

## BAB IV

### PROGRAM ARSITEKTUR

#### 4.1. Konsep Program

##### 4.1.1. Aspek Citra / Performa Arsitektural

Citra bangunan *Pelatihan Sinematografi* ini adalah sebuah bangunan pelatihan dan edukasi sebagai wadah belajar dan berkarya lebih baik lagi dibidang perfilman (sinema), serta sebagai bangunan hiburan untuk masyarakat berupa pertunjukan film, pameran film dan lainnya. Kesan arsitektural pada bangunan yang ditampilkan adalah modern seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi. Tetapi tidak meninggalkan unsur tradisi dan kebudayaan lokal dalam hal ini arsitektur tradisional Bali. Sebagai bangunan publik, maka bangunan ini haruslah inovatif dan menunjukkan perpaduan modern dan tradisi serta budaya baik di luar maupun di dalam bangunan. Sehingga dapat menjadikannya sebagai salah satu ikon / *landmark* Kuta dan Bali.

##### 4.1.2. Aspek Fungsi

Pelatihan Sinematografi di Bali ini akan berfungsi sebagai wadah pusat kegiatan pelatihan, edukasi, dan hiburan masyarakat tentang hal - hal yang berhubungan dengan sinema atau perfilman. Bahkan juga sebagai tempat berkumpul, berinteraksi, saling bertukar pikiran antar masyarakat, komunitas serta menjadi pendukung pertumbuhan kegiatan perkotaan sektor pariwisata, perdagangan dan jasa di Bali khususnya Kuta.

##### 4.1.3. Aspek Teknologi

Penggunaan teknologi solar panel (pembangkit listrik tenaga surya) pada bangunan membuat bangunan menjadi ramah lingkungan dan dapat

menghemat penggunaan energy listrik dalam bangunan. Karena untuk menunjang kegiatan di dalamnya memerlukan energy listrik yang sangat besar. Sehingga perlu adanya inovasi penggunaan sumber energy lain yang dapat dimanfaatkan.

## **4.2. Tujuan, Faktor Penentu, Faktor Persyaratan Perancangan**

### **4.2.1. Tujuan Perancangan (*Design Objective*)**

Tujuan perancangan *Pelatihan Sinematografi* ini adalah :

- Mewadahi animo masyarakat Indonesia khususnya Bali yang ingin mengetahui dan belajar serta mendapatkan hiburan tentang hal - hal yang berhubungan dengan sinema atau perfilman.
- Mengembangkan *Pelatihan Sinematografi* ini sebagai sarana edukasi, pelatihan dan hiburan serta sarana berkumpul, bersosialisasi antar masyarakat dan komunitas di Bali.
- Mengembangkan sektor pariwisata, perdagangan dan jasa di Bali.
- Menjadikannya sebagai salah satu destinasi wisata dan juga *landmark* Bali.

### **4.2.2. Faktor Penentu Perancangan (*Design Determinant*)**

Faktor yang menjadi penentu perancangan *Pelatihan Sinematografi* ini antara lain :

- a. Pelaku aktivitas di dalam *Pelatihan Sinematografi*
- b. Aktivitas dan fasilitas yang di rencanakan
- c. Waktu pelaksanaan kegiatan
- d. Persyaratan ruang sesuai dengan standar yang berlaku
- e. Lokasi, kondisi, potens, dan masalah pada tapak

#### 4.2.3. Faktor Persyaratan Perancangan (*Design Requirement*)

##### a. Arsitektur

- Desain bangunan *Pelatihan Sinematografi* menarik dalam pengolahan fasad dan bentuk bangunan yang menunjukkan serta mencerminkan sebuah bangunan yang mewadahi kegiatan tentang perfilman (sinematografi).
- Citra bangunan yang menunjukkan sebagai bangunan publik yang menjadi salah satu ikon dan menjadi salah satu destinasi wisata baru di Bali.
- Memenuhi aspek kebutuhan ruang, besaran ruang, aktivitas, sirkulasi dan kenyamanan pengguna ruang di dalam *Pelatihan Sinematografi*.
- Pemanfaatan *Open Space* sehingga terjadi keseimbangan antara bangunan dan lahan terbuka.
- Mengurangi penggunaan energi yang berlebihan, dan menggunakan energi terbarukan (*reuse, recycle, reduce*) dalam bangunan.

##### b. Bangunan

- Pada bangunan *Pelatihan Sinematografi* ini harus memperlihatkan akustik bangunan (audio dan visual) terkhusus pada ruang - ruang yang membutuhkannya, seperti ruang pemutaran film, ruang pengambilan adegan (*scene*).
- Menyediakan kebutuhan ruang untuk aktivitas dan sirkulasi yang kompleks.
- Menyediakan fasilitas kaum difabel.

### c. Lingkungan

- Sesuai dengan peraturan pemerintah setempat mengenai fungsi guna lahan.
- Pemilihan tapak harus memperhatikan aspek - aspek utilitas, seperti jaringan listrik, telepon, air bersih.
- Memiliki aksesibilitas yang tinggi, dilewati oleh sarana transportasi bagi pribadi maupun umum.
- Kejelasan akses jalan bagi pengunjung maupun sarana transportasi dalam pencapaian menuju lokasi.

### 4.3. Program Arsitektur

#### 4.3.1. Program Kegiatan dan Fasilitas

##### Program Ruang

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Sifat Ruang	Jenis Ruang
Pengajar / Pelatih	Datang	Lobby	Publik	Indoor
	Parkir	Parkir	Publik	Outdoor
	Menunggu Jadwal Pelatihan	Ruang Ganti	Privat	Indoor
	Menunggu Peserta	Ruang Ganti	Privat	Indoor
	Pelatihan berupa : Diskusi	Ruang Kelas	Semi Publik	Indoor
	Pelatihan Produser	Ruang Kelas	Semi Publik	Indoor
	Pelatihan Sutradara	Ruang Kelas	Semi Publik	Indoor
	Pelatihan Skenario	Ruang Kelas	Semi Publik	Indoor
	Pelatihan Scene	Ruang Scene	Semi Publik	Indoor
	Pelatihan Akting	Ruang Scene	Semi Publik	Indoor
	Pelatihan Editing	Ruang Editing	Semi Publik	Indoor
	Pelatihan Dubbing	Ruang Pengisi Suara	Semi Publik	Indoor
	Pelatihan Proses Finishing	Ruang Proses	Semi Publik	Indoor

	ISOMA	Resto, Cafe & Lounge	Publik	Indoor
	Pulang	Lobby	Publik	Indoor
Peserta Pelatihan	Datang	Lobby	Publik	Indoor
	Parkir	Parkir	Publik	Outdoor
	Menunggu Jadwal Pelatihan	Lobby	Privat	Indoor
	Pelatihan berupa :			
	Diskusi	Ruang Kelas	Semi Publik	Indoor
	Pelatihan Produser	Ruang Kelas	Semi Publik	Indoor
	Pelatihan Sutradara	Ruang Kelas	Semi Publik	Indoor
	Pelatihan Skenario	Ruang Kelas	Semi Publik	Indoor
	Pelatihan Scene	Ruang Scene	Semi Publik	Indoor
	Pelatihan Akting	Ruang Scene	Semi Publik	Indoor
	Pelatihan Editing	Ruang Editing	Semi Publik	Indoor
	Pelatihan Dubbing	Ruang Pengisi Suara	Semi Publik	Indoor
	Pelatihan Proses Finishing	Ruang Proses	Semi Publik	Indoor
	ISOMA	Resto, Cafe & Lounge	Publik	Indoor
	Pulang	Lobby	Publik	Indoor
Pengelola	Datang	Lobby Kantor	Publik	Indoor
	Presensi / Absen	Lobby Kantor	Publik	Indoor
	Parkir	Parkir	Publik	Outdoor
	Bekerja di Kantor	Kantor (R. Manajer, Ruang Ka. Bagian)	Privat	Indoor
	Rapat	Ruang Rapat	Privat	Indoor
	Mengecek Pekerjaan	Kantor	Privat	Indoor
	ISOMA	Resto, Cafe & Lounge, Pantry	Publik	Indoor
	BAB / BAK	Toilet	Servis	Indoor
	Pulang	Lobby Kantor	Publik	Indoor
	Karyawan	Datang	Lobby Kantor	Publik
Parkir		Parkir	Publik	Outdoor
Presensi / Absen		Lobby Kantor	Publik	Indoor

	Melayani Pembelian Tiket /	Ruang Ticketing	Publik	Indoor
	Memberikan Informasi	Ruang Informasi	Publik	Indoor
	Mengerjakan Pekerjaan Kantor	Ruang Staff	Privat	Indoor
	Memasak	Dapur	Privat	Indoor
	Melayani Pengunjung	Resto, Cafe & Lounge,	Publik	Indoor
	Mengantarkan Makanan / Minuman	Resto, Cafe & Lounge,	Publik	Indoor
	Membersihkan Ruangan		Publik	Indoor
	Membersihkan Toilet	Toilet	Publik	Indoor
	Menjaga Keamanan	Pos Security	Privat	Indoor / Outdoor
	ISOMA	Resto, Cafe & Lounge, Pantry	Publik	Indoor
	BAB / BAK	Toilet	Publik	Indoor
	Pulang	Lobby Kantor	Publik	Indoor
Teknisi	Datang	Lobby	Publik	Indoor
	Parkir	Parkir	Publik	Outdoor
	Presensi / Absen	Lobby	Publik	Indoor
	Kontrol Pemutaran Film	Ruang Proyektor	Privat	Indoor
	Kontrol Sistem Tiap Ruang Pelatihan	Ruang Pelatihan	Semi Publik	Indoor
	Kontrol Alat untuk Pelatihan	Ruang Pelatihan	Semi Publik	Indoor
	Kontrol Sistem CCTV	Ruang CCTV	Privat	Indoor
	Kontrol Generator	Ruang Genset	Privat	Indoor
	Kontrol Sistem ME	Ruang ME	Privat	Indoor
	ISOMA	Resto, Cafe & Lounge, Pantry	Publik	Indoor
	BAB / BAK	Toilet	Publik	Indoor
	Pulang	Lobby	Publik	Indoor

Tabel 4.1 : Tabel Program Ruang  
Sumber : Analisis Pribadi. 2016

## Program Besaran Ruang

Kelompok Aktivitas	Luas (m <sup>2</sup> )
Utama	4.173,3
Publik	6.263,5
Pengelola	570
Servis	315
Luas Bangunan	11.321,8
Sirkulasi 50 %	5.660,9
Luas Total Bangunan	16.982,7

Tabel 4.2 : Tabel Program Besaran Ruang  
Sumber : Data dan Analisis Pribadi. 2016

### Total Besaran Kebutuhan Luas Lahan

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : Maksimal 60%

Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : 1,2 ; maksimal 3 lantai bangunan

KDH : minimal 10 %

Koefisien Lahan Parkir : 30 %

Perhitungan :

- Luas lahan = Luas total bangunan : KLB  
= 16.982,7 m<sup>2</sup>: 1,2  
= 14.152,25 m<sup>2</sup>
- Luas lantai dasar = luas lahan x KDB  
= 14.152,25 m<sup>2</sup>x 60%  
= 8.491,35 m<sup>2</sup>
- KDH = 10 % x luas lahan  
= 10% x 14.152,25 m<sup>2</sup>

$$= 1.415,22 \text{ m}^2$$

- Luas Open Space = Luas Lahan – Luas Lantai Dasar  
 $= 14.152,25 \text{ m}^2 - 8.492,35 \text{ m}^2$   
 $= 5659,9 \text{ m}^2$  (termasuk untuk parkir)

- RTH = Open Space x 10%  
 $= 5659,9 \text{ m}^2 \times 10\%$

$$= 565,99 \text{ m}^2$$

### Besaran Kebutuhan Lahan Parkir

- Pengelola (185 orang)
  - Mobil (20%) : 37 mobil
  - Motor (50%) : 93 motor
  - Kendaraan Umum (30%) : 55 orang
- Pengunjung 1x waktu : 1300 orang (asumsi 50%)
  - Mobil (40%) : 520 orang
  - 50 % 2 penumpang / mobil : 130 mobil
  - 50 % 4 penumpang / mobil : 65 mobil
  - Motor (40%) : 520 → 260 motor
  - Kendaraan Umum : 260 orang
- TOTAL
 

Bus (NAD)	: 2 x 30 m <sup>2</sup>	= 60 m <sup>2</sup>
Mobil (NAD)	: 232 x 12,5 m <sup>2</sup>	= 2.900 m <sup>2</sup>
Motor (NAD)	: 353 x 2,2 m <sup>2</sup>	= 777 m <sup>2</sup>
<b>TOTAL</b>		<b>= 3737 m<sup>2</sup></b>



