

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Judul

2.1.1 Pengertian Fasilitas :

something designed or created to provide a service or fulfill a need

(often used in the plural) Microsoft® Encarta® Reference Library 2004.

atau dapat diartikan : sesuatu yang diciptakan atau dirancang untuk menyediakan suatu [jasa, layanan] atau memenuhi suatu kebutuhan untuk masyarakat umum..

2.1.2 Pengertian Film

Menurut Pasal 1 angka 1 Undang-undang Perfilman Republik Indonesia tahun 1999, Film didefinisikan sebagai karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya.

Undang-undang Perfilman Republik Indonesia tahun 1999 menentukan ada 3 (tiga) jenis film yang termasuk dalam film sebagai media komunikasi massa pandang dengar (audio visual). Pertama, film tersebut dibuat dengan bahan baku pita seluloid melalui proses kimia yang lazim disebut film. Kedua, film yang dibuat dengan bahan pita video atau piringan video melalui proses elektronik, yang lazim disebut rekaman video. Ketiga, film yang dibuat dengan bahan baku atau melalui proses lainnya sebagai hasil perkembangan teknologi, yang dikelompokkan sebagai media komunikasi massa pandang dengar.

Pasal 1 angka 2 Undang-undang Perfilman Republik Indonesia tahun 1999 menjelaskan bahwasannya perfilman diartikan sebagai seluruh kegiatan yang berhubungan dengan pembuatan, jasa, teknik, pengeksporan, pengimporan, pengedaran, pertunjukan, dan/atau penayangan film. Pasal 1 angka 3 Undang-undang

Perfilman Republik Indonesia tahun 1999 menyebutkan Jasa Teknik Film dimaksudkan sebagai penyediaan jasa tenaga profesi, dan/atau peralatan yang diperlukan dalam proses pembuatan film serta usaha pembuatan reklame film.

2.1.3 Jenis jenis film.

Di bawah ini merupakan beberapa jenis film menurut *Ensiklopedi Nasional Indonesia: 304*, yaitu :

1. **Film instruktif;** dibuat dengan isi berupa pengarahan yang berkaitan dengan sebuah pekerjaan atau tugas, bentuk film ini bisa berupa animasi, boneka, ataupun film yang diperankan oleh aktor maupun aktris.
2. **Film penerangan;** merupakan film yang memberikan kejelasan tentang suatu hal, misalkan film yang mengisahkan pentingnya sebuah program keluarga berencana atau film pembangaunan lainnya, biasanya film ini diperankan oleh para pemain dengan imbuhan dialog yang berisi penjelasan.
3. **Film jurnal;** film yang dibuat untuk mendukung sebuah berita. Film ini bisa diartikan sebagai film dokumenter, misalnya film-film yang ditayangkan dalam siaran berita di televisi
4. **Film gambar atau animasi;** merupakan film yang dibuat dari banyak potongan gambar mulai dari gambar ilustrasi tangan yang kemudian diperhalus. Gambar ini dibuat satu persatu dengan memperhatikan kesinambungan gerak sehingga ketika diputar rangkaian gerak dalam gambar itu muncul sebagai suatu gerakan dalam film.
5. **Film boneka;** film yang ditampilkan dengan pemain berupa boneka. Kadang-kadang beberapa boneka dimainkan oleh seorang dalang sekaligus diatas panggung. Panggung dapat bercitra realistik (suatu kenyataan) bisa pula khayalan.
6. **Film iklan;** film yang berisi propaganda mengenai produk-produk tertentu. Yang ditawarkan produ benda atau jasa. Film iklan umumnya dimainkan bintang-bintang ternama untuk menarik minat penonton sehingga diharapkan dapat menaikkan omzet produk tersebut.

7. **Film dokumenter;** film yang berisi rekaman segala sesuatu sesuai dengan apa yang dilihat. Biasanya film ini berisikan peristiwa penting yang diperkirakan tidak akan terulang kembali. Film dokumenter dibuat dengan perhitungan matang, dengan editing, dengan *credit title* (daftar pembuat film), dan sebagainya
8. **Film cerita;** film yang berisikan kisah manusia yang dari awal sampai akhir merupakan keutuhan dan dapat memberikan kepuasan emosional kepada penontonnya. Sebuah film cerita biasanya dimainkan oleh sejumlah pemeran (aktor dan aktris) dengan didukung pemain lain. Film cerita dapat berupa satu film dengan satu masa putar, dapat pula berupa film serial dengan masa putar lebih dari satu kali.
9. **Film independen,** menurut Salman Aristo (2002) adalah film yang diproduksi dengan biaya relatif rendah, dan pilihan temanya di luar mainstream. Tema-tema HAM, perubahan sosial, isu globalisasi, bahkan propaganda sekaligus. film independen adalah film yang melepaskan diri dari industri yang mapan. Di Indonesia, film indie sendiri bisa didefinisikan sebagai film yang tidak masuk bioskop,". Karena mengusung semangat indie tadi yang biasanya punya karakteristik "idealisme" dan "low budget"

2.1.4 Pengertian apresiasi film

Kata apresiasi dalam bahasa Indonesia merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *appreciation* dengan kata dasar *appreciate* yang berarti menghargai (Poerwadarminto, 1980: 8). Oleh Soemarno, (1996) setiap bentuk kesenian, seperti seni musik, seni sastra, seni tari dan seni rupa memerlukan apresiasi dari penikmat. Secara harafiah, apresiasi seni berarti penghargaan terhadap kehadiran sebuah karya seni. Dalam hubungan dengan kegiatan menikmati film, seseorang tidak akan dapat menikmati karya film sebelum ia memahami dan juga merasakan apa yang terkandung dalam karya film tersebut

James Monaco (2001) mengatakan bahwa penghayatan seseorang terhadap film itu bergantung kepada latar belakang budaya dari orang tersebut. Film di satu sisi merupakan sarana pengungkapan berbagai pesan dalam kehidupan modern

sementara disisi lain merupakan media ekspresi artistik dari si pembuat film. Dan kedua pemanfaatan ini bisa terjalin dengan baik karena adanya teknologi pembuatan film yang semakin berkembang dengan baik dari waktu ke waktu

James Monaco (2001) mengatakan jika pengalaman dalam melihat film sama dengan pengalaman bahasa, dalam arti orang yang lebih berpengalaman menghayati film bakal lebih banyak melihat dan mendengar daripada orang yang kurang berpengalaman melalui proses mental dalam pemikirannya dan sini bisa dilihat film mana yang berkualitas dan fiim mana yang hanya asal buat saja. Latihan apresiasi film ini berguna untuk memperoleh manfaat maksimal dari sebuah film yang dipertunjukkan, menghargai film yang berkualitas dan mengesampingkan film yang buruk karena alasan dari isi sebuah film yang dipersepsikan dengan baik, serta menjaga kita dari pengaruh eksese-eksese tertentu sebuah flim yang memungkinkan kita untuk meningkatkan selera dalam menonton sebuah film, serta bisa mendapatkan berbagai wacana yang luas dari film itu tergantung dari wacana apa yang ingin kita ketahui.

