

BAB IV

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1 KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan, sebagai acuan dalam merumuskan konsep perencanaan dan perancangan, kesimpulan tersebut diantaranya adalah :

1. Cinema Center adalah suatu keterpaduan dalam sebuah wadah yang menampung berbagai macam kegiatan yang berhubungan dengan dunia pertunjukan dan kesenian film. Cinema Center ini bertujuan sebagai tempat rekreasi pusat pertunjukan film, tempat promosi dan informasi dunia audiovisual di Yogyakarta.
2. Untuk menciptakan wadah fisik bagi kegiatan hiburan, rekreasi, promosi, seminar, workshop dan lain-lain, dengan produk yang berhubungan dengan seni perfilman. Semua ini bertujuan untuk memberikan sesuatu yang lain dalam membangkitkan minat terhadap dunia seni pertunjukan film khususnya di Yogyakarta.
3. System pengedali bangunan atau system pengedali fasilitas pada bangunan merupakan unsur penunjang pembentuk fisik bangunan. selain itu juga unsur tersebut dapat membantu dalam menampilkan karakter citra bangunan yang ingin dicapai yaitu karakter dari aplikasi bangunan bergaya arsitektur high tech.
4. Karakteristik kegiatan yang ada, merupakan sesuatu yang sangat berpengaruh pada bentuk masa dan citra bangunan yang hendak dicapai. Bentuk atau masa pada bangunan merupakan analogi dari film dengan tujuan agar analogi tersebut bila di transformasikan dapat erat kaitannya dengan Cinema Center.
5. Dari semua unsure cinema, film, dan bangunan high tech, bila ditransformasikan secara fisik berdasarkan dari bentuk, struktur,

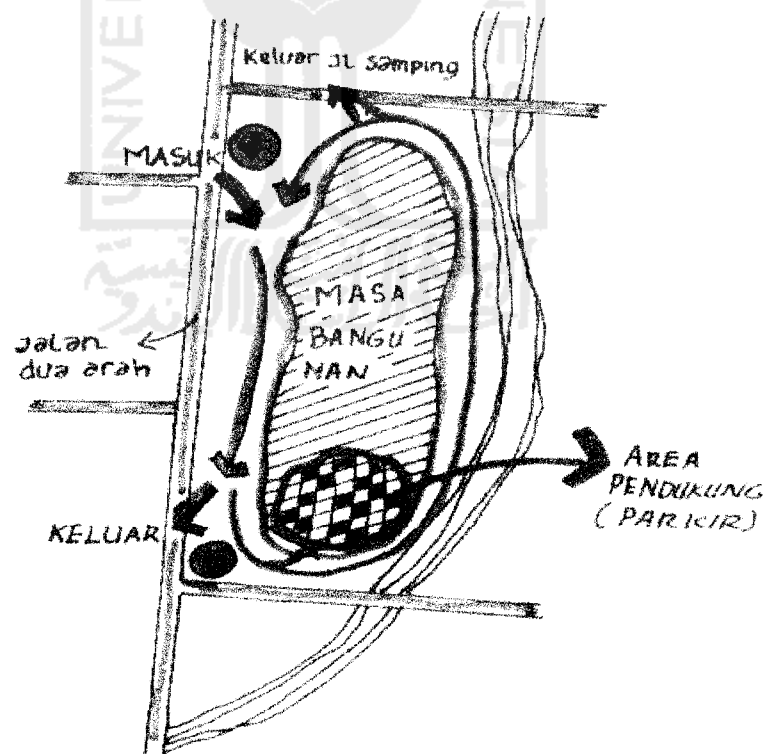
bahan, warna, serta system utilitasnya maka terbentuklah sebuah Cinema Center yang mengaplikasikan bangunan bergaya arsitektur high tech yang diinginkan.

4.2 KONSEP PERENCANAAN

4.2.1 Konsep Sirkulasi

Pengaturan pola sirkulasi pada site (terutama kendaraan) dibuat terpisah antara pintu masuk dan pintu keluar. Begitu juga dengan jenis kendaraan yang berbeda dibuat pemisahan agar tidak terjadi crossing pada kendaraan.

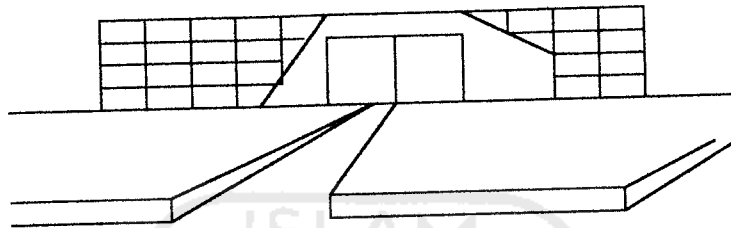
Setelah melihat hasil dari analisis maka pola sirkulasi yang dipilih adalah kendaraan pengujung dibuat memutar bangunan untuk diparkir pada lokasi yang ada sebelum keluar kembali melalui jalan samping, sedangkan untuk pengujung yang menggunakan taksi atau kendaraan yang tidak parkir dilokasi site dapat keluar langsung menuju pintu keluar yang ada di depan.



4.2.2 Konsep Pencapaian Kebangunan

Pencapaian ke lokasi bangunan Cinema Center :

- A. Untuk pejalan kaki pencapaian kebangunan dibuat langsung, dengan pertimbangan untuk memudahkan bagi pengujung dengan cara trotoar atau vegetasi sebagai pengarah untuk pejalan kaki.



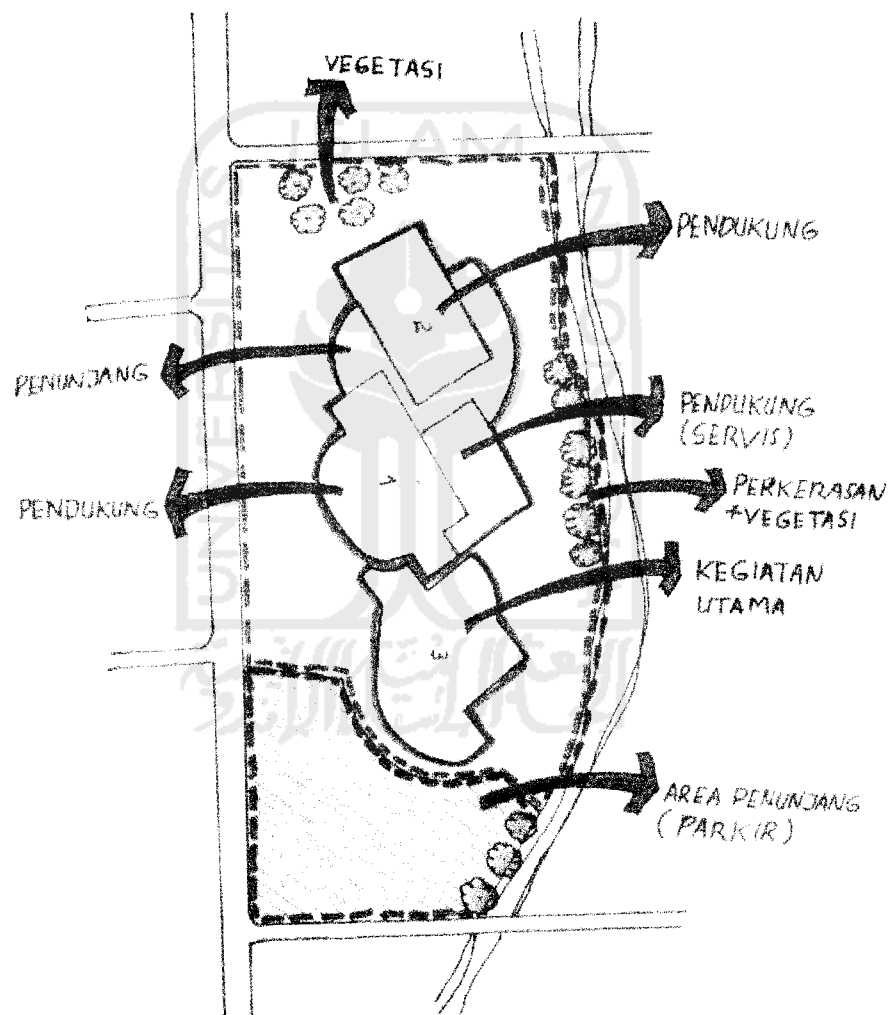
- B. Sedangkan pencapaian kebangunan untuk pengujung yang menggunakan kendaraan, setelah kendaraan diparkir pengujung dapat langsung menuju ruang, cara pencapaiannya dibantu pengarah jalan berupa trotoar atau vegetasi

4.2.3 Konsep Pemanfaatan Lahan Pada Site

Pemanfaatan lahan pada site dioptimalkan agar site dapat benar-benar mendukung kegiatan pada Cinema Center. Melihat dari hasil analisis site, maka kondisi yang ada sekarang cukup baik hanya tinggal mengolah pada daerah-daerah tertentu. Konsep yang akan diterapkan pada site adalah sebagai berikut :

- 1) Seperti bantaran sungai yang cukup curam akan dibuat perkerasan untuk menghindari longsor atau pengikisan/erosi tanah pada saat musim hujan.
- 2) Untuk menghindari kekakuan pada daerah perkerasan akan diberi penghijauan berupa vegetasi yang cocok.
- 3) Vegetasi diperbanyak pada daerah pinggiran site untuk mengurangi kesan gersang dan kering. Deletakan dipenggir agar tidak menutupi/mengganggu bentuk fasad bangunan.

