BAB II

TINJAUAN UMUM THEATER FILM

2.1 Tinjauan mengenai perfilman

2.1.1 Pengertian Film

Film merupakan usaha merekam pertunjukkan sandiwara. Dalam sandiwara (panggung) , manusia menonton manusia. Akan tetapi dalam film manusia menyaksikan rekaman bayangan manusia yang bergerak atau gambar bergerak (Motion Picture).

2.1.2 Jenis-jenis Film

Jenis, gaya dan bentuk film yang ditampilkan pada Imax theater sangat beragam, secara garis besar adalah :

a. Film Dokumenter,

: Film berbentuk rangkuman perekaman fotografi berdasarkan kejadian nyata dan akurat . Istilahnya dipakai pertama kali oleh Jhon Grierson untuk karya Flaherty Moana (1926), bahwa film documenter adalah perwujudan interpretasi kreatif tentang aktualita, seperti film sejarah, film budaya, film pendidikan.

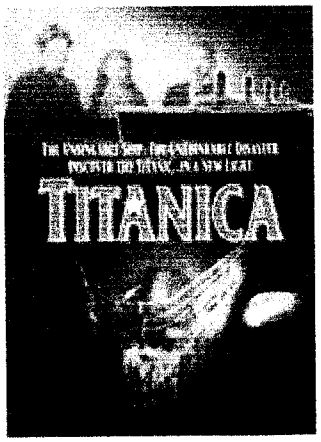
b. Film cerita,

: Adalah jenis film bercerita, yang secara umum lebih banyak dikonsumsi yang lebih menekankan pada dramatulurgi linier, naratif dan sifatnya menghibur, seperti : film drama, film animasi, film legenda, film komedi, film action, film *science fiction.*

c. Film Eksperimental,

Sebuah pengertian ' kesatuan bentuk ' sebuah film yang mengandung nilai alternative yang berpijak pada penentuan

bentuk isi serta format dari suatu jenis film, seperti film cerita pendek.



Gambar 2.1 . Film cerita "Titanic" versi Imax dan versi Universal Studios

Sumber : www.Imax.com / www. Yahoo.com

Film sesuai dengan perkembangannya telah mengalami banyak evolusi bahkan revolusi dalam gaya, teknik maupun media yang digunakan bahkan performa atau tampilan yang mengemas film itu sendiri. Film- film yang diputar di bioskop pun jenisnya beragam, seperti jenis film yang ditampilkan pada imax theater akan berbeda dengan film yang disajikan di bioskop umum. Hal ini disebabkan pada Imax theater film disajikan secara lebih hidup, maka film-film itu khusus dibuat oleh perusahaan Imax yang juga memproduksi film-filmnya sendiri.

2.2 Tinjauan theater Imax

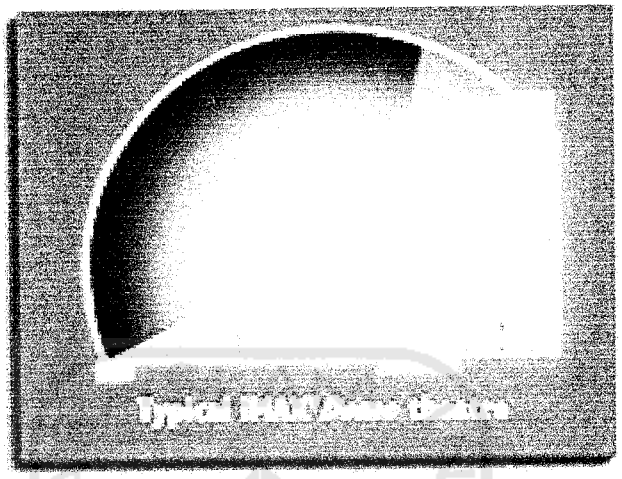
2.2.1 Teknologi Theater Imax

Jaringan teater Imax tersebar lebih dari 255 teater di 30 negara. 60 persen dari teater-teater itu berlokasi di Amerika Utara, dan 40 persennya tersebar di seluruh dunia dengan pangsa pasar pada : pusat kota komersial, Museum dan science center, world's fair dan expositions, pusat rekreasi dan taman hiburan, dan lainnya.[8]

[8] www. Imax.corporate.com

A. Bentuk theater

Bentuk umum dari theater Imax adalah berupa sebuah dome yang berukuran cukup besar, dengan diameter 99 ft (lebih dari 30 meter). Pada keong mas Imax theater diameter dome berukuran 46 meter. Theater ini rata-rata berkapasitas penonton 800 - 1000 orang

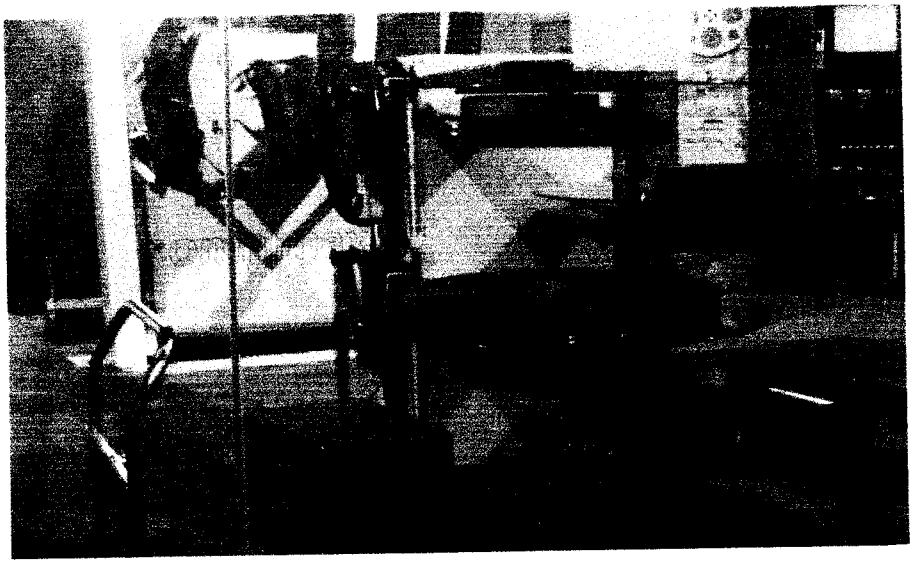


Gambar 2.2 Dome Theater
Sumber. www.Imax.com

B. Proyektor imax

Imax proyektor menggunakan film 10 kali lebih besar dari film frame konvensional yang berukuran 35 mm dan tiga kali lebih besar dari frame standar 75 mm. Ukuran vertical frame film adalah 15/70, dan dikombinasi dengan Imax teknologi proyeksi yang unik, merupakan kunci dari ketajaman dan kejernihan dari format film 15/70.

