



LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

Cinema Enthusiasts Center : A Sensory Experience at SEZ Singosari

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2025**

**MAULANA IZZUDDIN JASIM - 210606110073
PRIMA KURNIAWATY, M.SI
AISYAH, M.ARS**

LEMBAR PENGESAHAN

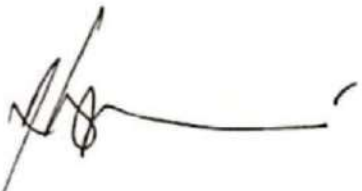
Laporan Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars.) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Oleh:
MAULANA IZZUDDIN JASIM
210606110073

Judul Tugas Akhir : *Cinema Enthusiasts Center : A Sensory Experience At SEZ Singosari*
Tanggal Ujian : 26 Mei 2025

Disetujui oleh:

Ketua Penguji



Andi Baso Mappaturi, M.T.
NIP. 19780630 200604 1 001

Anggota Penguji 1



Angga Perdana, M.Ars.
NIP. 19940711 202203 1 003

Anggota Penguji 2



Prima Kurniawaty, M.Si.
NIP. 19830528 202321 2 022

Anggota Penguji 3



Aisyah, M.Ars.
NIP. 19940103 202012 2 003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur



Nunik Junara, M.T.
NIP. 19710426 200501 2 005

LEMBAR KELAYAKAN CETAK

Laporan Tugas Akhir yang disusun oleh:

Nama Mahasiswa : Maulana Izzuddin Jasim
NIM : 210606110073
Judul Tugas Akhir : *Cinema Enthusiasts Center : A Sensory Experience At SEZ Singosari*

telah direvisi sesuai dengan catatan revisi sidang tugas akhir dari dewan penguji dan dinyatakan **LAYAK CETAK**. Demikian pernyataan layak cetak ini disusun untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Disetujui oleh:

Pembimbing 1



Prima Kurniawaty, M.Si.
NIP. 19830528 202321 2 022

Pembimbing 2



Aisyah, M.Ars.
NIP. 19940103 202012 2 003

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : MAULANA IZZUDDIN JASIM
NIM : 210606110073
Program Studi : Teknik Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan ini saya menyatakan, bahwa isi sebagian maupun keseluruhan laporan seminar hasil saya dengan judul:

CINEMA ENTHUSIASTS CENTER : A SENSORY EXPERIENCE AT SEZ SINGOSARI

adalah benar - benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan baham - bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah situlis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Malang, 23 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Maulana Izzuddin Jasim

210606110073

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan taufik, hidayah, serta rahman - rahimNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul *"Cinema Enthusiasts Center : A Sensory Experience At SEZ Singosari"* sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Arsitektur.

Penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan keluarga dan berbagai pihak yang membantu atas izin Allah SWT. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat yang nyata dan dapat menjadi sumber inspirasi bagi penelitian dan proyek-proyek selanjutnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 23 Juni 2025

Penulis



DAFTAR ISI

BAB 2 PENELUSURAN KONSEP

2.1 Analisis Fungsi & Ruang	
2.2 Analisis Bentuk	
2.3 Analisis Tapak	
2.4 Analisis Tampilan	
2.5 Analisis Sistem Bangunan	
2.6 Konsep Makro	
2.7 Konsep Tampilan	
2.9 Konsep Ruang	
2.9 Konsep Tapak	
2.10 Konsep Sistem Bangunan	

2

Cinema Enthusiasts Center

1

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	3
1.2 Ruang Lingkup	6
1.3 Maksud dan Tujuan Perencanaan	8
1.4 Tinjauan Presedden	10
1.5 Kajian Pendekatan	20
1.6 Strategi Perancangan	23

.....	28
.....	44
.....	45
.....	48
.....	49
.....	50
.....	50
.....	52
.....	54
.....	56

BAB 4

4.1 Evaluasi Preview	86
4.2 Evaluasi Sidang	89

*Enthusiasts
Center*

3

4

5

BAB 5

Penutup	97
---------------	----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB 3

3.1 Rancangan Bentuk dan Selubung	60
3.2 Rancangan Bangunan	62
3.3 Rancangan Tapak	76
3.4 Rancangan Utilitas	80
3.5 Rancangan Struktur	83

CINEMA ENTHUSIASTS CENTER : A SENSORY EXPERIENCE AT SEZ SINGOSARI

Nama Mahasiswa : Maulana Izzuddin Jasim
NIM : 210606110073
Pembimbing 1 : Prima Kurniawaty, M.Si.
Pembimbing 2 : Aisyah, M.Ars.

ABSTRAK

Perancangan "Cinema Enthusiasts Center" merupakan perancangan sebuah Pusat Komunitas Film yang lahir dari sebuah tren perkembangan film tanah air. Terletak di Kawasan Ekonomi Khusus Singhasari, Kabupaten Malang, sebuah kawasan yang bergerak pada bidang ekonomi kreatif di Indonesia. Pusat komunitas ini dirancang sebagai wadah kolaborasi, edukasi, dan apresiasi seni film. Bertujuan untuk mendukung peningkatan kualitas perfilman Indonesia melalui fasilitas yang dirancang khusus untuk para penggiat dan penikmat film. Dengan menggunakan pendekatan *Synesthetic Architecture*, sebuah pendekatan yang mampu menjawab isu desain berupa *mood* dan *ambience*, perancangan ruang diharapkan mampu menciptakan atmosfer yang merangsang kreativitas penggiat film sekaligus memberikan pengalaman yang mendalam dan berkesan bagi penikmatnya, melalui harmonisasi elemen-elemen multisensori yang mampu merangsang berbagai indera seperti visual, pendengaran, penciuman, dan sentuhan sehingga menciptakan ruang yang holistik, imersif. Proses desain menggunakan metode concept base, dimana indra menjadi pedoman arsitektur (*senses as an architectural syntax*), Sehingga muncul beberapa prinsip desain yang digunakan pada konsep "holistic experiences from sensory spaces". Dengan konsep "holistic experiences from sensory spaces", penggiat film yang tergabung dalam komunitas, dapat dengan konsisten menghasilkan kualitas film dengan standar internasional, untuk terus memajukan dunia perfilman tanah air.

Kata kunci : Cinema Enthusiasts Center, Pusat Komunitas Film, KEK Singhasari, *Synesthetic Architecture*, Multisensori, Holistic Experiences From Sensory Spaces

CINEMA ENTHUSIASTS CENTER : A SENSORY EXPERIENCE AT SEZ SINGOSARI

Name : Maulana Izzuddin Jasim
NIM : 210606110073
Supervisor 1 : Prima Kurniawaty, M.Si.
Supervisor 2 : Aisyah, M.Ars.

ABSTRACT

The design of the "Cinema Enthusiasts Center" is a Film Community Center project stemming from the growing trend in Indonesian cinema. Located in the Singhasari Special Economic Zone, Malang Regency, an area dedicated to Indonesia's creative economy, this community center is designed as a platform for collaboration, education, and appreciation of film art. It aims to support the enhancement of Indonesian film quality through facilities specifically designed for film enthusiasts and practitioners. Utilizing a Synesthetic Architecture approach, which addresses design issues related to mood and ambience, the spatial design is expected to create an atmosphere that stimulates the creativity of filmmakers while providing a profound and memorable experience for filmgoers. This is achieved through the harmonization of multi-sensory elements that can stimulate various senses such as sight, hearing, smell, and touch, thus creating a holistic and immersive space. The design process employs a concept-based method, where the senses serve as an architectural syntax. This led to several design principles used in the concept of "holistic experiences from sensory spaces." With this concept, film practitioners within the community can consistently produce films of international quality, continuously advancing the Indonesian film industry.

Keywords : Cinema Enthusiasts Center, Pusat Komunitas Film, SEZ Singosari, *Synesthetic Architecture*, Multisensory, Holistic Experiences From Sensory Spaces

CINEMA ENTHUSIASTS CENTER : A SENSORY EXPERIENCE AT SEZ SINGOSARI

السم	مولانا إزدين جاسم
الرقم الجامعي	٢١٠٦٠٦١١٠٠٧٣
المشرف الأكاديمي الأول	بريما كورنياواتي، ماجستير في العلوم.
المشرف الأكاديمي الثاني	عائشة، م.أرس.

الملخص

ترجمة: ملخص مشروع "مركز هواة السينما" يهدف تصميم "مركز هواة السينما" إلى إنشاء مركز مجتمعي للأفلام، ويأتي هذا المشروع استجابة للنمو الملحوظ في صناعة الأفلام المحلية. يقع المركز في المنطقة الاقتصادية الخاصة بسنغاساري، بمحافظة مالانج، وهي منطقة تركز على الاقتصاد الإبداعي في إندونيسيا. تم تصميم هذا المركز ليكون مساحة للتعاون والتعليم وتقدير الفن السينمائي. يهدف إلى دعم تحسين جودة صناعة الأفلام الإندونيسية من وهو نهج يمكنه (Synesthetic Architecture) خلال توفير مرافق مصممة خصيصًا لعشاق الأفلام وصناعها. باستخدام نهج العمارة الحسية معالجة قضايا التصميم المتعلقة بالحالة المزاجية والجو العام، من المتوقع أن يخلق تصميم المساحة جواً يحفز الإبداع لدى صانعي الأفلام، ويوفر في الوقت نفسه تجربة عميقة لا تنسى للمشاهدين. يتحقق ذلك من خلال تناغم العناصر متعددة الحواس التي يمكن أن تحفز حواسًا مختلفة مثل البصر والسمع حيث تكون الحواس بمثابة (concept base) "والشم واللمس، مما يخلق مساحة شاملة وغامرة. تستخدم عملية التصميم منهجية "قائمة على المفهوم وقد أدى ذلك إلى ظهور العديد من مبادئ التصميم المستخدمة في مفهوم "التجارب (senses as an architectural syntax) دليل معماري من خلال هذا المفهوم، يمكن لصانعي الأفلام المنضمين (holistic experiences from sensory spaces) "الشاملة من المساحات الحسية إلى المجتمع أن ينتجوا باستمرار أفلامًا ذات جودة عالية بمعايير دولية، للمضي قدمًا في تطوير صناعة الأفلام المحلية.

الكلمات المفتاحية: مركز هواة السينما مركز مجتمع الأفلام لمنطقة الاقتصادية الخاصة بسنغاساري لعمارة الحسية لعمارة الحسية متعدد الحواس



BAB 1 PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Ruang Lingkup
- 1.3 Maksud dan Tujuan Perencanaan
- 1.4 Tinjauan Presedden
- 1.5 Kajian Pendekatan
- 1.6 Strategi Perancangan

MT. ARJUNA

Saat ini perkembangan **industri film** terus meningkat, terutama pada fase pemulihan pasca pandemi COVID-19. Melihat potensi Industri film tersebut, Direktur Perfilman, Musik, dan Media Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) menyiapkan strategi pemerintah untuk terus **memfasilitasi para pegiat film nasional** serta bersinergi dengan pihak industri sinema guna memproduksi karya perfilman yang bermutu.

KEK SINGHASARI

KAB. MALANG

KOTA MALANG

MIND MAP

Perkembangan Industri Film

#1



HOW TO INCREASE ???

#2

Di Indonesia, film Tanah Air telah berhasil menarik 55 juta penonton pada tahun 2023. Industri film Indonesia diperkirakan akan menyedot makin banyak pecinta perfilman Tanah Air pada tahun 2024. 20 judul film Indonesia mencapai rekor 1 juta penonton per film.

YANG BAGAIMANA ?

AMBIENCE
MULTISENSORY
INTERACTIVE
OPEN SPACE

#3

PUSAT KOMUNITAS FILM



Fasilitas yang diperuntukkan bagi para sineas untuk mengembangkan karya-karyanya melalui film.

ARCHITECTURE
SYNESTHESIA

AUDIOVISUAL

NYAWA
SEBUAH FILM

SENSORI

Film dapat menjadi media edukasi serta dakwah yang bermanfaat.

#6

QS. AL-MULK
AYAT 23

Pemeliharaan indra • Rasa syukur

#7

#5

Animation and Film Factory
(AFF)

20 STUDIO
500 KREATOR
22 SMK
700 SISWA

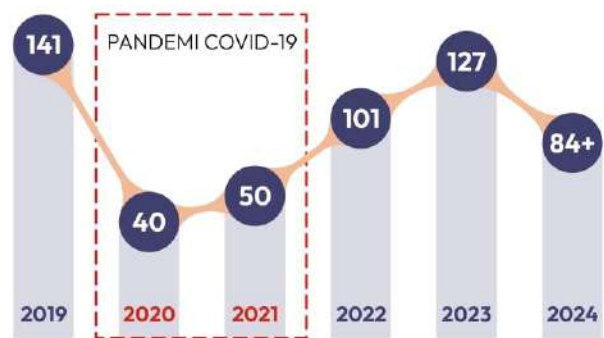
#4





Film adalah media **audiovisual** yang menggabungkan kedua unsur, yaitu naratif dan sinematik[1]. Film juga merupakan medium seni yang memiliki kekuatan untuk **menyampaikan pesan, menginspirasi, serta menghibur penonton** [2], dari rutinitas yang melelahkan.

Di Indonesia, perkembangan industri film **terus meningkat**, terutama pada fase pemulihan **pasca pandemi COVID-19**. Saat ini, film Tanah Air telah berhasil menarik 55 juta penonton pada tahun 2023. Jumlah tersebut masih sangat berpotensi untuk terus bertambah. Industri film Indonesia diperkirakan akan menyedot makin banyak pecinta perfilman Tanah Air pada tahun 2024, dengan menaruh target penonton di angka 80 juta. Berdasarkan keterangan Deputy Bidang Kebijakan Strategis Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Dessy **berharap tenaga kerja di animasi, film, video terus bertumbuh**, mengingat bahwa daya tarik subsektor film sangat menarik, dimana 20 judul film Indonesia telah mencapai rekor 1 juta penonton per film [3]. Melihat potensi Industri film yang siap unjuk gigi di kancah internasional, Direktur Perfilman, Musik, dan Media Kemendikbudristek, Ahmad Mahendra menyiapkan strategi pemerintah untuk terus **memfasilitasi para pegiat film nasional** serta bersinergi dengan pihak industri sinema guna memproduksi film yang bermutu [4].



JUMLAH FILM RILIS BIOSKOP



JUMLAH PENONTON (DALAM JUTA)

sumber : <https://filmindonesia.or.id/artikel/kajian/jejak-pandemi-di-industri-film-indonesia>

Oleh karena itu **kualitas dan kuantitas film** juga harus ditingkatkan supaya mendapat kelayakan tampil di layar lebar dan dapat bersaing dengan negara lain. **BAGAIMANA?**



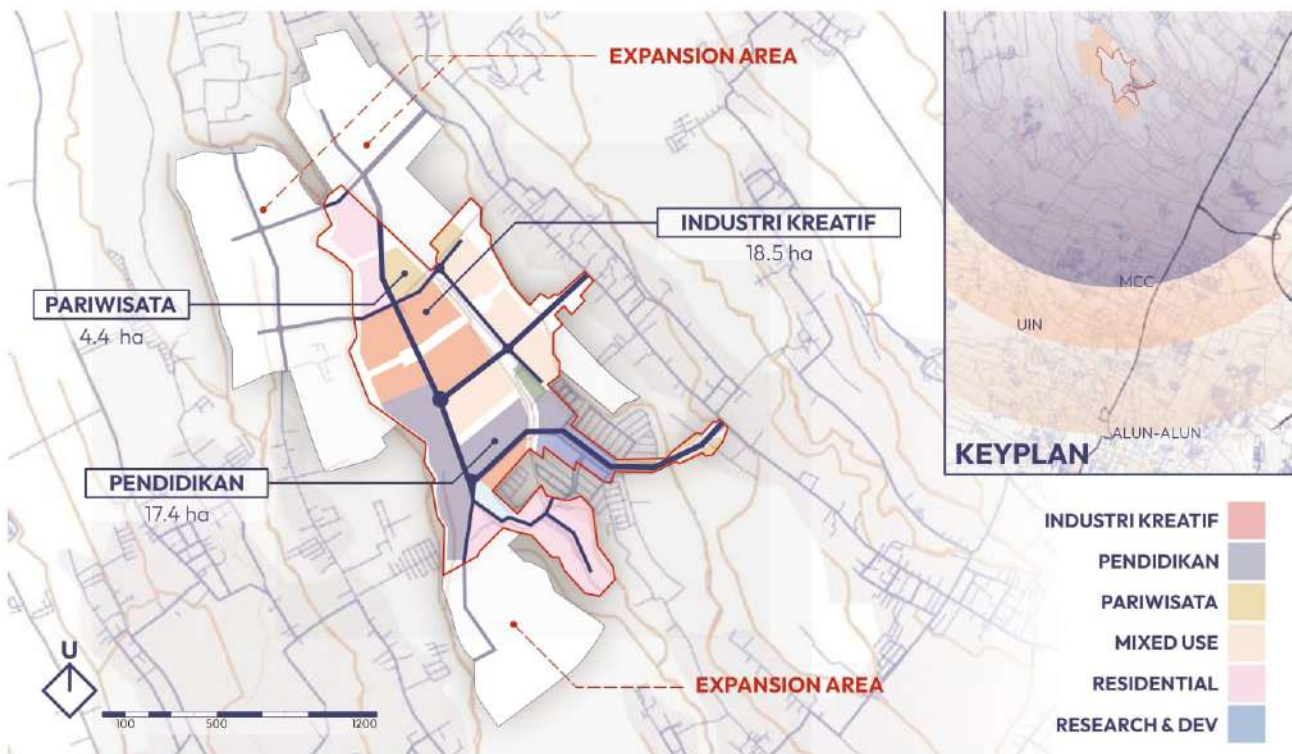
Bapak Film Nasional



Di Malang, dunia perfilman juga mengalami perkembangan cukup signifikan. Komunitas film yang awalnya masih berbasis kampus, kini keluar dan membuat komunitasnya sendiri. Ekosistem perfilman di Malang sudah mulai terbentuk dan berjalan, atmosfernya pun mendukung. **Terhitung jumlah komunitas (kombinasi) sekitar 27 buah**, termasuk di dalamnya komunitas film kampus. Hal ini terjadi karena kondisi komunitas yang ada mulai **stabil** setelah pandemi COVID-19. Untuk menjaga ekosistem perfilman yang mulai stabil ini, yang terpenting adalah siapa yang **bisa menghidupi** dan siapa saja yang **bisa menggerakkan** terus roda sinematografi di Malang [5]. Di tugas akhir perancangan ini, penulis berusaha untuk menyediakan fasilitas bagi para sineas yang ada di Malang untuk terus berkarya.

Malang yang kini sedang bertransformasi menuju kiblat industri kreatif dan digital, termasuk didalamnya yakni perfilman [], menjadi alasan pemilihan wilayah dalam proyek tugas ini. Selaras dengan adanya pembangunan Kawasan Ekonomi Kreatif di Singosari yang menjadi pusat pengembangan teknologi digital.

KEK Singhasari merupakan kawasan ekonomi khusus yang mendukung digitalisasi **perkembangan industri kreatif**, pariwisata, dan pendidikan di Indonesia. Salah satu sektor yang berada dibawah naungan industri kreatif yakni **industri film** []. Beberapa aktivitas ekonomi kreatif di Kawasan Ekonomi Khusus ini berupa:



Gambar 1.1.1 Zoning Kawasan KEK Singhasari

Pada bulan Oktober 2022, KEK Singhasari telah meresmikan Animation and Film Factory (AFF), sebuah pusat animasi dan film terbesar di Indonesia. Dengan diresmikannya AFF ini diharapkan akan menjadi **"mesin penggerak"** bagi bangkitnya *Intellectual Property (IP)* lokal untuk bisa masuk ke pasar

Animation and Film Factory (AFF)



Film dapat menjadi media **edukasi serta dakwah** yang bermanfaat bagi penontonnya, dengan cara menyisipkan pesan yang dikemas melalui tema dan tujuan dakwah, tanpa menyentuh larangan syariat Islam. Pesan sebuah film tidak hanya disampaikan melalui visual dan narasi yang ditayangkan, tetapi juga dapat **diperkuat oleh ruang** di mana film tersebut diputar. Oleh karena itu, perlu **mood/ambience** yang mendukung untuk membentuk pengalaman emosional dan persepsi pengguna terhadap ruang tersebut. Sejalan dengan tujuan perancangan untuk menunjang kreativitas sineas, **mood/ambience** ruang yang tepat dapat meningkatkan produktivitas, serta menciptakan ruang yang mendukung untuk berpikir kreatif. Ambience dihasilkan melalui kombinasi elemen - elemen desain seperti **visual, akustik, tekstur, tata ruang, dan penghawaan** yang menciptakan pengalaman ruang yang lebih **holistik dan mendalam**, perlu ada peningkatan kesadaran terhadap pentingnya melibatkan panca indra kedalam sebuah desain arsitektur.



Susuai dengan *output* dari sebuah film yang berupa **audiovisual**, stimulasi **multisensory** perlu dihadirkan, untuk mendukung penyampaian sebuah **mood/ambience**. Stimulasi indra manusia sebagai anugrah yang diberikan oleh Allah SWT, patutnya kita syukuri dengan menggunakannya untuk hal - hal yang bermanfaat. Mengangkat isu pemeliharaan indra manusia sebagai nyawa dari sebuah film, dan juga sebagai bentuk rasa syukur serta tanggung jawab untuk menjaga apa yang telah di Allah SWT berikan. Hal tersebut sejalan dengan salah satu firman Allah SWT pada surat **Al-Mulk ayat 23**.

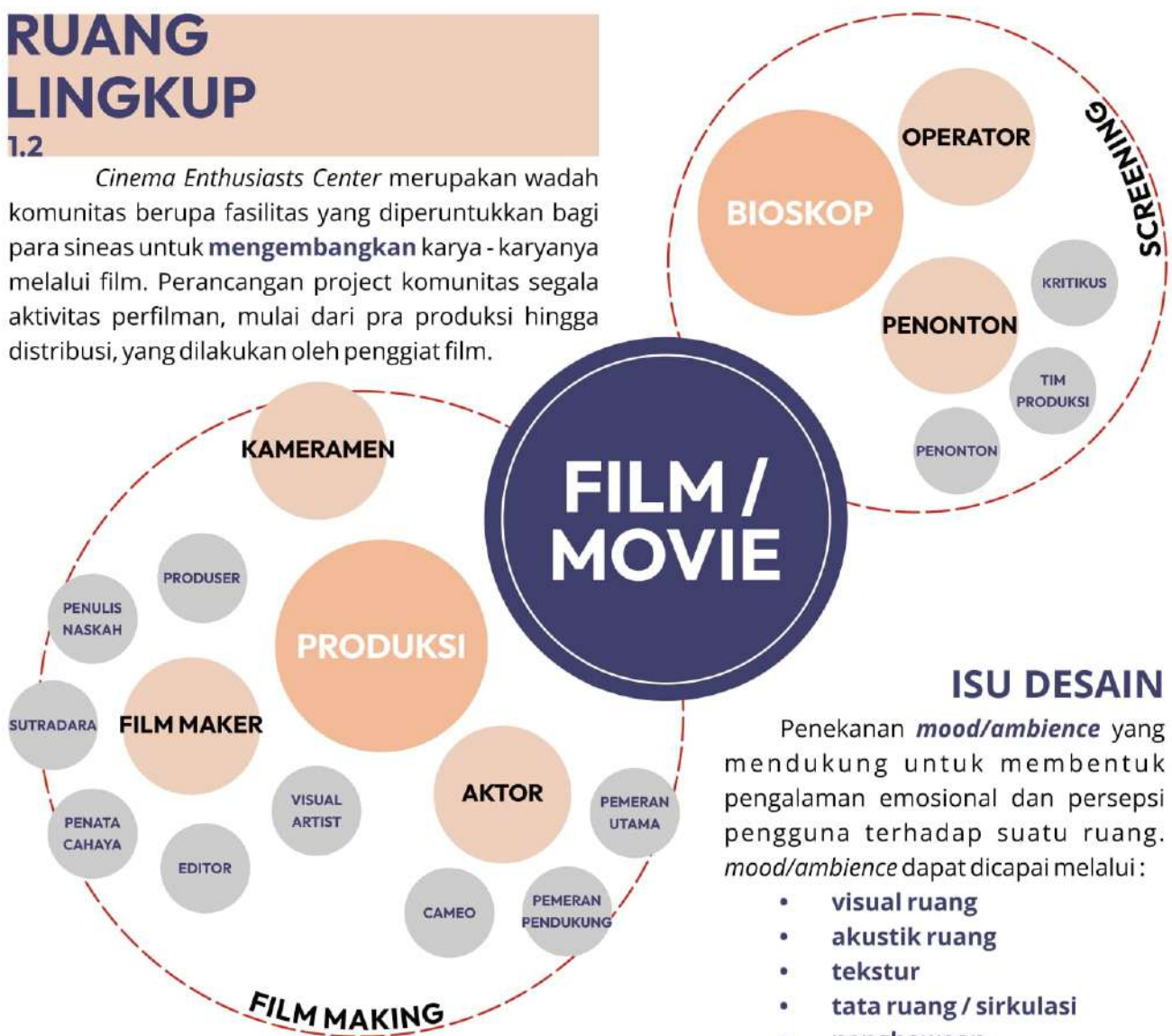
"Katakanlah: "Dialah Yang menciptakan kamu dan menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan dan hati". (Tetapi) amat sedikit kamu bersyukur." QS 67:23.

Dari penjelasan ayat di atas, bahwa pendengaran dan penglihatan adalah mukjizat besar dan *entry point* (titik masuk) segala informasi dan pengetahuan yang dimiliki manusia. Melalui indra tersebut, kebesaran dan keagungan ciptaan-Nya dapat dinikmati dan diteliti oleh manusia sebagai bagian dari pengembangan ilmu pengetahuan dan sains. Maka barang siapa yang tidak menggunakan pendengaran, penglihatan dan hati/akal sebagaimana mestinya (mencari keridhaan Allah) akan sia-sia, dengan kata lain ia termasuk orang yang merugi karena tidak dapat mengambil manfaat dari piranti penalaran tersebut [6]. Dengan demikian, dipilihlah pendekatan **Architecture Synesthesia** yang dapat menjawab isu desain yang dipaparkan diatas.

RUANG LINGKUP

1.2

Cinema Enthusiasts Center merupakan wadah komunitas berupa fasilitas yang diperuntukkan bagi para sineas untuk **mengembangkan** karya - karyanya melalui film. Perancangan project komunitas segala aktivitas perfilman, mulai dari pra produksi hingga distribusi, yang dilakukan oleh penggiat film.



ISU DESAIN

Penekanan **mood/ambience** yang mendukung untuk membentuk pengalaman emosional dan persepsi pengguna terhadap suatu ruang. **mood/ambience** dapat dicapai melalui:

- visual ruang
- akustik ruang
- tekstur
- tata ruang / sirkulasi
- penghawaan

FUNGSI



Gambar 1.2.1 Rencana Site



LOKASI

Lokasi perancangan berada di Kawasan Ekonomi Khusus Singhasari, Purwoasri, Kec. Singosari, Kabupaten Malang, Jawa Timur, dengan luas lahan 2 ha. Lokasi yang direncanakan merupakan zona industri kreatif dari Kawasan Ekonomi Kreatif Singhasari.



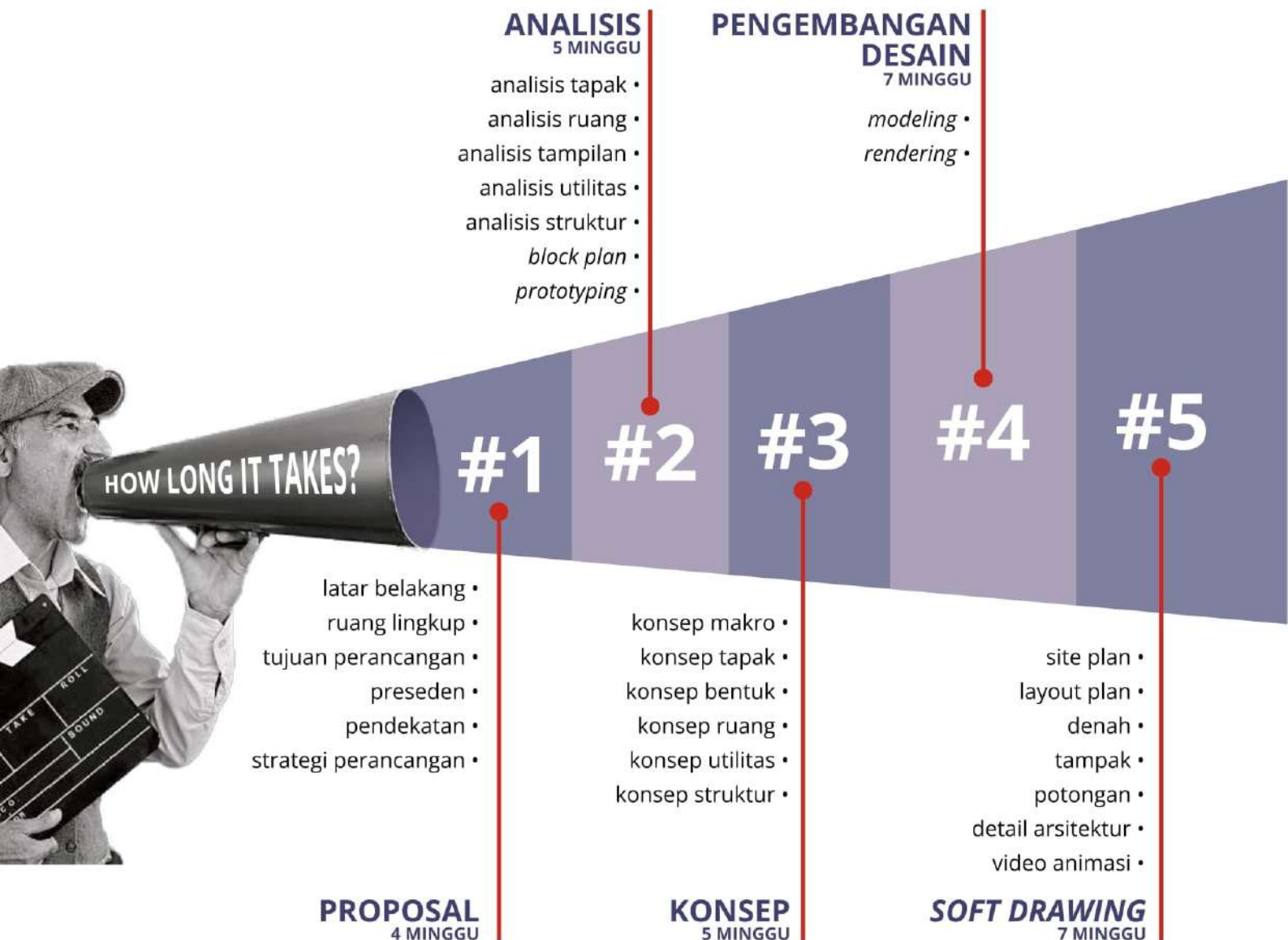
REGULASI



KDB Berdasarkan Perda Kabupaten Malang No 1 Tahun 2018 Pasal 18 ayat (2) Bahwa lokasi tapak yang dimaksud masuk kedalam kategori **KDB sedang (30% - 60%)** [7].

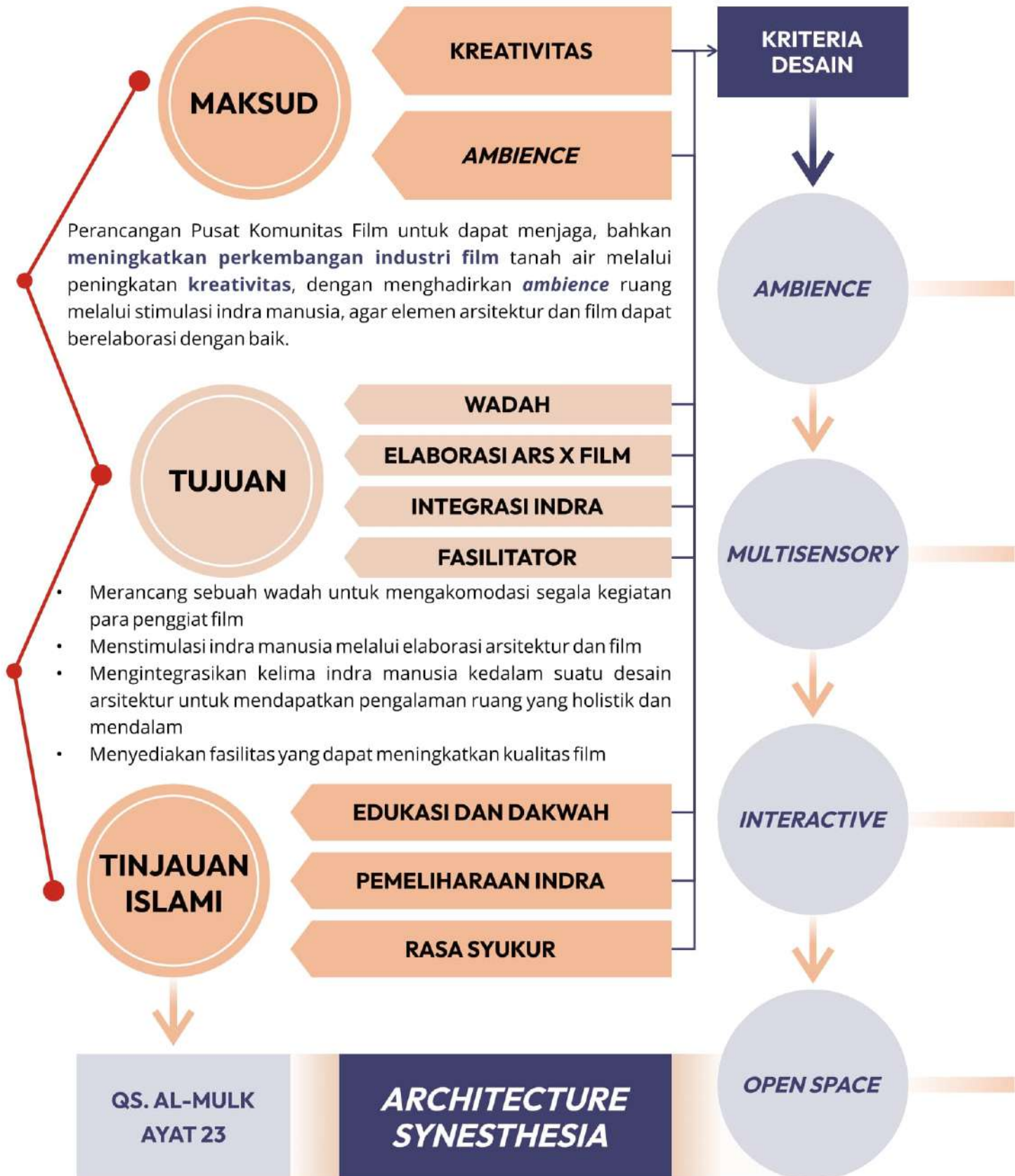
KLB Pada pasal yang sama, ayat (3), Lokasi tapak berada dekat dengan permukiman warga, sehingga tingkatan ketinggian bangunan masuk dalam kategori bangunan rendah, jumlah **maksimal 4 lantai** [7].

KDH Menurut Perda Kabupaten Malang No 1 Tahun 2018 BAB I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat (21), Lokasi tapak memiliki **KDH sebesar minimal 40%** sesuai dengan penggunaan KDB pada lahan sebesar 60% [7]



MAKSUD DAN TUJUAN PERANCANGAN

1.3





Gambar 1.3.1 Nonton bareng Transmart XXI [8]

➔ **AMBIENCE** dalam arsitektur mengacu pada elemen yang dimaksudkan untuk menciptakan suasana tertentu pada suatu ruangan atau bangunan. Tujuan utama dari desain ini adalah untuk memberikan pengalaman emosional yang nyaman dan menenangkan kepada penghuni, pengguna, maupun pengunjung melalui kombinasi elemen fisik seperti pencahayaan, material, warna, tata letak, dan emosi yang diciptakan oleh ruang tersebut.

➔ Desain arsitektur **MULTISENSORY** merupakan standar desain yang tidak hanya berfokus pada aspek visual, tetapi juga pada integrasi indera lain seperti pendengaran, penciuman, sentuhan, bahkan rasa. Memiliki tujuan utama untuk menciptakan pengalaman mendalam yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan ruang dan bangunan secara lebih holistik. Dalam arsitektur multisensori, ruang dirancang untuk "dirasakan" dengan cara yang berbeda, memberikan pengalaman yang kaya dan berbeda bagi setiap orang.

➔ Kriteria desain **INTERACTIVE** adalah desain atau program yang melibatkan interaksi langsung antara pengguna dan ruang melalui teknologi atau elemen fisik yang responsif. Tujuan dari arsitektur interaktif adalah untuk menciptakan pengalaman dinamis di mana ruang tidak hanya statis, namun dapat merespons tindakan, gerakan, dan tindakan pengguna. Dengan desain yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan bangunan dan sekitarnya melalui sensor, perangkat teknologi, atau elemen fisik yang dapat berubah atau beradaptasi berdasarkan masukan pengguna.

➔ **OPEN SPACE** merupakan strategi untuk menciptakan ruang terasa yang luas. Desain ini memberikan kebebasan dan fleksibilitas dalam penggunaan ruang, memungkinkan sirkulasi udara, cahaya, dan aktivitas yang lebih baik. Perancangan ruang terbuka berupa ruang publik diciptakan untuk menciptakan suasana yang lebih inklusif, modern, dan fungsional.

TINJAUAN PRESEDEN

1.4



Gambar 1.4.1 Cineteca Nacional Siglo XXI [9]

Cineteca Nacional Siglo XXI

Profil :
 Arsitek : Rojkind Arquitectos
 Lokasi : Xoco, Meksiko
 Luas : 4.9 ha
 Tahun : 2014
 Tipologi : Komunitas Film
 Konteks : Site, Ekonomi, Politik

Cineteca Nacional Siglo XXI adalah rumah bagi warisan film terpenting di Amerika Latin. Berada di site yang kurang dimanfaatkan dengan dimensi yang cukup besar di dalam kota Xoco yang tercekik. Kota bersejarah ini, yang dulunya dikelilingi oleh lahan pertanian, sekarang duduk jauh di dalam perkotaan dan menghadapi tekanan ekonomi dan politik dari pengembang dan otoritas kota yang mendambakan lokasinya yang istimewa dengan adanya ruang publik [10].



