

## Bab V

### Konsep Perencanaan dan Perancangan

#### V.1. Terjemahan Fantasi : ruang, warna dan cahaya

Konsep perencanaan dan perancangan berangkat dari pertanyaan “apa yang ingin disampaikan?”. Suasana psikologis apa yang akan diterjemahkan ke ruang fisik. Fantasi liar atau terpimpin? Tipe fantasi yang dipilih divisualisasikan ke arsitektur dengan inspirasi istilah film dan game elektronik.

#### V.2. Terjemahan Elemen Film dan Game Elektronik

Secara umum suasana fantasi dari area film adalah terpimpin. Hal ini berarti bentukan atau suasana ‘aneh’ diminimalisir. Namun tetap saja suasana fantasi harus tetap terlihat. Untuk membentuk ‘suasana berbeda’, beberapa *genre* film dimanfaatkan sebagai inspirasi ruang, warna dan cahaya. Pada Bab sebelumnya, telah dijelaskan game elektronik digolongkan kepada fantasi liar. Dengan berpegang pada pedoman tersebut, istilah dan elemen dalam game elektronik diterjemahkan ke bahasa arsitektural.

Namun penerjemahan ini tidak bersifat mutlak, dalam artian 1 ruang bukan hanya terdiri dari 1 terjemahan. Selain untuk menghindari pengkotak-kotakan ruang, juga untuk kedinamisan suasana ruang. Bisa terjadi dalam 1 ruang terdapat aplikasi *drama* dan *animation*, meskipun secara persepsi bertentangan.

### V.3. Terjemahan Elemen Film

Tabel 5.1.

Terjemahan arsitektur *Comedy*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Menghibur
Ruang	Dinding dan beberapa kemiringan (berfungsi juga sebagai ramp)
Warna	<i>Colourful</i> , cerah, material plastik, <i>fiber</i> dan cat <i>glossy</i> .
Cahaya	Pencahayaan buatan yang dipasang pada tempat yang tidak terduga. Di balik plafond, di dalam dinding, dalam lantai dll.
Aplikasi	Ruang tunggu, bertujuan mengurangi rasa bosan.

Tabel 5.2.

Terjemahan arsitektur *Drama*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Emosi naik turun. <i>Sad ending</i> .
Ruang	Lantai bergelombang. Perspektif linier.
Warna	Menghambat, kombinasi warna dengan <i>saturation</i> rendah
Cahaya	Deretan lampu dengan intensitas kekuatan yang berseling-seling.
Aplikasi	Ruang antara 2 - <i>main lobby</i> dengan <i>lobby film</i> .

Tabel 5.3.

Terjemahan arsitektur *Action Adventures*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Perjalanan – kemenangan dan kegagalan.
Ruang	Deretan kolom (atau kolom dekoratif/non struktural) berirama yang terpuntir menuju klimaks.
Warna	<i>Hue</i> warna per kolom (interior), monokrom (eksterior)
Cahaya	<i>Spotlight</i> – vertikal dari lantai per kolom
Aplikasi	Kolom eksterior

Tabel 5.4.

Terjemahan arsitektur *Science Fiction*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Kekaguman
Ruang	Skala monumental. Perspektif kedalaman
Warna	Eksklusif, warna-warna perak – hitam
Cahaya	<i>Spotlight</i> Titik-titik lampu menjadi bintang-bintang saat malam.
Aplikasi	Suasana umum <i>lobby film</i>

Tabel 5.5.  
Terjemahan arsitektur *Superhero/Fantasy*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Di luar jangkauan
Ruang	Lantai kaca
Warna	Inspiratif
Cahaya	<i>Self illuminated glass box</i>
Aplikasi	Lantai kaca

Tabel 5.6.  
Terjemahan arsitektur *Thriller/Horror*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Mencekam
Ruang	Kolom dan balok yang berubah dimensi atas dan bawah (seperti stalagtit dan stalagmit pada gua) Perbedaan elevasi lantai mendadak
Warna	Warna gelap.
Cahaya	Suram, remang-remang. Cahaya terang pada ujung.
Aplikasi	Ruang antara, sesaat sebelum memasuki <i>lobby</i> film, sehingga pengunjung mengalami <i>visual shock</i> .

Tabel 5.7.  
Terjemahan arsitektur *Animation*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Kekanakan
Ruang	Bentuk geometris 3D murni sebagai elemen dekoratif
Warna	Ceria
Cahaya	Menyebar
Aplikasi	<i>Area mini cinema (privat)</i>

Tabel 5.8.  
Terjemahan arsitektur *Teen*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Kebebasan
Ruang	Tanpa kolom
Warna	Energik
Cahaya	Bukaan di antara bidang, memperluas area visual
Aplikasi	Ruang antrean

Tabel 5.9.  
Terjemahan arsitektur *Romance*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Romantis
Ruang	Penerapan elemen air – kolam dalam ruang ( <i>pond</i> ) yang tenang
Wama	Lembut, ungu/pink
Cahaya	Terpusat pada kolam, baik di luar ( <i>spotlight</i> ) maupun di dalam kolam.
Aplikasi	Kolam/air mancur dalam dan luar ruang/ <i>lounge</i>

Tabel 5.10.  
Terjemahan arsitektur *Biography/Reality*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Perjalanan
Ruang	Ruang linear dengan bukaan dan lekukan pada dinding.
Wama	Sepia - <i>peach</i>
Cahaya	Terpusat
Aplikasi	Ruang display poster film, area pameran eksploratif

Tabel 5.11.  
Terjemahan arsitektur *Fade*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Berubah
Ruang	<i>Morphing</i> dinding dan langit-langit
Wama	Gradasi
Cahaya	Memudar/berpendar
Aplikasi	Elemen arsitektural ruang perjalanan dari ruang tunggu ke teater.

Tabel 5.12.  
Terjemahan arsitektur *Titles*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Pembuka
Ruang	Jelas, tegas
Wama	Monokrom (abu-abu atau hitam)
Cahaya	Redup ke terang (atau sebaliknya)
Aplikasi	<i>Area Entrance</i>

Tabel 5.13.  
Terjemahan arsitektur *Frame*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Ringan
Ruang	Batas tidak jelas
Warna	<i>Inverse</i> dari warna dominan
Cahaya	Bawah ke atas
Aplikasi	Pembatas ruang tunggu/ furniture pada beberapa ruang

Tabel 5.14.  
Terjemahan arsitektur *Blue Screen*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Rata
Ruang	monoton
Warna	Monokrom hijau terang
Cahaya	Merata
Aplikasi	Ruang transisi menuju kegiatan yang berbeda

#### V.4. Terjemahan Elemen Game Elektronik

Tabel 5.15.  
Terjemahan arsitektur *Puzzle*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Teka-teki
Ruang	Batasan ruang membentuk semacam labirin
Warna	Kombinasi
Cahaya	Acak
Aplikasi	Ruang antara menuju area game

Tabel 5.16.  
Terjemahan arsitektur *Pixel*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Bagian
Ruang	Beberapa bagian ditonjolkan
Warna	Kombinasi
Cahaya	Acak, mayoritas dari lantai
Aplikasi	Dinding dengan dekoratif terjemahan <i>pixel</i>

Tabel 5.17.  
Terjemahan arsitektur *RPG (Role Playing Game)*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Petualangan
Ruang	Sirkulasi kurva, menerus
Warna	Sepia (klasik)
Cahaya	Menyebar
Aplikasi	Area game utama

Tabel 5.18.  
Terjemahan arsitektur *Simulation*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Kenyataan
Ruang	Penyelubungan
Warna	Sepia
Cahaya	Merata
Aplikasi	Ruang game <i>handheld</i>

Tabel 5.19.  
Terjemahan arsitektur *Fighting/Racing/Sport*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Bertahap
Ruang	<i>Step by step</i>
Warna	Berubah pada setiap levelnya
Cahaya	Membimbing
Aplikasi	<i>Escalator – entrance</i> masuk ke fungsi.