- 4) Orientasi masa dipusatkan pada tengah site dengan tujuan mengoptimalkan bentuk dan dan kreatifitas masa yang ingin dirancang.
- 5) Sedangkan untuk kegiatan penunjang yaitu area parkir diletakan pada sisi samping bangunan bukan pada belakang bangunan karena bentuk site memajang kesamping, dengan demikian pemanfaatan site juga mengikuti bentuk site yang ada untuk memudahkan dalam pengaturan dan perancangan agar benar-benar optimal dan tidak merusak kondisi site yang ada.



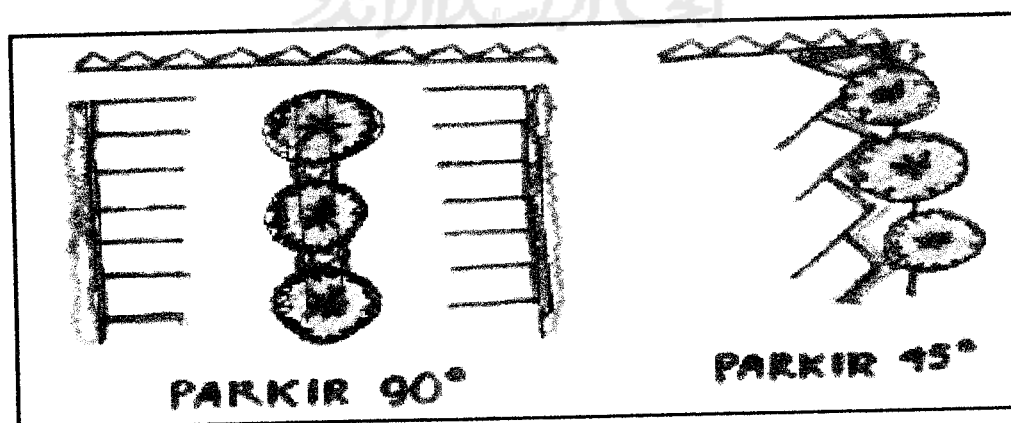
Gambar : Konsep pemanfaatan site

4.2.4 Konsep Pola Parkir dan Open Space

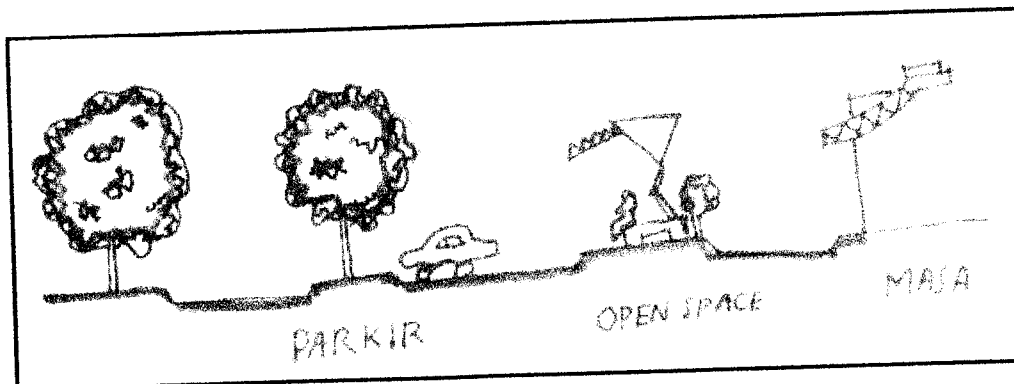
Konsep pola parkir yang digunakan adalah pola parkir 90° dan 45° . Untuk sirkulasi ruang pada pola parkir 90° diberi ruang ± 6 m. untuk mendukung pedestrian dan jalur pergerakan luar bangunan serta open space dibuat atau diberi penghijauan berupa vegetasi sebagai penyejuk dan pengarah. Pola parkir ini dipilih karena sangat membantu para pengunjung karena mudah memarkir kendaraan.



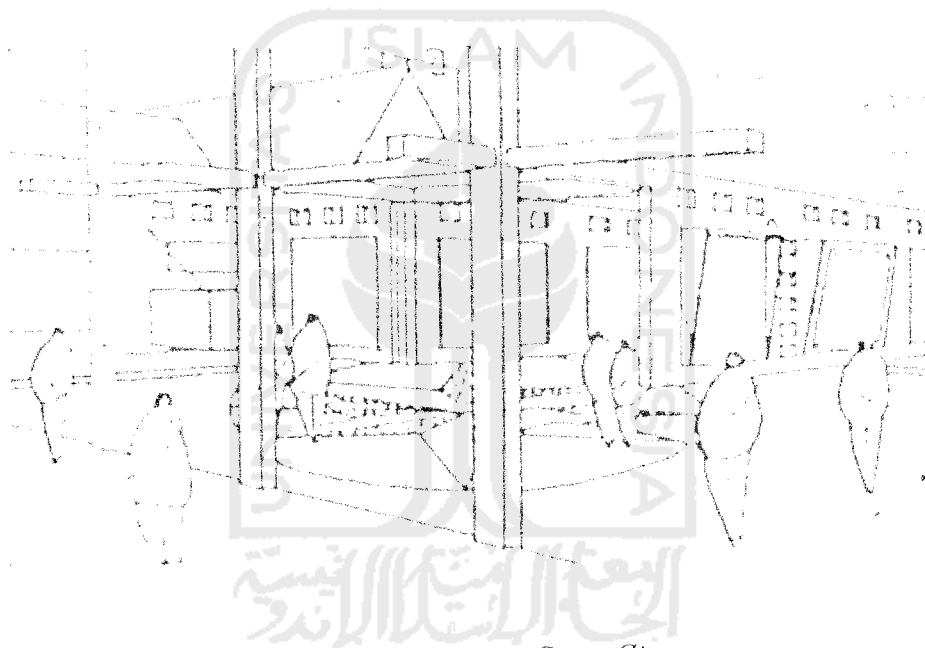
Gambar : Situasi Open Space



Gambar : Konsep pola parkir



Gambar: potongan open space

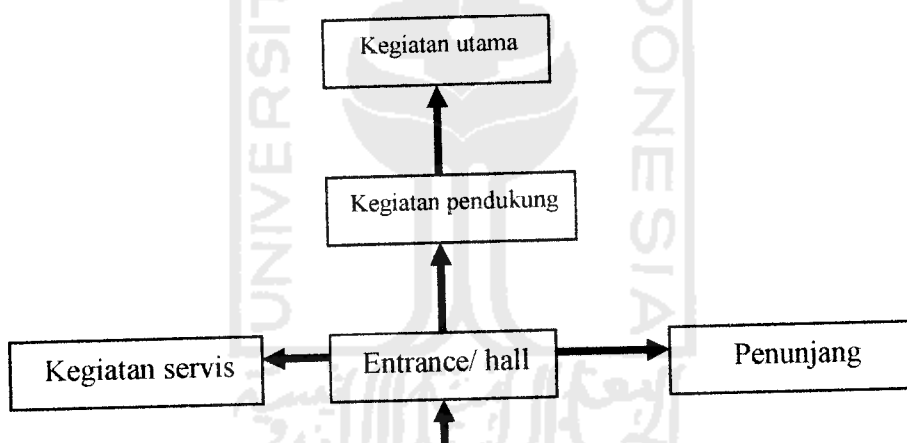
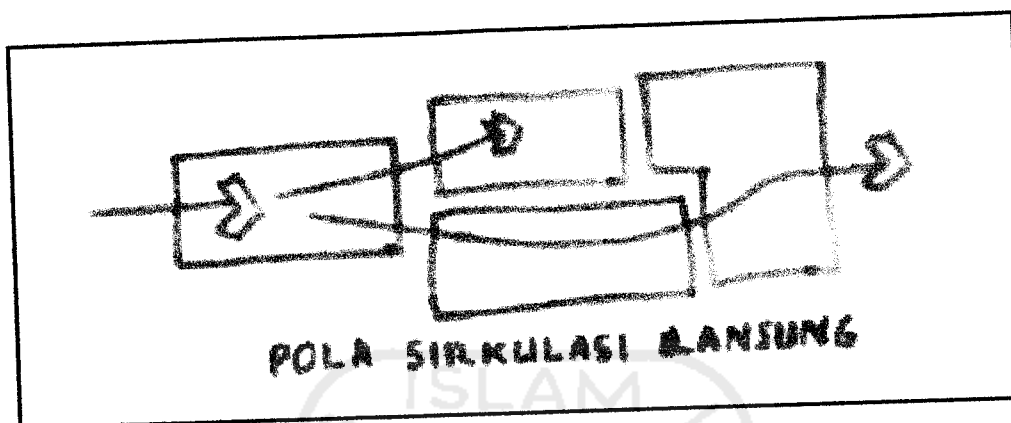