Gambar 1.4.2 Layout Plan Cineteca [10]

Fungsi:

- A. Screening Room
- B. Toko Buku
- C. Kafe dan Restoran
- D. Kantor
- E. Museum



Gambar 1.4.3 Penutup atap cineteca [10]

Gambar 1.4.4 Ramp cineteca [10]



Gambar 1.4.5 Outdoor screening [10]

"permainan pencahayaan alami"

"akses ramp yang inklusif"

"interaksi melalui ruang komunal"



**ASPEK
DESAIN**

PENERAPAN

Visual



Memanfaatkan cahaya alami untuk memberikan suasana dramatis, dengan menggunakan *perforated composite panel*. besar - kecil ukuran lubang disesuaikan untuk merangsang indra pengelihatn dengan pengalaman ruang yang berbeda.

Akustik



Menggunakan dinding insulasi untuk meredam bising dari area luar masuk kedalam bioskop.

Tekstur



Tekstur dinding bangunan yang solid dan halus, mencerminkan kemajuan teknologi yang digunakan dalam sistem bangunan.

Sirkulasi



Terapat 2 pintu masuk dan keluar pada objek ini, dengan pembagian keluar masuk untuk pengunjung yang menggunakan kendaraan, dan pengunjung yang berjalan kaki.

Penghawaan



Memanfaatkan ketinggian langit langit, untuk memperlancar pergerakan udara, sehingga suhu ruang tidak terjebak didalam.

- | | |
|------------------------------|--|
| • Kantor Produksi | Hanya terdapat kantor perpustakaan |
| • Studio Syuting | Tidak ada |
| • Fasilitas <i>Screening</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Terdapat 4 massa dengan masing masing 180 kursi • Terdapat 1 area <i>screening outdoor</i> dengan <i>amphitheater</i> |
| • Ruang Komunal | Kaya akan ruang komunal seperti <i>plaza</i> , taman, <i>amphitheater</i> |
| • Galeri | Tidak hanya galeri, namun juga terdapat museum film |

LAPORAN TUGAS AKHIR 210606110073





Gambar 1.4.6 Pratt Institute's New Film [11]

Pratt Institute's New Film Department

Profil :
 Arsitek : think!
 Lokasi : Brooklyn, United States
 Luas : 0.14 ha
 Tahun : 2015
 Tipologi : Sekolah Film
 Konteks : Edukasi, Sosial

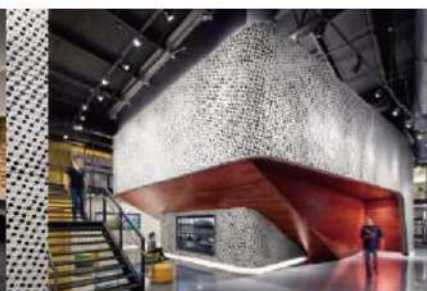
Pratt Institute's New Film Department dibangun menggunakan rangka bentang lebar, ruang interiornya bebas kolom dan memiliki langit-langit setinggi 23 Kaki. Terdapat sebuah jembatan yang membentang di lantai pertama gedung dan menghubungkan ruang kelas dan kantor di lantai dua sementara berbagai ruang di seluruh berfungsi sebagai area sosial yang dinamis bagi siswa untuk bertemu dan berinteraksi. Desain ini dimaksudkan untuk menumbuhkan "semangat siswa yang belajar satu sama lain" dan menciptakan "lingkungan pembuatan film yang dinamis dan kolaboratif" [11].



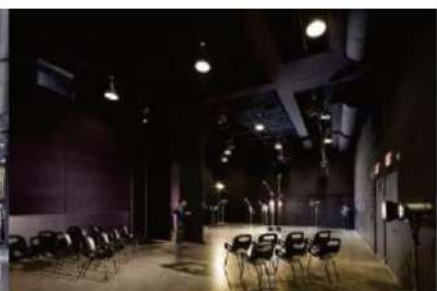
Gambar 1.4.7 Denah Pratt Institute's Film [11]



Gambar 1.4.8 Recording studio [11]



Gambar 1.4.9 Lobby bioskop [11]



Gambar 1.4.10 Soundstage [11]

"komponen ruang ramah lingkungan"

"selubung dinding berlubang dan unik"

"ruang fleksibel dan multifungsi"



ASPEK DESAIN	PENERAPAN	Pratt Institute's New Film Department
Visual		Penggunaan selubung panel logam berlubang dengan pola abstrak sebagai nilai estetika. Mengaplikasikan warna netral yang di kombinasikan dengan aksen warna yang kontras untuk mempertegas suatu ruang.
Akustik		Penggunaan serangkaian panel logam berlubang membungkus sebagai dinding insulasi selubung ruang yang membutuhkan spesifikasi akustik kedap suara.
Tekstur		Permainan tekstur <i>finishing</i> dinding halus, dan kasar pada material alami guna untuk memberikan pengalaman ruang.
Sirkulasi		Terapat 3 <i>entrance</i> pada project ini, dengan pembagian berdasarkan penggunaanya, yaitu : publik, siswa, dan petugas.
Penghawaan		Ruang yang cenderung tertutup, sehingga memerlukan pendingin ruangan berupa AC <i>Central</i> .
Fungsi	• Kantor Produksi	Sejatinya keseluruhan objek ini merupakan sekolah sekaligus kantor produksi.
	• Studio Syuting	Terdapat 1 studio kecil dan 1 studio besar yang dapat disekat.
	• Fasilitas <i>Screening</i>	Memiliki 1 fasilitas <i>screening</i> dengan jumlah 90 kursi.
	• Ruang Komunal	Hanya terdapat lobi.
	• Galeri	Tidak terdapat galeri

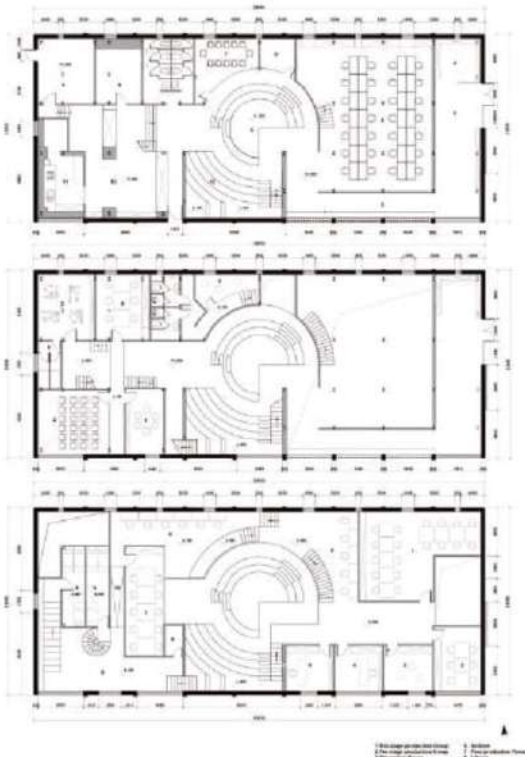
Tabel 1.4.2 Tabel Studi Pratt Institute's New Film



Gambar 1.4.11 Bi An Tian Studio [12]

Bi An Tian Studio

Profil :
 Arsitek : hyperSity Architects
 Lokasi : Chaoyang Qu, China
 Luas : 0.12 ha
 Tahun : 2017
 Tipologi : Rumah Produksi
 Konteks : Ekonomi, Sosial



Gambar 1.4.12 Denah Bi An Tian Studio [12]

Studio ini didirikan oleh pembuat film muda sebagai keluarga besar, yang sering menghabiskan waktu mereka bekerja sepanjang malam di studio. Ruang kantor baru diatur untuk memenuhi kelompok sasaran pembuatan film yang berbeda. Dengan menjaga bentuk bangunan tetap persegi panjang, namun ruang interior yang lepas dari bentuk persegi panjang. Elevasi interior tidak lagi satu lantai, tetapi dibedakan untuk berbagai fungsi dan zona, dihubungkan melalui koridor dan anak tangga. Tingkatan lantai dalam ruangan menentukan ukuran bukaan pada fasad. Dan jika dilihat dari luar pada malam hari, terproyeksikan aktivitas indoor yang menyajikan ritme dinamis pembuatan film dalam ruangan [12].



Gambar 1.4.13 Ruang komunal [12]

ruang komunal multifungsi yang didesain fleksibel, dengan menempatkan amphitheater dan panel proyeksi untuk menonton film pra rilis.



Gambar 1.4.14 Interior Bi An Tian [12]

menyajikan suasana ruang tenang dengan permainan warna natural, serta membuat rangka atap ekspos agar ruang lebih terasa luas dan lega.

ASPEK DESAIN	PENERAPAN	Bi An Tian Studio
Visual		menyajikan suasana ruang tenang dengan permainan warna natural yang tenang, serta membuat rangka atap ekspos agar ruang lebih terasa luas dan lega. Sehingga para sinesa tidak merasa tertekan oleh ruang.
Akustik		Memanfaatkan atrium dan rangka atap ekspos untuk memantulkan dan menyalurkan suara, sehingga tiap sudut ruang komunal dapat menjangkau akustik ruang yang sama.
Tekstur		Kombinasi tekstur dinding bangunan halus, dan sedikit kasar berguna untuk memberikan pengalaman ruang yang berbeda.
Sirkulasi		Pola sirkulasi pada objek ini melalui koridor menuju atrium, yang menghubungkan ke lantai atas dan ruangan lainnya.
Penghawaan		Ruang yang cenderung tertutup, sehingga memerlukan pendingin ruangan berupa AC Central, dengan bantuan jendela hidup yang semakin kecil, setiap naik lantai.
Fungsi	• Kantor Produksi	Sejatinya keseluruhan objek ini merupakan kantor produksi.
	• Studio Syuting	Tidak memiliki studio syuting.
	• Fasilitas Screening	Terdapat mini screening pada atrium ruang komunal.
	• Ruang Komunal	Atrium yang juga didesain sebagai tempat screening, dengan mengaplikasikan sistem aphitheater.
	• Galeri	Galeri ditempatkan disepanjang koridor - koridor ruang

Tabel 1.4.3 Tabel Studi Bi An Tian Studio

TINJAUAN PRESEDEN BY PENDEKATAN



Gambar 1.4.15 CNAD National Art, Crafts and Design Center [13]

CNAD National Art, Crafts and Design Center

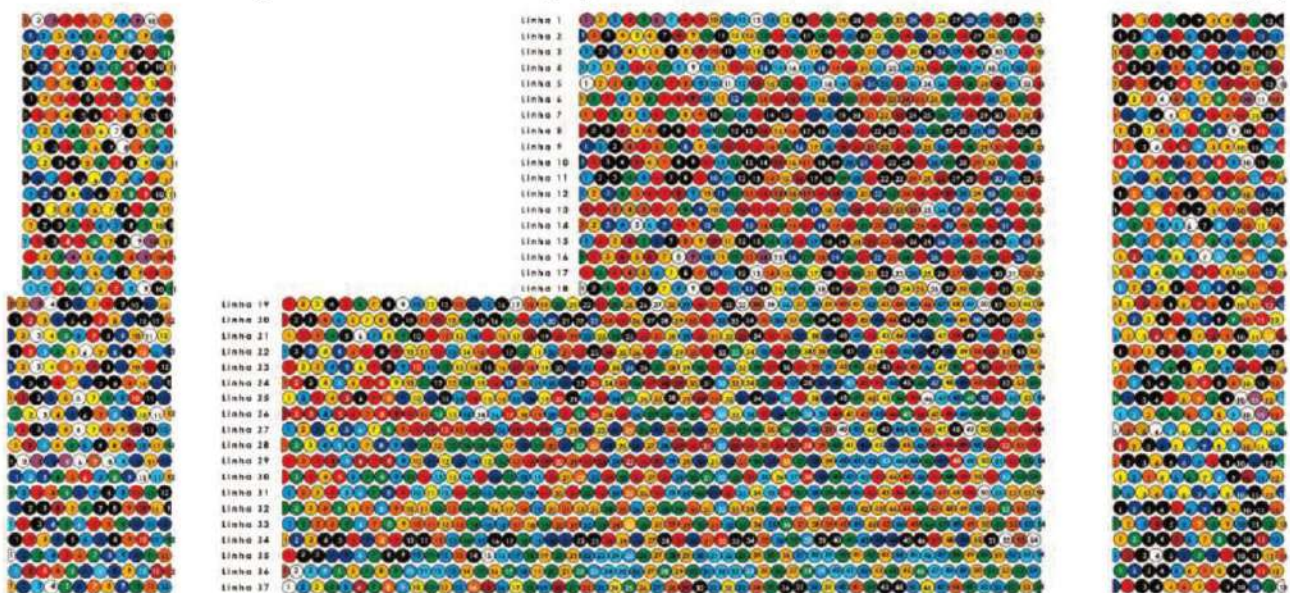
Profil :
Arsitek : Ramos Castellano Arquitectos
Lokasi : Mindelo, Cape Verde
Luas : 0.12 ha
Tahun : 2022
Tipologi : Gallery, Art Center
Konteks : Waktu, Site

Proyek dengan gagasan bangunan ikonik baru. Site ini terdiri dari sebuah rumah tua dalam sejarah Mindelo. Merestorasi, teras, dan dengan bangunan baru di belakang, dengan membangun hubungan

dengan rumah lama. Tutup tong digunakan untuk fasad bangunan ini. Setiap warna pada tutup tong adalah not musik, menggunakan fenomena persepsi sinestesia sehingga komposer dan multi-instrumentalis Caboverdian, Vasco Martins, diundang untuk berpartisipasi dan menulis musik di balik warna. Sebagai bentuk penghormatan kepada tradisi musik pulau-pulau dan mentransmisikan kegembiraan musik visual [13].

RED	RAL 3020	nota Do
ORANGE	RAL 2004	nota Re
GREEN	RAL 5003	nota Mi
DARK BLUE	RAL 5007	nota Fa
DARK YELLOW	RAL 5008	nota Sol
BLUE	RAL 5005	nota La
VIOLET	RAL 4001	nota Si
YELLOW	RAL 5003	notes together
BLACK	RAL 9005	chord
WHITE	RAL 9008	pause
DARK RED	RAL 3008	drone
GRAY	RAL 7021	sequence
BROWN	RAL 8004	rhythm
OLIVE GREEN	RAL 5007	bass

Gambar 1.4.16 Not musik [13]



Gambar 1.4.17 Skema not musik [13]



ASPEK DESAIN	PENERAPAN	CNAD National Art Crafts and Design Center
Visual		Tutup tong digunakan untuk fasad bangunan ini. Setiap warna pada tutup tong adalah not musik, menggunakan fenomena persepsi sinestesia sehingga komposer dan multi-instrumentalis Caboverdian, Vasco Martins.
Akustik		Tidak ada spesifikasi khusus mengenai akustik ruang pada objek ini.
Tekstur		Tekstur dinding bangunan yang cenderung halus. Mengaplikasikan finishing material cat dan metal.
Sirkulasi		Dua sumbu sirkulasi, linear dan vertikal. Pola linear yang intuitif dan vertikal dengan adanya tangga dan elevator.
Penghawaan		Memanfaatkan penghawaan alami, melalui <i>secondary</i> fasad dengan sistem seperti <i>krepyak</i> /jalusi yang dapat dibuka dan tutup secara manual.
Fungsi	• Kantor Produksi	Tidak memiliki kantor produksi.
	• Studio Syuting	Tidak memiliki studio syuting.
	• Fasilitas Screening	Tidak memiliki fasilitas screening.
	• Ruang Komunal	Ruang Komunal disediakan berdampingan dengan kantor pengelola di lantai 4
	• Galeri	Galeri berada di lantai dasar dan lantai 2



ASPEK DESAIN	PENERAPAN	Cineteca Nacional Siglo XXI	Pratt Institute's New Film Department
Visual		 Memberikan suasana dramatis, menggunakan <i>perforated composite panel</i>. ukuran lubang disesuaikan untuk merangsang indra.	 Panel logam berlubang sebagai nilai estetika. Warna netral yang di kombinasikan dengan warna yang kontras.
Akustik		 Menggunakan dinding insulasi untuk meredam bising dari area luar masuk kedalam bioskop.	 Penggunaan serangkaian panel logam berlubang membungkus sebagai dinding insulasi akustik kedap suara.
Tekstur		 Tekstur dinding bangunan yang solid dan halus, mencerminkan kemajuan teknologi yang digunakan dalam sistem bangunan.	 Permainan tekstur <i>finishing</i> dinding halus, dan kasar pada material alami guna untuk memberikan pengalaman ruang.
Sirkulasi		 Terapat 2 pintu masuk dan keluar, dengan pembagian untuk pengunjung dengan kendaraan, dan pengunjung yang berjalan kaki.	 Terapat 3 <i>entrance</i> pada project ini, dengan pembagian sesuai penggunaanya, yaitu : publik, siswa, dan petugas.
Penghawaan		 Memanfaatkan ketinggian langit langit, untuk memperlancar pergerakan udara, sehingga suhu ruang tidak terjebak didalam.	 Ruang yang cenderung tertutup, sehingga memerlukan pendingin ruangan berupa AC <i>Central</i>.
Fungsi	Kantor Produksi	Hanya terdapat kantor perpustakaan.	Sejatinya keseluruhan objek ini merupakan sekolah sekaligus kantor produksi.
	Studio Syuting	Tidak ada.	Terdapat 1 studio kecil dan 1 studio besar yang dapat disekat.
	Fasilitas <i>Screening</i>	• Terdapat 4 massa dengan masing masing 180 kursi	Memiliki 1 fasilitas <i>screening</i> dengan jumlah 90 kursi.
	Ruang Komunal	Kaya akan ruang komunal seperti <i>plaza</i> , taman, <i>amphitheater</i> .	Hanya terdapat lobi.
	Galeri	Tidak hanya galeri, namun juga terdapat museum film.	Tidak terdapat galeri.

Tabel 1.4.5 Tabel Komparasi



**Bi An Tian
Studio**



Suasana ruang tenang dengan permainan warna natural, rangka atap ekspos agar ruang lebih terasa luas.



Memanfaatkan atrium dan rangka atap ekspos untuk memantulkan dan menyalurkan suara.



Kombinasi tekstur dinding bangunan halus, dan sedikit kasar berguna untuk memberikan pengalaman ruang yang berbeda.



Pola sirkulasi pada objek ini melalui koridor menuju atrium, yang menghubungkan ke lantai atas dan ruangan lainnya.



Ruang yang tertutup, sehingga memerlukan pendingin berupa AC *Central*, dengan bantuan jendela hidup.

Sejatinya keseluruhan objek ini merupakan kantor produksi.

Tidak memiliki studio syuting.

Terdapat mini *screening* pada atrium ruang komunal.

Atrium yang juga didesain sebagai tempat *screening*, dengan mengaplikasikan sistem *aphitheater*.

Galeri ditempatkan disepanjang koridor - koridor ruang.

**CNAD National Art
Crafts and Design Center**



Setiap warna pada fasad tutup tong merupakan not musik, dengan menggunakan fenomena persepsi sinestesia.



Tidak ada spesifikasi khusus mengenai akustik ruang pada objek ini.



Tekstur dinding bangunan yang cenderung halus. Mengaplikasikan *finishing* material cat dan metal.



Dua sumbu sirkulasi, linear dan vertikal. Pola linear yang intuitif dan vertikal dengan adanya tangga dan elevator.



Memanfaatkan penghawaan alami, melalui *secondary* fasad dengan sistem seperti *krepyak*/jalusi.

Tidak memiliki kantor produksi.

Tidak memiliki studio syuting.

Tidak memiliki fasilitas *screening*.

Ruang Komunal disediakan berdampingan dengan kantor pengelola di lantai 4.

Galeri berada di lantai dasar dan lantai 2.



KAJIAN PENDEKATAN

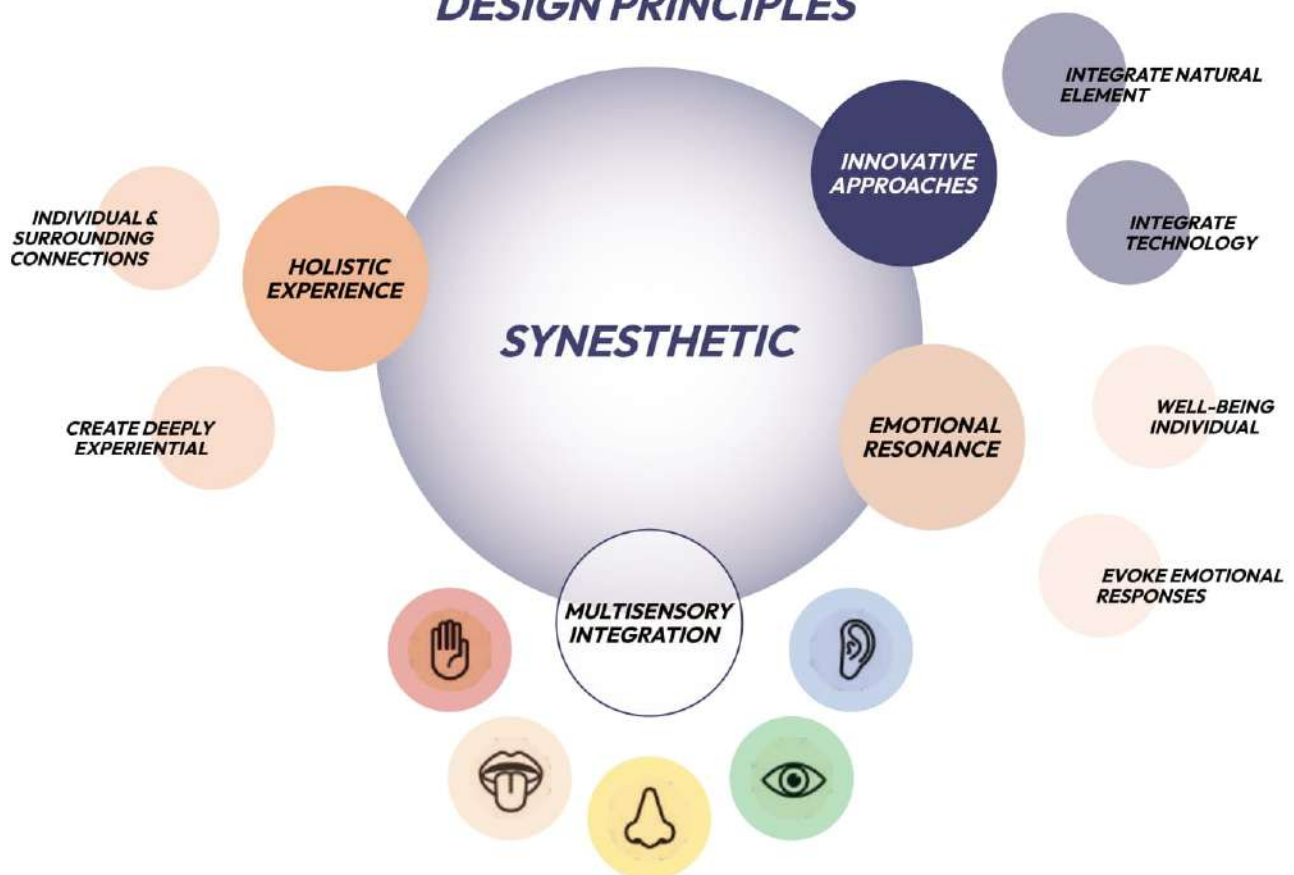
1.5

SYNESTHETIC ARCHITECTURE

Synesthesia adalah fenomena persepsi di mana stimulasi satu jalur sensorik atau kognitif mengarah ke jalur sensorik atau kognitif kedua, sehingga menimbulkan beberapa **persepsi** yang bersamaan dari suatu respon sensorik [14].

Synesthetic Architecture atau *Arsitektur Synesthesia* adalah pendekatan konseptual dalam desain arsitektur yang melampaui penekanan konvensional pada estetika visual. Pendekatan ini melibatkan **integrasi dan stimulasi** yang disengaja dari berbagai pengalaman sensorik dalam lingkungan yang dibangun untuk menciptakan pengalaman ruang yang lebih holistik dan imersif bagi pengguna. Dalam konteks arsitektur, pendekatan ini memperhatikan rancangan ruang yang tidak hanya melibatkan indra visual tetapi juga indra lain seperti pendengaran, taktil, penciuman, dan bahkan perasa [15].

DESIGN PRINCIPLES

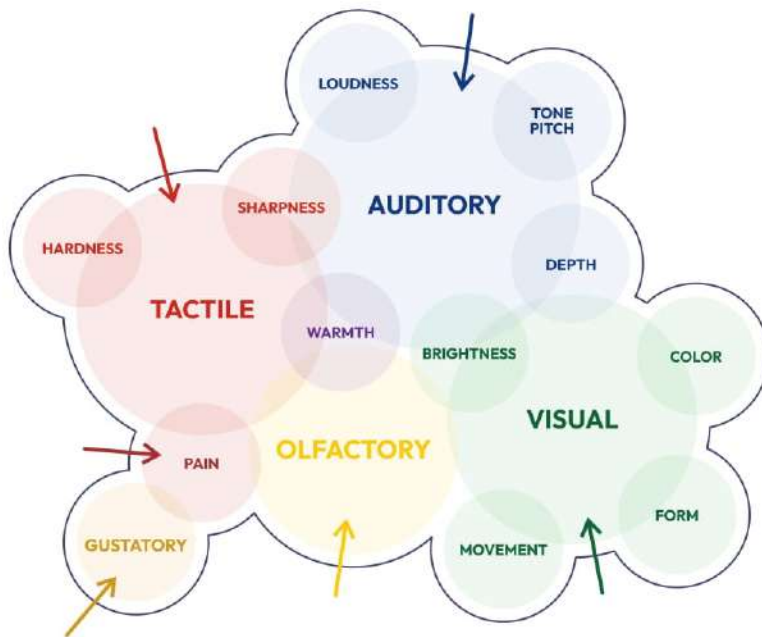


TUJUAN

Mengeksplorasi prinsip-prinsip arsitektur sinestesia untuk menciptakan lingkungan yang membangkitkan respons emosional dan menciptakan **hubungan** yang **lebih mendalam antara individu dan lingkungan** dengan mempertimbangkan interaksi berbagai elemen sensorik. Dengan melibatkan manipulasi cahaya dan bayangan, penggabungan material dengan tekstur yang berbeda, integrasi *soundscape*, penggunaan aroma, dan prinsip integrasi lainnya [14].



CROSS SENSORY CONDITION



Gambar 1.5.1 *Multisensory perceptual object* [16]

Irisan antar indra manusia merujuk pada interaksi atau saling melengkapi fungsi antara satu indra dengan indra lainnya. Setiap indra memiliki fungsi spesifik, tetapi mereka sering kali bekerja secara bersamaan untuk memberikan pengalaman sensorik yang lebih lengkap. Interaksi ini terjadi karena otak mengintegrasikan berbagai informasi sensorik dari berbagai indra untuk menciptakan gambaran yang lebih lengkap tentang dunia di sekitar kita.

COLOR TO SOUND



Gambar 1.5.2 *Color to sound* [16]

COLOR CHARACTER

COLOR	POSITIVE	NEUTRAL	NEGATIVE
BLUE	LOYALTY TRUST SPORTINESS INDEPENDENCE RECOVERY CLEVERNESS SCIENCE HARMONY FRIENDSHIP SYMPATHY FANTASY	DISTANCE COOLNESS MASCULINITY THE GREAT	DESIRE PASSIVITY
RED	LOVE PASSION EROTICISM THE SEDUCTIVE POWER ATTRACTIVENESS HAPPINESS DYNAMICS	SEXUALITY WARMTH NEARNESS THE EXTROVERTED	AGGRESSIVENESS THE FORBIDDEN HATRED THE IMMORAL
YELLOW	THE AMUSING OPTIMISM FRIENDLINESS		ENVY JEALOUSLY FRUGALITY UNTRUTHFULNESS
GREEN	HOPE THE NATURAL THE CALMING THE HEALTHY SAFETY YOUTH THE REFRESHING THE PLEASANT		THE POISONOUS THE UNTRUTH
WHITE	OBJECTIVITY TRUTH THE IDEAL RELIGIOUSNESS	THE LIGHT THE QUIET THE NEW	
GREY		MODESTY	BOREDOM THE DECENT UNFRIENDLINESS COLD-HEARTEDNESS UNCERTAINTY
BLACK		MAGIC SECURITY POWER ELEGANCE	THE HEAVY THE HARD THE SQUARED THE CONSERVATIVE THE INTROVERTED
PURPLE		THE FLIPPED OUT THE EXTRAVAGANT THE INDIVIDUAL THE FANCY	VAIN THE ARTIFICIAL
PINK		TENDERNESS SENSIBILITY CHARM POLITENESS	THE FEMININE THE SMALL THE SWEET THE MILD
ORANGE		THE AROMATIC PLEASURE SOCIABILITY ENJOYMENT	THE NON-OBJECTIVE INTRUSIVENESS
BROWN		COMFORTABLENESS	AUTUMN BITTERNESS
SILVER		RAPIDITY THE MODERN	LAZINESS THE OLD-FASHIONED THE UNEROTIC THE NARROW-MINDED STUPIDITY THE UGLY THE UNENJOYABLE
GOLD		LUXURY FESTIVITY HAPPINESS BEAUTY	SHOWING-OFF PRIDE

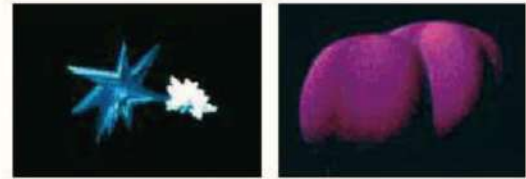
Gambar 1.5.8 *Color Character* [15]

TASTE TO FORM

SWEET	ROUND LINES AND CIRCULAR SHAPES
ACID & SALAD	FRAGMENTED LINES AND ANGULAR SHAPES
BITTER	IRREGULAR LINES AND SHAPES

Gambar 1.5.7 *Taste to form* [16]

SOUND TO FORM

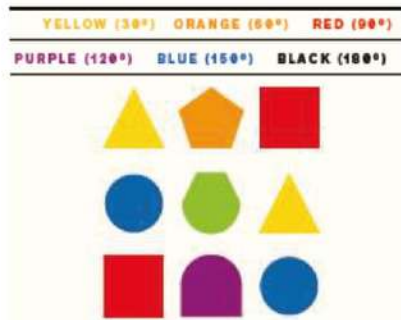


SHARP TONE

SOFT TONE

Gambar 1.5.5 *Sound to form* [16]

COLOR TO FORM



Gambar 1.5.4 *Color to form* [16]

TOUCH TO BRIGHTNESS

	BRIGHT	DARK
TOUCH VIBRATION	SMOOTH	ROUGH
PRESSURE	HARD	SOFT
TOUCH	SHARP	DULL
POWER	LIGHT	HEAVY
TEMPERATURE	COLD	WARM
PAIN	PENETRATING	MUFFLED
ORGAN SENSATION	HUNGER	FULL FEELING

Gambar 1.5.6 *Touch to brightness* [16]

SMELL TO COLOR



Gambar 1.5.9 *Smell to color* [15]

LETTER/NUMBER TO COLOR

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz	MK
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz	MH
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz	JK
0123456789	MK
0123456789	MH
0123456789	JK

Gambar 1.5.3 *Letter/Number to color* [16]

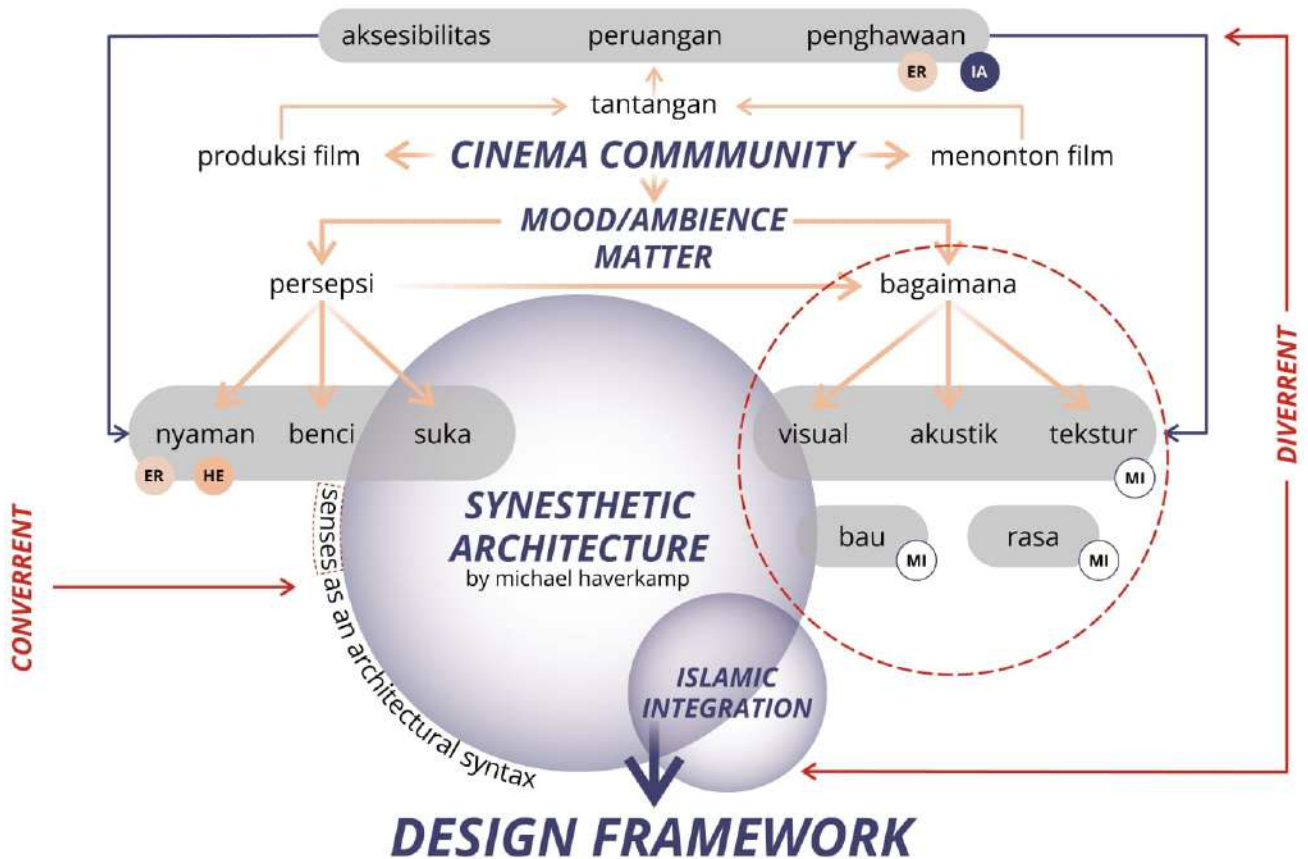
TASTE TO COLOR



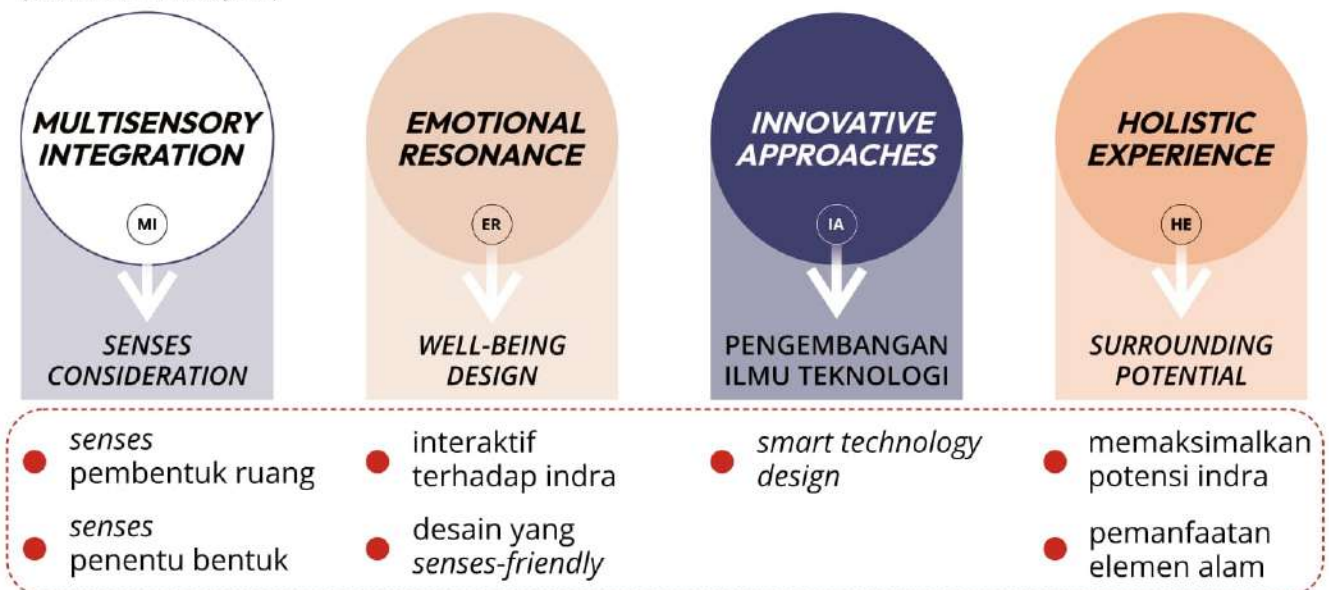
Gambar 1.5.10 *Taste to color* [15]

METHOD

CONCEPT BASED



Pendengaran dan penglihatan adalah mukjizat besar dan *entry point* (titik masuk) segala informasi dan pengetahuan yang dimiliki manusia. Melalui indra tersebut, kebesaran dan keagungan ciptaan-Nya dapat dinikmati dan diteliti oleh manusia sebagai bagian dari pengembangan ilmu pengetahuan dan sains. Maka barang siapa yang tidak menggunakan pendengaran, penglihatan dan hati/akal sebagaimana mestinya (mencari keridhaan Allah) akan sia-sia, dengan kata lain ia termasuk orang yang merugi karena tidak dapat mengambil manfaat dari piranti penalaran tersebut. (Dalam Tafsir Fi Zhilalil Qur'an)



initial ideas

connecting **SEENSEES**, transforming spaces

Sebuah ide desain arsitektur yang **menitikberatkan sebuah indra** dalam mengambil keputusan desain, dengan **menghubungkan** kelima indra, diantaranya yaitu pengelihatian. Gagasan ini berbicara mengenai **bagaimana kita melihat** sebuah bangunan (*sees*), dan **bagaimana bangunan itu dilihat** (*seen*), sehingga dapat mengubah persepsi dan paradigma kebanyakan orang mengenai suatu bentuk dan tampilan ruang, dengan **memanfaatkan transformasi** sesuai teori pendekatan *architecture synesthesia*, sejalan dengan prinsip dan integrasi keislaman.

