

BAB IV

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1 Pendekatan Aspek Fungsional

Pada bagian Aspek Fungsional, akan dianalisis mengenai pelaku atau pengguna yang terlibat dalam Ruang Kreasi dan Apresiasi Film Independen. Setiap pelaku atau pengguna akan dijabarkan mengenai peran-peran yang mereka lakukan di area-area spesifik yang diperlukan. Data dikumpulkan melalui referensi dari jurnal-jurnal, hasil wawancara dengan praktisi film independen, dan analisis dari penulis sendiri.

4.1.1. Pelaku Kegiatan Ruang Kreasi dan Apresiasi Film Independen

Dalam Perencanaan Arsitektur berupa bangunan Ruang Kreasi dan Apresiasi Film Independen, terdapat tiga (5) pelaku kegiatan, yaitu; Komunitas Film Independen, Pengunjung, Penyewa Fasilitas Bangunanm Pengelola, dan Pegawai. Kelimanya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Komunitas Film Independen

Merupakan pengguna utama pada ruang kreasi dan apresiasi film independen ini, dengan kegiatan yang mereka lakukan di antaranya memproduksi film, melakukan pemutaran film, mengadakan diskusi film, menyelenggarakan festival film. Anggota komunitas film cukup beragam, mulai dari:

- Penggemar film independen
- Profesional industri perfilman independen
- Individu yang terlibat dalam berbagai aspek kreatif, seperti penulisan skenario, penyutradaraan, dan produksi.

2. Pengunjung

Merupakan pengguna yang menggunakan fasilitas-fasilitas umum yang disediakan pada ruang kreasi dan apresiasi film independent (selanjutnya disebut sinekita). Pelaku pengunjung terbagi menjadi beberapa macam, antara lain:

- Pengunjung Penggemar Film Independen

Merujuk pada pelaku individu yang memiliki minat terhadap dunia perfilman dengan menghadiri berbagai acara terkait film untuk mendapatkan hiburan dan memperluas pengetahuan mereka. Pelaku inidividu ini biasanya hadir di event-event seperti pemutaran film, festival film, dan diskusi film. Pengunjung ini secara tidak langsung beririsan pada anggota komunitas film.

- Pengunjung Umum

Merujuk pada pelaku individu yang datang hanya untuk menikmati fasilitas umum, seperti parkir, berkumpul, serta melakukan kegiatan pribadinya di area publik pada ruang kreasi dan apresiasi film independen

- 3. Penyewa Fasilitas Bangunan untuk Keperluan Produksi Film Independen

Merupakan pengguna yang datang ke Sinekita untuk menyewa fasilitas seperti studio indoor dengan kepentingan pembuatan film. Ini tidak hanya memberikan manfaat bagi para pembuat film, tetapi juga menjadi sumber pendapatan bagi manajemen bangunan untuk mendukung biaya administratif dan menjaga kelangsungan operasional semua fasilitas yang tersedia dalam pusat komunitas film.

- 4. Pengelola

Merupakan orang-orang yang dapat mengatur manajemen Sinekita secara keseluruhan. Terbagi menjadi beberapa peran, antara lain:

- Direktur Utama
- Kurator
- Manajer Umum
- Manajar Pemasaran dan Komunikasi
- Manajer Administratif
- Manajer Operasional

- 5. Pegawai

Merupakan orang-orang yang memberikan pelayanan kepada pengunjung.

Dikelompokan menjadi beberapa bagian, antara lain:

- Front Office Staff: Staff Resepsionis dan Informasi
- Pegawai Pengelola: *Office boy* dan *Cleaning Service*

- Staff Keamanan: Security, Petugas parkir, Petugas CCTV
- Staff Café & Resto: Barista, Chef Pramusaji. Kasir, *Cleaning Service*
- Staff Utilitas: Staff Mekanikal dan Elektrikal,

4.1.2. Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Dalam mengetahui kebutuhan ruang, maka diperlukan analisis aktivitas yang dilakukan para pelaku pengguna Sinekita, baik pengunjung hingga para komunitas film.

Tabel 4 1 Kegiatan Utama Komunitas Film Independen

Sumber : Analisa Penulis

No.	Pelaku Kegiatan	Kegiatan
1.	Komunitas Film Independen	Produksi film: <ul style="list-style-type: none"> ○ Pra-Produksi ○ Syuting ○ Pasca-Produksi
		Screening film: <ul style="list-style-type: none"> ○ Proses pemutaran film indie ○ Bedah film indie yang ditayangkan
		Berkumpul & berdiskusi bersama para komunitas film lainnya
		Meeting
		Parkir Kendaraan
		Ishoma

Tabel 4 2 Kegiatan Utama Pengunjung Umum

Sumber : Analisa Penulis

No.	Pelaku Kegiatan	Kegiatan
1.	Pengguna Bioskop	Membeli tiket masuk
		Berkunjung ke festival film
		Menunggu di lobby
		Menonton pemutaran film independen

2.	Pengguna <i>Café</i> dan Resto	Membeli makanan
		Minum/makan di <i>Café</i> dan Resto
		Berkumpul
3.	Pengguna Gedung Parkir Bersama	Parkir Kendaraan
4.	Pengguna Open Space dan Ruang Publik	Berkumpul
		Ishoma
		Mengunjungi galeri
		Bermain
5.	Pengunjung Keperluan Khusus	Menggunakan Jembatan Penyebrangan
		Ibadah
		Mengunjungi <i>drugstore</i>

Tabel 4 3 Kegiatan Utama Penyewa Fasilitas Bangunan

Sumber : Analisa Penulis

No.	Pelaku Kegiatan	Kegiatan
1.	Pengguna Tempat Sewa Fasilitas Bangunan untuk Kegiatan Produksi Film	Parkir Kendaraan
		Menggunakan studio <i>indoor</i>
		Menggunakan latar bangunan pusat perfiilman untuk proses <i>shooting</i>
		Ishoma