Tabel 5.20  
Terjemahan arsitektur *Action/Adventures/Platformers*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Perjalanan
Ruang	Berkelok-kelok
Warna	Berbeda-beda, namun tetap pada satu komposisi (tidak kontras)
Cahaya	Berbeda intensitas
Aplikasi	Ruang sirkulasi keluar dari area film (teater) menuju ke area game.

Tabel 5.21.  
Terjemahan arsitektur *Strategy*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Berpikir
Ruang	<i>Blank spot</i>
Warna	Memusat
Cahaya	Menenangkan
Aplikasi	Ruang transisi dari lobby game ke area game

Tabel 5.22.  
Terjemahan arsitektur *2D Graphic*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Rata, <i>flat</i>
Ruang	Ruang sirkulasi yang datar dan monoton.
Warna	Membosankan
Cahaya	Mendramatisir
Aplikasi	Ruang antara 1 - <i>main lobby</i> dengan <i>lobby film</i>

Tabel 5.23.  
Terjemahan arsitektur *3D Graphic*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Bertingkat
Ruang	Rendah – tinggi
Warna	Berdasarkan tingkatan <i>hue</i>
Cahaya	Beda intensitas
Aplikasi	Jembatan penghubung lobby ke area game.

Tabel 5.24.  
Terjemahan arsitektur *Wireframe & Polygon*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Rangka
Ruang	Struktur utama penyangga atap/dinding dekoratif, rangka atap (terkesan melayang)
Warna	<i>Metal polished</i>
Cahaya	Spot light, baik menuju atau berada di rangka.
Aplikasi	Ekspos struktur bangunan utama game.

Tabel 5.25.  
Terjemahan arsitektur *FMV (Full Motion Video)*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Pemberhentian sementara
Ruang	Ruang di antara ruang –ruang. Dapat disebut juga sebagai <i>blank spot</i> . Pengunjung melepaskan segala ketegangan visual mereka di area ini.
Warna	Kalem
Cahaya	Teduh
Aplikasi	Area game, pengunjung setelah melewati beberapa ruang transisi yang 'penuh warna' dapat melakukan kegiatan game dengan tenang. Yang diwujudkan dalam tatanan interior sederhana.

Tabel 5.26.  
Terjemahan arsitektur *Split Screen*

Kriteria	Uraian
Persepsi	Pembagian
Ruang	Berlevel
Warna	Berbeda-kontras satu sama lain
Cahaya	Bawah ke atas, atas ke bawah (selang seling)
Aplikasi	Interior area utama game.



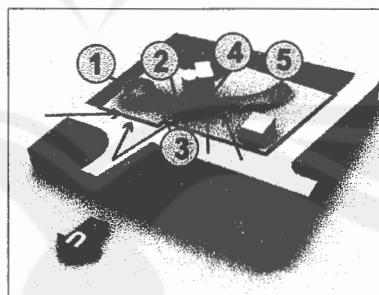
## V.5. Konsep Penampilan Visual

Kesan 'suasana berbeda' akan diterima pengamat pertama kali dari perbedaan langgam arsitektur yang ada pada bangunan. *Style* bangunan eksisting McDonald's terkesan 'biasa' harus diimbangi dengan penataan massa, bentuk, ruang, warna, pencahayaan, material, dsb yang 'tidak biasa'. Sehingga didapat nuansa kontras dan menarik perhatian.



Gambar 5.1. Bangunan McDonald's dengan latar belakang *cinemachine*  
Perspektif dari barat laut *site*

Kesan fantasi selain didapat dari persepsi ruang (yang akan lebih terasa di interior) juga dari penampilan secara visual. Eksterior *cinemachine* menterjemahkan fantasi liar sebagai penarik perhatian visual dengan ciri-ciri arsitektur modern : meminimalisir ornamen.



Gambar 5.2. Komposisi bentuk secara visual  
Posisi dan bentuk bangunan untuk memenuhi kebutuhan visual dari semua akses view ke dalam site.

- Bioskop 3D (1) - bentuk telur, warna dan material metal krom, pencahayaan *spotlight* dapat diakses dari semua arah.
- Jembatan penghubung (2) – lebar 2.5 m tinggi 3.4 m, ekspos struktur, transparan, *colourful*. View dari utara (C. Simanjuntak), dan barat (Jend. Sudirman, *traffic light*)

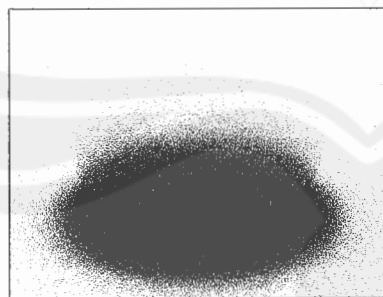
- Entrance (3) - berupa silinder dengan penampang elips. Bangunan melayang 2 lantai di atas tanah, transparan dengan dinding kaca. Berfungsi 2 : lobby bioskop 3D sekaligus atap area *entrance*.
- *Entrance building* (4) – balok masif, bidang yang menghadap ke jalan 'dilapis' dengan jajaran neon box. Akses visual terbaik dari *traffic light*.
- Area game (5) - bentuk organik dengan beberapa bagian yang transparan. Akses visual dari jl. Jend Sudirman dan Jl. Sunaryo.

## V.6. Konsep Bentuk

Bentuk massa bangunan adalah hal penting dalam membangun persepsi fantasi.

Ada 3 massa yang menjadi perhatian : area bioskop 3D, game elektronik dan *entrance*. Bioskop 3D yang juga berfungsi sebagai *landmark* mengambil bentuk dasar bola. Dengan alasan bola memiliki ciri organik dan 'kurang biasa' dipakai sebagai bentuk bangunan, terutama di Indonesia dan Yogyakarta. Bentuk bola ditekan dari ke bawah sehingga menjadi bentuk telur.

Alasan lain pemilihan bentuk telur adalah konsep filosofis dari film. Film adalah hiburan yang pasif, fantasi terpimpin. Bentuk telur tidak mempunyai patahan, sehingga bisa dianalogikan tidak 'dinamis' namun tetap 'menarik' sbagai sebuah *landmark*.

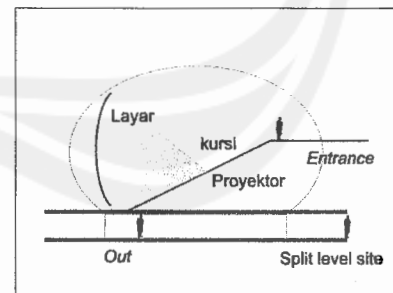


Gambar 5.3. Perspektif

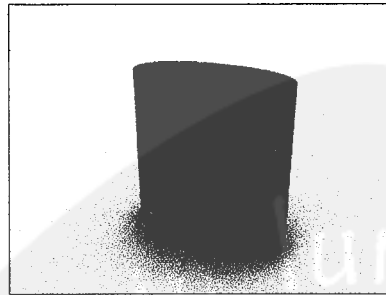
Menggunakan struktur cangkang dengan pelapis *chromed metal flat panel*.

Gambar 5.4. Potongan

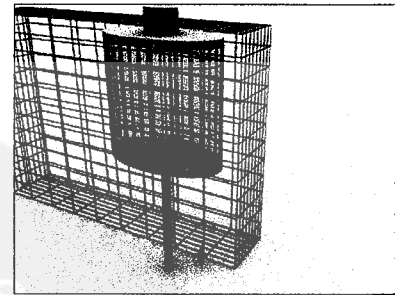
Denah berbentuk lingkaran murni, pintu masuk ke bioskop 3D melalui jembatan penghubung dari bangunan utama setinggi +7.00 m ( 2 lantai). Pintu keluar berada di selatan site dengan ketinggian -2.00 m karena konsekuensi kontur lahan.



Telah disinggung pada analisis Bab IV, kebutuhan utama dari *entrance* adalah kemudahan pencapaian. Selain perletakan, bentuk juga dapat mendukung kemudahan pencapaian sebagai penanda visual.

