

BAB II

ANALISA DAN GAGASAN RANCANGAN

2.1. TINJAUAN BIOSKOP

- Menurut De Chiara adalah suatu bangunan komersil dengan sifat bersaing dan merupakan wadah untuk mempertunjukan film, dimana aktivitas di dalamnya tidak memerlukan gerakan fisik.
- Menurut Poerwadarminta bioskop pada dasarnya adalah sebuah gedung pertunjukan yang menyajikan film-film bergerak dan bersuara.
- Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata bioskop diadaptasi dari bahasa belanda, *bioscoop*, yang mempunyai arti 'gambar hidup'. Kata bioskop memiliki dualisme arti, yaitu pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar disorot sehingga dapat bergerak (berbicara) dan gedung pertunjukan film.

2.2. PENGERTIAN BIOSKOP

Gedung dimana sebuah alat proyeksi ditempatkan, dan dimana orang banyak dapat menonton gambar bergerak diatas sebidang layer putih, itulah yang disebut bioskop¹³. Pada tahun 1895 Lumiere Bersaudara mengadakan pertunjukan sebuah film bisu yang berjudul "Charlie Chaplin" dan dikenal dengan sebutan *cinema*. Dan tempat pertunjukanya disebut Cinema Theater¹⁴.

Di Indonesia pada tahun 1900, film disebut sebagai "gambar idoep", sedangkan kata bioskop diambil dari bahasa belanda " Bioscope " (bio = hidup, scope = gambar). Film pertama kali diputar di Jakarta (Batavia)

¹³ Haris Jauhari, 1992

¹⁴ GPBSI, 1992, hal.1

pada tanggal 5 desember 1900, oleh Nederlansche Bioscope Maatschappij atau perusahaan bioskop Belanda¹⁵.

2.3. Latar belakang obyek

Di yogyakarta, penduduknya rata-rata merupakan pendatang dari dari luar wilayah Yogyakarta dan menetap dengan tujuan masing-masing. Melihat jumlah penduduknya yang meningkat tiap tahunnya serta jumlah pelajar dan mahasiswa yang besar, maka fasilitas di bidang rekreasi dan hiburan sangat dibutuhkan diiringi dengan meningkatnya ekonomi.

Masyarakat menuntut hiburan dengan tingkat kepuasan yang tinggi , sesuai dengan perkembangan jaman dan teknologi. Sinepleks adalah sistem perbioskopian baru dengan menyediakan sejumlah ruangan penonton pada suatu tempat. Arti Sinepleks (Cineplex) merupakan singkatan dari cinema complex atau kompleks sinema yaitu suatu tempat pemutaran film dengan beberapa theater kecil didalamnya¹⁶, dengan ini penonton mempunyai banyak pilihan film apa yang ingin di tonton.

2.4. PERMASALAHAN

2.4.1. Rumusan Masalah

- Mencari optimalisasi jumlah dengan tetap mempertahankan kenyamanan visual yang tinggi.
- Jalur sirkulasi yang tidak menguntungkan, sehingga menyebabkan kebingungan.
- Bioskop sebagai sarana hiburan yang memadai, mampu memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengunjung.

2.4.2. Sasaran

- Bagaimana mengoptimalkan jumlah kursi penonton dengan kenyamanan visual yang tinggi.

¹⁵ GPBSI, 1992, hal.2

¹⁶ Johan Tjasmadi, ketua GPBSI cabang Jakarta

- Bagaimana menata jalur sirkulasi yang menguntungkan, sehingga aman dan tidak menyebabkan kebingungan.
- Bagaimana memberikan kelengkapan fasilitas pendukung yang tidak saling mengganggu

2.5. ANALISA DAN GAGASAN RANCANGAN

2.5.1. Karakter Bioskop

Tinjauan Bioskop

Sifat dasar dari bioskop itu sendiri adalah merupakan sebuah usaha komersil. Pengertian dari bioskop komersial adalah tempat dimana beberapa pertunjukan film menayangkan film-film bermutu dan berkualitas, baik berupa film nasional maupun luar, dalam mencari keuntungan dari maksud penayangan tersebut. Selain itu sifat kegiatannya tetap atau periodik, artinya jadwal penayangan film telah ditentukan sesuai film yang akan ditayangkan¹⁷. Dan kesuksesan sebuah gedung bioskop tergantung pada system-sistem yang akan dipakai, seperti system akustik ruang, jarak pandang, bentuk dan ukuran gedung bioskop serta pencahayaanya, yang memacu atau merangsang indera manusia¹⁸, selain itu kenyamanan menjadi faktor penting sehingga menarik penonton.

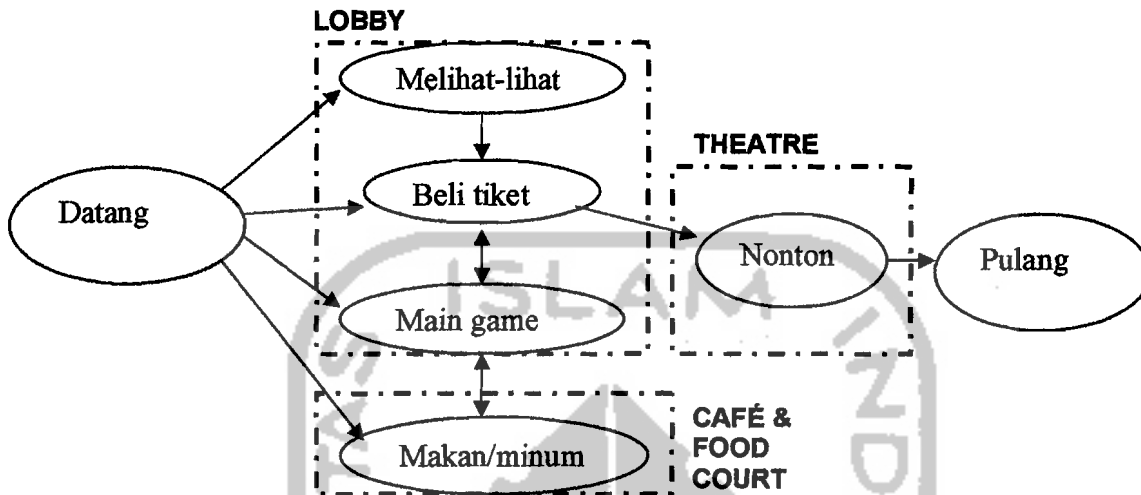
Bioskop merupakan kegiatan rekreasi yang bersifat amusement (hiburan) dan didukung dengan kegiatan rekreasi permainan seperti Arcade Game Arena, restaurant atau café.

