

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.

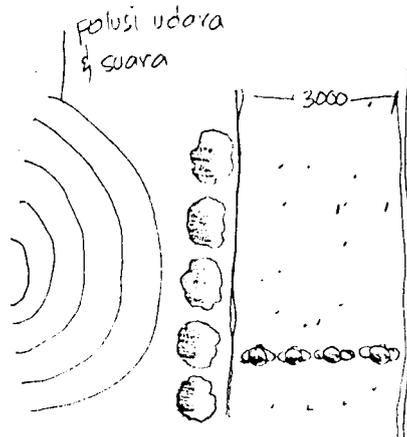
2.2.1 Outdoor

Sirkulasi

Area sirkulasi terbagi menjadi dua, yaitu

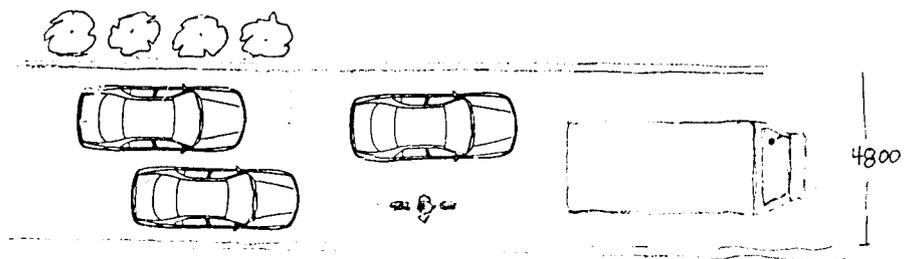
- sirkulasi pejalan kaki
- sirkulasi pengendara

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

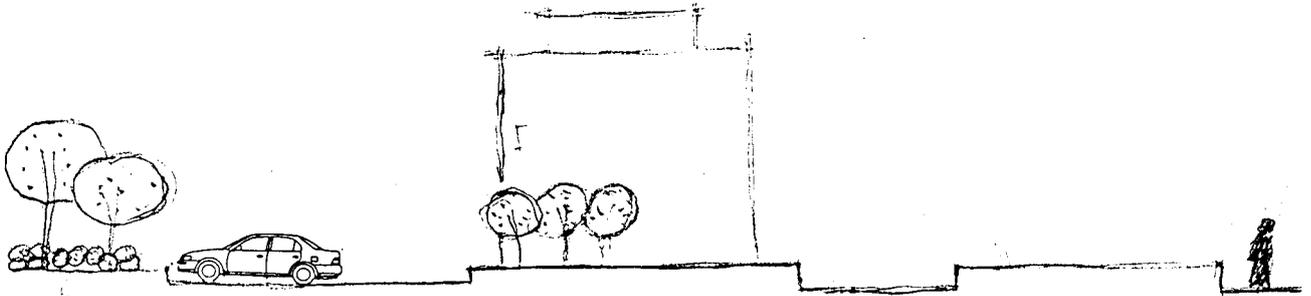
Untuk sirkulasi pengendara, diperlukan ukuran lebar jalan 4800, sehingga dapat dilalui satu mobil dan satu motor yang bersamaan secara bebas, atau dua mobil dengan toleransi 500, atau satu kendaraan besar (untuk mengangkut alat)



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

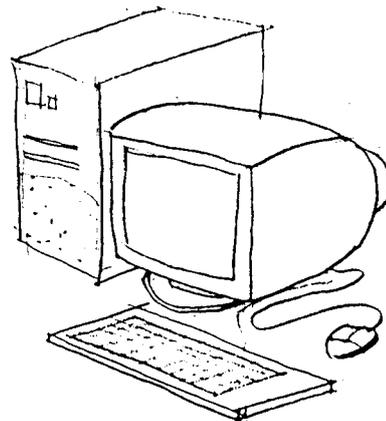
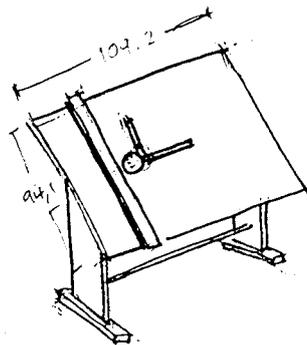
Seluruh kegiatan di bagian ekspresi menggunakan banyak peralatan, sehingga ukuran dari masing-masing alat adalah yang memegang peranan penting dalam ukuran ruang-ruangnya.

