

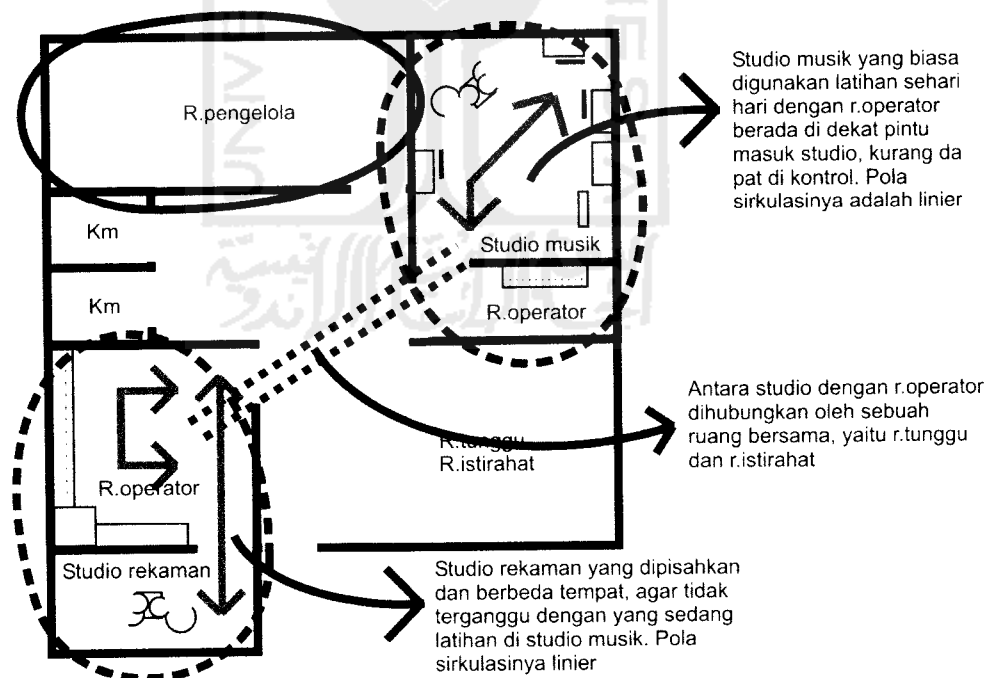
BAGIAN II

1. Studi Kasus

1.1. Proses Produksi

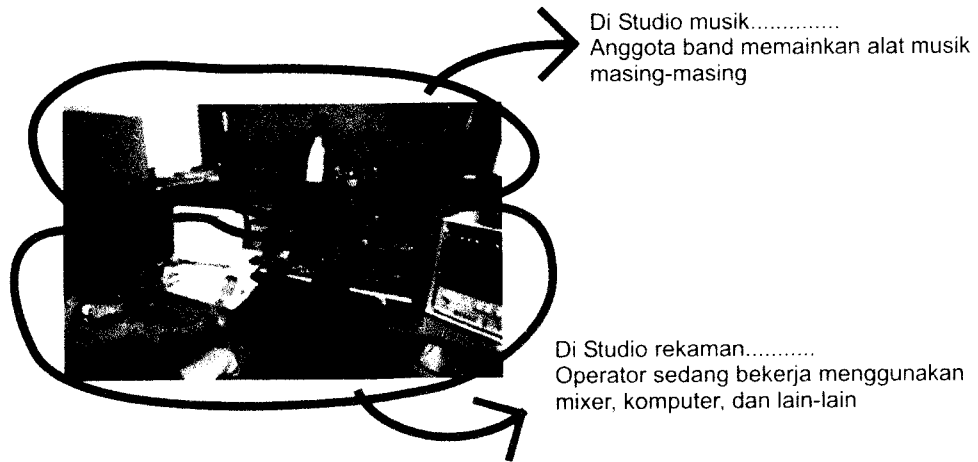
A. Studio Musik dan Rekaman Avila, Jogjakarta

Studio musik dan rekaman Avila yang mulanya hanya mewadahi kegiatan untuk latihan saja, saat ini mencoba mewadahi proses rekaman dengan membuat sebuah studio rekaman. dengan alasan proses rekaman tidak mengganggu proses latihan, studio rekaman dipisahkan dengan studio musik. Hal ini membutuhkan ruang lagi yang dapat mewadahi alat-alat yang ada di dalam studio rekaman, padahal alat-alat yang ada sebagian hampir sama dengan yang ada di studio musik



studio musik dan rekaman Avila

sumber : survey lapangan, 2003

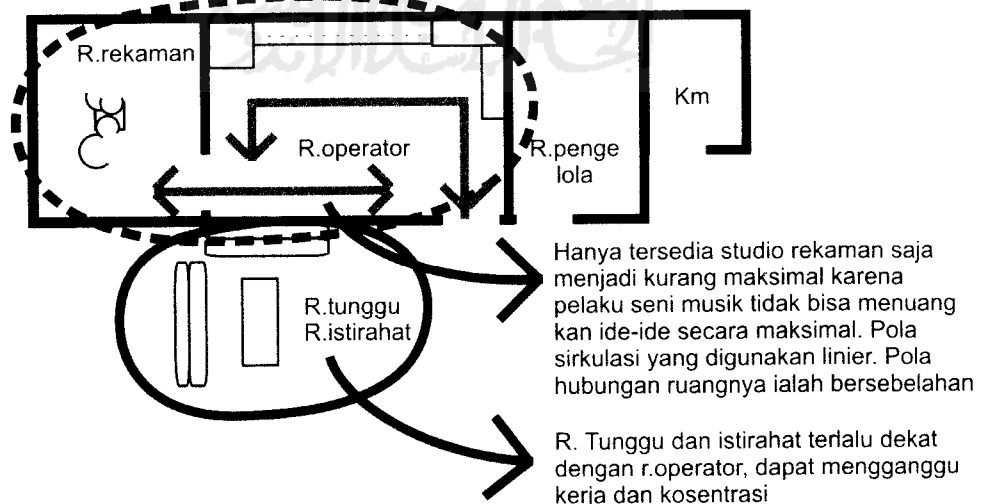


kegiatan di dalam studio musik dan studio rekaman

sumber : internet

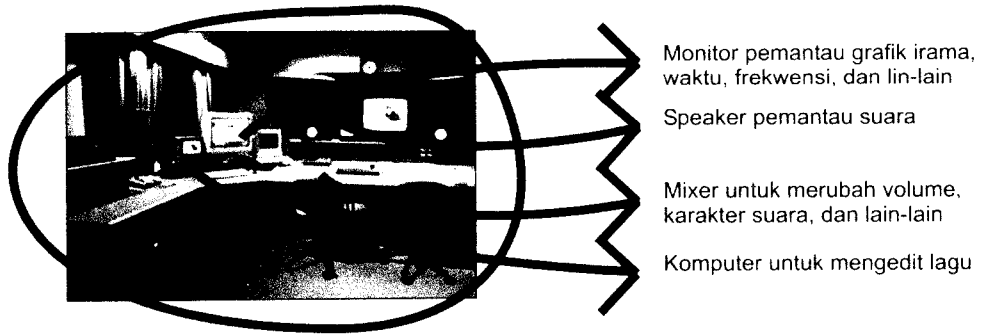
B. Studio Rekaman White House, Jogjakarta

Sejak pertama kali berdiri, studio ini memang sudah mengkhususkan hanya melayani proses rekaman saja. Dengan pandangan semakin khusus kegiatan yang diwadahi semakin lengkap dan canggih alat-alat yang dipunyai, membuat studio rekan white house banyak dipilih oleh pelaku musik. Salah satu kelemahannya ialah, pelaku musik harus berada di tempat lain agar dapat latihan dahulu.



studio rekaman "white house",

sumber : survey lapangan, 2003



Monitor pemantau grafik irama, waktu, frekwensi, dan lin-lain

Speaker pemantau suara

Mixer untuk merubah volume, karakter suara, dan lain-lain

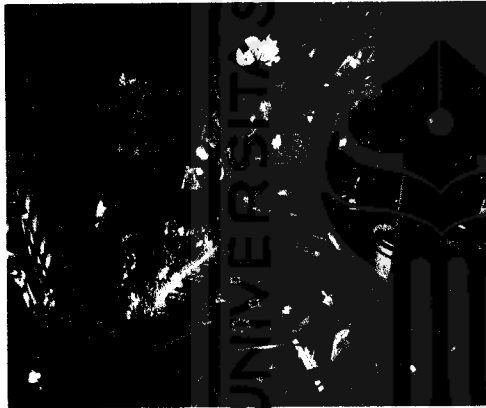
Komputer untuk mengedit lagu

alat-alat yang ada di dalam ruang operator

sumber : internet

1.2. Proses Promosi

1.2.1. Planet Hollywood, Orlando, USA



Area panggung di dalam ruangan yang dapat langsung berinteraksi dengan penikmat

Hubungan ruangnya ialah ruang dalam ruang

Area penikmat yang cukup lega, namun tidak ada ruang kosong sehingga penonton dapat menikmati acara dengan maksimal

1.2.2. Red's Rec Room



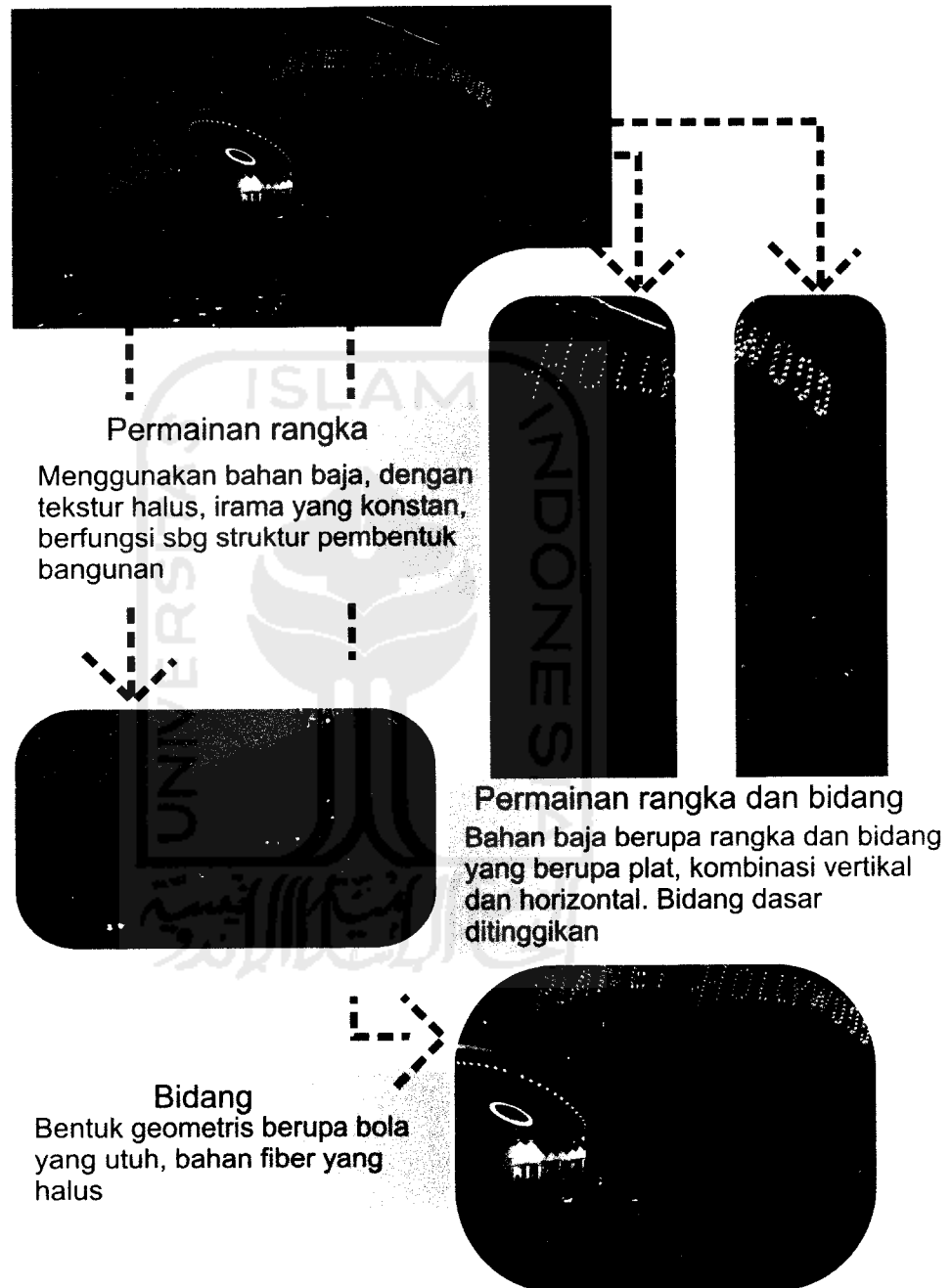
Hubungan antar ruangnya ialah ruang dalam ruang

Area panggung dengan sedikit ruang kosong agar penikmat dapat berdiri sambil bergoyang saat menikmati musik

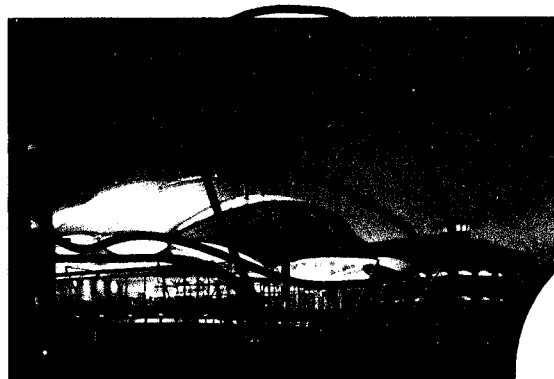
Area penikmat musik yang tidak terlalu jauh dari panggung sehingga penikmat tetap dapat menikmati dengan leluasa



1.3. Karya Arsitektur High Tech

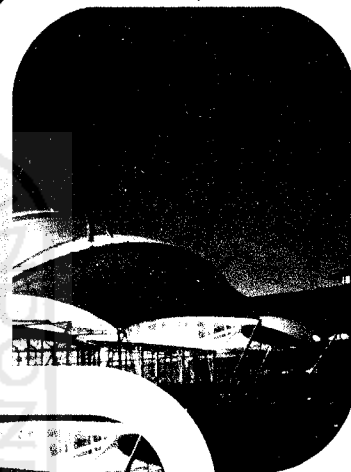


studi kasus High Tech



Permainan rangka

Menggunakan bahan baja, dengan struktur kabel yang menyatu di ujung, didominasi bentuk rangka silinder



Permainan bidang

Menggunakan material halus berupa kaca dgn dimensi sama yang dijadikan satu mjd lebar, bentukan persegi dijadikan sebagai dasar



Permainan bidang

Penggunaan material halus berupa kain, yang menjadi dasar pembentuk tenda,

studi kasus HIGH TECH



Bentuk geometris persegi 4
berkesan kokoh



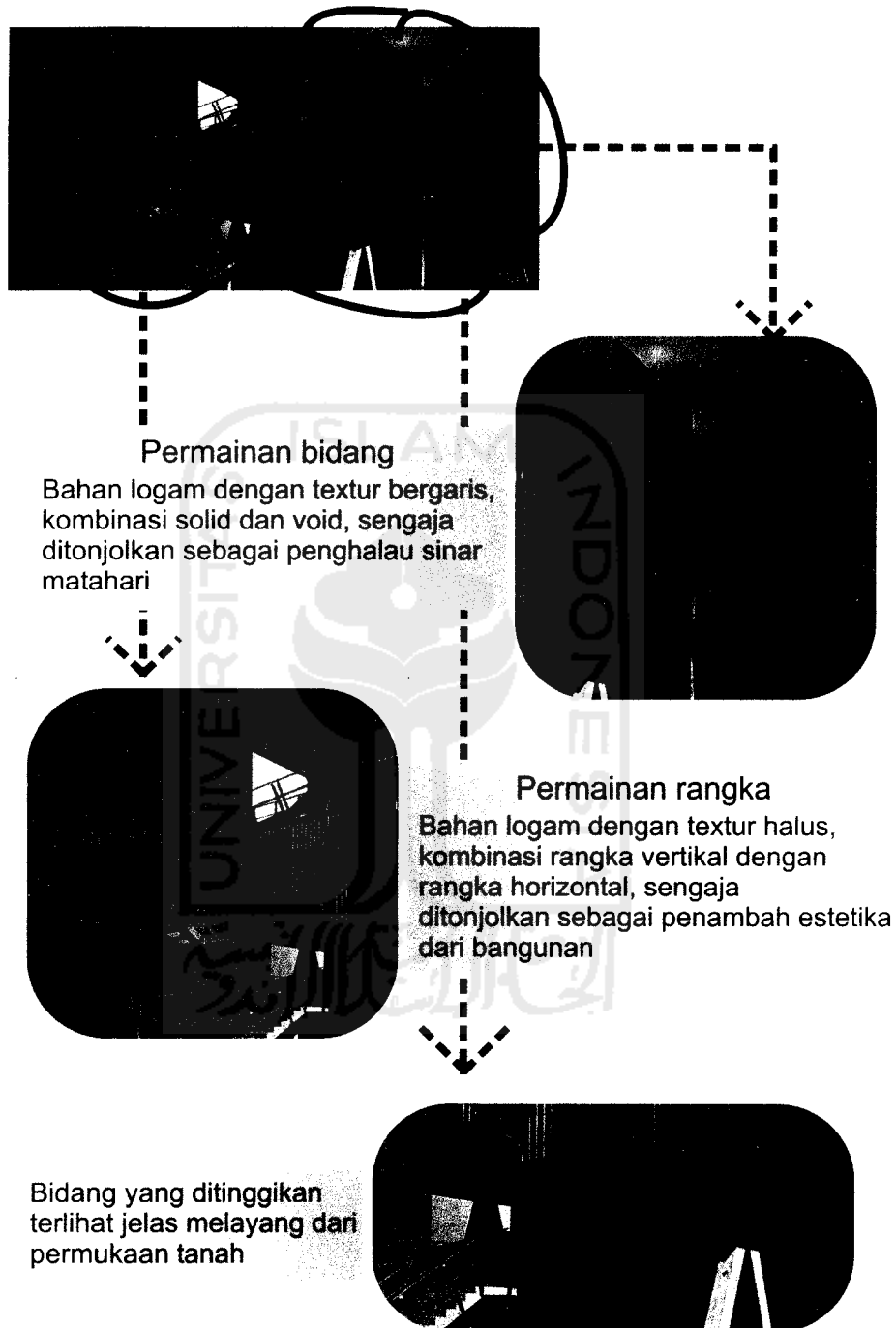
Permainan rangka

Kombinasi antara bahan beton dengan baja,
jarak antar silangan baja yang sama
menambah estetis, dengan bentuk dasar
balok dan membingkai bentuk bangunan
itu sendiri



Permainan rangka
Perulangan yang sama namun
berada dibelakang agak
tersembunyi, berkesan kuat

studi kasus HIGH TECH



studi kasus High Tech

2. Kesimpulan Sebagai Konsep Rancangan Bangunan

Dari data-data yang diperoleh dalam penulisan proposal ini, dapat diambil kesimpulan dalam menentukan langkah-langkah selanjutnya. Kesimpulan terbagi dalam beberapa aspek :

2.1. Fungsi

Bangunan yang akan dirancang adalah bangunan industri musik. Sesuai dengan perkembangan seni musik dan industri seni musik, bangunan ini akan mewadahi kegiatan berupa proses produksi, promosi, dan distribusi.

a. Lokasi Site

Bangunan ini berada di Jalan Parangtritis, dimana daerah ini tidak jauh dari pusat kota, infrastruktur yang memadai, dan yang paling penting merupakan daerah pengembangan seni di Jogja.

b. Penzoningan

Fasilitas industri musik yang dirancang dibagi atas hubungan kedekatan fungsi bangunan. Antar 3 massa bangunan mempunyai suatu hubungan yang mengikat. Sedangkan fungsi bangunan yang saling mendukung didekatkan seperti massa bangunan produksi dengan massa bangunan distribusi yang terletak di area privat. Sedangkan massa bangunan promosi diletakkan di area publik karena pengunjung akan sering berada di area tersebut.

c. Tata ruang

I. Ruang dalam

- Ruang-ruang dalam menggunakan pola sirkulasi linier untuk mempermudah menuju ke suatu ruangan.
- Bentuk dasar bangunan ialah lingkaran yang mengalami penambahan dan pengurangan.