#### 4.3.2. Program Sistem Struktur dan Enclosure

Jenis Struktur	Program Struktur
<i>Sub Structure (Struktur Bawah)</i>	
<b>PONDASI</b>	Sistem struktur yang digunakan adalah sistem pondasi setempat( <i>footplate</i> ). Sistem pondasi ini digunakan karena projek <i>Pelatihan Snematografi</i> ini merupakan tipe bangunan low – rise (atau bangunan tingkat rendah yang berlantai 2 – 3 ditambah basement). Pemilihan ini didasarkan oleh jenis tanah yang berada di tapak, yaitu dengan memerlukan sampai ke bagian tanah yang keras.
<i>Middle Structure (Struktur Tengah)</i>	
<b>Kolom dan Balok</b>	Penggunaan jenis kolom dan balok yaitu beton bertulang dan juga penggunaan kolom kayu. Beton bertulang berfungsi untuk mendukung sistem kaku pada bangunan. Sistem juga berfungsi sebagai pembentuk ruangan – ruangan yang diperuntukan untuk kegiatan – kegiatan yang akan dilakukan dalam bangunan <i>Pelatihan Sinematografi</i> . Sedangkan penggunaan kolom kayu dikarenakan aspek tradisional Bali yang masih sangat kental akan budayanya, sehingga sebagai penerapan arsitektur tradisional Bali
<i>Upper Structure (Struktur Atas)</i>	
<b>Atap</b>	Sistem atap yang dibutuhkan untuk bangunan ini adalah atap dengan kemampuan bentang yang cukup lebar

	<p>terutama untuk bangunan utama. Terpilih sebagai struktur atas dalam hal ini penutup atap yaitu struktur <i>space frame</i> dikarenakan kebutuhan ruang yang cukup besar dan bebas kolom pada bangunan utama, sedangkan pada bangunan penunjang menggunakan atap rangka kayu maupun baja dengan tipe atap limasan sebagai pengaplikasian arsitektur tradisional Bali.</p>
--	---

Tabel 4.3 : Tabel Program Struktur

Sumber : Analisis Pribadi. 2016

Jenis Enclosure	Program Enclosure
<b>PENUTUP LANTAI</b>	<p>Penutup lantai yang akan digunakan dalam bangunan <i>Pelatihan Sinematografi</i> ini yaitu lantai keramik pada ruang – ruang public, seperti lobby, restoran, café &amp; lounge. Lantai karpet pada ruang mini bioskop serta lantai parket.</p>
<b>DINDING</b>	<p>Untuk dinding pelingkup luar bangunan menggunakan material kombinasi antara beton precast, batu bata, dan curtail wall kaca. Sehingga dapat menampilkan fasad bangunan baik dari luar maupun dari dalam bangunan. Serta penggunaan batu bata dan papan partisi GRC sebagai penyekat ruangan – ruangan.</p>
<b>PLAFOND</b>	<p>Penggunaan plafon pada langit – langit atap diperlukan untuk mengurangi radiasi panas matahari yang diserap atau di pantulkan dari penutup atap. Pada bangunan <i>Pelatihan Sinematografi</i> ini menggunakan beberapa</p>

	material plafon, antaranya : plafon gypsum, akustik board, dan PVC.
<b>PENUTUP ATAP</b>	Penutup atap pada bangunan diperlukan untuk melindungi bagian bawah terutama di dalam bangunan. Sehingga perlunya material yang kokoh, kuat, dan tidak mudah rusak, serta tidak membutuhkan perawatan yang susah. Pemilihan material bangunan yang akan dipakai yaitu : Kain terpal ( <i>membrane</i> ), aluminium, dan atap kaca ( <i>skylight</i> ), serta atap genteng tanah liat.

Tabel 4.4 : Tabel Program Enclosure  
Sumber : Analisis Pribadi. 2016

#### 4.3.3. Program Sistem Pencahayaan dan Penghawaan

##### a. Sistem Pencahayaan

##### **Pencahayaan Alami**

Penggunaan material yang transparan dan penerapan sistem *skylight* dapat memberikan pencahayaan alami ke dalam bangunan. Sehingga penggunaan energy listrik terutama lampu dapat dikurangi. Namun pada saat perencanaan dan perancanganya harus diperhatikan dengan benar tentang orientasi bangunan terhadap sinar matahari, sehingga hanya cahaya matahari yang masuk ke dalam bangunan tidak dengan panasnya.

##### **Pencahayaan Buatan**

Pencahayaan buatan digunakan untuk mendukung aktivitas dan fungsi di dalam bangunan, terutama diperuntukan ruangan – ruangan yang memang semestinya tidak boleh bahkan disarankan mendapatkan

pencahayaan yang sangat terang. Penggunaan lampu *downlight* dan LED dapat mendukung sistem pencahayaan buatan di dalam bangunan dengan perhitungan yang baik dan benar sesuai dengan standar – standar kebutuhan yang ada.

Perhitungan kebutuhan listrik untuk penghawaan

- Ruang Studio (Kegiatan Pelatihan)

Luas total = 3.637 m<sup>2</sup>

Standar = 200 lux

Intensitas daya = 20 watt / m<sup>2</sup>

3.637 x 20 watt = **72.740 watt**

- Bioskop

Luas total = 650 m<sup>2</sup>

Standar = 150 lux

Intensitas daya = 15 watt / m<sup>2</sup>

650 x 15 = **9.750 watt**

- Restoran, Café & Lounge, dan Galeri Pamer

Luas total = 2.325,4 m<sup>2</sup>

Standar = 200 lux

Intensitas daya = 20 watt / m<sup>2</sup>

2.325,4 x 20 = **46.508 watt**

- Kantor

Luas total = 570 m<sup>2</sup>

Standar = 300 lux

Intensitas daya = 22,5 watt / m<sup>2</sup>

570 x 22,5 = **12.825 watt**

- Ruang lainnya (Toilet, Lobby, Basement, Ruang ME, dll)

Luas total = 4.160,8 m<sup>2</sup>

Standar = 200 lux

Intensitas daya = 6,5 watt

4.160,8 x 6,5 = **27.045,2 watt**

- **TOTAL KESELURUHAN KEBUTUHAN LISTRIK UNTUK PENERANGAN = 168.868,2 watt → 168,868 kW**

#### b. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan yang akan diterapkan pada *Pelatihan Sinematografi* ini adalah sistem penghawaan buatan dengan sistem direct cooling yaitu AC Central dan AC Split dengan serta *exhaust fan* pada ruang – ruang tertentu sesuai dengan kebutuhan.

Perhitungan kebutuhan listrik untuk AC sentral :

Diasumsikan semua bangunan menggunakan AC → dengan tinggi antar lantai 6 meter dan terdapat 2 lantai.

Volume bangunan = 11.343,2 x 6 = 68.059,2 m<sup>3</sup>

Beban pendingin untuk Ruang Mini Bioskop (TR) = 1,5 / 100 m<sup>3</sup>

1 TR = 12.000 BTU = 1,5 pk = 1,2 kW

Perhitungan : TR = (68.059,2 / 100) x 1,5 = 1.020,88 TR

1.020,88 x 1,2 kW = **1.225,06 kW**

#### 4.3.4. Program Sistem Utilitas

- **Listrik**

Pelayanan distribusi listrik sangat vital dalam menjaga berlangsungnya aktivitas pada terminal terpadu. Suplai listrik utama diperoleh dari PLN dan genset. Pemakaian genset digunakan saat listrik tidak terdistribusi dari

PLN. Jaringan kabel yang akan digunakan adalah melalui jaringan kabel bawah tanah.

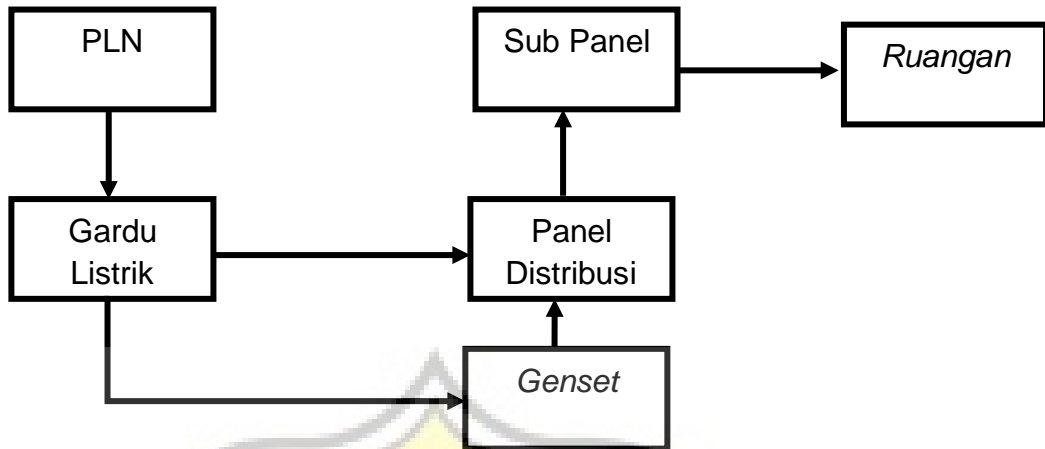


Diagram4.1 :Skema penyaluran listrik  
Sumber : Analisis Pribadi. 2016

- **Air Bersih**

Untuk penyediaan air bersih untuk fasilitas *Pelatihan Sinematografi* menggunakan system pasokan *up feed*. Hal ini dikarenakan sistem ini umumnya digunakan untuk bangunan yang tidak melebihi 12 lantai.

Pengoperasiannya akan membutuhkan energi listrik yang besar karena menggunakan pompa untuk mendistribusikan air ke atas. Dengan sistem ini, tandon air dapat ditanam di bawah tanah.

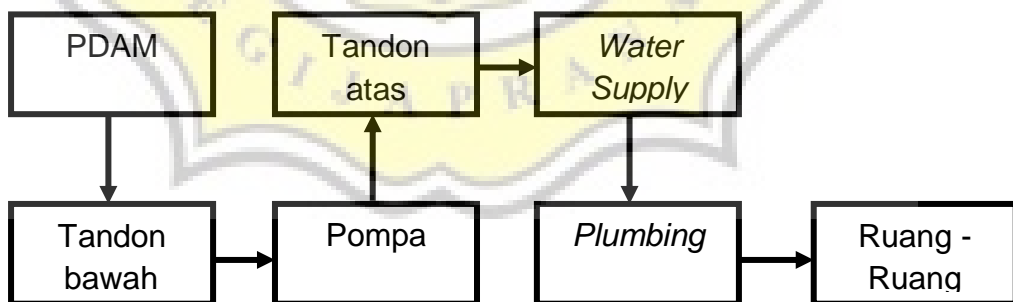


Diagram4.2 :Skema penyaluran air bersih  
Sumber : Analisis Pribadi. 2016

Fungsi Bangunan	Unit	Kebutuhan (liter / hari)
Apartemen	Orang	135 – 225
Bisokop	Kursi	15
Hotel	Orang	185 – 225
Kantor	Orang	45 – 90
Restoran	Kursi	70
Rumah Sakit	Tempat tidur	280 – 470
Sekolah		
Tanpa asrama	Murid	45 – 90
Dengan asrama	Murid	135 - 225

Tabel 4.5 : Tabel Kebutuhan Air Bersih per Hari  
 Sumber : Juwana, Jimmy. 2005 : 196 - 2016

- **Air Kotor**

Sistem pembuangan air kotor dengan cara memisahkan pipa antara kotoran padat dan cair. Sistem pembuangan ini lebih mudah pengontrolannya dan tidak perlu menggunakan pipa yang terlalu besar.

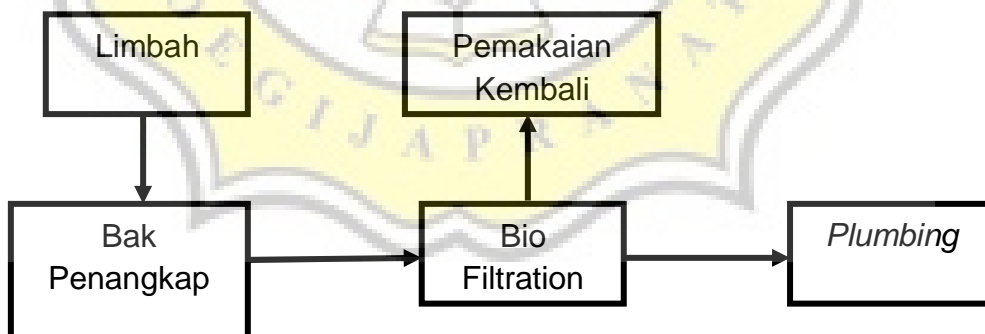


Diagram 4.3 : Skema penyaluran air kotor  
 Sumber : Analisis Pribadi. 2016

- **Sistem Pemadam Kebakaran**

Penggunaan sistem kebakaran aktif dan pasif dalam bangunan agar dapat mengurangi angka kecelakaan dalam bangunan terutama tentang kebakaran. Melakukan pencegahan kebakaran

lebih awal dan juga melakukan pemadaman kebakaran saat sudah terjadi.