Tabel 4 4 Kegiatan Utama Perkantoran

Sumber : Analisa Penulis

No.	Pelaku Kegiatan	Kegiatan
1.	Direktur Utama	Parkir Kendaraan
		Bekerja
		Ishoma
		Rapat
2.	Kurator	Parkir Kendaraan
		Bekerja

		Ishoma
		Rapat
3.	Manajer Umum	Parkir Kendaraan
		Bekerja
		Ishoma
		Rapat
4.	Manajer Pemasaran dan Komunikasi	Parkir Kendaraan
		Bekerja
		Ishoma
		Rapat
5.	Manajer Administratif	Parkir Kendaraan
		Bekerja
		Ishoma
		Rapat
6.	Manajer Operasional	Parkir Kendaraan
		Bekerja
		Ishoma
		Rapat
7.	Manajer Keuangan	Parkir Kendaraan
		Bekerja
		Ishoma
		Rapat

Tabel 4 5 Kegiatan Utama Pegawai

Sumber : Analisa Penulis

No.	Pelaku Kegiatan	Kegiatan
1.	Resepsionis dan Informasi	Parkir Kendaraan
		Bekerja
		Ishoma
2.	Ticketing	Parkir Kendaraan
		Menjual Tiket

		Menjaga area studio pemutaran film
		Ishoma
3.	<i>Office boy dan Cleaning Service</i>	Memastikan kebersihan Area Pusat Perfilman
		Ishoma
		Membuang Sampah
4.	Security, Petugas parkir, Petugas CCTV	Menjaga keamanan Area Sinekita
		Ishoma
5.	Barista, Chef Pramusaji, Kasir, Cleaning Service	Melayani Pengunjung
		Bekerja
		Ishoma
6.	Staff Mekanikal dan Elektrikal	Memastikan hal teknis pada Area Sinekita
		Ishoma

Berdasarkan ragam kegiatan yang ada, perlu disusun perencanaan dan desain ruang untuk sinekita ini. Ini dapat dibagi menjadi 4 kategori kebutuhan ruang: area publik untuk pengunjung, area semi-privat untuk kegiatan komunitas film, dan area privat untuk kegiatan pengelolaan dan pelayanan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut:

- Area Publik



- Area Semi Privat



- Area Privat

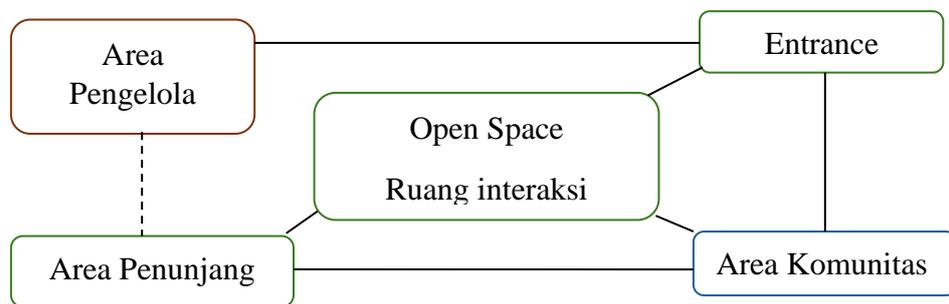


4.1.3. Pendekatan Hubungan Antar Ruang

Pengelompokan kegiatan ini bertujuan untuk mengoptimalkan keterkaitan antar ruang, dengan penempatan dan pengelompokan ruang yang didasarkan pada penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya dalam subbab sebelumnya.

4.1.3.1. Zoning Makro

Zoning makro akan menyatakan hubungan antar zona dari objek Arsitektur, yang memunculkan hubungan antar ruang secara garis besar.



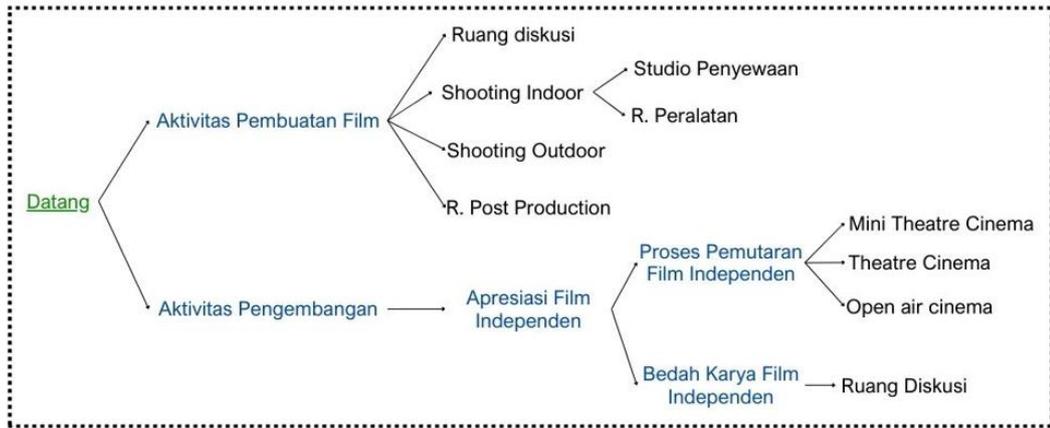
Gambar 4 1 Zoning Makro

Sumber: Analisa Penulis

4.1.3.2. Bubble Diagram

Studi mengenai hubungan antar ruang akan disajikan melalui *bubble* diagram. Setiap ruang akan mengindikasikan keterkaitannya dengan ruang lain apakah diperlukan atau tidak. Pengelompokan ruang didasarkan pada jenis kegiatan yang dilakukan, dimana satu *bubble* dapat mewakili beberapa ruang di dalamnya.