II. Ruang luar

- Penataan jalur sirkulasi kendaraan dan pedestrian dengan vegetasi dan taman-taman kecil.
- Memberikan *space* antara massa bangunan yang digunakan dengan taman.
- Penyediaan ruang terbuka yang dilengkapi dengan area tempat duduk untuk menghilangkan rasa bosan.
- Menciptakan vegetasi yang mampu menjadi peredam suara dari jalan raya dan membuat lingkungan sejuk, sehingga terasa nyaman jika berada di luar bangunan.

2.2. Estetis

a. Bentuk Gubahan Massa

Adanya penambahan dan pengurangan dari bentuk dasar lingkaran, agar tercipta bentuk yang dinamis dan tidak monoton, sehingga dapat menjadi '*vocal point*' bagi lingkungan sekitarnya.

Terdiri dari 3 buah massa yang mempunyai fungsi berbeda, yaitu : bangunan yang mewadahi kegiatan proses produksi, bangunan yang mewadahi kegiatan promosi, dan bangunan yang mewadahi kegiatan distribusi. Ketiga fungsi bangunan disatukan menggunakan elemen bangunan berupa selasar atau tangga.

Area proses produksi dirancang terlihat melayang dengan disangga oleh rangka. Area promosi dirancang agar atapnya dapat membuka dan menutup jika dibutuhkan. Sedangkan area distribusi tetap berada diatas site untuk memudahkan sirkulasi kendaraan angkutan.

b. Fasade Arsitektur High Tech

Menampilkan gaya bangunan arsitektur high tech dengan menonjolkan permainan rangka dan bidang. Permainan rangka dan bidang yang menjadi ornament dari bangunan, juga merupakan

struktur yang berfungsi mendukung bangunan. Permainan rangka dan bidang juga akan ditampilkan pada elemen penghubung antar bangunan, baik berupa selasar atau tangga.

c. Material Bangunan

Menggunakan material yang sebagian besar berasal dari baja dan juga menggunakan kaca dengan dimensi yang lebar. Penggunaan material kayu juga tidak lepas, mengingat bangunan berada di daerah yang umumnya menggunakan material kayu.

d. Tekstur

Tekstur merupakan perpaduan antara halus dan kasar. Hal ini dimaksudkan untuk menghilangkan kesan monoton.

2.3. Teknis

a. Struktur

- Menggunakan struktur bentang lebar pada ruang-ruang yang mempunyai dimensi lebar dan menghindari adanya kolom .
- Atap menggunakan struktur kombinasi antara baja dan kayu.
- Struktur basement sebagai pondasi dan menggunakan fondasi foot plate.
- Menggunakan perpaduan struktur struktur kabel, dan baja.

b. Utilitas

I. Listrik

- Kelistrikan dijadikan satu dalam saluran untuk memudahkan dalam pengoperasionalan dan pengontrolan.
- Penggunaan ganset sebagai alternative.

II. Sirkulasi vertikal

- Penggunaan lift sebagai sirkulasi vertika pada area produksi.

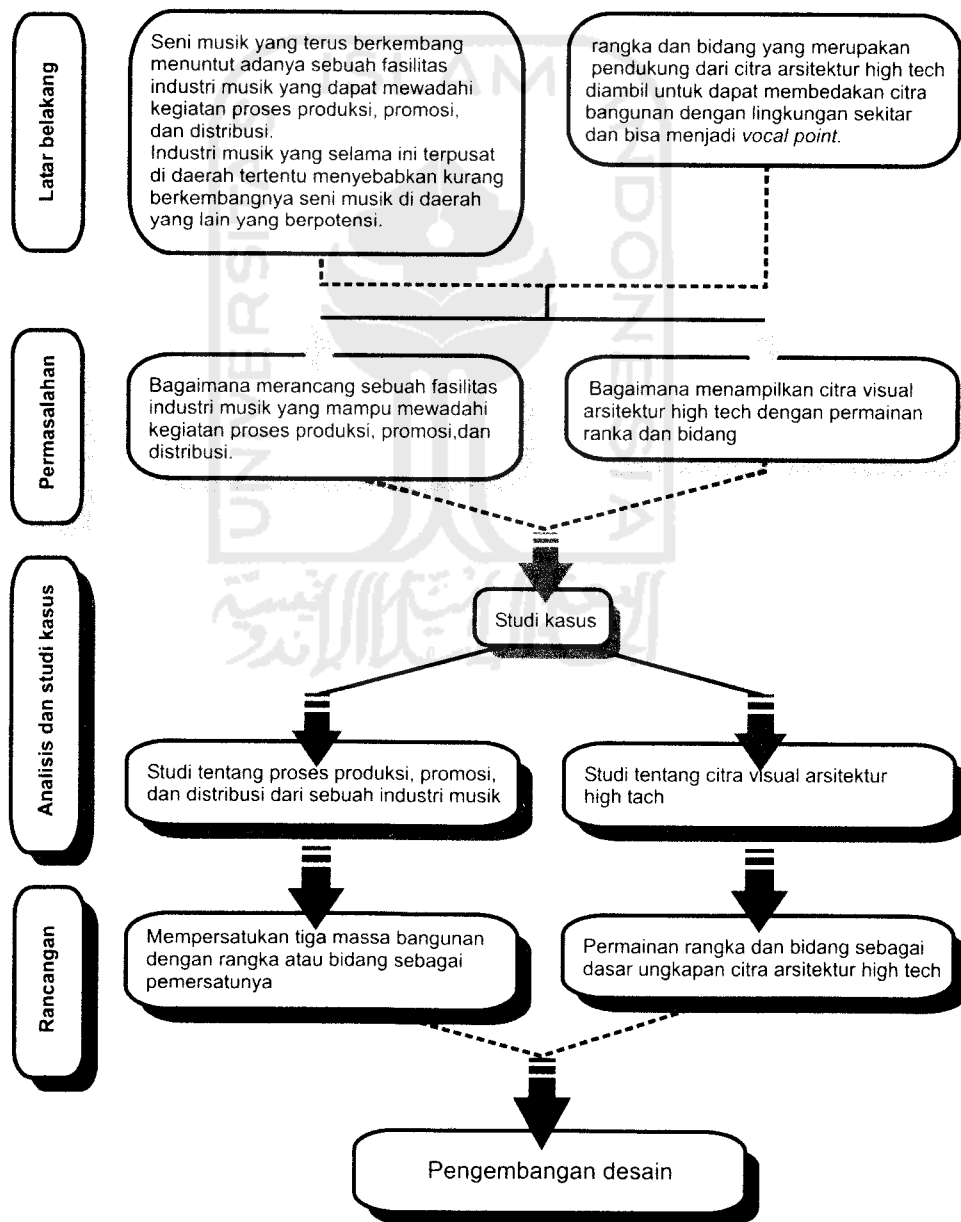
- Penyediaan tangga darurat di luar bangunan.

III. Distribusi air bersih dan kotor

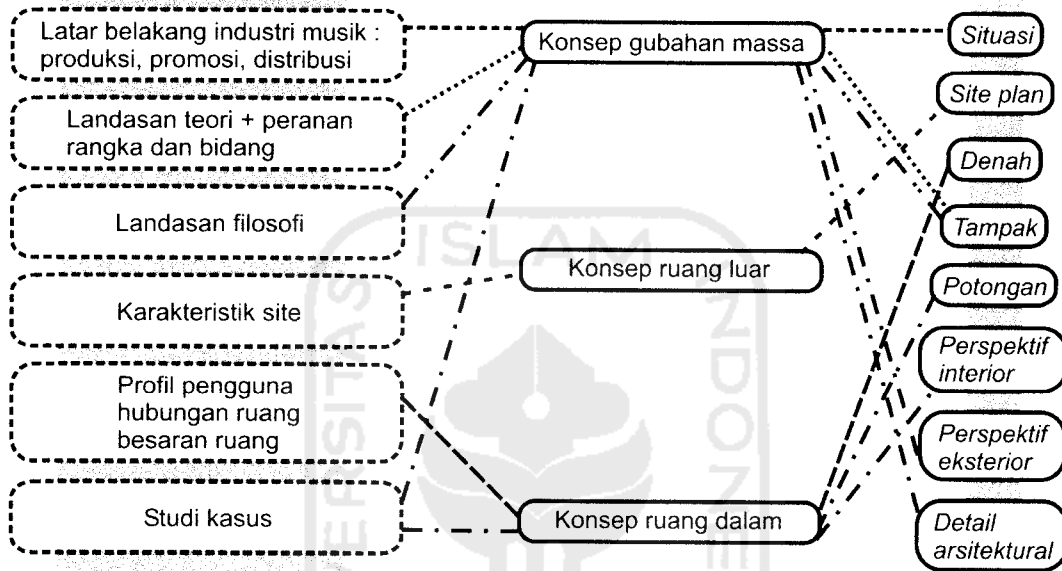
- Elemen distribusi air di ekspos di luar bangunan dan disamarkan dengan permainan rangka

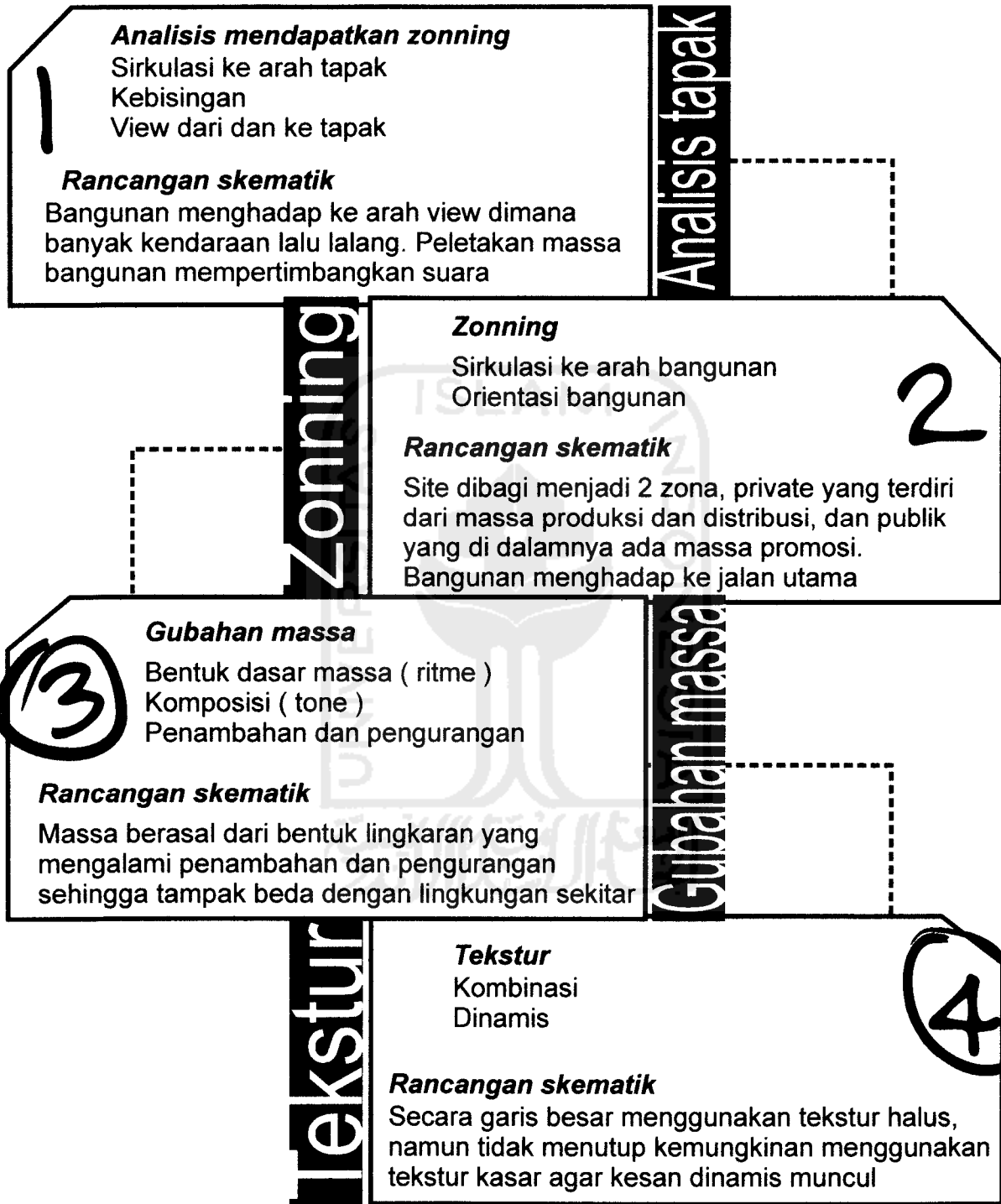
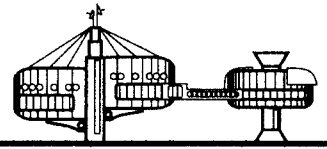
3. Skenario Perancangan

3.1. Kerangka pikir



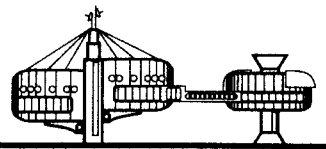
3.2. Pencapaian pruduk gambar





skematik

desain 35



5

Fasade

Arsitektur high tech
Permainan rangka dan bidang

Rancangan skematik

Permainan rangka berupa struktur bangunan yang diekspos, berdiri tegak menopang bangunan atau mendingkai bentuk bangunan. Permainan bidang dengan membentuk lengkung atau miring

Fasade

Struktur

Struktur

Bentang lebar
Rangka
Kabel

6

Rancangan skematik

Bangunan yang membutuhkan ruang luas dan minim kolom menggunakan struktur bentang lebar, dengan menggunakan rangka dan kabel sebagai pen dukungnya.

7

Material

Logam
Kaca
kayu

Rancangan skematik

Dominasi struktur dengan bahan logam, meminimalkan beban dengan bahan fiber, dan penggunaan kaca dengan dimensi lebar.

Material

Utilitas

Utilitas

8

Peletakan tangga darurat
Lift
Shaf

Rancangan skematik

Tangga darurat sengaja diekspos di luar bangunan guna menambah estetika. Lift sebagai alat sirkulasi vertikal ada pada bangunan yang bertingkat. Shaf untuk memudahkan pengoperasian dan pengontrolan

Rancangan denah - tampak - potongan

9

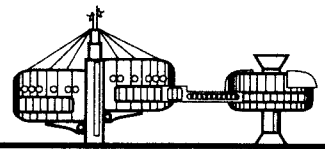
?

