

BAB VI

Konsep Perencanaan dan Perancangan Studio Film di Yogyakarta

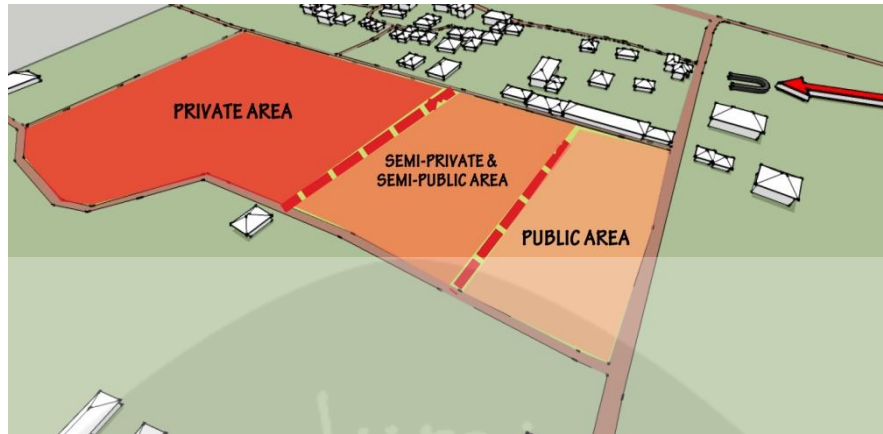
6.1. Konsep Perencanaan

6.1.1. Konsep Zoning Massa

Berdasarkan hasil analisis pada Bab V, kawasan Studio Film di Yogyakarta terbagi atas beberapa blok massa, yang pembagiannya didasarkan pada kelompok kegiatan yang ada dalam proses pembuatan film:

- a. Kantor Pengelola (Publik)
- b. Area Pra-produksi (*Semi-private*), yang meliputi:
 - Kantor Produksi Eksekutif
 - Blok A – *Shot Properties*
 - Blok B – *Lighting Props*
 - Blok C – *Wardrobe and Make Up*
 - Blok D – *Art Department*
- c. *Soundstage* beserta ruang-ruang penunjang *soundstage (Private)* yang terbagi atas:
 - *Stage A* dan *Stage B*
 - *Stage K*
- d. Area Post-produksi (*Semi-private*), yang meliputi:
 - Blok E – *Audio Editing*
 - Blok F – *Visual Editing*
- e. Area Servis Umum
 - *Medical*
 - *Food Service*

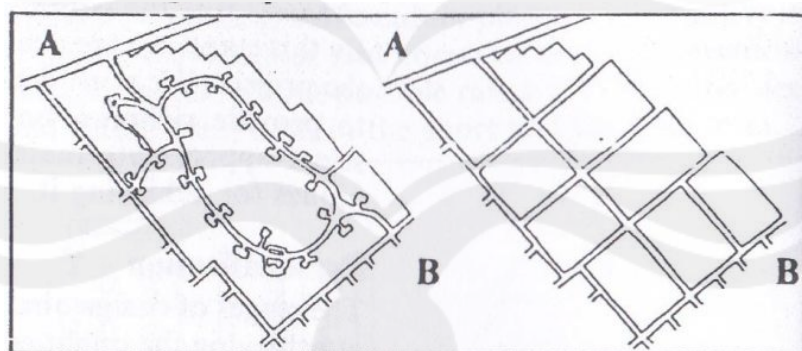
Kelompok massa bangunan tersebut tentunya memiliki kebutuhan luasan ruang yang berbeda-beda.



Gambar 6.1. Pembagian zoning pada tapak
(Sumber: *Analisis Penulis*, September 2012)