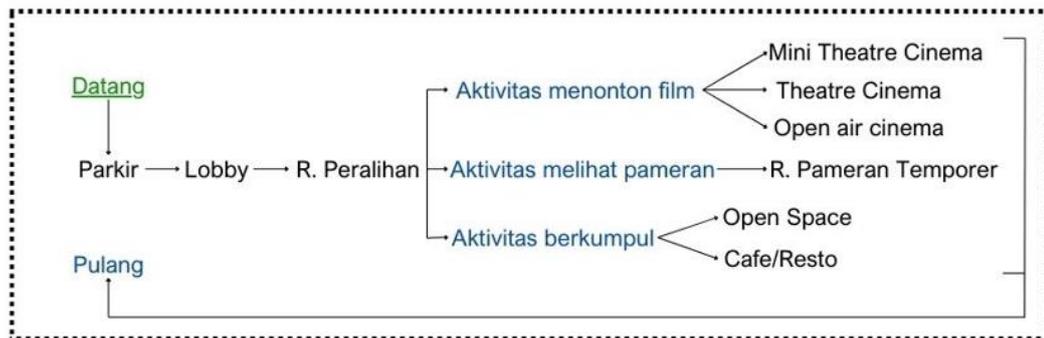
A. Kegiatan Kelompok Komunitas Film



Gambar 4 2 Bubble Diagram Kelompok Komunitas Film

Sumber: Analisa Penulis

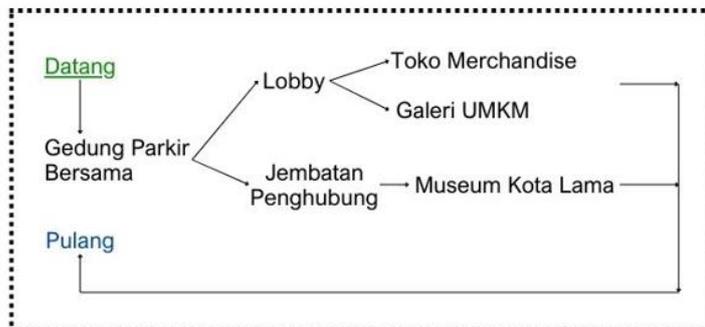
B. Kegiatan Kelompok Pengunjung Umum ke Fasilitas Utama



Gambar 4 3 Bubble Diagram Kelompok Pengunjung ke Fasum

Sumber: Analisa Penulis

C. Kegiatan Kelompok Pengunjung Umum ke Fasilitas Utama



Gambar 4 4 Bubble Diagram Kelompok Pengunjung ke Penunjang

Sumber: Analisa Penulis

4.1.4. Pendekatan Kapasitas Ruang

4.1.4.1. Kapasitas Pengunjung

Penentuan jumlah kapasitas pengunjung didasari dengan:

- Pengambilan 3 sampel studi preseden sejenis (tipologi yang sama)
- Pencarian data kapasitas pengunjung pada ketiga preseden
- Menghitung rata-rata dari data yang ada

Hasil penentuan kapasitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4 6 Kapasitas Pengunjung berdasarkan Studi Preseden

Sumber : Analisa Penulis

Nama Bangunan	Data Kapasitas Pengunjung
Lokananta Bloc	±700 orang
Komunitas Salihara	±945 orang
Chillax	±500 orang
Jumlah	±2.145 orang
Rata-rata	±715 orang

4.1.4.2. Kapasitas Ketenagaan

Dalam mengetahui kebutuhan ruang, maka diperlukan analisis aktivitas yang dilakukan para pelaku pengguna sinekita, baik pengunjung hingga para komunitas film

4.1.5. Pendekatan Besaran Ruang

Penentuan kapasitas didasari oleh beberapa poin, di antaranya:

Tabel 4 7 Sumber Acuan Besaran Ruang

Sumber : Analisa Penulis

No.	Sumber	Simbol
1.	(Neufert, 1980) Neufert, E. (1980). Architect's Data. Massachusetts: Blackwell Science Inc.	AD
2.	Studi Preseden : Komunitas Salihara	KS

3.	Studi Preseden : Chillax	CH
4.	Studi Preseden : Lokananta	LN
5.	Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat Nomor: 272/HK.105/DRJD/96 tentang Pedoman Teknis Penyelenggaraan Fasilitas Parkir	DPJD
6.	Asumsi Penulis	AP

Dalam penentuan besaran ruang perlu memerhatikan besaran sirkulasi. Berdasarkan (Baerman et al., 1997) mengenai sirkulasi yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 4 8 Standar Sirkulasi

Sumber : Analisa Penulis

No.	Persentase	Keterangan
1.	5% - 10%	Standar minimum
2.	20%	Kebutuhan keleluasaan sirkulasi
3.	30%	Kebutuhan kenyamanan fisik
4.	40%	Kebutuhan kenyamanan psikologis
5.	50%	Tuntunan spesifik kegiatan
6.	70% - 100%	Keterkaitan dengan banyak kegiatan

- Kelompok Kegiatan Penerima

Tabel 4 9 Besaran Ruang : Kelompok Kegiatan Penerima

Sumber : Analisa Penulis

Jenis Ruang	Standar Besaran	Kapasitas / Unit	Total Unit	Luas	Sumber
Drop off	Radius putar 8 meter	1	1	16 m ²	AD
Lobby	1 m ² / orang	100 orang	1	100 m ²	AP
Security	4 m ² / pos	1 orang	3	12 m ²	AD
Information Desk	20 m ²	6 orang	2	80 m ²	AD
Jumlah				208 m ²	

Sirkulasi 20%	41.6
Total Luas Kelompok Kegiatan Penerima	249.6 m ²

- Kelompok Kegiatan Utama (Pengunjung dan Komunitas)

