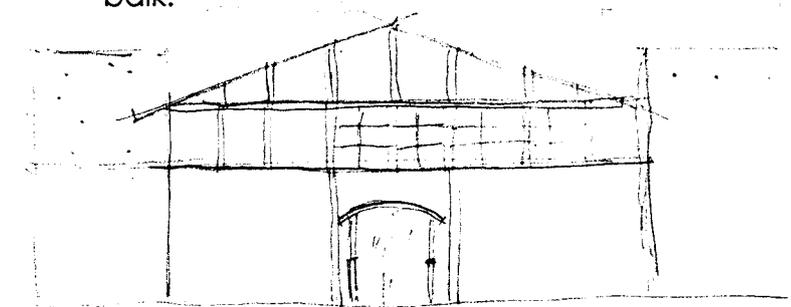
production house di Yogyakarta
henny chrysshani 96 340 025

cenderung mengikuti trend, tetapi mempunyai pengikat yang merupakan penerjemahan dari karakter mempunyai keluarga / terikat yaitu pada bukaan yang sama.

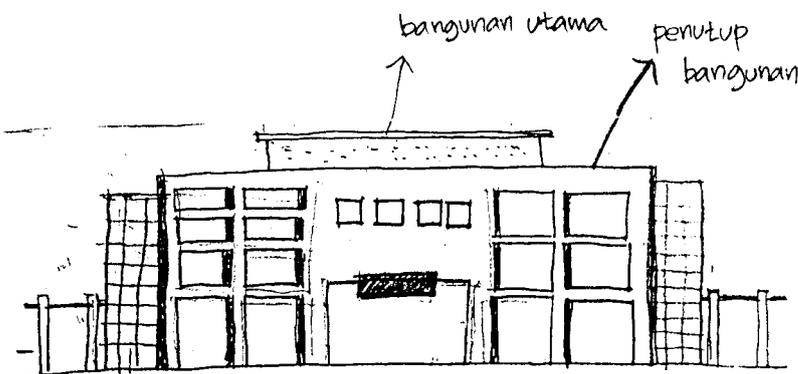


-massa individualism

mempunyai satu bentuk yang diambil dari karakter Superman yaitu Klasik, diambil bentuk persegi yang merupakan salah satu bentukan klasik dan mampu mewadahi fungsi ruang dengan baik.



production house di Yogyakarta
henny chrysshanti 96 340 025



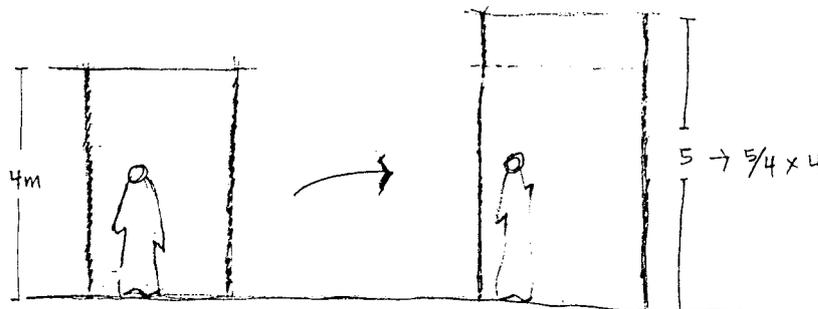
Menggunakan struktur kolom dengan bentukan klasik untuk menguatkan kesan klasik itu sendiri pada bangunan, yaitu pada pintu masuk di belakang dinding (center view of entry), digunakan juga bentukan abungan klasik modern merujuk pada analizing similar project dari Central Washington Hospital.

c. proporsi bangunan

- bangunan individualism

penerjemahan dari karakter yang menonjolkan keegoannya sehingga bangunan ini menonjol dari segi proporsi.

Mempunyai ketinggian plafon yang berbeda dari umumnya yaitu $\frac{5}{4}$ dari tinggi plafon pada umumnya. Diasumsikan ketinggian plafon 4 m sehingga tinggi plafon dari bangunan ini adalah 5m.