- Studio gambar animasi

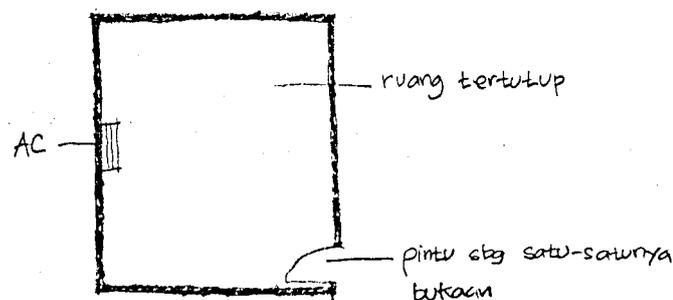
studio gambar adalah ruang untuk penggambaran karakter dan latar belakang dari animasi, maka studio gambar terbagi menjadi

1. area gambar karakter
2. area gambar environment

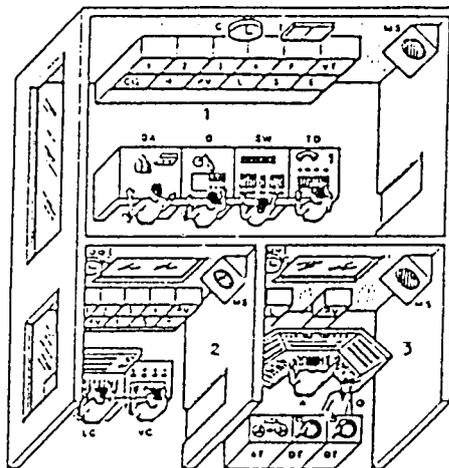
Kebutuhan tempat adalah 3,5-4,5 m setiap meja gambar. Dengan ruang yang tidak berhadapan langsung dengan sinar matahari, (ruang gambar menghadap Utara, untuk menyesuaikan cahaya siang hari, Data Arsitek Jilid I, standar ruang gambar). Digunakan CPU dengan double monitor berukuran 140x60. Diperlukan minimal 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.

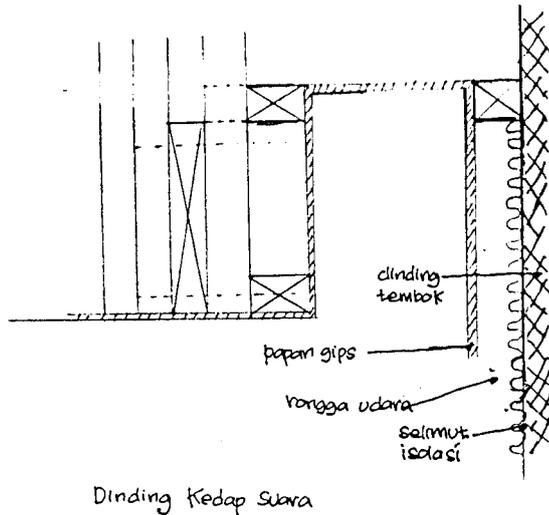


- Ruang kontrol serbaguna
ruang kontrol studio serbaguna (gambar, cahaya, suara) :
adalah ruang kontrol saat perekaman produksi live action.
Ruang ini terbagi menjadi 3 area, yaitu ruang kontrol acara
dan teknik, area kontrol gambar dan pencahayaan, serta
area kontrol suara.



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

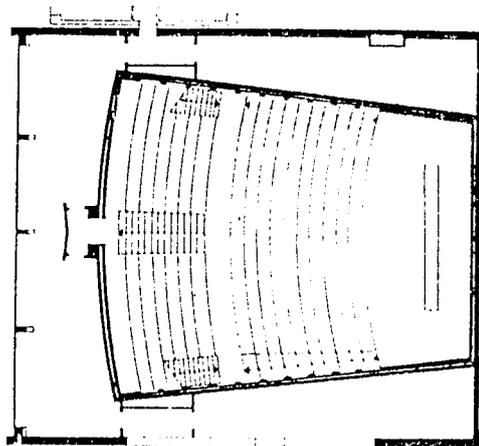
- Studio mixing, editing dan manipulating