Gambar : Suasana Open Space Cinema

4.2.5 Konsep Sirkulasi Dalam Bangunan 'JOGJA' Cinema Center

Sirkulasi dalam bangunan disesuaikan jenis ruang dan besaran ruang, sehingga nantinya akan memudahkan dalam penghubungan antar aktifitas dalam bangunan. Pada ruang dalam ini pola sirkulasinya adalah pola yang menembus ruang dan melewati ruang. Sirkulasi pengunjung menggunakan konsep bebas agar setelah berada didalam bangunan pengunjung langsung dapat menuju ketempat yang ingin dituju tanpa harus

melewati semua ruangan, kecuali untuk pengunjung yang ingin ke Cinema diarahkan terlebih dahulu ke area pendukung/ perdagangan yaitu pertokoan dan market film.



Gambar : Pendekatan Konsep pola Sirkulasi langsung dan bebas

4.2.6 Dimensi Tututan Ruang 'JOGJA' Cinema Center

Perkiraan kebutuhan ruang berdasarkan dari hasil analisis bab III bangunan Cinema Center total keseluruhan dimensi bangunan adalah 15152.4 M². Sedangkan perincian perhitungannya dimensi tututan ruang seperti dibawah ini :

*'JOGJA' Cinema Center**Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan***1) Kebutuhan ruang untuk aktivitas utama**

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas @	Dimensi ruang/ @	Dimensi total
Entrance Hall	1	300	150	150
Cinema	2 besar	400	412	824
	4 sedang	200	206	824
	4 kecil	100	103	412
Ruang tunggu	1	400	200	200
Food court	1	4	16	16
Tiket box	10	1	2	20
Toilet dan lavatory	28	4	8	224
Cinema convection hall	1	1500	1200	1200
Festval room	1	3000	1500	1500
Lobby	1	500	250	250
Audiovisual	1	50	40	40
Kine club	1	100	100	100
Work shop	1 kecil	10-50	100	100
Informasi	1	20	16	16
Total area = 5320 M² + 20% sirkulasi = 6684 M²				

2) Kebutuhan ruang untuk aktifitas pendukung

Ruang	Asumsi Kebutuhan	Kapasitas@	Demensi ruang/@	Dimensi total
Restaurant	1	150	225	225
Caffe	1	60	90	90
Plaza	1	300	300	300
Market film	1	500	1000	1000
Pertokoan	10 besar	30	60	600

*'JOGJA' Cinema Center**Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*

	10 sedang	20	40	400
	10 kecil	10	20	200
Mushola	1	100	200	200
Toilet/lavatory	16	4	6	96
Total area = 2911 M² + 20% sirkulasi = 3493.2 M²				

3) Kebutuhan ruang untuk aktifitas pengelola

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas @	Dimensi ruang/@	Dimensi total
Adminitrasi	1	10	20	20
Personalia	1	10	20	20
Menerjer	1	2	28	28
Humas	1	10	20	20
Rapat	1	30	60	60
Tamu	1	10	15	15
Perawatan film	1	3	42	42
Penyimpanan film	2	3	42	84
Proyektor	10	1	12	120
Dokumen	1		14	14
Loker	1	30	30	30
Toilet/ lavatory	12	2	3	36
Total area = 480 M² + 20% sirkulasi = 576 M²				

4) kebutuhan ruang untuk aktifitas servis

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas@	Dimensi ruang/@	Dimensi total
Parkir	1 parkir	50	600	600
	kusus	200	2400	2400

	1 parkir mobil	500	500	500
	1 parkir motor			
Pos keamanan	4	2	3	12
Gudang	1		20	20
Ruang MEE	1		80	80
R. kebersihan	1		24	24
R. pompa dan penampungan air	1		24	24
toilet	2	2	3	6
Total area = 3666 M² + sirkulasi 20% = 4399.2 M²				

4.3 KONSEP PERANCANGAN

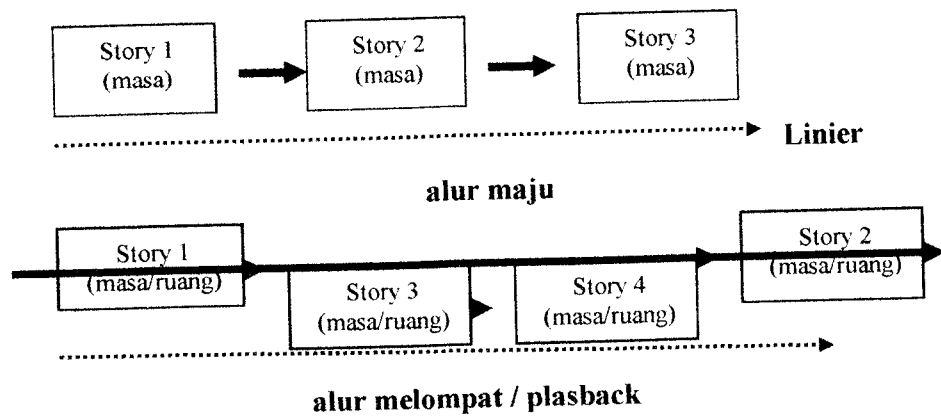
4.3.1 Konsep Gubahan Masa

Sedangkan untuk bentuk gubahan masa bangunan Cinema Center menganbil dari analogi bahasa film kemudian ditranformasikan kebahasa arsitektur dengan pendekatan perilaku kerungan sehingga menjadi suatu bentuk organisari ruang linier, kemudian dikembangkan menjadi bentuk gubahan masa yang cukup dinamis. Gagasan ataupun ekspresi, melalui upaya transformasi dari peterjemahan pola perilaku keruangan dari film dapat digambarkan sebagai berikut :

- a) masa (komposisi masa) berulang = bercerita
- b) masa muncul, urutan ruang = film membentuk garir linier (urutan film)
- c) bentuk masa dinamis = alur cerita acak
- d) tata masa disprograming = melompat, menumpuk atau plas back

'JOGJA' Cinema Center

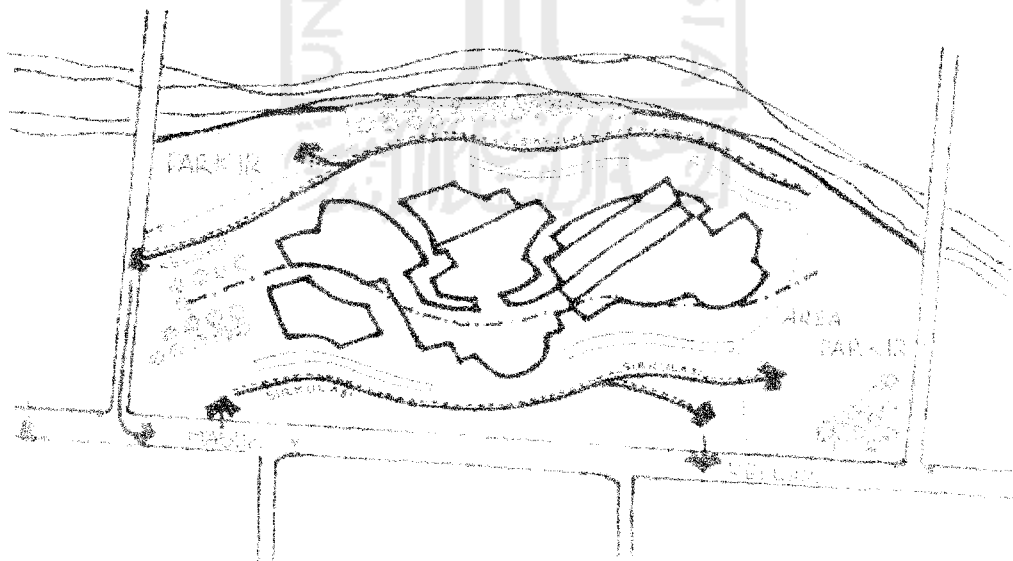
Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan