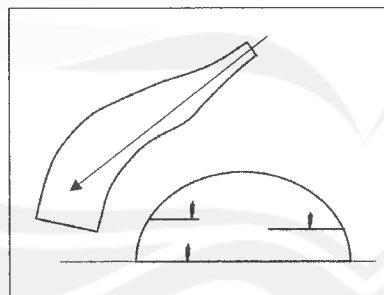


Gambar 5.5. Perspektif  
Berupa bentuk silinder yang dipipihkan

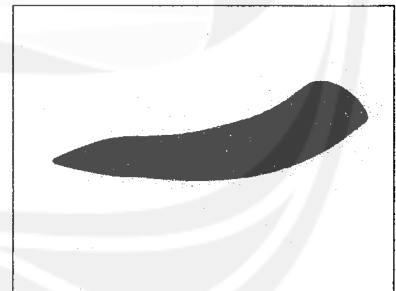


Gambar 5.6. Perspektif  
Berupa bangunan melayang (7 m dari tanah) didukung oleh 1 kolom tengah, transparan dengan *grid-grid frame* kaca yang diekspos.

Massa area game elektronik juga mengadopsi bentuk organik sebagai visualisasi videogame yang aktif dan fantasi liar. Bentuk silinder, namun posisinya horizontal, melengkung dan penampangnya melingkarannya mengecil di satu sisi.

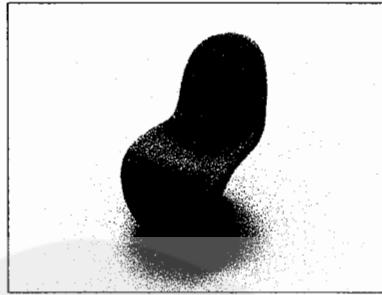


Gambar 5.7. Denah, alur masuk pengunjung dan potongan area game



Gambar 5.8. Perspektif massa

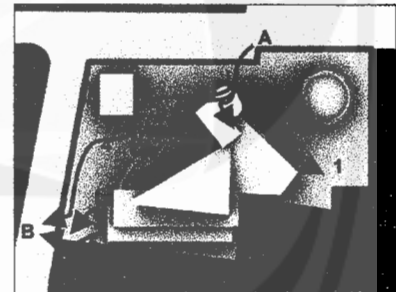
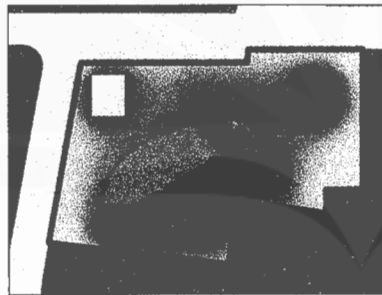
Kombinasi bentuk seperti yang dijabarkan pada Bab IV di terapkan tidak hanya pada bagian-bagian eksterior saja, namun juga pada interior termasuk *furniture*.



Gambar 5.9. Panduan bentuk yang dipakai untuk furniture interior.

## V.7. Konsep Tata Ruang Luar

Restoran *McDonalds* yang telah eksis di site dipertahankan. Selain karena bangunan tersebut tergolong baru, juga karena tuntutan suasana 'berbeda'. Style eksterior dari *McDonalds* dan *cinemachine* akan sama sekali berbeda. Perbedaan ini menambah nilai 'liar' eksterior keseluruhan dan semakin menarik perhatian visual pengamat dan calon pengunjung.



Gambar 5.10. Zoning

- Biru : Area Entrance
- Merah : Area Film
- Kuning : Area Game
- Hijau : Area Eksploratif
- Ungu : Area Apresiatif Edukatif

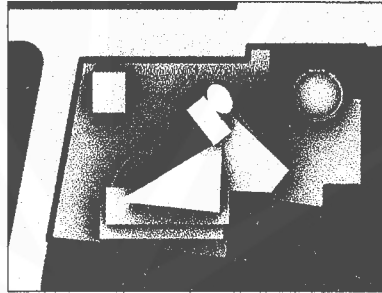
Gambar 5.11.

- Alur kendaraan
- A : IN/out B : OUT/in
- 1 : area parkir 1
- 2 : IN/out basement
- 3 : area parkir 2
- 4 : alur kendaraan *drive thru*
- 5 : OUT/in basement

Sirkulasi kendaraan yang masuk ke kompleks bangunan mempunyai dua pilihan parkir. *Outdoor* dan *basement*.

Alasan pembagian area parkir *outdoor* menjadi 2 bagian adalah untuk mengurangi kesan *crowding* pada kompleks bangunan.

**Cinemade** juga akan menyediakan suatu ruang publik yang bebas diakses oleh semua orang. Alasan pertama adalah sempadan 10 m (mengikuti jarak bangunan eksisting McDonald's ke Jl. Jend. Sudirman) apabila tidak dimanfaatkan akan percuma. Alasan kedua adalah untuk mengurangi kesan *crowded* bangunan dengan ruang terbuka. Alasan ketiga adalah interaksi, baik dengan pengunjung maupun calon pengunjung. Dengan adanya ruang terbuka yang gratis calon pengunjung akan dapat mulai merasakan 'suasana berbeda' **Cinemade**. Alasan ini lebih bersifat bisnis.



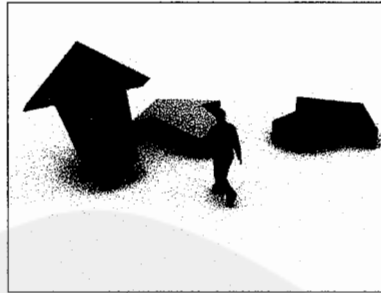
Gambar 5.12. Area Ruang Publik  
Pemanfaatan lahan di depan bioskop 3D, ujung timur laut *site* yang akan terpakai sebagai area ruang publik.

#### V.8. Konsep Tata Ruang Dalam

Ruang orientasi untuk memudahkan pengunjung memilih area apa yang akan dituju. Dimulai dari lokasi parkir – pengunjung mempunyai 2 pilihan :

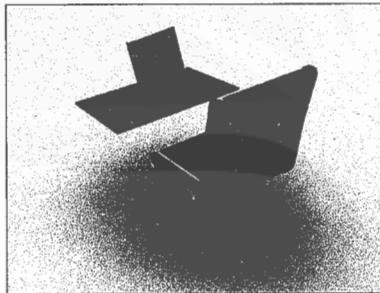
- Area Rekreatif & Eksploratif  
Akses visual ke dan penempatan *main entrance* jelas.
- Area Edukatif & Administratif (akses masuk hanya untuk pengelola)  
Pencapaian tersamar

Setelah memasuki *main entrance* pengunjung dihadapkan lagi pada 3 orientasi : area film, game dan exhibition *hall*.

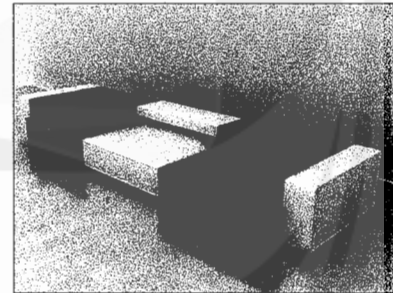


Gambar 5.13. Orientasi pada ruang *Entrance*  
 Area Film (merah) berada pada lantai 3, sehingga pengunjung diharuskan melalui escalator terlebih dahulu.  
 Area Eksploratif (kuning)

Penataan interior mengikuti inspirasi yang di dapat dari penerjemahan elemen film dan game elektronik. Dengan harapan suasana 'berbeda' melalui fantasi dapat dirasakan oleh pengunjung. Pemilihan jenis dan material furniture adalah modern dengan cirinya minimalis.