¹⁷ Rr.Septi Hersayang, TA UII 2001

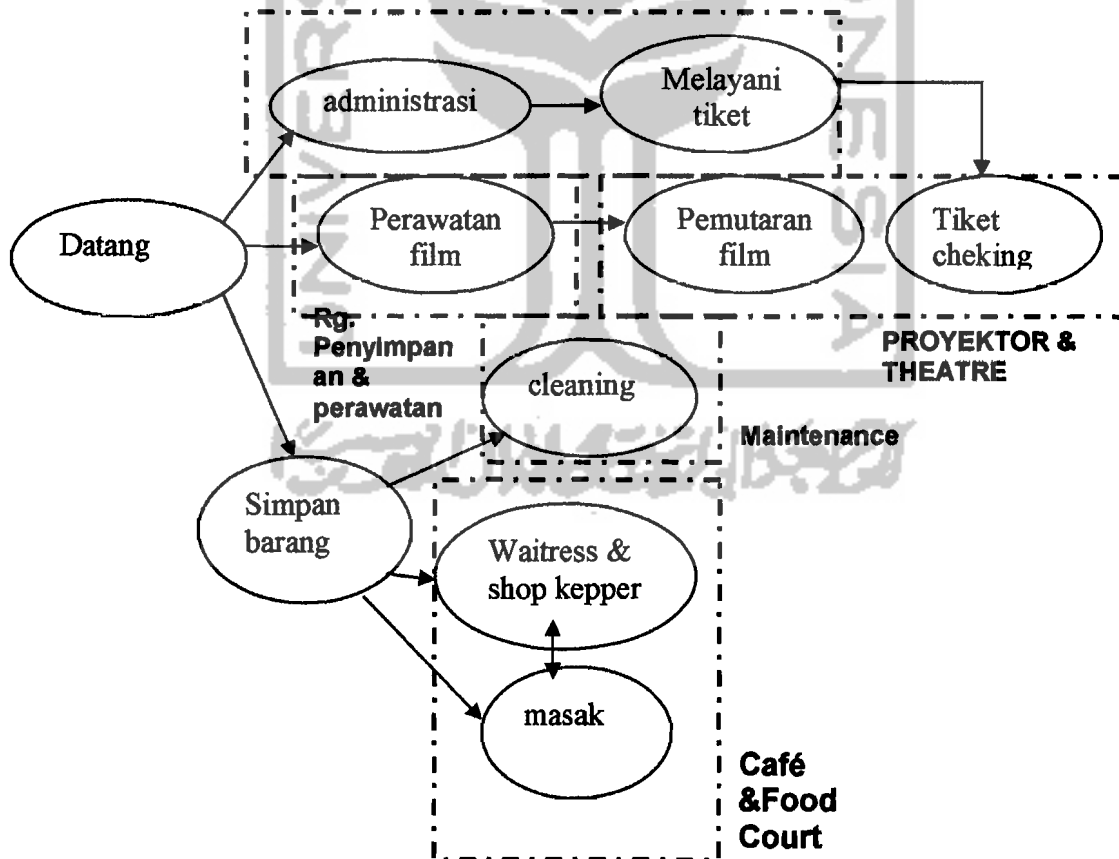
¹⁸ De Chiara, edisi ketiga, hal.1246

Pola Kegiatan Bioskop

Pola kegiatan pengunjung



Pola kegiatan pengelola



2.5.2. Karakteristik Kebutuhan Ruang Bioskop

Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Aktivitas-aktivitas di dalam teater diwadahi oleh ruang-ruang, dengan karakteristik sesuai dengan aktivitas di dalamnya. Pengelompokan kegiatan yang berbeda satu sama lain dan hubungan ruang diantaranya, membentuk pola-pola ruang dan aktivitasnya.

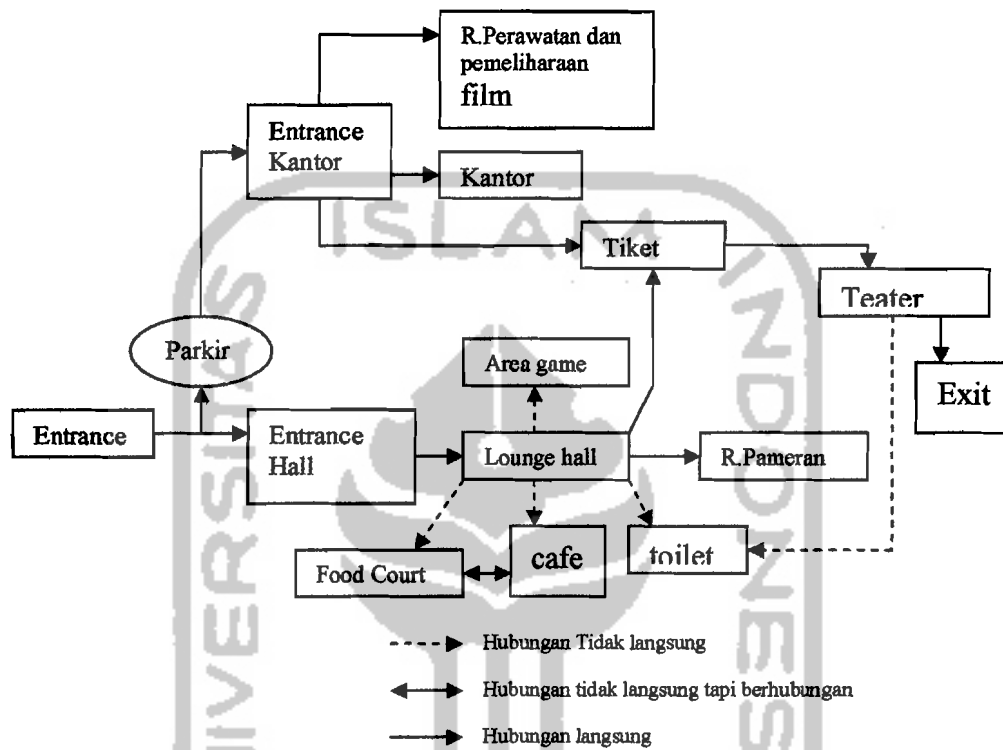
Kegiatan	Kebutuhan ruang	Pengguna
Pemutaran Film	Bioskop Cafe	Sineas Umum
Kegiatan Komersial	Bioskop Café Arena game Food court	Peminat Umum Umum Umum
Layanan Publik	Hall / Plaza	Umum
Kegiatan Pengelola	Kantor ME	Pengelola Karyawan Teknisi

