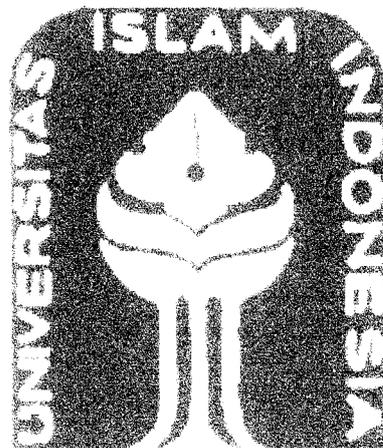


**LAPORAN PERANCANGAN**

PERPUSTAKAAN	2
TGL TERIMA	2 Agustus 2005
JUDUL	001501
NO. INV.	5200001501001
NO. BUKU	

**SINEPLEKS DI YOGYAKARTA**  
*PENEKANAN PADA POLA TATA RUANG DAN BENTUK BANGUNAN  
SEBAGAI PEMBENTUK SIFAT REKREATIF DAN ATRAKTIF*

**YOGYAKARTA CINEMA COMPLEXS**  
*WITH EMPHASIZE RECREATIFE DESIGN LAY OUT AND ATRACTIF  
FORM BUILDING*



DISUSUN OLEH :

**ANDY SETIAWAN**

**99512040**

**JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
2004**

# Tugas Akhir Perancangan

*Judul :*

**SINEPLEKS DI YOGYAKARTA**  
***PENEKANAN PADA POLA TATA RUANG DAN BENTUK BANGUNAN  
SEBAGAI PEMBENTUK SIFAT REKREATIF DAN ATRAKTIF***

**YOGYAKARTA CINEMA COMPLEXS**  
***WITH EMPHASIZE RECREATIFE DESIGN LAY OUT AND ATRACTIF  
BUILDING FORM***

*Disusun Oleh :*

**ANDY SETIAWAN**

**99512040**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

( IR. Revianto B. Santoso, M.Arch )



Mengetahui,

Dosen Pembimbing

( IR. H. Toni Kunto Wibisono )

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilamin, berkat rahmat, hidayah, inayah dan ridho dari Allah SWT yang maha menguasai dan mengatur segalanya, laporan Tugas Akhir ini akhirnya dapat selesai sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Ya Allah, semoga dengan selesainya Tugas Akhir ini dapat memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat sebagai penerapan teori yang diperoleh selama kuliah. Semoga laporan ini juga dapat menjadi bekal yang bermanfaat bagi umat serta dapat berguna bagi siapapun yang membutuhkannya.

Selaku penyusun kami sudah berusaha mempersembahkan dengan sebaik - baiknya. Akan tetapi kami menyadari masih banyak kekurangan dan kekeliruan oleh karena terbatasnya ilmu dan pengalaman yang telah diperoleh. Untuk itu kami mohon petunjuk, saran dan kritik guna penyempurnaan laporan ini.

Selesainya laporan ini tak lepas dari bantuan, petunjuk dan dukungan dari orang lain. Untuk itu tak lupa kami persembahkan ungkapan rasa terima kasih kepada :

1. IR. Revianto B. Santoso, M.Arch selaku kepala jurusan Arsitektur.
2. IR. H. Toni Kunto Wibisono selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan petunjuk serta dukungan selama tugas akhir.
3. Kedua Orang Tua tercinta atas dukungan semangat, do'a, materi dan segala pengorbanan tanpa pamrih yang telah engkau berikan dengan tulus dan ikhlas.
4. Teman – teman kost di ngemplak ( Bp Marzuki ) diantaranya Mesadi endoh , ahmadi beken , anis kadal , tony beri , prihatno bin marwoto terima kasih atas dukungan dan persahabatannya . Untuk mesadi endoh thanks atas pinjaman komputernya selama proses studio perancangan , dan team pembuat maket tugas

akhirku diantaranya agus godeg arch 99, inkus bin marwoto ,  
budi bondet arch 98 , mesadi endoh thanks atas bantuannya.

5. Estu ( Arch UNIKA Semarang ) thanks telah mengantarkan survey studi observasi di CITRA 21 Semarang .
6. Agung tegal , Bayu Arch 98 , Monang Arch 98 ( thanks atas software artlantis rendernya ) , Adi , Cundox , Amir , Tikno , Epan , Pamor , Adit , Ahmad , Wigie , Sari , Dian Cundox ( thanks atas pinjaman printernya ) , Budi naon , Wak aji , Muklis , Mr randy , Denis , Johan , Bandri , teman seperjuangan Rudi dan bagus , Dani ndut , Makmun , Agus godeg , Rahmat , Johan kacuk , Agung bs , Yuda , Khalid , Anang , Totok togel , Arif karyo , Arif kupang , Assadir , Mulkan , Rahardian ( pipit ) , Adios , dan semua anak studio periode IV dan V 2004 atas bantuan dukungan , saran dan kritikan selama di studio .
7. Semua anak Arch 99' atas bantuan , dukungan dan persahabatan semoga kita tak terpisahkan jarak dan waktu . Sukses buat semua .
8. Pihak – pihak lain yang turut membantu kelancaran Tugas Akhir ini , semoga Allah SWT membalas dan melipat gandakan amal dan kebaikan yang telah diberikan . Amin .

Jogjakarta , Agustus 2004

Penyusun

( Andy Setiawan )

## **ABSTRAKSI**

### **SINEPLEKS DI YOGYAKARTA**

#### ***PENEKANAN PADA POLA TATA RUANG DAN BENTUK BANGUNAN SEBAGAI PEMBENTUK SIFAT REKREATIF DAN ATRAKTIF***

Berawal dari pengamatan akan minimnya sarana hiburan berupa pertunjukkan film di Jogjakarta . Perkembangan Bioskop / Cinema di Yogyakarta saat ini dapat dikatakan sangat ketinggalan dibandingkan dengan kota – kota besar lainnya . Untuk menonton film – film yang berkualitas di yogyakarta sekarang sangat sulit . Peranan cineplex dirasakan sangat perlu dan menguntungkan bagi masyarakat yang berminat menonton film di bioskop sebagai kegiatan rekreasi .

Tugas akhir ini bertujuan untuk mendapatkan konsep dasar perencanaan dan perancangan dari sebuah bangunan sinepleks , yaitu sebuah bangunan bioskop yang mana memiliki beberapa ruang theater film . Dengan latar belakang masalah yang ada , yaitu sebagai pemenuhan kebutuhan sarana hiburan masyarakat , serta kebutuhan akan sebuah bangunan sinema theater yang mampu menciptakan suasana ruang yang rekreatif dan bentuk bangunan yang atraktif . Lokasi proyek berada di Kodya Yogyakarta , berada di jalan Urip Sumoharjo / jalan solo , tepatnya pada lahan bekas swalayan Hero dan Bioskop Regent . lahan sangat berpotensi sebagai area hiburan nonton film / bioskop , karena letaknya yang strategis dan berada pada kawasan komersial .

Penciptaan pola tata ruang yang rekreatif mengarah pada penataan ruang dalam yang sifatnya dinamis dengan mewujudkan karakteristik ruang dan pergerakan sirkulasi yang berbeda berdasarkan fungsi masing – masing ruang , sedangkan unsur atraktif menerapkan citra arsitektur high-tech ke dalam bentuk bangunan yang meliputi system struktur , bahan bangunan , bentuk masa bangunan .

Kegiatan menonton film merupakan kegiatan yang sifatnya hiburan sehingga ada tuntutan untuk menciptakan suasana relax dan santai untuk melakukan kegiatan seperti ini . Dengan demikian sangatlah tepat dalam perancangan sinepleks ini mempertimbangkan unsur rekreatif dan atraktif untuk diterapkan ke dalam bangunan sebagai unsur pendukung dalam penataan ruang dalam bangunan maupun bentuk bangunan , sehingga dapat menciptakan suatu performansi bangunan yang menarik dan menjadi daya tarik para pengunjung untuk masuk ke dalam bangunan sinepleks ini .

# DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATAPENGANTAR.....	ii
ABSTRAKSI.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR PUSTAKA.....	viii

## BAB I PENDAHULUAN

1.1. Pengertian judul.....	1
1.2. Latar belakang keberadaan sinepleks .....	1
1.2.1. Bioskop komersial .....	2
1.2.2. Bioskop festival .....	3
1.3. Latar belakang bioskop di Yogyakarta.....	4
1.4. Aspek teknologi .....	5
1.4.1. Cinema dengan proyektor digital.....	5
1.4.2. Aspek teknologi pada bangunan .....	6
1.5. Studi observasi .....	7
1.5.1. Studi observasi bangunan sinepleks .....	7
1.5.1.1. Citra 21 Mall Ciputra Semarang .....	7
1.5.1.2. Bioskop Mataram Yogyakarta .....	8
1.5.1.3. Kesimpulan studi observasi.....	10
1.5.2. Studi observasi bangunan citra arsitektur high-tech.....	11
1.6. Aspek Perancangan Sinepleks Di Yogyakarta .....	12
1.6.1. Rekreatif .....	12
1.6.1.1. Pola tata ruang .....	13
1.6.1.2. Ruang sirkulasi .....	17
1.6.1.3. Pencahayaan .....	18
1.6.1.3.1. Pencahayaan alami .....	18
1.6.1.3.2. Pencahayaan buatan .....	20
1.6.1.4. Warna dan tekstur .....	21

1.6.2. Atraktif .....	24
1.6.2.1. Citra bangunan .....	25
1.6.2.2. Sistem struktur dan bahan bangunan .....	26
<b>1.7. Rumusan permasalahan .....</b>	<b>27</b>
1.7.1. Permasalahan umum .....	27
1.7.2. Permasalahan khusus .....	27
<b>1.8. Tujuan dan sasaran .....</b>	<b>27</b>
1.8.1. Tujuan .....	27
1.8.2. Sasaran .....	27
<b>1.9. Lingkup pembahasan .....</b>	<b>28</b>
<b>1.10. Spesifikasi umum proyek .....</b>	<b>28</b>
1.10.1. Fungsi bangunan .....	28
1.10.2. Pengguna bangunan .....	28
1.10.3 Lokasi dan site proyek .....	30
1.10.3.1. Potensi site .....	30
1.10.3.2. Kendala .....	31

## **BAB II SKEMATIC DESAIN**

<b>2.1. Karakteristik ruang theater film .....</b>	<b>33</b>
- Persyaratan ruang .....	34
- Pola pencahayaan buatan .....	36
- Pola penataan ruang theater .....	37
<b>2.2. Konsep Kreatif .....</b>	<b>40</b>
- Konfigurasi ruang .....	40
- Ruang sirkulasi .....	41
- Unsur pencahayaan .....	42
- Warna dan tekstur .....	44
<b>2.3. Konsep Atraktif .....</b>	<b>45</b>
- Massa bangunan .....	45
- Struktur bangunan .....	46
- Material bangunan .....	46
<b>2.4. Analisis Site .....</b>	<b>47</b>

<b>2.5. Program kegiatan</b> .....	53
- Analisa kegiatan .....	53
- Tabel kebutuhan ruang .....	55
- Zonasi ruang .....	56
- Organisasi ruang .....	57
<b>2.6. Transformasi Ide Gagasan</b> .....	58

### **BAB III DESIGN DEVELOPMENT**

<b>3.1. Konsep bentuk dan ruang</b> .....	62
3.1.1 . Lantai basement .....	62
3.1.2. Lantai 1 .....	64
3.1.3. Lantai 2 .....	70
3.1.4. Lantai 3 dan top floor .....	74
3.1.5. Site plan .....	75
<b>3.2. Pola tata ruang yang kreatif</b> .....	82
<b>3.3. Konsep atraktif pada bangunan</b> .....	89
<b>3.4. Gambar – gambar hasil studio</b> .....	93



## BAB I

### SINEPLEKS

#### Pola Tata Ruang Dan Bentuk Bangunan Sebagai Pembentuk Sifat Rekreatif Dan Atraktif

##### 1.1. Pengertian Judul

**Cinema** dapat diartikan sebagai gedung bioskop<sup>1</sup>. **Kompleks** adalah kelompok dari beberapa massa yang saling berhubungan ( Poerwadarminta , 1988 ) .

**Sinepleks** merupakan jenis bioskop yang memiliki beberapa auditorium tempat pemutaran film secara bersamaan yang berada dalam satu wilayah atau tempat dengan fungsi yang sama serta tempat yang mampu menampung atau mewadahi kegiatan yang berhubungan dengan dunia seni pertunjukan khususnya film .

**Atraktif** dapat diartikan sesuatu yang menarik<sup>2</sup> . **Rekreatif** dapat diartikan sebagai suatu suasana yang menyenangkan untuk bersenang – senang diwaktu luang setelah melakukan aktivitas kerja .

**Gedung Bioskop** atau movie theater adalah suatu bangunan komersial dengan sifat bersaing dan merupakan wadah untuk mempertunjukkan sebuah film , dan hanya memiliki satu buah auditorium sebagai tempat pemutaran film<sup>3</sup> .

##### 1.2. Latar Belakang Keberadaan Sinepleks

Bioskop pada dasarnya adalah sebuah gedung pertunjukan yang menyajikan film – film bergerak dan bersuara ( Poerwadarminta ) . Dan kesuksesan sebuah gedung bioskop tergantung pada sistem – sistem yang akan dipakai , seperti sistem akustik ruang yaitu meliputi sistem akustik ruang kedap suara , jarak pandang ( visual ) , bentuk dan ukuran ruang bioskop serta pencahayaanya ( De Chiara , edisi ketiga hal. 1246 )<sup>4</sup> .

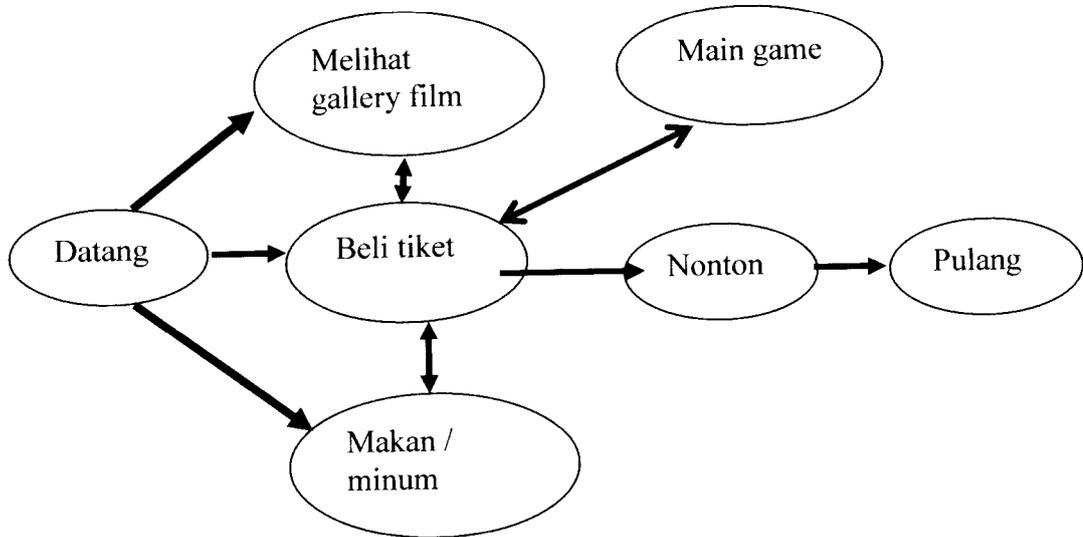
<sup>1</sup> JOHN M. ECHOLS dan HASSAN SHADILY . An English – Indonesian Dictionary

<sup>2</sup> JOHN M. ECHOLS dan HASSAN SHADILY . An English – Indonesian Dictionary

<sup>3</sup> Joseph de chiara & John Callender . Time Saver Standart Building Types . edisi ketiga hal . 1246

<sup>4</sup> Joseph de chiara & John Callender . Time Saver Standart Building Types . edisi ketiga hal . 1246

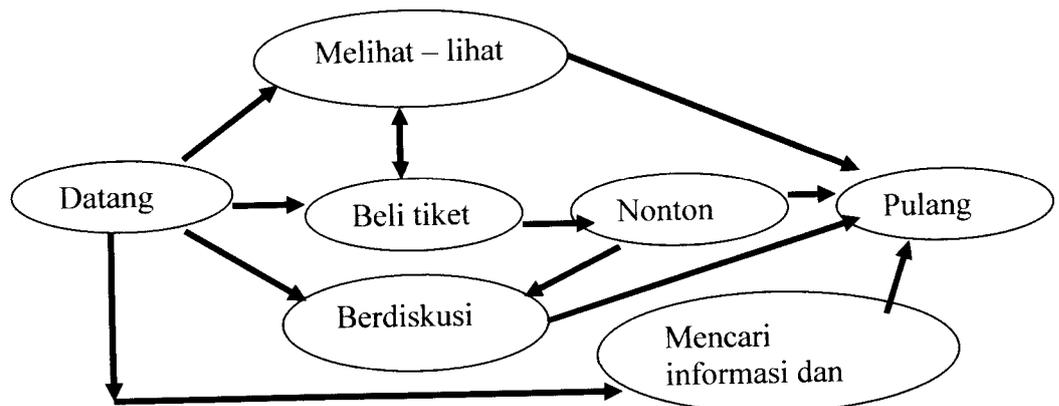
### Pola kegiatan Bioskop komersial



### 1.2.2. Bioskop Festival

Tempat dimana sebuah film yang difestivalkan dapat ditayangkan, baik itu film nasional maupun luar dengan tujuan memberikan pendidikan, pengenalan budaya serta memacu para senias untuk berkarya dalam menghasilkan film yang bermutu agar dapat dinilai, ditelaah dan dimengerti. Sifat dari kegiatan yang ada di dalam bioskop adalah temporal / sementara pada saat terselenggaranya sebuah festival<sup>7</sup>.

### Pola Kegiatan Bioskop Festival



<sup>7</sup> Tugas akhir Arsitektur UII

### 1.3. Latar Belakang Bioskop Di Yogyakarta

Perkembangan Bioskop / Cinema di Yogyakarta saat ini dapat dikatakan sangat ketinggalan dibandingkan dengan kota – kota besar lainnya . Untuk menonton film – film yang berkualitas di Yogyakarta sekarang sangat sulit . Peranan cineplex dirasakan sangat perlu dan menguntungkan bagi masyarakat yang berminat menonton film di bioskop sebagai kegiatan rekreasi .

Latar belakang permasalahan yang ada terhadap perkembangan bioskop saat ini adalah kurang adanya fasilitas yang mendukung keberadaan bioskop itu sendiri . Karena tujuan masyarakat datang ke bioskop bukan hanya sekedar menonton<sup>8</sup> , tapi juga menginginkan suasana kebersamaan dan kenyamanan . Pada saat ini orang yang berkeinginan masuk ke dalam sebuah bioskop adalah karena promosi film yang disajikan , harga tiket yang terjangkau , tempat duduk , suara dan fasilitas yang mendukung seperti café , arena bermain , food bazaar , serta bentuk ruang tunggu yang tidak membosankan dan dapat memberikan kenyamanan<sup>9</sup> . Dengan kurangnya fasilitas pendukung pada sebuah bioskop , maka dampak yang terjadi adalah penurunan minat orang untuk mengunjungi gedung bioskop dan cenderung untuk melihat film dengan menyewa di rental film .

Dari analisa data yang ada , bahwa kebutuhan orang untuk menyaksikan hiburan film relative meningkat . hal ini ditinjau dari jumlah rental – rental film yang semakin meningkat di Yogyakarta . dengan demikian sebenarnya potensi untuk ditambahnya Bioskop di Yogyakarta sangat besar karena jumlah penonton dan peminat yang ingin nonton film yang diputar di Bioskop masih tinggi . Hal ini dapat dilihat dari gedung Bioskop yang ada yaitu Bioskop Mataram , yang mana merupakan bioskop satu – satunya di Yogyakarta yang masih

<sup>8</sup> Rhenald Kasali . Bisnis Pengelolaan Bioskop .

<sup>9</sup> GPBSI , 1992 , hal 73 .

banyak peminatnya walaupun Bioskop ini terhitung sudah tua dengan fasilitas yang masih belum berkembang untuk ukuran bioskop saat ini .

Potensi yang dimiliki yogyakarta saat ini sebagai kota tujuan wisata dan banyaknya obyek wisata mengakibatkan banyaknya wisatawan baik mancanegara maupun domestic yang datang di yogyakarta . Dengan potensi yang ada pada saat ini akan mendukung animo pengunjung / masyarakat untuk menonton film yang diputar di bioskop dengan dilengkapi berbagai macam fasilitas penunjang untuk sarana rekreasi dan hiburan .

#### **1.4. Aspek Teknologi**

#### **1.5. Cinema Dengan Proyektor Digital**

Pakar – pakar industri film mengatakan kemungkinan dalam waktu lima atau enam tahun yang akan datang , jumlah proyektor digital yang dipasang di bioskop komersial akan mengalahkan jumlah proyektor film ukuran 35 mm yang sekarang masih banyak dipakai . Kata Richard Brandt , Kepala perusahaan Trans Lux Theater di Negara bagian New Mexico , film dalam bentuknya yang sekarang akan menjadi barang yang kuno pada tahun 2005 nanti , karena sistem proyektor digital akan mengubah cara film dipertunjukkan di bioskop<sup>10</sup> .

Hal ini akan memberi dampak saling menguntungkan antara penonton bioskop dan pemilik gedung bioskop , yaitu penonton dapat merasakan kenyamanan visual yang berkualitas pada gambar film yang disajikan sedangkan pemilik bioskop dapat menyajikan gambar berkualitas tinggi dengan cara praktis , efektif dan efisien . Karena dengan menggunakan jenis proyektor digital sejumlah film dapat dikirim secara praktis dari perusahaan film ke gedung bioskop lewat satelit . Tiap bioskop yang akan memutar film tertentu hanya perlu menghubungi perusahaan film atau distributornya lewat computer dan minta film itu pada jam – jam tertentu yang langsung diproyeksikan ke layar lebar .

<sup>10</sup> Radio Suara Amerika Disiarkan : February 9, 2001 . [www.google.com](http://www.google.com)

## 1.4.2. Aspek Teknologi pada Bangunan

### Arsitektur High Tech

Arsitektur High Tech merupakan bagian dari gaya suatu bangunan dan menjadi bagian dari gerakan modernisme dalam arsitektur<sup>11</sup>. Istilah High Tech adalah ekspresi terhadap gaya bangunan yang menggambarkan penerapan teknologi tinggi pada bangunan.

Dalam arsitektur teknologi tinggi berarti "style of building". Gaya bangunan dalam teknologi tinggi menjadi lahan perburuan arsitektur modern dalam menghadapi perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan untuk mencapai fungsi yang efisien yang belakangan makin pesat perkembangannya.

Aspek teknologi pada bangunan adalah penerapan teknologi bangunan yang mana mencakup struktur bangunan, bahan, sistem utilitas, bentuk bangunan / citra.

Teknologi tinggi sebagai citra pembentuk bangunan merupakan aplikasi dari semua sistem yang ada pada bangunan, terutama pada sistem pengendalian keamanan pada bangunan. Peranan sistem keamanan bangunan gedung bioskop terutama pada fire protection sangatlah penting. Karena gedung bioskop merupakan gedung dengan karakter ruang tertutup dan di dalamnya menampung banyak orang dengan aktifitas monoton film, maka dengan demikian sangatlah dimungkinkan dalam perancangan bangunan sinepleks mempertimbangkan keselamatan pengguna bangunan. Dengan demikian unsur teknologi pada bangunan bioskop bukan hanya menerapkan teknologi yang ada di dalamnya (peralatan yang berperan untuk memutar film) ataupun penerapan bentuk high tech pada citra bangunannya saja tetapi juga menerapkan sistem – sistem

---

<sup>11</sup> Francis DK Ching, Th 1979 / TA Arsitektur UII

yang ada pada bangunan sinepleks, antara lain sistem kenyamanan dan keamanan.

## 1.5. Studi Observasi Bangunan Sinepleks

### 1.5.1.1. CITRA 21, Mall Ciputra Semarang

Sinepleks Citra 21 merupakan jenis gedung bioskop yang mempunyai empat theater pertunjukan film dalam satu bangunan. Pada masing – masing theater mampu menampung kapasitas penonton maksimal 150 orang.

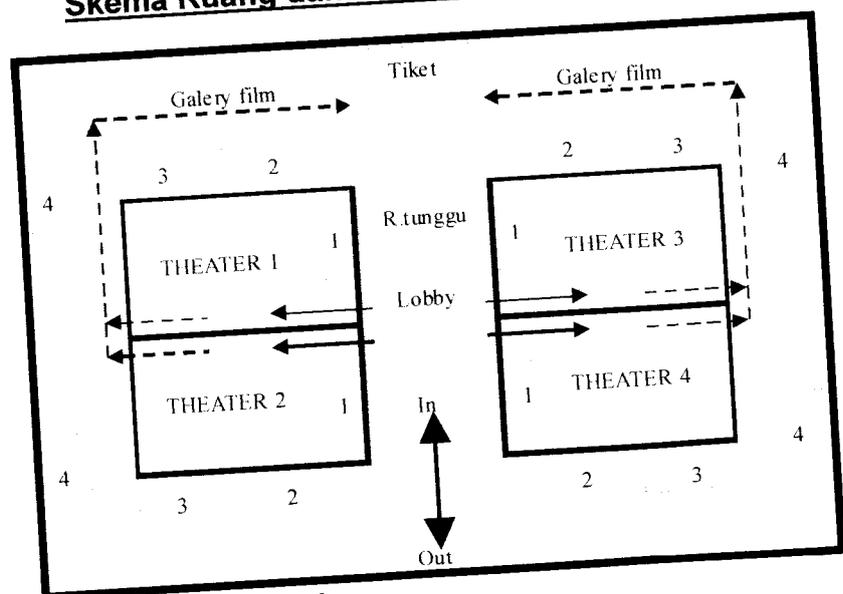
Tata ruang dalam pada gedung ini sudah sesuai dengan kategori bioskop komersial, yang mana ruang – ruangnya terdiri dari : 4 ruang theater, ruang tunggu / lobby, 4 ruang penunjang ( game zone ), ruang pengelola ( kantor ), 4 toilet, ruang proyektor, ruang mekanik, ruang penyimpanan film, ruang tiket.

Pencapaian ke dalam bangunan ini sangat mudah untuk dituju karena letaknya di daerah pusat kota dan menyatu dengan bangunan pusat perbelanjaan mall ciputra. Untuk perencanaan sirkulasi dalam ruang bangunan kurang adanya pertimbangan tentang kegiatan yang ada dalam bangunan, antara lain arah sirkulasi keluar theater searah dengan kegiatan antrian tiket yang mana akan menyebabkan kenyamanan sirkulasi kurang.

#### Skema Ruang dan Sirkulasi

##### Keterangan :

1. Game zone
2. R. pengelola
3. Gudang
4. Toilet

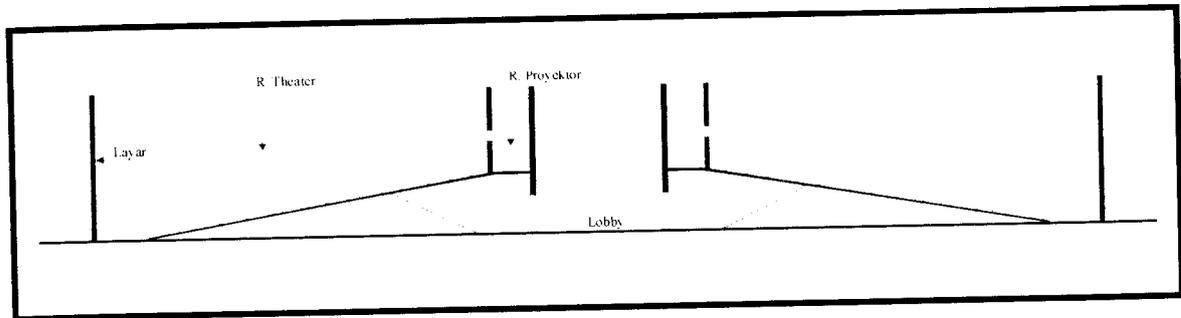


Gbr.1

**Sumber : Analisis , Survey lapangan**

- Sirkulasi masuk theater  
 - - - → Sirkulasi keluar theater

Kualitas ruang dan suara yang ditimbulkan pada gedung ini sangat baik dan tidak saling mengganggu walaupun terdapat 4 theater dengan fungsi yang sama . Adanya ruang pemisah diantara area theater yang mana difungsikan sebagai area penunjang dan lobby .



**Gbr.2**

**Potongan**

**Sumber : Analisis , Survey lapangan**

**1.5.1.2. Bioskop Mataram Yogyakarta**

Gedung bioskop mataram merupakan jenis bioskop yang hanya mempunyai satu theater pertunjukkan film . gedung ini mempunyai kapasitas tempat duduk 630 kursi . Tata ruang dalam gedung ini sangat sederhana karena ruang – ruangnya hanya terdiri dari : 1 theater , ruang tunggu / lobby , ruang pengelola / kantor , 1 cafetaria , toilet , gudang , ruang tiket , ruang proyektor , ruang diesel .

Pencapaian ke bangunan dapat melalui beberapa cara , yaitu jalan raya dan pedestrian , karena terletak di pinggir jalan utama . Sarana parkir ada di luar bangunan yang mana juga didukung oleh vegetasi peneduh . Asumsi jumlah kendaraan yang parkir adalah sekitar 70 % dari total pengunjung yang datang . Sirkulasi di dalam ruang bangunan berjalan searah , yaitu sirkulasi masuk theater lewat area lobby dan sirkulasi keluar theater langsung bertemu ruang luar .

Potongan

Sumber : Analisis , Survey lapangan

## 1.5.1.3. Kesimpulan perbandingan Sinepleks

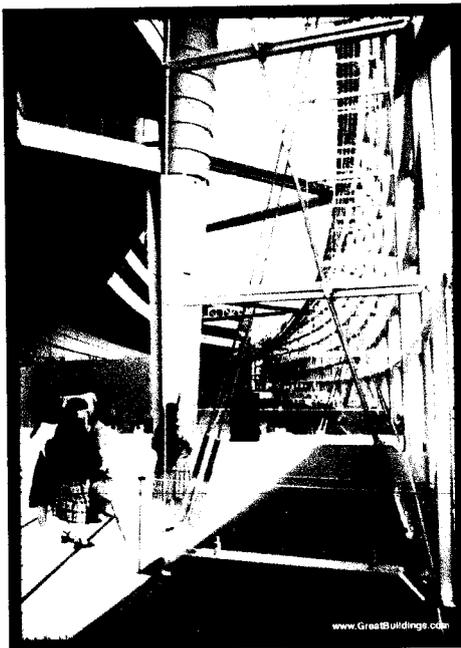
NO	JENIS PERBANDINGAN	SINEPLEKS CITRA 21	BIOSKOP MATARAM
1	Kapasitas penonton	@150 orang	630 orang
2	Jumlah theater	4 theater	1 theater
3	Kualitas layar	Wide screen / cinescope	Wide screen / cinescope
4	Ukuran proyektor film	35 mm	35 mm
5	Pencapaian ke bangunan	Mudah dan lebih rekreatif	Dekat dan mudah
6	Tribun theater	1 area lounge , cukup landai	2 area yaitu lounge dan balkon
7	Akustik	Nyaman dan terkendali	Suara di dalam ruang theater masih dapat terdengar sampai ruang luar
8	Penghawaan	AC Unit	AC Central
9	Sirkulasi	Kurang adanya penataan sirkulasi yang tepat	Sirkulasi ruang dalam langsung berhubungan dengan ruang luar
10	Fasilitas penunjang : • Area parkir • Hiburan lain	Memadai	Memadai
11	Pola tata ruang	Area gamezone Sedikit rekreatif	Café sederhana Kurang rekreatif

12	Bentuk bangunan	Kurang atraktif	Kurang atraktif
----	-----------------	-----------------	-----------------

#### 1.5.1.4. Citra Bangunan Arsitektur High Tech

##### Tokyo International Forum

Fungsi bangunan adalah Exhibition Hall dan Conference Center . Bangunan ini didesain sangat unik berlokasi antara gedung – gedung perkantoran di Tokyo , dan bentuknya sangat menonjol diantara bangunan lainnya . Bangunan ini pada Bagian depan mengekspose struktur rangka baja sebagai bingkai pada dinding kaca . Struktur bingkai kaca bertujuan untuk memberi kesan transparan , dan memperlihatkan bentuk kegiatan yang ada didalamnya . Pada bagian dalam terlihat struktur rangka yang diekspose dan berfungsi sebagai elemen interior .

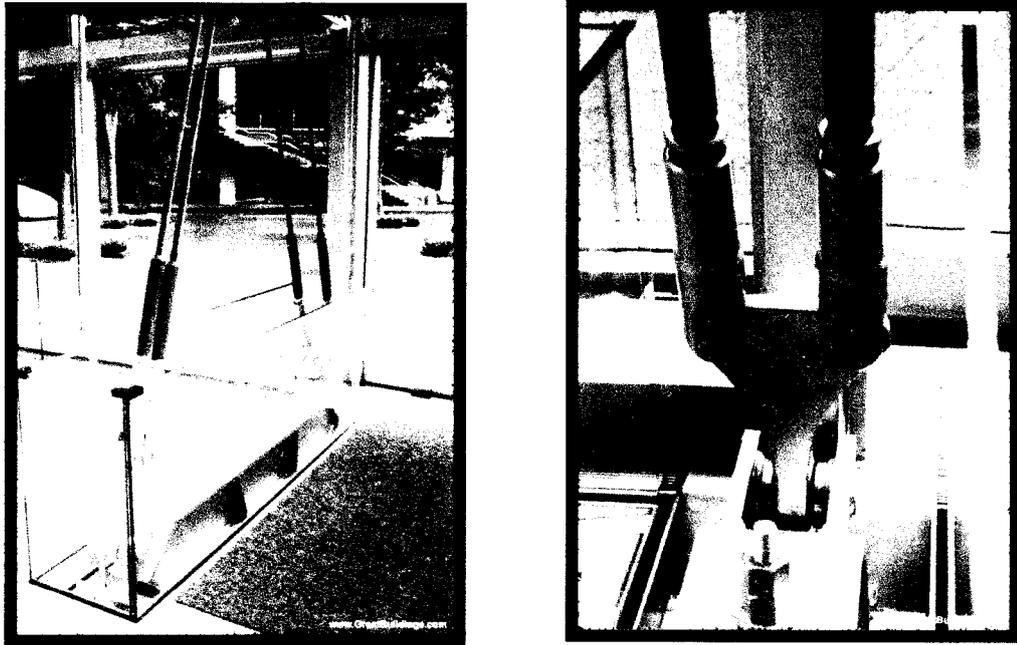


Gbr.5

Vertical structure of glass wall

Sumber : [www.greatbuildings.com](http://www.greatbuildings.com)

Bentuk dari struktur sangat unik dan istimewa yaitu bentuk struktur yang terbentuk dengan sistem sambungan kawat baja . penggunaan kolom baja yang memiliki bentuk sangat unik juga dijadikan elemen interior pada bangunan , selain sebagai struktur utama juga untuk menunjang penampilan interior pada bangunan sehingga sangat menarik . Struktur rangka kaca ini dapat terlihat pada lobby / hall disebut glass wall . Bahan material yang digunakan pada keseluruhan bangunan ini merupakan gabungan dan kombinasi dari bahan – bahan logam , kaca , baja , serta beton yang sangat ditonjolkan sebagai material utama



Gbr.6

**Structural connection**

Sumber : [www.greatbuildings.com](http://www.greatbuildings.com)

## 1.6. ASPEK PERANCANGAN SINEPLEKS DI YOGYAKARTA

### 1.6.1. REKREATIF

Aspek rekreatif dalam perancangan bangunan sinepleks adalah menekankan pada perancangan pola tata ruang yang bersifat rekreatif , maksudnya adalah adanya penekanan pada rancangan tata ruang yang sifatnya dinamis , nyaman dan tidak membosankan terhadap para

pengunjung sinepleks . Karena pengunjung yang datang ke sinepleks diharapkan tidak hanya menikmati kegiatan menonton film saja tetapi juga bisa menikmati jenis kegiatan pendukungnya .

Adanya tata ruang yang dinamis , maksudnya adalah adanya penataan ruang dengan karakter yang tidak sama berdasarkan jenis kegiatan yang ada di dalam satu kompleks bangunan sinepleks , terutama pada jenis kegiatan utamanya dan kegiatan penunjangnya . Rancangan tata ruang dengan karakter dinamis yang dapat dirasakan oleh pengunjung sinepleks dapat juga diterapkan melalui rancangan pola sirkulasi dengan karakter berbeda yang menghubungkan antara ruang utama yang mempunyai kegiatan menonton film dengan ruang pendukung yang mempunyai kegiatan area bermain , café , pertokoan . Pola sirkulasi dengan karakter berbeda , maksudnya adalah penciptaan jalur pencapaian untuk pengunjung terhadap ruang – ruang utama dan ruang pendukung yang tidak membosankan . Karakter dinamis dapat juga dirasakan melalui penerapan sistem pencahayaan , karena selain berfungsi sebagai penerangan juga untuk keindahan dalam ruang .

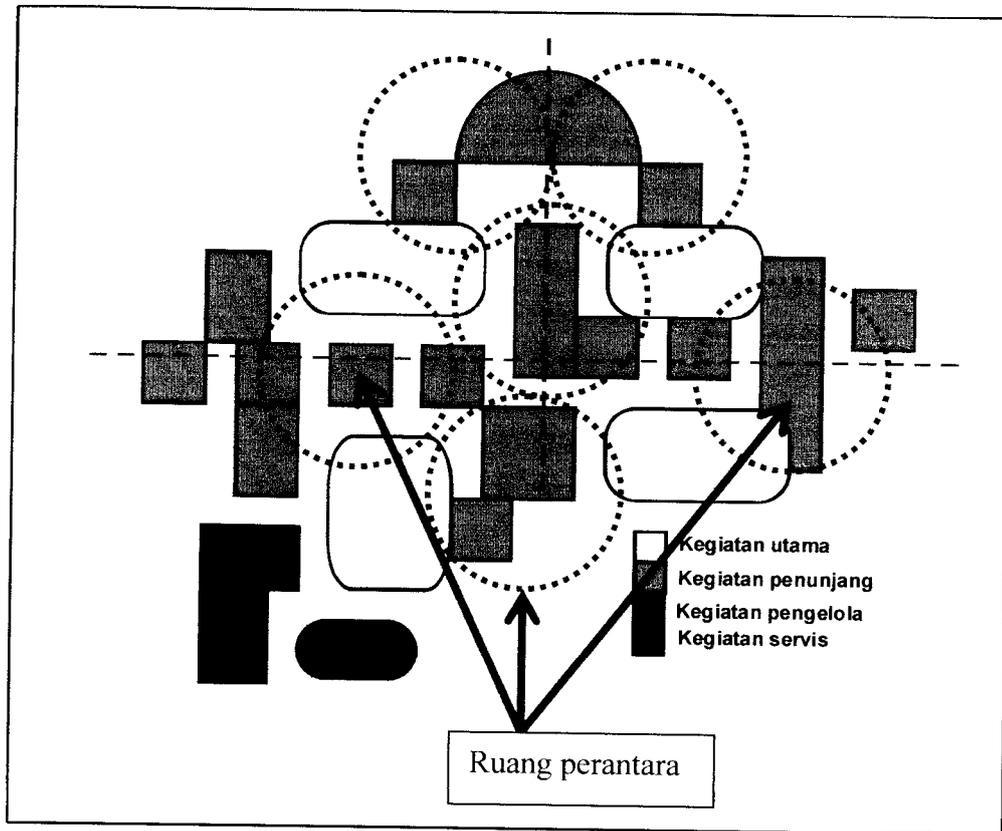
#### **1.6.1.1. Pola tata ruang**

Pola tata ruang yang bersifat rekreatif pada bangunan sinepleks ini dapat dicapai dengan membuat pola hubungan yang sifatnya saling mendukung antara ruang utama dengan ruang penunjang , dan masing – masing ruang mampu menyuguhkan suasana yang sifatnya menghibur terhadap para pengunjung . Untuk mencapai pola hubungan ruang yang sifatnya saling mendukung dapat diperoleh sebagai berikut , yaitu menerapkan pola tata ruang yang saling berkaitan antara ruang utama yang mempunyai kegiatan menonton film dengan ruang penunjang<sup>12</sup> . Sehingga pengguna masing – masing ruang dapat mengetahui aktivitas yang ada pada masing – masing ruang . Selain itu juga adanya pola tata ruang yang menerapkan adanya ruang - ruang perantara<sup>13</sup> , maksudnya

<sup>12</sup> Francis D.K. Ching , *Arsitektur Bentuk Ruang Dan Susunannya* , Erlangga Jakarta 1999

<sup>13</sup> Francis D.K. Ching , *Arsitektur Bentuk Ruang Dan Susunannya* , Erlangga Jakarta 1999

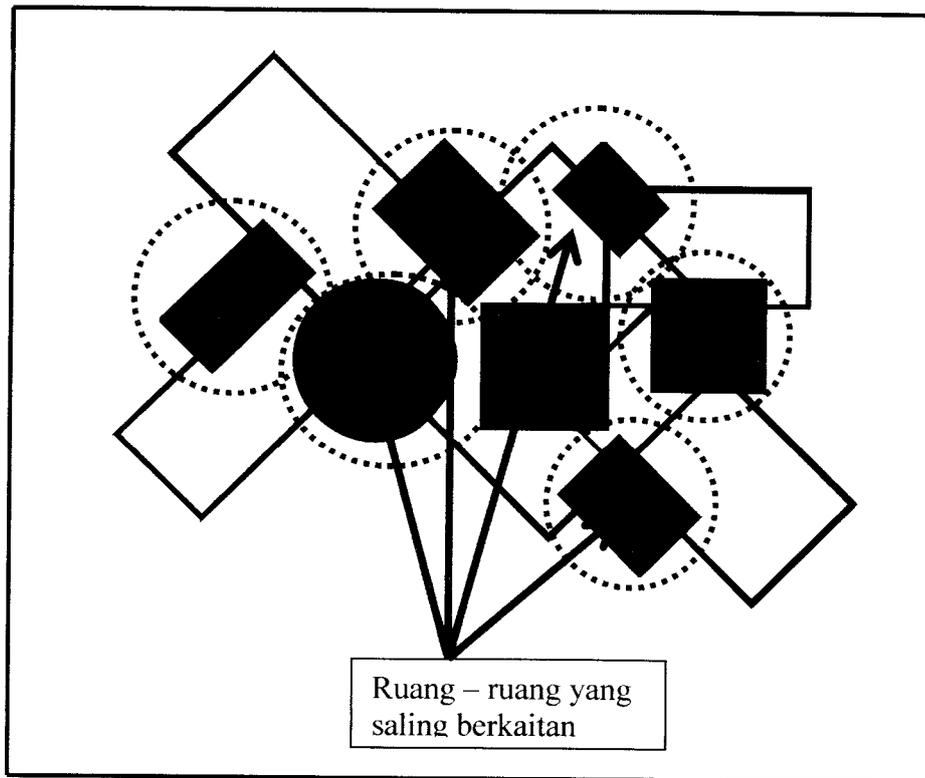
adalah adanya ruang pengikat diantara ruang – ruang utama , ruang pengikat tersebut difungsikan sebagai ruang penunjang .



