

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**YOGYAKARTA CINEMA CENTER SEBAGAI PUSAT  
ENTERTAINMENT YANG INTERAKTIF DAN REKREATIF DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR EKSPRESIONISME**

DISUSUN OLEH  
NATHANIA CHARISA  
120114367



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2018

**LEMBAR PENGABSAHAN**

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**YOGYAKARTA CINEMA CENTER SEBAGAI PUSAT  
ENTERTAINMENT YANG INTERAKTIF DAN REKREATIF  
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR EKSPRESIONISME**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

NATHANIA CHARISA

NPM : 120114367

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan  
Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur  
pada Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dosen Pembimbing



Sushardjanti Felasari, S.T.,MSc.,CAED., Ph.D.

Yogyakarta, 11 April 2018

Ketua Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



FAKULTAS  
TEKNIK

Gerarda Orbita Ida C., S.T., MBS.Dev.

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Nathania Charisa

NPM : 120114367

Dengan sesungguhnya atas kesadaran sendiri.

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur –yang berjudul :

YOGYAKARTA CINEMA CENTER SEBAGAI PUSAT  
ENTERTAINMENT YANG INTERAKTIF DAN REKREATIF DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR EKSPRESIONISME

Benar – benar hasil karya saya sendiri

Pernyataan, gagasan maupun kutipan – baik langsung maupun tidak langsung – yang bersumber dari tulisan dan gagasan orang lain yang digunakan dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta, gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan pada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar – benarnya dan sesungguhnya – sesungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 11 April 2018

Yang menyatakan,



Nathania Charisa  
NPM : 120114367

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala kasih dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisannya karya Tugas Akhir-Skripsi yang berjudul Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan YOGYAKARTA CINEMA CENTER SEBAGAI PUSAT ENTERTAINMENT YANG INTERAKTIF DAN REKREATIF DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR EKSPRESIONISME dengan lancar. Penulisan karya Tugas Akhir-Skripsi ini merupakan syarat yang harus dipenuhi untuk lulus dari jenjang Strata 1 (S-1) untuk mencapai derajat Sarjana Teknik pada Program Studi Arsitektur, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Dalam penulisan karya Tugas Akhir-Skripsi ini, saya mendapatkan bimbingan, petunjuk dan dukungan dari berbagai pihak, dimana tanpa hal tersebut saya akan menemui berbagai kesulitan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam proses perkuliahan, antara lain :

1. Tuhan Yesus Kristus, atas segala berkat dan anugerah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan dengan baik.
2. Ibu Sushardjanti Felasari, ST., M.Sc.CAED., P.hD. selaku Dosen Pembimbing I yang telah mendampingi, memotivasi dan memberi masukan sejak awal penulisan.
3. Kepada Gerarda Orbita Ida C., S.T., MBS.Dev., selaku Ketua Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik-Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Segenap dosen dan staff pengajar Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang pernah mengampu saya.
5. Kepada orangtua saya, Fadjar Arifin dan Hellin yang selalu memberikan doa dan dukungan yang tak henti-hentinya kepada penulis.
6. Kepada saudari-saudariku, Giovani Andriani, Gilda Devina, dan Gladys Larissa yang selalu memberikan perhatian dan dukungan.

7. Sahabat-sahabat di D'Jayus, Liany Ayu Catherine, Nesya Elkana Wulandari, Nico Pangestu, Thomas, Jeffry Liawnardo, Giovani Andriani, Amelia, Gustina, Kelvin dan Mariani.
8. Teman-temanku selama kuliah, Monika Jayanti, Francisca Dian Amory, Kevin Aditya Susanto, Kak Wira dan Deni Setiyawan yang telah memberi banyak masukan dan selalu menemani begadang sampai pagi.
9. Teman-teman dari klub taekwondo UAJY, Theovany Rompah, Marselin Yuniarti, Eirene Adina Pareda yang selalu setia mendengar dan berbagi cerita mengenai pengalaman-pengalaman secara tidak langsung menambah semangat penulis.
10. Teman-teman Program Studi Arsitektur Angkatan 2012.
11. Teman-teman komunitas yang pernah saya ikuti selama kuliah ( Taekwondo UAJY, Aikido UAJY, KKN 70 Kelompok 62 Panggang, Kandang Karya )
12. Pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Saya menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan karya Tugas-Akhir-Skripsi ini. Oleh karena itu, saya dengan senang hati menerima kritik dan saran yang bermanfaat dan membangun bagi penulisan karya selanjutnya. Akhir kata, saya berharap semoga karya Tugas Akhir-Skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, khususnya dalam bidang arsitektur.

Yogyakarta, 11 April 2018

Penulis



Nathania Charisa

## ABSTRAKSI

Yogyakarta mendapat predikat sebagai kota seni di Indonesia dikarenakan memiliki kebebasan berkarya yang tinggi dan menyediakan banyak wadah untuk berekspresi. Seni musik, tari, lukis, sastra, patung maupun film dapat ditemukan dan berkembang pada masyarakat Yogyakarta. Seni dapat diartikan dengan sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung keindahan<sup>1</sup>.

Komunitas film di Yogyakarta banyak mulai berkembang dari institusi pendidikan tinggi. Komunitas film yang diciptakan untuk dapat mewedahi kegemaran mereka terhadap dunia perfilman dan bentuk apresiasi pada karya sineas lain. Adapun komunitas yang berkembang di lingkungan kampus ada yang memiliki jurusan perfilman/televisi/media rekam dan juga tidak memiliki jurusan terkait perfilman.

Banyaknya penduduk usia remaja-dewasa merupakan potensi bagi pelaku ekonomi dan penyedia jasa. Tercatat sebanyak 70,7% penduduk usia 18-23 mengunjungi bioskop paling tidak 2 kali sebulan. Sesuai perkembangan jaman kegiatan menonton film di bioskop menjadi salah satu tujuan hiburan yang paling diminati oleh pasangan maupun keluarga untuk berekreasi. Bioskop tak hanya berfungsi sebagai tempat penayangan film, tapi juga sebagai tempat yang bisa memberi sebuah identitas dan prestisesosial.

Kota Yogyakarta memiliki minat yang besar terhadap apresiasi bidang kesenian, termasuk dunia perfilman dengan banyaknya aktifitas antara lain dengan adanya festival dan pemutaran film oleh komunitas baik institusi kampus maupun pecinta film<sup>2</sup>. Komunitas perfilman di Yogyakarta membutuhkan tempat yang memiliki fasilitas lengkap dalam menikmati sebuah karya dan akses untuk masyarakat menikmati film seutuhnya dengan mudah dengan nuansa rekreasi.

Kata Kunci : Bioskop, Arsitektur Ekspresionisme, *Cinema Center*, Interaktif, Kreatif

---

<sup>1</sup> [Http://id.m.wikipedia.org/wiki/Seni](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Seni), data 15 September 2017

<sup>1</sup> (Gita, 2002, p. 3)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAKSI .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1.Latar Belakang .....	1
1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek .....	1
1.1.2 Latar Belakang Permasalahan .....	3
1.2 Rumusan Permasalahan .....	4
1.3 Tujuan .....	4
1.4 Sasaran .....	4
1.5 Lingkup Studi .....	5
1.5.1 Materi Studi .....	5
1.5.2 Pendekatan Studi .....	5
1.6 Metode Penulisan.....	5
1.5.1 Data Primer.....	5
1.5.2 Data Sekunder.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
1.8 Diagram Alur Pemikiran.....	7
<b>BAB II TINJAUAN UMUM YOGYAKARTA CINEMA CENTER.....</b>	<b>8</b>
2.1 Pengertian Bioskop.....	8
2.1.1 Klasifikasi Bioskop.....	8
2.1.2 Jenis Gedung Pertunjukan Film.....	9

2.2 Pengertian Cineplex.....	10
2.2.1 Klasifikasi Cineplex.....	10
2.2.2 Waktu Operasi Cineplex.....	11
2.2.3 Berdasarkan Fungsi dan Kegiatan.....	11
2.2.4 Berdasarkan Data.....	12
2.3 Pengertian Film.....	12
2.3.1 Klasifikasi Film.....	12
2.3.1.1 Jenis Film.....	12
2.3.1.2 Cara Pembuatan Film.....	13
2.3.1.3 Genre Film.....	13
2.3.2 Penghargaan Film .....	15
2.3.2.1 Penghargaan Film di Indonesia.....	14
2.3.2.2 Penghargaan Film di Luar Negeri.....	14
2.4 Sejarah Perfilman di Yogyakarta.....	15
2.5 Standar Lingkungan Yogyakarta <i>Cinema Center</i> .....	16
2.5.1 <i>Thermal</i> .....	16
2.5.2 <i>Lighting</i> .....	16
2.5.3 Faktor Penentu Kualitas Menonton.....	17
2.5.4 Persyaratan Akustika dan <i>Sound System</i> .....	20
2.5.5 Material Akustik dalam Cinema.....	21
2.5.6 Persyaratan Keamanan.....	25
2.6 Pengertian <i>Film Library</i> .....	26
2.6.1 Klasifikasi <i>Film Library</i> .....	26
2.7 Standar Perancangan <i>Film Library</i> .....	27
2.7.1 Lantai.....	27
2.7.2 Ruangan.....	27
2.7.3 Ruangan Khusus.....	29
2.7.4 Sistem Pencahayaan.....	29
2.7.5 Sistem Penghawaan.....	29
2.7.6 Sistem Pengamanan.....	30
2.8 Studi Kasus.....	30

2.7.1 Arts Library, Seoul Arts Center.....	30
2.7.2 UFA Cinema Centre, Dresden, Germany.....	32
<b>BAB III TINJAUAN KAWASAN.....</b>	<b>33</b>
3.1 Tinjauan Umum Kota Yogyakarta.....	33
3.2 Tinjauan Umum Kabupaten Sleman, Kecamatan Depok.....	34
3.2.1 Kondisi Geografis.....	34
3.2.2 Luas Wilayah.....	35
3.2.3 Kondisi Topografi.....	35
3.2.3.1 Ketinggian.....	36
3.2.3.2 Kemiringan lahan (Lereng).....	36
3.2.3.3 Kondisi Rawan Bencana.....	36
3.2.4 Klimatologi.....	36
3.2.5 Tata Guna lahan.....	36
3.2.6 Kondisi Sosial-Budaya, Ekonomi, Sarana-Prasarana.....	36
3.2.6.1 Kependudukan Kab. Sleman.....	37
3.2.6.2 Religi.....	37
3.2.6.3 Prasarana Jalan.....	38
3.2.6.4 Sarana Transportasi.....	38
3.2.6.5 Sarana Pendidikan.....	40
3.2.6.6 Sarana Kesehatan.....	40
3.2.7 Kebijakan Otoritas Wilayah.....	41
3.2.7.1 Rencana Tata Ruang.....	41
3.2.7.2 Kebijakan Penataan Ruang Daerah.....	41
3.2.7.3 Kebijakan Tata Ruang Kawasan.....	42
3.2.7.4 Kebijakan Tata Bangunan.....	42
3.3 Tinjauan Khusus Pemilihan Lokasi.....	42
3.3.1 Tinjauan Lokasi Terpilih.....	43
3.4 Peraturan Pemerintah Terkait Proyek dan Lokasi.....	45
3.4.1 Alokasi Guna Tapak.....	45
3.4.2 Batas-Batas Tapak.....	46

3.4.2.1	Garis Sempadan Jalan.....	46
<b>BAB IV</b>	<b>TINJAUAN TEORI .....</b>	<b>47</b>
4.1	Tinjauan Tentang Arsitektur Ekspresionisme.....	47
4.1.1	Pengertian Ekspresionisme.....	47
4.1.1.1	Ekspresionisme dalam Seni Lukisan.....	47
4.1.1.2	Ekspresionisme dalam Seni Patung.....	49
4.1.2	Makna Ekspresionisme .....	49
4.1.3	Pengertian Arsitektur Ekspresionisme.....	50
4.1.4	Arsitektur Ekspresionisme Modern .....	51
4.1.5	Arsitektur Ekspresionisme Post Modern.....	53
4.2	Pengertian Interaktif .....	54
4.2.1	Bentuk-Bentuk Interaksi.....	54
4.3	Pengertian Kreatif.....	54
4.3.1	Ciri Kreatif.....	55
4.3.2	Tujuan Kreatif.....	55
4.3.3	Jenis-Jenis Rekreasi.....	55
4.4	Kajian Elemen Arsitektur.....	56
4.4.1	Tinjauan Teori Tata Ruang.....	56
4.4.2	Tata Bentuk Bangunan.....	61
4.5	Arsitektur Bangunan Gedung .....	70
4.5.1	Ruang Luar .....	70
4.5.1.1	Keamanan.....	70
4.5.1.2	Kenyamanan.....	71
4.5.2	Ruang Dalam .....	71
4.5.2.1	Keamanan.....	71
4.5.2.2	Kenyamanan.....	71
<b>BAB V</b>	<b>ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>73</b>
5.1	Analisis Perencanaan dan Perancangan.....	73
5.1.1	Analisis Fungsi .....	73

5.1.1.1 Identifikasi Pelaku .....	73
5.1.1.2 Identifikasi Alur Kegiatan .....	74
5.1.2 Analisis Kebutuhan Ruang.....	77
5.1.2.1 Kegiatan Pemutaran Film.....	77
5.1.2.2 Kegiatan Pendukung Cinema Center.....	77
5.1.2.3 Kegiatan Pendukung Umum.....	78
5.1.2.4 Kegiatan Pengelola.....	80
5.1.3 Analisis Sistem Spasial.....	82
5.1.3.1 Zonasi Ruang.....	82
5.1.3.2 Hubungan Ruang.....	83
5.1.3.3 Organisasi Antar Ruang.....	83
5.1.4 Analisis Besaran Ruang .....	88
5.2 Analisis Tapak.....	94
5.2.1 Analisis Perancangan Tapak.....	94
5.2.2 Analisis Aklimatisasi Ruang.....	102
5.2.2.1 Analisis Penghawaan Ruang.....	102
5.2.2.2 Analisis Pencahayaan Ruang.....	104
5.2.2.3 Analisis Akustika Ruang.....	107
5.2.2.4 Analisis Struktur dan Konstruksi.....	108
5.2.2.5 Analisis Perancangan Utilitas Bangunan.....	112
5.2.2.6 Analisis Perlengkapan dan Kelengkapan Bangunan.....	115
5.2.3 Analisis Perancangan Penekanan Studi.....	122
5.2.3.1 Konsep Perancang Interaktif dan Rekreatif.....	122
5.2.3.2 Konsep Perancangan Arsitektur Ekspresionisme.....	122
5.3 Analisis Makro dan Mikro.....	123
5.3.1 Analisis Makro.....	123
5.3.2 Analisis Mikro.....	123
<b>BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>126</b>
6.1 Konsep Perencanaan .....	126
6.1.1 Konsep Lokasi dan Tapak .....	126

6.1.2 Konsep Perencanaan Tapak .....	127
6.2 Konsep Programatik .....	128
6.2.1 Pelaku.....	128
6.2.2 Kegiatan.....	129
6.2.2.1 Program Kegiatan.....	129
6.2.2.2 Alur Kegiatan.....	130
6.2.3 Sistem Spasial.....	132
6.2.3.1 Zonasi Ruang.....	132
6.2.3.2 Hubungan Ruang.....	133
6.2.3.3 Organisasi Ruang.....	133
6.3 Konsep Perancangan.....	134
6.3.1 Konsep Perancangan Tapak.....	134
6.3.2 Konsep Perancangan Tata Bangunan.....	134
6.4 Konsep Penekanan Studi.....	135
6.4.1 Konsep perancangan dengan Nilai Interaktif dan Rekreatif.....	135
6.4.2 Konsep perancangan dengan Pendekatan Arsitektur Ekspresionisme.....	137
6.4.3 Interior Ruang.....	144
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	
<b>DAFTAR REFERENSI .....</b>	
<b>LAMPIRAN .....</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Penggunaan Ceiling Lamp dan Downlight Lamp.....	17
Gambar 2.2	Proyeksi Jarak Penonton Dengan Layar Dari Kursi Terdepan.....	17
Gambar 2.3	Proyeksi Jarak Penonton Dengan Layar Dari Kursi Terdepan.....	18
Gambar 2.4	Ukuran Proyeksi Layar Film.....	18
Gambar 2.5	Ukuran Proyeksi Layar Film.....	18
Gambar 2.6	Layout Denah Proyeksi Layar.....	19
Gambar 2.7	Layout Potongan Melintang Proyeksi Layar.....	19
Gambar 2.8	Jarak Antara Kursi Penonton.....	19
Gambar 2.9	Panel Penyerap (Panel Absorber) siap pakai yang bertekstur.....	21
Gambar 2.10	Pelapis akustik ruangan dengan pori-pori kecil untuk meyerap bunyi berfrekuensi tinggi.....	21
Gambar 2.11	Kecenderungan penyerapan bunyi sesuai jenis pori material.....	22
Gambar 2.12	Contoh material akustik bersifat porus : spons.....	22
Gambar 2.13	Contoh material akustik pori.....	23
Gambar 2.14	Contoh material akustik berserat: glasswool dan rockwool.....	23
Gambar 2.15	Contoh material akustik berserat yang dilapisi panel kayu.....	24
Gambar 2.16	Contoh material akustik papan penyerap.....	24
Gambar 2.17	Contoh penggunaan material bass trap.....	25
Gambar 2.18	Ukuran Rak Pengarsipan Film.....	27
Gambar 2.19	Ukuran Meja Baca Pengarsipan Film.....	28
Gambar 2.20	Ruang Sirkulasi Pengarsipan Film.....	28
Gambar 2.21	Arts Library, Seoul Arts Center.....	31
Gambar 2.22	UFA Cinema Center, Dresden, Germany.....	32
Gambar 3.1	Peta Batas Administratif Kecamatan Depok, Sleman.....	35
Gambar 3.2	Alternatif Site I dan II.....	43
Gambar 3.3	Kondisi Site I.....	44
Gambar 3.4	Kondisi Site II.....	45
Gambar 4.1	Lukisan Starry Night karya Vincent Van Gogh.....	48
Gambar 4.2	Lukisan Bunga Matahari karya Affandi.....	48
Gambar 4.3	Lukisan Murmau Traim and Castle.....	48

Gambar 4.4	Patung Lion karya Yong Ho Ji.....	49
Gambar 4.5	Einstein Tower, Jerman.....	52
Gambar 4.6	Scheepvarthuis.....	52
Gambar 4.7	New Holland Hotel.....	53
Gambar 4.8	Contoh Ruang Mati.....	57
Gambar 4.9	Contoh Ruang Hidup.....	57
Gambar 4.10	Pedestrian Sebagai Ruang Terbuka.....	58
Gambar 5.1	Diagram Ruang Makro pada Yogyakarta Cinema Center.....	83
Gambar 5.2	Diagram Ruang Mikro Fungsi Pengelola Managerial.....	84
Gambar 5.3	Diagram Ruang Mikro Fungsi Pengelola Operasional.....	84
Gambar 5.4	Diagram Ruang Mikro Fungsi Pengelola Kegiatan Pemeliharaan dan Kebersihan.....	85
Gambar 5.5	Diagram Ruang Mikro Fungsi Pengelola Parkir dan Ruang Luar.....	85
Gambar 5.6	Diagram Ruang Mikro Fungsi Kegiatan Pemutaran Film Reguler dan Independen.....	86
Gambar 5.7	Diagram Ruang Mikro Fungsi Kegiatan Pengarsipan Film.....	86
Gambar 5.8	Diagram Ruang Mikro Fungsi Kegiatan Sosial dan Event.....	87
Gambar 5.9	Diagram Ruang Mikro Fungsi Kegiatan Food and Beverages.....	87
Gambar 5.10	Diagram Ruang Mikro Fungsi Kegiatan Cinema Art Shop.....	87
Gambar 5.11	Diagram Ruang Mikro Fungsi Kegiatan Penyewaan Sarana dan Ruang.....	88
Gambar 5.12	Analisis Lingkungan Sekitar Site.....	94
Gambar 5.13	Contoh Penghawaan Alami Pada Bangunan.....	103
Gambar 5.14	Perangkat Mekanik Penghawaan Buatan.....	104
Gambar 5.15	Contoh Pencahayaan Alami Pada Bangunan.....	105
Gambar 6.1	Site Terpilih.....	126
Gambar 6.2	Konsep Perencanaan Tapak.....	127
Gambar 6.3	Diagram Ruang Makro pada Yogyakarta Cinema Center.....	133
Gambar 6.4	Konsep Perancangan Tapak.....	134
Gambar 6.5	Konsep Perancangan Tata Bangunan dan Ruang.....	133
Gambar 6.6	Perwujudan Kriteria Perancangan dengan Nilai Interaktif dan	136



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Komunitas Film yang Berkembang di Universitas-Universitas Yogyakarta.....	2
Tabel 1.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	2
Tabel 1.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Kunjungan Ke Bioskop.....	3
Tabel 2.1	Tabel Data Cineplex Berdasarkan Data.....	12
Tabel 2.2	Faktor Penentu Kualitas Menonton di Bioskop.....	17
Tabel 2.3	Persyaratan RT Pada Beragam Kegiatan.....	20
Tabel 3.1	Kabupaten/Kota, Kecamatan, Kelurahan dan Dukuh di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2015.....	33
Tabel 3.2	Arah Pengembangan Wilayah DI. Yogyakarta.....	32
Tabel 3.3	Jumlah Penduduk Kecamatan Depok, Sleman, Yogyakarta.....	37
Tabel 3.4	Jumlah Pedukuhan, RW, RT Kecamatan Depok.....	37
Tabel 3.5	Jumlah Penduduk Menurut Agama.....	37
Tabel 3.6	Jumlah Sekolah/Setara di Kabupaten Sleman.....	40
Tabel 3.7	Jumlah Sekolah/Setara Masing-Masing Desa di Kabupaten Sleman.....	40
Tabel 3.8	Jumlah Sarana Kesehatan Desa di Kabupaten Sleman.....	40
Tabel 3.9	Kriteria Pemilihan Lokasi dan Tapak.....	42
Tabel 3.10	Standar Jumlah Parkir yang Wajib Disediakan Untuk Bioskop di Sleman.....	46
Tabel 4.1	Pengaruh Kesan dan Karakter Warna.....	65
Tabel 4.2	Karakter Material Bahan.....	67
Tabel 4.3	Karakter Bahan Penutup Lantai .....	68
Tabel 5.1	Struktur Organisasi Pelaku .....	73
Tabel 5.2	Kegiatan dan Kebutuhan Area Bioskop .....	77
Tabel 5.3	Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Pengarsipan Film .....	78
Tabel 5.4	Kegiatan dan Kebutuhan Area Kegiatan Sosial dan Event .....	78
Tabel 5.5	Kegiatan dan Kebutuhan Area F&B Tenant.....	79
Tabel 5.6	Kegiatan dan Kebutuhan Area Cinema Art Shop .....	79
Tabel 5.7	Kegiatan dan Kebutuhan Area Penyewaan Sarana & Ruang .....	80

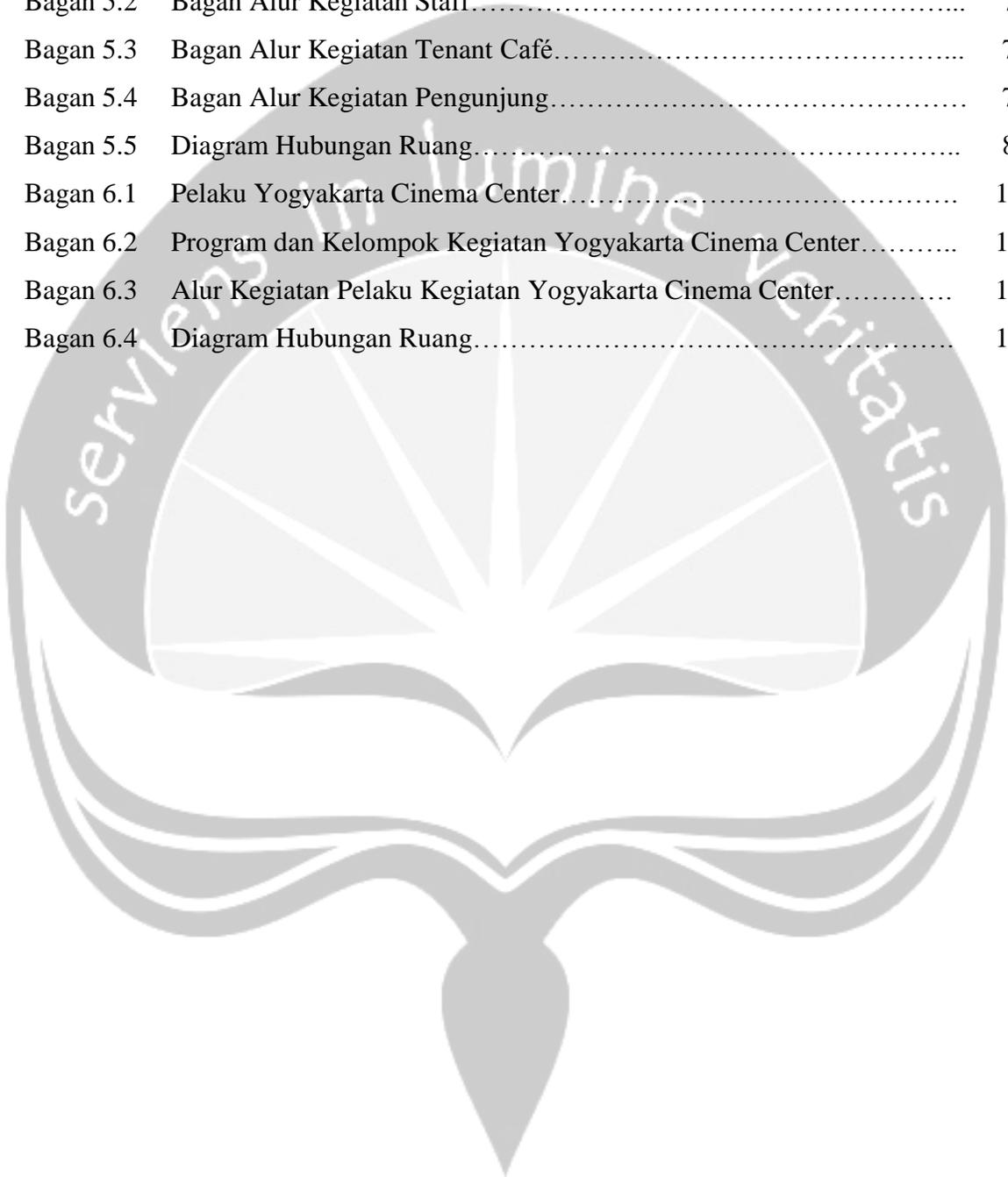
Tabel 5.8	Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Managerial .....	80
Tabel 5.9	Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Operasional .....	81
Tabel 5.10	Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Kebersihan dan Pemeliharaan .....	81
Tabel 5.11	Kegiatan dan Kebutuhan Area Parkir & Ruang Luar .....	82
Tabel 5.12	Perhitungan Besaran Ruang Pemutaran Film .....	88
Tabel 5.13	Perhitungan Besaran Ruang Pendukung Pemutaran Film .....	89
Tabel 5.14	Perhitungan Besaran Ruang Umum .....	90
Tabel 5.15	Perhitungan Besaran Ruang Pengelola .....	91
Tabel 5.16	Perhitungan Besaran Ruang Service & Keamanan.....	92
Tabel 5.17	Perhitungan Besaran Ruang Luar & Parkir.....	93
Tabel 5.18	Resume Pemanfaatan Lahan Tapak.....	93
Tabel 5.19	Analisis Kesesuaian Rencana Pemanfaatan Lahan dengan Peraturan Terkait.....	93
Tabel 5.20	Analisis Tapak. ....	95
Tabel 5.21	Alat Pencahayaan Buatan.....	105
Tabel 5.22	Analisis Akustika Ruang.....	107
Tabel 5.23	Deskripsi Jenis Peredam Suara.....	108
Tabel 5.24	Struktur Rangka Bentang Lebar.....	109
Tabel 5.25	Sistem Struktur Rangka Bawah bangunan.....	109
Tabel 5.26	Jenis-Jenis Plafond.....	111
Tabel 5.27	Perbedaan Soft Material dan Hard Material .....	112
Tabel 5.28	Jenis Sistem Penyaluran Air pada Bangunan.....	113
Tabel 5.29	Jenis Air Kotor.....	114
Tabel 5.30	Alat Telekomunikasi.....	115
Tabel 5.31	Persyaratan Penggunaan Sprinkler.....	116
Tabel 5.32	Kriteria Sistem Lift yang Baik.....	118
Tabel.5.33	Jenis Eskalator Berdasarkan Jalur, Kecepatan dan Jumlah Penumpang...	120
Tabel 5.34	Tabel Analisis Kelengkapan Bangunan.....	121
Tabel 5.35	Ciri-ciri Arsitektur Ekspresionisme.....	122
Tabel 5.36	Analisis Perancangan Penekanan Studi Makro.....	123
Tabel 5.37	Analisis Perancangan Penekanan Studi Mikro.....	123

Tabel 6.1	Ciri-ciri Arsitektur Ekspresionisme.....	137
Tabel 6.2	Analisis Perancangan dengan Pendekatan Arsitektur Ekspresionisme....	137
Tabel 6.3	Interior Ruang.....	144



## DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1	Alur Pemikiran.....	7
Bagan 5.1	Bagan Alur Kegiatan Pengelola.....	75
Bagan 5.2	Bagan Alur Kegiatan Staff.....	75
Bagan 5.3	Bagan Alur Kegiatan Tenant Café.....	76
Bagan 5.4	Bagan Alur Kegiatan Pengunjung.....	76
Bagan 5.5	Diagram Hubungan Ruang.....	83
Bagan 6.1	Pelaku Yogyakarta Cinema Center.....	129
Bagan 6.2	Program dan Kelompok Kegiatan Yogyakarta Cinema Center.....	130
Bagan 6.3	Alur Kegiatan Pelaku Kegiatan Yogyakarta Cinema Center.....	132
Bagan 6.4	Diagram Hubungan Ruang.....	133





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

##### 1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Yogyakarta mendapat predikat sebagai kota seni di Indonesia dikarenakan memiliki kebebasan berkarya yang tinggi dan menyediakan banyak wadah untuk berekspresi. Seni musik, tari, lukis, sastra, patung maupun film dapat ditemukan dan berkembang pada masyarakat Yogyakarta. Seni dapat diartikan dengan sesuatu yang diciptakan manusia yang mengandung keindahan<sup>1</sup>.

Film adalah salah satu seni yang dapat dinikmati melalui media penglihatan dan pendengaran (*audiovisual art*) selain pertunjukan wayang dan teater. Adapun menurut Effendi (1986: 134) film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul disuatu tempat tertentu<sup>2</sup>.

Perkembangan perfilman di Yogyakarta mengalami peningkatan dengan munculnya sineas yang menghasilkan karya yang diakui dunia. Banyak film hasil karya mereka yang memenangkan penghargaan di luar negeri seperti 05:55 karya Komunitas Film Independen Montase, Ziarah karya BW Purba Negara, Daun Diatas Bantal dan Aach...Aku Jatuh Cinta karya Garin Nugroho dan lainnya. Selain itu, komunitas film mahasiswa yang ada di Yogyakarta yang rutin mengadakan diskusi film, nobar (nonton bareng), dan kompetisi film.

Komunitas film di Yogyakarta banyak mulai berkembang dari institusi pendidikan tinggi. Komunitas film yang diciptakan untuk dapat mewedahi kegemaran mereka terhadap dunia perfilman dan bentuk apresiasi pada karya sineas lain. Adapun komunitas yang berkembang di lingkungan kampus ada yang memiliki jurusan perfilman/televisi/media rekam dan juga tidak.

<sup>1</sup> [Http://id.m.wikipedia.org/wiki/Seni](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Seni), data 15 September 2017

<sup>2</sup> Effendy, Onong Uchjana, 1986. Televisi Siaran, Teori dan Praktek. Bandung : Alumni



Komunitas film yang memiliki jurusan perfilman diharuskan menghasilkan karya film setiap semester. Klub film yang berkembang di institusi non jurusan perfilman juga sering memproduksi film tidak berhenti di level apresiasi saja.<sup>3</sup>

Tabel 1.1. Komunitas Film yang Berkembang di Universitas-Universitas Yogyakarta

No	Kampus dengan Jurusan Perfilman	Kampus non Jurusan Perfilman
1	Institut Seni Yogyakarta	Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY)
2	Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain (STSRD)	Duta Wacana Yogyakarta (UKDW)
3	Sekolah Tinggi Multti Media (STMM) MMTc Yogyakarta	Universitas Gajah Mada (UGM)
4	Sekolah Tinggi Ilmu Komputer (STMIK) AMIKOM Yogyakarta	FISIPOL Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY)

Sumber: Michael, 2015

Banyaknya penduduk usia remaja-dewasa merupakan potensi bagi pelaku ekonomi dan penyedia jasa. Sesuai perkembangan jaman kegiatan menonton film di bioskop menjadi salah satu tujuan hiburan yang paling diminati oleh pasangan maupun keluarga untuk berekreasi. Bioskop tak hanya berfungsi sebagai tempat penayangan film, tapi juga sebagai tempat yang bisa memberi sebuah identitas dan prestisesosial.

Tabel 1.2. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi	Presentase
<18	58	12,77
18-23	321	70,7
24-29	42	9,25
30-35	28	6,16
36-41	2	0,44
>41	3	0,66

<sup>3</sup> Michael, 2015



Tabel 1.3. Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Kunjungan Ke Bioskop

Kunjungan Ke Bioskop/Bulan	Frekuensi	Presentase
1-2	379	83,48
3-4	46	10,13
5-6	20	4,40
>6	9	1,98

Sumber: Analisis Segmentasi Penonton Bioskop Yogyakarta

Dyna Herlina Suwarto, 2016

Sejalan dengan pesatnya minat masyarakat kepada film, kebutuhan akan fasilitas pewadahan untuk mendukung perkembangan kreativitas seni film dan entertainment ini sangat diperlukan. Dibutuhkan kompleks cinema di Yogyakarta yang dapat menampung kegiatan yang berhubungan dengan perfilman mulai dari bioskop dan *amphitheater* serta *film library* di Yogyakarta yang mampu menarik minat masyarakat untuk mengenal lebih mengenai film dan mengapresiasi sebuah karya perfilman.

#### 1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Kota Yogyakarta memiliki minat yang besar terhadap apresiasi bidang kesenian, termasuk dunia perfilman dengan banyaknya aktifitas antara lain dengan adanya festival dan pemutaran film oleh komunitas baik institusi kampus maupun pecinta film<sup>4</sup>. Komunitas perfilman di Yogyakarta membutuhkan tempat yang memiliki fasilitas lengkap dalam menikmati sebuah karya dan akses untuk masyarakat menikmati film seutuhnya dengan mudah dengan nuansa rekreasi.

Oleh karena itu untuk menjawab berbagai fenomena di atas adalah dengan perencanaan dan perancangan Yogyakarta *Cinema Center* sebagai wadah berbagai kegiatan apresiasi film dalam satu tempat serta pusat *entertainment* kota yang memiliki nuansa interaktif dan rekreatif di kota Yogyakarta. *Cinema center* merupakan bangunan yang kompleks. Beragam kegiatan yang ada di dalam bioskop membutuhkan tatanan ruang yang apik dan menarik.

---

<sup>4</sup> (Gita, 2002, p. 3)



Interaktif dan rekreatif pada bangunan Yogyakarta Cinema Center itu sendiri digunakan sebagai salah satu pendekatan pada perancangan. Desain bangunan dirancang dengan konsep yang interaktif agar pengguna mendapatkan pengalaman meruang yang berbeda dari tipologi lainnya sehingga memikat pengunjung untuk datang. Penataan tata ruang dan massa yang interaktif akan diterapkan pada perancangan untuk meningkatkan pemahaman akan film secara visual dan meruang dalam kawasan. Sebagai pusat *entertainment*, penataan ruang dan massa yang rekreatif akan diterapkan dalam dalam penggunaan unsur unsur yang dinamis dan menarik perhatian remaja-dewasa untuk masuk ke Yogyakarta Cinema Center. Bangunan Yogyakarta Cinema Center selain sebagai sarana untuk mengapresiasi dunia perfilman dan pusat *entertainment*, juga dapat mendorong ketertarikan masyarakat terhadap dunia perfilman.

#### 1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana wujud rancangan penataan tata ruang dan massa bangunan Yogyakarta Cinema Center sebagai pusat *entertainment* yang interaktif dan rekreatif berdasarkan gagasan desain Arsitektur Ekspresionisme.

#### 1.3. Tujuan

Terwujudnya landasan konseptual perencanaan dan perancangan bangunan Yogyakarta Cinema Center sebagai pusat *entertainment* yang interaktif dan rekreatif berdasarkan gagasan desain Arsitektur Ekspresionisme.