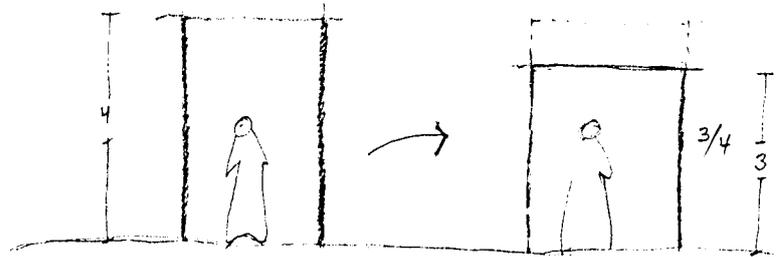


- bangunan Collectivism

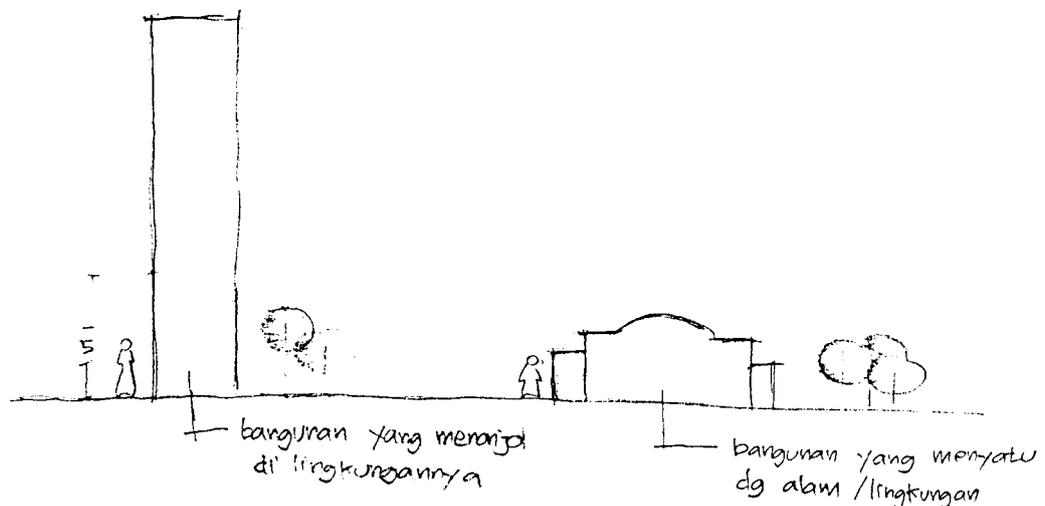
Merupakan kebalikan dari bangunan individualism maka untuk tidak menonjolkan keegoan maka dibuat plafon yang lebih rendah daripada umumnya, yaitu $\frac{3}{4}$ dari tinggi standar. Jika

production house di Yogyakarta
henny chrysshanti 96 340 025

diasumsikan ketinggian plafon adalah 4 m maka pada bangunan collectivism ini ketinggiannya hanya 3 m.



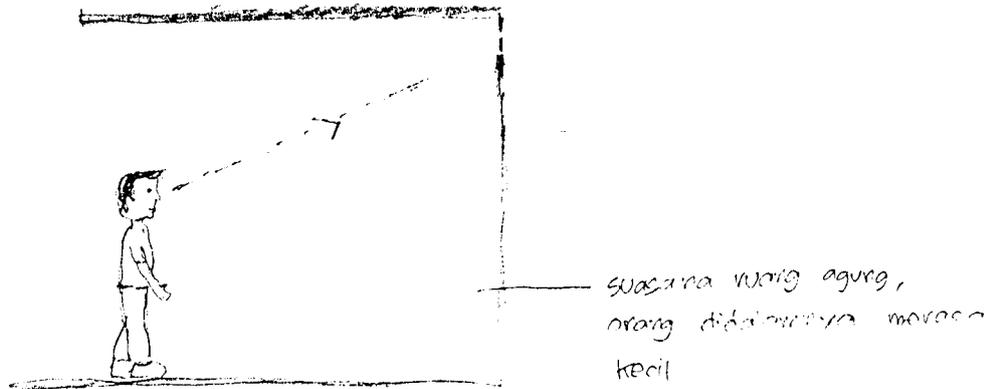
Dari ketinggian plafon di dalam bangunan maka, hal ini juga dapat dilihat pada proporsi bangunan keseluruhan (dilihat dari luar). Hal ini juga lebih menguatkan kesan ego pada bangunan individualism dan bangunan yang menyatu dengan alam serta "down to earth " pada bangunan collectivism.