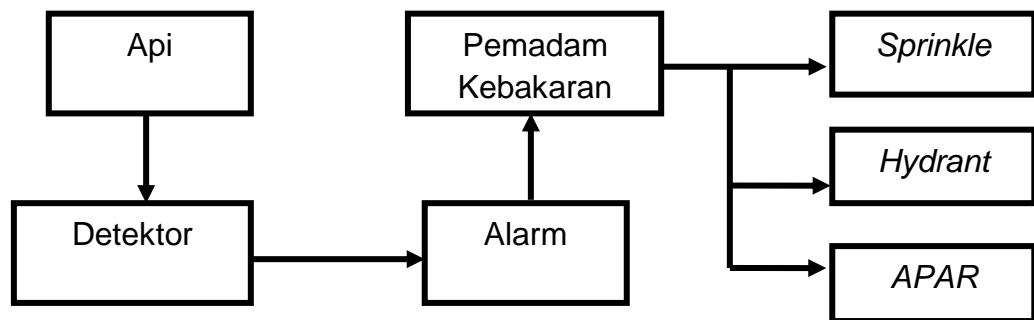


Diagram4.4 :Skema Penanggulangan Kebakaran  
Sumber : Analisis Pribadi. 2016

#### 4.3.5. Program Sistem Teknologi

- Solar Panel

Pembangkit listrik dengan tenaga surya yaitu pemanfaatan tenaga surya dengan cara menangkap sinar matahari dengan alat solar panel. Kemudian dirubah menjadi penghasil listrik melalui aliran elektron negatif dan positif di dalam modul solar panel yang akan diubah menjadi listrik DC. Menghasilkan tegangan 12-18 VDC dan ampere 0,5-7 Ampere. (Sumber : <http://www.anekasrya.com/12022014>).

- Pintu Geser PIR (*Passive Infra Red*)

Sekarang ini banyak bangunan - bangunan baru yang kita jumpai menggunakan pintu kaca yang otomatis terbuka saat kita mendekati atau akan masuk ke dalam. Namun, ternyata sebagian besar pintu geser ini menggunakan sensor PIR (*Passive Infra Red*) yang mendeteksi panas tubuh kita. Pintu geser otomatis dengan sensor PIR merupakan suatu perangkat yang dapat mendeteksi kehadiran manusia atau objek hidup lainnya melalui suhu tubuh yang dihasilkan. Pintu geser ini akan membuka secara otomatis saat ada objek hidup yang mendekat dan akan



menutup setelah objek itu menjauh atau saat tidak ada objek yang mendekatinya.

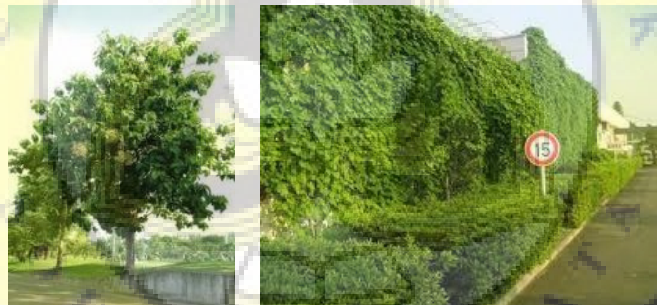
#### 4.3.6. Program Lokasi dan Tapak

##### **Program Vegetasi dan *Site Repair***

Pemrograman pada lokasi tapak terpilih meliputi penggunaan material *soft material* dan *hard material*, serta penggunaan dan pemanfaatan vegetasi baik eksisting maupun tambahan (rencana). Yaitu diantaranya :

- Vegetasi Peredam Kebisingan

Terdiri dari pohon, semak, daun rapat yang diletakan pinggir jalan pada sekeliling tapak. Yang berfungsi sebagai peredam kebisingan terutama kebisingan dari lau lintas kendaraan bermotor. Diantaranya menggunakan pohon jenis bambu, pohon cemara.



Gambar 4.1 : Pohon Jati dan Grass Wall  
Sumber : <http://winduadi.blogspot.co.id> 2016

- Vegetasi Peneduh

Pengaplikasian vegetasi peneduh diharapkan agar member kenyamanan untuk para pejalan kaki dan lainnya. Diaplikasikan pada pedestrian dan jalur – jalur di dalam tapak seperti jalur pejalan kaki, motor, dan mobil. Diantaranya pohon yang memiliki daun yang padat, kokoh.



Gambar 4.2 : Pohon Trembesi dan Tanjung  
Sumber : <http://www.mitrabit.com>. 2016

- Vegetasi Penyerap Polusi

Terdiri dari pohon, perdu yang mempunyai fungsi sebagai penyerap polusi. Pengaplikasiannya dengan menata jarak antar pohon dengan rapat. Jenisnya antara lain berupa pohon akasia dan angkana.



Gambar 4.3 : Pohon Bungur dan Mahoni  
Sumber :

[iqbalyusuf07.wordpress.com](http://iqbalyusuf07.wordpress.com). 2016

- Soft Material

- Grass Block

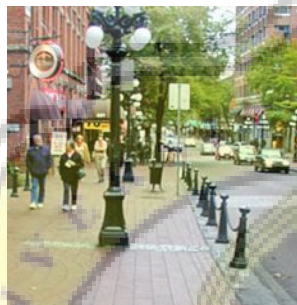
Grass block sebagai soft material sebagai penutup tanah. Tidak mengganggu kondisi tanah eksisting, sehingga air masih bisa meresap oleh tanah.



Gambar 4.4 : Grass Block  
Sumber : [www.dreamarsitek.com](http://www.dreamarsitek.com).  
2016

- Hard Material
  - Jalur pedestrian

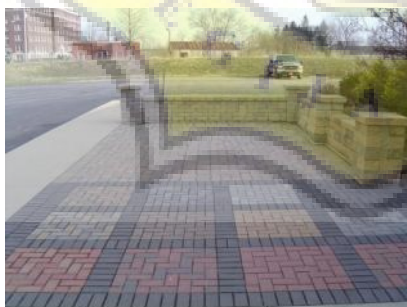
Jalur pedestrian diberikan sebagai jalur untuk para pejalan kaki agar tidak terganggu oleh laju / pergerakan kendaraan bermotor. Karakteristiknya harus aman, nyaman, dan teduh dengan penggunaan material yang bertekstur kasar, yaitu penggunaan batu alam dan sejenisnya.



Gambar 4.5 : Jalur Pedestrian  
Sumber : [safety.transportation.org](http://safety.transportation.org).  
2016

- Paving

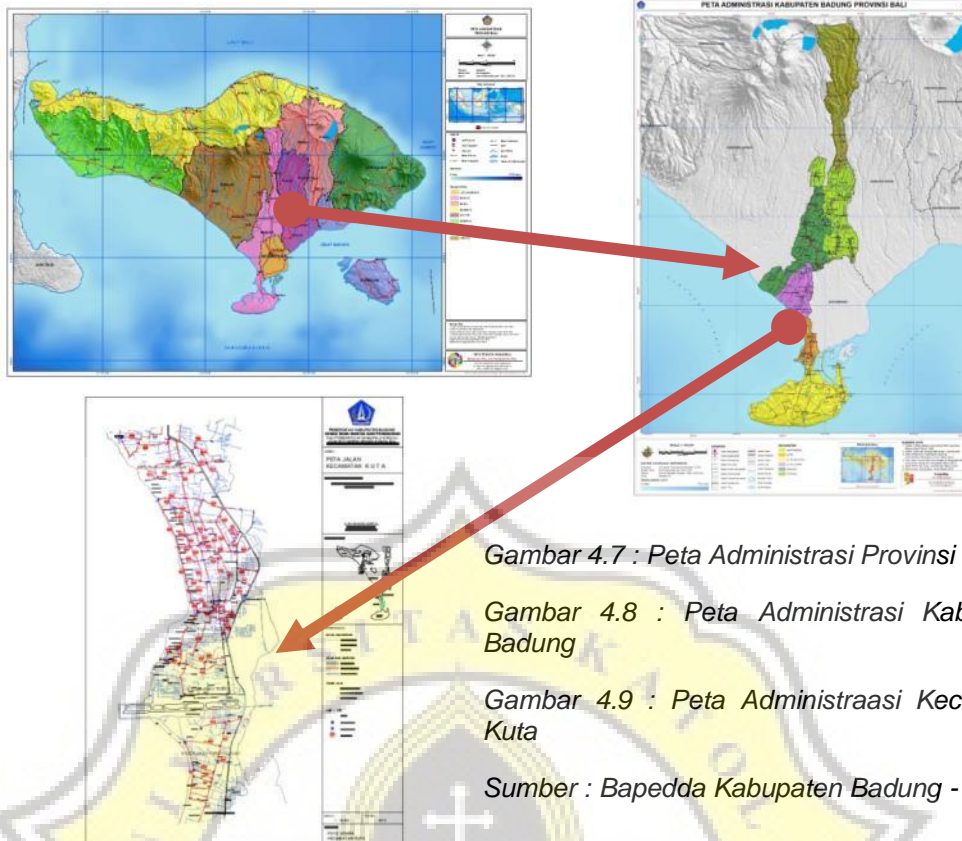
Digunakan pada bagian *outdoor* di kompleks *Pelatihan Sinematografi*. Pengaplikasiannya pada jalur kendaraan bermotor, dalam hal ini yaitu mobil dan motor. Kelebihannya menyerap radiasi panas lebih baik dari pada penggunaan material asphalt.



Gambar 4.6 : Paving Block  
Sumber : [cengkarengpermai.com](http://cengkarengpermai.com).  
2016

### Lokasi

Lokasi terpilih berada di Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Kecamatan Kuta merupakan wilayah utama dalam pengembangan sektor pariwisata di Kabupaten Badung.



Gambar 4.7 : Peta Administrasi Provinsi Bali

Gambar 4.8 : Peta Administrasi Kabupaten Badung

Gambar 4.9 : Peta Administrasi Kecamatan Kuta

Sumber : Bappeda Kabupaten Badung - 2016

Letak Kecamatan Kuta berada di bagian tengah Kabupaten Badung. Obyek wisata yang berada di kawasan Kuta antara lain : Pantai Kuta, Kawasan Kuliner, Pusat Oleh - Oleh, Outlet Kaos Joger, dan masih banyak lagi. Batas wilayah Kecamatan Kuta yaitu :

- Sebelah Utara : Kecamatan Kuta Utara
- Sebelah Timur : Kecamatan Kota Denpasar, Selat Badung
- Sebelah Selatan : Kecamatan Kuta Selatan
- Sebelah Barat : Samudra Hindia

### Tapak

Berdasarkan criteria pemilihan tapak pada Bab sebelumnya, tapak terpilih yaitu alternatif A, yaitu berada di Jalan Raya Kuta, Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Yaitu besebelahan dengan *Central Park, Kuta*. Jalan Raya Kuta merupakan akses utama menuju beberapa tempat

wisata yang berada di kawasan Kuta, antara lain yaitu Pantai Kuta, Legian, Kawasan Seminyak. Jalan pada tapak terpilih memiliki dua jalur yang sangat padat, dan dilalui oleh kendaraan umum. Terletak di pusat perdagangan dan jasa, serta kawasan pariwisata.