6.1.2. Konsep Pencapaian dan Sirkulasi

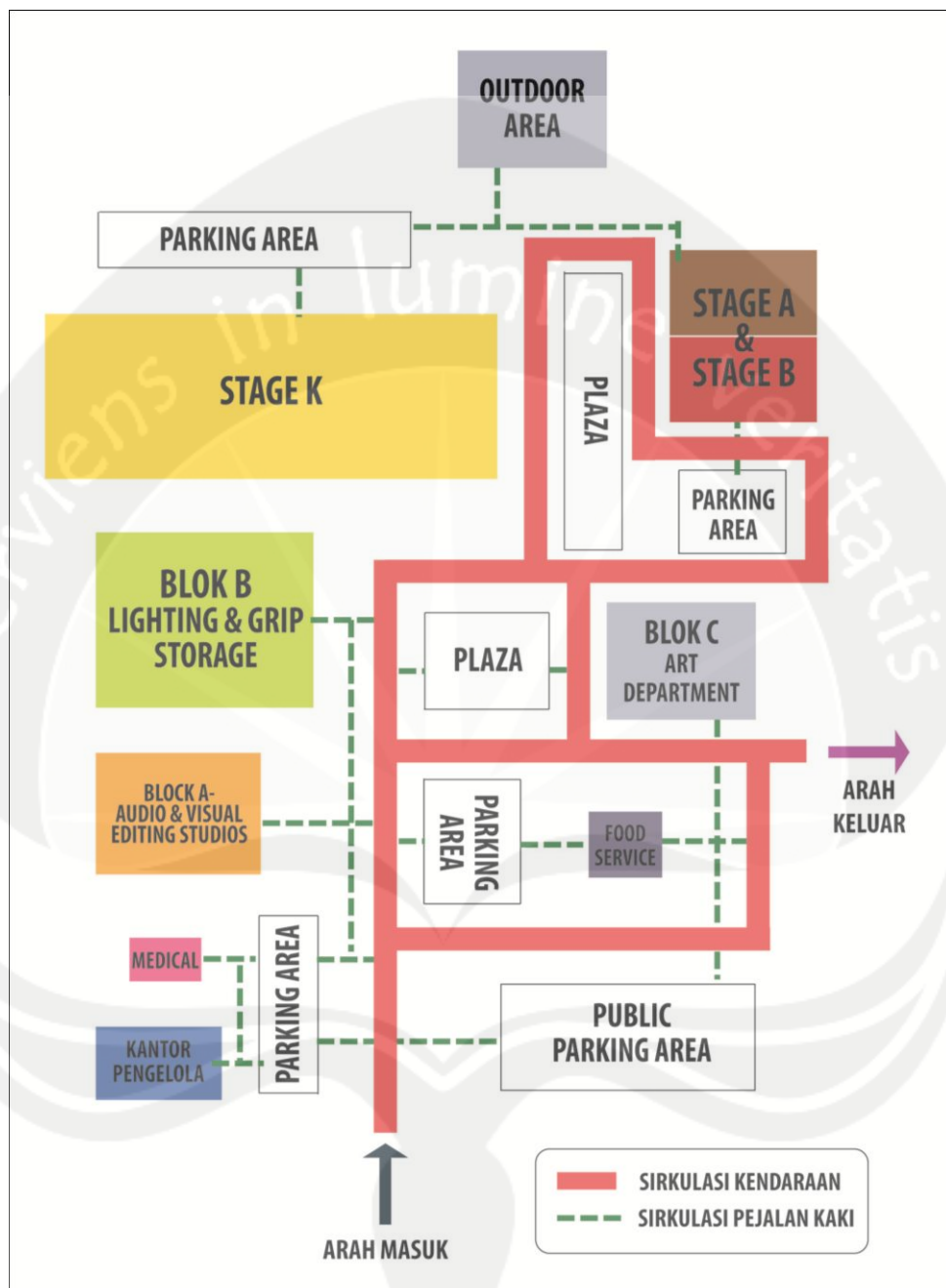
Pencapaian menuju tapak direncanakan dapat diakses oleh pejalan kaki dan pengguna kendaraan bermotor. Dengan demikian perlu dilakukan perencanaan dan perancangan yang matang pada pola sirkulasi yang akan dibuat di dalam kawasan ini. Pada perancangan sirkulasi kawasan studio film, akan diterapkan konsep Permeabilitas. Permeabilitas adalah kemampuan lingkungan untuk ‘menyediakan’ sejumlah akses bagi orang yang akan menuju ke suatu tempat. Akses-akses tersebut responsif dan mampu menawarkan banyak pilihan rute kepada publik.



Gambar 6. 2. Konsep Permeabilitas yang menawarkan banyak rute (sebelah kanan).
(Sumber: Bentley, 1985)

Banyaknya pilihan rute ini, memungkinkan publik untuk ‘memperkaya’ visual dan atmosfer yang dirasakan saat melewati setiap rute. Setiap rute tentunya menyediakan kekayaan visual dan atmosfer yang berbeda karena bangunan atau ruang-ruang yang dilalui juga berbeda, baik dari segi fungsi maupun dari segi tampilan (fasade).

Dari konsep permeabilitas tersebut tercipta hubungan antar blok-blok massa beserta bentuk jalur sirkulasi kendaraan yang dapat melintas di sekitar kawasan studio film.