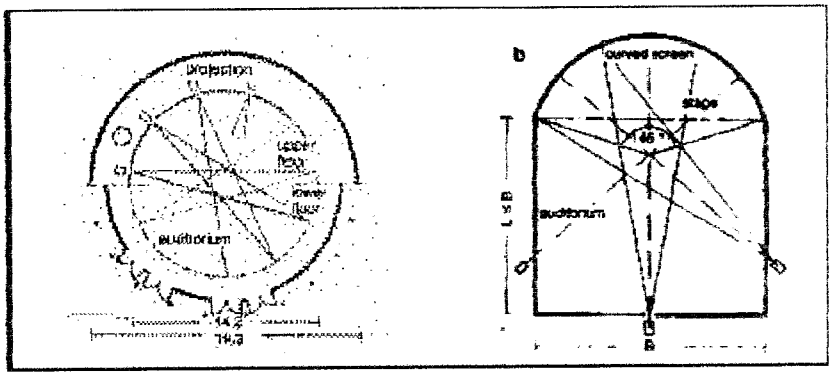
Proyektor Imax adalah teknologi paling terdepan di kelasnya, dengan presisi yang tinggi dan proyektor yang paling kuat dari yang pernah ada. Kunci dari performance yang superior itu adalah pergerakan film unik yang disebut " Rolling Loop". "Rolling Loop ini ditemukan oleh Ron jones,
dari Australia yang diadaptasi oleh Imax, membuat film lebih baik dengan kehalusan horizontal, dan gelombang seperti gerak .



Gambar 2.3a Proyektor Imax

C. Layar pertunjukkan

Pada theater ini menggunakan film dengan ukuran format 15/70, yang mana ukuran ini tiga kali lebih besar dari ukuran film standart 75 mm. Ukuran layar yang dipakai 1 : 3,25. Atau berukuran raksasa berupa dome dengan diameter layar sebesar 30 meter. Layar pada theater dome Imax ini biasa dikenal dengan nama *Circarama* yaitu layar berbentuk bundar. Bahan dari permukaan layar adalah PVC *plastic vynil* dengan permukaan yang bersifat menyebar dan lapisan permukaan berwarna perak untuk menambah pantulan cahaya. Pada layar dome terdapat lubang-lubang kecil halus yang menyebar, gunanya untuk memberi jalan pada suara yang dikeluarkan dari speaker dan surround yang diletakan di belakang layar, sehingga suara dapat menembus dengan bebas. Sedangkan layar yang digunakan pada theater simulasi adalah layar *cinerama* , yaitu layar berbentuk kurva.



Gambar 2.3b Layar circarama dan Cinerama (sumber : Data arsitek)

D. Simulator ride

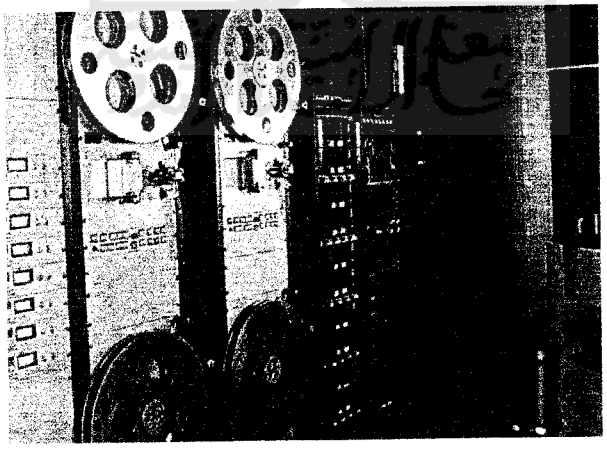
Imax juga menghasilkan simulator ride dengan skala besar, sebuah bentuk kenikmatan menonton tayangan 3D , dimana penonton dapat menyaksaikan dan juga merasakan efek gerak yang ditimbulkan. Dengan menggunakan teknologi pada kursi penonton dengan sisitem hidrolis, sehingga kursi akan bergerak mengikuti gerakan yang terjadi pada film. Dengan teknologi ini penonton akan benar-benar merasakan seperti dalam realita sebuah film.

Gb 2.4. Imax Atraction Ride Simulator

Sumber. www.Imax.com

E. Digital Sound System

Sistem suara menggunakan Dolby Stereo yang dibantu loudspeaker terpasang pada dinding depan dan langit-langit teater hingga ke samping kiri – kanan dan belakang dengan kekuatan daya sebesar 1400 watt. Pada bagian belakang atas diletakkan 2 buah surround, yang semuanya diatur melalui sebuah sentral panel control.



Gambar 2.5 : Tata Suara

Sumber : Buku Peresmian Proyek teater Imax keong Mas, 1984

F. Status dan Fungsi

Theater Imax berstatus milik pengusaha swasta maupun pemerintah, demikian juga dengan pengelolanya. Sedangkan theatre imax sebagai salah satu arena rekreasi berfungsi sebagai :

- Arena ataupun tempat melepaskan ketegangan baik jiwa maupun jasmani yang bertujuan mencari kesenangan dari menonton.
- Sebagai tempat pendidikan Informal.

Kegiatan pelayanan pada bioskop di kota ditujukan untuk mendukung tujuan berlangsungnya fungsi bioskop sebagai penyaji film, maka aktivitas yang terjadi pada theater Imax adalah :

a. Aktivitas pelayanan jual beli.