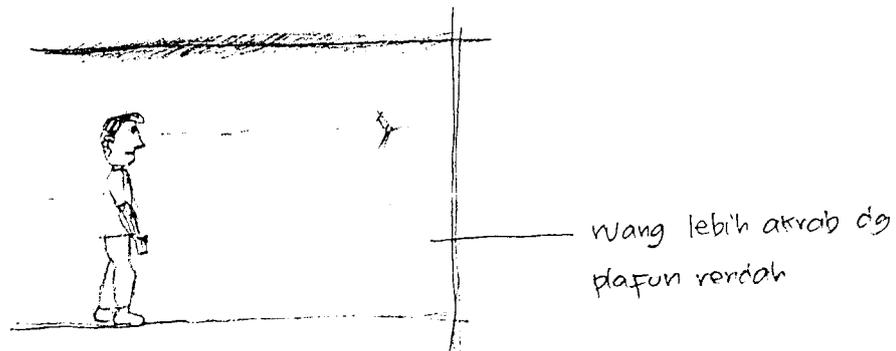
d. suasana

dengan ukuran plafon yang lebih tinggi dari standar memberikan kesan "kecil" pada pengguna bangunan, dengan merasa kecil dan tidak sempurna (bagi kru produksi), sehingga

membuat pengguna untuk terus berkarya untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.



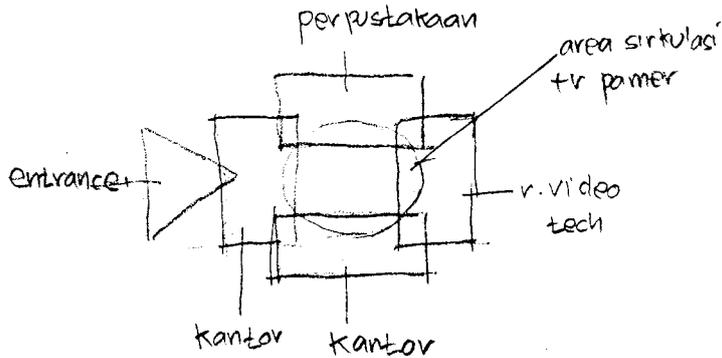
Pada bangunan collectivism, dengan plafon yang lebih rendah adalah bertujuan untuk mendapatkan suasana yang hangat dan akrab sehingga pengunjung suatu pameran merasa betah untuk berada di sana.