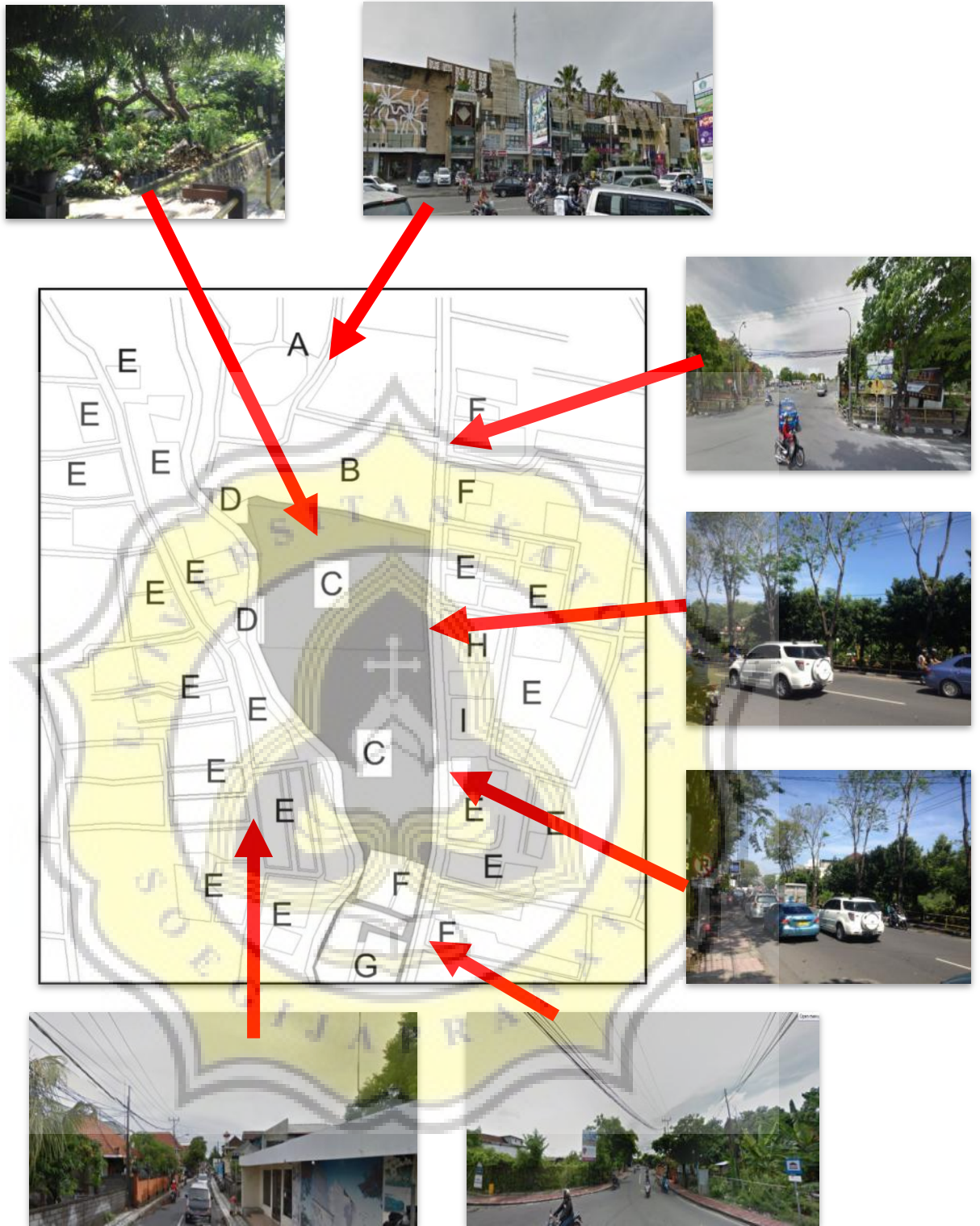
Deskripsi tapak :

- Lokasi : berada di Jalan Raya Kuta, bersebelahan dengan *Central Park Kuta*.
- Kondisi topografi relatif datar.
- Eksisting tapak merupakan lahan kosong yang ditanami beberapa pohon di dalamnya, serta adanya penjual tanaman.
- Jalan di depan tapak merupakan jalan dengan dua jalur kendaraan bermotor dengan lebar jalan 12 meter yang disertai dengan jalur pedestrian 1,2 meter.
- Sedangkan jalan di belakang tapak merupakan jalan dengan 2 jalur kendaraan bermotor dengan lebar jalan 6 meter. Merupakan kawasan perdagangan dan jasa.
- Aktivitas di sekitar tapak sangatlah padat, karena merupakan jalur utama menuju Kawasan Wisata Kuta yang di penuh dengan bangunan perdagangan dan jasa, seperti bangunan hotel, pertokoan, dan lainnya.
- Telah terdapat jaringan infrastruktur yang memadai. Seperti jaringan drainase kota, listrik, komunikasi, dan lainnya.
- Mudah diakses dari berbagai arah baik dengan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.

- Regulasi Wilayah pada tapak sesuai dengan peraturan daerah yang berlaku, yaitu :
  - KDB : maksimal 60%
  - KLB : 1,2 maksimal 3 lantai
  - KDH : minimal 10%
  - GSB : 1,5 dari jalan

*Sumber : RDTR Kab. Badung 2013 - 2033.  
2016*





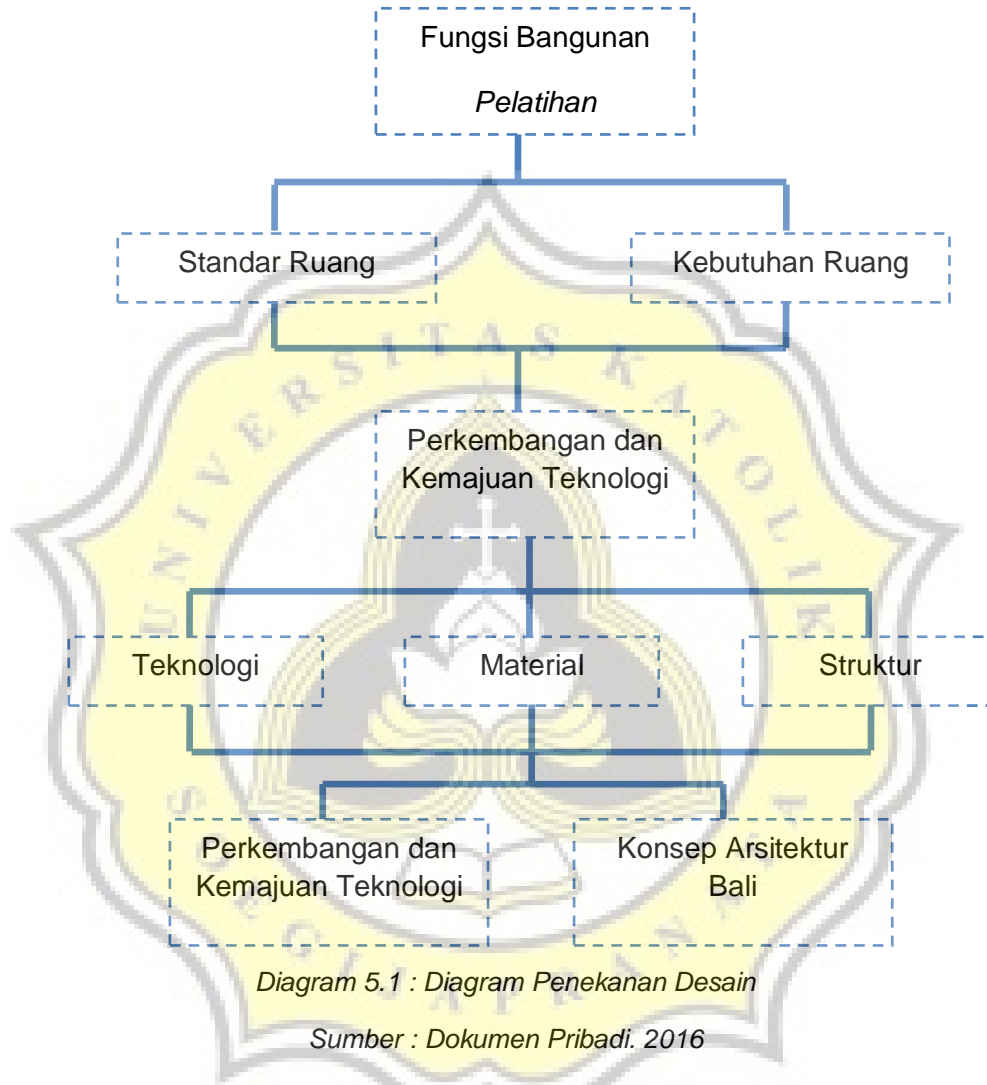
Gambar 4.10 : Peta CAD Tapak Terpilih dan Sekitarnya  
 Sumber : Dokumen Pribadi . 2016

## BAB V

### KAJIAN TEORI

#### 5.1. Kajian Teori Tema Desain : Arsitektur Post-Modern – Neo-Vernakular

##### 5.1.1. Interpretasi dan Elaborasi Penekanan Desain



Bangunan *Pelatihan Sinematografi* ini adalah bangunan yang bersifat publik dan edukatif. Fungsi utamanya yaitu sebagai pusat pelatihan, edukasi, dan hiburan serta komersil bagi masyarakat tentang dunia perfilman. Fungsi bangunan tidak lepas dari aspek estetis dan bentuk bangunan yang lebih, sehingga dapat menarik minat masyarakat untuk mengunjungi dan menikmati aktivitas di dalam bangunan.



Teori penekanan desain *Pelatihan Sinematografi* ini dilihat dari fungsi bangunan yang disesuaikan dengan standar yang berlaku, dan kebutuhan ruang yang dibutuhkan untuk menunjang seluruh kegiatan yang ada di dalam bangunan, serta dengan pengaplikasian tentang kebudayaan setempat yaitu lokalitas Bali, dalam hal ini adalah arsitektur tradisional Bali. Penggunaan material, struktur, dan teknologi yang sedang berkembang dan lebih maju ini, diharapkan dapat menjadikannya citra arsitektural pada bangunan. Terlebih dari segi struktur dan material.

Post –Modern –Neo-Vernakular. Sehingga dengan penggunaan langgam ini diharapkan dapat mengekspresikan bangunan *Pelatihan Sinematografi* sebagai pusat kebudayaan, edukasi, dan hiburan yang fungsional dan efisien serta tidak meninggalkan aspek arsitektur dan kebudayaan lokal.

#### **A. Arsitektur Post Modern**

Arsitektur Post-Modern merupakan sebuah era dalam dunia arsitektur yang bermula dari kejenuhan masyarakat akan era arsitektur modern. Post-modern termasuk interpretasi skeptic terhadap budaya, sastra, seni, filsafat, sejarah, ekonomi, fiksi, dan kritik sastra. Arsitektur Post-modern adalah arsitektur yang menyatukan dan memadukan *Art* dan *Science*, *Craft* dan *Technology*, Internasional dan Lokal yang merupakan hasil dari perkembangan sumber daya manusia terhadap arsitektur modern.

Ciri – ciri umum Arsitektur Post-modern (Budi A. Sukada. 1988) :

- a. Mengandung unsur komunikasi yang bersifat lokal atau populer.
- b. Membangkitkan kembali kenangan historik.
- c. Berkonteks urban.

- d. Menerapkan kembali teknik ornamentasi.
- e. Bersifat representasional (mewakili seluruhnya).
- f. Berwujud metafora (dapat berarti bentuk lain).
- g. Dihasilkan dari partisipasi.
- h. Mencerminkan aspirasi umum.
- i. Bersifat plural.
- j. Bersifat ekletik.

Arsitektur Post-Modern memiliki tujuan menyelesaikan permasalahan di dalam era arsitektur modern yang dianggap tak mempunyai makna terhadap konteks. Tujuannya adalah memberikan kesempatan kepada bangunan untuk dapat diekspresikan dalam berbagai hal, seperti karakteristiknya, tipologinya, sculpture. Dan dari hasil tersebut mempunyai makna masing-masing, seperti paradoks, ironi, pluralisme, makna ganda, tidak skalatis, dan lainnya.

#### Macam-macam Aliran dalam Arsitektur Post-modern

Aliran-aliran dalam Arsitektur Post-modern dibedakan berdasarkan konsep perancangan dan reaksi terhadap lingkungannya. Di dalam Evolutionary Tree-nya, Charles Jenks mengelompokkan arsitektur post-modern kedalam 6 (enam) aliran. Keenam aliran tersebut adalah:

##### **a. *Historicism***

Pemakaian-pemakaian elemen klasik (misalnya: Ionic, Doric dan Corinthian) pada bangunan yang dikombinasikan dengan pola-pola modern.

##### **b. *Straight Revivalisme***

Pembangkitan kembali neo-klasik ke dalam bangunan yang bersifat monumental dengan irama komposisi berulang dan simetris.

**c. Neo-vernacularism**

Menghidupkan kembali elemen tradisional yang membuat bentuk dan bangunan lokal.

**d. Contextualism (Urbanist + ad Hoc)**

Memperhatikan lingkungan dalam penempatan bangunan sehingga didapat komposisi lingkungan yang serasi. Aliran ini juga sering disebut Urbanism.

**e. Metaphor and Metaphysical**

Mengekspresi eksplisit dan implicit ungkapan metafora dan metafisika (spiritual) ke dalam bentuk bangunan.

**f. Post-Modern space**

Memperlihatkan pembentukan ruang dengan mengkomposisikan komponen bangunan itu sendiri.

**B. Post-modern – Neo-Vernakular**

Arsitektur neo-vernakular adalah salah satu paham atau aliran yang berkembang pada era Post Modern. Tidak hanya menerapkan elemen-elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern tapi juga elemen non fisik seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak, religi dan lain-lain.

Bangunan adalah sebuah kebudayaan seni yang terdiri dalam pengulangan dari jumlah tipe-tipe yang terbatas dan dalam penyesuaiannya terhadap iklim lokal, material dan adat istiadat. (Leon Krier).