! 1φ

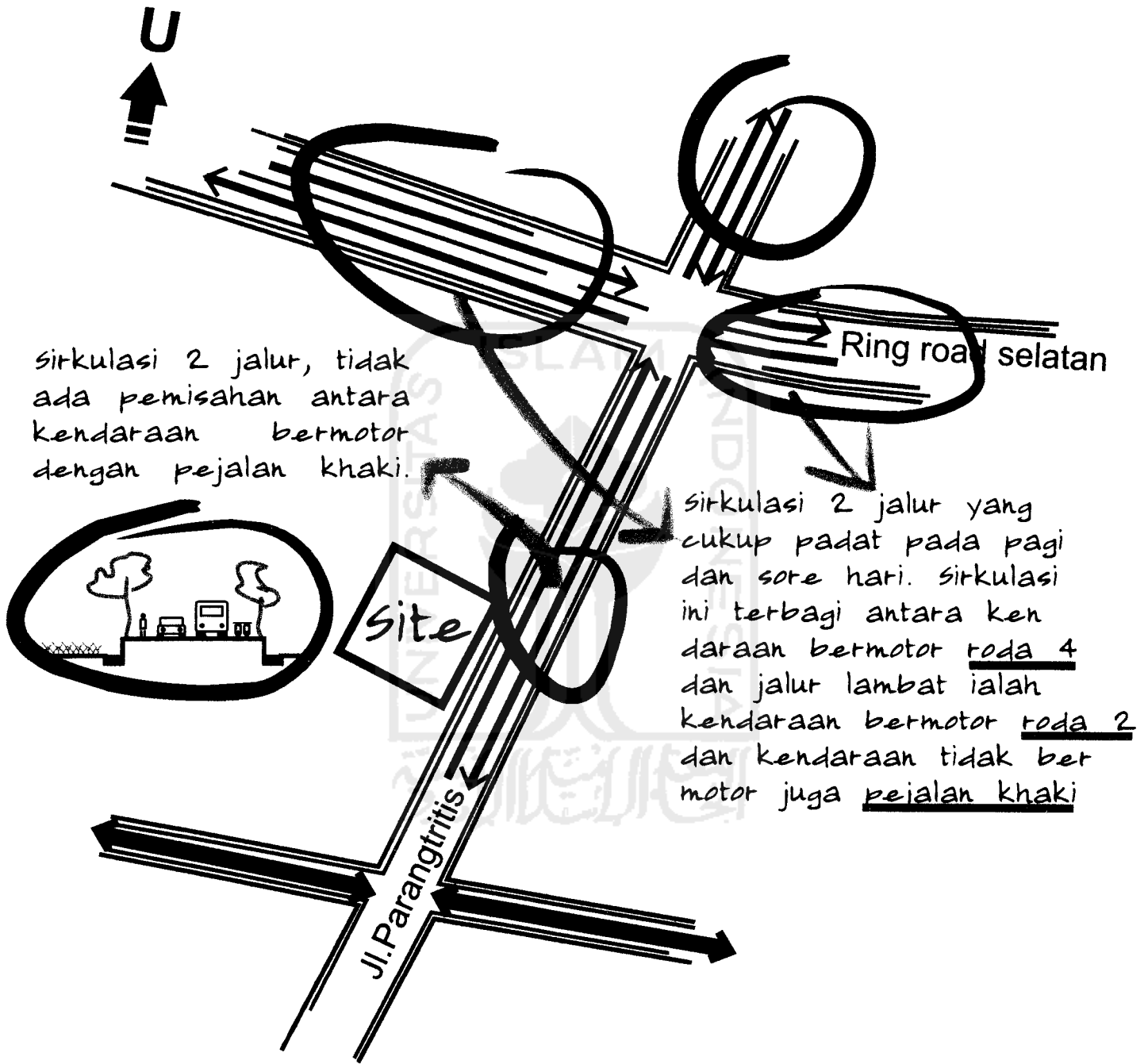
Studio

skematik

desain 36

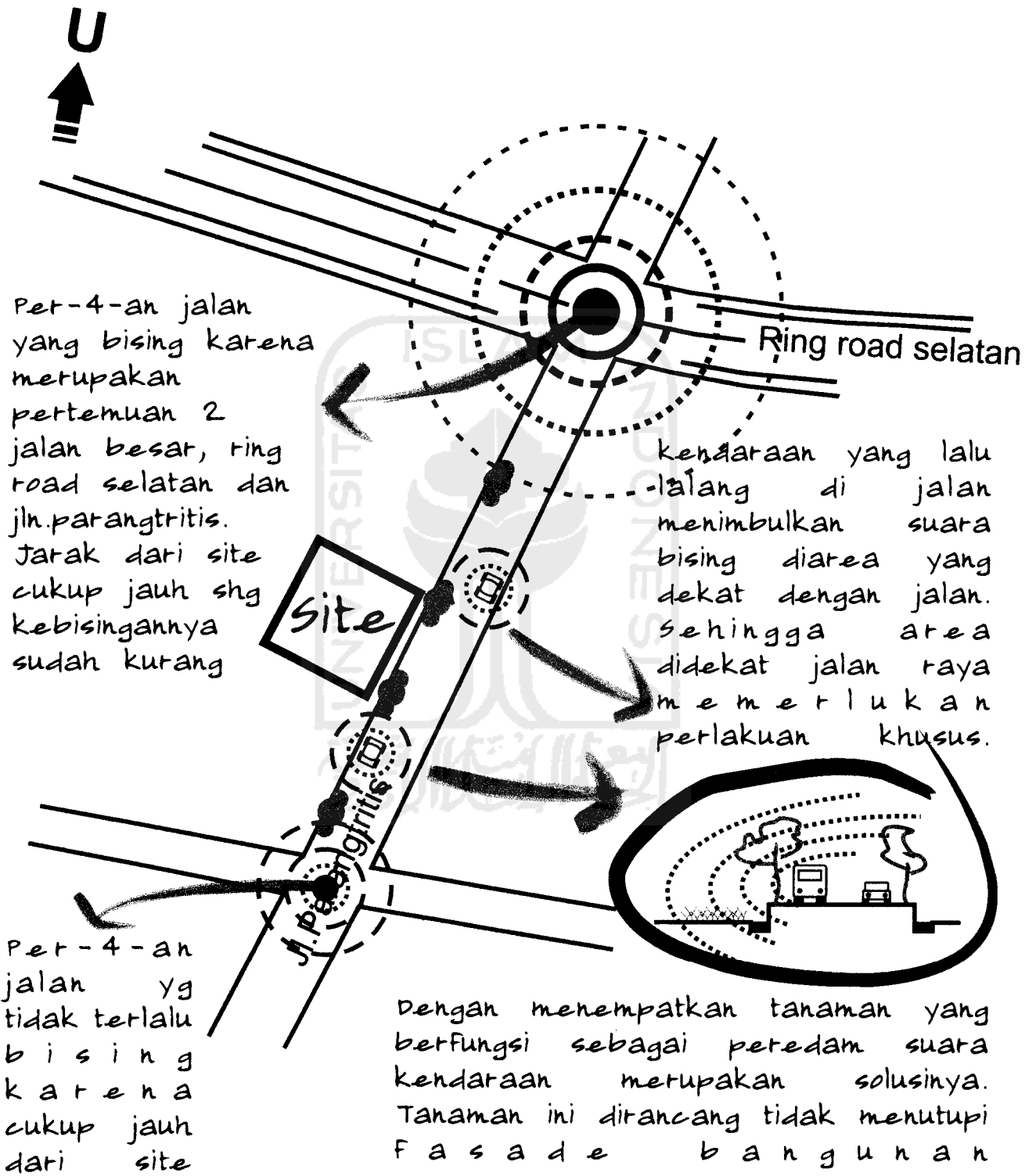
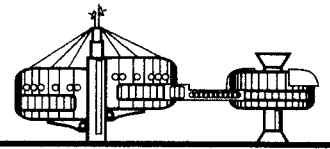


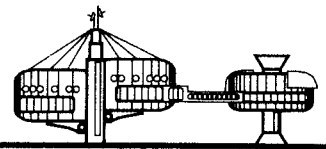
sirkulasi ke arah tapak



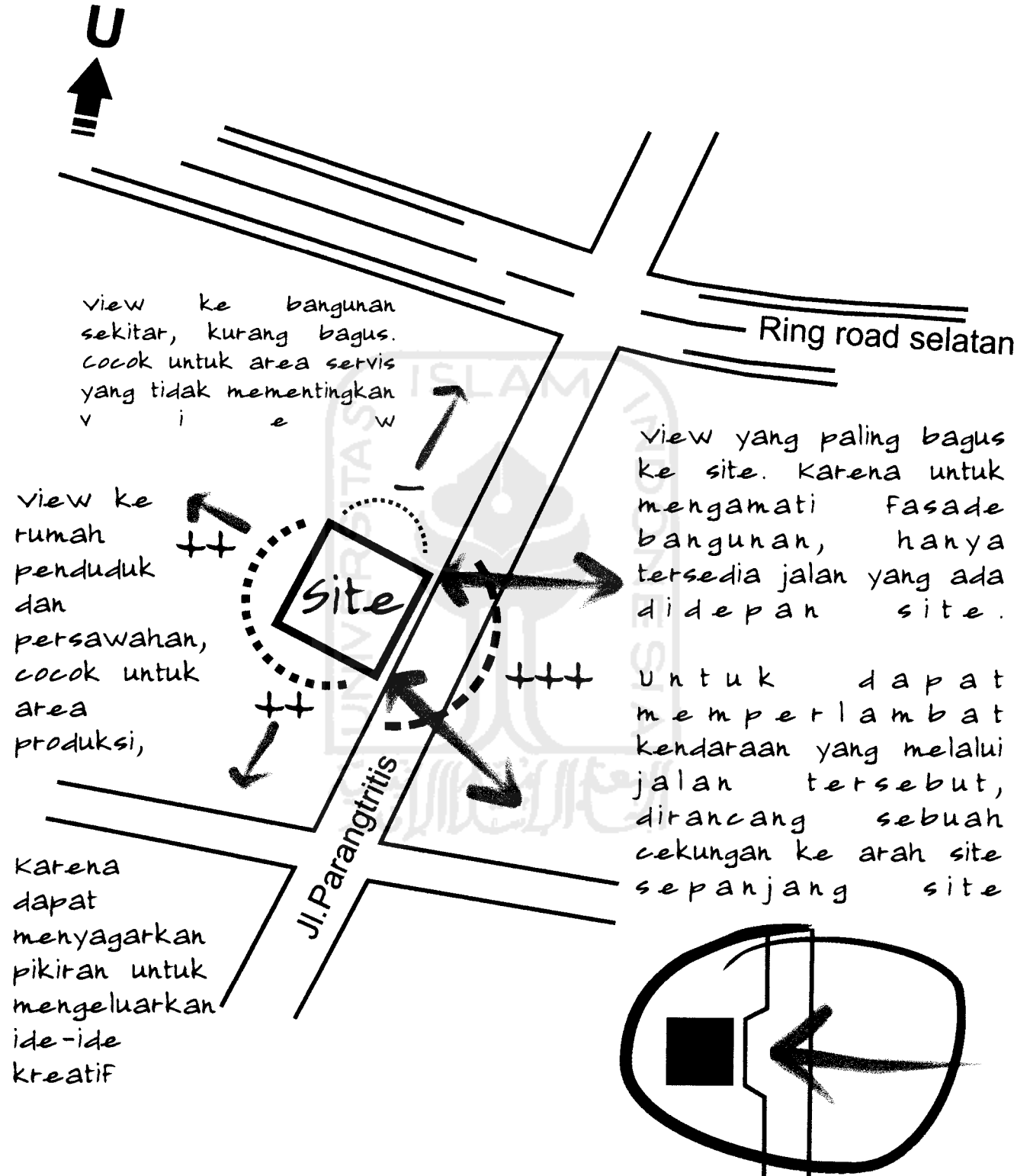
skematik

desain 37





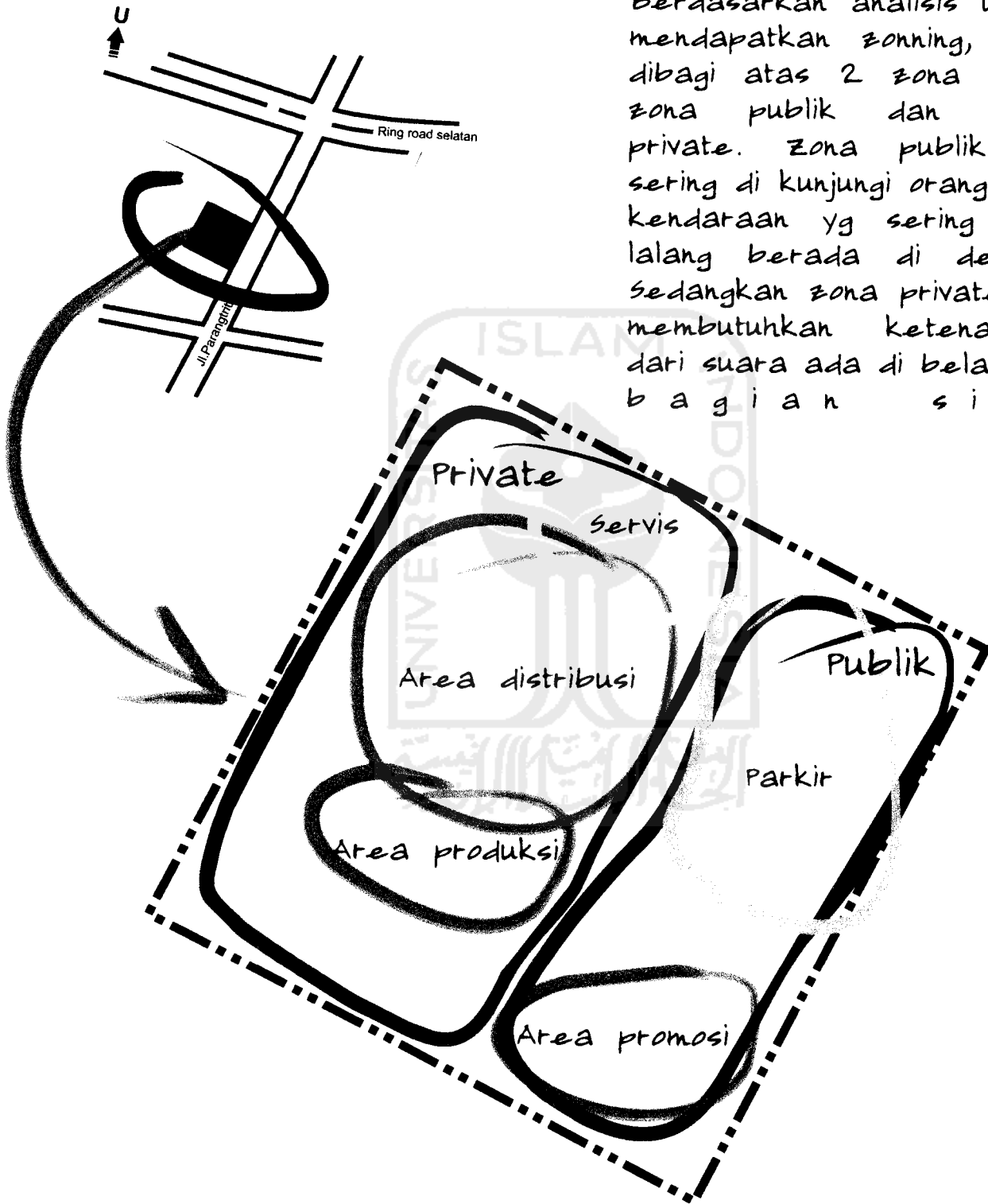
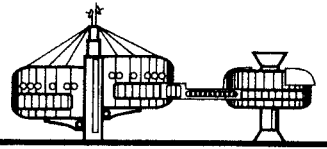
view



skematik

desain 39

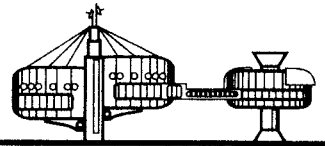
Zonning



Berdasarkan analisis untuk mendapatkan zonning, site dibagi atas 2 zona yaitu zona publik dan zona private. Zona publik yg sering di kunjungi orang dan kendaraan yg sering lalu lalang berada di depan. Sedangkan zona private yg membutuhkan ketenangan dari suara ada di belakang bagian site

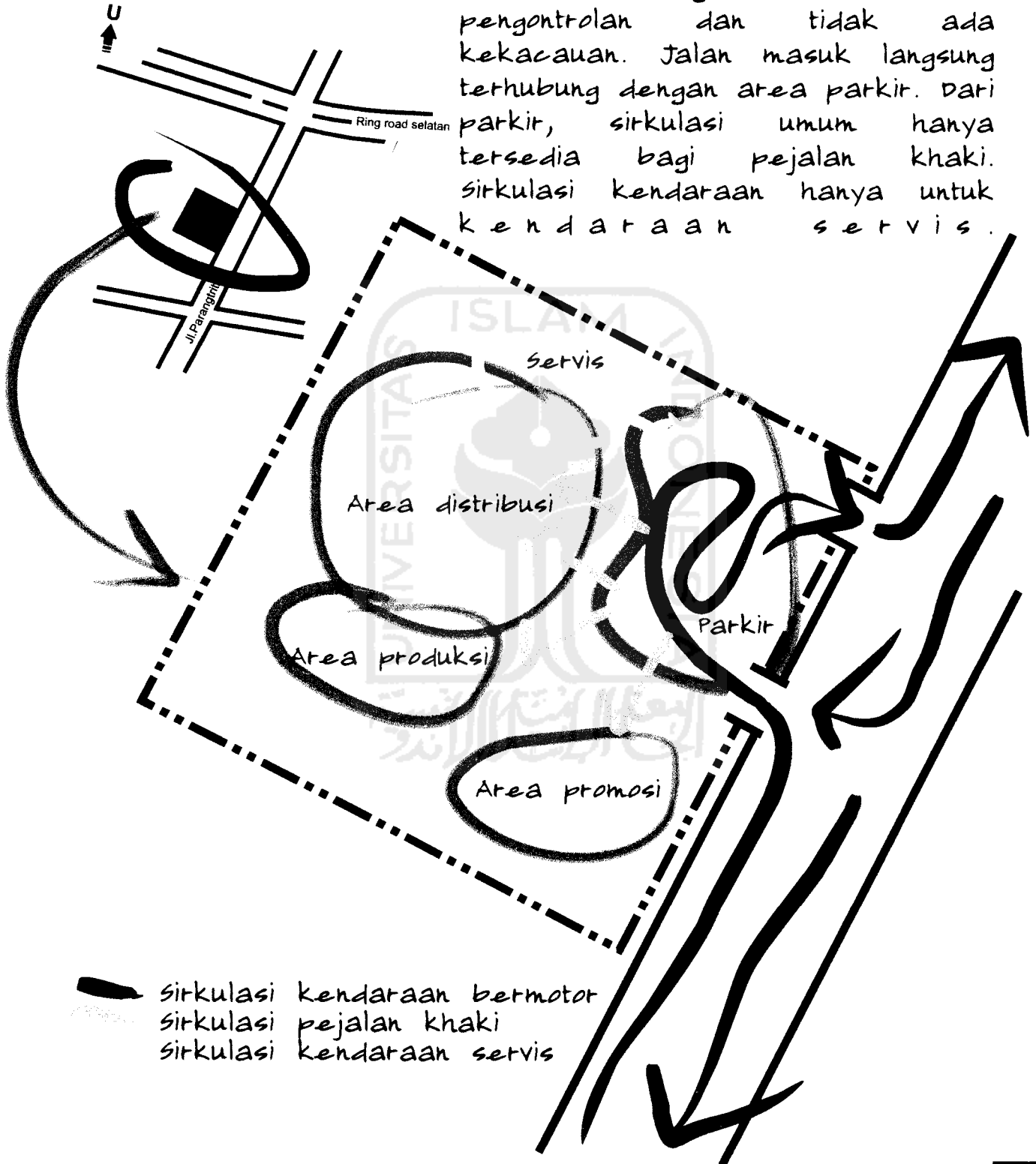
skematik

desain 40



sirkulasi ke arah bangunan

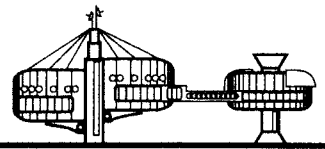
Pintu masuk dari selatan dan keluar dari utara agar mudah dalam pengontrolan dan tidak ada kekacauan. Jalan masuk langsung terhubung dengan area parkir. Dari parkir, sirkulasi umum hanya tersedia bagi pejalan kaki. Sirkulasi kendaraan hanya untuk kendaraan servis.