Gbr 7

### Pola tata ruang dalam

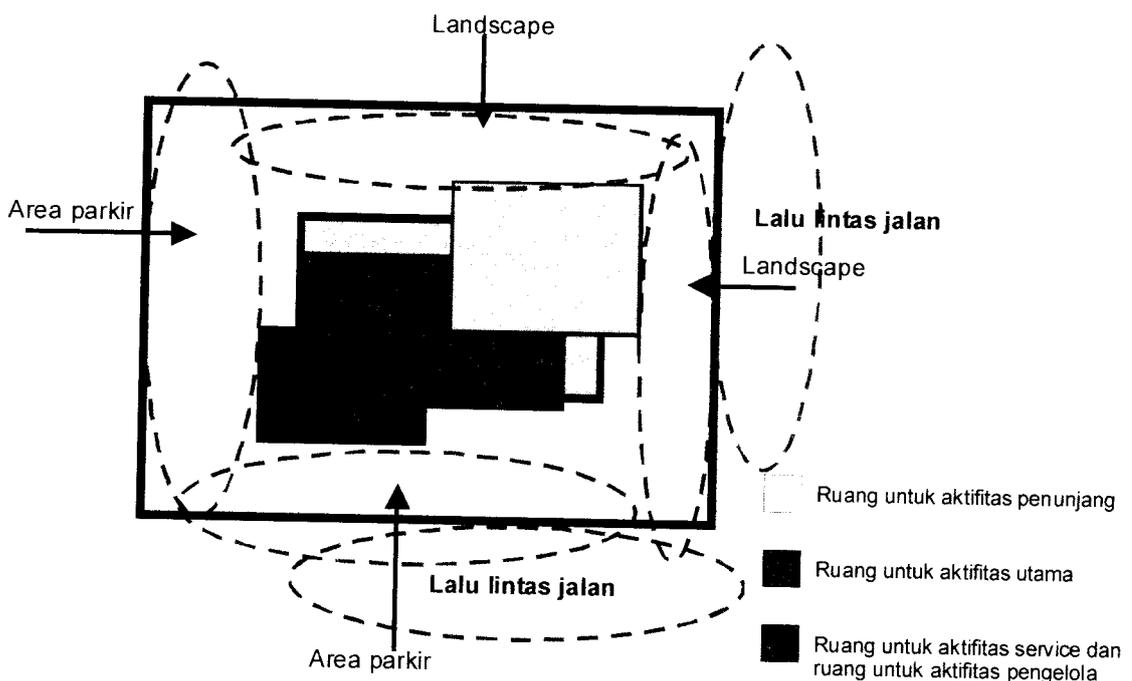
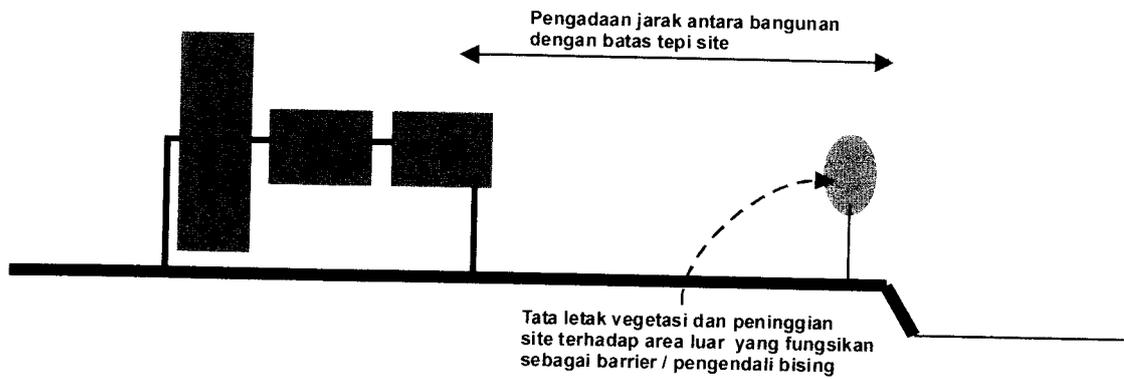
Pola tata ruang yang menerapkan adanya pengelompokan ruang berdasarkan jenis kegiatan yang ada dalam bangunan sinepleks antara lain kegiatan utama , kegiatan penunjang , kegiatan servis , kegiatan pengelola bangunan . Karakter masing – masing ruang dipertegas dengan ukuran , bentuk dan orientasi berdasarkan fungsinya . Ruang perantara diantara ruang – ruang untuk kegiatan aktifitas utama , yaitu berfungsi sebagai ruang pendukung . ruang – ruang pendukung difungsikan sebagai ruang pengikat yang mempunyai bentuk dan orientasi berbeda dan mempunyai hubungan langsung terhadap ruang utama . Selain itu juga adanya bagian yang saling berkaitan dari 2 buah ruang , dimana dapat digunakan bersama secara seimbang dan merata oleh pengguna masing – masing ruang .



Gbr 8

**Pola tata ruang dalam**

Di dalam bangunan sinepleks, pola tata ruang luar meliputi tata ruang parkir , landscape , area pedestrian . Pendekatan elemen ruang luar pada bangunan sinepleks seperti landscape atau tata hijau adalah untuk mendukung pedestrian dan jalur pergerakan ruang luar bangunan , openspace dan sculpture . Untuk tata ruang parkir mobil menerapkan ruang parkir menyerong dengan sudut  $45^{\circ}$  dengan besar ruang  $23 \text{ m}^2 / \text{unit}$  , sedangkan ruang parkir motor dengan posisi parkir tegak lurus dan besar ruang  $2 \text{ m}^2 / \text{unit}$ . Perletakan landscape di sisi luar bangunan yang difungsikan sebagai pengendali bising dari luar .



Gbr 9

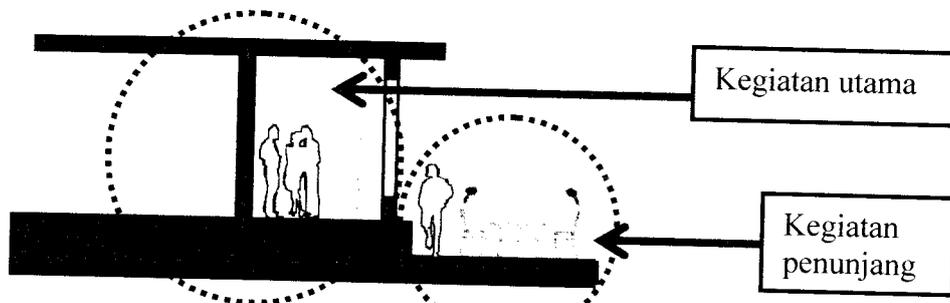
**Pola tata ruang luar**

Pengelompokan tata ruang dalam berdasarkan pada seluruh kegiatan yang ada pada bangunan sinepleks, di mana ditata secara berurutan mulai dari pintu masuk (entrance) menuju ruangan public, semi public sampai ke semi private. Pembagian zona peruangan dibagi berdasarkan jenis kegiatan yang ada, antara lain untuk zona public berisi kegiatan penunjang, zona semi public berisi kegiatan

utama , zona semi private berisi kegiatan kepengelolaan , kegiatan servis .

### 1.6.1.2. Ruang sirkulasi

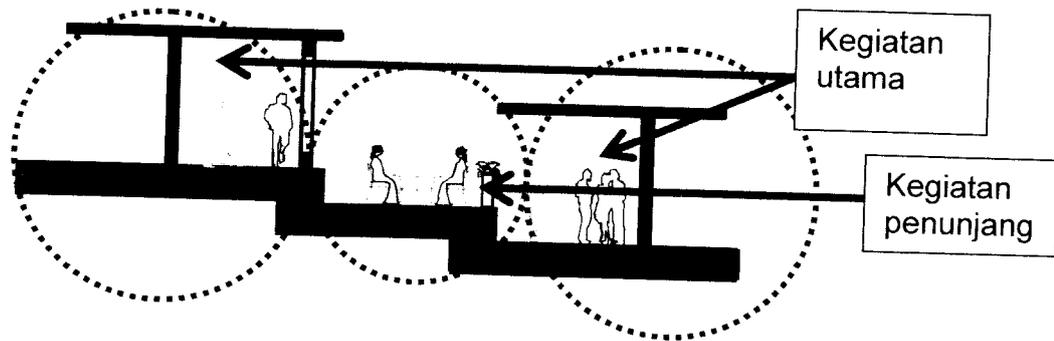
Dalam penataan ruang pada bangunan sinepleks yang bersifat rekreatif tidak luput dari pola penataan sirkulasinya , karena sirkulasi merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari setiap organisasi bangunan . Untuk mendukung penataan ruang yang bersifat rekreatif di dalam bangunan sinepleks , maka pola penataan sirkulasi dapat di tata dengan karakter yang terbuka dan dinamis , maksudnya adalah adanya konfigurasi alur gerak yang lebih bervariasi . Sirkulasi dengan karakter terbuka dapat terbentuk menjadi dua yaitu sirkulasi terbuka pada salah satu sisi dan sirkulasi terbuka pada kedua sisinya<sup>14</sup> . Untuk sirkulasi yang terbuka pada salah satu sisi adalah bertujuan untuk memberikan kontinuitas visual terhadap ruang – ruang yang mempunyai kegiatan berbeda , sedangkan sirkulasi yang terbuka pada kedua sisinya adalah bertujuan untuk memberikan perluasan visual terhadap ruang – ruang pendukung yang ada . Masing – masing ruang yang ada saling bersifat transparan yaitu terkesan terbuka , public , santai , rekreatif dan non formal .



Gbr 10

### Ruang sirkulasi terbuka pada salah satu sisi

<sup>14</sup> Francis D.K. Ching , *Arsitektur Bentuk Ruang Dan Susunannya* , Erlangga Jakarta 1999



Gbr 11

### Ruang sirkulasi terbuka pada kedua sisinya

Penciptaan sirkulasi yang dinamis , yaitu arah sirkulasi tidak langsung menuju ke theater film , melainkan melewati karakter sirkulasi yang berbeda khususnya pada ruang – ruang penunjang. Sehingga Pada ruang theater film dapat diakses melalui ruang penunjang yang ada . Dengan pola tata ruang yang seperti ini , dapat menciptakan suasana yang rekreatif terhadap kegiatan utama yang ada pada bangunan sinepleks .

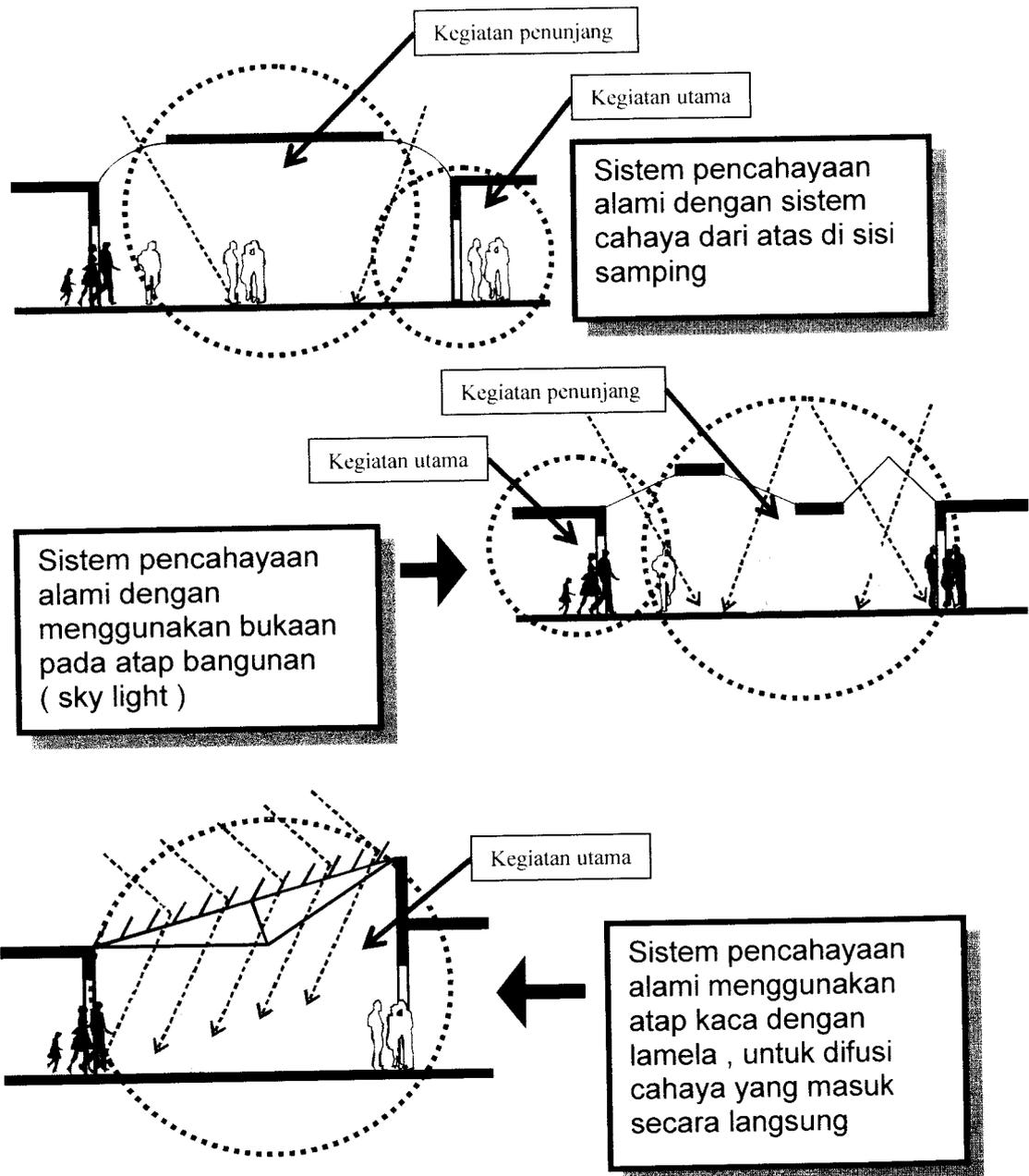
#### 1.6.1.3. Pencahayaan

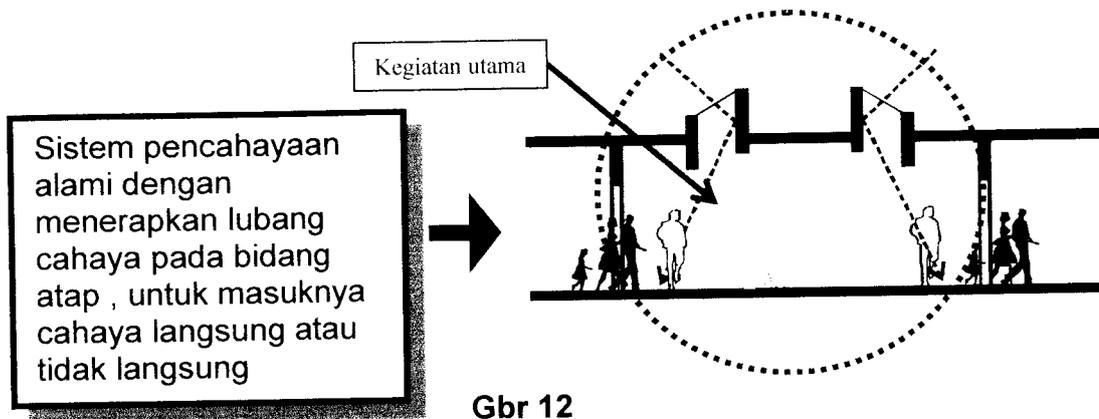
Sistem pencahayaan dalam ruang bangunan dibedakan menjadi 2 macam yaitu pencahayaan alami ( sinar matahari ) dan pencahayaan buatan ( lampu ) . Pada bangunan sinepleks ini akan menerapkan kedua sistem pencahayaan tersebut pada seluruh ruangan sesuai dengan kebutuhan dan fungsi masing – masing ruang . Dengan menggunakan sistem pencahayaan yang berbeda pada ruang – ruang yang ada pada bangunan sinepleks , akan dapat menciptakan karakter suasana pada masing – masing ruang lebih bervariasi dan dinamis .

##### 1.6.1.3.1. Pencahayaan alami

Metode yang dipakai untuk menerapkan penggunaan cahaya alami adalah dengan membuat bukaan sehingga cahaya matahari dapat masuk kedalam bangunan . Teknik memasukkan cahaya matahari ke dalam ruang bangunan dapat secara langsung

menggunakan kaca , fiberglass , sky light pada bidang atap maupun bidang dinding bangunan . selain itu dapat juga dengan melalui bidang pemantul yang diarahkan ke dalam ruang bangunan sehingga cahaya dapat masuk ke ruang secara tidak langsung .



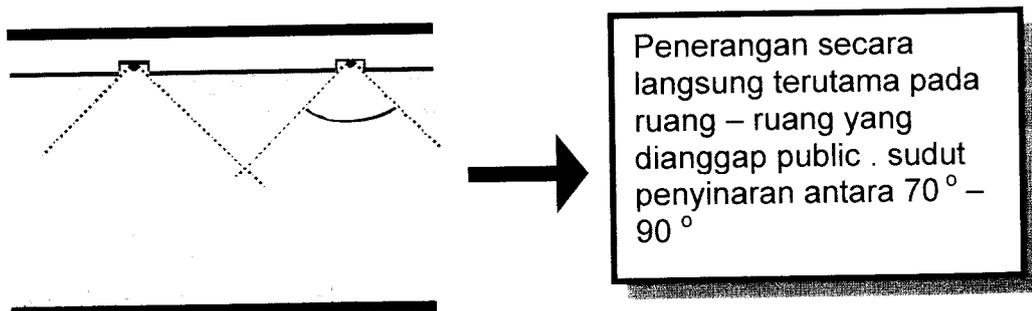


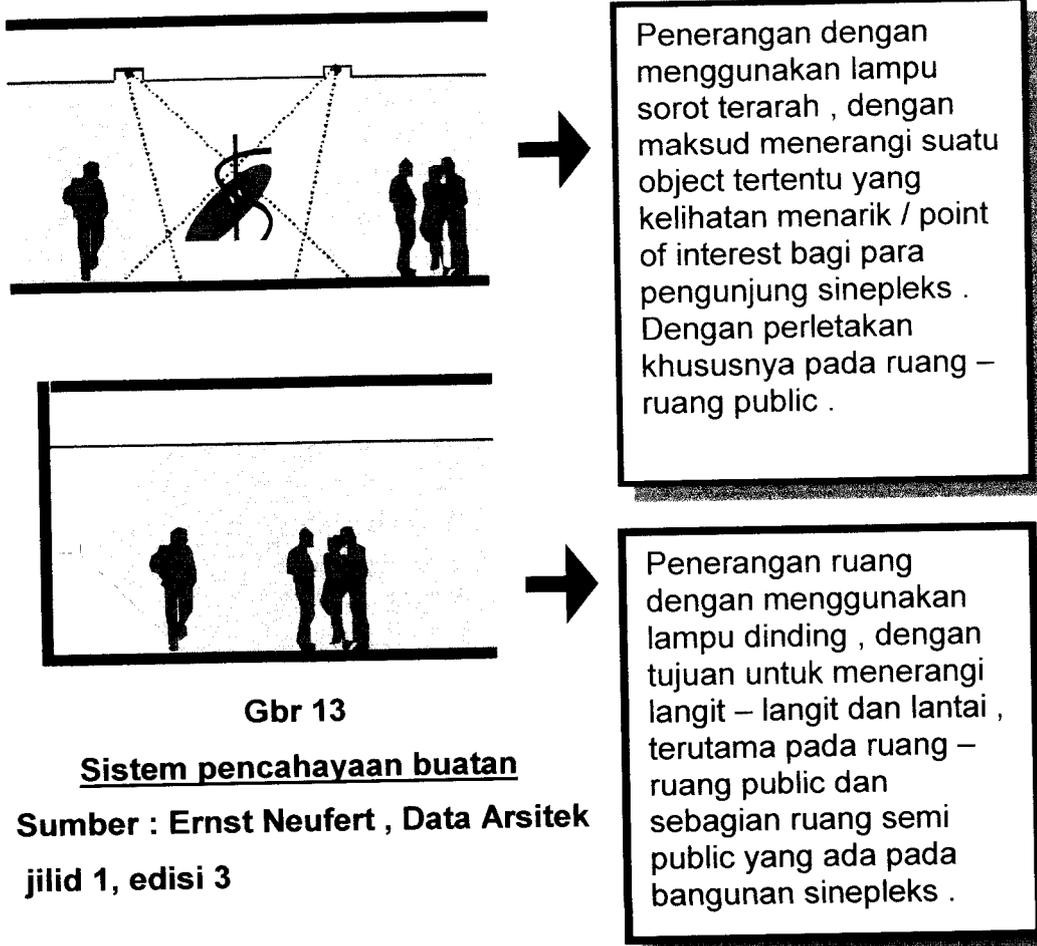
Sistem pencahayaan alami

Sumber : Ernst Neufert , Data Arsitek jilid 1, edisi 3

#### 1.6.1.3.2. Pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan adalah sistem pencahayaan ruang dalam maupun luar dengan lampu / cahaya buatan . Macam pencahayaan untuk ruang dalam dibagi menjadi 2 yaitu penerangan langsung dan tidak langsung . Penerangan langsung biasanya difokuskan zona – zona yang dianggap public , pada perencanaan penerangan dimulai dari sudut penyinaran antara  $70^{\circ}$  sampai  $90^{\circ}$  . Sedang untuk penerangan tidak langsung digunakan pada tinggi ruang  $> 3\text{ m}$  , pemasangan lampu dengan bahan bercahaya atau pemantul untuk mengarahkan cahaya yang dikombinasi dengan berbagai jenis lampu .





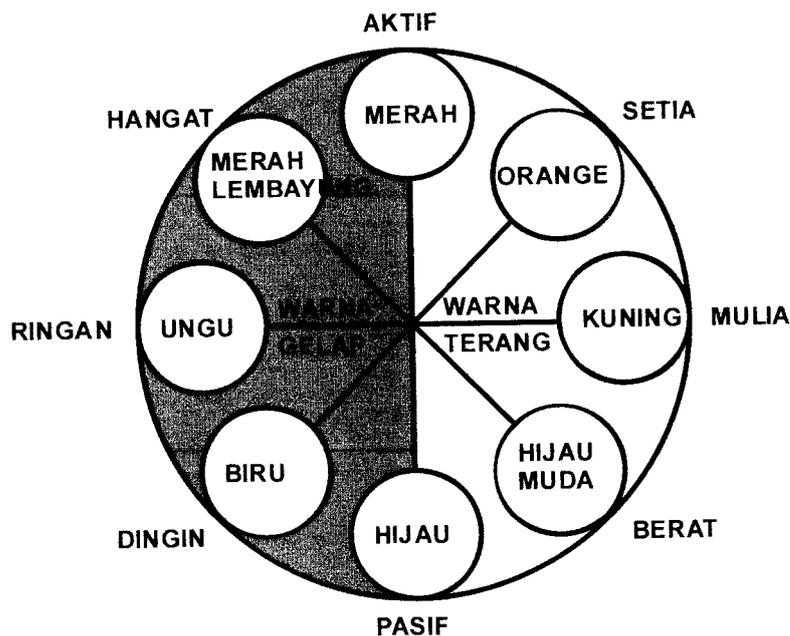
Gbr 13

**Sistem pencahayaan buatan**

Sumber : Ernst Neufert , Data Arsitek jilid 1, edisi 3

**1.6.1.4. Warna dan Texture**

Warna adalah kekuatan yang berpengaruh pada manusia , yaitu dapat menciptakan rasa sehat atau rasa lesu , sikap aktif dan sikap pasif .



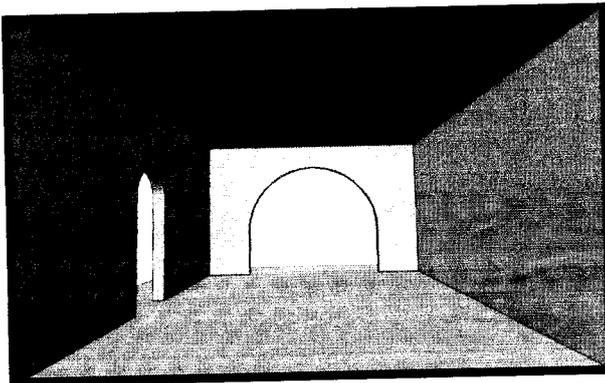
## Gbr 14

## Pengaruh warna terhadap manusia

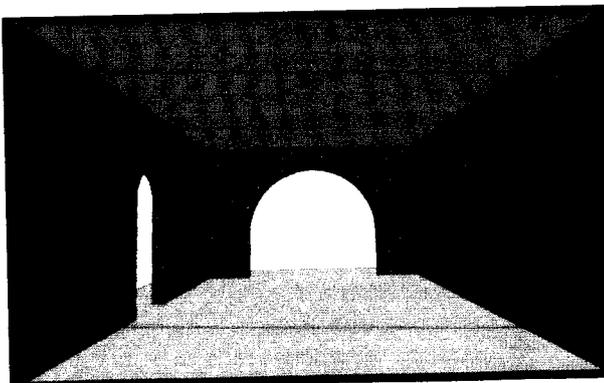
Sumber : Ernst Neufert , Data Arsitek jilid 1, edisi 3

Warna dan tekstur merupakan salah satu media yang akan mempengaruhi pada penciptaan penataan ruang yang bersifat rekreatif. Untuk penekanan ruang yang cenderung ke sifat rekreatif , akan lebih sesuai dengan menggunakan warna dingin . Karena gradasi terang terang dari atas menimbulkan impuls yang dapat mengendorkan syaraf dari samping menggiring , sedangkan gradasi terang dari bawah membuat kesan licin dan merangsang untuk berjalan .

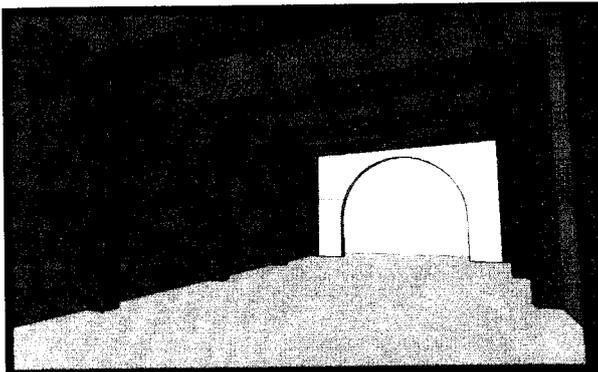
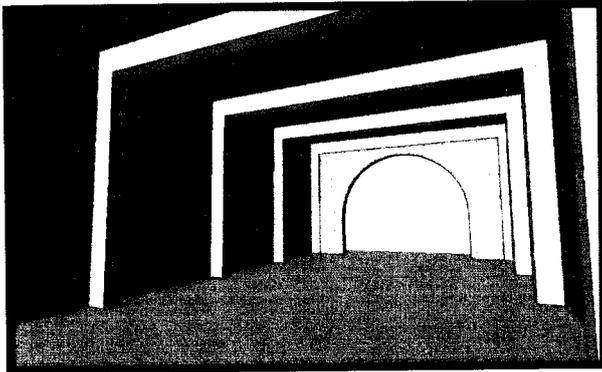
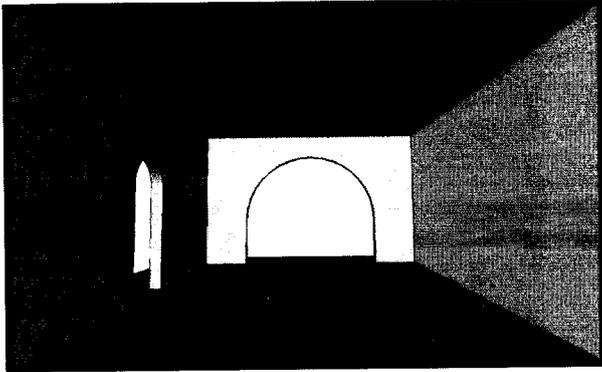
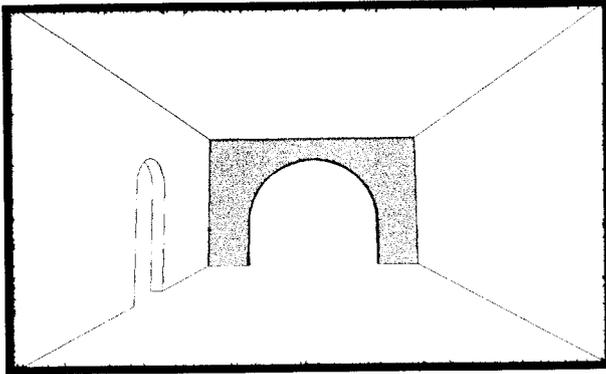
Beberapa efek dan kesan muncul dari permainan warna pada sisi ruang sehingga dapat menciptakan suasana yang berbeda . Selain warna permainan tekstur pada permukaan dinding dapat juga menghasilkan kesan yang berbeda .



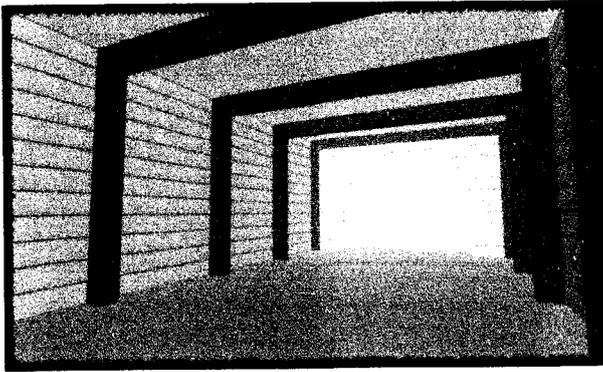
- Warna gelap pada langit – langit memberikan kesan menekan sehingga ruang kelihatan lebih rendah .



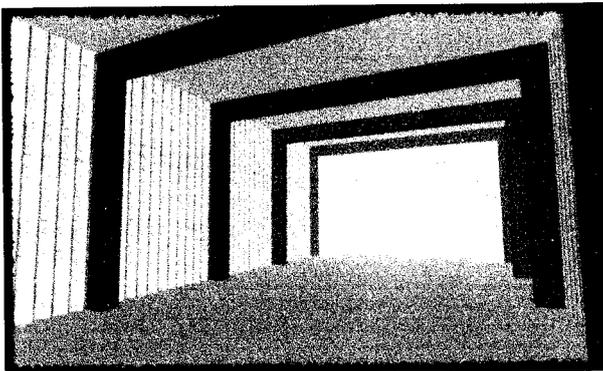
- Warna gelap pada dinding dan warna terang pada bagian langit – langit memberikan kesan ruang yang kelihatan lebih tinggi .



- Warna gelap pada dinding menyilang agar kelihatan lebih menonjol , memberikan kesan pada ruangan yang panjang kelihatan lebih pendek .
- Warna gelap pada langit – langit dan lantai memberikan kesan menekan sehingga ruang kelihatan lebih rendah , warna terang pada dinding memberikan kesan ruang lebih luas .
- Warna terang kolom pada dinding yang gelap akan memberikan kesan lebih ringan dan ruangan akan kelihatan lebih besar .
- Warna gelap kolom pada dinding yang terang akan memberikan kesan lebih kokoh pada ruangan .



- Tekstur arsiran arah horizontal membuat ruang terkesan lebih pendek dan arsiran garisnya membuat kesan dinding menjadi lebih panjang dan kesan ruang cenderung dinamis .



- Tekstur arah vertikal akan menciptakan kesan ruang lebih tinggi dan arsiran garisnya membuat kesan dinding tampak sempit , dan kesan ruang cenderung statis .

Gbr 15

**Pengaruh warna dan tekstur pada ruang**

**Sumber : Ernst Neufert , Data Arsitek jilid 1, edisi 3**

**1.6.2. ATRAKTIF**

Atraktif dapat diartikan sebagai sesuatu yang menarik , sesuatu yang dapat ditonjolkan . Sifat atraktif dapat diterapkan ke dalam bentuk suatu bangunan , yaitu dengan menciptakan suatu bentuk yang menarik dan mempunyai daya tarik tersendiri bagi pengguna bangunannya . Hal ini sangat cocok diterapkan kedalam bangunan sinepleks , Sesuatu yang atraktif dapat dicapai dengan menerapkan ciri khas citra arsitektur bangunannya yaitu dengan menerapkan citra Arsitektur High Tech . Istilah High Tech adalah ekspresi terhadap gaya bangunan yang menggambarkan penerapan teknologi tinggi pada suatu bangunan . Gaya High Tech pada suatu bangunan berkesan

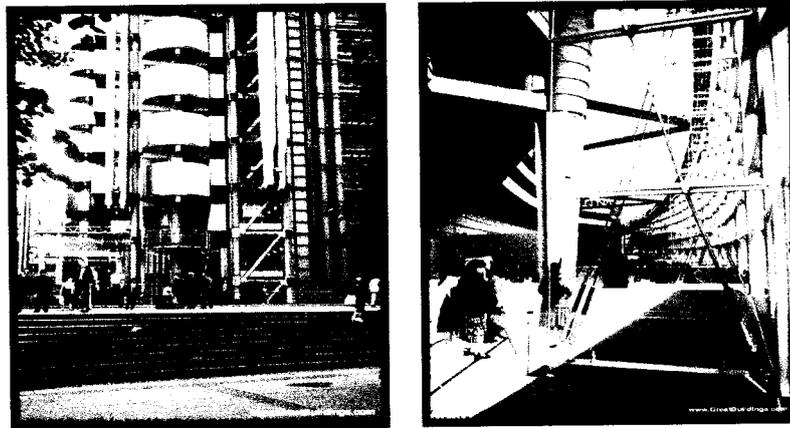
sederhana dan minimalis , baik pada bentuk eksteriornya maupun interiornya . Hal ini sangat cocok jika diterapkan kedalam bangunan sinepleks , karena tidak menuntut adanya bentuk – bentuk yang rumit tetapi tetap menarik .

Adapun ciri bangunan dengan aplikasi dari citra Arsitektur High Tech dipengaruhi oleh faktor struktur , bentuk , dan bahan yang dapat dirinci sebagai berikut :

1. Bentuk bangunan High Tech .

Bentuk ini dipengaruhi oleh :

- a. Elemen yang seharusnya di dalam diletakkan diluar ( ekspose ) , yaitu dengan penempatan struktur dan jaringan mekanikal sebagai elemen interior dan sculptur di dalam bangunan .



Gbr 16

Citra bangunan high-tech

Pada bangunan High Tech sebagai bagian dari dekoratifnya adalah elemen yang diekspos ( seperti rangka struktur , kabel baja , balok , tiang dan lain – lain ) . Selain itu juga adanya elemen mekanikal yang diekspos dengan menggunakan efek warna ( seperti pipa saluran , cerobong , tangki air ) , selain sebagai fungsi juga menjadi elemen dekoratif .

b. Berpijak pada tiga kualitas keindahan yang diolah menjadi satu , yaitu :

- Transparency ( tembus pandang )
- Layering ( lapisan )
- Movement ( pergerakan )

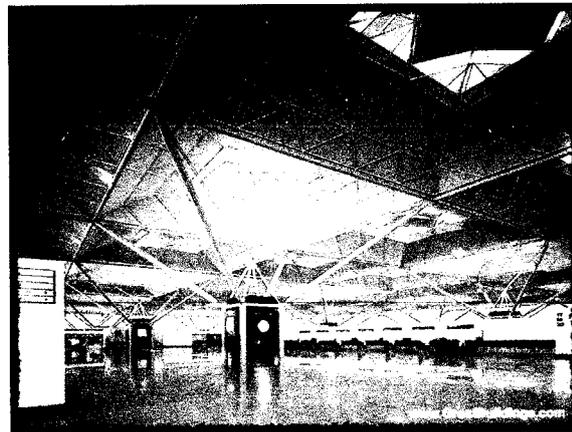


Gbr 17

**Curtain wall system**

2. Konstruksi bangunan High Tech

Pada konstruksi bangunan High Tech lebih cenderung dengan penggunaan bahan dan struktur yang terkesan ringan .



Gbr 18

**Structure system**

Space frame adalah salah satu ciri dari bangunan High Tech , karena dengan penggunaan space frame berarti memperlihatkan bagian struktur yang terkesan ringan seperti pada rangka atap dan rangka struktur lainnya .

## **1.7. Rumusan Permasalahan**

### **1.7.1. Permasalahan Umum**

Permasalahan umum adalah bagaimana mewujudkan bangunan sinepleks yang dapat menyajikan alternative hiburan film di Yogyakarta.

### **1.7.2. Permasalahan Khusus**

Beberapa permasalahan yang timbul dari proses perancangan ini antara lain :

1. Bagaimana membuat sistem pola tata ruang bersifat rekreatif terhadap pelaku aktivitas di dalam bangunan sinepleks .
2. Bagaimana menciptakan sifat atraktif ke dalam bentuk bangunan sinepleks .

## **1.8. Tujuan Dan Sasaran**

### **1.8.1. Tujuan**

Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan suatu desain / rancangan bangunan sinepleks yang dapat menampung kegiatan hiburan menonton film di Yogyakarta .

### **1.8.2. Sasaran**

Sasaran yang ingin diperoleh dari proses perancangan ini adalah untuk :

1. Mendapatkan rancangan pengelompokan tata ruang yang dinamis dengan menampilkan karakteristik ruang dan karakter pergerakan sirkulasi berdasarkan fungsi masing – masing ruang.

2. Menciptakan sifat atraktif dengan menerapkan citra arsitektur high tech , meliputi bentuk struktur , bahan bangunan , dan bentuk massa bangunan .

## **1.9. Lingkup pembahasan**

Lingkup pembahasan diarahkan pada sistem pola tata ruang yang bersifat rekreatif dan bentuk bangunan yang bersifat atraktif . Sifat rekreatif dalam hal ini diarahkan pada penataan ruang dalam pada bangunan sinepleks , yaitu tata ruang yang dinamis dengan mewujudkan karakteristik ruang dan pergerakan sirkulasi yang berbeda berdasarkan fungsi masing – masing ruang .

Sifat atraktif dalam hal ini diarahkan pada penerapan citra arsitektur high tech ke dalam bangunan sinepleks yaitu meliputi bentuk struktur , bahan bangunan , sistem pengendalian bangunan dan bentuk massa bangunannya .

## **1.10. Spesifikasi Umum Proyek**

### **1.10.1. Fungsi Bangunan**

secara umum fungsi yang diakomodasi kedalam bangunan adalah theater pertunjukan film . fungsi dari theater film adalah sebagai media hiburan pertunjukan film yang dapat dinikmati oleh masyarakat umum dengan sistem komersil . Pada bangunan ini lebih cenderung ke sinepleks , yaitu memiliki lebih dari satu theater film yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukung .

### **1.10.2. Pengguna Bangunan**

klasifikasi pengguna bangunan sinepleks berdasarkan jenis – jenis kegiatan yang ada , antara lain :

- Kegiatan utama adalah kegiatan pemutaran film , dengan pelaku kegiatan diantaranya yaitu sineas , umum , akademik .
- Kegiatan pendukung adalah kegiatan terhadap fasilitas komersial yang ada , dengan pelaku kegiatan diantaranya yaitu penggemar film , umum , akademik .

- Kegiatan pengelola adalah kegiatan terhadap kepengurusan fungsi bangunan , dengan pelaku kegiatan diantaranya yaitu pengelola , karyawan , teknisi .

### Pendekatan ruang kegiatan

- **Kelompok kegiatan utama**

<b>Kegiatan</b>	<b>Lingkup pewadahan</b>	<b>Kebutuhan ruang</b>
Pertunjukan film / nonton film	Ruang theater ukuran besar , sedang , kecil	Theater film Tiket box Food court Lobby Ruang tunggu

- **Kelompok kegiatan pendukung**

<b>Kegiatan</b>	<b>Lingkup pewadahan</b>	<b>Kebutuhan ruang</b>
Istirahat Santai	Ruang ukuran besar dan ukuran sedang , serta fasilitas pendukung	Restaurant Café Game zone
Ibadah	Ukuran kecil	Mushola

- **Kelompok kegiatan pengelola**

<b>Kegiatan</b>	<b>Lingkup pewadahan</b>	<b>Kebutuhan ruang</b>
Rapat Komunikasi Pengawasan	Kantor	Administrasi Personalia Manajer Ruang rapat
Pelayanan	Kantor	Humas Ruang tunggu
Pelayanan Perawatan dan perlengkapan	Ruang besar dan kecil serta fasilitas pendukung	Perawatan film Penyimpanan film Ruang proyektor

		Dokumen
Persiapan	Ruang dan lemari penyimpanan	Loker

▪ **Kelompok kegiatan servis**

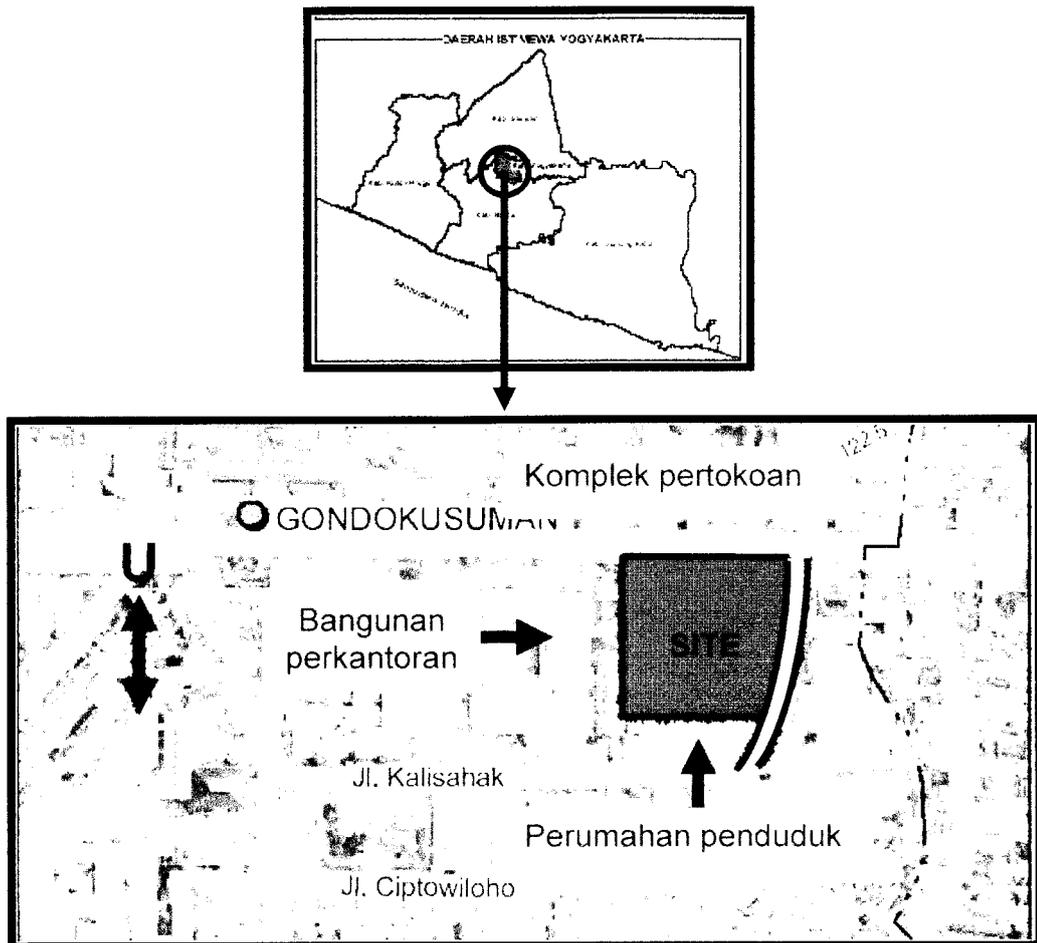
<b>Kegiatan</b>	<b>Lingkup pewadahan</b>	<b>Kebutuhan ruang</b>
Pelayanan fasilitas dan keamanan serta kelengkapan yang ada	ruang pelayanan perlengkapan	Parkir Pos keamanan
Kebersihan gedung Kelancaran sistem utilitas bangunan Pengontrolan fasilitas	Ruang pelayanan dan perlengkapan Ruang pengontrol sistem utilitas bangunan Ruang pengontrol manual dan otomatis	Gudang Ruang MEE Ruang pompa dan penampungan air bersih

### 1.10.3. Lokasi dan site proyek

Berpedoman pada peraturan – peraturan yang ada pada kawasan jalan solo . . peraturan – peraturan yang ada pada kawasan ini yang diberikan oleh Pemda Kodya Yogyakarta tingkat II yaitu ketinggian bangunan antara 2 – 5 lantai serta memiliki KLB 60 % . Dan bangunan di sepanjang jalan solo bangunan modern yang mendukung perdagangan dan jasa , sehingga tepat sekali jika bangunan sinepleks ini memiliki karakter bangunan modern dan bercirikan bangunan komersial , berada dalam kawasan ini .

