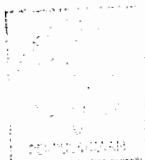
 UNIVERSITAS PADJADJARAN PERPUSTAKAAN	MENYERAHKAN GUGURAN KARTU PERPUSTAKAAN
Tgl. Serah Terima	2 SEP 2005
Event/No. Serah Terima	309/TA/HA.9/2005
Klasifikasi	Rf 725.823 HAS 05
Selesai Diproses	



LANDASAN KONSEPSUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
TUGAS AKHIR

**CINEGAME
SINEPLEKS DAN PUSAT VIDEOGAME
DI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SARJANA STRATA SATU

Oleh:

**HASTO ANGGORO PUTRO
NPM: 00 01 10322**



**UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
Fakultas Teknik
Program Studi Arsitektur
Tahun 2005**

LEMBAR PENGESAHAN

**LANDASAN KONSEPSUAL
TUGAS AKHIR**

Judul Proyek : Cinegame

Sinepleks dan Pusat Videogame di Yogyakarta

Periode : IV Tahun Ajaran 2004/2005

Penyusun : Hasto Anggoro Putro

NPM : 00 01 10322

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



(Ir. F. Christian JST, MSA.)

Dosen Pembimbing II



(Ir. YP. Suhodo Tjahyono, M.T.)

Mengesahkan,

**Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik
Universitas Atma Jaya Yogyakarta**



(Ir. H. Ismartono PR, MIHSc)

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Hasto Anggoro Putro

No. Mhs. : 00 01 10322

Judul Tugas Akhir : Cinegame

Sinepleks dan Pusat Videogame di Yogyakarta

Pembimbing I : Ir. F. Christian JST, MSA.

Pembimbing II : Ir. YP. Suhodo Tjahyono, MT.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya Tugas Akhir saya merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kelak kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa karya tersebut bukan karya saya sendiri maka saya tidak keberatan untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Yogyakarta, Juni 2005



Yang menyatakan

(Hasto Anggoro Putro)

Abstraksi

Film layar lebar dan game elektronik adalah dua fenomena yang paling berkembang saat ini dalam dunia hiburan modern. Bahkan menjadi fenomena budaya yang berkembang dengan amat pesat di hampir seluruh negara di dunia.

Cinegame hadir sebagai sebagai wadah kegiatan kedua hiburan di atas di Yogyakarta.

Film dan game elektronik mempunyai benang merah : fantasi.

Dengan konsep rancangan penerjemahan aspek fantasi dari istilah-istilah film dan game elektronik yang ditransformasikan ke dalam interior dan eksterior bangunan melalui penekanan desain ruang, warna dan cahaya.

Konsep diterjemahkan dengan tetap berlandaskan dan bertujuan memenuhi kebutuhan rekreatif pengunjung.

Kata Pengantar

Dengan rahmat Tuhan Yang Maha Esa serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka dapat diselesaikannya penyusunan Tugas Akhir ini, sebagai prasyarat penyelesaian kurikulum sarjana strata satu.

Pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada;

- Ir. H. Ismartono Pujo Raharjo, MIHSc sebagai Ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Ir. F. Christian JST, MSA., sebagai Dosen Pembimbing I atas segala bantuan, dorongan semangat, dan juga guyonannya. Terima kasih Pak.
- Ir. YP. Suhodo Tjahyono, MT., sebagai Dosen Pembimbing II atas segala perhatian, kritik dan masukannya. (Tidak gagal total kan Pak?)
- Bapak, Ibu, Mbak Retti terimakasih-terimakasih-terimakasih atas segala sumber hidupku. Ini dari Dek Angga ...
- Keluarga Besar PT. Mara Advertising yang telah memberi bantuan doa, moril, dan terutama materiilnya (he). Terimakasih Pak Djarot (sekarang saatnya Pinasthika Pak!), Pak Tri (matur nuwun standnya), Mbak Dini, Pak Eka atas kesempatan dan kepercayaannya. Kadek, Ipung dan Aryo (mari kita kejar 1emas 2 perak!). Juga untuk mas Arief PU atas tes dan perhatiannya.
- Teman-teman seperjuangan di studio, terutama penghuni aquarium : Je, Rio & Adel, Mas Endro, Mbak Ina, Ana dan Ilona (Ayo nyanyi Ello lagi! Syurupupp – I'll miss all the laugh we had). Anak-anak dalam : Ipung, Pak Lurah, Surya, Mas Anton, Ferdi, Uut, Mas Wahyu, Ion, dst ... Ayo kita kemana?
- Yaya (tengkyu asistensi utilitasnya en nemenin ke Jkt survey, eXc gilaaa!), Sun (tengkyu pinjaman buku sumber idenya!, lighting maut), Iwan, Andri ayo jalan-jalan lagi, kemana aja deh kita manut Yang penting adem – no more wedi ombo, panas! Ketep wae yuuk.
- Deddy Syamsudin, Adi Kurniadi, Handi Chandra, vrayinfo.com, tutorialized.com, cgarchitects.com, 3dcafe.com, photoshopcafe.com, doschdesign (tengkyu riz!), indocg.com, dst, buku-buku di TogaMas, Gramedia, Shopping dsb ... dan