#### 1.4. Sasaran

- Terwujudnya penjabaran dan pemahaman definisi cinema dan galeri film
- Terwujudnya konsep programatik Yogyakarta Cinema Center
- Terwujudnya konsep penataan ruang luar dan dalam Yogyakarta Cinema Center yang interaktif dan rekreatif.
- Terwujudnya konsep perencanaan dan perancangan Yogyakarta Cinema Center dengan menerapkan pendekatan arsitektur ekspresionisme.

## 1.5. Lingkup Penulisan

### 1.5.1. Materi Studi

Materi studi berkaitan dengan pengolahan hubungan antar ruang yang meliputi; pengelompokan fungsi dan ruang, sistem sirkulasi, ruang- ruang transisi, serta pengolahan massa bangunan sehingga interaktif dan rekreatif dengan pendekatan arsitektur ekspresionisme.

### 1.5.2. Pendekatan Studi

Pendekatan studi yang di ambil adalah dengan studi literatur dan observasi, mengenai tata ruang, tatanan massa bangunan , sistem sirkulasi yang di transformasikan ke dalam wujud desain fisik bangunan.

## 1.6. Metode Penulisan

Dalam metode pengumpulan data, langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan data berdasarkan sumber. Sumber data yang digunakan dalam penulisan ini ada 2 macam:

### 1. Data Primer :

Data primer adalah data yang diperoleh dengan pengamatan langsung dari sumber data utama. Sumber data diperoleh dari penelitian langsung ke lapangan dengan cara survey dan wawancara terhadap beberapa narasumber dengan bantuan alat rekam yaitu kamera, alat tulis, dan alat ukur.

### 2. Data Sekunder :

Data sekunder adalah data yang diperoleh datau dikumpulkan dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua) seperti sumber pustaka atau sumber lainnya. Data sekunder berupa data kearsipan, diperoleh dari kantor – kantor yang relevan atau melalui instansi - instansi terkait. Untuk data dari studi literatur diperoleh dari buku yang relevan berdasarkan topik dan kasus yang sudah dipilih.



## 1.7. Sistematika Penulisan

### Bab I. Pendahuluan

Berisi latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup studi, pendekatan studi, metode studi, tata langkah, dan sistematika pembahasan.

### Bab II. Tinjauan Obyek Studi

Berisi tinjauan umum mengenai pengertian cinema, pengertian film, fungsi dan kegiatan di dalam cinema, jenis-jenis kegiatan pelaku dan pengguna, standar perancangan dan perencanaan Yogyakarta Cinema Center.

### Bab III. Tinjauan Wilayah

Berisi tentang tinjauan Kota Yogyakarta dan Pemilihan Site

### Bab IV. Landasan Teori

Berisi tentang tinjauan penataan ruang luar, ruang dalam, ruang yang interaktif dan rekreatif, arsitektur ekspresionisme, dan landscape.

### Bab V. Analisis Perencanaan dan Perancangan

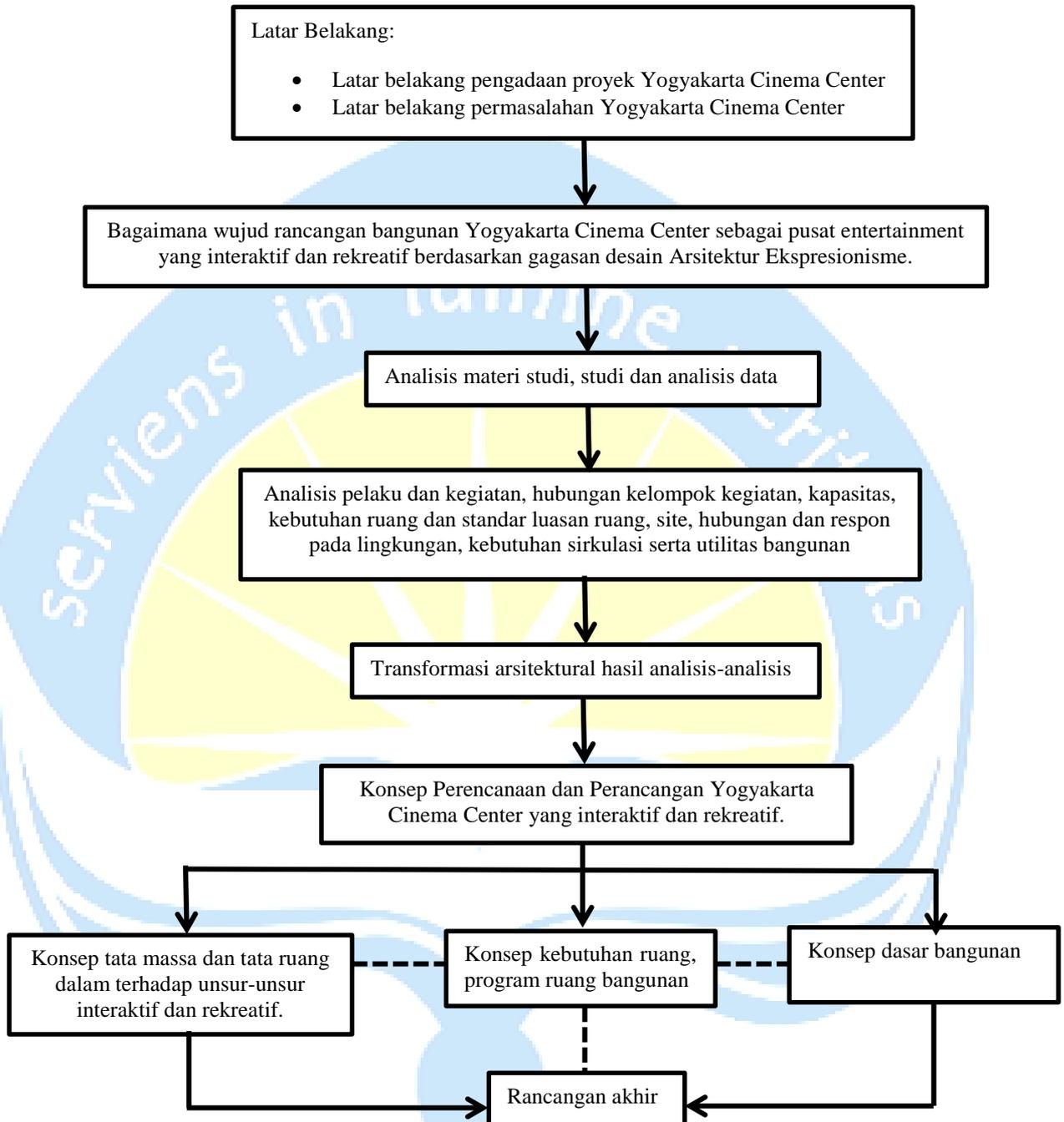
Berisi tentang analisis perencanaan dan analisis perancangan. Analisis perencanaan meliputi, yaitu analisis perencanaan programatik dan analisis perencanaan penekanan studi. Analisis perancangan meliputi, yaitu analisis perancangan programatik dan analisis perancangan penekanan studi (pencahayaan dan penghawaan serta kenyamanan termal dan visual).

### Bab VI. Konsep Perencanaan dan Perancangan

Berisi konsep perencanaan dan perancangan, yang mencakup perencanaan dan perancangan programatik, penekanan studi, dan sketsa desain perancangan Yogyakarta Cinema Center.



## 1.8. Diagram Alur Pemikiran



## BAB II

### TINJAUAN UMUM YOGYAKARTA CINEMA CENTER

#### 2.1. Pengertian Bioskop

Bioskop (Belanda: bioscoop dari bahasa Yunani βίος, bios (yang artinya hidup) dan σκοπος (yang artinya melihat) adalah tempat untuk menayangkan dan menonton pertunjukan film dengan menggunakan layar lebar.

- Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi ketiga, Departemen Pendidikan Nasional, Balai Pustaka, Jakarta, 2001 ;

Bioskop :pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar (film), yang disorot sehingga dapat bergerak (berbicara); film; gedung pertunjukan film cerita.

Jadi bioskop adalah tempat untuk menayangkan gambar film bergerak yang diproyeksikan di layar lebar. Yogyakarta Cinema Center adalah pusat pewadahan aktivitas perfilman Yogyakarta baik perorangan atau kelompok yang bertujuan untuk memfasilitasi kegiatan perfilman, pemutaran film dan apresiasi karya seni film yang sekaligus menjadi pusat entertainment kota Yogyakarta.

#### 2.1.1. Klasifikasi Bioskop

A. Berdasarkan lokasi, bioskop terbagi menjadi 3, yaitu<sup>4</sup> :

1. *Key city*, bioskop yang terletak di lokasi dalam kota besar yang mempunyai potensi pasar dan konsumsi yang besar.
2. *Sub key city*, bioskop yang terletak di lokasi dalam kota yang mempunyai potensi.
3. *Up country*, bioskop yang terletak di kota kecil yang terletak di sekitar-kota menengah.

---

<sup>4</sup> (Adien, 2013)



Berdasarkan lokasi tersebut film-film yang ditayangkan memiliki urutan dari *key city* ke *sub key city* dan terakhir ke *up country*.

B. Berdasarkan banyaknya layar (Edison Nianggolan, 1993), bioskop dibagi menjadi

1. Bioskop tradisional atau konvensional

Bioskop konvensional hanya memiliki satu studio pemutaran film. Film yang ditawarkan kurang bervariasi, namun memiliki kapasitas ruang yang besar.

2. Bioskop *Cineplex*

Bioskop ini mempunyai studio pemutaran film lebih dari satu, sehingga film yang ditayangkan lebih variatif. Memiliki ruang studio pemutaran film yang banyak dengan tempat duduk yang terbatas.

2.1.2. Jenis Gedung Pertunjukan Film

Terdapat beragam jenis gedung pertunjukan untuk film, yaitu<sup>5</sup> :

1. Gedung bioskop adalah jenis gedung pertunjukan yang memiliki satu buah teater tempat pemutaran film.
2. *Cineplex* adalah gedung pertunjukan film yang memiliki lebih dari dua buah teater tempat pemutaran film.
3. *Drive In Cinema*, adalah area pertunjukan film di mana pengunjung menonton film yang diputar dari dalam mobil. Biasanya menggunakan area terbuka seperti area parkir khusus.

---

<sup>5</sup> Ibid

## 2.2. Pengertian *Cineplex*

*Cineplex* memiliki fungsi yang sama dengan bioskop yaitu pemutaran film. Perbedaan antara *cineplex* dan bioskop adalah jumlah studio tempat pemutaran film. Bioskop konvensional umumnya hanya memiliki satu *studio* dalam satu bangunan, tetapi *cineplex* memiliki lebih dari satu studio dalam satu bangunan. *Cineplex* merupakan kompleks yang terdiri lebih dari satu studio pemutaran film yang memiliki fungsi penunjang lainnya untuk mendukung fasilitas utama.

### 2.2.1 Klasifikasi *Cineplex*

A. Jenis *cineplex* dibagi berdasarkan jangka waktu penayangan film dari peluncuran perdana film tersebut. Pengelompokan *cineplex* berdasarkan lamanya periode penayangan film, yaitu<sup>6</sup> :

- *First Run Cineplex*, menayangkan film *box office* secara bersamaan dalam lingkup daerah tertentu.
- *Second Run Cineplex*, menayangkan film setelah bioskop *first run* menayangkan film tersebut pertama kali.
- *Third Run Cineplex*, menayangkan film setelah jangka waktu *second run* selesai menayangkan. Biasanya film yang diputar berkualitas buruk dan ditayangkan di tempat yang kurang nyaman.

B. Berdasarkan Fasilitas Ruang Studio Pemutaran Film :

1. Kelas Bisnis, ruang studio/teater pemutaran film yang dilengkapi *sound system* dan layar proyektor standar, kursi berupa sofa
2. Kelas Eksekutif, ruang teater yang dilengkapi *sound system* dan layar proyektor diatas standar dengan perlengkapsn modern

---

<sup>6</sup> ( Dany, 2009, p. 22)

### 2.2.2. Waktu Operasi Cineplex

Klasifikasi cineplex berdasarkan waktu operasi

#### A. Full Time Cineplex

Beroperasi secara penuh, berkisar 12 jam sehari dengan 6 slot pemutaran (jam tayang dalam interval 2 jam).

#### B. Part Time Cineplex

Beroperasi paruh waktu, misalnya hanya pada malam hari karena siang harinya untuk fungsi yang berbeda.

#### C. Periodical Cineplex

Beroperasi secara periodik, seperti pertunjukan film keliling, festival film dan sebagainya.

### 2.2.3. Berdasarkan Fungsi dan Kegiatan

Klasifikasi cineplex berdasarkan fungsi-fungsinya dapat dibedakan menjadi

#### A. *Pure Cinema*

Bioskop yang hanya menawarkan kegiatan pemutaran film dalam lingkungannya. Fungsi pendukung fasilitas utama hanya berupa fungsi *Food and Beverage* (F&B) yang disesuaikan untuk melayani kebutuhan F&B selama menyaksikan film.

#### B. *Mix Activity Venue*

Bioskop sekaligus tempat berbagai kegiatan pendukung karena menawarkan fungsi-fungsi lainnya yang disesuaikan dengan kegiatan film maupun tema bioskop. Bioskop yang berkonsep *mix activity venue* dapat dikatakan fasilitas *mix-used* dengan fungsi dominan tetap pada kegiatan pemutaran film.

## 2.2.4. Berdasarkan Data

Klasifikasi cineplex berdasarkan data sebagai berikut:

Tabel 2.1. Tabel Data Cineplex Berdasarkan Data

	Kelas A	Kelas B	Kelas C
Daya tampung	>800 tempat duduk	600-800 tempat duduk	400-600 tempat duduk
Jenis film yang diputar	First round movie	First/second round movie	Second/third round movie
Kualitas penghawaan	AC	AC	Blower dan exhaust fan
Sumber tenaga listrik	PLN dan generator	PLN dan generator	PLN dan generator

Sumber: (Pandu, 2003)

## 2.3. Pengertian Film

Film adalah karya seni dan budaya melalui media komunikasi massa audio-visual yang dibuat berdasarkan asal perfilman dengan merekam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya.<sup>4</sup>

### 2.3.1. Klasifikasi Film

#### 2.3.1.1. Jenis Film<sup>7</sup>

##### A. Film Fiksi

Film yang terinspirasi berdasarkan imajinasi/hasil khayalan dan diperankan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya film fiksi bersifat komersial.

<sup>7</sup> Sumarno, Marseli, Dasar-dasar Apresiasi Film, PT. Grasindo, Jakarta, 1996

## B. Film Non Fiksi

Film non fiksi mengambil kenyataan sebagai subjeknya. Terbagi atas kategori:

- Film Faktual : menyajikan fakta atau kenyataan yang benar terjadi pada film
- Film Dokumenter : Menyajikan fakta dan subyektifitas pembuat sebagai pengungkapan pendapat terhadap suatu peristiwa,

### 2.3.1.2. Cara Pembuatan Film<sup>8</sup>

#### A. Film Eksperimental

Film yang dibuat dengan tidak mengarah pada aturan pembuatan film yang pada umumnya. Tujuannya adalah untuk melakukan eksperimen dan mencari langkah-langkah baru dari perfilman.

#### B. Film Animasi

Film yang dibuat dengan memanfaatkan gambar (lukisan) bergerak maupun benda-benda mati untuk terlihat hidup dan bergerak dengan teknik animasi.

### 2.3.1.3. Genre Film<sup>9</sup>

#### A. Drama

Jenis *genre* film yang lebih mengeskplor pada sisi kehidupan manusia yang bertujuan mengajak penonton ikut merasakan kejadian yang dialami tokohnya, sehingga penonton dapat merasakan perasaan tokoh di film tersebut.

#### B. Action

Tema *action* mengusung adegan pertarungan yang menegangkan, pertempuran dengan senjata, atau aksi kebut-kebutan kendaraan antara tokoh baik (protagonis) dengan tokoh jahat (antagonis).

<sup>8</sup> Ibid

<sup>9</sup> Baksin, Askurifai, Membuat Film Indi Itu Gampang, Katarsis, Bandung, 2003



### C. Komedi

Tema film komedi adalah menampilkan sajian yang membuat penonton untuk merasa senang bahkan tertawa.

### D. Tragedi

Film yang bertemakan tragedi umumnya menceritakan kehidupan / jalan hidup yang dialami oleh tokoh utama pada film tersebut.

### E. Horor

Film dengan *genre* horor selalu menyajikan adegan-adegan yang menyeramkan sehingga membuat penonton merinding.

## 2.3.2. Penghargaan Film

### 2.3.2.1. Penghargaan film di Indonesia:

- Piala Citra Festival Film Indonesia  
Ajang penghargaan tertinggi bagi dunia perfilman Indonesia.
- Forum Film Bandung
- PWI Jaya Award (Persatuan Wartawan Indonesia)
- Indonesia Movie Award

### 2.3.2.2. Penghargaan film di luar negeri:

- Grand Jury Prize – Sundance Film Festival  
Sundance Film Festival adalah acara penghargaan untuk Indie filmmaker dengan menghadirkan para juri kompeten.
- Golden Bear – Berlin International Film Festival  
Penghargaan ini ditujukan sebagai bentuk apresiasi terhadap film dengan kualitas terbaik dilihat dari konsep serta inovasi.
- BAFTA Awards  
British Academy Film Awards (BAFTAs) merupakan ajang yang memberikan penghargaan bagi filmmaker dunia dalam berbagai kategori. Peringkat teratas penghargaan dalam BAFTA Awards adalah



kategori Best Film yang biasanya dijadikan tolak ukur untuk menilai calon pemenang Oscar di tahun yang sama.

- Palme d'Or – Cannes International Film Festival

Piagam berbentuk palem yang dibuat dari emas 24 karat ini adalah penghargaan termahsyur dalam gelaran Cannes International Film Festival. Meraih Palme d'Or adalah sebuah kebanggaan besar, mengingat nama besar Cannes yang dihormati oleh kalangan *filmmaker* di dunia.

- Oscars – The Academy Awards

Piala Oscar ini adalah klimaks dari sebuah penghargaan di industri film. Di Academy Awards, ada beberapa kategori yang diperebutkan oleh banyak sineas, namun yang paling bergengsi adalah kategori Best Picture. Untuk berhasil menang dalam kategori ini ternyata tidak mudah, karena proses penjurianya sangatlah kompleks dan rumit. Dibutuhkan *vote* dari lebih 6000 anggota AMPAS (*Academy of Motion Picture Arts and Sciences*) untuk menentukan film mana yang berhasil meraih penghargaan Best Picture Oscar.

#### 2.4. Sejarah Perfilman di Yogyakarta

Studio Audio Visual Puskat di Yogyakarta didirikan sejak tahun 1969 oleh para imam Jesuit yang menaruh perhatian terhadap bidang komunikasi. Studio ini memiliki fokus pada pelatihan audio visual. Meskipun menyediakan fasilitas untuk produksi audio visual komersial, akan tetapi beberapa fasilitas masih disewa dari Jakarta dan juga demikian dengan sejumlah besar pekerja dan pengajar yang juga didatangkan dari Jakarta.<sup>10</sup>

Bioskop yang hadir di pusat kota Yogyakarta adalah Mataram Theater pada tahun 1984. Sebelumnya telah ada bioskop-bioskop lain seperti Senopati, President, Jogja, Soboharsono, Wijaya yang beralih ke Golden, Ratih, Regent dan lainnya. Tak lama setelahnya belasan bisnis bioskop ini mulai guling tikar.

---

<sup>10</sup> Hosea, 2012



Penurunan jumlah bioskop di Yogyakarta disebabkan oleh perfilman Indonesia yang mengalami kemunduran yang berdampak pada penurunan produksi film tiap tahunnya. Adapun alasan lain adalah monopoli distribusi film swasta 21 Group yang menawarkan pengalaman menonton film lebih nyaman dan menayangkan film baru lebih cepat daripada bioskop kecil. Hadirnya bioskop swasta memaksa beberapa bioskop lama untuk berhenti beroperasi yaitu Ratih Theatre dan President Theatre<sup>25</sup>.

## 2.5. Standar Lingkungan Yogyakarta Cinema Center

### 2.5.1. *Thermal*

Perencanaan bangunan Yogyakarta Cinema Center harus memperhatikan aspek kenyamanan yang dipengaruhi oleh kualitas udara, ventilasi, kelembapan, radiasi dan temperatur pada bangunan. Udara harus dapat mengalir tanpa hambatan ke setiap ruangan sehingga udara diganti secara berkala. Pada ruang *indoor cinema*, *film library*, *convention hall*, ruang kantor menggunakan *conventional air conditioning* karena merupakan area ruang tertutup.

### 2.5.2. *Lighting*

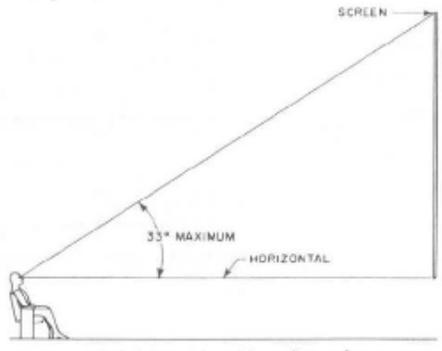
Pencahayaan dalam ruang bioskop harus disesuaikan dengan kegiatan didalam *cinema center*. Pada koridor studio pemutaran film akan diberikan pencahayaan berupa lampu jenis *ceiling lamp* dan *downlighter*. Sumber cahaya akan disesuaikan sehingga menghasilkan kesan hangat dan modern.



Gambar 2.1 Penggunaan *Ceiling Lamp* dan *Downlight Lamp*  
Sumber: google.id

### 2.5.3. Faktor Penentu Kualitas Menonton

Tabel 2.2. Faktor Penentu Kualitas Menonton di Bioskop

No	Deskripsi	Gambar
1	<p>Layar Proyeksi Film</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Jarak minimum dari dinding THX &lt;120 cm.</li> <li>Jarak minimum ke penonton: maks.30° dari urutan kursi pertama ke tengah layar proyeksi.</li> <li>Layar proyeksi film berada min. 120 cm dari atas permukaan lantai.</li> <li>Warna disarankan berwarna putih dengan warna gelap di tepi layar proyeksi.</li> </ul>	 <p>Fig. 1. Method of determining minimum distance from screen to first row of seats</p>

Gambar 2.2 Proyeksi Jarak Penonton Dengan Layar Dari Kursi Terdepan  
Sumber : Timesaver Standard Building Types

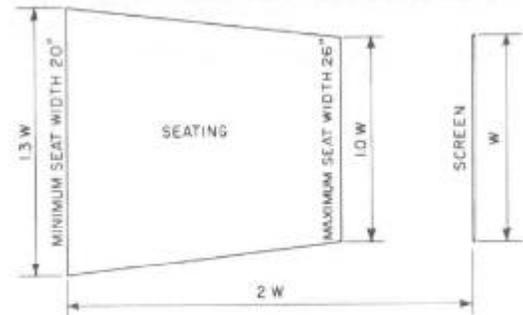
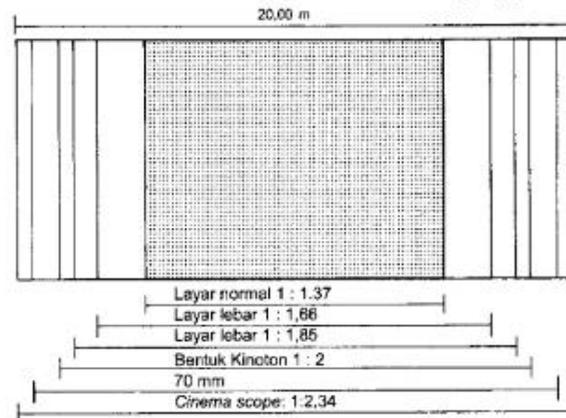


Fig. 2. Maximum viewing distance and maximum width of seating pattern

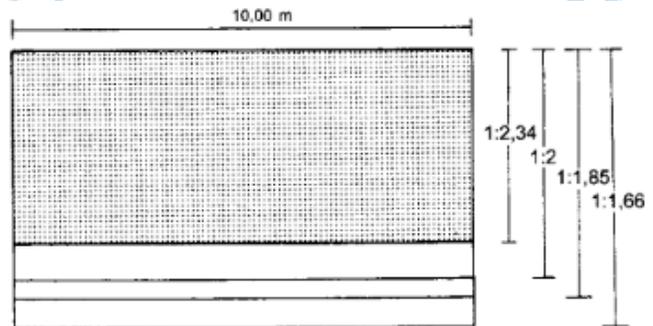
Gambar 2.3 Proyeksi Jarak Penonton Dengan Layar Dari Kursi Terdepan

Sumber : Timesaver Standard Building Types



Gambar 2.4 Ukuran Proyeksi Layar Film

Sumber : Data Arsitek Jilid 2



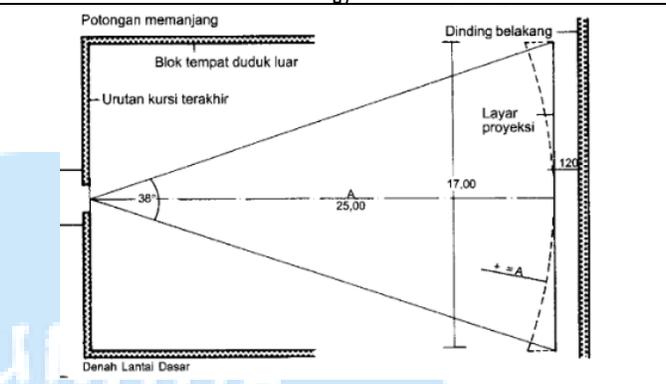
Gambar 2.5 Ukuran Proyeksi Layar Film

Sumber : Data Arsitek Jilid 2

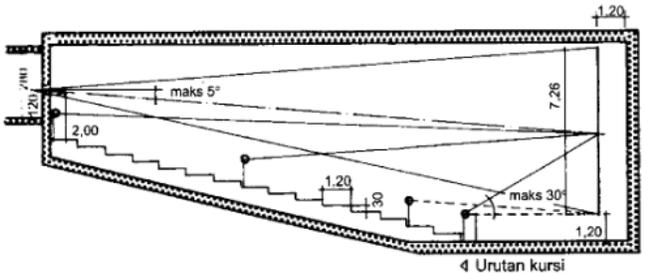


2 Kemiringan Lantai

- Jarak proyeksi dengan layar harus sesuai sehingga gambar yang dihasilkan dapat fokus.
- Permukaan lantai memiliki kemiringan 10% , tinggi anak tangga maks. 16 cm, lebar koridor 120 cm.



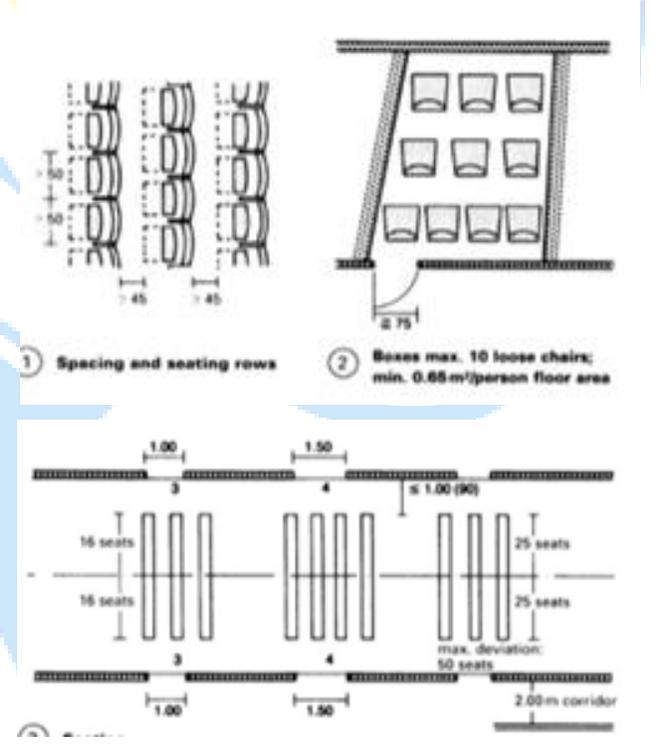
Gambar 2.6 Layout Denah Proyeksi Layar  
Sumber : Data Arsitek Jilid 2



Gambar 2.7. Layout Potongan Melintang Proyeksi Layar  
Sumber : Data Arsitek Jilid 2

3 Peletakan Kursi Penonton

- Mengutamakan efisiensi penggunaan ruang dan faktor keamanan.



Gambar 2.8 Jarak antara kursi penonton  
sumber: Data Arsitek

Sumber: Data Arsitek Jilid 3

### 2.5.4. Persyaratan Akustika dan *Sound System*

Hal-hal dasar yang perlu diperhatikan dalam *sound reinforcement* :

1. Penonton dapat membayangkan arah datangnya bunyi sehingga lebih dapat merasakan keadaan di dalam film.
2. Sistem suara memiliki kestabilan yang cukup sehingga tidak mudah untuk terjadi *acoustical feedback*.
3. Waktu dengung dapat dihitung dengan rumus:

$$RT = \frac{0.16 V}{A + xV}$$

RT = *Reverberation Time* (detik)

V = Volume ruang (m<sup>3</sup>)

A = Penyerapan ruang total (m<sup>2</sup>)

X = Koefisien penyerapan udara

Tabel 2.3. Persyaratan RT Pada Beragam Kegiatan

Kegiatan	RT tiap kegiatan (500-1000 Hz/det)
Ruang kuliah	1
Cinema/bioskop	1,4
Gedung <i>theater</i>	1,6
<i>Music hall</i>	1,8
<i>Opera house</i>	2
<i>Concert hall</i>	2,2

Sumber: akustika lingkungan

4. Penyebaran suara yang merata di dalam ruangan

Tujuan dari sistem tata suara:

- Menyediakan kualitas suara sesuai dengan keperluan ruang/kegiatan
- Menyediakan fasilitas pengumuman pada area publik
- Memberikan tanda yang jelas untuk evakuasi/keadaan darurat

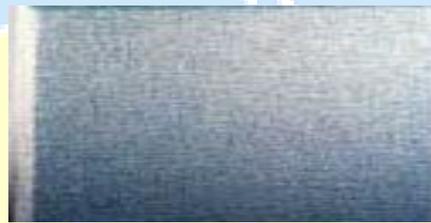
Adapun yang perlu diperhatikan adalah masalah absorpsi bunyi. Bidang dinding dapat memantulkan bunyi tetapi jika tidak tepat memilih



material dapat juga menyerap bunyi secara berlebihan dan menyebabkan menurunnya kualitas bunyi yang diterima pendengar.

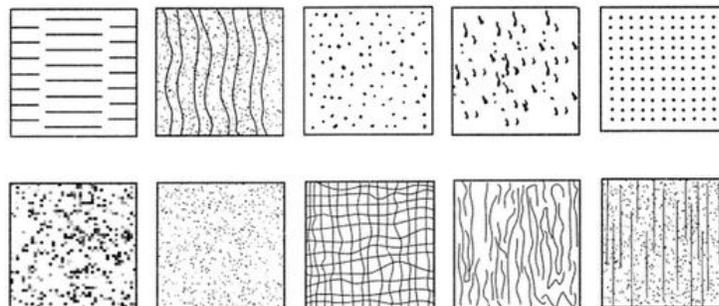
Oleh karena itu jenis absorber disesuaikan dengan frekuensi tertentu:

- Material berpori
- Panel penyerap bunyi
- Rongga penyerap bunyi



Gambar 2.9 Panel Penyerap (*Panel Absorber*) siap pakai yang bertekstur

Sumber: <http://www.acoustics.com/product>



Gambar 2.10 Pelapis akustik ruangan dengan pori-pori kecil untuk menyerap bunyi berfrekuensi tinggi  
Sumber: Mediastika, Christina Eviutami. 2005. *Akustika Bangunan*. Jakarta: Erlangga. p.83

### 2.5.5. Material Akustik dalam Cinema<sup>11</sup>

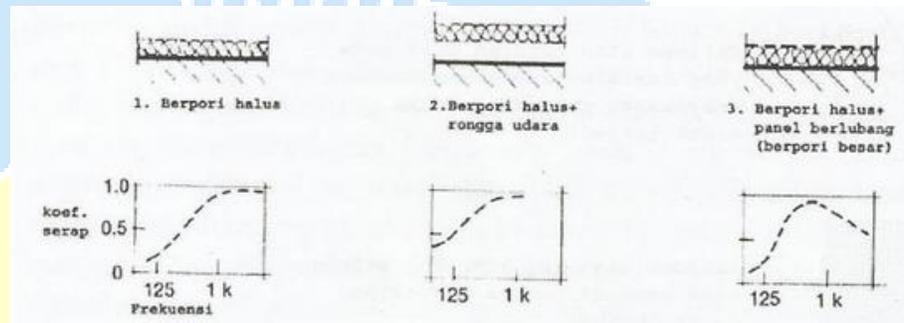
Material dalam akustik terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

- Material Akustik sebagai *Diffuser*

<sup>11</sup> Mediastika, Christina Eviutami, 2009, *Material Akustika Pengendali Bunyi pada Bangunan*, Yogyakarta: Penerbit Andi.



Jenis permukaan material licin, keras dan datar dapat memantulkan bunyi dengan sempurna. Adapun masalah yang sering terjadi adalah bunyi yang dipantulkan berlebihan dan membutuhkan *diffuser*. Solusi yang tepat adalah menggabungkan material akustik (heterogen/pantul-serap). Sehingga bunyi dalam ruangan dapat menyebar dengan merata.



Gambar 2.11 Kecenderungan penyerapan bunyi sesuai jenis pori material

Sumber: <http://www.mystudio.co.id/detail-blog-macam-dan-jenis-material-dan-panel-akustik-ruang-44.html>

- Material Akustik sebagai *Absorber*

Berfungsi sebagai penyerap dan pemantul bunyi pada ruangan yang dipengaruhi oleh ketebalan, pori material dan kerapatan. Adapun jenis material akustik *absorber*, yaitu:

a) Material bersifat porus

Bertekstur lunak dengan pori-pori kecil. Dapat menyerap semua frekuensi bunyi.

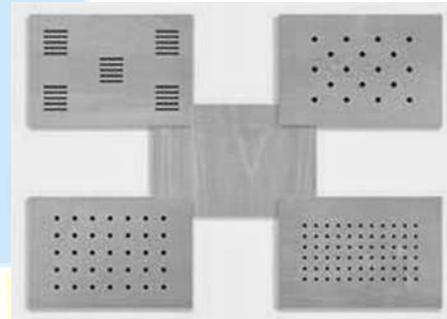


Gambar 2.12 Contoh material akustik bersifat porus : spons

Sumber: google.id

b) Material berpori

Memiliki pori/lubang berukuran besar pada permukaannya.  
Dapat menyerap bunyi frekuensi 200 Hz – 2.000 Hz



Gambar 2.13 Contoh material akustik pori

Sumber: google.id

c) Material berserat

Material akustik ini mampu menyerap bunyi dari jangkauan lebar dan bersifat lebih tahan api. Bahan yang umum dijumpai adalah: karpet, rockwool, glasswool.



Gambar 2.14 Contoh material akustik berserat: *glasswool* dan *rockwool*

Sumber: google.id

d) Material berserat yang dilapisi

Pengkombinasian material berserat yang permukaannya rentan terlepas dengan material pelapis. Material yang digunakan adalah *membrane* tidak tembus dan panel berpori.



Gambar 2.15 Contoh material akustik berserat yang dilapisi panel kayu

Sumber: google.id

e) Panel penyerap

Berupa papan rigid dalam bentuk lembaran yang dipasang dengan rongga dari bidang permanen misalnya dinding. Digunakan untuk menangkap bunyi berfrekuensi rendah.



Gambar 2.16 Contoh material akustik papan penyerap

Sumber: google.id

f) Bass traps

Digunakan untuk mengontrol bunyi berfrekuensi sangat rendah yang bisa dijumpai pada konstruksi ruangan dan mampu menutupi permukaan bidang dinding karena dimensinya yang sangat besar.



Gambar 2.10 Contoh penggunaan material bass trap

Sumber: google.id

#### 2.5.6. Persyaratan Keamanan

- Pola Distribusi Penonton Keluar
  - a) Distribusi langsung, penonton langsung keluar bangunan.
  - b) Distribusi tidak langsung, persyaratan: lebar koridor min. 2 m, menghindari penggunaan tangga dengan menggantinya dengan ramp dengan derajat kemiringan 1:20 – 1:10.
- Pintu Darurat
 

Persyaratan :

  - a) Terdapat minimal dua *exit doors* pada setiap jalur evakuasi.
  - b) Arah bukaan pintu mengarah keluar
  - c) Lebar pintu minimal 2 m.
  - d) Material *fire proof*
  - e) Menggunakan sistem penguncian yang dapat terbuka jika dari dalam ruangan memberikan tekanan kuat
  - f) Dapat menutup otomatis
- Pola Layout Kursi
 

Ada tiga macam pendistribusian penonton dari layout kursi bioskop:

  - a) *Stall* : satu jalan utama antar kelompok kursi dengan maksimal 7 kursi (4.20 m)



- b) *Gallery* : melalui *gang way* yang berada disamping kelompok kuris dengan maksimal 14 buah kursi (8.40 m)
- c) Gabungan *Stall* dan *Gallery* : Satu jalan utama antar kelompok kursi maksimal 7 buah dan memiliki *gang way* berada di tepi kelompok kursi.