#### 1.10.3.1. Potensi site

- Lokasi proyek berada di Kodya Yogyakarta , berada di jalan Urip Sumoharjo / jalan solo , tepatnya pada lahan bekas swalayan Hero dan Bioskop Regent . lahan sangat berpotensi sebagai area hiburan nonton film / bioskop , karena letaknya yang strategis dan berada pada kawasan komersial



Gbr 19

### Peta Pusat Kota Yogyakarta dan Peta Lokasi Site

Sumber : YUDP Triple A , Pemerintah Prop . DIY

#### Batas – batas site :

- Utara : Jalan Urip Sumoharjo
- Timur : Jalan Tribrata
- Selatan : Perumahan penduduk
- Barat : Bangunan perkantoran

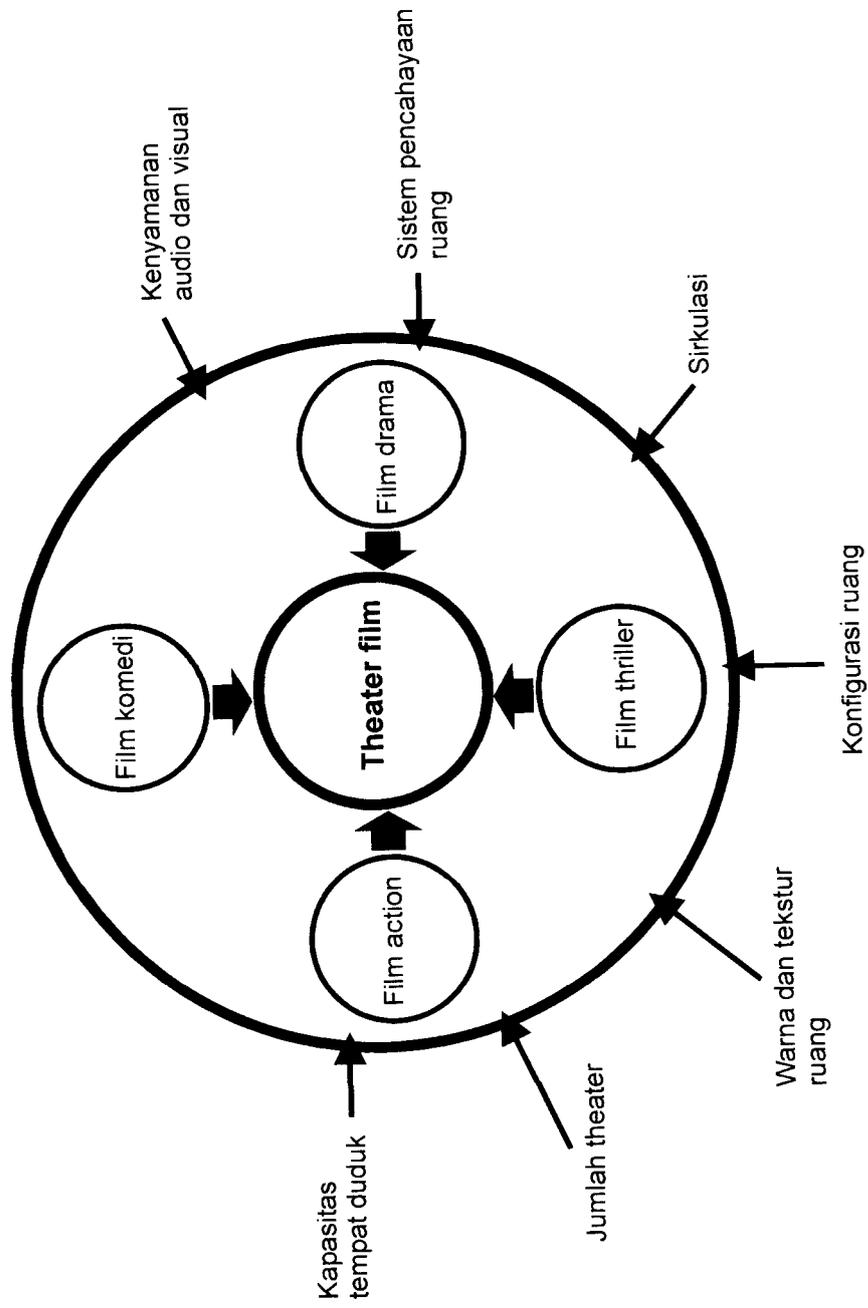
#### 1.10.3.2. Kendala site

- Banyaknya pedagang kaki lima di jalan solo yang sangat mengganggu pemakai trotoar dan mengganggu pemandangan disekitar jalan solo .
- Ketinggian maksimal bangunan 5 lantai , dikarenakan area site terletak pada jalur penerbangan bandara

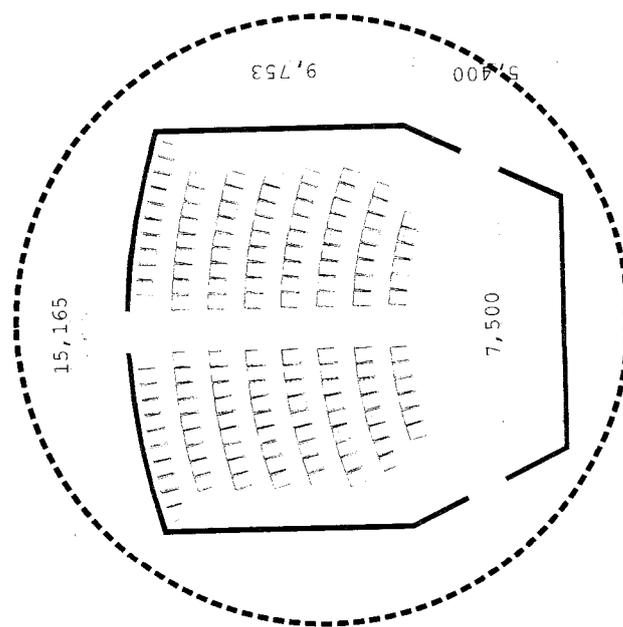
**KEASLIAN PENULISAN**

- Nama : Septi Hersayang  
Judul : Sinepleks sebagai sarana komersial dan festival film di Yogyakarta .  
Penekanan : Gubahan masa dan pola atur ruang di dalam bangunan gedung bioskop untuk menampung kegiatan festival
- Nama : Ratna Safitri  
Judul : Sinema Theater Imax Di Yogyakarta  
Penekanan : Tinjauan Khusus Pada Sistem Fire Protection Dan Citra Visual Dengan aplikasi teknologi tinggi

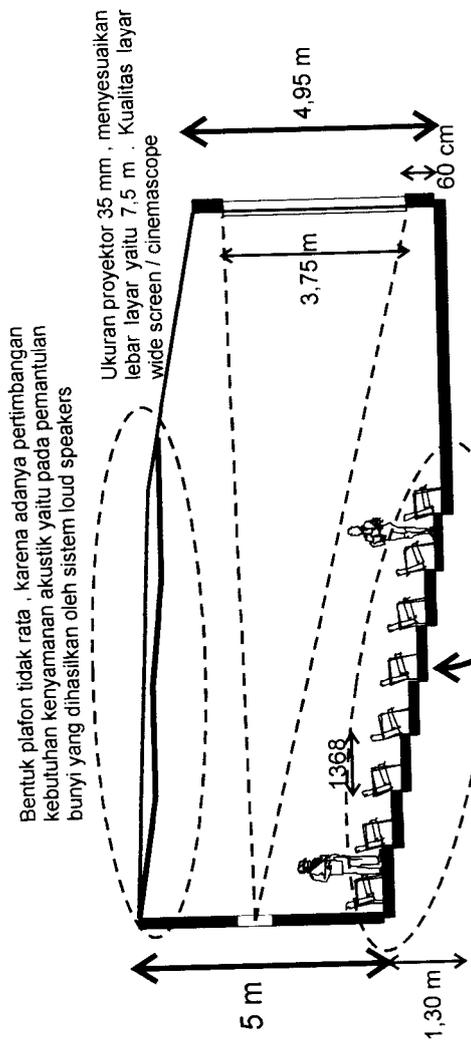
## Karakteristik ruang theater film



## Karakteristik ruang theater film



- Jumlah ruang theater =  
 6 theater
- Kapasitas theater 138 seats terdiri dari 8 baris tempat duduk :
- baris 1 = 12 seats
  - 2 = 16 seats
  - 3 = 18 seats
  - 4 = 18 seats
  - 5 = 18 seats
  - 6 = 18 seats
  - 7 = 18 seats
  - 8 = 20 seats



Bentuk plafon tidak rata , karena adanya pertimbangan kebutuhan kenyamanan akustik yaitu pada pemantulan bunyi yang dihasilkan oleh sistem loud speakers

Ukuran proyektor 35 mm , menyesuaikan lebar layar yaitu 7,5 m . Kualitas layar wide screen / cinemascope

Kemiringan lantai 10 % / < 9 derajat

Lorong sirkulasi antar barisan tempat duduk , lebar = 1,60 m

Masuk theater

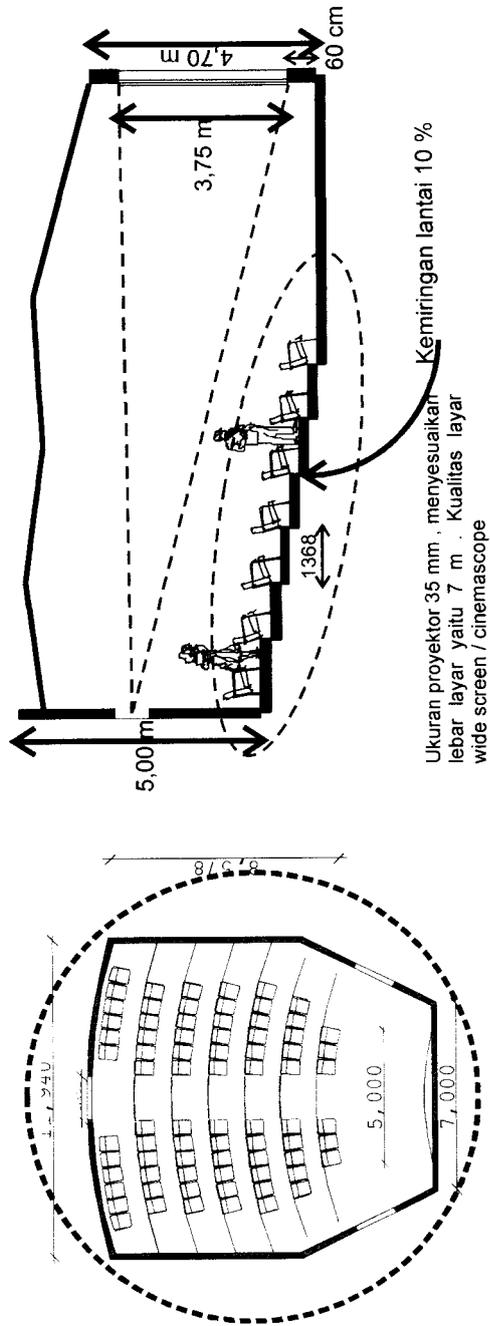
Keluar theater

Keluar theater

Dengan pertimbangan kapasitas theater yang besar , menuntut adanya kenyamanan sirkulasi dalam ruang theater .

Penggunaan ruang theater flexible yaitu dapat digunakan untuk pemutaran jenis film action , drama , komedi , thriller .

## Karakteristik ruang theater film



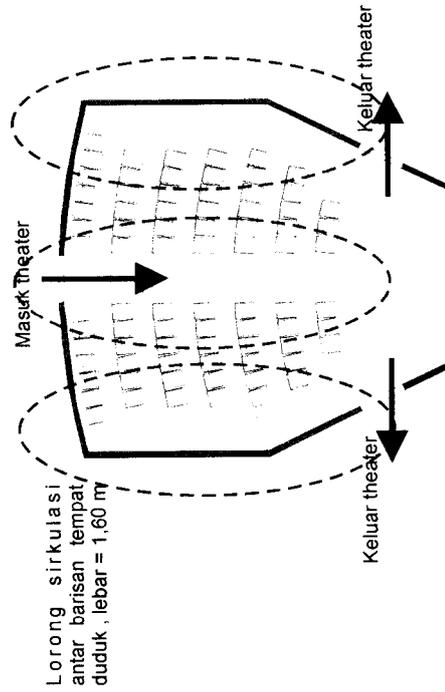
Ukuran proyektor 35 mm , menyesuaikan lebar layar yaitu 7 m . Kualitas layar wide screen / cinemascope

Kemiringan lantai 10 %

Jumlah ruang theater =  
6 theater

Kapasitas theater 76 seats terdiri dari 6 barisan tempat duduk :

- baris 1 = 6 seats
- 2 = 10 seats
- 3 = 12 seats
- 4 = 14 seats
- 5 = 16 seats
- 6 = 18 seats

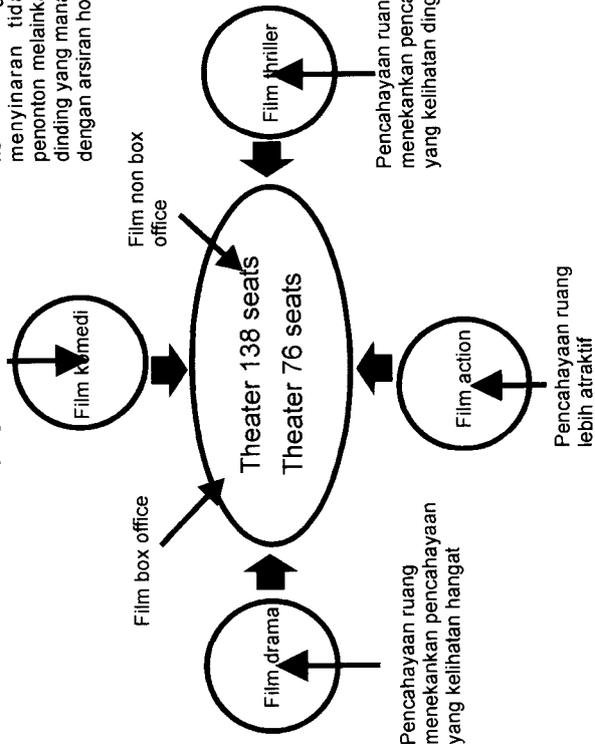


## Karakteristik ruang theater film

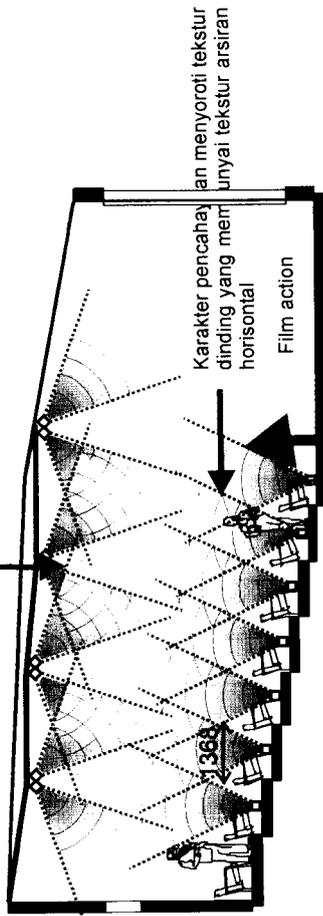
Masing - masing ruang theater film dibagi berdasarkan jenis film yang ada , yaitu pada jenis film yang secara umum lebih banyak di konsumsi dan lebih menekankan pada dramatologi yang sifatnya menghibur antara lain : film action , film drama , film komedi , film thriller

Penggunaan ruang theater flexible yaitu dapat digunakan untuk pemutaran jenis film action , drama , komedi , thriller .

Pencahayaannya menekankan pencahayaan yang kelihatan ringan



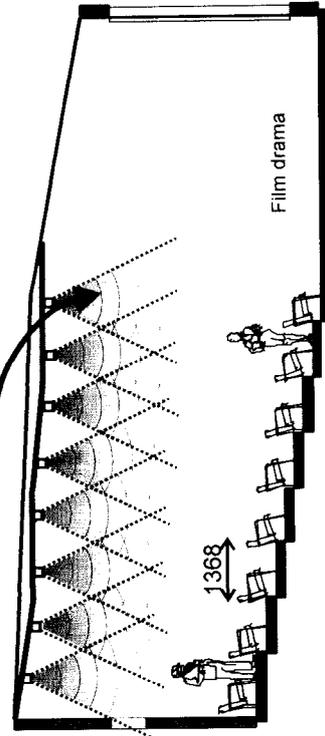
Pencahayaannya menyorot ke arah penonton dengan kombinasi perletakan lampu yang dimiringkan 45 derajat , sehingga penyinaran yang dihasilkan lebih atraktif



Pola pencahayaan ruang theater untuk pemutaran film action . Pencahayaan menyorot ke arah dinding dan arah tempat duduk . Pencahayaan menyorot ke arah dinding dimaksudkan sebagai penyinaran tidak langsung terhadap penonton melainkan pencahayaan terhadap dinding yang mana menerapkan pola tekstur dengan arsiran horizontal .

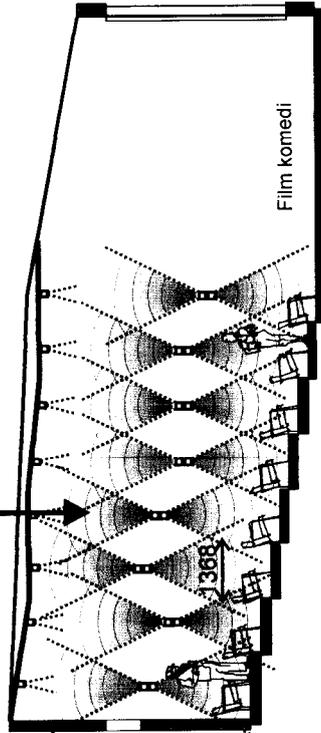
Warna pencahayaan menggunakan kombinasi warna merah dan kuning untuk menciptakan suasana aktif dan dinamis di dalam ruang theater

Pola pencahayaan menyorot ke arah penonton dengan menggunakan spot lamp . Warna pencahayaan menerapkan warna yang mempunyai karakter hangat ( warna merah lembayung ) , dengan tujuan warna untuk menciptakan suasana ruang yang romantis

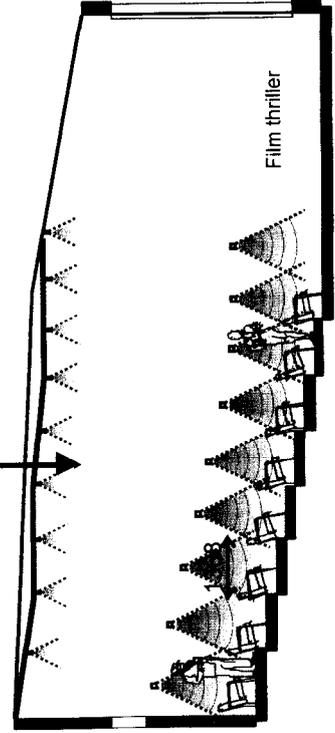


# Karakteristik ruang theater film

Pencahayaannya tidak langsung, yaitu pencahayaan dioptimalkan pada penyinaran tekstur dinding, yang mana menerapkan kombinasi tekstur yang mempunyai karakter dinamis dan statis, sehingga tercipta suasana yang bervariasi. Karakter cahaya menerapkan kombinasi warna cahaya yang kelihatan ringan (warna ungu dan kuning)



Pencahayaannya pada ruang theater menggunakan wall lamp yang menyorot ke bawah (pencahayaannya tidak langsung) dan spotlight pada plafon atas dengan penyinaran kebawah. Karakter pencahayaan ruang bersifat dingin, yaitu penciptaan suasana ruang yang bersifat tenang/hening dengan menerapkan cahaya berwarna biru yang dikombinasi pola tekstur dinding yang bersifat statis.



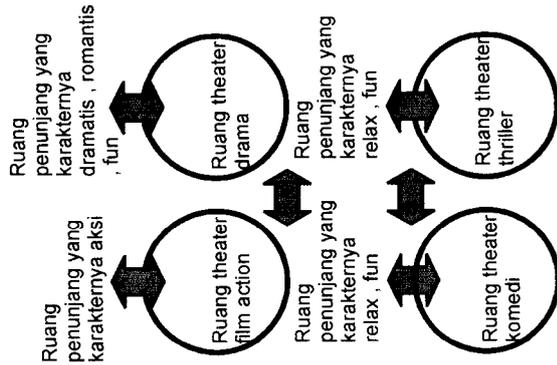
## Konfigurasi ruang

### Alternatif 1

Ruang theater berhubungan dengan ruang penunjang yang sifat karakternya sama yaitu menuntut adanya penyuguhan suasana yang penuh aksi yang bersifat rekreatif, seperti ruang permainan: arena bowling, arena billiards

Adanya tuntutan hubungan ruang dengan karakter sama, yaitu penyuguhan suasana ruang yang penuh ketenangan dan romantis, dramatis. Kebutuhan ruang penunjang seperti café, mini bar, restaurant

Ruang theater yang digunakan untuk pemutaran film komedi harus berhubungan dengan ruang penunjang yang mempunyai sifat dan karakternya fun dan penuh suasana relax, seperti café yang karakternya fun, market film



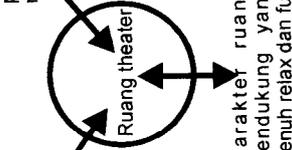
### Alternatif 2

Karakter ruang penunjang yang penuh aksi

Karakter ruang penunjang yang penuh dramatis, romantis, fun

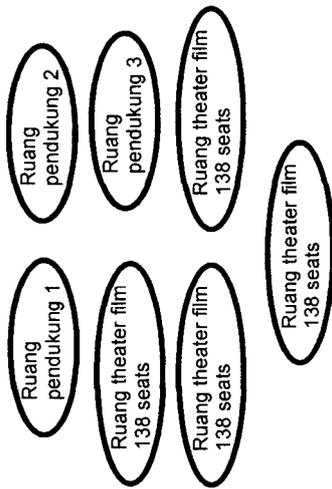
Penataan ruang theater bersifat flexible terhadap ruang - ruang penunjangnya, yaitu tidak harus terikat dengan ruang penunjang yang mempunyai karakter sama. Misalnya theater untuk pemutaran film action berhubungan dengan ruang penunjang yang mempunyai karakter aksi, fun.

Karakter ruang penunjang yang penuh relax dan fun



**Konfigurasi ruang**

**Alternativ 1**

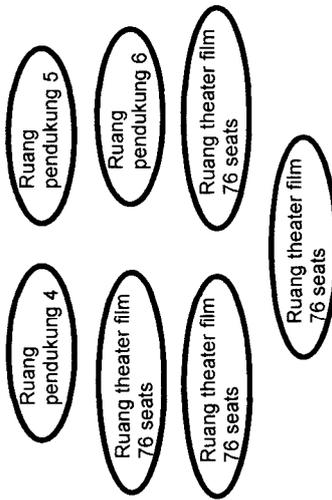


Ruang penunjang difungsikan sebagai ruang transisi dari ruang - ruang theater yang ada dengan tujuan untuk menciptakan suasana ruang yang lebih bervariasi

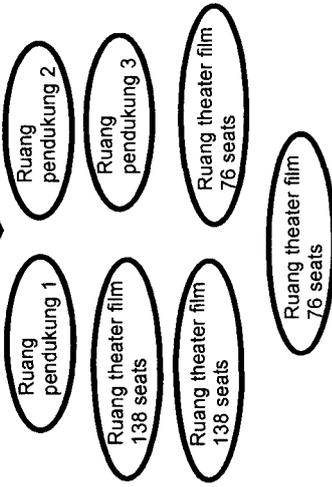
Masing - masing ruang theater mempunyai hubungan langsung dengan ruang - ruang penunjang yang ada .

Adanya konfigurasi alur gerak yang dapat diterapkan oleh para pengunjung , yaitu arah sirkulasi bercabang mengarah ke kegiatan penunjang dan kegiatan utama .

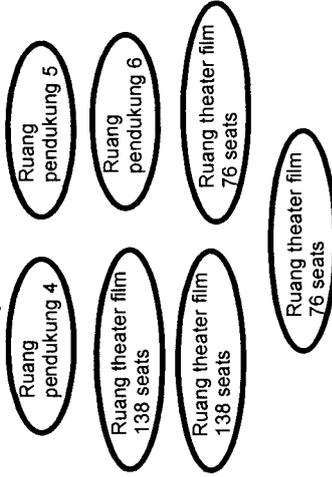
Perletakan ruang theater yang berkapasitas besar pada zona yang cepat diakses para pengunjung , dengan pertimbangan sistem sirkulasi pergerakan pengunjung yang dapat mudah mengakses ruang dalam dan luar



**Alternativ 2**



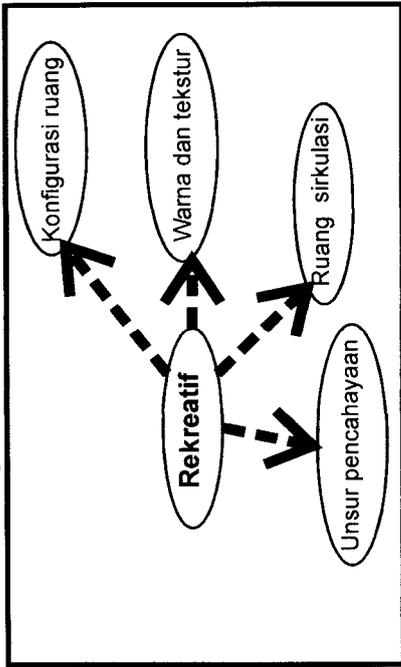
Perletakan ruang theater film yang ditata secara kombinasi antara ruang theater yang berkapasitas besar dengan ruang theater berkapasitas kecil dalam satu area yang cepat diakses pengunjung , dengan tujuan pemerataan alur gerak sirkulasi pengunjung terhadap ruang theater yang berbeda kapasitas



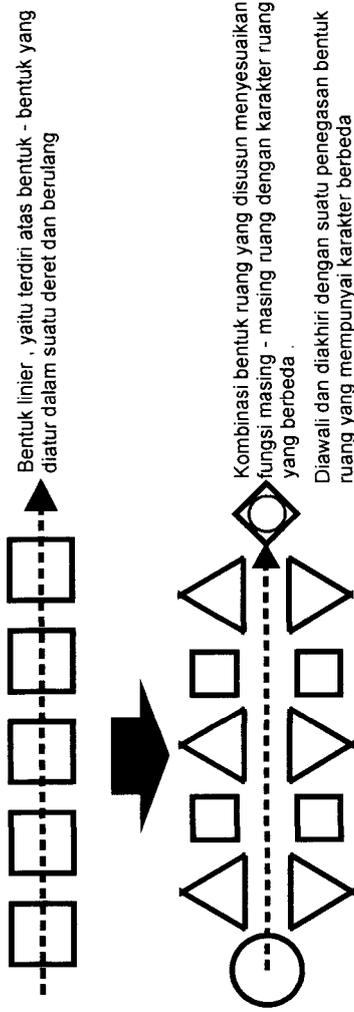
## Kesimpulan

Tinjauan	Alternatif 2
Pola penataan ruang	Pola tata ruang mengarah ke bentuk linier
Konfigurasi alur gerak	Adanya konfigurasi alur gerak yang dapat diterapkan oleh para pengunjung , yaitu arah sirkulasi bercabang mengarah ke kegiatan penunjang dan kegiatan utama . Alur pergerakan sirkulasi lebih bervariasi dan merata
Konfigurasi ruang	Menciptakan suasana ruang yang lebih dinamis , karena pengunjung dapat merasakan suasana yang lebih variatif .

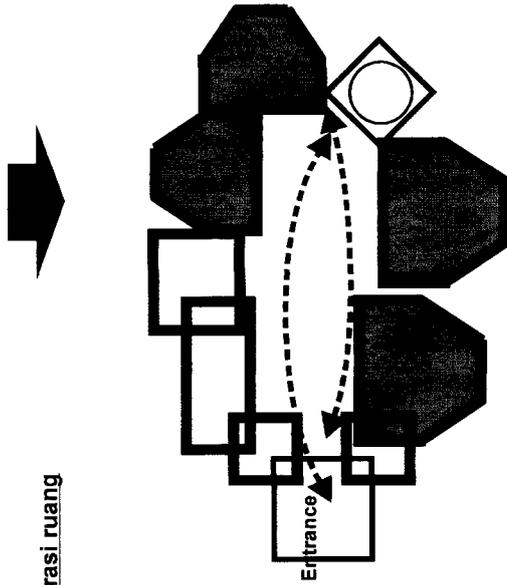
# Konsep rekreatif



## Susunan dasar ruang



## Konfigurasi ruang



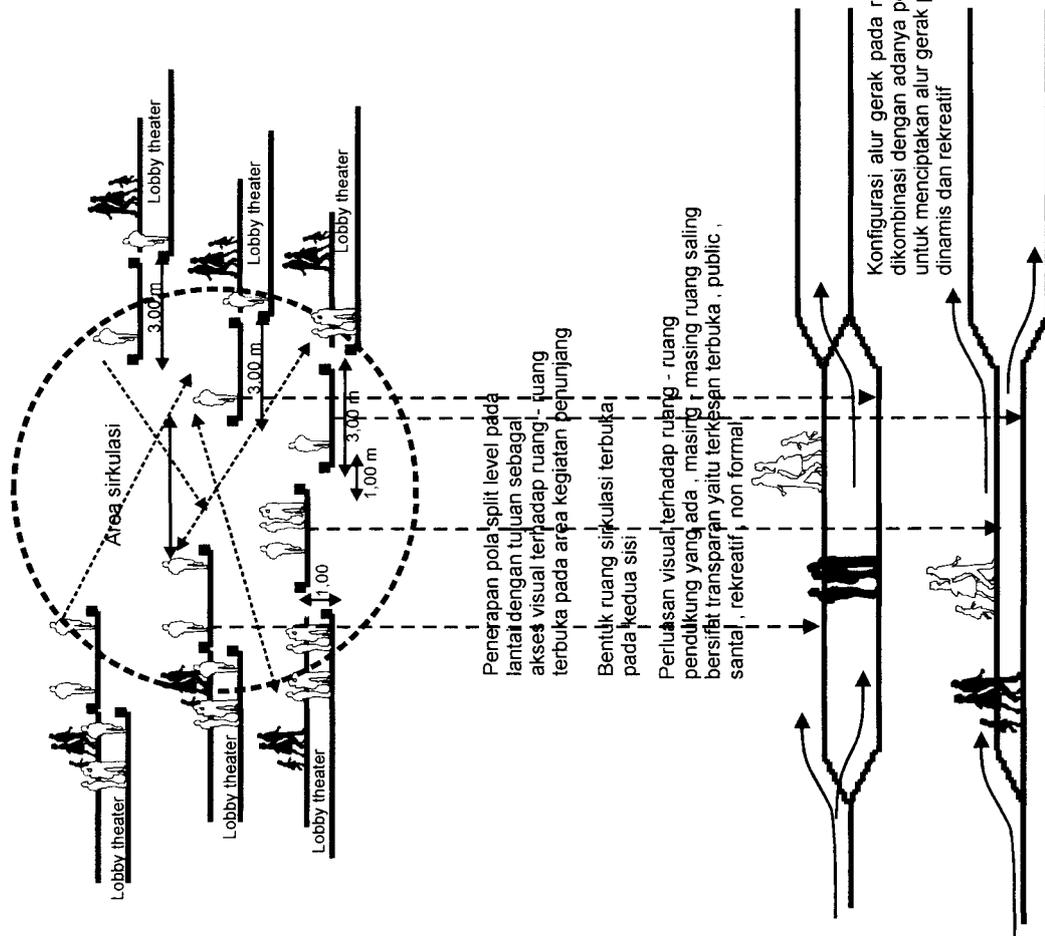
Penataan konfigurasi alur gerak lebih menekankan pada pergerakan yang dinamis , yaitu konfigurasi ruang ditata secara tidak flat pada setiap sisi lorong , akan tetapi adanya penambahan dan pengurangan bentuk ruang guna untuk mendapatkan pola alur gerak yang bervariasi

Adanya unsur penambahan dan pengurangan bentuk ruang , guna mempertegas karakter fungsi msing - masing ruang pendukung

Perulangan bentuk yang sama didominasi dengan bentuk ruang theater yang ditata pada setiap sisi lorong gerak .

# Konsep rekreatif

## Ruang sirkulasi



Penerapan pola split level pada lantai dengan tujuan sebagai akses visual terhadap ruang-ruang terbuka pada area kegiatan penunjang

Bentuk ruang sirkulasi terbuka pada kedua sisi

Perluasan visual terhadap ruang-ruang pendukung yang ada, masing-masing bersifat transparan yaitu terkesan terbuka, public, santai, rekreatif, non formal

Konfigurasi alur gerak pada ruang sirkulasi yang dikombinasi dengan adanya pola ketinggian lantai untuk menciptakan alur gerak pengunjunj menjadi dinamis dan rekreatif

Lorong sirkulasi yang berhubungan dengan ruang penunjang

Bentuk ruang sirkulasi terbuka pada salah satu sisi

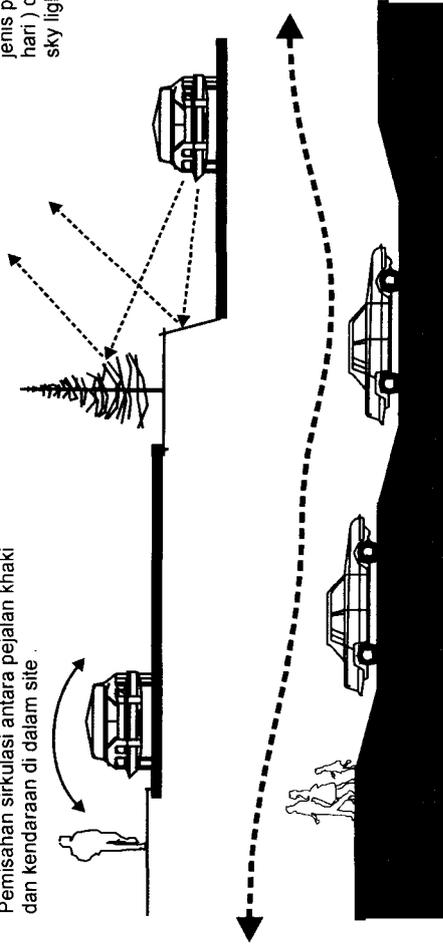
Kontinuitas visual terhadap salah satu ruang dengan kegiatan berbeda

Ruang sirkulasi keluar theater yang berhubungan dengan ruang penunjang yang ada. Sifat ruang penunjang terbuka, yaitu dibatasi dengan partisi dinding kaca antara area sirkulasi keluar ruang theater dengan ruang penunjang. Dengan tujuan agar pengunjunj mengetahui jenis kegiatan lain yang ada di dalam bangunan sinepleks.

# Konsep kreatifif

## Sirkulasi ruang luar

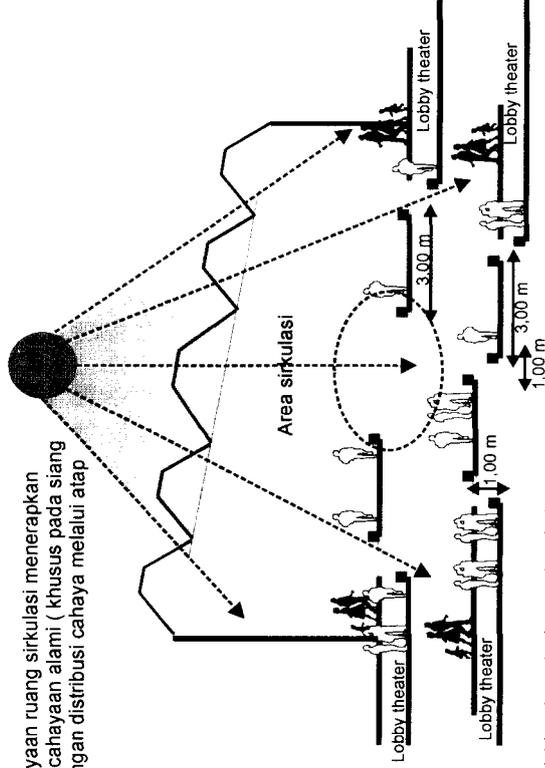
Pemisahan sirkulasi antara pejalan khaki dan kendaraan di dalam site.



Sirkulasi ruang luar ( untuk kendaraan dan pejalan khaki ) di dalam site dibuat tidak merata , untuk menciptakan pola sirkulasi yang dinamis dan atraktif . Jarak antar ketinggian sirkulasi jalan dan pedestrian = 0.5 m .

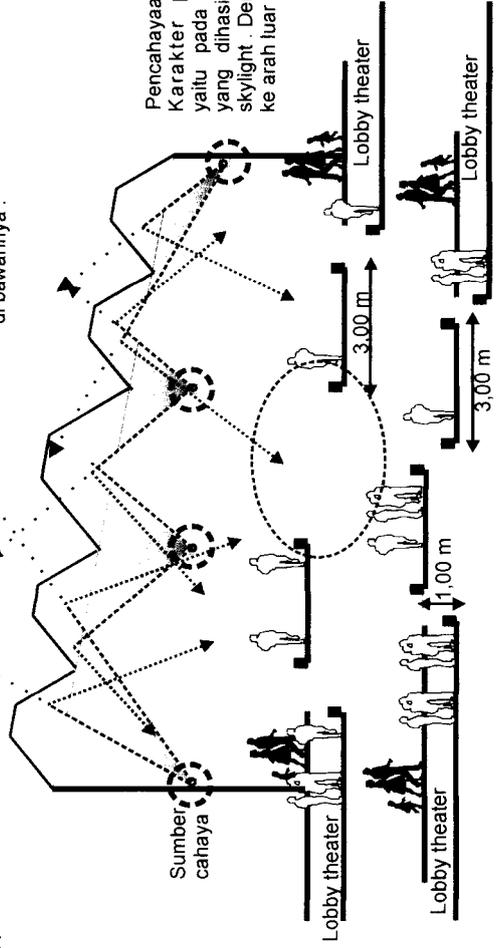
## Pencahayaannya

Pencahayaannya ruang sirkulasi menerapkan jenis pencahayaannya alami ( khusus pada siang hari ) dengan distribusi cahaya melalui atap sky light



Void sebagai akses visual dan akses pencahayaannya terhadap ruang yang ada di bawahnya .

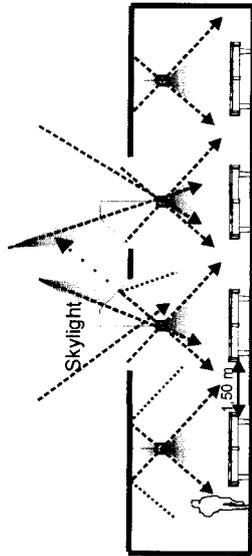
Pencahayaannya pada malam hari Karakter pencahayaannya mengarah keatas yaitu pada atap kaca ( sky light ) , cahaya yang dihasilkan merupakan pantulan dari kaca skylight . Dengan demikian cahaya dapat menyebar ke arah luar dan dalam ruang .