- sirkulasi kendaraan bermotor
- - - sirkulasi pejalan kaki
- · · sirkulasi kendaraan servis

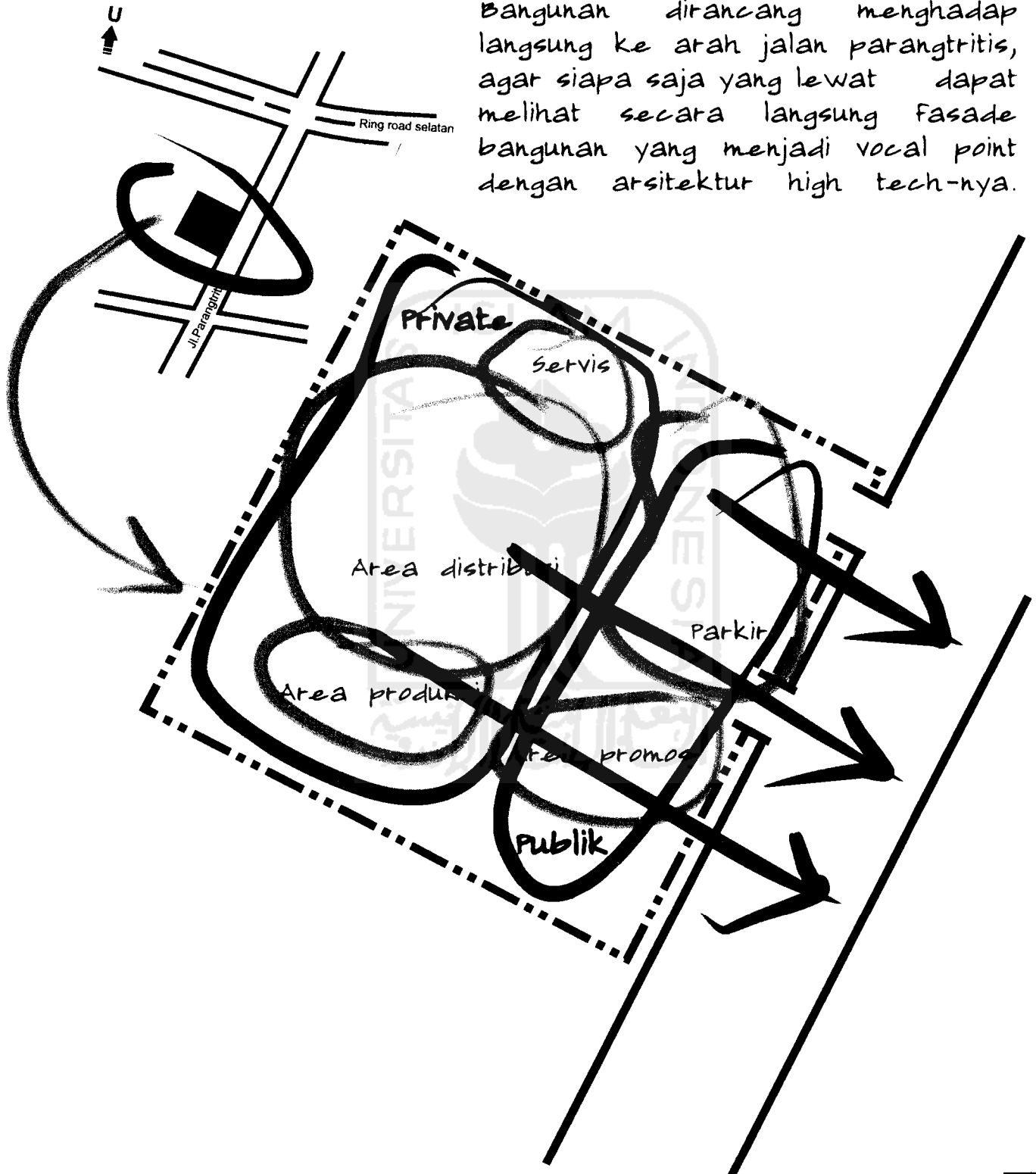
skematik

desain 41



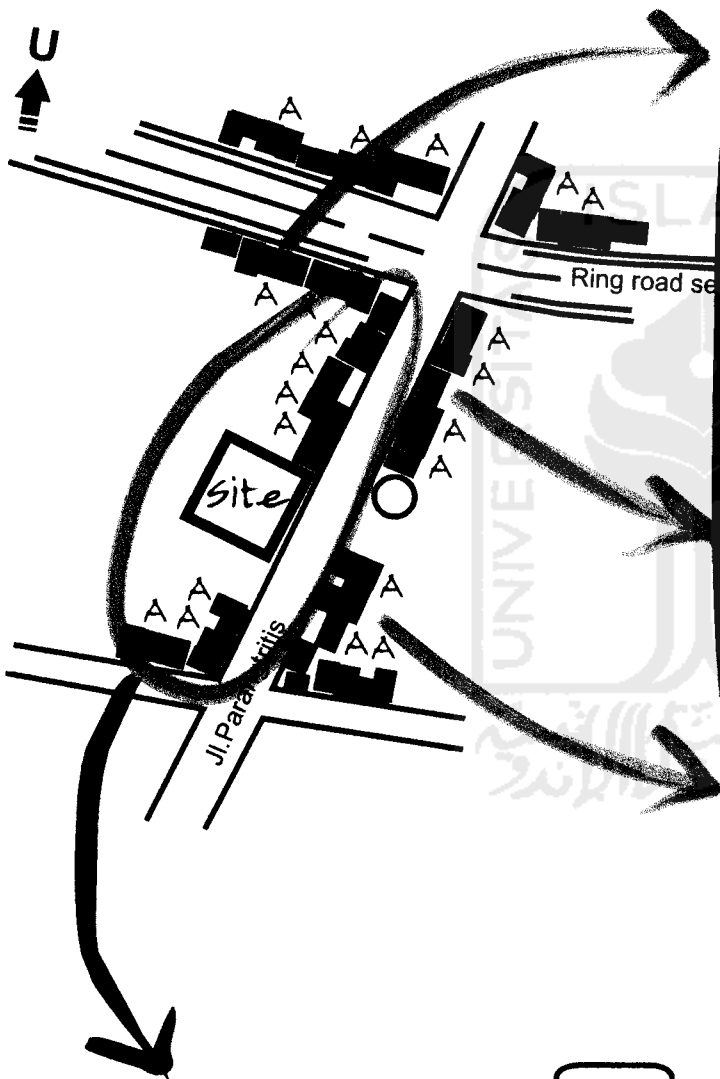
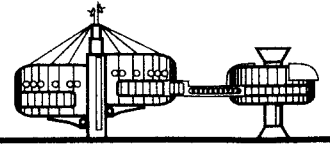
Orientasi bangunan

Bangunan dirancang menghadap langsung ke arah jalan Parangtritis, agar siapa saja yang lewat dapat melihat secara langsung fasade bangunan yang menjadi vocal point dengan arsitektur high tech-nya.



skematik

desain 42

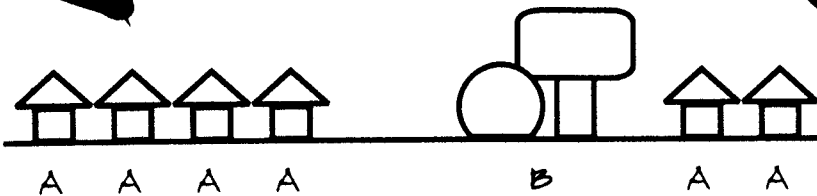


Ritme (bentuk)

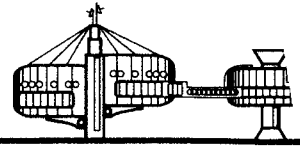
Bangunan sekitar berbentuk dasar segi 4. Dengan bentuk yang sama memberi kesan kaku dan monoton. Ada satu bangunan yang mengambil bentuk dasar lingkaran, namun kesan monoton tetap ada karena tidak dominan.

Tone (komposisi)

Komposisi massa yg ada dilingkungan sekitar ialah komposisi massa tunggal. Hal ini mempunyai kesan s t a t i s



Gubahan massa



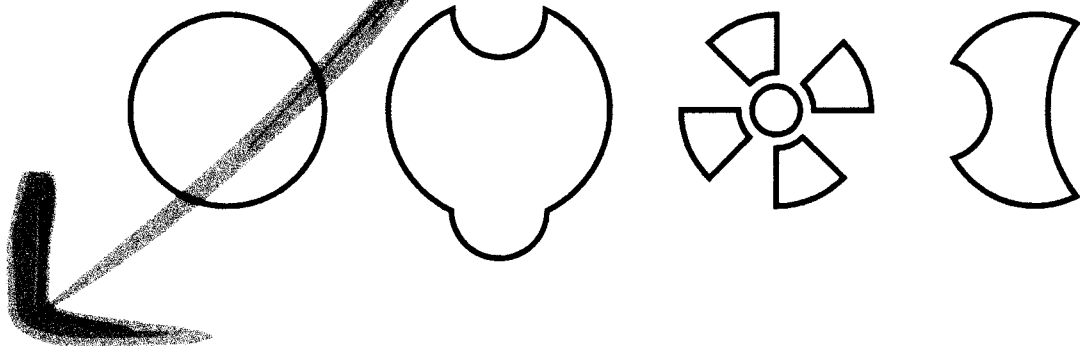
Bentuk dasar bangunan



Lingkaran yang mempunyai kesan fleksibel dan lembut diambil sebagai bentuk dasar bangunan agar kesan monoton dapat diimbangi.

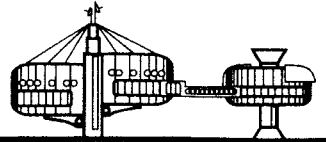
Sedangkan kesan statis yang timbul karena bangunan yang ada hanya terdiri dari 1 buah massa saja, diimbangi dengan dirancangnya 3 buah massa bangunan yang tetap ada dalam satu site dan merupakan satu kesatuan.

Komposisi massa melalui penambahan, pengurangan, dan saling tindih adalah jalan yang ditempuh untuk menghilangkan kesan monoton dan statis yang selama ini muncul.



skematik

desain 44



Komposisi massa

Bangunan yang terdiri dari massa yang jamak lebih dari 2 membutuhkan pola komposisi massa.

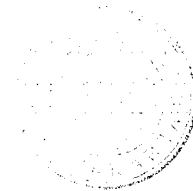
Linier adalah yang digunakan untuk dapat mewujudkan rancangan massa bangunan ini karena antara massa yang satu dengan yang lain saling berhubungan namun tidak ada massa yang menjadi p u s a t

Area promosi yang merupakan tempat dimana pelaku seni mengeluarkan kemampuannya secara maksimal, di ambillah bentuk lingkaran yang utuh



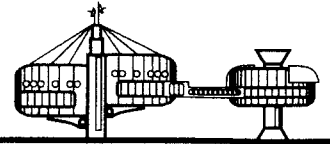
Produksi yang identik dengan pergerakan, ialah ide awal yang mentransformasi-bentuk area tersebut. Bentuknya diambil dari sebuah pemutar pita kaset yang mempunyai jari jari

Karena fungsi yang saling berhubungan, bentuk area distribusi menyerupai area produksi. Hanya saja bentuk dasarnya dibongkar dan disusun ulang dengan penambahan dan pengurangan

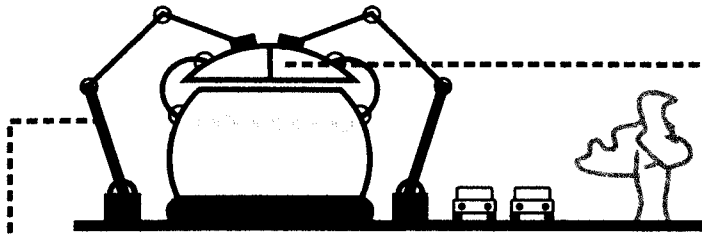


Skematik

desain 45

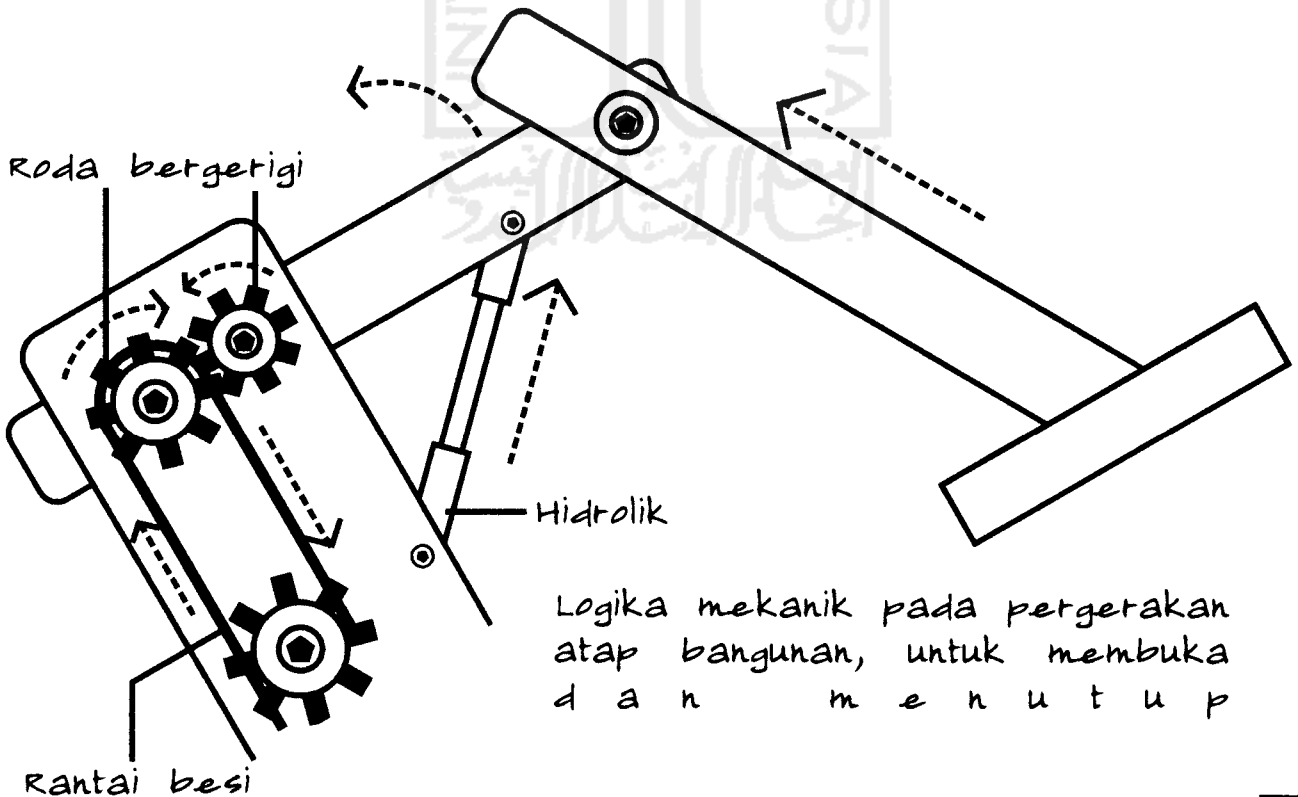
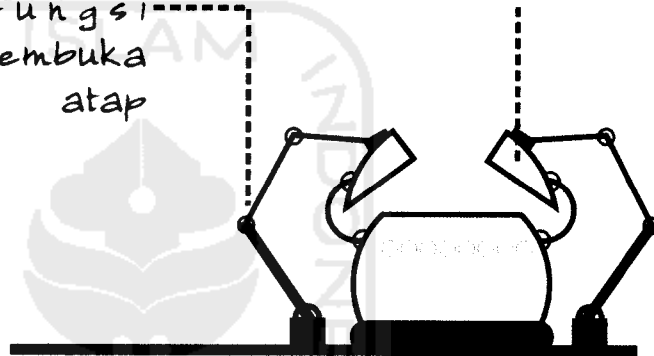


Atap high tech



Untuk dapat menampilkan kesan high tech yang dapat dinikmati dengan mata, maka atap massa promosi dirancang untuk dapat membuka dan menutup jika dibutuhkan

Rangka yang bukan hanya diekspos, namun juga berfungsi membantu membuka dan menutup atap

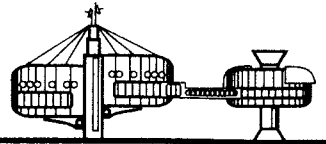


Logika mekanik pada pergerakan atap bangunan, untuk membuka dan menutup

Skematik

desain 46

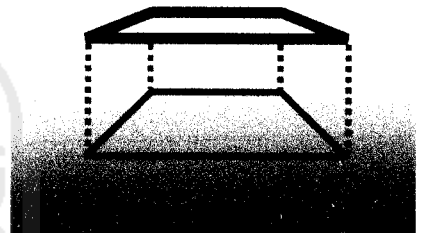
Gubahan massa



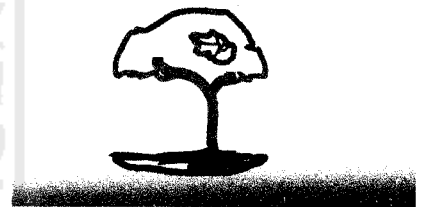
Bidang dasar horizontal

Bidang yang melayang

sebuah bidang datar horizontal diletakkan di atas bidang tanah dan membentuk ruang diantaranya.