Gambar 6.3. Blok massa bangunan di dalam kawasan Studio Film di Yogyakarta

(Sumber: Analisis Penulis, 2012)

Karena tapak merupakan area yang cukup luas (hampir 4 hektar), maka untuk kegiatan pencapaian menuju masing-masing massa bangunan, dilakukan dengan menggunakan kendaraan, baik yang bermotor atau tidak. Untuk itu pada setiap massa bangunan disediakan parkir kendaraan. Namun demikian, dalam kawasan juga disediakan jalur sirkulasi bagi pejalan kaki.

Adapun kendaraan yang direncanakan dapat melintas di jalur sirkulasi dalam kawasan ini adalah:

- a) Sepeda
- b) Sepeda motor
- c) Mobil segala jenis, dari sedan, minibus, hingga truk atau kendaraan roda banyak sejenis, yang dapat digunakan untuk moda angkut barang muatan berat. Hal ini dimungkinkan mengingat sejumlah peralatan dalam kegiatan produksi film berukuran besar dan berbobot berat.

6.1.3. Konsep Tampilan Bangunan

Seperti yang telah tertulis pada rumusan masalah di Bab I, tampilan bangunan akan didominasi dengan gaya Arsitektur Postmodern. Tampilan fasade direncanakan merepresentasikan 'kreativitas' dan mampu membantu mengembangkan kreativitas penggunanya.



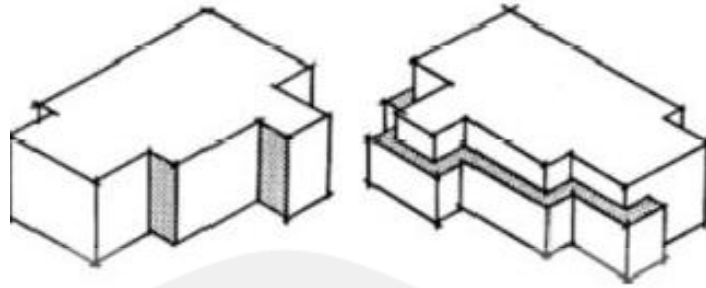
Gambar 6.4. Rencana fasade bangunan utama (*soundstage*) pada Studio Film di Yogyakarta.

(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)

6.2. Konsep Perancangan

6.2.1. Konsep Bentuk Massa

Bentuk setiap massa bangunan direncanakan berbentuk dasar kotak, dengan pengolahan bentuk seperti 'subtraktif' dan 'aditif'. Dengan demikian bentuk bangunan akan terlihat lebih atraktif dan menarik. Bentuk ini juga sesuai dengan salah satu ciri Arsitektur Postmodern.

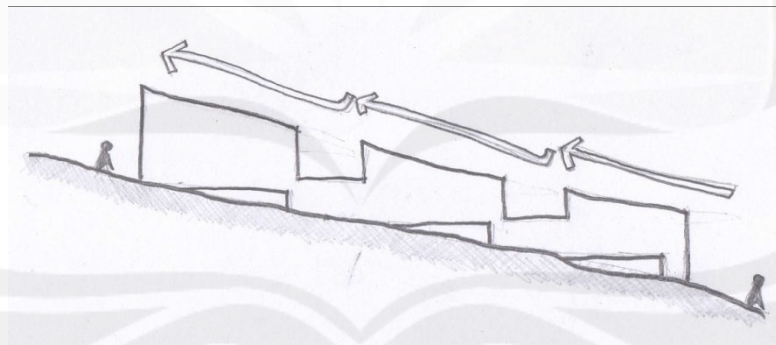


Gambar 6.5. Bentuk dasar massa yang telah diolah secara substraktif dan aditif.

(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)