# Konsep kreatif

## Pencahayaannya

Kombinasi jenis pencahayaan yaitu pencahayaan alami difokuskan pada ruang - ruang yang sifatnya publik dan ruang yang sifatnya semi publik seperti cafe , arena billiards dan ruang penunjang lainnya menggunakan dua jenis sistem pencahayaan ( kombinasi ) , dengan tujuan agar pengunjung mendapatkan pola suasana yang dinamis

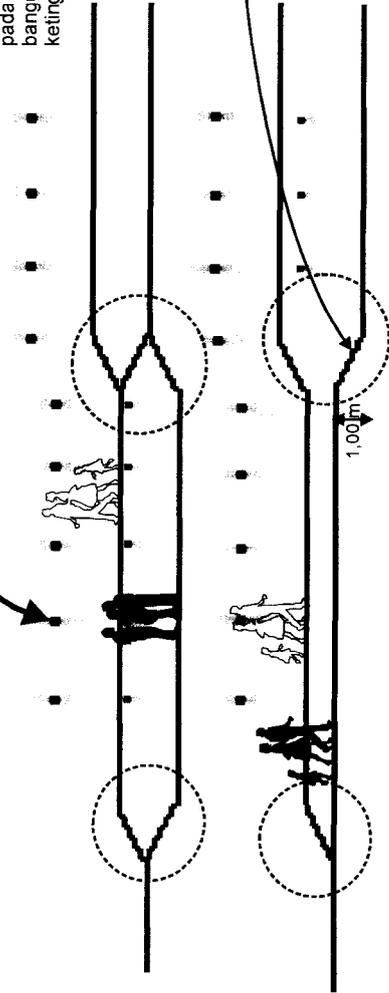


Konsep pencahayaan pada ruang penunjang yang mempunyai karakter penuh aksi , dengan menerapkan

Dua sistem pencahayaan dalam satu ruang , untuk menciptakan pola suasana ruang yang dinamis

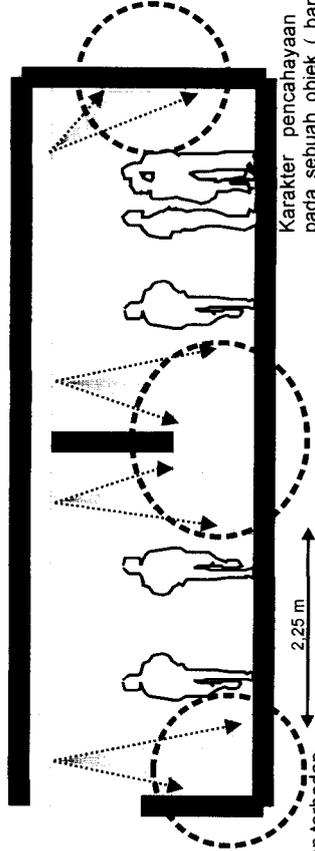
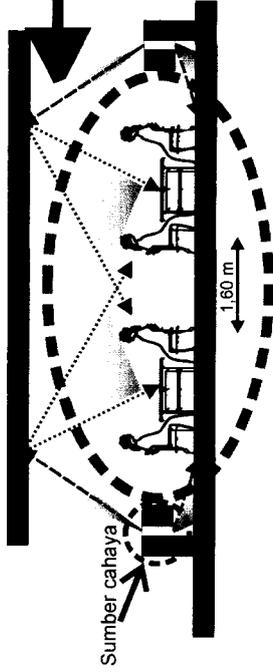
Pencahayaan tidak langsung dan langsung

Wall lamp sebagai pencahayaan terhadap tekstur dinding , dengan tujuan untuk menciptakan suasana pencahayaan yang atraktif di dalam lorong sirkulasi



Karakter pencahayaan menyorot langit - langit dan lantai

Cahaya terpendar ke arah pengunjung cafe sehingga cahaya yang menyinari pengunjung cafe kualitas terangnya menjadi berkurang , karena adanya tuntutan karakter suasana ruang cafe yang menuntut suasana tenang dan romantik



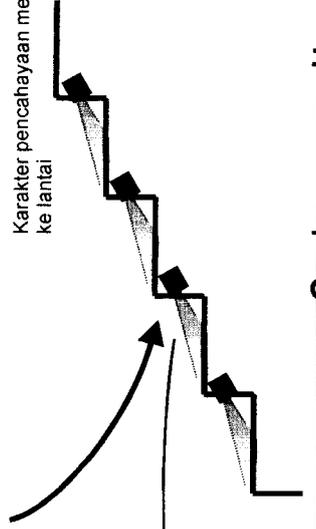
Karakter pencahayaan adalah menyoroti pada sebuah objek ( barang yang diperjual belikan ) . Dengan tujuan para pengunjung dapat mempunyai daya tarik terhadap barang yang diperjual belikan

Jenis lampu yang digunakan adalah lamp sorot dengan sudut penyinaran 30 - 40 derajat

## SINEPLEKS

Karakter pencahayaan menyorot ke lantai

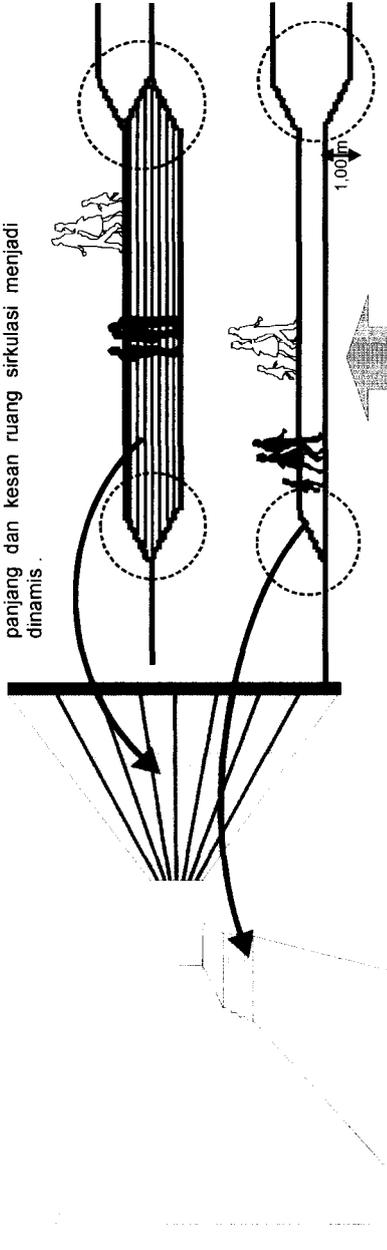
Pencahayaan yang diterapkan pada anak tangga ( pada setiap pola ketinggian lantai ) sebagai penegas akses pergerakan pengunjung pada masing - masing ruang yang ada pada bangunan sinepleks yang mempunyai pola ketinggian lantai yang berbeda - beda



# Konsep kreatif

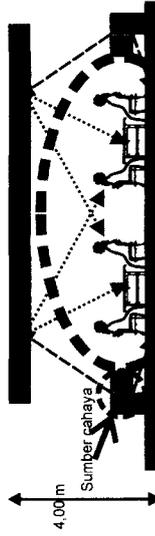
## Warna dan tekstur

Penerapan pola tekstur arsiran arah horisontal pada lorong sirkulasi untuk membuat ruang terkesan lebih panjang dan arsiran garisnya dapat membuat kesan dinding menjadi lebih panjang dan kesan ruang sirkulasi menjadi dinamis.

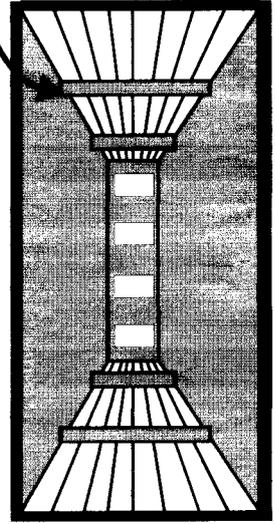


Konsep warna ruang yang diterapkan pada ruang sirkulasi adalah menerapkan pola warna yang mempunyai karakter dingin ( warna biru ) yang dikombinasi dengan karakter pencahayaan dari atas sebagai efek perangsang pergerakan para pengunjung di dalam bangunan

Karakter pencahayaan menyorot langit-langit dan lantai

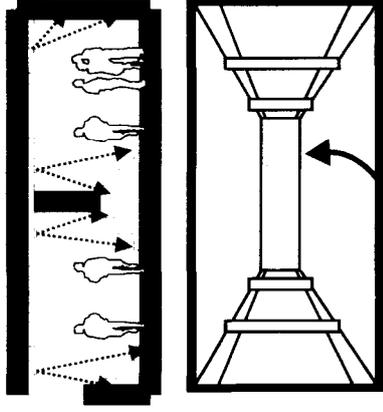


Karakter ruang romantis dan tenang



Konsep warna ruang yang diterapkan adalah warna yang mempunyai karakter aktif yang mana disesuaikan dengan karakter ruang penuh aksi dan dinamis. Kombinasi warna merah dan tekstur arah arsiran horisontal dengan didukung warna elemen kolom yang terang dapat membuat kesan ruang menjadi aktif, ringan, dan dinamis

Karakter ruang fun dan relax



Konsep warna ruang menekankan pada warna terang yang karakternya netral, untuk mendapatkan suasana ruang yang terkesan luas dan ringan. Pola warna didominasi oleh warna barang yang di jual belikan, dengan demikian arah visual pengunjung jika memasuki ruang dapat langsung tertuju pada produk yang diperjual belikan.

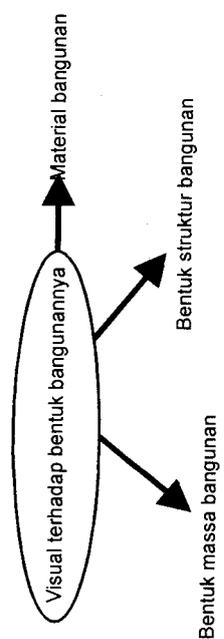
## SINEPLEKS

Konsep warna yang menekankan pola suasana warna yang hangat tetapi tetap dinamis, yaitu dengan menerapkan pola pola warna gelap pada lantai dan langit sebagai pembentuk ruang yang karakternya menekan.

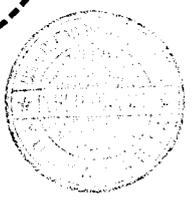
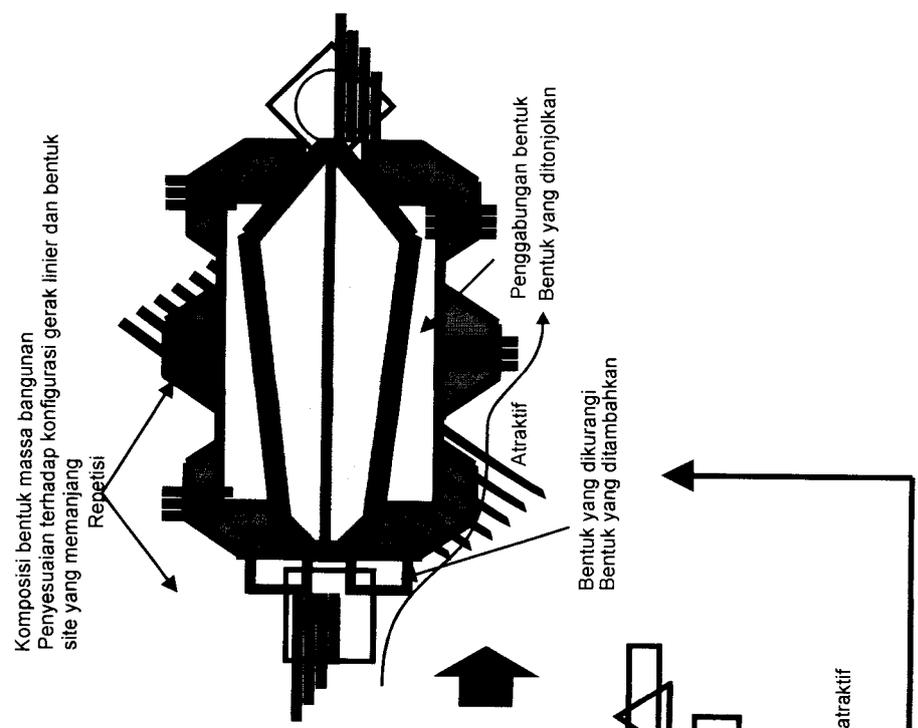
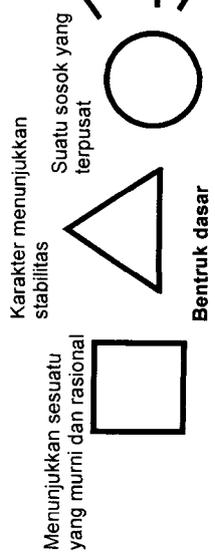
Ekspos elemen kolom dengan warna gelap yang dikombinasikan dengan warna dinding cerah bertekstur arah horisontal untuk membuat kesan ruang hangat dan dinamis

# Konsep atraktif

## Atraktif



## Konsep bentuk massa bangunan



# Konsep atraktif

## Konsep struktur bangunan

Sistem struktur adalah struktur rangka baja

Sistem struktur yang digunakan selain sebagai penopang bangunan juga sebagai pendukung untuk menciptakan citra yang atraktif pada bangunan

Upper struktur

kolom - kolom ekspose selain sebagai struktur utama yang fungsional juga dimungkinkan untuk membentuk citra visual bangunan

Balok - balok prestressed yang memungkinkan fleksibilitas tinggi dalam pembagian ruang, karena dimungkinkan dengan adanya ruang - ruang yang membutuhkan bentang yang lebar

Sub struktur

Penggunaan pondasi basement, atap dengan baja yang dikombinasi dengan atap skylight

Mampu memikul beban dengan bentang yang lebar

Jenis rangka kombinasi dengan sistem rangka bracing

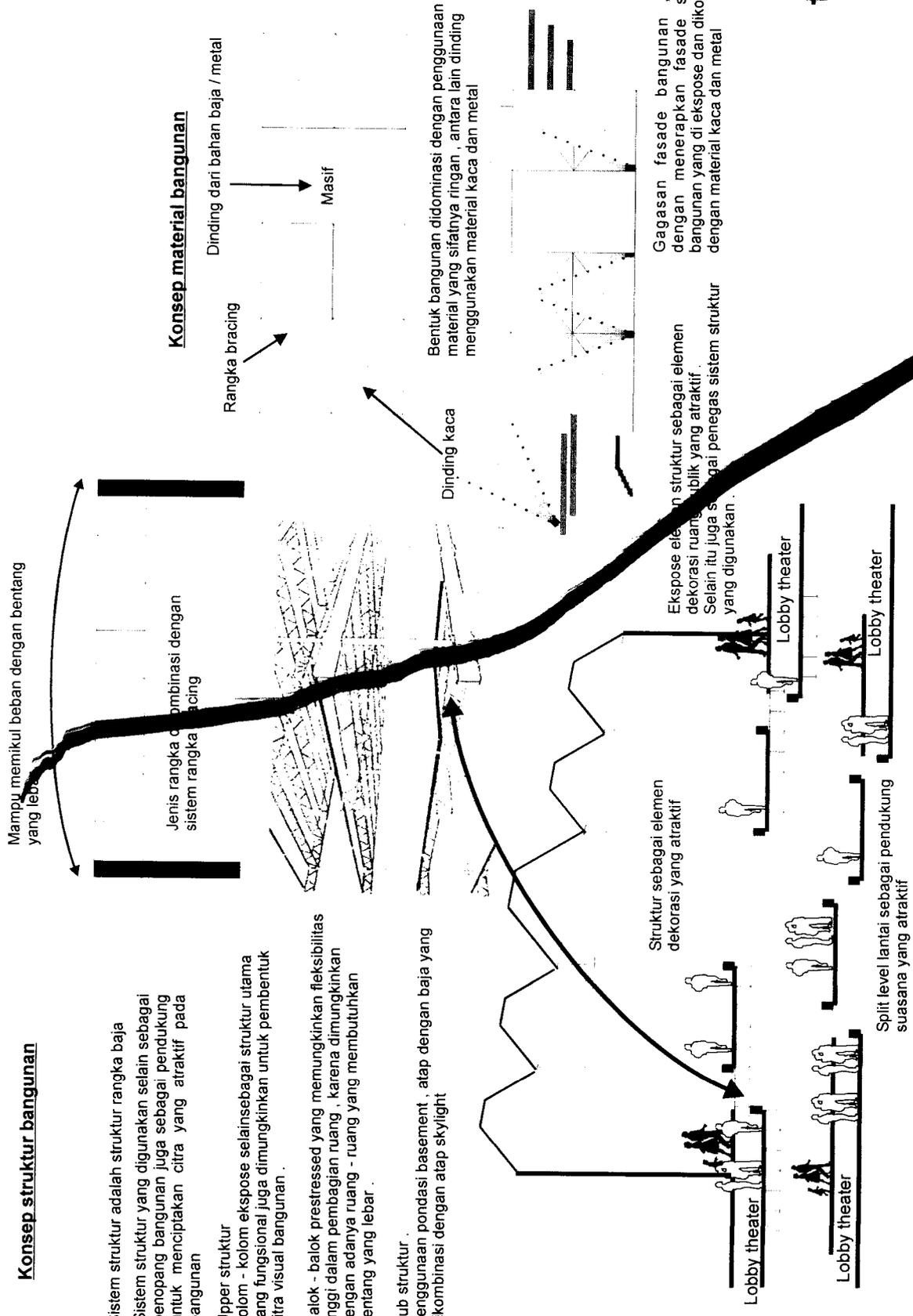
## Konsep material bangunan

Dinding dari bahan baja / metal

Rangka bracing

Masif

Bentuk bangunan didominasi dengan penggunaan material yang sifatnya ringan, antara lain dinding menggunakan material kaca dan metal



Gagasan fasade bangunan, yaitu dengan menerapkan fasade struktur bangunan yang di ekspose dan dikombinasikan dengan material kaca dan metal

Ekspose elemen struktur sebagai elemen dekorasi ruang publik yang atraktif. Selain itu juga sebagai penegas sistem struktur yang digunakan

Struktur sebagai elemen dekorasi yang atraktif

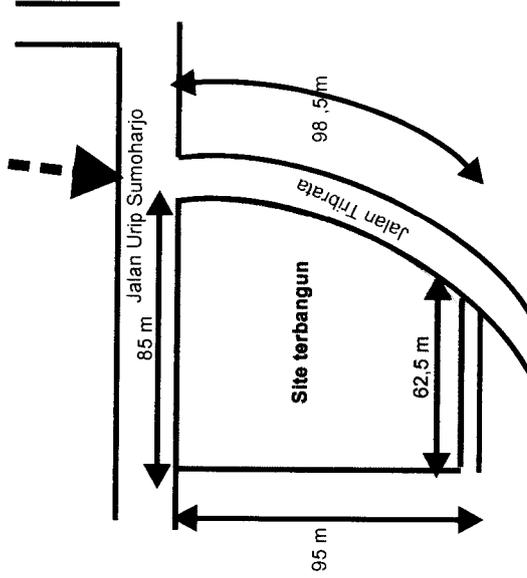
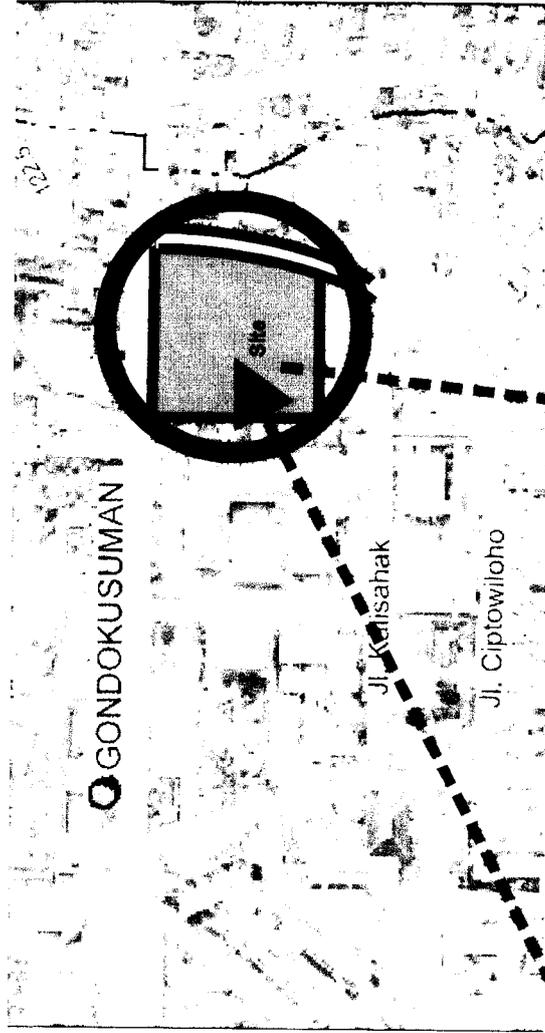
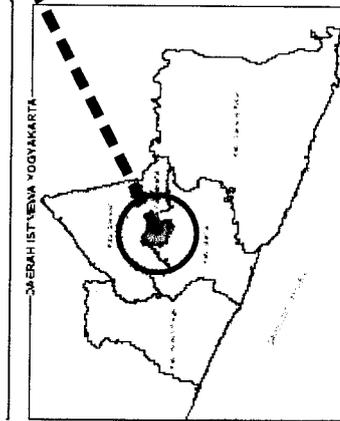
Split level lantai sebagai pendukung suasana yang atraktif

## Analisis site

### Lokasi dan site proyek

Berpedoman pada peraturan-peraturan yang ada pada kawasan jalan solo. Peraturan-peraturan yang ada pada kawasan ini yang diberikan penda kodya yogyakarta tingkat II yaitu ketinggian bangunan antara 2 - 5 lantai serta memiliki KLB 60 %. Dan bangunan di sepanjang jalan solo merupakan bangunan modern yang mendukung perdagangan dan jasa, sehingga tepat sekali jika bangunan sinepleks ini memiliki karakter bangunan modern dan bercirikan bangunan komersial berada dalam kawasan ini.

Batas-batas lokasi :  
utara : jalan urip sumoharjo  
barat : bangunan perkantoran  
selatan : perumahan penduduk  
timur : jalan tribrata



# Analysis site

## Sirkulasi pejalan khaki

Pedestrian yang ada dengan lebar 1,5 m. Banyak ditempati oleh PKL karena site / lahan tidak difungsikan sebagai sebagai layaknya bangunan, sehingga lingkungan sekitar ditumbuhi oleh para PKL liar.

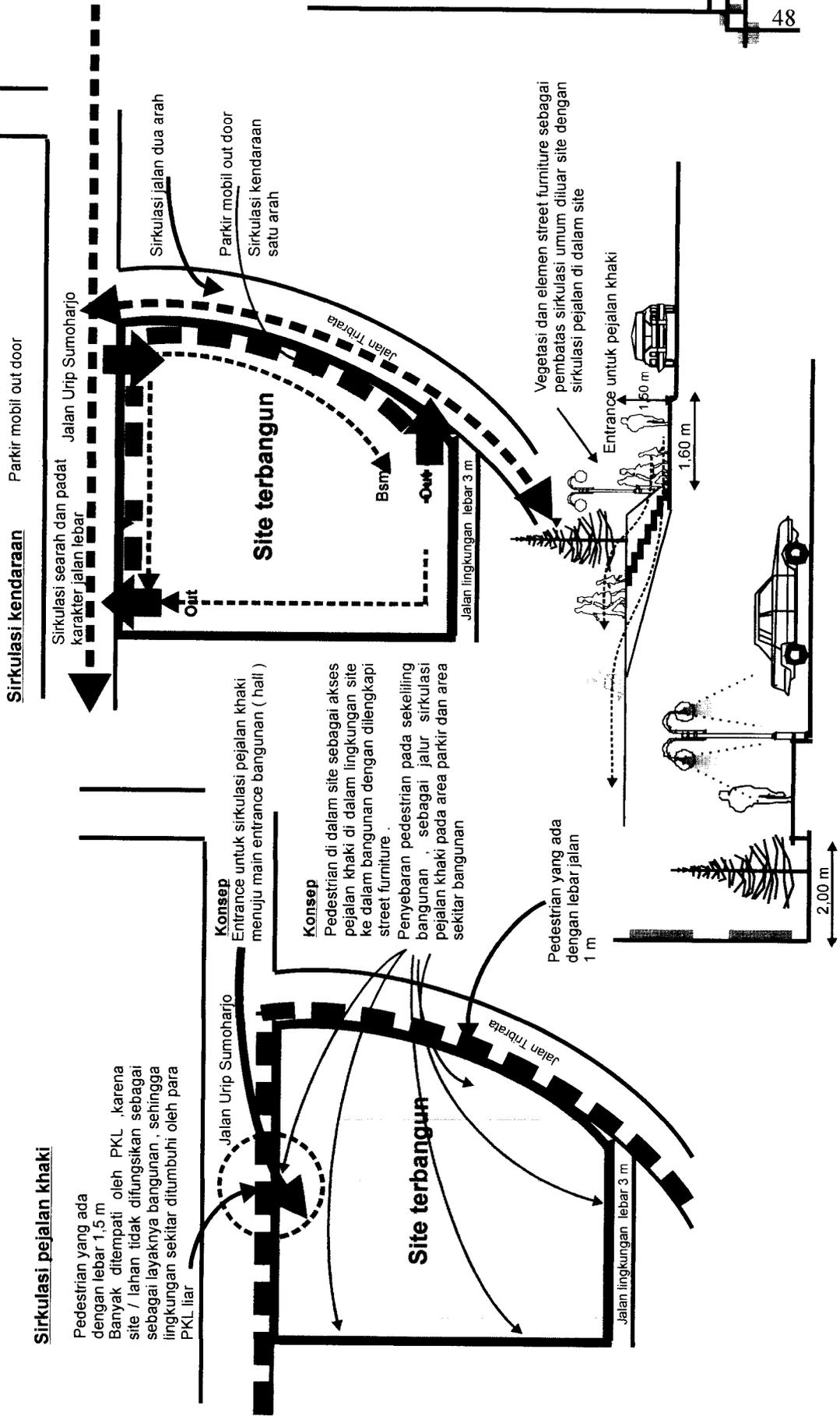
### Konsep

Entrance untuk sirkulasi pejalan khaki menuju main entrance bangunan ( hall )

### Konsep

Pedestrian di dalam site sebagai akses pejalan khaki di dalam lingkungan site ke dalam bangunan dengan dilengkapi street furniture.

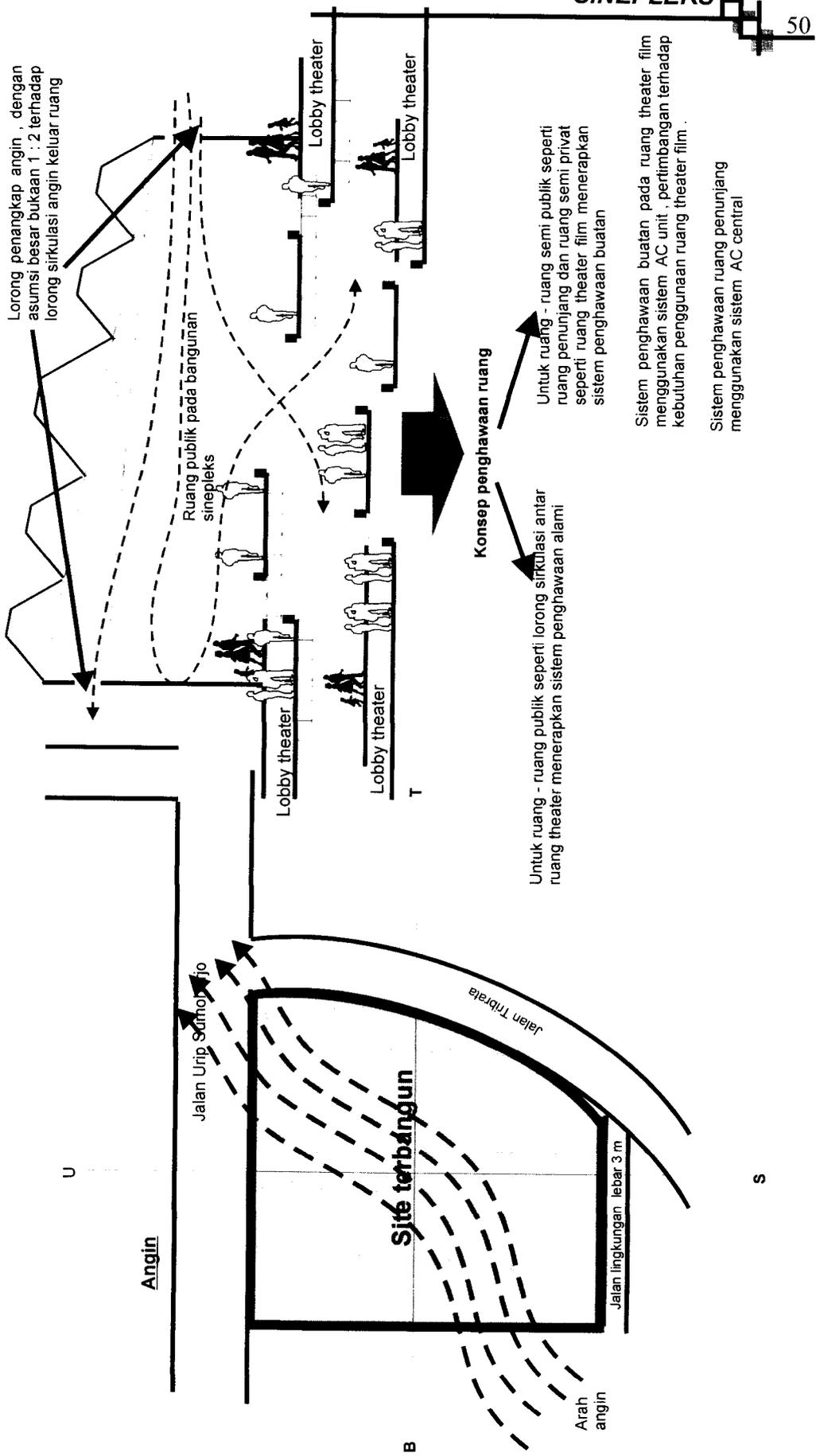
Penyebaran pedestrian pada sekeliling bangunan, sebagai jalur sirkulasi pejalan khaki pada area parkir dan area sekitar bangunan.





# Analysis site

Angin sebagai penghawaan alami dalam bangunan sinepleks yaitu pada ruang - ruang publik / sifatnya terbuka .  
 Penerapan lorong angin pada bangunan yaitu dengan memberikan bukaan ruang pada sisi bangunan yang berhubungan dengan ruang luar



Lorong penangkap angin , dengan asumsi bukaan 1 : 2 terhadap lorong sirkulasi angin keluar ruang

Jalan Urip Sumoharjo

Situs terbangun

Jalan Tibrata

Jalan lingkungan lebar 3 m

Arah angin

Lobby theater

Lobby theater

Lobby theater

Lobby theater

Ruang publik pada bangunan sinepleks

Konsep penghawaan ruang

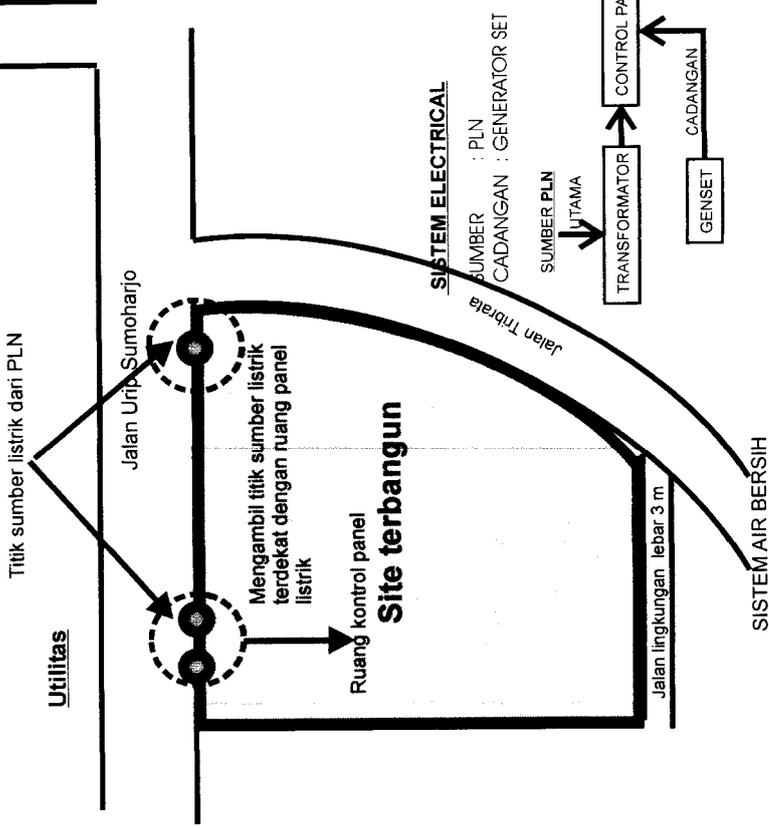
Untuk ruang - ruang publik seperti lorong sirkulasi antar ruang theater menerapkan sistem penghawaan alami

Untuk ruang - ruang semi publik seperti ruang penunjang dan ruang semi privat seperti ruang theater film menerapkan sistem penghawaan buatan

Sistem penghawaan buatan pada ruang theater film menggunakan sistem AC unit , pertimbangan terhadap kebutuhan penggunaan ruang theater film .

Sistem penghawaan ruang penunjang menggunakan sistem AC central

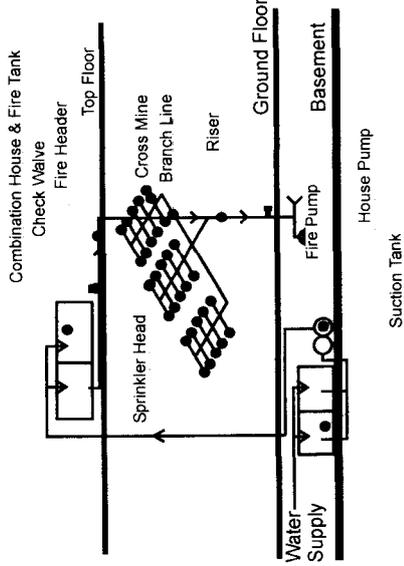
# Analisis site



# Sistem utilitas pada bangunan sinepleks

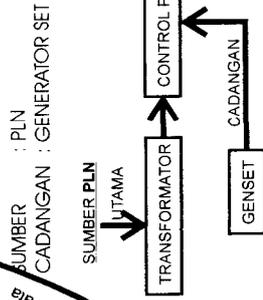
## FIRE PROTECTION

### SISTEM ABATEMENT ( Penanggulangan ) UTAMA : SPRINKLER

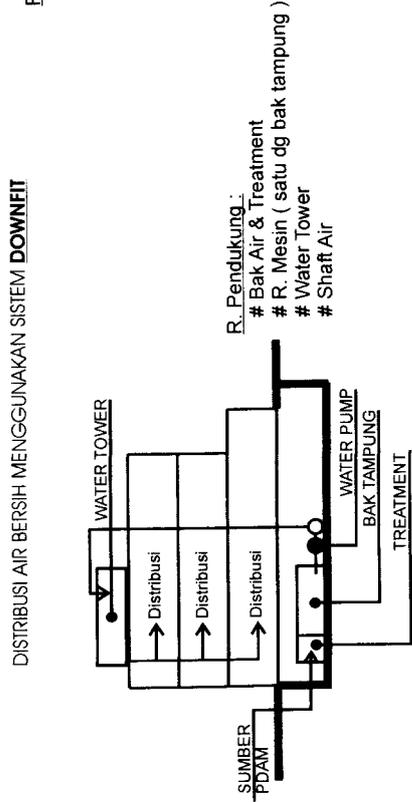


- R. Pendukung:
- # House/ Fire tank
  - # Water Supply
  - # Shaft Riser Pipe

## SISTEM ELECTRICAL



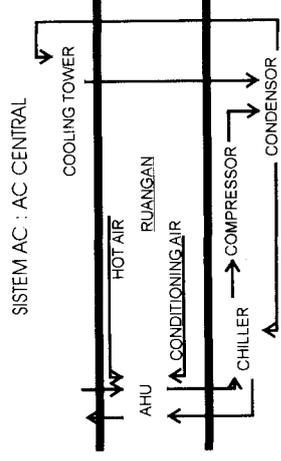
## SISTEM AIR BERSIH



- R. Pendukung:
- # Bak Air & Treatment
  - # R. Mesin ( satu dg bak tampung )
  - # Water Tower
  - # Shaft Air

## PREVENTIVE : Perencanaan Tenggak Kebakaran Pada zona Jangkauan maksimal 30 meter. \*) penerapan pd rencana denah.

## SISTEM AIR CONDITIONING

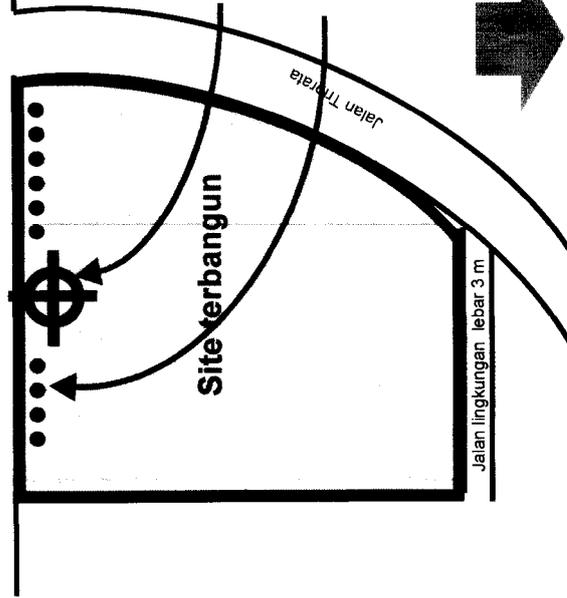


- R. Pendukung:
- # R. Genset
  - # Transformator
  - # Control Panel
  - # Shaft Electrical

# Analisis site

## Keistimewaan buatan

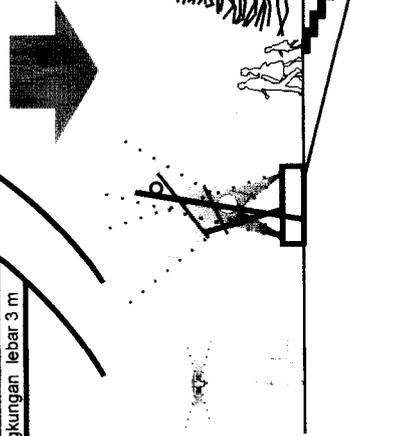
Jalan Urip Sumoharjo



Penciptaan susunan element yang atraktif pada main entrance , yang difungsikan sebagai poin of interest dari dalam bangunan dan di luar bangunan .