- Pemadam Kebakaran
  - a) *Automatic Sprinkler* : bekerja otomatis saat terjadi kebakaran pada bangunan dan ruangan.
  - b) *Alarm System* : kegiatan pada cinema center bersifat insidental maka saat tidak ada pertunjukan dapat dikontrol dengan baik.
  - c) *Smoke vestibule* : Berada di dekat *exit door* untuk mencegah asap masuk koridor
  - d) *Fire Hydrant* dan *portable extinguisher* : pelengkap sarana proteksi kebakaran

## 2.6. Pengertian *Film Library*

Galeri film adalah ruangan atau gedung tempat memamerkan hasil karya film untuk menyampaikan maksud atau pesan kepada sekelompok orang.

### 2.6.1. Klasifikasi *Film Library*

#### A. Berdasarkan koleksi film:

1. Perpustakaan Film Umum: bangunan perpustakaan film yang mengeloksi semua genre film.
2. Perpustakaan Film Khusus: bangunan perpustakaan film yang secara khusus hanya mengeloksi genre film tertentu.

#### B. Berdasarkan sistem pelayanan:

1. Tertutup: pengunjung harus melalui pengelola untuk dapat mendapatkan film yang dicari.

2. Terbuka: pengunjung dapat secara individu mencari ke ruang pengarsipan.
- C. Berdasarkan pengelolaan manajemen:
1. Perpustakaan Film Komunitas: Jenis perpustakaan film yang hanya menyimpan film hasil karya komunitas film dan hanya untuk keperluan khusus seperti pameran film.
  2. Perpustakaan Film Komesil: Jenis perpustakaan film yang menyimpan semua film dan dapat disewakan.

## 2.7. Standar Perancangan *Film Library*

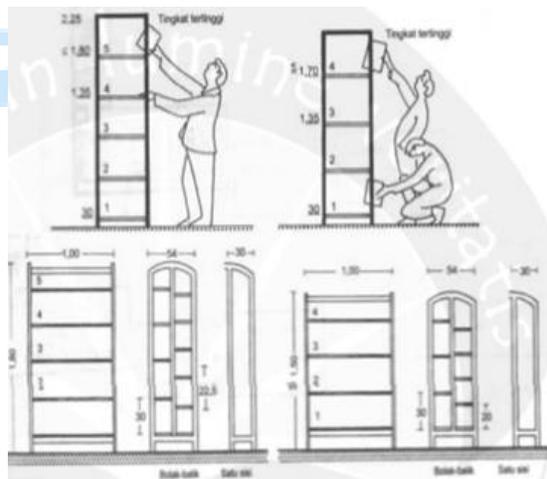
### 2.7.1. Lantai

Material penutup lantai mampu menahan daya tekan minimal 300 kg per meter persegi.

### 2.7.2. Ruangan

#### A. Ruang Koleksi

Berisi rak pengarsipan film yaitu koleksi teks cetak mengenai film dan koleksi digital mengenai film dalam bentuk VCD, DVD maupun pita seluloid. Mengacu pada SK Menpan 33 tahun 1998 yaitu 1000 koleksi untuk jumlah koleksi dalam *film library*,

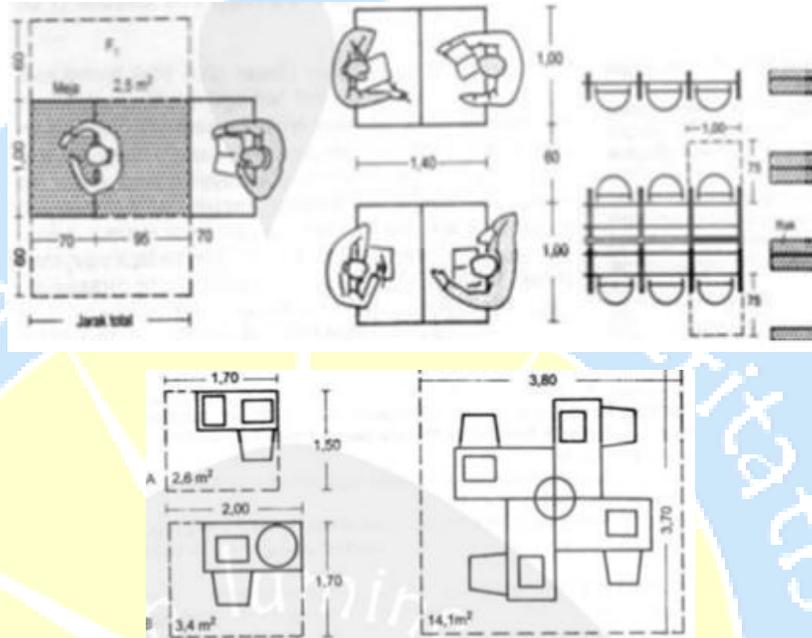


Gambar 2.18 Ukuran Rak Pengarsipan Film

Sumber: Data Arsitek Edisi 33 – Jilid 2 hal. 3

B. Ruang Baca

Area tempat pengunjung dan pengguna dapat membaca koleksi pengarsipan film dan memerlukan tempat  $1 \text{ m}^2$  yang diambil dari jumlah pengguna.



Gambar 2.19 Ukuran Meja Baca Pengarsipan Film

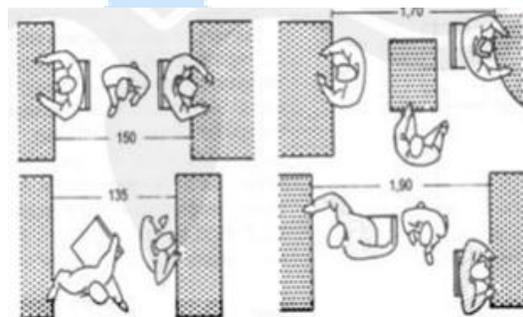
Sumber: Data Arsitek Edisi 33 – Jilid 2 hal. 3

C. Ruang Pengolahan Bahan dan Ruang Staf

Tempat melakukan aktifitas pengelolaan koleksi dengan luas per petugas  $2,5 \text{ m}^2$ .

D. Ruang Sirkulasi

Area perantara untuk peminjaman dan pengembalian koleksi.



Gambar 2.20 Ruang Sirkulasi Pengarsipan Film

Sumber: Data Arsitek Edisi 33 – Jilid 2 hal. 3

### 2.7.3. Ruang Khusus

#### A. Ruang Bilik Pemutaran Film

Memudahkan pengunjung/pengguna karena dapat memutar dan mencoba film yang diinginkan dengan suasana yang nyaman. Jumlah pengguna yang menggunakan bilik terbatas.

#### B. Ruang Teknologi Informasi

Dilengkapi dengan komputer/perangkat elektronik yang dapat memudahkan pengunjung/pengguna untuk mendapatkan informasi dari akses internet dan data dari *film library*.

### 2.7.4. Sistem Pencahayaan

Pencahayaan dalam ruangan harus dapat disesuaikan/dikondisikan agar dapat menunjang kenyamanan pengunjung/pengguna dalam melakukan kegiatan.

### 2.7.5. Sistem Penghawaan

#### A. Ventilasi Pasif

Menempatkan lubang angin pada sisi dinding yang berhadapan dengan arah datang angin. Dalam penggunaannya pada ruangan *film library* sebaiknya tidak menempatkan rak di dekat jendela untuk menghindari sinar matahari langsung dan keamanan koleksi film.

#### B. Ventilasi Aktif

Menggunakan sistem penghawaan buatan dengan bantuan *air conditioner* (AC) untuk menjaga temperatur dan kelembapan dalam ruang *film library*.

### 2.7.6. Sistem Pengaman

Untuk menjaga keamanan *film library* dari ancaman seperti kebakaran atau bencana alam. Dalam proteksi ancaman kebakaran dapat dilakukan dengan merancang akses jalur darurat di dekat *film library*, penggunaan material yang tidak mudah terbakar, penyediaan alat pendeteksi dan pemadam kebakaran. Untuk

ancaman serangan hama dapat menggunakan suntikan anti serangga pada gedung dan menentukan jendela/ventilasi dengan tepat.

## 2.8. Studi Kasus

### 2.7.1. Arts Library, Seoul Arts Center

Ruang: Concert Hall, Calligraphy Hall, Arts Gallery, Korean Music Center dan Arts Library

Basement: 2 bioskop (kapasitas 100 dan 140 orang), perpustakaan film, studio workshop, ruang kuliah, r. penyimpanan film, dan perpustakaan rujukan.

Lantai satu: r. pelayanan referensi, dan perpustakaan seni untuk anak.

Lantai dua: perpustakaan seni, r. koleksi dan ruang mikro film.

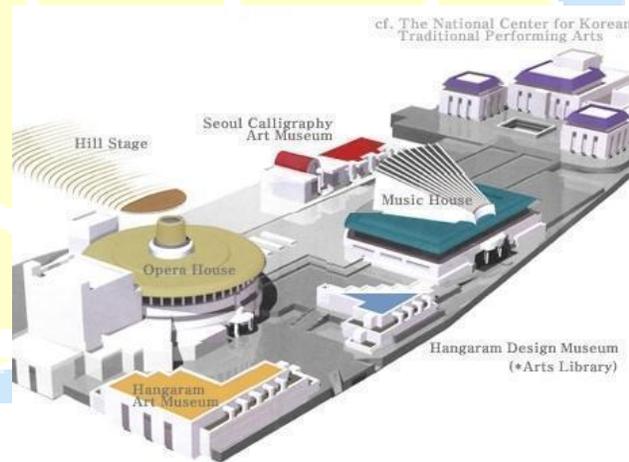
Lantai tiga: r. audio visual untuk perorangan maupun kelompok.

Kompleks ini terdiri dari beberapa bagian yang memiliki fungsi berbeda-beda untuk kegiatan perfilman terletak dalam satu gedung, dua bioskop terletak pada basement dan menjadi satu dengan studio workshop. Ruang kuliah, r. penyimpanan fil dan perpustakaan untuk lantai satu sampai dua lebih banyak digunakan untuk tempat perpustakaan dan r. pelayanan, sedangkan untuk lantai tiga terdapat ruang audio visual perorangan maupun kelompok.

Berdasarkan pada contoh kasus tadi maka Yogyakarta Cinema Center dapat dikelompokkan berdasarkan jenis-jenis kegiatan dari pelaku kegiatan:

- 1) Kegiatan pemutaran film:
  - a. Ruang Cinema
  - b. Ruang Proyektor
  - c. Ruang Mekanik
  - d. Café
  - e. Lobby/Hall
  - f. Gudang/ R. Penyimpanan Film
- 2) Kegiatan komersial/kegiatan penunjang:
  - a. Gallery Film
  - b. Restoran
  - c. Toko-toko

- d. Lobby/Hall
  - e. R. Audio Visual
  - f. R. Preview
- 3) Kegiatan layanan public:
- a. Hall
  - b. Ruang Informasi
- 4) Kegiatan Pengelola:
- a. Kantor
  - b. Ruang Mekanik
  - c. Ruang Penyimpanan Film



Gambar 2.21 Arts Library, Seoul Arts Center

Sumber: google.id

### 2.7.2. UFA Cinema Centre, Dresden, Germany

Ruang: 4 *underground cinema*, 4 *cinema*, *public square*,

Fungsi bangunan terdiri dari dua fungsi yaitu *block cinema* dan *the crystal* (*foyer* dan *public square*).

UFA Cinema Center menggunakan pendekatan dalam film yang mengacu pada hubungan kenyataan dan ketidaknyataan melalui persepsi penonton. Menggunakan konstruksi kaca dan baja. Sirkulasi bangunan dapat diakses melalui tangga dan jembatan. Tampilan bangunan transparan sehingga aktifitas didalam bangunan terekspos dari luar.



Gambar 2.12 UFA Cinema Center, Dresden, Germany

Sumber: google.id



## BAB III

### TINJAUAN KAWASAN

#### 3.1. Tinjauan Umum Kota Yogyakarta

Kota Yogyakarta merupakan ibukota provinsi dari Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia. Terletak pada sisi selatan pulau Jawa yang dibatasi oleh Samudra Hindia di bagian selatan dan Provinsi Jawa Tengah.

Batasan administrasi Provinsi DI.Yogyakarta yang dikelilingi Provinsi Jawa Tengah:

- Kabupaten Klaten di sebelah Timur Laut
- Kabupaten Wonogiri di sebelah Tenggara
- Kabupaten Purworejo di sebelah Barat
- Kabupaten Magelang di sebelah Barat Laut

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta secara astronomis terletak antara 70 33' LS 8 12' LS 110 00' BT – 110 50' BT dan terdiri dari empat kabupaten yaitu Kabupaten Gunungkidul, Kulonprogo, Bantul dan Sleman dengan satu kota, yaitu Kota Yogyakarta.

Tabel 3.1 Kabupaten/Kota, Kecamatan, Kelurahan dan Dukuh di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 2015<sup>12</sup>

Kode	Kabupaten/Kota	Kecamatan	Kelurahan	Dukuh	Luas Area (km <sup>2</sup> )
01	Kulonprogo	12	88	930	586,27
02	Bantul	17	75	934	506,85
03	Gunungkidul	18	144	1432	1485,36
04	Sleman	17	86	1212	574,82
71	Yogyakarta	14	45	-	32,5
34	DIY	78	438	4508	3185,80

Sumber : BPS Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

<sup>12</sup> <https://yogyakarta.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/64>, data 2 Oktober 2017

Berdasarkan peraturan Rencana Tata Ruang dan Wilayah DIY, arah pengembangan wilayah DIY secara garis besar diterapkan sebagai berikut:

Tabel 3.2. Arah Pengembangan Wilayah DI. Yogyakarta

	Pemerintahan	Perdagangan	Industri	Perusahaan	Kerajinan	Pendidikan	Parwisata	Pertanian	Tanaman Perdagangan	Horikultura	Tenaga Kerja	Pertambangan	Peternakan	Pengembangan
Kodya Yogyakarta	o	o	o	o	o	o	o							
Kabupaten Sleman		o				o	o	o		o				
Kabupaten Bantul							o	o						
Kabupaten Gunungkidul		o			o			o	o		o		o	o
Kabupaten Kulon Progo		o	o				o	o		o		o		

Sumber : Michael, 2015

### 3.2. Tinjauan Umum Kabupaten Sleman Kecamatan Depok.

#### 3.2.1. Kondisi Geografis

Kabupaten Sleman berada di antara 107°15'03"BT-100°29'30"BT, 7°34'51"LS-7°47'03"LS. Pada bagian utara kabupaten Sleman terdapat pegunungan dengan puncak tertinggi adalah Gunung Merapi di perbatasan JawaTengah. Sedangkan bagian selatan merupakan dataran rendah yang subur diantaranya terdapat beberapa sungai besar seperti kali Progo (Kab. Sleman – Kab. Kulon Progo), kali Code, kali Kuning, kali Opak dan kali Tepus.

Kabupaten Sleman berbatasan dengan:

- Utara : Kabupaten Magelang, Kabupaten Boyolali, Provinsi Jawa Tengah
- Timur : Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah



- Barat : Kabupaten Kulon Progo, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Kabupaten Magelang
- Selatan : Kota Yogyakarta, Kabupaten Bantul, Kabupaten Gunung Kidul Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

### 3.2.2. Luas Wilayah

Luas Kabupaten Sleman adalah 57.482 Ha atau 574,82 km<sup>2</sup> (18% dari luas Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta). Secara administratif terdapat 17 wilayah kecamatan, 86 desa dan 1.212 dusun.



Gambar 3.1 Peta Batas Administratif Kecamatan Depok, Sleman.

Sumber: <http://slim.slemankab.go.id/>

### 3.2.3. Kondisi Topografi

Secara topografi Kabupaten Sleman pada sisi selatan bertanah rata, kecuali pada bagian tenggara Kecamatan Prambanan dan sebagian wilayah Kecamatan Gamping yang termasuk wilayah perbukitan. Pada bagian sisi utara kondisi permukaan tanah cenderung semakin miring dan pada bagian utara sekitar lereng Merapi relatif terjal.

Sebanyak (72,11%) wilayah Kabupaten Sleman berada di ketinggian antara 100 meter hingga 2.500 meter di atas permukaan laut. Sisanya (27,89%)



wilayah Kabupaten Sleman berada di ketinggian kurang dari 100 meter di atas permukaan laut.

#### 3.2.3.1. Ketinggian

Berdasarkan Peta Ketinggian Kabupaten Sleman pada Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Sleman tahun 2015-2014, Kecamatan Depok memiliki ketinggian 101-300 m di atas permukaan laut.

#### 3.2.3.2. Kemiringan Lahan (Lereng)

Berdasarkan Peta Lereng Kabupaten Sleman pada Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Sleman tahun 2015-2014, Kecamatan Depok termasuk memiliki kemiringan lereng 0-2%. Jenis tanah yang dominan khususnya pada Kecamatan Depok adalah jenis tanah Regosol.

#### 3.2.3.3. Kondisi Rawan Bencana

Kecamatan Depok tidak termasuk dalam wilayah yang berbahaya terhadap Gunung Merapi. Namun terhadap bahaya erosi, termasuk golongan “sedikit berbahaya”

#### 3.2.4. Klimatologi

Kabupaten Sleman sebagian besar memiliki kondisi iklim yang termasuk dalam kategori tropis basah dengan tingkat curah hujan rata-rata berkisar antar 2.206,6 mm/tahun sampai dengan 2.581 mm/tahun. Dengan iklim tropis basah, Kabupaten Sleman memiliki potensi untuk pengembangan di bidang pertanian.

#### 3.2.5. Tata Guna Lahan

Berdasarkan peta RTRW Kabupaten Sleman tata ruang kawasan kabupaten Sleman tahun 2014 difungsikan sebagai :

1. Permukiman Pedesaan
2. Pertanian Lahan Basah
3. Pertanian Lahan Kering
4. Perkebunan dan Kehutanan

5. Pengelolaan Wisata Budaya
6. Resort
7. Kawasan Perkotaan
8. Kawasan Sub Perkotaan
9. Kawasan Bandar Udara / Militer

### 3.2.6. Kondisi Sosial-Budaya, Ekonomi, Sarana-Prasarana

#### 3.2.6.1. Kependudukan Kabupaten Sleman

Jumlah penduduk Kecamatan Depok per Juni 2017 adalah 132.479 jiwa.

Tabel 3.3. Jumlah Penduduk Kecamatan Depok, Sleman, Yogyakarta

No	Status WN	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	WNI	68.138 jiwa	64.138 jiwa	132.276 jiwa
2	WNA	103 jiwa	100 jiwa	203 jiwa

Sumber: [depokkec.slemankab.go.id](http://depokkec.slemankab.go.id)

Pemerintahan desa di kecamatan Depok :

1. Desa Caturtunggal
2. Desa Maguwoharjo
3. Desa Condongcatur

Tabel 3.4. Jumlah Pedukuhan, RW, RT Kecamatan Depok

No	Pedukuhan	RW	RT
1	58 buah	256 buah	704 buah

Sumber: [depokkec.slemankab.go.id](http://depokkec.slemankab.go.id)

#### 3.2.6.2. Religi

Penduduk Kecamatan Depok menganut agama Kristen, Islam, Katholik, Hindu, Budha dan Kepercayaan YME.

Tabel 3.5. Jumlah Penduduk Menurut Agama

No	Islam	Kristen Protestan	Katholik	Hindu	Budha	Kepercayaan Tuhan YME



	110.738	12.565	8.281	302	236	67 orang
	orang	orang	orang	orang	orang	

Sumber: depokkec.slemankab.go.id

### 3.2.6.3. Prasarana Jalan

Sistem jaringan jalan terdiri dari jalan arteri, jalan kolektor, dan jalan bebas hambatan.

#### 1) Jaringan Jalan Arteri

Jalan arteri adalah jalan umum yang memiliki fungsi melayani angkutan utama dengan jenis perjalanan jarak jauh, kecepatan tinggi, dan jumlah kendaraan yang dapat mengakses dibatasi secara berkala.

#### 2) Jaringan Jalan Kolektor

Jalan kolektor adalah jalan umum yang memiliki fungsi melayani angkutan pengumpul/pembagi dengan jenis perjalanan jarak sedang, kecepatan sedang, dan jumlah jalan masuk dibatasi.

#### 3) Jaringan Jalan Tol

Jalan Tol adalah jalan umum untuk lalu lintas menerus dengan pengendalian jalan masuk secara penuh dan tanpa adanya persimpangan sebanding serta dilengkapi dengan pagar ruang milik jalan. Kondisi jalan bebas hambatan di kabupaten Sleman hingga saat ini masih dalam tahap rencana dan belum dilakukan pembangunan.

### 3.2.6.4. Sarana Transportasi

Transportasi yang digunakan di kabupaten Sleman didominasi oleh moda transportasi darat yaitu kendaraan bermotor seperti mobil, sepeda motor, taksi, bus dan kereta api serta kendaraan tidak bermotor seperti andong, sepeda dan becak. Alat transportasi yang paling banyak digunakan masyarakat adalah sepeda motor. Kendaraan umum cenderung kurang diminati oleh masyarakat karena lebih memilih menggunakan kendaraan pribadi atau taksi.

Sarana transportasi dalam kota :

- Bus Kota

Bus kota Yogyakarta dioperasikan oleh koperasi dengan jalur masing-masing (Aspada, Kobutri, Kopata, Koperasi Pemuda Sleman dan Puskopat) yang melayani rute-rute tertentu.

- Trans Jogja (TJ)

Trans Jogja melayani sistem transportasi kota Yogyakarta sejak Maret 2008. Trans Jogja juga melayani berbagai kawasan di kota, Sleman dan sebagian Bantul.

Hingga saat ini (Tahun 2017), telah ada 12 (dua belas) trayek yang melayani berbagai sarana vital di Yogyakarta, yaitu

- Trayek 1A dan Trayek 1B, melayani ruas protokol dan kawasan pusat perekonomian dan pemerintahan, seperti Stasiun Yogyakarta, Malioboro, Istana Kepresidenan Yogyakarta.
- Trayek 2A dan Trayek 2B, melayani kawasan perkantoran Kotabaru dan Sukonandi.
- Trayek 3A dan Trayek 3B, melayani kawasan selatan, termasuk juga kawasan sejarah Kotagede.
- Trayek 4A dan Trayek 4B, melayani kawasan pendidikan, seperti UII, APMD, UIN Sunan Kalijaga, dan Stasiun Lempuyangan.
- Trayek 5A dan Trayek 5B, melayani Kampus UGM, Terminal Jombor, *Ring Road* Utara, Bundaran UGM, Terban.
- Trayek 6A dan Trayek 6B, melayani *Ring Road* Selatan, UMY, Gamping, Monjali, IKIP PGRI, Borobudur Plaza, Jl. Seturan Raya, Bugisan, PG Madukismo, Jl. Wates.

Trans Jogja banyak digunakan karena memiliki tarif yang murah dan terjangkau, yaitu Rp ±3.000,- untuk sekali jalan, dengan dua sistem tiket: sekali jalan dan berlangganan. Bagi tiket berlangganan, dikenakan potongan sebesar 10% untuk umum dan 30% bagi pelajar.

Serta termasuk moda transportasi darat yang aman dan nyaman dengan adanya AC didalam bus.

- Taksi

Transportasi armada taksi di Yogyakarta umum terlihat melintas di jalan protokol dan kawasan perekonomian dan pariwisata. Terdapat banyak jenis armada yang beragam mulai dari sedan hingga minibus.

### 3.2.6.5. Sarana Pendidikan

Berikut ini adalah jumlah Sekolah (dari TK – SMA) dikelompokkan berdasarkan tingkat Desa<sup>13</sup>

Tabel 3.6. Jumlah Sekolah/Setara di Kabupaten Sleman

No	TK	SD / MI	SMP / MT	SMA / MA	PT
	62	51	13	16	25

Sumber: pendidikan-diy.go.id

Tabel 3.7. Jumlah Sekolah/Setara Masing-Masing Desa di Kabupaten Sleman

Desa	TK	RA	SD	MI	SMP	MTs	SMA	SMK	MA
Condong-Catur	17	1	14	2	3	1	1	1	1
Catur-tunggal	26	2	21	0	2	1	4	3	0
Maguwo-harjo	14	2	12	2	5	1	1	4	1

Sumber: pendidikan-diy.go.id

### 3.2.6.6. Sarana Kesehatan

Tabel 3.8. Jumlah Sarana Kesehatan Masing-Masing Desa di Kabupaten Sleman

Desa	Puskesmas	Rumah Sakit
Condongcatur	1	2
Caturtunggal	1	2
Maguwoharjo	1	0

Sumber: www.slemankab.go.id

<sup>13</sup> www.pendidikan-diy.go.id

### 3.2.7. Kebijakan Otoritas Wilayah

#### 3.2.7.1. Rencana Tata Ruang

Rencana tata ruang wilayah Kabupaten Sleman adalah hasil perencanaan tata ruang yang berupa peraturan kebijaksanaan pemanfaatan ruang secara terpadu untuk berbagai kegiatan yang membutuhkan ruang dan lokasi agar tercapai pemanfaatan ruang yang seimbang.

#### 3.2.7.2. Kebijakan Penataan Ruang Daerah

Penataan ruang daerah pada dasarnya merupakan pengaturan terhadap pengembangan dan pemanfaatan ruang kawasan-kawasan lindung dan budaya secara terencana diarahkan agar :

- Fungsi ruang dapat dilindungi dan dampak-dampak negatif terhadap lingkungan dapat dicegah.
- Sumber daya alam dan sumber daya buatan dapat dimanfaatkan secara optimal dan benturan kepentingan dalam pemanfaatan ruang dan sumber daya yang ada dapat dicegah.

Kebijakan Penataan Ruang Daerah (Spasial) Kabupaten Daerah Tingkat II Sleman ditujukan untuk :

- Terbentuknya suatu pola pemanfaatan lahan yang lebih terarah dan lebih optimal dengan memperhatikan aspek kelestarian sumber daya alam dan lingkungan hidup.
- Terciptanya kemudahan bagi setiap sektor untuk melaksanakan program-program pembangunan dan mencegah terjadinya benturan kepentingan antar sektor dalam usaha-usaha yang berkaitan dengan pemanfaatan ruang dan terjaminnya kepastian hukum

### 3.2.8.3. Kebijakan Tata Ruang Kawasan

Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Tingkat II Selman Nomor I Tahun 1990 tentang Peraturan Bangunan, pada daerah yang belum diatur dengan Rencana Tata Ruang berlaku KDB maksimal 50%.

### 3.2.8.4. Kebijakan Tata Bangunan

Berdasarkan tata ruang Kecamatan Depok melalui sistem layanan informasi mandiri (SLIM) pertanahan dinas pengendalian pertanahan daerah, rencana pengembangan wisata berupa *cinema center* dan *film library* yaitu pembangunan Yogyakarta Cinema Center di Kecamatan Depok.

Pada peraturan Daerah Kabupaten Tingkat II Sleman Nomor 1 Tahun 1990 tentang Peraturan Bangunan, batas ketinggian bangunan mengikuti garis 45 derajat diukur dari batas luar daerah pemanfaatan jalan.

### 3.3. Tinjauan Khusus Pemilihan Lokasi

Lokasi yang sesuai dengan kriteria Yogyakarta Cinema Center adalah lokasi mudah dijangkau dan dekat dengan target pengguna. Lokasi cinema center harus berada dalam radius 5 km dari universitas-universitas yang memiliki komunitas film dan akademi perfilman. Selain itu, masyarakat umum juga dapat melihat dan tertarik mengunjungi cinema center untuk rekreasi dan belajar. Lokasi Yogyakarta Cinema Center diharapkan bisa menjadi pusat rekreasi masyarakat dan menyalurkan karya perfilman sineas muda Yogyakarta.

Adapun beberapa kriteria dalam pemilihan lokasi pembangunan Yogyakarta Cinema Center yaitu:

Tabel 3.9. Kriteria Pemilihan Lokasi dan Tapak

No	Kriteria
1	Tapak yang tersedia $\pm 5.000 - 10.000 \text{ m}^2$
2	Lokasi berada dalam jangkauan universitas/akademi perfilman
3	Akses jalan memadai untuk dilewati transportasi roda empat dan dua



4	Mudah dijangkau menggunakan Trans-Jogja dan shelter berada dekat dengan site
5	Berjarak 5 km dari pusat kota

Sumber: analisis penulis

### 3.3.1. Tinjauan Lokasi Terpilih

Yogyakarta Cinema Center didesain untuk memwadahi karya sineas muda yang berasal dari akademi perfilman maupun komunitas film di universitas dan diharapkan mampu menjadi pusat rekreasi sekaligus edukasi masyarakat kota Yogyakarta. Oleh karena itu lokasi harus dapat dijangkau oleh semua komunitas film di Yogyakarta. Menurut hasil survey, terdapat dua lokasi site yang memenuhi kriteria. Kedua site berada di pusat keramaian dan mudah diakses menggunakan transportasi pribadi dan umum dan dapat dijangkau komunitas film Yogyakarta.



Gambar 3.2 Alternatif Site I dan II

Sumber: <https://maps.google.com>

Site I merupakan area sawah di Jl. Perumnas yang berbatasan dengan Wisma Djoglo, LPP Hotel, Wisma Prambanan 2 dan permukiman. Kondisi kontur tanah relatif datar dan memiliki luas tanah 19,761 m<sup>2</sup>. Lokasi site I berdekatan dengan



shelter bus Trans-Jogja dan Ambarukmo plaza-hotel. Sedangkan Site II merupakan lahan dengan banyak pepohonan di tepi Jl. Ring Road Utara yang dikelilingi oleh permukiman padat penduduk dengan kontur tanah menurun. Luas area Site II sekitar 14.344 m<sup>2</sup>. Lokasi site II juga dapat dijangkau dari shelter bus Trans-Jogja dan berdekatan dengan Hartono Mall.



Gambar 3.3 Kondisi Site I

Sumber: dokumentasi penulis





Gambar 3.4 Kondisi Site II

Sumber: dokumentasi penulis

Dari perbandingan dua site terpilih site yang paling sesuai dengan kriteria Yogyakarta Cinema Center. Site I terpilih atas pertimbangan akses yang mudah dijangkau transportasi umum seperti shelter Trans Jogja maupun kendaraan pribadi, serta berada di lokasi yang ramai dan dapat dijangkau oleh komunitas-komunitas film Yogyakarta.

### 3.4 Peraturan Pemerintah Terkait Proyek dan Lokasi

#### 3.4.1. Alokasi Guna Tapak

Perencanaan dan perancangan site plan Yogyakarta Cinema Center harus memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan pemerintah setempat, terdiri atas:

1) Prasarana lingkungan:

- a. Jalan setapak dan koridor
- b. Saluran pembuangan air hujan
- c. Peresapan air hujan
- d. Saluran pembuangan air limbah
- e. Tempat/bak sampah
- f. Instansi pemadam kebakaran
- g. Tangga darurat

2) Fasilitas lingkungan:

- a. Tempat parkir
- b. Tempat pedagang kecil/informal
- c. Ruang terbuka hijau/taman

3) Fasilitas ruang dan bangunan:

- a. Ruang studio dan perlengkapan
- b. Ruang pengelola
- c. Ruang tunggu/lobby
- d. Pos jaga/keamanan
- e. Kamar mandi/WC
- f. Ruang ibadah
- g. Pintu ibadah
- h. Tangga darurat untuk bangunan lebih dari 2 lantai.

4) Persyaratan lingkungan:

- a. KDB, KLB dan KDH
- b. Sempadan jalan, sungai, irigasi, kereta api, listrik tegangan tinggi, mata air, ruang bebas terhadap cagar budaya dan ketinggian

Tabel 3.10 Standar Jumlah Parkir yang Wajib Disediakan Untuk Bioskop di Sleman.

No	Kelas Bioskop	Standar Parkir Satu Mobil
1	Kelas A-I	Setiap 7 kursi
2	Kelas A-II	Setiap 10 kursi
3	Kelas A-III	Setiap 15 kursi

Sumber: Peraturan Bupati Sleman Nomor : 18/Per.Bup/A/2005

### 3.4.2. Batas-Batas Tapak

#### 3.4.2.1. Garis Sempadan Jalan

- 1) Jalan nasional jarak bangunan dari as jalan 29 m
  - a. Jalan Yogyakarta-Prambanan
  - b. Jalan Yogyakarta-Tempel
  - c. Jalan Yogyakarta-Wates
  - d. Jalan Arteri
- 2) Jalan nasional (fungsi kolektor primer), jarak bangunan dari as jalan 23 m, meliputi, jalan Yogyakarta-Wonosari



- 3) Jalan propinsi jarak bangunan dari as jalan 17,5 m
  - a. Jalan Yogyakarta-Kaliurang
  - b. Jalan Yogyakarta-Puluwalu
  - c. Jalan Yogyakarta-Nanggulan
  - d. Jalan Tempel-Klanggon
  - e. Jalan Tempel-Pakem
  - f. Jalan Pakem-Prambanan
  - g. Jalan Prambanan-Piyungan
- 4) Daerah tepi lingkungan jalan kabupaten, jarak bangunan dari as jalan sekitar 11,5 m
  - a. Antar lingkungan I jalan desa jarak bangunan dari as jalan 6 m.
  - b. Jl. Lingkungan I jalan desa, jarak bangunan dari as jalan 6 m
  - c. Jl. Lingkungan II, jarak bangunan dari as jalan 5,5 m
  - d. Jl. Lingkungan III antar rumah, jarak bangunan dari as jalan 5 m
  - e. Jl. Lingkungan IV, jarak bangunan dari as jalan 4,5 m
  - f. Jl. Kampung/pedesaan, jarak bangunan dari as jalan 3,5 m

## BAB IV

### TINJAUAN TEORI

#### 4.1. Tinjauan Tentang Arsitektur Ekspresionisme

##### 4.1.1. Pengertian Ekspresionisme:

Ekspresi adalah suatu karakter rancangan yang melekat pada setiap karya seni karena seni merupakan pengalaman estetis ide seorang seniman. Sebuah hasil karya seniman ekspresionis menjelaskan gagasan dan perasaannya dengan kritis.

Aliran ini menonjolkan desain yang ilusif, menyiratkan makna, dan memberi kebebasan pada masing-masing individu untuk menafsirkan menurut Cuddon (1991). Dalam arsitektur ekspresionisme, standar perancangan bisa diabaikan untuk mencapai maksud yang ditujukan. Ekspresi bersifat abstrak karena merupakan luapan emosi seseorang.

Oleh karena itu ekspresionisme adalah kecenderungan pelaku seni untuk mengaburkan/mendistorsikan kenyataan dengan efek emosional.

##### 4.1.1.1. Ekspresionisme dalam Seni Lukisan

Pada awal tahun 1900 oleh para pelukis yang menampilkan lukisan dengan warna yang keras dan mengaburkan makna tersurat. Ciri lukisan aliran ekspresionisme adalah:

- Diungkapkan dalam bentuk gambaran yang terdistorsi dalam warna, garis, kata.
- Mengekspresikan suasana hati pelukis (depresi, marah, bahagia)
- Mengutamakan ekspresi perasaan/batin pelukis daripada kemiripan objek.
- Tarikan garis yang sederhana
- Sifat lukisan subjektif (imajinasi penulis)

Contoh pelukis dan karya:

a. Van Gogh – Starry Night



Gambar 4.1. Lukisan Starry Night karya Vincent Van Gogh

Sumber: google.co.id

b. Affandi – Bunga Matahari



Gambar 4.2. Lukisan Bunga Matahari karya Affandi

Sumber: google.co.id

c. Wassily Kandinsky – *Murnau Train and Castle*



Gambar 4.3. Lukisan Murnau Train and Castle

Sumber: google.co.id

#### 4.1.1.2. Ekspresionisme dalam Seni Patung

##### a. Yong Ho Ji – Lion



Gambar 4.4. Patung Lion karya Yong Ho Ji

Sumber: google.co.id

#### 4.1.2. Makna Ekspresionisme

Kata ekspresionisme berkaitan dengan emosi yang tampak pada bangunan. Ekspresionisme dapat dilihat melalui 3 elemen fisik desain bangunan (Krier, 1983):

##### 1. Facade

Berasal dari bahasa Perancis *façade* yang dipengaruhi bahasa Italia *facciata* atau *faccia*. Pengertian *façade* adalah tampilan bangunan bagian depan atau wajah bangunan. Dari *façade* bisa disimpulkan sebuah gambaran fungsi bangunan atau ruang didalamnya.

##### 2. Interior

Peran interior adalah untuk menguatkan kesan *façade* dan fungsi bangunan. Yang membedakan lebih pada sifat interior yang meruang sedangkan *façade* untuk lebih terlihat dari luar.

##### 3. Denah dan Massa Bangunan

Merupakan elemen paling kontribusinya dalam menyampaikan ekspresi bangunan. Meskipun begitu tampilan facade dan penataan interior dihasilkan dari pengolahan denah dan massa bangunan.....

