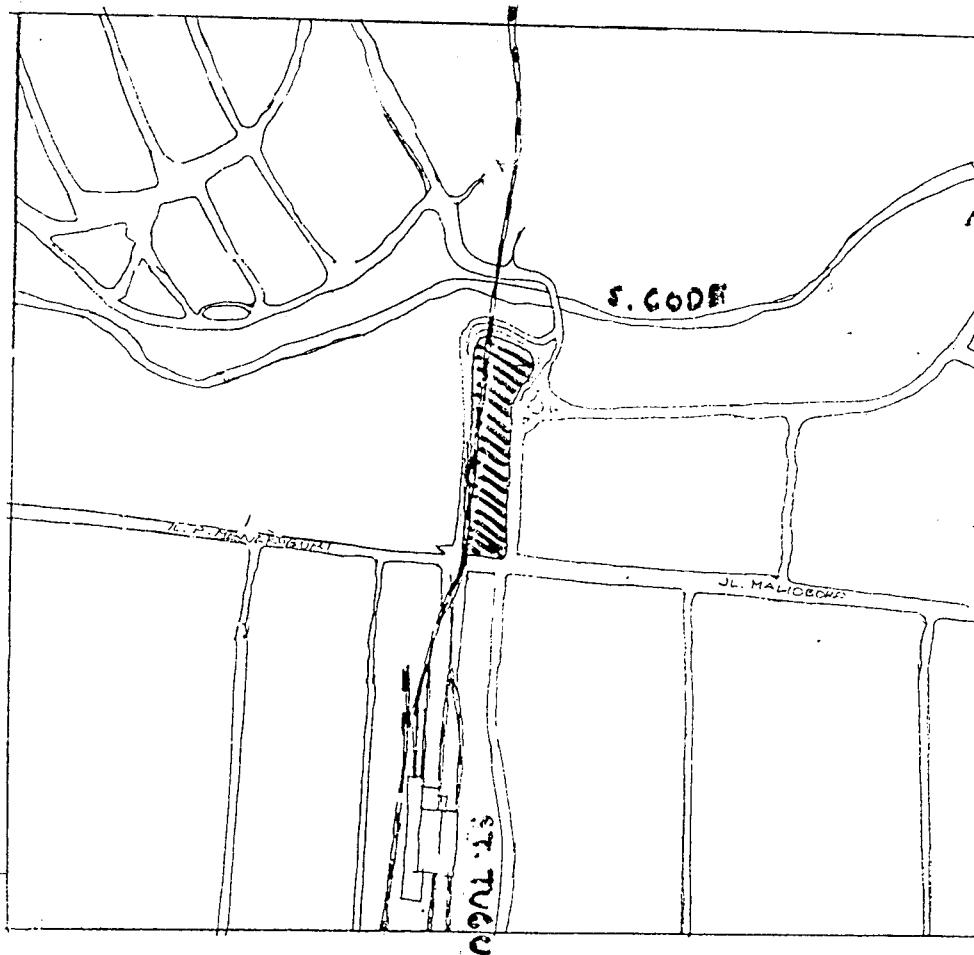


production house di Yogyakarta  
henny chrysshanli 96 340 025

**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	12		34,09
		lobby	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

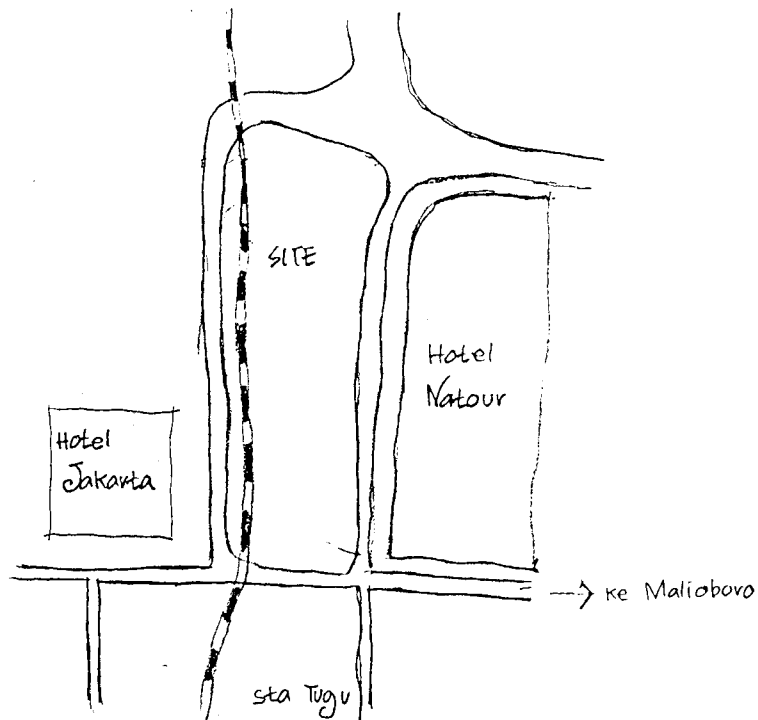
### a. Fungsi

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 kepustakaan 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 mewadahi 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.