Ditunjang dengan penataan street furniture berupa lampu dan kursi taman , guna menciptakan suasana rekreatif pada ruang luar

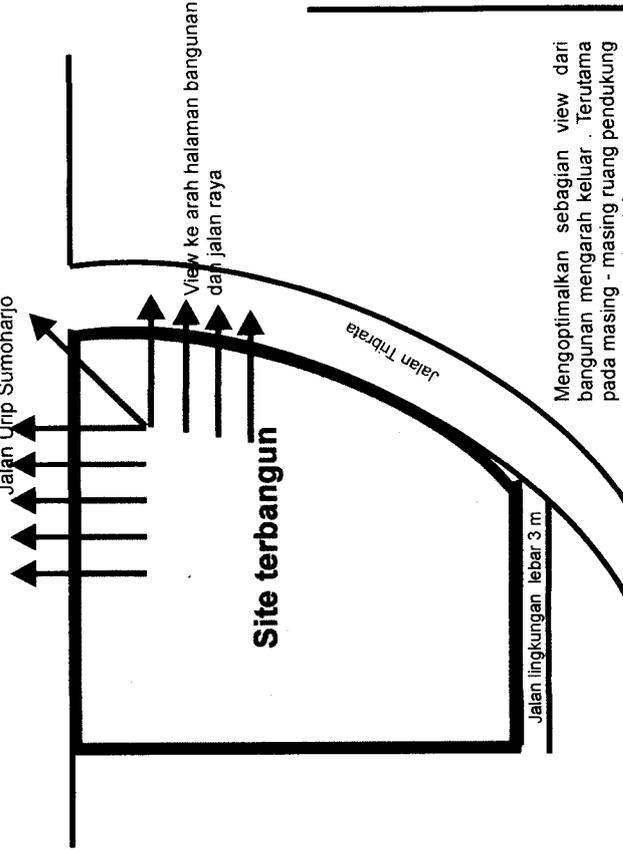
Jalan lingkungan lebar 3 m



## View dari bangunan

View ke arah halaman bangunan dan jalan raya

Jalan Urip Sumoharjo



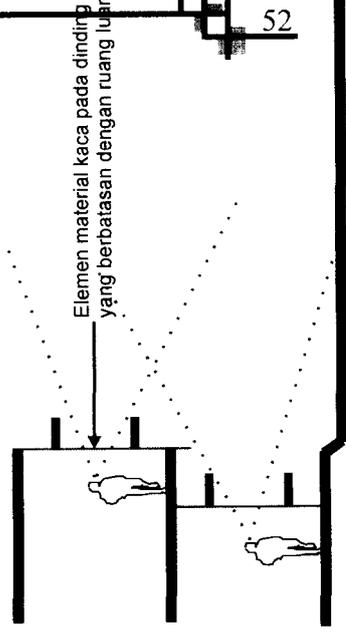
View ke arah halaman bangunan dan jalan raya

## Site terbangun

Mengoptimalkan sebagian view dari bangunan mengarah keluar . Terutama pada masing - masing ruang pendukung dari bangunan sinepleks

Elemen material kaca pada dinding yang berbatasan dengan ruang luar

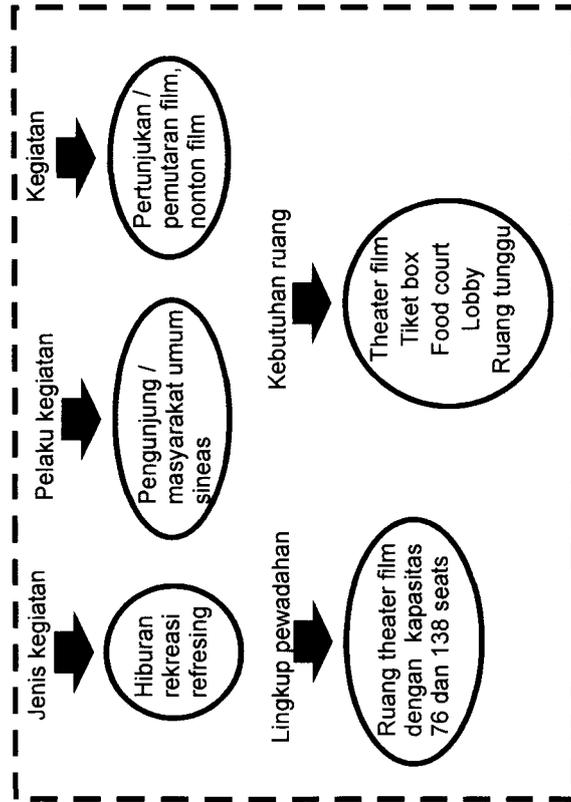
## SINEPLEKS



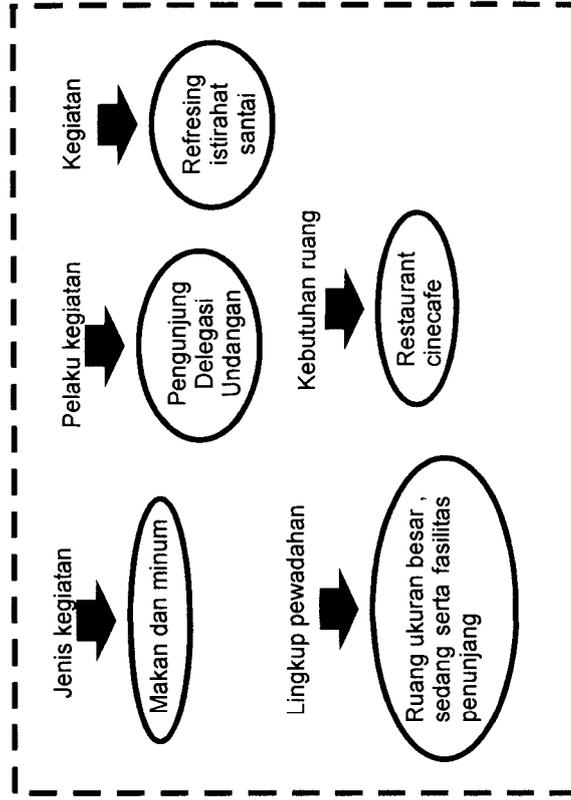
# Program ruang

## Analisa kegiatan

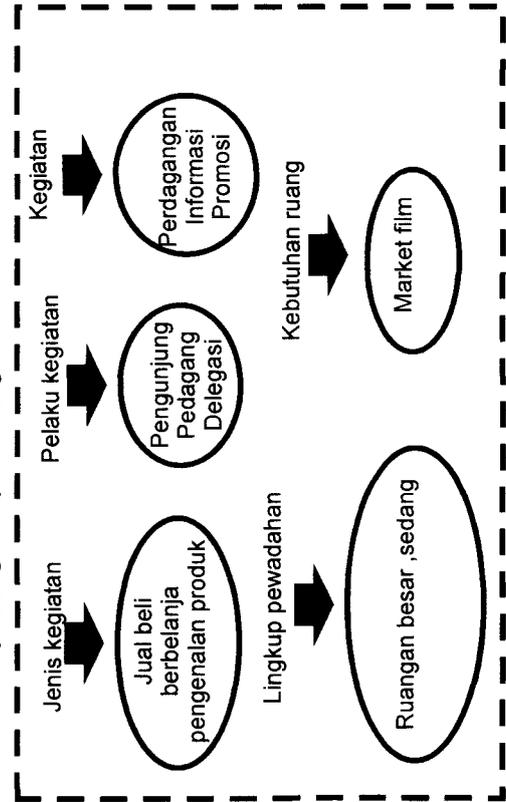
### Kelompok kegiatan utama



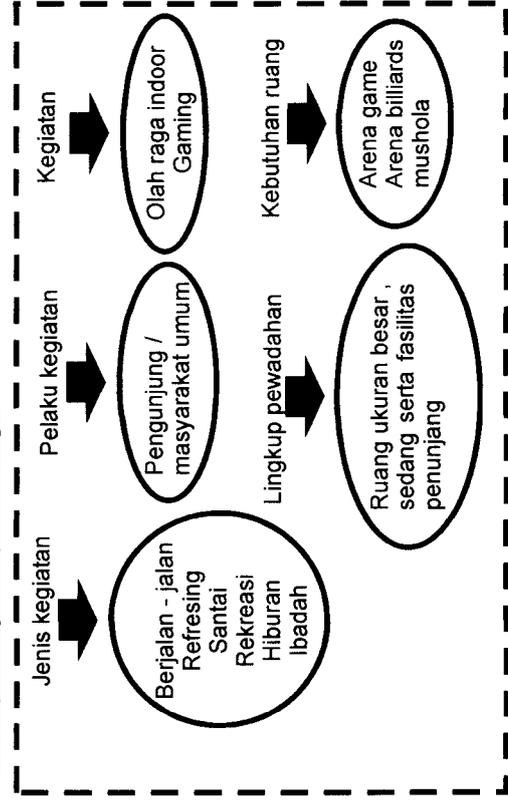
### Kelompok kegiatan pendukung 2



### Kelompok kegiatan pendukung 1

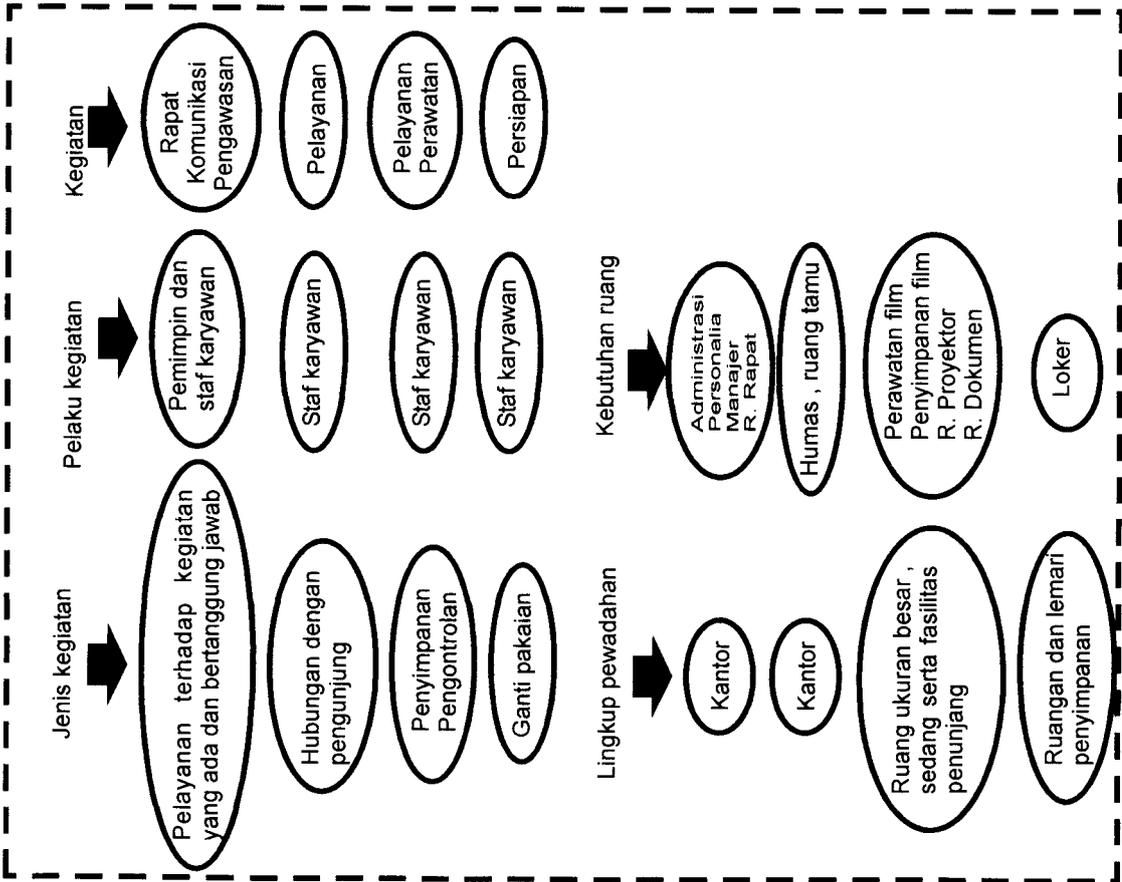


### Kelompok kegiatan pendukung 3

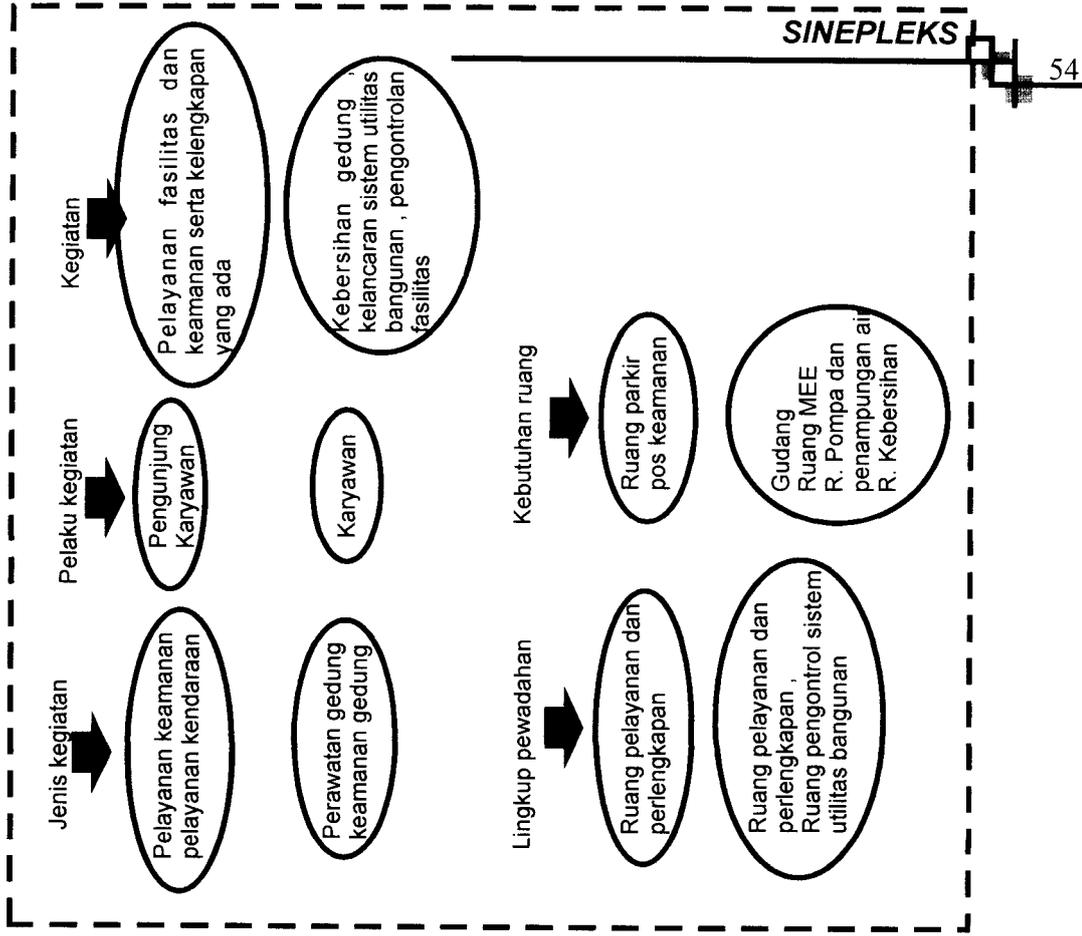


# Program ruang

## Kelompok kegiatan pengelola



## Kelompok kegiatan servis



# Program ruang

Besaran ruang

## RUANG UNTUK AKTIVITAS UTAMA

Jenis ruang	Kebutuhan	Kapasitas	Standart / m <sup>2</sup>	Total
1. Hall / lobby	1	400	0,5	200 m <sup>2</sup>
2. Theater film Besar	12	@ 138	0,5	840 m <sup>2</sup>
Kecil	4	@ 76	0,5	520 m <sup>2</sup>
3. Ruang tunggu	4	@ 97	0,5	194 m <sup>2</sup>
Food court	4	@ 54	0,5	108 m <sup>2</sup>
Toilet dan lavatory	2	@ 4	4	32 m <sup>2</sup>
Ruang informasi	4	@ 7	2	56 m <sup>2</sup>
Tiket box	2	@ 20	0,8	32 m <sup>2</sup>
Plaza	8	@ 1	2	16 m <sup>2</sup>
Plaza	1	300	0,5	150 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>				<b>2148 m<sup>2</sup></b>

## RUANG UNTUK AKTIVITAS PENDUKUNG

Jenis ruang	Kebutuhan	Kapasitas	Standart / m <sup>2</sup>	Total
1. Restaurant tempat duduk	1	@ 4	1,7	89 m <sup>2</sup>
kitchen	13 set	3	2	6 m <sup>2</sup>
toilet	1	4	2	8 m <sup>2</sup>
loker	1	10	0,5	5 m <sup>2</sup>
2. Cinecafe tempat duduk	1	@ 4	1,7	55 m <sup>2</sup>
bar	8 set	10	1	10 m <sup>2</sup>
kitchen	1	3	2	6 m <sup>2</sup>
loker	1	10	0,5	5 m <sup>2</sup>
toilet	1	4	2	8 m <sup>2</sup>
3. Market film transaksi	1	1	2	2 m <sup>2</sup>
loker	1	5	0,5	2,5 m <sup>2</sup>
penjualan	1	50	1	50 m <sup>2</sup>
4. Arena game zone 1 arena game net	11 set		4	44 m <sup>2</sup>
loker	36 PC	2	2	72 m <sup>2</sup>
R. Chacking manager	2	10	0,5	10 m <sup>2</sup>
toilet	2	2	2	8 m <sup>2</sup>
snack bar	1	1	9	9 m <sup>2</sup>
toilet	2	@ 4	2	16 m <sup>2</sup>
snack bar	2	5	1	10 m <sup>2</sup>
5. Arena billiards meja billiards	1		3,6	29 m <sup>2</sup>
R. Chacking	8	2	2	4 m <sup>2</sup>
snack bar	1	10	1	10 m <sup>2</sup>
toilet	1	4	2	8 m <sup>2</sup>
loker	1	20	0,5	10 m <sup>2</sup>
Mushola	1	20	0,5	10 m <sup>2</sup>
tempat wudlu	2	2	0,5	2 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>				<b>500,5 m<sup>2</sup></b>

Besaran ruang

## RUANG UNTUK AKTIVITAS PENGELOLA

Jenis ruang	Kebutuhan	Kapasitas	Standart / m <sup>2</sup>	Total
1. Administrasi	1	@ 2	2	4 m <sup>2</sup>
2. Personalia	1	@ 2	4	4 m <sup>2</sup>
3. Manajer	1	@ 2	14	18 m <sup>2</sup>
4. Humas	1	@ 2	2	4 m <sup>2</sup>
5. Rapat	1	@ 20	2	40 m <sup>2</sup>
6. Ruang tamu	1	@ 5	1,5	7,5 m <sup>2</sup>
7. Perawatan film	3		14	42 m <sup>2</sup>
8. Penyimpanan film	3	@ 1	14	42 m <sup>2</sup>
9. Proyektor	8		12	96 m <sup>2</sup>
10. Dokumen	3		14	42 m <sup>2</sup>
11. Loker	1	@ 20	1	10 m <sup>2</sup>
12. Toilet dan lavatory	2	@ 2	2	8 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>				<b>317,5 m<sup>2</sup></b>

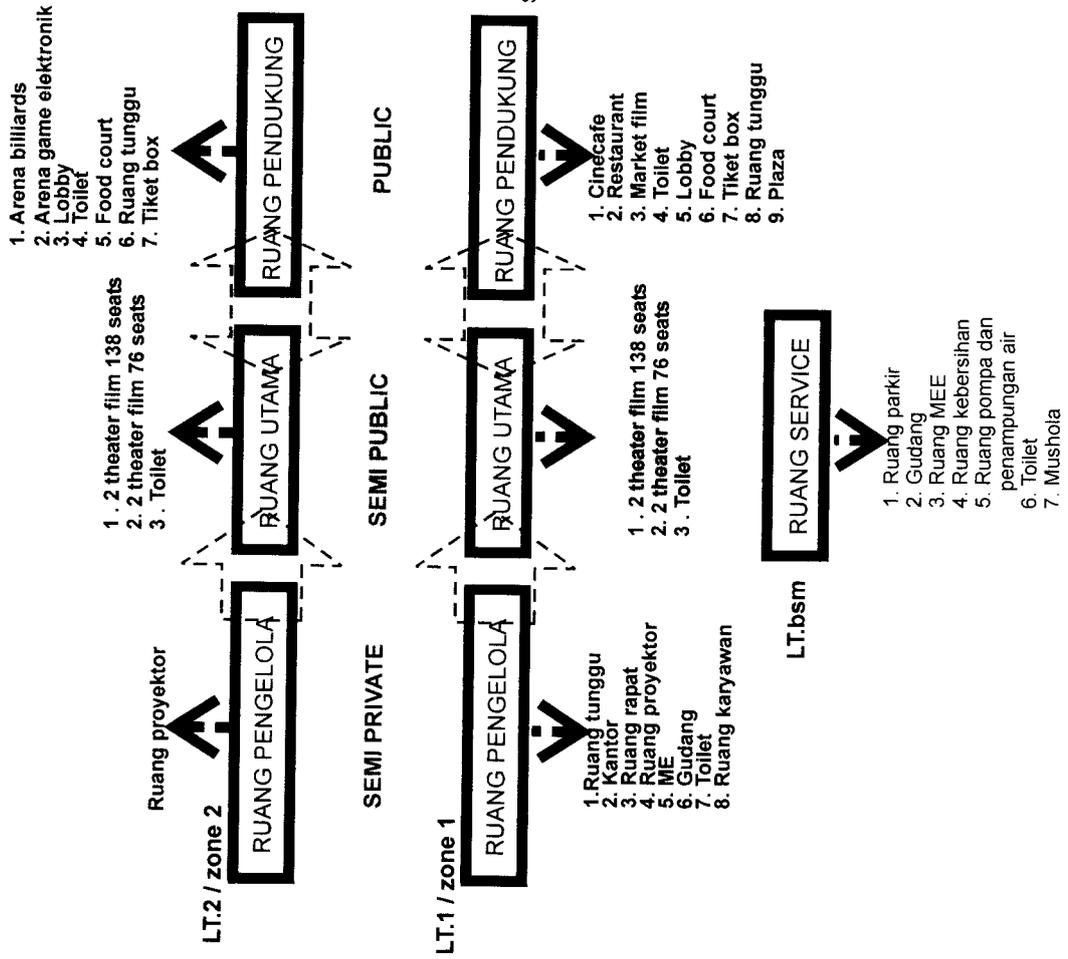
## RUANG UNTUK AKTIVITAS SERVIS

Jenis ruang	Kebutuhan	Kapasitas	Standart / m <sup>2</sup>	Total
1. Ruang parkir				
mobil		86	12	1032 m <sup>2</sup>
motor		257	1	257 m <sup>2</sup>
2. Pos keamanan	4	2	1,5	12 m <sup>2</sup>
3. Gudang	1			16 m <sup>2</sup>
4. Ruang kontrol panel	1			116 m <sup>2</sup>
5. R. Chiller	1			53 m <sup>2</sup>
6. Ruang pompa dan penampungan air	1			68 m <sup>2</sup>
7. Toilet	2	@ 7	2	28 m <sup>2</sup>
<b>Total</b>				<b>1582</b>

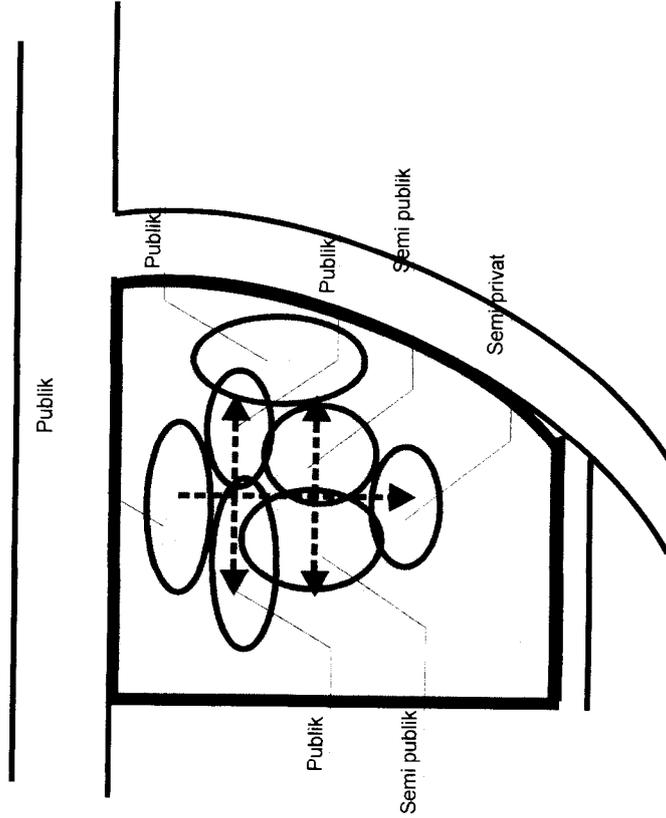
Luas lantai total = 4548 m<sup>2</sup>  
sirkulasi 30 % = 1364,4 m<sup>2</sup>  
total = 5915 m<sup>2</sup>

Building coverage = 60 %  
luas site = 7400  
luas BC = 60 % x 7400 m<sup>2</sup>  
= 4440  
jumlah lantai = LLT / L BC  
= 5915 / 4440  
= 1,33 ~  
= 2 lantai

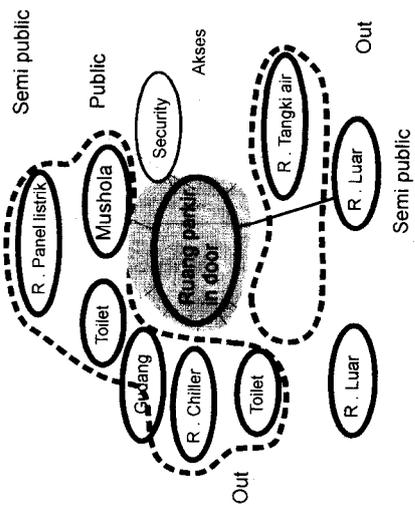
## Zonasi ruang



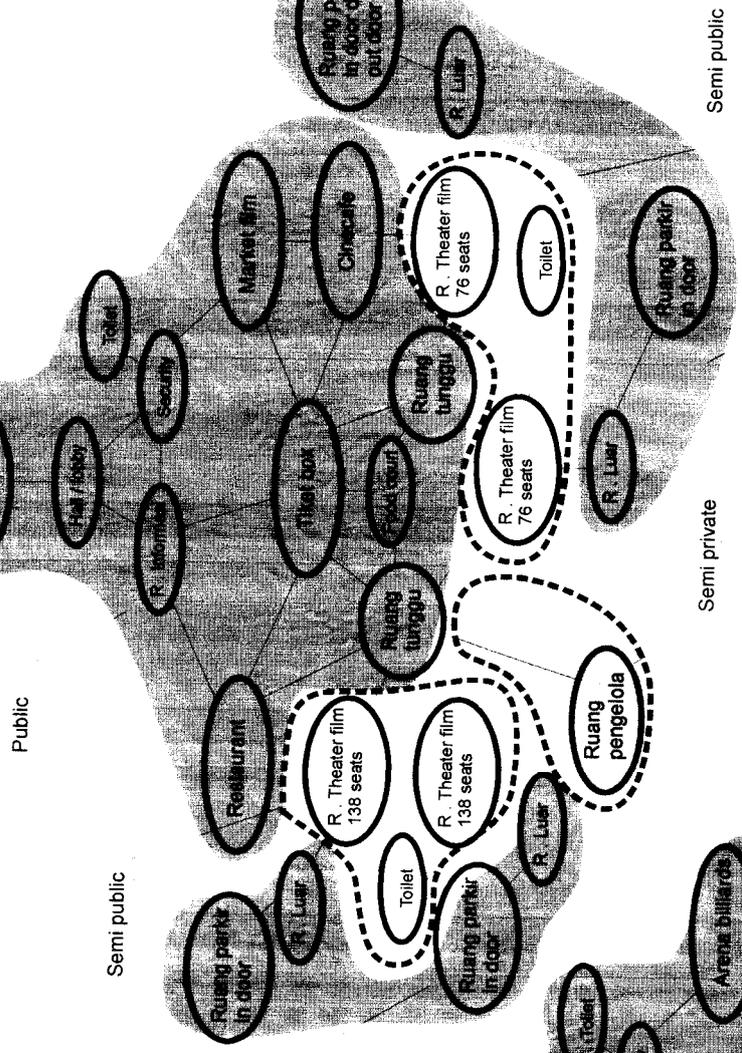
## Zonasi site



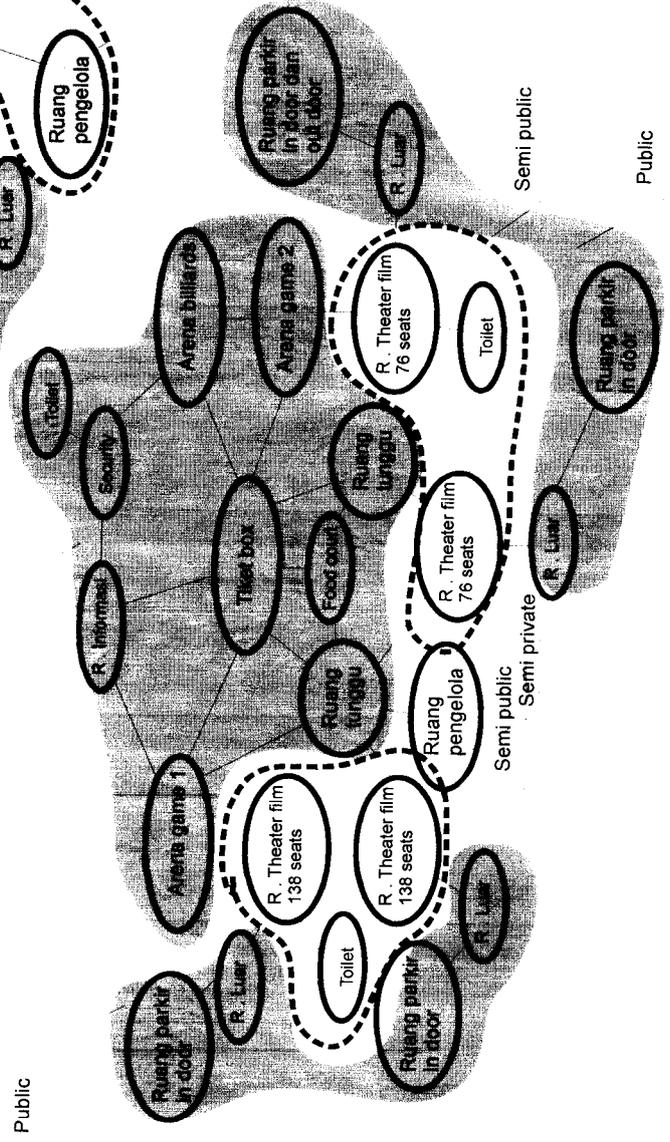
Pola hubungan ruang basement



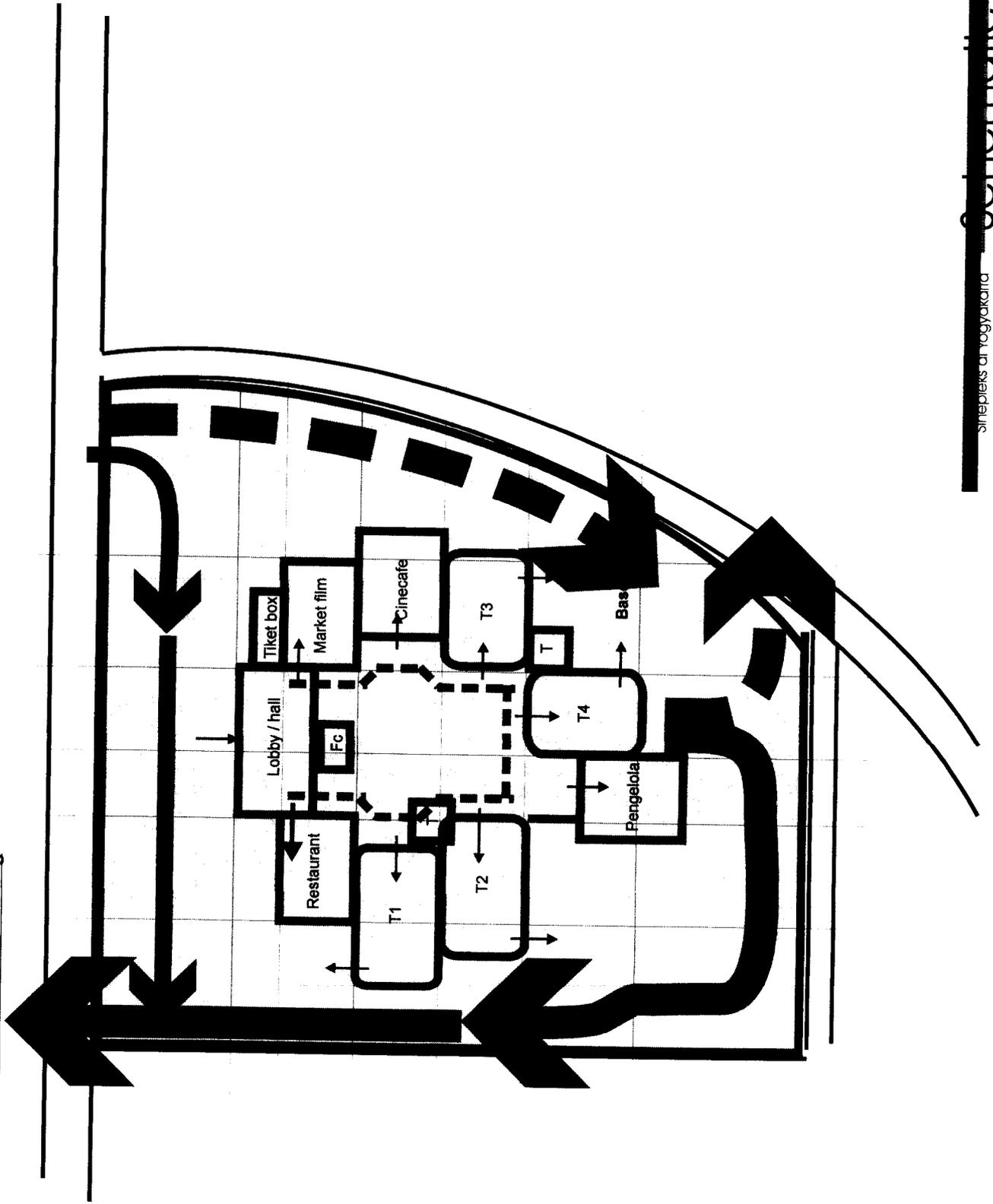
Pola hubungan ruang lantai 1

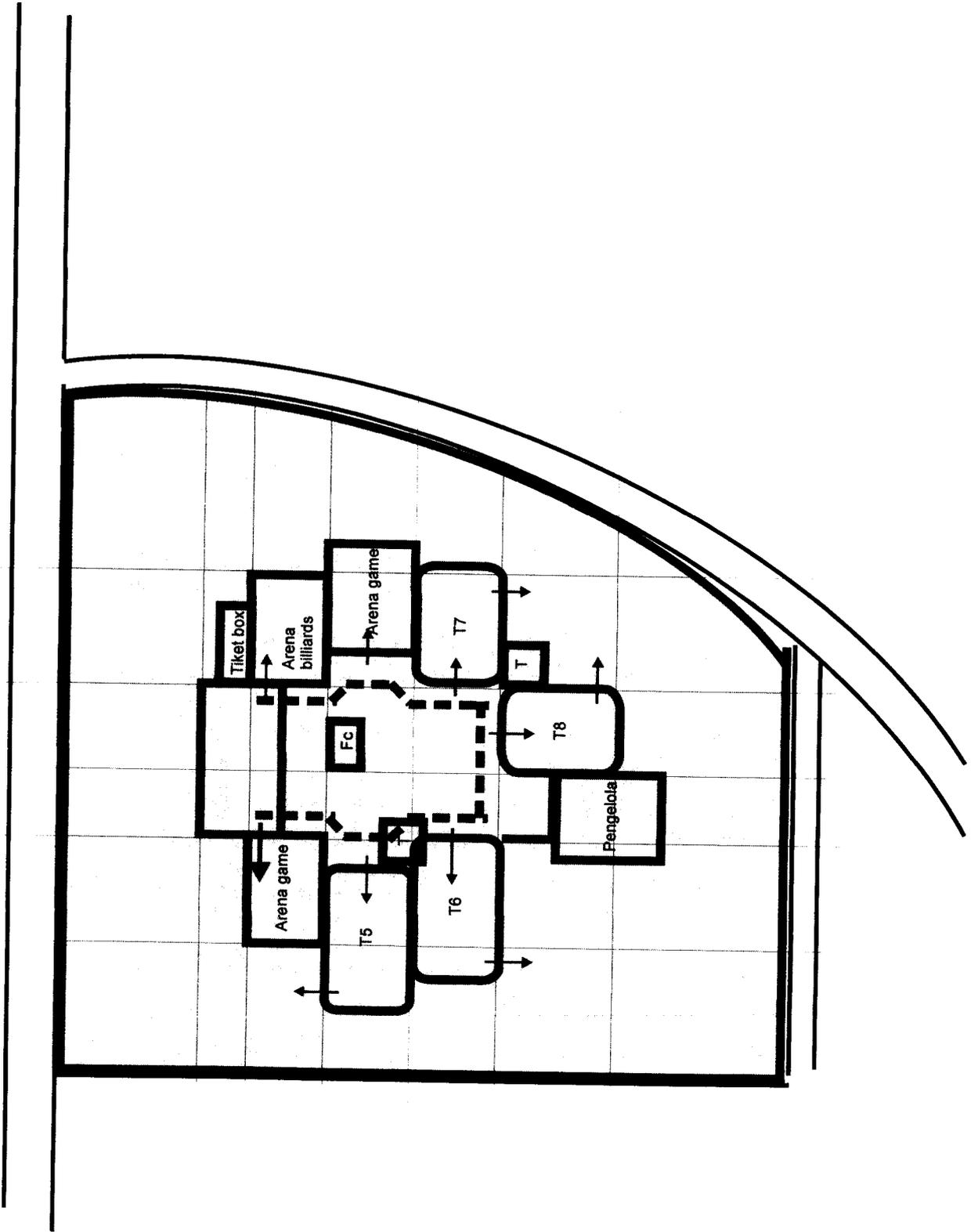


Pola hubungan ruang lantai 2

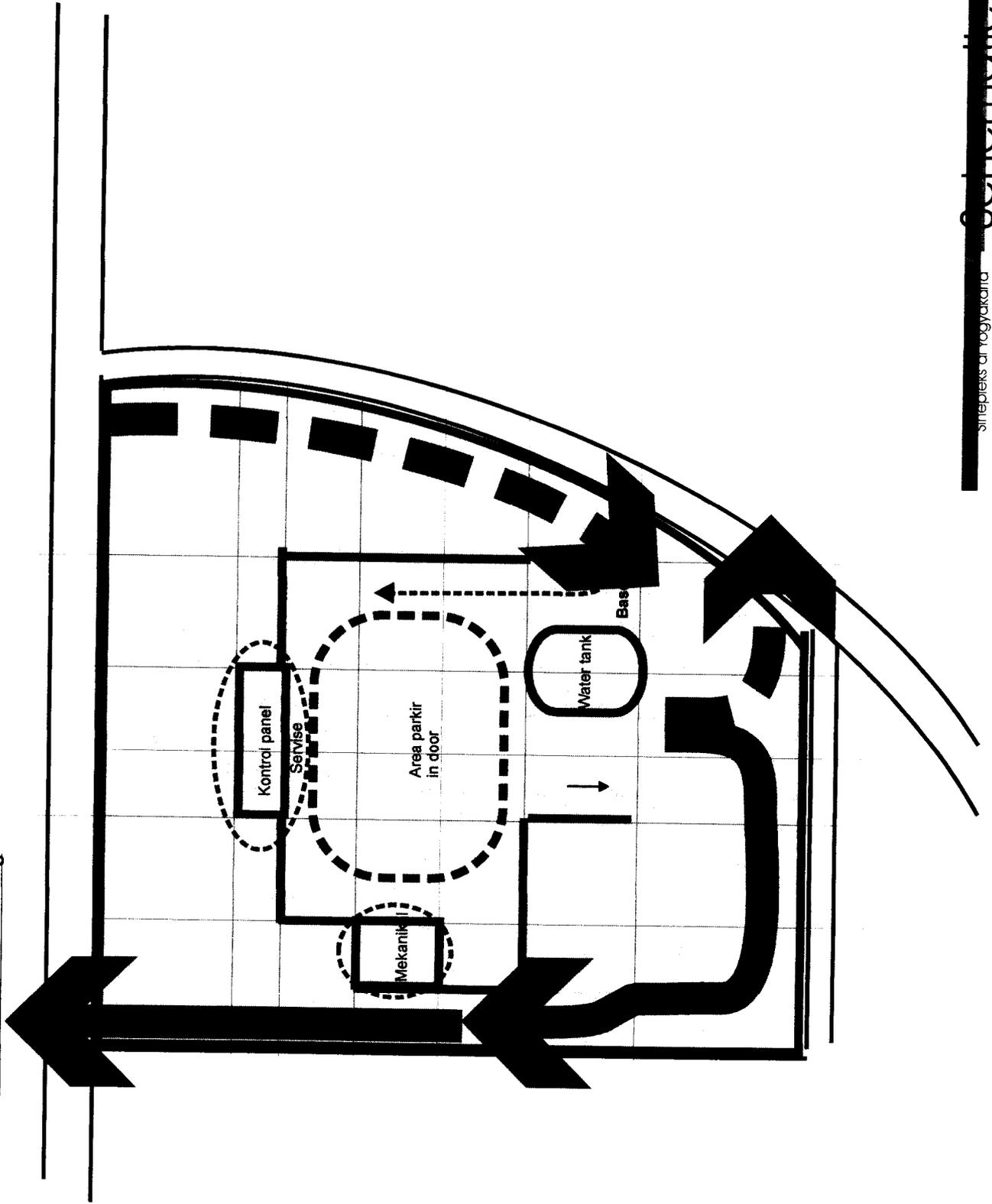


Kedudukan dan orientasi ruang





Kedudukan dan orientasi ruang



## **BAB III**

### **DESIGN DEVELOPMENT**

Pengembangan desain yang telah didapatkan selama proses schematic design dilaksanakan di studio perancangan Arsitektur fakultas teknik sipil dan perencanaan Ull selama 54 hari kerja dari jam 08.00 – 16.00 WIB . Selama proses studio pengembangan desain dilakukan dengan cara mengembangkan ide gagasan yang sudah didapatkan didalam desain skematik .

Pengembangan desain yang dilakukan di studio adalah mengembangkan gambar – gambar yang sifatnya masih grafis diterjemahkan kedalam bentuk gambar kerja yang sifatnya teknis . Media atau alat yang digunakan untuk menggambar di studio adalah menggunakan seperangkat computer yang didukung oleh berbagai macam software untuk menggambar .

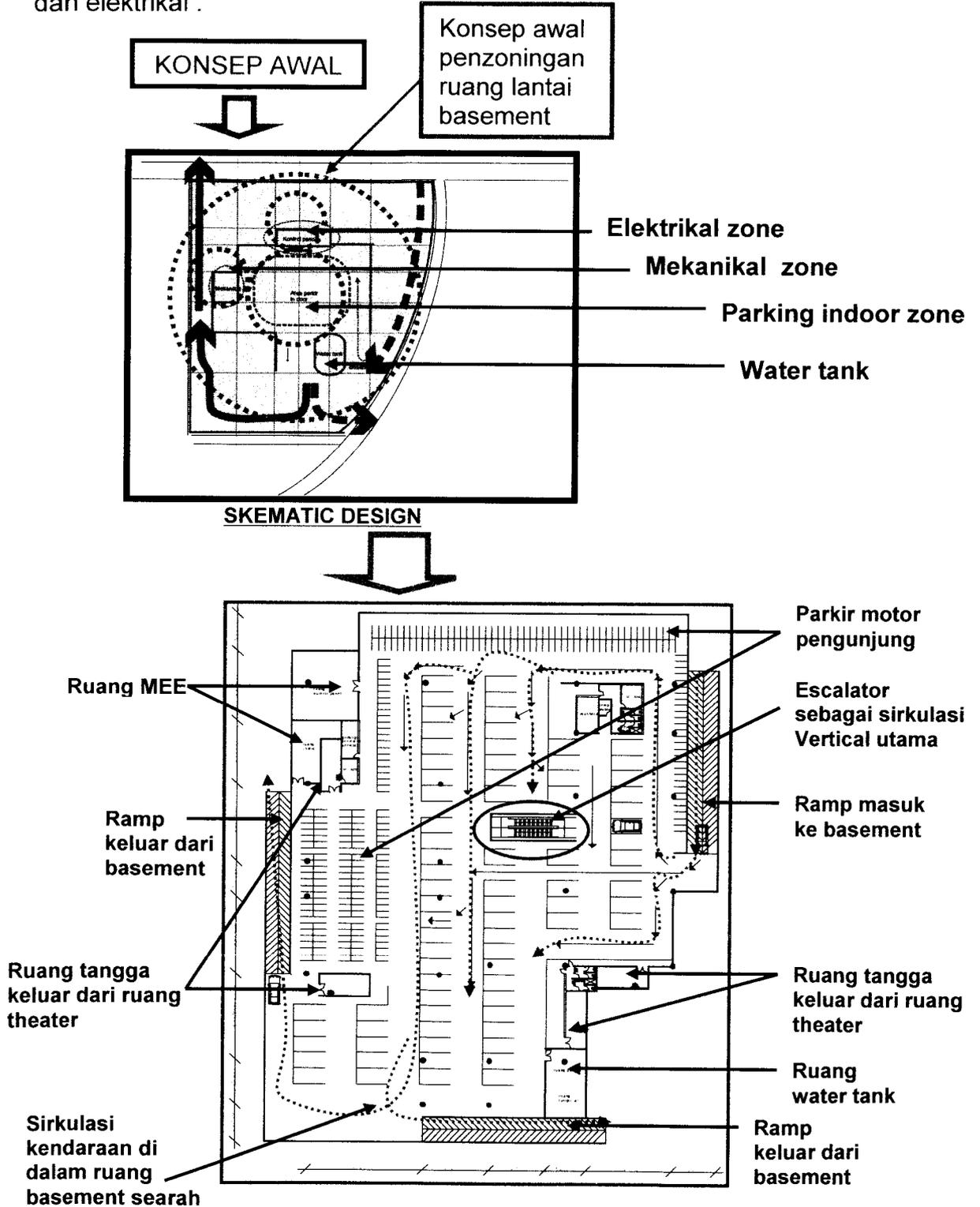
Target gambar yang diselesaikan merupakan gambar kerja yang sekiranya diperlukan untuk menjawab permasalahan yang saya angkat didalam penyelesaian tugas akhir saya . Gambar – gambar yang belum diselesaikan di studio yang mana masih mendukung untuk menjawab permasalahan yang ada akan ditambahkan dalam laporan perancangan ini

Pada tahap pengembangan desain tersebut telah terjadi beberapa perubahan desain yang sifatnya teknis dan non teknis . Akan tetapi perubahan tersebut tidak terlepas dari konsep dasar yang telah didapatkan didalam schematic design . Berbagai macam perubahan desain akan dijelaskan didalam laporan perancangan ini . Selanjutnya akan dijelaskan lebih lanjut tentang beberapa perubahan dan beberapa hasil gambar kerja selama proses studio .