Fasilitas dan kebutuhan ruang pada bioskop

	Fasilitas	Kebutuhan Ruang
Komersial	2. Theater 3. Kantor Pengelola 4. Food court 5. Tiket box 6. Arena game 7. Café / restaurant 8. Hall 9. Toilet 10. parkir	11. 8 theater (@ 150 temp ddk) 12. Kantor Pengelola 13. Rg. Perawatan film 14. Food court 15. Tiket box 16. Arena game 17. Café / restaurant 18. Hall 19. Toilet 20. 8 Ruang proyektor 21. Gudang penyimpanan

		22. Parkir 23. ME
--	--	----------------------

Pola Hubungan Ruang



Kebutuhan Ruang

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas	Standar luas (m ²)	Sirkulasi (30%) m ²	Luas+sirkulasi (m ²)	Luas total (m ²)	Dimensi (m)
Cinema/teater	• Satu cinema	150 orang	@ 0.6	@ 0.18	117	936	@ 15 x 7.8
	• Total 8 cinema	1200 orang			117 x 8		54.6 x 15
	• Toilet Pria	1 WC	@ 1.2	@ 0.36	1.56		1.95 x 0.8
		3 Urinoir	@ 0.4	@ 0.12	1.56		1.95 x 0.8
		1 Wastafel	@ 0.9	@ 0.27	1.17		1.3 x 0.9
	Total 2 toilet pria				5.85 x 2	11.7	
	• Toilet Wanita	3 WC	@ 1.2	@ 0.36	4.68		1.56 x 3
		2 Wastafel	@ 0.9	@ 0.12	2.34		1.3 x 1.8
	Total 2 toilet wanita				7.02 x 2	14.04	

Sinepleks di Yogyakarta

Lounge Hall	• 1 Ruang tunggu	300 orang berdiri	@ 0.55	@ 0.165	214.5		19.5 x 11
		50 kursi	@ 0.75	@ 0.225	48.75		8.125 x 6
		6 set kursi lobby (1set=6 kursi+1meja)	@ 15.75	@ 4.725	122.85		13.5 x 9.1
	Luas ruang tunggu					386.2	24.138 x 16
	• 8 Tiket box	7 karyawan	@ 1.5	@ 0.45	@ 1.95	13.65	7 x 1.95
	• Ruang Pameran	14 papan poster	@ 1	@ 0.3	@ 1.3	18.2	7 x 2.6
TOTAL						1262.79	

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas	Standar luas (m ²)	Sirkulasi (30%) m ²	Luas+sirkulasi (m ²)	Luas total (m ²)	Dimensi (m)
Food court & Cafe	• 1 Café (100 pengunjung)	20 set kursi (1set 5 kursi = 1 meja)	@ 15.75	@ 4.725	409.5	409.5	30.3 x 13.5
		10 pegawai	@ 1.4	@ 0.42	18.2	18.2	9.1 x 2
	• 1 Food court	4 pegawai	@ 2	@ 0.6	@ 2.6	10.4	4 x 2.6
Arena Game	• 1 arena game	25 arcade game	@ 0.9	@ 0.27	@ 1.17	29.25	5.85 x 5
	• Toilet Pria	2 WC	@ 1.2	@ 0.36	3.12		1.56 x 2
		3 Urinoir	@ 0.4	@ 0.12	1.56		1.95 x 0.8
		1 Wastafel	@ 0.9	@ 0.27	1.17		1.3 x 0.9
	Total 2 toilet pria				5.85 x 2	11.7	
	• Toilet Wanita	3 WC	@ 1.2	@ 0.36	4.68		1.56 x 3
		2 Wastafel	@ 0.9	@ 0.12	2.34		1.3 x 1.8
	Total 2 toilet wanita				7.02 x 2	14.04	
TOTAL						493.09	

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas	Standar luas (m ²)	Sirkulasi (30%) m ²	Luas+sirkulasi (m ²)	Luas total (m ²)	Dimensi (m)
Proyektor	• 8 ruang proyektor	16 pegawai	@ 0.5	@ 0.15	10.4		
		8 proyektor	@ 1.25	@ 0.375	13		
	Total					23.4	8 x 2.925
Kantor	• 1 Kepala Pengelola	3 orang	12	3.6	15.6		4 x 3.9
	• 1 Administrasi	10 karyawan	@ 4.185	@ 1.255	54.4		10 x 5.4

Sinepleks di Yogyakarta

	• 1 Ruang rapat	6 orang	11.16	-	11.16		3.1 x 3.6
	Total					81.6	
Rg. Pemeliharaan dan perawatan film	• Gudang Film	6 rak film	@ 1.25	@ 0.375	9.75		3.25 x 3
	• Rg. perawatan	2 karyawan	@ 2	@ 0.6	5.2		2.6 x 2
	total					14.95	
TOTAL						117.025	