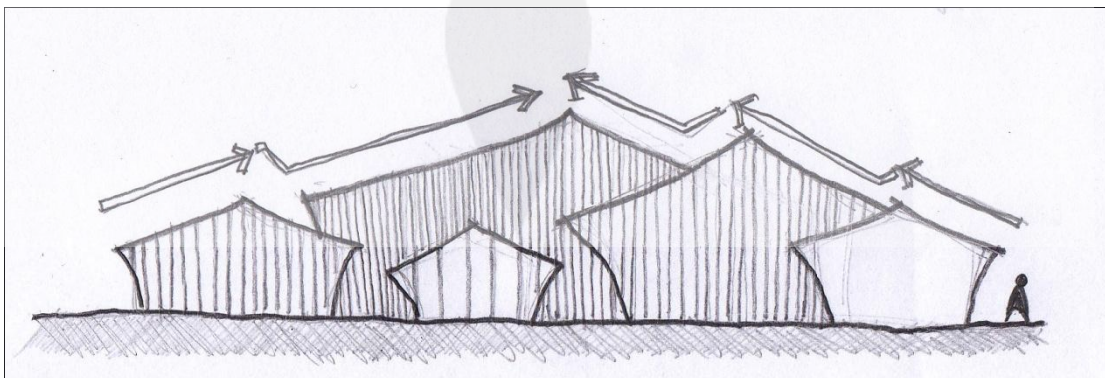
6.2.2. Konsep Tata Ruang

Pengolahan tata ruang dalam kawasan studio film berfokus pada pengolahan tata massa dan tata ruang luar. Pada penataan massa bangunan, mengingat kontur permukaan tanah pada tapak cenderung miring, maka akan dilakukan pengolahan ruang dengan menempatkan bangunan dengan massa yang paling besar dan paling tinggi di bagian Utara tapak dengan bangunan-bangunan penunjang lain terdapat di sisi Selatannya. Penempatan massa bangunan yang demikian memunculkan ritme atau irama dari permukaan massa bangunan.



Gambar 6.6. Ritme yang dibentuk oleh massa bangunan dilihat dari sisi Barat tapak.

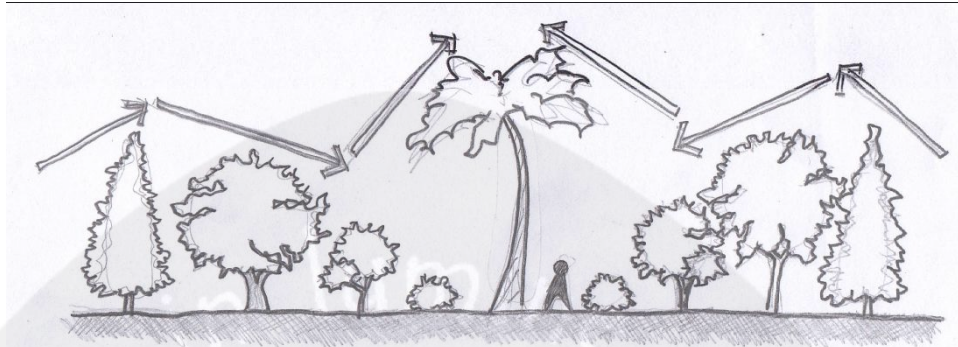
(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)



Gambar 6.7. Ritme yang dibentuk oleh massa bangunan dilihat dari sisi Selatan tapak.

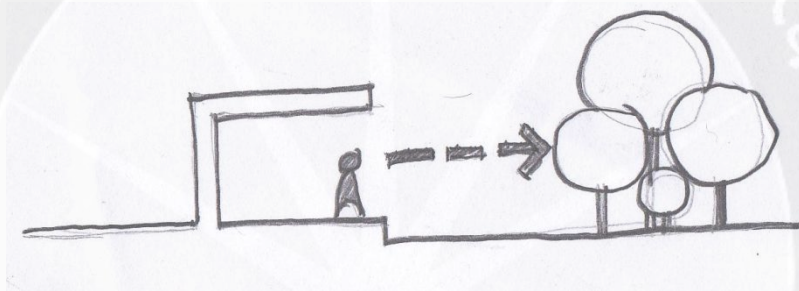
(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)

Pengolahan area luar ruangan berkaitan dengan adanya vegetasi. Berikut adalah opsi-opsi pengolahan vegetasi yang akan diterapkan pada kawasan studio film.



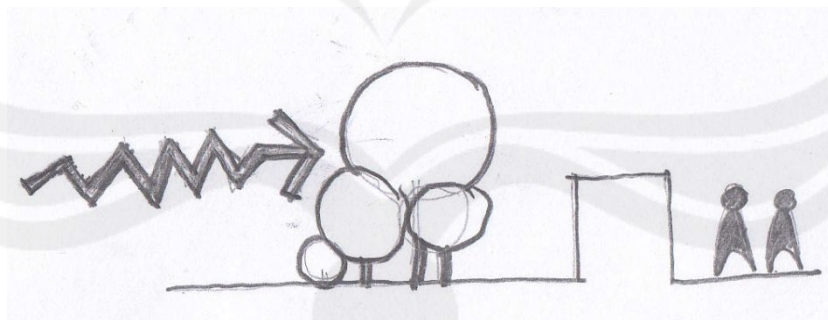
Gambar 6.8. Ritme yang dibentuk oleh ketinggian dari vegetasi yang berbeda.