#### 4.1.3. Pengertian Arsitektur Ekspresionisme

Arsitektur Ekspresionisme adalah aliran arsitektur yang memberikan kebebasan berimajinasi dan kebebasan mencipta. Dalam perancangan bangunan tidak dibatasi oleh patokan yang akan menjadikan bentuk bangunan terlihat kaku dan monoton. Bentuk ekspresi dapat berupa emosi kemarahan dan depresi serta emosi bahagia.

Nilai-nilai dalam arsitektur ekspresionisme adalah:

1. Menghargai kebebasan perancang dalam mengeksplor bentuk dan garis
2. Menghasilkan bentuk massa bangunan yang imajinatif
3. Mengekspresikan emosi dari bentuk dan warna dalam bangunan
4. Merupakan ungkapan perasaan perancang
5. Menelusik jiwa dan mempengaruhi emosi pada orang lain.

Dalam jurnal yang berjudul Penerapan Prinsip Prinsip Seni Ekspresionisme Dalam Rancangan Arsitektur .Berikut adalah kategorisasi dan karakteristik terhadap Arsitektur Ekspresionis<sup>15</sup>:

- Arsitektur Ekspresionisme kelompok Idealis Simbolis yaitu yang berpegang teguh pada tema dan makna rancangan.
- Arsitektur Ekspresionis kelompok Idealis Ruang , kelompok ini berpandangan bahwa rancangan bangunan harus diekspresikan melalui ide ruang yang sifatnya immaterial dan abstrak. Komponen- komponen rancangannya berbentuk sederhana atau minimalis. Beberapa diantaranya menampilkan komponen bidang-bidang tiga dimensi dan komponen massa bangunan.
- Arsitektur Ekspresionis kelompok Ekspresi Bentuk dan Material , kelompok ini mendasari perancangan bentuk bangunan yang terdiri dari material yang konstruktif.

<sup>15</sup> Janny dan Wahyudi, 2011



Jadi dapat diartikan juga arsitektur ekspresionisme adalah untuk memberikan kebebasan dan menghargai terciptanya seni dalam arsitektur yang tidak dibatasi oleh modul yang monoton. Dengan pendekatan tersebut maka ciri Arsitektur Ekspresionisme adalah:

- Mengekspresikan makna dari simbol dan ide ruang yang digunakan dalam bangunan.
- Mengeksplor bentuk dari material yang konstruktif berupa kaca, baja dan dinding beton/batu bata
- Menggunakan pengertian arti makna dari aliran Seni Ekspresionisme dengan aliran-aliran dalam Arsitektur.
- Menggunakan kesamaan antara nilai Arsitektur Ekspresionis dengan objek bangunan.

#### 4.1.4. Arsitektur Ekspresionisme Modern<sup>16</sup>

Ekspresionisme mulai diperkenalkan pada periode Arsitektur Modern dan berkembang pesat era Late Modern dalam buku “Art and Ideas” karya William Flemming. Gaya arsitektur ini dominan di Eropa Utara pada tahun 1905-1925. Menurut buku “Dictionary of Architecture” karya John Flemming, bangunan tidak harus difungsikan secara sempurna tapi yang lebih penting mampu menciptakan sensasi dari bentuk bebas yang cenderung abstrak.

Karakter Arsitektur Ekspresionisme pada era modern:

1. Merupakan hasil penggabungan antara seni dan produk pabrikan
2. Mengekspos esensi dari material
3. Mengutamakan peruangan yang dioptimalkan melalui penataan struktur, sirkulasi dan pencahayaan.

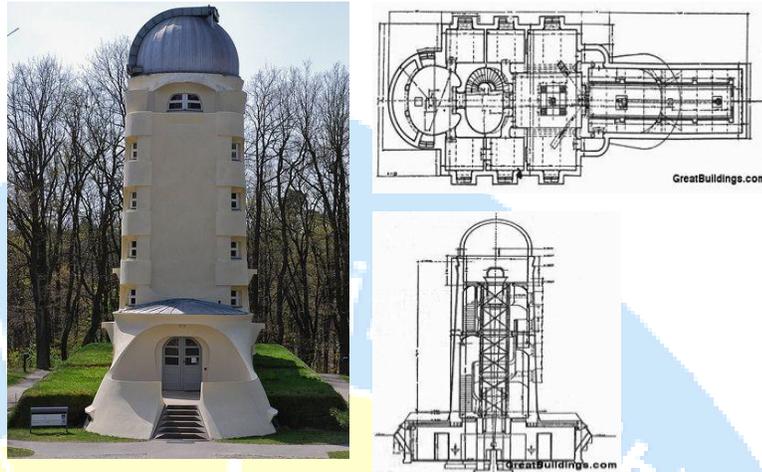
Contoh arsitek:

---

<sup>16</sup> Budhianto, 2014



- Erich Mendelsohn – Einstein *Tower*



Gambar 4.5. Einstein Tower, Jerman

Sumber: google.co.id

Lokasi: Postdam, Jerman

Dibangun: 1919-1921

Einstein *Tower* dikategorikan sebagai bangunan bergaya ekspresionisme karena pada *façade* yang asimetris dan dibangun atas dasar teori Einstein. Bangunan yang berfungsi sebagai observatorium ini juga dikenal juga contoh arsitektur modern – fungsional karena digunakan untuk penelitian dan pengoperasian teori Einstein.

- Michael de Klerk – Scheepvarthuis



Gambar 4.6. Scheepvarthuis

Sumber: google.co.id

Lokasi: Amsterdam, Belanda

Dibangun: 1878-1949

Aliran Amsterdam School menggunakan dasar-dasar rasionalisme sehingga disebut juga *rationalist as expressionist*. Sentuhan ekspresionisme terlihat pada bentuk bangunan yang menggunakan material berupa susunan batu bata dengan bentuk-bentuk menarik.

#### 4.1.5. Arsitektur Ekspresionisme Post Modern

Dikenal juga dengan “Neo Ekspresionisme” yang muncul di awal tahun 1980. Pada masa ini, arsitektur ekspresionisme dianggap sebuah pencarian terus-menerus untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia termasuk kebutuhan emosi dan psikologis. Menurut James Steele dalam “Architecture Today” menyebutkan *will to form* yaitu keinginan untuk menonjol.

Karakter Arsitektur Neo Ekspresionisme:

1. Modelnya lebih mengarah pada khayalan daripada rasional
2. Solusi-solusi permasalahannya bersifat imajinatif tanpa dibebani dasar pemikiran konvensional yang cenderung dogmatis
3. Meletakkan bentuk dan fungsi dalam posisi yang seimbang dalam hierarki perancangannya. Konsekuensinya konsep “*form follows function*” dan “*function follows form*” memiliki kesetaraan prioritas.

Contoh arsitek:

- Eric Owen Moss – New Holland Hotel



Gambar 4.7. New Holland Hotel

Sumber: [ericowenmoss.com/project-detail/new-holland](http://ericowenmoss.com/project-detail/new-holland)

Lokasi: Belanda

Dibangun: 1980

Tampilan bangunan dan desain sangat intuitif dan lebih individualis.

#### 4.2. Pengertian Interaktif

Berdasarkan kamus Merriam Webster, interaktif adalah<sup>17</sup>:

1. Saling mempengaruhi atau saling memberikan dampak satu sama lain
2. Di desain untuk merespon sebuah aksi dari pengguna
3. Saling menguntungkan kedua belah pihak.

##### 4.2.1. Bentuk-bentuk interaksi<sup>18</sup>

Menurut Shaw, interaksi di bagi menjadi bentuk-bentuk berikut

###### 1. Interaksi Verbal

Bentuk interaksi yang terjadi apabila dua orang atau lebih melakukan kontak satu sama lain dengan menggunakan alat-alat artikulasi.

###### 2. Interaksi Fisik

Bentuk interaksi yang terjadi jika ada dua orang atau lebih yang melakukan kontak dengan menggunakan bahasa-bahasa tubuh.

###### 3. Interaksi Emosional

Bentuk interaksi yang terjadi jika individu melakukan kontak satu sama lain dengan melakukan curahan perasaan.

#### 4.3. Pengertian Kreatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif memiliki arti yang bersifat penyegaran kembali badan dan pikiran, sesuatu hiburan yang menggembarakan dan menyegarkan. Contoh kegiatan yang bisa dilakukan untuk berekreasi adalah

---

<sup>17</sup> Michael, 2015

<sup>18</sup> Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, 2010. Judul : Psikologi Remaja (Perkembangan Peserta Didik). Penerbit PT Bumi Aksara : Jakarta.



berpergian/liburan, melakukan olahraga, menikmati hobi dan bermain bersama teman/keluarga.

#### 4.3.1. Ciri Rekreatif

1. Rekreasi merupakan suatu aktivitas atau kegiatan yang bersifat fisik, mental, maupun emosional.
2. Rekreasi dilakukan di kala pikiran sedang jenuh dan juga ketika waktu senggang.
3. Rekreasi dilakukan secara bebas.
4. Rekreasi bersifat universal, sesuatu yang merupakan bagian dari kehidupan manusia dan tidak dibatasi oleh umur, jenis kelamin, pangkat dan kedudukan sosial.

#### 4.3.2. Tujuan Rekreatif

Kegiatan rekreasi adalah kegiatan yang dibutuhkan oleh manusia menurut Krippendorf (1994). Manusia melakukan kegiatan rekreasi sebagai pemenuhan kebutuhan emosinya. Rekreasi dapat memberikan rasa puas, kesenangan, memulihkan kekuatan fisik maupun mental.

1. Untuk mengisi waktu libur/luang
2. Sebagai kegiatan melepas penat dan kebosanan
3. Kegiatan untuk mengimbangi *subsisten activity* misal pendidikan dan pekerjaan
4. Pemenuhan fungsi sosial yang didapat jika melakukan aktifitas berkelompok dan rekreasi aktif.

#### 4.3.3. Jenis-Jenis Rekreasi

##### 1. Pariwisata

Menurut Kodyat (1983) pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain bersifat sementara, dilakukan perorangan atau kelompok sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan

kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu.

## 2. Olahraga<sup>19</sup>

Menurut Wikipedia, pengertian olahraga adalah aktivitas untuk melatih tubuh seseorang tidak hanya secara jasmani tetapi juga rohani.

## 3. Permainan

Permainan adalah aktivitas yang memiliki keterampilan dan memiliki peranan penting dalam pemerolehan bahasa dan wahana bagi anak untuk belajar mengatasi kesulitan-kesulitan yang ditemui dengan cara mengembirakan.<sup>20</sup>

## 4. Hobi

Hobi adalah kegiatan rekreasi yang bisa dilakukan saat waktu senggang untuk menenangkan pikiran. Hobi didasari oleh kesukaan seseorang pada pekerjaan/kegiatan tertentu untuk mendapatkan kesenangan dan hiburan. Hobi dilakukan berulang-ulang dan teratur.

### 4.4. Kaijan Elemen Arsitektur

#### 4.4.1. Tinjauan Teori Tata Ruang

Ruang dapat terbentuk dari berbagai persepsi manusia akan batas ruang atas bentuk visual ruang, dimensi, skala dan kualitas cahaya. Tata ruang dibedakan menjadi 3 bagian yaitu:

##### 1. Tata Ruang Luar

Ruang Luar adalah<sup>21</sup> :

- Ruang yang membatasi alam hanya pada bidang alas dan dindingnya, sedangkan atapnya dapat dikatakan tidak terbatas.
- Lingkungan luar buatan manusia yang mempunyai arti dan maksud tertentu dan sebagian dari alam.

<sup>19</sup> R, Mandagi, 2010

<sup>20</sup> Lia Deviana, 2012

<sup>21</sup> Pattileamonia, 2016

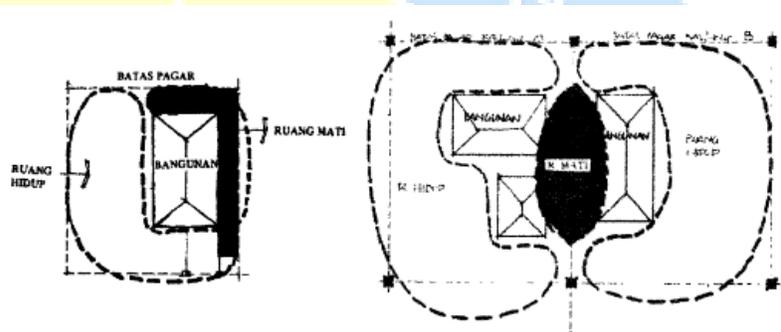


- Arsitektur tanpa atap tetapi dibatasi oleh dua bidang: lantai dan dinding atau ruang yang terjadi dengan menggunakan dua elemen pembatas. Lantai dan dinding adalah elemen penting dalam merencanakan ruang luar.

Ruang Luar terbagi atas dua jenis, yaitu:

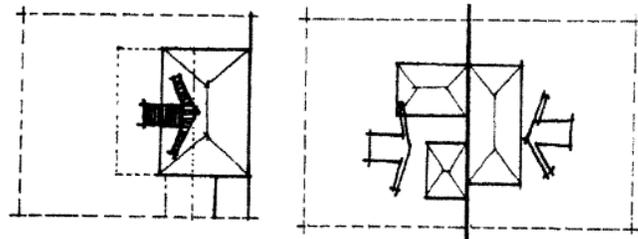
a) Ruang Mati (*Death Space*)

Ruang yang terbentuk akibat tidak direncanakan, tidak terlengkap dan tidak dapat digunakan dengan baik (ruang sisa).



Gambar 4.8. Contoh Ruang Mati

Sumber: [http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/tata\\_ruang\\_luar\\_1/bab2-konsep\\_dasar\\_ruang\\_luar.pdf](http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/tata_ruang_luar_1/bab2-konsep_dasar_ruang_luar.pdf)



Gambar 4.9. Contoh Ruang Hidup

Sumber: [http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/tata\\_ruang\\_luar\\_1/bab2-konsep\\_dasar\\_ruang\\_luar.pdf](http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/tata_ruang_luar_1/bab2-konsep_dasar_ruang_luar.pdf)

Struktur dan ruang dihubungkan sebaiknya direncanakan dan dikembangkan bersama-sama sebagai suatu perpaduan yang mengandung arti kepadatan dan kekosongan.



## b) Ruang Terbuka

Ruang terbuka adalah suatu wadah yang selalu terletak di luar massa bangunan yang dapat dimanfaatkan dan menampung kegiatan aktivitas tertentu dari masyarakat baik secara individu atau berkelompok. Bentuk dari ruang terbuka sangat tergantung pada pola dan susunan massa bangunan.

Batasan pola ruang adalah:

- Bentuk dasar ruang terbuka di luar bangunan
- Dapat digunakan oleh publik
- Dapat digunakan untuk melakukan bermacam-macam kegiatan.

Contoh: jalan, plaza, pedestrian, taman, lapangan terbang dan lapangan olahraga.



Gambar 4.10. Pedestrian Sebagai Ruang Terbuka

Sumber: google.co.id

Ruang luar juga dapat disebut dengan eksterior. Eksterior dapat terbentuk dari hubungan antara suatu benda atau objek dan manusia yang merasakan keberadaan benda tersebut. Penciptaan eksterior didapat dari pembentukan tata tapak melalui organisasi ruang dan ruang luar. Beragam organisasi ruang luar:



- Organisasi Terpusat

Suatu komposisi terpusat dan stabil yang terdiri dari beberapa ruang sekunder/pendukung mengelilingi sebuah area/ruang yang luas dan dengan poros terletak di tengah.

- Organisasi Linier

Ruang-ruang terdiri dari bentuk-bentuk yang diatur dalam suatu deret dan berulang. Ruangan dapat berhubungan secara langsung satu dengan lain atau dihubungkan melalui ruang linier yang berbeda dan terpisah.

- Organisasi Radial

Organisasi ruang radial memadukan unsur-unsur organisasi terpusat maupun linier. Organisasi ini terdiri dari organisasi linier yang keluar dari poros yang dominan dan menyebar menurut arah jari-jarinya.

- Organisasi Cluster

Organisasi dapat terbentuk dalam kelompok mempertimbangkan pendekatan fisik untuk menghubungkan suatu ruang terhadap ruang lainnya. Sering kali organisasi ini saling berdekatan dan memiliki kesamaan visual.

- Organisasi Grid

Organisasi grid terdiri dari bentuk-bentuk yang posisi dalam ruang dan hubungan ruang satu sama lain diatur oleh pola tiga dimensi.

## 2. Tata Ruang Dalam

Ruang dalam adalah sebuah ruang yang dibatasi oleh bidang-bidang berupa dinding, lantai dan langit-langit sebagai wadah untuk manusia beraktivitas. Pengertian lain mengenai Interior adalah:



- Bagian dari dalam gedung ( Kamus Besar Bahasa Indonesia, 383 )
- Bagian dalam suatu bangunan ( Encyclopedia, American, Th 1984, 67 )

Elemen-elemen pembatas berfungsi untuk menciptakan suatu hubungan ruang, bukaan dalam ruang dan sirkulasi pergerakan yang dilakukan oleh manusia dalam ruang.

a) Hubungan Ruang

- Ruang dalam ruang

Sebuah ruang yang luas yang terdapat sebuah ruang lain yang lebih kecil terletak didalamnya. Dalam hubungan ruang ini, ruangan yang lebih kecil sangat tergantung pada ruang yang besar dalam hubungannya dengan lingkungan eksterior.

- Ruang yang saling terkait

Dua buah ruangan yang berhubungan dengan saling berkaitan yang dihasilkan dari overlapping dua ruang dan membentuk suatu daerah ruang bersama. Jika dua buah membentuk volume berkaitan, masing-masing ruang saling mempertahankan identitasnya dan definisinya sebagai suatu ruang.

- Ruang yang bersebelahan

Jenis ruang yang bersebelahan adalah jenis ruang yang paling umum. Memberikan masing-masing ruang memiliki kejelasan terhadap fungsi dan persyaratan simbolisnya. Tingkat kontinuitas visual maupun ruang yang terjadi antara dua ruang yang berdekatan akan tergantung pada sifat alami bidang yang memisahkan sekaligus menghubungkan keduanya.



- Ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama

Dua buah ruang yang terpisah oleh jarak dapat dihubungkan atau dikaitkan satu sama lain oleh ruang ketiga sebagai ruang perantara. Hubungan visual dan hubungan keruangan antara kedua ruang tergantung pada sifat ruang ketiga yang digunakan bersama-sama oleh kedua ruang utama. Ruang perantara dapat dibuat dalam bentuk dan orientasi yang berbeda dari kedua ruang utama untuk menunjukkan fungsinya sebagai penghubung.

#### b) Bentuk Ruang Sirkulasi

- Tertutup

Membentuk galeri umum atau koridor pribadi yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu-pintu masuk pada bidang dinding.

- Terbuka pada salah satu sisinya

Membentuk balkon atau galeri yang memberikan kontinuitas ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkan.

- Terbuka pada kedua sisi

Membentuk deretan kolom untuk jalan lintas yang menjadi sebuah perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.

#### 4.4.2. Tata Bentuk Bangunan

Wujud massa dan bentuk bangunan merupakan hal pertama yang dilihat oleh pengguna sekaligus menjadi daya tarik bangunan sebelum melihat interior/ruang dalam. Dalam tata bentuk bangunan terdapat elemen keseimbangan yaitu:

## 1. Bentuk

Bentuk terbentuk dari unit yang memiliki unsur garis, lapisan, volume, tekstur dan warna. Unit-unit tersebut berperan sebagai penyusun elemen yang lebih besar. Dalam menganalisa bentuk diperlukan penilaian hubungan antara bagian bentuk dan keseluruhan karena sifat bentuk ditentukan oleh:

- Tingkat pemusatannya
- Kemampuan untuk bergabung dengan bentuk lain

Bentuk berdasarkan bidang geometris seperti kubus, segitiga, lingkaran, dsb. Terdapat tiga bentuk primer yaitu:

- Lingkaran

Menurut KBBI, lingkaran adalah garis melengkung yang kedua ujungnya bertemu pada jarak yang sama dari titik pusat. Sifat ruang stabil dan secara otomatis menjadi poros dari lingkungan sekitarnya.

- Segitiga

Pengertian segitiga adalah sebuah bentuk yang dibuat dari tiga sisi yang berupa garis lurus dan tiga sudut. Bentuk segitiga adalah bentuk yang menunjukkan kestabilan. Kelemahan yang ada pada bentuk segitiga adalah jika salah satu sudut yang menjadi penumpu, segitiga tampak sangat tidak stabil dan cenderung jatuh pada salah satu sisi.

- Bujur Sangkar/Kotak

Bujur sangkar/kotak adalah bentuk dasar dengan empat sudut siku-siku yang statis, rasional dan tidak memiliki arah tertentu.

Garis adalah perluasan dari titik dan memiliki satu dimensi.

Bentuk yang terbentuk dari garis:

- Garis Horizontal: Mewakili unsur stabilitas, ketenangan.



- Garis Vertikal: Dapat mengekspresikan suatu keadaan yang seimbang dengan gaya gravitasi.
- Garis Diagonal: Menunjukkan adanya gerak dan secara visual tampak aktif dan dinamis
- Garis Lengkung: Mengekspresikan gerak yang halus.

Berbagai unsur berkaitan dengan bentuk seperti skala, proporsi, irama dan lainnya. Sedangkan faktor yang mewujudkan adanya bentuk adalah fungsi, simbol, teknologi struktur dan bahan.

## 2. Warna

Pengertian warna menurut Haidar (2009:23) adalah spektrum tertentu yang terdapat dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Warna merupakan pecahan cahaya, jika tidak ada cahaya maka benda tidak akan terlihat dan memiliki warna. Cahaya terpecah ketika terdapat gelombang cahaya diurai dan dipantulkan, mata menerima informasi dan mengirimkan ke otak, informasi tersebut yang akan menampilkan warna yang ada.

Warna memiliki tiga dimensi yaitu:

- Jenis warna (*hue*)

Atribut yang digunakan untuk mengenali dan menjelaskan warna dalam panel/roda warna.

- Kecerahan/kekeruhan warna (*value*)

Sensasi keruh-jernih pada warna bila dibandingkan dengan hitam putih.

- Saturasi (*chroma*)

Kuat lemahnya warna. Jenis warna putih, abu-abu dan hitam merupakan warna dengan tingkat kejenuhan warna mendekati nol

Tujuan dari warna adalah untuk menambah estetika dalam desain ruangan sebuah bangunan. Berikut tujuan warna, yaitu:



a) Mengubah suasana dalam ruangan

Warna yang diaplikasi pada ruangan mampu mempengaruhi manusia didalamnya merasakan pengalaman ruang yang berbeda. Misalnya warna orange, warna kuning dan warna merah yang termasuk warna hangat akan menimbulkan kesan yang membuat gembira, ceria dan aktif. Sedangkan warna dingin seperti biru dan hijau identik dengan ketenangan, sejuk dan alami serta mengekspresikan kedalaman dan beristirahat.

b) Menunjukkan aksent ruang (*Focal Point*)

Untuk memberikan aksent atau titik perhatian, warna kontras pada ruang atau area tertentu misal warna merah yang mencolok pada salah satu bidang dinding yang didominasi warna putih.

c) Batas ruang imajiner

Membuat batas antara ruang menggunakan warna ruangan selain mampu menghemat dan mengefektifkan area, juga memberikan kesan luas pada ruangan. Penggunaan warna yang berbeda pada setiap fungsi ruang dapat memberikan kesan tanpa batas pada layout ruang terbuka. Penggunaan warna berbeda juga mampu memperjelas perbedaan fungsi ruang dan definisi pada ruang.

d) Memanipulasi ruang

Pengaplikasian warna yang tepat pada ruangan dapat memanipulasi tampilan ruangan (luas, sempit, tinggi, rendah, jauh atau mendekatkan jarak). Warna dapat mempengaruhi kesan dimensi dari sebuah bangunan. Misal penggunaan warna terang akan memberikan kesan ruangan yang luas. Sedangkan aplikasi warna gelap akan menampilkan ruang yang terkesan sempit.



e) Menunjukkan kesatuan/keragaman

Penggunaan warna yang sama pada beberapa ruangan akan menciptakan kesan menyatu. Sebaliknya, warna yang bervariasi akan memberikan kesan ruang yang beragam

f) Karakter bahan

Warna membantu untuk memperjelas karakter dari setiap material yang digunakan dalam bangunan. Jika bahan yang dipakai memiliki warna yang sama, maka sebuah ruangan atau bangunan akan tampak seperti maket atau model tanah liat.

Tabel 4.1. Pengaruh Kesan dan Karakter Warna

Warna	Kesan		Karakter
	Positif	Negatif	
Merah	Menggairahkan, semangat, energik, aktif, kuat, hangat	Agresif, berdarah, intens, hebat, dahsyat	Warna yang paling dominan dan dinamis, menarik perhatian, menstimulus
Orange	Menghidupkan. Energik, ceria, ekstrovert, sangat sosial	Menggangu, keras (jika warna terlalu pekat)	Warna yang bersahaja, menarik, menstimulus dan menyenangkan
Kuning	Cerah, periang, sinar, semangat tinggi	Egosentris dan menyilaukan	Warna yang menyenangkan, hangat, ceria dan inspiratif
Hijau	Alami, tenang, tentram, menyegarkan	Umum, membosankan, rasa bersalah	Warna yang paling mampu menarik stimulus
Biru	Kalem, aman, nyaman, tenang, bijaksana, kontemplasi	Dingin, melankolis, depresi, menakutkan	Warna antithesis dari merah, memiliki sifat tenang dan lebih santai daripada merah
Ungu	Eksklusif, bermartabat	Kesendirian, sedih, sombong	Warna yang memberi kesan halus dan kekayaan, atau



			memunculkan keresahan dan penurunan.
Putih	Jernih, tenang,, bebas	Menyebabkan sakit kepala dan mata lelah jika terlalu mendominasi	Warna yang bersifat netral, suci, tenang, memberikan kesan luas
Abu-Abu	Stabil, menenangkan, relaksasi	Membuat suasana dingin dan luas jika diaplikasikan secara berlebihan	Warna yang menenangkan, stimulasi, sejuk, memberi inspirasi
Hitam	Elegan, stylish	Kegelapan, menakutkan	Warna yang berani dan dapat menciptakan suasana hati

Sumber: Frank H. Mahnke, and Rudolf H. Mahnke, 1993, *Color and Lighting in Manmade Environment*, pp 11-13

### 3. Tekstur

Menurut D.K. Ching tekstur adalah kualitas yang dapat diraba dan dapat dilihat yang diberikan ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan dan proporsi benda. Tekstur mempengaruhi indra peraba maupun intensitas refleksi cahaya yang menimpa permukaan bentuk. Memberikan tekstur pada permukaan suatu area akan menciptakan pengalaman visual yang berbeda dalam arsitektur. Dapat dihubungkan dengan karakter bahan penutup permukaan (plafon, dinding, lantai).

Tekstur terbagi menjadi dua dasar, yaitu:

a) Tekstur sentuhan

Bersifat nyata, dapat dirasakan melalui sentuhan/raba.

b) Tekstur visual

Bersifat ilusi, samar.

Terdapat dua jenis tekstur berdasarkan penampakkannya:



- a) Tekstur kasar: Terlihat berat, hangat, alami, membuat obyek terlihat mendekat dan skala berkurang.
- b) Tekstur licin: Terlihat dingin, formal, lebih ringan, membuat obyek lebih luas.

#### 4. Material

Material adalah suatu komponen pembentuk ruang yang dapat menjadi elemen pembentuk persepsi manusia. Material memiliki unsur seperti bentuk, tekstur, warna dan dimensi yang dicaptakan untuk memberikan kesan pada manusia. Karakter suatu ruang akan sangat ditentukan oleh jenis bahan dan hubungan proposional material akan dapat menimbulkan nilai keindahan tersendiri. Jenis bahan yang akan mempengaruhi indera manusia.

Tabel 4.2. Karakter Material Bahan

Material	Sifat	Kesan
Kayu	Mudah dibentuk, digunakan untuk konstruksi kecil, dapat dilengkungkan	Hangat, lunak, alamiah
Batu Bata	Fleksibel, dapat digunakan untuk interior dan eksterior, mudah dibentuk	Praktis, sederhana, alami
Batu Alam	Tidak membutuhkan proses dan mudah dibentuk	Berat, kasar, alami, sederhana, kokoh
Batu Kapur	Mudah bergabung dengan bahan lain dan mudah rata	Sederhana, kuat (jika dicampur dengan bahan lain)
Marmer	Bahan bangunan alami dan buatan yang bersifat kaku dan susah dibentuk	Mewah, kuat, bersih
Beton	Menahan gaya tekan	Fornal, keras, kaku



Baja	Menahan daya tarik	Keras, kokoh, kasar
Metal	Efisien	Ringan, dingin
Kaca	Tembus pandang, digabung dengan bahan lain	Rapuh, dingin, dinamis
Plastik	Mudah dibentuk sesuai kebutuhan, dapat diberikan macam-macam warna	Ringan, dinamis, informal

Sumber: Hendraningsih, dkk. 1988. *Peran, Kesan dan Pesan Bentuk Arsitektur*, Hal.20

Tabel 4.3. Karakter Bahan Penutup Lantai

Jenis Bahan	Kesan
Parquet	Hangat, alami, atraktif
Karpet	Hangat, memberikan visual yang lembut
Keramik	Formal, dingin
Batu	Informal, alami, dinamis
Marmer	Formal, mewah

Sumber: Interior Design Magazine, 1997

## 5. Proporsi dan Skala

Menurut D.K Ching, proporsi mengacu ke hubungan suatu bagian dengan yang lainnya atau dengan keseluruhan, atau antara salah satu objek dan yang lainnya (Ching, 2001). Harus mempertimbangkan batasan-batasan yang diterapkan pada bentuk, sifat alami suatu bahan, fungsi struktur atau oleh proses produksi dalam menentukan proporsi bangunan. Dalam arsitektur, skala menunjukkan perbandingan antara elemen bangunan atau ruang dengan suatu elemen tertentu dengan ukurannya bagi manusia. Skala secara spesifik mengacu pada ukuran, relatif terhadap beberapa standar yang diketahui atau konstanta yang digunakan. Skala terbagi menjadi:



a) Skala mekanis

Skala mekanis adalah ukuran atau proporsi suatu benda yang relatif terhadap standar ukuran yang sudah diterima.

b) Skala visual

Skala visual merupakan ukuran atau proporsi suatu benda yang menunjukkan ukuran relatif terhadap ukuran lain yang diketahui atau ukuran diasumsikan.

c) Skala manusia

Skala manusia adalah skala yang didasarkan pada dimensi dan proporsi tubuh manusia. Skala ini tidak dipakai sebagai alat ukur yang mutlak karena dimensi manusia berbeda-beda.

## 6. Cahaya

Dalam arsitektur, cahaya memegang peran penting dalam menghidupkan suasana atau menerangi suatu ruang. Pencahayaan suatu ruang terbagi dari sumber alami maupun buatan memerankan fungsinya dalam bangunan. Peran cahaya dalam bangunan adalah sebagai berikut:

a) Penerangan umum

Menerangi ruangan sehingga pengguna dapat melakukan aktifitas.

b) Penerangan obyek tertentu

Menerangi area tertentu ataupun objek yang menarik.

c) Penerangan ambient

Menciptakan suasana dan perasaan dalam ruangan dan mempercantik ruangan.

d) Pembentuk batas ruang

Pencahayaan dapat membentuk batas ruang secara imajiner. Ruang terang mengindikasikan ruang yang memiliki sifat lebih publik dan ramah, sedangkan bagian ruang yang gelap memiliki kesan lebih *private*.

e) Pemberi sensasi proporsi ruang

Cahaya dapat memberi pengaruh sensasi seseorang terhadap proporsi ruangan.

## 4.5. Arsitektur Bangunan Gedung

### 4.5.1. Ruang Luar

#### 4.5.1.1. Keamanan

##### a) Ketentuan Umum

- Denah bangunan Yogyakarta Cineme Center sedapat mungkin berbentuk menarik dan dinamis dengan memiliki beberapa massa yang dihubungkan.



Pemisahan struktur

- Denah bangunan harus dilakukan pemisahan struktur atau dilatasi sebagai pencegahan kerusakan akibat gempa atau penurunan tanah.
- Atap bangunan dibuat dari konstruksi bahan ringan.

##### b) Tapak Bangunan

- Penambahan lantai/tingkat pada bangunan diperkenankan apabila masih memenuhi batas ketinggian yang ditetapkan dalam rencana tata ruang kota, dengan ketentuan tidak melebihi KLB, memenuhi persyaratan teknis yang berlaku,
- Penambahan lantai/tingkat harus memenuhi persyaratan keamanan.

##### c) Bentuk Bangunan

- Suatu bangunan gedung berdasarkan ketinggian dan penggunaannya, harus dilengkapi dengan perlengkapan yang berfungsi sebagai pengaman terhadap lalu lintas udara.

#### 4.5.1.2. Kenyamanan

##### a) Ketentuan Umum

- Penempatan bangunan tidak boleh mengganggu fungsi prasarana kota, lalu lintas dan ketertiban umum.
- Pada jalan tertentu perlu diterapkan penampang bangunan untuk memperoleh pemandangan jalan yang memenuhi syarat keindahan dan keserasian.

##### b) Tapak Bangunan

- Tinggi rendah peil lantai pekarangan harus dibuat dengan tetap menjaga keserasian lingkungan serta tidak merugikan pihak lain.

##### c) Bentuk Bangunan

- Bentuk bangunan gedung harus dirancangan sedemikian rupa sehingga ruangan publik dimungkinkan menggunakan pencahayaan dan penghawaan alami.
- Aksesibilitas bangunan gedung harus mempertimbangkan kemudahan bagi semua orang, termasuk penyandang cacat.

#### 4.5.2. Ruang Dalam

##### 4.5.2.1. Keamanan

##### a) Ketentuan Umum

- Penempatan dinding penyekat dan lubang pada pintu/jendela diusahakan sedapat mungkin simetris dengan sumbu denah bangunan.
- Bidang dinding sebaiknya membuat kotak tertutup untuk mengantisipasi terjadinya kerusakan akibat gempa.
- Ketinggian peil lantai adalah jarak terpendek dalam ruang diukur dari permukaan bawah langit-langit ke permukaan lantai.

##### 4.5.2.2. Kenyamanan

##### a) Ketentuan Umum



- Ruang dalam bangunan harus mempunyai ketinggian yang cukup sesuai fungsi.
- Ketinggian ruang pada lantai dasar disesuaikan dengan fungsi ruang dan arsitektur bangunannya.