untuk semua cd bajakan di wahana, studio one dan istana (hehehe). Tidak lupa untuk suhu 3D Je and suhu Corel Yaya – thanks bro!

- Teman-teman seperjuangan Pak Sinar dan Pak Hodo; Yayo, Freddy, Arum, Pranjoyo, Hendri, Je, Ade, Tina.
- Pak Sas dan Pak Yosep atas diadakannya lomba poster dan video tahun 2004 kemarin, benar-benar penyuntik semangat!
- Teman-teman senasib sepenanggungan angkatan 2000, yang sudah lulus dan yang belum – Ayo semangat! Bersama kita jadi arsitek, bukan sarjana arsitek!
- Inter Milan, Max Biaggi, Jaques Villeneuve terima kasih atas pelajaran hidupnya : just never give up and be our best, always, at any chance.
- Majalah-majalahku, tabloid-tabloidku, komik-komikku yang setia menemani sejak SD, Ultima (NG + Cross) – GrandC & Avant atas ide penggabungan film dan videogame, Zigma, Doraemon, Dragon Ball, Family Compo, Soccer, OtoSport, Shinchan, Dragon Voice, Otomotif, Harlem Beat, MotorPlus, F1 Racing, Hotgame, Anima, Animonster, Metropolis, Lighting Today, Bola, Rival, GameStation, Cinemags, GamePro, FotoMedia, Foto Video, Digital Photography, Chip, Info Komputer, Tamasya, Komputer Aktif, MotorTrends, Asri, Wizard, Cakram, IndonesiaDesign, Best Homes, Blank, Concepts.
- The best videogame of all time : Tekken!
- You've Got Mail, Lion King, Shrek, Aladdin, Finding Nemo, Sailormoon, Kamen Rider Ryuki dan Faiz.
- CPUku yang sudah berkerja keras ngerender hampir 24 jam tiap hari selama sebulan! Printerku (the best!), Kodakku dan almarhum Sonyku (hik).
- Pohon-pohon dan ranting-ranting yang sudah bersedia ditebang untuk jadi kertas (heheeh). 2.5 rim habis untuk asistensi + skripsi!

- Yang terakhir ... untuk Dessy Sipti Wagi Yanthi Fransisca Scholastika ... terimakasih karena sudah 'ada', baik saat senang, saat aku putus asa, bahkan saat aku bersikap bodoh ... Makasih sayang, ini untuk kamu☺.

Yogyakarta, 21 Juni 2005

Penyusun

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	iii
Daftar Foto	vii
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	xiv
Daftar Skema	xv

Bab I Pendahuluan

I.1. Batasan Pengertian Judul	1
I.2. Latar Belakang Pengadaan Proyek	1
I.3. Latar Belakang Lokasi	3
I.4. Latar Belakang Masalah	9
I.5. Pendekatan Desain Permasalahan	9
I.6. Rumusan Permasalahan	10
I.7. Tujuan dan Sasaran	10
I.8. Metode Studi	10
I.8.1. Pola Prosedural	10
I.8.2. Tata Langkah	10
I.9. Lingkup Studi	11
I.9.1. Materi Studi	11
I.9.2. Pendekatan Studi	11
I.10. Sistematika Pembahasan	11
I.11. Kerangka Berpikir	13