(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)



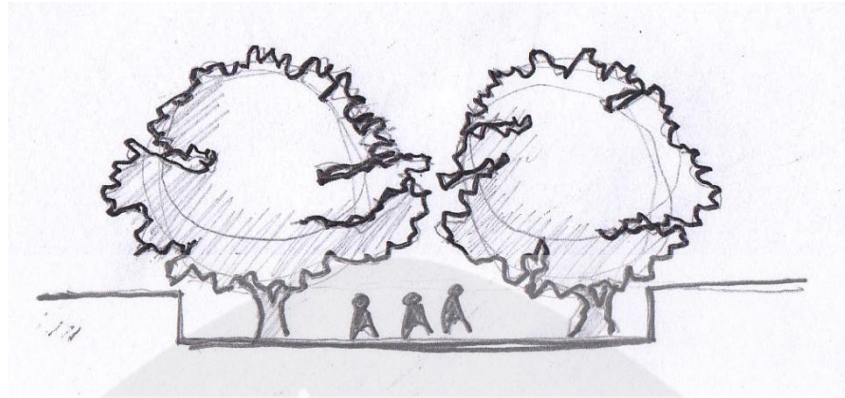
Gambar 6.9. Pemanfaatan vegetasi sebagai *screening* dan *view source* untuk area luar bangunan.

(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)



Gambar 6.10. Pemanfaatan vegetasi sebagai peredam kebisingan.

(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)



Gambar 6.11. Pemanfaatan vegetasi sebagai mempertegas ruang-ruang eksterior.

(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)

Seluruh ide pemanfaatan vegetasi tersebut pada akhirnya harus dapat saling bersinergi seluruhnya ke dalam sebuah perancangan lansekap yang tentunya juga harus dapat menjawab kebutuhan dari seluruh kegiatan yang ada di dalam kawasan studio film.



Gambar 6.12. Contoh pengolahan lansekap pada sebuah kawasan.

(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)

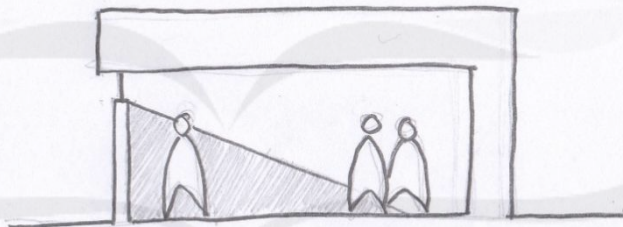


Gambar 6.13. Contoh pengolahan tata ruang luar pada sebuah kawasan.

(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)

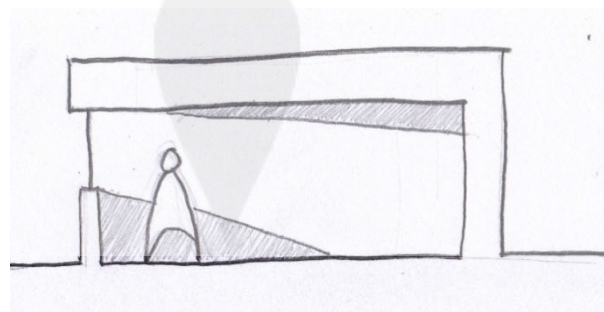
6.2.3. Konsep Bukaannya

Bukaan yang ada pada setiap massa bangunan, akan ditujukan sebagai area masuknya sinar matahari dan pengudaraan. Bukaannya juga bermanfaat sebagai sarana akses *view* dari dalam ruangan ke luar ruangan. Dengan demikian pengolahan bukaan sebaiknya juga diseimbangkan dengan pengolahan tata ruang luar, agar kemudian pengguna bangunan yang sedang berkegiatan di dalam ruangan dapat sekaligus juga menikmati keindahan tata ruang area luar bangunan.



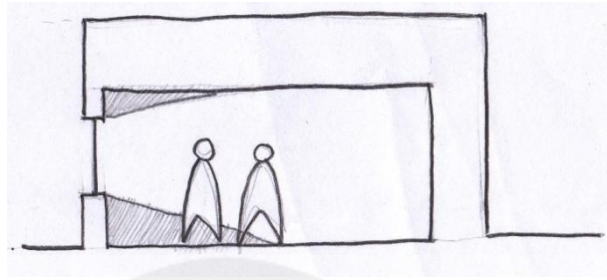
Gambar 6.14. Bukaannya yang hanya menjadi akses untuk pencahayaan dan pengudaraan.