Gambar : Konsep Gubahan Masa Pendekatan Dari Analogi

4.3.2 Konsep Tata Masa Pada Site

Konsep tata masa pada Cinema Center ini didasarkan pada mengikuti bentuk site yang telah ada dengan pertimbangan –pertimbangan dari hasil analisis. kemudian masa dibentuk berdasarkan dari hasil konsep gubahan masa yang telah dikonsepskan sebelumnya. Maka konsep tata masa pada site nanti gambarannya dapat dilihat dibawah ini dimana masa diorientasikan pada tengah site:



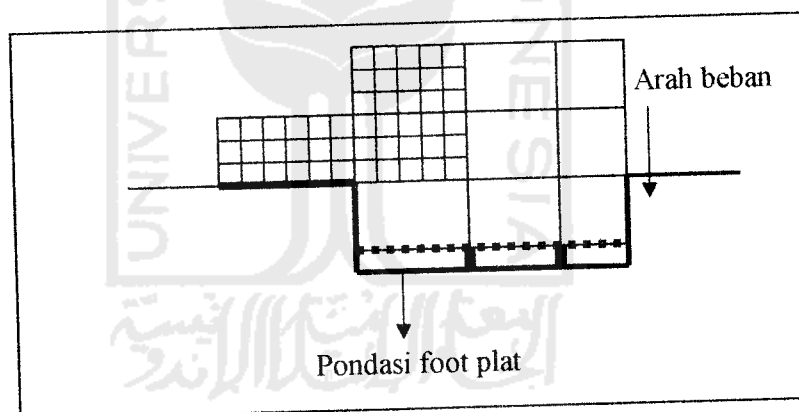
Gambar : Tata Masa Pada Site

Dengan adanya sirkulasi yang mengelilingi site, akan dapat membangkitkan perasaan alami, dan view yang kuat saat pengunjung memedangi sekeliling site, termasuk didalamnya dalam menciptakan view yang kuat ke arah bangunan.

4.3.3 Struktur Pada Bangunan Cinema Center

Konsep System struktur yang dipakai berdasarkan pada pertimbangan dari analisis strutur yang cocok untuk bangunan Cinema Center pada bab III sebelumnya dan digabungkan dengan hasil analisis pada bangunan high tech adalah :

1. Pondasi yang cocok digunakan adalah pondasi foot plat atau tiang pancang, karena kemungkinan merupakan bangunan lebih dari satu lantai, pondasi ini dapat digunakan diseluruh bagian bangunan agar tidak terjadi penurunan beban yang dihasilkan.



2. Struktur yang digunakan adalah rangka dan struktur kabel yang dihubungkan dengan dua tiang keunggulan atau pada tanah dari struktur ini adalah dapat bebas kolom dan grid untuk bentang lebar terutama untuk ruangan besar. Contoh struktur rangka yang digunakan :

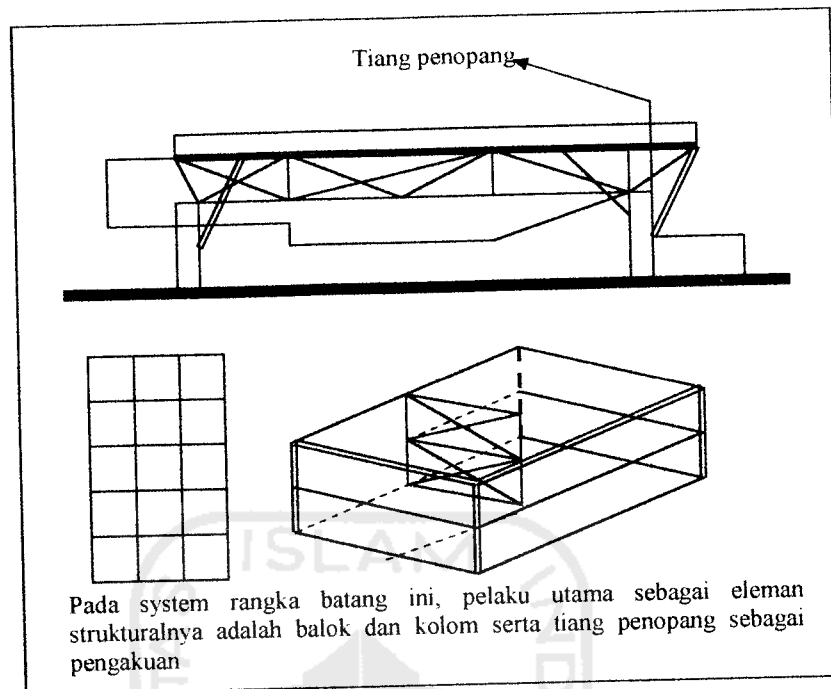
*'JOGJA' Cinema Center**Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*

Sumber : Contemporary American Architects

alternatif lain struktur dinding pemikul (bearing wall) atau penggabungan kedua struktur tersebut dengan menggunakan bahan bata, beton, beton cetak, beton kopolit (perpaduan antara beton dengan tulangan baja). Selain bahan tersebut diatas tidak tertutup kemungkinan menggunakan bahan lain berupa baja, aluminium, pipaglavanis.

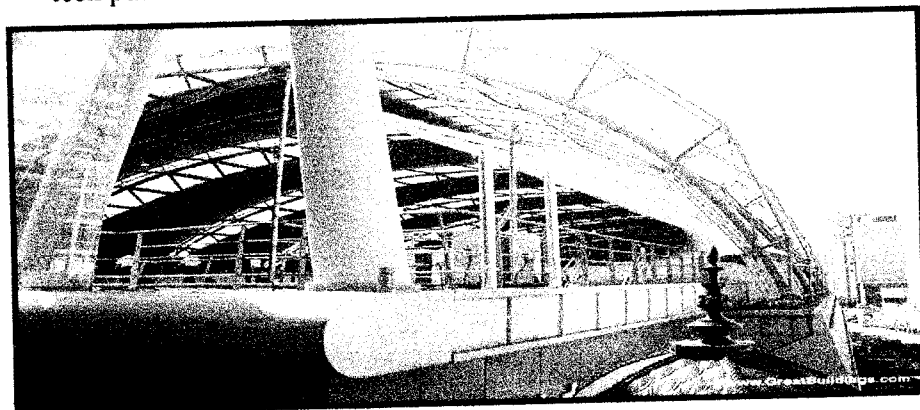


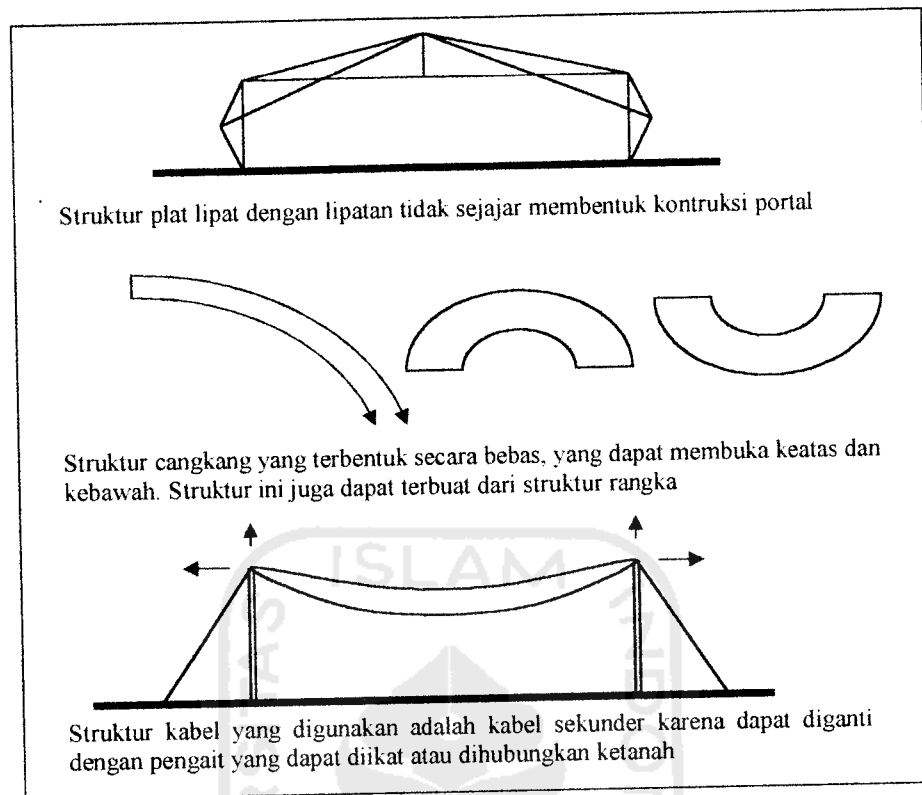
Sumber : Contemporary American architects