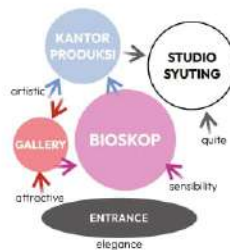
MULTISENSORY INTEGRATION

senses
pembentuk ruang

senses
penentu bentuk

MI 1 zoning karakter massa

menggunakan teori pendekatan **color character** untuk menentukan zonasi massa sesuai dengan fungsi massa.



MI 2 zoning karakter ruang

menggunakan teori pendekatan **color character** untuk menentukan zonasi ruang sesuai dengan fungsi ruang tersebut.



MI 3 bentuk karakter massa

menggunakan teori pendekatan **color to form** dalam proses perubahan massa.



MI 4 respon bentuk dinding

memainkan bentuk dinding yang beragam, dengan menyesuaikan karakter ruang, untuk dapat merangsang indra.



EMOTIONAL RESONANCE

interaktif
terhadap indra

desain yang
senses-friendly

ER 1 signage intuitif

pemilihan bentuk dan warna signage menurut teori **letter to color**, lalu **color to form**.



ER 2 aksesibilitas interaktif

warna serta gelap terang pada aksesibilitas di dukung dengan teori **touch to brightness** dan **color character**.



ER 3 visual ruang inspiratif

pengaplikasian teori **letter/number to color**, **color character** pada elemen pembentuk ruang.



INNOVATIVE APPROACHES

smart technology design

IA 1 dynamic LED installation

menghadirkan warna dinamis pada interior, dengan menerapkan teori *color character*.



IA 2 kinetik fasad

menghadirkan warna dinamis yang merepresentasikan film yang diputar saat itu, dengan teori *color character*.



IA 3 struktur bentang lebar

pada soundstage, karakter akustik pada ruang mempengaruhi bentuk, menurut teori *sound to form*.



HOLISTIC EXPERIENCE

memaksimalkan potensi indra

pemanfaatan elemen alam

HE 1 variasi finishing material

permainan variasi finishing material untuk mencapai akustik ruang yang diinginkan.



HE 2 multisensory outdoor space

pembauan pada taman dipertegas dengan visual hardscape, dengan menggunakan teori *smell to color*.



HE 3 penghawaan dan pencahayaan pasif

memanfaatkan fitur alam untuk mendukung pengalaman ruang, sehingga lebih terasa natural.



pictures generated by AI

DESIGN PHASE

Programming

1. Analisis Ruang

MI 2

ER 3

ER 2

ER 1

HE 1

HE 3

4. Analisis Tampilan

MI 1

ER 1

HE 2

2. Analisis Bentuk

MI 1

MI 3

MI 4

HE 3

5. Analisis Utilitas

IA 1

IA 2

HE 3

3. Analisis Tapak

MI 4

ER 3

IA 2

HE 1

6. Analisis Struktur

MI 3

IA 3

CONCEPT

DEVELOP



BAB 2

PENELUSURAN

KONSEP

2.1 Analisis Fungsi & Ruang

2.2 Analisis Bentuk

2.3 Analisis Tapak

2.4 Analisis Tampilan

2.5 Analisis Sistem Bangunan

2.6 Konsep Makro

2.7 Konsep Tampilan

2.9 Konsep Ruang

2.9 Konsep Tapak

2.10 Konsep Sistem Bangunan

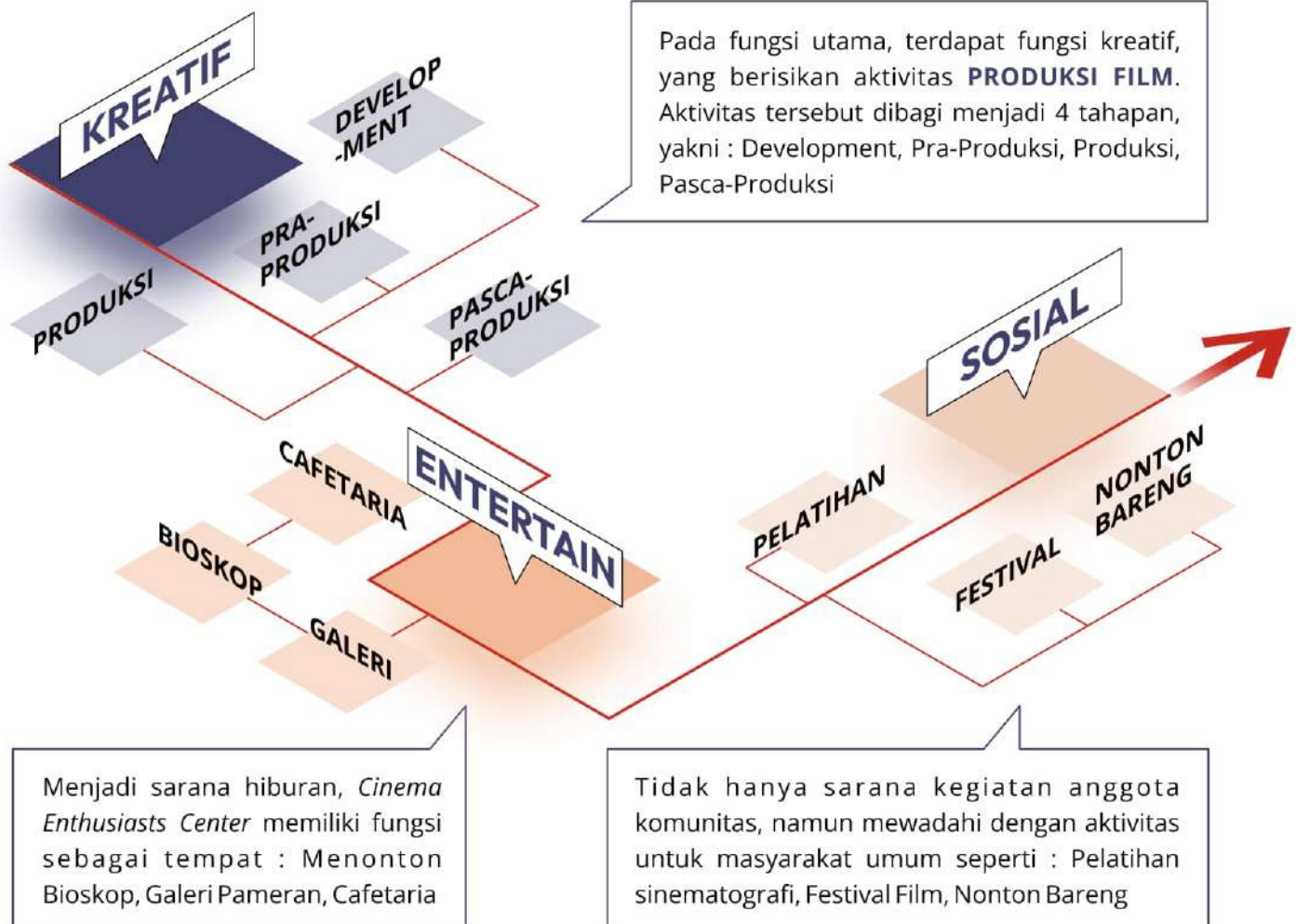
ANALISIS FUNGSI & RUANG

2.1



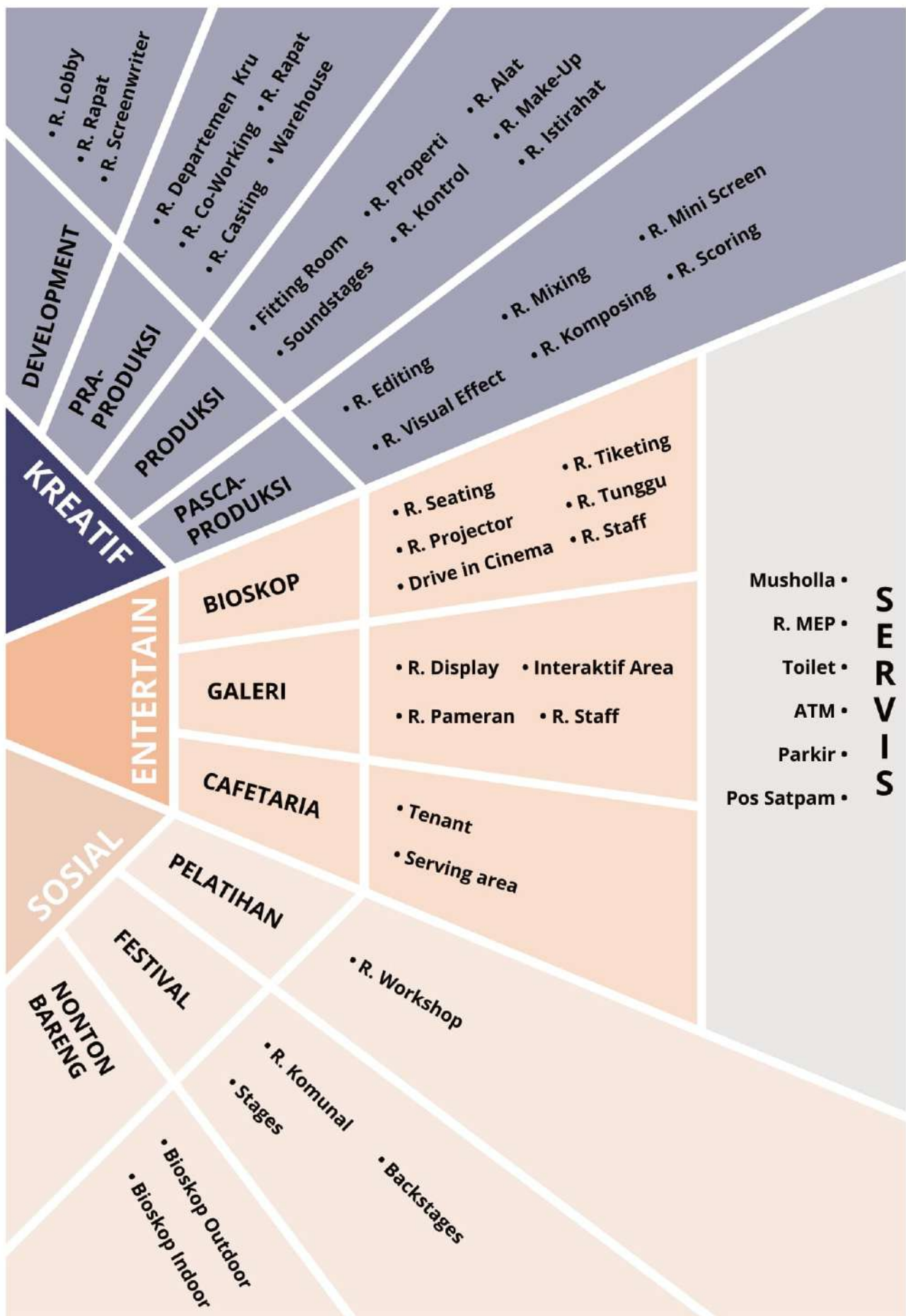
CINEMA ENTHUSIAST CENTER

Dengan tujuan utama untuk **meningkatkan kualitas film** nasional, sebagai pusat kreatif, tempat ini dirancang untuk menjadi wadah yang ideal bagi para penggiat film untuk berkolaborasi, mengasah keterampilan, serta berbagi ide dan pengalaman.

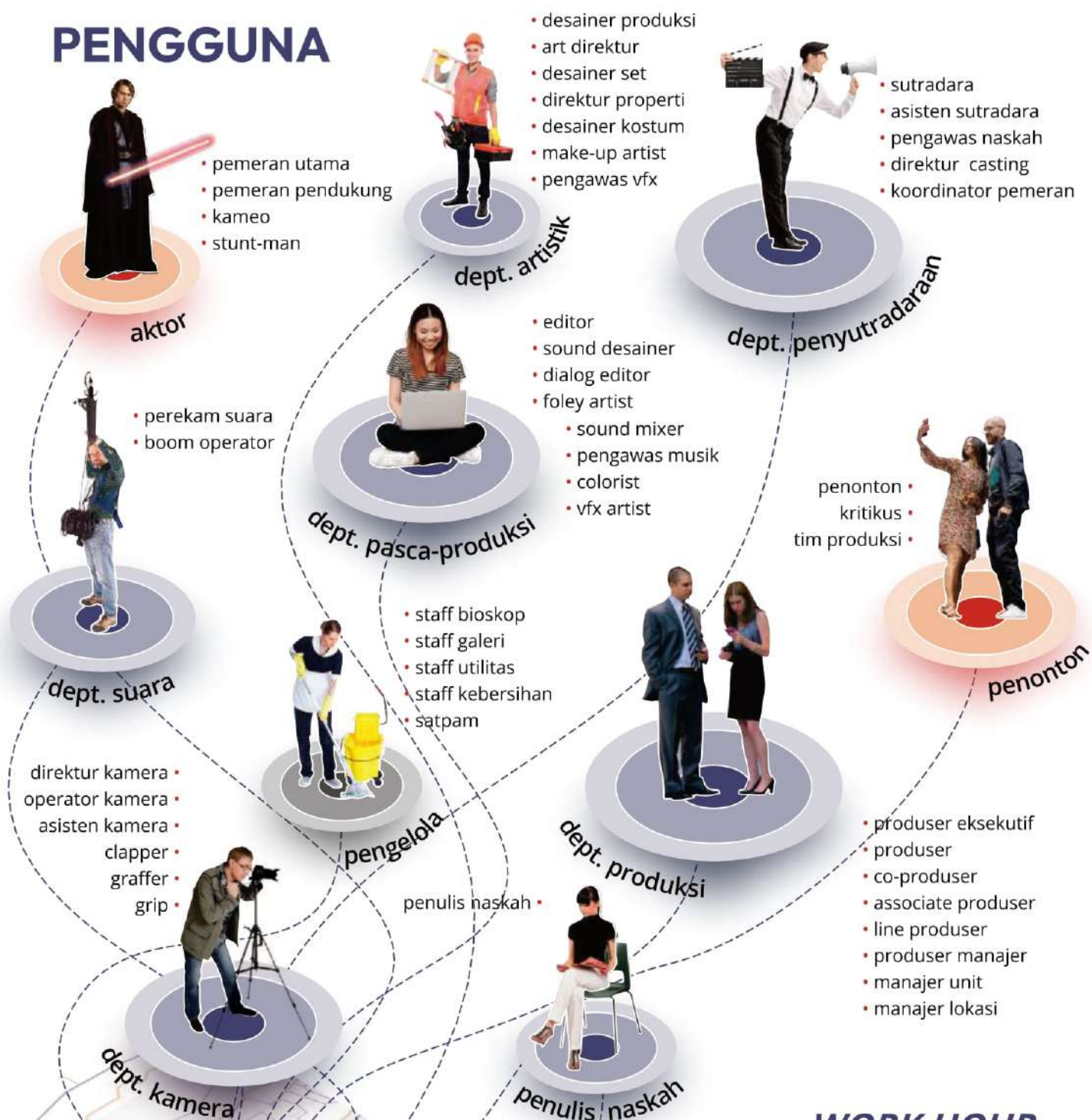


Cinema Enthusiast Center juga **memfasilitasi para penikmat film**, dengan fasilitas bioskop, sampai ruang eksibisi yang modern, sehingga pengunjung dapat menikmati berbagai film yang beragam. Karena project ini berbasis komunitas, *Cinema Enthusiasts Center* juga berperan penting dalam kegiatan sosial seperti seminar /pelatihan, diskusi terbuka, festival dan nonton bareng untuk mempererat relasi, dan dapat **meningkatkan apresiasi terhadap budaya film**, serta memberikan kontribusi positif bagi pengembangan industri film di tanah air.





PENGGUNA



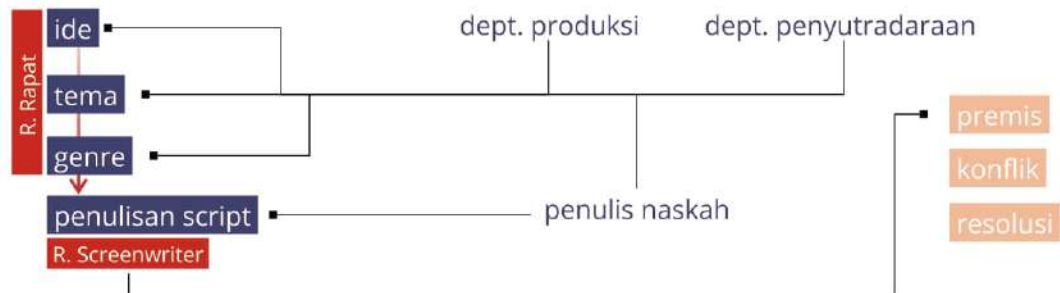
WORK HOUR

Kategori	Durasi
dept. produksi	14 jam
dept. penulis naskah	9 jam
dept. penyutradaraan	14 jam
dept. kamera	14 jam
dept. artistik	14 jam
dept. suara	14 jam
dept. pasca produksi	9 jam
aktor	14 jam
penonton	3 jam
pengelola	14 jam

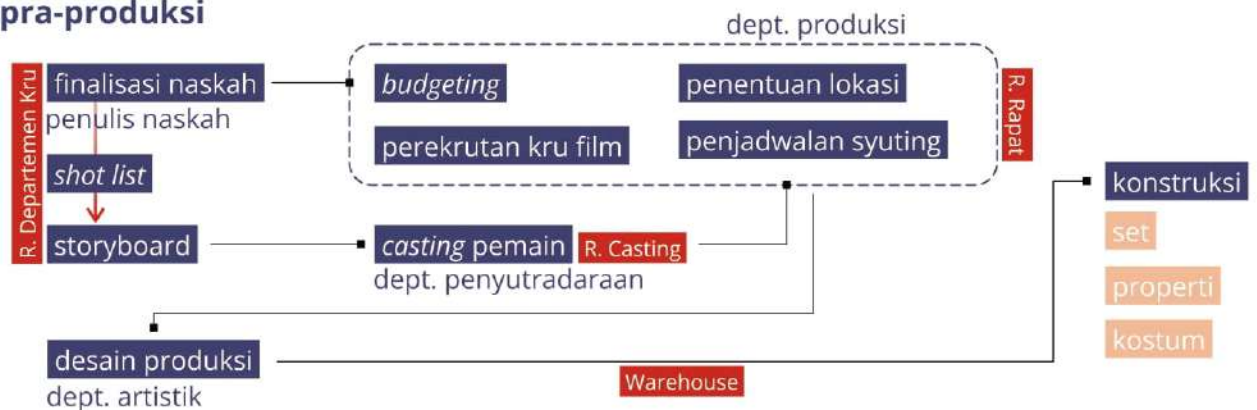


AKTIVITAS PRODUKSI FILM

development



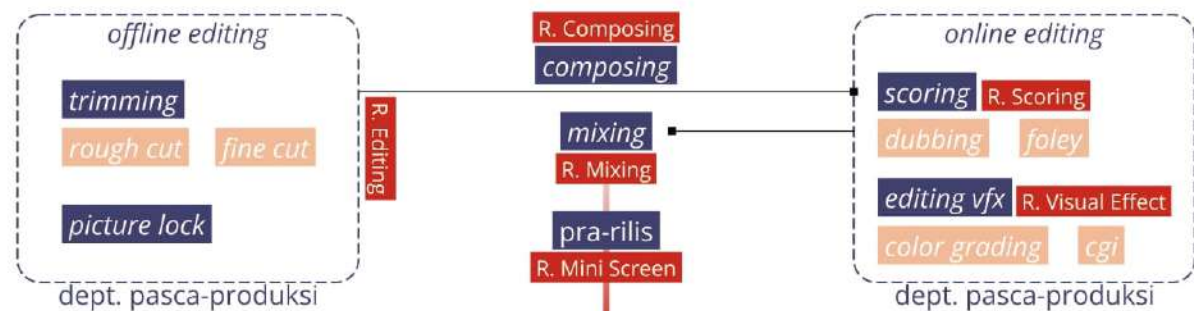
pra-produksi



produksi

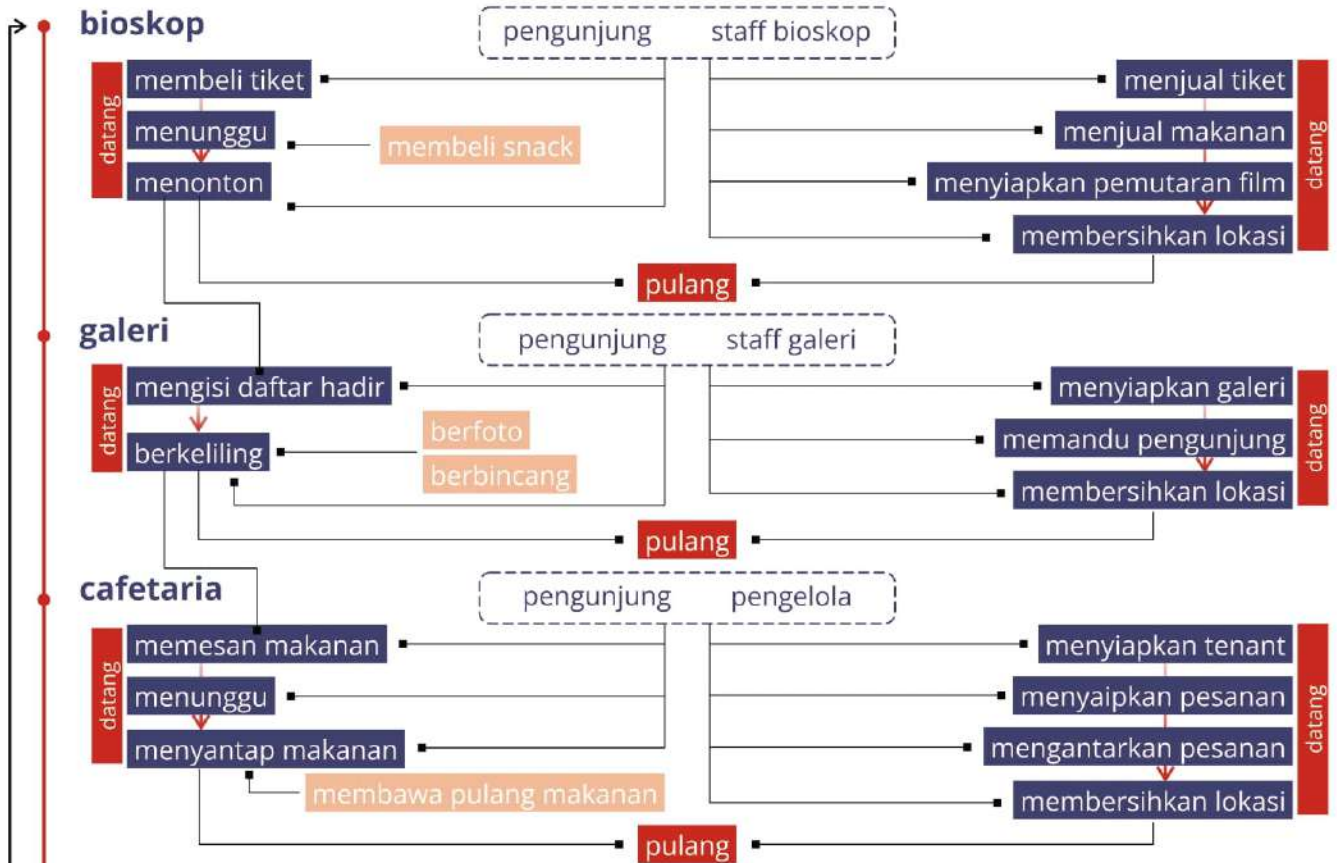


pasca-produksi



DISTRIBUSI

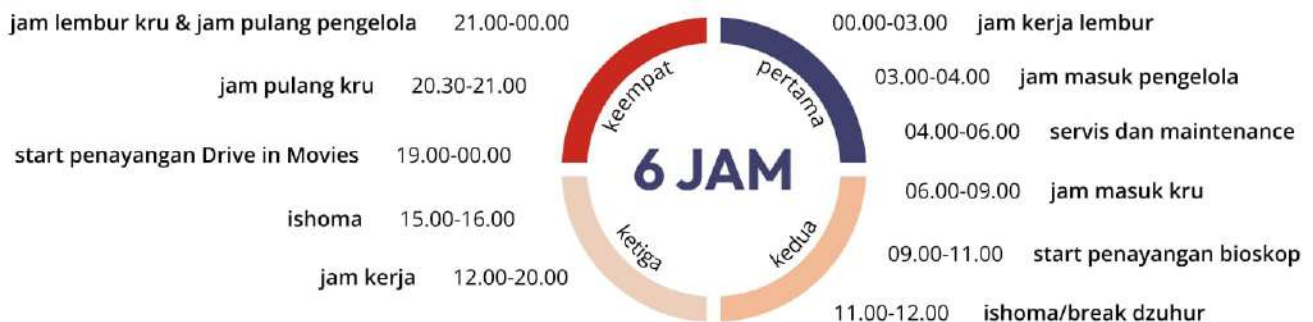
AKTIVITAS ENTERTAINMENT



AKTIVITAS SOSIAL



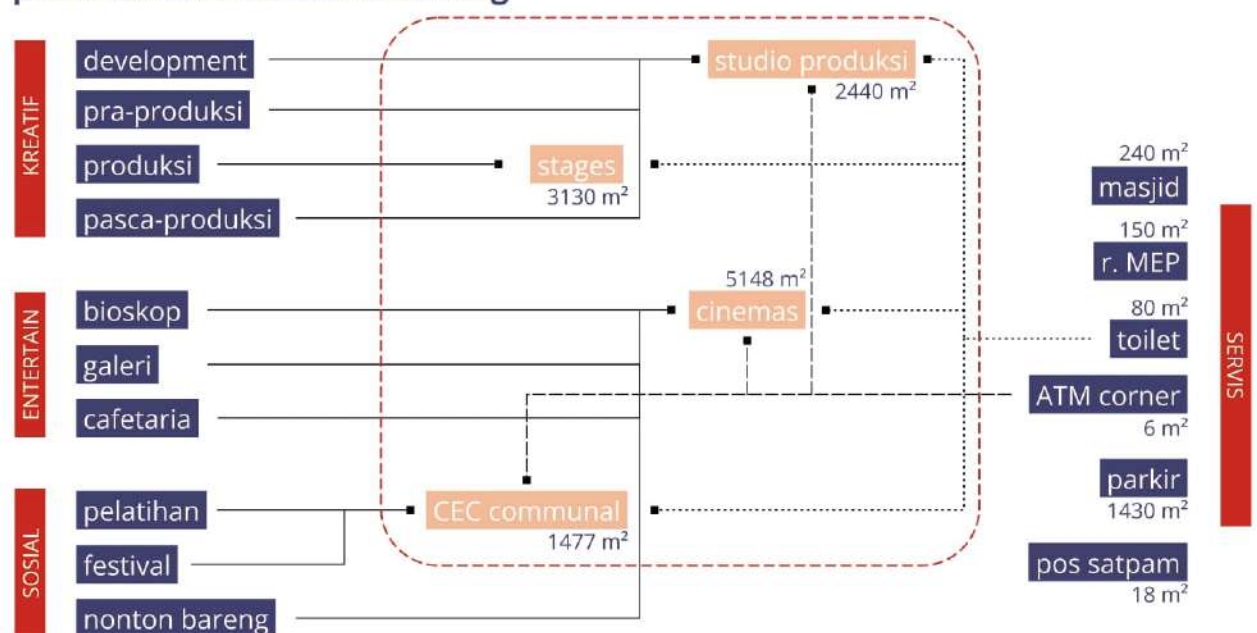
analisis jam operasional



KUANTITAS RUANG

	NAMA RUANG	LUASAN	TOTAL		NAMA RUANG	LUASAN	TOTAL
KREATIF	Lobby	88 m ²		ENTERTAIN	R.Seating	396 m ²	
	R. FDG	100,8 m ²			R.Projector	63 m ²	
	R.Screenwriter	45 m ²			R.Ticketing	13,5 m ²	
	R. Department Kru	360 m ²			R.Tunggu	150 m ²	
	R. Co-Working	180 m ²			R.Staff Bioskop	133,8 m ²	
	R. Rapat	120 m ²			Drive In Movie	2500 m ²	
	R. Casting	135 m ²			R.Display	150 m ²	
	Warehouse	32 m ²			R.Pameran	150 m ²	
	Soundstages	2250 m ²			Interactive Area	150 m ²	
	Fittingroom	36 m ²			R.Staff Galeri	133,8 m ²	
	R.Propterti	150 m ²			Tenant	240 m ²	
	R.Kontrol	93,66 m ²	6052,2 m ²		Serving Area	390 m ²	
	R.Alat	75 m ²		SOSIAL	R.Workshop	240 m ²	
	R.Make-Up	36 m ²			R. Seating	660 m ²	
	R.Istirahat	225 m ²			Stages	75 m ²	
	R.Editing	81 m ²			Backstages	75 m ²	
	R.Composing	27 m ²			Bioskop Indoor	-	
	R.Scoring	450 m ²			Bioskop Outdoor	-	
	R.Visual Effect	54 m ²		SERVIS	Masjid	240 m ²	
	R.Mixing	27 m ²			R.MEP	150 m ²	
	R.Minor Screen	90 m ²			Toilet	80 m ²	
					ATM corner	6 m ²	
					Pos Satpam	18 m ²	
					Parkir	1430 m ²	

perencanaan kebutuhan ruang



KUALITAS RUANG

	NAMA RUANG	ASPEK SENSORI	PENGHAWAAN	MATERIAL	RASA
STUDIO PRODUKSI	Lobby	   	alami, central 5pk	halus, rata	-
	R. FDG	 	alami, central 2pk	kasar, halus, rata	-
	R.Screenwriter	  	alami, split 1/2pk	kasar, halus, rata	-
	R. Department Kru	  	alami, split 1/2pk	kasar, halus, rata	-
	R. Co-Working	   	alami	kasar, bergelombang	-
	R. Rapat	 	alami, central 2pk	kasar, halus, rata	-
	R. Casting	 	central 2,5pk	kasar, rata	-
	Warehouse	  	alami	kasar, halus, rata	-
	R.Editing	  	split 1/2pk	kasar, halus, rata	-
	R.Composing	  	split 1/2pk	kasar, halus, rata	-
	R.Scoring	   	central 5pk	kasar	-
	R.Visual Effect	  	split 1/2pk	kasar, halus, rata	-
	R.Mixing	  	split 1/2pk	kasar, halus, rata	-
	R. Mini Screen	   	central 5pk	kasar, halus, rata	-
STAGES PRODUKSI	Soundstages	 	central 10pk	kasar, rata	-
	Fittingroom	   	split 1pk	kasar, halus, rata	-
	R.Properti	 	alami	kasar, halus, rata	-
	R.Kontrol	 	split 1/2pk	kasar, rata	-
	R.Alat	 	split 1/2pk	kasar, halus, rata	-
	R.Make-Up	   	split 1pk	kasar, halus, rata	manis, masam
	R.Istirahat	   	alami, central 5pk	kasar, halus, bergelombang	manis
CEINEMAS	R.Seating	   	central, 10pk	kasar, halus, bergelombang	manis, masam, pahit
	R.Projector	 	central, 2pk	kasar, rata	-
	R.Ticketing	  	central, 5pk	kasar, halus, rata	-
	R.Tunggu	  	alami, central 5pk	kasar, halus, bergelombang	-
	R.Staff	 	alami, split 1/2pk	kasar, rata	-
	Drive In Movie	  	alami	kasar, rata	-
	R.Display	   	central 10pk	kasar, halus, bergelombang	manis, masam, pahit
	R.Pameran	   	central 10pk	kasar, halus, bergelombang	manis, masam, pahit
	Interactive Area	   	central 10pk	kasar, halus, bergelombang	manis, masam, pahit
	Tenant	  	alami, central 5pk	halus, rata	manis, masam, pahit
CEC COMMUNAL	Serving Area	   	alami, central 5pk	kasar, halus, bergelombang	manis, masam, pahit
	R.Workshop	   	alami	kasar, halus, rata	manis
	Stages	   	central, 5pk	kasar, halus, bergelombang	manis
	Backstages	  	central, 5pk	kasar, halus, bergelombang	-
SERVIS	Masjid	   	alami, split 2,5pk	kasar, halus, rata	-
	R.MEP	 	alami	kasar, rata	-
	Toilet	   	alami	kasar, rata	-
	ATM corner	  	central 2pk	halus, rata	-
	Parkir	 	alami	kasar, rata	-
	Pos Satpam	 	alami	halus, rata	-

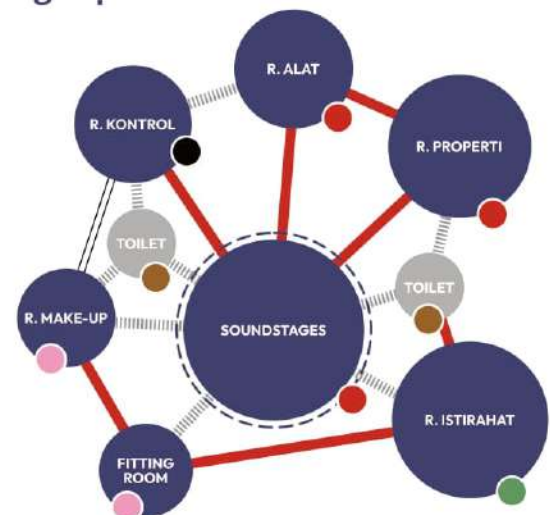


AROMA	VIEW	PENCAHAYAAN	CEILING	AKUSTIK
aromatic, fruity	jalan row 30, tnbt	alami, LED 300lux	±4 m	±60 dB(A)
-	gn. arjuno	alami, LED 300lux	±3 m	±40 dB(A)
-	gn. arjuno	alami, LED 350lux	±3 m	±20 dB(A)
-	gn. arjuno	alami, LED 350lux	±3 m	±40 dB(A)
aromatic fruity	jalan row 30, tnbt	alami, LED 300lux	±3 m	±60 dB(A)
-	jalan row 30, tnbt	alami, LED 300lux	±3 m	±40 dB(A)
-	jalan row 30, tnbt	LED 100lux	±5 m (tilted)	soundproofing 20dB(A)
-	-	alami, LED 100lux	±5 m	soundproofing 20dB(A)
-	gn. arjuno	alami, LED 150lux	±3 m	soundproofing 20dB(A)
-	gn. arjuno	alami, LED 150lux	±3 m	soundproofing 20dB(A)
aromatic	-	LED 100lux	±5 m (tilted)	soundproofing 50dB(A)
-	gn. arjuno	alami, LED 150lux	±3 m	soundproofing 20dB(A)
-	gn. arjuno	alami, LED 150lux	±3 m	soundproofing 20dB(A)
aromatic, fruity, spicy	-	LED 100lux	±3,5 m (tilted)	soundproofing 50dB(A)
-	-	LED 750lux	±10 m (tilted)	soundproofing 50dB(A)
aromatic, balsamic	-	LED 150lux	±3 m	±40 dB(A)
-	-	alami, LED 150lux	±4 m	±20 dB(A)
-	soundstages	alami, LED 150lux	±3 m	±20 dB(A)
-	-	alami, LED 150lux	±4 m	±20 dB(A)
-	-	LED 150lux	±3 m	±40 dB(A)
aromatic, balsamic	taman/lanskap multisensori	LED 300lux	±4 m	±60 dB(A)
aromatic, fruity, spicy	-	LED 100lux	±5 m (tilted)	soundproofing 50dB(A)
-	-	LED 100lux	±3 m	soundproofing 20dB(A)
-	-	LED 300lux	±4 m	±40 dB(A)
-	jalan row 30, tnbt	alami, LED 300lux	±4 m	±60 dB(A)
-	-	alami, LED 150lux	±3 m	±40 dB(A)
-	jalan row 30, tnbt, gn. buthak	alami, CFL 100lux	-	±40 dB(A)
aromatic, fruity	-	LED 100lux	±3 m	±60 dB(A)
aromatic, fruity	-	LED 100lux	±4 m	±60 dB(A)
aromatic, fruity, spicy	-	LED 100lux	±2,5 m	±60 dB(A)
aromatic, fruity, spicy	-	alami, LED 300lux	±4 m	±40 dB(A)
aromatic, fruity, spicy	jalan row 3, tnbt	alami, LED 150lux	±4 m	±60 dB(A)
aromatic, fruity	jalan row 30, tnbt, gn. buthak	alami, LED 350lux	±4 m	±60 dB(A)
aromatic, fruity	-	LED 100lux	±5 m (tilted)	soundproofing 20dB(A)
-	-	LED 100lux	±5 m	soundproofing 20dB(A)
aromatic, balsamic	jalan row 30, tnbt, gn.arjuno	alami, LED 300lux	±4 m (tilted)	±40 dB(A)
-	-	LED 200lux	±4 m	±60 dB(A)
balsamic	-	LED 200lux	±3 m	±20 dB(A)
aromatic	-	LED 200lux	±3 m	±20 dB(A)
-	jalan row 30, tnbt, gn. buthak	alami, CFL 100lux	-	±60 dB(A)
-	jalan row 30, parkir	alami, LED 150lux	±3 m	±40 dB(A)

makro



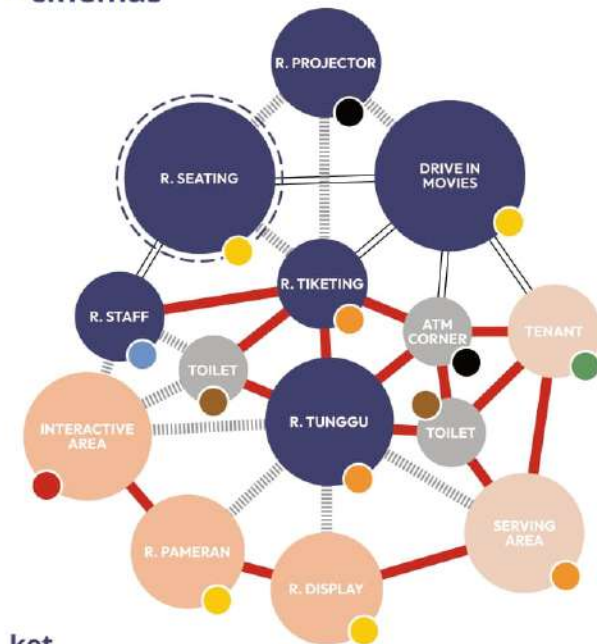
- stages produksi



ket.

 produksi
 servis

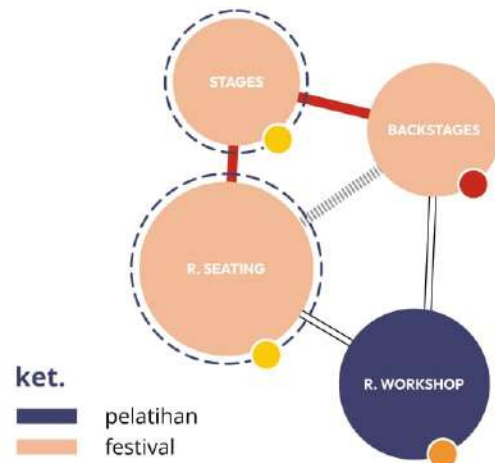
• cinemas



ket.