Cara mengapresiasi film yang dimuati oleh berbagai ide dan pesan, dibuat dalam berbagai tingkat kemajuan teknologi perfilman, diwarnai oleh berbagai pesan moral sosial politik dan budaya serta diproduksi dalam berbagai jaman dan tempat yang berbeda. Dari berbagai hal itu maka ada yang harus dikemukakan jika apresiasi film tidak hanya apresiasi seni saja tapi juga apresiasi budaya yang melatarbelakangi terjadinya sebuah film Keseimbangan apresiasi ini akan membuat seseorang untuk tidak terjebak dengan pandangan *art made just for art* karena kemampuan pengungkapan film benar-benar nirbatas termasuk pendekatan pendekatan terhadapnya Apresiasi yang benar-benar seimbang harus menempatkan film bukan hanya barang dagangan atau sekedar karya seni belaka tetapi juga karya ekspresi budaya sebagai hasil pergulatan dan penjelajahan kehidupan manusia

Menurut Soemarno (1996) ada beberapa macam tingkatan apresiasi film dari penonton;

1. **Tingkatan yang pertama;** yaitu kita merasakan senang dengan film yang ditonton walaupun dengan bahasa yang kurang bisa dimengerti Biasanya

film film jenis ini adalah film yang termasuk dalam jajaran box office dan secara visual memang menimbulkan sensasi tertentu dari penontonnya

2. **Tingkatan kedua;** yaitu pada saat kita meerasa kagum dengan film yang kita lihat hingga mendapatkan pengaruh langsung dari film tersebut. setelah kita menonton film ini biasanya kita merasakan secara langsung pengaruh yang menyusup dalam diri kita sehingga kita ingin memiliki film tersebut untuk dapat merasakan kembali pengaruh tersebut sekalipun hanya sekedar sensasi visual.
3. **Tingkatan ketiga;** yaitu kita sudah bisa memilih sendiri tontonan yang menurut kita berkualitas, tingkatan keempat kita bisa meyakini apa dan bagaimana esensi film itu, serta yang kelima adalah kita memperoleh daya tepat guna misalnya mendapatkan ide baru dalam produksi film. afeksi ilmiah atau bahkan mungkin juga mendapat improvisasi tertentu terhadap karya film.

Kesimpulan

Jadi pengertian judul Fasilitas Apresiasi Film Independen yang dimaksud perancang disini adalah “Tempat yang menjadi pokok pangkal penikmatan dan penghargaan film dengan tema independen sebagai sebuah karya seni dan budaya yang bisa mempertemukan antara pembuat (baca : pelaku perfilman) dengan masyarakat umum sebagai penikmat”

2.2 Tinjauan Arsitektur Dan Perilaku Lingkungan

Scott (1974) mengatakan, arsitektur hendaknya mempunyai tujuan yang humanis, bagi Norberg Schulz (1986), tugas para perancang adalah menyediakan suatu pegangan eksistensial bagi pemakainya agar dapat mewujudkan cita-cita dan mimpinya. Sementara itu, Charles Jenks (1971) menambahkan bahwa dalam masyarakat yng pluralis, arsitek dituntut untuk mengenali berbagai konflik dan mampu mengartikulasikan bidang sosial setiap manusia pada setiap situasi sosial tertentu atau dengan perkataan lain, membuat desain yang tanggap sosial..

Menurut Lauren (2004) lingkungan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pengaruh dan yang mempengaruhi perilaku manusia, proses individual meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Persepsi lingkungan
2. Kognisi spasial
3. Perilaku spasial

Lauren (2004) menyebutkan teori atau pendekatan yang menjelaskan tentang manusia mengerti dan menilai lingkungannya salah satunya adalah melalui pendekatan konvensional, yaitu pendekatan yang berdasarkan sensori atau stimuli. Pendekatan ini disebut juga pendekatan konstruktivisme.

2.3 Tinjauan Fenomenologi

Fenomenologi merupakan sebuah konteks yang membicarakan mengenai arsitektur dalam kaitannya dengan segala keteraturan yang ada di alam. Keteraturan tersebut membentuk suatu pemaknaan yang menimbulkan berbagai macam filosofi, sebenarnya bila dikaji lebih mendalam unsur dari metafisika dapat masuk kedalam paradigma ini. Jadi konsep tersebut diatas 'fenomenologi' menjadi suatu pegangan dalam proses perancangan.. Fenomenologi adalah kebenaran teori arsitektur pada metode filosofi. Dimana ancaman filosofikal ini didasarkan pada kebiasaan postmodern melalui tempat, pandangan, dan pembuatan yang terkadang terlihat berlebihan dan tidak dapat dipertanyakan. Pada teori terbaru ditunjukkan spekulasi dari filosofi, dengan membuat masalah pada interaksi tubuh dengan lingkungannya.

Martin Heidegger dan Gaston Bachelard (1950), menerjemahkan sebuah pekerjaan terdapat kemungkinan, pemikiran fenomenologikal arsitektur mulai tidak menempatkan formalitas dan bergantung pada pekerjaan tanah untuk kecantikan mendadak. Fenomenologi mengkritik logika dari ilmuwan, melalui pemikiran (optimisme mengenai keuntungan dari adanya metode ilmuwan yang dapat dikaitkan dengan kemanusiaan) positif telah dielevasikan dan tidak diberi nilai, tampil seperti postmodernist yang berpikir ulang menjadi modernity dengan hanya sedikit keinginan yang antusias. Heidegger (1950) menuliskan hubungan antara bangunan, tempat tinggal, manusia, konstruksi, dan penghematan.

Dengan menyelidiki etimologi pada kata *bauen* (bangunan) Heidegger (1950) menemukan kembali konotasi kuno dan arti luas yang menyampaikan kesejahteraan potensial. Tempat tinggal didefinisikan sebagai ‘tempat untuk bermalam’. Sedangkan benda merupakan elemen yang mengumpulkan ‘empat fungsi’ dari bumi, udara, makhluk hidup, dan dewa.