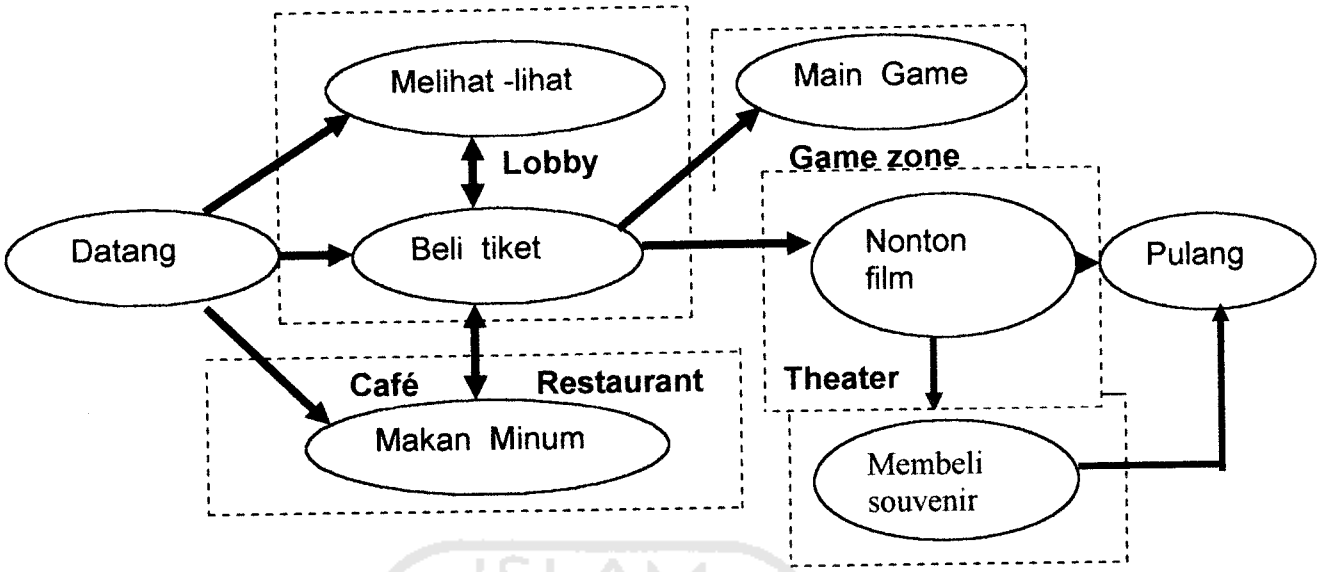
b. Kegiatan pergerakan dan perpindahan penonton

- Dari luar lingkungan ke dalam bangunan bioskop
- Dari unit loket ke tempat duduk penonton.

c. Aktivitas pelayanan.

- Pelayanan karcis
- Pelayanan pemutaran film
- Pelayanan pembersihan
- Pelayanan pemeliharaan
- Pelayanan cafeteria
- Pelayanan hiburan game
- Penjualan Souvenir

Pola kegiatan Imax Theater (skema 2.1)



G. Sarana dan Prasarana

Untuk menunjang segala aktivitas bioskop diperlukan sarana dan prasarana yang akan menjamin lancarnya aktivitas, diantaranya :

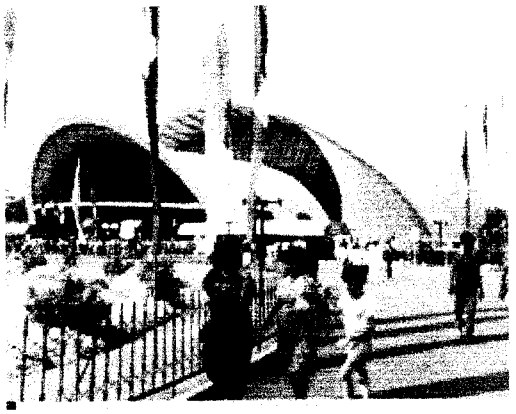
- Bangunan gedung bioskop
- Personil
- Jalur transportasi
- Parkir
- Café & restaurant
- Game zone
- Toko Souvenir

H. Pengelolaan

Tugas pokok dari pengelola theater adalah pengadaan dan pemeliharaan gedung theater dan fasilitasnya , tugas –tugas tersebut antara lain ;

a. Pemeliharaan kebersihan bioskop
b. Pemeliharaan keamanan dan ketertiban
   Hal ini untuk menjamin keselamatan pengunjung/penonton.
c. Penyelenggaraan pemutaran film
d. Penarikan karcis.