■ bioskop
■ galeri
■ cafeteria
■ servis

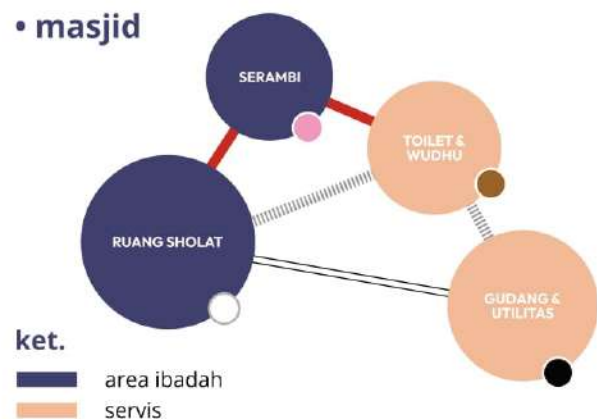
• CEC communal



ket.

■ pelatihan
■ festival

• masjid



ket.

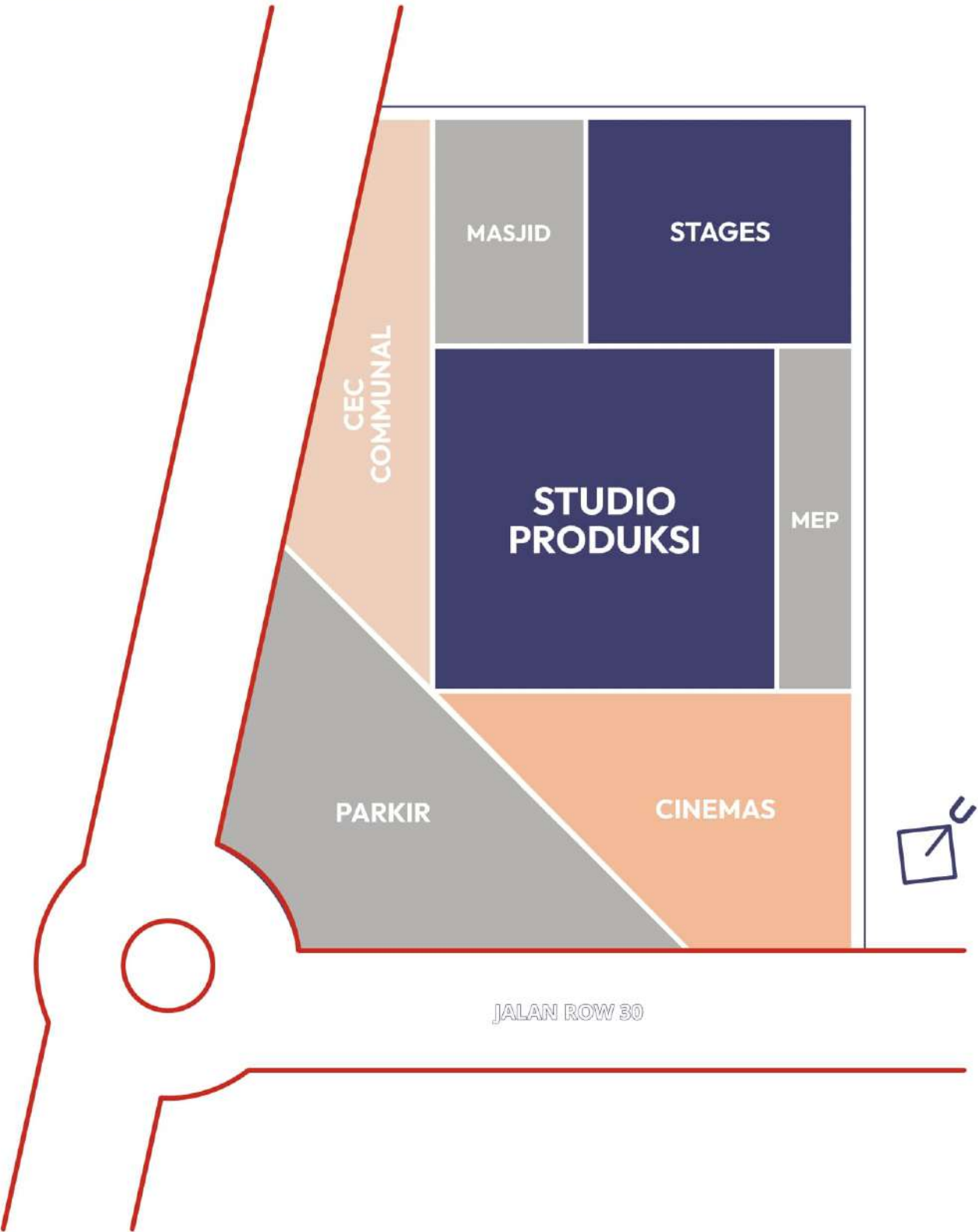
■ area ibadah
■ servis

SYNESTHESIA COLOR CODING

WARNA	KARAKTER	MASSA	RUANG	HEX
● biru	<i>cleverness</i>	studio produksi	r. departmen kru, screen writer, editing, composing, scoring, vfx, mixing, staff	#6699FF
● merah	<i>passion</i>	stages	r. casting, warehouse, soundstage, alat, properti, interactive area, backstage	#CC3300
● jingga	<i>sociability</i>	CEC communal, parkir	r. fdg, rapat, co-working, lobby, tiketing, tunggu, serving area, workshop	#FF9933
● kuning	<i>amusing</i>	cinemas, drive in movies	r. mini screen, seating, drive in movies, pameran, display, stages	#FFCC00
● hijau	<i>healthy & safety</i>	pos satpam	r. istirahat	#669966
● merah muda	<i>charm</i>	-	r. make up, fitting room, serambi	#FF99CC
○ putih	<i>quite</i>	masjid	ruang sholat	#FFFFFF
● coklat	<i>comfort</i>	-	toilet	#996633
● hitam	<i>power</i>	MEP	r. projector, kontrol, atm corner	#1A1A1A

BLOCK PLAN

makro



mikro

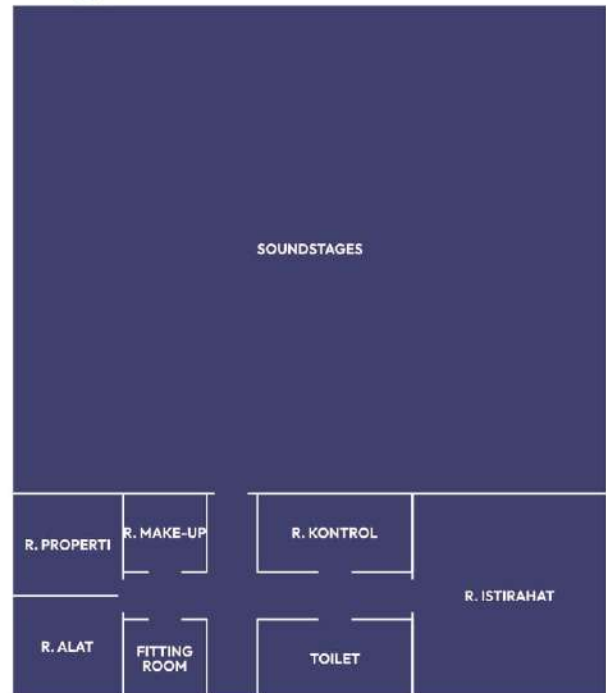
• studio produksi



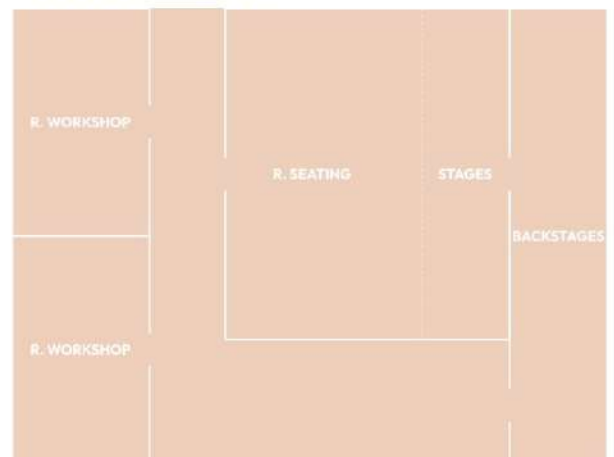
• cinemas



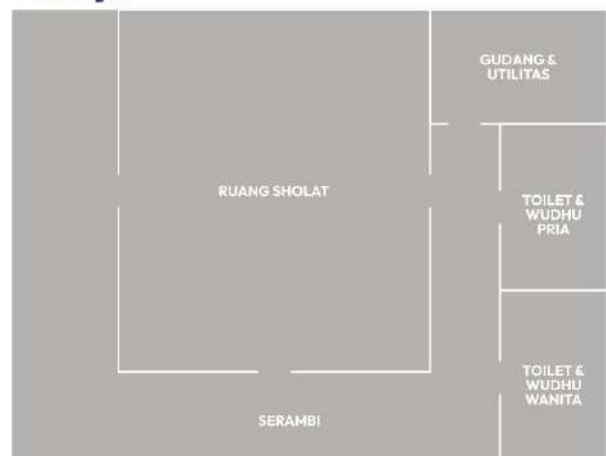
• stages



• CEC communal

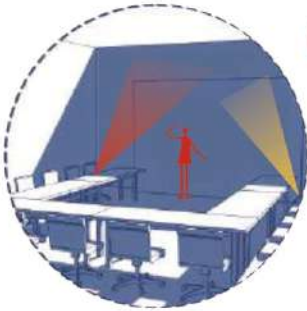


• masjid



studio produksi

IA 1 dynamic LED installation



HE 1 variasi finishing material

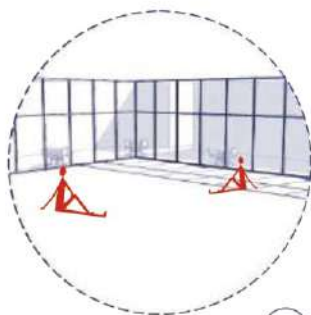
ER 3 visual ruang inspiratif



ER 1 signage intuitif

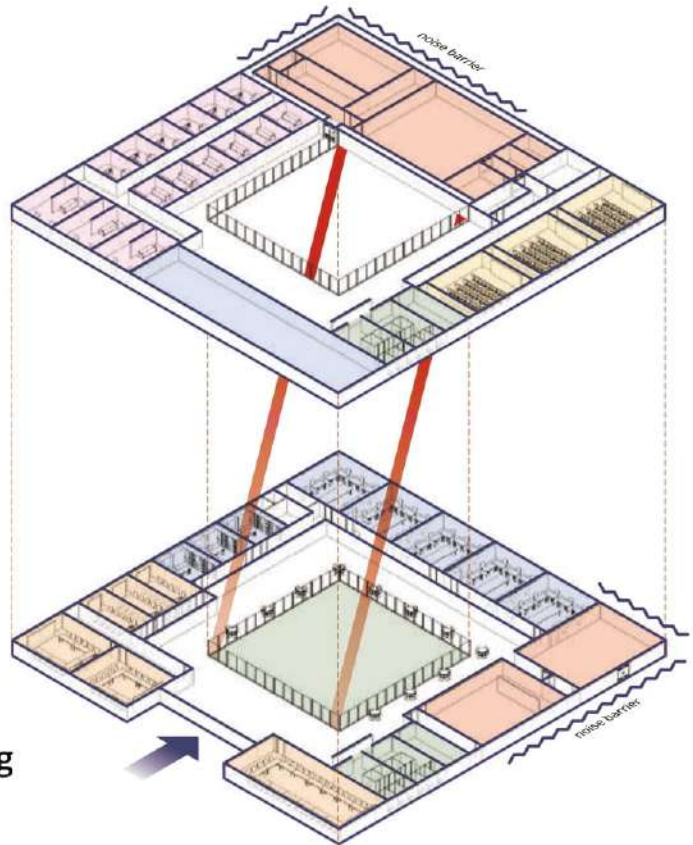
ER 2 aksesibilitas interaktif

HE 3 penghawaan dan pencahayaan pasif

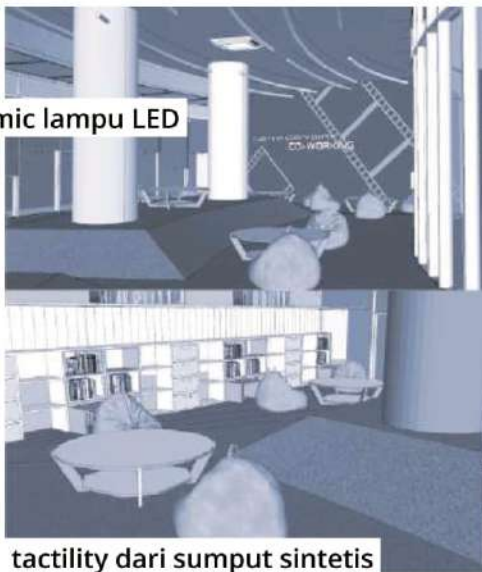


MI 2 zoning karakter ruang

HE 2 multisensory outdoor space



dynamic lampu LED



skylight pencahayaan alami

fleksibilitas bentuk beanbag terhadap tubuh

tactility dari sumput sintetis



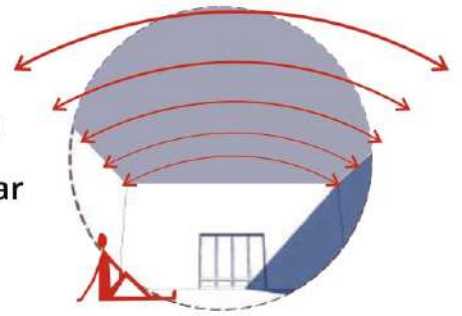
stages



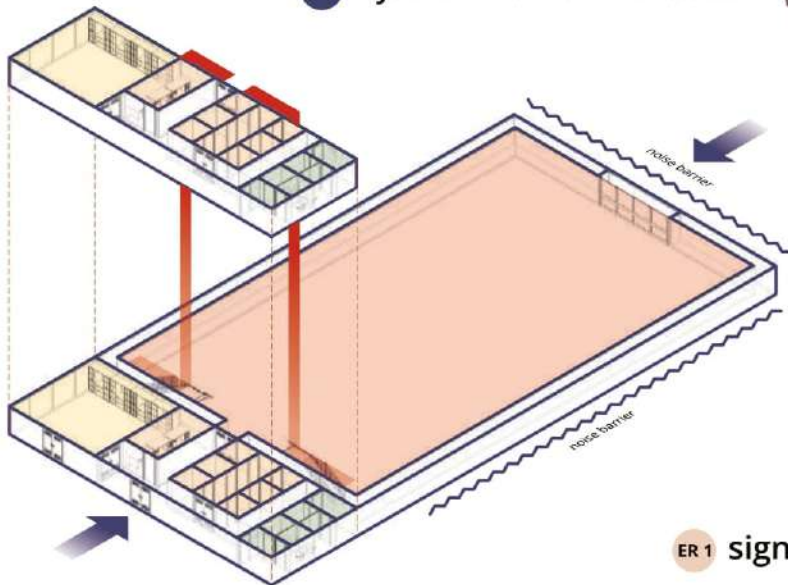
HE 3 penghawaan dan pencahayaan pasif

MI 3 bentuk karakter massa

IA 3 struktur bentang lebar



IA 1 dynamic LED installation

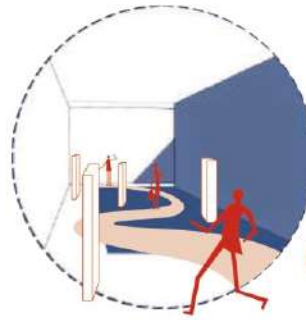


ER 1 signage intuitif



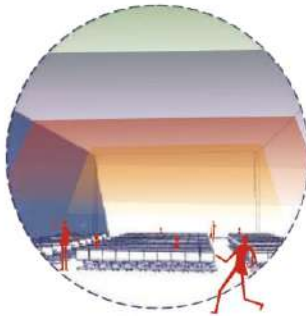
cinemas

ER 1 signage intuitif

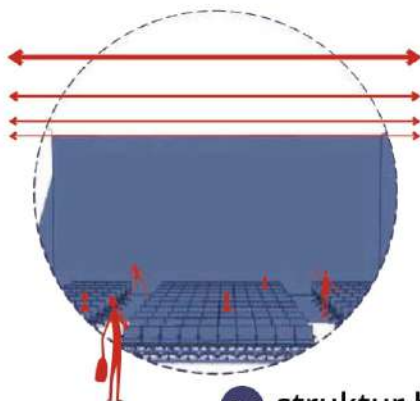
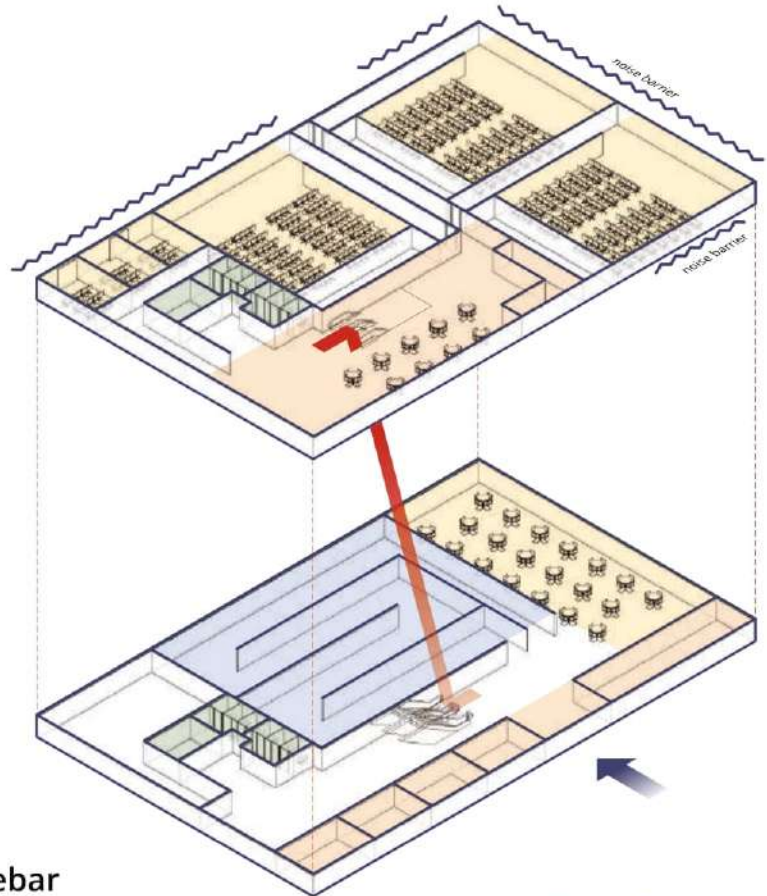


ER 2 aksesibilitas interaktif

HE 1 variasi finishing material



IA 1 dynamic LED installation

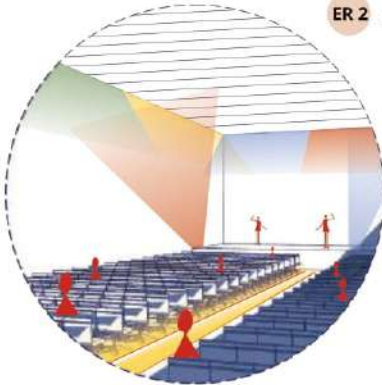


IA 3 struktur bentang lebar



CEC communal

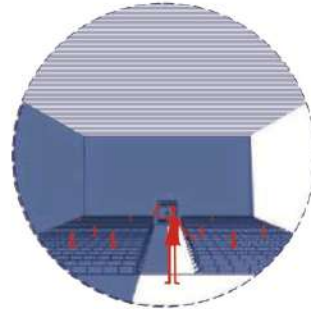
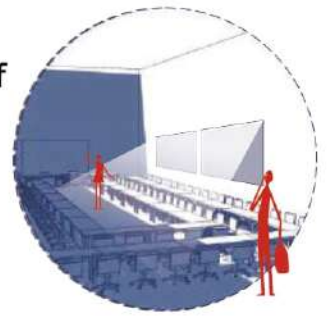
IA 1 dynamic LED installation



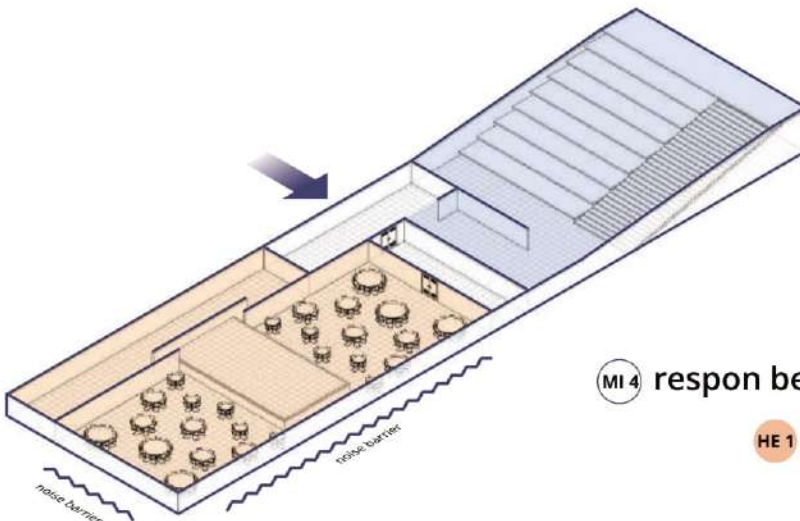
ER 2 aksesibilitas interaktif

ER 1 signage intuitif

HE 3 penghawaan dan pencahayaan pasif



IA 3 struktur bentang lebar



MI 4 respon bentuk dinding

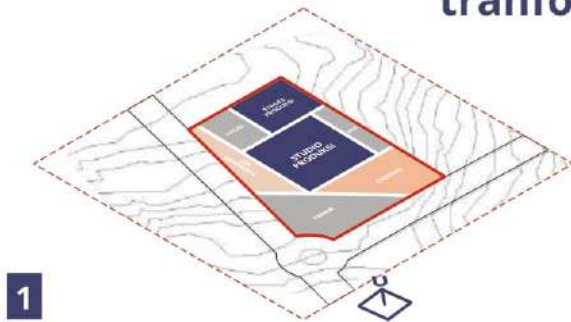
HE 1 variasi finishing material



ANALISIS BENTUK & ZONASI

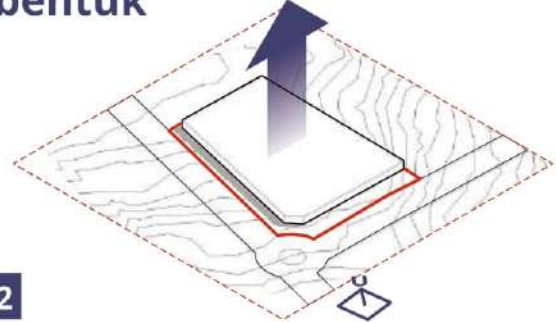
2.2

tranformasi bentuk



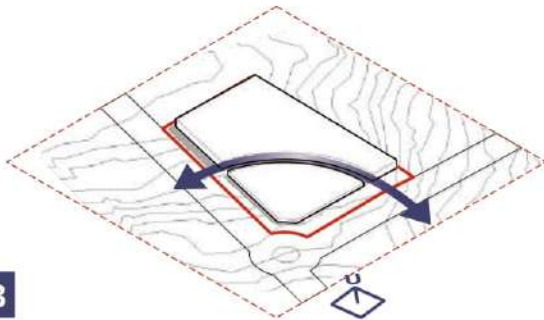
1

berangkat dari blokplan, menjadi sebuah zoning sesuai fungsi pada tapak.



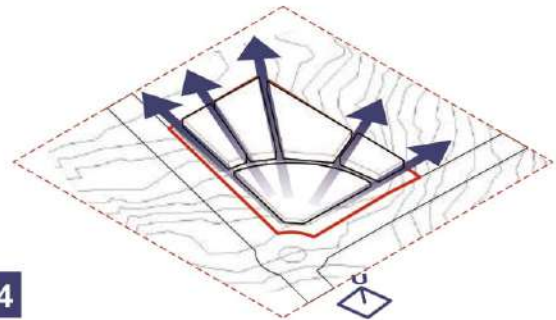
2

membuat massa secara garis besar dari zoning.



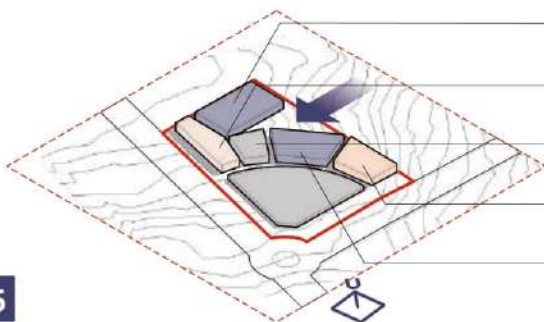
3

melakukan pengurangan, sebagai sirkulasi dalam tapak.



4

melakukan pengurangan untuk memecah massa, dengan komposisi radial



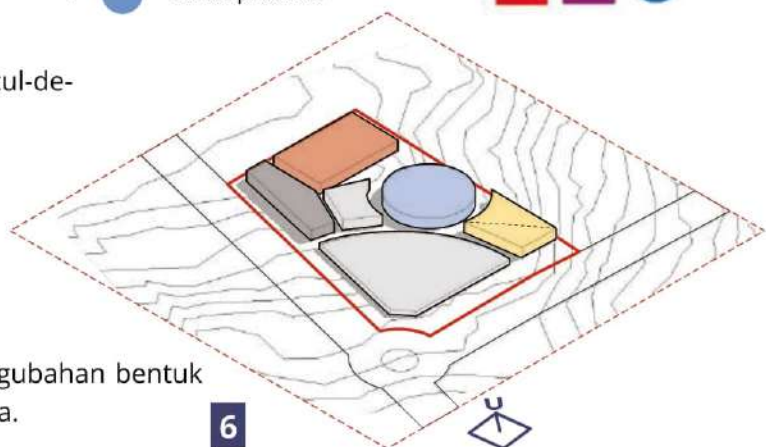
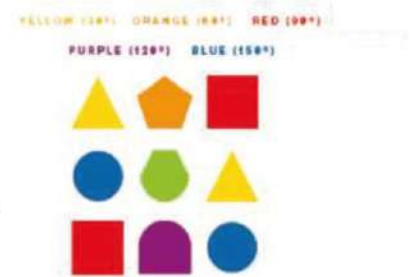
5

melakukan pengurangan dengan skema cul-de-sac sebagai courtyard

*cec communal menjadi satu dengan cinemas

*cec communal menjadi gedung parkir

- stages
- gedung parkir
- masjid
- cinemas & CEC communal
- studio produksi



6

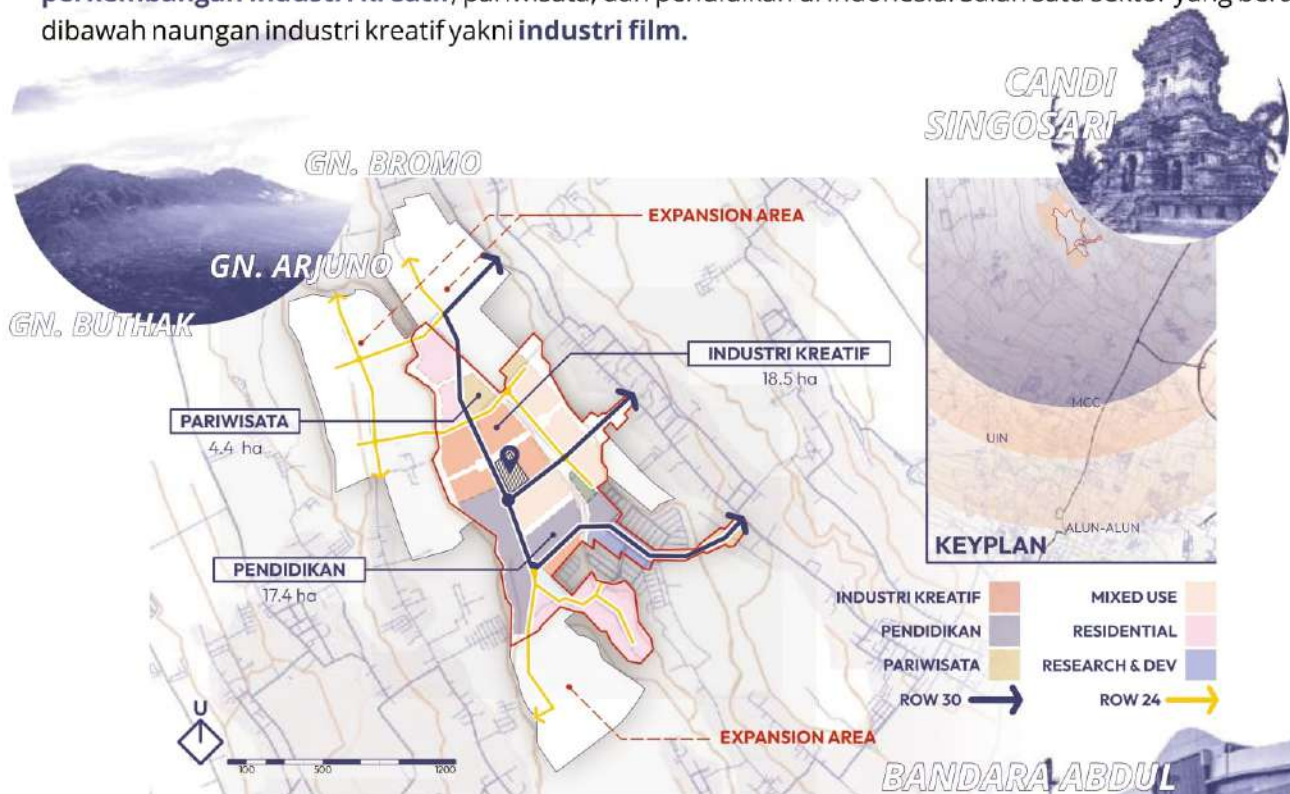
Dengan teori pendekatan color to form, gubahan bentuk kembali menyesuaikan dari karakter warna.

ANALISIS TAPAK

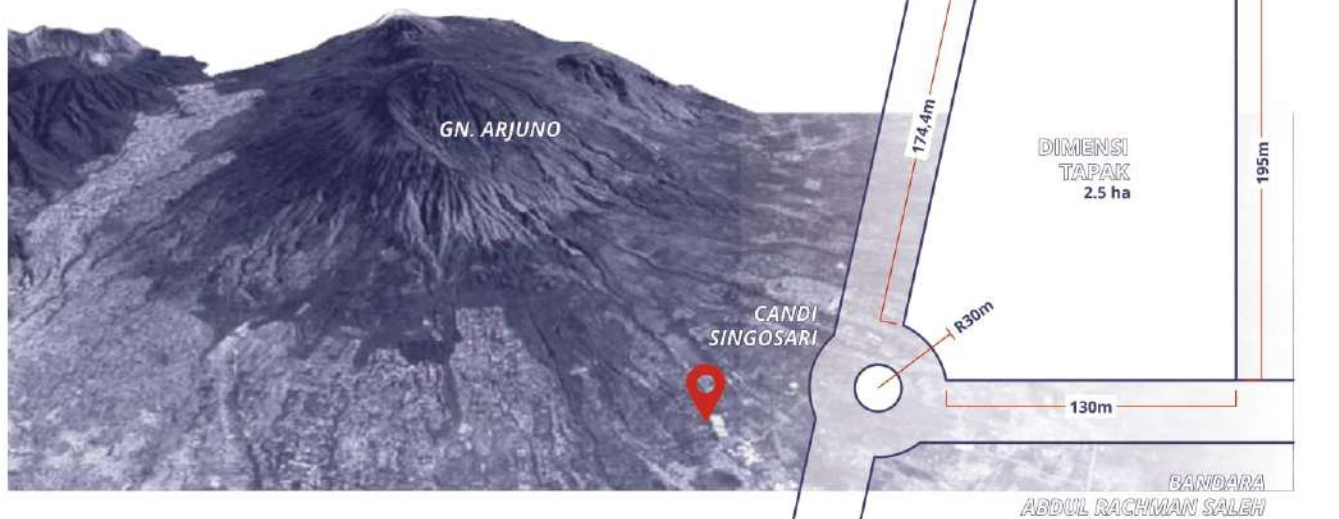
2.3

MASTERPLAN KEK SINGHASARI

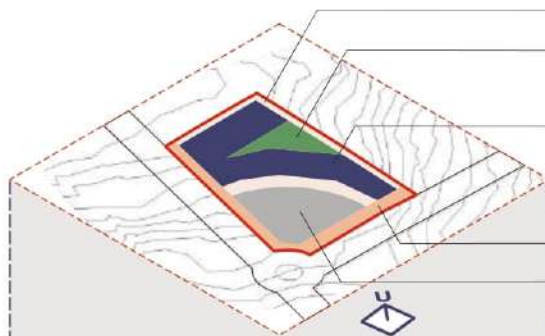
KEK Singhasari merupakan kawasan ekonomi khusus yang mendukung digitalisasi **perkembangan industri kreatif**, pariwisata, dan pendidikan di Indonesia. Salah satu sektor yang berada dibawah naungan industri kreatif yakni **industri film**.