Gambar 5.14. Furniture area game



Gambar 5.15. Sofa ruang tunggu (sumber : [www.3d02.com](http://www.3d02.com))

## V.9. Konsep Warna

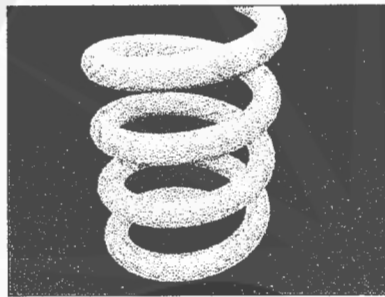
Eksterior bangunan tidak menggunakan banyak warna. Untuk memelihara efek kejutan yang akan diterima pengunjung pada penataan ruang dalam. Warna merah untuk keselarasan bangunan eksisting McDonalds, warna hitam untuk memberi kesan eksklusif, dan abu-abu (perak) untuk kesan modern.

Pemilihan warna interior tergantung pada suasana istilah apa yang akan dicapai (contoh : *pixel* berwarna-warni, *blue screen* monokrom

hijau, *romance pink*, dll). Namun sedapat mungkin terdapat warna-warna *highlight* biru (warna *universal*, memberi kesan teduh) sebagai penyalaras. Penerapannya bisa melalui warna material, warna lampu, detail, dll.

#### V.10. Konsep Pencahayaan

Pencahayaan dramatis adalah kunci pokok pembangun persepsi fantasi. Pencahayaan buatan lebih banyak dipakai dan tidak hanya berfungsi sebagai penerang saja, namun juga sebagai elemen dekoratif. Pemakaian lampu *neon*, *halogen* dan *spotlight* akan mendominasi, pemantulan cahaya oleh material yang mengkilap dll. Armaturnya tidak memakai standar pabrikan, melainkan dimodifikasi sehingga bentuk dan efek pencahayaannya mampu membangun suasana fantasi.



Gambar 5.16. Neon spiral



Gambar 5.17. Neon gantung pada pipa baja

#### V.11. Konsep Material

Disesuaikan dengan suasana apa yang akan divisualkan. Sesuai dengan analisis material dan persepsi psikologisnya. Namun lepas dari itu material kayu lapis mengkilap akan banyak terpakai untuk mengurangi kesan kaku dari style modern yang digunakan dalam interior. Material kayu ini dipakai baik untuk pelapis dinding, langit-langit (plafond) maupun pada lantai.

## V.12. Konsep Struktur

Struktur dibagi menjadi :

- Super Struktur  
Rangka beton dan *truss frame*
- Sub Struktur  
Menggunakan tipe kapal dengan basement
- Horizontal
- Vertikal

Selain itu area bioskop 3D menggunakan struktur cangkang beton. Bangunan area game menggunakan struktur rangka baja dengan penutup kombinasi sirip-sirip aluminium dan kaca.

Pengembangan dan pemilihan sistem struktur berdasarkan pada kebutuhan-kebutuhan sbb :

- Fleksibilitas ruang
- Keamanan
- Penampilan

## V.13. Konsep Utilitas

### V.13.1. Air Bersih

Menggunakan sistem *down feet*. Air dipompa kemudian didistribusikan melalui pipa dari lantai teratas bangunan.

### V.13.2. Listrik

Mengantisipasi aliran listrik yang tidak stabil dari PLN, genset adalah syarat mutlak. Ruang genset terletak di bagian depan kompleks bangunan dengan alaan kemudahan pencapaian. Namun posisinya tersembunyi (di bawah bangunan bioskop 3D).



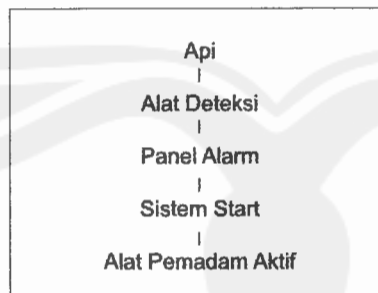
### V.13.3. Komunikasi

- **Interkom**  
Komunikasi antar karyawan di dalam bangunan.
- **Telkom**  
Komunikasi ke luar dan ke dalam bangunan.
- **LAN**  
Komunikasi antar komputer karyawan, antar komputer yang terdapat di area game.
- **Hot Spot**  
Komunikasi internet tanpa kabel, diterapkan di restoran, cafe dan ruang tunggu. Pengunjung dapat berinternet dengan laptop pribadinya.  
Pemancar (parabola dan antena) diletakkan di belakang bangunan sehingga tidak terlihat dari jalan.

### V.13.4. Fire Protection

Perangkat pencegahan dan penanggulangan antara lain :

- **Sistem Deteksi Bahaya**  
Mengaplikasi sistem semi otomatis, ketika ada bahaya sistem langsung mengaktifkan tanda bahaya.



Skema 5.1. Sistem penanganan kebakaran

Alat pemadamannya berupa :

- *Sprinkler* (terdapat di tiap lantai)
- *Hydrant* (terdapat 2 titik di luar gedung)
- *Hand operated auxilliary fire extinguisher* (terdapat beberapa titik per tiap lantainya)

- Kontrol penjalaran asap dan gas beracun

Asap dan gas beracun adalah penyebab utama terjadinya kematian, selain daripada api itu sendiri. Perwujudan pencegahan yang dilakukan :

- Ruang sirkulasi yang lebar untuk menghindari penjalaran gas dari pusat api ke ruang lain.
- Menghindari penggunaan bahan interior yang potensial menimbulkan gas beracun, contoh : karet.
- Sistem ventilasi yang baik dengan bukaan-bukaan. **Cinegame** banyak menggunakan material kaca sebagai elemen dinding maupun atap – mudah dirusak – adalah segi positif ditinjau dari penanggulangan bahaya kebakaran. Memungkinkan pengunjung mendapatkan aliran udara segar.
- Evakuasi  
Sirkulasi keluar dari bangunan membutuhkan lebar min 3 m, untuk resiko kepadatan minimal. Hal ini tidak dapat dipenuhi sirkulasi masuk bangunan yang karena tuntutan konsep : lebar relatif sempit. Oleh karena itu diperlukan setidaknya 5 titik keluar dari bangunan (film, game, eksploratif, edukatif dan administratif). Selain penempatan tangga darurat di beberapa titik di bangunan.

#### V.13.5. Drainase

Penyaluran air hujan melalui selokan yang berada di sepanjang tepi bangunan. Selokan mempunyai sumur peresapan yang berada di bagian belakang *site* (barat daya). Mempertimbangkan keberadaan sungai Code di barat *site*.

#### V.13.6. Penghawaan

Penghawaan alami menggunakan 3 cara :

- *Fresh air cooling*

Beberapa bukaan lebar yang berfungsi untuk penghawaan bukan sekedar kebutuhan visual atau pencahayaan. Penempatan taman di dalam bangunan atau diantara massa bangunan.

- *Convective cooling*

Pertukaran udara

- *Psycological cooling*

Pergerakan udara

Menggunakan AC sentral pada area film dan game elektronik. *Self contained AC unit* untuk area eksploratif, edukatif dan administratif.

#### V.13.7. Transportasi Vertikal

Konsep fantasi cinemachine menggunakan peran transportasi vertikal sebagai pembangun kesan fantasi dan suasana berbeda. Tangga-tangga dengan hanya beberapa anak tangga sebagai pemisah ruang, elevator yang sempit dan tinggi sebagai pembangun kesan menekan, ramp yang memberi kesan dinamis, jembatan yang melintasi *void*, dll.

#### V.13.8. Instalasi Penangkal Petir

Menggunakan sistem *Faraday*, elemen-elemennya antara lain :

- *Biksun Split*

Logam runcing panjang 1,5 m, vertikal. Penerima loncatan listrik dan mengalirkannya ke kawat penghantar.

- Kawat Penghantar

Terbuat dari tembaga

- Penjepit

Dipasang di atas atap

- Begel Penjepit

Ditambatkan pada dinding per 1 m

- Kopeling

Berfungsi sebagai penghubung kawat penghantar bagian atas dengan yang ditanam ke dalam tanah.