Gambar : Analisis Struktur Rangka Batang

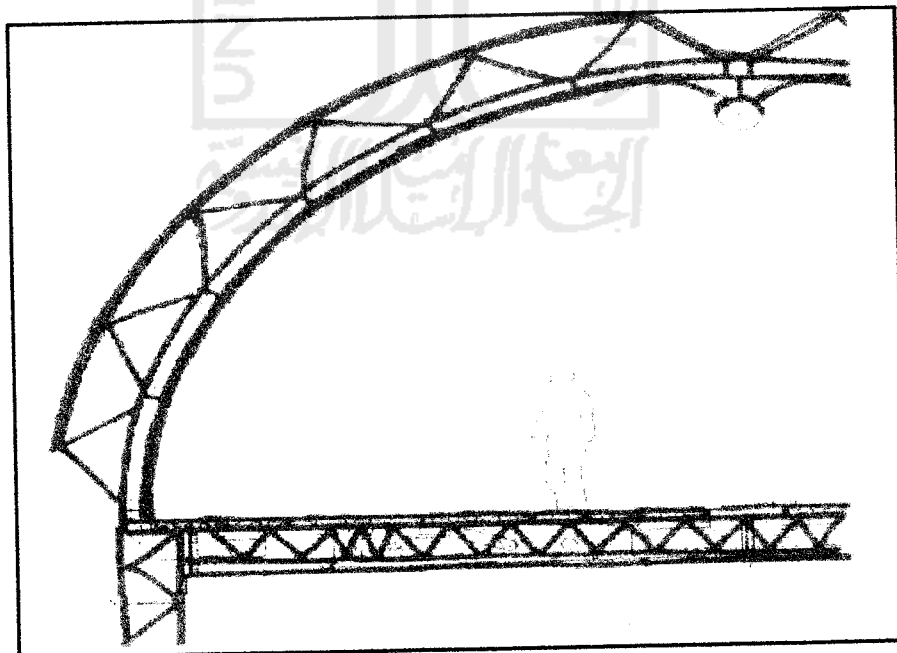
3. Struktur atap harus disesuaikan dengan fungsi dan karekter bangunan bercitra High tech yaitu : atap rangka baik itu baja atau beton dan atap datar dan juga menggunakan plat lipat, penggunaan atap tersebut dengan alasan dapat didesain dengan bebas dan bentang serta bentuk atap yang tidak terbatas. Berikut ini Analisis bentuk atap untuk Cinema Center didasarkan pada penerapan / aplikasis bangunan High tech pada studi kasus :

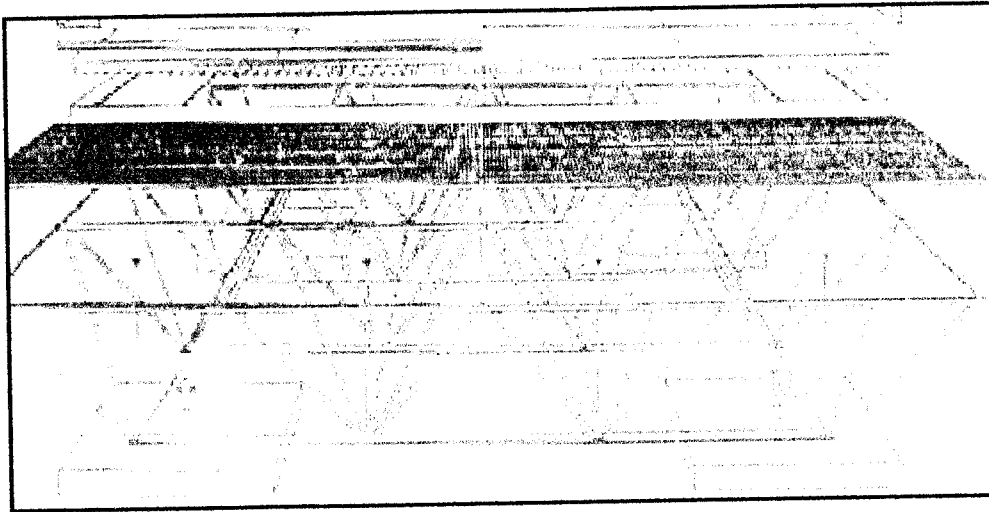




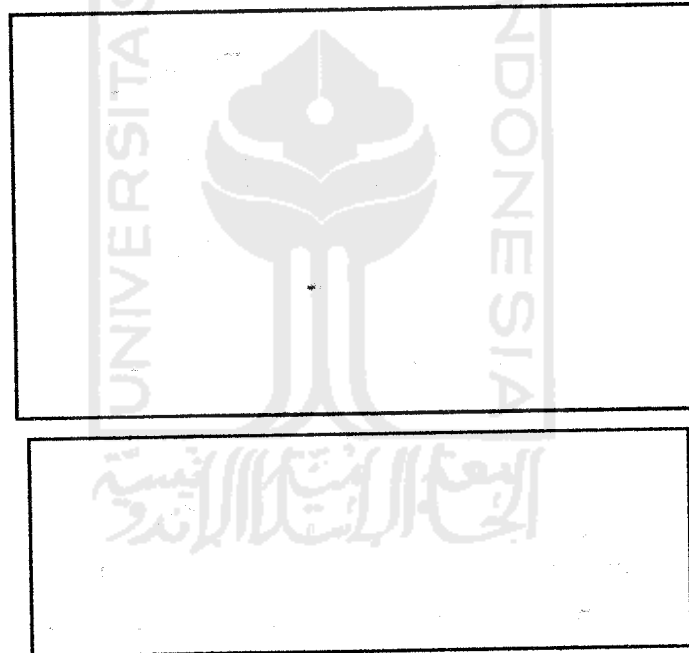
Gambar : Analisis Struktur

Sumber : Analisis penulis

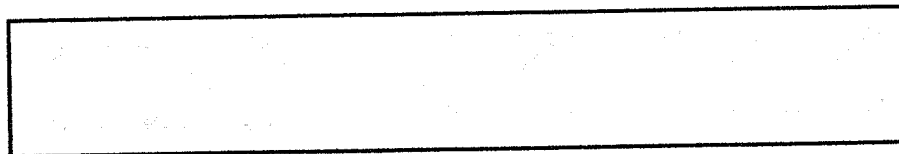




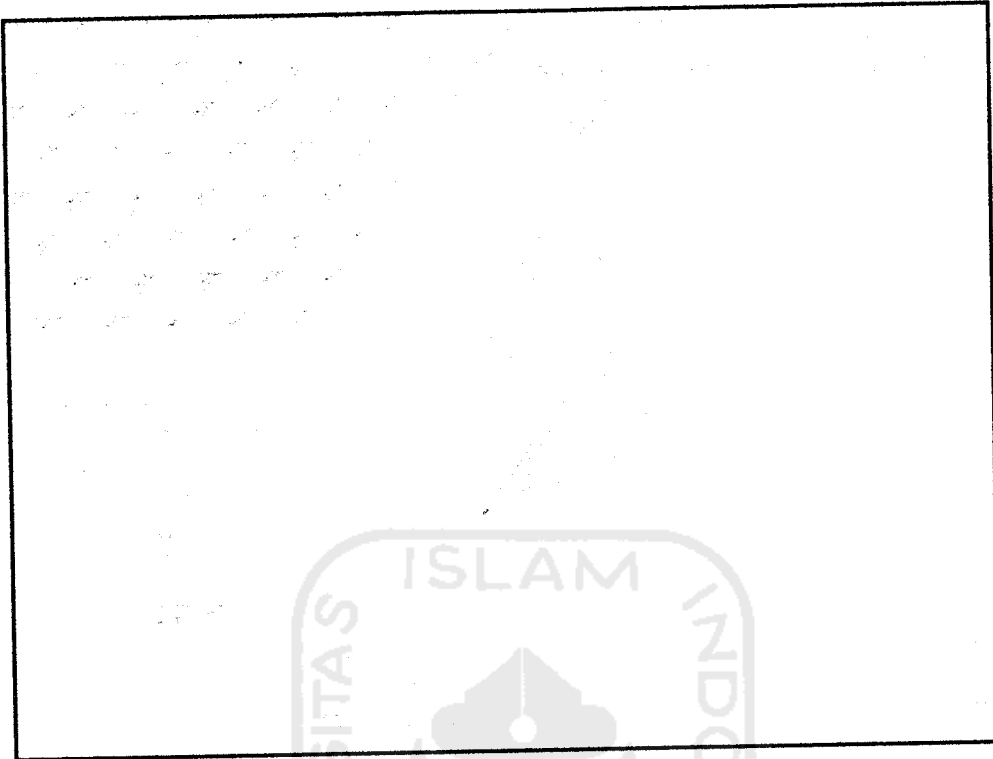
Gambar ; Detail Struktur Atap yang Digabungkan lantai