Tabel 4 10 Besaran Ruang : Kelompok Kegiatan Utama

Sumber : Analisa Penulis

Jenis Ruangan	Standar Besaran	Kapasitas / Unit	Total Unit	Luas	Sumber
Ruang Tunggu	20 m ²	15 orang	1	200 m ²	AP
Studio Indoor	24 m ²	Luas Gerak Efektif Sirkulasi	3	72 m ²	AP
<i>Built in One Café/Resto</i>	20 m ²	1 unit	25	500 m ²	CH
Ruang Pemutaran Film	60 m ²	15 orang	3	280 m ²	AP
Ruang Diskusi	24 m ²	20 orang	3	72 m ²	AP
Open Air Theatre/Cinema	120 m ²	70 orang	1	120 m ²	KS
Ruang Workshop	48 m ²	10 orang	2	96 m ²	AP
Ruang Sewa Post-Produksi	15 m ²	3 orang	2	30 m ²	AP
Open Space		Luas Gerak Efektif		600 m ²	CH
Jumlah				1.970 m ²	
Sirkulasi 20%				394	
Total Luas Kelompok Kegiatan Utama				2.364 m ²	

- Kelompok Kegiatan Penunjang

Tabel 4 11 Besaran Ruang : Kelompok Kegiatan Penunjang

Sumber : Analisa Penulis

Jenis Ruang	Standar Besaran	Kapasitas / Unit	Total Unit	Luas	Sumber
Toko Merchandise	25 m ²	1 orang	1	25 m ²	AP
Galeri UMKM	15 m ²	2 orang	1	15 m ²	LN
Café/Resto	40 m ²		5	200 m ²	AP
Ruang Pameran Temporer				60 m ²	AP
Lavatory	2 lavatory pria dan wanita	4 orang	3	90 m ²	AD
Mushola	24 m ²	15 orang	2	48 m ²	AP
Jembatan Penghubung Museum Kota Lama				200 m ²	AP
R. Laktasi	24 m ²	3 orang	2	48 m ²	AP
Mesin ATM	20 m ²		2	40 m ²	AP
Jumlah				726	
Sirkulasi 20%				145,2	
Total Luas Kelompok Kegiatan Penunjang				871,2 m ²	

- Kelompok Kegiatan Pengelola

Tabel 4 12 Besaran Ruang : Kelompok Keziata Pengelola

Sumber : Analisa Penulis

Jenis Ruangan	Standar Besaran	Kapasitas / Unit	Total Unit	Luas	Sumber
R. Direktur Utama	25 m ²	1 orang	1	25 m ²	AP
R. Kurator	15 m ²	2 orang	1	15 m ²	AP
R. Manajer Umum	4,5 m ² / orang	3 orang	1	13,5 m ²	AP
R. Manajer Pemasaran dan Komunikasi	4,5 m ² / orang	3 orang	1	13,5 m ²	AP
R. Manajer Administratif	4,5 m ² / orang	3 orang	1	13,5 m ²	AP
R. Manajer Operasional	4,5 m ² / orang	3 orang	1	13,5 m ²	AP
R. Rapat	2 m ² / orang	12 orang	1	40 m ²	AP
Gudang Arsip	6 m ²	2 orang	1	6 m ²	AP
Pantry	6,5 m ²	1 unit	1	6,5 m ²	AP
Lavatory	3 m ²	4 unit	4	12 m ²	AP
Mushola	0,65 x 1,2 m ²	10 orang	1	7,8 m ²	AP
Jumlah				160,3	
Sirkulasi 20%				32,06	
Total Luas Kelompok Kegiatan Pengelola				192,36	

- Kelompok Kegiatan Pegawai

Tabel 4 13 Besaran Ruang : Kelompok Kejiata Pegawai

Sumber : Analisa Penulis

Jenis Ruangan	Standar Besaran	Kapasitas / Unit	Total Unit	Luas	Sumber
R. Resepsionis		25 orang	2	50 m2	AP
R. Teknisi			1	15 m2	AD
R. Bag. Perawatan Gedung			1	12 m2	AD
Gudang Peralatan			1	12 m2	AD
R. Kepala Keamanan		2 orang	6	12 m2	AD
Pos Utama		1 orang	4	4 m2	AD
R. CCTV			1	40 m2	AD
Lavatory	2 orang Wanita & pria			24 m2	AD
Ruang ME			1	30 m2	AD
Jumlah				199	
Sirkulasi 20%				39,8	
Total Luas Kelompok Kegiatan Pegawai				238,3	

- Kelompok Kegiatan Servis

Tabel 4 14 Besaran Ruang : Kelompok Kejiata Servis

Sumber : Analisa Penulis

Jenis Ruangan	Standar Besaran	Kapasitas / Unit	Total Unit	Luas	Sumber
Tangga Darurat	25 m2	1 orang	1	25 m2	AD

Lift Penumpang	15 m ²	2 orang	1	15 m ²	AD
Lift Servis	4,5 m ² / orang	3 orang	1	13,5 m ²	AD
Ruang AHU	4,5 m ² / orang	3 orang	1	13,5 m ²	AP
Ruang Panel	4,5 m ² / orang	3 orang	1	13,5 m ²	AP
R. Genset	4,5 m ² / orang	3 orang	1	13,5 m ²	AP
R. Trafo	2 m ² / orang	12 orang	1	40 m ²	AP
R. Kontrol	6 m ²	2 orang	1	6 m ²	AP
R. Ground Tank	6,5 m ²	1 unit	1	6,5 m ²	AP
R. Roof Tank	3 m ²	4 unit	4	12 m ²	AP
R. Pompa Air	0,65 x 1,2 m ²	10 orang	1	7,8 m ²	AP
Bak Sampah	25 m ²	1 orang	1	25 m ²	AP
Loading Dock	15 m ²	2 orang	1	15 m ²	AP
Gudang	4,5 m ² / orang	3 orang	1	13,5 m ²	AP
Jumlah				218,3 m ²	
Sirkulasi 20%				43,66	
Total Luas Kelompok Kegiatan Ruang Servis				261,96 m ²	

- Kelompok Kegiatan Parkir

Kebutuhan ruang parkir dengan fungsi tempat menonton film (bioskop), dan pusat hiburan berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Perhubungan Darat Nomor 272/HK.105/DRJD/96 mengenai Pedoman Perencanaan dan Pengoperasian

Fasilitas Parkir, menggunakan SRP (Satuan Ruang Parkir) yaitu 0,2 – 1,0 SRP/kamar. Di mana digunakan penggolongan jenis kendaraan, sebagai berikut:

Tabel 4 15 Besaran Ruang : Kelompok Keziata Parkir

Sumber : Analisa Penulis

Jenis Ruangan	Standar Besaran	Kapasitas / Unit	Total Unit	Luas	Sumber
Parkir Mobil Pengunjung			50	1.000 m ²	DPJD
Parkir Motor Pengunjung			90	180 m ²	DPJD
Parkir Mobil Pengunjung Kawasan Kota Lama			35	700 m ²	AD
Parkir Motor Pengunjung Kawasan Kota Lama			70	140 m ²	AD
Parkir Mobil Pengelola			15	300 m ²	AD
Parkir Motor Pegawai			40	80 m ²	AD
Truk Barang			2	40 m ²	AD
Jumlah				2.440	
Sirkulasi 40%				976	
Total Luas Ruang Kelompok Kegiatan Parkir				3.416 m ²	

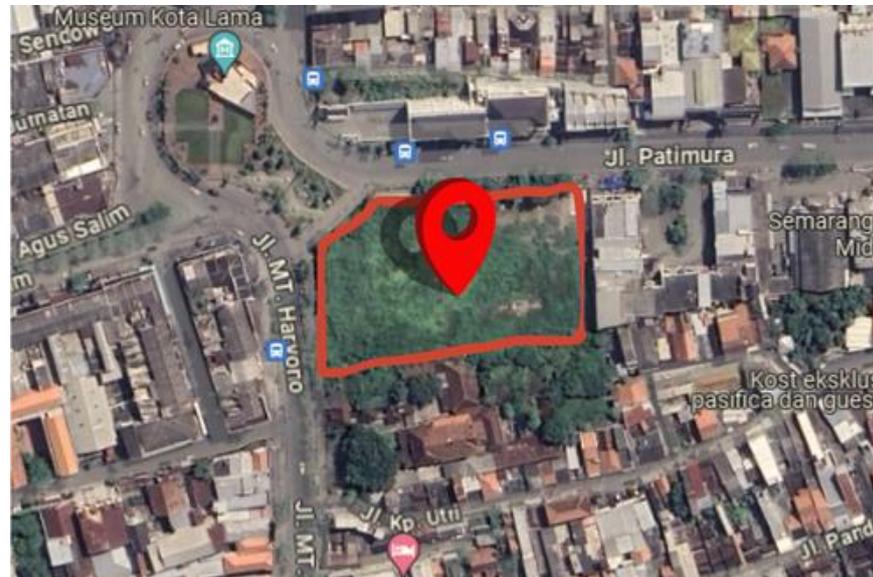
4.2 Pendekatan Aspek Kontekstual

Pada bagian Aspek Kontekstual, akan dibahas mengenai pilihan tapak perencanaan Sinekita. Dalam memilih lokasi dan tapak bangunan Sinekita di Kota Semarang memperhatikan berbagai faktor untuk mendukung segala aktivitas yang

ada didalam bangunan. Adapun faktor yang menjadi pertimbangan adalah sebagai berikut

- Fungsi guna lahan tapak harus sesuai dengan peraturan pemerintah daerah tentang Lembar Rencana Kota (LRK) yang mana peruntukannya sebagai permukiman dan perumahan
- Pencapaian pada lokasi tapak harus efisien secara jarak dan waktu tempuh terhadap pusat kota dan area dengan latar yang sering dijadikan tempat syuting/produksi film
- Pemilihan tapak harus mempertimbangkan ketersediaan sarana dan prasarana transportasi yang berkualitas sehingga dapat dengan mudah menjangkau fasilitas pusat kota
- Ketersediaan jaringan infrastruktur lengkap sehingga dapat meminimalisir biaya pengadaan infrastruktur

Pemilihan tapak berada di Kelurahan Kebon Agung, Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah. Tepatnya berada di Jalan Pattimura.



Gambar 4 5 Rencana Lokasi Tapak

Sumber: Google Maps.

Alamat : Jalan Patimura 2-6, Kebon Agung Kec. Semarang Tim.,
Kota Semarang, Jawa Tengah.

Luas Total : ±8.077 m²

- Peruntukan Tata Guna Lahan :
Berdasarkan Peta Rencana Pola Ruang pada Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Semarang tahun 2010-2030, lokasi tapak berada pada kawasan budidaya berupa Campuran Perdagangan dan Jasa, Permukiman.
- Kondisi Tapak dan Lingkungan Sekitar
Tapak berbentuk trapesium dengan tanah yang tidak berkontur dengan ketinggian tapak sejajar dengan jalan dan lingkungan setempat. Kondisi eksisting tapak ada sebuah tanah kosong, pertokoan, dan permukiman
- Batas tapak
 - Timur : : Pertokoan
 - Selatan : Rumah Warga
 - Barat : Jalan M.T. Haryono
 - Utara : Jalan Pattimura
- Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) Lingkungan
Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Semarang nomor 11 tahun 2004 tentang Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) Kota Semarang tahun 2000 - 2010 dan Peraturan Daerah Kota Semarang no. 14 tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Semarang tahun 2011 – 2031, Wilayah Kota (BWK) I di Kecamatan Semarang Timur memiliki peraturan:

Tabel 4 16 Peraturan RDTRK dan RTRW Kecamatan Semarang Timur

Sumber : Analisa Penulis

Peraturan	Pusat Perdagangan dan Jasa
KDB (Koefisien Dasar Bangunan)	Maks. 60%
KLB (Koefisien Lantai Bangunan)	1,6
Tinggi Maksimal	Maks. 3 Lantai
GSB	8,5 meter
KDH (Koefisien Dasar Hijau)	Min. 20%