2.2.2 Tinjauan media tayang sejenis

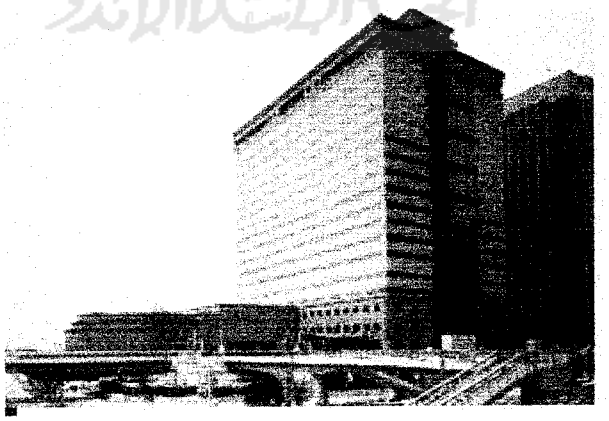


Gambar 2.6. Keong Mas imax Theater, Jakarta

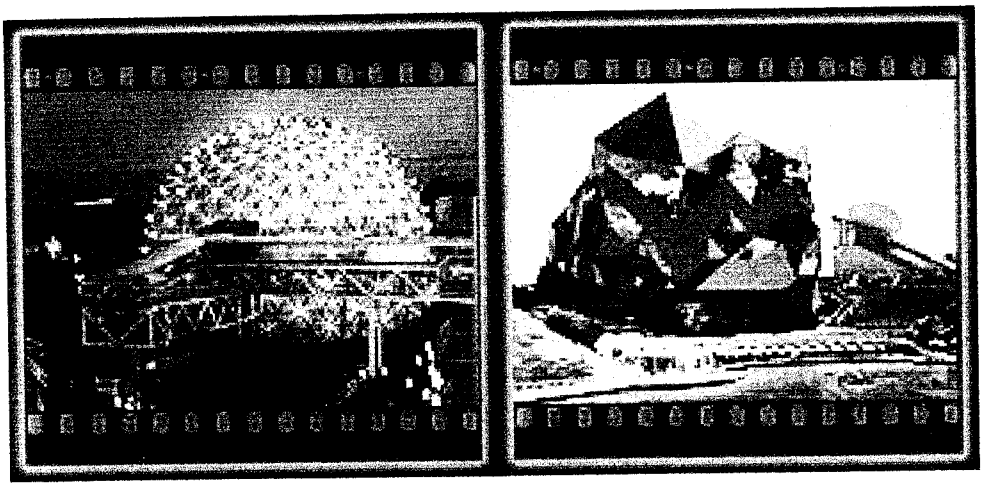
Sumber : www. Imax.com

Gambar 2.7. Imax Theater, Hongkong

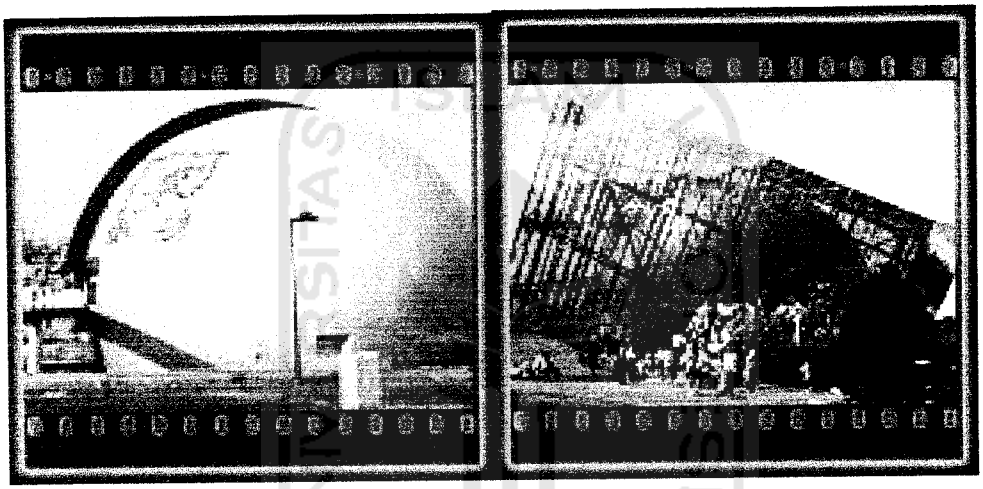
Sumber : www. Imax.com



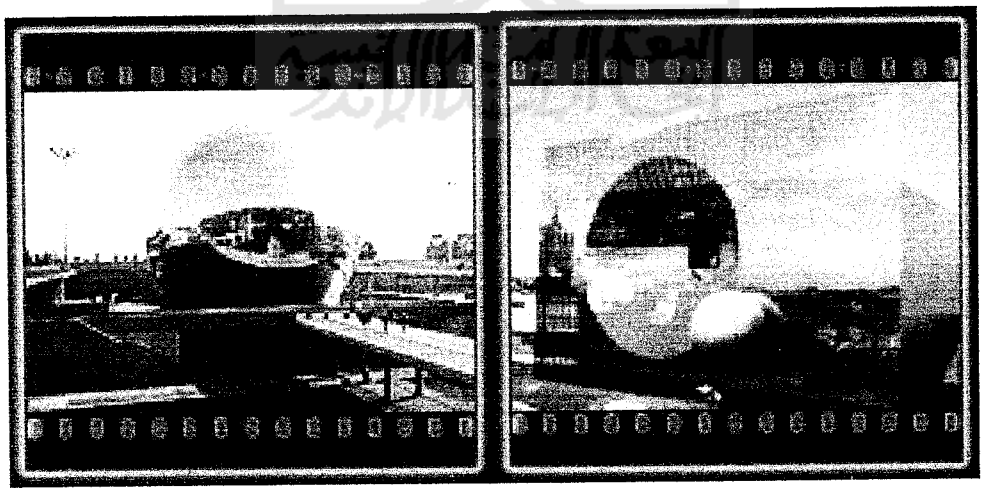
Gambar 2.8.Fujitsu Dome Theater, Chiba



Gambar 2.9 Cinesphere Dome theatre,Toronto dan Kinemax theatre , Paris



Gambar 2.10. Solido dan Omnimax theatre, Poitiers. Paris



Gambar 2.11 La Geode Theatre dan Imax 3D theatre,Poitiers, Paris.

Sumber : www. Imax.com

2.4 TINJAUAN KHUSUS PERENCANAAN BANGUNAN

2.4.1 FIRE PROTECTION

Sistem pengamanan terhadap bahaya kebakaran sangatlah diperlukan dalam perencanaan sebuah bangunan, semakin kompleks bangunan itu maka sistem yang digunakan juga haruslah semakin baik, terutama bila menyangkut keselamatan masyarakat umum, salah satunya ialah bangunan komersial seperti gedung bioskop, dimana didalamnya melibatkan banyak jiwa manusia. Untuk pencegahan dan penanggulangan di dalam bangunan gedung bioskop harus diperhatikan hal –hal yang dapat menentukan keselamatan manusia dari bahaya kebakaran , antara lain :

A. Persyaratan lingkungan

Pengaturan lingkungan dalam ketentuan ini meliputi pengaturan blok dan kemudahan pencapaiannya (accessibility), ketinggian bangunan, jarak bangunan, dan kelengkapan lingkungan. Pengaturan bangunan meliputi pengaturan ruang-ruang efektif, kompartemenisasi, dan ruang sirkulasi.

Kelengkapan dari pengaturan lingkungan antra lain ;

a. Blok bangunan

b. kelengkapan lingkungan meliputi hidran, sumur / reservoir, komunikasi.

c. Ruang efektif adalah ruangan yang digunakan untuk menampung aktivitas fungsi bangunan.

d. Kompartemenisasi adalah usaha untuk mencegah penjalaran api dengan cara membatasi api dengan dinding.