Gambar : Detail rangka atap Doem dan Atap Lengkung



Gambar : Detail rangka atap Datar



Gambar : Detail rangka Datar dan lengkung

4.3.4 Bahan Bangunan Cinema Center

Pemilihan bahan pada Cinema Center ini berdasarkan pada hasil analisis agar bahan yang dipilih sesuai dengan karakter yang ingin ditampilkan serta cocok digunakan pada bangunan cinema sehingga dari hasil tersebut dapat diambil keputusan-keputusan sebagai berikut :

1. Bahan untuk struktur utama: Bahan logam Atau Besi serta almunium. Bahan tersebut dapat diterapkan pada struktur rangka, plat dan struktur kabel. Struktur diterapkan pada lantai, rangka atap, dan bingkai kaca serta sebagai kusen pintu dan jendela.
2. Bahan untuk struktur penunjang : beton bertulang, dan pasangan batu bata. Bahan ini dapat diterapkan pada dinding dan lantai.
3. Bahan untuk penutup struktur : Kaca, piberglass. Bahan tersebut berfungsi sebagai lapisan penutup struktur yang berfungsi memberi

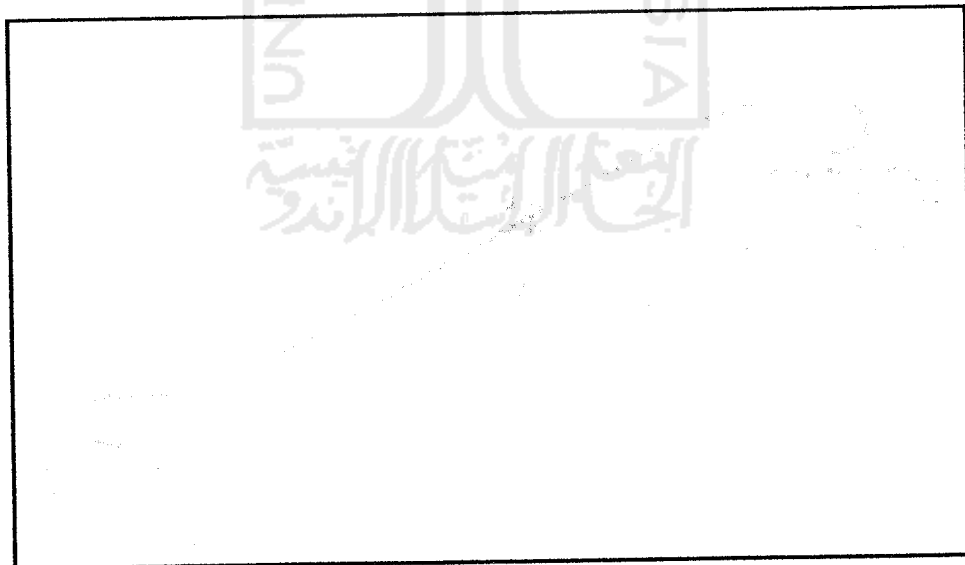
kesan transparent menunjang penampilan atau citra Arsitektur High tech.

4. Bahan untuk pelapis dan interior : aluminium, kaca, karpet, wallpaper, kayu, karet dan cat. Bahan-bahan tersebut sangat membantu dalam mewujudkan bangunan Cinema Center dengan aplikasi teknologi tinggi, untuk melengkapi penampilan interiornya maka akan terdapat elemen logam sebagai penunjang karakter interior high tech.

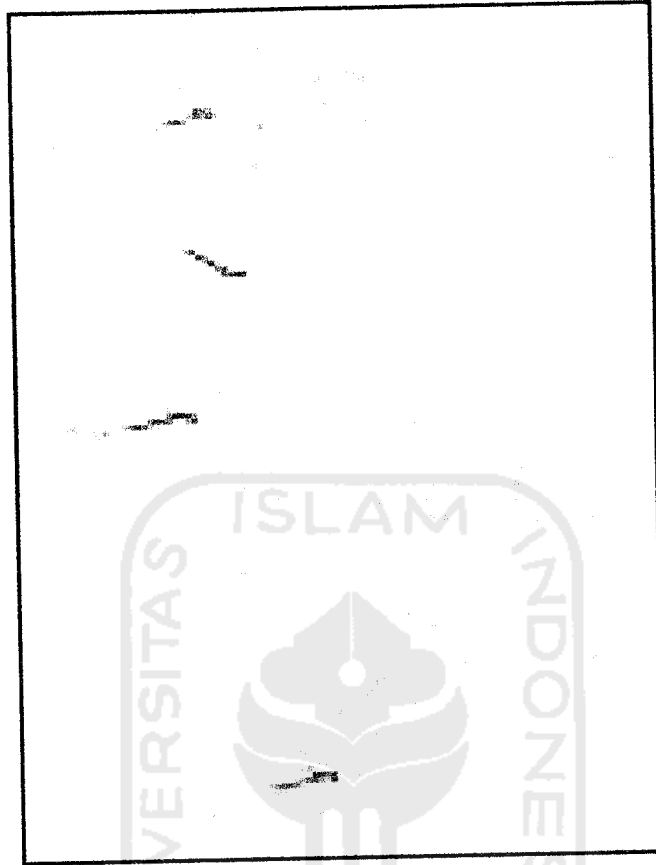
4.3.5 Konsep Sistem utilitas Cinema Center

Konsep sistem utilitas pada Cinema Center ini seperti pada pendekatan konsep, konsep ini hanya akan menjelaskan detail bentuk-bentuk dari utilitas yang dipakai. Sedangkan skema aliran jaringan utilitas tidak akan digambarkan disini karena sudah sama dengan pendekatan konsep pada bab analisis yaitu bab tiga. Detail-detail yang perlu dijelaskan tersebut antara lain adalah: tangga dan elevator, lampu darurat yang digunakan, system pengamanan kebakaran dan system penghawaan.

1. Bentuk elevator



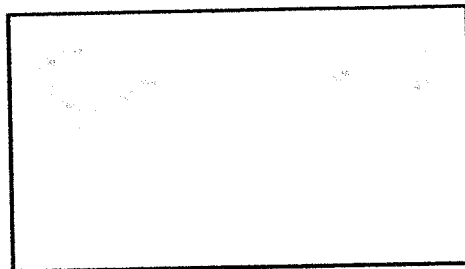
Sumber : Sistem Bentuk Struktur Bangunan, Heinz Frick, 1998