Neo berasal dari bahasa Yunani dan digunakan sebagai fonim yang berarti baru. Jadi neo-vernacular berarti bahasa setempat yang diucapkan dengan cara baru, arsitektur neo-vernacular adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non fisik

(konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat.

Arsitektur Neo-Vernacular merupakan suatu paham dari aliran Arsitektur Post-Modern yang lahir sebagai respon dan kritik atas modernisme yang mengutamakan nilai rasionalisme dan fungsionalisme yang dipengaruhi perkembangan teknologi industri. Arsitektur Neo-Vernacular merupakan arsitektur yang konsepnya pada prinsipnya mempertimbangkan kaidah-kaidah normatif, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan.

Dari pernyataan Charles Jencks dalam bukunya "*Language of Post-Modern Architecture*" maka dapat dipaparkan ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular sebagai berikut :

- Selalu menggunakan atap bumbungan  
Atap bumbungan menutupi tingkat bagian tembok sampai hampir ke tanah sehingga lebih banyak atap yang di ibaratkan sebagai elemen pelindung dan penyambut dari pada tembok yang digambarkan sebagai elemen pertahanan yang menyimbolkan permusuhan.
- Batu bata (dalam hal ini merupakan elemen konstruksi lokal)  
Bangunan didominasi penggunaan batu bata abad 19 gaya Victorian yang merupakan budaya dari arsitektur barat.
- Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.

- Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.
- Warna-warna yang kuat dan kontras.

Dari ciri-ciri di atas dapat dilihat bahwa Arsitektur Neo-Vernacular tidak ditujukan pada arsitektur modern atau arsitektur tradisional tetapi lebih pada keduanya. Hubungan antara kedua bentuk arsitektur diatas ditunjukkan dengan jelas dan tepat oleh Neo-Vernacular melalui trend akan rehabilitasi dan pemakaian kembali.

- Pemakaian atap miring
- Batu bata sebagai elemen local
- Susunan masa yang indah.

Mendapatkan unsur-unsur baru dapat dicapai dengan pencampuran antara unsur setempat dengan teknologi modern, tapi masih mempertimbangkan unsur setempat. Ciri-ciri :

- Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).
- Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik yaitu budaya , pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
- Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mangutamakan penampilan visualnya).

Jadi pemilihan penekanan dan tema desain dalam proyek *Pelatihan Sinematografi* ini dengan langgam Neo-Vernakular didasarkan pada keinginan untuk melestarikan unsur-unsur atau cirri dari arsitektur tradisional lokal (Bali) dengan unsure modern yang sedang berkembang sekarang ini. Sehingga diharapkan dapat menjadikan daya tarik tersendiri untuk para pengunjung dan masyarakat sekitar serta menjadikannya *landmark* kawasan sekitarnya, terutama sekitar Kuta dan Bali pada umumnya.

### **C. Arsitektur Tradisional Bali**

#### **Peranan Budaya dan Lokalitas di Bali**

Bali merupakan salah satu destinasi wisata yang telah mendunia. Banyaknya wisatawan baik wisatawan mancanegara maupun domestik yang berkunjung ke Bali. Salah satu daya tarik para wisatawan untuk berkunjung ke Bali yaitu aspek budaya dan kearifan lokal yang ada. Arsitektur Bali merupakan tata ruang dari wadah kehidupan masyarakat Bali yang telah berkembang secara turun - temurun dengan segala aturan yang diwariskan dari zaman dahulu sampai pada perkembangan satu wujud dengan ciri fisik yang terungkap pada lontar Asta Sosala - Kosali, Asta Patali, dan lainnya, sampai pada penyesuaian - penyesuaian oleh para undagi (sebutan untuk Arsitek Bali) yang masih selaras dengan petunjuk - petunjuk yang dimaksud. Arsitektur tradisional Bali yang mengakar dalam masyarakat Bali yang memberikan identitas dan citra Bali yang kuat.

Arsitektur Tradisional Bali bersumber dari ajaran – ajaran serta tuntunan tentang merencanakan dan menciptakan ruang. Ajaran serta tuntutan tersebut mengandung nilai yang sangat mendasar, nilai filosofis, nilai religius serta nilai manusiawi yang termuat dalam lontar – lontar. Konseptual

perancangan arsitektur tradisional Bali berdasarkan pada nilai tata ruang yang dibentuk oleh tiga sumbu berikut :

- Sumbu Cosmos : Bhur, Bhuah dan Swah (hydrosfir, litosfir dan atmosfir)
- Sumbu Ritual : Kangin dan Kauh (terbit dan terbenamnya matahari)
- Sumbu Natural : Utara dan Selatan (gunung dan laut)

Arsitektur Bali tidak hanya berkaitan dengan pembangunan tempat suci spiritualeperti pura dan candi seperti pandangan orang awam, tetapi juga sangatmempengaruhi tata ruang, teknik, nilai estetis, ukuran hingga ritual yang digunakandalam pembangunan. Arsitektur bali juga tidak hanya berfokus pada arsitektur Tradisional, tetapi juga pada pengembangan arsitektur modern sesuaiperkembangan zaman namun masih mempertahankan konsep Arsitektur Bali.

Arsitektur tradisional Bali yang banyak dikenal mempunyai konsep-konsep dasar yang mempengaruhi tata nilai ruangnya.Beberapa Konsep dalam Arsitektur Bali :

- Konsep hirarki ruang, Tri Loka atau Tri Angga.
- Konsep orinetasi kosmologi, Nawa Sanga atau Sanga Mandala.
- Konsep keseimbangan kosmologi, Manik Ring Cucupu.
- Konsep *court, open air*.
- Konsep kejujuran bahan bangunan.
- Konsep dimensi tradisional Bali yang didasarkan pada proporsi dan skala manusia yang meliputi Astha, Tapak, Tapak Ngandang, Musti, Depa, Nyari, A Guli dan masih banyak lagi.

## **1. Konsep Tri Hita Karana**

Tri Hita Karana yang secara etimologi terbentuk dari kata : tri yang berarti tiga, hita berarti kebahagiaan, dan karana yang berarti sebab atau yang menyebabkan, dapat dimaknai sebagai tiga hubungan yang harmonis yang menyebabkan kebahagiaan. Ketiga hubungan tersebut meliputi :

- Parhyangan : Hubungan yang harmonis antara manusia dengan Ida Sang Hyang Widhi Wasa
- Pawongan: Hubungan yang harmonis antara manusia dengan sesamanya.
- Palemahan : Hubungan yang harmonis antara manusia dengan lingkungannya.

Selanjutnya ketiga hubungan yang harmonis itu diyakini akan membawakebahagiaan dalam kehidupan ini, di mana dalam terminologi masyarakat Balidiwujudkan dalam 3 unsur, yaitu : parahyangan, pawongan, dan palemahan. Dalam arsitektur Bali, hal ini sangat di utamakan dan selalu menjadi landasan pokok dalam membangun. Konsep Tri Hita Karana menjelaskan bagaimana suatu tatanan ruang arsitektur yang harmonis di antara ketiga unsur tersebut sehinggaterjadilah penataan ruang yang seimbang.

## **2. Hirarki Ruang / Tri Angga/Tri Loka**

Tri Angga adalah salah satu bagian dari Tri Hita Karana, (Atma, Angga dan Khaya). Tri Angga merupakan sistem pembagian zona atau area dalam perencanaan arsitektur tradisional Bali.

- Utama, bagian yang diposisikan pada kedudukan yang paling tinggi. (atas, kepala).



- Madya, bagian yang terletak di tengah (netral, badan).
- Nista, bagian yang terletak di bagian bawah (kotor, kaki).

### 3. Asta Kosala Kosali

Asta Kosala Kosali merupakan Fengshui-nya Bali, adalah sebuah tata cara, tataletak, dan tata bangunan untuk bangunan tempat tinggal serta bangunan tempatsuci yang ada di Bali yang sesuai dengan landasan Filosofis, Etis, dan Ritual dengan memperhatikan konsepsi perwujudan, pemilihan lahan, hari baik (dewasa) membangun rumah, serta pelaksanaan yadnya. Asta Kosala Kosali merupakan sebuah cara penataan lahan untuk tempat tinggal dan bangunan suci. Penataan bangunan yang dimana di dasarkan oleh anatomi tubuh yang punya. Pengukurannya pun lebih menggunakan ukuran dari Tubuh yang mempunyai rumah. Mereka tidak menggunakan meter tetapi menggunakan seperti:

- **Musti** (ukuran atau dimensi untuk ukuran tangan mengepal dengan ibu jari yang menghadap ke atas)
- **Hasta** (ukuran sejengkal jarak tangan manusia dewata dari pergelangan tengah tangan sampai ujung jari tengah yang terbuka)
- **Depa** (ukuran yang dipakai antara dua bentang tangan yang dilentangkan dari kiri ke kanan)

### 4. Asta Bhumi

Yang dimaksud dengan Asta Bumi adalah aturan tentang luas halaman Pura, pembagian ruang halaman, dan jarak antar pelinggih. Tujuan Asta Bumi adalah :

- Memperoleh kesejahteraan dan kedamaian atas lindungan Hyang Widhi

- Mendapat vibrasi kesucian
- Menkuatkan bhakti kepada Hyang Widhi

## 5. Konsep Tata Ruang Sanga Mandala

Konsep tata ruang Sanga Mandala juga lahir dari sembilan manifestasi Tuhandalam menjaga keseimbangan alam menuju kehidupan harmonis yang disebut Dewata Nawa Sanga (Meganada, 1990:58). Konsepsi tata ruang Sanga Mandala menjadi pertimbangan dalam penzoningan kegiatan dan tata letak bangunan dalam pekarangan rumah, dimana kegiatan yang dianggap utama, memerlukan ketenangan diletakkan pada daerah utamaning utama (kaja-kangin), kegiatan yang dianggap kotor/sibuk diletakkan pada daerah nistaning nista (klod-kauh), sedangkan kegiatan diantaranya diletakkan di tengah (Sulistyawati. dkk, 1985:10). Dalam turunannya konsep ini menjadi Pola Natah (Adhika, 1994:24)

## 6. Konsep Manik Ring Cucupu

Konsep manik ring cacupu adalah konsep dimana manusia harus selaras dengan alam. Seperti janin (manik) dan rahim ibu (cacupu). Karena memiliki kesamaan unsur pembentuk

### 5.1.2. Studi Preseden

#### a) **SDU Campus Kolding, Denmark**

Arsitek	: Henning Larsen Architets
Lokasi	: Universitetsparken 1,6000 Kolding, Denmark
Luas Area	: 13.700 m <sup>2</sup>
Proyek Tahun	: 2014



Gambar 5.1 : SDU Campus, Kolding, Denmark

Sumber : [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com). 2016

Merupakan kompleks bangunan kampus Universitas Denmark Selatan, Kolding, Denmark. Kampus ini terletak di Gronborg, pusat Kota Kolding dan dekat dengan pelabuhan, stasiun, dan sungai. Dengan bentuk segitiga pada bangunan, Kampus Kolding ingin membuat sebuah *landmark* yang sangat - sangat mencolok di Kolding. Memiliki kesan bangunan modern dengan konsep dan penerapan ke dalam bangunannya. Terlihat dari fasad bangunan yang unik.

Perubahan siang hari yang bervariasi selama sehari - hari dalam setahun. Kampus Kolding dilengkapi dengan *shading* dari cahaya matahari yang dinamis. Dimana dapat menyesuaikan kondisi iklim dan cuaca yang spesifik dan pola pengguna serta pengoptimalan cahaya alami ke dalam bangunan dengan nyaman.

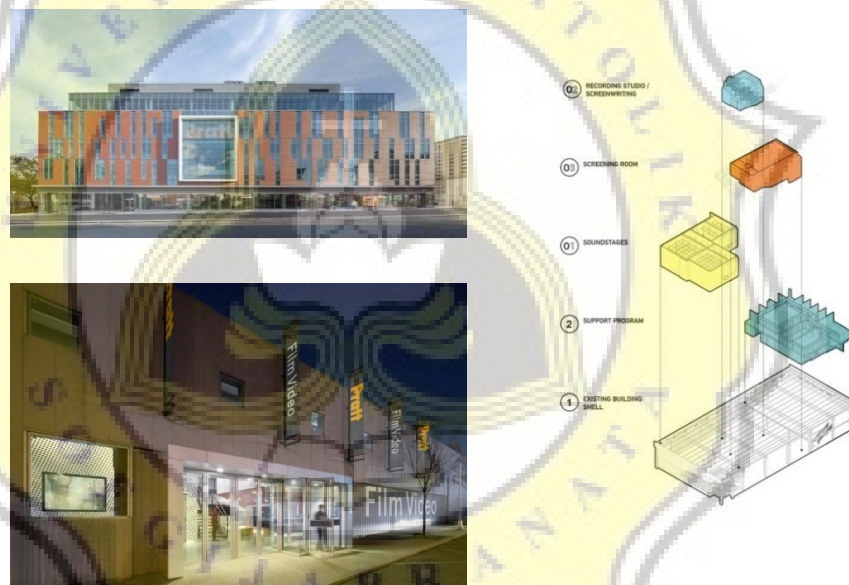
#### **b) Pratt Insitute's New Film / Video Departement Building**

Arsitek	: Think !
Lokasi	: 550 Myrtle Avenue, Brooklyn, NY 11205, US.
Luas Area	: 15.000 ft <sup>2</sup>
Tahun Proyek	: 2015

Pratt Institut Film Baru / Gedung Fakultas Video ini dirancang oleh arsitek bernama think ! dengan luas area 15.000 ft<sup>2</sup>. Tim desain yang dipimpin oleh alumnus Pratt, Jack Esterson, memfokuskan pada luasan bangunan dan ruangan di dalamnya.