## BAB V

### ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

#### 5.1. Analisis Perencanaan

##### 5.1.1. Analisis Fungsi

Analisis fungsi membahas mengenai pelaku yang melakukan aktifitas di Yogyakarta Cinema Center. Analisis fungsi ini mencakup identifikasi pelaku dan identifikasi alur kegiatan:

##### 5.1.1.1. Identifikasi Pelaku

Yogyakarta Cinema Center terdiri dari beberapa kelompok pelaku, sebagai berikut:

Tabel 5.1. Struktur Organisasi Pelaku<sup>1</sup>

No	Kelompok Pelaku	Pelaku
1	Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manajer Bioskop                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagian Manajerial                                     <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Staff Administrasi &amp; Keuangan</li> <li>2. Staff Pemrograman &amp; Humas</li> <li>3. Staff Perpustakaan Arsip</li> <li>4. Staff Workshop</li> </ol> </li> <li>• Bagian Operasional                                     <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Staff <i>Liaison</i></li> <li>2. Operator</li> <li>3. Staff Keamanan</li> <li>4. Petugas Parkir</li> </ol> </li> <li>• Bagian Kebersihan dan Pemeliharaan                                     <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Staff Kebersihan</li> <li>2. Teknisi</li> </ol> </li> </ul> </li> </ul>
2	Staff	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Staff Pemrograman</li> <li>• Grup Rekanan 1</li> </ul>

<sup>1</sup> Michael, 2015



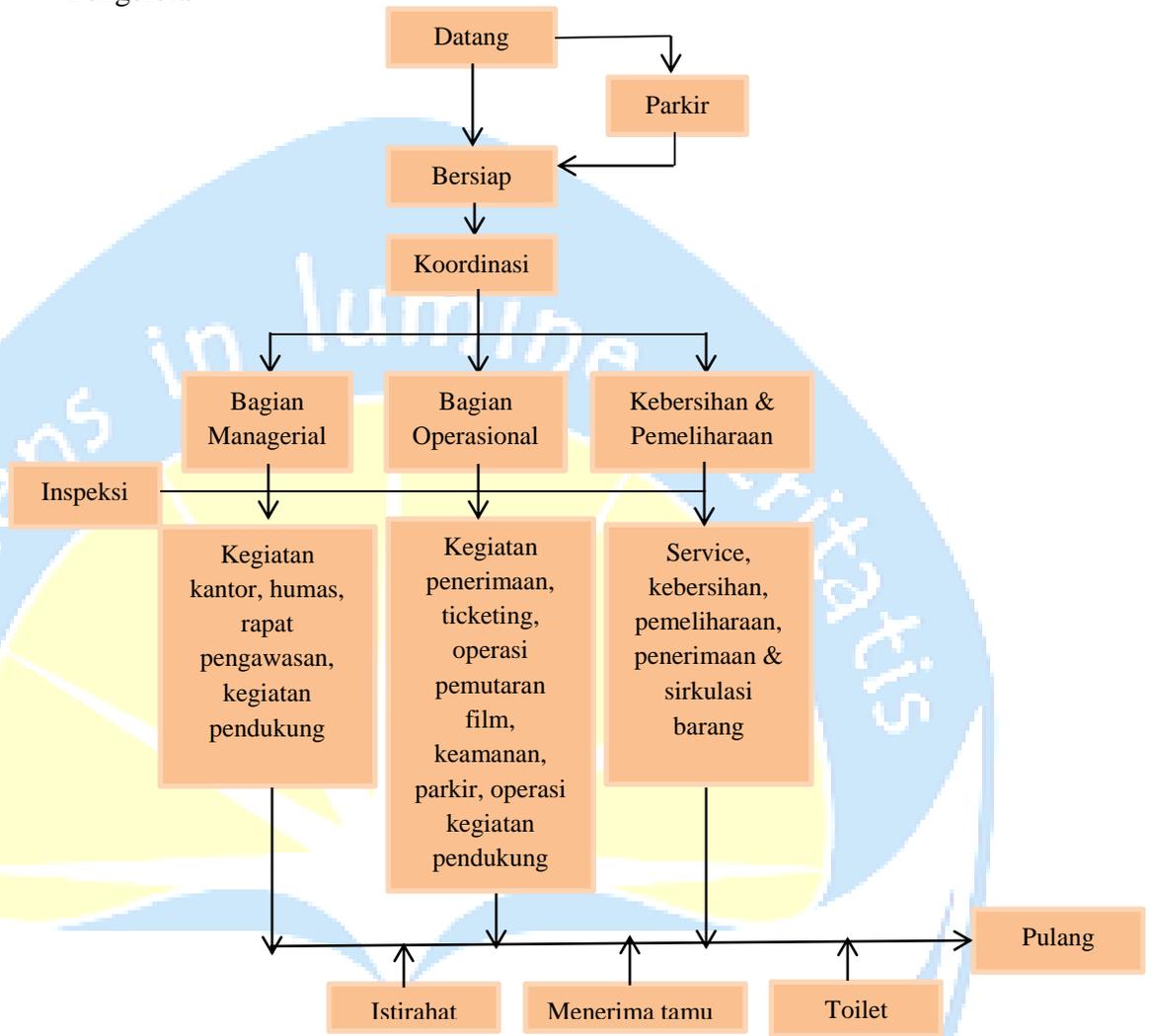
		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Staff Operasional</li> <li>• Grup Rekanan 2</li> <li>1. Staff Operasional</li> </ol>
3	Café	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tenant Café 1             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Staff Dapur</li> <li>2. Pramusaji</li> </ol> </li> <li>• Tenant Cage 2             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Staff Dapur</li> <li>2. Pramusaji</li> </ol> </li> </ul>
4	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penonton A             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan ekonomi: tinggi</li> <li>2. Jenis film: kelas A, <i>premiere</i></li> <li>3. Tuntutan kenyamanan: sedang</li> <li>4. Pola kunjungan: pertunjukan film &amp; atraksi lainnya.</li> </ol> </li> <li>• Penonton B             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan ekonomi: Menengah</li> <li>2. Jenis film: kelas A &amp; B</li> <li>3. Tuntutan kenyamanan: Tinggi</li> <li>4. Pola kunjungan: fokus pada pertunjukan film</li> </ol> </li> <li>• Penonton C             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan ekonomi: rendah</li> <li>2. Jenis film: kelas B &amp; C</li> <li>3. Tuntutan kenyamanan: rendah</li> <li>4. Pola kunjungan: pertunjukan film dan atraksi lainnya.</li> </ol> </li> </ul>

Sumber: Michael D. Yudistira, 2015

#### 5.1.1.2. Identifikasi Alur Kegiatan

Berikut adalah bagan identifikasi alur kegiatan oleh pengguna Yogyakarta Cinema Center:

- Pengelola



Bagan 1. Bagan Alur Kegiatan Pengelola

Sumber: Analisis penulis

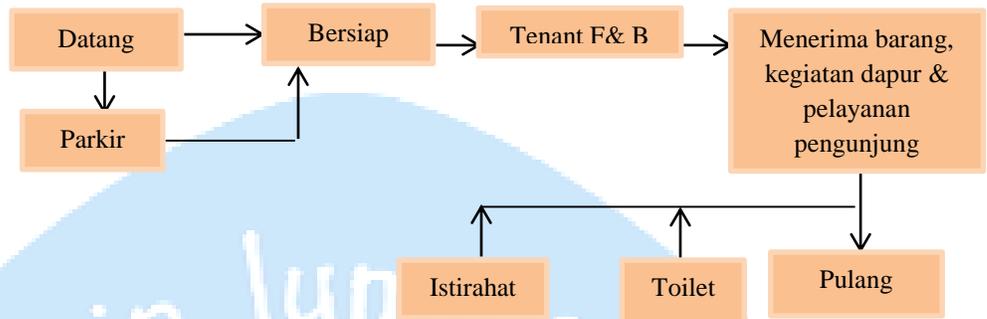
- Staff



Bagan 2. Bagan Alur Kegiatan Staff

Sumber: Analisis penulis

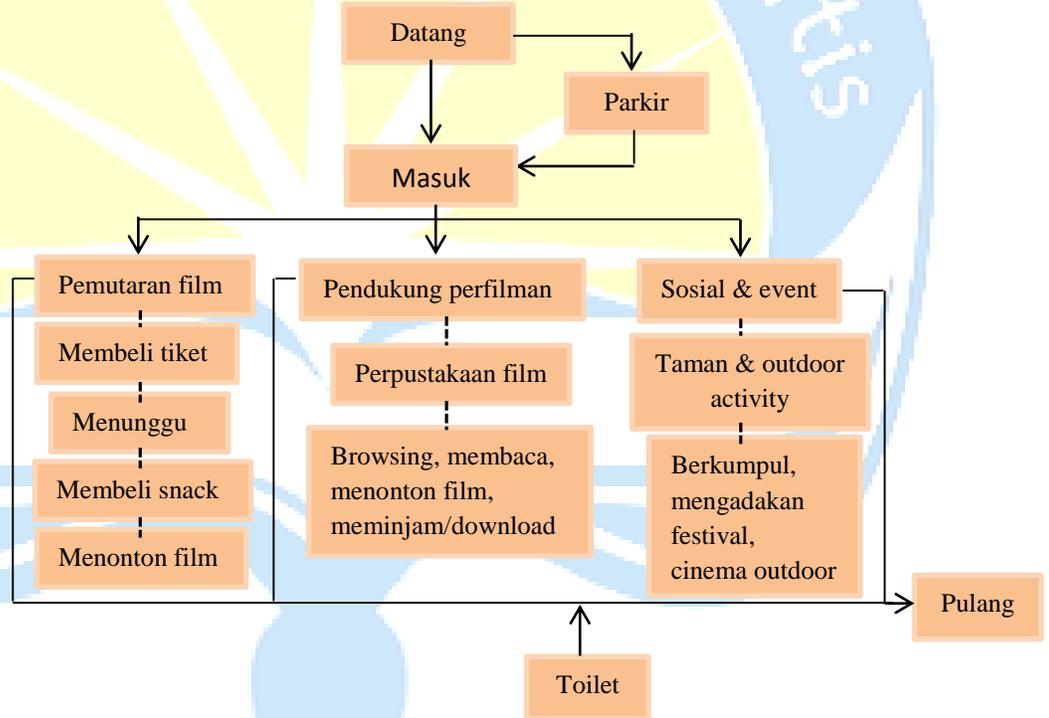
• Tenant Café



Bagan 3. Bagan Alur Kegiatan Tenant Cafe

Sumber: Analisis penulis

• Pengunjung



Bagan 4. Bagan Alur Kegiatan Pengunjung

Sumber: Analisis penulis

### 5.1.2. Analisis Kebutuhan Ruang

Analisis kebutuhan ruang pada Yogyakarta Cinema Center didasari oleh kebutuhan dan aktivitas yang dilakukan oleh para pengunjung dan pengelola. Berdasarkan tujuan kegiatan dalam Yogyakarta Cinema Center, kegiatan dibagi menjadi kegiatan utama dan kegiatan pendukung yakni perpustakaan film serta pendukung umum.

#### 5.1.2.1. Kegiatan Pemutaran Film

- Pemutaran Film Reguler

Pihak internal bioskop dapat menawarkan film box office

Tabel 5.2. Kegiatan dan Kebutuhan Area Bioskop

Kegiatan	Ruang/Fasilitas
Naik/turun kendaraan	<i>Drop off area</i>
Parkir kendaraan	Area parkir
Mengantri/beli tiket	<i>Counter ticket</i>
Menunggu film	<i>Waiting hall</i>
Makan/minum	<i>Food &amp; beverage tenant</i>
Berkumpul	<i>Lounge</i>
Menonton film	Studio bioskop
Buang air kecil/besar	Toilet
Mengambil uang di ATM	ATM center

Sumber: analisis penulis, 2017

#### 5.1.2.2. Kegiatan Pendukung Cinema Center

- Pengarsipan Film

Dalam aktivitas pengarsipan film, semua hal yang berhubungan dengan film bersangkutan seperti cover, poster dan materi teks misalnya review & press realease film, credit film, catatan film lainnya.



Tabel 5.3. Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Pengarsipan Film

Kegiatan	Ruang/Fasilitas
Menyimpan arsip	Ruang arsip
Melihat film, mencari dan mengunduh film	Ruang display, browsing, download film
	Bilik pemutaran film (kapasitas 1-2 orang)
Membaca arsip teks film	Ruang membaca (kapasitas 50 orang)
Melihat film sekilas	Ruang display

Sumber: analisis penulis, 2017

- Kegiatan Sosial dan *Event*

Pusat perfilman ini akan memfasilitasi kebutuhan festival film mulai dari kegiatan *film exhibition festival, opening ceremony*, rangkaian acara dan acara penghargaan yang diadakan pada akhir festival.

Tabel 5.4. Kegiatan dan Kebutuhan Area Kegiatan Sosial & *Event*

Kegiatan	Ruang/Fasilitas
Mengadakan pameran/ acara seputar perfilman dan malam penganugrahan	<i>Convention hall</i>
	<i>Outdoor area</i>
Mengadakan rapat, pertemuan staff, bersiap	Ruang <i>staff event</i>
Berkumpul, bersantai, berteduh	<i>Lounge, rest area</i>

Sumber: analisis penulis, 2017

### 5.1.2.3. Kegiatan Pendukung Umum

- *Food & Beverage Tenant*

Penyediaan area *food & beverage* pada area Yogyakarta Cinema Center untuk mempermudah dan memanjakan pengunjung dengan makanan dan minuman tanpa harus repot membawanya dari luar area. *Food & Beverages*

tenant berupa kavling tipikal yang disesuaikan dengan kebutuhan dasar. Untuk area pemutaran film akan disediakan ruang reservasi *indoor* dan disediakan *food court*.

Tabel 5.5. Kegiatan dan Kebutuhan Area F & B Tenant

Kegiatan	Ruang/Fasilitas
Memesan dan membayar makanan/minuman	<i>Cashier</i>
Mengambil <i>take out order</i>	<i>Take out service</i>
Area makan: - kapasitas 2 orang - kapasitas 4 orang - kapasitas 8 orang	<i>Food court</i>
Memesan makan/minum khusus ruang pemutaran film	<i>VIP food court</i>
Memasak/mengolah makanan/minuman	<i>Kitchen</i>
Menyuplai bahan	<i>Loading dock</i>
Mencuci tangan	<i>Wastafel</i>

*Sumber: analisis penulis, 2017*

- *Cinema Art Shop*

Perilisan film identik dengan produk-produk *merchandise* bertema film tersebut sebagai pendapatan tambahan dan menarik penonton. Pengunjung dapat melihat dan membeli produk tersebut di *cinema art shop* yang khusus mewadahi penjualan DVD, *action figure*, poster dan lainnya.

Tabel 5.6. Kegiatan dan Kebutuhan Area Cinema Art Shop

Kegiatan	Ruang/Fasilitas
Melihat <i>merchandise</i>	<i>Cinema art shop area</i>
Melihat DVD & koleksi film	



Membayar pembelian barang	<i>Cashier</i>
Menyimpan stok merchandise	<i>Art shop storage</i>

Sumber: analisis penulis, 2017

- Penyewaan Sarana dan Ruang

Menyewakan ruang dan sarana secara keseluruhan maupun sebagian untuk kegiatan di luar program utama. Bioskop dan *amphitheater* dapat disewa untuk kepentingan event skala besar dimasa mendatang.

Tabel 5.7. Kegiatan dan Kebutuhan Area Penyewaan Sarana & Ruang

Kegiatan	Ruang/Fasilitas
Mengadakan rapat	Ruang staff event
Bersiap	
Beristirahat	
Melakukan event indoor	Bioskop, convention hall
Melakukan event outdoor	<i>Amphitheater</i> , taman

Sumber: analisis penulis, 2017

#### 5.1.2.4. Kegiatan Pengelola

- Kegiatan Managerial

Merupakan kegiatan yang melaksanakan fungsi-fungsi manajemen yang bertujuan untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien misalnya kegiatan pemrograman, humas, pekerjaan kantor dan kegiatan staff.

Tabel 5.8. Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Managerial

Kegiatan	Ruang/Fasilitas
Membuat rencana, mengorganisasikan, mengarahkan, dan mengawasi kegiatan-kegiatan dalam <i>cinema</i>	Ruang manager
	Ruang staff managerial
	Ruang staff operasional



<i>center</i>	
Memasak, membuat minuman	<i>Pantry</i>
Menerima tamu	Ruang tamu
Buang air	Toilet privat

Sumber: analisis penulis, 2017

- Kegiatan Operasional

Dalam kegiatan operasional Yogyakarta Cinema Center termasuk kegiatan penjualan tiket, penarikan tiket, operasional pemutaran film, kegiatan staff pendukung, kegiatan keamanan dan parkir.

Tabel 5.9. Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Operasional

Kegiatan	Ruang/Fasilitas
Melihat review film	<i>Box office</i>
Melakukan pemutaran film	Ruang kontrol pemutaran
Mengawasi, menjaga keamanan, melihat cctv	Ruang keamanan
Mengatur area parkir	Pos parkir
Memasak, membuat minuman	<i>Pantry</i>
Menyimpan barang pribadi staff	<i>Locker room</i>
Buang air	Toilet privat

Sumber: analisis penulis, 2017

- Kegiatan Kebersihan dan Pemeliharaan

Terdiri dari ruang-ruang servis dan keamanan untuk menjaga kebersihan dan keamanan didalam maupun diluar bangunan.

Tabel 5.10. Kegiatan dan Kebutuhan Ruang Kebersihan dan Pemeliharaan

Kegiatan	Ruang/Fasilitas
Mengawasi generator	Ruang kontrol <i>MEE</i>
Mengontrol suplay listrik	



Menjaga kebersihan	Ruang <i>cleaning service</i>
Merawat gedung	Ruang staff teknis
Buang air	Toilet <i>private</i>

Sumber: analisis penulis, 2017

- Kegiatan Parkir & Ruang Luar

Kegiatan ini melibatkan interaksi oleh pengunjung dan pihak pengelola. Dalam menentukan tarif parkir akan dikenakan biaya per jamnya serta tergantung jenis kendaraan yang dibawa.

Tabel 5.11. Kegiatan dan Kebutuhan Area Parkir & Ruang Luar

Kegiatan	Ruang/Fasilitas
Bersantai, berjalan-jalan	Taman
Melakukan screening outdoor/event	<i>Amphitheater</i>
Memarkirkan kendaraan	Area parkir
Menurunkan penumpang	<i>Drop zone</i>

Sumber: analisis penulis, 2017

### 5.1.3. Analisis Sistem Spasial

#### 5.1.3.1. Zonasi Ruang

Penataan zonasi ruang pada Yogyakarta Cinema Center dikelompokkan berdasarkan tingkat kebisingan dan umum-*private*, yaitu:

- Area Publik

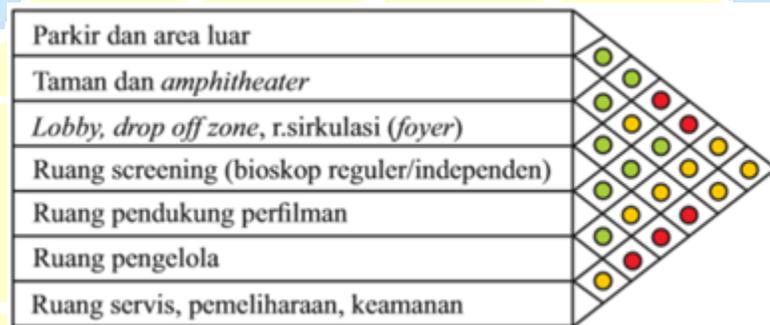
Area yang berhubungan dengan bagian luar bangunan seperti jalan, aktivitas transportasi dan bersifat umum. Misalnya *ticket counter*, *information center*, *hall* dan parkir

- Area Semi-Publik

Area transisi antara bagian luar bangunan dengan bagian yang lebih bersifat pribadi. Misalnya r. tunggu, *food court*, *amphitheater* dan *cinema art shop*.

- Area *Semi-Private*  
Area transisi antara bagian semi publik dengan bagian *private*. Bagian ini ditempatkan ruang-ruang yang membutuhkan ketenangan. Misalnya bioskop reguler dan independen, *convention hall*.
- Area *Private*  
Area paling dalam dan pribadi dan hanya orang berkepentingan yang dapat mengakses ruang yang termasuk area *private*. Misalnya ruang-ruang pengelola, MEE, r.kontrol pemutaran film, r.arsip.

### 5.1.3.2. Hubungan Ruang



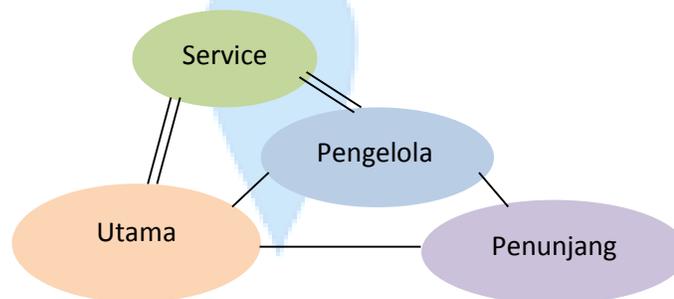
● Dekat    ● Sedang    ● Jauh

Bagan . Diagram Hubungan Ruang

Sumber: analisa penulis

### 5.1.3.3. Organisasi Antar Ruang

Analisis Organisasi Ruang Makro



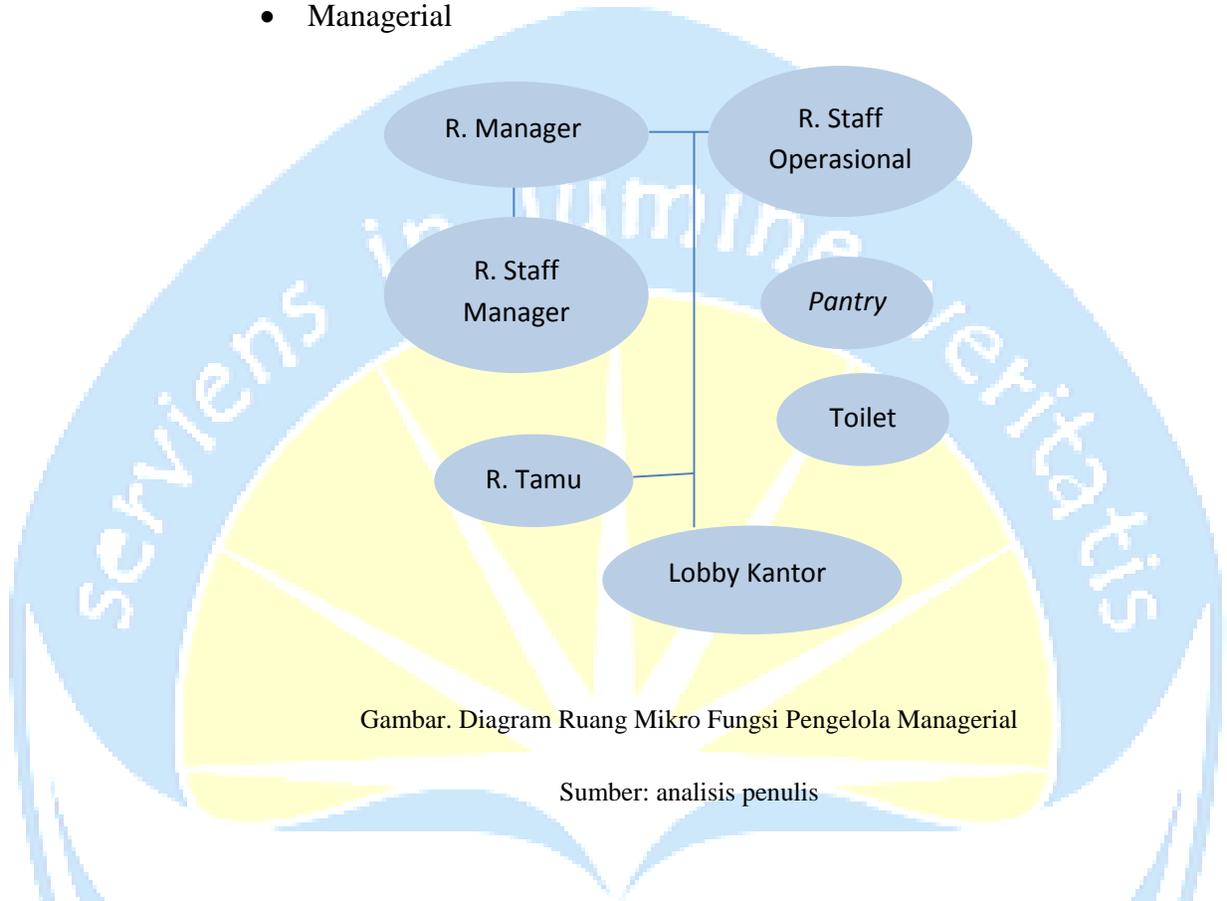
Gambar . Diagram Ruang Makro pada Yogyakarta Cinema Center

Sumber: analisis penulis

## Analisis Organisasi Ruang Mikro

### a) Kegiatan Pengelola

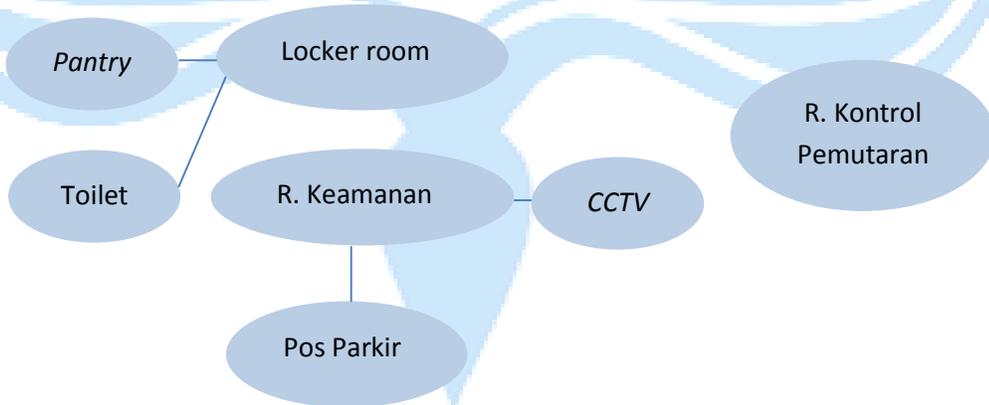
- Managerial



Gambar. Diagram Ruang Mikro Fungsi Pengelola Managerial

Sumber: analisis penulis

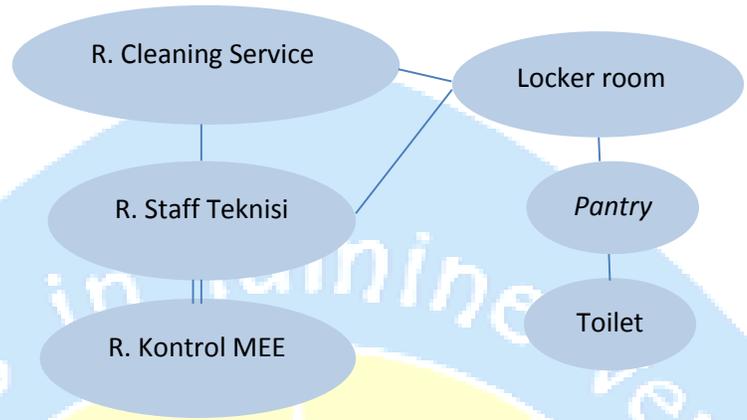
- Operasional



Gambar. Diagram Ruang Mikro Fungsi Pengelola Operasional

Sumber: analisis penulis

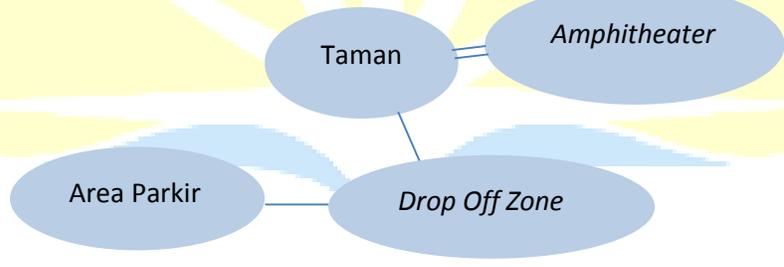
- Kegiatan Pemeliharaan dan Kebersihan



Gambar. Diagram Ruang Mikro Fungsi Pengelola Kegiatan Pemeliharaan dan Kebersihan

Sumber: analisis penulis

- Parkir dan Ruang Luar

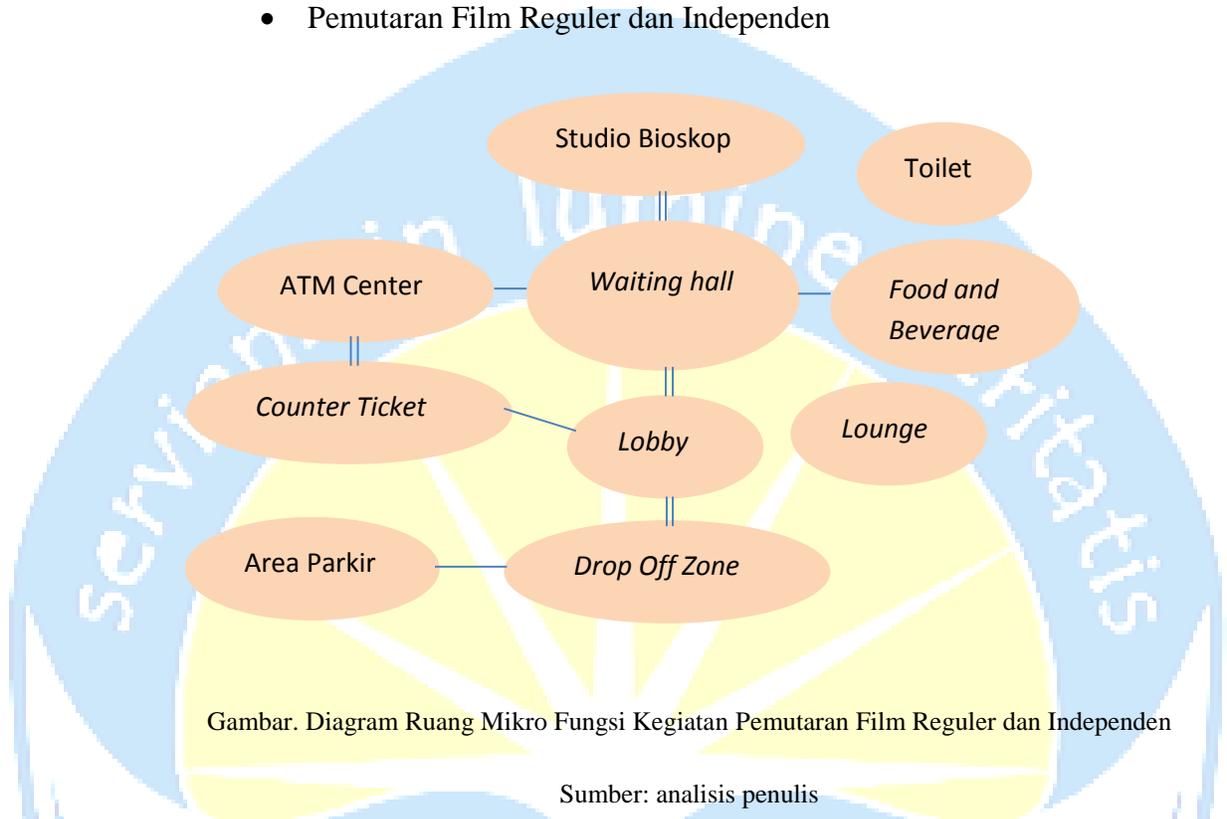


Gambar. Diagram Ruang Mikro Fungsi Pengelola Parkir dan Ruang Luar

Sumber: analisis penulis

b) Kegiatan Pemutaran Film (screening).

- Pemutaran Film Reguler dan Independen

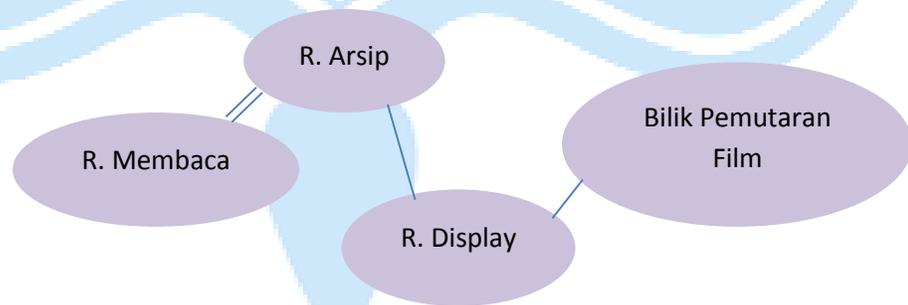


Gambar. Diagram Ruang Mikro Fungsi Kegiatan Pemutaran Film Reguler dan Independen

Sumber: analisis penulis

c) Kegiatan Pendukung Cinema Center

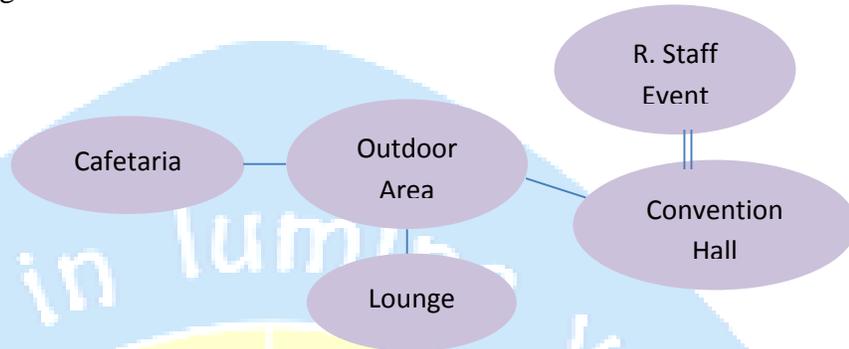
d) Pengarsipan Film



Gambar. Diagram Ruang Mikro Fungsi Kegiatan Pemutaran Film Reguler dan Independen

Sumber: analisis penulis

- Kegiatan Sosial dan Event

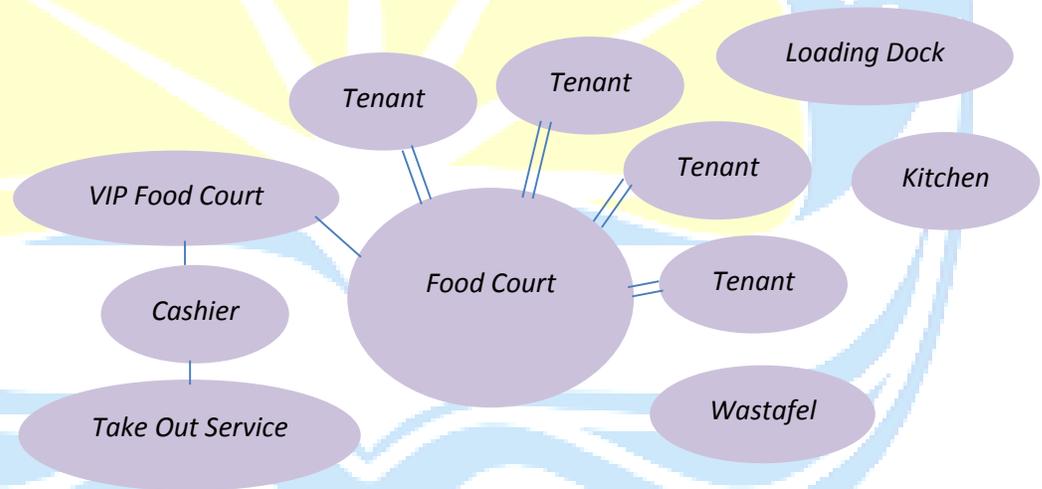


Gambar. Diagram Ruang Mikro Fungsi Kegiatan Sosial dan Event

Sumber: analisis penulis

- e) Kegiatan Pendukung Umum

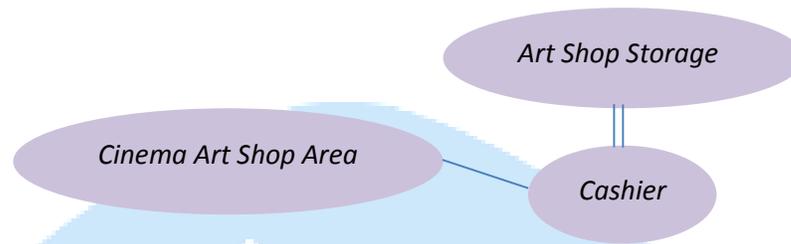
- Food and Beverage



Gambar. Diagram Ruang Mikro Fungsi Kegiatan Food and Beverages

Sumber: analisis penulis

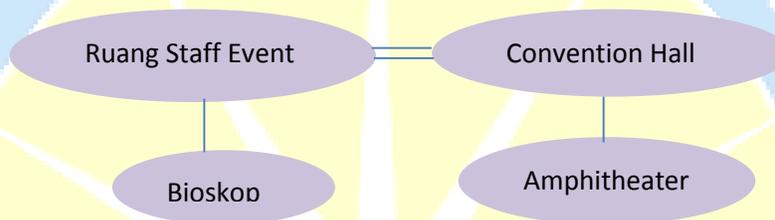
- Cinema Art Shop



Gambar. Diagram Ruang Mikro Fungsi Kegiatan Cinema Art Shop

Sumber: analisis penulis

- Penyewaan Sarana dan Ruang



Gambar. Diagram Ruang Mikro Fungsi Kegiatan Penyewaan Sarana dan Ruang

Sumber: analisis penulis

#### 5.1.4. Analisis Besaran Ruang

Analisis besaran ruang menggunakan prinsip estimasi pengisi ruang seperti kapasitas manusia, perabotan dan ruang gerak dalam ruangan.