#### V.14. Konsep Akustik

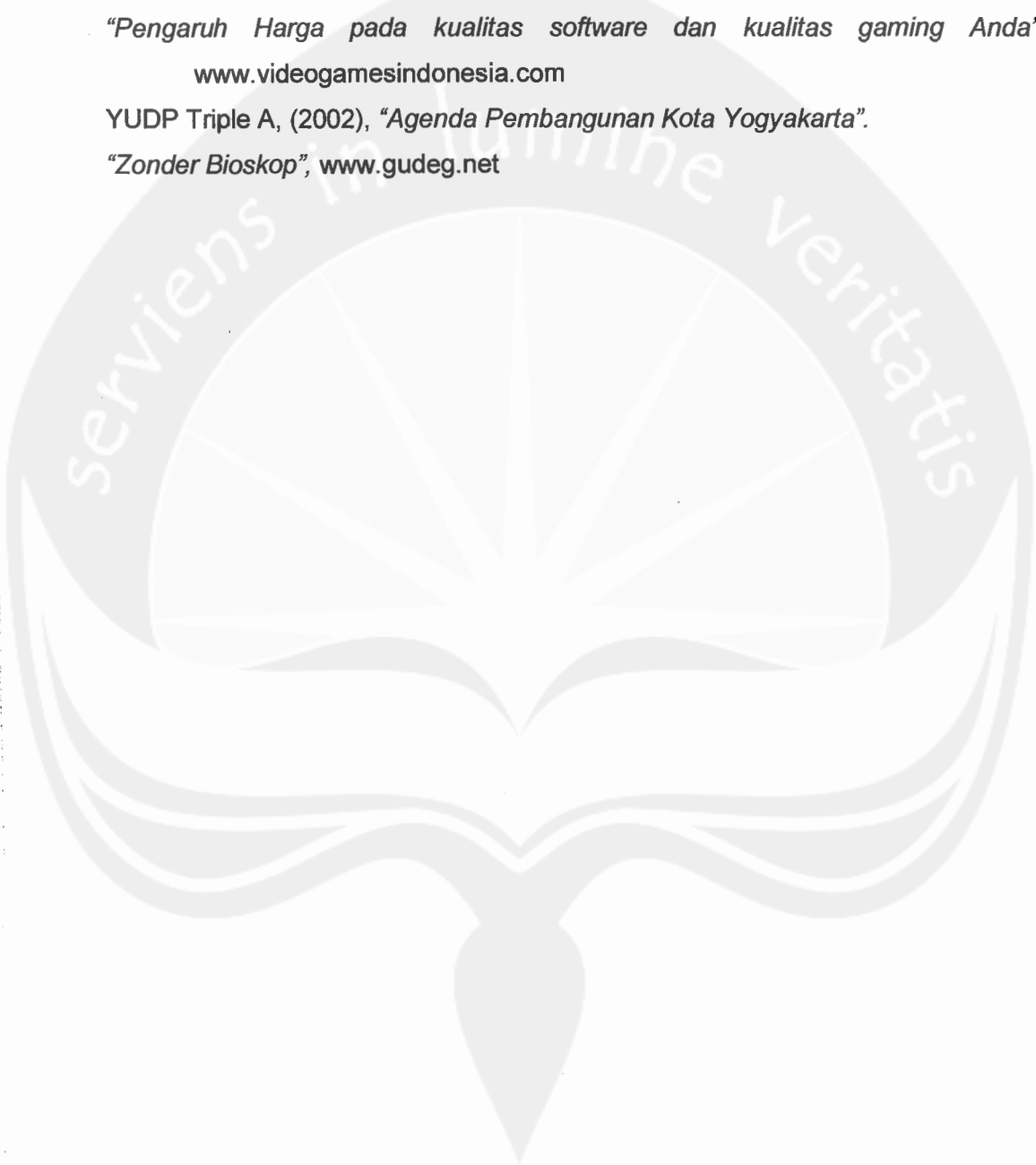
Penyelesaian tata suara pada ruang dalam bioskop mempergunakan dinding dan langit-langit akustik. Dengan empat sumber suara ( 2 depan, 2 belakang), dinding dan langit akustik dibuat berlekuk mengikuti arah datang dan pantulan suara agar dapat diterima maksimal oleh penonton.

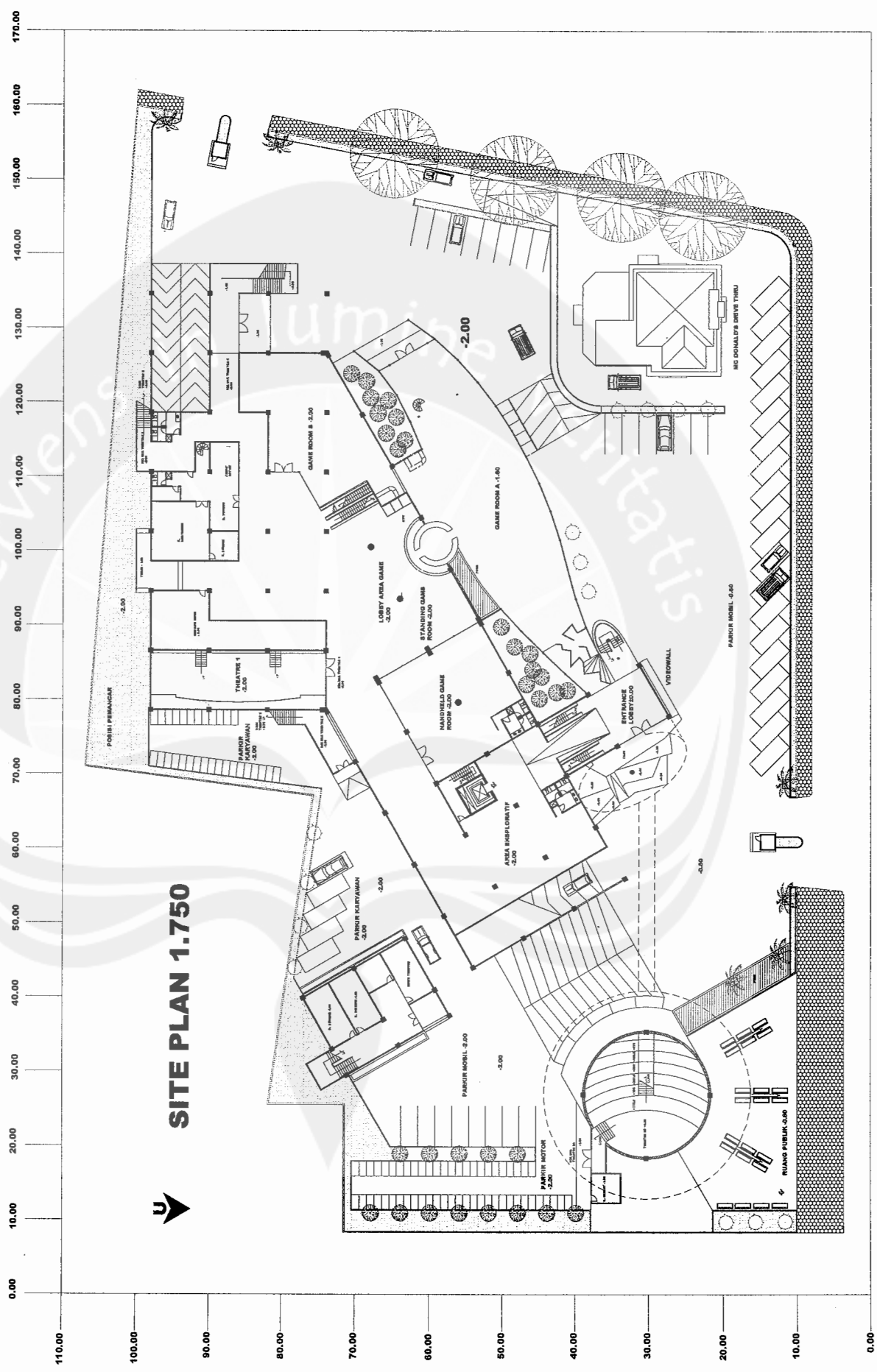
Penyelesaian sistem akustik pada bangunan bioskop 3D kurang lebih sama dengan bioskop biasa. Hanya saja dinding dan langit-langit akustik dijadikan satu, dan lengkungannya lebih tajam. Mengingat bentuk telur bioskop 3D.