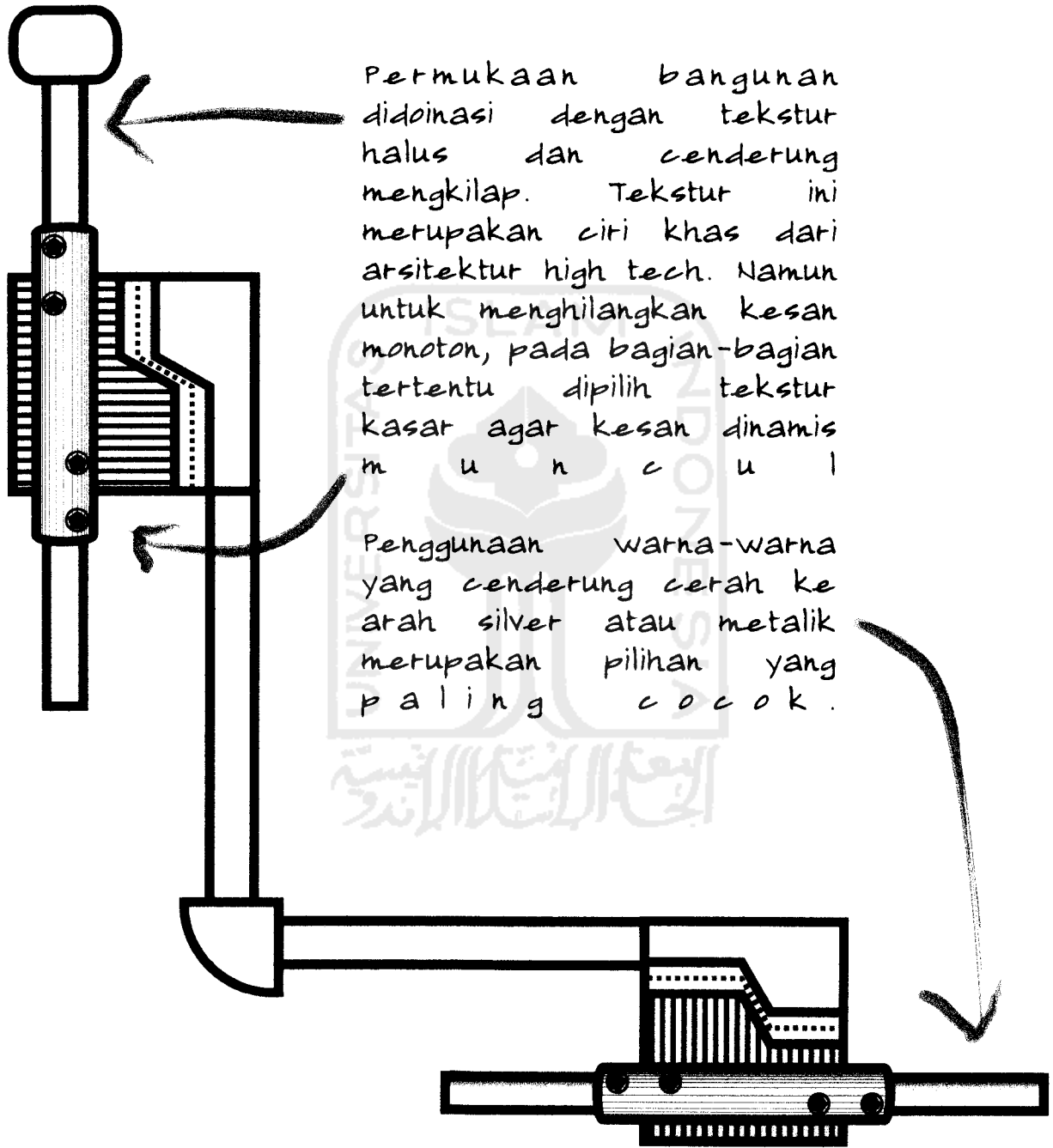
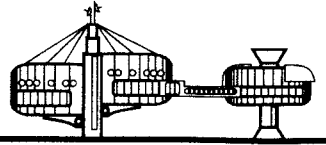


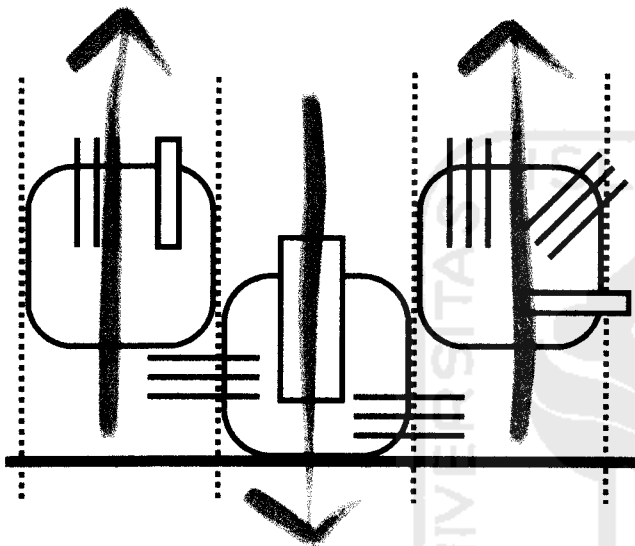
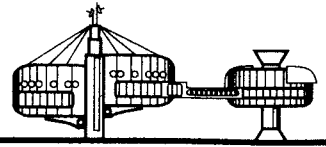
Bidang dasar area produksi dirancang menggunakan cara ini.



skematik

desain 47





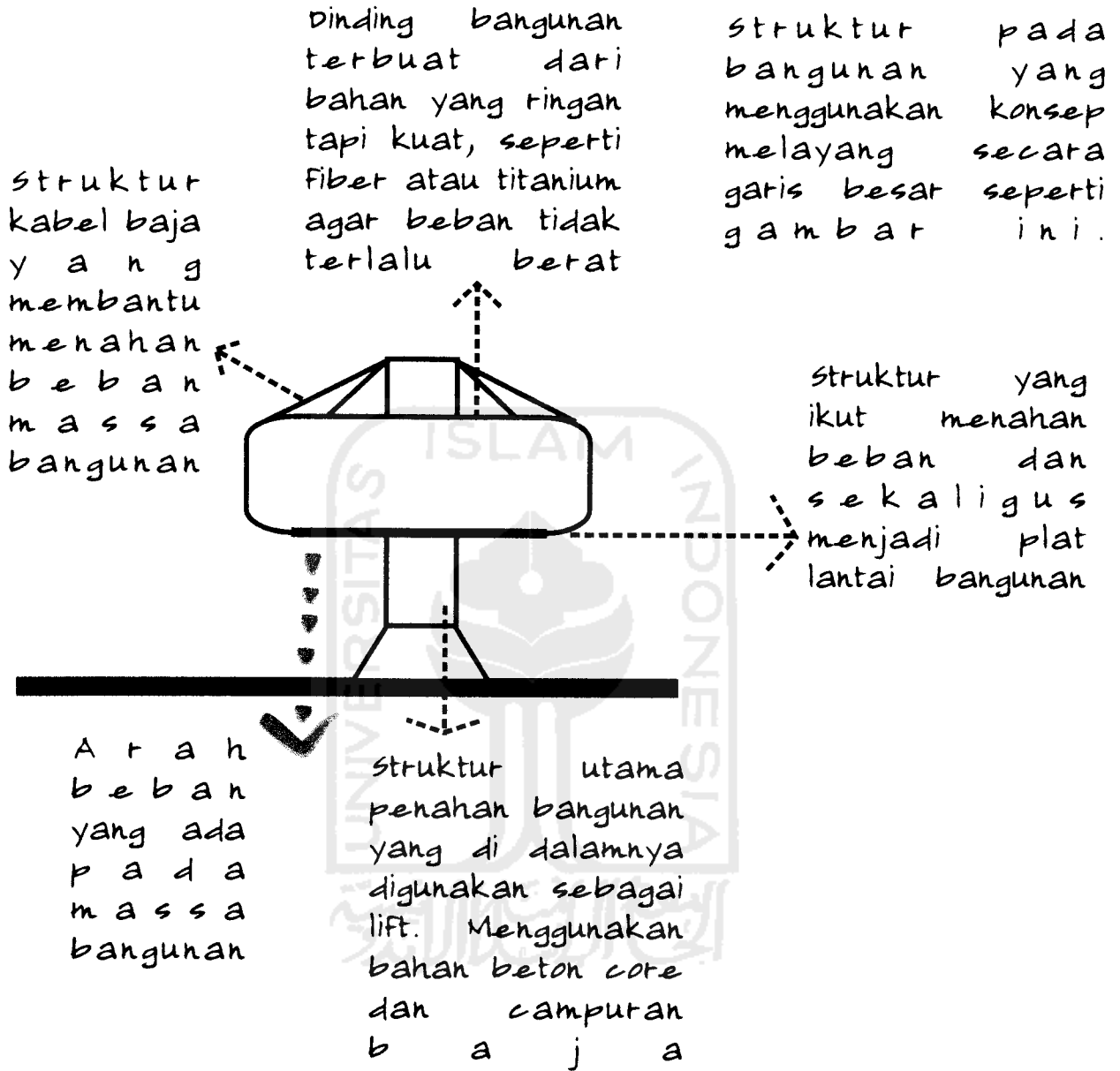
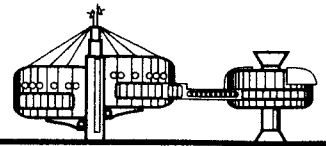
Fasade bangunan dirancang dengan permainan massa yang ditinggi dan ditendahkan. Hal ini untuk menghilangkan kesan monoton.

Permainan rangka dan bidang dirancang antara kombinasi vertikal dan horizontal dengan pengulangan-pengulangan seperlunya agar menimbulkan kesan dinamis. Permainan sudut juga dilakukan untuk mendapatkan komposisi bagi fasade yang dinamis.

Semua rancangan ini dilakukan untuk mendukung citra bangunan yang bergaya arsitektur high



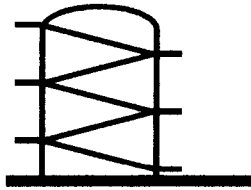
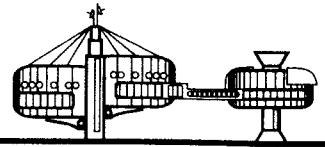
struktur & material



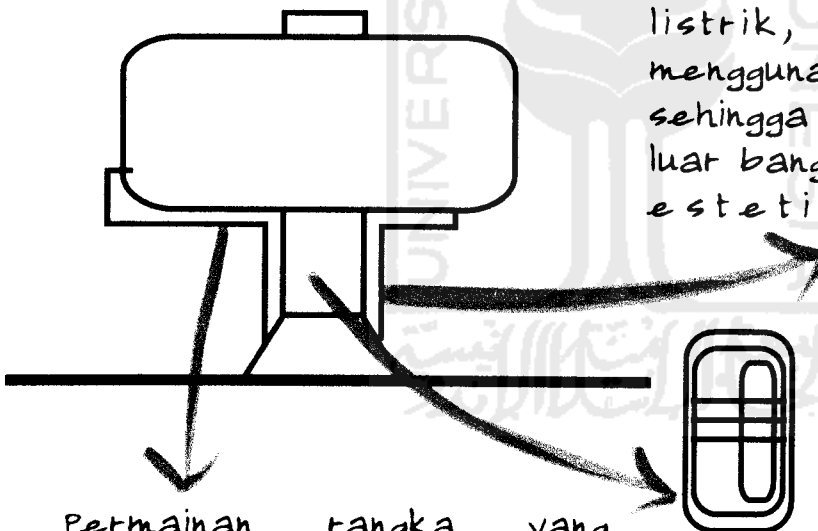
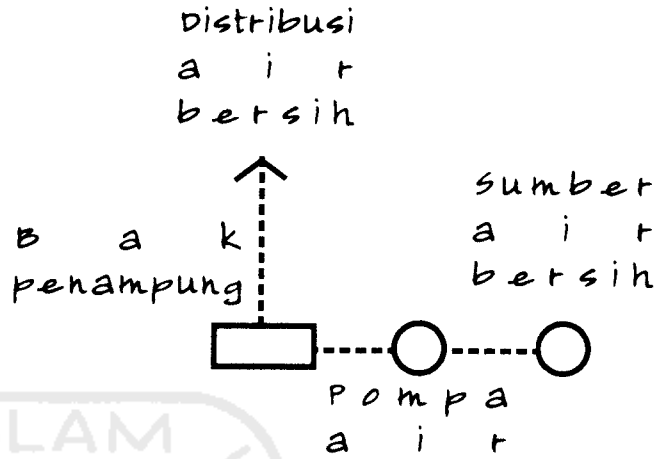
struktur pada bangunan secara garis besar menggunakan baja komposit. Bahan ini dipilih karena sangat identik dengan high tech dan ringan. Selain itu, faktor ringan juga menjadi pertimbangan. Sedangkan basement menggunakan bahan beton core

skematik

desain 5φ



Tangga darurat dirancang ada di luar bangunan sekaligus diekspos



Distribusi air bersih, air kotor listrik, dan telepon menggunakan bahan logam sehingga dapat diekspos di luar bangunan dan menambah estetika bangunan

Permainan rangka yang diekspos pada bangunan sengaja dirancang mirip dengan elemen sistem utilitas bangunan. Sehingga antara rangka dengan sistem utilitas bangunan nampak sama dan sulit dibedakan

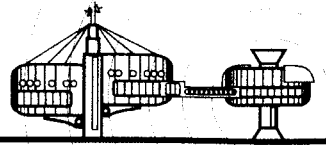


Core yang ada ditengah dan juga merupakan struktur bangunan, di dalamnya terdapat lift sebagai transportasi vertikal.

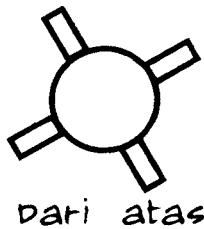
Dalam core ini juga terdapat shaf yang mendukung sistem utilitas bangunan

skematik

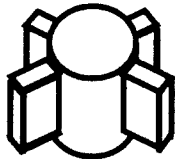
desain 51



Alternatif 1



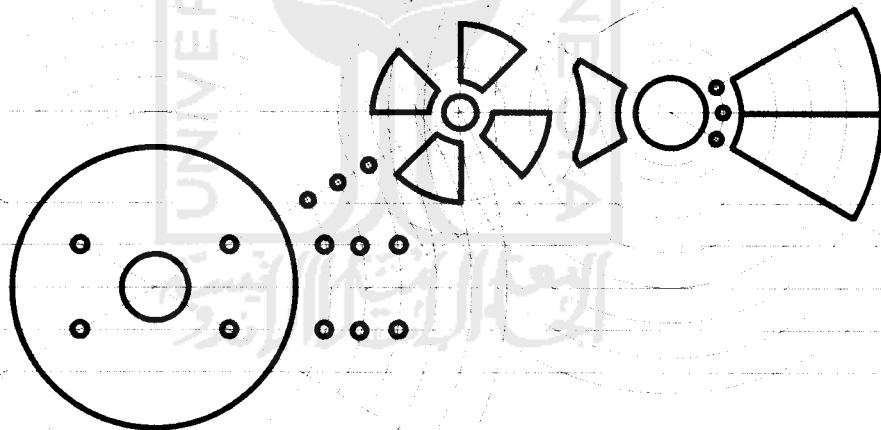
Dari atas



Axonometri

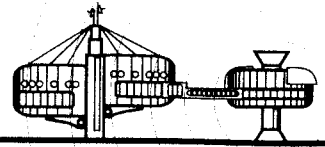
Denah dirancang menggunakan grid radial dengan bentuk lingkaran. Bentuk ini sangat setasi dengan bentuk dasar massa bangunan yaitu lingkaran. Sedangkan grid linier hanya sebagai bantuan

Ide awal berawal dari bentuk sebuah pemutar pita kaset yang mempunyai j a r i j a r i



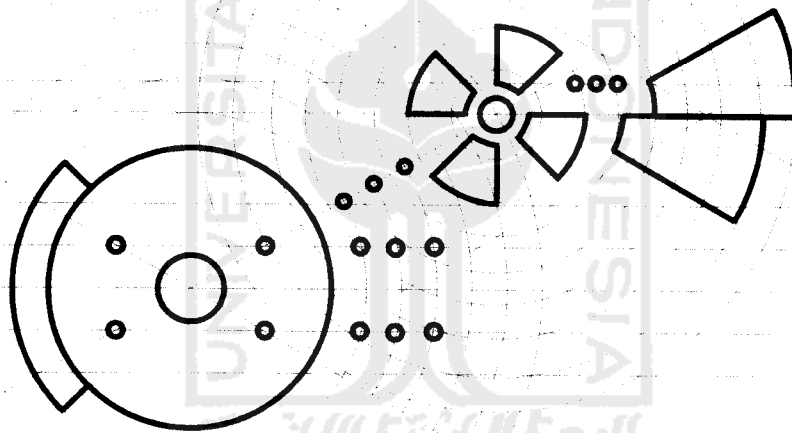
Antar massa bangunan terpisah secara horizontal, namun dihubungkan elemen bangunan seperti selasar atau tangga.

Usulan patern denah



Alternatif 2

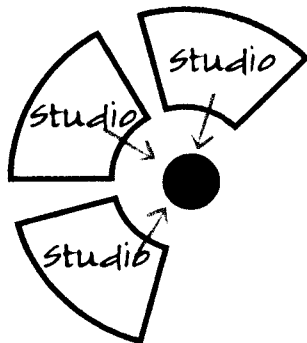
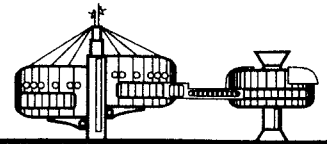
Massa bangunan promosi
dengan produksi terpisah
secara horizontal, namun
massa distribusi terpisah
secara vertikal. Massa
distribusi terletak di bawah
m a s s a p r o d u k s i



Komposisi denah seperti ini
menyebabkan massa produksi
harus lebih tinggi dari alternatif 1
untuk tetap menimbulkan kesan
melayang. Namun dengan makin
tinggi akan semakin mengesankan
h i g h t e c h

skematik

desain 53

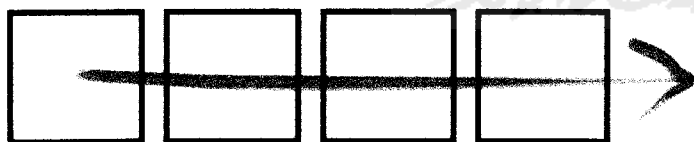
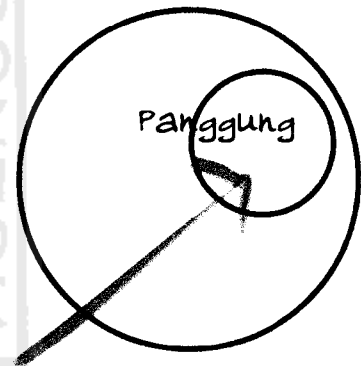


Produksi

Area produksi menggunakan pola massa terpusat. Pusatnya merupakan lift yang menjadi pemersatu antar studio juga menjadi elemen sirkulasi vertikal

Promosi

Area promosi yang menggunakan konsep kafe sehingga ada ruang di dalam ruang, maka menggunakan organisasi terpusat dengan panggung berada ditengah



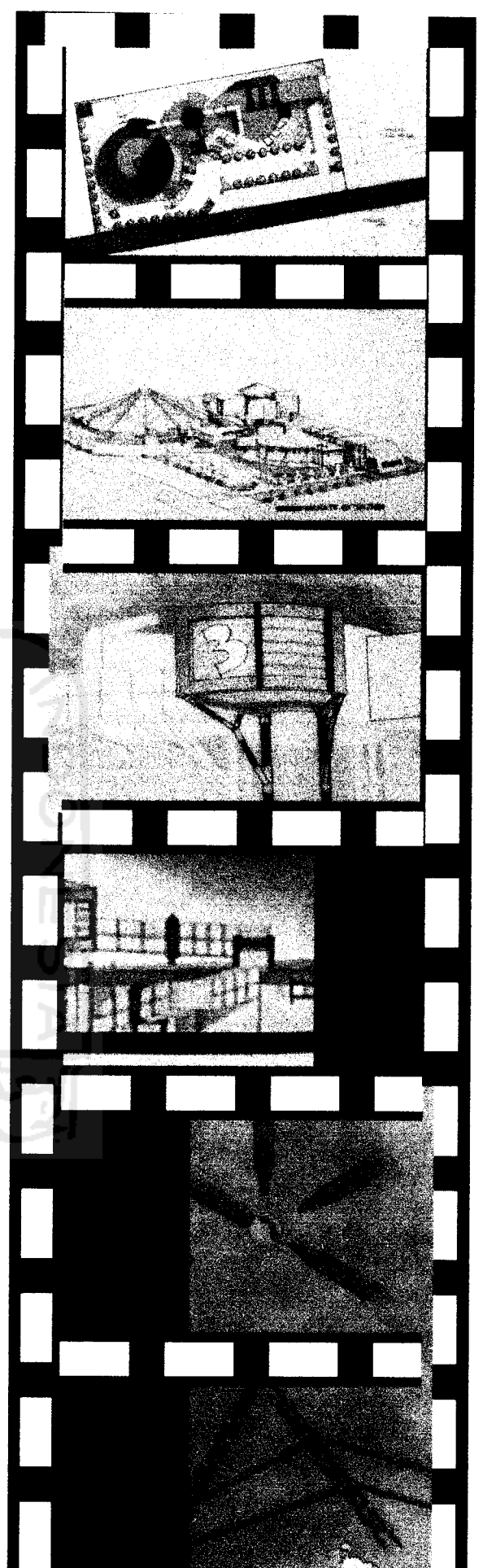
Distribusi

Dengan urutan kegiatan yang sistematis, maka ruang-ruang yang ada di area distribusi menggunakan pola linier