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas	Standar luas (m ²)	Sirkulasi (30%) m ²	Luas+sirkulasi (m ²)	Luas total (m ²)	Dimensi (m)
Parkir	• 2 pos parkir	@ 2 orang	@ 4	-	@ 4	8	2 x 2
	• 1 parkir mobil cinema	140 mobil	@ 12.5	@ 3.75	2275		65 x 35
	• 1 parkir motor cinema	280 motor	@ 2	@ 0.6	728		45.5 x 16
	Total					3003	
	• 1 parkir mobil cafe	14 mobil	@ 12.5	@ 3.75	227.5		15 x 15.16
	• 1 parkir motor cafe	27 motor	@ 2	@ 0.6	70.2		11.7 x 6
	Total					297.7	
	• 1 parkir mobil game arena	6 mobil	@ 12.5	@ 3.75	97.5		15 x 6.5
	• 1 parkir motor arena game	19 motor	@ 2	@ 0.6	49.4		6.175 x 8
	Total					146.9	
	• 1 parkir mobil pegawai	8 mobil	@ 12.5	@ 3.75	42.5		8 x 5.31
	• 1 parkir motor	30 motor	@ 2	@ 0.6	78		11 x 7.1
	Total					120.5	
TOTAL						3576.1	

Perhitungan kebutuhan tempat parkir:

1. Teater

Asumsi pengunjung yang membawa Mobil 40% dan motor 40%

- Mobil : $40/100 \times 1200$ orang = 480 orang

Diasumsikan 1 mobil = 3 orang

Maka:

$$480/3 = 160 \text{ mobil}$$

- Motor: $40/100 \times 1200$ orang = 480 orang

Di asumsikan 1 motor = 1.5 orang

Maka:

$$480/1.5 = 280 \text{ motor}$$

2. Café

asumsi pengunjung yang membawa mobil 40 % dan motor 40%

- Mobil : $40/100 \times 100$ orang = 40

Diasumsikan 1 mobil = 3 orang

Maka:

$$40/3 = 1.35 \text{ mobil}$$

- Motor: $40/100 \times 100 \text{ orang} = 40 \text{ orang}$
Di asumsikan 1 motor = 1.5 orang
Maka:
 $40/1.5 = 26.6 \text{ motor} = 27 \text{ motor}$

3. Game arena

asumsi pengunjung yang membawa mobil 30 % dan motor 50 %

- Mobil : $40/100 \times 55 \text{ orang} = 16.5 \text{ orang}$
Diasumsikan 1 mobil = 3 orang
Maka:
 $16.5/3 = 5.5 \text{ mobil} = 6 \text{ mobil}$
- Motor: $50/100 \times 55 \text{ orang} = 27.5 \text{ orang}$
Di asumsikan 1 motor = 1.5 orang
Maka:
 $27.5/1.5 = 18.33 \text{ motor} = 19 \text{ motor}$

4. Pegawai dan karyawan

asumsi Pegawai yang membawa mobil 10 % dan motor 40%

- Mobil : $10/100 \times 75 \text{ orang} = 7.5 \text{ orang}$
Diasumsikan 1 mobil = 1 orang
Maka:
 $7.5/1 = 7.5 \text{ mobil} = 8 \text{ mobil}$
- Motor: $40/100 \times 75 \text{ orang} = 30 \text{ orang}$
Di asumsikan 1 motor = 1 orang
Maka:
 $30/1 = 30 \text{ motor}$

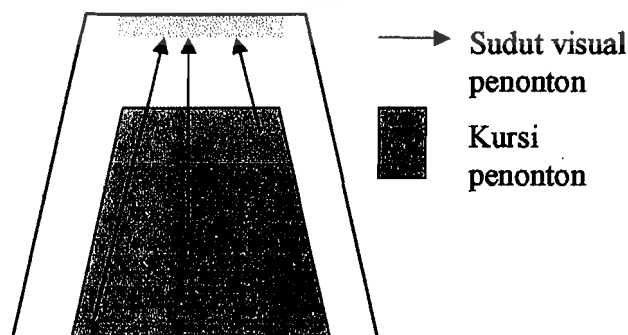
2.5.3. Analisa Ruang

a. Bioskop

Bentuk teater

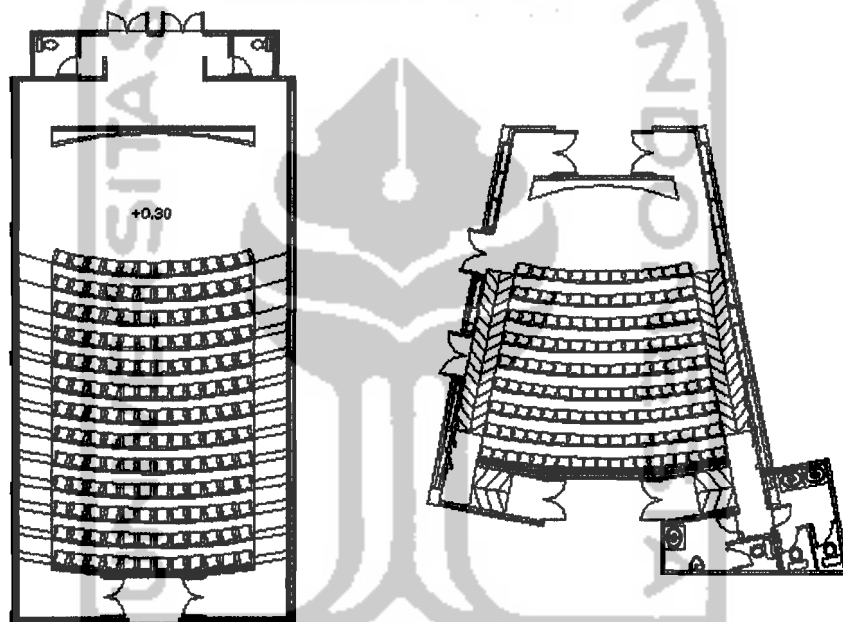
Bentuk dan ukuran ruang teater ini didasarkan pada kapasitas tampung tempat duduk dan atas pertimbangan kenyamanan audio visual. Bentuk ruang pada bioskop ini berupa bentuk kipas dengan dinding yang tidak rata untuk menghasilkan pantulan suara dan sudut visual penonton yang baik dengan bentuk lantai dimiringkan.