Gambar 5.2 : Fasad sekaligus Shading Panel segitiga  
Sumber : [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com). 2016



Gambar 5.3 : Ground Plan dan Tampak Luar Pratt Institute  
Sumber : [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com). 2016

Sebuah jembatan yang membentang menghubungkan ruang kelas dan kantor di lantai dua. Desain ini dimaksudkan untuk menumbuhkan semangat antar siswa dalam belajar dan menciptakan lingkungan pembuatan film yang kolaboratif.

Komponen yang berkelanjutan dan ramah lingkungan meliputi penggunaan pencahayaan berupa lampu LED dan *reuse* material yang berasal dari bangunan sebelumnya.



Gambar 5.4 : Ruang - Ruang yang ada di Pratt Institute  
Sumber : [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com). 2016

**c) Honeybee Lounge, Seoul, Korea**

Lokasi : Seoul, South Korea

Luas Area : 208,02 m<sup>2</sup>

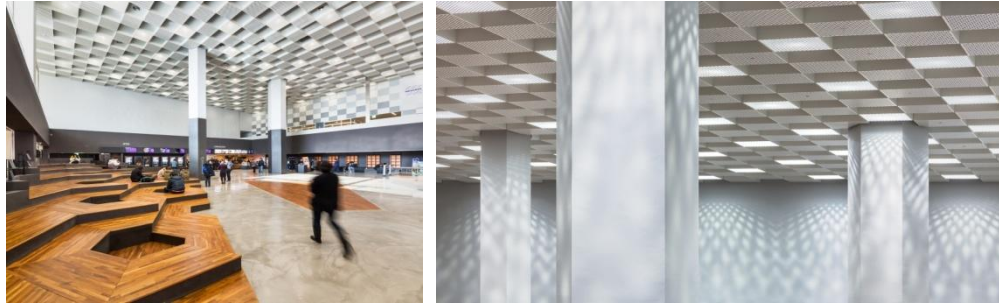
Arsitek : Poly.m.ur

Design Team : Seungjun Oh, Sunki Whang, Jaeho Song, Hyunju Lim, Jiin Kim

Kontraktor : Al Plus

ME Engineer : Seorim Bangjae

Honeybee Lounge adalah sebutan untuk gedung bioskop multipleks baru yang terletak di Ilsan, salah satu kota satelit dekat Seoul.



Gambar 5.5 : Hall dan Lorong Ruang - Ruang Bioskop

Sumber : [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com). 2016

Honeynee Lounge adalah sebuah usulan untuk mengatasi masalah perkotaan yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang bioskop, tetapi juga untuk masyarakat bersosialisasi di dalam komunitasnya.



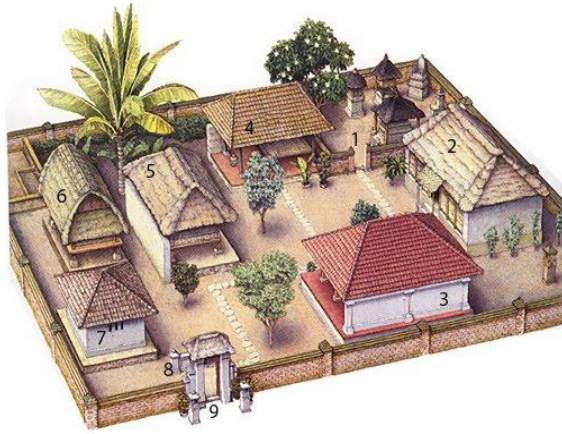
Gambar 5.6 : Interior Honeybee Lounge

Sumber : [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com). 2016

### 5.1.3. Kemungkinan Implementasi Teori Penekanan Desain

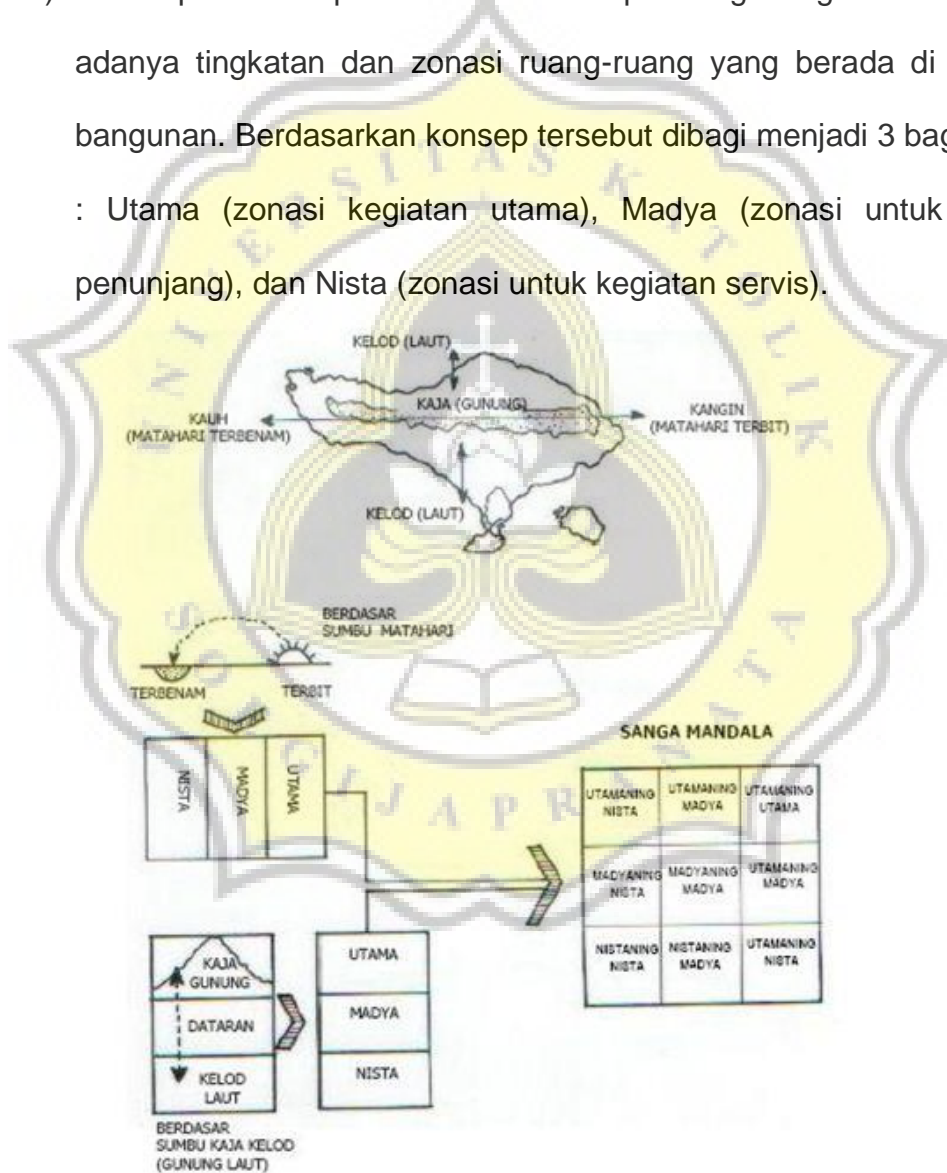
Setelah mempelajari tentang Arsitektur Post-modern – Neo-Vernakular, dan kebudayaan serta lokalitas Bali, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa rekomendasi desain yang dapat di aplikasikan ke dalam bangunan *Pelatihan Sinematografi*, antara lain :

- 1) Penerapan konsep rumah tinggal tradisional Bali ke dalam format komposisi massa bangunan. Yaitu dengan beberapa massa bangunan yang mengelilingi massa bangunan utama yang berada di pusat atau di tengah.



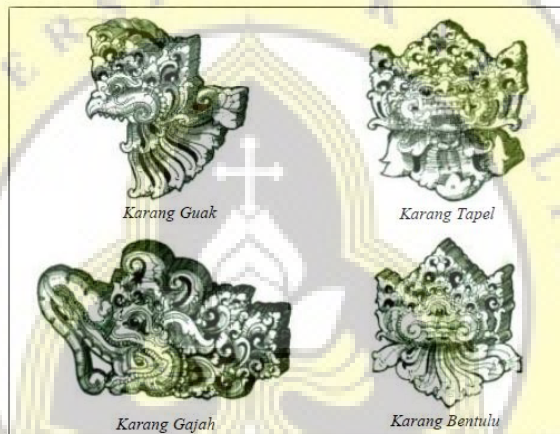
Gambar 5.7 : Konsep Penataan Massa Bangunan Tradisional Bali  
Sumber : [www.gaptekupdate.id](http://www.gaptekupdate.id). 2016

2) Penerapan Konsep Hirarki dan Konsep Ruang Sanga Mandala , yaitu adanya tingkatan dan zonasi ruang-ruang yang berada di kompleks bangunan. Berdasarkan konsep tersebut dibagi menjadi 3 bagian, yaitu : Utama (zonasi kegiatan utama), Madya (zonasi untuk kegiatan penunjang), dan Nista (zonasi untuk kegiatan servis).



Gambar 5.8 : Konsep Arah Orientasi Ruang dan Sanga Mandala  
Sumber : Eko Budiharto (1986). 2016

3) Penggunaan ornament khas Bali ke bangunan, diantaranya :Pada bagian dasar bangunan terdapat ornament berupa kepala gajah, sesuai dengan bentuknya karang asti/ gajah memiliki makna sebagai penopang bangunan karena gajah merupakan hewan yang kuat dan besar.Pada bagian atas ornament karang asti terdapat ornament karang goak. Karang goak melambangkan burung gagak. Selain itu juga ada karang tapel dan juga ragam hias lainnya yang berupa papatran/ ukiran berupa tanaman merambat. Pada bagian atap juga terdapat ornament berupa murda sebagai mahkota dari bangunan tersebut.



*Gambar 5.9 : Ukiran khas tradisional Bali*

*Gambar 5.10 : Murda dan Ikut Celedu  
Sumber : kayanblog.wordpress.com. 2016*

4) Pada pintu masuk (angkul-angkul) terdapat tembok yang dinamakan aling-aling, yang tidak saja berfungsi sebagai



penghalang pandangan ke arah dalam (untuk memberikan privasi), tetapi juga digunakan sebagai penolak pengaruh-pengaruh jahat/jelek



Gambar 5.11 : Angkul – Angkul (Gapura Masuk)  
Sumber : [smbbali.blogspot.com](http://smbbali.blogspot.com). 2016

- 5) Penggunaan material yang sesuai dengan tradisional Bali. Sehingga arsitektur tradisional Bali lebih kental pada bangunan dan dapat menjadi sebuah daya tarik untuk para pengunjung.
- 6) Menjadikan bentuk tradisional arsitektur Bali menjadi lebih modern dan inovatif, tanpa menghilangkan makna dan folisofi dai=ri arsitektur tradisional Bali. Baik dari bahan, bentuk dan lainnya yang mengikuti perkembangan zaman dan teknologi.



Gambar 5.12 : Pembaharuan Bentuk dan Material Atap  
Sumber : [freewaremini.com](http://freewaremini.com). 2016



*Gambar 5.13 : Konsep Penggabungan Arsitektur Tradisional Bali dengan Modern*

*Sumber : [www.angkasapura1.com](http://www.angkasapura1.com). 2016*

## **5.2. Kajian Teori Fokus Kajian : Kenyamanan Visual pada Ruang Galeri Pamer**

### **Interpretasi dan Elaborasi Permasalahan Dominan**

Berkaitan dengan sebuah penampilan, kenyamanan visual merupakan hal penting yang menjadi suatu perhatian khusus dalam perencanaan dan perancangan. Dalam galeri pameran, visualisasi pada obyek dan pengunjung haruslah diperhitungkan dengan baik dan benar serta harus merujuk pada peraturan ataupun standar yang berlaku. Sehingga memenuhi syarat dalam kenyamanan visual.