Tabel 5.12 . Perhitungan Besaran Ruang Pemutaran Film

Program/Ruang	Uraian	Kapasitas		Luasan (m <sup>2</sup> )			
		Barang	Manusia	Efektif	Sirkulasi	Total	
A	Ruang Pemutaran Film						
1	R. Pemutaran reguler	2 ruang	Kursi, layar	200 orang /ruang	240	96	672
2	R. Pemutaran	2 ruang	Kursi,	150	180	72	756



	film independen 1		layar	orang /ruang			
5	Ruang kontrol proyektor	4 ruang	Panel kontrol proyektor, sound system dan lampu	3 orang /ruang	12	2.4	72
Total ruang pemutaran film							1500

Sumber: analisis penulis, 2017

Tabel 5.13 . Perhitungan Besaran Ruang Pendukung Pemutaran Film

Program/Ruang	Uraian	Kapasitas		Luasan (m <sup>2</sup> )			
		Barang	Manusia	Efektif	Sirkulasi	Total	
<b>B Ruang Pendukung Pemutaran Film</b>							
Pengarsipan Film							
1	Ruang arsip	1 ruang	Rak arsip CD/DVD, meja kontrol, meja baca	30 orang	120	48	168
2	Ruang display	1 ruang	Screening carrel	20 orang	30	12	42
3	Bilik pemutaran film (publik)	10 bilik	Screening carrel	2 orang /bilik	1.2	0.48	16.8
Total Ruang Pengarsipan Film							226.8
Area Kegiatan Sosial & Event							
1	Convention hall	1 ruang	Meja, kursi, panggung	200 orang	100	80	180
2	Ruang staff	Multifungsi dengan studio produks	Kursi, meja, kabinet	(menyesuaikan)	30	12	42
3	Ruang peralatan event			(menyesuaikan)	30	12	42



		i sewa					
4	<i>Lounge</i>	1 ruang	Sofa, meja	10 orang	40	16	56
<b>Total Area Kegiatan Sosial &amp; Event</b>							<b>320</b>
<b>Area Tenant Food &amp; Beverage</b>							
1	<i>R. Tenant food &amp; beverage</i>	5 ruang	Dapur, order desk, bar, etalase	4orang /ruang	12	2.4	72
2	<i>Area food court</i>	1 area	50 meja & kursi	200 orang	208	83.2	291.2
3	<i>Area VIP food court</i>	2 area	10 meja & kursi @ruang	80 orang	10	4	14
<b>Total Area Tenant Food &amp; Beverage</b>							<b>377.2</b>
<b>Cinema Art Shop</b>							
1	<i>Art shop &amp; galeri</i>	1 ruang	Kabinet, rak, meja, kasir, etalase, display	30 orang			120
<b>Total Area Cinema Art Shop</b>							<b>120</b>
<b>Total Area Ruang Pendukung Pemutaran Film</b>							<b>2544</b>

Sumber: analisis penulis, 2017

Tabel 5.14. Perhitungan Besaran Ruang Umum

Program/Ruang	Uraian	Kapasitas		Luasan (m <sup>2</sup> )			
		Barang	Manusia	Efektif	Sirkulasi	Total	
C	Ruang Umum						
1	<i>Lobby</i>	1 ruang	Bangku	150 orang	80	16	96
2	<i>Box office</i>	1 ruang	Meja, kursi	5 orang	8	3.2	11.2
3	Ruang tunggu	1 ruang	Bangku	100	167	33	200
4	Ruang sirkulasi	20% r.pemu- taran,					428



		10% r.pendu- kung					
5	Toilet publik	Wanita: Closet :5 Wastafe l: 3	Closet duduk, wastafel, hand dryer, kaca	10	14	3.6	17.6
		Pria: Closet:3 Wastafe l: 2 Urinoir: 3	Urinoir, closet duduk, wastafel, hand dryer, kaca	10	10.7	3.6	14.3
Total Ruang Umum							767.1

Sumber: analisis penulis, 2017

Tabel 5.15 . Perhitungan Besaran Ruang Pengelola

Program/Ruang	Uraian	Kapasitas		Luasan (m <sup>2</sup> )			
		Barang	Manusia	Efektif	Sirkulasi	Total	
D	Ruang Pengelola						
1	Ruang Manager	1 ruang	Meja, kursi, kabinet	4 orang	12	4	16
2	Ruang staff managerial	1 ruang, 3m <sup>2</sup> / staff	Kubikal, locker, lemari	7 staff 3 tamu	30	12	42
3	Ruang staff operasional	1 ruang	Meja, kuris, locker	15 orang	30	12	42
4	<i>Pantry</i>	1 ruang	Kitchen set, meja, kabinet	6 orang	24	9.6	33.6
5	<i>Lounge</i>	1 ruang	Meja, sofa	6 orang	40	16	56



6	<i>Toilet private</i>	Wanita:	Closet	10	14	3.6	17.6
		Closet :5 Wastafe 1: 3	duduk, wastafel, hand dryer, kaca				
		Pria:	Urinoir,	10	10.7	3.6	14.3
		Closet:3 Wastafe 1: 2 Urinoir: 3	closet duduk, wastafel, hand dryer, kaca				
Total Ruang Pengelola							221.5

Sumber: analisis penulis, 2017

Tabel 5.16 . Perhitungan Besaran Ruang Service &amp; Keamanan

Program/Ruang	Uraian	Kapasitas		Luasan (m <sup>2</sup> )			
		Barang	Manusia	Efektif	Sirkulasi	Total	
E Ruang Service & Keamanan							
1	Ruang kontrol MEE	1 ruang	Genset, panel kontrol	2 orang	20	4	24
2	Ruang <i>cleaning service &amp; staff service</i>	1 ruang	Deep sink, locker, meja, kursi, kabinet	8 orang	13.36	5.3	18.7
3	<i>Toilet service</i>	Wanita:	Closet	10	7.35	3.6	10.95
		Closet :3 Wastafe 1: 1	duduk, wastafel, hand dryer, kaca				
		Pria:	Urinoir,	10	10.7	3.6	14.3
		Closet:3	closet				



		Wastafel: 1 Urinoir: 3	duduk, wastafel, hand dryer, kaca				
4	Ruang keamanan	1 ruang	Meja, kursi, cttv kontrol	2 orang	9	1.8	10.8
Total Ruang Service							78.75

Sumber: analisis penulis, 2017

Tabel 5.17 . Perhitungan Besaran Ruang Luar &amp; Parkir

Program/Ruang	Uraian	Kapasitas		Luasan (m <sup>2</sup> )			
		Barang	Manusia	Efektif	Sirkulasi	Total	
F	Ruang Luar & Parkir						
1	Taman publik						
2	<i>Amphitheater</i>		100 orang	50	30	80	
3	<i>Parking lots</i>	50 mobil @12.5 m <sup>2</sup>	Mobil	200 orang	14.3		715
		300 motor @2 m <sup>2</sup>	Motor	600 orang	2	2	1200
		2 truk service @28 m <sup>2</sup>	Truk	2 orang	28	2	60
4	<i>Drop zone</i>	1 ruang		10 orang			20
Total Ruang Luar & Parkir						2075	

Sumber: analisis penulis, 2017

Tabel 5.18 . Resume Pemanfaatan Lahan Tapak

Resume	Luasan (m <sup>2</sup> )
Luas tapak	19.761 m <sup>2</sup>
Luas efektif bangunan pasca penyesuaian sempadan	17.784,9 m <sup>2</sup>

Total luasan direncanakan	7.286 m <sup>2</sup>
Total luasan bangunan	3.731,35 m <sup>2</sup>

Sumber: analisis penulis, 2017

Tabel 5.19 . Analisis Kesesuaian Rencana Pemanfaatan Lahan dengan Peraturan Terkait

Peraturan	Persyaratan		Direncanakan	Kesimpulan
KDB	50%	Maksimal 9.880,5 m <sup>2</sup>	3.861,35 m <sup>2</sup>	Sesuai
KLB	3	Maksimal 29.641,5 m <sup>2</sup>	3.731,35 m <sup>2</sup>	Sesuai
TB	45° as jalan	Maksimal 45	Direncanakan 30 as jalan	Sesuai
RTH	30%	Minimal 5.928,3 m <sup>2</sup>	Direncanakan 6.028,3 m <sup>2</sup>	Sesuai

Sumber: analisis penulis, 2017

## 5.2. Analisis Tapak

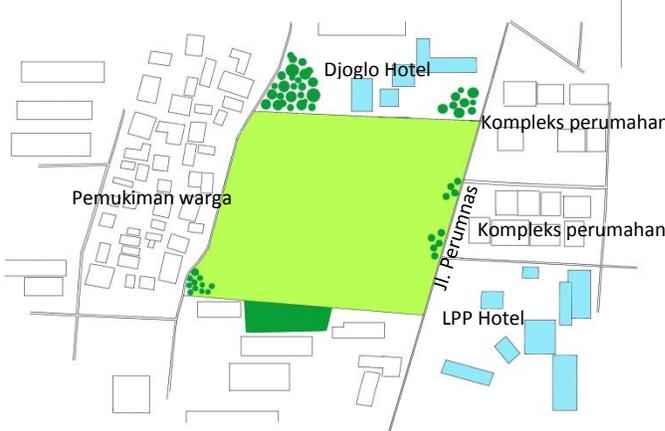
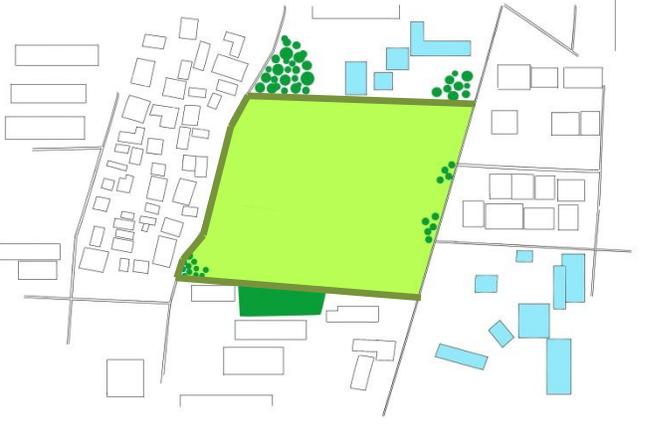
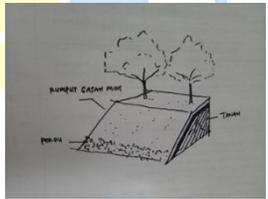
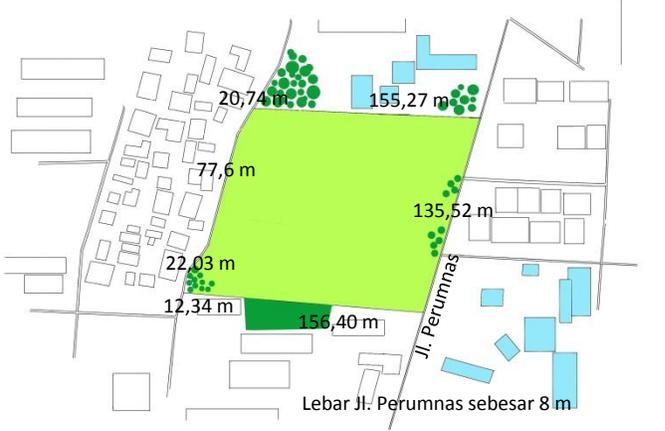
### 5.2.1. Analisis Perancangan Tapak

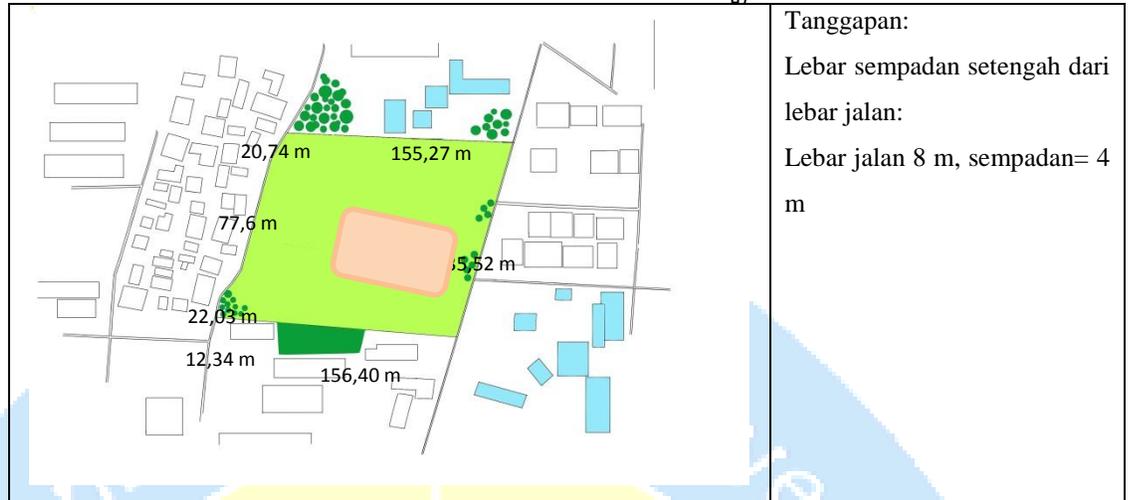
#### 1. Analisis Lingkungan Sekitar Tapak



Gambar 5.1 Analisis Lingkungan Sekitar Site

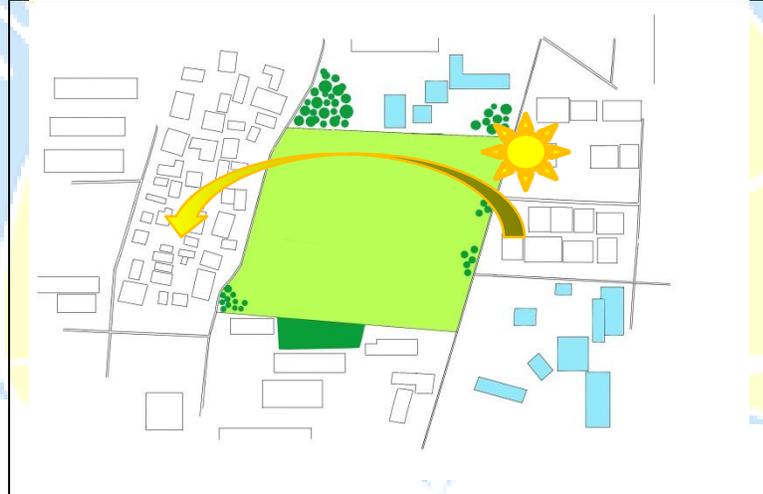
Sumber: analisis penulis

• Analisis Lingkungan Sekitar Site	
	<p>Utara: Djoglo Hotel                  Selatan: LPP Hotel                  Barat: Pemukiman penduduk                  Timur: Kompleks perumahan warga</p>
	<p>Tanggapan:                  Pada jalur masuk di Jl. Perumnas dengan membatasi <i>site</i> menggunakan konstruksi beton berbentuk trapesium sebagian dengan permukaan dilapisi rumput gajah.</p> <div style="text-align: right;">  </div>
• Analisis Site	
	<p>Analisis Site:                  Luas site: 19,761 m<sup>2</sup></p>

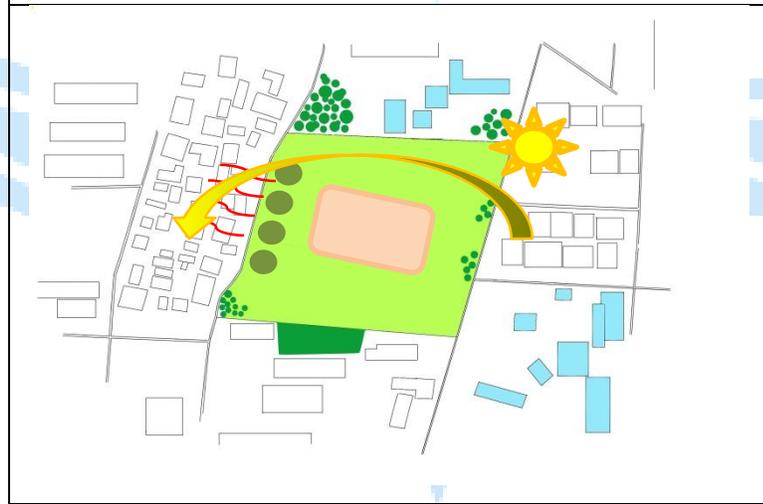


Tanggapan:  
 Lebar sempadan setengah dari lebar jalan:  
 Lebar jalan 8 m, sempadan= 4 m

• Analisis Matahari

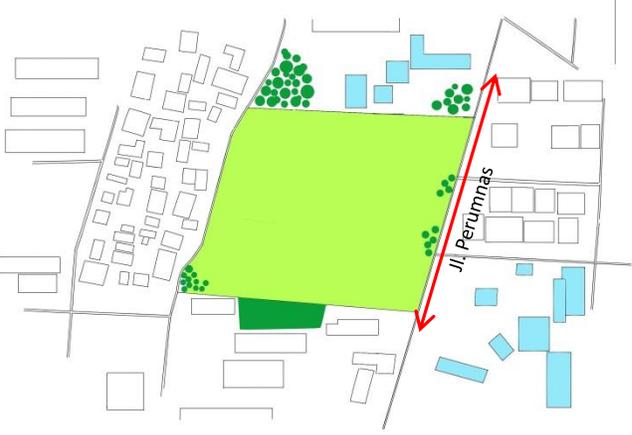
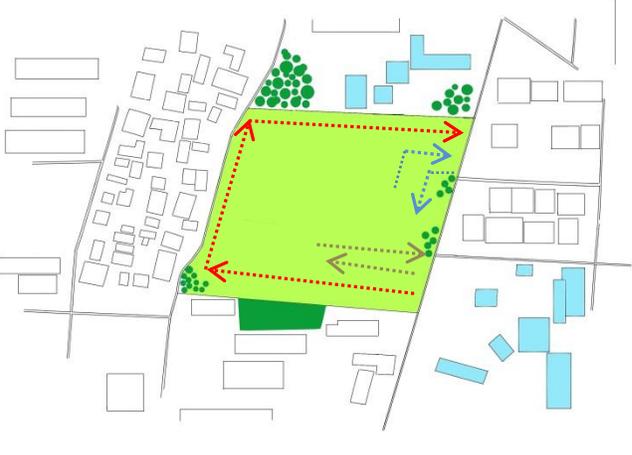
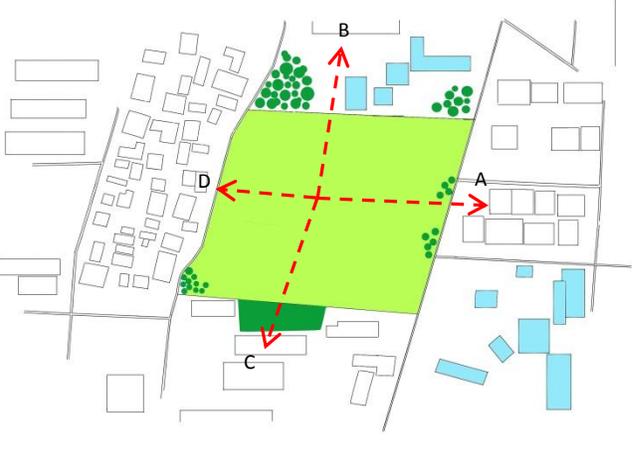


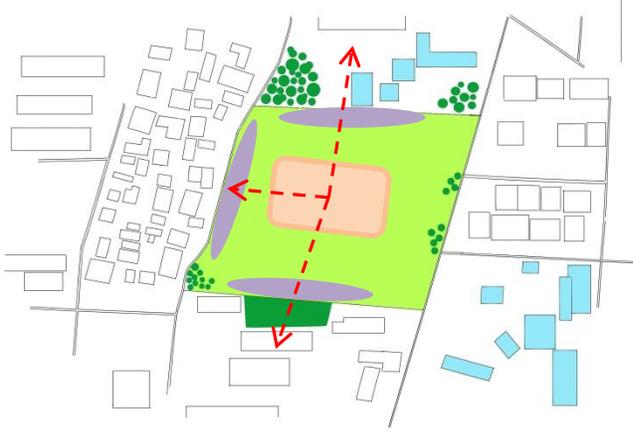
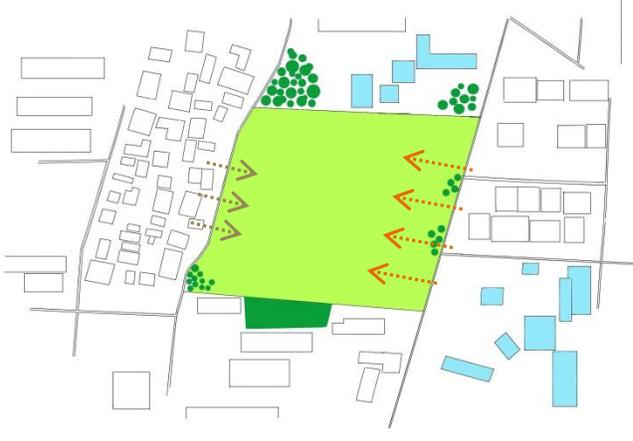
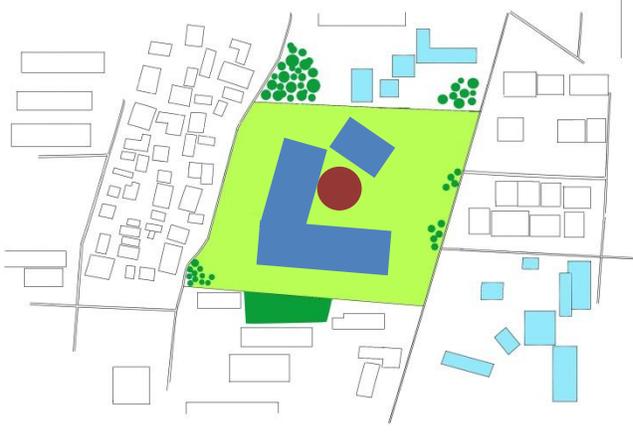
Analisis Matahari:  
 Pada sisi bangunan sisi timur dan barat paling banyak menerima intensitas panas matahari pada saat pagi dan sore hari.



Tanggapan:  
 Orientasi bukaan bangunan menghadap utara-selatan agar panas dan cahaya matahari tidak berlebihan masuk kedalam bangunan.

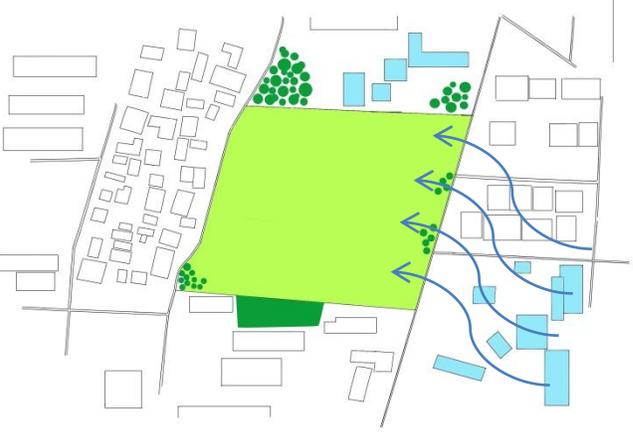
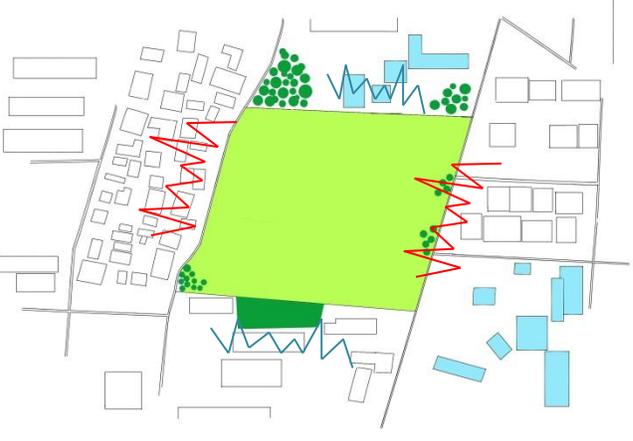
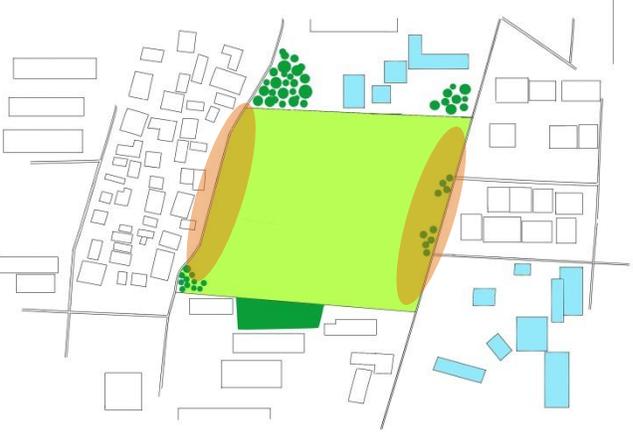
• Analisis aksesibilitas

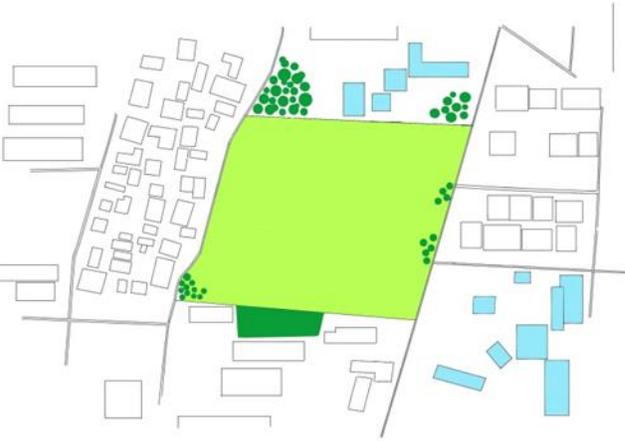
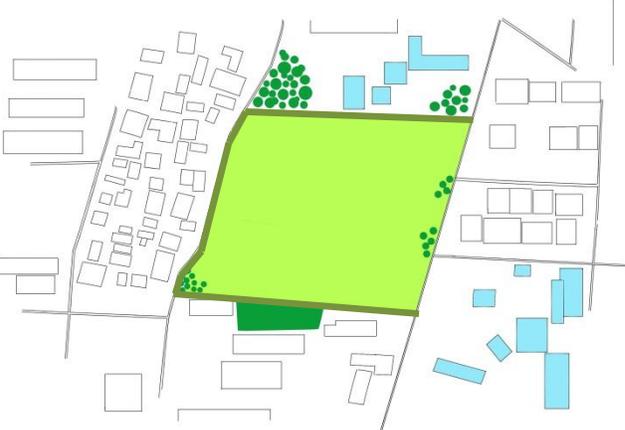
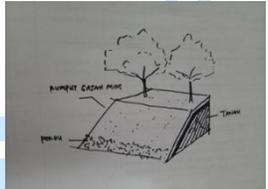
	<p><b>Analisis Sirkulasi:</b></p> <p>Tidak adanya jalur khusus untuk memasuki area site yang berupa area persawahan</p> <p>Jl. Perumnas terdiri dari 2 arus kendaraan. Adapun akses di barat <i>site</i> yang berhubungan langsung dengan pemukiman masyarakat</p>
	<p><b>Tanggapan:</b></p> <p>Jalur masuk akan berada di sisi timur <i>site</i> bagian bawah.</p> <p>Faktor pertimbangannya adalah pengunjung akan masuk lewat Jl. Solo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><span style="color: blue;">●</span> Mobil Pengunjung</li> <li><span style="color: green;">●</span> Motor Pengunjung</li> <li><span style="color: orange;">●</span> Mobil &amp; Motor Pengelola</li> </ul>
<p>• Analisis View from <i>Site</i></p>	
	<p><b>Analisis View from Site:</b></p> <p>Arah view (A) mengarah ke Jl. Perumnas, view (B), (C) dan (D) kurang menarik (pemandangan rumah, tembok)</p>

	<p>Tanggapan: Memberikan susunan vegetasi yang menarik pada area outdoor.</p>
<p>• Analisis View to Site</p>	
	<p>Analisis View to Site Tata bangunan Yogyakarta Cinema Center akan menjadi icon yang menarik untuk dilihat</p>
	<p>Tanggapan: Mengekspresikan bangunan lewat tata bangunan dan fasade</p>
<p>• Analisis Drainase</p>	



	<p><b>Analisis Hujan:</b> Kondisi tanah pada <i>site</i> relatif datar dan berupa tanah sawah sehingga air hujan akan langsung terserap ke tanah dan sisanya akan mengalir ke selokan yang berada disamping <i>site</i>.</p>
	<p><b>Tanggapan:</b> Area <i>cinema center</i> akan dibangun di tengah <i>site</i> untuk mengurangi ancaman luapan air dan menambah titik drainase disekeliling bangunan.</p>
<p>• Analisis Arah Angin</p>	
	<p><b>Analisis Arah Angin:</b> Arah angin rata-rata berhembus dari arah tenggara menuju area <i>site</i>. Bangunan di sekitar <i>site</i> tidak terlalu tinggi sehingga tidak terpengaruh pembelokan arah angin.</p>

	<p>Tanggapan:                  Pada bagian timur, tenggara dan selatan diberi bukaan untuk pergantian udara pada ruangan yang tidak menggunakan penghawaan buatan.</p>
<p>• Analisis Kebisingan</p>	
	<p>Analisis Kebisingan:                  Tingkat kebisingan paling besar berada di timur dan barat site pada jam-jam tertentu seperti jam makan siang dan pulang kerja yang berasal dari kendaraan bermotor.                  Pada utara-selatan site cenderung sepi dan tidak mengganggu area site.</p>
	<p>Tanggapan:                  Mengaplikasikan <i>buffer</i> dari vegetasi untuk menghalau kelebihan suara bising kendaraan bermotor.                  Area bangunan yang membutuhkan ketenangan seperti <i>film library</i> dan <i>convention hall</i> akan diletakkan di bagian utara site.</p>
<p>• Analisis Vegetasi</p>	

	<p><b>Analisis Vegetasi:</b>  <i>Site</i> berupa lahan persawahan dengan jenis tanaman padi.                  Pada beberapa area <i>site</i> terdapat beberapa pohon yang tumbuh mengumpul.</p>
	<p><b>Tanggapan:</b>                  Pohon yang sudah ada akan dipertahankan selama tidak mengganggu tampilan desain bangunan.                  Pada sekeliling <i>site</i> akan dibangun konstruksi beton setengah trapesium dengan rumput gajah, perdu dan material penutup tanah lainnya.</p> 
<p>• Analisis Utilitas</p>	



	<p>Analisis Utilitas:</p> <p>Jaringan kabel listrik PLN: Berada di luar area <i>site</i> dengan ketinggian 8-10m.</p> <p>Jaringan kabel telepon: Berada di dalam area <i>site</i> dengan ketinggian 8-10m.</p>
	<p>Tanggapan:</p> <p>Bangunan tidak akan terganggu oleh adanya jaringan kabel telepon di dalam area <i>site</i>. Tidak memungkinkan untuk menempatkan gerbang <i>entrance</i> yang tinggi.</p>

Sumber: analisis penulis

## 5.2.2. Analisis Aklimatisasi Ruang

### 5.2.2.1. Analisis Penghawaan Ruang

#### a) Penghawaan Alami

Sistem penghawaan secara alami yang tidak menggunakan peralatan mekanis. Penghawaan alami memanfaatkan aliran udara disekitar *site* untuk mendukung aktivitas didalamnya. Sistem yang dipakai adalah dengan menggunakan ventilasi yang tidak memerlukan energi buatan.

Adapun syarat untuk merancang dengan penghawaan alami:



- Aliran udara luar disekitar site harus bersih, tidak berbau atau mengandung polutan)
- Suhu udara sesuai dengan tingkat kenyamanan manusia yaitu maksimal 28° C.
- Aliran udara horizontal pada area *site* tidak dihalangi oleh bangunan sekitar.
- Lingkungan *site* tidak berisik.



Gambar 5.2.. Contoh Penghawaan Alami Pada Bangunan

Sumber: google.id

#### b) Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan menggunakan bantuan peralatan mekanik untuk memberikan kenyamanan *thermal* didalam ruangan. Penggunaan AC, exhaust fan dan kipas angin termasuk dalam jenis penghawaan buatan. Hal ini dikarenakan Indonesia termasuk negara beriklim tropis sehingga ruangan dengan penghawaan buatan sangat dibutuhkan.



Gambar 5.3 Perangkat Mekanik Penghawaan Buatan

Sumber: google.id

#### 5.2.2.2. Analisis Pencahayaan Ruang

##### a) Sistem Pencahayaan Alami

Pencahayaan ruang yang diperoleh yang tidak memerlukan bantuan perangkat mekanis. Area *site* tidak terdapat bangunan yang menghalangi arah matahari sehingga cahaya matahari sangat melimpah. Selain dapat digunakan untuk pencahayaan ruangan, cahaya matahari dapat mengurangi kelembapan dan membunuh kuman.

Hal-hal yang dapat memaksimalkan pencahayaan alami dalam bangunan:

- Bukaan (Jendela, Pintu, Ventilasi)

Bukaan yang menghadap arah utara ataupun selatan akan memperkecil masuknya cahaya matahari langsung ke dalam ruangan.

- Peletakan bangunan

Meletakkan bangunan di tengah area *site* dimaksudkan agar semua sisi bangunan dapat memiliki view ke luar dan mendapatkan cahaya matahari.



Gambar 5.4 Contoh Pencahayaan Alami Pada Bangunan

Sumber: google.id

#### b) Sistem Pencahayaan Buatan

Pencahayaan pada ruang bangunan yang dibantu oleh perangkat mekanik. Penerangan buatan dibutuhkan karena ruang tidak dijangkau matahari, saat malam hari dan menyesuaikan kegiatan dalam ruang. Dengan demikian pencahayaan buatan dan alami bersifat saling mendukung.<sup>2</sup>

Berikut adalah kriteria yang diperlukan untuk menggunakan pencahayaan buatan:

- Tidak tersedia atau kurangnya intensitas cahaya matahari yang masuk ke dalam bangunan.
- Cahaya matahari tidak dapat menjangkau seluruh ruangan.
- Untuk meratakan penyebaran cahaya pada ruang lebar.
- Diperlukan pencahayaan yang konstan
- Diperlukan pencahayaan yang dapat diatur sesuai kebutuhan/kegiatan.
- Pencahayaan buatan digunakan untuk fungsi khusus.

Tabel 5.21. Alat Pencahayaan Buatan

	Jenis Lampu	Deskripsi
1	Lampu Pijar	Keuntungan: a) Ukuran filamen kecil sehingga pengaturan distribusi

<sup>2</sup> Satwiko, Prasasto, 2004 Fisika Bangunan. Penerbit Andi:Yogyakarta Hal. 198



		<p>cahaya lebih mudah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>b) Perlengkapan dan dapat ditangani dengan sederhana</li> <li>c) Biaya awal rendah</li> <li>d) Tidak dipengaruhi oleh suhu dan kelembapan.</li> <li>e) Dapat menampilkan warna.</li> </ul> <p>Kerugian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Lumen per watt (efikasi) rendah</li> <li>b) Umur relatif pendek, hanya sekitar 750-1000 jam tergantung watt.</li> <li>c) Mengeluarkan panas yang dapat membebani penggunaan AC.</li> <li>d) Warna cenderung kemerahan sehingga secara psikologis menimbulkan kesan hangat dan kurang sejuk.</li> <li>e) Cocok untuk kebutuhan pencahayaan yang rendah pada ruang.</li> </ul>
2	Lampu Flourescent	<p>Keuntungan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Efikasi/lumen per watt tinggi</li> <li>b) Penggunaan cenderung awet. Pemakaian dapat hingga 20.000 jam.</li> <li>c) Bentuk lampu memanjang sehingga dapat menjangkau area luas dengan cahaya yang membaur.</li> <li>d) Tidak menimbulkan bayangan.</li> <li>e) Warna cenderung putih sehingga terkesan dingin dan menyejukkan ruang.</li> </ul> <p>Kerugian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Output cahaya dipengaruhi oleh suhu dan kelembapan.</li> <li>b) Tidak mudah mengatur intensitas cahaya menggunakan <i>dimmer</i>.</li> <li>c) Warna yang dihasilkan lampu flourescent cenderung tidak alami.</li> </ul>
3	Lampu LED	<p>Keuntungan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Efikasi/lumen per watt tinggi</li> <li>b) Warna yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan tanpa menambah filter sehingga lebih hemat.</li> <li>c) Ukuran lampu kecil sekitsr <math>&gt;2\text{mm}^2</math>.</li> <li>d) Penggunaan <i>dimmer</i> mudah.</li> </ul>



	<p>e) Berumur panjang yaitu sekitar 35.000-50.000 jam.</p> <p>Kerugian:</p> <p>a) Harga relatif mahal</p> <p>b) Suhu dan tegangan listrik dapat mempengaruhi lampu.</p> <p>c) Warnapada objek menjadi tidak alami akibat beda spektrum lampu LED.</p> <p>d) Diduga dapat mengganggu kesehatan mata karena lampu LED biru dan putih dapat memancarkan <i>blue hazard</i>.</p>
--	--

Sumber: Satwiko, 2008

### 5.2.2.3. Analisis Akustika Ruang

Tabel 5.22. Analisis Akustika Ruang

Bangunan	Ruangan	dB(A)
Rumah Tinggal	Ruang tidur	25
	Ruang keluarga	40
Komersial	Kantor pribadi	35-45
	Bank	40-50
	Ruang konferensi	40-45
	Kantor umum	40-55
	Restoran	40-60
	Kefetaria	50-60
Industri	Bengkel	40-60
	Laboratorium	40-50
Pendidikan	Ruang kuliah	30-40
	Ruang belajar private	20-35
	Perpustakaan	35-45
Kesehatan	Rumah sakit	25-35
	Ruang operasi	25-30
Auditorium	Hall konser	25-35
	Gereja	35-40
	Ruang sidang	40-45
	Studio rekaman	20-25
	Studio radio	20-30
	Teater drama	30-40

Sumber: Satwiko, 2008



Jenis Peredam	Kegunaan
Peredam berpori dan berserat	Meredam bunyi/suara berfrekuensi tinggi. Untuk meredam frekuensi rendah, peredam harus tebal.
Peredam membran	Meredam bunyi/suara berfrekuensi rendah
Peredam resonan	Dapat disesuaikan untuk frekuensi tertentu
Peredam panel berongga (heimhoitz resonator)	Perpaduan peredam berpori dan resonan, untuk meredam bunyi/suara berfrekuensi menengah.