Sinepleks ini menggunakan proyektor film 35 yang memiliki standart ukuran maksimal 13 m.



Kapasitas penonton 150 tempat duduk dengan jumlah lebar deret kursi maksimal 22 deret menurut standar Inggris¹⁹. Dengan modul kursi penonton 55 cm x 95 cm. Pertimbangan bentuk seperti ini selain dari kenyamanan Visual juga kapasitas kursi penonton maksimal dengan keluasan yang sama atau kurang dari luas bioskop konvensional.

Perbandingan bentuk konvensional dengan solusi desain dengan kapasitas yang sama.

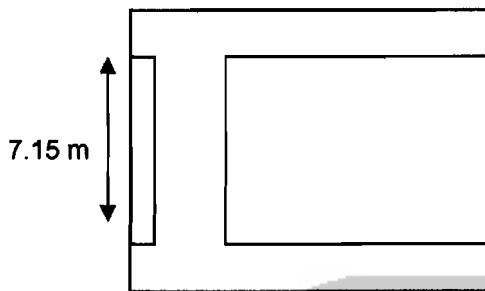


Konvensional dengan layout kursi memaksimalkan kenyamanan visual

Alternatif desain dengan pertimbangan kenyamanan visual dan kapasitas kursi penonton

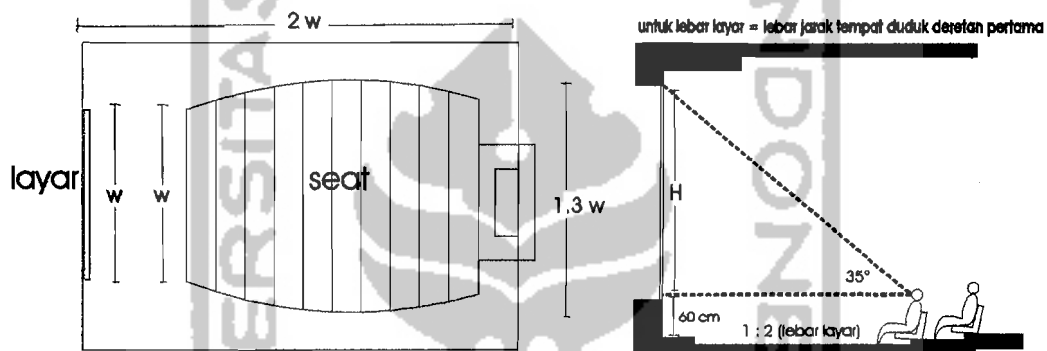
dari gambar diatas terlihat bahwa bioskop konvensional memiliki luas ruang yang lebih dari pada bioskop yang menggunakan sistem kipas.

¹⁹ Sjmsu Amril, Data Arsitek, edisi kedua, hal.126



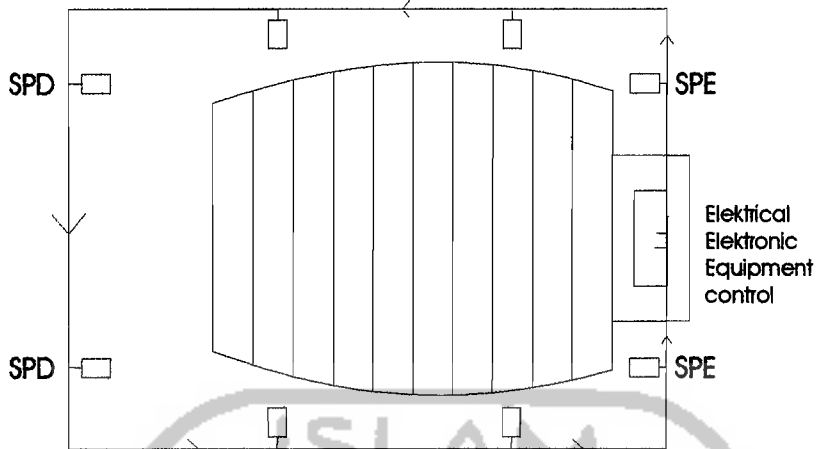
Ukuran lebar layar = lebar ukuran deret tempat duduk.

- Jumlah deret pertama 13
- $13 \times 55 \text{ cm} = 715 \text{ cm} = 7.15 \text{ m}$