Lingkungan bangunan harus mempunyai jalan lingkungan dengan ketentuan :

Tabel 1. Lebar minimum jalan lingkungan

Luas Blok	Lebar minimum pekerasan jalan lingkungan		
	Searah	Bolak balik	
	Menerus	Buntu	Menerus
Besar > 5 Ha	4 m	3,5 m	5 m
Sedang 1-5 Ha	3,5 m	3,5 m	4 m
Kecil < 1 Ha	3,5 m	3,5 m	3,5 m

Dalam suatu lingkungan, jarak bangunan yang bersebelahan dengan bukaan saling berhadapan adalah :

Tabel 2.2 Ketentuan tinggi dan jarak bangunan

Tinggi bangunan (dalam meter)	Jarak bangunan min (meter)
s/d 8 m	3 m
8 s/d 14 m	3 s/d 6 m
14 s/d 40 m	6 s/d 8 m
diatas 40 m	diatas 8 m

Persyaratan hidran, sumur gali atau reservoir :

a. Hidran harus memenuhi syarat :

1. Kapasitas masing-masing hidran min 1.000 liter/mnt
2. Tekanan di mulut hidran min 2 kg/cm2
3. Jarak antar hidran maksimum 200 m

b. Sumur gali / reservoir

1. Air yang tersedia setiap saat sekurangnya 10.000 lt
2. Sekeliling sumur diperkeras agar mudah dicapai mobil pemadam[9].

B. Persyaratan bangunan

1. Koridor harus memenuhi persyaratan sebagai berikut :

a) Lebar minimum 1.80 m.

b) Jarak dalam setiap titik dalam koridor ke pintu kebakaran yang terdekat tidak boleh lebih dari 25 m.

c) Dilengkapi tanda-tanda penunjuk yang menunjukan arah ke pintu kebakaran.

2. Tangga kebakaran harus memenuhi persyaratan sebagai berikut :

1. Dilengkapi dengan pintu tahan terhadap api, minimum 2 (dua) jam, dangan arah pembukaan ke tangga kebakaran dan dapat menutup secara otomatis.
2. Pintu tersebut harus dilengkapi dengan lampu dan tanda petunjuk.

---

[9] DPU, Ketentuan pencegahan dan penanggulangan kebakaran pada bangunan gedung.

3. Tangga kebakaran yang terletak didalam bangunan, harus dipisahkan dengan ruang-ruang lain memakai pintu tahan api dan bebas asap.
4. Jarak tangga kebakaran dari setiap titik dalam ruang efektif , tanpa ruang sirkulasi, maksimum 25 m.
5. Ruang sirkulasi harus berhubungan langsung dengan pintu kebakaran.
6. Lebar tangga kebakaran minimum 1,2 m dan tidak boleh menyempit kearah bawah.
7. Tangga kebakaran harus dilengkapi pegangan (hand rail) yang kuat setinggi 1,10 m dan penerangan
8. Lebar minimum injakan anak tangga 28 cm dan tinggi maksimum anak tangga 20 cm.
9. darurat yang cukup , serta tidak memungkinkan orang jatuh.Lebar bordes sekurang-kurangnya sama dengan lebar tangga.
10. Tangga kebakaran yang terletak di luar bangunan, berjarak sekurangnya 1 m dari bukaan yang berhubungan dengan tangga kebakaran tersebut.
11. Tidak boleh berbentuk tangga puntir.

Gambar 2.12. Perletakkan dan persyaratan tangga darurat

Sumber : DPU, (1985), Ketentuan pencegahan dan penanggulangan kebakaran pada bangunan gedung.

3. Pintu kebakaran harus memenuhi persyaratan sebagai berikut :
   a) Lebar pintu kebakaran minimum 90 cm, membuka ke arah tangga kebakaran, dapat menutup secara otomatis, dan dapat dibuka dengan kekuatan 10 kgf.
   b) Jarak antar pintu kebakaran maksimum 25 m.

C. Sistem Pengaturan Asap

1. Smoke barriers

Telah diketahui sebelumnya bahwa asap yang dihasilkan pada peristiwa kebakaran lebih banyak menyebabkan jatuhnya korban manusia dari pada panas api itu sendiri ataupun akibat reruntuhan bangunan. Pada setiap bangunan komersial umumya telah di desain sistem untuk pengaturan asap sertaa pencegahan dan penanggulangan kebakaran.

Beberapa pilihan untuk sistem pengaturan asap pada bangunan, antara lain :

1. Membuat shaft vertical
2. Membuat area proteksi yang digunakan sebagai area berlindung (ruang darurat) dengan smoke barriers.
3. Memasukkan udara segar ke dalam ruang darurat agar menahan masukknya asap ke area itu.
4. Dengan sistem exhaust , yang berfungsi sebagai penyedot asap dengan sistem kecepatan angin dan mengeluarkannya melalui exhaust shaft.
5. Menyediakan ventilasi panas dan asap otomatis (tanpa kipas) , gunanya untuk memperbaiki kondisi di dalam ruangan dan juga petugas pemadam dapat dengan mudah masuk ke lokasi melalui atap jika terjadi kebakaran.

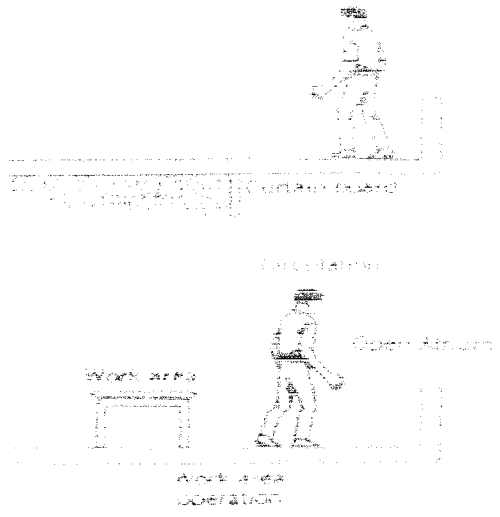


Fig. 2.13.6 Smoke barriers, often called curtain boards, are useful in a fire's early stages. By confining the initial layer of heated air and smoke present on the floor, they help to slow the spread of smoke while making more likely the early close-in and suppression of the fire.

Gambar 2.13. Smoke Barriers / Curtain boards

Sumber. Benjamin Stein, MEE

Fig. 13.8 Automatic heat-and-smoke roof hatch ventilators, primarily for one-story commercial and industrial buildings. Fusibles as longer as

Gambar 2.14 Automatic heat and smoke roof hatch ventilators.

Sumber. Benjamin Stein, MEE

Penggunaan smoke detector dapat digunakan untuk mengetahui keberadaan asap dan asal mula api sehingga mencegah merambatnya api pada bangunan. Jenis –jenis dari smoke detector adalah :

a. Detector asap Ionisasi
b. Detector asap Photoelectric
c. Detektor Infra merah
d. Detektor Panas.