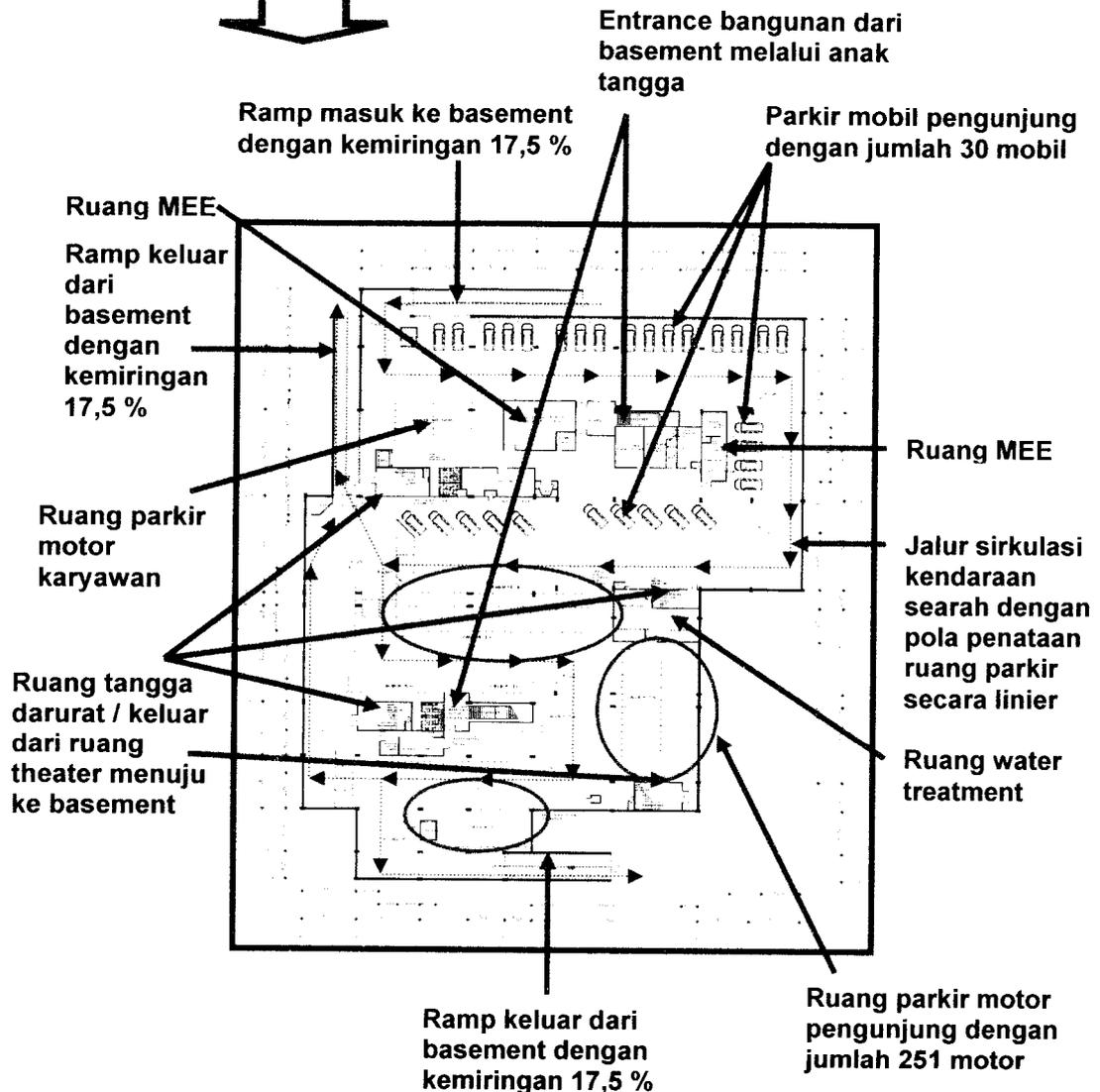
### 3.1. Konsep Bentuk Dan Ruang

#### 3.1.1. Lantai basement

Lantai basement pada bangunan Sinepleks ini secara garis besar difungsikan sebagai ruang parkir, ruang maintenance, ruang mekanikal dan elektrik.



## Konsep Perancangan



### Lantai basement

Dalam merencanakan lantai basement telah ada beberapa perubahan desain khususnya mengenai penataan lay out ruang – ruang yang ada pada lantai basement , antara lain ruang MEE , ruang parkir kendaraan , ruang sirkulasi kendaraan , ruang sirkulasi pengguna bangunan .

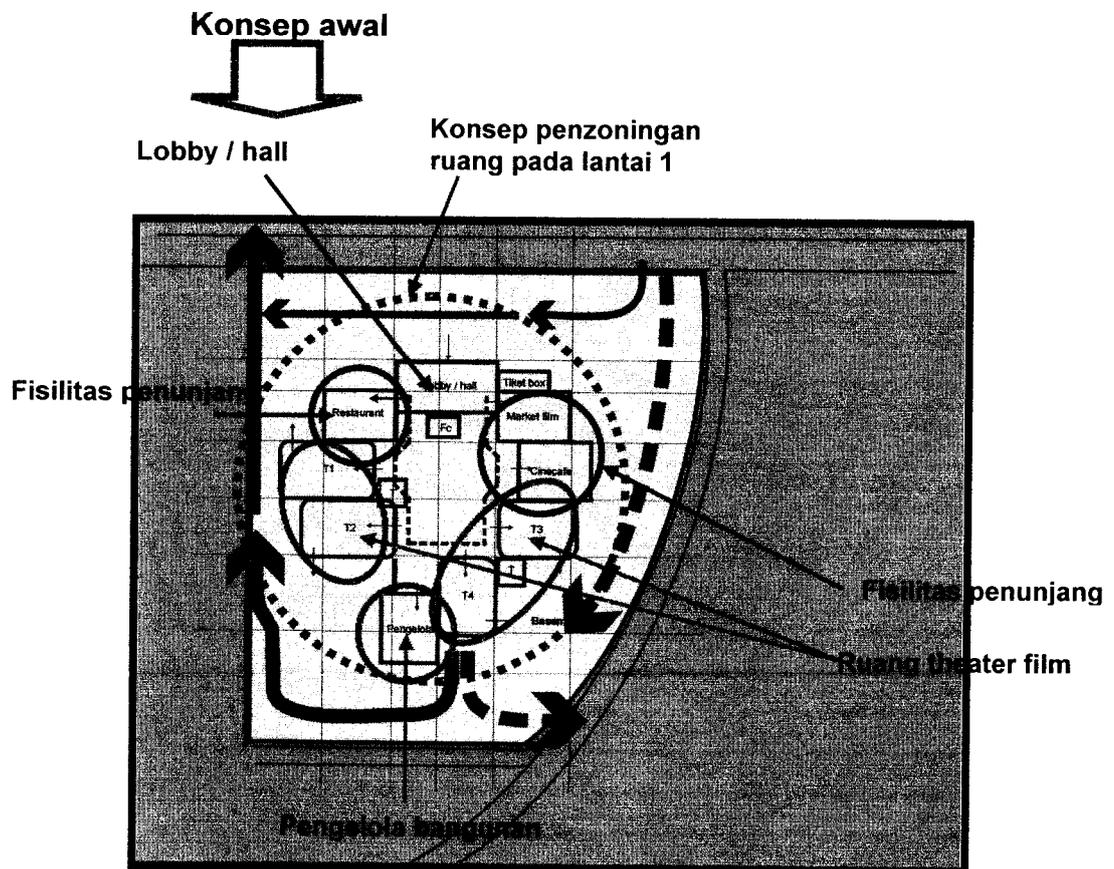
Ruang MEE meliputi 2 buah ruang chiller yang perletakannya secara terpisah dengan jarak 43,6 m antar ruang chiller , ruang panel listrik dan genset secara perletakan juga terpisah dengan ruang water treatment dengan jarak 21,6 m . Untuk tata lay out ruang parkir yang ada di lantai basement bangunan ini didesain secara terpisah antara parkir motor dan parkir mobil dengan pertimbangan untuk menghindari cross circulation antara mobil dan motor . Selain itu juga tidak luput adanya perancangan ruang sirkulasi antara kendaraan dan pengguna bangunan

di dalam lantai basement , yaitu perancangan sirkulasi kendaraan dibuat jalur searah dengan pola penataan ruang parkir secara linier . Adanya penyisaan ruang sirkulasi / lebar jalan 6 m untuk kendaraan dan lebar pedestrian 1,5 m untuk pengguna bangunan . Pola sirkulasi keluar masuk kendaraan di dalam lantai basement meliputi 1 inlet ke basement dan 2 outlet dari basement .

### 3.1.2. Lantai 1

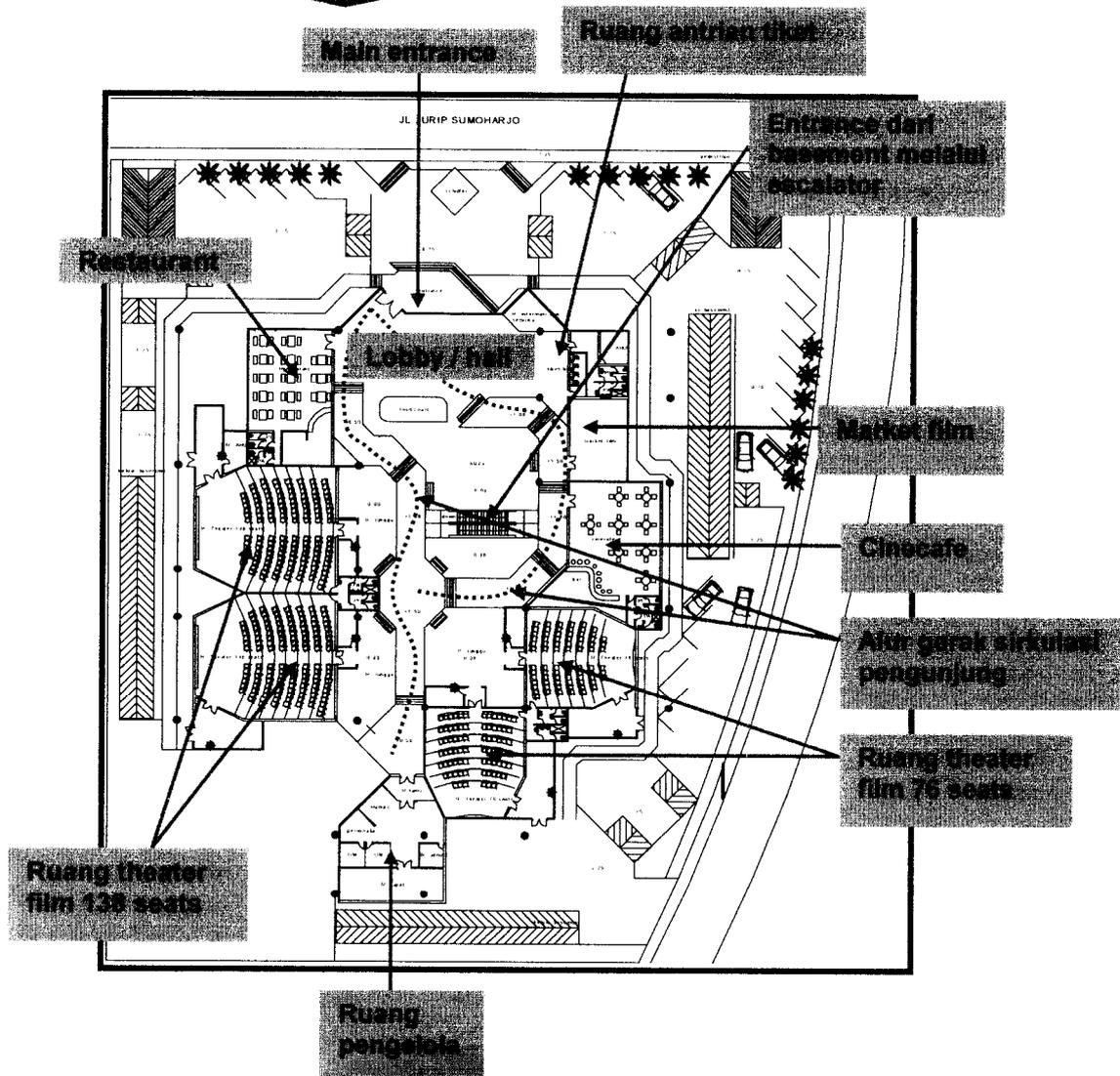
Denah lantai 1 dalam bangunan sinepleks ini merupakan area penerima utama para pengunjung untuk mendapatkan suasana santai dan relax . Untuk menciptakan suasana santai dan relax sangat dipengaruhi oleh bagaimana menciptakan karakter penataan ruang yang rekreatif yang didukung dengan pengaturan elemen – elemen ruang yang atraktif . Dalam perancangan denah bangunan sinepleks ini banyak dipengaruhi oleh penciptaan unsur – unsur rekreatif yang diterapkan ke dalam ruang dalam bangunan sinepleks ini , antara lain :

- Split level / permainan tinggi rendah lantai ruang dalam bangunan
- Adanya ruang penerimaan yang informatif
- Pola sirkulasi terbuka pada kedua sisi dan bersifat linier
- Elemen bangunan sebagai daya tarik para pengunjung



Konsep awal zoning ruang lt 1

## Schematic design

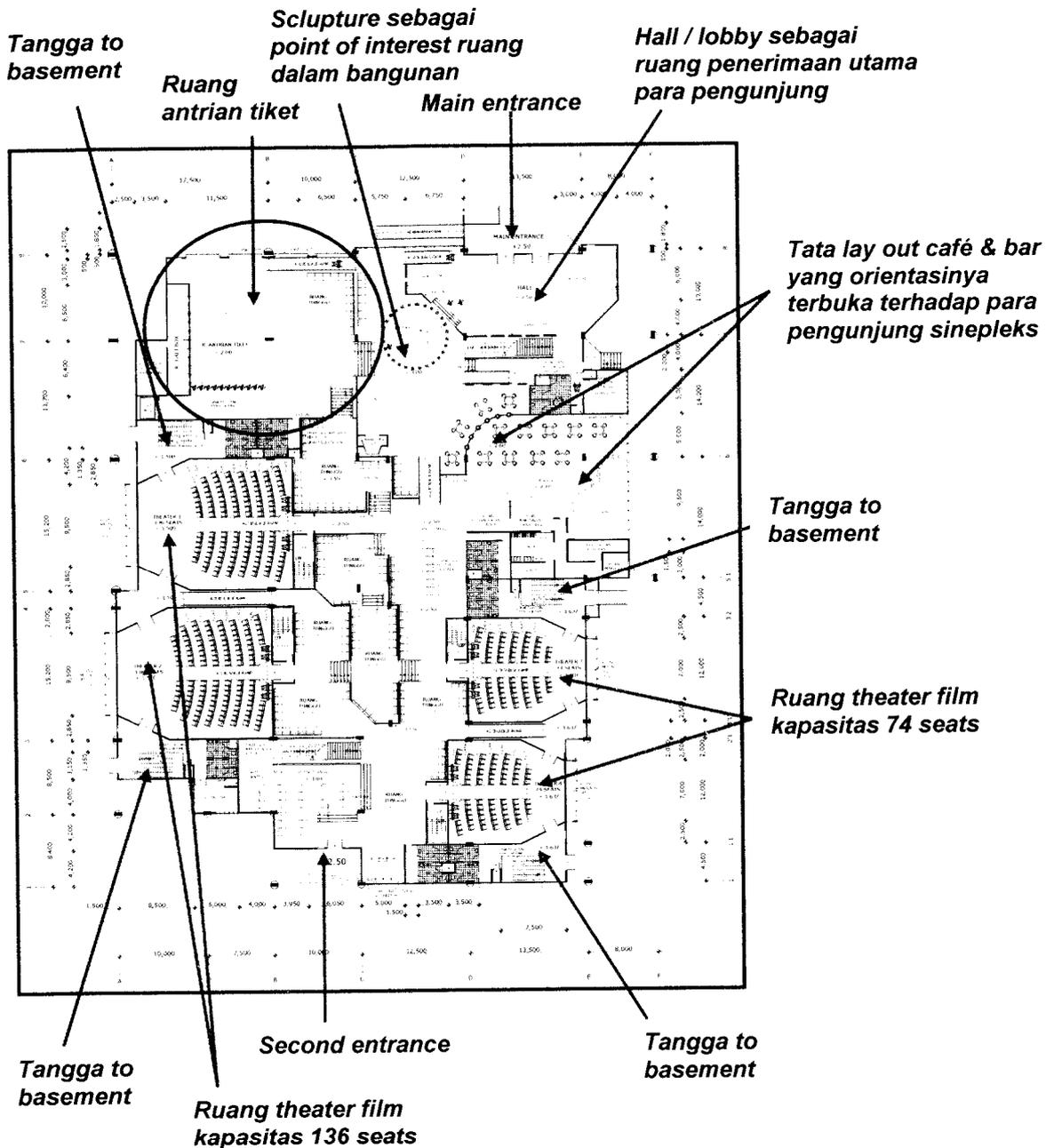
**Konsep awal denah It 1**

Dari konsep awal denah lantai 1 ada beberapa perubahan diantaranya :

- Penataan pada masing – masing ruang pendukung yang ada
- Penataan jalur sirkulasi pengunjung dengan tidak mengubah karakter alur gerak sirkulasinya
- Penggabungan antar ruang pendukung
- Penambahan jalur sirkulasi vertical yang ada
- Kapasitas penonton pada ruang theater film

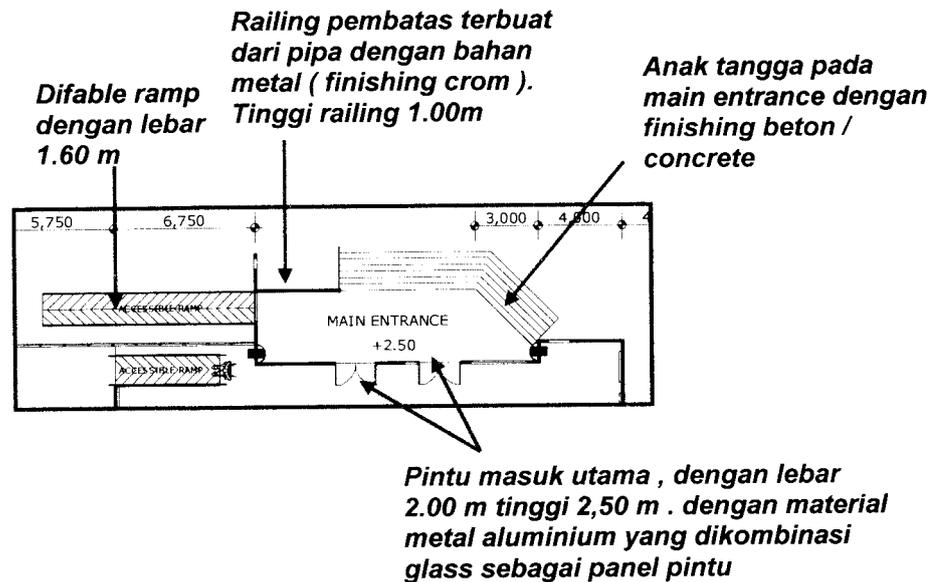
Adapun perubahan – perubahan yang lain pada penataan ruang denah lantai 1 bangunan sinepleks ini adalah sebagai berikut :

Konsep perancangan



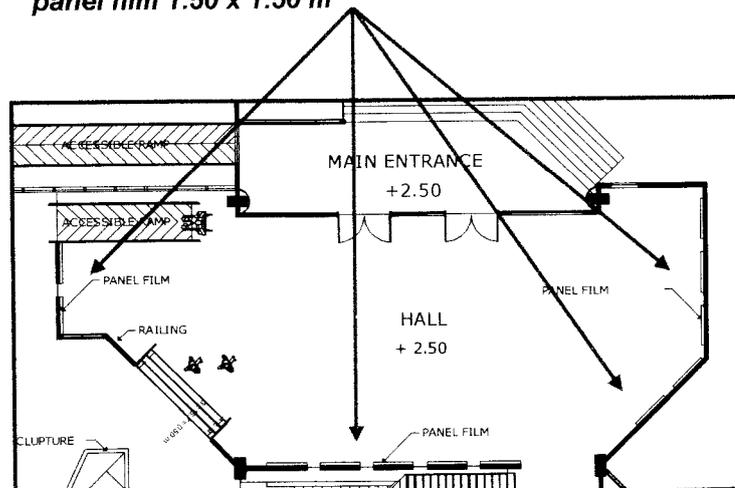
Dalam pengembangan konsep rancangan denah lantai 1 pada bangunan sinepleks ini menerapkan unsur – unsur penataan ruang yang sifatnya rekreatif . Pada denah lantai 1 ini telah didesain secara optimal dengan menerapkan pola penataan ruang yang rekreatif terhadap para pengguna bangunan / para pengunjung melalui proses pengembangan desain . Adanya beberapa perubahan penataan ruang pada lantai 1 adalah sebagai berikut :

- Entrance ke dalam ruang bangunan sinepleks ini terdapat dua entrance , yaitu main entrance yang letaknya di depan bangunan / pintu masuk utama ke dalam ruang bangunan , dan second entrance yang mana letaknya di belakang bangunan . Main entrance dirancang lebih tinggi dari jalur sirkulasi kendaraan yang ada di dalam site bangunan , dengan tinggi 1.00 m. Main entrance dilengkapi dengan ramp untuk difable , dengan kemiringan ramp 10% .



- Ruang penerima dalam bangunan sinepleks ini diterapkan ke dalam ruang lobby / hall . Di dalam ruang ini para pengunjung akan mendapatkan suasana yang informatif , yaitu di dalam ruang ini banyak menyajikan deretan panel – panel film yang akan ditayangkan .

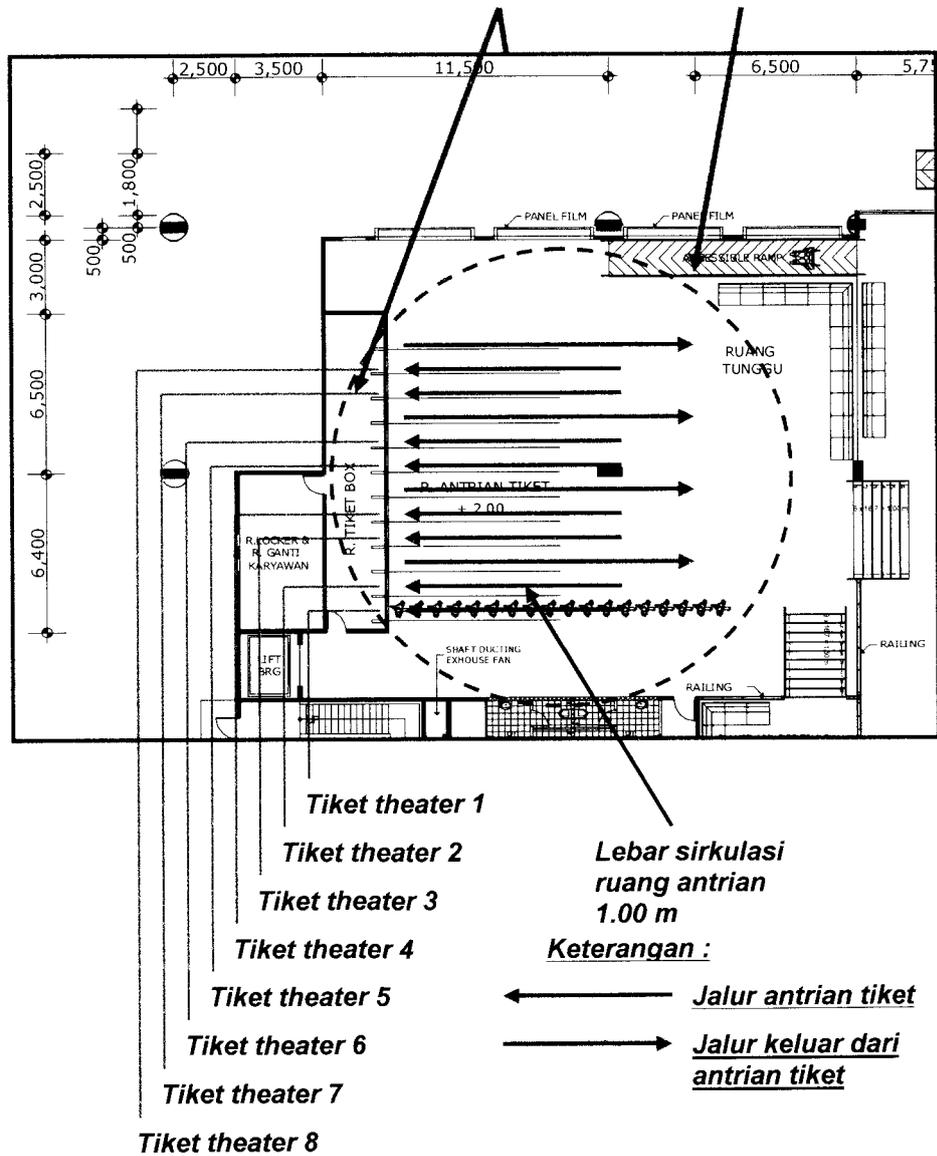
**Perletakan panel film pada hall / lobby , dengan jumlah 12 panel film . ukuran masing – masing panel film 1.50 x 1.50 m**



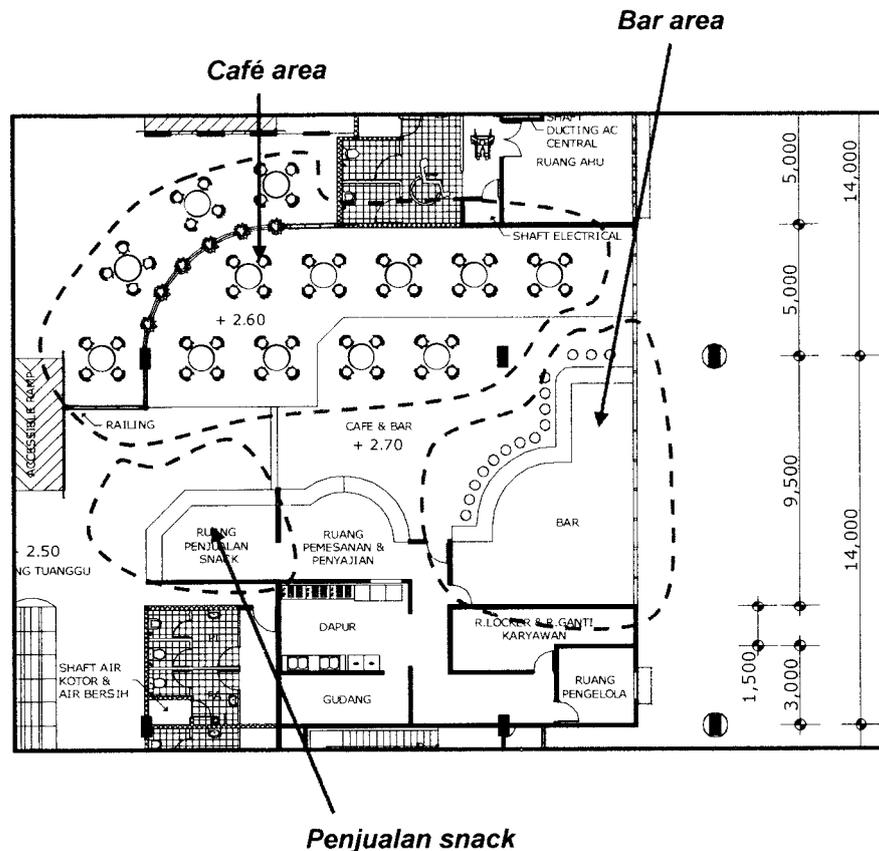
- Ruang penjualan tiket digabungkan jadi satu di lantai 1 bangunan sinepleks ini . Layanan penjualan tiket dibuka untuk theater 1 – 8 , masing – masing anjungan tiket dapat menampung 20 baris antrian . penggabungan layanan penjualan tiket pada area lantai 1 dikarenakan adanya pertimbangan kenyamanan aksesibilitas para pengunjung sinepleks .

*Ruang antrian tiket dan penjualan tiket yang mana dapat melayani penjualan tiket dari theater 1 – 8*

*Ramp untuk diffable , dengan panjang ramp 10 m dan kemiringan 10 % , tinggi split level 1.00 m*

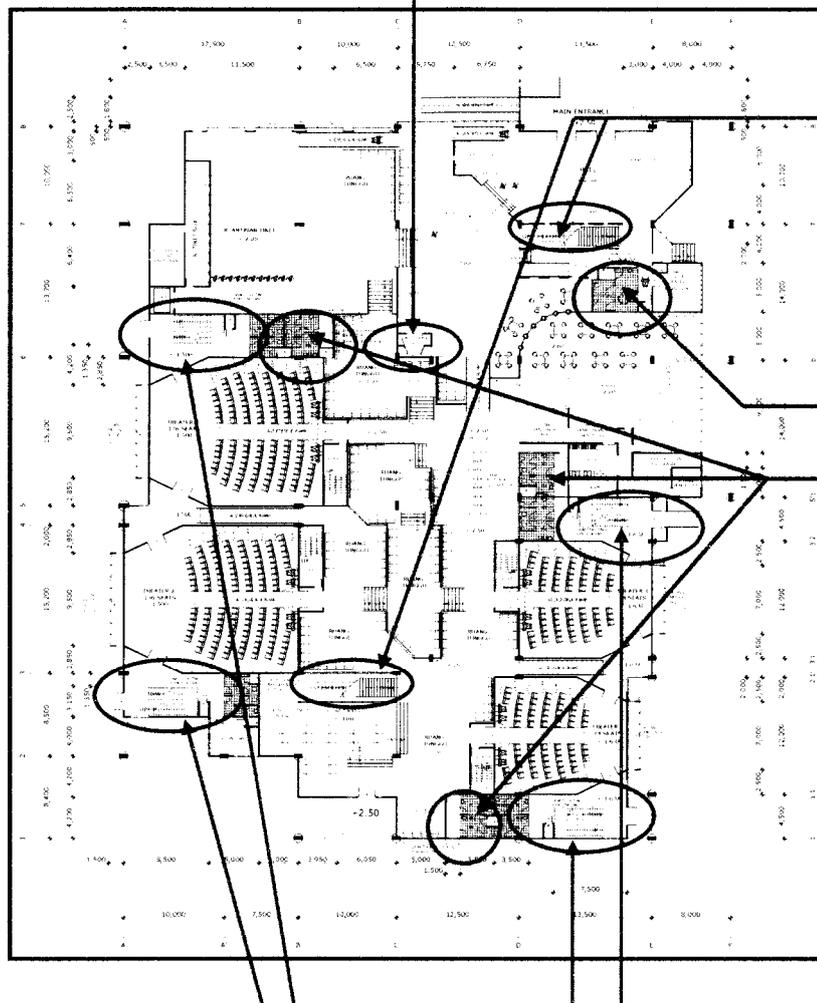


- Penggabungan fasilitas pendukung yang ada pada lantai 1 diantaranya restaurant dan café digabung jadi satu menjadi café & bar . Café & bar ini dirancang sebagai fasilitas pendukung sinepleks yang mana menyediakan penjualan makanan , snack dan minuman bagi para pengunjung .



- System sirkulasi vertical bagi para pengunjung dari basement ke lantai 1 dapat diakses melalui system tangga dengan jarak antar lantai basement ke lantai 1 = 5.00 m, selain itu pengunjung dapat juga mengakses melalui lift .
- Jalur sirkulasi pengunjung di lantai 1 menerapkan pola sirkulasi terbuka dengan lebar jalan 2.50 – 3.00 m
- Penyebaran beberapa fasilitas toilet untuk umum di lantai 1 dengan jumlah 3 toilet untuk standart dan 1 toilet untuk diffable .

**Lift sebagai alat transportasi vertical bagi para pengunjung normal dan diffable**



**Tangga sebagai hubungan sirkulasi vertical para pengunjung dari lantai 1 ke basement atau sebaliknya . lebar tangga = 2.00 m**

**Toilet untuk diffable**

**Penyebaran fasilitas toilet pada setiap titik ruang tunggu**

**Tangga ke basement / ke ruang luar . tangga ini difungsikan untuk sirkulasi keluar para pengunjung setelah menonton film langsung menuju basement / ruang luar . tangga ini juga difungsikan sebagai tangga darurat . pada masing – masing tangga mempunyai lebar sirkulasi = 1.20 m**

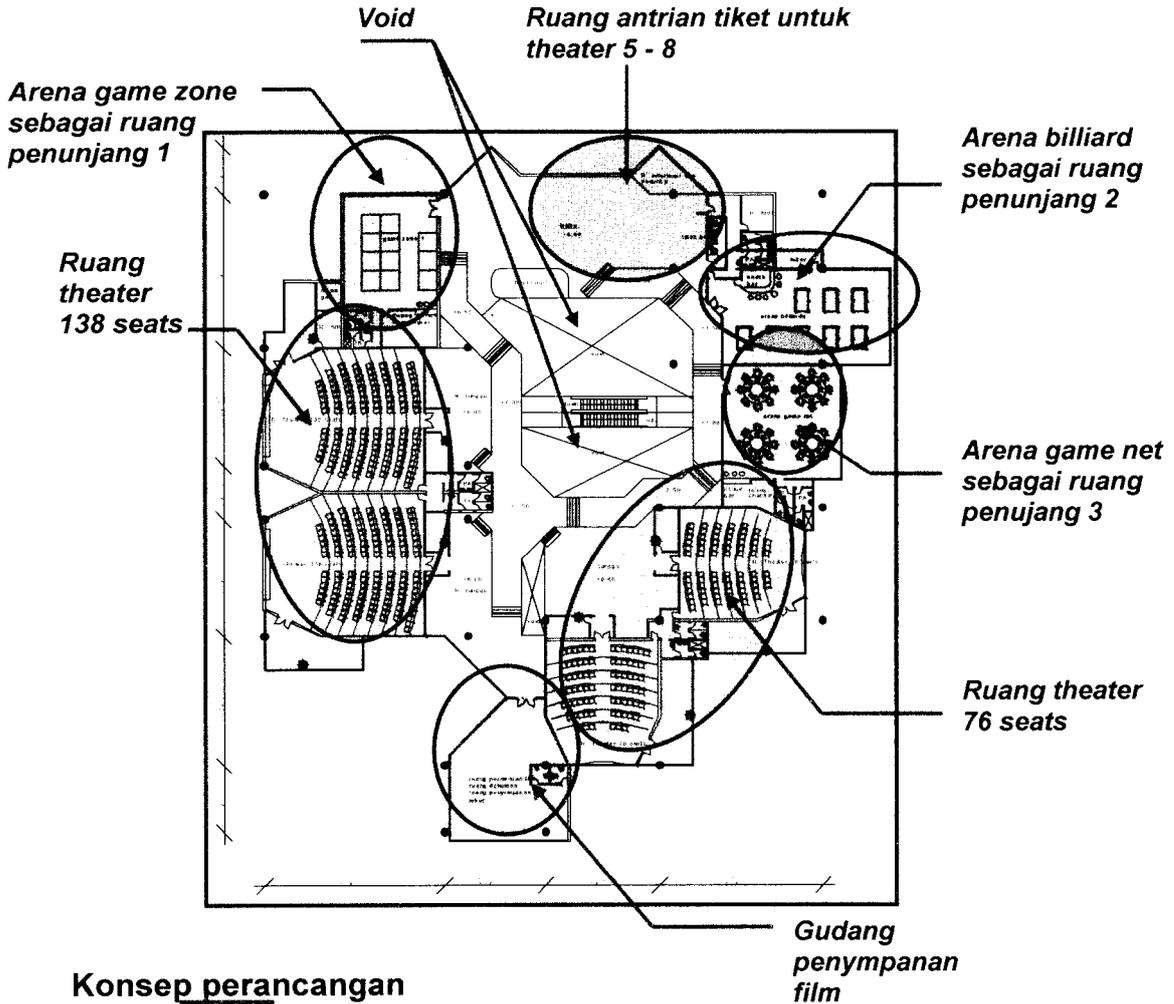
**Tata letak system sirkulasi vertical**

**3.1.3. Lantai 2**

Pada denah lantai 2 pada bangunan sinepleks ini dalam merumuskan jenis kegiatan tidak jauh berbeda dengan lantai 1 . Dalam proses pengembangan desain telah ada beberapa perubahan mengenai penataan ruang utama maupun ruang penunjang . Dalam konsep awal denah lantai 2 terdiri atas ruang theater dengan kapasitas 76 seats dan 138 seats , ruang – ruang penunjang seperti arena game , ruang billiard

yang berfungsi sebagai pendukung untuk menciptakan suasana yang rekreatif di dalam bangunan .

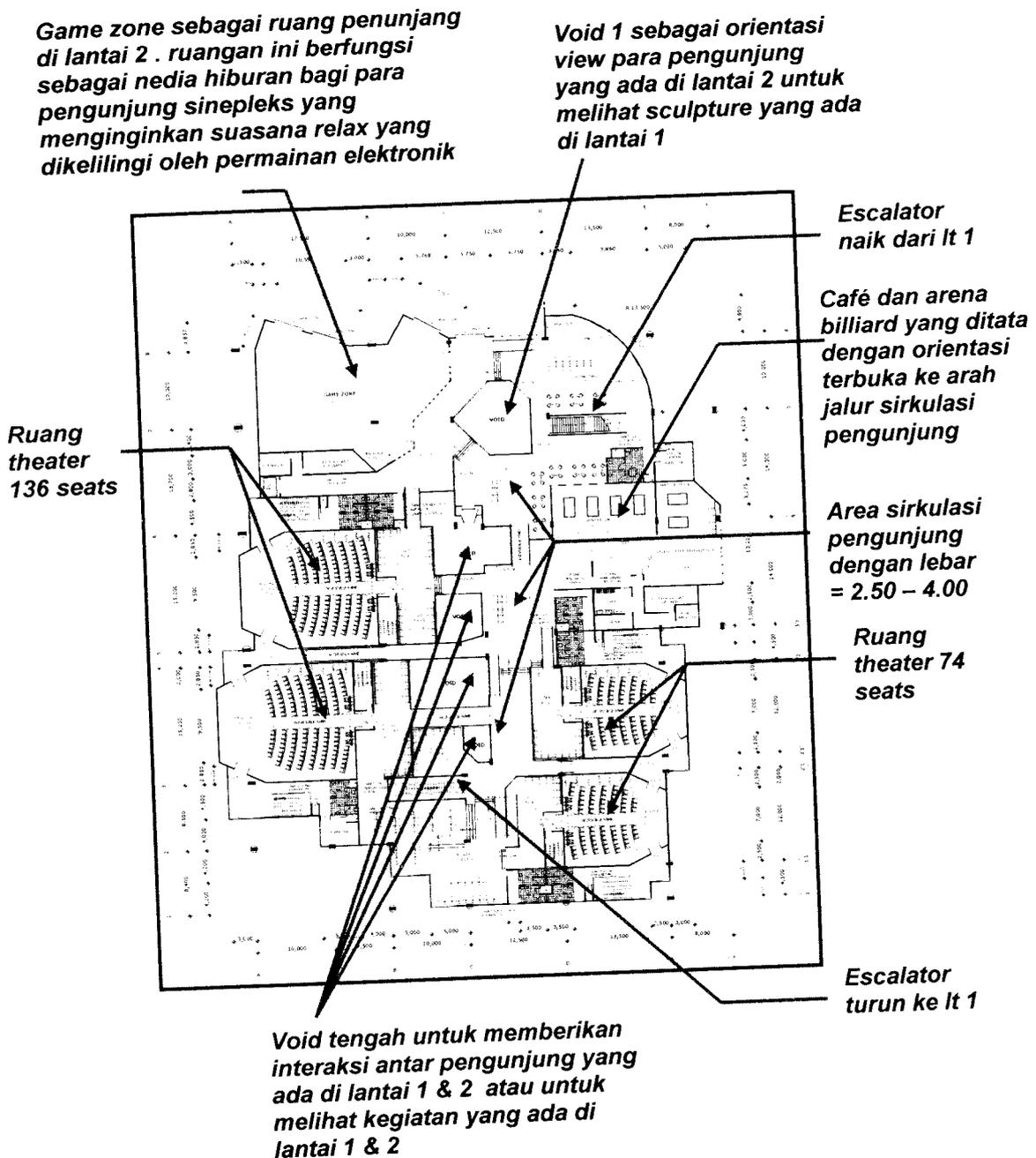
**Konsep awal**



**Konsep perancangan**



Dalam pengembangan konsep rancangan denah lantai 2 telah ada perubahan mengenai tata letak ruang serta adanya pengurangan , penggabungan ruang . Untuk perancangan tata ruang dalam dirancang dengan pola linier yaitu pada penataan ruang theater film dan beberapa ruang penunjang . Adanya pengurangan ruang , yaitu pada ruang tiket box yang dijadikan satu di lantai 1 . Selain itu juga adanya penggabungan ruang penunjang di antaranya arena billiard dijadikan satu dengan café dan 2 arena game digabung dalam satu ruang dengan menghilangkan arena game net .



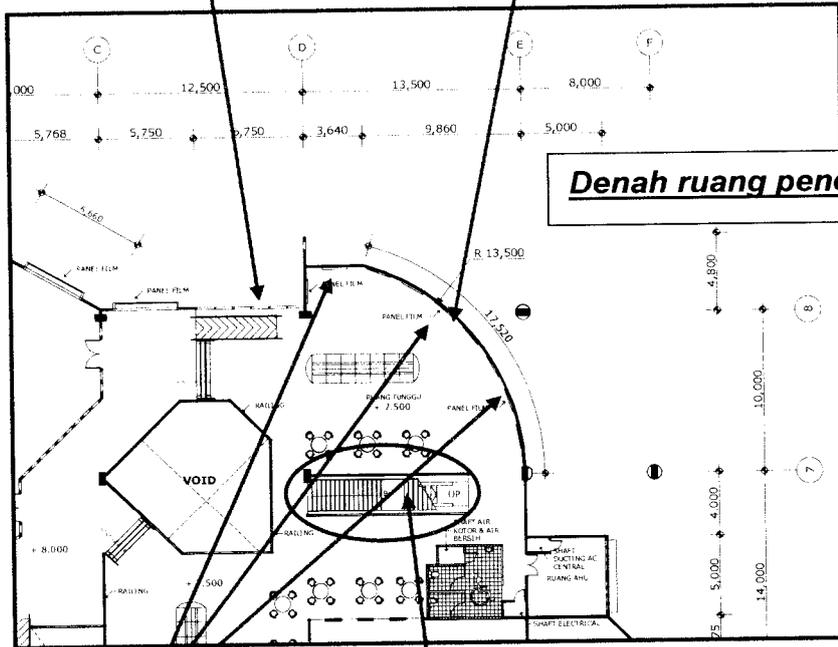
### Denah lantai 2

Denah lantai 2 terdiri atas empat ruang theater diantaranya dua ruang theater 136 seats dan dua ruang theater 74 seats , arena game zone , arena billiard dan café .

Untuk jalur sirkulasi ke lantai 2 para pengunjung melewati escalator yang ada di area lobby lantai 1 . Perletakan escalator naik dan turun diletakkan secara terpisah , untuk memberikan alur sirkulasi yang linier bagi para pengunjung .