Bab II Film dan Game Elektronik

II.1. Film	14
II.2. Sejarah Film	14
II.3. Elemen Film	16
II.4. Sinepleks	17

II.4.1.	Klasifikasi Sinema	18
II.4.2.	Persyaratan Kualitas Visual	18
II.4.3.	Persyaratan Kualitas Akustik	21
II.4.4.	Persyaratan Keamanan	22
II.5.	Game Elektronik	22
II.6.	Sejarah Game Elektronik	23
II.7.	Elemen Game Elektronik	24
II.8.	Studi Kasus	26
Bab III Fantasi : ruang, warna dan cahaya		
III.1.	Fantasi	29
III.1.1.	Fantasi dan Psikologi	29
III.1.2.	Psikologi dan Arsitektur	31
III.1.3.	Arsitektur dan Fantasi	32
III.2.	Ruang	33
III.2.1.	Bentuk dan Ruang	34
III.2.2.	Kualitas Ruang dan Skala Ruang.....	34
III.2.3.	Persepsi Ruang	35
III.2.4.	Ruang, Fantasi dan Arsitektur	39
III.3.	Warna	39
III.3.1.	Pengertian Warna	39
III.3.2.	Karakteristik Warna	40
III.3.3.	Persepsi Warna	41
III.3.4.	Warna, Fantasi dan Arsitektur	45
III.4.	Cahaya	45
III.4.1.	Cahaya Matahari dan Buatan	45
III.4.2.	Pengaruh Pencahayaan	45
III.4.3.	Persepsi Pencahayaan	47
III.4.4.	Pencahayaan, Fantasi dan Arsitektur	47
Bab IV Analisis		
IV.1.	Analisis Pelaku	48
IV.2.	Analisis Kegiatan	49
IV.3.	Kebutuhan Ruang	50

IV.4.	Organisasi Ruang	51
IV.5.	Analisis dan Besaran Ruang	53
IV.6.	Dasar Pemilihan <i>Site</i>	57
	IV.6.1. Alternatif <i>Site</i>	58
	IV.6.2. <i>Site</i> Terpilih	62
IV.6.3.	Analisis <i>Site</i>	64
IV.7.	Pendekatan Fantasi	67
	IV.7.1. Fantasi Terpimpin Film	70
	IV.7.2. Fantasi Liar Game Elektronik	71
IV.8.	Analisis Fantasi Penampilan Visual	72
IV.9.	Analisis Fantasi Bentuk	73
IV.10.	Analisis Fantasi Tata Ruang Luar	76
	IV.10.1.Kondisi <i>Site</i>	76
	IV.10.2.Kebutuhan Keberdekatan	78
	IV.10.3.Tuntutan Konsep	78
IV.11.	Analisis Fantasi Tata Ruang Dalam	79
IV.12.	Analisis Fantasi Warna	82
IV.13.	Analisis Fantasi Pencahayaan	84
IV.14.	Analisis Material	85
IV.15.	Analisis Struktur	88
IV.16.	Analisis Utilitas	89
	IV.16.1.Air Bersih	89
	IV.16.2.Listrik	90
	IV.16.3.Komunikasi	90
	IV.16.4. <i>Fire Protection</i>	90
	IV.16.5.Drainase	90
	IV.16.6.Penghawaan	90
	IV.16.7.Transportasi Vertikal	91
	IV.16.8.Instalasi Penangkal petir	91
IV.17.	Analisis Akustik	92
	IV.17.1.Denah Teater	92
	IV.17.2.Fasilitas	92

Bab V Konsep

V.1.	Terjemahan Fantasi : ruang, warna dan cahaya	93
V.2.	Terjemahan Elemen Film dan Game Elektronik	93
V.4.	Terjemahan Elemen Film	94
V.5.	Terjemahan Elemen Game Elektronik	97
V.5.	Konsep Penampilan Visual	101
V.6.	Konsep Bentuk	102
V.7.	Konsep Tata Ruang Luar	104
V.8.	Konsep Tata Ruang Dalam	105
V.9.	Konsep Warna	106
V.10.	Konsep Pencahayaan	107
V.11.	Konsep Material	107
V.12.	Konsep Struktur	108
V.13.	Konsep Utilitas	108
V.13.1.	Air Bersih	108
V.13.2.	Listrik	108
V.13.3.	Komunikasi	109
V.13.4.	<i>Fire Protection</i>	109
V.13.5.	Drainase	110
V.13.6.	Penghawaan	111
V.13.7.	Transportasi Vertikal	111
V.13.8.	Instalasi Penangkal Petir	111
V.14.	Konsep Akustik	112
	Daftar Pustaka	119

Daftar Foto

Bab I Pendahuluan

1.1.	Bioskop IMAX Keong Mas	2
1.2.	Suasana Rental Game <i>Online</i>	6
1.3.	Grand Final Lomba Winning Eleven	8

Bab II Film dan Game Elektronik

2.1.	Thomas Alva Edison – <i>kinetograph</i>	15
2.2.	Kursi penonton.....	19
2.3.	Jalur sirkulasi antara kursi	22
2.4.	Game elektronik “Pong”	23
2.5.	Interior IMAX London	27
2.6.	Eksterior IMAX London	27
2.7.	Interior UFA Dresden	27
2.8.	Eksterior UFA Dresden	27