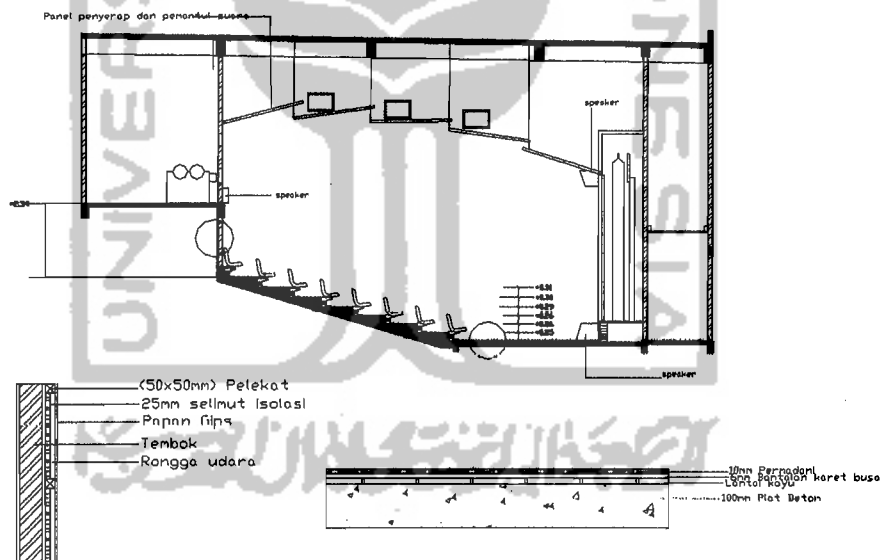
System pengaturan suara

Sistem suara yang digunakan pada sinepleks adalah system suara loudspeakers yaitu penguat suara yang berfungsi sebagai alat untuk memperbesar suara yang berasal dari dari sumber bunyi (film). Dengan ditemukannya system reproduksi suara dolby untuk mengatasi permasalahan perkaman suara magnetis pada film. Pada sebuah sinema system suara yang ditimbulkan memiliki fungsi yang berbeda yaitu system speakers yang didepan disamping layar berfungsi sebagai speakers untuk diaog film, speakers yang di belakang tempat duduk adalah untuk special efek suara film seperti suara gelas pecah, suara deru mobil atau suara tembakan.



System loudspeakers terdistribusi

Untuk dinding menggunakan material yang berlapis-lapis seperti selimut isolasi, karpet, papan gypsum serta perlu adanya rongga udara pada dinding sehingga suara akan tertangkap dan tidak akan keluar ruangan.



Tangga

a. Lebar dan tinggi anak tangga

Untuk memberi kenyamanan dan membuat bentuk yang serasi, semua anak tangga harus dibuat dengan bentuk dan ukuran yang sama.

Rumus:

$$2t + l = 60-65 \text{ cm}$$

t = tinggi anak tangga (Optrede)

l = lebar anak tangga (Aantrede)

Rumus tersebut di dasarkan pada :

Satu langkah arah datar antara 60 – 65 cm.

Ukuran lebar dan tinggi anak tangga akan sangat menentukan kenyamanan, sehingga orang yang naik tidak cepat lelah dan orang turun tidak mudah tergelincir.

- Selisih tinggi lantai pada bangunan adalah 4 m = 400 cm

Dicoba : t = 17 cm

$$L = 30 \text{ cm}$$

Masukan rumus:

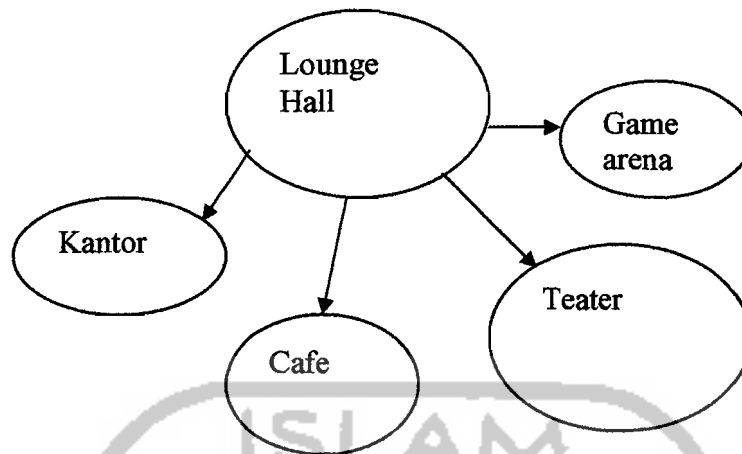
$$2t + l = 2 \cdot 17 + 30 = 64 \text{ cm} , \text{ bisa dipakai}$$

jadi ukuran tangga yang digunakan pada bangunan ini adalah tinggi 17 cm dan lebar 30 cm.

Untuk segi keamanan pada sinepleks dilihat dari segi pencegahan terhadap kebakaran, sehingga ruang yang terlindungi dari bahaya kebakaran seperti tangga darurat diletakan mengarah keluar bangunan sinepleks. Dan jalur keluar dan masuk dibedakan sehingga tidak terjadi crossing di dalam bangunan.

b. Lounge Hall

Merupakan ruang pertemuan dan ruang tunggu para pengunjung ketika mereka menunggu waktu masuk teater. Lounge ini bersifat publik dan menjadi akses ke semua arah.



Lounge hall di dalamnya mencakup ruang tunggu dan ruang pameran serta ruang tiket.

c. Ruang Pendukung

Dalam sebuah sinepleks ruang-ruang pendukung sangat di perlukan sebagai nilai tambah yang menjual, ini dikarenakan sifat sinepleks yang komersial. Ruang pendukung biasanya hadir sebagai fasilitas rekreasi dan hiburan yang mampu menarik pengunjung.

1. Café

Berfungsi sebagai fasilitas penunjang yang mendukung keberadaan sinepleks ini, di lengkapi oleh bar dan layar kecil atau tv screen, yang menayangkan acara pada saat-saat tertentu atau sebagai perayangkan iklan film-film terbaru yang siap tayang dan seponsor.





2. Food Court

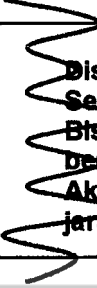
Tempat dimana para pengunjung dapat membeli makanan kecil dan minuman dikala mereka hendak menikmati sebuah film. Letaknya berdekatan dengan ruang tunggu atau lobby. Bentuk ruang tersebut hanya dibatasi oleh etalase makanan dan terdapat ruanag untuk karyawan.