Heidegger (1950) menyimpulkan bahwa bahasa membentuk suatu pemikiran, sedangkan pemikiran dan puisi diperlukan untuk sebuah tempat tinggal. Christian Norberg-Schulz (1986) mengartikan konsep tempat tinggal Heidegger sebagai berada di tempat yang damai pada tempat yang telah dilindungi. Ia mendebat, potensi arsitektur untuk mendukung tempat tinggal: “Tujuan utama dari arsitektur adalah untuk membuat dunia terlihat. Dapat diumpamakan sebuah benda, dan dunia yang dibawa ke permukaan terdiri dari apa yang didapatkan.” Kritik norwegia muncul dengan adanya koneksi antara arsitektur dan tempat tinggal. Norberg-Schulz secara luas diteliti, dan dipertimbangkan sebagai arsitektur yang fenomenologi, yaitu, memberi perhatian terhadap ‘ruang yang konkrit’ melalui seluruh tempat. Aspek tektonik dari arsitektur memainkan sebuah peran, terutama detail yang konkrit, dimana Norberg-Schulz (1986) berkata “Jelaskan lingkungan dan buatlah karakter tersebut memanifestasi.”

Fenomenologi pada arsitektur membutuhkan perhatian dalam pembebasan mengenai bagaimana benda dibuat. Seperti yang dikatakan Mies Van de Rohe (1962) “Tuhan adalah detail.” Pengaruh pemikiran ini dikenali sebagai elemen dasar dari arsitektur (dinding, lantai, tembok, dll, sebagai pembatas atau beban) tetapi juga menunjuk ke arah ketertarikan yang dibentuk ulang dalam kualitas yang sensual alam material, cahaya, warna dan simbol, merupakan hal yang signifikan untuk digabungkan.

Perez-Gomez (1971) mengatakan, dengan mengembangkan konsep Heidegger mengenai tempat tinggal untuk memungkinkan ‘orientasi keberadaan’, pengenalan budaya, dan hubungan dengan sejarah.

Fenomenologi Finnish, Juhani Pallasmaa (1981), mengartikan arsitektur dari fisik. “Pembukaan pandangan ke realita kedua mengenai persepsi, mimpi, memori yang terlupakan dan imajinasi.” Hal ini merupakan pemikiran yang sempurna

mengenai 'arsitektur diam' yang abstrak. Sementara Pallasmoa menginvestigasi ketidaksadaran paralel dalam Freudian, arsitekturnya membentuk sebuah sublime sementara.

Aspek dari keteraturan akan menghasilkan suatu kebenaran dari teori arsitektur pada metode filosofi yang dikenal dengan nama fenomenologi, yang dapat diartikan sebagai suatu ancaman filosofis yang didasarkan atas kebiasaan postmodern melalui tempat, pandangan, pembuatan yang seringkali terlihat berlebihan dan sulit untuk diartikan. Phenomenologi mengkritik logika dari para ilmuwan yang dapat membawa aspek kemanusiaan.

Heidegger (1950), mengemukakan bahwa orang-orang pada era modern dianggap tidak mampu merefleksikan hidupnya sebagai manusia. Nortberg-Schulz (1986) mengacu pada lingkungan dan karakter yang dimanifestasikan kedalam sebuah bangunan. Sedangkan Mies mempunyai paradigma bahwa Tuhan merupakan sumber dari detail yang dibuat dalam desain arsitektural, karena setiap tatanan kehidupan dan sumber alam yang dihasilkan berasal dari Tuhan.

Peres Gomes mengemukakan akan konsep dari Heidegger yang memungkinkan orientasi keberadaan, pengenalan budaya, dan hubungan dengan sejarah. Fenomenologi terakhir disampaikan oleh Juhani Pallasmoa (1981) yang mengartikan arsitektur merupakan fisik dari ide yang dihasilkan yang meliputi persepsi, mimpi, memori yang terlupakan dan imajinasi. Didalam uraian Francois Coli (1973) yang mengemukakan bahwa arsitektur merupakan suatu pemandangan yang tak nyata, yang nantinya akan diulas lebih lanjut melalui suatu pola pemikiran fisik, mistik, dan legenda.

2.4 Bangunan Sebagai Media Komunikasi

Merancang sebuah bangunan dengan menggunakan kaidah simbolis akan memberikan nilai tambah terhadap hasil rancangan tersebut, tiap perancang mempunyai alasan dan pertimbangan bervariasi dalam mempergunakan konsep simbolik dalam perancangan mereka. Menurut Hendraningsih, et. al, 19982: 37, mengatakan bahwa para arsitek memakai bentuk simbolis untuk menyajikan pengalaman keindahan yang mendalam sesuai dengan bercitranya. Sebuah bangunan

menyajikan diri secara simbolis jika bangunan itu menunjukkan sesuatu yang lebih tinggi dari keadaan bentuk fisiknya, bangunan tadi cenderung mewujudkan sebuah prinsip pengakuan umum.

“Titik bergerak dalam ruang dan mendefinisikan garis, garis mendefinisikan bidang, bidang mendefinisikan isi dari bentuk dan ruang. Di luar fungsi-fungsi visual ini, unsur-unsur tersebut, oleh hubungannya satu sama lain dan sifat organisasi mereka, juga menyampaikan ide domain dan tempat, jalan masuk dan jalur pergerakan, hierarki dan tatanan. Hal ini disajikan sebagai makna denotative, faktual dari bentuk dan ruang dalam arsitektur”(Ching, 1996: 374)

“Layaknya bahasa, bagaimanapun juga bentuk dan ruang arsitektur juga mempunyai makna konotatif, nilai asosiatif dan kandungan simbolis yang merupakan subyek dari interpretasi pribadi maupun cultural, yang dapat berubah denngan berlalunya waktu. Secara konotatif, puncak atap (spires)dari katedral bergaya Gotik dapat diartikan sebagai kerajaan, nilai, atau cita-cita Kaum Kristiani. Pilar Yunani dapat mengekspresikan ide demokrasi, atau seperti di Amerika pada permulaan abad ke-19, keberadaan peradaban dunia di baru” (Ching, 1996: 374)

Komunikasi dalam arsitektur bukan merupakan barang baru. Memang sesudah tahun 1960, masalah ini menjadi hangat kembali. Pada abad sebelum masehi bangunan-bangunan telah diakui mempunyai kemampuan untuk menyatakan sesuatu, mengandung arti-arti tertentu untuk menyampakan pesan-pesan.