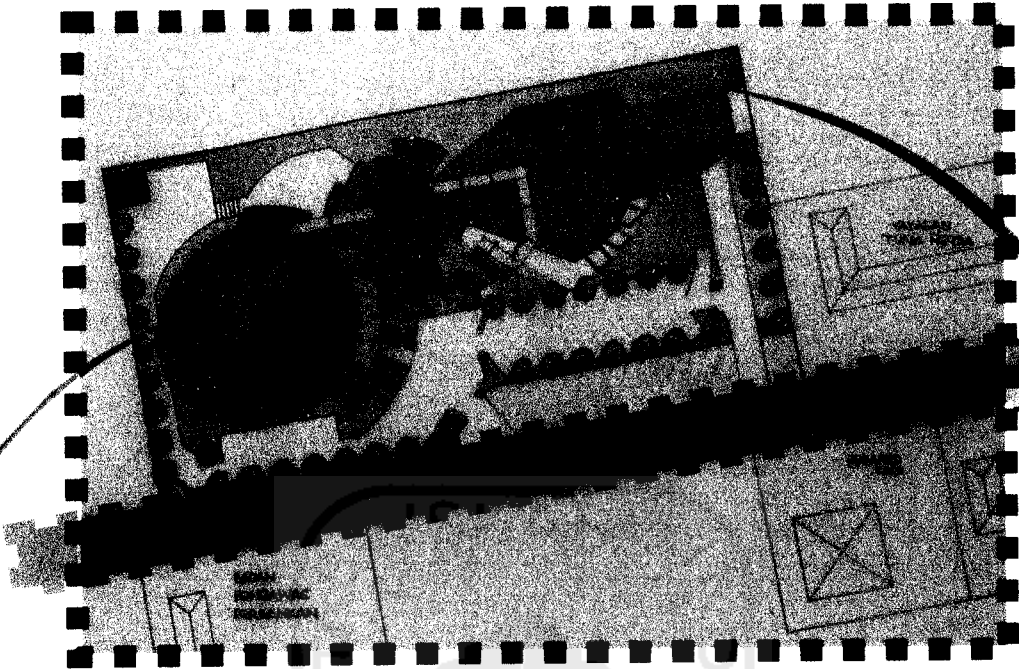
skematik

desain 54

Bagian 4



Situasi

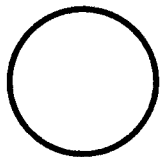


Ubahan massa

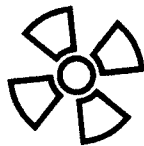
Konsep awal yang semula hanya mendekatkan massa produksi dengan massa distribusi, maka pada pengembangan desain, kedua massa ini tidak hanya didekatkan namun ditempelkan sekaligus. Pertimbangan ini muncul agar kesan terpisah diantara ke 3 massa bangunan semakin hilang.

Massa promosi tetap berada di depan, karena akan ramai dikunjungi orang. Sedangkan massa produksi dan massa distribusi berada lebih di belakang.

Bentukan massa berasal dari lingkaran yang mengalami penambahan dan pengurangan untuk menghilangkan kesan monoton.



Konsep massa promosi

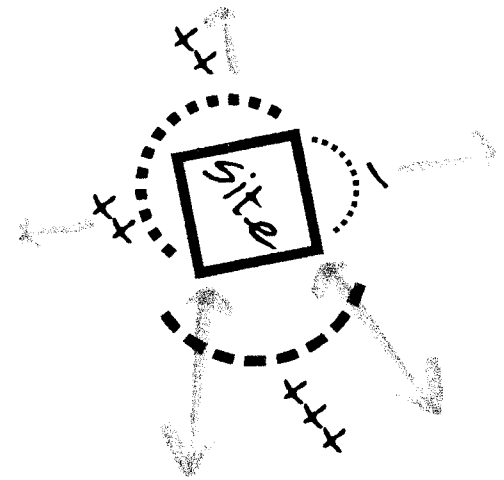
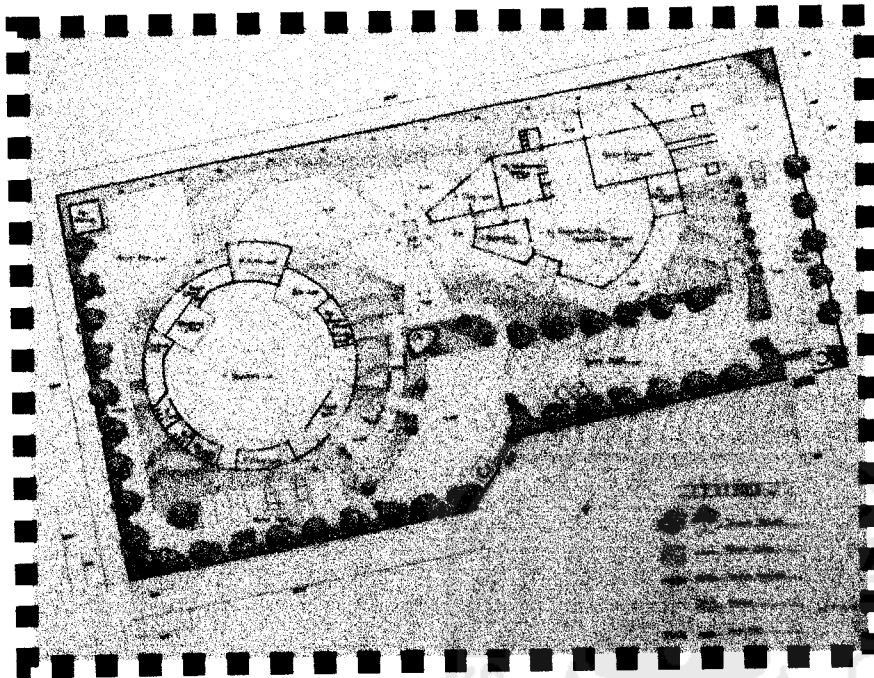


Konsep massa produksi



Konsep massa distribusi

Site plan



Konsep view mengarah ke jalan parangtritis sebagai akses utama ke site

Spesifikasi site

Luas site $1\phi.5\phi\phi \text{ m}^2$
site terbangun pada awal desain 6596.4 m^2
site terbangun pada pengembangan desain 2557.5 m^2
(belum termasuk area terbuka, dan basement)

Area produksi $238,5 \text{ m}^2$
Area distribusi $1\phi5\phi \text{ m}^2$
Area promosi $127\phi \text{ m}^2$

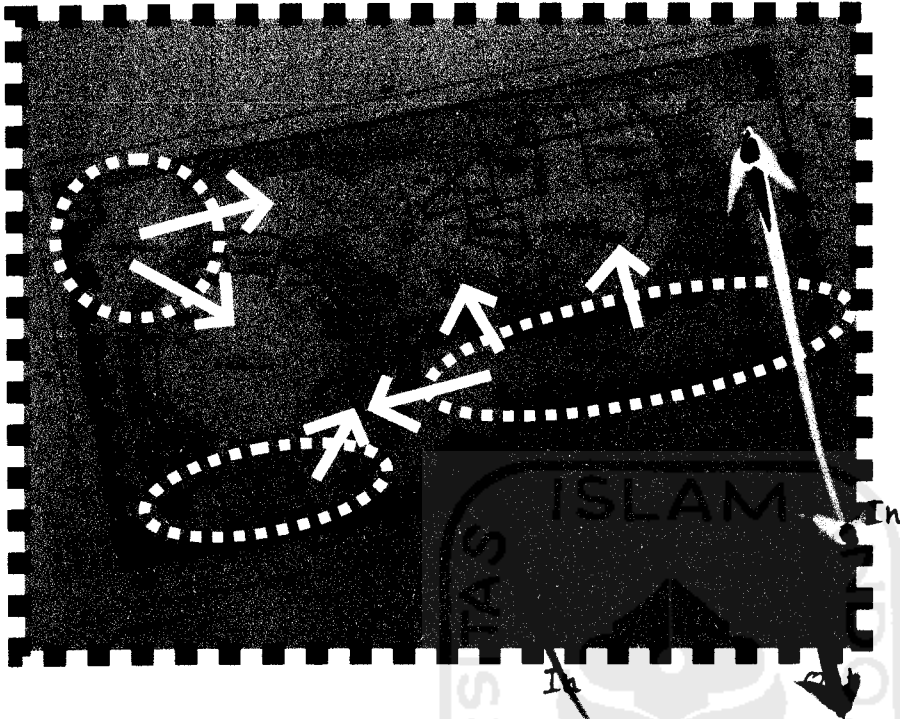
Mengecilnya site yang terbangun disebabkan beberapa hal, antara lain :

Area distribusi yang tadinya ada di atas, kemudian ditempatkan di basement.

Adanya beberapa area terbuka sebagai selasar dan tempat nongkrong.

Adanya beberapa parkit yang ditempatkan di basement.

Site plan



Sirkulasi

sirkulasi menuju site dibedakan dengan sirkulasi dari site. Hal ini untuk memudahkan pengontrolan dan menghindari tabrakan.

sirkulasi kendaraan bermotor pengunjung hanya sampai di tempat parkir. setelah itu hanya ada sirkulasi bagi pejalan kaki. sirkulasi masuk dan keluar kendaraan servis melalui pintu utara.

Vegetasi

sebagian besar vegetasi yang digunakan ialah vegetasi yang bersifat peneduh dan filter suara. sebagian besar dari site ditutupi oleh rumput jepang.



Denah

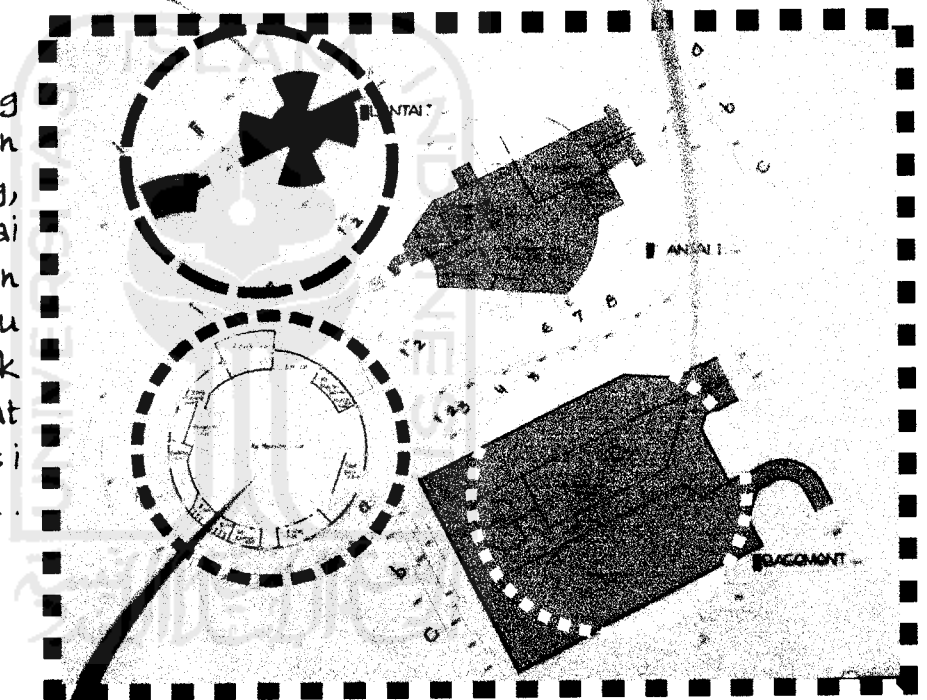
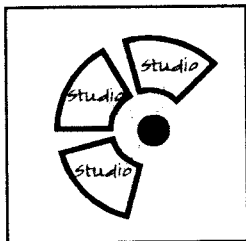
Basement

Lantai basement digunakan untuk area distribusi, yaitu bongkar muat barang. Basement juga langsung berhubungan dengan lantai di atasnya yang masih termasuk area distribusi. Selain itu juga ada ruang servis pendukung bangunan



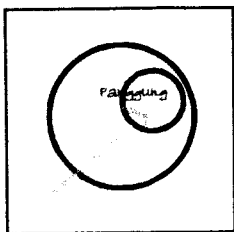
Lantai II

Area produksi yang mewadahi kegiatan recording, editing, mixing ada di lantai II. Hal ini ditujukan agar pelaku kegiatan tidak terganggu dan dapat berkonsentrasi dengan baik.

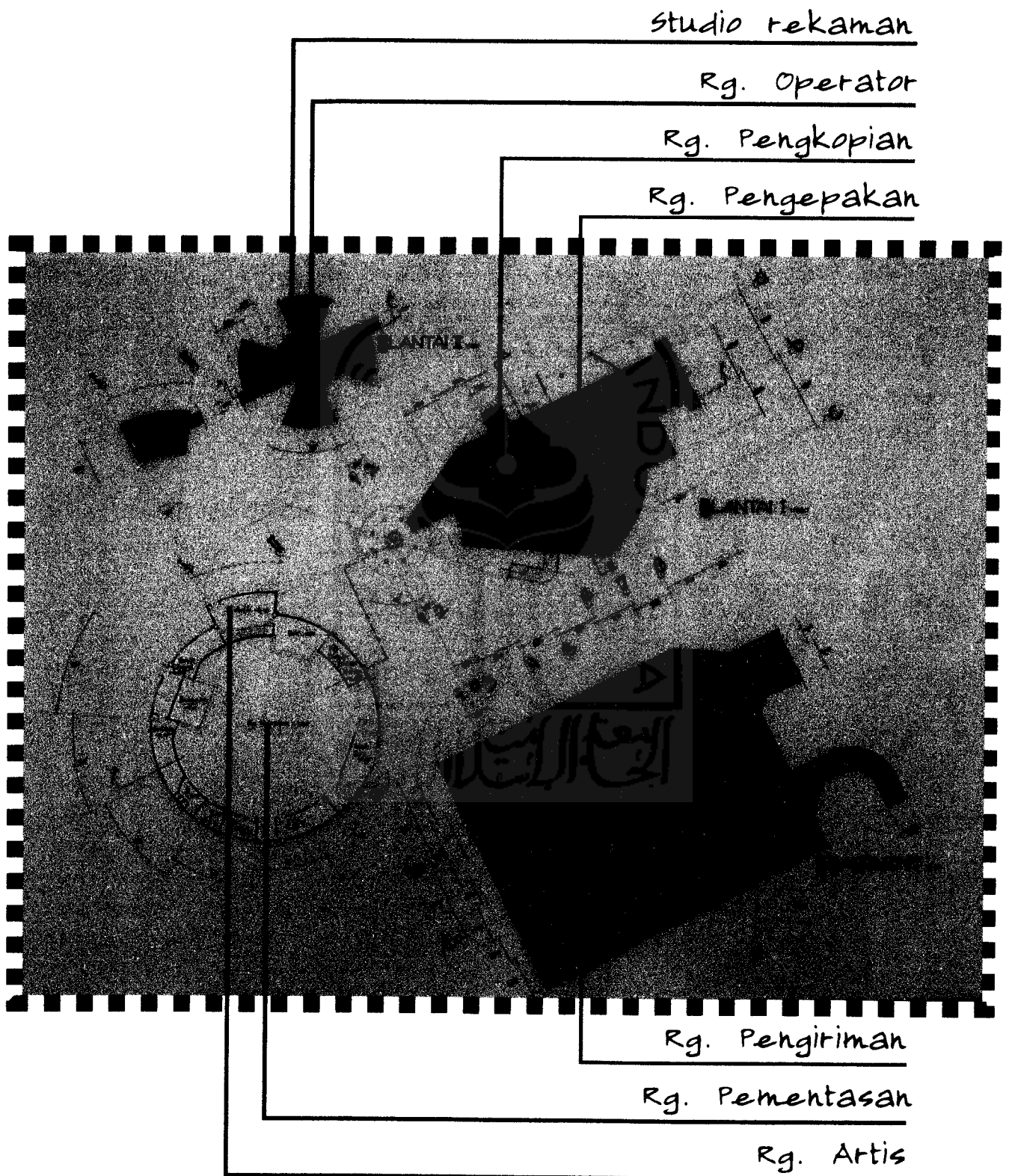


Lantai I

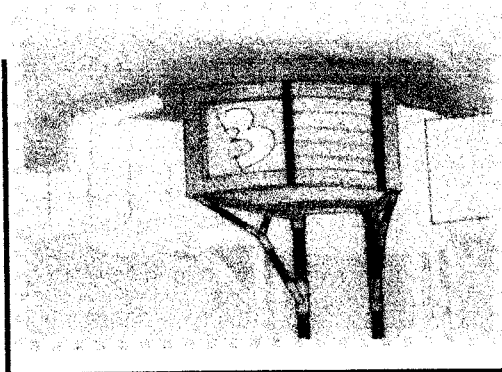
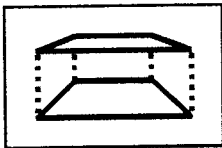
Area promosi yang paling banyak mengundang kegiatan, terletak terpisah dengan area yang lain. Area ini dapat mewadahi kegiatan, antara lain pentas musik, jumpa fans, dan launching band / album. Pada hari-hari biasa area ini dapat digunakan sebagai tempat hiburan berupa kafe.