Berada di lokasi yang strategis, dimana mudah dijangkaunya aksesibilitas seperti bandara, situs candi singosari, serta panorama gunung arjuno, buthak, dan tnbt yang menjadi tarikan wisatawan. KEK Singosari menjadi bagian dari KEK Indonesia yang merupakan **Ekosistem Digital** pertama di Indonesia



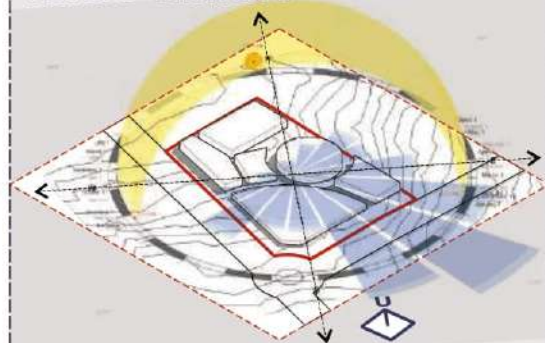
• land use



- GSB : $\geq 3m = 5m$
- KDH : $40\% \times 2,55 \text{ ha} = 1,02 \text{ ha}$
- KDB : $60\% \times 2,55 \text{ ha} = 1,53 \text{ ha}$
- GSJ : $0.5 \text{ lebar jalan} = 15m$
- PARKIR : $5600m^2$

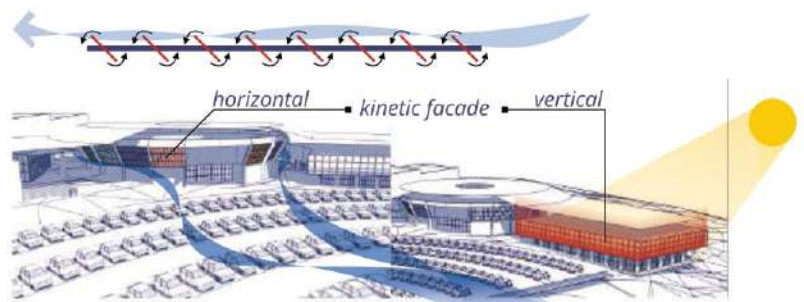
Perda kabupaten Malang No 1 Tahun 2018

• micro climate

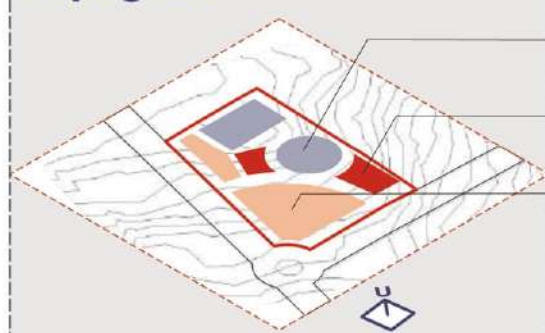


Berdasarkan arah edar matahari pada tapak, massa **cinemas** dan **CEC communal** mendapat sinar matahari lebih banyak dibandingkan massa yang lain

Angin dengan kecepatan rata-rata 6 m/s (*Moderate breeze*), secara dominan berhembus dari arah tenggara dapat dimanfaatkan sebagai fitur penggerak kinetik fasad

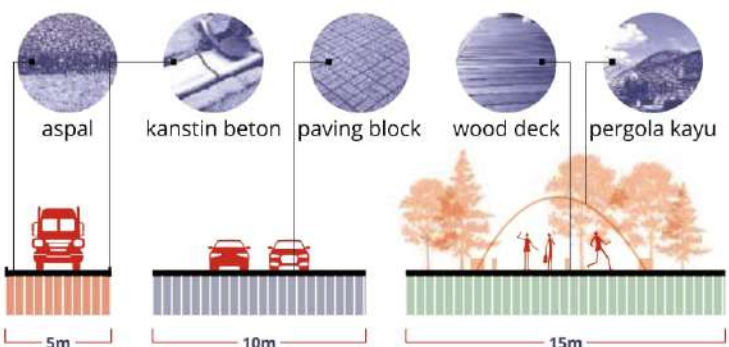
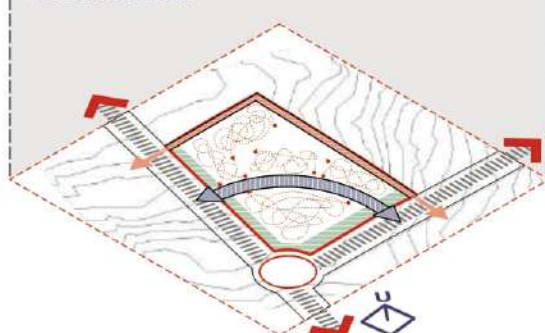


• topografi



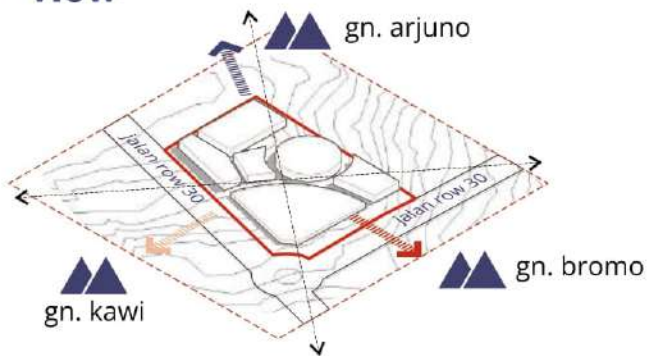
- Fill : Studio Produksi & Stages
- Cut : Cinemas & Masjid
- Cut & Fill : Parkir & CEC Communal

• sirkulasi

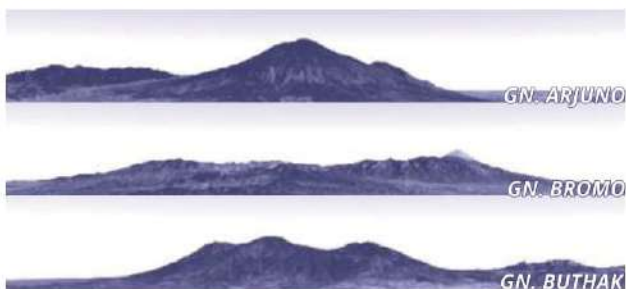


- Sirkulasi Servis (Utilitas & Emergency)
- Sirkulasi Kendaraan Pengguna
- Sirkulasi Pedestrian (Lanskap Multisensori)
- Sirkulasi dalam bangunan
- Sirkulasi Jalan Utama

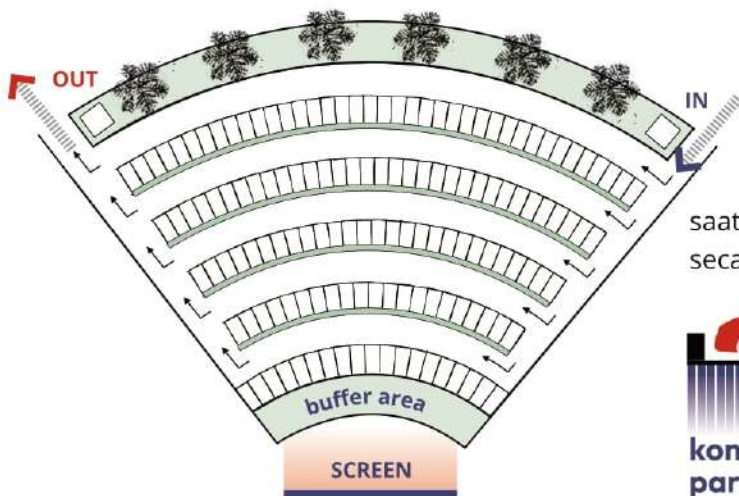
• view



mengarahkann orientasi dan wajah bangunan pada potensi view, untuk menstimuli indra pengelihatan pengguna. dengan banyak bukaan seperti jendela hidup, maupun jendela mati.



sirkulasi parkir-drive in movies



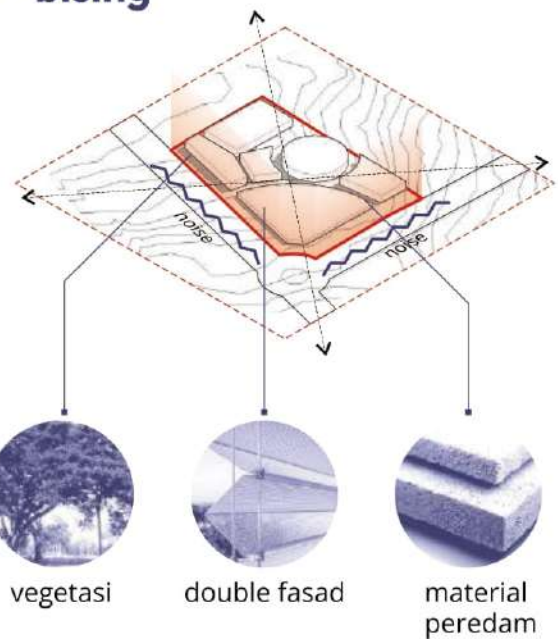
area drive in movies deesain menjadi satu dengan area parkir, karena sifat bioskop drive in movies yang **insidental**, sehingga sistem tiketng daiatur menyesuaikan jadwal event nobar drive in movies

saat penayangan drive in movies, tiap-tiap blok parkir secara otomatis terangkat 6° oleh tenaga hidrolik



lanskap multisensori

• bising



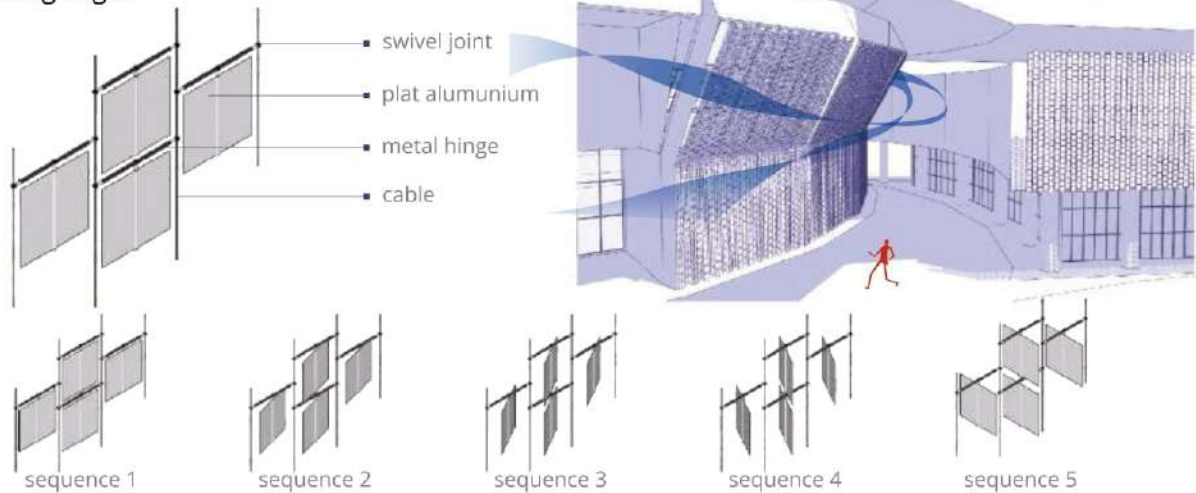
menyediakan noise barrier pada sisi bising, tanpa menghalangi view keluar maupun kedalam tapak

ANALISIS TAMPILAN

2.4

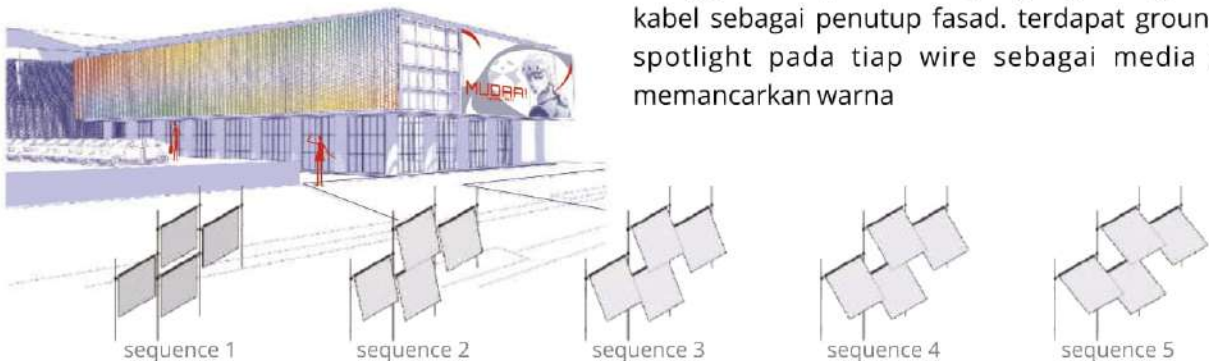
kinetik fasad yang memanfaatkan tenaga angin, dengan poros vertikal, sehingga fasad dapat berputar dari kiri-kanan/kanan-kiri, menyesuaikan arah datang angin

kinetik fasad studio produksi



kinetik fasad cinemas

menggunakan plat metal yang digantungkan pada kabel sebagai penutup fasad. terdapat groundspike spotlight pada tiap wire sebagai media untuk memancarkan warna



transformasi tampilan atap



2.5

struktur atap

rangka atap
truss

- atap upvc alderon
- truss baja ringan

Penempatan titik sepanjang 35-38m berdasarkan standar National Fire Protection Association (NFPA)

- jaringan air
- box hydrant
- 🔥 sumber air

terinspirasi dari water tower
holywood yang ikonik

saluran air dengan sistem loop dapat membuat debit air lebih merata sehingga dapat meminimalisir malfungsi dan penurunan debit air

terminal supply power supply

groundspike spotlight diletakkan pada bagian bawah fasad, membuat sapuan cahaya yang dinamis

lighting
LED interior

studio produksi It1

studio produksi lt2

stages produksi

cinemas It2

cinemas It1

cec communal



KONSEP MAKRO

2.6

Huft, akhirnya udah sampai konsep juga.

Kita spill dulu mungkin ya, konsep dari perancangan Cinema Enthusiast Center kita...

Dikit lagi nih, next step kita ngapain?

holistic experiences, from sensory spaces

Konsep desain arsitektur yang **menitikberatkan sebuah indra** dalam mengambil keputusan desain, dengan memasukkan kelima indra, untuk menciptakan **pengalaman sensory** ruang secara menyeluruh.

design approach

architecture synesthesia



ranah desain sensory

islamic integration

al-mulk ayat 23 (dalam tafsir fi zhilalil qur'an)



menekankan untuk meneliti pengembangan **ilmu pengetahuan, sains** dan **menikmati segala ciptaannya** untuk mengambil manfaat terhadap kebutuhan indra manusia.

MULTISENSORY

sebuah desain arsitektur yang memperhatikan aspek-aspek multisensori manusia, dengan menggabungkan unsur penglihatan, suara, sentuhan, penciuman, dan rasa, untuk dapat menciptakan suasana ruang yang holistik dan mendalam.

SMART TECHNOLOGY

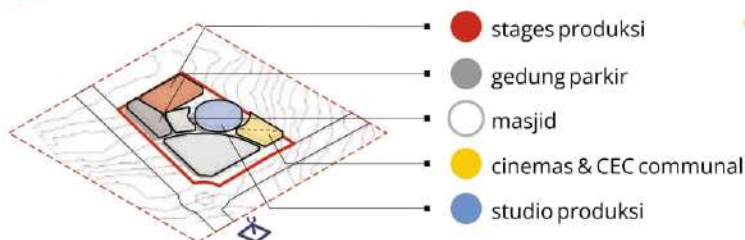
memanfaatkan teknologi untuk mendukung terciptanya pengalaman ruang yang holistik, dengan kemampuan smart teknologi dalam menghadirkan aspek multisensori kedalam desain.

NATURE APPLICATION

menciptakan suasana ruang yang menyatu dengan alam untuk tetap menjaga keseimbangan dan keaslian, dengan menerapkan elemen multisensori yang sudah tersedia di alam.

KONSEP BENTUK & TAMPILAN

2.7



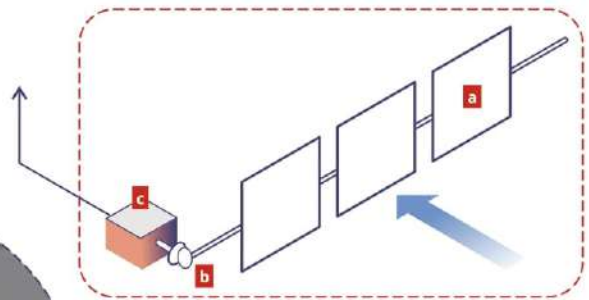
BENTUK & TAMPILAN

- transformasi bentuk dari karakter warna
- inspirasi bentuk atap dari alam
- selubung atap dengan skylight
- kinetik fasad tenaga angin
- efek visual LED pada fasad
- orientasi menghadap view pegunungan

Teori pendekatan *color to form* digunakan untuk mengubah kembali bentuk yang menyesuaikan dari karakter warna.

energy harvesting kinetic facade

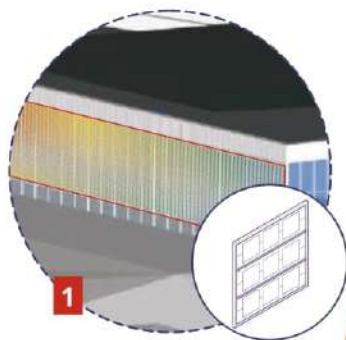
kinetik fasad yang memanfaatkan tenaga angin, dengan poros vertikal, sehingga fasad dapat berputar dari kiri-kanan/kanan-kiri, menyesuaikan arah datang angin



a kinetik plat aluminium 25cm
hembusan angin 6m/s memutar plat

b gear box
mengkonversi putaran plat menjadi lebih besar dengan roda gigi, agar daya yang dihasilkan semakin besar

c micro generator
alat konversi daya dari putaran pada gear box



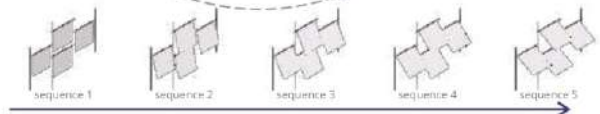
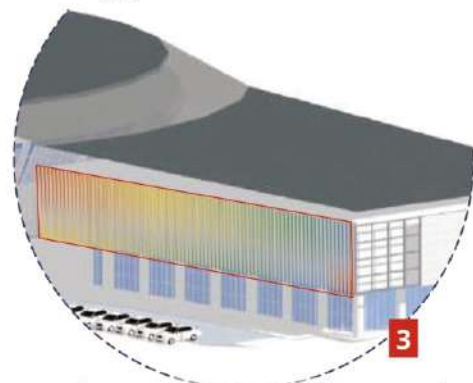
rangka fasad dengan modul plat 3x3 dengan material baja ringan



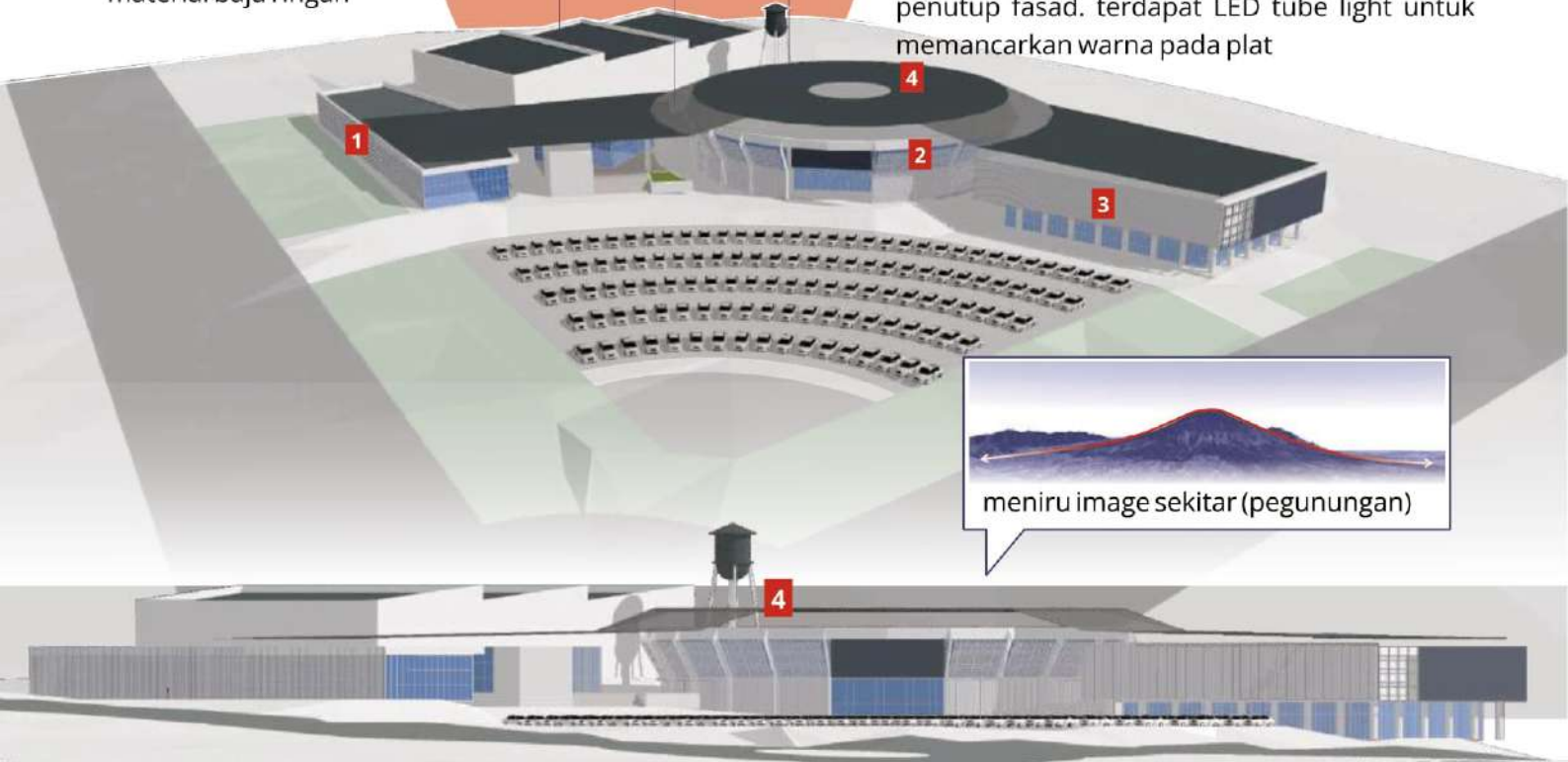
bitumen

glass panel

alderon upvc



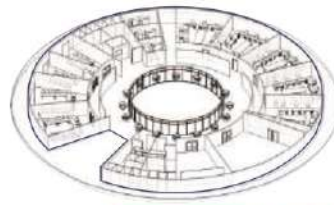
meletakkan plat aluminium pada rangka penutup fasad. terdapat LED tube light untuk memancarkan warna pada plat



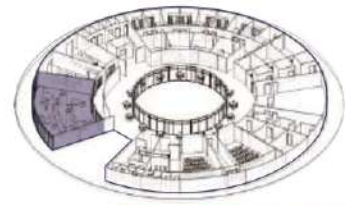
meniru image sekitar (pegunungan)

KONSEP RUANG

2.8

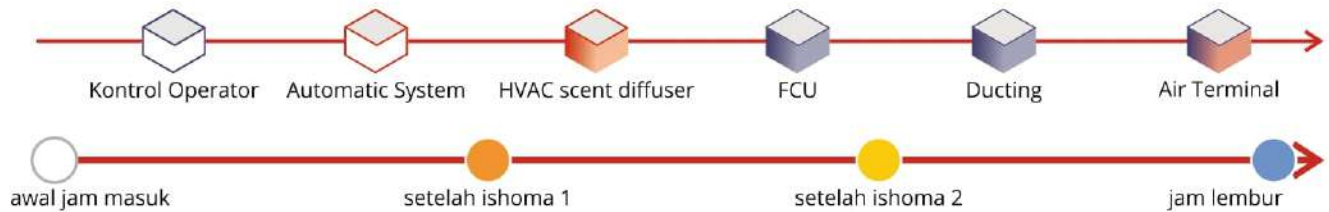


studio produksi It1



studio produksi It2

SKEMA SISTEM HVAC

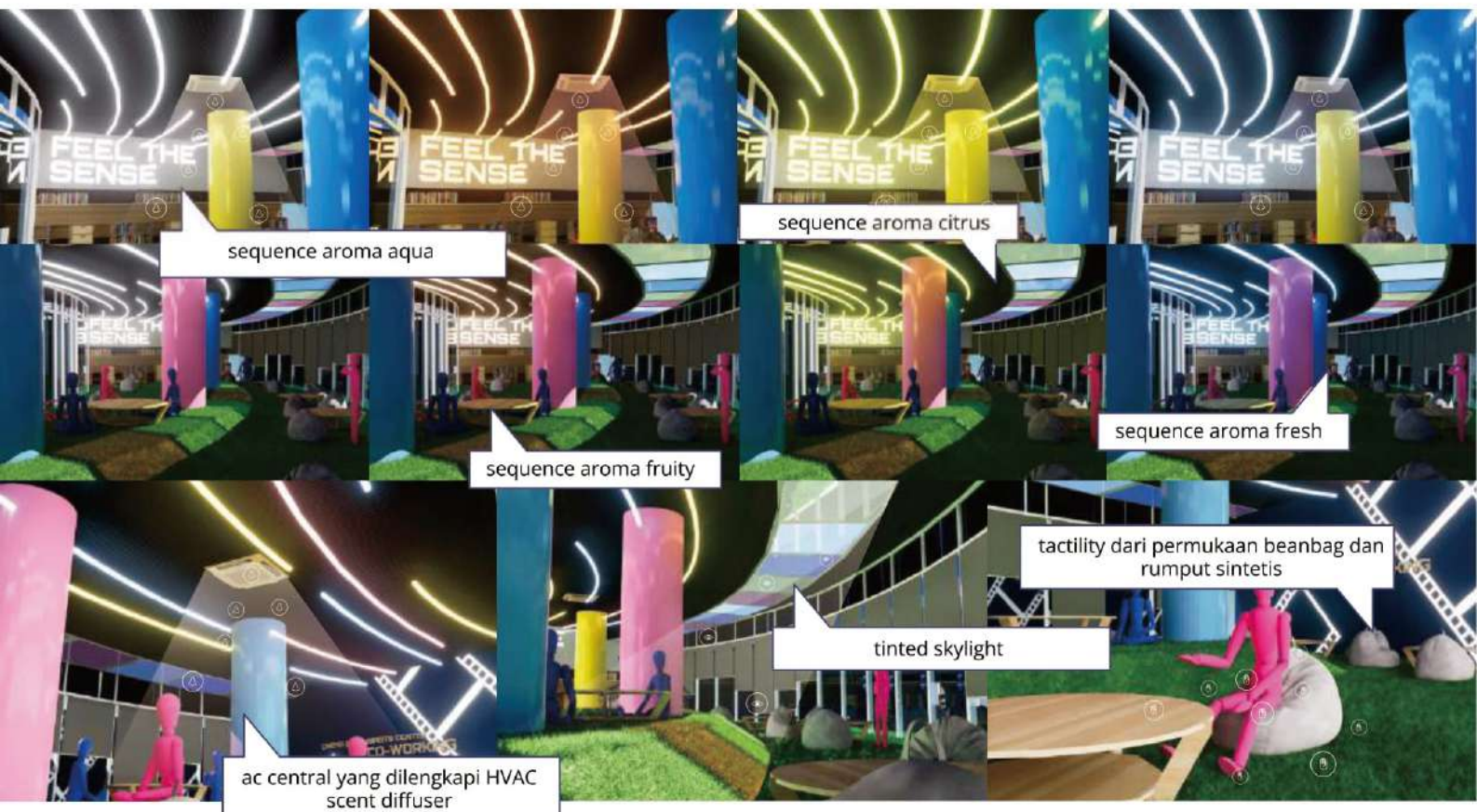


Warna putih memiliki kemampuan unik untuk menciptakan kesan tenang, bersih, dan suci untuk memulai hari. warna putih dapat mengurangi tekanan dari lingkungan luar

Warna jingga memiliki kemampuan menciptakan suasana yang hangat, santai, dan penuh energi positif. Sehingga warna ini cocok untuk *merecharge* energi dan semangat yang hilang

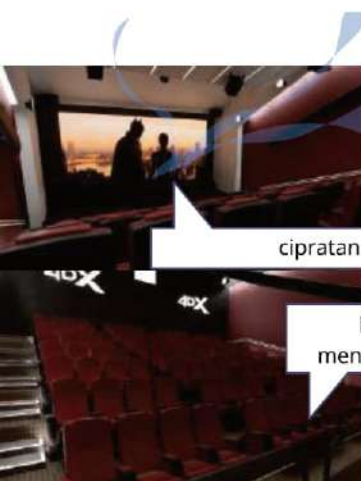
Mirip halnya dengan warna jingga, warna kuning memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana yang ceria, hangat, sehingga dapat menstimulasi mental dan daya pikir

Warna biru dikenal memiliki efek psikologis yang mendukung produktivitas dan kreativitas. Sehingga sering digunakan untuk menciptakan suasana yang fokus, tenang, dan menginspirasi.



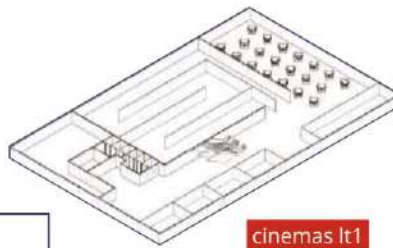
CO-WORKING

area kerja informal yang menghadirkan pengalaman indra dengan elemen taktil, visual, dan aroma, untuk menstimulus otak hingga dapat meningkatkan kreativitas

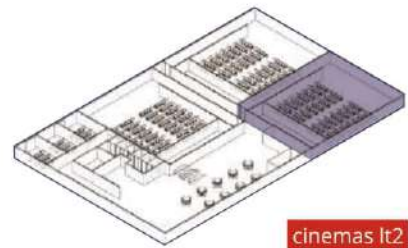


cipratan air

kursi bioskop bergerak
menyesuaikan gerakan kamera



cinemas lt1



cinemas lt2

menghadirkan elemen air, angin, aroma, cahaya, asap yang ada pada film untuk dapat dirasakan oleh penonton



efek aroma film dari mesin spray



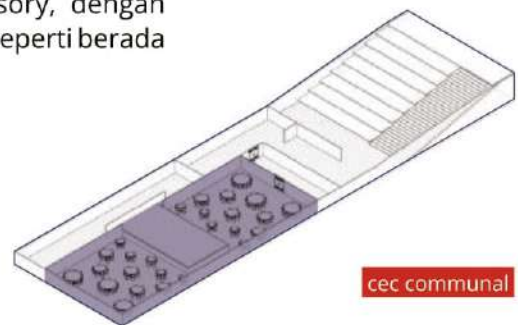
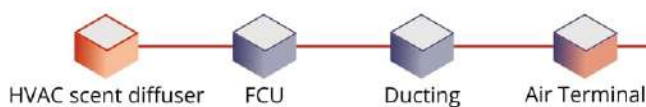
efek petir dengan bantuan strobo



blower menghempuskan efek asap

4DX CINEMA

tipe bioskop dengan fitur multisensory, dengan memberikan pengalaman menonton seperti berada didalam film



cec communal

aroma aqua

aromatic fruity

aroma fresh

aromatic sweet



sequence kegiatan pembuka



sequence kegiatan ice breaking



sequence kegiatan rewind tahun



sequence kegiatan penghargaan



pembukaan



penampilan film/rewind



ice breaking



malam penghargaan

AUDITORIUM

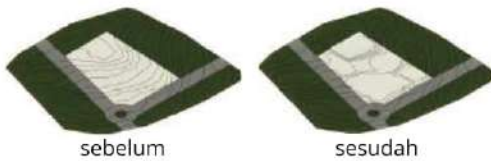
ruangan yang difungsikan sebagai vanue festival film yang diselenggarakan tahunan. Ruang ini dilengkapi HVAC scent diffuser dan Dynamic LED yang disesuaikan dengan karakter warna kegiatan.

KONSEP TAPAK

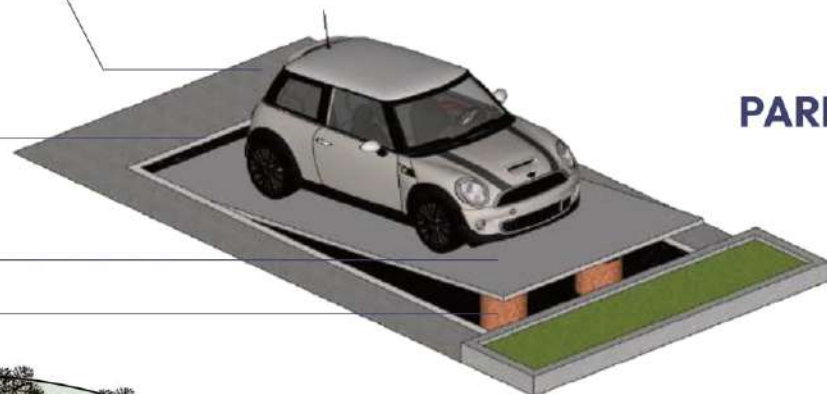
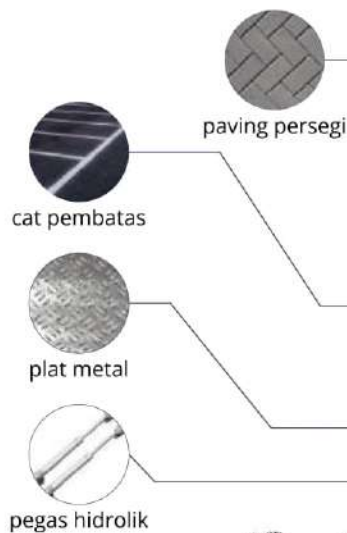
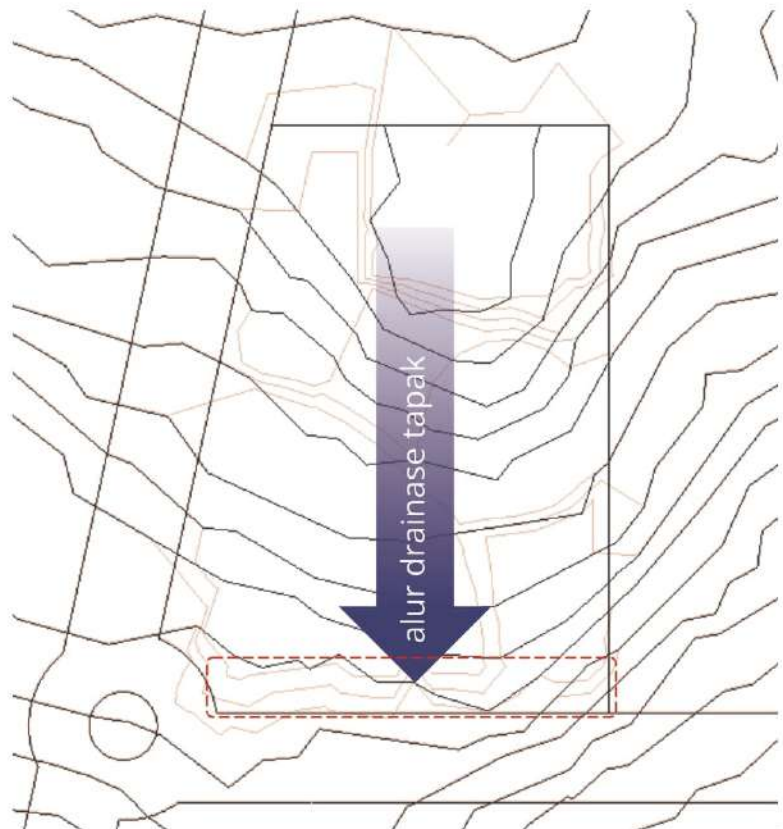
2.9

site grading — garis kontur asli
— hasil olah kontur

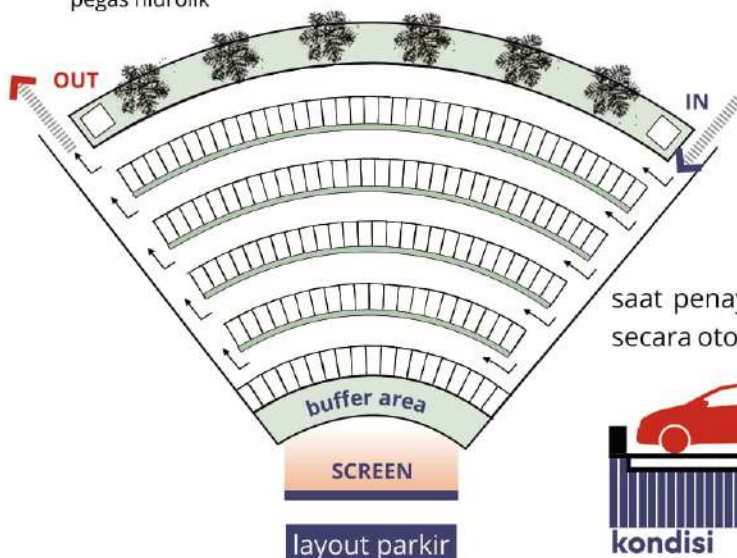
Olah kontur dilakukan dengan tujuan membuat lahan yang stabil dan rata sebagai dasar untuk pondasi di 4 bangunan



Arah alur drainase tapak tetap dipertahankan ke arah depan tapak, untuk ditampung di sumur resapan



isometri parkir hidrolik



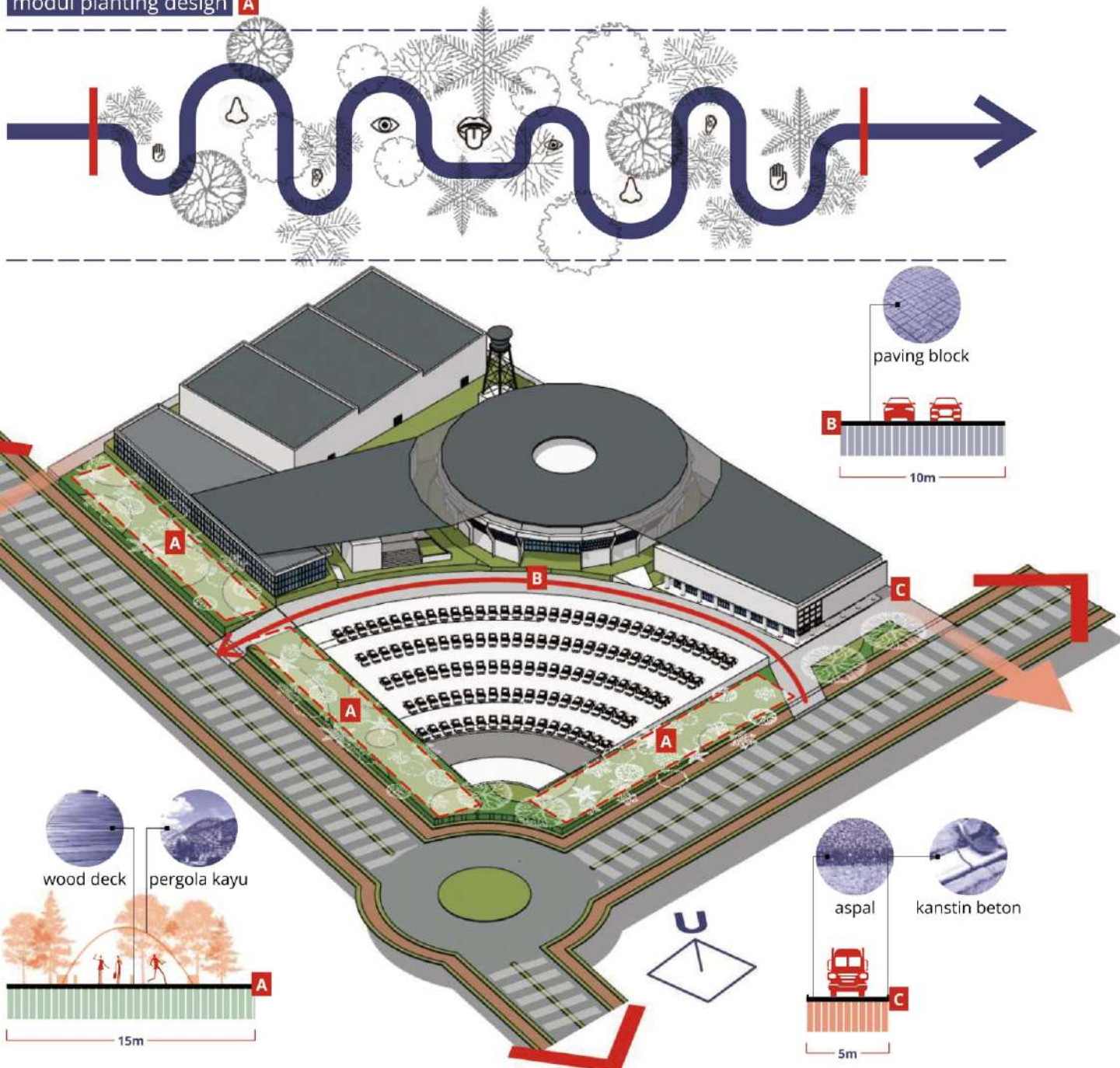
saat penayangan drive in movies, tiap-tiap blok parkir secara otomatis terangkat 6° oleh tenaga hidrolik