Hal ini bisa dilihat dari kutipan percakapan antara Socrates dengan Phaidros :
“Pasar-pasar, gedung-gedung pengadilan, gedung penjara ini, akan berbicara dengan tegas pada kita bila yang menciptakannya mengetahuidengan sungguh-sungguh apa sebetulnya gedung-gedung itu”. “tidakkah kamu amati dalam perjalanan keliling kota ini, bahwa beberapa bangunan yang membentuk kota ini diam membisu ? Sedangkan yang lain berbicara ? Dan yang paling ajaib, yang lainnya lagi bahkan bernyanyi ?”(Hanz Poelzig : The Architect.1931).

Seperti yang kita ketahui, bahasa terdiri atas simbol-simbol yang merupakan kata-kata, kalimat-kalimat, gerakan-gerakan yang mengandung arti, mimik dan apa

saja yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dalam bahasa arsitektur yang digunakan untuk berkomunikasi adalah bentuk, bentuk keseluruhan dalam hal ini adalah bangunan-bangunan.

Bentuk bangunan itu sendiri terwujud dari gabungan bagian-bagian bentuk, (seperti : pintu, jendela, tiang, tangga, cantilever, atap dan sebagainya) dan mengandung unsur-unsur lainnya (seperti : skala proporsi, irama, warna dan tekstur) yang memang teraapat pada bentuk-bentuk itu sendiri, baik pada bagian bentuk atau pada bentuk secara keseluruhan. Mengapa justru bentuk yang menjadi media komunikasi ? karena bentuklah yang terlebih dahulu dan langsung tampak mata, yang kemudian dianalisa dalam otak kita untuk dapat dimengerti. Russel Hitchcock dalam Sutedjo (1980) mengatakan, “Bentuk-bentuk arsitekturlah yang pertama-tama dimengerti oleh orang-orang dan mempunyai nilai untuk bertahan”.

Orang mengharapkan jawaban dari penampilan gedung, yang disampaikan berupa pesan-pesan melalui bentuk (keseluruhan , bagian, dan unsur-unsurnya). Bila jawabannya tepat dan baik dalam arti menimbulkan perasaan yang tepat, yang sesuai dan semestinya, berarti telah terjadi komunikasi dua arah yang baik dan berhasil, Sutedjo (1980).

Telah diuraikan sebelumnya bahwa dalam merancang bangunan, arsitek tidak boleh melupakan citra masyarakat agar bahasa yang digunakan arsitek dalam membangun sebuah komunikasi sama dengan bahasa masyarakat, berarti “kata-kata” dan “rangkaiannya kata” yang berisi pesan-pesan dapat dituangkan arsitek ke dalam bentuk dapat dibaca dan dimengerti oleh masyarakat.

Untuk mengkomunikasikan suatu karya arsitektur dengan bahasa simbol, terdapat beberapa unsur-unsur bentuk yang tiap bagiannya terhubung (hendraningsih, 1982:43), dimana hal ini akan berguna dalam membantu bentuk untuk membangkitkan emosi dengan lebih tajam dan menyampaikn pesan keseluruhan sewcara tepat dan semestinya. Bentuk itu sendiri oleh Hendraningsih, et.al. dimaksudkan sebagai bangunan dimana tiap-tiap bagian yang mewujudkannya mempunyai bentuk yang kita lihat secara umum/kasar sebelum kita cantumkan dalam rekaman ingatan, unsur-unsur yang dimaksud yaitu;

Skala proporsi; tidak selalu terkait dengan besaran standar, perbandingan satu bentuk yang lain sebagai pembanding atau pengantar skala yang dinilai bisa mengakibatkan reaksi emosional

Irama; irama merupakan bagian dari pengalaman manusia, dalam arsitektur, irama terkait dengan pergerakan pengamat untuk menangkap inti irama visual, yaitu "meruang". Irama terkait pula dengan pengalaman ruang disuatu tempat dan waktu, sebuah kejadian yang dapat membantu kita untuk mencari hubungan rujukan emosi

Tekstur dan warna; karena kualitas yang terdapat dalam bentuknya sendiri dapat dipertegas, atau dikaburkan oleh sifat permukaannya sendiri, tekstur dapat mempertinggi kualitas yang dapat terdapat dalam bentuk. Lain dengan tekstur, warna dapat membangkitkan perasaan lewat indera penglihatan. Tiap pilihan warna dapat memberikan kesan dan asosiasi berlainan.

2.5 Tinjauan Tampilan Bangunan

Peninjauan aspek tampilan bangunan ditujukan untuk mendapatkan masukan mengenai tampilan bangunan yang dapat mendukung keterpaduan dan kejelasan fungsi.

2.5.1 Pengolahan Tampak Bangunan

Pengolahan tampak bangunan selalu dipengaruhi oleh dua hal (Soepadi, 1997), yaitu:

1. Faktor dalam, berupa hal-hal yang berada dalam bangunan yang merupakan sintesa dari segala permasalahan yang menyangkut ruangan
2. Faktor luar, berupa hal-hal yang berada di luar bangunan antara lain faktor alam (letak tapak, situasi, garis edar matahari, potensi-otensi yang sudah ada di sekitar tapak dan lain sebagainya).

Pada tampak bangunan memungkinkan kita untuk memaksimalkan pengolahan (Soepadi, 1997). Oleh karena itu, tampak dapat dikelompokkan beberapa macam, yaitu:

1. Tampak dengan dominasi garis murni

Garis murni dapat berupa garis-garis horisontal maupun garis vertikal

2. Tampak dengan permainan garis

Permainan garis dapat menghasilkan garis dalam bentuk kotak, ritme garis, silang dan lain sebagainya .

3. Tampak dengan dominasi bidang

Bidang-bidang tampak bisa berupa bidang kaca atau bidang transparan dan bidang masif

4. Tampak dengan pola permainan bidang

Dapat dikreasikan berbagai macam pengolahan, misalnya: bidang kaca dengan pigura, bidang tegak dengan bidang miring, ritme bidang, permainan ketegangan dan sebagainya

5. Tampak dengan dominasi permainan struktur

Tampak bangunan menampilkan bahasa struktur sebagai bahasa dominan

6. Tampak dengan permainan estetika

Yang dimaksud adalah unsur-unsur perancangan yang secara sengaja ditampilkan didalam pengolahan tampak yang bersangkutan. Unsur-unsur perancangan estetika tersebut antara lain: warna yang ditampilkan secara dominan dalam tampak, berbagai macam tekstur yang memberi citra khusus pada tampak, bentuk relief yang ditambahkan sebagai tekstur, serta elemen lain yang sengaja ditampilkan untuk memberi kesan tertentu pada tampilan.