Gambar 2.15 Jenis-jenis detector

Sumber : Ramsey Sleepers, Architectural Graphic Standarts, 9th edition.

D. Sistem Pemadaman dengan Air

banyak digunakan, karena mudah didapat dan murah. Namun penggunaan air memiliki beberapa kerugian, seperti air dapat merusak isi dari bangunan, termasuk permukaan interior, memicu aliran listrik, minyak yang mudah terbakar akan tumpah pada permukaan air dan dapat mengalirkan api, air juga dengan cepat menguap dan membahayakan petugas kebakaran. Oleh karena itu pengunaan sistem pemadaman dengan media air biasanya dikombinasikan dengan sistem pengaturan asap.

Jenis pemadaman dengan media air, antara lain :

1. *Stand pipes* dan *Hoses*

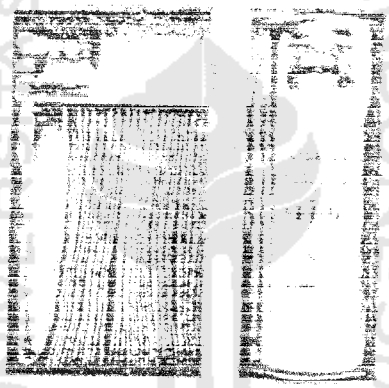
   Stand pipes dan hoses dengan sumber cadangan air yang terpisah atau dengan sistem *upfeed pumping*.

2. Sprinkler

Sistem sprinkler otomatis dengan pola pipa horizontal yang diletakkan pada langit-langit, bila temperature udara memanas dengan cepat maka secara otomatis sprinkler akan menyemprotkan air.

Jenis –jenis sprinkler antara lain :

a) Wet pipe, dimana air terus-menerus berada pada pipa, sehingga ada tekanan dari air pada pipa-pipa tersebut.
b) Dry pipe, pipa diisi dengan tekanan udara (nitrogen) sampai dibukanya nozzle dan air dialirkan.
c) Preaction, hampir sama dengan dry pipe tetapi air juga ditambahkan pada pipa sebelum nozzle terbuka.
d) Deluge, dimana nozzle terbuka serentak dalam waktu yang bersamaan.



Gambar 2.16 Komponen dari standpipes dan Hoses

Sumber. Benjamin Stein, MEE

E. Sistem Fire Alarm

Sistem fire alarm adalah bagian dari seluruh usaha perlindungan bangunan dari bahaya kebakaran . Fungsi otomatisnya disesuaikan dengan rencana keseluruhan dari perlindungan terhadap bahaya kebakaran., diantaranya seperti ,control terhadap asap yang terdiri dari *fan control* dan *smoke venting*, pintu darurat, *elevator control override*, dan lainnya.

Seperti sistem alarm pada umumnya, alarm kebakaran terdiri dari tiga jenis :

a) Signaling sistem

Non- Coded : Signal evakuasi berupa bunyi yang menerus.

Master Coded : pengulangan signal 4 kali putaran.

Selektif Coded : Sama seperti master coded tetapi secara individual dan penentuan waktu nomer lebih dari 3 kali per putaran.

Presignal : Sama seperti selektif Code kecuali signal berbunyi pada area terpilih dari petunjuk tanda kebakaran.

Voice : Langsung (melalui microphone) atau rekaman pesan suara otomatis melalui speaker, mengikuti signal tanda bahaya.

b) Audible Alarm

Alarm yang terdengar haruslah memiliki intensitas dan frekuensi yang dapat menarik perhatian dari orang-orang yang memiliki kekurangan pendengaran. Seperti alarm harus memproduksi bunyi paling tidak 15 dbA atau level suara maksimum dengan durasi 60 detik dengan 5 dbA, yang mana suara ini lebih keras. Level suara tidak boleh melebihi 120 dbA.

Gambar 2.17 Fire alarm

c) Visual Alarm

Alarm visual harus disatukan pada sistem alarm pada bangunan. Stasiun alarm haruslah memberikan keduanya, yaitu audible (signal suara) dan signal visual. Alarm Visual harus memiliki karakteristik :

1. Lampu: xenon strobe (penghasil cahaya terang) atau sejenis.
2. Lampu berwarna, jernih atau putih.
3. Maksimum durasi : 0,2 detik dengan maksimum putaran 40 % .

4. intensitas : maksimum 75 candela.
5. Rata-rata flash : 1 Hz min-3 Hz maks.
6. Letakkan alarm lebih rendah dari pada langit-langit.
7. Persyaratan jarak dari visual alarm ini adalah seluruh area 50 ft per signal.

Rekomendasi Sistem Fire Alarm untuk bangunan komersial :

Luas bangunan	**Sistem fire alarm**
• Bangunan satu lantai kurang dr 20.000 sq ft	Non-coded, annunciated, general sistem alarm general.
• Bangunan satu lantai lebih dari 20.000 sq ft	Coded, annunciated, sistem presignal alarm.
• Bangunan bertingkat banyak	Coded, annunciated, sistem Presignal alarm.

F. Material Bangunan

Bahan bangunan dalam hal ini adalah semua macam bahan yang dipakai pada konstruksi bangunan, baik sebagai bahan lapis penutup bagian dalam bangunan, maupun sebagai komponen struktur. Bahan bangunan dapat terdiri dari satu jenis bahan, atau merupakan gabungan dari beberapa jenis bahan pembentuknya.

Bahan bangunan dibagi dalam 5 tingkat mutu[10] :

i. Bahan mutu tingkat I (non combustible)

Adalah bahan yang memenuhi persyaratan pengujian sifat bakar serta pengujian sifat penjalaran api pada permukaan.

ii. Bahan mutu tingkat II (semi non-combustible)

Adalah bahan yang sekurang-kurangnya memenuhi persyaratan pengujian penjalaran api permukaan,untuk tingkat bahan sukar terbakar.

iii. Bahan mutu tingkat III (fire retardant)

[10] DPU, (1985), Ketentuan pencegahan dan penanggulangan kebakaran pada bangunan gedung.