2. Bentuk tangga darurat**3. Bentuk pengaman kebakaran dan lampu darurat**

a) Lampu keluar

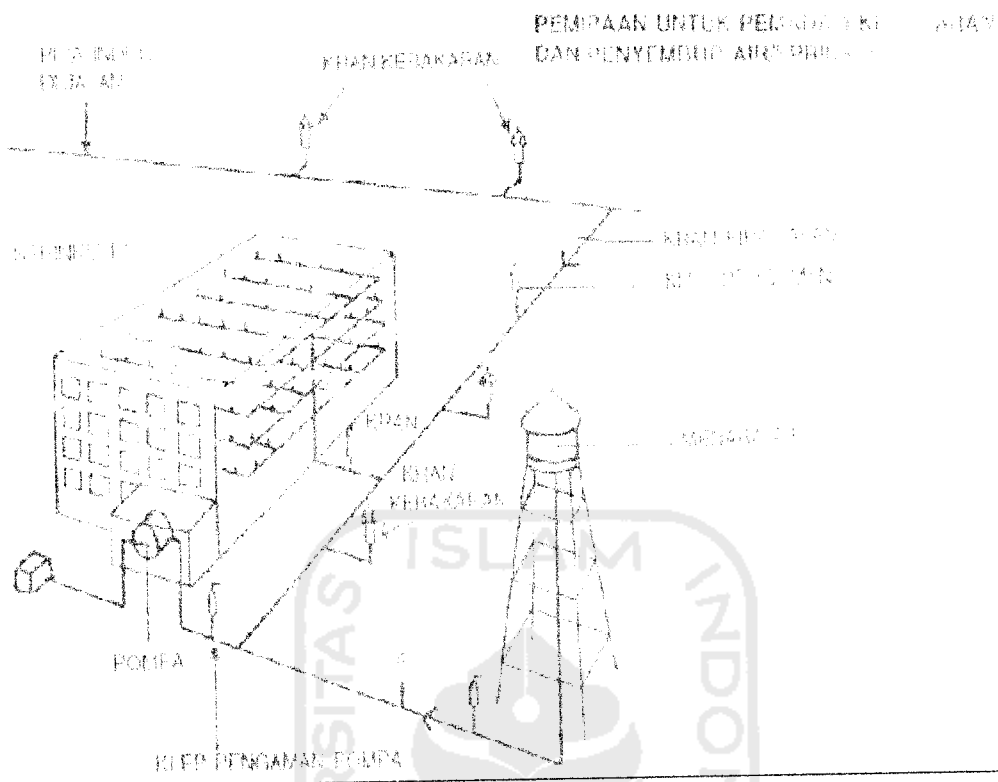


b) Lampu darurat

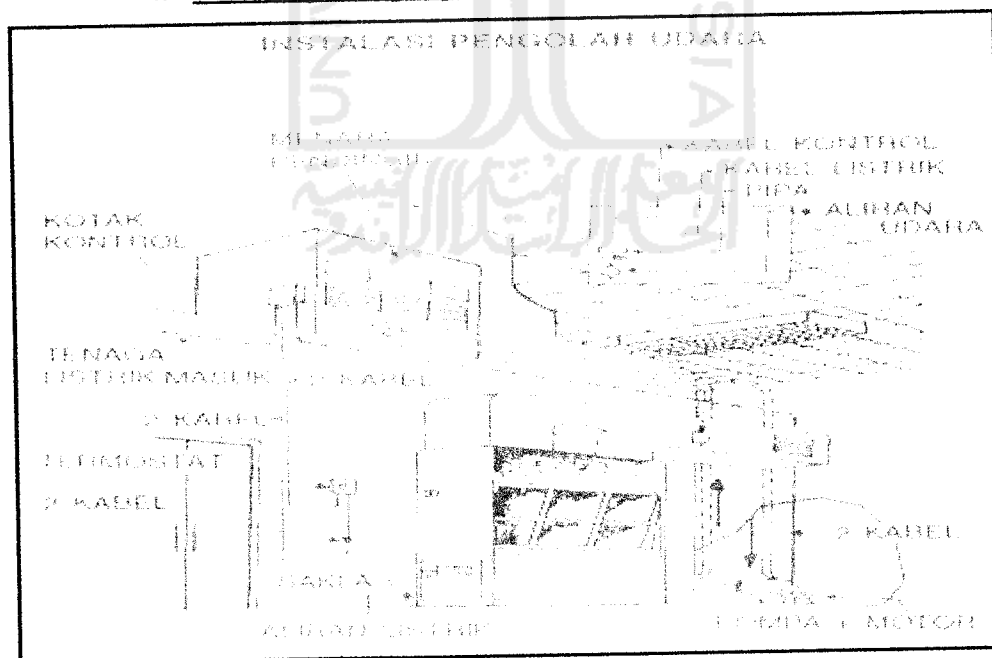


'JOGJA' Cinema Center

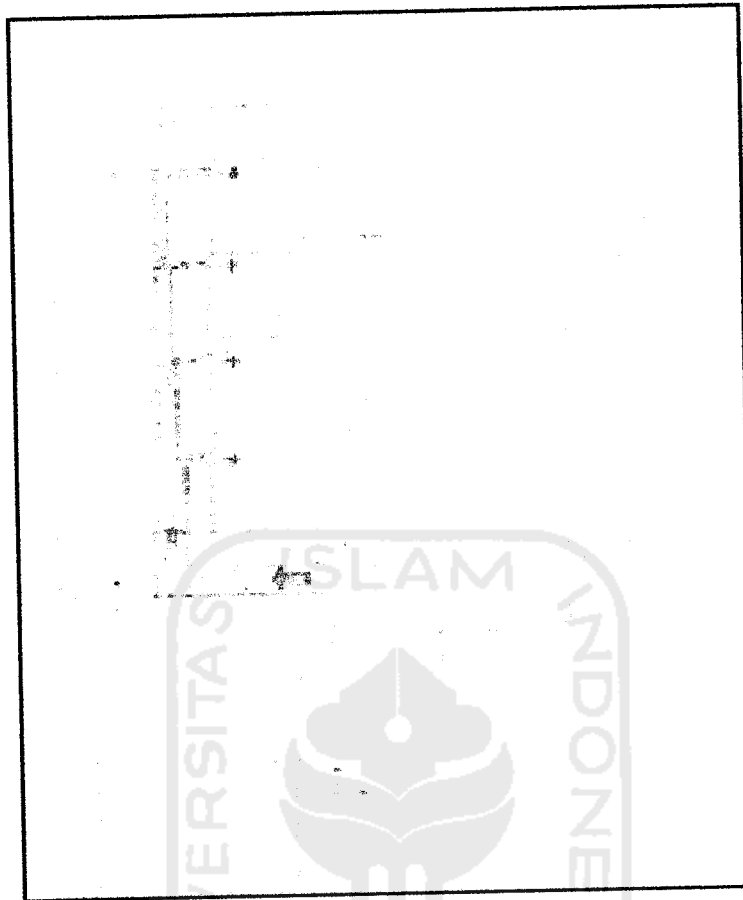
Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan



4. Bentuk system penghawaan



Gambar : Detail system penghawaan secara horizontal



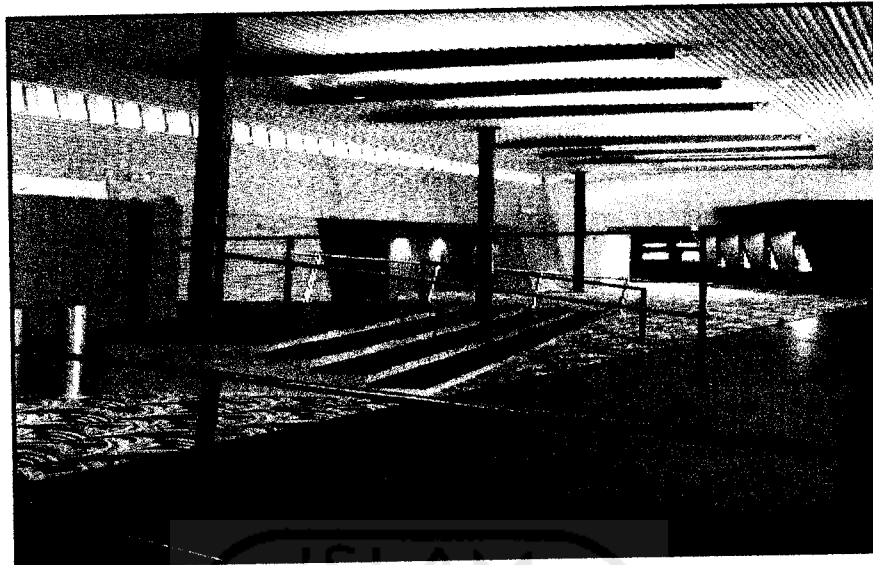
Gambar : Detail bentuk penghawaan secara vertical

4.3.6 Konsep Ruang dan Jenis Kegiatan Pada 'JOGJA' Cinema Center

1. Kegiatan Penunjang

A. Hall/ Lobby

Hall tempat pertemuan dan ruang para pengunjung saat mereka mau menuju cinema. Hall ini bersifat public dan menjadi akses ke semua arah. Pada ruangan ini terdapat pintu masuk utama. Sedangkan Lobby terbagi bagi atas beberapa bentuk Lobby, karena setiap kelompok fungsi kegiatan memiliki satu lobby sendiri sebagai ruang tunggu. Pada lobby cinema juga terdapat ruang tunggu untuk melihat-lihat jadwal pemutaran film dan informasi film terbaru, dan ruang pembelian tiket.



Sumber : Contemporary American architects

B. Food Court

Tempat dimana para pengunjung dapat membeli makanan kecil dan minuman ringan sebelum mereka menikmati sebuah film. Letak food court ini berada disekitar lobby. Bentuk ruang tersebut hanya dibatasi oleh estalase kaca makanan atau counter makanan.

C. Toilet

Untuk fasilitas pada sebuah cinema dalam penyediaan toilet perlu diperhatikan kebersihannya dan jumlah yang sesuai dengan standar kapasitas pengunjung pada sebuah cinema. Untuk pria dan wanita perlu adanya pemisahan ruang dan fasilitas disesuaikan dengan penggunaannya. Toilet terletak tidak jauh dari tempat pengunjung berada seperti didekat theater, ruang tunggu, restaurant dan café, karena ada fasilitas pendukung selain tempat-tempat yang telah disebutkan tadi maka perlu juga diletakkan ditempat-tempat yang dekat dengan fasilitas pendukung.