production house di Yogyakarta
henny chrysshanii 96 340 025

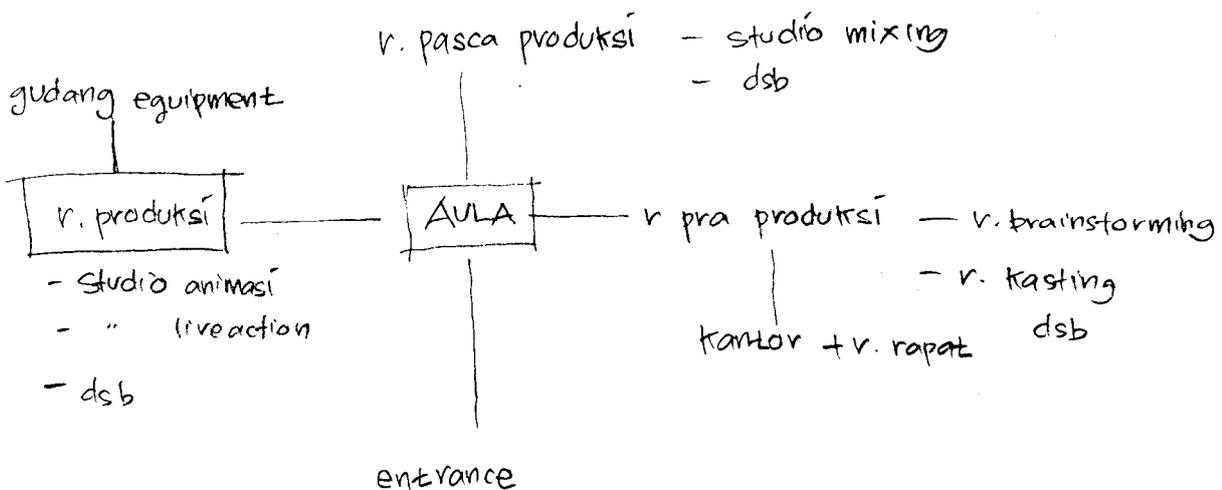
Tataran Ruang

- a. Ruang dalam
 - collectivism



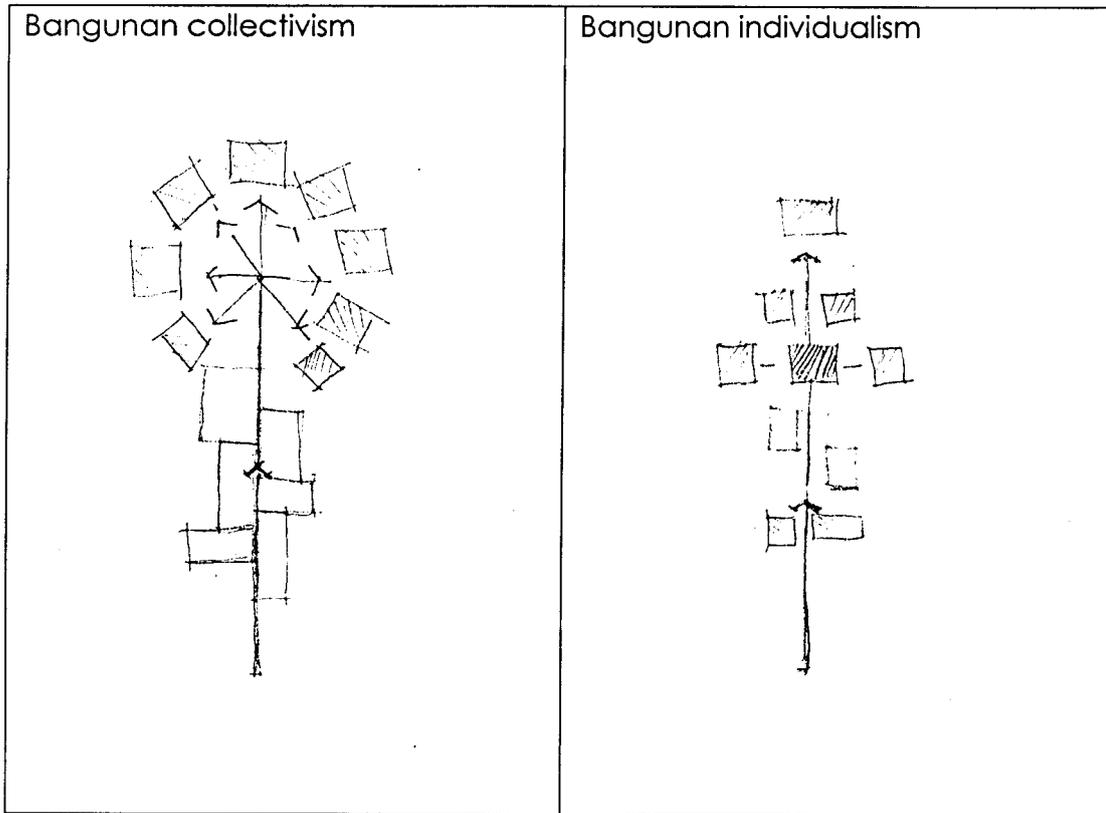
Area fungsional utama adalah ruang pameran yang terletak di tengah-tengah bangunan. Terdapat ruang pameran audio visual.