Denah

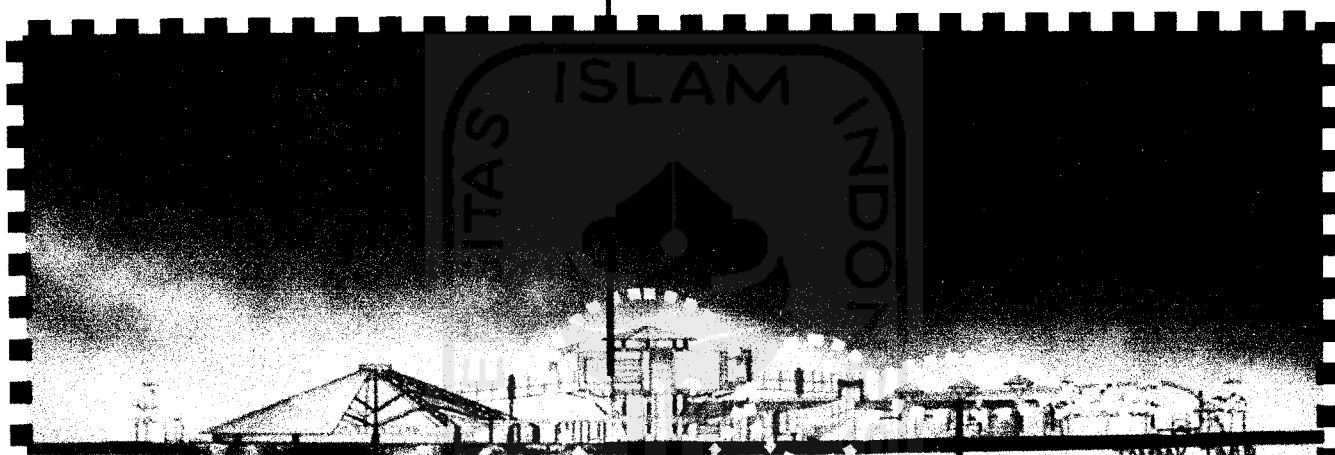


Tampak



Penggunaan rangka baja ringan yang dipadukan dengan beton bertulang. Kolom diekspos dan terlihat menyangga bangunan di atasnya

Berdasarkan konsep, rangka-rangka yang diekspos menjadi landasan permainan rangka pada arsitektur high tech



TAMPAK TERUK

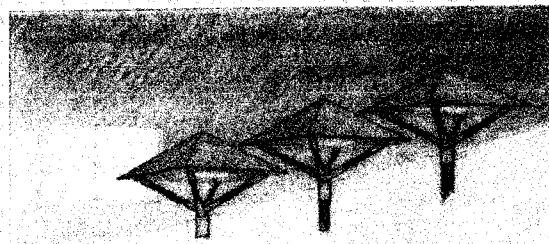
Dimur



Konsep penggunaan elemen transparan dengan dimensi lebar, di terapkan pada selasar



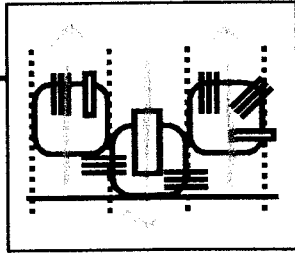
Atap segi 3 yang diadopsi dari lingkungan sekitar, ditujukan agar bangunan tidak terlalu ekstrim



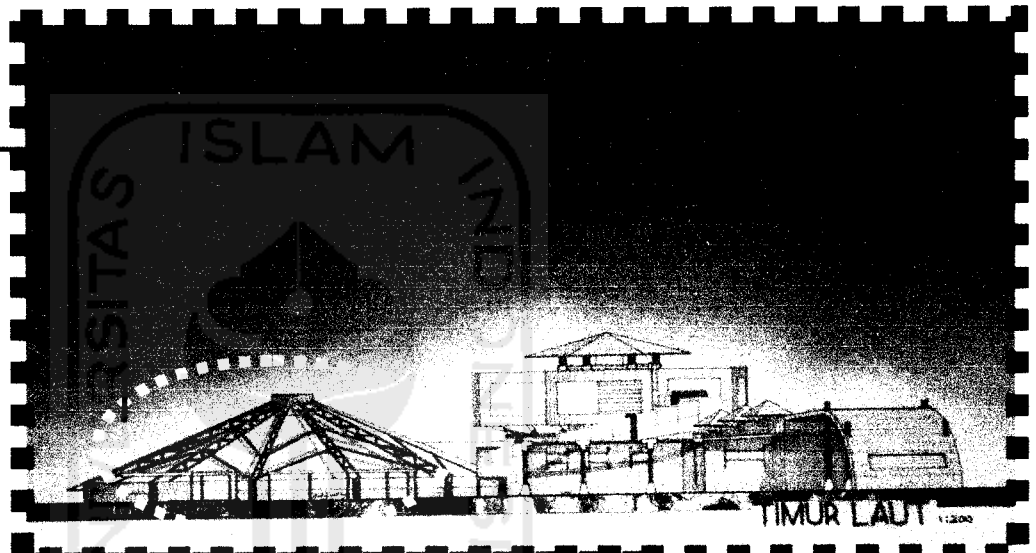
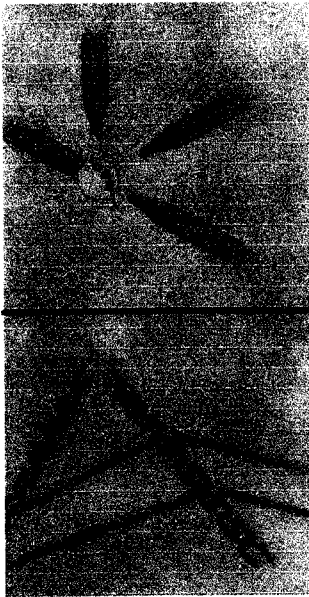
DETAIL ARSITEKTUR

Laporan perancangan 6φ

Tampak

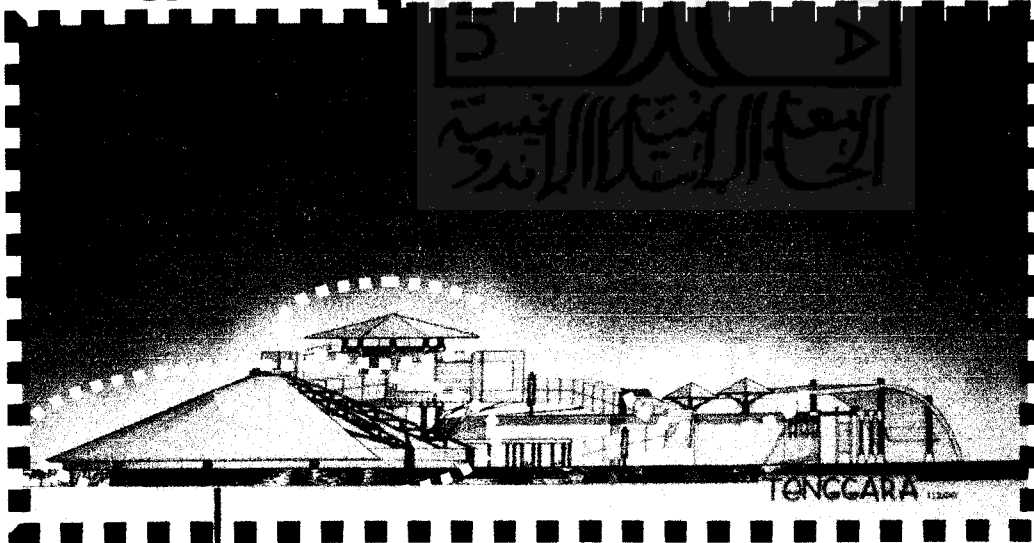


Atap area promosi menggunakan rangka baja ringan yang sering disebut dengan 'space frame'. Selain fleksibel dan ringan, juga bertujuan menguatkan kesan bangunan high tech yang sebagian besar bercirikan menggunakan bahan baja.



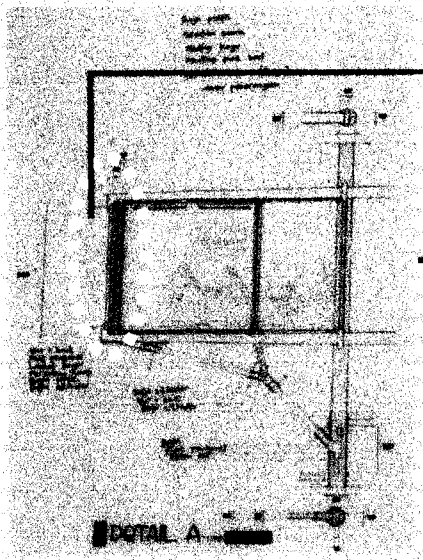
Tenggara

Timur laut

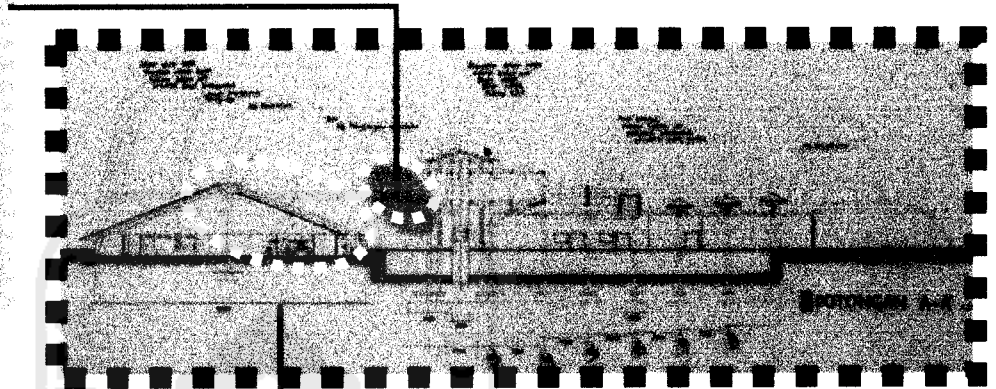


Bentuk atap segi 3 yang diadopsi dari lingkungan sekitar agar mempunyai persamaan dan seitama.

Potongan

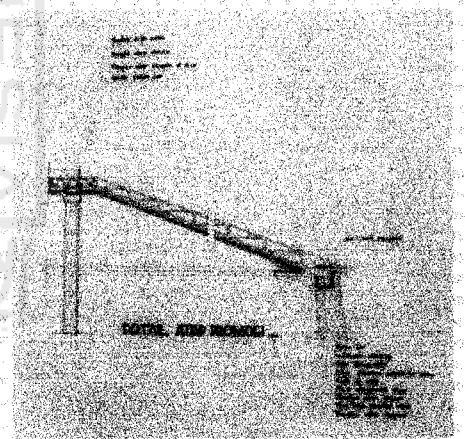
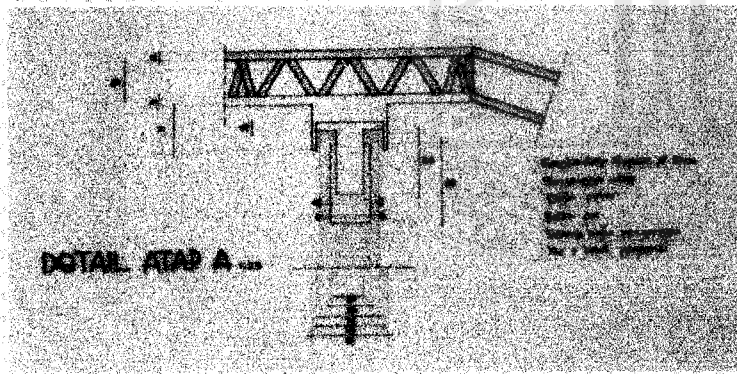


Dinding studio rekaman yang memerlukan perlakuan khusus, yaitu adanya peredam dan kayu yang disusun bergantian mencapai 2 lapis.

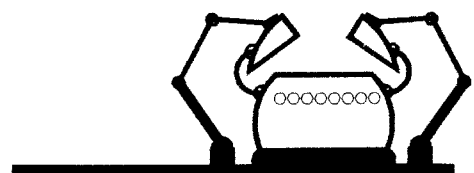
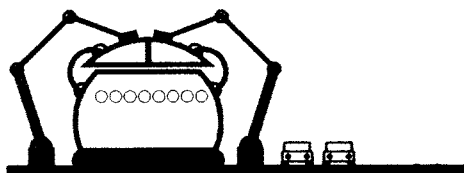


Penyangga atap yang berfungsi sebagai poros saat atap membuka dan menutup

Mekanika atap bergerak

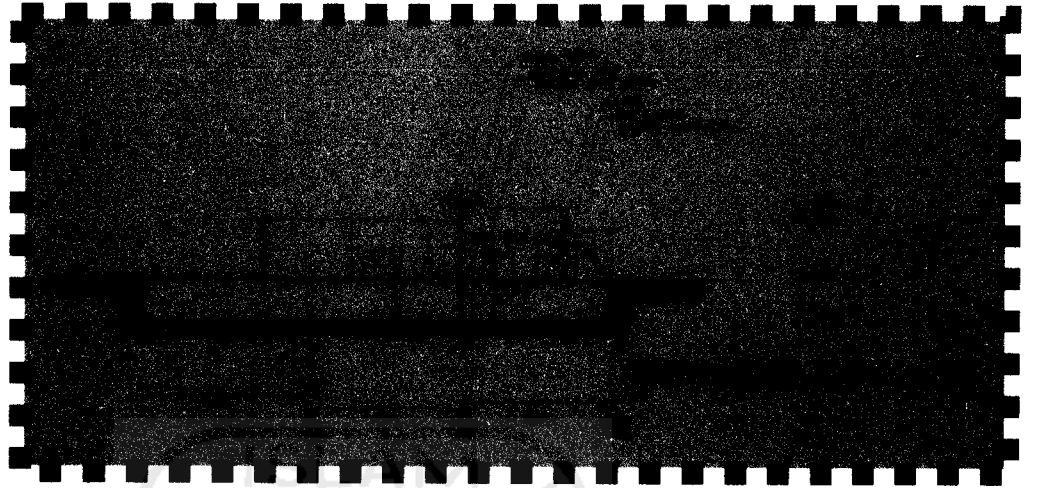


Konsep awal atap promosi ialah bergerak membuka dengan bantuan rangka seperti gambar di bawah. Dalam tahap pengembangan desain lebih mudah dan efisien seperti gambar di

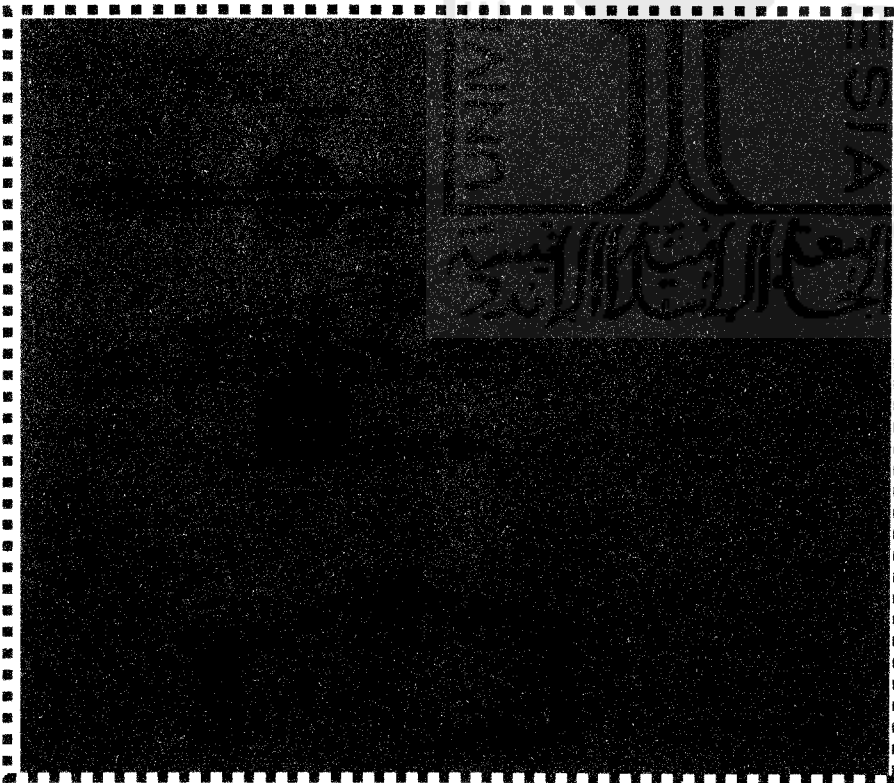


Potongan

Bahan yang digunakan mengikuti konsep awal, yaitu perpaduan baja dan beton



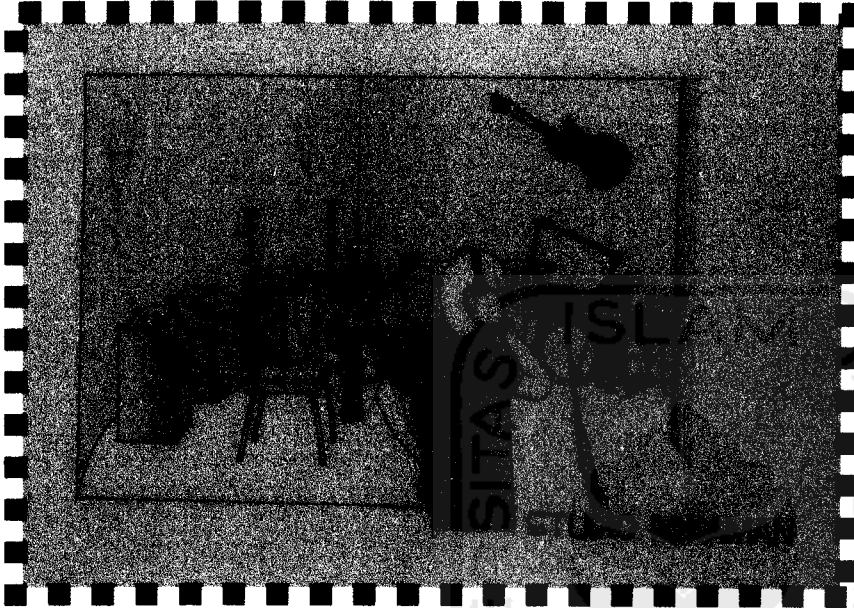
Atap bangunan yang menggunakan rangka atap baja dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Rangka atap disambungkan menggunakan mur baut baja. Cara ini dinilai cukup mudah bila diterapkan pada dimensi ruang yang lebar. Selain mudah dalam pengerjaannya, juga dapat mencapai bentang yang cukup panjang.