PLANTING DESIGN

	NAMA TANAMAN	SENSORI	FUNGSI
	TANJUNG / MIMUSOPS ELENGI	AROMA	Lanskap multisensori pada Cinema Enthusiasts Center dirancang untuk menstimulus indra manusia dan menciptakan pengalaman yang holistik ke dalam desain ruang terbuka, sehingga menciptakan koneksi emosional dan fisik dengan penggunaannya.
	JAMBU BIJI / PSIDIUM GUAJAVA	EDIBEL	
	MURBEY / MORUS	EDIBEL	
	MINT / ANISE HYSSOP	AROMA	
	BAMBU JEPANG / THYRSOSTACHYS SIAMENSIS	AKUSTIK	
	BUNGA SEPATU / HIBISCUS SYRIACUS	EDIBEL, ESTETIKA	

modul planting design A



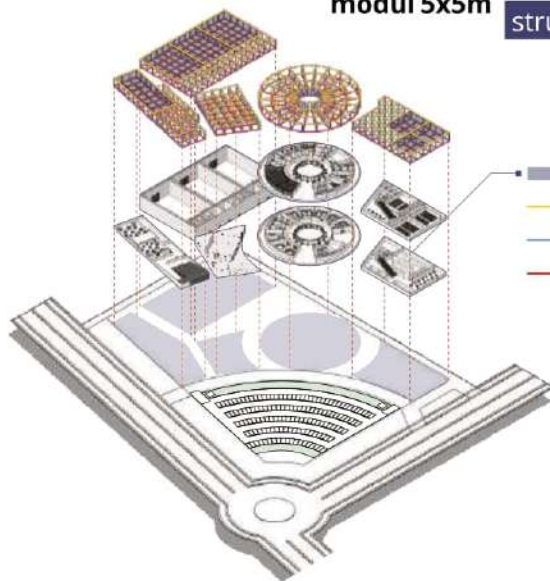
KONSEP SISTEM BANGUNAN

2.10

sistem struktur rigid

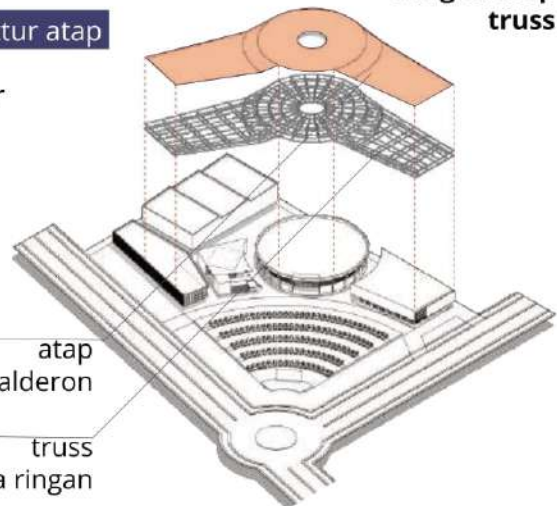
modul 5x5m

struktur bangunan



struktur atap

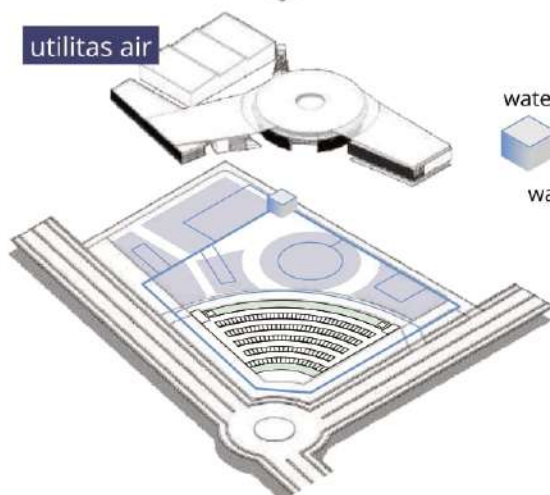
rangka atap
truss



- bentang lebar
- balok
- kolom
- sloof

- atap
upvc alderon
- truss
baja ringan

utilitas air

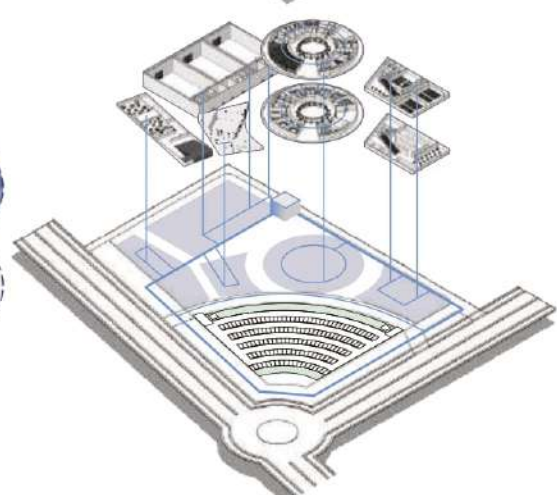


water supply



water tower
tank

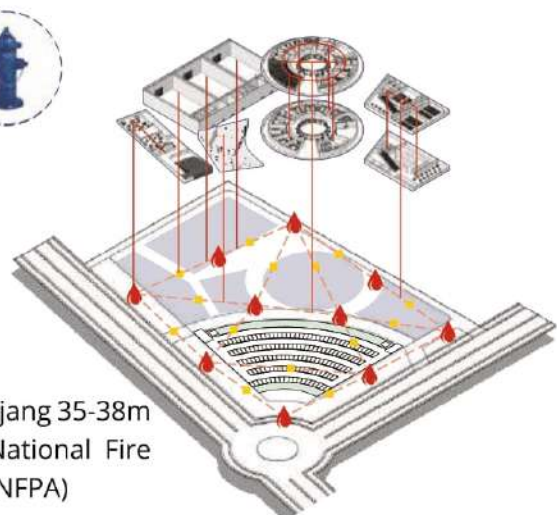
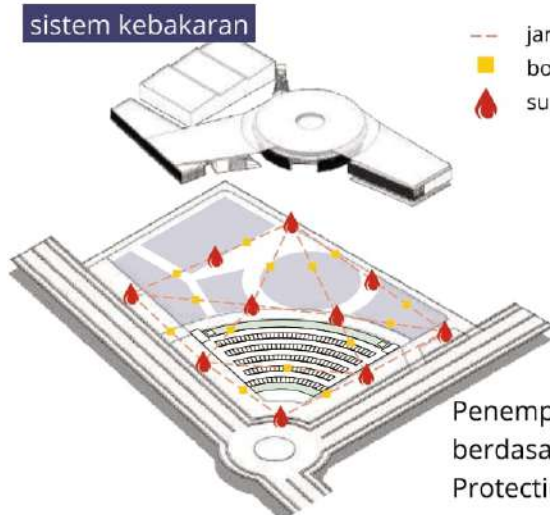
pompa
air



saluran air dengan sistem loop dapat membuat debit air lebih merata sehingga dapat meminimalisir malfungsi dan penurunan debit air

sistem kebakaran

- jaringan air
- box hydrant
- sumber air



Penempatan titik sepanjang 35-38m berdasarkan standar National Fire Protection Association (NFPA)



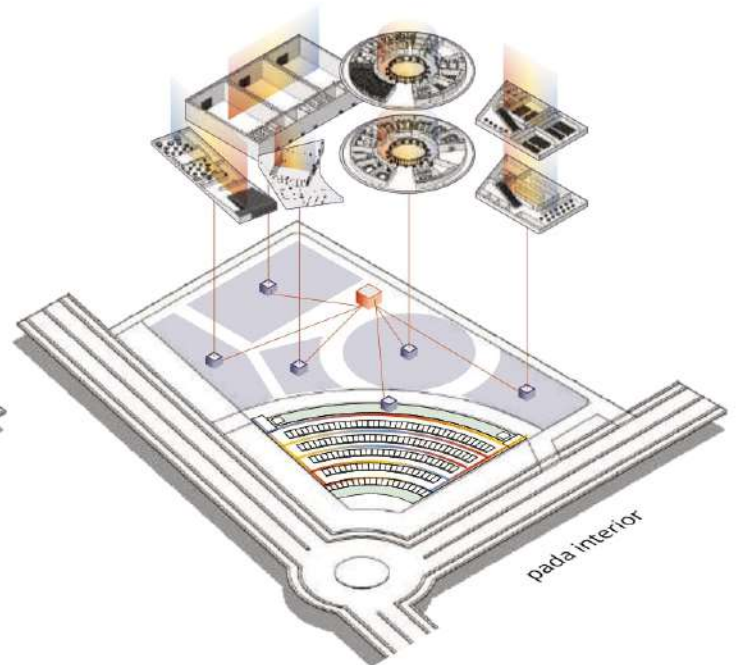
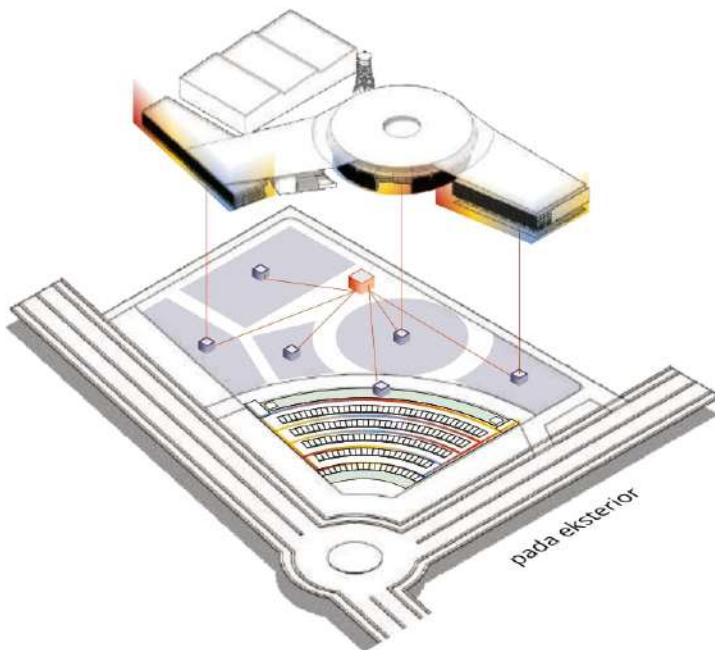
power supply
terminal supply

star method

efek fasad

skema utilitas lighting

groundspike spotlight diletakkan pada bagian bawah fasad, membuat sapuan cahaya yang dinamis



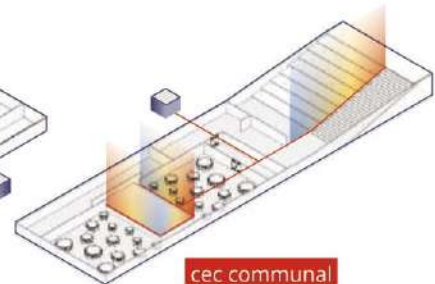
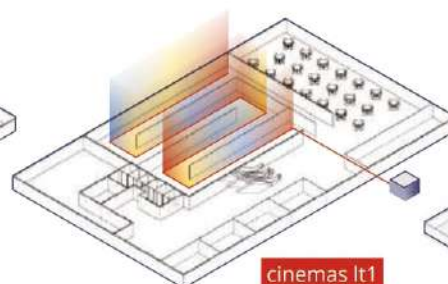
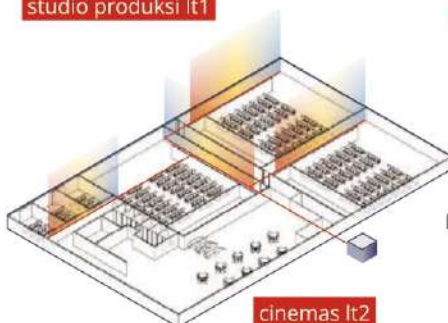
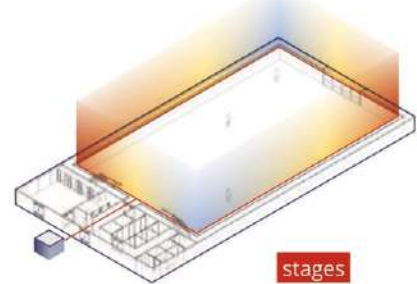
CISUN Lighting

Multi color LED tube lights IP67 waterproof / setara



instalasi lampu LED dengan sistem star method dapat membuat sebaran arus listrik lebih merata sehingga dapat meminimalisir terjadinya penurunan intensitas cahaya yang dipancarkan oleh lampu LED

lighting LED interior





BAB 3

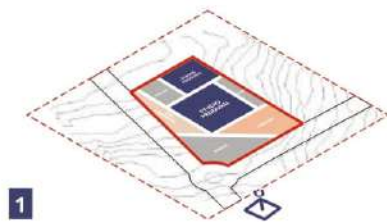
HASIL RANCANGAN

- 3.1 Rancangan Bentuk
- 3.2 Rancangan Ruang
- 3.3 Rancangan Tapak
- 3.4 Rancangan Utilitas
- 3.5 Rancangan Struktur

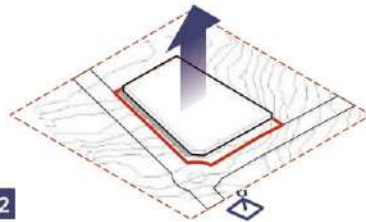
RANCANGAN BENTUK DAN SELUBUNG

3.1

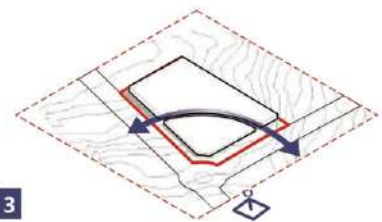
GUBAHAN BENTUK



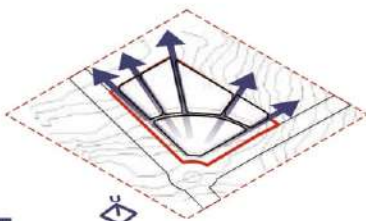
1 berangkat dari blokplan, menjadi sebuah zoning sesuai fungsi pada tapak.



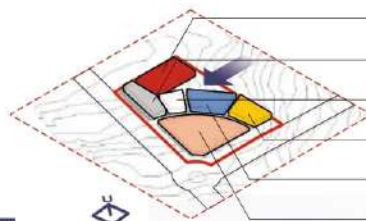
2 membuat massa secara garis besar dari zoning.



3 melakukan pengurangan, sebagai sirkulasi dalam tapak.



4 melakukan pengurangan untuk memecah massa, dengan komposisi radial



5 melakukan pengurangan dengan skema cul-de-sac sebagai courtyard

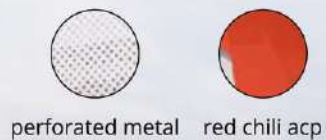


dengan teori pendekatan yakni *synesthetic color coding* gubahan bentuk selanjutnya menyesuaikan dari karakter warna.

PERFORATED PANEL



Kombinasi fasad besi berpori dengan panel berwarna merah yang menjadi identitas dan karakter bangunan.



BLUE LINE

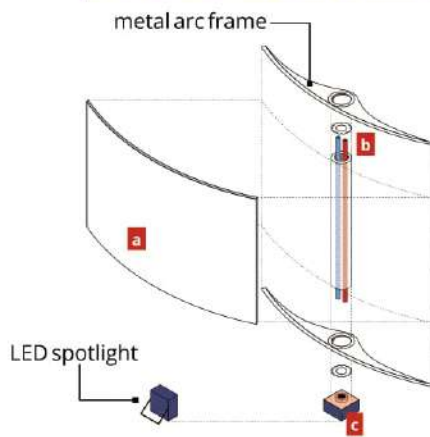
Meniru konteks view disekitar tapak yakni panorama gunung, dengan menjadikannya referensi tampilan siluet fasad bangunan.



blue aluminium composite panel (acp)



TURBINE KINETIC FACADE

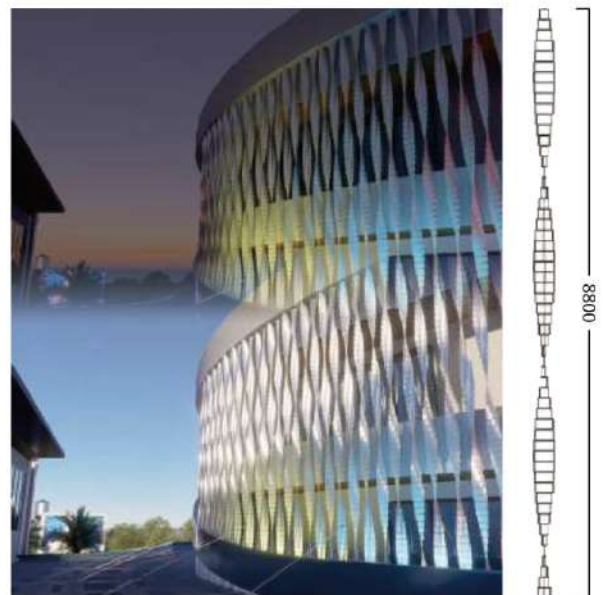


- a plat aluminium 15x7.5 cm**
hembusan angin 6m/s memutar plat
- b gear tube 2d**
mengkonversi putaran plat menjadi lebih besar dengan roda gigi, agar daya yang dihasilkan semakin besar
- c micro generator**
alat konversi daya dari putaran pada gear tube yang akan dialirkan menuju lampu sorot LED

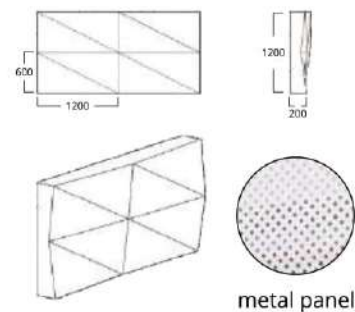
Sebuah fasad yang dapat bergerak dan menciptakan tampilan yang dinamis. Tidak hanya itu modul kintek fasad ini dapat memproduksi energi seperti turbin untuk memberikan daya pada lampu LED



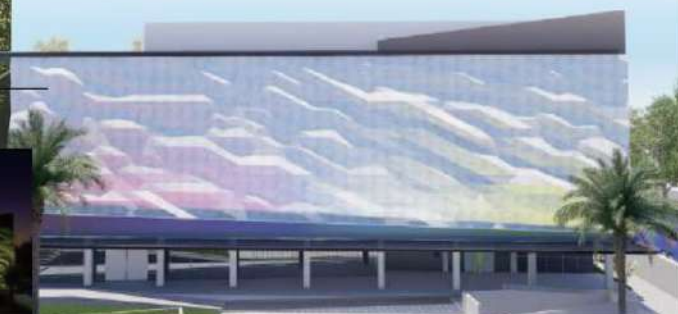
Tampilan kinetik fasad yang memanfaatkan tenaga angin, dengan poros vertikal yang dapat mendorong fasad sehingga dapat berputar dari kiri-kanan/kanan-kiri, menyesuaikan arah datang angin.



TRIANGULAR PANEL



Memaikan bidang fasad yang memiliki modul segitiga siku, dengan memberikan tekstur kedalaman melalui maju mundurnya permukaan panel. Sehingga dapat menciptakan pembayangan yang indah dari sinar matahari maupun sorotan lampu LED.

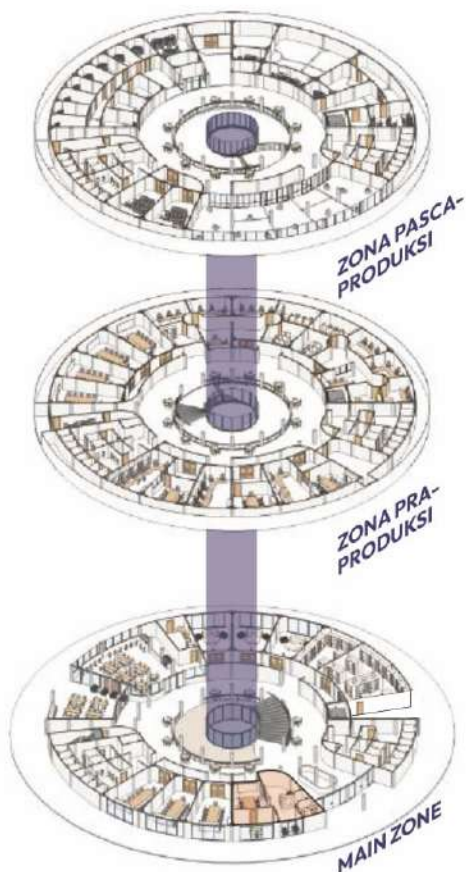


RANCANGAN BANGUNAN

3.2

GEDUNG STUDIO

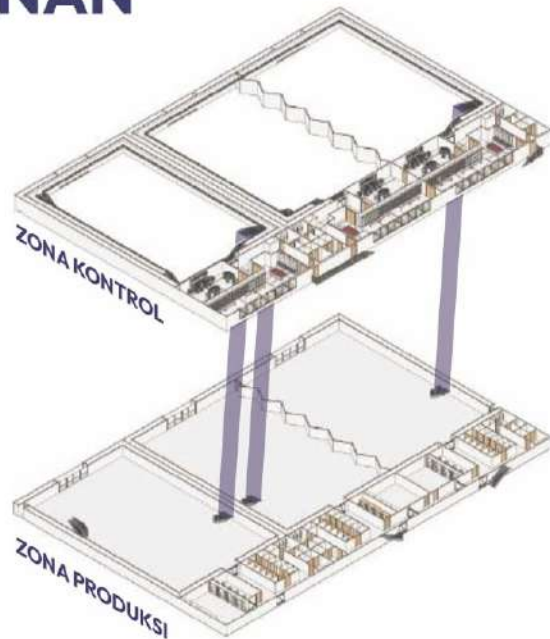
Bentuk lingkaran merupakan representasi dari sifat kreatifitas, dimana pada bangunan ini membutuhkan aktivitas kreatif.



LEVELING ZONA BANGUNAN

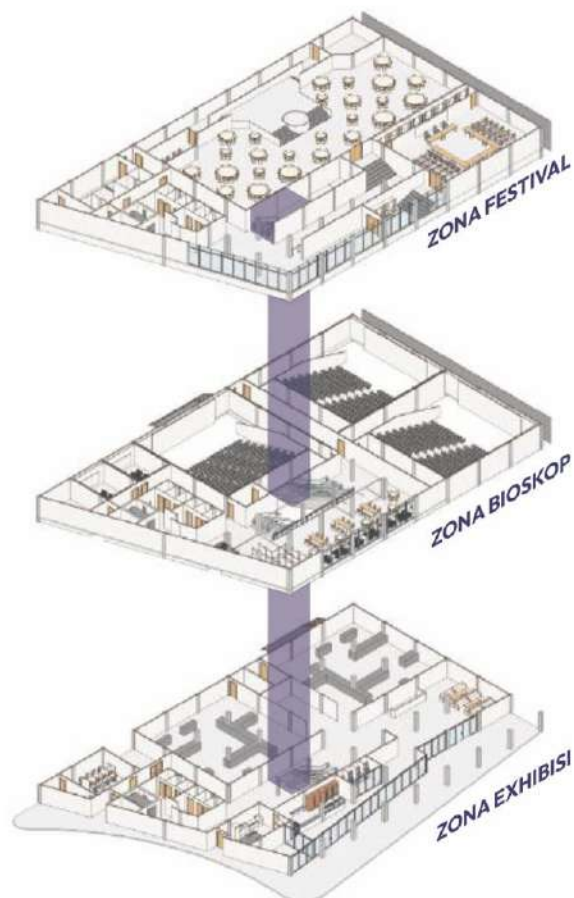
GEDUNG CINEMA

Bangunan teknis yang memerlukan spesifikasi yang cukup komplit, sehingga digunakan bentuk persegi untuk efisiensi ruang, yang juga sejalan dengan *synesthetic color coding*



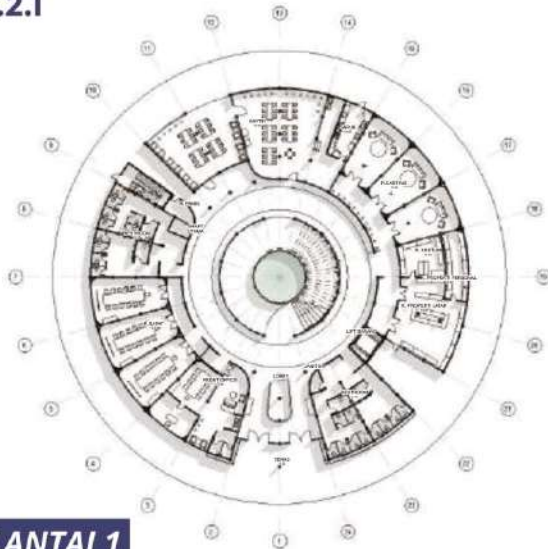
GEDUNG STAGES

Bentuk persegi selain memiliki ruang yang efektif, persegi juga merupakan identitas dari kerja keras dan produktivitas menurut teori *arsitektur synesthesia*

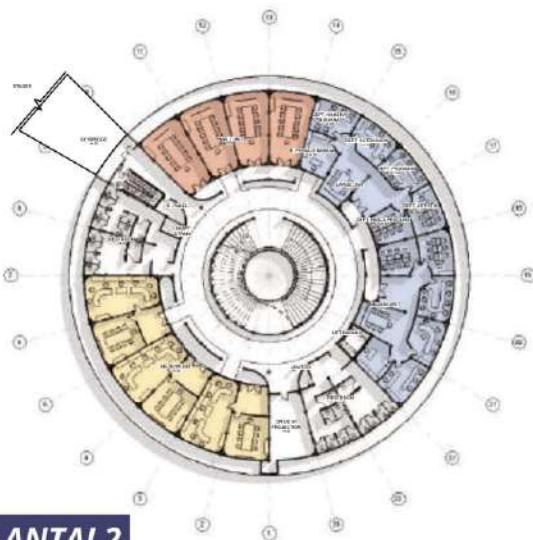


RANCANGAN GEDUNG STUDIOS

3.2.1



LANTAI 1



LANTAI 2



LANTAI 3

Gedung studio merupakan bangunan yang memiliki fungsi produksi film. Dalam pembagian tahap produksi film, Gedung ini terlibat dalam 3 fase produksi, yakni development, pra-produksi, dan pasca produksi. Sehingga tipologi gedung ini merupakan tipologi kantor

UNIT PRA-PRODUKSI

Unit yang disediakan oleh Cinema Enthusiast Center menggunakan sistem sewa, dimana terdapat 3 kelas unit yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan sineas.

1. **Unit Studio C**
ruang rapat
2. **Unit Studio B**
ruang rapat, ruang kerja
3. **Unit Studio A**
ruang rapat, dept produksi, dept sutradara, penulis naskah, dept artistik, dept kamera & suara, dept pasca-produksi

UNIT PASCA-PRODUKSI

Unit yang disediakan oleh Cinema Enthusiast Center menggunakan sistem rental terpisah dengan unit yang ada di pra-produksi. Fasilitas yang disediakan meliputi

1. **Unit Editing**
studio untuk editing cut & trim
2. **Unit VFX**
studio untuk menambahkan visual efek / CGI
3. **Unit Mixing/Composing**
studio untuk menggabungkan footage dengan visual efek dan suara
4. **Unit Dubbing**
studio untuk memproduksi rekaman suara
5. **Unit Foley**
studio untuk memproduksi rekaman musik dan sound efek

LOBBY



Lobby dengan nuansa warna dominan biru diaplikasikan untuk menjawab kebutuhan identitas gedung yang memiliki sifat kreatif yang disimbolkan dengan warna biru dan juga betuklingkar

lampu strip sepanjang koridor yang memiliki fungsi sebagai *guide ways*, sama halnya dengan perbedaan material di koridor bangunan



wood laminated



aluminium composite panel



granite tile



calci board ceiling



wood deck ceiling



wood panel

UNIT STUDIO C



whiteboard wall panel



fabric ceiling



UNIT STUDIO A



ruang kerja sekaligus ruang
meeting sineas



whiteboard
wall panel



fabric ceiling

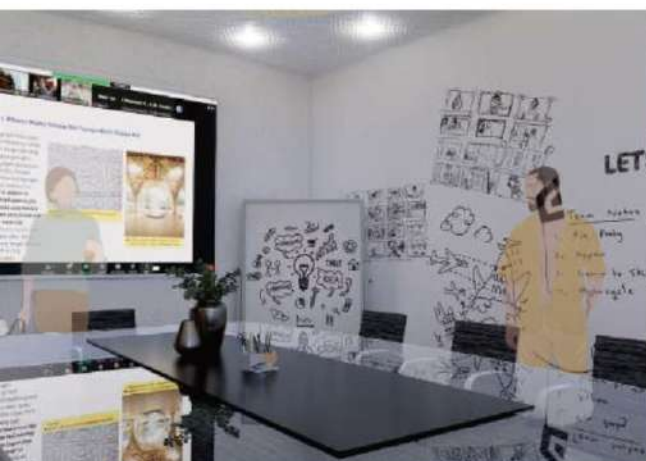


wood panel

memberikan papan tulis
yang diintegrasikan pada
dinding, sehingga para
sineas lebih leluasa
menuangkan ide-idenya



UNIT STUDIO B

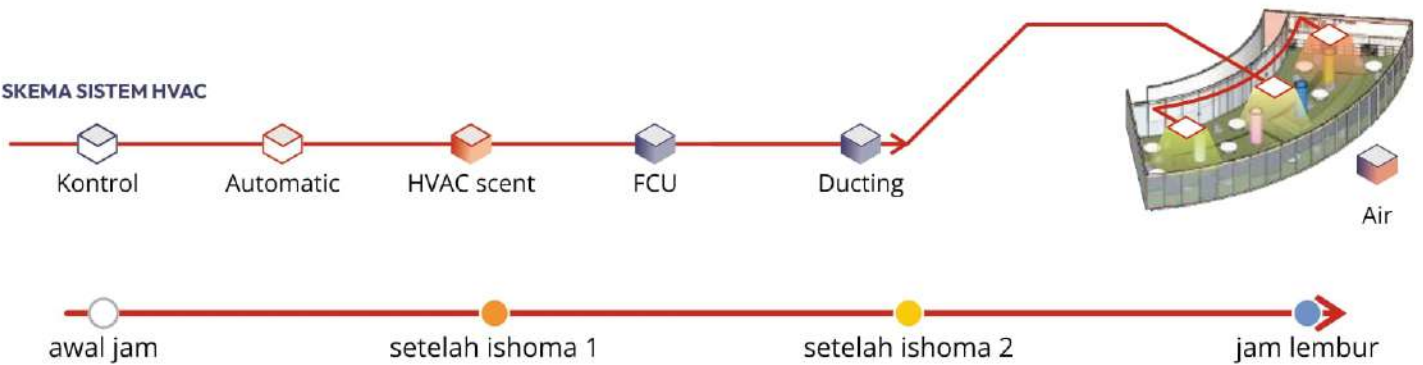


tidak hanya dinding whiteboard saja, namun juga
menyediakan papan portable yang fleksibel untuk dipindah.

SCENTNESTHETIC



SKEMA SISTEM HVAC



warna putih dapat mengurangi tekanan dari lingkungan luar

memiliki kemampuan menciptakan suasana yang hangat, santai, dan penuh energi positif.

warna kuning memiliki kemampuan untuk menciptakan suasana yang ceria, hangat.

Warna biru sering digunakan untuk menciptakan suasana yang fokus, tenang, dan menginspirasi.

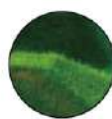


area kerja informal yang menghadirkan pengalaman indra dengan elemen taktil, visual, dan aroma, untuk menstimulus otak hingga dapat meningkatkan kreativitas

CO-WORKING SPACE



fabric beanbag



synthetic grass



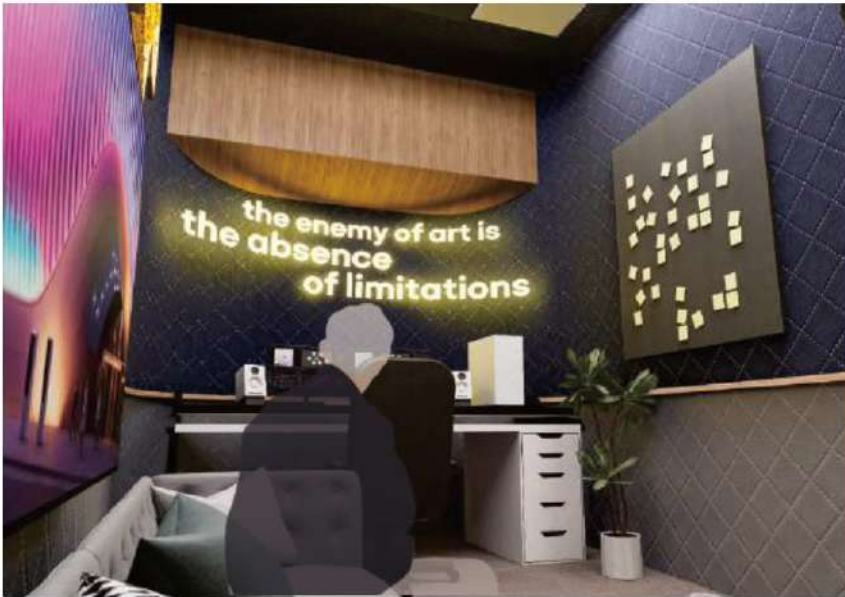
tinted skylight



aluminium panel



EDITING SUITE



Sebuah suite rental dengan spesifikasi komputer editor



fabric
soundproof



hanging acoustic
ceiling



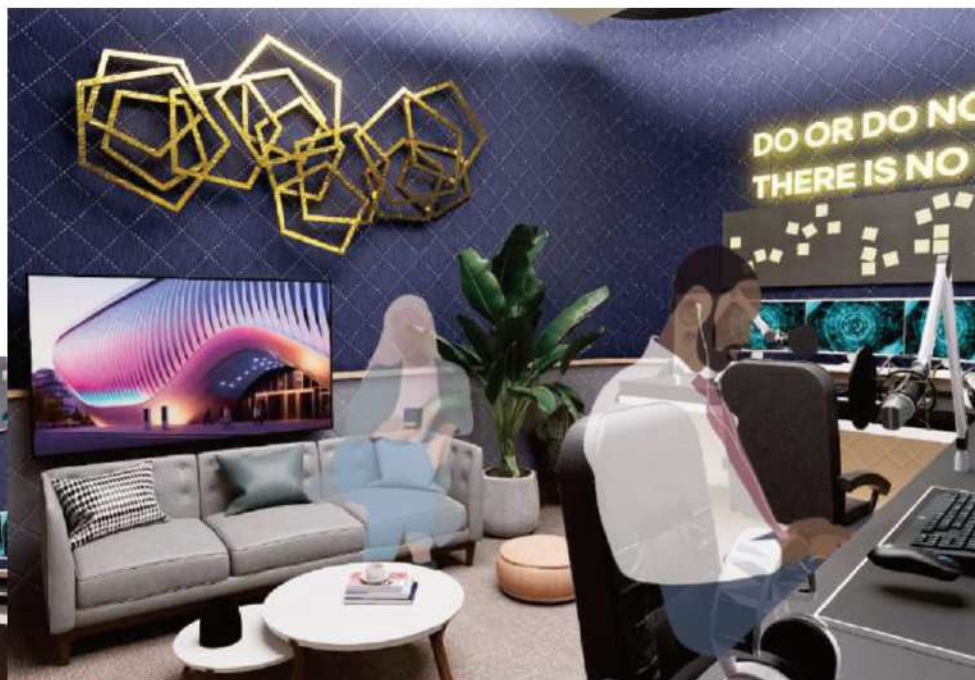
carpet
flooring



wood
laminated

VFX SUITE

Suite rental yang dikhususkan untuk komputer high performance, untuk mengoperasikan aplikasi CGI, 3D modelling, dan color grading.



Disediakan sofa untuk sutradara pengawas, produser, penulis naskah dalam mengawasi hasil perkerjaan editor, baik di suite vfx maupun suite editing

DUBBING ROOM



sebuah ruang untuk merekam audio pengisi suara, ruang ini juga biasa digunakan untuk kegiatan podcast



fabric
soundproof



wood
laminated

FOLEY



sebuah ruang untuk merekam audio dari alat perkusi, elektrik, dan alat alat musik lainnya



carpet
flooring



hanging acoustic
ceiling

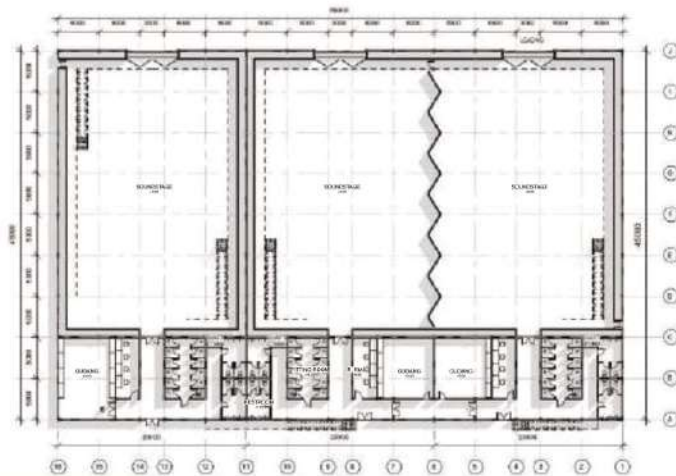
MIXING & COMPOSING ROOM



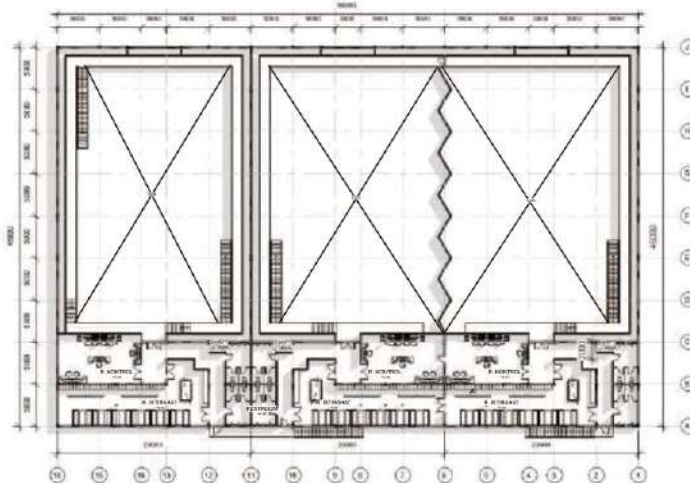
ruang final step dalam filmmaking, dimana video dann audio dijadikan satu dan dilakukan sinkronasi ulang

RANCANGAN GEDUNG STAGES

3.2.2

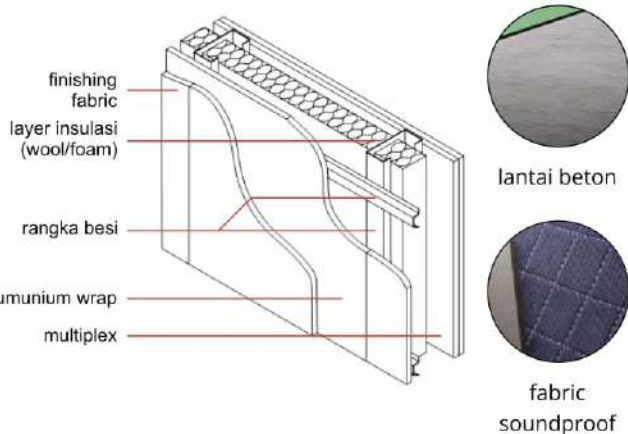


LANTAI 1



LANTAI 2

Soundstage dengan konfigurasi openspace memberikan keleluasaan untuk membongkar pasang properti sesuai jadwal dan scene syuting



UNIT PRODUKSI

Unit ini menyediakan ruang dan fasilitas untuk kegiatan shooting. Dalam Unit ini tersedia pilihan alat yang bisa sewakan.