Sumber: Satwiko, 2008

#### 5.2.2.4. Analisis Struktur dan Konstruksi

##### a) Analisis Sistem Struktur

- Struktur Bentang Lebar

Pada struktur bangunan, hal yang terpenting adalah mampu menopang beban bangunan, fungsional, ekonomis, sekaligus menambah estetika pada bangunan. Dalam memilih sistem struktur perlu mempertimbangkan hal-hal berikut:

1. Sistem struktur tidak mengganggu kegiatan yang memerlukan area luas.
2. Struktur dapat menopang beban bangunan dan kondisi yang diberikan berupa gaya lateral, kondisi tanah, aktivitas sesuai fungsi bangunan.
3. Kolom struktur dapat memudahkan pemasangan kelengkapan bangunan, utilitas, mekanikal dan elektrik.
4. Pemilihan struktur harus mempertimbangkan faktor ekonomi dalam pelaksanaan dan pemeliharaan bangunan.

Adapun sistem struktur yang dapat menjadi pertimbangan dalam perancangan Yogyakarta Cinema Center adalah:



Tabel 5.24 Struktur Rangka Bentang Lebar

Struktur Rangka Bentang Lebar	Deskripsi
Struktur Rangka Batang	Ranga batang horizontal dan vertikal yang meneruma gaya tekan dan batang diagonal yang menahan gaya tarik.
Struktur Rangka Ruang	Komposisi batang yang memikul sendiri gaya tekan dan tarik yang terhubung satu sama lain dalam sistem tiga dimensi. Memiliki tampilan yang terkesan ringan dan mudah dalam pemasangan namun dalam segi biaya cenderung mahal dan memerlukan perawatan yang rutin.
Struktur Rangka Beton	Beton adalah struktur yang tahan api, memiliki kebebasan untuk berekspresi, efisien untuk bentang namun memiliki dimensi yang besar dan berat.

Sumber: Nathania, 2016

- **Struktur Bawah Bangunan**

Merupakan struktur yang berada pada bagian bawah bangunan yang berhubungan langsung dengan lapisan tanah. Dalam perancangan struktur bawah perlu memperhatikan hal berikut:

1. Kondisi dan karakteristik tanah
2. Beban bangunan yang dipikul
3. Sistem penyaluran beban pondasi berdasarkan bangunan

Yogyakarta Cinema Center

Tabel 5.25. Sistem Struktur Rangka Bawah bangunan

Sistem Struktur Bawah	Keuntungan	Kerugian
Pondasi Tiang Pancang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat digunakan pada kedalaman tanah keras yang jauh dari permukaan tanah</li> <li>• Menggunakan material baja beton sehingga</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Biaya pemasangan pondasi tiang pancang memberikan getaran di sekitar area <i>site</i>.</li> <li>• Menimbulkan suara berisik dalam pengerjaan.</li> </ul>

	<p>memampu menahan gaya tekan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menahan beban hingga 50 ton/m<sup>2</sup>.</li> </ul>	
Pondasi Bore Pile	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempunyai karakteristik yang menyerupai tiang pancang</li> <li>• Memerlukan daya dukung tanah yang tinggi untuk memanfaatkan gaya gigit anah pada selimut tiang pancang.</li> <li>• Tidak berisik</li> <li>• Dapat menembus kedalaman sedang untuk jenis tanah keras.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Waktu pengerjaan relatif lama</li> <li>• Diperluka pengawasan khusus karena mempengaruhi daya dukung.</li> </ul>
Pondasi Foot Plat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digunakan untuk bangunan bertingkat banyak ditanah lunak.</li> <li>• Biaya lebih murah</li> <li>• Galian tanah lebih sedikit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memakan waktu persiapan yang lama</li> <li>• Tidak semua pekerja bangunan bisa mengerjakan</li> <li>• Diperlukan pemahaman struktur</li> <li>• Pekerjaan rangka besi dibuat dari awal dan selesai setelah dilakukan pengalihan tanah.</li> </ul>
Pondasi Basement	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis ruang yang dapat menjadi pondasi alternatif.</li> <li>• Dinding penahan basement berupa <i>waller beam</i> yang mampu menahan tanah dan bangunan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lantai diatas dinding basement dapat mengalami perpindahan lateral, mengakibatkan dinding basement tidak mudah dipindahkan dari pengisi dan dapat mengakibatkan keruntuhan massa tanah disepanjang bidang geser.</li> <li>• Adanya tegangan lateral dari tanah pengisi yang dibatasi oleh dingsing basement.</li> </ul>

Sumber : Daniel L. Schodek. 1998. Struktur

b) Analisis Sistem Konstruksi

- Atap

Berfungsi untuk memberikan perlindungan pada bangunan dari iklim. Terdapat beberapa jenis atap yang dibedakan berdasarkan bentuknya yaitu:

1. Atap Datar
2. Atap Miring : terdiri dari atap prisma, limasan, miring pada salah satu sisi.
3. Atap Lengkung : terdiri dari atap lengkung/arched, kubah/dome.

- Plafond

Merupakan daerah pembatas antara konstruksi atap dan ruang pada bangunan. Kegunaan plafond adalah untuk menjaga suhu dalam ruang agar tetap nyaman, melindungi rembesan air dan menambah faktor estetika dalam ruangan.

Berikut jenis-jenis plafond yang dipakai, yaitu:

Tabel.5.226. Jenis-Jenis Plafond

Jenis Plafond	Kelebihan	Kekurangan
Plafon Triplek	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murah</li> <li>• Praktis dan mudah dibentuk</li> <li>• Ketebalan bervariasi</li> <li>• Takstur material halus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak tahan lama</li> <li>• Tidak cocok berada di luar ruangan</li> </ul>
Plafond Gypsum	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengerjaan relatif cepat</li> <li>• Hasil pengerjaan rapi</li> <li>• Model dan bentuk dapat disesuaikan</li> <li>• Pemasangan cepat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak semua gypsum tahan terhadap air</li> <li>• Pengaruh suhu dan kelembapan pada warna dan jamur</li> <li>• Rentan terhadap benturan</li> </ul>
Plafond GRC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis plafond resisten terhadap api/ancaman kebakaran dan air</li> <li>• Model dan bentuk dapat disesuaikan dan ringan</li> <li>• Pengerjaan dan pemasangan relatif mudah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rentan terhadap benturan</li> <li>• Waktu pemasangan lama</li> <li>• Tenaga dalam pengerjaan lebih banya</li> <li>• Biaya mahal</li> </ul>

Plafond Kayu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menambah nilai artistik</li> <li>• Suasana ruang menjadi klasik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengerjaan sulit</li> <li>• Dibutuhkan ahli dalam pengerjaan</li> </ul>
Plafond Metal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis plafond resisten terhadap air dan rayap</li> <li>• Tahan lama</li> <li>• Berat plafond metal ringan dan warna lebih tahan lama</li> <li>• Terkesan mewah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Biaya mahal</li> <li>• Pemasangan dibutuhkan ahli</li> <li>• Pengerjaan sulit</li> </ul>

Sumber : Nathania, 2016

• Dinding

Merupakan struktur yang dibedakan menjadi 2 jenis yaitu struktur yang menyangga beban lain dan yang hanya menyangga beban sendiri. Dinding yang tidak menopang beban lain dapat dimanfaatkan menjadi sekat.

• Lantai

Berupa bidang datar yang menjadi batas suatu ruangan. Material yang menyusun bidang lantai terbagi menjadi *soft material* dan *hard material*.

Tabel.5.27. Perbedaan *Soft Material* dan *Hard Material*

	Soft Material	Hard Material
Pengertian	Elemen penyusun bidang dasar yang terdiri dari material berongga sehingga memiliki kemampuan menyerap air	Elemen penyusun bidang dasar yang terdiri dari material dengan rongga berukuran kecil dan berbahan keras sehingga dapat digunakan menjadi area sirkulasi
Contoh material	Rumput, tanah, air	Batu alam/olahan, kayu/olahan, karpet

Sumber: Nathania, 2016

5.2.2.5. Analisis Perancangan Utilitas Bangunan

a) Sistem Jaringan Air Bersih

Menurut sistem penyaluran dibagi menjadi dua jenis yaitu:

Tabel 5.28. Jenis Sistem Penyaluran Air pada Bangunan

Sistem Penyaluran Air Bersih	Penjelasan	
Sistem Down Feed	Menampung air di tangki bawah ( <i>ground tank</i> ) kemudian memompa menggunakan popa air ke tangki atap ( <i>upper tank</i> ) yang biasa diletakkan di atap/lantai tertinggi bangunan. Cara kerja sistem <i>down feed</i> adalah dengan cara membiarkan gaya gravitasi mendistribusikan air ke seluruh bangunan.	
	Kelebihan	Kekurangan
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perubahan tekanan yang terjadi pada alat plumbing tidak terjadi selama air didistribusikan /digunakan.</li> <li>• Pompa air menaikkan air ke tangki atas (<i>upper tank</i>) bekerja secara otomatis.</li> <li>• Perawatan tangki sederhana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk pengadaan tangki tambahan, diperlukan dana tambahan sehingga lebih mahal.</li> <li>• Adanya tangki atas (<i>upper tank</i>) menambah beban bangunan.</li> <li>• Biaya pemeliharaan bertambah</li> </ul>
Sistem Down Feed	Penjelasan	
	Air didistribusikan langsung dari tangki bawah ( <i>ground tank</i> ) dengan menggunakan pompa langsung disambungkan dengan pipa penyediaan air bersih yang ada pada bangunan sehingga dalam sistem penyaluran air ini sepenuhnya memanfaatkan pompa.	
	Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Biaya pengadaan pompa murah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pompa harus bekerja terus</li> <li>• Ketinggian bangunan terbatas karena kemampuan pompa</li> </ul>	

Sumber: analisis penulis

Air bersih yang didistribusikan juga dialirkan ke sprinkler dan hidran untuk keperluan proteksi kebakaran. Tangki air yang khusus digunakan untuk proteksi kebakaran berbeda untuk kebutuhan sanitasi karena tangki khusus harus selalu terisi penuh untuk pencegahan.

b) Sistem Jaringan Air Kotor

Dalam menangani sistem pembuangan air kotor diatur dalam Keputusan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 441/KTPS/1998 Tentang Persyaratan Teknis Bangunan Gedung. Semua air kotor diharuskan melewati proses pengolahan sebelum dibuang ke saluran air kotot umum kota atau disalurkan ke bangunan pengaolahan air kotor komunal. Sistem pengaliran air kotor menggunakan saluran tertutup dengan kemiringan tertentu sehingga memanfaatkan gaya gravitasi. Jika tidak memungkinkan dapat pula menggunakan sistem pompa.

Jenis limbah air kotor dibagi menjadi tiga yaitu:

Tabel 5.29. Jenis Air Kotor

Jenis Limbah Air Kotor	Penanganan
Kotoran Cair	Kotoran yang dapat langsung dibuang ke sumur resapan
Kotoran Padat	Kotoran yang dihasilkan dari tinja/kotoran manusia. Dalam penangannya memerlukan septic tank sebelum dibuang ke sumur resapan.
Kotoran Berlemak	Kotoran yang berasal dari makanan/hal lain yang menghasilkan lemak, sehngga memerlukan bak penangkap lemak sebelum dibuang ke sumur resapan.

Sumber: analisis penulis

c) Sistem Jaringan Air Hujan

Menurut Keputusan Menteri Pekerjaan Umum No. 441/KPTS/1998 Tentang Persyaratan Teknis Bangunana Gedung, penanganan air hujan dapat dilakukan dengan dialirkan ke riol kota jika dibutuhkan atau dengan diresapkan ke tanah melalui sumur resapan untuk menjaga ketersediaan air tanah. Dengan demikian keperluan air untuk pertanian, industri dan domestik dapat terpenuhi.

Saluran air hujan terbagi menjadi dua jenis yaitu saluran terbuka atau saluran tertutup. Untuk dapat mengalirkan air tanpa hambatan, kemiringan saluran harus diperhatikan dan mengandalkan gaya gravitasi untuk bekerja. Jika tidak memungkinkan, dapat memanfaatkan sistem pemompaan.

### 5.2.2.6. Analisis Perlengkapan dan Kelengkapan Bangunan

#### a. Analisis Perlengkapan Bangunan

- Analisis Sistem dan Peralatan Komunikasi dan *Sound System*

Perlengkapan dan instalasi sistem komunikasi harus tidak memberikan dampak dan harus aman dari gangguan seperti interferensi gelombang elektromagnetik dan hal lainnya.<sup>3</sup>

Alat telekomunikasi yang digunakan dalam bangunan Yogyakarta Cinema Center yaitu:

Tabel.5.30. Alat Telekomunikasi

Alat	Penggunaan
Telepon	Alat komunikasi dengan jarak jauh dengan pihak di luar area batas, baik lokal maupun interlokal.
Intercom	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat komunikasi yang digunakan pada area bangunan Yogyakarta Cinema Center</li> <li>• Alat lomunikasi antar ruang</li> </ul>
Pengeras Suara	Alat komunikasi yang digunakan pada area Yogyakarta Cinema Center untuk memberikan pengumuman pada saat dibutuhkan.

Sumber: analisis penulis

- Analisis Sistem dan Peralatan Proteksi Bahaya Akibat Kebakaran

Bangunan Yogyakarta Cinema Center termasuk bangunan Kelas 9 adalah bangunan pertemuan, termasuk bengkel kerja, laboratorium atau sejenisnya disekolah dasar atau sekolah lanjutan, hall, bangunan peribadatan, bangunan budaya atau sejenis, tetapi tidak termasuk setiap bagian dari bangunan yang merupakan kelas lain.<sup>4</sup>

#### 1. Hidran Pemadam Kebakaran

Adapun aturan pemasangan sistem hidran pada bangunan:

<sup>3</sup> Keputusan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 441/KPTS/1998 Tentang Persyaratan Teknis Bangunan Gedung

<sup>4</sup> Keputusan Menteri Pekerjaan Umum Nomor: 441/KPTS/1998 Tentang Persyaratan Teknis Bangunan Gedung

- i. Memiliki luas lantai >500 m<sup>2</sup>
- ii. Ada regu pemadam kebakaran

2. Hose Reel

- i. Pemasangan harus sesuai dengan standar yang sudah ditetapkan.
- ii. Dapat digunakan hanya pada lantai dimana alat ini ditempatkan.
- iii. Memiliki selang pemadam kebakaran.

3. Penempatan Alat Pendeteksi Asap

- i. Pemasangan sprinkler permukaannya menghadap ke bawah dan di luar saluran unit pengkondisian udara
- ii. Penempatan sprinkler pada lokasi yang diprediksi sebagai tempat berkumpulnya asap panas dengan mempertimbangkan bentuk plafond dan efeknya pada alur perpindahan asap.
- iii. Penempatan < 1,5 m dari pintu evakuasi kebakaran.

4. Sistem Sprinkler

Tabel 5.32. Persyaratan Penggunaan Sprinkler

Jenis Bangunan	
Semua kelas bangunan:	Bangunan yang memiliki ketinggian efektif >25 m.
1. Bangunan campuran yang termasuk <i>outdoor parking lots</i>	
2. Bangunan terpisah dengan lapangan parkir terbuka.	
Bangunan pertokoan (Kelas 6)	1. Luas bidang lantai >3.500 m <sup>2</sup> 2. Volume ruangan > 21.000 m <sup>2</sup>
Bangunan rumah sakit	>2 lantai
Ruang pertemuan umum Ruang pertunjukan teater	Luas panggung dari <i>backstage</i> yaitu > 200 m.



Konstruksi Atrium	Tiap bangunan atrium
Bangunan berukuran besar dan terpisah	Memperoleh ukuran kompartemen yang lebih besar dengan cara: 1. Bangunan Kelas 5-9 dengan luas maks. 18.000 m <sup>2</sup> dan volume 108.000 m <sup>2</sup>
Ruang parkir ( <i>indoor</i> )	Bisa menampung >40 kendaraan
Bangunan dengan resiko kebakaran dengan golongan tinggi	Kompartemen persyaratan: 1. Luas lantai melebihi 2.000 m <sup>2</sup>

Sumber: Keputusan Menteri Pekerjaan Umum Nomor : 441/KPTS/1998

Tentang Persyaratan Teknis Bangunan Gedung

- Analisis Sistem Kelistrikan

Bangunan gedung Yogyakarta Cinema Center menggunakan sumber listrik yang cukup banyak untuk menjalankan fungsi cinema dan pendukung lainnya. Sumber listrik untuk bangunan diperoleh dari PLN (Perusahaan Listrik Negara) dan disediakan panel ATS jika terjadi pemadaman listrik terencana maupun mendadak. ATS merupakan panel listrik yang berfungsi sebagai saklar yang beroperasi otomatis dengan memindahkan pengambilan sumber listrik dari mesin genset atau diesel. Panel ATS akan secara otomatis padam jika sumber listrik dari PLN sudah beroperasi kembali.

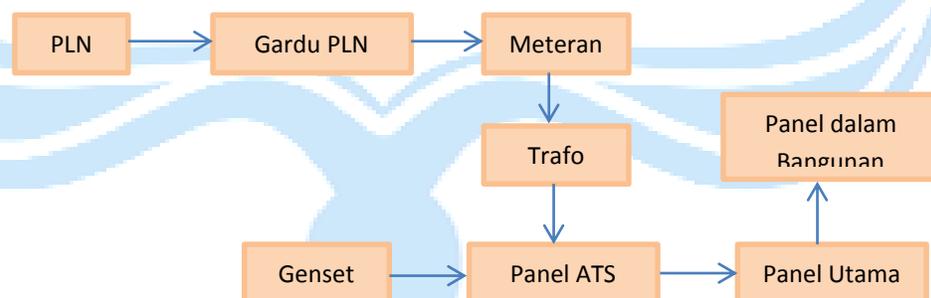


Diagram . Analisi Sistem Kerja Listrik

Sumber: analisis penulis

- Analisis Sistem dan Peralatan Proteksi Bahaya Petir

Iklim yang dimiliki Indonesiaberupa iklim tropis. Hal ini memungkinkan untuk sering terjadi hujan yang disertai dengan bahaya petir. Petir dapat

mengakibatkan kebakaran, kerusakan bangunan dan ancaman keselamatan pengguna bangunan. Untuk mencegah hal tersebut, penginstalasian penangkal petir sangat dibutuhkan.

Sistem proteksi bahaya petir akan menggunakan sistem proteksi petir Thomas yang menggunakan semi radioaktif pada bidang tertinggi pada bangunan. Penangkal petir menyalurkan energi listrik positif (+) menuju energi listrik negatif (-) yang berada di bawah tanah dengan jaringan baja. Sistem ini cocok digunakan untuk bangunan dengan luas yang besar maupun memiliki ketinggian tinggi.

- Sistem Distribusi Jaringan Sampah

Dalam menjaga kebersihan sekitar area Yogyakarta Cinema Center dibutuhkan wadah atau tempat khusus untuk membuang sampah. Sesuai ketentuan yang berlaku, tempat sampah akan dibedakan menjadi empat yaitu: sampah organik, plastik, sampah kertas dan sampah pecah belah/beling. Selanjutnya sampah-sampah akan melewati proses pengumpulan dan disortir untuk dibawa ke pembuangan sampah kota oleh truk pembuangan sampah.

Bangunan atau gedung harus mempunyai fasilitas penampungan sampah sementara yang sesuai ketetapan sehingga tidak mengganggu kenyamanan dan kesehatan pengguna dan lingkungan *site*. Adapun kriteria wadah sampah sementara yaitu terbuat dari bahan kedap air, tahan lama/awet, memiliki penutup dan mudah diangkut.

- Analisis Sistem Transportasi dalam Bangunan

Terbagi menjadi dua sistem yaitu sistem transportasi vertikal dan transportasi horizontal. Pada sistem vertikal dibutuhkan lebih dari satu lantai sehingga dapat mengakses setiap lantai dengan cepat dan mudah. Untuk dapat memenuhi persyaratan lift yang nyaman diperlukan hal-hal berikut:

Tabel. 5.33. Kriteria Sistem Lift yang Baik

Kriteria Sistem Lift yang Baik
--------------------------------



Berhenti dan berangkat dengan halus sehingga tidak membahayakan pengguna lift
Waktu tunggu tidak terlalu lama $\pm 40$ s
Dilengkapi dengan sistem <i>emergency</i>
Kebutuhan ruang $0,8 \text{ m}^2/\text{orang}$
Memiliki kecepatan $60 - 150 \text{ m/menit}$

Sumber: analisis penulis

Jenis alat pada sistem transportasi vertikal adalah:

### 1. Lift

Menerapkan sistem *traction elevator* yaitu kabel bandul dengan mesin terletak dibagian atas lift. Penggunaan lift memiliki keuntungan: lebih halus, nyaman bagi pengguna dan minim pemeliharaan. Sistem kerja lift terbagi menjadi tiga sebagai berikut:

#### i. Lift Pit

Tempat paling bawah pada sistem lift sebagai tempat pemberhentian terakhir. Alat berupa *buffer* sangkar dan *buffer* penyeimbang.

#### ii. Ruang Luncur

Bagian luncur pada lift. Berupa pintu masuk lift, tempat luncur lift dan beban untuk menyeimbangkan lift.

#### iii. Ruang Mesin

Berada dibagian paling atas. Alat berupa mesin dan panel kontrol.

Lift juga dibagi berdasarkan pengguna, yaitu:

#### i. Lift pengguna

#### ii. Lift service

#### iii. Dump waiter

### 2. Eskalator



Cara kerja alat ini adalah dengan memindahkan pengguna dari lantai bawah atau lantai atas untuk sampai ke lantai yang dituju. Wujud luar eskalator serupa dengan tangga namun dilengkapi dengan komponen mesin sebagai penggerak. Eskalator dapat bergerak dengan digerakkan oleh motor listrik dan dilengkapi dengan *handrail* yang bergerak sinkron dengan laju anak tangga eskalator. Kecepatan yang umum pada eskalator adalah antara 0,45 – 0,60 m/s.

Adapun jenis eskalator dibagi berdasarkan jalur yaitu:

Tabel.5.34. Jenis Eskalator Berdasarkan Jalur, Kecepatan dan Jumlah Penumpang.

Jenis Eskalator	Kecepatan	Jumlah Penumpang
Tunggal	0,45 m/s	170 orang
Tunggal	0,60 m/s	225 orang
Ganda	0,45 m/s	340 orang
Ganda	0,60 m/s	450 orang

Sumber: [www.galeripustaka.com](http://www.galeripustaka.com)

Keunggulan penggunaan eskalator adalah:

- i. Dapat memindahkan pengguna dalam jumlah banyak.
- ii. Penggunaan tidak memerlukan waktu tunggu.
- iii. Pengguna dapat melihat sekeliling dengan leluasa dibanding dengan menggunakan tangga konvensional.
- iv. Mengarahkan arus pengguna ke jalur tertentu.
- v. Arah pergerakan lift dapat disesuaikan/diubah.

### 3. Tangga

Merupakan alat transportasi vertikal yang konvensional dan umum digunakan masyarakat. Menurut sifat permanennya, tangga dibagi menjadi dua yaitu tangga permanen dan tangga non-permanen. Tangga permanen berupa konstruksi yang menghubungkan dua lantai yang berbeda. Tangga non-permanen

dapat mencapai ketinggian yang lebih tinggi dan digunakan spada saat tertentu misal tangga lipat.

Pada bangunan gedung Yogyakarta Cinema Center, penggunaan tangga akan dikhususkan untuk sarana evakuasi dan proteksi ancaman kebakaran/tangga darurat.

### b. Analisis Kelengkapan Bangunan

Tabel 5.35. Tabel Analisis Kelengkapan Bangunan

No	Ruang	Keterangan
1	Lavatory/toilet	Perancangan toilet pada bangunan gedung Yogyakarta Cinema Art harus memperhatikan kelengkapan yang dibutuhkan pengguna baik pihak pengelola maupun pengunjung, seperti <i>faucet, flush toilet, paper towel, soap dispenser</i> dan tempat sampah.
2	Keamanan (Security)	Pada area Yogyakarta Cinema Center akan dilengkapi dengan CCTV yang dikontrol dari ruang <i>security</i> . Pemasangan CCTV akan dilakukan di sudut-sudut ruangan dan koridor yang memerlukan pengawasan.
3	Tangga dan Pintu Darurat	Letak pintu darurat harus strategis dan dapat dijangkau. Berikut persyaratan dalam pengadaan pintu darurat: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Merupakan konstruksi baja atau beton yang memiliki ketahanan terhadap xancam kebakaran selama 2 jam.</li> <li>• Pintu darurat letaknya terpisah dari ruang lainnya dengan tebal dinding minimal 15 cm atau tebal tembok 30 cm.</li> <li>• Bahan finishing jalur evakuasi terdiri dari bahan yang tidak mudah terbakar dan bertekstur licin, serta susunan anak tangga terbuat dari besi.</li> <li>• Lebar tangga minimal 120 cm untuk bisa dilewati oleh 2 orang sekaligus.</li> <li>• Bahan material pintu darurat tahan api.</li> <li>• Pintu darurat paling atas dan bawah harus langsung keluar ruangan.</li> <li>• Penempatan penerangan di depan pintu darurat untuk</li> </ul>



memudahkan pengguna mengevaluasi diri.

Sumber: analisis penulis

### 5.2.3. Analisis Perancangan Penekanan Studi

#### 5.2.3.1. Konsep Perancangan Interaktif dan Rekreatif

Cinema Center yang Memiliki Nilai Interaktif dan Rekreatif

Desain lingkungan Yogyakarta Cinema Center yang dapat mempengaruhi pengguna dan pengunjung untuk merasa terhibur dan menarik perhatian untuk berkunjung sesuai dengan tujuan bangunan sebagai pusat *entertainment*.

Mampu mempengaruhi pengguna dan pengunjung dengan tatanan massa yang menarik

Massa terdiri lebih dari satu bangunan dengan menggunakan elevasi pada setiap bangunan yang berbeda

Tampilan bangunan fungsi utama dan pendukung Yogyakarta Cinema Center yang dapat menghibur pengguna dan pengunjung.

#### 5.2.3.2. Konsep Perancangan Arsitektur Ekspresionisme

Tabel 5.36. Ciri-ciri Arsitektur Ekspresionisme

No	Deskripsi
1	Menggunakan makna dari simbol dan ide ruang yang diterapkan dalam bangunan.
2	Menggunakan bentuk yang terdiri dari material yang konstruktif berupa kaca, baja dan dinding beton/batu bata.
3	Bentuk bangunan tidak monoton
4	Mengekspresikan bentuk dan warna
5	Mengekspos esensi dari material yang digunakan.
6	Mengutamakan perancangan ruang yang mengoptimalkan penataan



struktur, sirkulasi dan pencahayaan.

Sumber: analisis penulis

### 5.3. Analisis Makro dan Mikro

#### 5.3.1. Analisis Makro

Tabel.5.37. Analisis Perancangan Penekanan Studi Makro

No	Elemen	Analisis Perwujudan dengan Pendekatan Arsitektur Ekspresionisme
1	Bentuk dan Ruang	<p>Sirkulasi berbentuk <i>centralized</i> sebagai struktur bangunan yang dikelilingi oleh lingkungan sekitarnya.</p> <p>Bidang horizontal akan ditambahkan elevasi permukaan sehingga memperkuat perbedaan visual <i>site</i> dari daerah sekelilingnya.</p> <p>Desain tata ruang luar dan façade semenarik mungkin sehingga dapat menarik minat pengunjung.</p>
2	Organisasi	Jenis organisasi ruang yang dipakai adalah radial. Bidang yang terdiri atas bentuk linear yang berkembang dari pusat inti mengarah keluar.
3	Sirkulasi	<p>Hubungan antar ruang-jalan digunakan untuk menarik perhatian pengunjung dengan kesan interaktif dan rekreatif.</p> <p>Kondisi pencapaian menuju bangunan gedung Yogyakarta Cinema Center harus dikhususkan menurut <i>site</i> dan ketegasan sebagai area <i>entrance</i>.</p>
4	Material	Menggunakan bahan pabrikaan: baja, alumunium, kaca, beton, polikarbonat, karpet. Material alami menggunakan kayu, air, kerikil.

Sumber: analisis penulis

#### 5.3.2. Analisis Mikro

Tabel.5.38. Analisis Perancangan Penekanan Studi Mikro

No	Elemen	Analisis Perwujudan dengan Pendekatan Arsitektur Ekspresionisme
1	Eksterior	
	a. Peletakkan Bangunan	<p>Bangunan gedung Yogyakarta Cinema Center diletakkan di tengah <i>site</i> sehingga orientasi bangunan ke tapak jelas.</p> <p>Meletakkan bukaan bangunan pada sisi utara-selatan untuk mengurangi</p>



		masuknya pencahayaan dan penghawaan bepanas berlebihan.
	b. Penyusun Massa	Penyusuna massa sesuai dengan fungsi yaitu menempatkan area publik di daerah depan <i>site</i> agar mudah dijangkau dan menggunakan buffer untuk meredam kebisingan pada sisi area <i>site</i> yang mendekat ke arah jalan. Area service harus mudah dijangkau oleh kendaraan pada area <i>loading dock</i> , dan area pengelola berada dekat diantara ruang publik dan <i>service</i> supaya dapat diakses dengan mudah.
	c. Bukaannya	Menggunakan
	d. Material	Menggunakan bahan pabrikaan: baja, aluminium, kaca, beton, polikarbonat, karpet. Material alami menggunakan kayu, air, kerikil.
	e. Optimalisasi KDB	Memiliki luas site 11.789 m <sup>2</sup> dan peraturan daerah setempat yaitu dengan KDB 40% maka maksimal luas lantai dasar bangunan adalah 7.073 m <sup>2</sup> (sudah dikurangi sempadan jalan)
	f. Penataan Vegetasi	Peran vegetasi pada eksterior bangunan adalah untuk mengarahkan pengguna masuk ke dalam bangunan dengan pemilihan vegetasi tertentu
	g. Jenis Vegetasi	<p>Fungsi vegetasi pada bangunan gedung:<sup>5</sup></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengontrol arah pemandangan</li> <li>• Menjadi penghalang (<i>barrier</i>)</li> <li>• Mengontrol iklim</li> <li>• Melindungi ancaman erosi</li> <li>• Menambah nilai estetika</li> </ul> <p>Berdasarkan bentuk massa, tajuk dan struktur tanaman dikelompokkan menjadi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanaman Pohon Digunakan sebagai tanaman pelindung dan <i>focal interest</i>.</li> <li>• Tanaman Perdu Tanaman jenis perdu dapat digunakan sebagai pembatas ruang yang tidak mengganggu jarak pandang.</li> <li>• Tanaman Semak Digunakan untuk menghias dan mengarahkan sirkulasi.</li> <li>• Tanaman Merambat Dapat menambah estetika bangunan jika diletakkan dengan tepat dan membutuhkan perawatan dan pemeliharaan rutin.</li> </ul>
	h. Sirkulasi Udara	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Outdoor Area Area yang tidak termasuk dalam bangunan dan berada di ruang</li> </ul>

<sup>5</sup> Rutam Hakim, 1991



		terbuka. Lahan dapat bersifat publik maupun private sesuai dengan fungsinya. Pengunjung dapat melakukan beragam kegiatan seperti berkumpul dan berjalan-jalan.
	i. Ruang Transisional	Pada Yogyakarta Cinema Center peletakkan ruang transisional berada di tengah ruangan. Ruang transisional dapat menjadi ruang penghubung antara ruang bagian dalam bangunan dan ruang luar bangunan.
	j. Atap	Atap yang digunakan berupa atap dengan derajat kemiringan $>30^\circ$ .
	k. Dinding	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinding Susunan Batu Bata</li> <li>• <i>Secondary Skin</i> Pelapisan bangunan berupa <i>filter</i> panas matahari. Lingkup <i>secondary skin</i> dapat menutup sebagian atau seluruh permukaan <i>facade</i>.</li> <li>• Dinding <i>Sound Absorbing</i> Memiliki fungsi sebagai menyerap suara/gema berlebih dalam ruangan.</li> </ul>
	l. Lantai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plester Pengerjaan lantai plester termasuk sederhana dan harus melewati tahap penggosokan lantai sampai halus dan memberi kesan kilap.</li> <li>• Keramik Penggunaan material keramik pada bangunan banyak digunakan karena memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi dan tidak memerlukan perawatan khusus.</li> <li>• Marmer Memberikan kesan <i>exclusive</i> dan kuat. Memiliki pori-pori yang relatif besar membuat lantai marmer memerlukan perawatan khusus. Cocok untuk <i>lobby</i> dan <i>convention hall</i>.</li> </ul>
2	Interior	
	a. Bukaan	
	b. Material	Menggunakan bahan pabrikan: kaca, karpet. Material alami menggunakan batu alam, batu bata dan lainnya.
	c. Warna	Menggunakan garis warna hangat seperti merah, kuning, coklat.
	d. Struktur	Sistem struktur yang dipakai dalam perancangan Yogyakarta Cinema Center menggunakan pondasi tiang pancang. Kondisi tanah pada lokasi <i>site</i> pembangunan berupa tanah sawah yang mempunyai daya dukung rendah.

## BAB VI

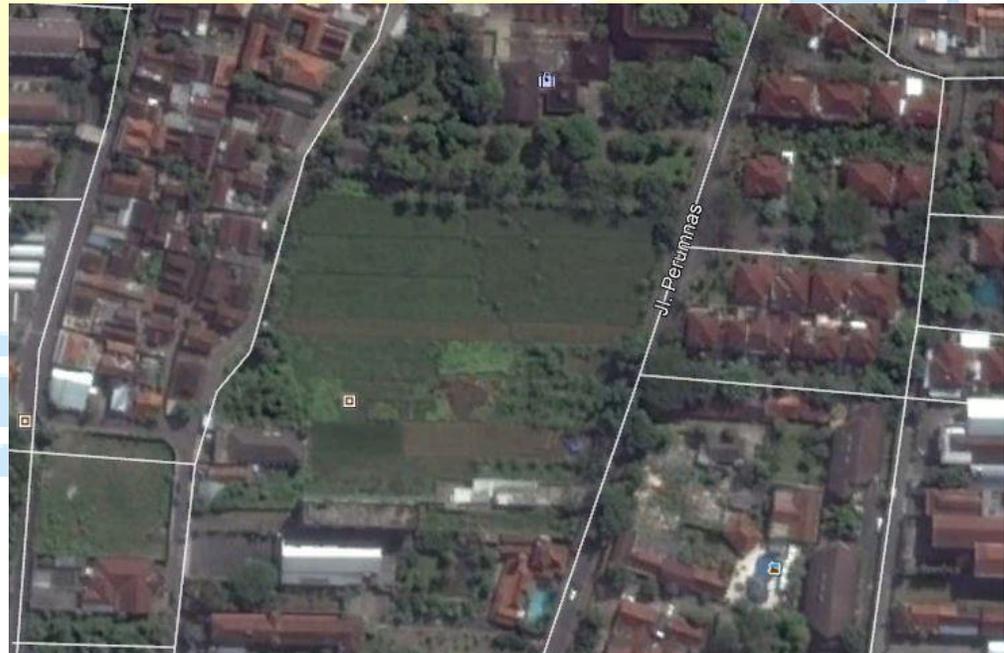
## KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

## 6.1. Konsep Perencanaan

6.1.1. Kondisi Lokasi dan *Site*

*Site* berlokasi di Jl. Perumnas, Depok, Kecamatan Sleman, Yogyakarta memiliki luas tanah 19,761 m<sup>2</sup>. Sesuai dengan perhitungan KDB yang sudah diatur pemerintah setempat, perkiraan luas lahan terbangun adalah 7.078 m<sup>2</sup> dengan kondisi lahan awal berupa area persawahan.