4.2.1. Kondisi dan Keunggulan Tapak :

- Tapak ini berseberangan dengan Museum Kota Lama, yang letaknya berada di tengah jalan yang membagi batasan antara Jalan MT. Haryono dengan Jalan Patimura. Kondisi Museum Kota Lama yang berada di tengah jalan ini menjadi suatu *problem* untuk mengakses bangunan tersebut, sehingga dari permasalahan kontekstual ini, dapat dijadikan sebuah konsep pengintegrasian dari rencana perancangan Sinekita untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut
- Karena letaknya yang dekat dengan kawasan dengan latar menarik, memungkinkan bagi para pembuat film secara fleksibel berpindah tempat untuk melakukan proses shooting (dalam hal ini proses shooting indoor maupun *outdoor*)
- Konsep fleksibilitas ruang pada akhirnya tidak berada pada dalam bangunan saja, tapi juga merespon lingkungan dari pemilihan tapak ini

4.3 Pendekatan Aspek Kinerja

4.3.1. Sistem Distribusi Listrik

Distribusi listrik berasal dari PLN yang disalurkan ke gardu utama atau trafo. Dari trafo daya listrik dialirkan menuju Panel Utama lalu ke beberapa *Sub Panel* untuk diteruskan ke semua perangkat listrik yang ada di dalam bangunan. Tiap *Sub Panel* memiliki ruang kontrol sendiri untuk memudahkan pengelola mengetahui penggunaan listrik pada bangunan.

4.3.2. Sistem Pencahayaan

Dengan konsep memadukan antara arsitektur dan lansekap, maka pada siang hari sistem tata cahaya mengoptimalkan terang langit terutama pada area outdoor.

- Sistem Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami merupakan pencahayaan yang berasal dari cahaya matahari. Sistem pencahayaan alami dapat dilakukan dengan memasukan cahaya

matahari kedalam bangunan melalui bukaan bangunan. Sistem pencahayaan alami sangat dipengaruhi oleh faktor waktu dan cuaca serta arah orientasi bangunan.

- Menghadirkan Kesan pada Lingkungan

Kesan luas ruangan dapat dicapai dengan membuat intensitas penerangan dinding lebih tinggi daripada pencahayaan umum ruangan. Warna dingin dinding akan menambah kesan lebar. Disamping itu, kaca akan menambah kesan luas ruangan. Kesan santai dapat dicapai dengan menghindari kesilauan. Lampu meja, lampu aksen, atau lampu penyiram dinding dapat dipakai. Dimmer dapat dipakai agar tingkat cahaya dapat disesuaikan kebutuhan. Sumber cahaya disembunyikan

Redup, warna lembut, dinding tidak terlalu terang, dan langit agak gelap. Sementara tata cahaya pada area outdoor pada pedestrian lifestyle center maupun hall outdoor akan menggunakan lampu–lampu pencahayaan jalan dan lampu taman dengan dekorasi juga menyesuaikan ketinggian juga terang lampu agar nyaman dipandang pejalan kaki juga pengendara.

4.3.3. Sistem Penghawaan Udara

Dapat dibagi menjadi 2 sistem:

- Sistem Penghawaan Alami

Sistem penghawaan alami dapat dilakukan dengan memasukkan udara dari luar ruang ke dalam ruang melalui bukaan bangunan dan lubang ventilasi tanpa menggunakan alat-alat elektronik. Sistem penghawaan alami yang baik yaitu dengan menerapkan sistem ventilasi silang (*cross ventilation*). Sistem cross ventilation mengatur sirkulasi udara untuk mengganti udara kotor dan panas dengan udara bersih dan sejuk. Sistem penghawaan alami dapat diterapkan pada beberapa area di Sinekita, seperti pada area semi-outdoor café/resto, pada beberapa ruang kantor pengelola, dan beberapa lainnya.

- Sistem Penghawaan Buatan (AC)

Sistem Penghawaan Buatan merupakan sistem pengkondisian udara dengan menggunakan bantuan alat elektronik. Beberapa alternatif sistem penghawaan buatan adalah Air Conditioner. AC merupakan sistem penghawaan buatan yang dapat membuat suhu ruang menjadi stabil. Untuk sistem penghawaan buatan dengan menggunakan AC. Ada beberapa tipe AC yang dapat digunakan

antara lain AC Sentral. Penempatan sistem penghawaan ini dilakukan pada *area indoor* seperti ruang studio, beberapa café, dan beberapa lainnya.

4.1.2. Sistem Pemadam Kebakaran

Sistem keamanan terhadap bahaya kebakaran yang digunakan terdiri dari Sistem Alarm Kebakaran dan Sistem Pemadam Kebakaran, kedua jenis sistem ini ditempatkan secara merata di ruang-ruang dalam, seperti ruang bioskop, ruang studio, ruang pengelola dan ruang-ruang servis yang membutuhkan pengamanan terhadap bahaya api. Sistem Alarm Kebakaran terdiri atas:

1. Otomatis
 - *Smoke Detector*, alat sensor terhadap timbulnya asap yang berlebihan
 - *Thermal Control*, alat sensor panas/peningkatan kondisi suhu terhadap panas/peningkatan suhu
2. Manual
 - Menggunakan alat *push bottom box*, dengan cara menekan tombol yang ada pada setiap ruangan bila terjadi kebakaran.

Sistem Pemadam Kebakaran terdiri atas:

- *Hydrant box*, menggunakan jaringan pipa bertekanan tinggi yang disambungkan dengan selang.
- *Sprinkler gas*, digunakan untuk menganggulangi kebakaran pada ruang-ruang yang memakai peralatan elektronik.
- *Fire extinguisher*/merupakan tabung karbondioksida portable untile memaganikan api secara manual oleh Ditempatkan pada daerah-daerah strategis mudal dijangkau dan dikenali serta ruangan-ruangan yang mem miliki resiko kebakaran tinggi

4.3.4. Sistem Penangkal Petir

Dengan melihat keunggulan atau kelebihan dari masing-masing sistem, maka untuk pengamanan bangunan dari bahaya petir pada Sinekita ini diterapkan system, yaitu *System Franklin*. Sistem ini merupakan Suatu tongkat logam beaka dengan puncak penghantar listnik yang baik dan dihubungkan dengan suatu plat atau pipa logam yang ditaman di dalam tanah. Tongkat itu diletakan di atas bangunan dan dibuat sepanjang mungkin.