Dinding menggunakan curtain wall / dinding kaca dengan rangka metal untuk membantu pencahayaan alami secara horizontal

Desain dinding di buat massif , untuk memberikan orientasi ruang ke dalam

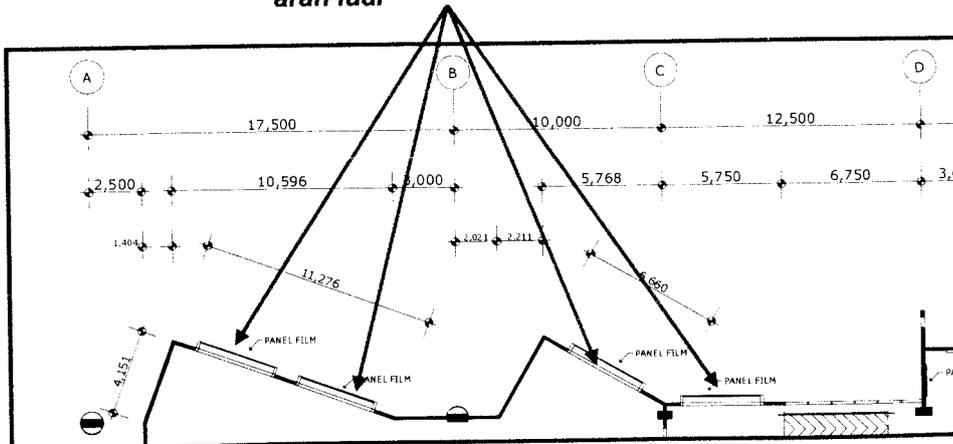


**Denah ruang penerima lt 2**

Escalator naik to lt 2

Perletakkan panel film yang di pajang pada dinding massif sebagai pendukung orientasi ruang dalam

Panel film dengan ukuran 4.00 x 2.00 m , dengan orientasi ke arah luar

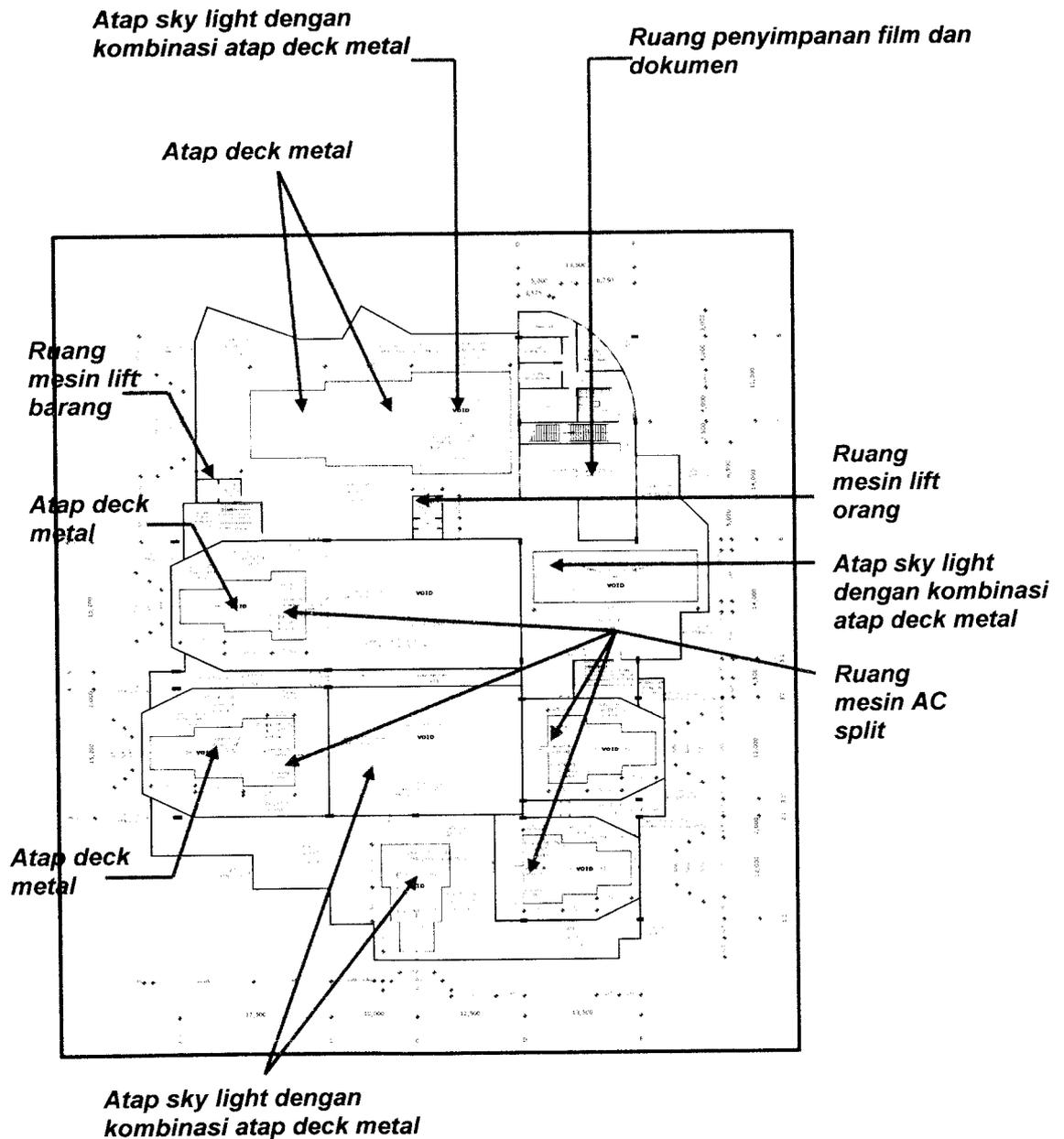


**Denah perletakan panel film**

**3.1.4. Denah lantai 3 dan top floor**

Denah lantai 3 merupakan ruang pengelola dan ruang penyimpanan film & document . Tata letak ruang pengelola pada area privat bertujuan untuk memberikan suasana tenang bagi karyawan dan aman terhadap data dokumen yang disimpan .

Lantai top floor terdiri dari dua ruang mesin lift dan ruang mesin AC split .



**Denah lantai 3 & top floor**

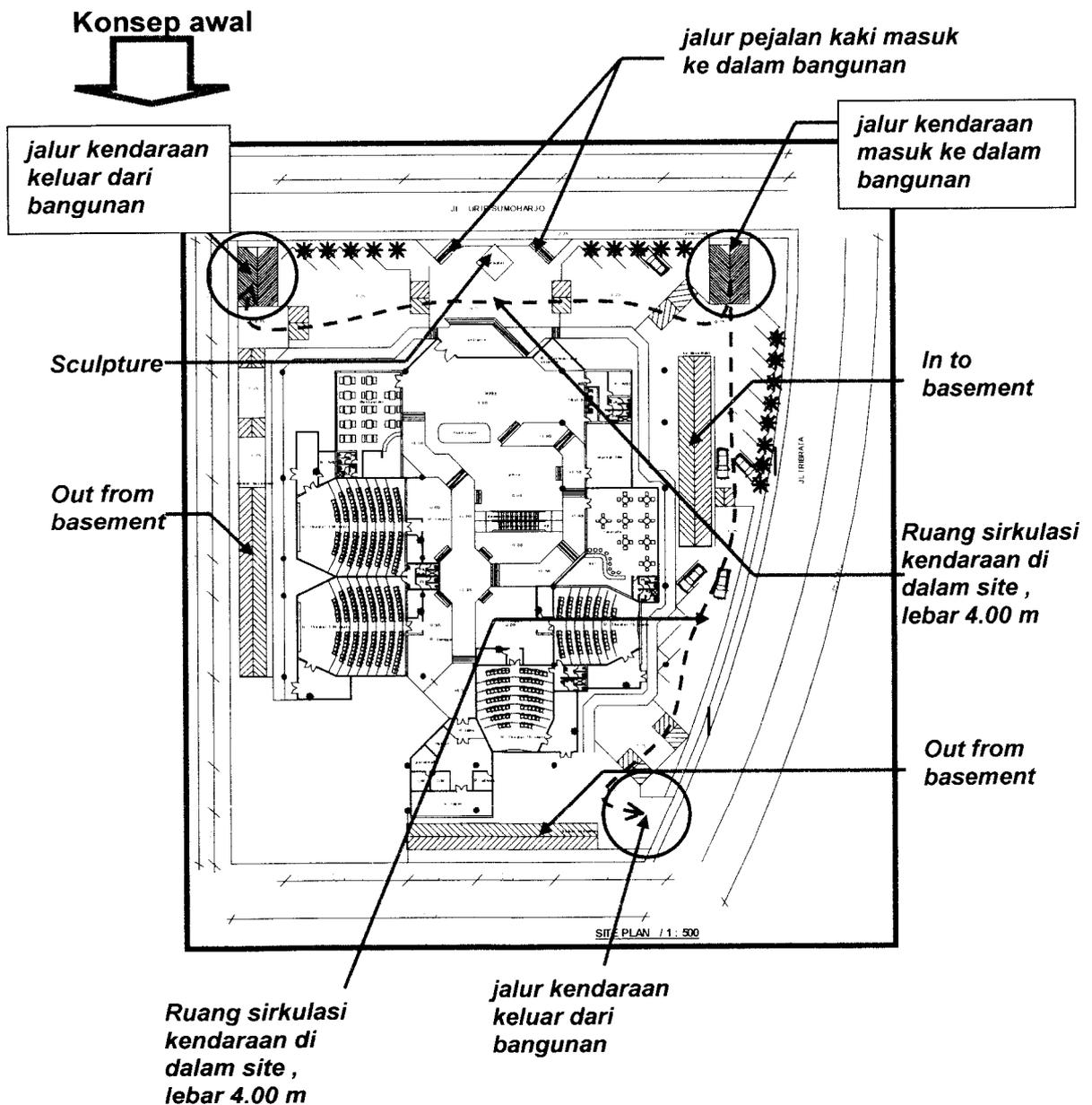
Pemanfaatan denah top floor sebagai ruang mekanikal khususnya mesin lift dan sebagian mesin AC spli yang ada di atas ruang theater 5 – 8 . Sebagai pengontrolan terhadap mesin – mesin mekanikal disediakan dua buah ruang tangga yang dapat mengakses ke denah top floor ,

masing – masing ruang tangga terletak pada bagian ruang theater 5 dan 7 , yang mana hanya dapat diakses oleh petugas .

Penyediaan ruang – ruang mesin mekanikal yang dilengkapi dengan atap penutup . Pada mesin AC split terletak pada ruang plafon masing – masing ruang theater , sedangkan ruang mesin lift diberi atap penutup dak beton .

**3.1.5. Site Plan**

Dalam perancangan penataan ruang luar pada bangunan sinepleks ini sangat memperhatikan akses masuk ke dalam bangunan maupun akses ke luar bangunan , selain itu juga alur sirkulasi yang ada di ruang luar diantaranya sirkulasi kendaraan dan sirkulasi manusia . Penataan landscape pada ruang luar berfungsi sebagai element pembatas site .



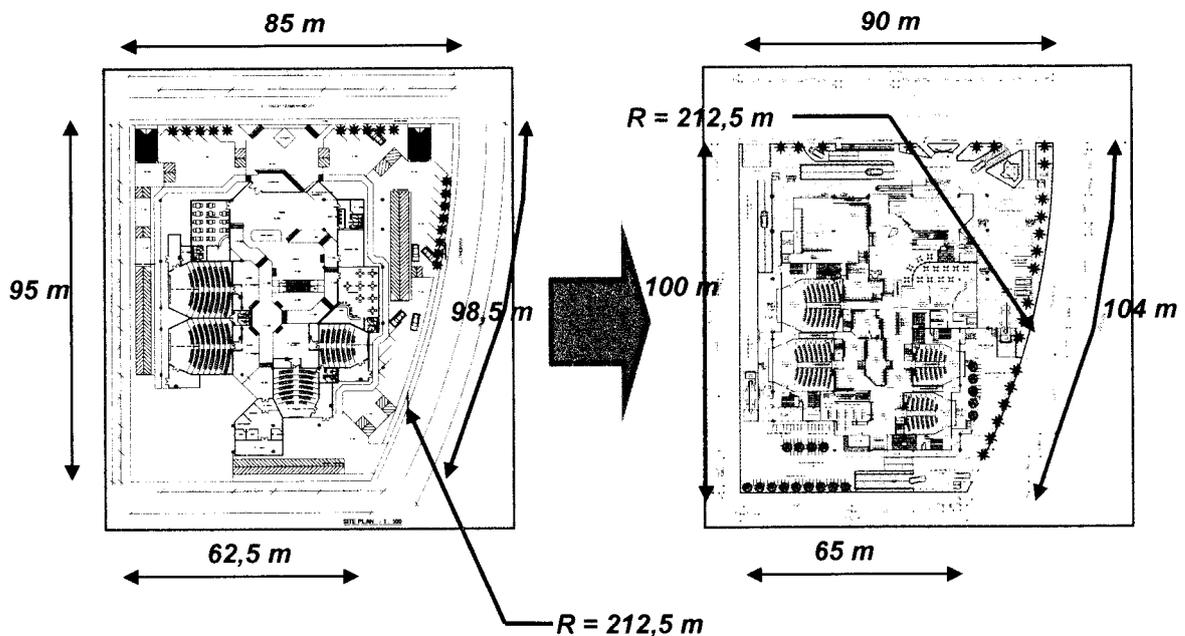
Penataan ruang luar menerapkan pengadaan jalur sirkulasi kendaraan , pejalan kaki , penataan landscape . Pada jalur sirkulasi kendaraan terdapat adanya pintu masuk utama / inlet ke bangunan melalui ramp dengan kemiringan 17,5 % , karena adanya peninggian site 1.50 m dari bahu jalan . Alur sirkulasi kendaraan di dalam site hanya melewati jalur depan bangunan dan sebelah timur bangunan dengan outlet mengarah jalan Urip Sumoharjo dan jalan Tribrata . Akses pejalan kaki untuk masuk ke dalam bangunan melewati jalur berundak yang ada di depan bangunan .

**Konsep Perancangan**



Pada proses pengembangan desain telah ada beberapa perubahan rancangan penataan ruang luar antara lain :

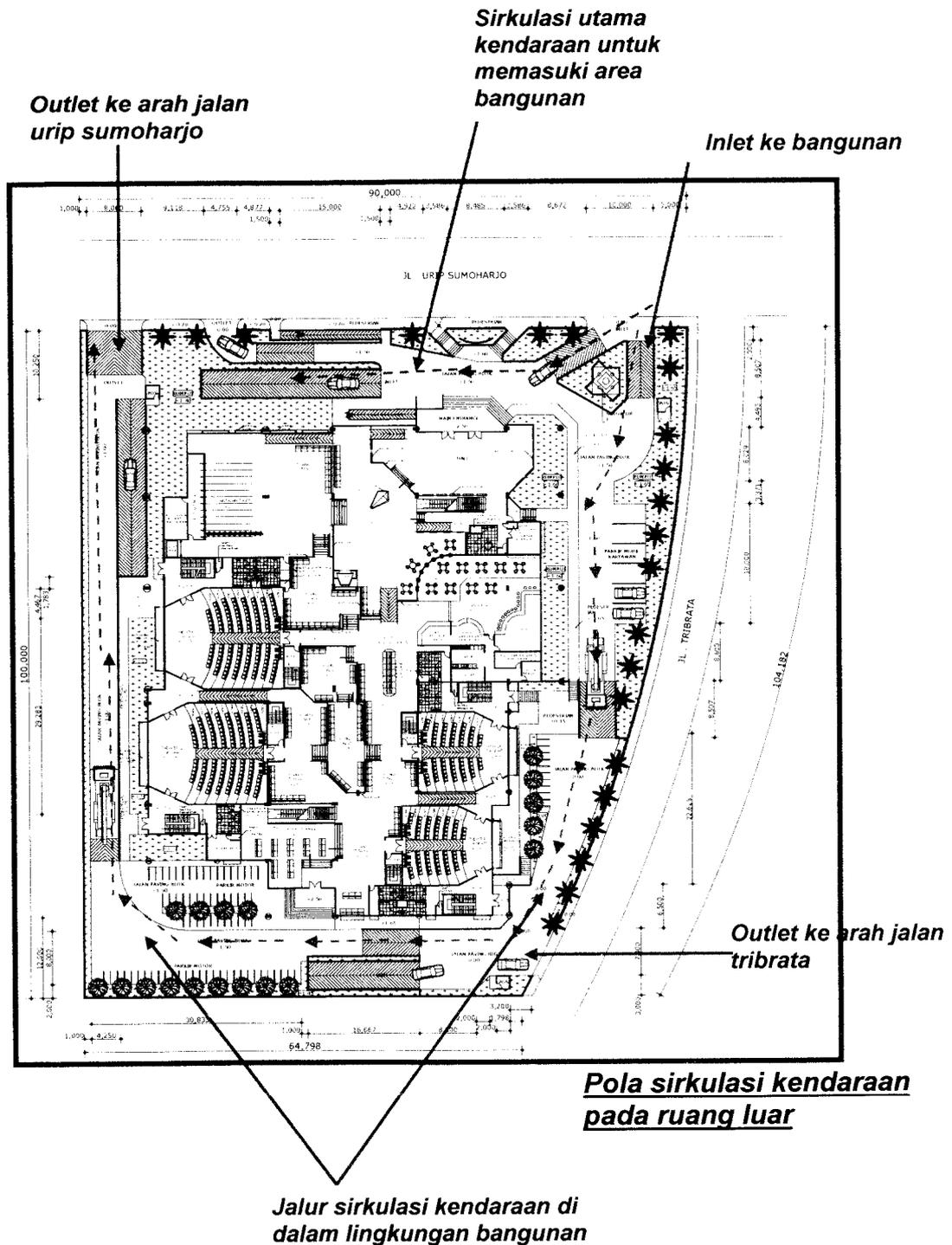
- Besaran luas site , yaitu adanya perubahan mengenai penambahan luas site .



Penambahan luas site yang terpaut sedikit dari luas site awal dikarenakan adanya pertimbangan penyediaan area parkir luar dan penyediaan jalur sirkulasi kendaraan di sekeliling bangunan .

- Penambahan ruang sirkulasi untuk kendaraan di dalam lingkungan bangunan dengan lebar jalan 4.25 m – 5.40 m. Finishing jalan menggunakan paving blok .

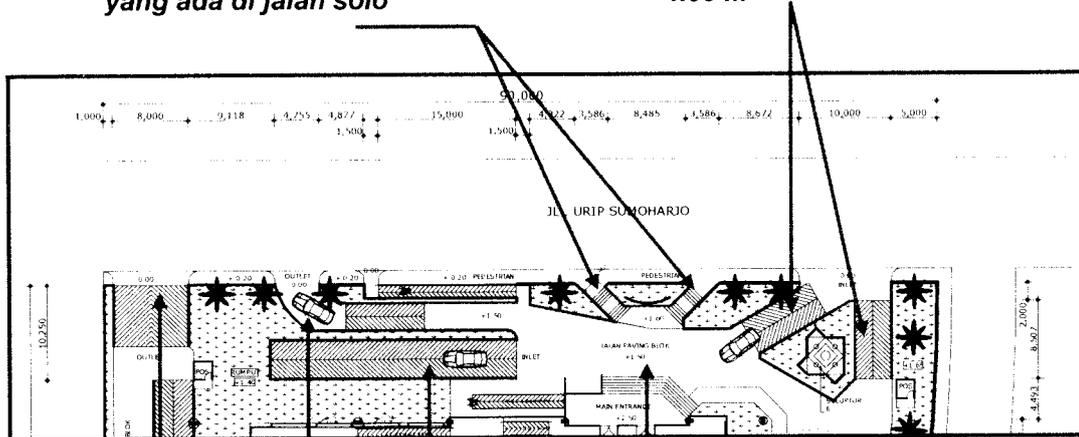
- Ruang gerak sirkulasi pejalan kaki pada site dengan lebar 1.50 m untuk memberikan kenyamanan sirkulasi para pengunjung di ruang luar .



- Penambahan jalur sirkulasi kendaraan di dalam lingkungan bangunan digunakan sebagai jalur sirkulasi darurat dan jalur sirkulasi kendaraan para pengunjung . Jalur sirkulasi darurat yaitu untuk kendaraan pemadam kebakaran .

*Entrance untuk pejalan kaki ,masing – masing berorientasi terbuka mengarah ke pedestrian yang ada di jalan solo*

*Entrance kendaraan dari arah jalan solo , dengan lebar jalan 4.00 m*



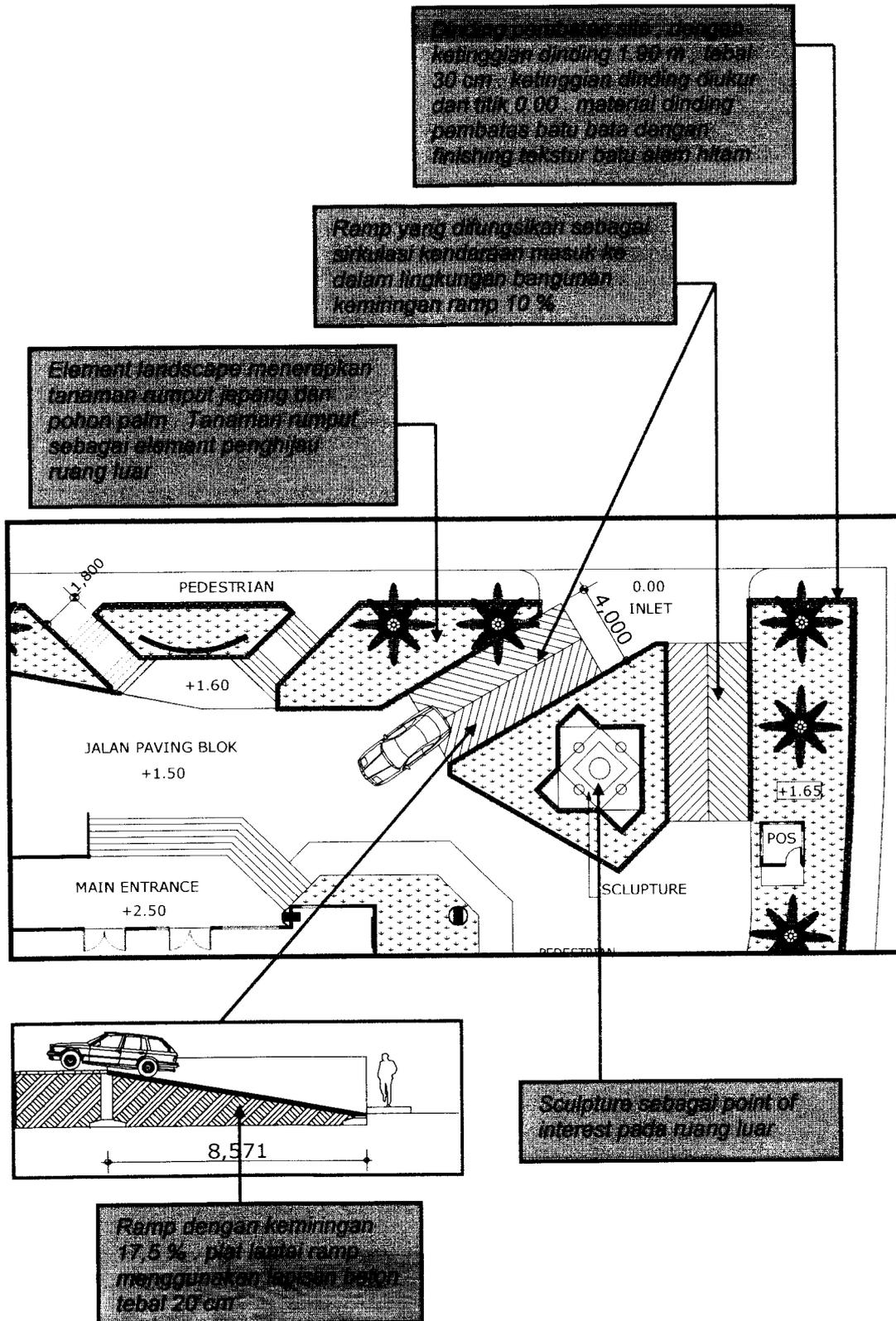
*Jalur keluar kendaraan , dengan lebar jalan 8.00 m*

*Sirkulasi kendaraan searah , di mana melewati entrance utama masuk ke bangunan . lebar jalan 5.00 m*

*Jalur kendaraan masuk ke basement , lebar jalan 4.00 m*

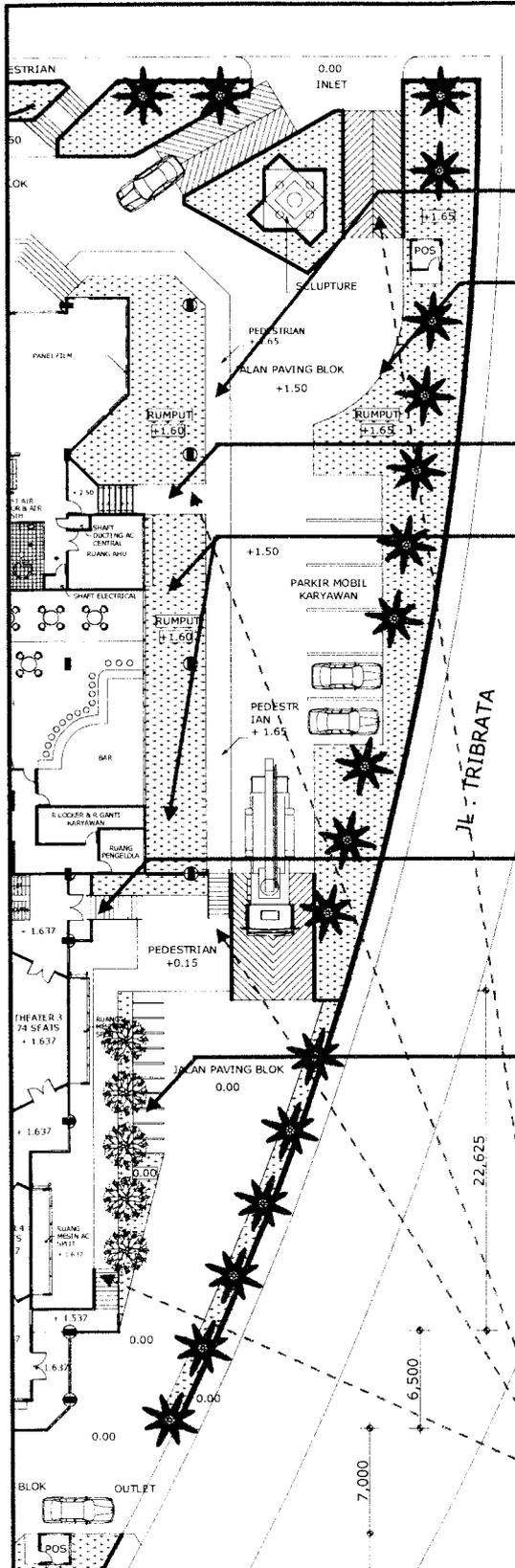
*Jalur kendaraan keluar yang dikhususkan untuk kendaraan pengantar para pengunjung / kendaraan umum , lebar jalan 3.00 m*

- Jalur sirkulasi kendaraan searah melewati main entrance untuk masuk ke basement dan arah sirkulasi keluar yang melewati main entrance . sirkulasi ini dipergunakan untuk kendaraan yang sifatnya sementara masuk ke dalam lingkungan bangunan .
- Jalan yang ada di depan main entrance mempunyai lebar 5.00 m , yang mana bertujuan agar sirkulasi kendaraan dapat bersimpangan dalam situasi arus yang padat
- Jalur pencapaian untuk diffable masuk ke dalam lingkungan bangunan melewati ramp dengan kemiringan 10 % , lebar sirkulasi 1.30 m . sirkulasi ini hanya mampu menampung satu kursi roda .
- Tinggi site = 1.50 m terhadap bahu jalan dan penerapan element landscape berupa pohon palm dan tanaman rumput jepang .



- Entrance untuk pejalan kaki berorientasi ke arah jalan solo , berbentuk menyudut mengarah ke jalur pedestrian . sudut kemiringan yang berorientasi ke jalur pedestrian =  $45$  derajat

. Pencapaian menggunakan jalur berundak dengan finishing beton sikat .



Pedestrian di dalam lingkungan bangunan , dengan lebar 1.50 m . finishing menggunakan paving blok

Batas bahu jalan dengan area landscape , R = 8.37 m

Jalur entrance untuk karyawan

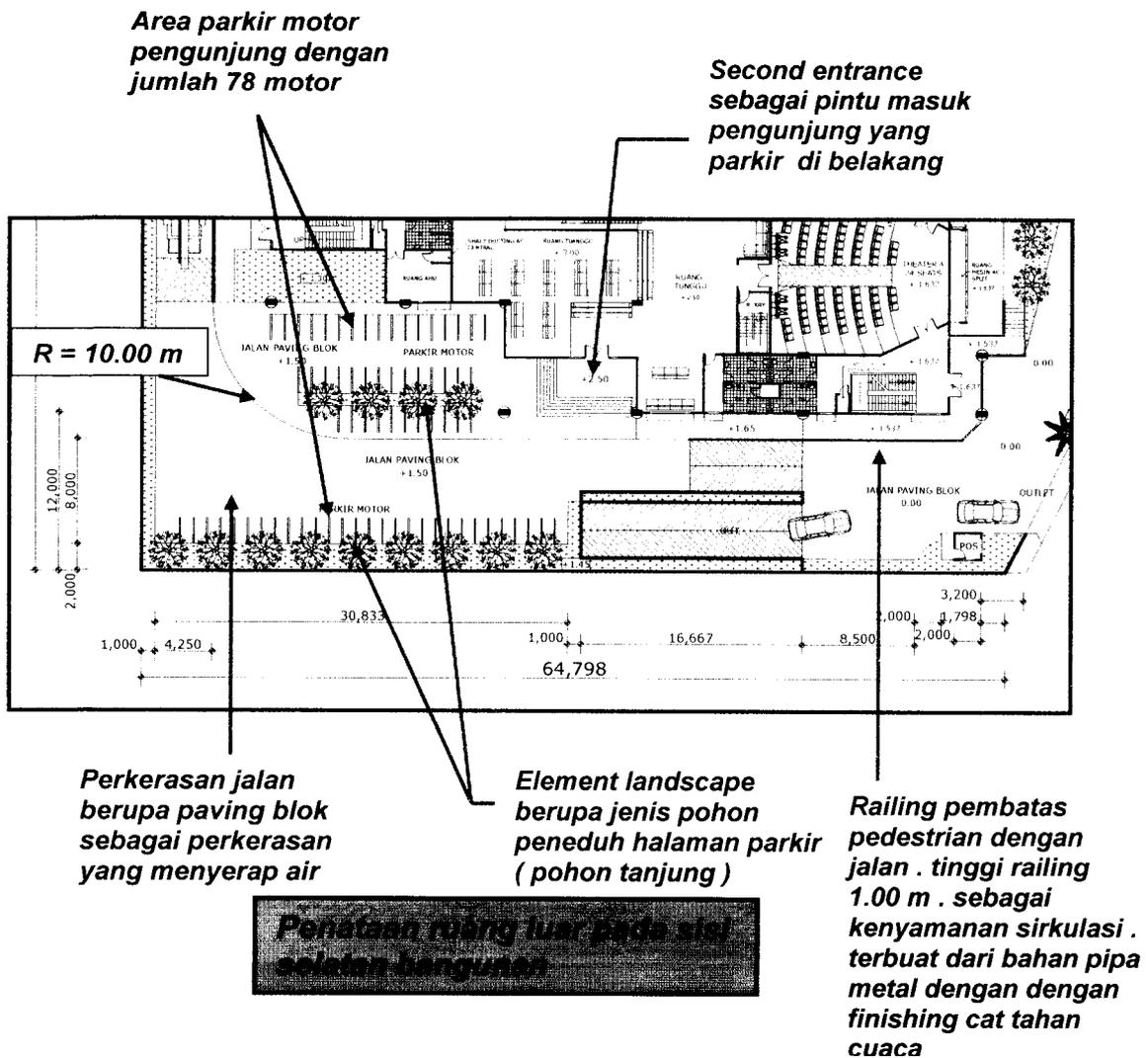
Element landscape berupa rumput dengan perletakkan berbatasan dengan dinding kaca bangunan berfungsi untuk mereduksi pantulan sinar matahari yang masuk ke dalam bangunan

Pintu keluar theater yang berhubungan langsung dengan ruang luar . bertujuan sebagai safety bagi para pengunjung

Ruang parkir kendaraan motor para pengunjung dengan jumlah 11 . akses pengunjung untuk masuk ke dalam bangunan dapat melalui jalur pedestrian menuju entrance depan / belakang

Adanya pola sirkulasi ruang luar yang naik turun merupakan cerminan dari karakter ruang gerak yang dinamis dan atraktif

**Penataan ruang luar pada sisi timur bangunan**

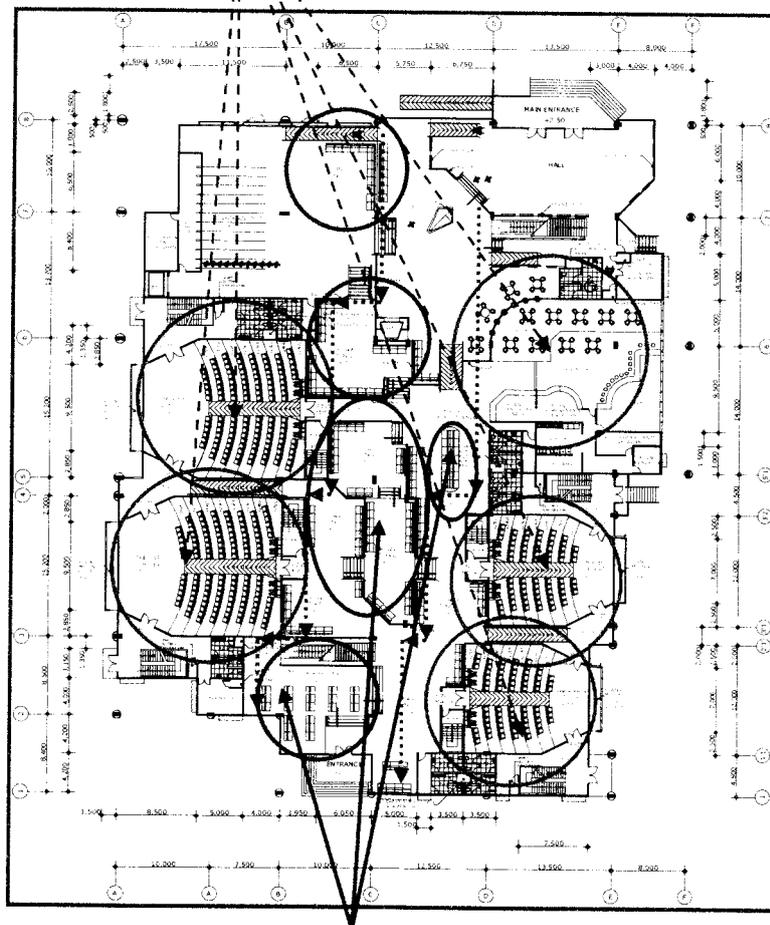


Pengembangan konsep rancangan terhadap ruang luar melibatkan beberapa unsur yang harus diterapkan . Dalam penataan lingkungan ruang luar pada bangunan sinepleks ini menerapkan unsur – unsur seperti pergerakan sirkulasi ruang luar , penataan landscape . Dalam bangunan ini alur pergerakan sirkulasi ruang luar dibagi menjadi dua yaitu penyediaan jalur sirkulasi mengelilingi bangunan dan jalur sirkulasi langsung masuk ke bangunan . Pada penataan landscape lebih diterapkan sebagai elemen peneduh dan pembatas site . untuk element peneduh banyak ditata pada area parkir motor out door dengan jenis pohon tanjung , sedangkan elemen pembatas site banyak ditata pada tepi site yang berorientasi ke arah jalan raya yaitu berupa pohon palm .

### 3.2. Pola tata ruang yang rekreatif

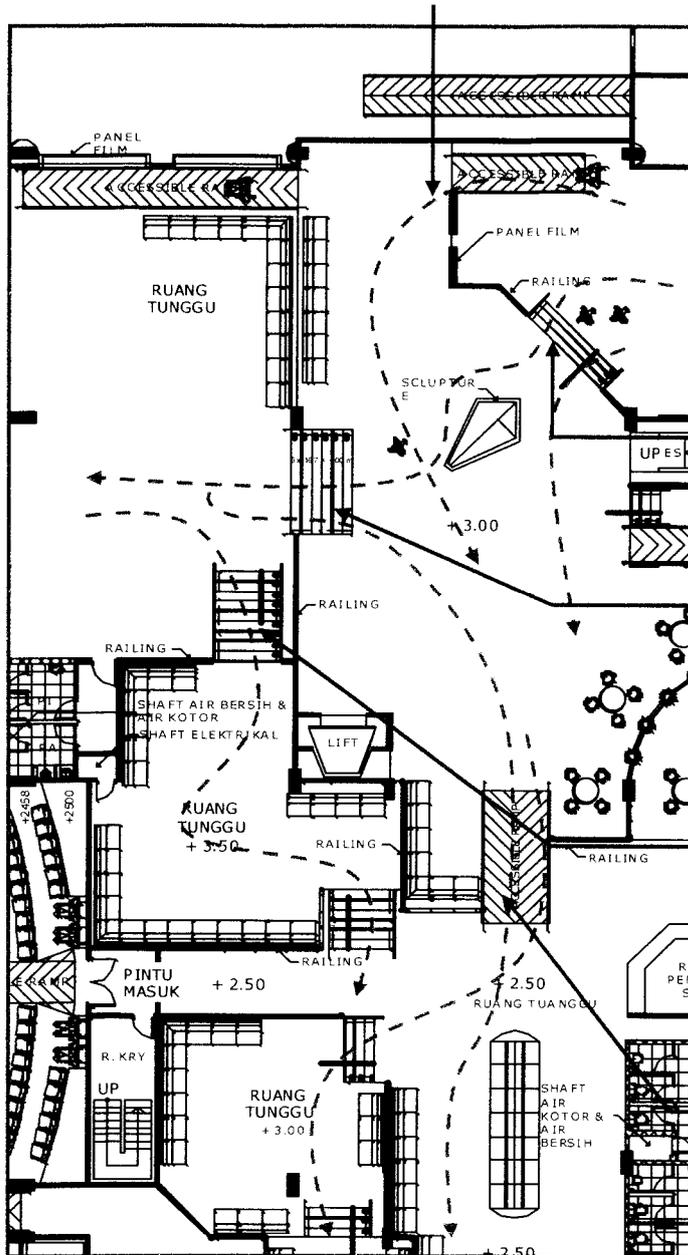
Pada perancangan bangunan sinepleks ini sangat menekankan pada penciptaan pola penataan ruang yang rekreatif . Penataan ruang yang rekreatif di dalam bangunan sinepleks ini dirancang sebagai langkah untuk menciptakan suatu suasana ruang yang dinamis bagi para pengunjung . Unsur – unsur penciptaan suasana ruang yang rekreatif antara lain adalah konfigurasi ruang – ruang yang ada di dalam bangunan sinepleks , pengaturan ruang sirkulasi yang dinamis , pencahayaan dalam bangunan , material bangunan seperti warna , tekstur .

*Pola penataan ruang secara linier yang dikombinasi dengan penataan ruang ada yang dimajukan dan dimundurkan terutama pada penataan ruang – ruang theater . pola penataan seperti ini bertujuan agar para pengunjung dapat berada di dalam suatu koridor ruang yang dinamis .*



*Penataan lay out ruang tunggu yang menyebar bertujuan agar para pengunjung dapat memanfaatkan setiap sudut ruang yang ada .*

**Alur gerak sirkulasi pengunjung di dalam bangunan sinepleks**



*Sirkulasi para pengunjung mengarah pada pola pergerakan yang dinamis antara lain para pengunjung banyak melewati ruang sirkulasi yang mempunyai pola ketinggian lantai yang berbeda – beda . Pola split level yang diterapkan mulai ketinggian 0.50 m – 1.50 m .*

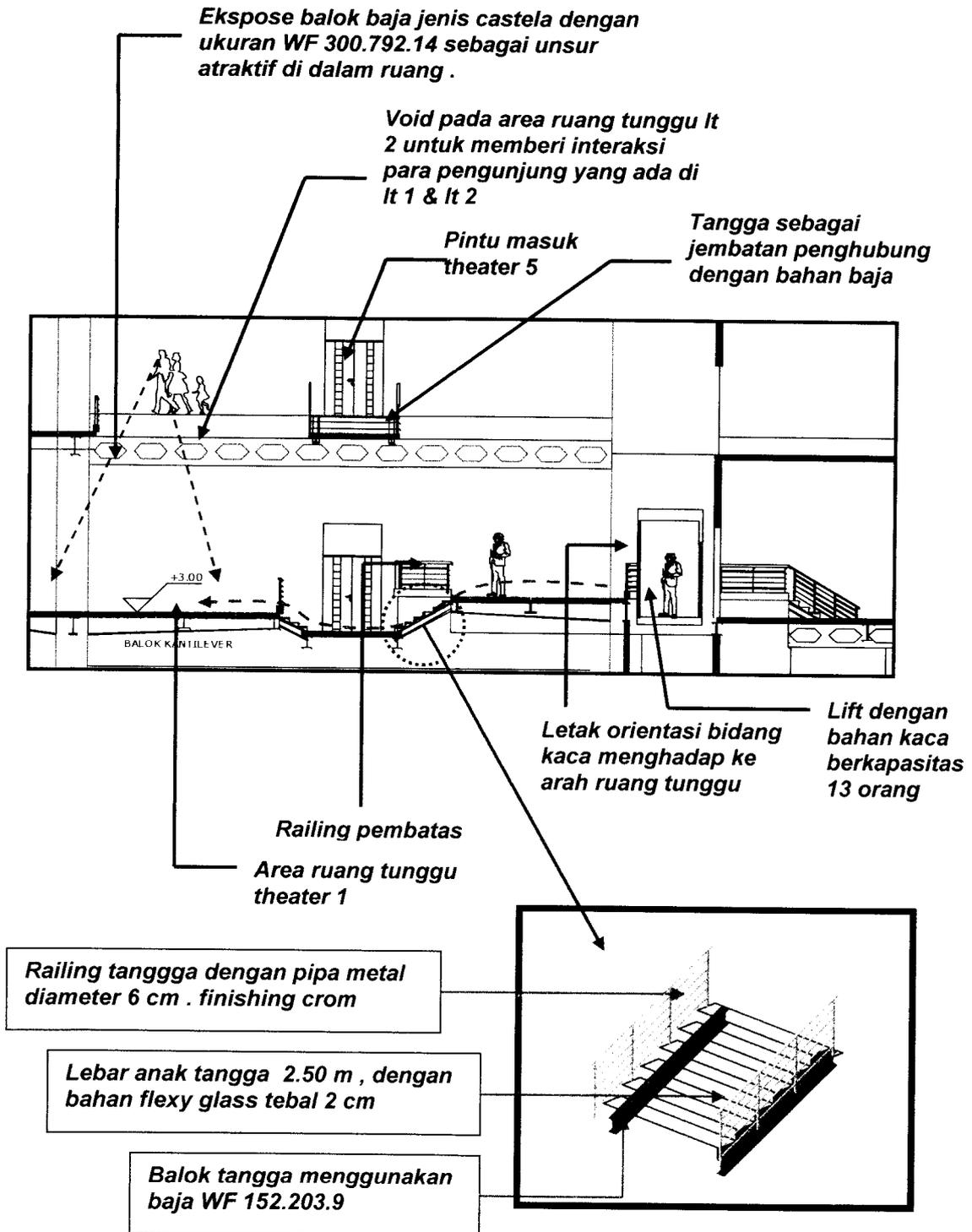
*Split level 1 dengan tinggi antar lantai 0.50 m . penghubung antar lantai menggunakan anak tangga dari stainless steel . lebar anak tangga 4.00 m*

*Split level 2 dengan tinggi antar lantai 1.00 m . penghubung antar lantai menggunakan anak tangga dari stainless steel . lebar anak tangga 4.00 m . jalur sirkulasi menghubungkan area penjualan tiket dengan area sirkulasi utama .*

*Split level dengan tinggi antar lantai 1.50 m . penghubung antar lantai menggunakan anak tangga dari stainless steel . lebar anak tangga 2.50 m . jalur sirkulasi menghubungkan area penjualan tiket dengan area ruang tunggu*

*Jalur sirkulasi penghubung multifungsi yaitu dapat dilewati para pengunjung diffable dan non diffable . Lebar ramp 2.50 m*

Penciptaan alur sirkulasi yang dinamis dan atraktif bagi para pengunjung dengan mengarahkan sirkulasi ke jalur split level . Untuk jalur sirkulasi ke masing – masing ruang dapat diakses melalui ruang terbuka yang ada / ruang tunggu . Ruang sirkulasi utama dibuat terbuka pada kedua sisi . Hal ini ditunjukkan pada ruang sirkulasi yang berdekatan pada area café dan ruang tunggu .