(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)



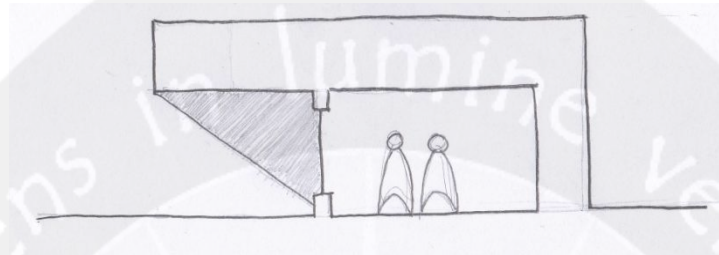
Gambar 6.15. Bukaannya yang menjadi akses untuk pencahayaan dan pengudaraan, serta *view*.

(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)



Gambar 6.16. Bukaan yang menjadi akses untuk pencahayaan dan pengudaraan, serta *view*.

(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)



Gambar 6.17. Bukaan yang menjadi akses pengudaraan, serta *view*, tetapi minim pencahayaan.

(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)

6.2.4. Konsep Skala

Pada kawasan Studio Film, skala ruang yang akan diterapkan adalah Skala Wajar dan Skala Megah. Skala Wajar akan diterapkan pada ruang-ruang kantor. Sedangkan penerapan Skala Megah akan dilakukan pada *soundstage* dan ruang-ruang *workshop*.

6.2.5. Konsep Tekstur

Pada perencanaan perancangan kawasan studio film, tekstur yang akan dimunculkan adalah tekstur visual dan tekstur fisik. Tekstur visual adalah tekstur yang hanya terlihat dengan mata, sedangkan tekstur fisik adalah tekstur yang memang nyata dan dapat dirasakan dengan sentuhan. Tekstur sendiri dapat dimunculkan melalui material yang dipilih. Penggunaan material yang beragam, yakni menggunakan material konvensional dengan material modern, akan diterapkan pada seluruh massa bangunan. Sehingga selain memunculkan ciri khas dari Arsitektur Postmodern, juga turut menonjolkan unsur kreativitas dengan pengkomposisian material yang berbeda, untuk menjadi satu kesatuan yang selaras dan estetis.

6.2.6. Konsep Warna

Karakter warna pada Arsitektur Postmodern adalah penggunaan warna yang cenderung mencolok (menor) dan erotik, yang didominasi bukan oleh warna dasar tetapi oleh warna campuran yang banyak dipengaruhi warna pastel, kuning, merah, dan biru ungu. Tetapi untuk memunculkan unsur kreativitas, maka dominasi warna eksterior akan diperoleh dari warna oranye, kuning, dan biru.

6.2.7. Detail-detail Arsitektur

Detail-detail arsitektural pada massa-massa bangunan berkaitan dengan estetika yang ingin ditonjolkan pada perancangannya. Dalam kawasan studio film ini, detail-detail arsitektural ditujukan untuk memicu kreativitas penggunanya. Berdasarkan analisis studi bentuk yang telah dijabarkan pada Bab V, bentuk garis horizontal dan vertikal dirasa paling cocok untuk mewakili karakter Postmodern. Sedangkan bentuk spiral mewakili unsur kreativitas. Dengan demikian perancangan detail-detail arsitektural berupa ragam kreasi pengolahan bentuk garis horizontal, vertikal, dan spiral.



Gambar 6.18. Contoh pengolahan detail arsitektural.

(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)

6.2.8. Konsep Penataan Ruang dan Tampilan Bangunan

A. Struktur

Struktur pondasi yang dipilih yakni Sistem Pondasi Foot Plat untuk massa bangunan *sound stage* dan Sistem Pondasi menerus dari batu kali untuk massa bangunan penunjang dan massa-massa sederhana lainnya. Sedangkan untuk struktur atap dipilih struktur rangka ruang dan struktur plat beton.

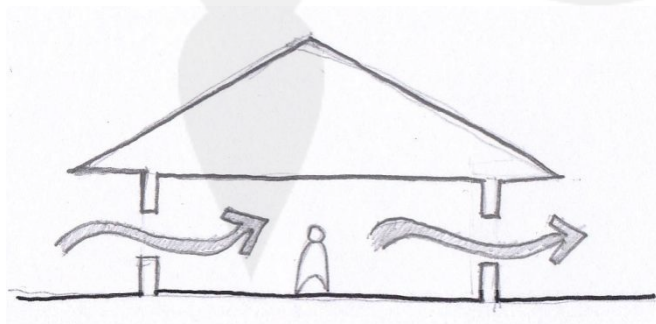
6.2.9. Konsep Utilitas Bangunan

A. Sistem Jaringan Penghawaan

Menyesuaikan dengan bentuk kontur tapak, maka untuk menunjang konsep penghawaan, bangunan-bangunan pembentuk kawasan studio film dirancang dengan ketinggian level yang berbeda agar udara di dalam tapak dapat mengalir. Sistem penghawaan di kawasan studio film akan menerapkan perpaduan kedua jenis penghawaan, yakni penghawaan alami dan penghawaan buatan.