4.3.5. Sistem Komunikasi

- Sistem komunikasi didalam tanpa akses keluar kompleks menggunakan intercom, *PABX (Public Automatic Branch Machine)* dan *CCTV Monitor (Close Circuit Television)*.
- Sistem komunikasi dari / keluar lokasi Sinekita menggunakan layanan line telepon PT. Telkom.
- Keterjangkauam lokasi menggunakan komunikasi wireless dimaksudkan agar hubungan komunikasi dapat digunakan peralatan teknologi *wireless* Jaringan LAN, terhubung dengan server yang terkoneksi ke internet.

4.3.6. Sistem Air Bersih

Sumber utama air bersih berasal dari jaringan PDAM, juga air daur ulang untuk pemanfaatan airnon-konsumsi. Untuk sistem penyaluran air dapat menggunakan 2 metode yaitu:

- *Sistem Downfeed Distribution*

Merupakan sistem penyaluran air bersih dengan cara menompa air dari Ground Ressorvoir menuju Roof Tank, kemudian didistribusikan ke unit- unit dengan memanfaatkan sistem gravitasi.

- *Sistem Upfeed Distribution*

Merupakan sistem penyaluran air bersih dengan cara menompa air secara langsung dari Ground Ressorvoir menuju unit-unit distribusi.

4.3.7. Sistem Pembuangan Air Kotor

Sistem Pembuangan Air Kotor, merupakan sistem instalasi untuk mengalirkan air buangan yang berasal dari peralatan saniter maupun hasil buangan dapur. Sistem Pembuangan Air Buangan dibedakan berdasarkan cara pembuangannya:

- Sistem pembuangan air campuran, yaitu sistem pembuangan Dimana air kotor dan air bekas dialirkan ke dalam satu saluran / pipa
- Sistem pembuangan air terpisah, yaitu sistem pembuangan dimana air kotor dan air bekas masing-masing dialirkan secara terpisah atau menggunakan pipa yang berlainan.

- Sistem pembuangan tidak langsung, yaitu sistem pembuangan Dimana air buangn dari beberapa lantai digabung dalam satu kelompok terlebih dahulu

4.3.8. Sistem Pembuangan Sampah

Sistem pengelolaan sampah yang direncanakan adalah dengan menempatkan tempat sampah pada masing-masing tempat-tempat di dalam bangunan. Tempat sampah dibedakan menjadi 3, yaitu sampah organik anorganik, dan sampah pecah belah. Kemudian sampah tersebut dikumpulkan dan diangkut secara manual menuju TPS, sebelum menuju ke TPS sampah-sampah tersebut diseleksi lagi, pemilihan sampah-sampah yang dapat didaur ulang (alat makan ramah lingkungan). Baru kemudian sampah-sampah yang tidak berguna dibuang di TPS lalu diangkut oleh petugas sampah kota menggunakan truk DPU menuju ke TPA.

4.3.9. Sistem Keamanan Bangunan

Sistem penanganan bangunan terhadap tindak kriminal dicegah dengan penyediaan:

- Satpam
Dibagi menjadi 3 shift yaitu pagi - siang - malam.
- Kamera CCTV
Kamera CCTV (*Close Circuit Television*) ditempatkan pada area tertentu yang membutuhkan pengawasan ketat dan dialam operasionalnya dapat dilihat dari ruang kontrol keamanan. Alat ini juga membantu proses keamanan baik di dalam maupun diluar bangunan.

4.3.10. Sistem Transportasi Vertikal

Suatu bangunan yang besar & tinggi, memerlukan sarana transportasi yang nyaman untuk aktifitas perpindahan orang dan barang secara vertikal. Sarana transportasi vertikal yang menggunakan kecanggihan teknologi adalah sebagai berikut:

- Elevator (Lift)
- Eskalator

- Travelator / *Moving walk*

Selain jenis alat transportasi di atas ada satu lagi jenis alat transportasi yang sering digunakan untuk bangunan lantai sedikit, yaitu alat transportasi manual yang biasanya sering disebut dengan "tangga".

4.4 Pendekatan Aspek Teknis

Pada bagian Aspek Fungsional, akan dianalisis mengenai pelaku atau pengguna yang terlibat dalam sinekita. Setiap pelaku atau pengguna akan dijabarkan mengenai peran-peran yang mereka lakukan di area-area spesifik yang diperlukan. Data dikumpulkan melalui referensi dari jurnal-jurnal, hasil wawancara dengan praktisi film independen, dan analisis dari penulis sendiri.

4.4.1. Sistem Struktur

a. Struktur Bawah (*Sub Structure*)

Pondasi yang akan di gunakan untuk bangunan ini adalah Foot Plat. Penerapan pondasi ini sesuai untuk Sinekita dengan pertimbangan

- Lebih Murah
- Galian Tanah Lebih Sedikit
- Untuk bangunan bertingkat

b. Struktur Tengah (*Middle Structure*)

- Rangka/*Frame*

Struktur rangka memadukan konstruksi antara kolom sebagai unsur vertikal yang berfungsi menyalurkan gaya beban menuju ke tanah, dan balok sebagai unsur horizontal yang memegang dan membagi gaya ke kolom. Mudah diterapkan ke semua jenis bangunan, kemudian dapat di kombinasi dengan sistem lain, serta mudah dalam penampilan berbagai bentuk. Mudah dalam pelaksanaan

- *Shear wall*

Ketinggian bangunan relatif terbatas Kemudian, dapat dikembangkan menjadi sistem core wall. Mudah dalam pelaksanaan dan relatif ekonomis. Memunekinkan bentuk-bentuk yang lebih atraktif.

c. Struktur Atap Upper structure

- Struktur Rangka Baja
Bentangan relatif besar, kemungkinan variasi bentuk atap lebih luas.
- Struktur Kabel
Dapat menahan atap dengan bentangan besar.
- Struktur Beton Bertulang
Bentangan besar dan kemungkinan variasi bentuk atap cukup luas.
- *Space Frame*
Bentangan relatif besar, kemungkinan variasi bentuk atap lebih luas.
- Struktur Rangka Kayu
Bentangan relatif kecil dan variasi bentuk terbatas

4.4.2. Sistem Modulasi

Sistem modulasi akan diterapkan pada bagian ruang tipikal, seperti tenant UMKM, Café/resto serta pada teater bioskop indoor pada perancangan ini.