Bab III Fantasi : Ruang, warna dan cahaya

3.1.	Karya arsitek ekspresionis	33
------	----------------------------------	----

Bab IV Analisis

4.1.	Foto Udara Alternatif Site.....	58
4.2.	Foto Udara Alternatif Site 1.....	59
4.3.	Foto Udara Alternatif Site 2.....	59
4.4.	Foto Udara Alternatif Site 3.....	59
4.5.	Foto Udara Alternatif Site 4.....	59

4.6.	Panorama site	64
4.7.	Penampilan modern <i>Entertainment X Center</i>	73
4.8.	<i>Entertainment X Center</i>	82
4.9.	<i>Guggenheim Museum</i>	82



Daftar Gambar

Bab II Film dan Game Elektronik

2.1.	Kursi penonton	18
2.2.	Kemiringan Lantai	19
2.3.	Jarak kursi penonton	19
2.4.	Jarak kursi penonton serong	19
2.5.	Perbandingan ukuran layar	20
2.6.	Perbandingan ukuran layar 3D dengan layar normal	20
2.7.	Layar <i>dome</i>	20
2.8.	Layar normal	20
2.9.	Jarak kursi ke sirkulasi.....	22
2.10.	Denah IMAX London.....	27
2.11.	Potongan IMAX London.....	27
2.12.	Denah UFA Dresden.....	27
2.13.	Potongan UFA Dresden.....	27
2.14.	Perspektif mata burung UFA Dresden	28
2.15.	Perspektif skala manusia UFA Dresden	28

Bab III Fantasi : Ruang, warna dan cahaya

3.1.	Lukisan surealisme digital	33
3.2.	Visualisasi hubungan bentuk dan ruang	34
3.3.	<i>Color Schema</i>	40
3.4.	Contoh penerapan <i>Hue, Saturation dan Brightness</i>	40
3.5.	Asosiasi warna dengan bentuk	44

Bab IV Analisis

4.1.	Penampilan modern interior	73
4.2.	<i>Mass</i>	73
4.3.	<i>Mass/void</i>	73
4.4.	<i>Substraction</i>	74
4.5.	<i>Interlock</i>	74
4.6.	<i>Solid/void</i>	74
4.7.	<i>Offset</i>	74
4.8.	<i>Facade</i>	74
4.9.	<i>Envelope</i>	74
4.10.	<i>Solid frame</i>	74
4.11.	<i>Solid Membrane</i>	74
4.12.	<i>Frame membrane</i>	75
4.13.	<i>Layer</i>	75
4.14.	<i>Mass penetrated</i>	75
4.15.	<i>Skeletal planer</i>	75
4.16.	Fantasi terpimpin – <i>repetitive uniqe</i>	75
4.17.	Fantasi liar - <i>contrast</i>	75
4.18.	Visualisasi posisi <i>main building</i>	76
4.19.	Arah pengembangan massa bangunan	76
4.20.	<i>Landmark</i>	77
4.21.	Denah penataan massa film dan game	77
4.22.	Perspektif penataan massa film dan game	77
4.23.	Visualisasi posisi <i>main building</i>	78
4.24.	Sirkulasi menembus site	78
4.25.	Visualisasi penatan massa bangunan pada site	78
4.26.	Pencapaian langsung	79
4.27.	Alur kejutan	79
4.28.	Efek <i>morphing</i>	80
4.29.	Sirkulasi spiral	80
4.30.	Alur gerak ke area game	81
4.31.	Visualisasi skala dan proporsi dinamis	82
4.32.	Kamuflase tingkat saturasi warna dengan kaca	83

4.33.	Bukaan bidang dinding	84
4.34.	Bukaan bidang langit-langit	84
4.35.	Bukaan bidang sudut	84
4.36.	Bukaan di antara bidang	84
4.37.	Pencahayaan terpusat	84
4.38.	Pencahayaan linear	84
4.39.	Pencahayaan acak	85
4.40.	Material alumunium	85
4.41.	Material batu bata	85
4.42.	Material batako	85
4.43.	Material batu	85
4.44.	Material batu candi	86
4.45.	Material beton <i>unfinished</i>	86
4.46.	Material beton <i>pre cast</i>	86
4.47.	Material cat <i>glossy</i>	86
4.48.	Material cat tekstur	86
4.49.	Material cermin	86
4.50.	Material kain	87
4.51.	Material kaca	87
4.52.	Material kawat	87
4.53.	Material kayu	87
4.54.	Material keramik	88
4.55.	Material krom	88
4.56.	Material metal	88
4.57.	Material plastik/fiber	88
4.58.	Modifikasi kolom	89
4.59.	Modifikasi balok	89
4.60.	Sistem grid kolom balok	89
4.61.	Kamufase struktur	89
4.62.	Denah teater	92