## 1. Analisis Lingkungan Sekitar Tapak



Gambar 6.1. Site Terpilih  
Sumber: Google Earth

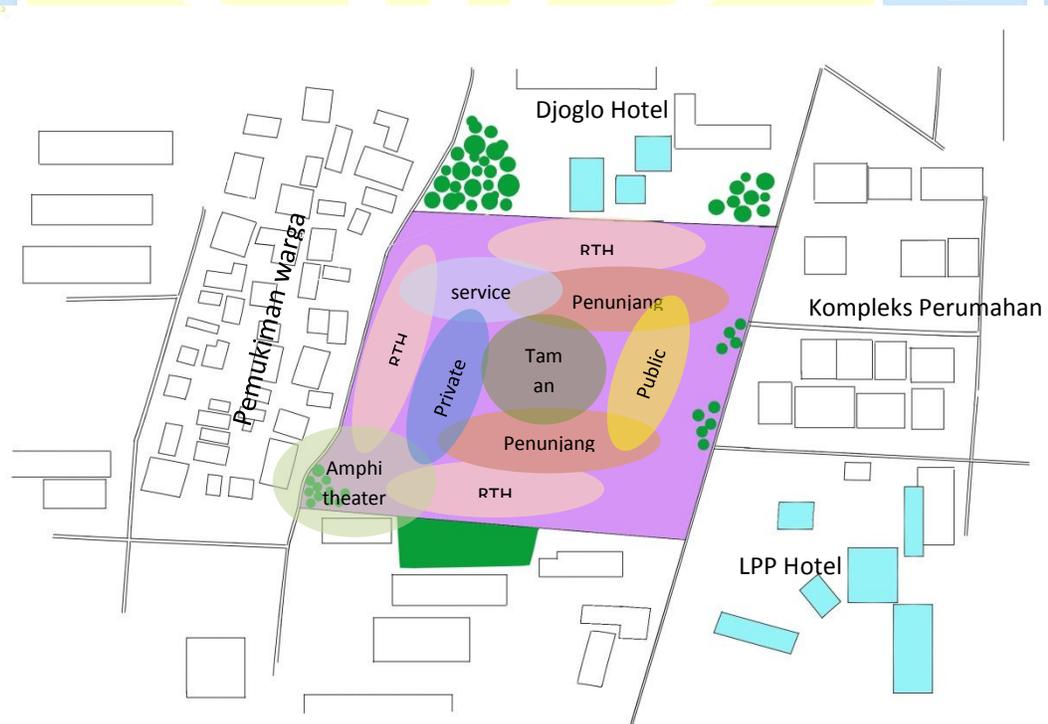


Batas lingkungan *site* untuk perencanaan dan perancangan Yogyakarta Cinema Center adalah sebagai berikut:

Utara: Djoglo Hotel	Koefisien Dasar Bangunan (KDB) <i>site</i> adalah sebesar 40%.  Ketinggian Bangunan sebesar 44 m (tinggi maksimal)  Garis Sempadan Bangunan sebesar 5-8 m
Selatan: LPP Hotel	
Barat: Pemukiman penduduk	
Timur: Kompleks perumahan warga	

### 6.1.2. Konsep Perencanaan Tapak

Akses sirkulasi bersifat *centralized* dan jalur masuk dari Jl. Perumnas dengan membatasi *site* menggunakan konstruksi beton berbentuk trapesium sebagian dengan permukaan dilapisi rumput gajah.



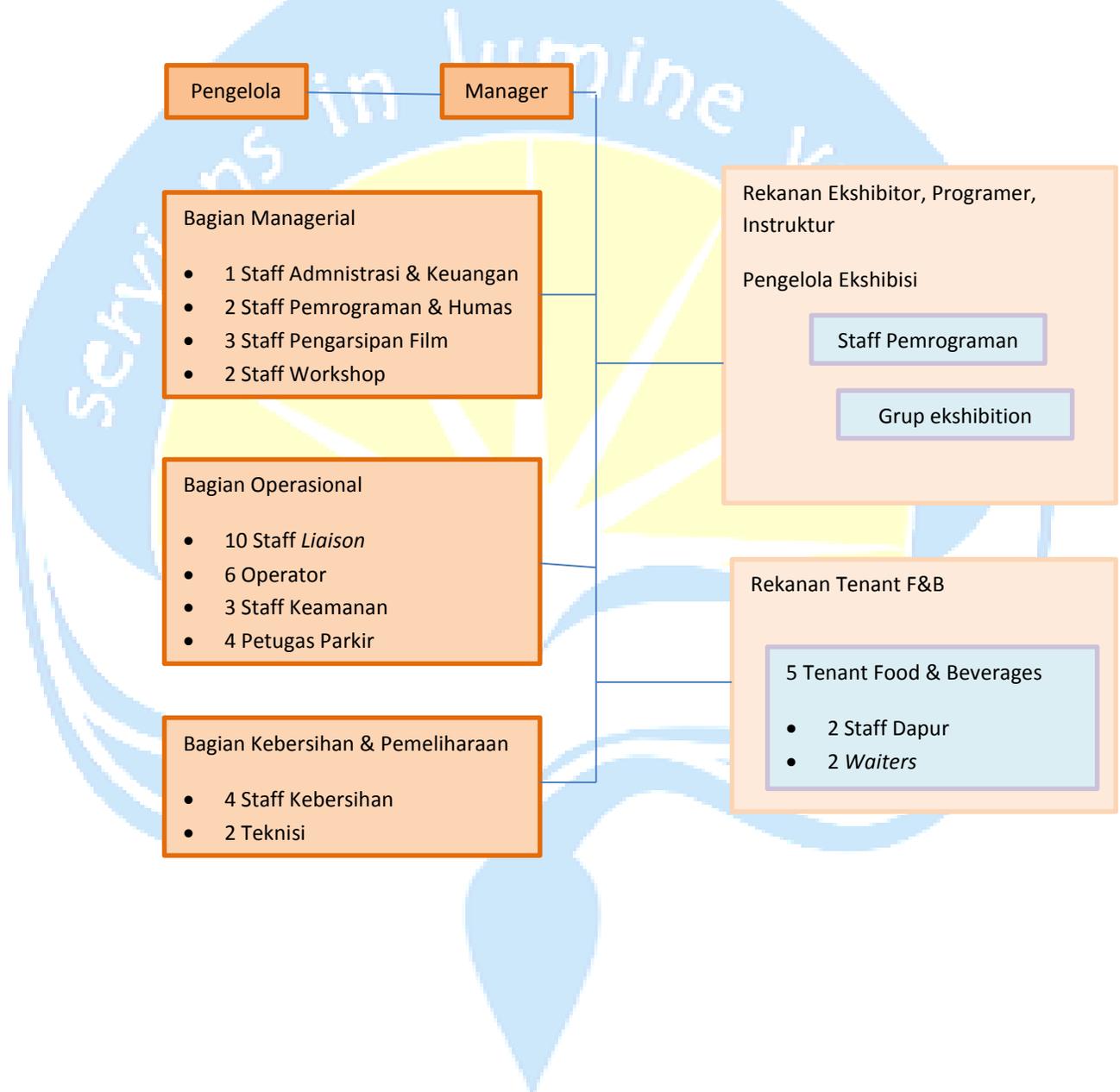
Gambar 6.2 Konsep Perencanaan Tapak

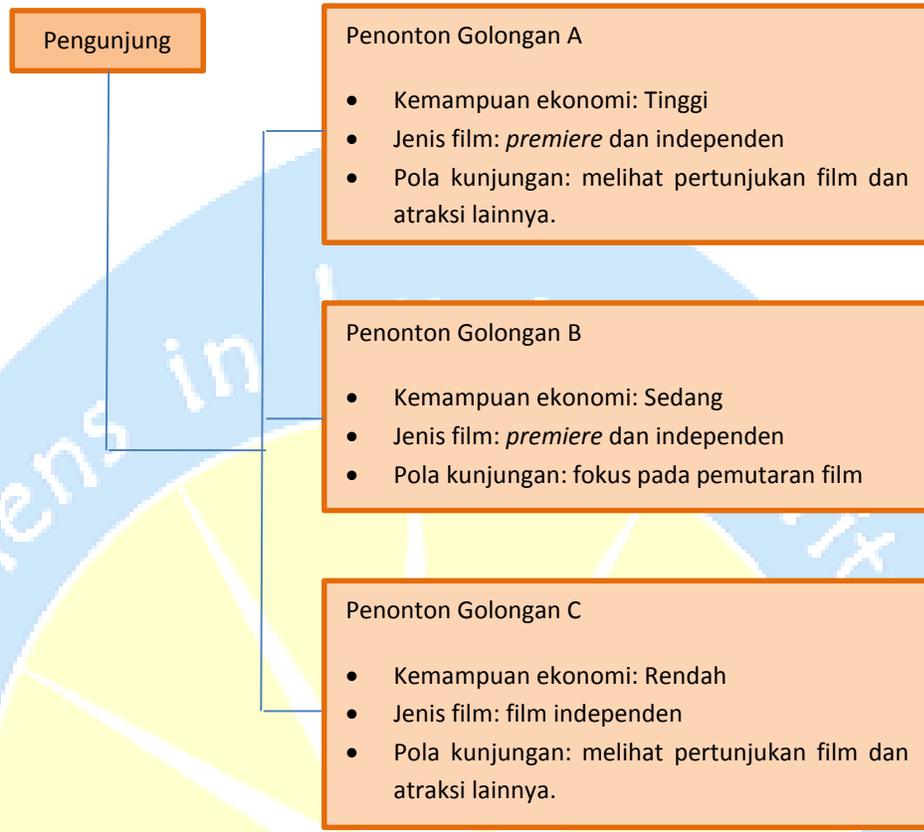
Sumber: analisis penulis

## 6.2. Konsep Programatik

### 6.2.1. Pelaku

Pelaku dibedakan kedalam kelompok pengelola dan kelompok pengunjung



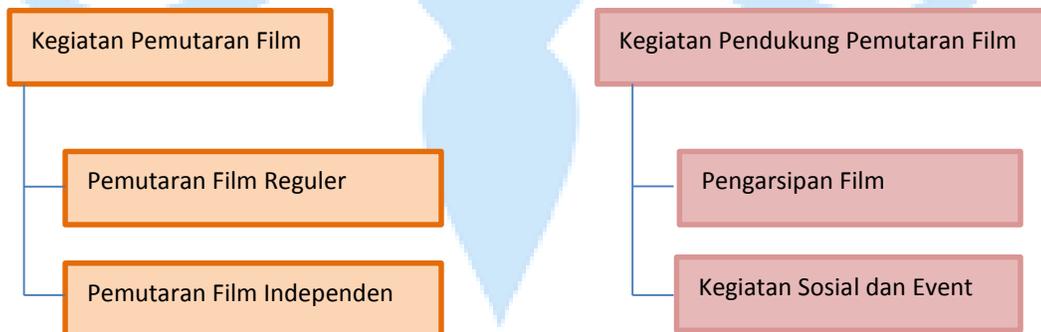


Bagan 6.1 Pelaku Yogyakarta Cinema Center

Sumber: analisis penulis

## 6.2.2. Kegiatan

### 6.2.2.1. Program Kegiatan

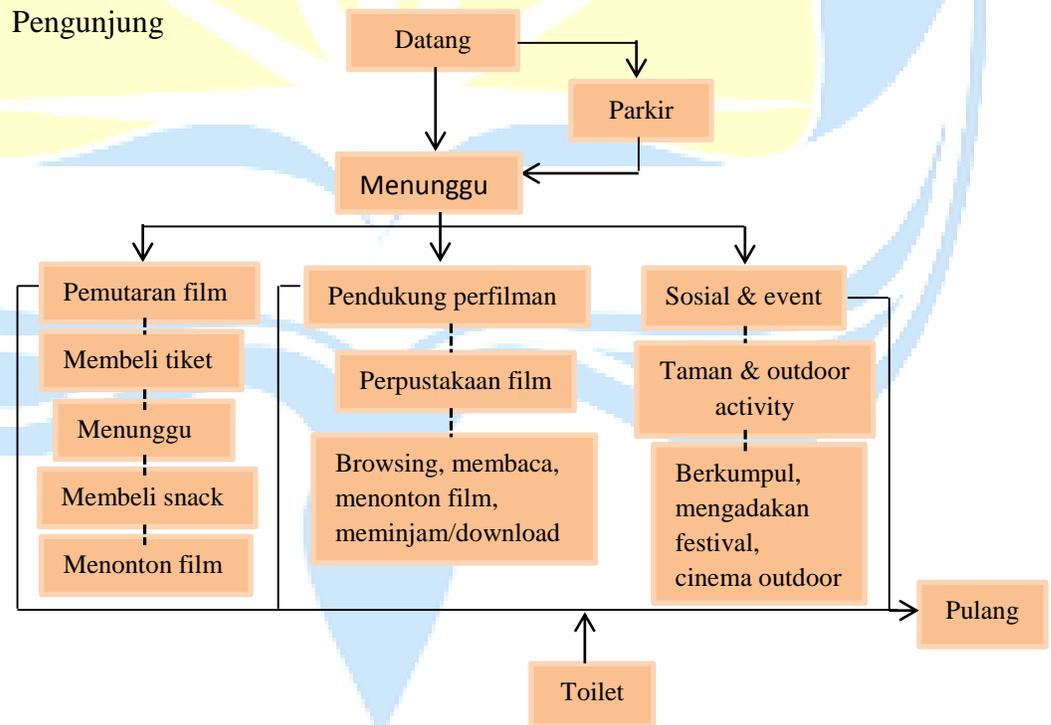




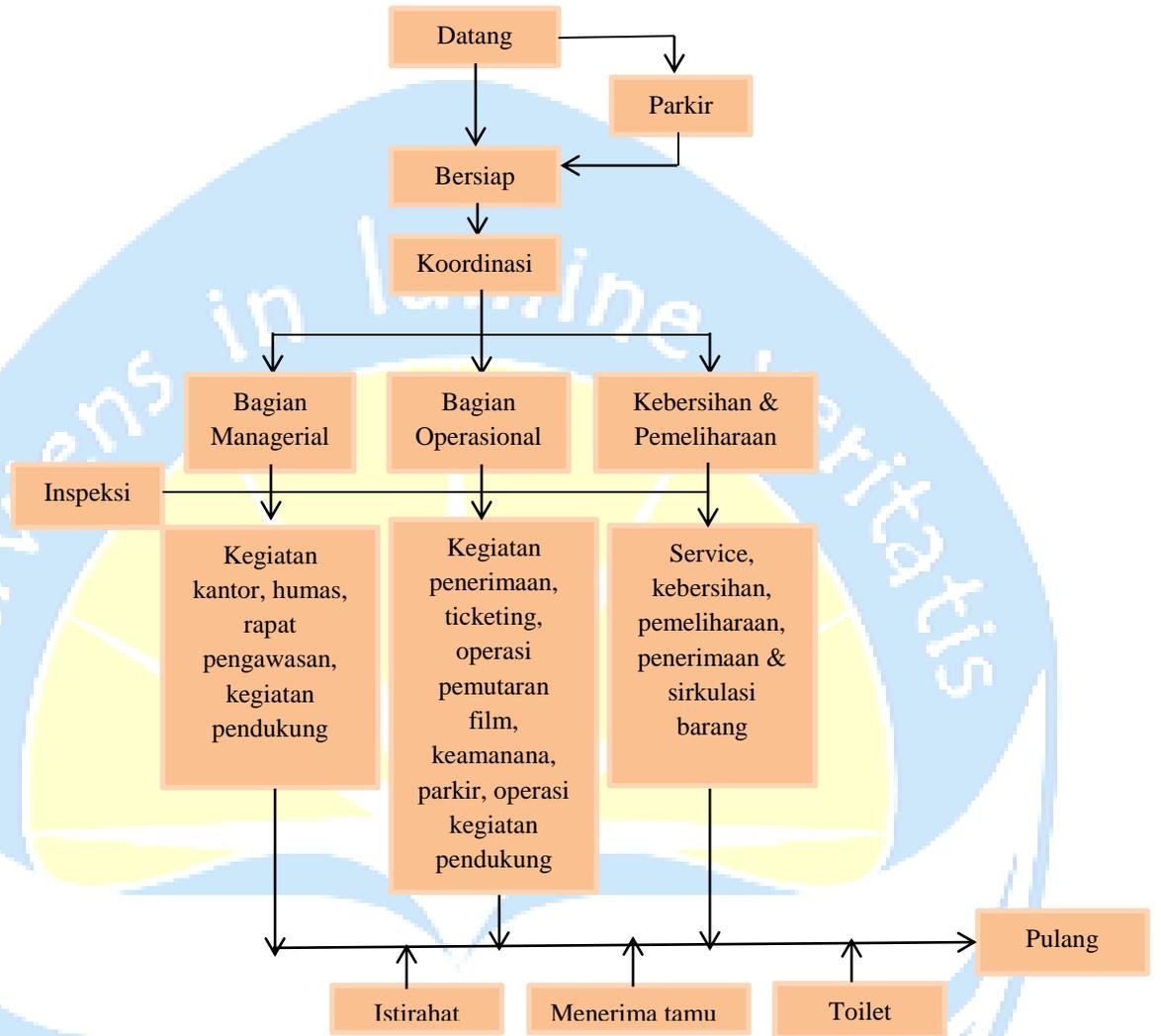
Bagan 6.2 Program dan Kelompok Kegiatan Yogyakarta Cinema Center

Sumber: analisis penulis

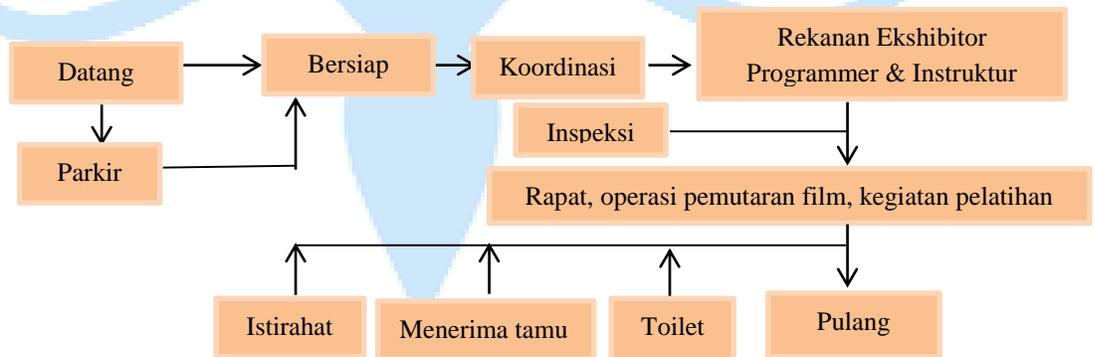
### 6.2.2.2. Alur Kegiatan



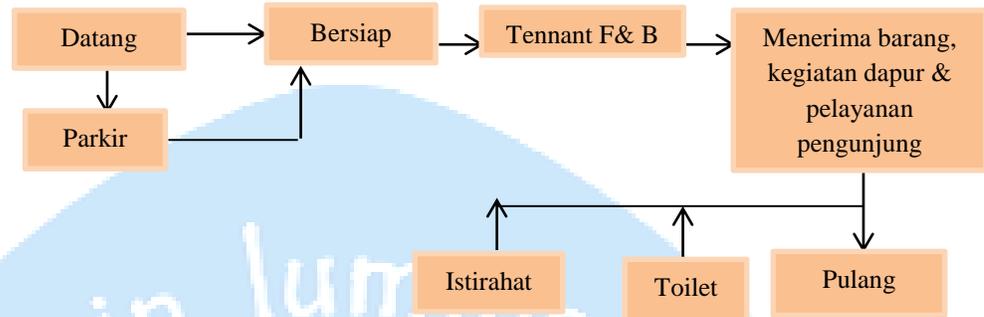
Pengelola



Staff



Tenant Food and Beverage



Bagan 6.3 Alur Kegiatan Pelaku Kegiatan Yogyakarta Cinema Center

Sumber: analisis penulis

### 6.2.3. Sistem Spasial

#### 6.2.3.1. Zonasi Ruang

Penataan zonasi ruang pada Yogyakarta Cinema Center dikelompokkan berdasarkan tingkat kebisingan dan umum-*private*, yaitu:

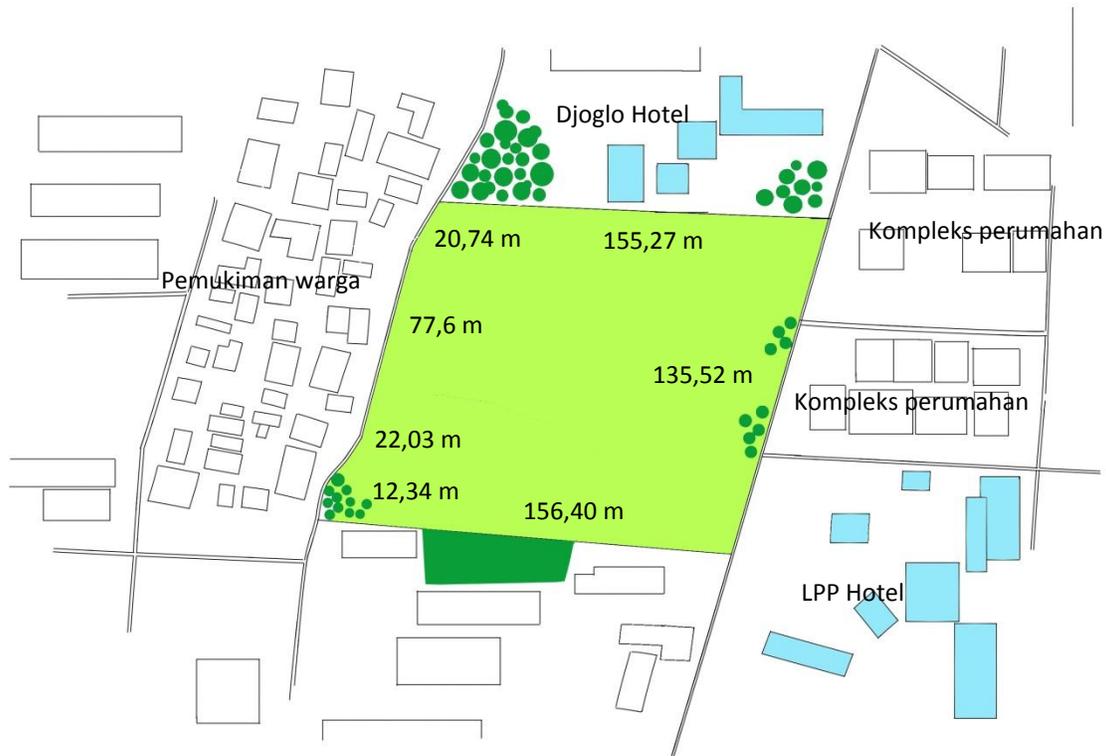
- **Area Publik**  
Area yang berhubungan dengan bagian luar bangunan seperti jalan, aktivitas transportasi dan bersifat umum. Misalnya *ticket counter*, *information center*, *hall* dan parkir
- **Area Semi-Publik**  
Area transisi antara bagian luar bangunan dengan bagian yang lebih bersifat pribadi. Misalnya *r. tunggu*, *food court*, *amphitheater* dan *cinema art shop*.
- **Area Semi-Private**  
Area transisi antara bagian semi publik dengan bagian *private*. Bagian ini ditempatkan ruang-ruang yang membutuhkan ketenangan. Misalnya bioskop reguler dan independen, *convention hall*.



### 6.3. Konsep Perancangan

#### 6.3.1. Konsep Perancangan Tapak

Luas bangunan yang akan terbangun adalah seluas 7.078 m<sup>2</sup> dengan total luas lahan *site* seluas 19,761 m<sup>2</sup>.

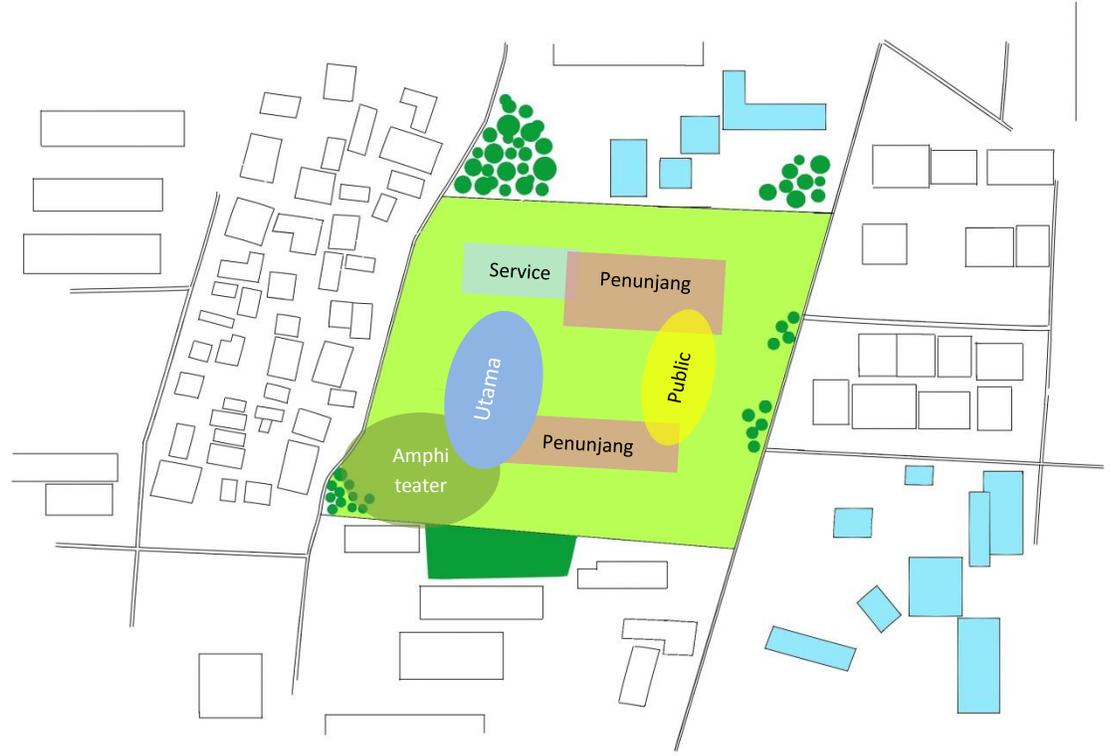


Gambar 6.4 Konsep Perancangan Tapak

Sumber: analisis penulis

#### 6.3.2. Konsep Perancangan Tata Bangunan

Perancangan tata bangunan Yogyakarta Cinema Center akan terdiri lebih dari satu massa yang memiliki kesan menyatu dengan sirkulasi *centralized*. Massa bangunan dan ruang ditempatkan berdasarkan analisa zoning dan hubungan antar ruang.



Gambar 6.5. Konsep Perancangan Tata Bangunan dan Ruang

Sumber: analisis penulis

## 6.4. Konsep Penekanan Studi

### 6.4.1. Konsep Perancangan dengan Nilai Interaktif dan Rekreatif

Cinema Center yang Memiliki Nilai Interaktif dan Rekreatif



Mampu mempengaruhi pengguna dan pengunjung dengan tatanan massa yang menarik

Desain lingkungan Yogyakarta Cinema Center yang dapat mempengaruhi pengguna dan pengunjung untuk merasa terhibur dan menarik perhatian untuk berkunjung sesuai dengan tujuan bangunan sebagai pusat *entertainment*.

Massa terdiri lebih dari satu bangunan dengan menggunakan elevasi pada setiap bangunan yang berbeda

Tampilan bangunan fungsi utama dan pendukung Yogyakarta Cinema Center yang dapat menghibur pengguna dan pengunjung.

Mengekspos material pembentuk ruang secara maksimal dan menggunakan *secondary skin*

Massa terdiri lebih dari satu bangunan dengan menggunakan elevasi pada setiap bangunan yang berbeda

Fasad bangunan akan mengambil penggambaran 3 babak utama dalam film: pengenalan, permasalahan, penyelesaian.



Ket. gambar . *Busan Cinema Center, National Cinema Center (design)*

Mengekspos material pembentuk ruang secara maksimal dan menggunakan *secondary skin*



Ket. gambar . *secondary skin pada façade, ekspos susunan bata pada interior*

Gambar 6.6. Perwujudan Kriteria Perancangan dengan Nilai Interaktif dan Rekreatif

Sumber: analisis penulis



## 6.4.2. Konsep Perancangan dengan Pendekatan Arsitektur Ekspresionisme

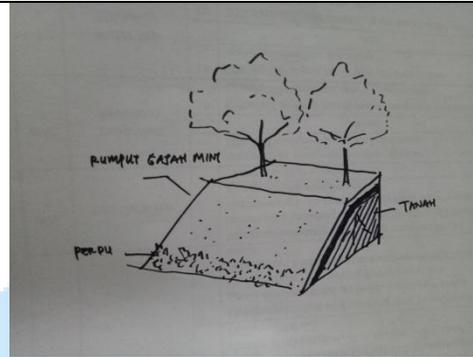
Tabel.6.1. Ciri-ciri Arsitektur Ekspresionisme

No	Deskripsi
1	Menggunakan makna dari simbol dan ide ruang yang diterapkan dalam bangunan.
2	Menggunakan bentuk yang terdiri dari material yang konstruktif berupa kaca, baja dan dinding beton/batu bata.
3	Bentuk bangunan tidak monoton
4	Mengekspresikan bentuk dan warna
5	Mengekspos esensi dari material yang digunakan.
6	Mengutamakan perancangan ruang yang mengoptimalkan penataan struktur, sirkulasi dan pencahayaan.

Sumber: analisis penulis

Tabel 6.2. Analisis Perancangan dengan Pendekatan Arsitektur Ekspresionisme

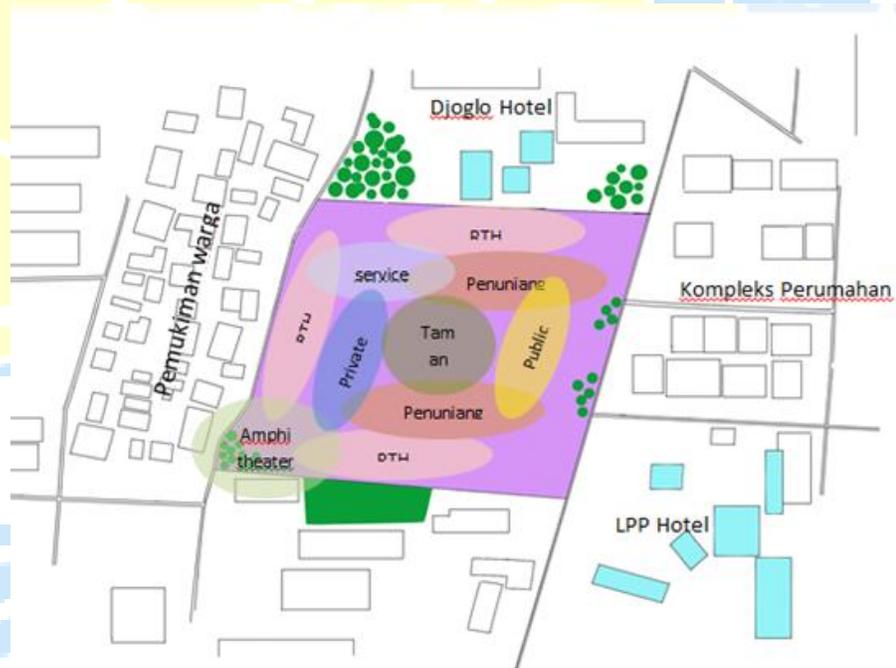
No	Elemen	Analisis Perancangan dengan Pendekatan Arsitektur Ekspresionisme
1	Bentuk dan Ruang	 <p>Taman berada ditengah bangunan sebagai area publik</p>  <p>Amphitheater untuk menonton film outdoor secara gratis.</p>



Bidang tanah berbentuk setengah trapesium dengan lapisan rumput gajah mini sebagai pengganti pagar.

2 Organisasi Ruang

Luas *site* sebesar 19,761 m<sup>2</sup> dan sesuai dengan peraturan daerah kecamatan Depok yaitu KDB sebesar 40% dari total luas lahan. Luas bangunan yang akan terbangun adalah seluas 7.078 m<sup>2</sup>.

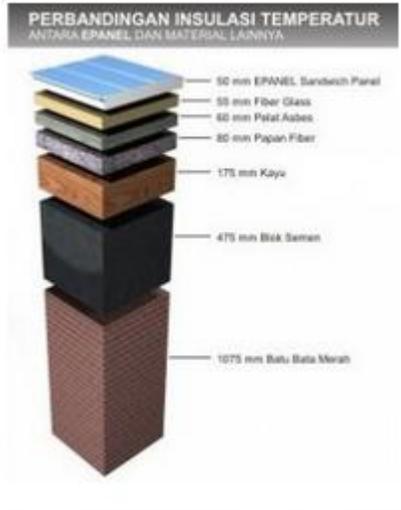


Public	Lobby, information desk
Penunjang utama	Pengarsipan film, keg.sosial dan event utama
Penunjang umum	Food and beverage, cinema art shop, penyewaan sarana dan ruang
Service	Keg.kebersihan dan pemeliharaan,
Private	Pemutaran film, r.pengelola

<p>3</p>	<p>Sirkulasi</p>	<p>Pembagian area sirkulasi bangunan bagi pengelola dan pengunjung akan dibedakan sesuai dengan zoning (<i>public-private</i>) dan menjaga keamanan dalam menjalankan fungsi dan kegiatan didalam bangunan.</p> <p>Sesuai dengan peraturan daerah mengenai proteksi kebakaran, pada area <i>site</i> akan disediakan jalur evakuasi untuk mobil pemadam kebakaran dapat masuk ke dalma site dan dapat mengakses seluruh bagian bangunan.</p> <div data-bbox="511 609 1412 1281" data-label="Diagram"> </div> <div data-bbox="617 1333 1274 1375" data-label="Caption"> <p>Evakuasi mobil pemadam kebakaran</p> </div> <div data-bbox="511 1428 1096 1816" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1112 1522 1429 1701" data-label="Text"> <p>Jalur mobil pemadam kebakaran di sepanjang sisi bangunan untuk mempermudah evakuasi dan pemadaman api.</p> </div>
----------	------------------	---



<p>4</p>	<p>Material</p>	<p>Menggunakan bahan konstruksi pabrikan seperti baja, kaca, dan material alami seperti batu bata dan rumput. Material akan diekspos secara maksimal agar pengguna bangunan dapat merasakan kesan takjub dan menyenangkan.</p>
----------	-----------------	--

5	Aklimatisasi	<p>Pada sisi barat <i>site</i> terdapat permukiman warga yang menggunakan seng sebagai material penutup bangunan. Material ini dapat menimbulkan panas berlebih sehingga pada batas <i>site</i> barat akan ditempatkan <i>barrier</i> vegetasi untuk meredam panas.</p>  <p>Barisan pohon peneduh untuk menghalau panas dari kawasan permukiman padat penduduk.</p>  <p>Menggunakan insulator panas berupa panel untuk ditempatkan di atap.</p>  <p>Penggunaan pergola pada jalur penghubung dan sirkulasi pedestrian dibutuhkan untuk melindungi pengguna dari cahaya matahari berlebih.</p>



6	Vegetasi	<ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Ground Cover</b>            Tanaman dengan tinggi rendah, merambat dengan bidang horizontal.            Fungsi: menutup permukaan bidang tanah, membentuk pola tertentu, menyerap panas berlebih, memiliki beragam bentuk dan warna.         </li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start;"> <div style="width: 45%;">   </div> <div style="width: 45%;"> <p><b>Rumput Gajah Mini</b></p> <p>Dapat ditempatkan di area yang menerima penyinaran matahari penuh.</p> <p><b>Portulaca Grandiflora</b></p> <p>Dapat ditempatkan di area yang menerima penyinaran matahari penuh. Memiliki beragam warna.</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Semak</b>            Ketinggian tanaman berkisar 120-400 m. Tanaman berbatang kayu, bertangkai banyak dan ranting rendah. Fungsi: pembagi ruang, semak dengan ketinggian batas mata berguna untuk membentuk ruang, dapat dibentuk.         </li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start;"> <div style="width: 45%;">  </div> <div style="width: 45%;"> <p><b>Teh</b></p> <p>Dapat dipangkas membentuk karakter/pagar. Perawatan mudah</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Pohon</b>            Jenis tanaman yang memiliki batang tunggal dan tinggi sekitar 3 m. jenis pohon:         </li> </ul>



berganti daun, berdaun lebar, selalu berdaun, daun berbentuk jarum. Fungsi: peneduh, menyerap karbon dioksida, pengarah sirkulasi.



Bambu

Mampu menyerap empat kali karbondioksida. Menyediakan 35% oksigen



Kiara Payung

Rindang dan ketinggian bisa hingga 11 m. Menyerap karbon dioksida. Ranting kuat diterpa angin. Harus dipangkas rutin.



Pohon Tanjung

Jenis pohon berdaun rimbun dan mampu menyerap polusi. Digunakan untuk penghijauan dan peneduh.



Cembra Kipas

Ketinggian dapat mencapai 20 m. Dapat memecahkan angin. Pembatas sepanjang jalan

Sumber: analisis penulis

6.4.3. Interior

Tabel.6.3. Interior Ruang

No	Ruang	Visualisasi
1	Lobby	
2	Studio pemutaran film reguler	
3	Studio pemutaran film independen	



4	Amphitheater (pemutaran film outdoor)	
5	Food court	

Sumber: analisis penulis

## DAFTAR PUSTAKA

Biro Pusat Statistik Daerah Istimewa Yogyakarta 2015

De Chiara, Joseph and Callender, John Hancock.2011.Time Saver Standarts for Building Types 2nd Edition. Mc Graw Hill Boo Company:NewYork

Ernst Neufert.1989.Data Arsitek Edisi Kedua Jilid 1.Erlangga:Jakarta

Joseph De Chiara, Michael J. Crosvie. Time Saver Standart For Building Types. McGraw Hill International Edition, fourtg edition:Newyork

Kabupaten Sleman Dalam Angka.2000.Badan Pusat Statistik Kabupaten Sleman

Peraturan Daerah Kabupaten Sleman nomor 7 tahun 2005 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Kabupaten Sleman tahun 2006-2025

Schodeck, Daniel L.1998. Struktur. PT.Refika Aditama:Bandung

[Http://id.m.wikipedia.org/wiki/Seni](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Seni),data 15 September 2017

Effendy, Onong Uchjana, 1986. Televisi Siaran, Teori dan Praktek. Bandung : Alumni