Pada bangunan Fasilitas Apresiasi Film Independen di Surabaya ini tampak merupakan cermin dari dalam, tampak merupakan olahan kulit luar bangunan, tampak dengan penambahan ornamen estetika dan tampak dengan permainan bentuk.

2.6 Hubungan Karakter Film dengan Rancangan Arsitektural

Menurut Sedyawati (1981) film sebagai sebuah karya seni mempunyai nilai sebagai penikamatan yang terwujud sebagai pengalaman yang berisi pembayangan (imaji) dan proses. Setelah menangkap dengan inderanya, maka ia akan dapat memberikan suatu penilaian terhadap karya seni yang dilihatnya tersebut, dengan dasar kepekaan rasa estetis serta pengetahuan rasional yang dimilikinya. Salah satu aktivitas penghayatan karya seni adalah apresiasi, dimana seseorang dapat menikmati dan merasakan nilai-nilai yang terkandung dalam suatu karya seni (Mulyadi, 1991 dalam Yulianti 2003).

Dalam seni pertunjukan terdapat unsur kegiatan rekreatif dan edukatif (Lowry,1976 dalam Soedarsono 1998). Menurut Sedyawati (1981) sifat rekreatif dalam seni pertunjukan mampu memberikan kebahagiaan, memberikan makanan kepada rasa. Pengalaman-pengalaman tersebut bisa dirasakan oleh setiap individu, tergantung pada kesiapan masing-masing. Pada awalnya pengalaman tersebut terpangkal pada seniman, namun baru mendapatkan kesempurnaannya apabila terdapat suatu penerimaan pada penikmat.

Menjadi seorang apresian film bukanlah sekedar pasif, akan tetapi juga aktif dan kreatif (Setjoatmodjo, 1979 dalam Yulianti, 2003). Untuk lebih menghayati seni itu sendiri, maka perlu pembinaan kreatifitas dalam penciptaan sebuah karya seni. Kegiatan edukatif berupa pembinaan olah karya seni, tidak berarti kaku atau terikat ketentuan-ketentuan teknis yang baku (seperti halnya pendidikan formal pada umumnya), melainkan mengutamakan kebebasan berekspresi untuk mengungkapkan ide atau perasaan dalam seni film (aktif dan kreatif) (Garha dan Idris, 1980 dalam Yulianti 2003).

Sifat kreatif dan dinamis kegiatan kesenian ditegaskan Supriyanto dalam Yulianti (2003): kesenian mempunyai sifat berkembang dan tidak membeku, karena kesenian merupakan kegiatan bergerak dinamis dan hidup serta harus sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat lingkungan para seniman ikut mengembangkan keharmonisan manusia Indonesia berbudaya dan modern, meningkatkan pembinaan dan pengembangan kesenian dan kebudayaan yang hidup di tengah masyarakat, tanpa mengabaikan sifat-sifat kreatif dan dinamis dan perkembangan seni budaya itu sendiri.

Berdasarkan tinjauan terhadap sifat dan karakter kegiatan seni film tersebut, maka dapat diketahui bahwa kegiatan apresiasi (rekreatif) dan kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas (edukatif) memiliki sifat yang berbeda, sehingga menuntut karakter wadah/ruang yang berbeda pula.

Suatu ruang yang digunakan untuk melayani suatu maksud fungsional dengan sifat dan karakter tertentu, dapat ditegaskan secara visual dan/atau fisik dengan penggunaan bentuk, raut, warna, maupun ukuran yang berbeda (Arg, 1986 dalam Yulianti, 2003). Namun perlu adanya suatu kesinambungan antara yang satu dengan

yang lain, sehingga masih membentuk suatu rangkaian. Hal ini dimaksudkan untuk tetap menjaga hubungan timbal balik. Dan untuk menghindari ketidakserasian.

Oleh karena itu, maka bentuk interaksi dan pola hubungan yang diterapkan pada perencanaan Fasilitas Apresiasi Film Independen harus dapat menunjukkan secara jelas adanya hubungan timbal balik dan kesinambungan antara ruang/massa kegiatan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas (edukatif) film dengan ruang/massa kegiatan apresiasi (rekreatif) film. Namun dalam penerapannya, perbedaan sifat tersebut tetap ditonjolkan, baik kegiatan apresiasi (penghayatan, pembayangan/imaji dengan diam-merenung dan merasakan karya seni, konsentrasi, aktif, dinamis, Sedyawati, 1981) dan pembinaan ketrampilan dan kreatifitas (aktif, kreatif, tenang).

Diantara sifat apresiatif (rekreatif) dalam film adalah penghayatan, konsentrasi, dan pembayangan dengan cara diam-merenung, untuk merasakan nilai suatu dan mendapatkan kebahagiaan (Sedyawati,1981). Diam diartikan sebagai bentuk yang statis, tidak banyak variasi, tidak banyak warna, sebuah kekokohan ataupun ketegaran, tidak bergerak dan tidak potensial untuk bergerak ataupun berwujud sebagai sebuah monumen (Santosa. 2001 dalam Yulianti 2003). Statis dan kokoh bisa juga disebut sebagai sebuah kestabilan. Menurut Ching (2000), salah satu bentuk geometri yang mempunyai kestabilan adalah bujur sangkar. Bujur sangkar merupakan sesuatu yang murni dan orisinal, merupakan bentuk yang statis, netral dan tak mempunyai arah tertentu (Ching,2000).

Selain sifat dan karakter di atas, fungsi rekreatif dalam film adalah kreatif dan dinamis. Dalam hal ini lebih diutamakan kebebasan berekspresi untuk mengungkapkan ide-ide atau perasaan seni ke dalam karya seni film. Salah satu bentuk yang menjadi pewujudan dari sifat aktif adalah bentuk melingkar. Penempatan unsur-unsur ruang menurut arah keliling lingkaran akan menimbulkan arah perputaran gerak yang kuat (Ching, 2000). Menurut Ashihara (1983), rancangan ruang luar sebagai bagian dari seluruh kesatuan rancangan ruang bangunan, dapat digunakan sebagai pendukung perwujudan suasana aktif dan dinamis. Disebutkan oleh Ashihara bahwa perubahan dan pergantian secara kontinyu dalam irama, tekstur dan tinggi permukaan lantai akan dapat membuat suasana menjadi lebih meriah dan hidup.

Adapun menurut Laksmiwati (1989), unsur garis dalam suatu rancangan dapat berpengaruh dalam perwujudan suasana statis, diam dan tenang, melalui unsur garis lurus dan vertikal maupun horisontal.