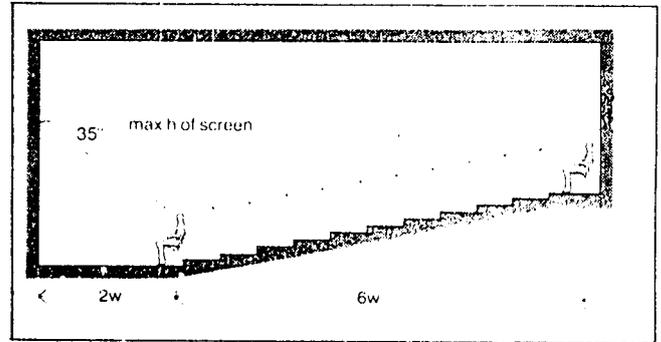
ruang ini harus kedap suara, agar suara-suara dari luar tidak mengganggu proses mixing, editing dan manipulating. Maka ruang ini mempunyai ketebalan dinding yang berbeda dari ruang-ruang lain, tidak adanya perlubangan kecuali untuk pintu dan lantai menggunakan karpet. Tidak boleh ada sinar matahari langsung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

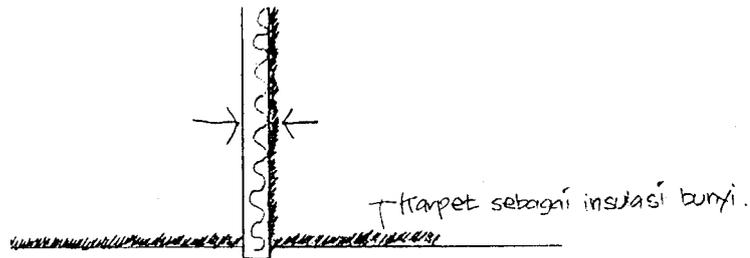


Pengaturan tempat duduk adalah semakin tinggi ke belakang sehingga pandangan penonton di belakang tidak terganggu.

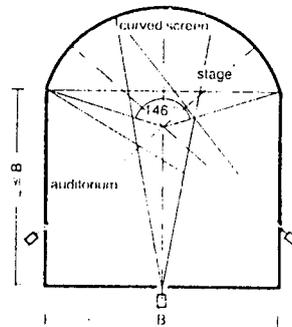


Preferred viewing distances for cinema projection

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



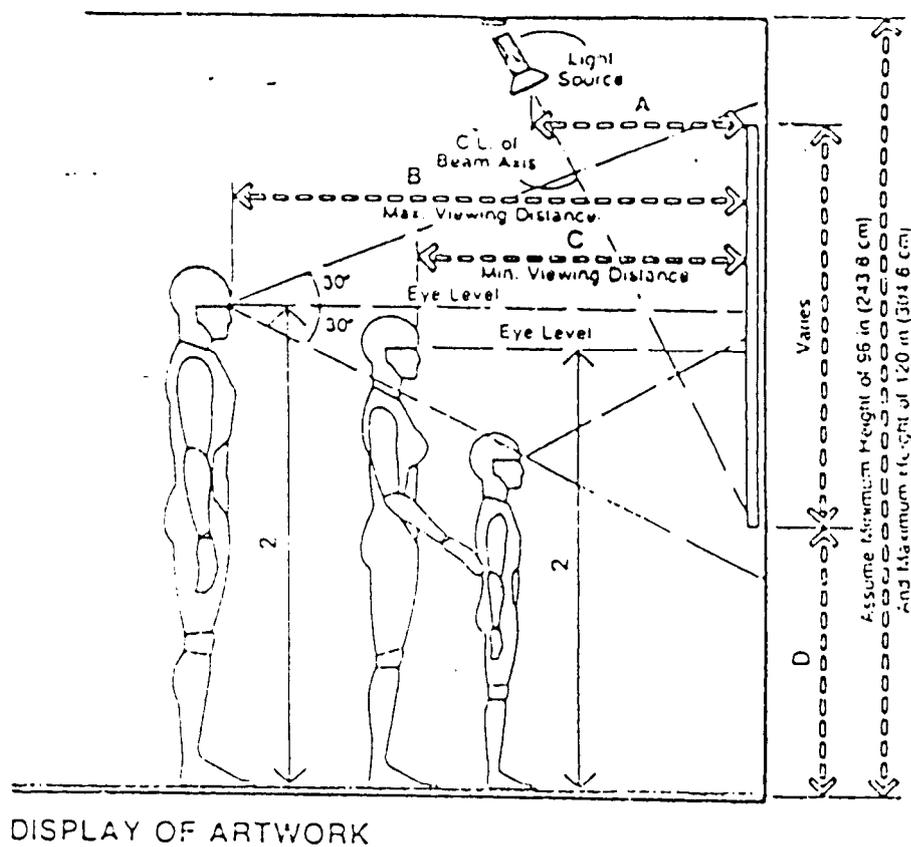
System screen, menggunakan sinema kecil dengan sirkuit tertutup.