## Daftar Pustaka

- Architectural Design Magazine, (1996), *"Colour in Architecture"*, VCH Publisher, New York.
- Badudu, Zain, (1996), *"Kamus Bahasa Indonesia"*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta.
- Ching, Francis D.K., *"Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya"*, Erlangga, Jakarta.
- Dian, (2002), *"Pengaruh Warna dalam Feng Shui"*, Elex, Jakarta.
- Doelle, Liesle L., ( 1990), *"Akustik Lingkungan"*, Erlangga, Jakarta.
- Ham, Roderick, (1972), *"Theatres"*, Architectural Press, London.
- Heathcote, Edwin, (2001), *"Cinema Builders"*, Wiley-Academy, London.
- Itten, Johannes, (1970), *"The Element of Color"*, Van Nostrand Reinhold, New York.
- Kedaulatan Rakyat 14 Oktober 2004, *"Menghidupkan Kembali FFI yang berkali-kali mati"*.
- Laurens, Joyce Marcella, *"Arsitektur dan Perilaku Manusia"*.
- Majalah Cinemags
- Majalah Ultima
- Majalah Ultima Next Generation
- Majalah Hotgame
- Majalah GameStation
- Majalah Info Komputer
- Mambor, Victor C., *"Satu Abad Gambar Idoep di Indonesia"*.
- Manke, Frank H., (1993) *"Colour and Light"*.
- M. David Egan, *"Concepts in Architectural Lighting"*.
- Media Indonesia 10 Oktober 2004, *"Menjadi Jagoan di Dunia Maya"*.
- Neufret, Ernst, (1980), *"Architects' Data Second (International) English Edition"*, Granada Publishing, New York.
- Nugroho, Garin, *"Kekuasaan dan Hiburan"*.
- Primadi T., (1983), *"Konsep Teknologi"*, Diktat Perkuliahan ITB, Bandung.
- Purbo, Onno W., (1999), *"Teknologi Warung Internet"*, Elex, Jakarta.

- Sujanto, Agus, (2001), "*Psikologi Umum*", Bumi Aksara, Jakarta.
- Uddin, M. Saleh, (1999), "*Digital Architecture*", Mc Graw-Hill, New York.
- Van de Ven, Cornelis, (1987), "*Ruang dalam Arsitektur*", Gramedia, Jakarta.
- White, Edward T., (1985), "*Buku Pedoman Konsep*", Inter Media, Bandung.
- Wilhide, Elizabeth, (1998), "*Lighting*", Page One Publishing, Singapore.
- "*Pengaruh Harga pada kualitas software dan kualitas gaming Anda*",  
[www.videogamesindonesia.com](http://www.videogamesindonesia.com)
- YUDP Triple A, (2002), "*Agenda Pembangunan Kota Yogyakarta*".
- "*Zonder Bioskop*", [www.gudeg.net](http://www.gudeg.net)