4.5 Pendekatan Aspek Arsitektural

4.5.1. Konsep Fleksibilitas Ruang

4.5.1.1. Definisi Ruang

Definisi ruang menurut Plato adalah sesuatu yang dapat terlihat dan teraba karena memiliki karakter yang jelas berbeda dengan semua unsur lainnya. Menurut Aristoteles, ruang adalah sesuatu yang terukur dan terlihat, dibatasi oleh kejelasan fisik, pelingkup yang terlihat sehingga dapat dipahami keberadaannya dengan jelas dan mudah. Ruang dapat dibentuk dengan elemen arsitektur buatan, yaitu elemen horizontal dan elemen vertikal yaitu sebagai berikut:

- Elemen Horizontal Pembentuk Ruang

Dalam membentuk ruang dapat digunakan elemen-elemen horizontal diantaranya berupa bidang lantai, perbedaan tinggi/leveling, langit-langit, atap, kontur tanah, Elemen-elemen horizontal dapat membentuk sebuah ruang dengan berbagai cara yaitu menjadi bidang dasar, menaikkan bidang dasar, menurunkan bidang dasar, serta bidang horizontal yang melayang.

- Elemen Vertikal Pembentuk Ruang

Selain menggunakan elemen-elemen horizontal, terdapat juga elemen-elemen vertikal pembentuk ruang diantaranya yaitu dinding, pagar, tatanan kolom-kolom bangunan, dll. Semakin banyak elemen vertikal yang melingkupi ruang, maka semakin kuat dan jelas ruang terdefiniskan. Elemen-elemen vertikal dan horizontal umumnya saling dikombinasikan dalam perancangan arsitektur. Terdapat berbagai jenis kebutuhan fungsi ruang dan aktivitas di kehidupan sehari-hari sehingga kebutuhan yang berbeda-beda tersebut menghasilkan karakteristik ruang sendiri. Oleh karena itu, fungsi setiap ruang biasanya selalu berbeda-beda tergantung dengan karakteristik aktivitasnya.

4.5.1.2. Jenis Hubungan Antar Ruang

Menurut Francis D.K. Ching (2007), terdapat empat jenis hubungan antar ruang yaitu sebagai berikut:

- Ruang di Dalam Ruang

Ruang yang lebih besar dapat melingkupi dan mewadahi ruang lain di dalamnya yang lebih kecil sehingga ruangan yang lebih kecil bergantung kepada ruang besar yang melingkupi untuk berhubungan dengan ruang luar.

- Ruang yang Saling Beririsan

Ruang-ruang yang saling beririsan hasil dari dua atau lebih ruang yang saling menumpuk dan membentuk sebuah irisan. Masing-masing ruang yang beririsan mempertahankan karakteristiknya, namun ruang yang beririsan dapat memiliki karakteristik campuran dari ruang-ruang yang ada di sekitarnya atau bahkan cenderung mengikuti salah satu sisi. Tidak menutup kemungkinan ruang irisan juga dapat memiliki karakteristik tersendiri namun fungsinya tetap untuk menghubungkan ruang-ruang lainnya.

- Ruang yang Saling Bersebelahan

Ruang-ruang yang saling berdekatan merupakan hubungan ruang yang paling umum ditemui. Hubungan ini memungkinkan masing-masing ruang memiliki karakteristik tersendiri namun tetap dapat merespon kebutuhan fungsi ruang disebelahnya. Kondisi ruang yang terbentuk dengan hubungan tipe ini sangat dipengaruhi oleh pembatas ruang yang dapat berupa dinding, dinding dengan bukaan, kolom-kolom, serta perbedaan tinggi lantai.

- Ruang yang Dihubungkan Ruang Bersama

Dua ruang atau lebih yang terpisah dihubungkan menggunakan satu ruang tambahan. Hubungan ruang-ruang yang ada secara visual dan spasial ditentukan oleh jenis ruang bersama yang mengikat ruang-ruang disekitarnya. Ruang penghubung dapat memiliki bentuk dan orientasi yang berbeda dari ruang-ruang yang dihubungkan untuk lebih mendefinisikan fungsi sebagai penghubung antar ruang.

4.5.1.3. Warna dan Material

Dalam perancangan menggunakan konsep fleksibilitas ruang, unsur pewarnaan ruang merupakan salah satu elemen penting yang tidak dapat ditinggalkan. Warna menjadi elemen yang dapat menciptakan kesan berbeda bagi tiap ruang.

Dalam penerapan konsep fleksibilitas ruang, biasanya digunakan warna-warna netral dan monokromatis. Tujuannya adalah untuk menciptakan kesan dinamis pada ruang dan bangunan. Selain itu, warna netral cenderung lebih mudah untuk dimanfaatkan secara optimal dari segi fungsi maupun fleksibilitas ruang itu sendiri. Sedangkan untuk penggunaan material; dalam konsep fleksibilitas ruang umumnya menggunakan material yang dapat menciptakan kesan kamufase (*seamless*) agar tercipta keseragaman atau keselarasan warna, tekstur, material.

Material yang digunakan biasanya memadukan material buatan dan material dengan kesan alami. Salah satu contohnya yaitu engineered wood seperti conwood, batu-batu alam untuk kesan alami, dll. Kemudian agar terintegrasi secara visual. material yang digunakan pada fasad, lansekap, dan lainnya sebaiknya memiliki kesinambungan serta komplementer satu sama lain.