- individualism

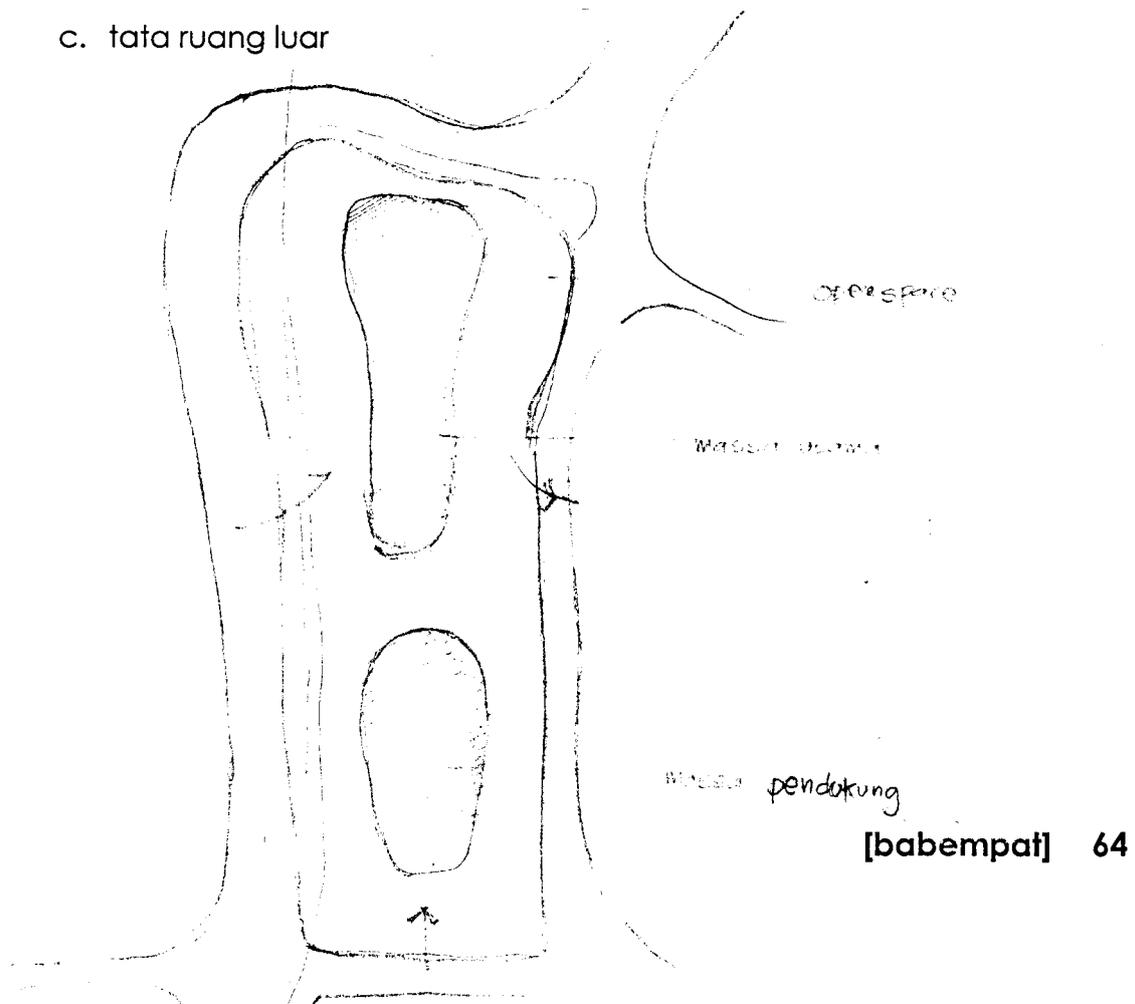


Area fungsional utama adalah sebagai ruang-ruang produksi.