3. Arcade Game Arena

Tempat ini dikhususkan sebagai sarana rekreasi dengan arcade game sebagai fasilitas utamanya. Pengunjung dapat membuang rasa jenuh dengan beraktifitas yang menyenangkan dengan game yang bermacam-macam jenisnya. Ruang ini perlu diberi space dengan ruang-ruang yang lain seperti ruang tunggu dan café. Karena memiliki kebisingan yang cukup tinggi akibat dari suara game yang di

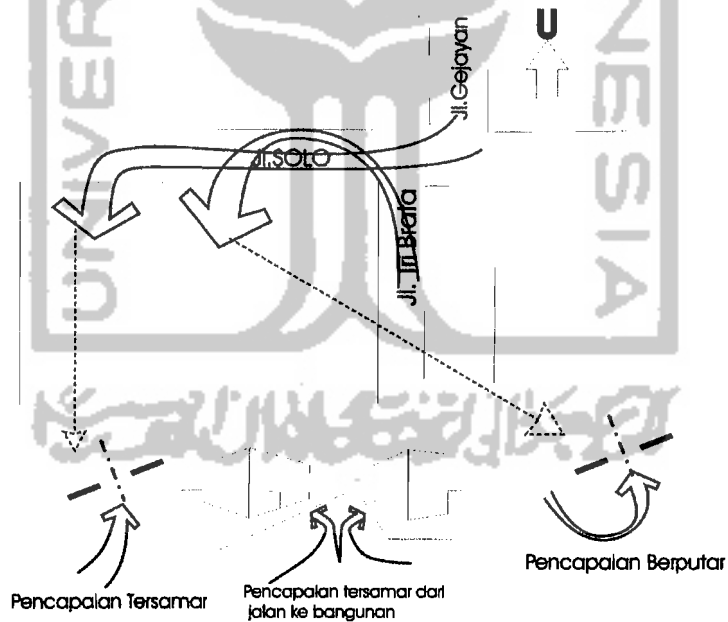
hasilkan. Bila tidak, perlu treatment khusus seperti dinding yang mampu mereduksi suara.

Arcade Game Arena	 <p>Disi ruang sehingga Bising akan berkurang Akibat diberi jarak</p>	Ruang tunggu	Cafe
-------------------------	---	--------------	------

2.5.4. Tinjauan site

a) Pencapaian

Dikarenakan site berada tepat di area Jl.Solo pencapaian ke lokasi menjadi mudah. Hal ini faktor yang penting untuk menarik konsumen. Pencapaian yang mudah di dukung kemudahan transportasi umum.

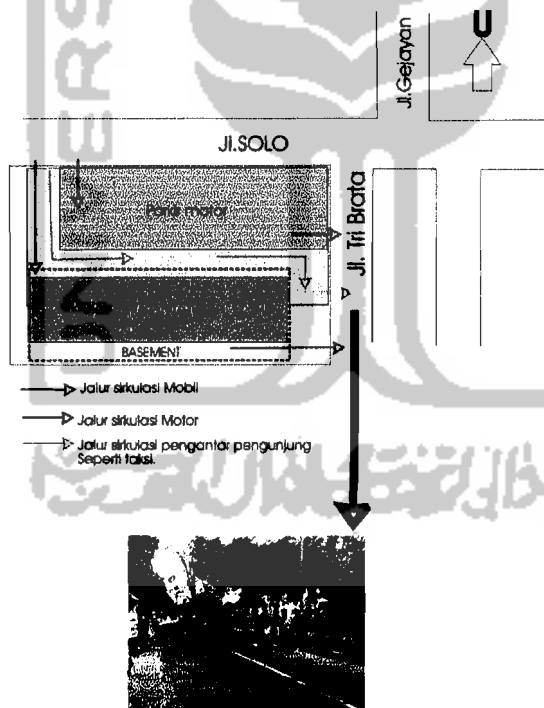


Perlu penanda yang jelas untuk memudahkan pencapapian terutama untuk entrance kendaraan, dengan gerbang dan vegetasi



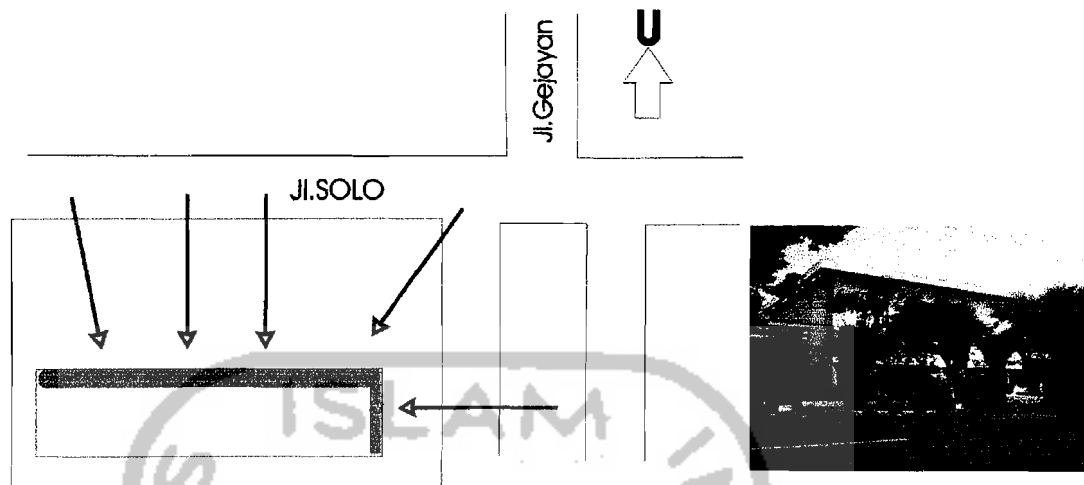
b) Sirkulasi

Pola sirkulasi dibuat dengan adanya pemisahan antara pintu masuk kendaraan dengan pintu keluar. Dan dibedakan pula jalur sirkulasi antara mobil dengan motor dengan area parkir yang terpisah. Dengan begitu tidak terjadi Crossing kendaraan dan pintu keluar diarahkan ke jalan yang lebih sepi sehingga tidak terjadi kemacetan.



c) Pemandangan Dari dan Ke Tapak

Point view terlihat pada sudut lokasi, dilihat dari arah Gejayan dan Jalan Solo. Sehingga tampilan bangunan dapat di buat menarik sebagai point interest bagi pengunjung yang ingin mendatanginya.