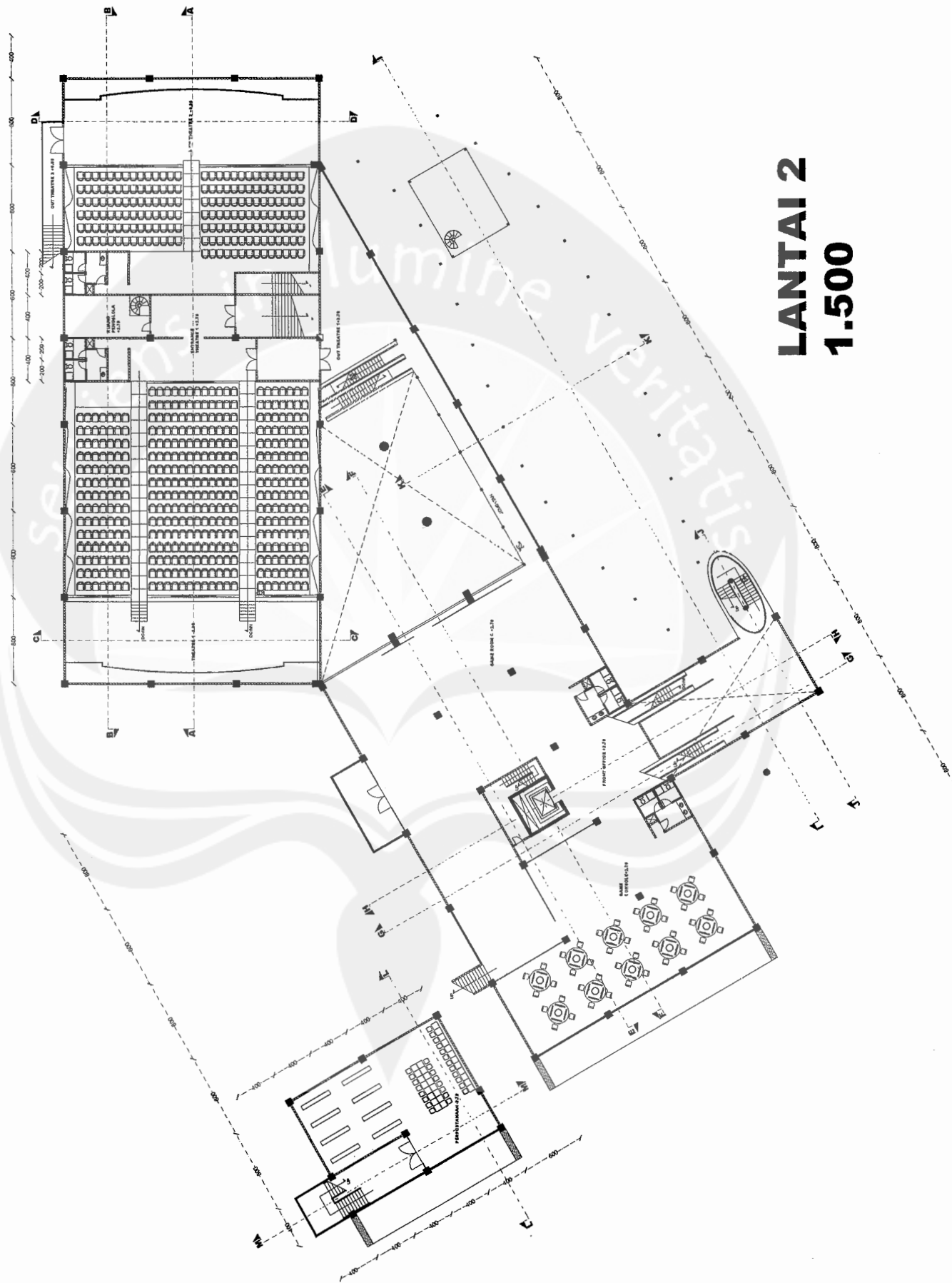




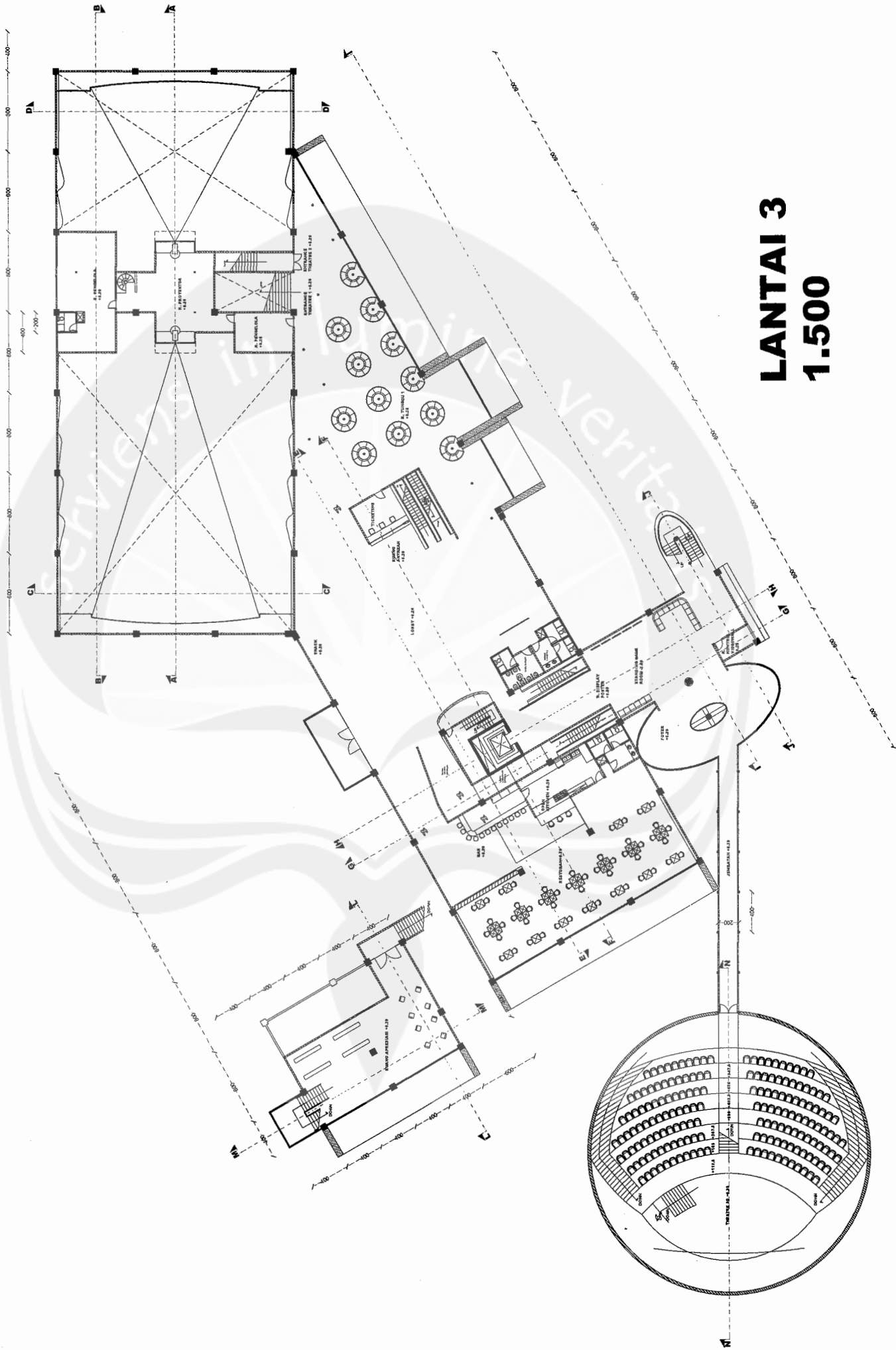
**SITE PLAN 1.750**





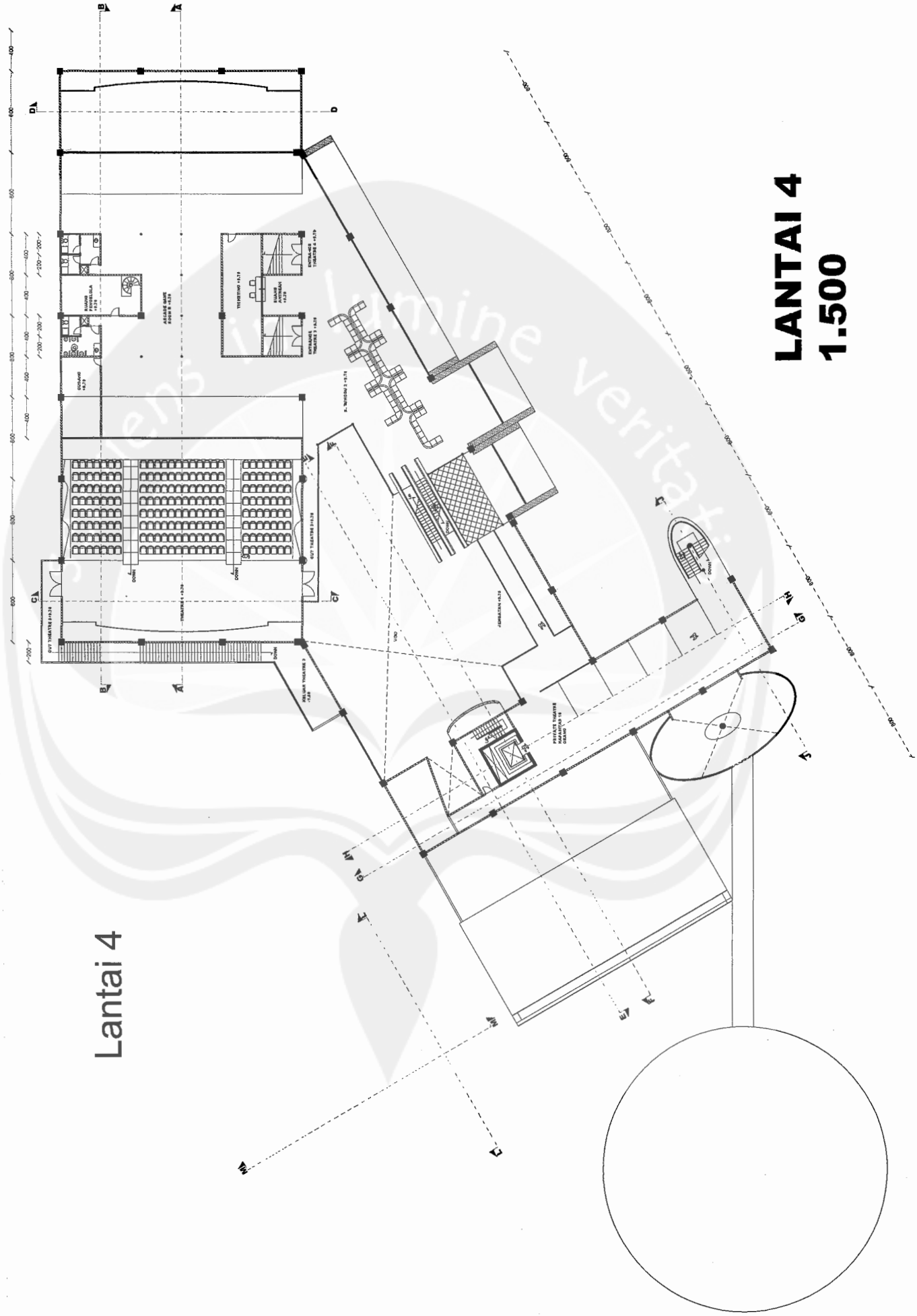


# LANTAI 2 1.500



# LANTAI 3 1.500

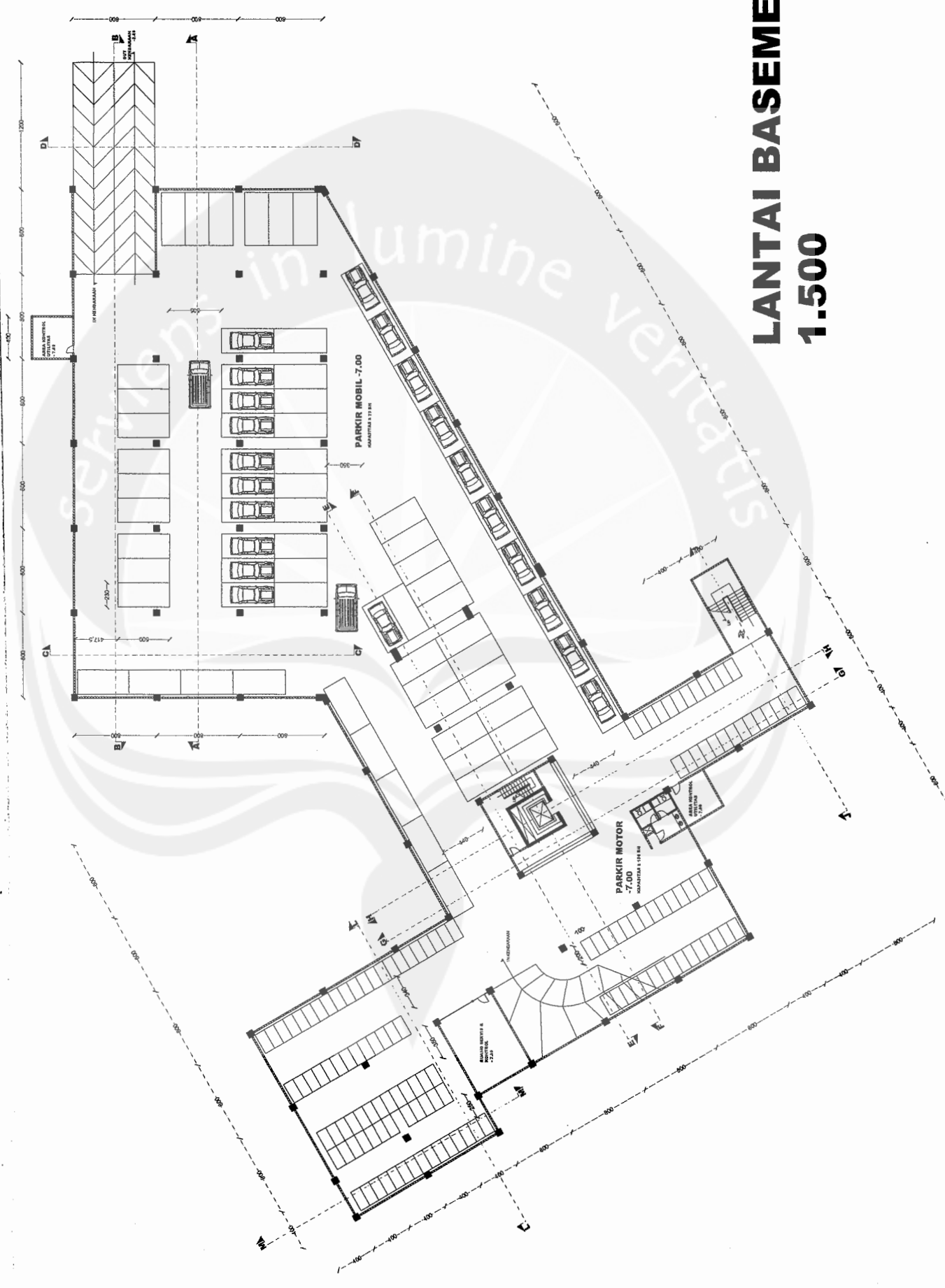
# Lantai 4

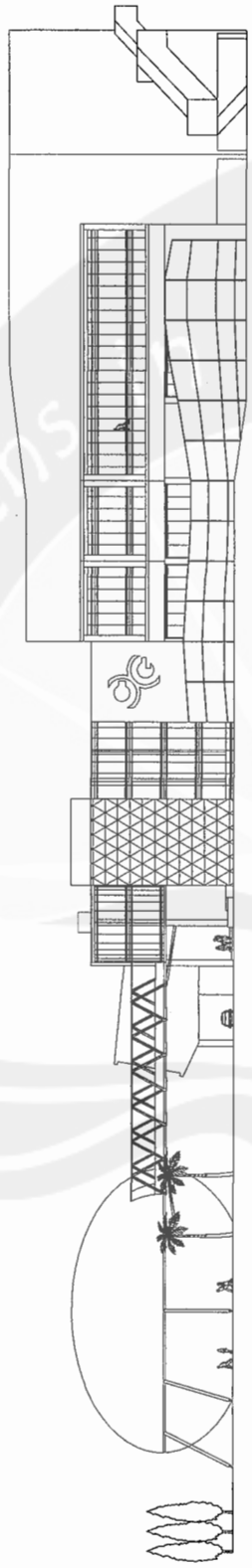


# LANTAI 4 1.500

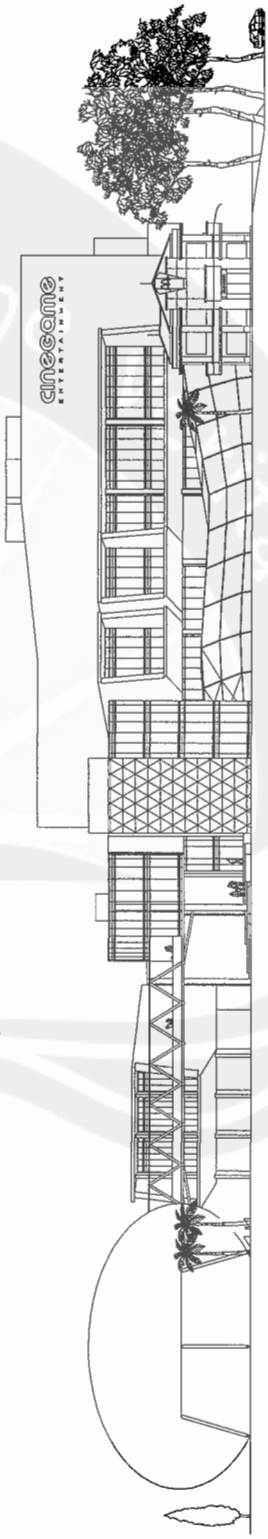