Sedangkan dalam fungsi edukatif, seni film mempunyai sifat kreatif dan tenang. Sehingga, menurut Ching (2000), bentukan yang dapat mewakili sifat-sifat tersebut adalah bentukan melingkar dan persegi. Menurut Laksmiwati (1989) unsur garis dan warna dapat mempengaruhi suasana aktif dan penuh gerak. Garis diagonal dan lengkung merupakan unsur pemberi kesan gerak dan mengekspresikan suasana riang.

2.7 Ruang Apresiasi Film

Yang dimaksud ruang apresiasi film adalah ruang yang dapat menampung kegiatan apresiasi film, yaitu kegiatan menikmati dan menghargai karya film yang diputar atau ditampilkan disuatu ruangan tertentu dimana akan menghasilkan suatu kegiatan evaluasi pribadi atau kelompok. Fasilitas kegiatan apresiasi film ini secara pokok fisiknya berupa ruang display atau teater film, sebagai sarana presentasi film. Pada kajian teori akan dituliskan pustaka mengenai ruang display atau ruang teater film untuk memperoleh standar minimum kenyamanan dalam kegiatan apresiasi film.

Menurut Neufert, 1990: 130 tentang gedung bioskop menyebutkan beberapa hal tentang teknik dan pengaturannya, dimana terdapat beberapa kemiripan dengan standar yang dimiliki oleh gedung pertunjukan. Beberapa hal dasar yang perlu diperhatikan;

1. Peraturan-peraturan; peraturan yang diutamakan adalah keselamatan umum, yang harus diperhatikan dengan seksama untuk memperoleh izin dari pihak yang berwenang; dan harus dibicarakan sejak awal perencanaannya. Dalam perancangannya, harus dibentuk keseimbangan antara kepentingan komersil, persyaratan artistik, dan kenikmatan penonton, serta skema perancangannya yang sesuai dengan pengertian penyelamatan dan rincian yang berbeda-beda dari peraturan keselamatan yang ada.

2. Organisasi ruang; untuk gedung-gedung pertunjukan umumnya terbagi kedalam 3 bagian utama yaitu bagian penerimaan, panggung/ fokus tontonan dan ruang penonton.
3. Bagian ruangan ini bervariasi dalam isi maupun ukurannya yang tergantung dari jenis pertunjukan gedung tersebut, yakni; untuk opera, drama, pertunjukan besar, yang dinilai atau pemutaran film.
4. *Bagian penerimaan* (a); pintu masuk, pemesanan karcis (komersil), serambi depan, tempat penyimpanan pakaian, dsb.
5. *Bagian panggung* (b); panggung utama, sayap, daerah belakang panggung, gudang layer pertunjukkan, bengkel kerja, ruang pakaian, ruang latihan, dsb.
6. *Bagian penonton* (c); kursi penonton, gang diantara deretan kursi, pintu darurat, dsb.
7. Situasi bangunan; untuk pertunjukan umum harus ditempatkan sedemikian rupa, sehingga penonton dapat meninggalkan ruangan lebih cepat dari waktu yang diperkirakan, yang menjadi pertimbangan awal dalam perancangan.
8. Tangga; harus disesuaikan dengan lebar pintu keluar yang ditentukan; bila lebar tangga tersebut lebih dari 1,8 m maka harus dirancang menjadi 2 jalur tangga dengan 1 pagar pegangan di tengahnya. Lebar bebas hambatan diukur dari dinding ke dinding yang berhadapan antara dinding dengan pagar tangga.
9. Jumlah anak tangga yang diperkenankan tidak kurang dari 3; dan tidak lebih dari 16 anak tangga pada tangga langsung. Maksimum 2 jalur tangga tanpa belokan/ bordes di bagian atas bawah dan diantara 2 jalur tangga harus memiliki lebar yang disyaratkan.
10. Serambi depan ;untuk gedung dengan kebutuhan yang ruangnya hanya untuk sirkulasi dan jalan keluar saja, diperkirakan sebaiknya cukup untuk menampung kisaran 100 m²/ orang.
11. Tempat duduk; ukuran tergantung pada jenis kursi dan jarak tempat duduk yang disyaratkan. Tentukan dahulu gaya kursi yang akan dipakai. Untuk

mendapatkan titik pusat jari-jari tempat duduk yang baik maka perlu mencoba berbagai posisi penataannya. Jari-jari yang pendek memungkinkan semua penonton dapat menghadap lurus ke panggung, tetapi hal ini harus dipertimbangkan agar dapat memperoleh ruang sirkulasi yang cukup pada bagian sisi-sisi kursi di sebelah bawah terdapan.

12. Tata letaknya sama dengan gedung pertunjukkan kecuali blok deretan tempat duduk biasanya tidak lebih dari 14 kursi. Kursi-kursi modern, dimana sebagian besar kursi tersebut tidak mempunyai alas yang dapat dilipat, akan membutuhkan ruang jarak yang besar. Jarak dari layar kederetan kursi terdapan ditentukan oleh sudut maksimum yang diinginkan antara garis pandang deret tersebut dengan ujung atas layar dan tegak lurus dari layar ketitik tersebut. Sudut maksimum yang disarankan adalah 30 -35 derajat.
13. Ruang proyektor; biasanya dipisahkan menjadi kamar untuk menggulung dan memproyeksikan film yang dilengkapi; ruang pengatur cahaya, baterai, tempat distribusi, listrik, lampu sorot, bengkel, dan ruang pegawai serta gudang.
14. Sistem pencahayaan; pencahayaan hiasan dan lampu sorot ruang auditorium harus dapat dipadamkan selama berlangsungnya pertunjukkan film, sedangkan pada bagian-bagian umum lainnya tetap menyala selama masih diperlukan. Pengaturan pencahayaan ruang auditorium dan ruangruang penyelamatan darurat seluruh bangunan, dan cara merancang jumlah cahaya yang dibutuhkan, untuk gang dan tempat duduk, selama berlangsungnya pematuran film (cahaya tersebut tidak terpantul kelayar maupun ke dinding-dinding), cahaya yang diperlukan pada kisaran 5,35 lux.
15. Pencahayaan darurat untuk seluruh tempat-tempat umum, ruang-ruang utama untuk pegawai dan ruang-ruang penyelamatan darurat; harus menjadi again dari system yang diatur secara terpadu. Jika aliran listrik putus, maka sistemlistrik tersebut harus dapat memberikan cukup cahaya

sehingga memungkinkan para pengunjung dan semua pegawai dapat meninggalkan gedung dengan aman demikian juga untuk system listrik lainnya.