b. sirkulasi di dalam bangunan



c. tata ruang luar

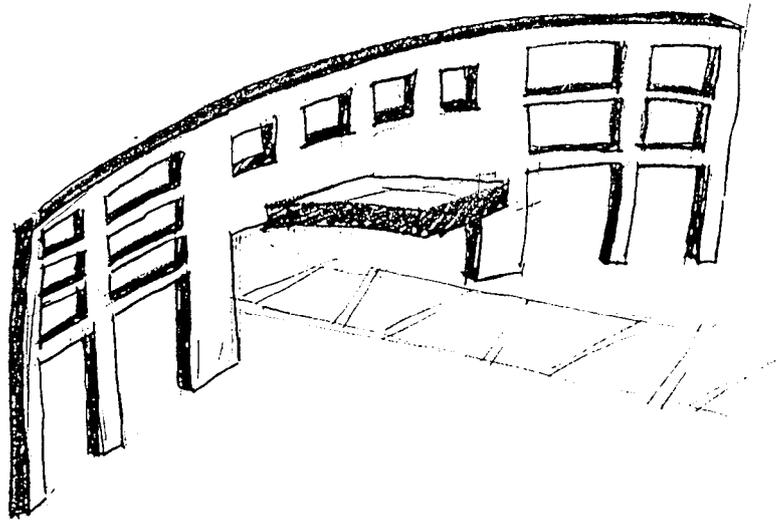


Tataran Detail

a. Detail entrance

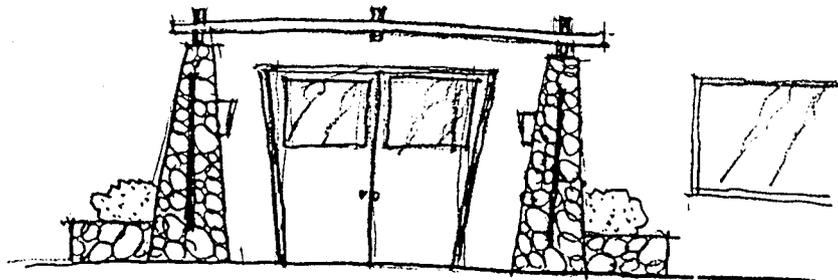
- bangunan individualism

adanya penutup berupa dinding untuk menyamarkan bangunan di belakangnya juga berfungsi sebagai center point of view.



- bangunan collectivism

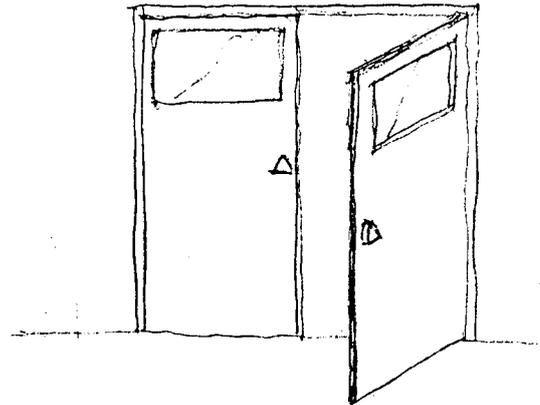
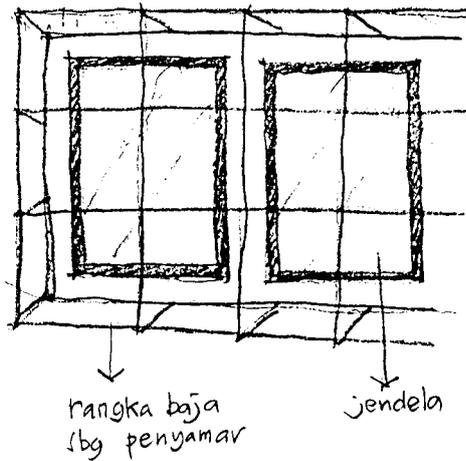
bangunan terlihat jelas dari luar site, untuk memudahkan akses masuk bagi pengunjung dan berfungsi untuk menarik pengunjung untuk datang dan melihat kegiatan (pameran) di dalamnya.



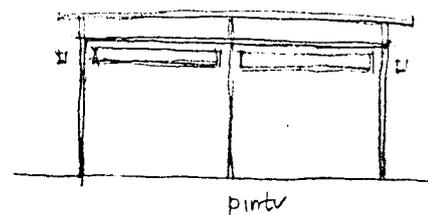
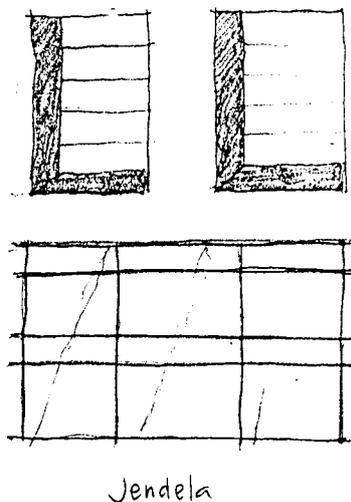
b. detail bukaan

pada bangunan individualism bentuk bukaan sama, yaitu persegi panjang konvensional, untuk mendapatkan kesan klasik pada bangunan, (pada bukaan jendela dan ventilasi).