Bentuk visual ruang, proporsi dan skala serta tata cahaya semuanya tergantung dari kualitas pengamat akan batas - batas ruang yang telah ditentukan oleh unsur - unsur penentunya. Jika ruang ditetapkan, dilingkupi, dibentuk, dan diorganisir oleh unsur - unsur massa, maka bentuk arsitektur menjadi kenyataan.

### **Kajian Sudut dan Jarak Pandang**

Sudut pandang manusia terhadap ruang galeri pameran dipengaruhi oleh jarak antar obyek yang dipamerkan dengan ketinggian peletakkannya serta jarak pandang pengunjung yang melihatnya.

Sudut pandang manusia secara vertikal antara 50° arah ke atas dan 70° ke arah bawah. Sedangkan secara horizontal antara 30° ke arah kanan dan 30° ke arah kiri.

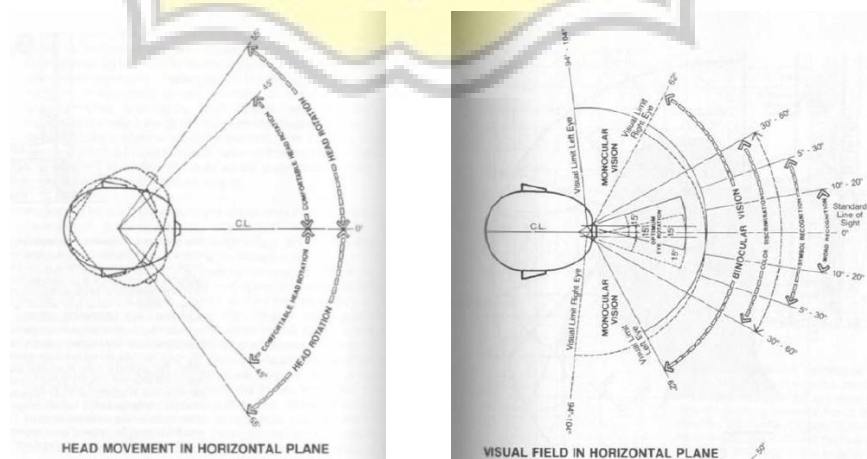
Jarak pandang manusia ke arah obyek pameran akan menimbulkan kesan berbeda-beda, tergantung dari seberapa jauh jarak antara obyek pameran dengan tempat pengunjung melihat.

Peletakan obyek pameran haruslah dapat dilihat oleh para pengunjung tanpa adanya halangan apapun. Sebagaimana dengan obyek pameran dengan dimensi yang besar yang memerlukan pandangan mata yang luas untuk melihat obyek tersebut. Titik beratnya berada pada garis ketinggian horizontal gambar pada ketinggian mata sata melihat.

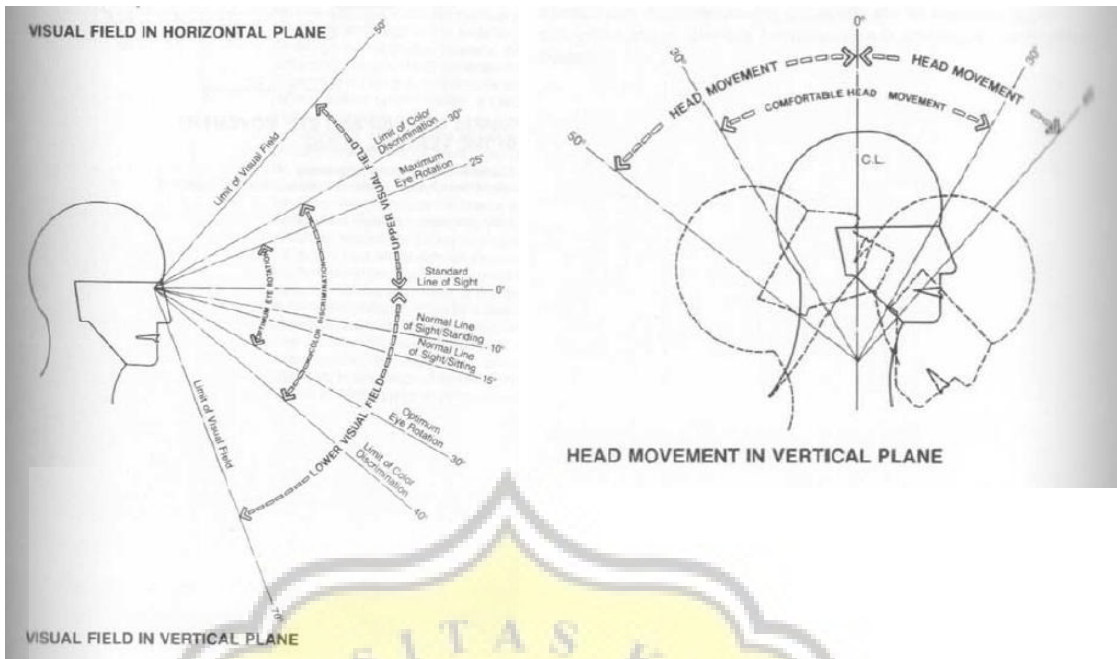
Genre	Tinggi Rata-rata	Tinggi Rata-rata Pandangan Mata
Pria	165 cm	160 cm
Wanita	155 cm	150 cm
Anak - anak	115 cm	110 cm

Tabel 5.1 : Tabel Rata-Rata Tinggi dan Pandangan Mata Manusia

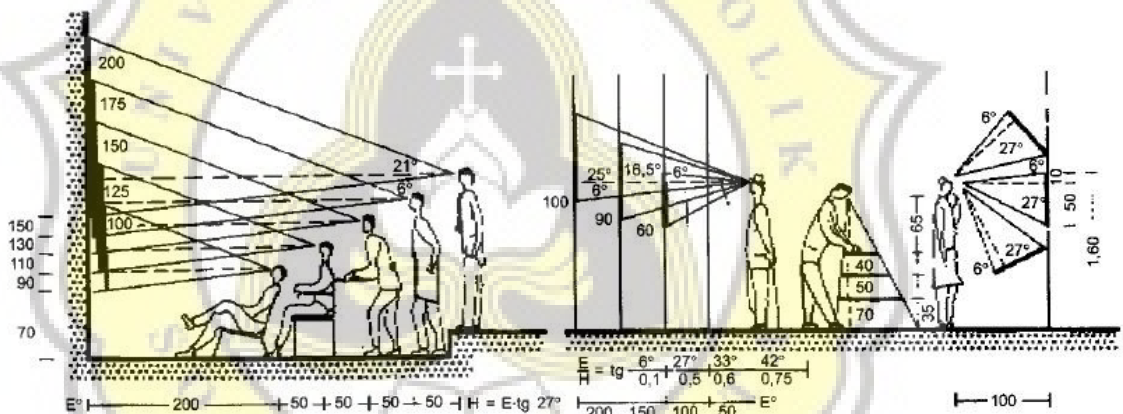
Sumber : [kayanblog.wordpress.com](http://kayanblog.wordpress.com). 2016



Gambar 5.14 : Pergerakan Kepala secara Horizontal  
Sumber : *Human Dimension & Interior Space*. 2016

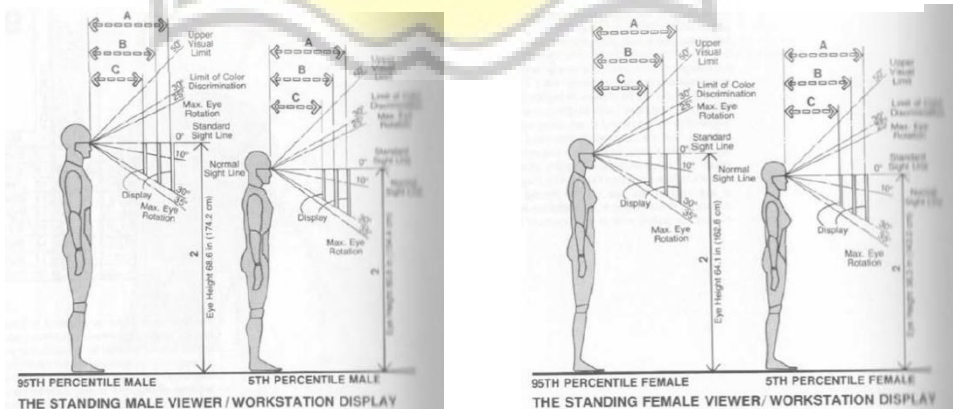


Gambar 5.15 : Pergerakan Kepala secara Vertikal  
 Sumber : Human Dimension & Interior Space. 2016



⑦ Sudut pandang dengan jarak pandang =  $\frac{\text{Tinggi}}{\text{Luas}} \text{ dan jaraknya}$

Gambar 5.16 : Standar Sudut, Ketinggian dan Jarak Pandang  
 Sumber : Neufert Data Architect. 2016



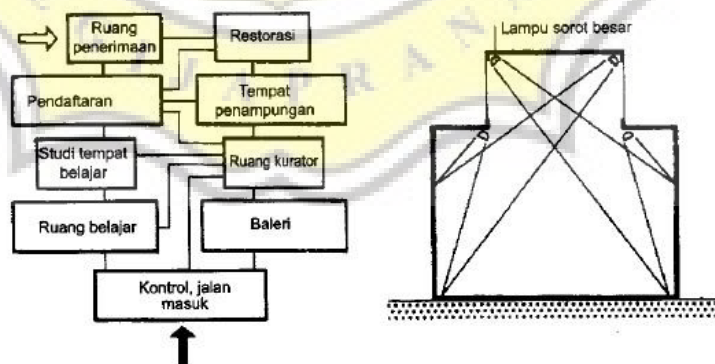
Gambar 5.17 : Standar Sudut, Ketinggian dan Jarak Pandang  
 Sumber : Human Dimension & Interior Space. 2016

## Tata Cahaya

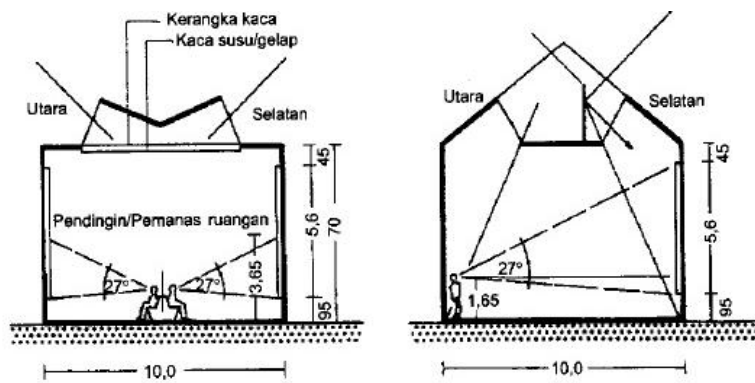
Pencahayaan yang baik merupakan faktor penting dalam galeri. Dengan tata cahaya yang baik dapat menimbulkan kesan tersendiri pada suatu pameran, tata cahaya juga dapat membawa pengunjung untuk fokus melihat atau menikmati koleksi galeri yang disajikan. Pencahayaan bangunan dibagi menjadi 2 jenis yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Kedua tipe pencahayaan bangunan ini akan digunakan pada bangunan galeri. Penggunaan pencahayaan disesuaikan dengan fungsi ruang-ruang yang tersedia didalam galeri. Penggunaan tipe pencahayaan yaitu sebagai berikut:

### 1. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami merupakan cahaya yang diperoleh dari sinar matahari. Pencahayaan alami di dapat dari penggunaan bukaan-bukaan pada dinding-dinding ruangan, serta pada atap ruangan dengan menggunakan *skylight*. Pencahayaan alami digunakan untuk penghematan energi pada siang hari.



Gambar 5.18 : Skema Ruang dan Pencahayaan Alami  
Sumber : Neufert Data Architect. 2016



Gambar 5.19 :Standar Pencahayaan Alami Ruang Galeri  
 Sumber : Neufert Data Architect. 2016

## 2. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan merupakan pencahayaan yang diperoleh dari cahayalampu. Pencahayaan buatan pada bangunan galeri terdapat pada ruang pemeran, ruang audio visual, ruang pegelaran busana, dan ruangan lainnya. Cahaya lampu dapat menciptakan suasana dan karakter ruang yang diinginkan. Pencahayaan pada ruang pameran berfungsi agar koleksi yang dipamerkan dapat terlihat dan menciptakan kontras antara objek dan latar belakangnya. Ketentuan kesensitifan objek berdasarkan tingkat iluminasinya.

Namun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam sistem pencahayaan buatan ini, yaitu meliputi :

Bentuk obyek yang dipamerkan, terhadap obyek dua dimensi dan tiga dimensi. Tujuan pencahayaan khusus, yaitu agar obyek dapat terlihat dengan jelas dan menampilkan obyek yang disorot. Standar untuk tingkat pencahayaan, yaitu : 50 lux untuk obyek yang memiliki kesensitifan tinggi; 150-200 lux untuk kesensitifan sedang; 300 lux untuk kesensitifan rendah.