16. Sistem ventilasi dan pendingin ruangan; setidaknya-tidaknya jumlah udara yang ada harus berupa udara segar, dimana lebih dari 50% udara dapat tersaring dan dialirkan kembali.
17. Tata letak; selain ruangan umum, harus tersedia juga ruangan pegawai dan ruang penunjang lainnya; kamar mesin ventilasi, ruang pengelolaan dan ruang simpan.
18. Sistem layar pertunjukan; pada masa lalu, layar bioskop dipasang dan disesuaikan dengan bentuk-bentuk gedung pertunjukan, sedangkan sekarang desain interiornya lebih ditentukan oleh ukuran gambar yang diproyeksikan (cinemascope, Cinerama, Todd AO, circarama, imax, dan untuk bioskop yang lebih kecil yang memakai sirkuit TV tertutup).
19. Bioskop tradisional, memiliki gambar yang lebih kecil; sedangkan sistem cinerama, dimana 3 proyektor utamanya memproyeksikan gambar pada layar selebar 30,5m.
20. Sistem ini kemudian dikembangkan lagi dengan hanya memakai 1 proyektor saja (sistem IMAX) dimana film 70 mm diproyeksikan horisontal dengan perbesaran kerangkanya dan menghasilkan gambar berukuran 36,5m, tempat duduknya disusun dekat layar agar penontonnya dapat melihat seluruh bagian gambar tanpa harus menggerak-gerakkan kepalanya kesamping atas maupun bawah. Untuk itu dibutuhkan proyektor dan auditorium khusus.
21. Sistem circarama yang memakai 11 proyektor menghasilkan suasana keterlibatan penuh keterlibatan penuh para penonton.
22. Jalan masuk ke auditorium; pada tempat duduk berjenjang dapat dari bawah melalui gang keatas atau dari belakang. Masing-masing akan melalui persilangan gang-gang. Gang samping atau belakang perlu diperbesar untuk memudahkan jalan keluar dan untuk mengawasi penonton.

23. Sistem pengaturan suara; telah jauh berkembang dengan ditemukannya sistem penerapan optis dolby untuk mengatasi permasalahan perekaman suara magnetis pada film. Suara stereo disepanjang layar dan kedepan maupun kebelakang tersedia pada film 70 dengan memakai 5 jalur penguat suara dibelakang layar dan jalur ke-6 untuk penguat suara auditorium. Layar lebar dan sumber suara samping dapat menimbulkan permasalahan akustik; umumnya untuk gedung-gedung bioskop yang memantulkan suara, garis pantul bunyinya tidak boleh melebihi garis bunyi langsung lebih dari 15m.

2.8 Kegiatan Produksi Perfilman

Kegiatan produksi perfilman secara garis besar meliputi kegiatan :

1. **Pengembangan;** termasuk didalamnya tahap pengembangan cerita, penyediaan dana, preproduksi, peninjauan ulang naskah cerita, penentuan tim produksi, pembuatan jadwal shooting, persiapan biaya akhir, penentuan pemeran dan penentuan latihan.
2. **Produksi;** terdiri atas tahap atau kegiatan shooting stage (lingkungan buatan), shooting lokasi, persiapan shoot di stage, sampai dengan akhirnya shooting filmnya.
3. **Pasca produksi;** meliputi tahap awal, penentuan pemakaian shots, perakitan rough cut, pengisian musik dan efek suara, penggabungan suara, duplikasi suara gabungan/ answer print, hingga akhirnya ke tahap terakhir yaitu distribusi dan ekshibisi, setelah sebelumnya masuk badan sensor.

2.9 Studio Film

Antara studio film dan studio dalam jaringan pertelevisian terdapat beberapa kesamaan. Yang membedakan secara mendasar adalah hasil produksi studio film tidak disiarkan secara jaringan dengan bantuan gelombang siar/ pancar. Pada sub bab berikut ini dijelaskan beberapa hal mendasar tentang studio yang diambil dari De Chiara, Joseph, Time Server Standart for Building Types, 3rd Edition, New York.

Secara umum kajian berbicara tentang studio televise, namun pada tulisan berikut akan dijelaskan hanya yang dapat/ dipakai dalam perancangan sebuah studio film untuk layar lebar.

2.10 Sarana dan Prasarana Produksi Dalam Studio Film

Sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk melakukan proses produksi dan pasca produksi ini antara lain sebagai berikut:

A. Prasarana produksi, antara lain sebagai berikut:

1. Gedung/ruang yang dilengkapi oleh penyejuk udara
2. Studio produksi dan studio rekaman suara (audio recording)
3. Ruang visual editing
4. Ruang audio visual (untuk kepentingan produksi)
5. Ruang preview

B. Sarana produksi, antara lain:

1. Kamera elektronik dan film sebagai kelengkapan
2. Peralatan lampu (audio)
3. Peralatan suara (sound system)
4. Alat editing film dan video
5. Proyektor untuk film dan playback facilities untuk video
6. Komputer grafis
7. Video Digital Optic untuk efek khusus
8. Mobile Production Unit (unit mobil produksi), dll

2.11 Fasilitas Studio

Menurut De Chiara, 1980, fasilitas-fasilitas yang perlu diperhatikan:

1. *Studio*

Ruangan ini berfungsi untuk mewadahi aktifitas produksi (shooting). Ukuran studio bervariasi. Ukurannya berkisar mulai dari ukuran kantor biasa yaitu dengan kamera melalui jendela atau pintu terbuka, hingga studio-studio besar (100x100ft) yang umumnya digunakan untuk shooting indoor yang membutuhkan dekor.

Alat-alat yang digunakan antar lain:

- a. Kamera-kamera
- b. Lampu untuk efek pengambilan gambar
- c. Sound system dan mixer

2. Fasilitas-fasilitas teknik (*technical facilities*)

Merupakan fasilitas pendukung yang terdiri dari peralatan-peralatan teknis, antara lain:

a. Maintenance Shop

Merupakan bengkel elektronik dengan pertimbangan ruangan untuk suku cadang

b. Ruang Peralatan

Merupakan ruang yang digunakan untuk menampung peralatan elektronik tambahan yang pada saat pelaksanaan tidak diperlukan, seperti perlengkapan audio dan video, peralatan penyetelan, dll. Letak rack rooms harus berdekatan dengan maintenance shop.

3. Fasilitas pendukung studio (*studio support facilities*)

Ruang ini merupakan fasilitas pendukung studio, yang terdiri dari:

- a. Ruang latihan (*rehearseal hall*)
- b. Ruang lemari pakaian (*wardrobe room*)
- c. Ruang ganti pakaian (*dressing room*)
- d. Ruang ganti cepat (*quick change room*)

Ruang ini letaknya berdekatan dengan studio untuk adegan-adegan yang membutuhkan pergantian kostum yang cepat.