Pada bukaan pintu (entrance bangunan) ukuran tinggi lebih dari standar untuk memberikan kesan "kecil" bagi penggunanya, (keegoismean pada bangunan).

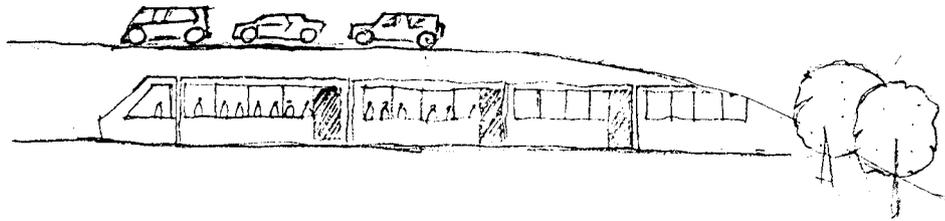


Pada bangunan collectivism bentuk dianalogikan dari karakter eklektis sehingga menghasilkan bentuk yang kontras dengan bangunan, tetapi masing-masing bukaan mempunyai bentuk yang sama karena merupakan penerjemahan dari karakter "berkeluarga / terikat", sehingga bukaan merupakan pengikat pada bangunan collectivism ini.



c. detail jalan masuk

Pada jalan masuk menuju ke bangunan (dari arah tugu), jalan dari arah tugu dinaikkan, sehingga terdapat lorong untuk rel KA (berada di bawah jalan untuk mobil), hal ini juga untuk mendapatkan pencapaian secara tersamar ke bangunan, selain sebagai pemanfaatan area sirkulasi.



d. detail sculpture

merupakan gabungan dari perbedaan 2 karakter, sehingga sculpture dapat mewakili bentukan-bentukan yang ada pada massa. Sculpture mempunyai 2 proporsi yang sangat bertolak belakang, sculpture pertama memiliki ketinggian sekitar 4-5 m dengan bentukan klasik modern untuk mewakili karakter individualism, yang dikelilingi oleh kelompok sculpture yang

production house di Yogyakarta
henny chrysshanli 96 340 025

berukuran sekitar 1,5-2 m yang mempunyai bentuk eklektis,
untuk mewakili karakter collectivism.

DAFTAR PUSTAKA

- Animonster, edisi Maret 2001
- **Arsitek Muda Indonesia**, 1997, Gramedia
- De Chiara, Joseph, Callender, John, 1990, **Time Saver Standards for Building Types**, Edisi Ketiga, Mc. Grow Hill Book co. Milwaukee
- F. Miller, Sam, AIA, 1995, **Design Process, A Primer For Architectural and Interior Designers**
- Jenks, Charles, 1990, **The Language of Post-Modern Architecture**, Rizzoly, New York
- Katz, Ephraim, 1985, **The International Film Encyclopedia**
- L. Doelle, Leslie, 1993, **Akustik Lingkungan**, Erlangga
- Mangunjaya, Y.B., 1992, **Wastu Citra**, Gramedia
- Madsen, Roy, 1992, **Animated Film Concept, Methods, Uses**
- Neufert, Emst, 1994, **Architect's Data**, Oxford BSP Profesional Books
- Philips, Alan, 1993, **The Best in Science, Office and Business Park, Design**
- Scully, Vincent, **Michael Graves, Building and Projects 1990-1994**, Rizzoly International Publiccation Inc., New York
- Silver, Paul, 1993, **Institutional Architecture**
- Taylor, Richard, 1990, **The Encyclopedia of Animation Techniques**
- Whitaker, Steve, 1990, **The Encyclopedia of Cartooning Techniques**