Perspektif

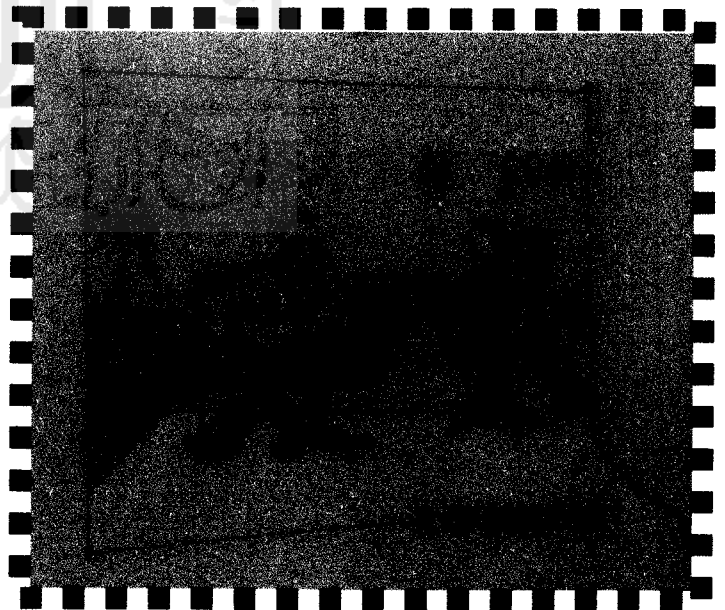
Studio rekaman



Kegiatan yang ada di studio rekaman, antara lain take vokal, take gitar, dan selanjutnya. Take dilakukan satu-satu agar hasilnya lebih bersih.

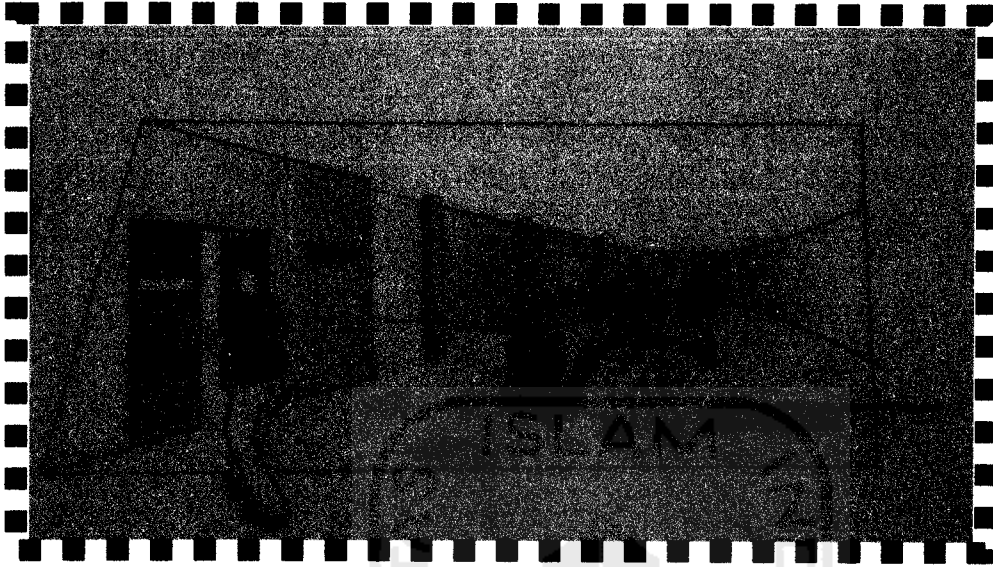
Operator

Rg. Operato yang mewadahi kegiatan recording, editing, mixing, berada disebelah studio rekaman. Hal ini untuk memudahkan komunikasi pelaku seni dengan k a t y a w a n .



Perspektif

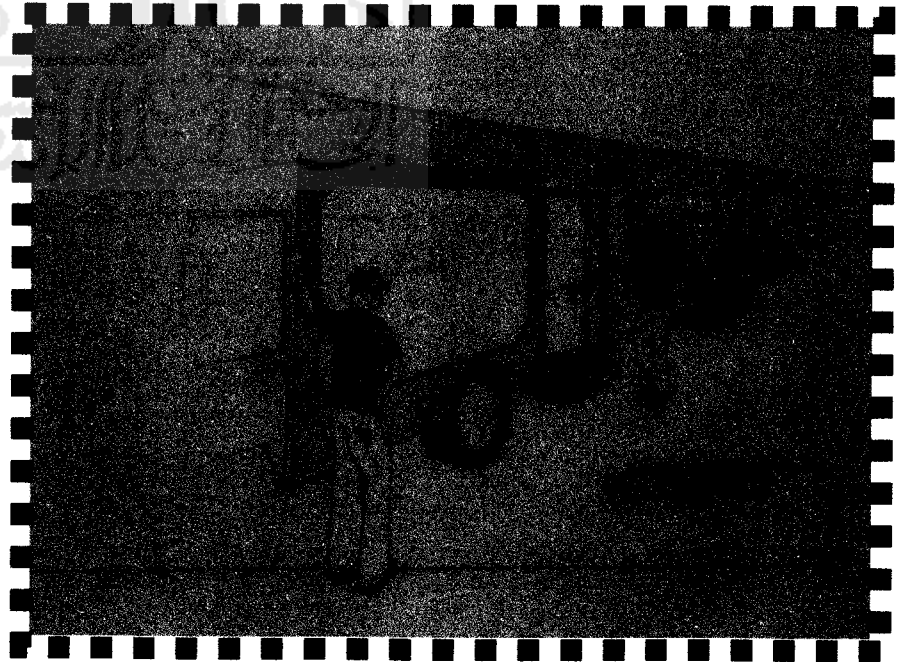
Area distribusi



Kegiatan pengepakan barang berupa kaset, CD, dan sebagainya, berada di lantai dasar sebelah utara. Di bawahnya terdapat area pengitiman barang. Sehingga barang yang siap dapat langsung didistribusikan.

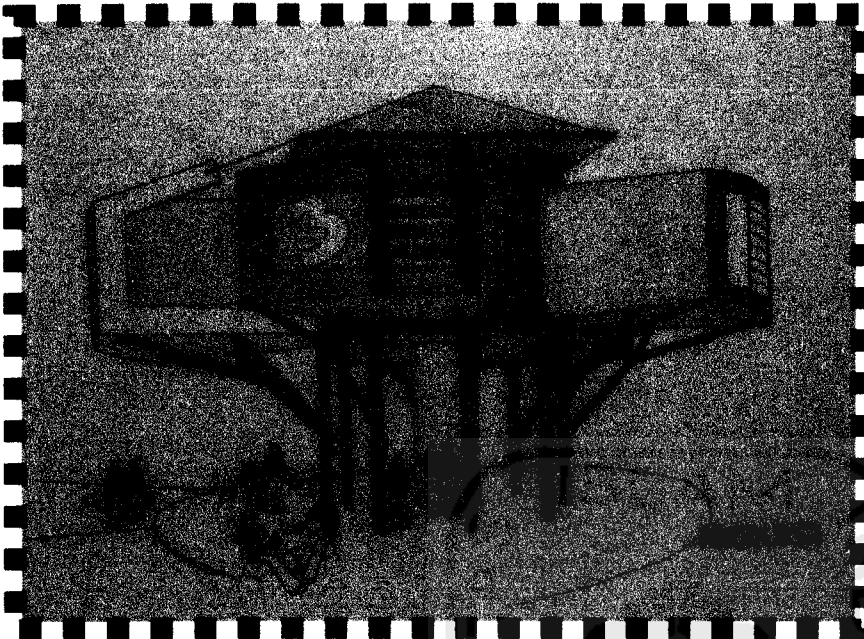
Area distribusi

Loading dock berada di lantai basement dan mempunyai akses sendiri. Hal ini untuk memudahkan bongkar muat barang dan terhindar dari lalu lalang kendaraan umum.



Perspektif

Massa produksi

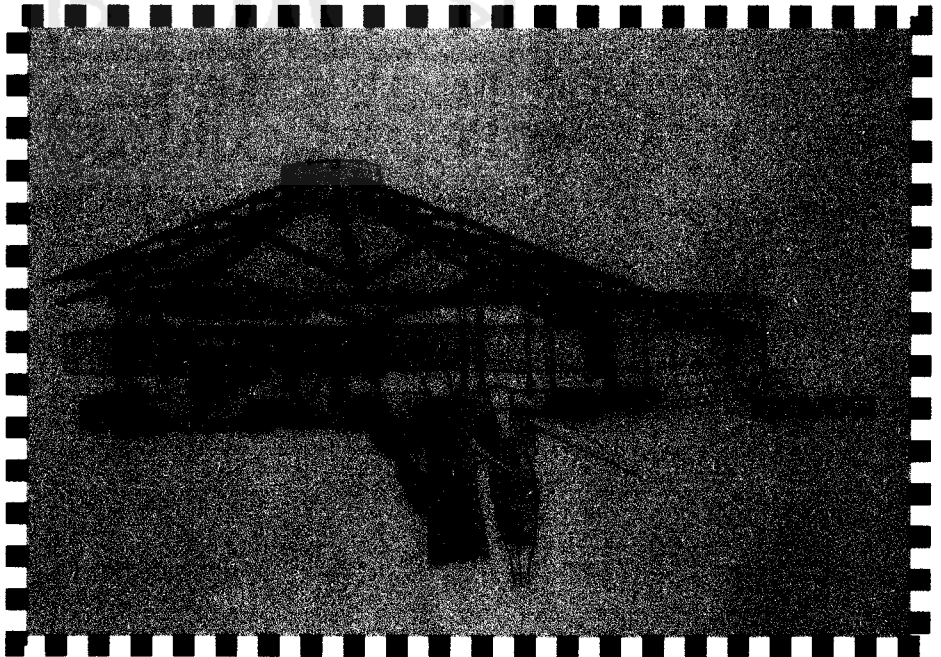


Massa produksi merupakan bangunan yang paling menarik dari pada 2 massa yang lain. Selain berada ditengah, massa ini sengaja ditinggikan agar dapat dilihat rangka-rangkanya yang merupakan konsep high tech

Di bawah massa produksi digunakan sebagai tempat nongkrong-nongkrong dan istirahat sambil menikmati makanan dan minuman

Massa promosi

saat masuk ke dalam site, pengunjung langsung disugahi rangka-rangka yang diekspose dari atap massa promosi. sudut pandang ini menyiratkan kata 'selamat datang'

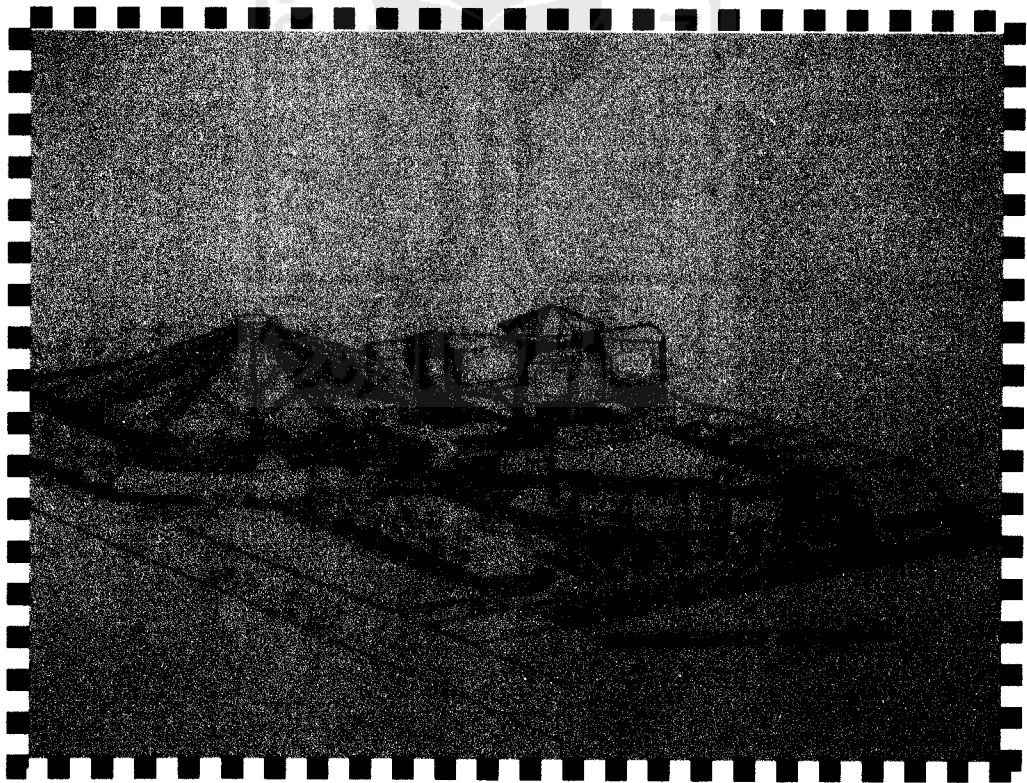


Perspektif

Eksterior

sudut pandang ini memperlihatkan rangka-rangka dari bangunan yang terlihat sangat jelas. Konsep permainan rangka dan bidang terlihat dengan silih bergantinya antara rangka dan bidang membentuk massa bangunan.

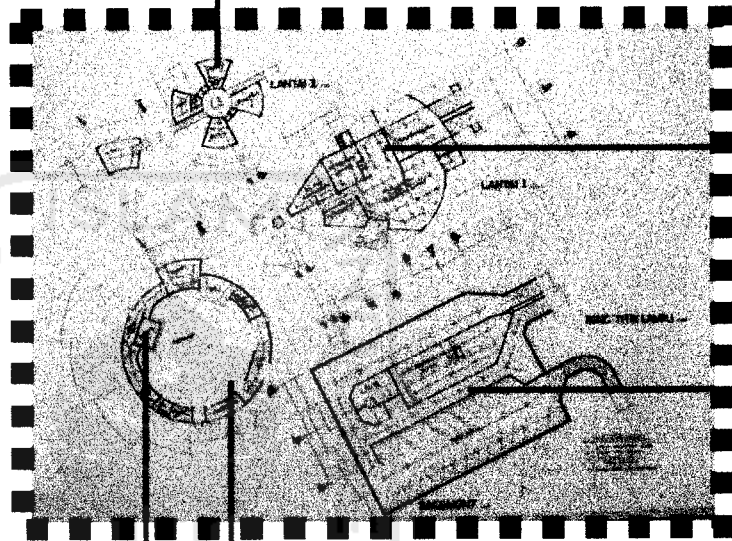
Rangka dan bidang massa promosi bergantian letaknya di luar dan di dalam. Massa produksi rangka menyangga bidang dan nampak menembus hingga ke atas. Sedangkan massa distribusi, memperlihatkan rangka yang menembus dinding, baik vertikal maupun horizontal.



Renc. Listrik

Perletakkan titik listrik pada bangunan tergantung kebutuhan tiap ruangan yang ada.

Pada studio membutuhkan titik listrik lebih banyak pada area rekaman, karena di ruangan itu akan banyak alat yang digunakan.

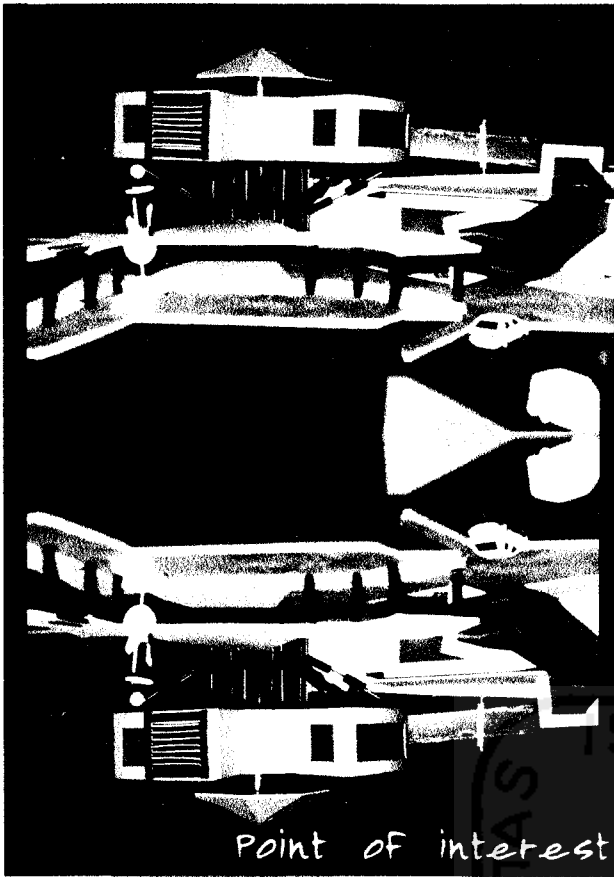


Pada area distribusi titik listrik sebagian besar ada di langit-langit untuk menerangi para pekerja yang sibuk mengepak dan bongkar muat barang.

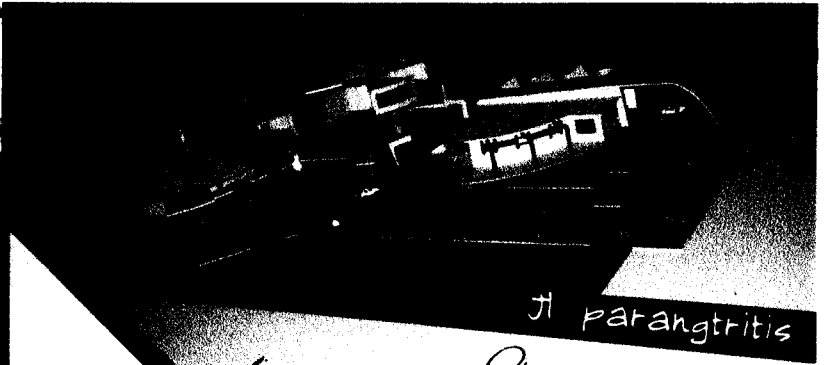
Area promosi ada 2 tipe listrik, yaitu listrik permanen dan non permanen.

Listrik permanen ialah yang selalu menerangi area promosi itu sendiri. Sedangkan yang non permanen ialah di area panggung. Line ini dapat diatur mana lampu yang akan menyala dan mana yang tidak, sesuai kebutuhan panggung.

Maket



Point of interest



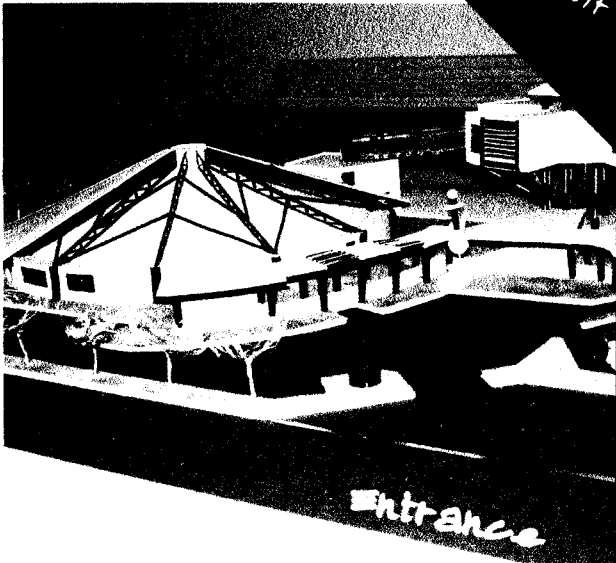
Jl Parangtritis



UIN AR-RANIRY
Jember
2019



Air Perspektif



Entrance



Parking

Maket