# LANTAI BASEMENT 1.500

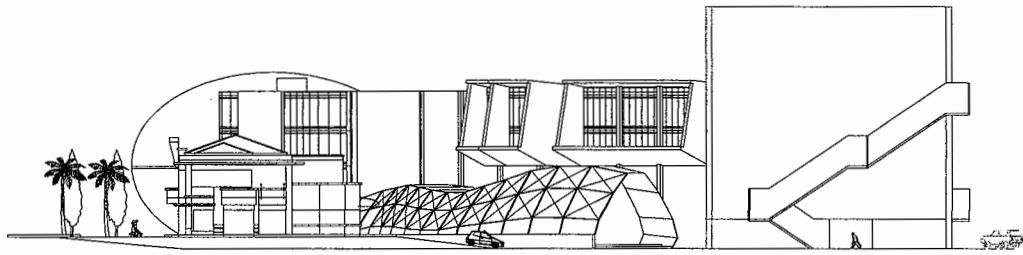




**TAMPAK DEPAN 1. 750**



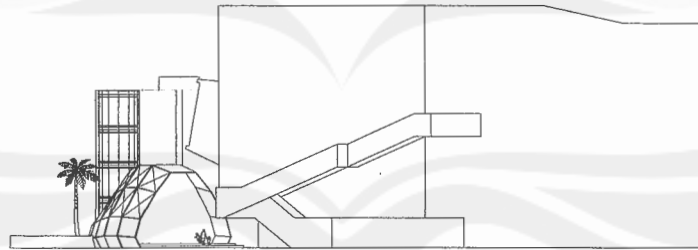
**TAMPAK UTARA 1.750**



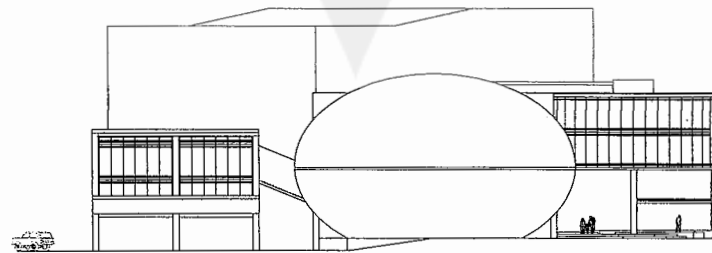
**TAMPAK BARAT 1. 750**



**TAMPAK TIMUR 1. 750**



**TAMPAK KANAN 1. 750**



**TAMPAK KIRI 1. 750**