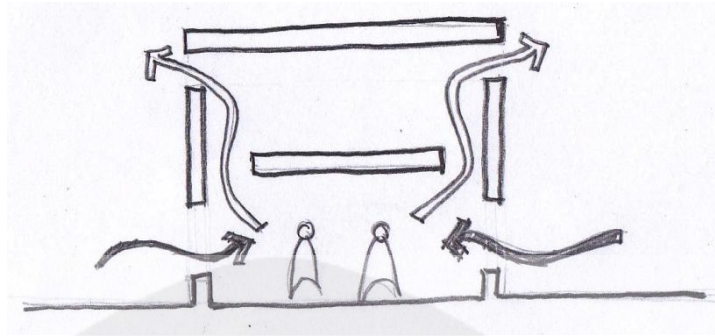
Pada bangunan utama, yakni *soundstage*, akan diberikan sistem pengudaraan buatan dengan sistem pendingin ruangan AC VRV (*Variable Refrigerant Volume*), yang merupakan sebuah teknologi yang sudah dilengkapi dengan CPU dan kompresor inverter dan sudah terbukti menjadi handal, efisiensi energi, melampaui banyak aspek dari sistem AC lama seperti AC *central*, AC *Split*, atau AC *Split Duct*. Ini dikarenakan pada *soundstage* minim terdapat bukaan untuk cahaya dan sangat memperhatikan kualitas akustika ruangan,. Maka untuk membantu sirkulasi udara di dalamnya, dibutuhkan sistem penghawaan buatan yang hemat energi tapi juga dapat tetap memenuhi kualitas ruang yang ingin dicapai.

Untuk pengolahan sistem jaringan penghawaan alami, maka dilakukan pengolahan bentuk bukaan pada bangunan lain yang merupakan wadah untuk kegiatan penunjang dari kegiatan produksi film. Sistem pengudaraan di dalam bangunan-bangunan penunjang juga menerapkan sistem penghawaan buatan dan dikhususkan bagi ruang-ruang dengan kebutuhan privasi yang tinggi dan minim akan bukaan.



Gambar 6.19. Bukaan searah yang menjadi akses pengudaraan.

(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)



Gambar 6.20. Bukaannya bagian bawah sebagai akses masuk udara dingin dengan dimensi bukaan yang lebih lebar. Sedangkan bukaan pada bagian atas merupakan akses keluar udara panas dengan dimensi yang lebih kecil.

(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)

B. Sistem Jaringan Pencahayaan

Pengoptimalan cahaya matahari sebagai penerangan utama pada kawasan Studio Film, diperuntukkan bagi kegiatan yang banyak dilakukan pada waktu siang hari.

Pencahayaan pada ruang dalam bangunan diperoleh dari lubang atap (*skylight*) dan/atau dari samping (lubang dinding). Cahaya dari samping, yang melalui jendela, tidak optimal karena terbatas jangkauannya. Untuk mengatasinya, maka jendela dapat ditinggikan atau memberi cahaya dari dua arah. Pada beberapa massa bangunan diberikan penambahan *cladding* sebagai *secondary skin* yang selain mampu menghalangi cahaya matahari yang berlebihan dan membantu mereduksi panas udara dari luar ruangan.

Sedangkan khusus di bangunan utama (*soundstage*), pencahayaan berasal dari lampu hemat energi yang sekaligus digunakan pula untuk kebutuhan proses syuting (*take shot*).

C. Sistem Jaringan Pengamanan Kebakaran

Perencanaan sistem pemadam kebakaran:

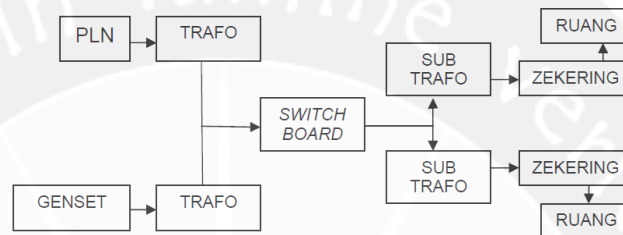
- *Smoke detector*, deteksi dini terhadap asap yang ditimbulkan oleh api.
- *Sprinkler system*, alat penyembur air di dalam ruang yang secara otomatis bekerja bila suhu di dalam ruangan telah melampaui ambang batas normal dengan jarak antara 6-9 meter.
- *House track*, terletak di dalam bangunan dengan jarak strategis 25-30 meter.