Bahan yang sekurang-kurangnya memenuhi syarat pada pengujian penjalaran api permukaan, untuk tingkat bahan yang bersifat menghambat api.

iv. Bahan mutu tingkat IV (semi fire retardant)

Bahan yang sekurang-kurangnya memenuhi syarat pada pengujian penjalaran api permukaan untuk tingkat agak menghambat api.

v. Bahan mutu tingkat V (combustible)

Bahan yang tidak memenuhi baik persyaratan pengujian sifat bakar maupun sifat penjalaran api pemukaan.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Bahan bangunan yang dimaksud, dicantumkan pada tabel berikut ;

Mutu tingkat I	Mutu tingkat II	Mutu tingkat III	Mutu Tingkat IV	Mutu Tingkat V
• Beton • Bata • Batako • Asbes • Aluminium • Kac • Besi • Baja • Semen • Gips • Asbes semen • Ubin keramik • Ubin semen • Ubin marmer • Seng • Panel kalsium silikat • Rock wool • Glass wool • Genteng keramik • Wired Glass • Lembaran baja lapis seng	• Papan wol kayu semen (excelsior board) • Papan semen pulp • Serat kaca semen • Plaster board • Pelat baja lapis PVC	• Kayu lapis yang dilindungi • Papan yang mengandung lebih dar 50% glass fibre • Papan partikel yang dilindungi • Papan wol kayu	• Papan polyester bertulang • Polyvinil dengan tulangan	• Sirap kayu bukan ulin/ jati • Anyaman bamboo • Bahan atap aspal berlapis mineral • Kayu kamper • Kayu meranti • Kayu lapis • Softboard • Hardboard • Papan partikel

Tabel 2.3 Tingkat mutu bahan bangunan terhadap api

Sumber : DPU, (1985), Ketentuan pencegahan dan penanggulangan kebakaran pada bangunan gedung.

2.4.2 TEKNOLOGI TINGGI SEBAGAI CITRA ARSITEKTUR

A. Pengertian citra bangunan

Citra suatu bangunan adalah gambaran yang terbentuk oleh persepsi pemakai terhadap karakter bangunannya (Mangunwijaya, hal 31). Secara umum theater merupakan suatu fasilitas komersial dengan menyajikan atau menyuguhkan film, selain itu juga sebagai etalase sekaligus toko.(Sudwikatmono,1992,hal157) yang dapat memberikan warna bagi pengunjung agar tertarik untuk datang menikmatinya.

Penampilan wajah komersial mengandung beberapa sifat (Hoytc, 1978, hal 1) :

1. Clarity (kejelasan) adalah sifat penampilan visual yang dapat menunjukkan gambaran mengenai fungsi dari fasilitas tersebut.
2. Boldness adalah sifat visual yang menunjukkan kesan menonjol dari fasilitas perdagangan tersebut dalam usahanya menarik perhatian pembeli.
3. Intimacy (keakraban) adalah penampilan visual yang dapat menunjukkan sifat manusiawi.
4. Fleksibility (fleksibelitas) adalah suatu citra yang memungkinkan alih guna, alih citra, alih waktu serta membawa pengunjung untuk senantiasa mencari dan mendapatkannya.
5. Complexity (kompleksitas) adalah sebuah citra yang tidak monoton.
6. Efficiency (efisien) adalah citra pengguna yang optimal dari setiap jengkal ruang dan setiap biaya yang dikeluarkan.
7. Investivenese (kebaruan) adalah citra yang mencerminkan inovasi baru, ekspresif, dan spesifik.

Citra bangunan akan menimbulkan pandangan dengan mengekspresikan isi dan fungsi bangunan melalui karakter yang ada. Citra digunakan sebagai alat komunikasi antara pengamat dengan bangunan, dapat dikategorikan sebagai bahasa, ekspresi jiwa dan symbol.

- Citra sebagai bahasa

Citra yang mengkomunikasikan jiwa bangunan sehingga dapat ditangkap oleh panca indera manusia yang dimanifestasikan oleh tampilan visual, dan dapat juga menunjukkan tingkat budaya.

- Citra sebagai ekspresi Jiwa

Citra memberi arti yang mempengaruhi sikap dan prilaku para pengguna bangunan.

- Citra sebagai karakter

Citra sebagai pengungkap guna bangunan , membuat konsekuensi bahwa citra dijadikan cirri bangunan.

- Citra sebagai symbol

Simbol mewakili gagasan kolektif bahwa peran arsitektur adalah sebagai pengontrol, fasilitator dan symbol.

Hal ini dapat dilihat pada Planet Hollywood (bioskop dan café) di Jakarta, menunjukkan citra yang mengandung sifat kejelasan dan kompleksitas yang tidak monoton.

B. Teknologi tinggi dalam arsitektur

1. Pengertian teknologi tinggi (hi-tech)

Kata teknologi pada mulanya berasal dari bahasa Yunani "techne" yang berarti karya atau kemampuan. Karya ini terutama mengacu pada aktivitas untuk mewujudkan sejumlah bahan atau material menjadi indah atau berguna. Pengertian teknologi selalu dikaitkan dengan kemampuan menghasilkan sesuatu. Dari penertian ini muncul istilah " technikos" yang berarti orang-orang yang mempunyai keahlian khusus dalam menghasilkan suatu karya. Dan pada akhirnya muncul kata "technologia" yang bermakna yaitu segala bentuk sistematika atau jenis keahlian yang berhubungan dengan karya-karya terapan. Salah satu indikasi yang bisa terlihat dari perkembangan ini adalah bahwa teknologi berkembang menjadi sebuah alat/komponen yang mendukung terjadinya sebuah proses produksi.

Dalam arsitektur teknologi tinggi berarti "style of building". Gaya bangunan dalam teknologi tinggi menjadi lahan perburuan arsitektur modern dalam menghadapi perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan untuk mencapai fungsi yang efisien yang belakangan makin pesat perkembangannya.

Peran arsitektur dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ada saling keterkaitan yang kuat, bahwa ***" arsitektur suatu masa menunjukkan teknologi yang ada pada masa itu"*** . Ini terlihat pada perkembangan karya arsitektur local. Arsitektur modern (post modern), hingga dekonstruksi, sebagai hasil rekayasa manusia dalam images. Dekonstruksi merupakan aliansi teknologi tinggi dengan imaginasi tinggi menuju era globalisasi, bentuk dan rupa bangunan dekonstruksi merupakan ekspresi dari kemajuan teknologi tinggi.