1. Motion Control Rig

gear kamera yang digunakan untuk motion tracking untuk CGI

2. Green & Blue Screen

Lembaran kain yang berguna untuk memisahkan objek dengan background

3. XR Screen

layar yang digunakan sebagai pengganti latar, dengan memutar video di layar tersebut

4. Stunt Matras

matras yang digunakan sebagai pengaman stunt-man

5. Tangga Hidrolik

tangga portable yang dapat diatur ketinggiannya

6. Scaffolding

perancah yang biasa digunakan ketika membangun set

7. Forklift

kendaraan memindahkan barang-barang yang cukup besar

8. Dolly Track

rel atau trek kamera

9. Standing Wall Panel

dinding partisi yang digunakan ketika membangun set



SOUNDSTAGE



SUASANA SYUTING MENGGUNAKAN GREENSCREEN



lantai beton



fabric
soundproof



panel greenscreen

Soundstage dengan konfigurasi openspace memberikan keleluasaan untuk mengatur kebutuhan ruang syuting



SUASANA SYUTING MENGGUNAKAN BLUESCREEN



stunt rope



panel bluescreen



trampoline



matrass



RANCANGAN GEDUNG CINEMA

3.2.3

Gedung Entertain yang menjadi salah satu fungsi kunci dari Cinema Enthusiasts Center.

EXHIBITION HALL



ruang pameran temporer yang disediakan untuk memamerkan film



stunt rope



stunt rope

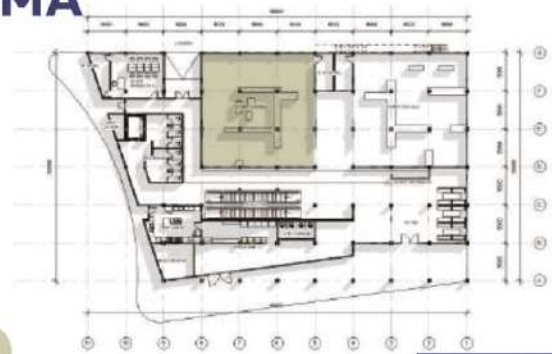


stunt rope

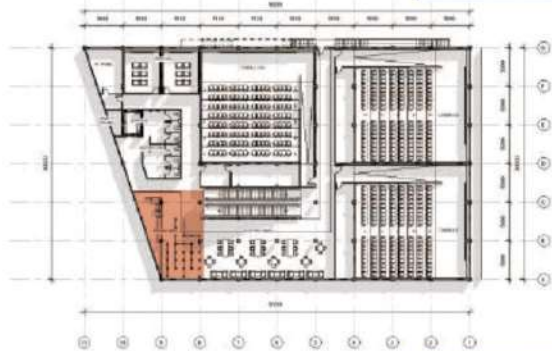
TICKET BOX



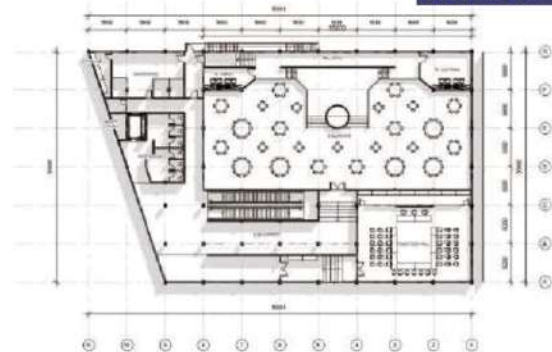
dari elevator, disambut dengan lampu strip sepanjang ruang yang memiliki fungsi sebagai *guide ways*. menuju auditorium cinema



LANTAI 1



LANTAI 2



LANTAI 3

CINEMA 4DX



tipe bioskop dengan fitur multisensory, dengan memberikan pengalaman menonton seperti berada didalam film



menghadirkan elemen air, angin, aroma, cahaya, asap yang ada pada film untuk dapat dirasakan oleh penonton



self-cleaning fabric

tilting motion, gerakan kursi ke samping kiri dan kanan menyesuaikan gerakan kamera



motion light sensor

acoustic ceiling



tilting motion, gerakan kursi ke depan dan belakang menyesuaikan gerakan kamera

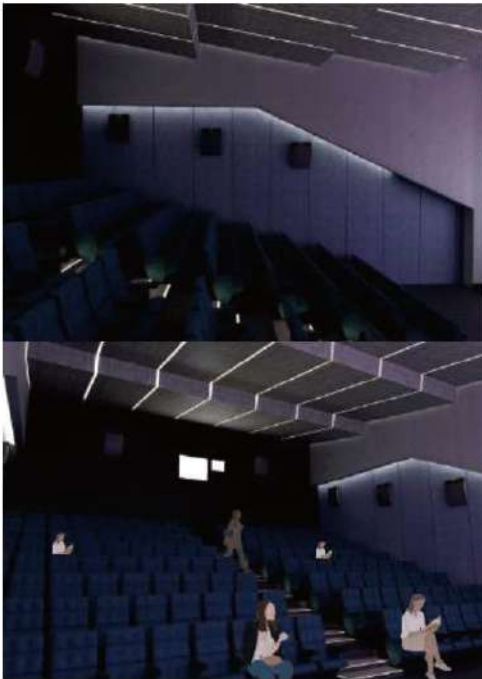
soundproof 50dB(A)



PRINSIP KERJA CINEMA 4DX



CINEMA 2D



Dengan kapasitas kursi sebanyak 144 unit, audi ini berperan penting untuk dapat memperlebar pasar cinema. Membagi row menjadi 2, row kiri dan kanan yang dipisah oleh akses tangga diantaranya.



soundproof 50dB(A)

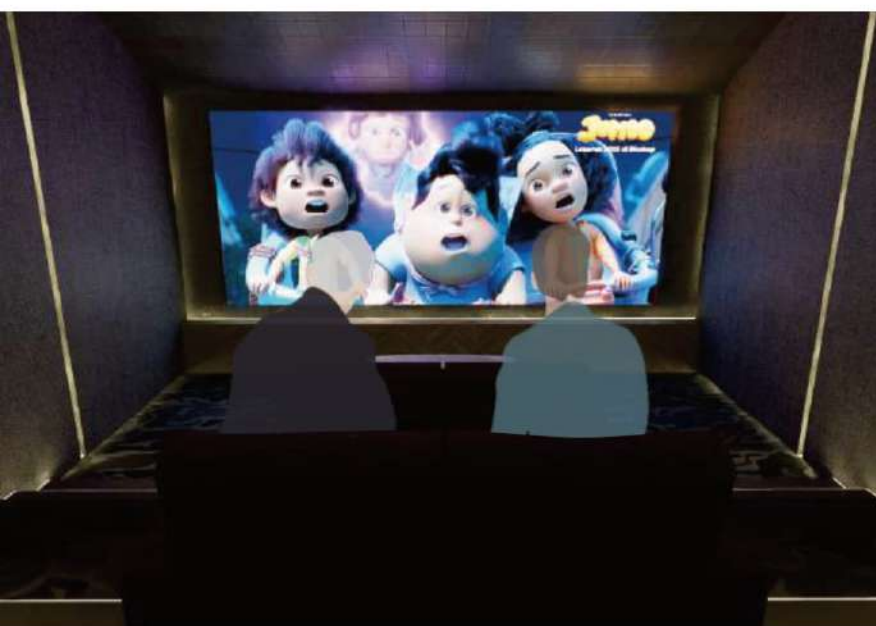


acoustic ceiling

Bentuk plafon didesain untuk meminimalisir benturan suara yang tidak beraturan dan pemilihan material yang dapat meredam pantulan suara

PRIVATE CINEMA

Audi ini dirancang tidak hanya sebagai tempat menonton, tetapi sebagai ruang sinematik premium yang memanjakan penonton dengan kualitas gambar/suara terbaik, kenyamanan maksimal. Dengan layout double seat x 3 untuk menjaga privasi penonton



carpet flooring



soundproof 50dB(A)



acoustic ceiling

BALLROOM



Ballroom difungsikan pada event event besar seperti festival film, seminar seputar cinematography untuk merekatkan komunitas perfilman



carpet flooring



acoustic ceiling

RED CARPET



koridor dengan suasana yang sangat elegan untuk memberikan kesan bangga kepada para tamu yang hendak menuju ballroom



carpet flooring



calcibord ceiling



wood wall panel



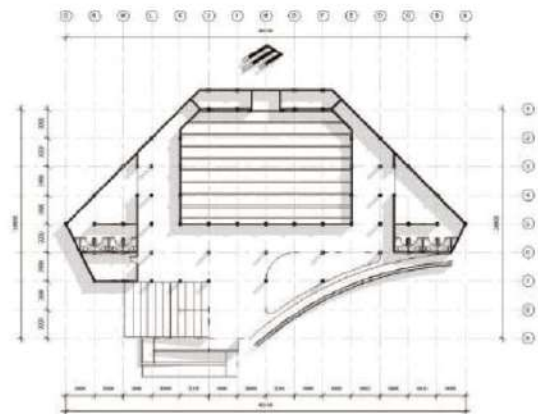
RANCANGAN BANGUNAN PENUNJANG

3.2.4

MASJID

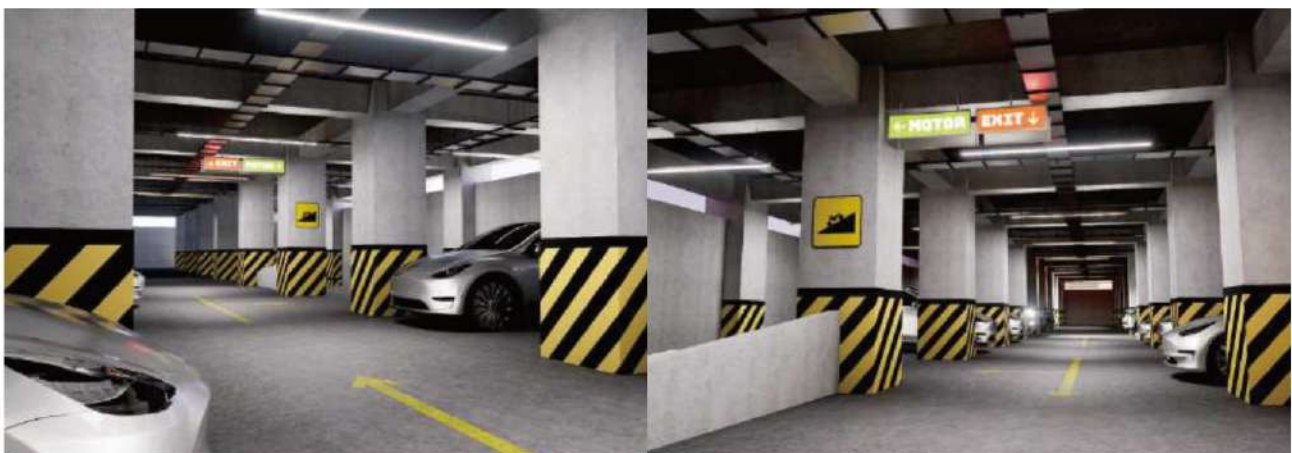
Menyediakan masjid untuk kegiatan ibadah para pengunjung, sineas, dan pengelola.

Masjid yang beroperasi dengan mengadakan sholat berjamaah, sholat jum'at, dan sholat tarawih disaat bulan ramadhan



Masjid ini juga didesain dengan spesifikasi yang memungkinkan untuk dijadikan lokasi syuting

GEDUNG PARKIR

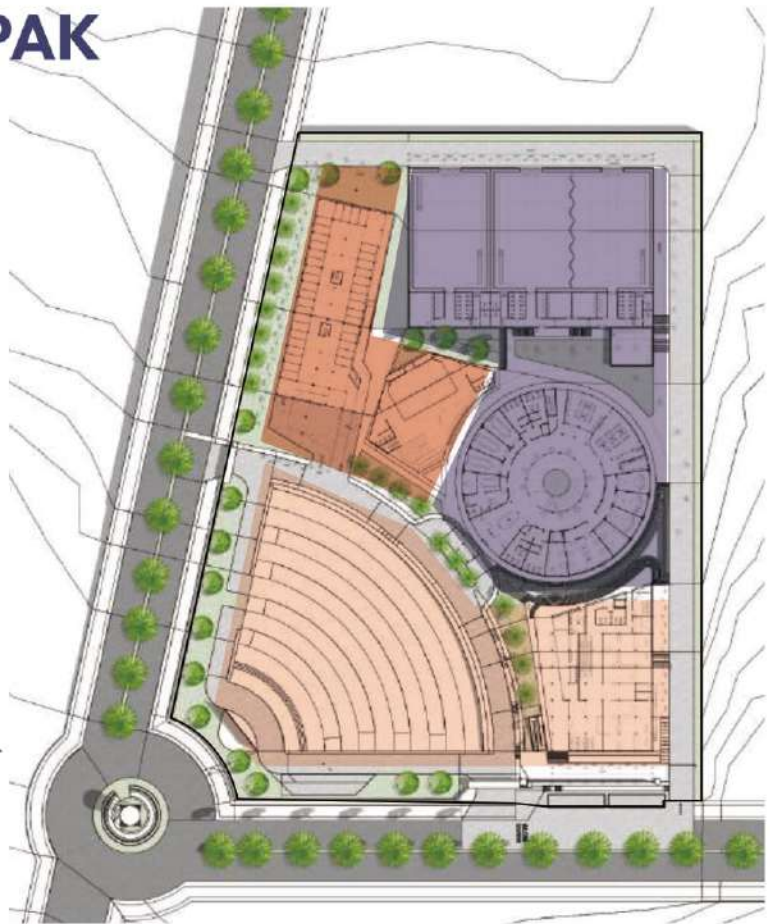
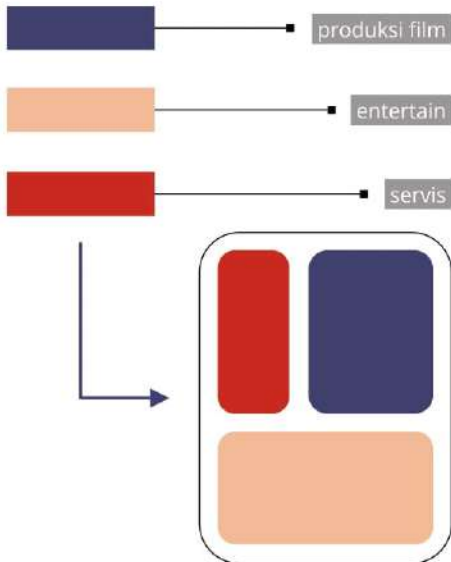


RANCANGAN TAPAK

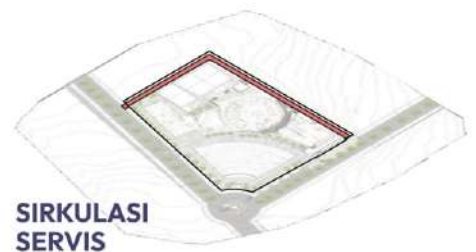
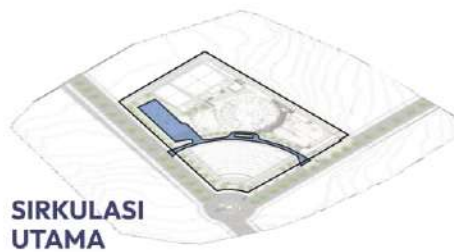
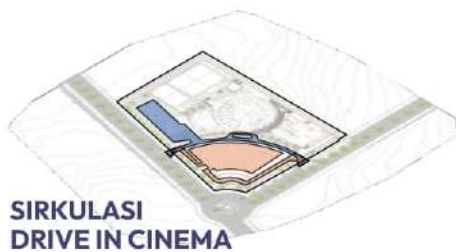
3.3

ZONING FUNGSI TAPAK

Membagi zona tapak menjadi 3, namun terdapat zona servis yang menggantikan fungsi sosial yang telah di gabungkan bersama fungsi *entertain*.



SIRKULASI TAPAK



Entrance Gate



Tiketing Drive in Cinema



Exit Gate



Entrance Gate



Gedung Parkir



Drop Off

Exit Gate



Service Gate



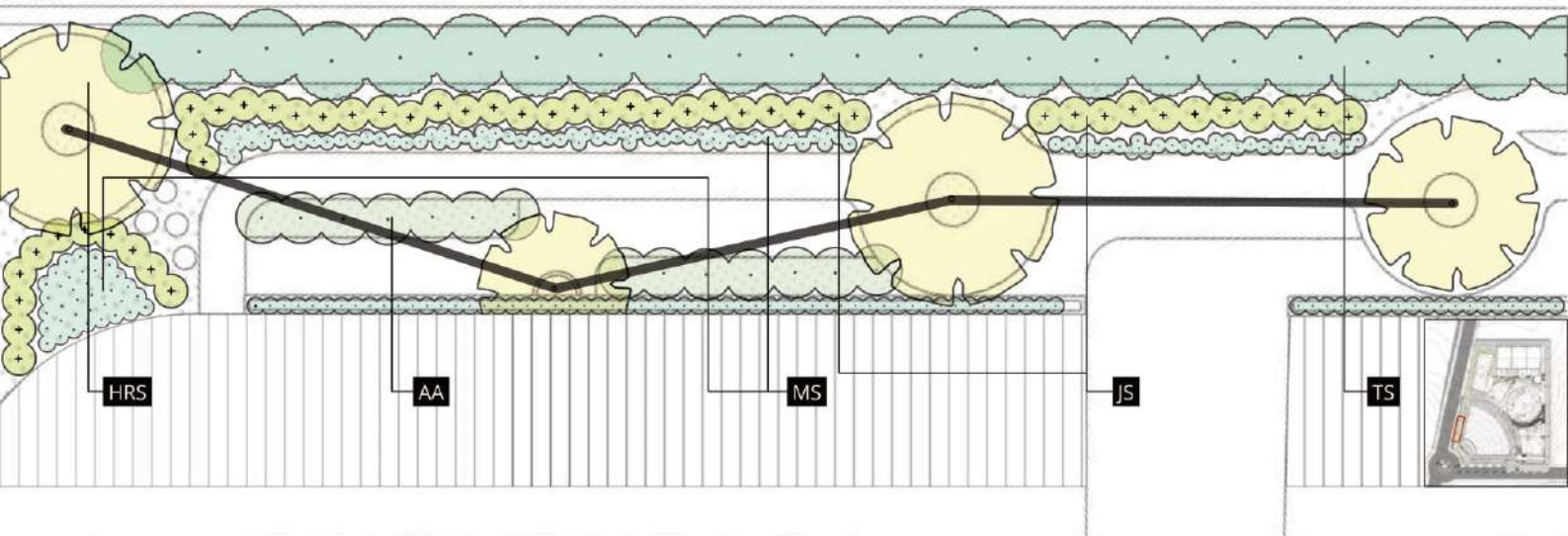
Loading stage



Exit Gate



RANCANGAN TAMAN MULTISENSORI



KODE	NAMA ILMIAH	NAMA UMUM	JUMLAH	FUNGSI	GAMBAR
TS	<i>Thyrsostachys siamensis</i>	Bambu Jepang	23	Noise barrier serta menghasilkan akustik taman yang menenangkan	
JS	<i>Jasminum sambac</i>	Melati	49	Tanaman dengan karakter calming aromatic	
AA	<i>Agave Amica</i>	Sedap Malam	14	Tanaman hias serta aromatic disaat malam	
HRS	<i>Hibiscus rosa-sinensis</i>	Bunga Sepatu	4	Tanaman edibel yang dapat dinikmati pengunjung	
MS	<i>Mentha spicata</i>	Mint	205	Tanaman aromatic yang melibatkan tactility untuk mendapatkan aroma tersebut, Mint juga sebagai tanaman edibel	

DRIVE IN CINEMA PROJECTION



Drive in cinema yang dikelilingi oleh pepohonan membuat suasana menonton menjadi lebih tenang, sebab sifat pohon yang kokoh dan fungsi lain pohon yakni sebagai penghalang bising dari luar tapak

Terdapat 3 jalur antrian drive in cinemas, dimana 2 jalur untuk pembelian tiket secara offline, dan 1 jalur untuk pembelian tiket secara online dengan menunjukkan bukti booking pada mesin scan





laser projector SP4D



fosfor
glow in the dark



dotcon concrete

ONLINE TIKET LINE

OFFLINE TIKET LINE

→ sirkulasi masuk
← sirkulasi keluar

Screen yang digunakan untuk drive in cinema memiliki ratio 16 : 9, dengan lebar layar sepanjang 1600mm dan tinggi 900mm.

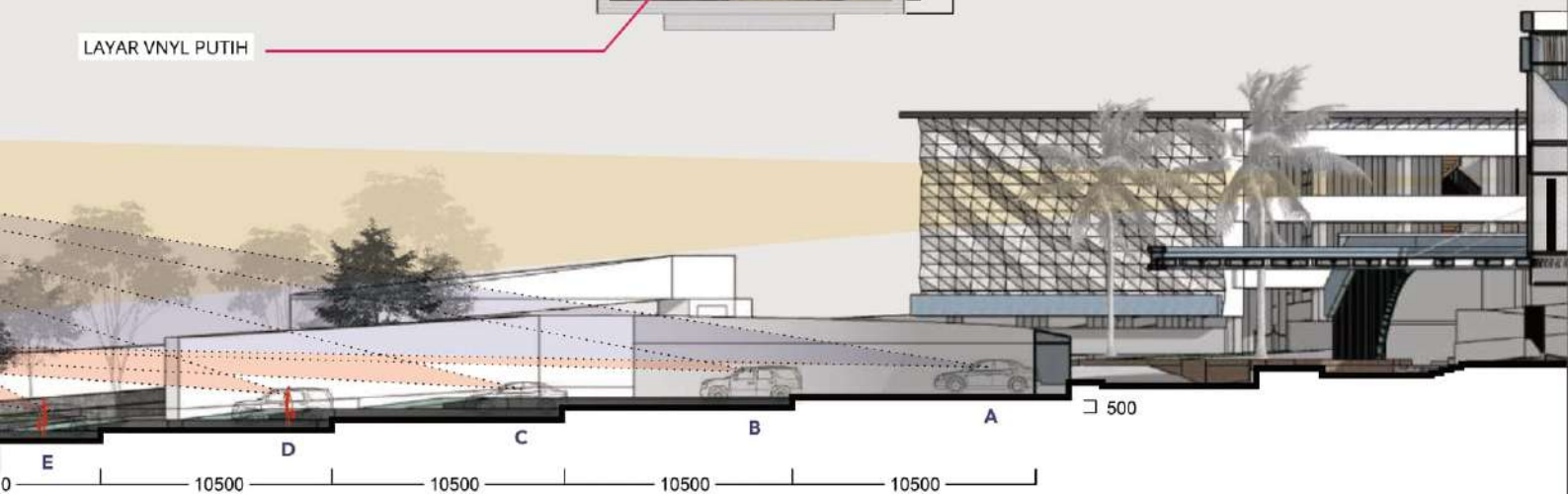


LAYAR VNYL PUTIH

jangkauan view aman

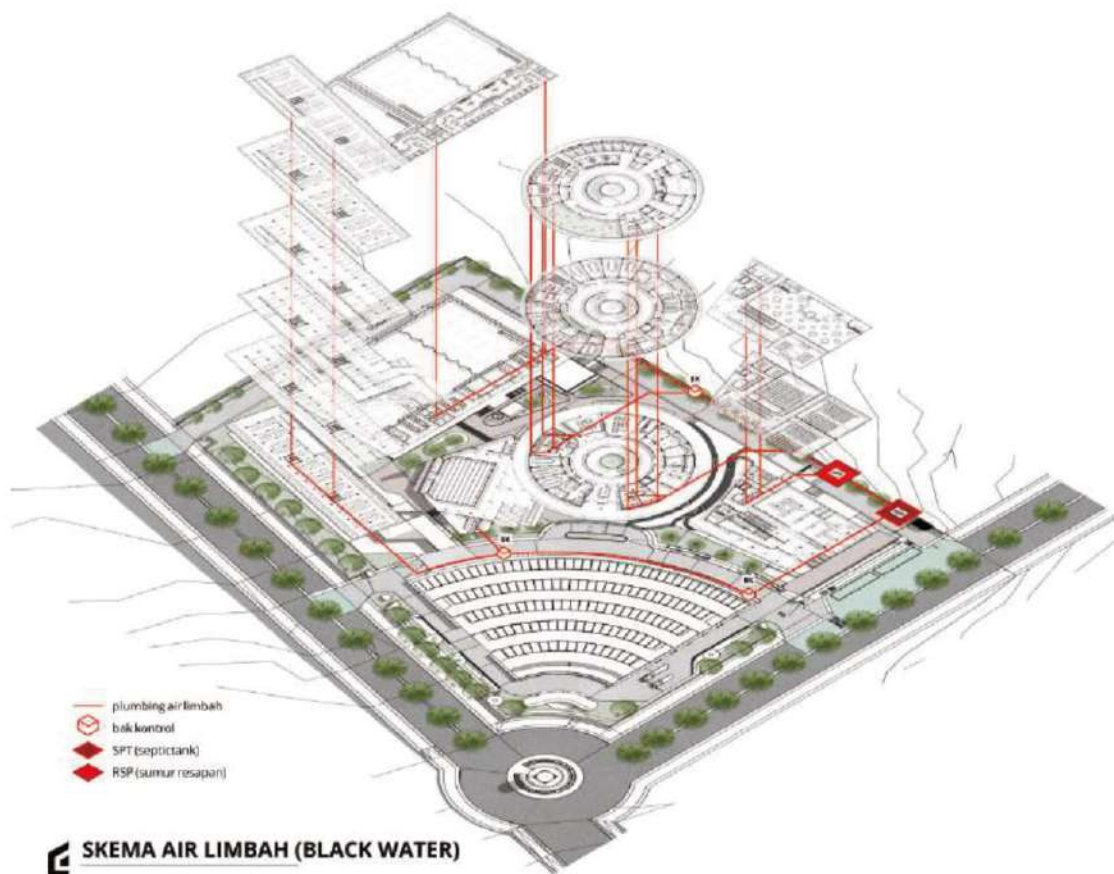
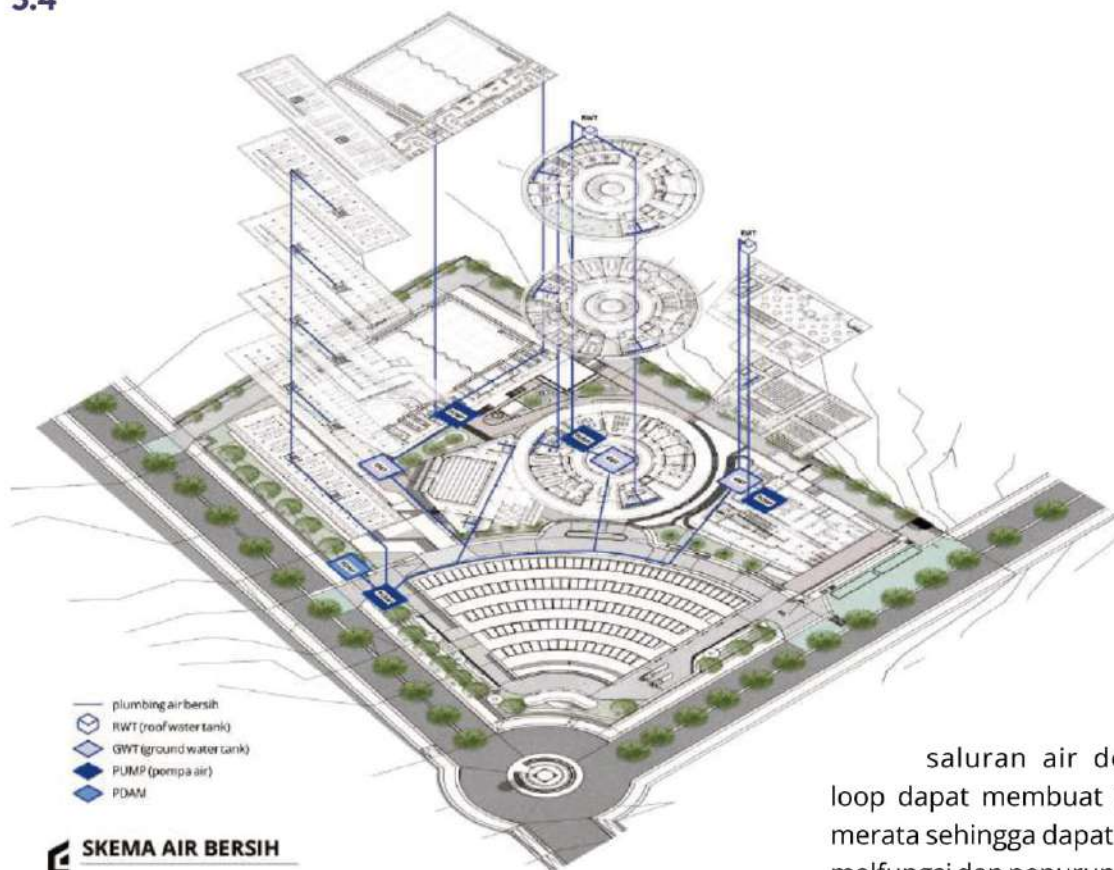
jangkauan view rawan

proyeksi laser projector SP4D



RANCANGAN UTILITAS

3.4

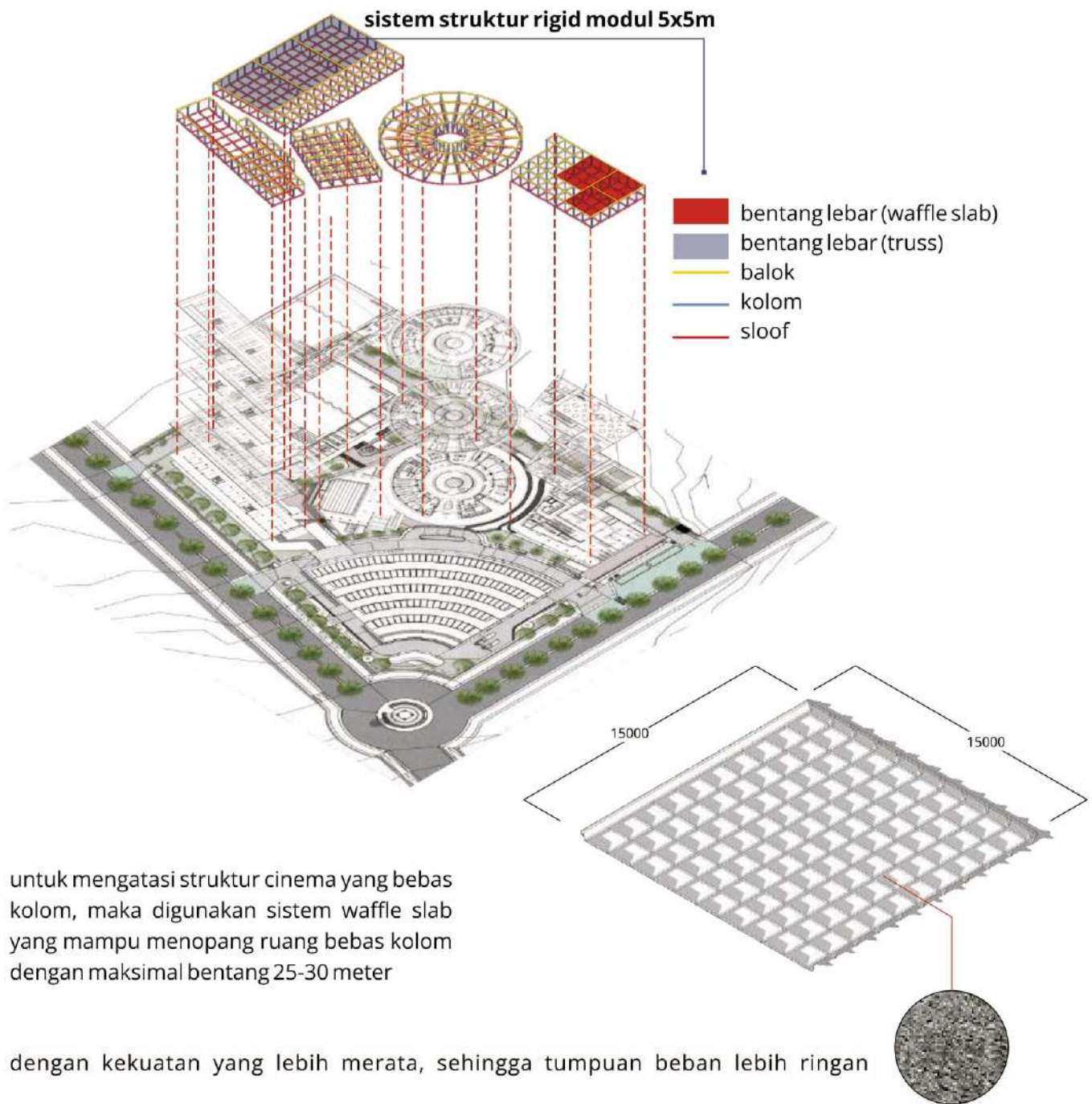






RANCANGAN STRUKTUR

3.5





BAB 4

EVALUASI RANCANGAN

4.1 Evaluasi Preview

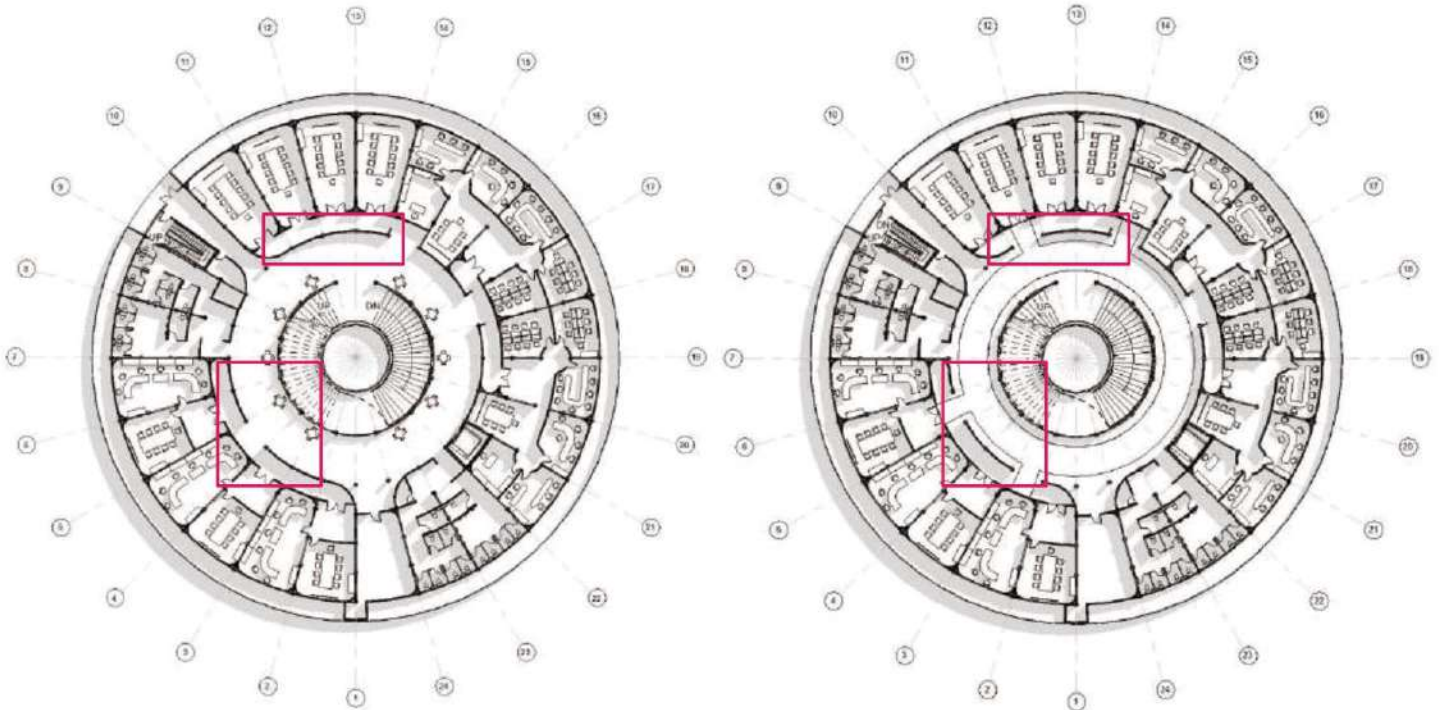
4.2 Evaluasi Sidang

EVALUASI PREVIEW

4.1

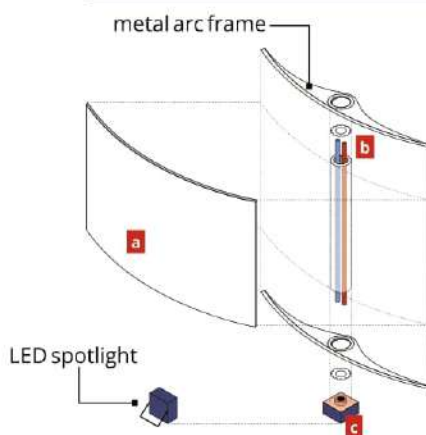
LAYOUT STUDIO

Perubahan dinding sekat agar connectivity dan jarak tempuh pengguna semakin efisien