2. Kegiatan Pendukung

A. Pasar film/ film market

pasar film/ market film, yang berfungsi sebagai pusat penjualan produk-produk yang berkaitan dengan film mulai dari CD,VCD,DVD, sampai penjualan alat untuk pemutaran film. Dengan adanya fasilitas seperti ini maka pengunjung yang datang tidak hanya dapat menonton film saja tetapi juga dapat melihat-lihat dan membeli produk-produk film yang mereka sukai. Film market ini merupakan pusat penjualan segala produk yang berhubungan dengan film terbesar di Yogyakarta.

B. Café

Café berfungsi sebagai fasilitas penunjang yang mendukung keberadaan Cinema Center. Café merupakan tempat bersantai bagi pengunjung sambil menunggu pemutaran film, café ini dilengkapi fasilitas layar digital kecil yang berfungsi sebagai layar promosi cuplikan-cuplikan film yang terbaru atau juga untuk mendapatkan informasi tentang dunia perfilman yang terbaru. Musik yang diputar pun jenis musik film.

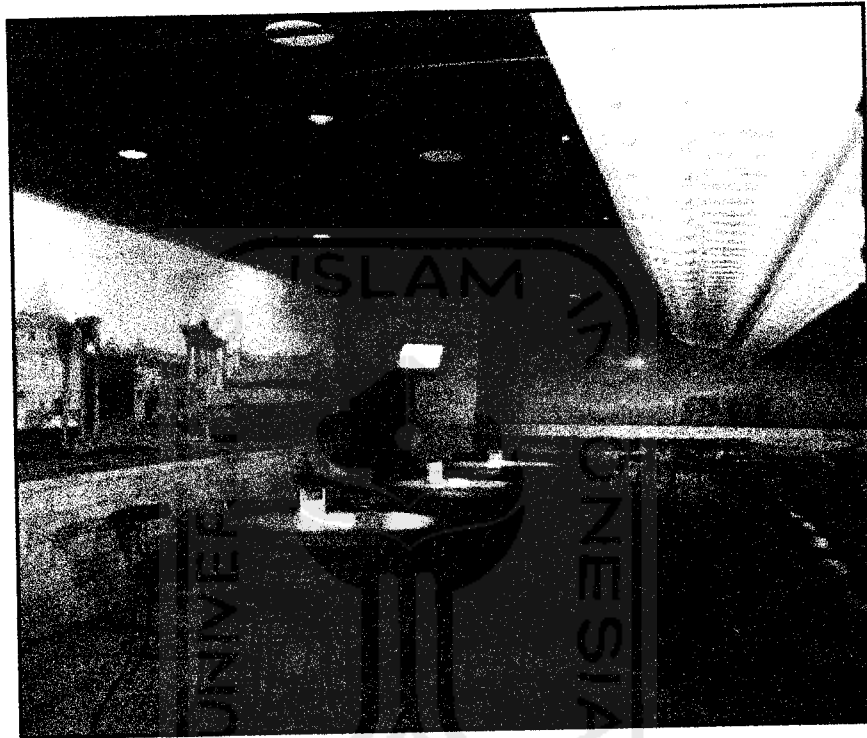
C. Toko-toko

Toko-toko merupakan bangunan pendukung yang dapat disewakan yang ukuran toko tersebut bervariasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan penyewa. Toko pada Cinema Center ini nantinya berfungsi sebagai tempat masyarakat untuk ikut meramaikan kegiatan pendukung pada Cinema Center ini. Kegiatan yang ada pada pertokoan berkisar tentang produk dan pernak pernik yang berkaitan dengan dunia cinema/ perfilman.

D. Restaurant

Restaurant yang ada pada Cinema Center ini berfungsi sebagai fasilitas pendukung keberadaan bangunan ini. Restaurant merupakan tempat beristirahat, bersantai dan makan bagi pengunjung yang telah melihat-lihat, menonton dan berjalan-jalan serta berbelanja di Cinema

Center ini. Restaurant yang bergaya High Tech memberi kesan yang bersih bagi pengunjung sehingga merasa nyaman untuk menikmati hidangan restaurant. Restaurant ini nantinya direncanakan akan akan mamakai model swalayan atau pujasera untuk memberikkan keleluasaan dan kepuasan bagi pengunjung untuk memilih menu.



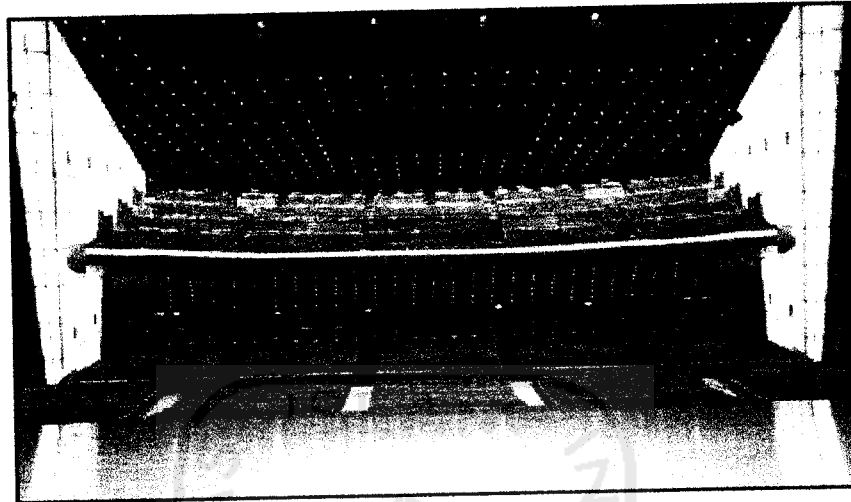
Sumber : Griya Asri, no 223/127.032002

E. Cinema Convention Hall

Cinema Convention Hall adalah fasilitas pendukung kegiatan yang ada pada Cinema Center. Convention Hall ini berupa tempat yang dapat menampung wadah kegiatan Pertemuan berupa sarasehan yang membahas tetang film dan dunia perfilman, contohnya seminar tetang perfilman. Selain itu juga Convention Hall ini terdapat ruangan sebagai Work shop dan audiovisual.

Ruangan Convention Hall merupakan tempat yang memerlukan suasana yang nyaman, sehingga citra yang ditamikan haruslah mempunyai

karakter yang formal. Karakter seperti itu dapat dilihat pada ruang sarasehan atau ruang seminar seperti gambar dibawah ini



Sumber : Contemporary American architects



Sumber : Contemporary American Architects

4.3.7 Konsep Citra Bangunan 'JOGJA' Cinema Center

Dari hasil analisis dan pendekatan konsep maka citra bangunan pada Cinema Center dapat diwujudkan dan dibentuk dari penggabungan konstruksi, bahan, dan system utilitas serta dipengaruhi oleh fasilitas dan

aktifitas bangunan yang ada. Maka konsep citra bangunan Cinema Center yang mengaplikasikan teknologi tinggi inipun tetap mengacu pada pendekatan-pendekatan konsep yang telah ada, kemungkinan pada desain perancangan gambar citra bangunan akan dapat berubah dengan adanya pengembangan berupa penambahan ataupun pengurangan tetapi tetap pada konsep.

Adapun ciri karakter bangunan High Tech selain berkesan futuristic juga dipengaruhi faktor struktur, bentuk, dan bahan dapat dirinci sebagai berikut :

1. Bentuk Bangunan High Tech

Bentuk bangunan High Tech dipengaruhi oleh :

A. Indide-out

Elemen yang seharusnya berada didalam diletakan diluar. Contoh penempatan struktur dan jaringan mekanikal sebagai elemen interior atau sculpter yang biasanya ditempatkan di dalam bangunan.

B. Transparency, layering, and movement

Berpijak pada tiga kualitas keindahan yang diolah menjadi satu, yaitu :

- a) Transparency (tembus pandang)
- b) Layering (lapisan)
- c) Movement (pergerakan)

2. Kontruksi bangunan High Tech

Celebration process

Logika kontruksi yang diungkapkan secara jujur "*how thing 's work*".

A light fillgree and tensile member

Penggunaan bahan dan struktur yang ringan.

Sedangkan bentuk ciri futuristic pada bangunan high tech dapat dibantuk berdasarkan konsep sebagai berikut :

- a) Bentuk aktratif dan tidak conventional/ kaku
- b) Bentuk masa cenderung bukan merupakan bentuk dasar
- c) Berfisi kedepan
- d) Analogi bentuk citra dengan mesin

*'JOGJA' Cinema Center**Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*

e) Bahan material bangunan berteknologi tinggi

Dari ciri-ciri yang diungkapkan di atas serta hasil konsep cinema yang telah ada maka penggambaran konsep citra pada bangunan 'Jogja' Cinema Center ini merupakan hasil dari penggabungan antara penampilan arsitektur High tech seperti yang dijelaskan di atas dengan symbol-simbol yang telah ada tersebut.