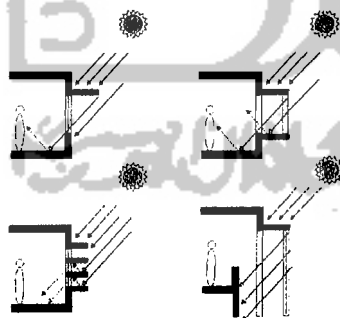


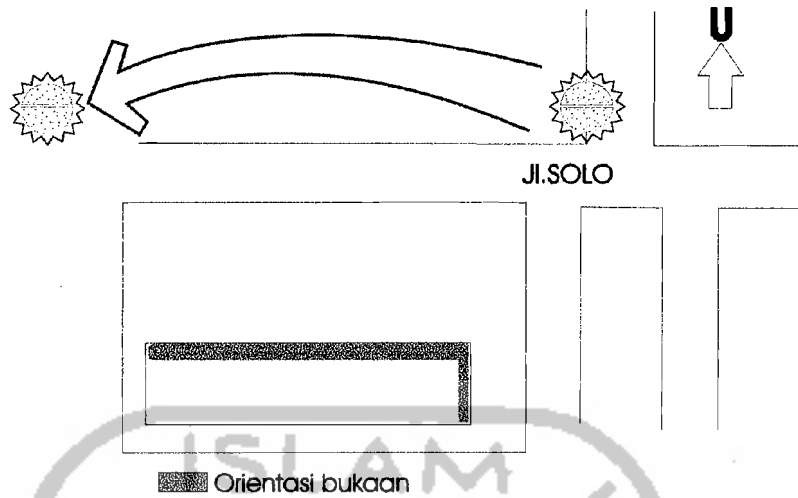
Elemen-elemen dengan dengan penataan dengan pola dan sesuatu yang kontras .Dapat memberikan suatu tampilan yang menarik pada fasade bangunan.

d) Bentuk massa bangunan dan bukaan

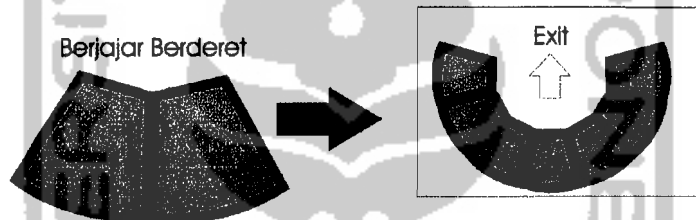
Sinar Matahari sore perlu dihindari, sehingga bentuk masa bangunan sebaiknya memanjang ke barat. Dan untuk menghindari sinar matahari sore arah bukaan jendela diletakan di sisi bagian utara atau, ditimur tetapi dengan treatment khusus.

Alternatif Treatment pada Bukaan

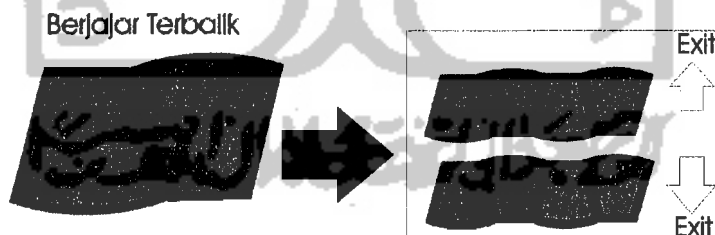




e) Penataan Massa Sinema

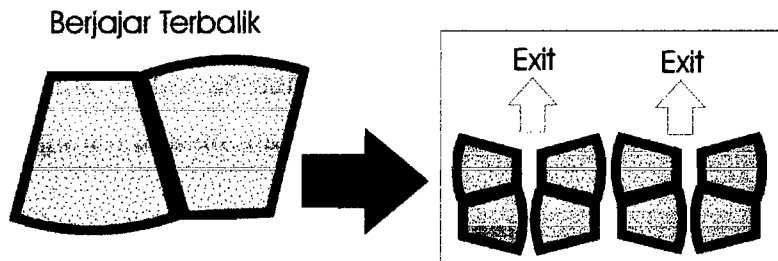


Penataan kurang maksimal masih ada ruang yang tersisa akibat tidak mampu mengikuti, bentuk site yang persegi. Tetapi memiliki Sirkulasi keluar jelas.



Bentuk mampu menyelaraskan dengan bentuk site, sehingga meminimalisir ruang yang terbuang.

Tetapi menciptakan selasar selasar yang panjang pada sirkulasi, kurang maksimal mendistribusikan penonton keluar, karena ada yang tidak langsung ke jalan raya.



Di ambil dari bentuk sayap kupu-kupu. Bentuk mampu menyelaraskan dengan bentuk site, sehingga meminimalisir ruang yang terbuang. Dan sirkulasi keluar bagus, semua akses keluar diarahkan langsung ke jalan Solo.

Peraturan Bangunan Setempat

Peraturan-peraturan pada kawasan ini diberikan oleh Pemda Kodya Yogyakarta Tingkat II yaitu ketinggian bangunan antara 2-5 Lantai serta memiliki KLB 80% dan tidak boleh lebih dari 40 m(Perda Kodya yogyakarta tingkat II no.6, RUTRK< th.1994-2004). Ada 7 hal yang perlu dikaitkan dalam BC (Building Codes):

1. Standar tes kebakaran, dimana yang tes adalah struktur bangunan utama, penunjang dan perabotan atau material interior.
2. Daya tahan api, dimana sebuah bangunan yang memiliki berat bahan yang semakin besar maka bangunan itu semakin tahan api.
3. KLB (Koefisien Lantai Bangunan)
Jika site di jalan solo ini seluas 6000m² dengan BC 80% maka luas bangunan yang boleh di bangun adalah:
 $80\% \times 6000 \text{ m}^2 = 4800 \text{ m}^2$
4. Tinggi bangunan maksimal pada daerah ini 5 lantai
5. Pembebanan
6. Analisa lingkungan sekitar
7. Desain Standar Bangunan setempat