2. Teknologi tinggi sebagai citra arsitektur

Tuntutan kondisi fisik bangunan

Meninjau sistem IBS (bab 2.3.2) , ada beberapa criteria untuk mengantisipasi tanda dan nilai sebagai tuntutan kondisi fisik bangunan menuju era teknologi tinggi :

a. Mengantisipasi semua kegiatan yang berlangsung di dalam dan diluar bangunan.
b. Pemanfaatan teknologi untuk perkembangan dimasa mendatang serta dapat menjadi daya tarik kota.
c. Effisiensi dan efektivitas kerja dari pemakai (pengunjung, swasta, dan pengelola)
d. Tuntutan bangunan modern sebagai embrio baru.

C. Bangunan dengan adaptasi teknologi tinggi

Untuk menampilkan citra arsitektur teknologi tinggi, digunakan suatu teknologi tinggi otmatisasi bangunan atau dikenal dengan IBS (Intelligent Building System) yang terbagi dalam 4 tingkatan, yaitu[11] :

[11] Satya Djaya Daya Group, Pengenalan pada Ciri-ciri Intelligent Buiding, 1989

a. Tingkat I, ciri-cirinya :

- Sebagaimana bangunan lainnya, BAS (Building Automatic system) berada pada level minimal.
- Penggunaan PC (personal computer), digunakan sendiri-sendiri (stand alone configuration)

b. Tingkat II, ciri-cirinya :

- Bangunan dapat dikatakan sebagai Intellegent building, walau masih pada level minimum.
- BCS (Building Control System) dihubungkan secara sederhana antar sistem lainnya dengan LAN (Local Area Network)

c. Tingkat III, ciri-cirinya :

- Tingkat ini merupakan rata-rata dari apa yang disebut Intelligent Building yang sesungguhnya.
- Building Control System dihubungkan dengan sistem lainnya.
- pemakaian Lokal Area Network secara keseluruhan dapat mengikuti perubahan jenis otmatisasi office.

d. Tingkat IV, ciri-cirinya :

- Merupakan tingkat tertinggi dari Intelligent Building yang ada saat ini.
- Building Automation System dan telecommunication system, berada dalam satu jaringan yang sangat menguntungkan untuk perkembangan masa depan.

Penggunaan sistem komputerisasi atau Intelligent Building System pada sistem kelengkapan, meliputi 5 sistem yang terintegrasi yaitu :

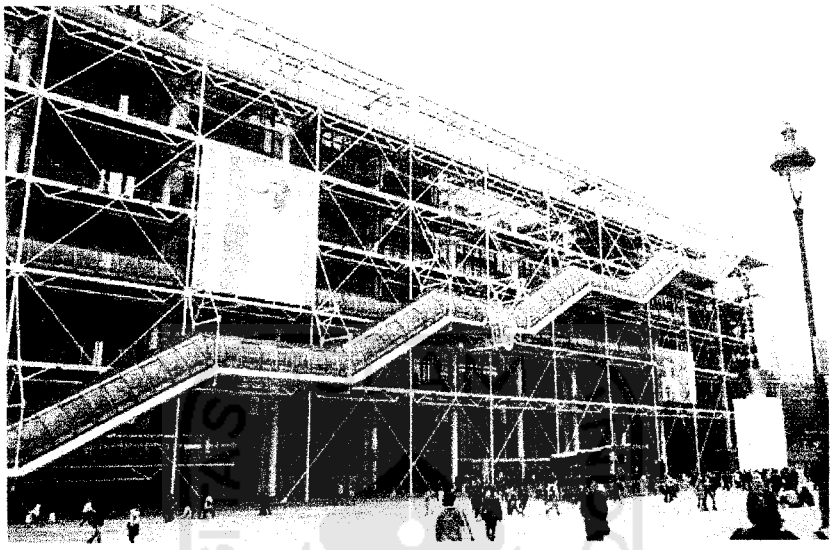
a. Sistem perencanaan lingkungan
b. Sistem keteknikan bangunan
c. Sistem otomatisasi bangunan
d. Sistem otomatisasi perkantoran
e. Sistem telekomunikasi

D. Karya arsitektur yang berteknologi tinggi

Klasifikasi simbol Charles Jenks dalam iconis sign (symbol) menuntut para arsitek hi-tech melakukan transformasi dalam karya-karyanya :

1. Pompidou Center, Paris

   Karya : Richard Rogers dan Renzo piano, 1971-1977



Gambar 2.18 Pompidou Center, Paris
www. Great building.com

Idenya berasal dari metafora manusia yang didasarkan pada bentuk struktural tulang, mempunyai kekuatan pada ekseskleton luar. Salah satu ciri dari bangunan high-tech adalah penonjolan elemen bangunan seperti kolom dan rangka baja juga penggunaan elemen-elemen lain seperti mekanikal yang di ekspos. Pada bangunan ini tidak ada struktur dan elemen system yanfg di sembunyikan, jadi seolah bangunan ini telanjang. Cor besi dalam bentuk tulang tapering dan sendi merupakan struktur kekuatan interior yang ditempatkan dramatis pada ujung bangunan[12].

[12] Colin Davies, High –Tech Architecture

2. Parc de la Villette, Paris

Karya : Bernard Tsumi, 1988

Parc de la Villette adalah sebuah demonstrasi besar dari teori "dekonstruksi". Bangunan ini hadir dengan arsitektur yang kompleks dan dapat didesain tanpa aturan-aturan komposisi, hirarki dan order. Desain dari de Villette ini diinspirasi oleh arsitektur tradisional dengan konsep dasar seni dan literature serta mengangkat unsure kekuatan dari framework . Pemrograman untuk la Villette merupakan kebutuhan kompleks yang didalamnya terdapat workshop, gym, bath facilities,playground, exhibition, concert, scientific, games dan ruang kompetisi, dan masing-masing fungsi itu dirancang dalam bangunan yang terpisah namun berhubuungan. Tsumi merepresentasikan transformasi geometri dengan memberi dinding masif, curtain wall, dan metal plate sebagai sesuatu yang di ekspose. Pemakaian warna merah yang cerah pada bangunan membuatnya paling menonjol dari sekitarnya[13].

Gambar 21. Parc de la Villette, Paris

Sumber : UIA, Deconstruction a student Guide, 1991, London

[13] UIA, Deconstruction a student Guide, 1991, London