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

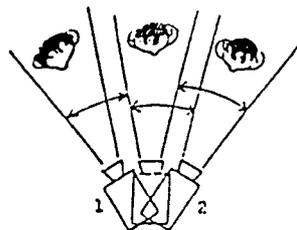
Beberapa peralatan yang digunakan mempengaruhi besaran ruang, selain karena ukuran alat tersebut juga di karenakan oleh "pergerakan" alat tersebut, selain itu beberapa alat membutuhkan angle yang berbeda dalam pengambilan gambar dan suara.

Alat-alat tersebut antara lain

- kamera

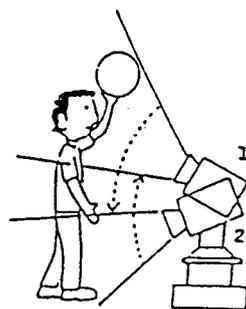
pergerakan kamera

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



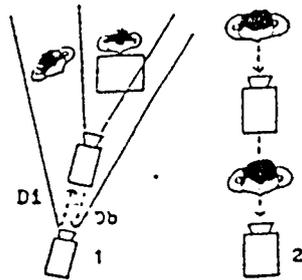
Pergerakan kamera panning

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

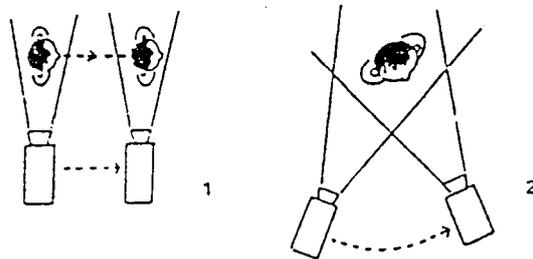


Pergerakan kamera tilting

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



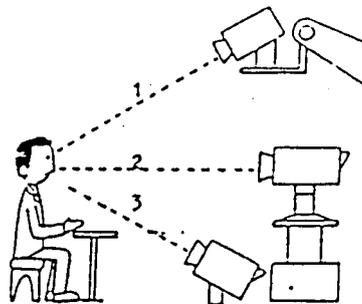
Pergerakan kamera dollying/tracking



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



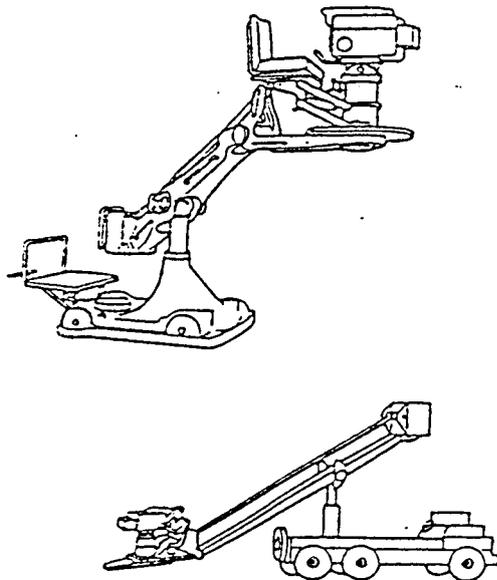
Ketinggian kamera terhadap subyek

- 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



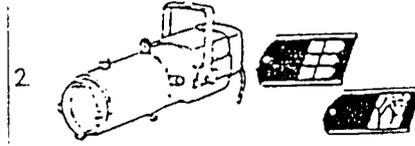
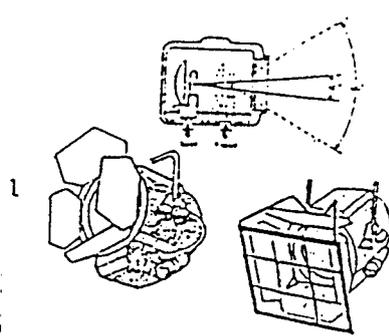
Penyangga kamera jenis crane: 1. Crane ukuran kecil, 2. Crane ukuran besar

- 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.

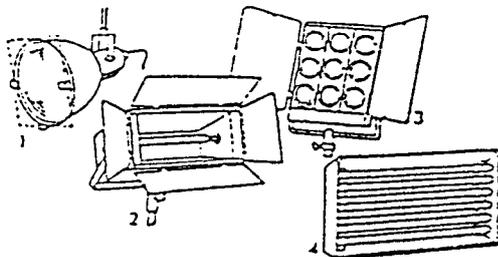
Jenis lampu :

- 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.