Modul kintek fasad menggunakan ukuran **15cm x 7.5cm** dengan ketebapan plat alumunium **0.8mm**

TURBINE KINETIC FACADE

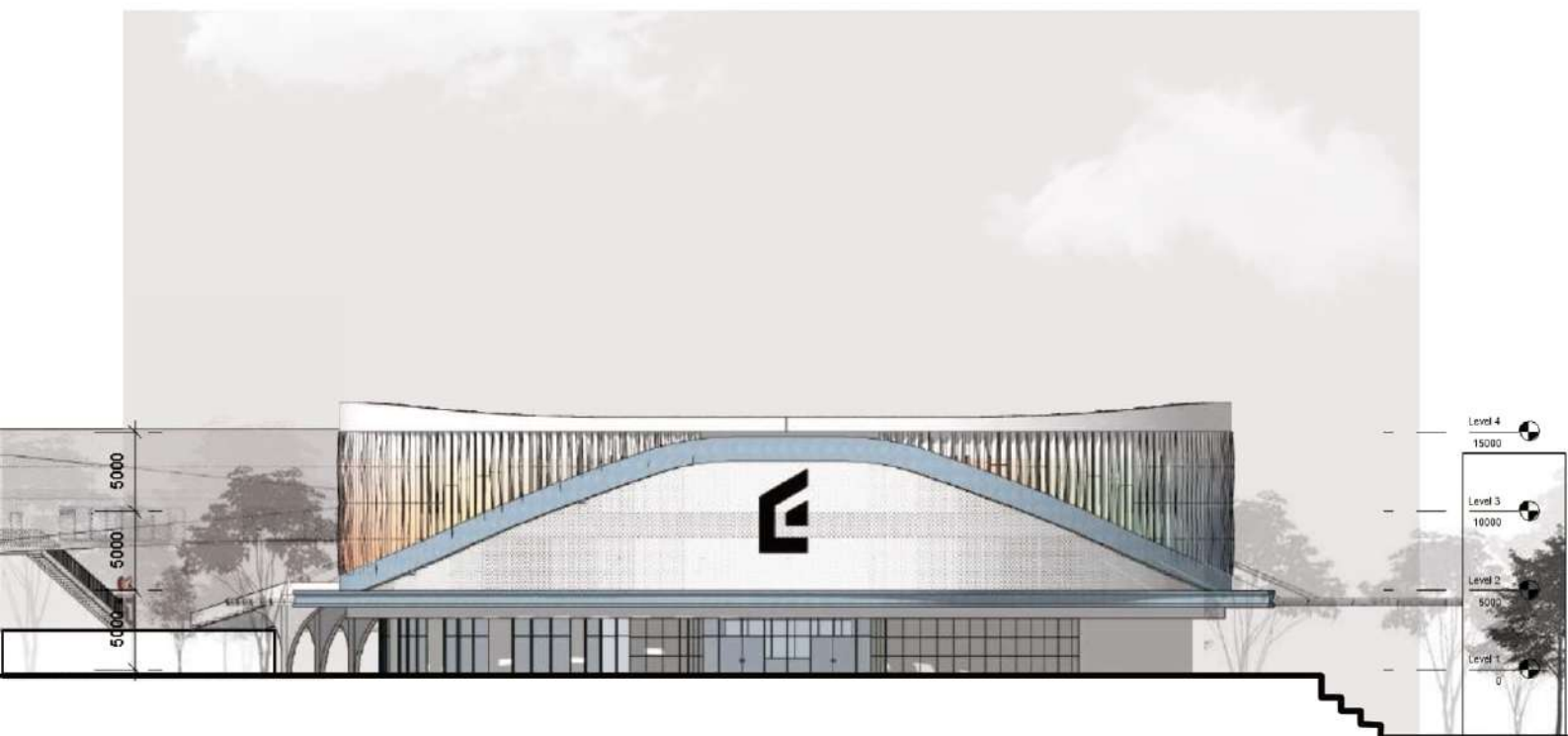
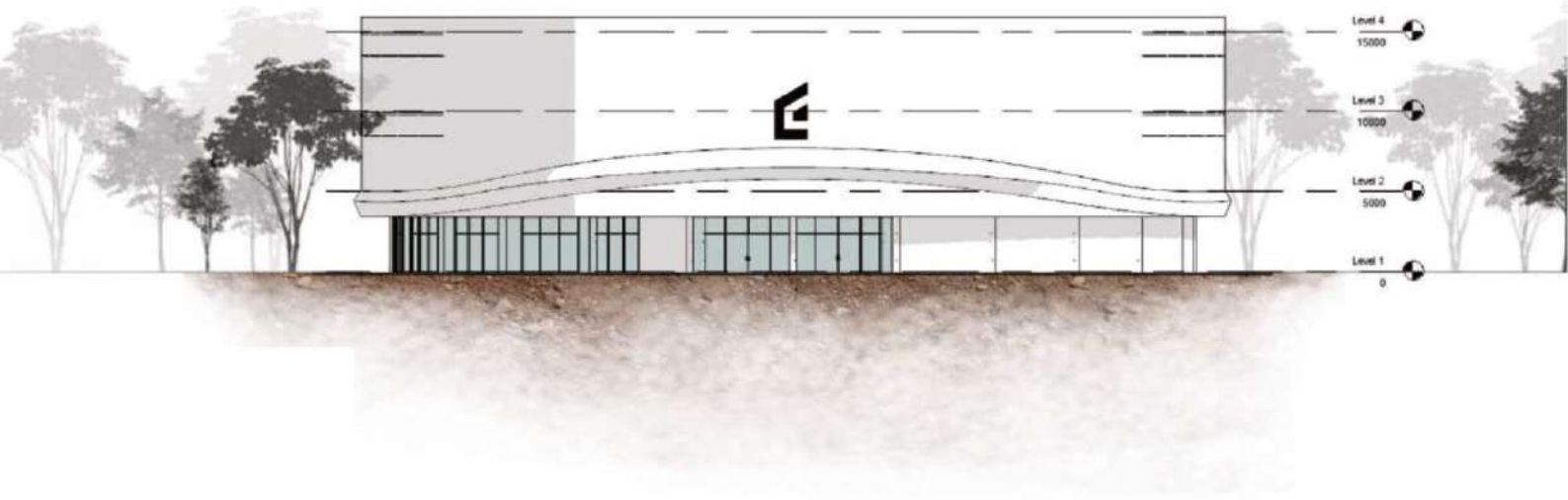


- a plat alumunium 15x7.5 cm**
hembusan angin 6m/s memutar plat
- b gear tube 2d**
mengkonversi putaran plat menjadi lebih besar dengan roda gigi, agar daya yang dihasilkan semakin besar
- c micro generator**
alat konversi daya dari putaran pada gear tube yang akan dialirkan menuju lampu sorot LED



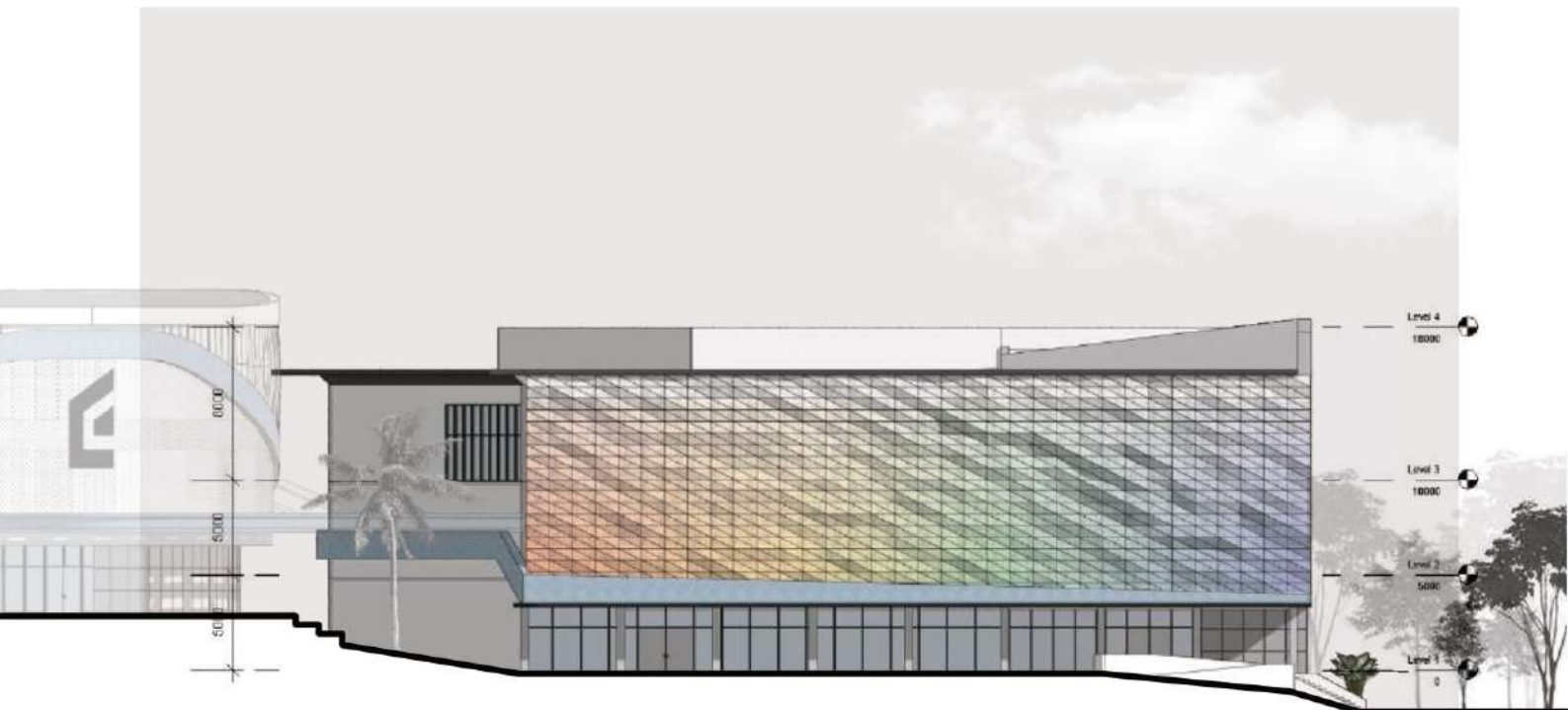
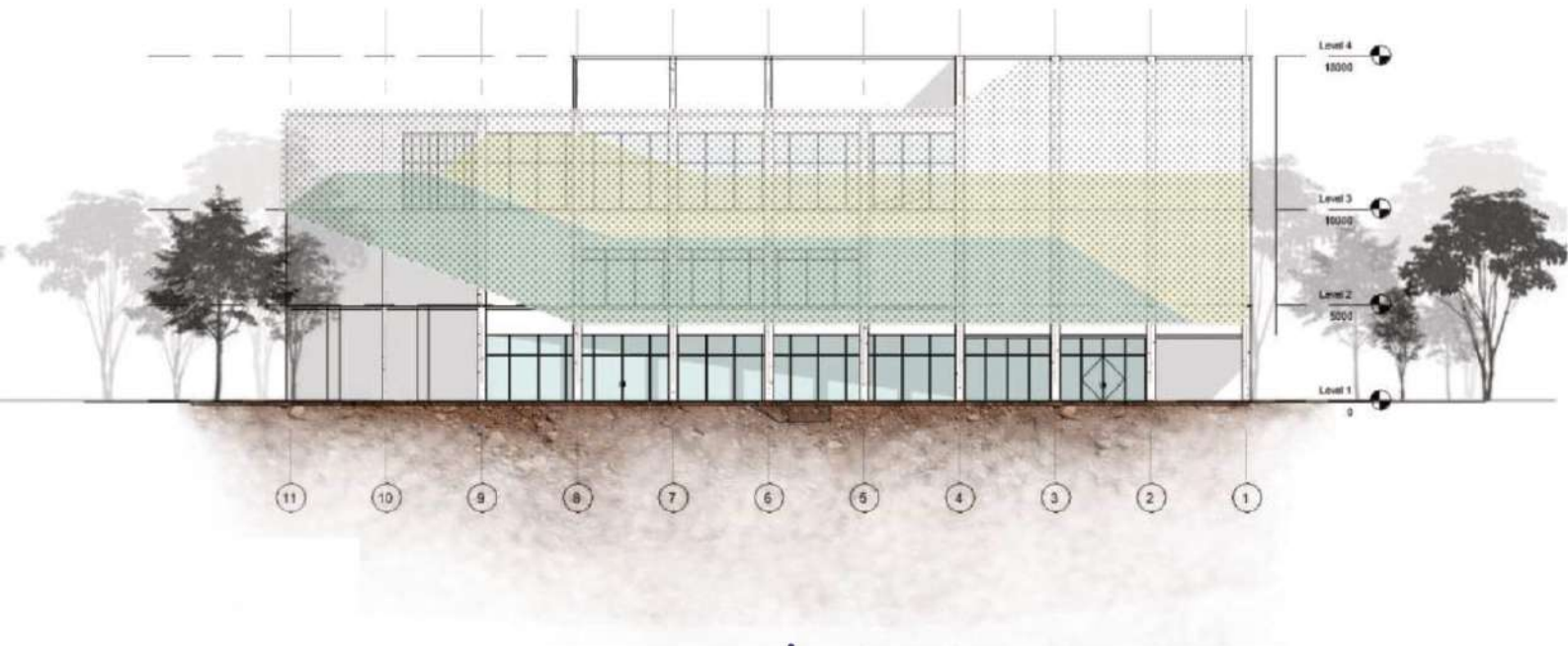
FASAD GEDUNG STUDIO

Finishing fasad



FASAD GEDUNG CINEMA

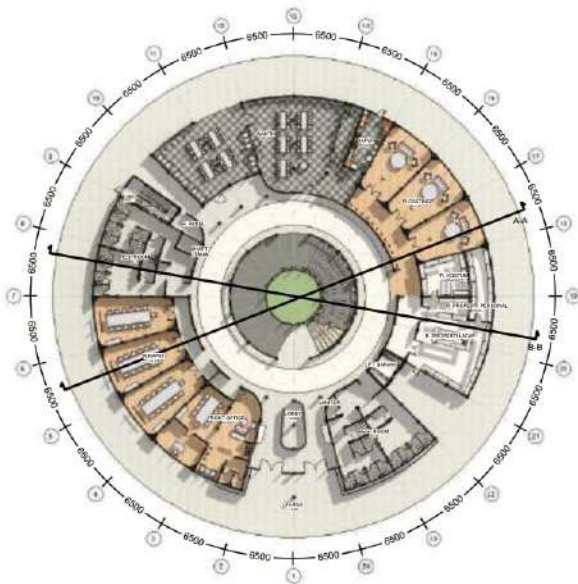
Perubahan modul, bentuk dan material fasad



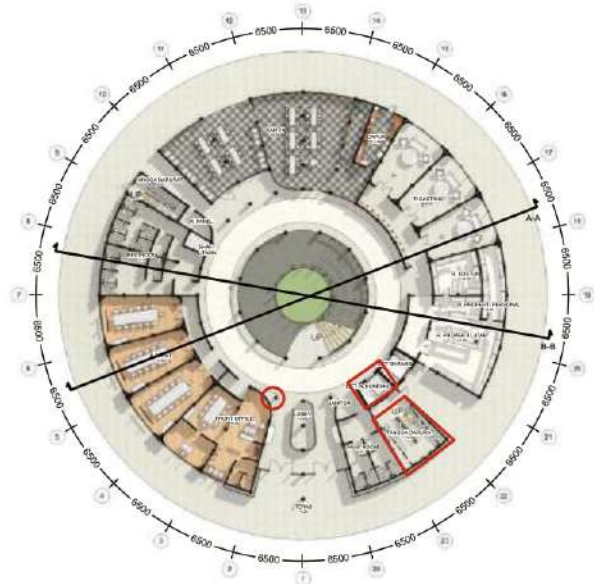
EVALUASI SIDANG

4.2

GEDUNG STUDIOS

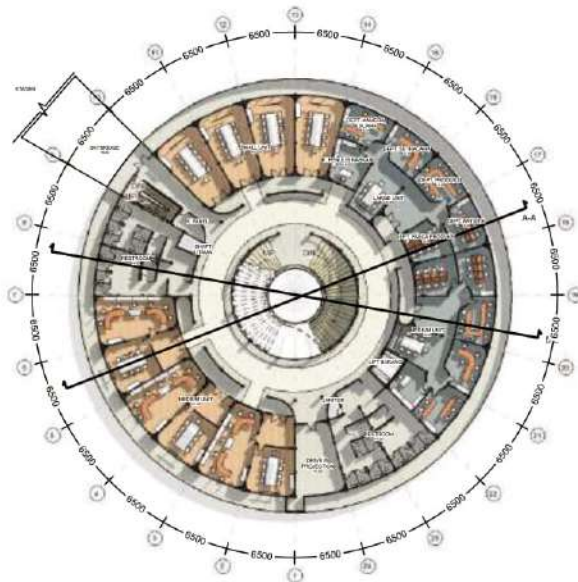


sebelum

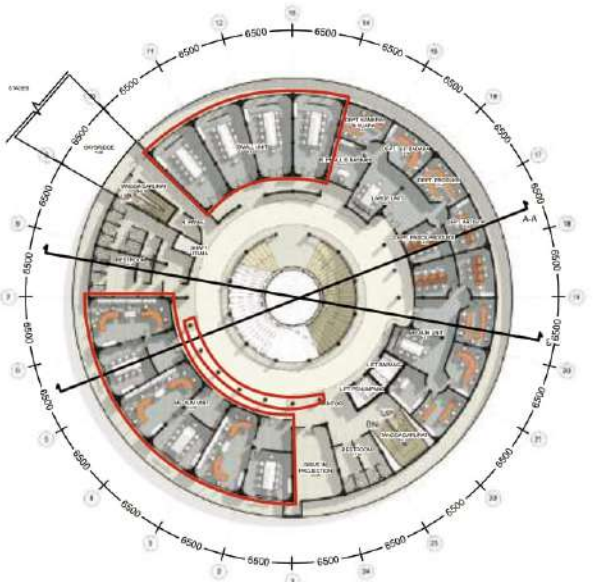


sesudah

- Menjadikan sela sela kolom sebagai ruang baru untuk duduk
- Menambahkan lift penumpang sebagai nilai inklusifitas bangunan
- Menambahkan satu titik tangga darurat sesuai dengan aturan standar bangunan gedung, dimana tiap 30 meter dibutuhkan titik tangga darurat



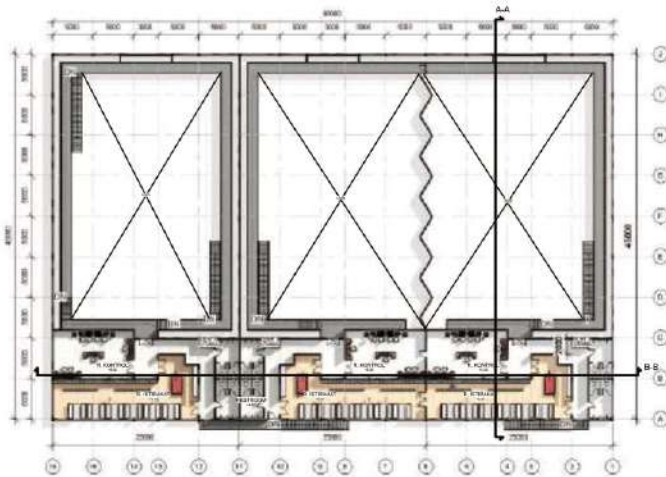
sebelum



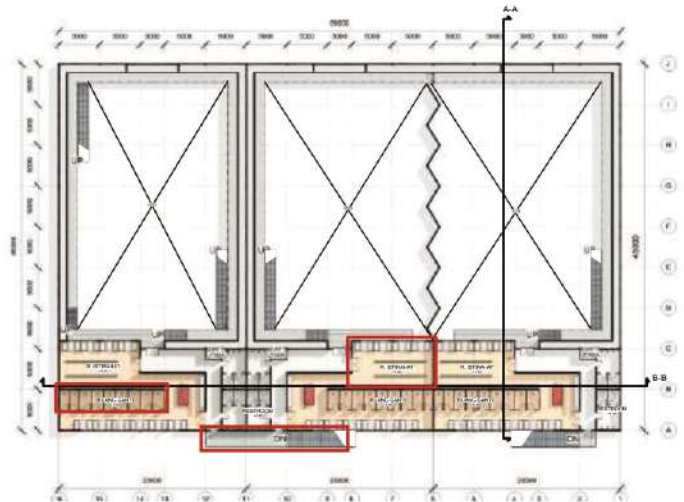
sesudah

- Menghilangkan beberapa sekat dinding yang membuat daya jangkau antar ruang semakin jauh
- Menyeragamkan material lantai pada ruang yang memiliki fungsi serupa

GEDUNG STAGES



sebelum



sesudah

- Sebagai respon terhadap efisiensi kerja, *ruang kontrol* diubah menjadi ruang istirahat, sehingga gedung stages memiliki lebih banyak ruang ganti.
- Kegiatan kontrolling syuting dilakukan on the spot pada ruang *soundstage*
- Pelebaran akses tangga darurat untuk mempercepat proses evakuasi apabila terjadi hal yang tidak diinginkan

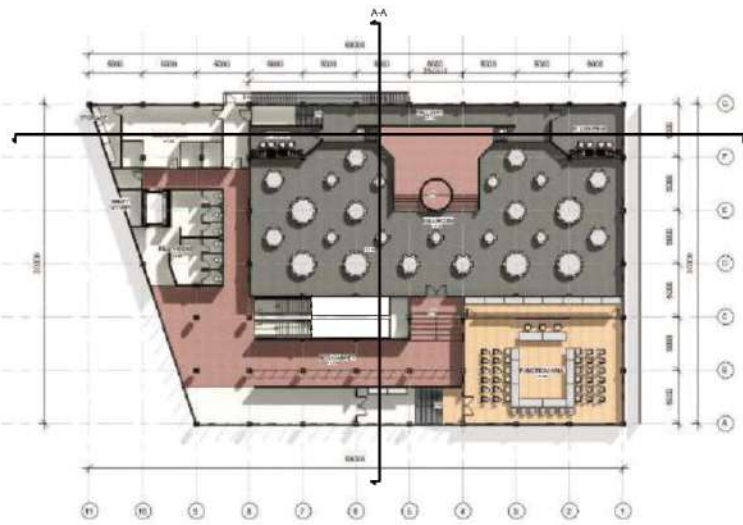


sebelum

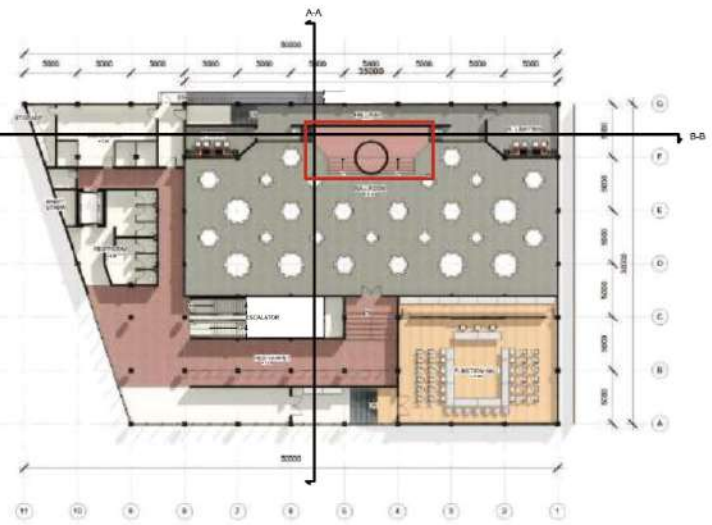
sesudah

- Mengganti sistem struktur bentang lebar dengan menggunakan material *baja IWF (honeycomb)*

GEDUNG CINEMA



sebelum



sesudah

- Fleksibilitas *ballroom* mempengaruhi desain panggung menjadi lebih kecil, sehingga modulasi penyekatan ruang lebih mudah dan kapasitas dapat bertambah



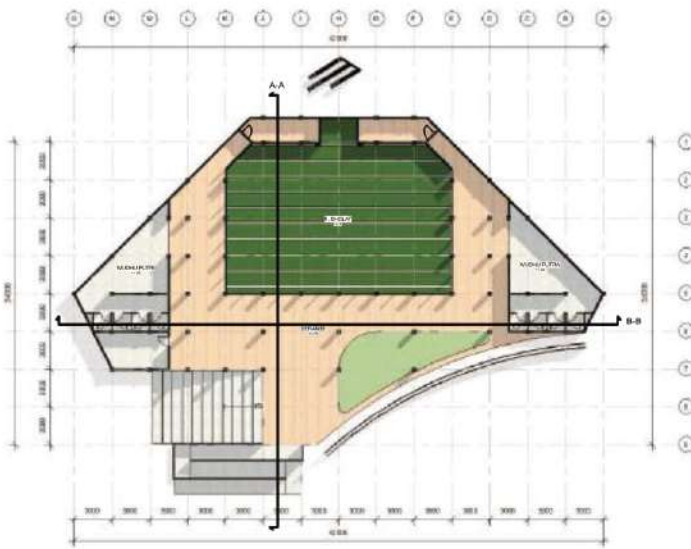
sebelum



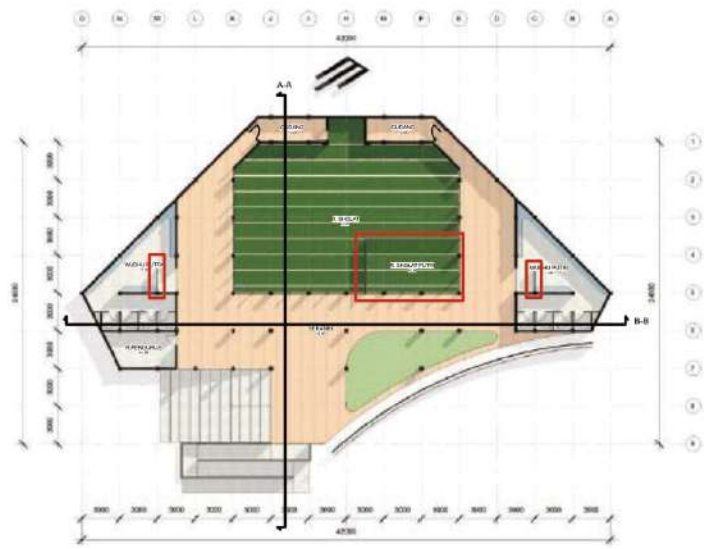
sesudah

- Perubahan fasad, meninjau keselamatan pengguna jalan apabila melihat videotron di jalan lurus di arus yang lumayan cepat, maka videotron diubah dengan modul fasad *triangular panel*
- Konsep *triangular* fasad yang tetap memanfaatkan *LED spotlight* untuk dapat menghadirkan kesan dengan pantulan cahaya pada panel tersebut

GEDUNG MASJID



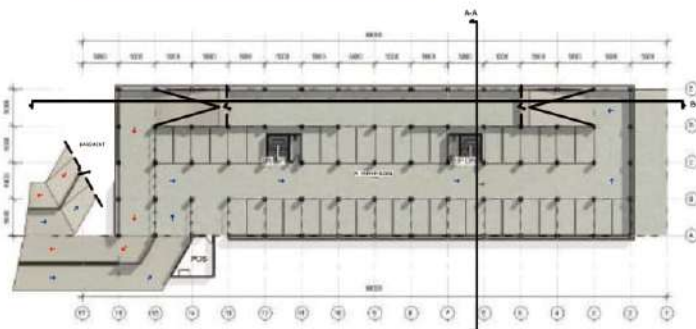
sebelum



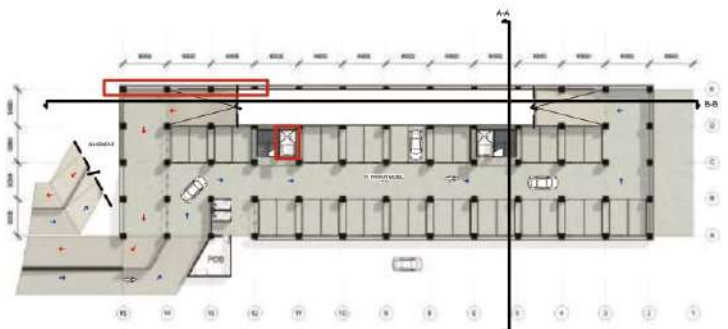
sesudah

- Menambahkan sekat pada ruang sholat jamaah wanita
- Memberikan sekat pada masing - masing akses tempat wudhu jamaah pria dan wanita

GEDUNG PARKIR



sebelum



sesudah

- Modul grid vertikal diperlebar menyesuaikan *Satuan Ruang Parkir*, sehingga ruang mobil ketika membuka pintu lebih leluasa
- Penyesuaian kapasitas total mobil menjadi 103 unit, dan motor menjadi 507 unit
- Memberikan lift pada gedung parkir yang telah memenuhi syarat minimal pengadaan lift. Dimana gedung ini memiliki 6 lantai, 2 lantai basement dan 4 lantai gedung parkir



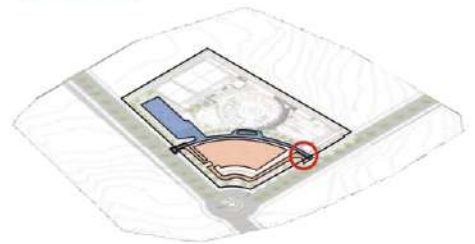
PERTAPAKAN



sebelum

- Mendefinisikan dari awal akses yang berbeda antara sirkulasi *drive in cinemas* dengan sirkulasi utama untuk menghindari kebingungan ditengah perjalanan
- Memberikan signage dengan legibilitas yang lebih jelas untuk menghindari adanya salah masuk
- Memperlebar akses agar memunahkan pengunjung melakukan maneuver

sesudah



- Menempatkan videotron pada bundaran agar lebih meminimalisir adanya laka lalu lintas karena berada di arus kendaraan yang reletif pelan
- Menempatkan videotron pada bundaran memiliki visibilitas yang lebih tinggi karena tiap pengendara yang melewatinya berkesempatan melihat dengan lebih lama dan jelas

sebelum

sesudah





BAB 5 PENUTUP

PENUTUP

KESIMPULAN

Perancangan "Cinema Enthusiasts Center" merupakan perancangan sebuah Pusat Komunitas Film yang lahir dari sebuah tren perkembangan film tanah air. Terletak di Kawasan Ekonomi Khusus Singhasari, Kabupaten Malang, sebuah kawasan yang bergerak pada bidang ekonomi kreatif di Indonesia. Pusat komunitas ini dirancang sebagai wadah kolaborasi, edukasi, dan apresiasi seni film. Bertujuan untuk mendukung peningkatan kualitas perfilman Indonesia melalui fasilitas yang dirancang khusus untuk para penggiat dan penikmat film. Dengan menggunakan pendekatan Architecture Synesthesia, sebuah pendekatan yang mampu menjawab isu desain berupa *mood* dan *ambience*, perancangan ruang diharapkan mampu menciptakan atmosfer yang merangsang kreativitas penggiat film sekaligus memberikan pengalaman yang mendalam dan berkesan bagi penikmatnya, melalui harmonisasi elemen-elemen multisensori yang mampu merangsang berbagai indera seperti visual, pendengaran, penciuman, dan sentuhan sehingga menciptakan ruang yang holistik, imersif. Proses desain menggunakan metode concept base, dimana indra menjadi pedoman arsitektur (*senses as an architectural syntax*).

Pada perancangan yang berjudul *Cinema Enthusiasts Center : A Sensory Experience at SEZ Singosari* ini memiliki konsep yakni *Holistic Experiences, From Sensory Spaces*. Dengan hasil penerapan desain yang didukung oleh 3 prinsip desain :

1. Multisensory
Permainan warna dan bentuk yang diintergrasikan kedalam bangunan untuk memperkuat pengalaman indra, Penggunaan HVAC yang dapat menghadirkan aroma, *dynamic lighting* pada fasad, serta vegetasi multisensori yang dirancang di dalam tapak.
2. Smart Technology
Teknologi HVAC yang dapat menghadirkan aroma yang disesuaikan dengan warna pencahayaan ruang buatan, Teknologi *4DX Cinema*, serta kintek fasad yang dapat menghasilkan energinya sendiri.
3. Nature Application
Pemanfaatan angin untuk menggerakkan kinetik fasad, Topografi yang dimanfaatkan sebagai panggung *drive in cinema*, serta vegetasi yang dapat menghadirkan pengalaman sensorial

SARAN

Berdasarkan evaluasi pada Perancangan Cinema Enthusiasts Center dengan pendekatan *Synesthetic Architecture* yang telah disimpulkan, terdapat beberapa poin yang dapat menjadi suatu alternatif dan memungkinkan untuk dikembangkan dikemudian hari. Oleh karena itu, berikut beberapa saran yang dapat penulis simpulkan, baik bagi pribadi maupun pihak yang tertarik dengan perancangan ini, sebagai berikut :

1. Penambahan fungsi dan fasilitas menyesuaikan *scope* ruang lingkup, untuk menjawab tren perkembangan film tanah air tidak hanya dengan wadah komunitas, namun juga bisa dijawab dengan Sekolah Film, dan tipe stages yang dirancang dapat ditambahkan dengan *stages outdoor*.
2. Teori pendekatan milik Michael Haverkamp yang bersifat optimalisasi indra dapat dikembangkan bersama teori pendekatan *Synesthetic Architecture* yang bersifat *calming* atau meredakan indra.
3. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi cinema akan terus berkembang, bisa saja dimasa depan akan ditemukan projector yang dapat menghadirkan pengalaman 5 indra (*5DX Cinema*), dan HVAC system yang juga dapat menghadirkan pengalaman 5 indra





DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Aditia, "Pengertian Film: Definisi, Jenis dan Fungsinya," KOMPAS.com, 19 Oktober 2022. [Online]. Tersedia: <https://entertainment.kompas.com/read/2022/10/19/150302666/pengertian-film-definisi-jenis-dan-fungsinya>
- [2] P. M. Ahli, "Pengertian Film Menurut Para Ahli: Perspektif Terkini dalam Dunia Sinematografi," Menurut Ahli, 08 Maret 2024. <https://www.menurutahli.com/pengertian-film-menurut-para-ahli>
- [3] Y. D. R. Pusparisa, "Industri Film Indonesia Akan Makin Atraktif pada 2024," [kompas.id](https://www.kompas.id), 06 Februari 2024. [Online]. Tersedia: <https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2024/02/06/triliunan-rupiah-prediksi-perputaran-ekonomi-industri-perfilman-indonesia-pascapandemi>
- [4] P. Hanifa, "Strategi pemerintah majukan industri perfilman kian berjaya," Antara News, 30 Maret 2024. [Online]. Tersedia: <https://www.antaranews.com/berita/4035855/strategi-pemerintah-majukan-industri-perfilman-kian-berjaya>
- [5] D. Werdiono, "Semarak Wajah Sinematografi di Malang," [kompas.id](https://www.kompas.id), 28 Juni 2024. [Online]. Tersedia: <https://www.kompas.id/baca/nusantara/2024/06/26/geliat-sinematografi-di-malang>
- [6] S. Adi, "Tafsir Surah Al Mulk ayat 23: Inilah tiga alat penalaran manusia," BincangSyariah | Portal Islam Rahmatan Lil Alamin, 25 Juni 2020. <https://bincangsyariah.com/khazanah/al-mulk-23-tiga-alat-penalaran-manusia/>
- [7] Perda Kabupaten Malang No 1, 2018
- [8] A. Yuwono, "Meriahnya nobar film 'Marley' bersama Tyas Mirasih dan Tengku Tezi di Malang," AdadiMalang.Com, 23 Juni 2024. <https://adadimalang.com/29672/meriahnya-nobar-film-marley-bersama-tyas-mirasih-dan-tengku-tezi-di-malang.html>
- [9] Rojkind Arquitectos, "Cineteca Nacional. | Rojkind Arquitectos," Rojkind Arquitectos, Feb. 08, 2023. <https://rojkindarquitectos.com/work/cineteca-nacional>
- [10] I. Fracalossi, "Cineteca Nacional Siglo XXI / Rojkind Arquitectos," ArchDaily, Aug. 05, 2024. <https://www.archdaily.com/478325/cineteca-nacional-s-xxi-rojkind-arquitectos>
- [11] K. Valenzuela, "Pratt Institute's New Film/Video Department Building / think!, " ArchDaily, Oct. 24, 2019. <https://www.archdaily.com/770431/pratt-institutes-new-film-video-department-building-was-a-studio-a?>
- [12] 舒岳康, "Studio Film Big Fish & Begonia / Arsitek HyperSity," ArchDaily, 23 Juli 2020. <https://www.archdaily.com/887262/big-fish-and-begonia-film-studio-hypersity-architects?>
- [13] H. Abdel, "Pusat Seni, Kerajinan, dan Desain Nasional CNAD / Ramos Castellano Arquitectos," ArchDaily, 25 Juni 2024. <https://www.archdaily.com/993254/centro-nacional-arte-artesanato-e-design-cnad-ramos-castellano-arquitectos?>
- [14] CCM Profesional, "Sinestesia," Klinik Cleveland, 01 Mei 2024. <https://my.clevelandclinic.org/health/symptoms/24995-synesthesia>
- [15] Hal. | P. Educativa, "Sinestesia arsitektur: perpaduan harmonis indera dalam desain," PERTANTO | Plataforma Educativa., 31 Januari 2024. <https://pertanto.com/en/architectural-synesthesia-a-harmonious-fusion-of-the-senses-in-design/>
- [16] Michael Haverkamp, SYNESTHESIA DESIGN : HANDBOOK FOR A MULTISENSORY APPROACH, Basel, Switzerland, 2013



ARCHITECTURE
UIN AR-RANIRY - PADANG