Bab V Konsep

5.1.	McDonnald's	101
5.2.	Komposisi bentuk secara visual	101
5.3.	Perspektif bioskop 3D	102
5.4.	Potongan	102
5.5.	Perspektif silinder	103
5.6.	Perspektif silinder	103
5.7.	Denah area game	103
5.8.	Perspektif massa	103
5.9.	Panduan bentuk interior	104
5.10.	<i>Zoning</i>	104
5.11.	Alur kendaraan	104
5.12.	Area ruang publik	105
5.13.	Orientasi pada <i>entrance</i>	106
5.14.	<i>Furniture</i> area game	106
5.15.	Sofa ruang tunggu	106
5.16.	Neon spiral	107
5.17.	Neon gantung pada pipa baja	107

Daftar Tabel

Bab I Pendahuluan

1.1.	Jumlah per kawasan	4
1.2.	Jumlah penonton, kapasitas dan jumlah bioskop DIY (1997-2001)	5

Bab III Fantasi : Ruang, warna dan cahaya

3.1.	Persepsi bentuk	38
3.2.	Persepsi positif negatif warna	41
3.3.	Persepsi warna pada media	43

Bab IV Analisis

4.1.	Uraian kondisi alternatif site 1	59
4.2.	Uraian kondisi alternatif site 2	60
4.3.	Uraian kondisi alternatif site 3	60
4.4.	Uraian kondisi alternatif site 4	61
4.5.	Komparasi alternatif site	62
4.6.	Daftar pengunjung restoran <i>fast food</i>	63
4.7.	Transformasi arsitektural fantasi terpinpin film	70
4.8.	Transformasi arsitektural fantasi liar game elektronik.....	72
4.9.	Kebutuhan instalasi penangkal petir	89

Bab V Konsep

5.1.	Terjemahan arsitektur <i>Comedy</i>	94
5.2.	Terjemahan arsitektur <i>Drama</i>	94
5.3.	Terjemahan arsitektur <i>Action Adventures</i>	94

5.4.	Terjemahan arsitektur <i>Science Fiction</i>	94
5.5.	Terjemahan arsitektur <i>Superhero/Fantasy</i>	95
5.6.	Terjemahan arsitektur <i>Thriller/Horror</i>	95
5.7.	Terjemahan arsitektur <i>Animation</i>	95
5.8.	Terjemahan arsitektur <i>Teen</i>	95
5.9.	Terjemahan arsitektur <i>Romance</i>	96
5.10.	Terjemahan arsitektur <i>Biography/Reality</i>	96
5.11.	Terjemahan arsitektur <i>Fade</i>	96
5.12.	Terjemahan arsitektur <i>Titles</i>	96
5.13.	Terjemahan arsitektur <i>Frame</i>	97
5.14.	Terjemahan arsitektur <i>Blue Screen</i>	97
5.15.	Terjemahan arsitektur <i>Puzzle</i>	97
5.16.	Terjemahan arsitektur <i>Pixel</i>	97
5.17.	Terjemahan arsitektur <i>RPG</i>	98
5.18.	Terjemahan arsitektur <i>Simulation</i>	98
5.19.	Terjemahan arsitektur <i>Fighting/Racing/Sport</i>	98
5.20.	Terjemahan arsitektur <i>Action/Adventures/Platformers</i>	98
5.21.	Terjemahan arsitektur <i>Strategy</i>	99
5.22.	Terjemahan arsitektur <i>2 D Graphic</i>	99
5.23.	Terjemahan arsitektur <i>3 D Graphic</i>	99
5.24.	Terjemahan arsitektur <i>Wireframe & Polygon</i>	99
5.25.	Terjemahan arsitektur <i>FMV</i>	100
5.26.	Terjemahan arsitektur <i>Split Screen</i>	100

Daftar Skema

Bab I Pendahuluan

1.1. Kerangka Berpikir	13
------------------------------	----

Bab IV Analisis

4.1. Organisasi Ruang Umum	51
4.2. Organisasi Ruang Rekreatif	52
4.3. Organisasi Ruang Apresiatif	52
4.4. Organisasi Ruang Eksploratif dan Administratif	52
4.5. Jalur kendaraan	52
4.6. Dasar Pemilihan <i>Site</i>	62
4.7. Proses Berpikir Manusia	69
4.8. Proses Berpikir Manusia 2	69
4.9. Prses Berpikir - Fantasi.....	10

Bab V Konsep

5.1. Sistem penanganan kebakaran	109
--	-----