- *Hydrant*, yaitu sumber air dengan tekanan tinggi, ditempatkan di luar bangunan dengan jarak 10 meter.

D. Sistem Jaringan Listrik

Sumber aliran listrik yang direncanakan adalah:

- Melalui Perusahaan Listrik Negara (PLN) sebagai sumber listrik utama.
- *Generator set* yang digunakan sebagai sumber cadangan apabila listrik dari PLN mati.



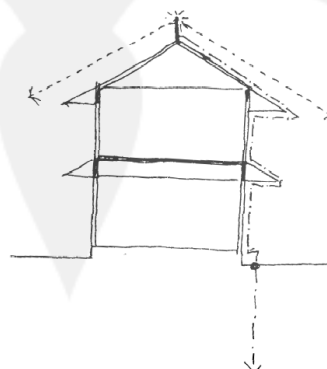
Gambar 6.21. Sistem Jaringan Listrik

(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)

E. Sistem Jaringan Penangkal Petir

Penangkal petir berfungsi menghindari bangunan dari sambaran petir, sehingga yang perlu diperhatikan dalam pemasangan penangkal petir ini adalah:

- Penangkal petir diletakkan pada bagian bangunan yang cenderung lebih tinggi dari pada bangunan yang lain, sehingga seluruh bangunan terlindungi.
- Area perlindungan adalah ujung tiang yang dilapisi emas 24 karat, membentuk sudut 60° dan tinggi tiang penangkal petir ± 60 cm.



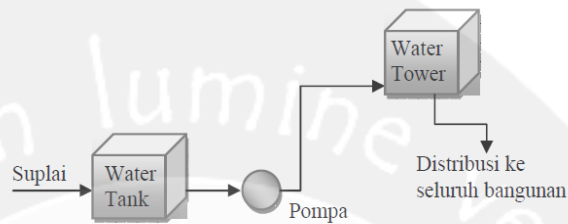
Gambar 6.22. Sistem pemasangan penangkal petir.

(Sumber: *Analisis Penulis*, 2012)

F. Sistem Jaringan Air

a) Jaringan Air Bersih

Sistem distribusi yang digunakan adalah sistem *Down-Feed Distribution*, yaitu pengaliran air bersih dari PDAM dan sumur air tanah yang ditampung ke *water tower*, kemudian dialirkan ke ruang-ruang dengan memanfaatkan gaya gravitasi.



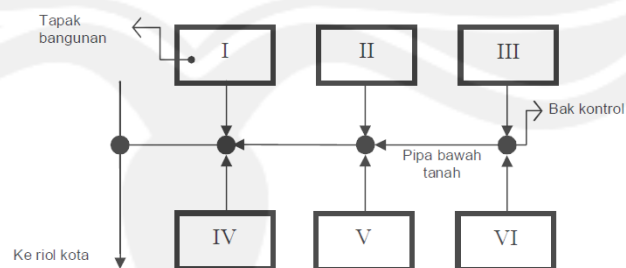
Gambar 6.23. Sistem Jaringan Air Bersih

(Sumber: Analisis Penulis, 2012)

b) Jaringan Air Kotor

Pembuangan air kotor dalam kawasan Studio Film dapat dialirkan ke sumur peresapan atau selokan yang terdapat di sekitar tapak. Pada prinsipnya pembuangan air kotor adalah:

- Air hujan : dialirkan melalui saluran yang menuju parit/sungai.
- Air Kotor : dialirkan ke sumur peresapan.
- Air kotoran : dimasukkan ke dalam *septic tank*, kemudian dialirkan ke sumur peresapan.



Gambar 6.24. Sistem Jaringan Air Kotor

(Sumber: Analisis Penulis, 2012)

G. Sistem Drainase

Sistem drainase pada kawasan Studio Film adalah mengalirkan air ke dalam selokan dan sumur peresapan di dalam kawasan, atau selokan di sekitar

tapak. Sistem drainase pada lapangan adalah dengan membuat saluran air pada pinggir lapangan yang dapat mengalirkan air tersebut ke sumur peresapan.

H. Sistem Jaringan Pembuangan Sampah

Sistem pembuangan sampah pada bangunan menggunakan tempat sampah yang ditempatkan di setiap ruang pada bangunan, yang kemudian dipindahkan ke bak penampungan sampah sementara, yang diletakkan di bagian belakang bangunan. Selanjutnya sampah dipindahkan ke TPA Kota yang dikelola oleh Dinas Pembantu Umum.