- e. Ruang rias (*make up room*)
- f. Talent lounge for performer

Ruang ini menghubungkan ruang ganti dengan studio, biasa disebut sebagai *green room*.

- g. Ruang serba guna
- h. Ready storage for scenery and props

Ruang ini letaknya berdekatan dengan studio untuk memudahkan pekerjaan dalam mengganti dan mengambil peralatan dekor.

i. Crew's lounge

Ruang ini letaknya berdekatan dengan studio

j. Storage equipment

Merupakan ruang tempat menyimpan peralatan kamera, mikrofon, dan lampu. Letaknya berdekatan dengan studio dan bila mungkin dengan maintenance shop.

4. *Sound effect and special effect*

Letaknya tidak perlu berdekatan dengan studio. Pusat ruang sound effect ini dipakai dalam menambahkan efek suara dan efek gambar pada shots tertentu yang menjadi salah satu kegiatan editing.

5. *Studio dubbing*

Berfungsi untuk memasukkan bahasa tertentu pada film-film dengan bahasa yang berbeda. Kebutuhan ruangnya meliputi:

a. Ruang pengisian acara

b. Ruang kontrol

c. Ruang proyektor

6. *Scenery*

Merupakan fasilitas yang berisi desain-desain (art studio dengan blueprint dan photostate), produksi (carpenter shops, paint shop, stage electrical shop), gudang dekorasi dan properti (prop), dan tempat pembuangan yang digunakan untuk membuang dekorasi yang tidak diperlukan lagi.

7. *Ruang teknik film*

Merupakan fasilitas untuk pemrosesan, editing, dan penyimpanan film berfungsi sebagai sebuah laboratorium film.

8. *Viewing (screening) rooms*

Merupakan ruang dengan proyektor 16 mm untuk menampilkan film yang digunakan untuk menarik para sponsor. Ruangan ini diletakkan berdekatan dengan sales dan eksekutif area termasuk rest room dan kantor. Viewing room juga dapat didesain menjadi satu dengan ruang konferensi.

Sebagai bentuk ruang audio visual, meskipun untuk skala kecil sekalipun membutuhkan perhatian beberapa aspek.

9. *Fasilitas untuk outside broadcasting (facilities for outside remote) program origination*

Ini merupakan fasilitas stasiun televisi namun prinsip kerjanya juga dipakai dalam kegiatan produksi film komersil.

Kegiatan produksi tidak selalu berlangsung didalam studio, akan tetapi terkadang dilakukan diluar studio seperti peliputan dijalan. Untuk produksi dan siaran langsung diluar studio, diperlukan fasilitas kendaraan yang harus selalu siap untuk kegiatan shooting. Ruang yang dibutuhkan berupa:

a. Garasi dan tempat parkir

Untuk kendaraan dengan dimensi lebih tinggi dari kendaraan biasa, serta mobil untuk lapangan biasa.

b. Field shop

Untuk pemeliharaan dan penyimpanan harus dekat dengan garasi

10. *Echo chambers*

Efek echo atau revibrasi dapat dihasilkan dengan dua cara, yaitu alami (high reverberant rooms) dan buatan. Untuk revibrasi alami dapat diperoleh dari alam sehingga cara ini dapat dilakukan dimana saja.

11. *Ruang administrasi pengelola (offices)*

Dengan membebaskan hubungan langsung terhadap berbagai produksi, pengelolaan dapat terletak jauh dari studio, mungkin juga pada bangunan yang terpisah. Ruang perkantoran meliputi pengelolaan administrasi maupun kegiatan praproduksi yaitu pengelolaan ide atau konsep dan naskah untuk kegiatan praproduksi maupun produksi fil.

12. *Building maintenance*

Karena mahalnya investasi untuk peralatan dan perlengkapan fasilitas perfilman, utilitas bangunan sangat diperhatikan dalam menunjang kegiatan produksi, misalnya kontinyuitas AC, tenaga listrik, dll. Hal ini menuntut alokasi tempat yang cukup untuk perawatan bangunan seperti cleaning, repair shop, dan gudang suku cadang.

13. *Personal facilities*

Merupakan ruang yang terdiri dari ruang-ruang pendukung, seperti ruang kesehatan, mushola, kantin, minimarket, dan ruang alin yang mendukung.

14. Pengembangan tapak (site development)

- a. Kebutuhan lahan parkir harus mempertimbangkan jumlah:
 1. karyawan dan pengelola
 2. pelaku perfilman
 3. pengunjung/ masyarakat umum/ penonton
 4. pihak sponsor
- b. fasilitas jalan bongkar muat barang sangat penting untuk dekorasi dan perlengkapan, seperti juru kamera dan peralatan elektronik lainnya. Pencapaian dibutuhkan dari fasilitas bongkar muat ke bengkel, area penyimpanan dan studio.

2.12 Tinjauan Struktur Bangunan.

Struktur bangunan dapat dikelompokkan ke dalam dua bagian, yaitu :

1. Struktur pemikul beban bangunan, terdiri dari pondasi dengan segala perlengkapannya.
2. Rangka bangunan, terdiri dari tiang, lantai, atap dan bagian bangunan-bangunan lainnya.

A. Struktur dasar bangunan (*sub structure*)

Tiang pancang, merupakan struktur bawah yang biasa diterapkan pada bangunan tinggi atau pada kekokohan landasan yang jelek (kondisi tanah padat datar), beban berat, mudah pelaksanaannya, prefabrikasi sehingga kualitasnya terjaga. Ekonomis dalam penggunaan lahan, tetapi ada jenis tiang pancang yang pelaksanaannya bising dan menimbulkan getaran, memerlukan alat berat sehingga ruang kerja yang diperlukan besar

B. Struktur Atas Bangunan (*upper structure*), meliputi :

1. Badan bangunan
2. Struktur rangka, struktur rangka merupakan struktur bangunan yang bertumpu pada tiang dan balok. Balok merupakan bagian pertama yang

menerima beban-beban bangunan dari lantai yang bersangkutan, kemudian beban tersebut diteruskan ke bawah melalui tiang-tiang.

Dengan konsep bangunan Fasilitas Apresiasi Film Independen yang mengambil tema bangunan modern. Dengan demikian sudah selayaknya struktur yang digunakan juga merupakan struktur modern. Penggunaan sistem struktur yang modern akan dapat membantu untuk mewujudkan tampilan bangunan yang inovatif, komunikatif, efisien serta efektif dalam pengerjaannya.