### 5.2.1. Studi Preseden

- **Paul H. Cocker Architecture Gallery**

Lokasi : 325 Church Street, Ryerson University, Toronto, ON M5B, Canada.

Luas Area : 3.120 ft<sup>2</sup>

Tahun Proyek : 2013

Arsitek : Gow Hastings Architects

Konsultan ME : Enso Systems Inc.

Struktural Engineer : Engineering Link Incorporated

Galeri Arsitektur Paul H. Cocker berada di Kampus Fakultas Arsitektur Universitas Syerson, Toronto, Kanada. Galeri ini memperkenalkan titik fokus di tengah-tengah geometri yang kompleks dari balok, kolom dan tangga.



Gambar 5.20 : Ground Plan Paul H. Cocker Architecture Gallery  
Sumber : [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com). 2016

Beralut warna merah riang dengan besi stainless yang presisi dengan obyek pameran. Dindingnya menawarkan kehangatan, permukaan yang bertekstur, sebuah bahan akustik dan ruang pin-up. Fungsional dan lucu sekaligus mengingatkan para siswa bahwa intervensi interior sederhana dapat membuat arsitektur mengesankan melalui kreativitas dan keahlian yang baik.



Gambar 5.21 : Ruang Galeri Paul H. Cocker Architecture Gallery  
Sumber : [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com). 2016

- **Saleh Barakat Gallery**

Lokasi : Beirut, Lebanon

Luas Area : 900 m<sup>2</sup>

Tahun Proyek : 2016

Arsitek : L.E. FT Architects

Tim Desain : Ana Conchan, Alex Palmer, Valeria Fervorari, Rafah Farhat, Elias Kateb.

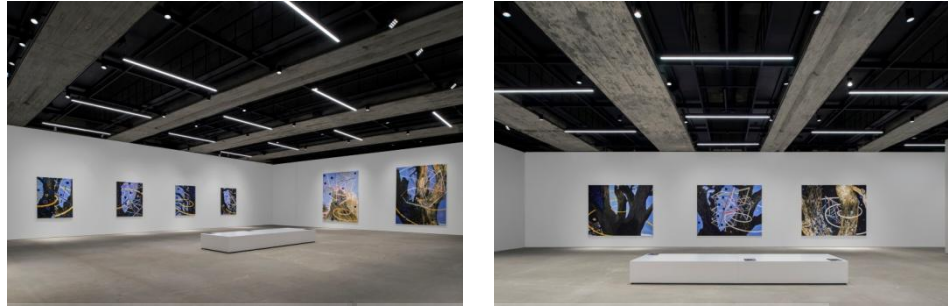


Gambar 5.22 : Section Plan dan Ruang Lobby  
Sumber : [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com). 2016

Galeri Salah Barakat merupakan salah satu galeri seni yang baru dan yang paling menonjol serta terbesar di Beirut, Lebanon. Adalah adaptif dengan penggunaan kembali dari teater bersejarah Masrah



Al Madina yang diubah menjadi ruang yang didedikasikan untuk menampilkan penampilan artis - artis dari Lebanon dan Arab Saudi.



Gambar 5.23 : Ruang Galeri Salah Barakat  
Sumber : [www.archdaily.com](http://www.archdaily.com). 2016

Sebelum menjadi sebuah teater di tahun 90an, bangunan ini merupakan bangunan bioskop di Timur Tengah untuk proyek seni dan eksperimental film Fellini dan Gavras serta film Soviet.

Dimulai dengan ruang teater yang ada , tujuannya adalah untuk melestarikan unsur-unsur karakteristik penting dari ruang , dan memperkenalkan elemen baru yang menyinggung sejarah ruang sementara melayani program baru tersebut.

#### 5.2.2. Kemungkinan Implementasi Teori Permasalahan Dominan

Dalam implementasi penerapannya, meliputi konsep ruang, konsep bentuk, konsep penggunaan material, dan konsep penataan koleksi serta pencahayaan untuk ruang galeri pameran.

Penyajian benda-benda koleksi dalam galeri memegang peranan penting, karena dengan cara ini, koleksi dapat diinformasikan dan berkomunikasi dengan pengunjung. Penyajian koleksi galeri memiliki hal yang perlu diperhatikan antaralain:

## 1) Metode Pameran

Dalam penyajian koleksi disebut galeri, terdapat beberapa metode yang digunakan untuk menyajikannya sehingga mendapatkan sajian koleksi yang menarik dan tidak membosankan. Metode-metode tersebut, yaitu :

### a. Metode pendekatan intelektual

Cara menata koleksi dapat mengungkapkan informasi tentang guna, arti dan fungsi benda koleksi. Penampilan informasi pada setiap koleksi juga dapat ditampilkan secara lebih menarik, misalnya dengan menggunakan bantuan dari teknologi yang sedang berkembang.

### b. Metode pendekatan romantik (evokatif)

Metode ini dapat diaplikasikan dengan menggunakan suatu tema dalam penataannya. Tema tersebut yang akan menyeleksi dan menata koleksi, sehingga menghasilkan sesuatu yang terlihat harmonis.

### c. Metode pendekatan estetik

Cara penyajian benda koleksi yang ditata untuk mengungkapkan nilai artistic yang ada pada suatu karya seni. Cara ini digunakan untuk menampilkan keindahan obyek dengan bantuan pengaturan pencahayaan yang baik, perletakan koleksi, dan sarana pendukung lainnya.

## 2) Teknik Penataan Benda Di Dalam Galeri

### a. In Show Case

Merupakan teknik penataan benda koleksi, dimana benda yang dipamerkan (benda yang memiliki ukuran kecil) diletakkan pada wadah atau kotak yang tembus pandang.

### b. Free Standing On The Floor

Teknik ini dilakukan dengan cara meletakkan benda koleksi pada sebuah panggung yang dibuat dengan perbedaan ketinggian level lantai.

### c. On Walls or Panels,

Merupakan salah satu teknik dengan meletakkan benda koleksi pada dinding di sebuah ruangan atau diletakkan pada partisi yang digunakan pula sebagai pembatas ruang. Koleksi yang menggunakan teknik ini yaitu, koleksi utama. Diletakkan dengan cara digantungkan pada dinding-dinding galeri.

## 3) Pencahayaan Alami

Konsep pencahayaan alami pada Ruang Galeri Pameran yaitu dengan mempertimbangkan organisasi ruang dengan arah matahari, merancang bukaan semaksimal mungkin dengan metode dan material yang hanya memberikan pencahayaan bukan dengan efek panas dari sinar matahari pada siang hari. Sehingga dapat mengoptimalkan penggunaan pencahayaan alami dan penghematan energi terutama penggunaan pencahayaan buatan menggunakan lampu pada siang hari.

#### 4) Pencahayaan Buatan

Untuk pencahayaan buatan pada Ruang Galeri Pamer menggunakan pencahayaan khusus atau *object lighting*. Yaitu pencahayaan yang ditujukan langsung ke obyek-obyek yang dipamerkan.

- Pencahayaan individual / khusus, ditunjukkan untuk benda atau obyek yang dipamerkan dengan penggunaan jenis lampus *spot light* yang disorotkan ke bagian dinding galeri. Konsep pencahayaan ini menggunakan sistem tracklight dengan penggunaan rel lampu di langit-langit ruangan untuk memudahkan perubahan posisi untuk penyorotan.
- Pencahayaan umum, yaitu sistem pencahayaan buatan yang digunakan untuk menerangi area sirkulasi dengan besaran iluminasi yang sedang. Menggunakan jenis lampu halogen dengan filter UV digabung lampu incandescent yang merupakan pencahayaan dengan cakupan yang luas. Pemasangan lampu berupa downlight dengan tipe warn light.
- Pencahayaan dekoratif, yakni digunakan untuk menciptakan suasana yang lebih mendukung dalam penggunaan galeri sesuai dengan tema, ataupun maksud tertentu agar tercapainya hal yang diinginkan dalam ruangan tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Andika Bayu. 2012. *Landasan Teori dan Program Photography Gallery*.  
Jurnal, Progdil Arsitektur Universitas Katolik Soegijapranata.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Badung. 2012. *Badung Dalam Angka 2012*.  
Bapedda Kabupaten Badung, Provinsi Bali.
- Budi A. Sukada. 1988. *Analisis Komposisi Formal Arsitektur Post Modern*. 2. Co  
D. F., Aldo Rossi Teatro Del Mondo, 1980
- Ching, Francis DK. 1996. *Form, Space and Order*.
- De Chiara, Joseph and Callendar, John Hancock. 1982. *Time Saver Standards  
for Building Types*. The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2002. *Kamus Besar Bahasa  
Indonesia (edisi kedua)*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Dinas Pariwisata Provinsi Bali.
- Doelle, Leslie L. 1990. *Akustik Lingkungan (Terjemahan)*. Jakarta : Erlangga.
- Ivanty, Setiati Ardian. *Perencanaan dan Perancangan Pencahayaan dan Akustik  
Ruang-Ruang Produksi pada Rumah Produksi Audiovisual di Yogyakarta*.  
Jurnal. Di akses pada 18 Agustus 2016.
- Jencks, Charles. 1977. *The Language of Post-Modern Architecture*. London :  
Academy Editions and New York : Rizzoli.
- Juwana, Jimmy. S. 2004 *Sistem Bangunan Tinggi*. Jakarta. : Erlangga.
- Lamintang, S.I.Kom, Franciscus Theojunior. 2013. *Pengantar Ilmu Broadcasting  
dan Cinematografi*. Jakarta : In Media.
- Littlefield, David. 2008. *Metric Handbook Planning and Design Data 3rd Edition*.  
Great Britain : Elsevier.

Neufert, Ernst. 2003. *Data Arsitek Jilid 2 Edisi Kedua (Terjemahan)*. Erlangga : Jakarta.

Oktaviani, Angelin. 2015. *Landasan Teori dan Program Cinema Center di Yogyakarta*. Jurnal, Prodi Arsitektur Universitas Katolik Soegijapranata.

Panero, Julius and Martin Zelnik. 2003. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior: Buku Panduan untuk Standar-standar Pedoman*. Jakarta : Erlangga

Peraturan Daerah Kabupaten Badung Nomor 26 Tahun 2013 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaen Badung Tahun 2013 - 2033.

Peraturan Daerah Kabupaten Badung Nomor 27 Tahun 2013 Tentang Ijin Mendirikan Bangunan.

Putra, Gusti Made. 1996. *Pengetahuan Arsitektur Tradisional Indonesia*. Denpasar : Prodi Arsitektur Universitas Udayana.

Semedhi, Bambang. 2011. *Videografi - Sinematografi; Suatu Pengantar*. Bogor : Ghalia Indonesia.

Tinkcom, Matthew adn Amy Villarejo. 2001. *Keyframes: Popular Cinema and Cultural Studies*. London : Rotledge.

Undang - Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman.

[www.aplikatorsurabaya.com](http://www.aplikatorsurabaya.com) (Diakses 18 Agustus 2016)

[www.archdaily.com](http://www.archdaily.com) (Diakses 19 Agustus 2016)

[www.architectura.com](http://www.architectura.com) (Diakses 19 Agustus 2016)

[www.beritasatu.com](http://www.beritasatu.com) (Diakses 10 Agustus 2016)

[www.cengakrengpermai.com](http://www.cengakrengpermai.com) (Diakses 10 Agustus 2016)

[www.dauhkan-arsitek.com](http://www.dauhkan-arsitek.com) (Diakses 18 Agustus 2016)

[www.designrumahminimalis.info](http://www.designrumahminimalis.info) (Diakses 18 Agustus 2016)

[www.dreamarsitek.com](http://www.dreamarsitek.com) (Diakses 9 Agustus 2016)

[www.energytoday.com](http://www.energytoday.com) (Diakses Agustus 2016)

[www.gcpwater.org](http://www.gcpwater.org) (Diakses 19 Agustus 2016)

[www.jasasipil.com](http://www.jasasipil.com) (Diakses 18 Agustus 2016)

[www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com) (Diakses 19 Agustus 2016)

[www.mitarbibit.com](http://www.mitarbibit.com) (Diakses 9 Agustus 2016)

[www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) (Diakses 10 Agustus 2016)

[www.pln.co.id](http://www.pln.co.id) (Diakses 19 Agustus 2016)

[www.safety.transportation.org](http://www.safety.transportation.org) (Diakses 9 Agustus 2016)

[www.shutterstock.com](http://www.shutterstock.com) (Diakses 19 Agustus 2016)

[www.tamanismailmaszuki.co.id](http://www.tamanismailmaszuki.co.id) (Diakses 4 Agustus 2016)

[www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) (Diakses 4 Agustus 2016)