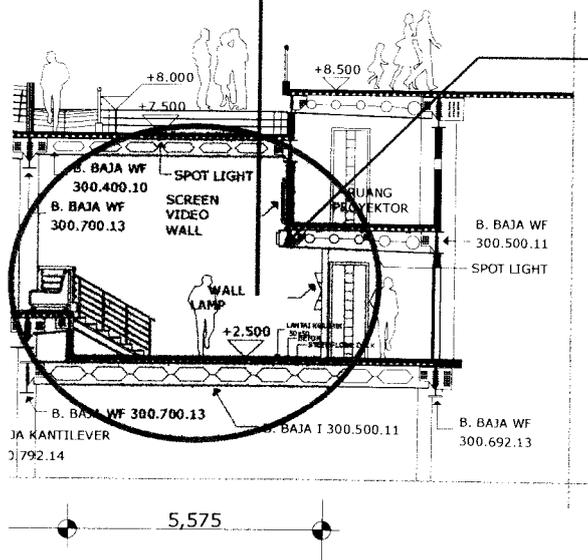
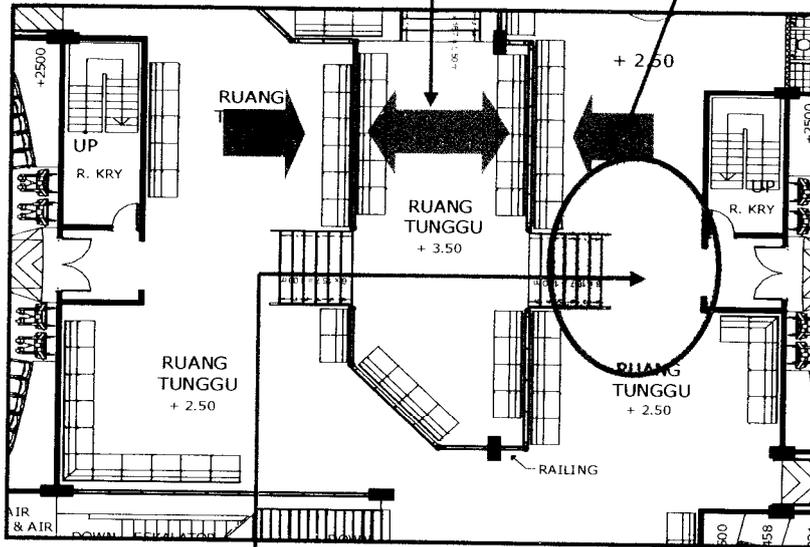
Penataan ruang sirkulasi pada ruang tunggu menerapkan adanya split level yang berfungsi sebagai pembeda antara ruang sirkulasi utama dengan ruang sirkulasi pada ruang tunggu . Para pengunjung dapat mengakses ruang theater maupun ruang penunjang melalui ruang sirkulasi yang ada pada ruang tunggu atau ruang sirkulasi utama . Dengan

demikian para pengunjung dapat melewati setiap sudut ruangan yang ada pada bangunan sinepleks ini .

*Ruang tunggu didesain terbuka dan penataan ruangnya menyebar untuk memberikan kesan informal dan relax terhadap para pengguna bangunan*

*Ruang sirkulasi terbuka pada kedua sisi , dengan sisa ruang untuk sirkulasi 2.50 m*

*Ruang sirkulasi utama yang berkarakter terbuka pada salah satu sisi . lebar ruang sirkulasi 4.00 m*



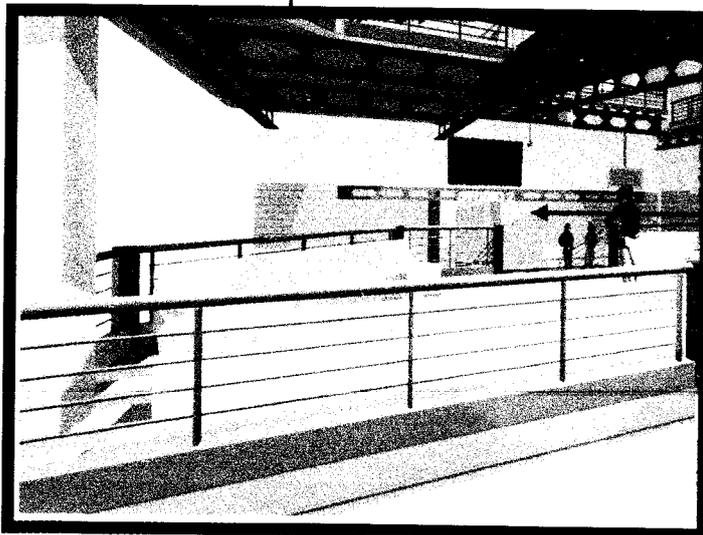
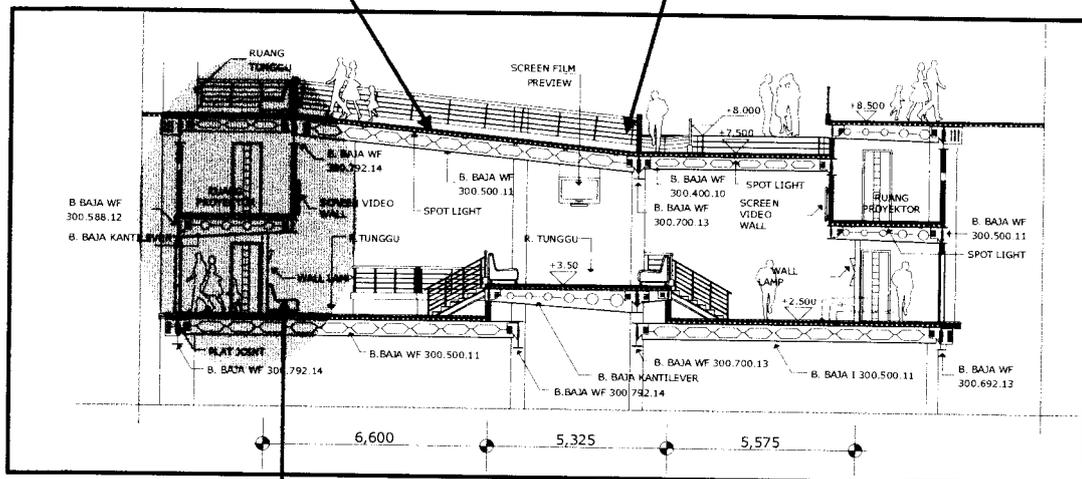
*Ducting AC central di ekspose sebagai element estetika ruang , dengan finishing cat tahan karat warna merah . supply udara menaarah ke samping*

*Pencahayaan buatan dalam ruang menggunakan spot light sebagai lampu penyorot tekstur lantai dan lampu dinding sebagai pencahayaan terhadap tekstur dinding .*

Setiap titik ruang tunggu banyak dilengkapi dengan screen video wall yaitu berbentuk layar monitor datar yang berfungsi sebagai pemutaran cuplikan film – film yang akan ditayangkan . screen video wall ini berfungsi sebagai pendukung penciptaan suasana yang rekreatif dan informative terhadap para pengunjung yang berada di ruang tunggu .

*Jalur sirkulasi multi fungsi yaitu ramp dengan kemiringan 10 % yang dapat digunakan untuk sirkulasi non diffable dan diffable untuk masuk ke dalam ruang theater 6*

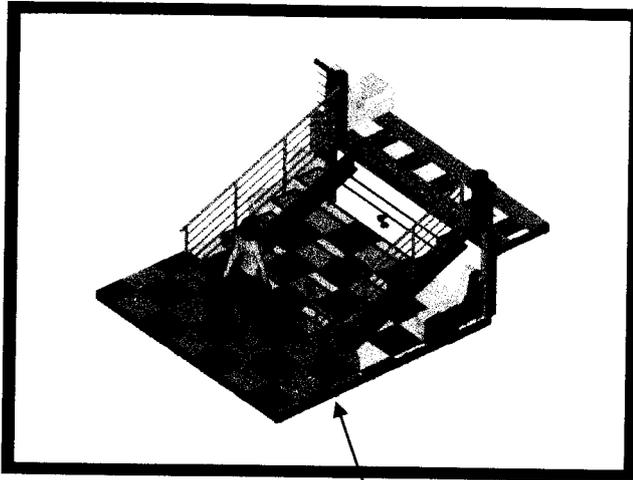
*Railing pembatas pada ruang sirkulasi , karena ruang sirkulasi ini berada di tengah void . tinggi railina 1.00 m*



*Penerapan efek lampu pada setiap area ruang theater . Area ruang tunggu dengan efek lampu warna biru untuk menunjukkan adanya pemutaran film thriller. Jenis lampu yang digunakan adalah wall lamp , lampu sorot .*

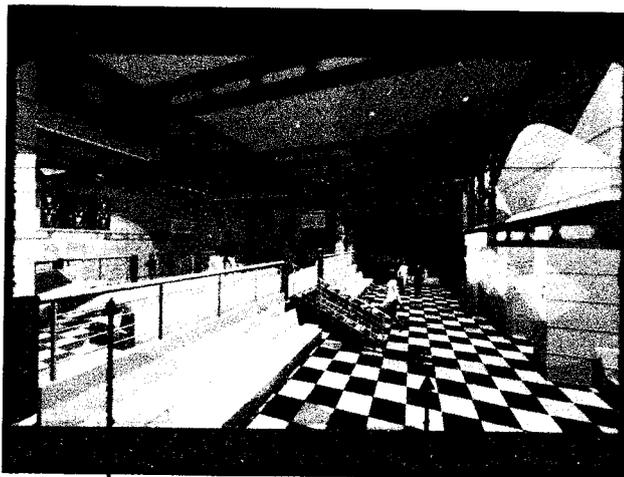
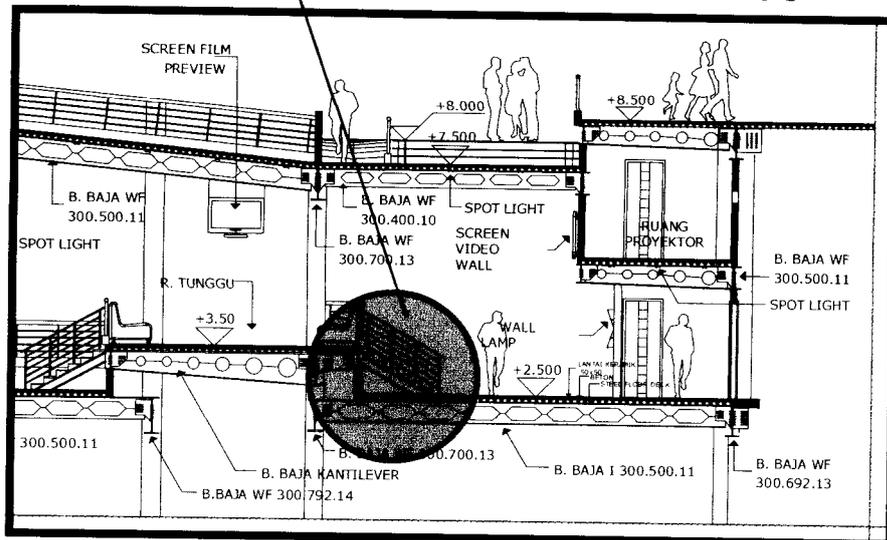
Pada setiap area ruang tunggu theater mempunyai efek warna lampu yang berbeda – beda yaitu menyesuaikan jenis film yang akan diputar pada masing – masing theater . Sehingga para pengunjung dapat

merasakan karakter suasana yang berbeda pada saat melewati ruang sirkulasi utama .



**Tangga penghubung pada setiap split level lantai diberi adanya pencahayaan lampu sorot yang menyorot secara horizontal ke arah anak tangga . jenis lampu spotlamp ground**

**Adanya efek pencahayaan pada tangga akan memberikan kesan ruangan lebih atraktif . hal ini didukung juga dengan materialnya yaitu dari baja dengan kombinasi flexy glass**



**Jalur sirkulasi utama**

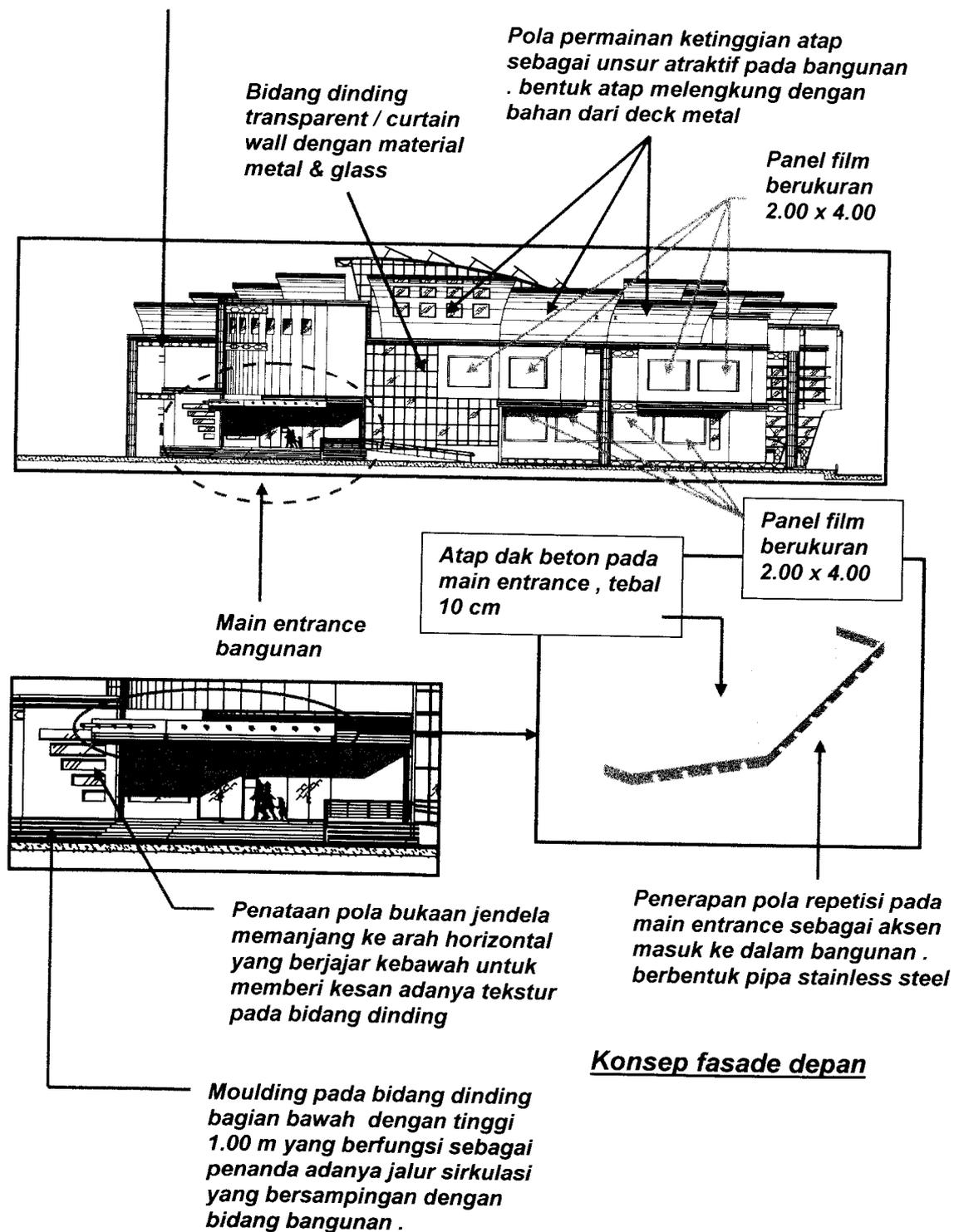
**Jalur sirkulasi pada ruang tunggu**

**Finishing dinding banyak menggunakan tekstur garis horizontal sehingga lorong gerak kelihatan panjang . untuk memberikan kesan dinamis masing – masing ruang didesain dengan karakter yang berbeda . terutama pada masing – masing area ruang theater .**

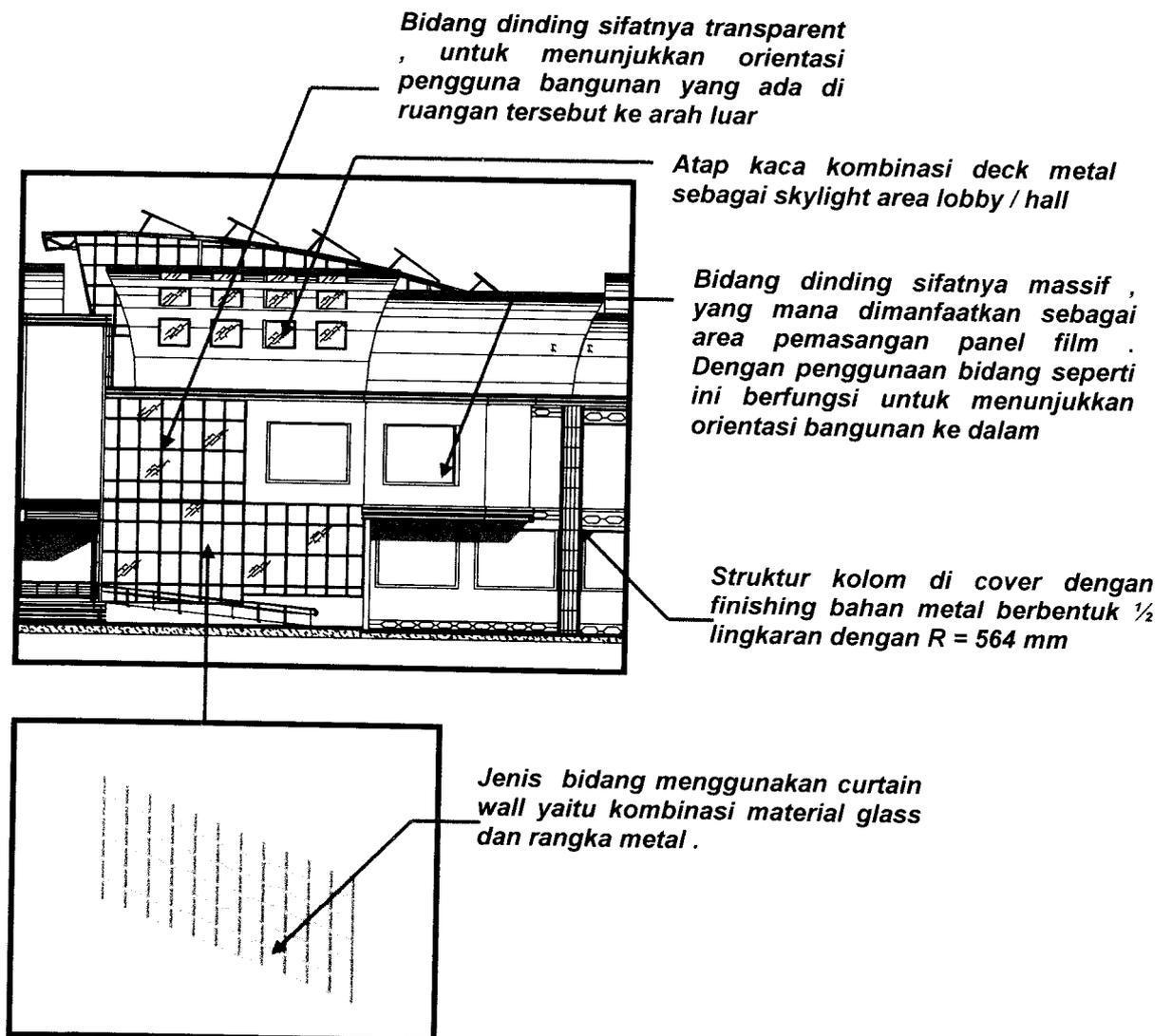


### 3.3. Konsep atraktif pada bangunan

*Ekspose struktur balok baja jenis castela dengan finishing cat anti karat . ekspose pada element struktur bertujuan sebagai pembentuk citra bangunan yang bersifat terbuka / transparent terhadap element yang ada di dalamnya .*



Kombinasi bidang dinding yang berbeda yaitu adanya penerapan bidang dinding yang sifatnya transparan dan bidang dinding yang sifatnya massif .

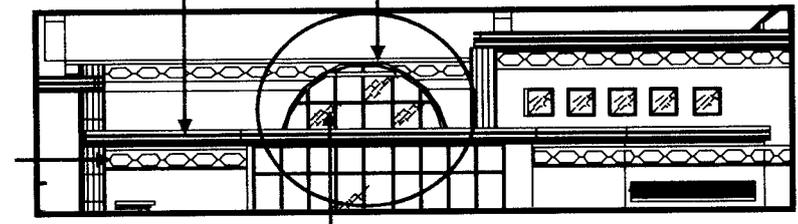


Penggunaan kombinasi material yang berbeda pada bidang dinding akan memberikan kesan fasade bangunan tidak monoton . Ekspose terhadap elemen struktur yaitu pada balok baja jenis castela yang diberi finishing cat warna merah dan pada kolom di cover oleh bahan metal dengan pola melingkar yang difungsikan untuk menunjukkan suatu sosok element bangunan yang menarik untuk dilihat .

Dinding pembatas pada area top floor , tinggi dinding 0.50 m dengan finishing penggunaan moulding

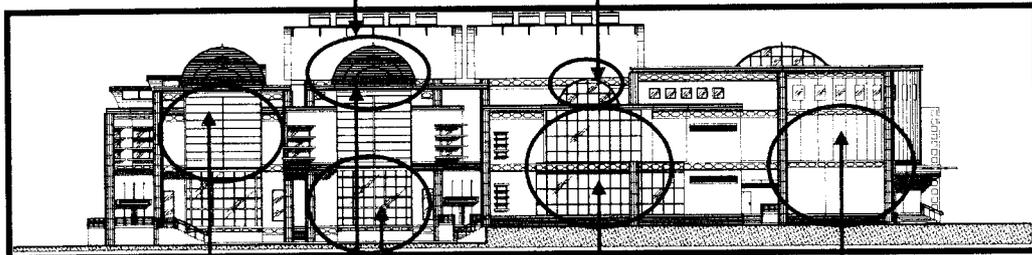
Atap dengan kombinasi material metal & glass . jenis atap metal lengkung . dinding pada atap menggunakan curtain wall yang mana berfungsi untuk memasukkan cahaya dari samping . R atap = 3.00 m

Ekspose balok baja jenis castela



atap deck metal

Atap skylight



Bidang transparent dengan penggunaan curtain wall

Bidang massif yang berbentuk lengkung

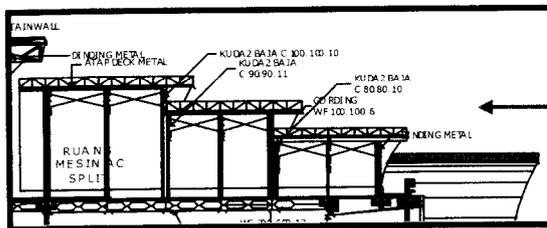
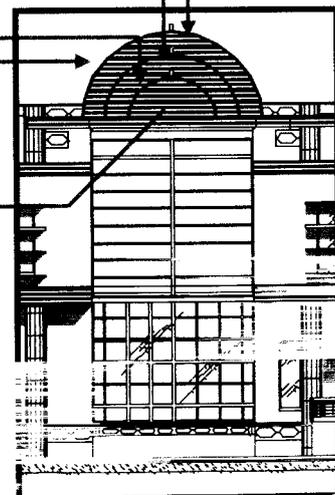
Bidang massif yang di cover dengan rangka metal

Konsep fasade samping

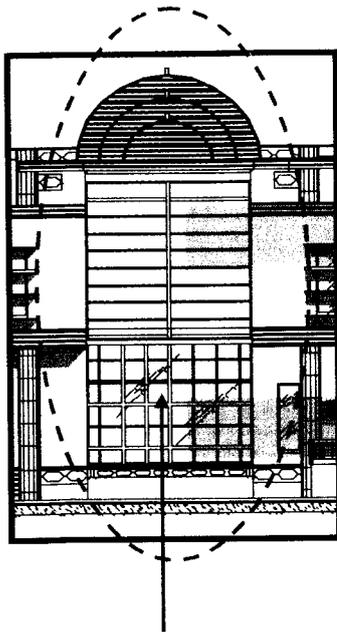
R = 4.00 m

R = 3.00 m

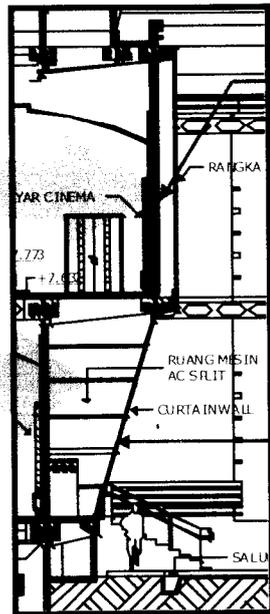
R = 2.00 m



penutup atap berbentuk kubah . bagian bagian kubah kubah ini menggunakan material aluminium . penutup cover peralatan mekanikal pada area top floor .



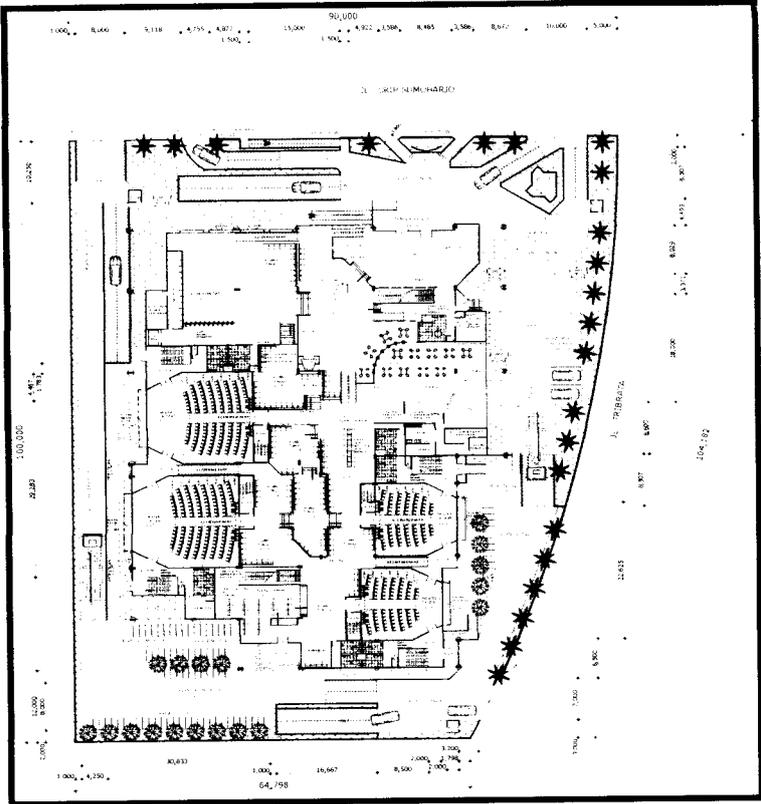
*Konsep fasade pada masing – masing ruang theater*



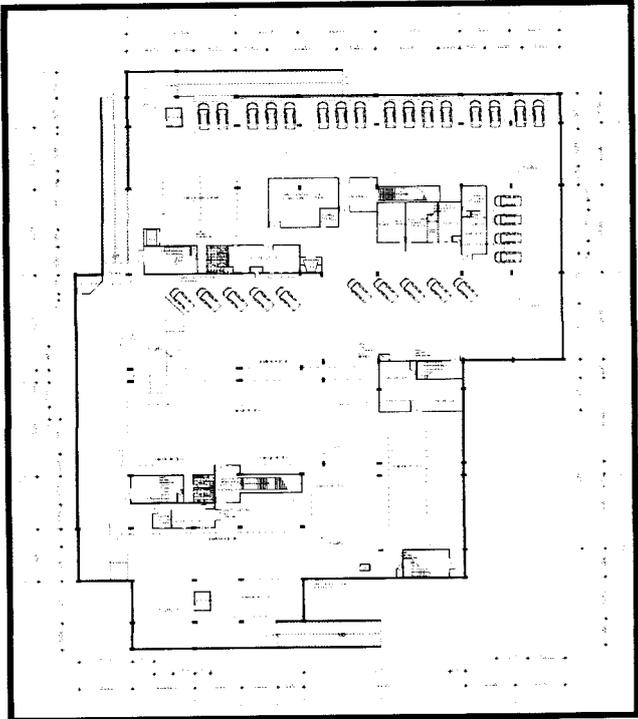
*Bidang dinding massif yang dicover dengan rangka metal horizontal yang berfungsi sebagai garis tekstur yang atraktif . finishing rangka metal warna crom*

*Penambahan dinding kaca / curtain wall pada area bidang massif berfungsi sebagai elemen penutup terhadap mesin AC split yang ditempel di dinding luar ruang theater .*

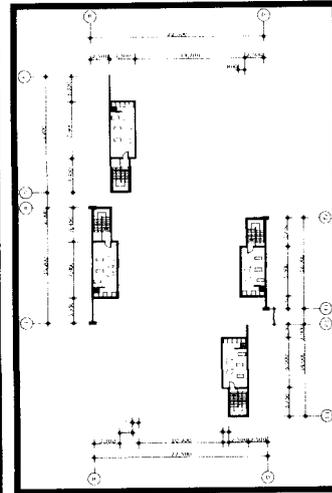
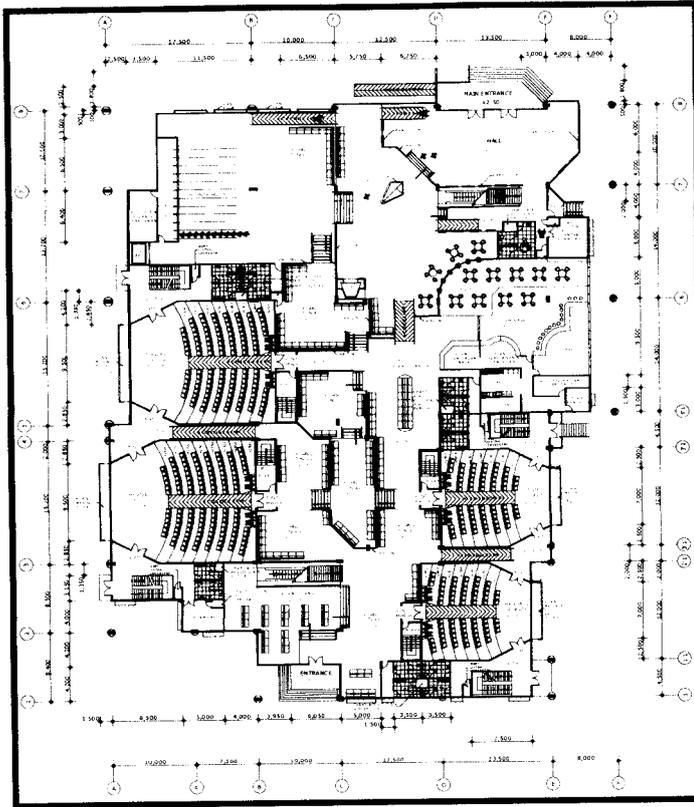
3.4. gambar yang dihasilkan selama proses studio :



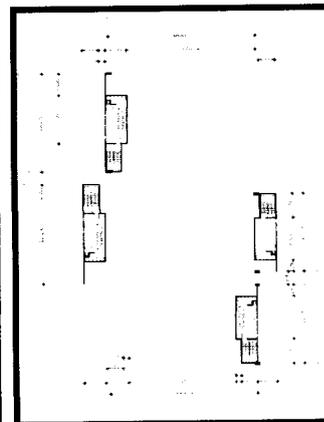
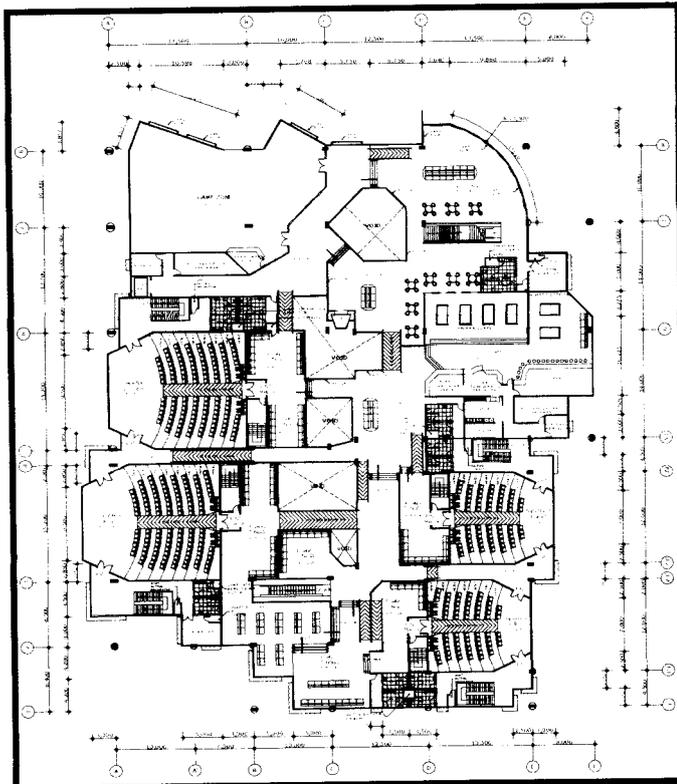
**SITE PLAN**



**DENAH BASEMENT**

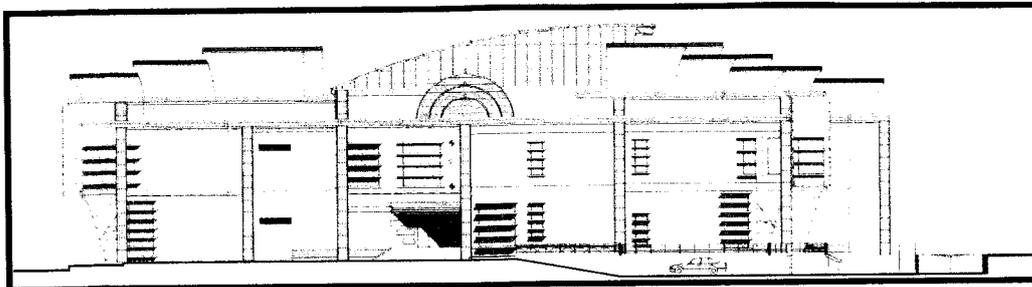


**DENAH LT 1**

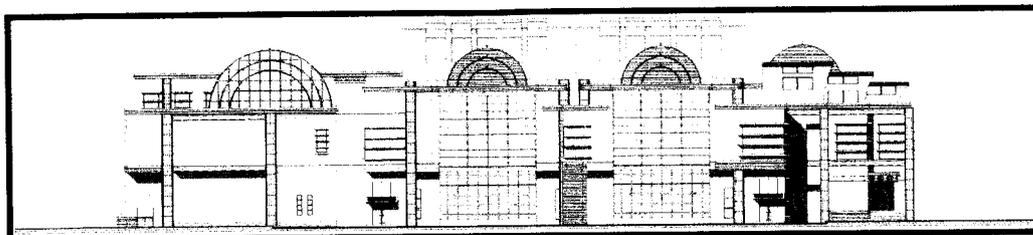


**DENAH LT 2**

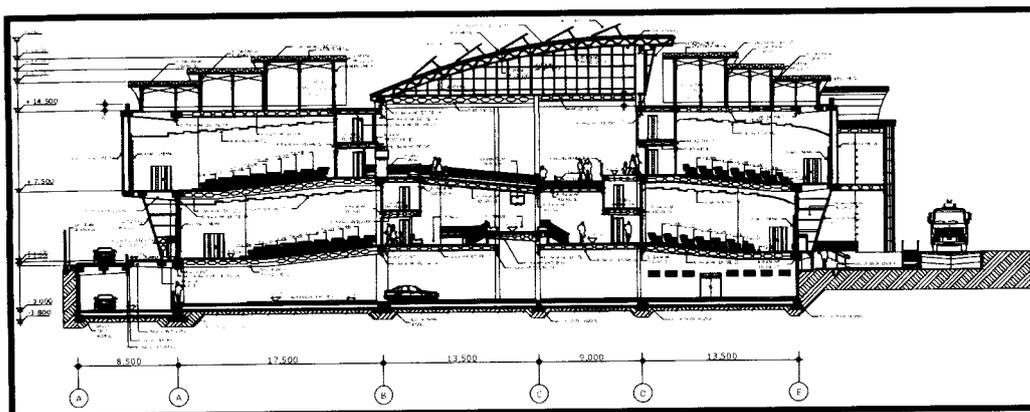




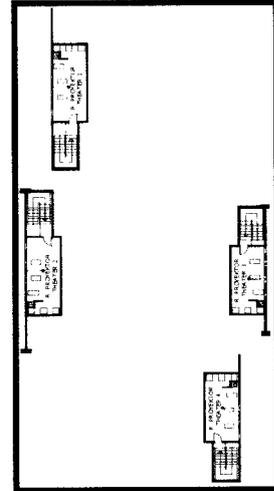
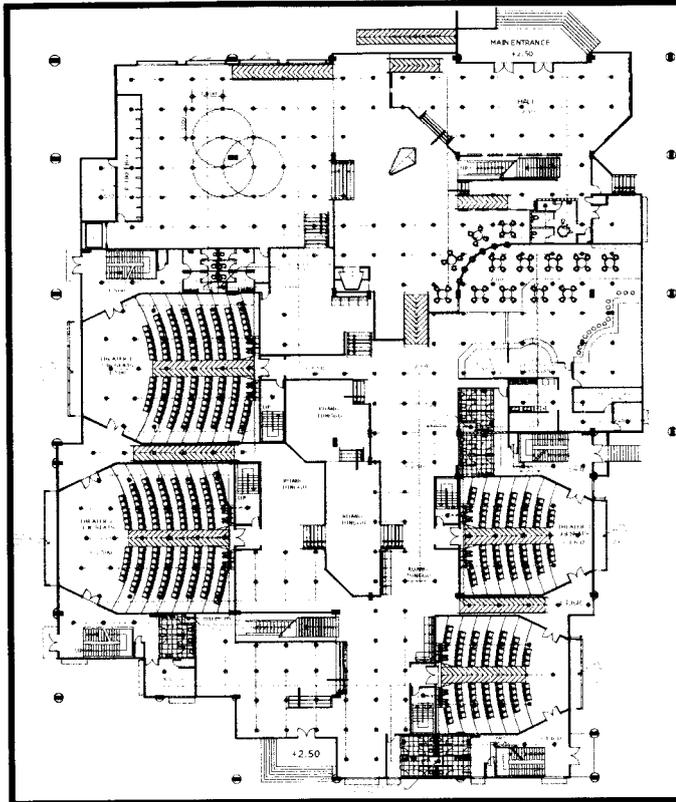
**TAMPAK SELATAN**



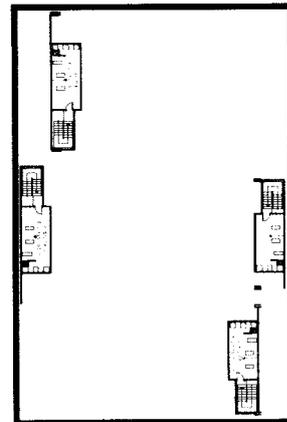
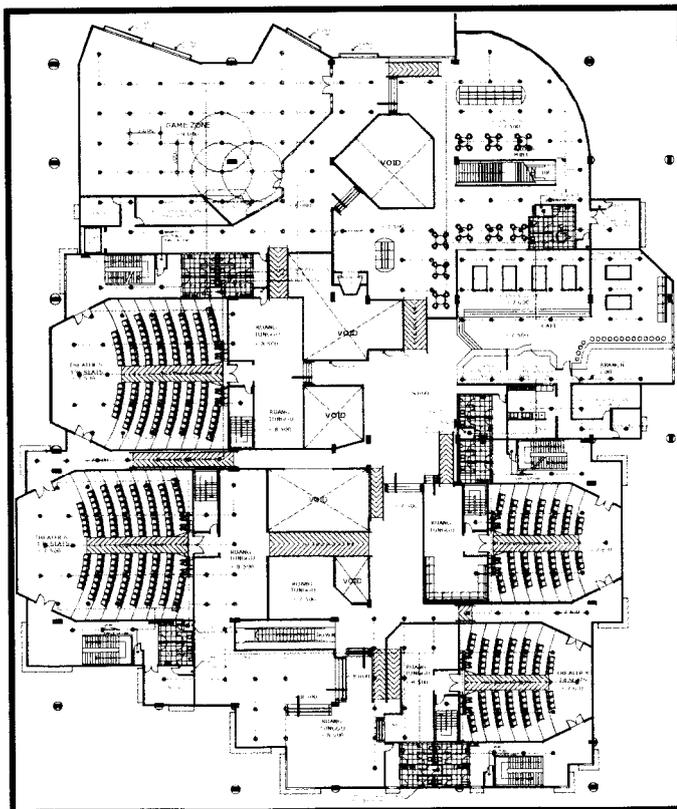
**TAMPAK BARAT**



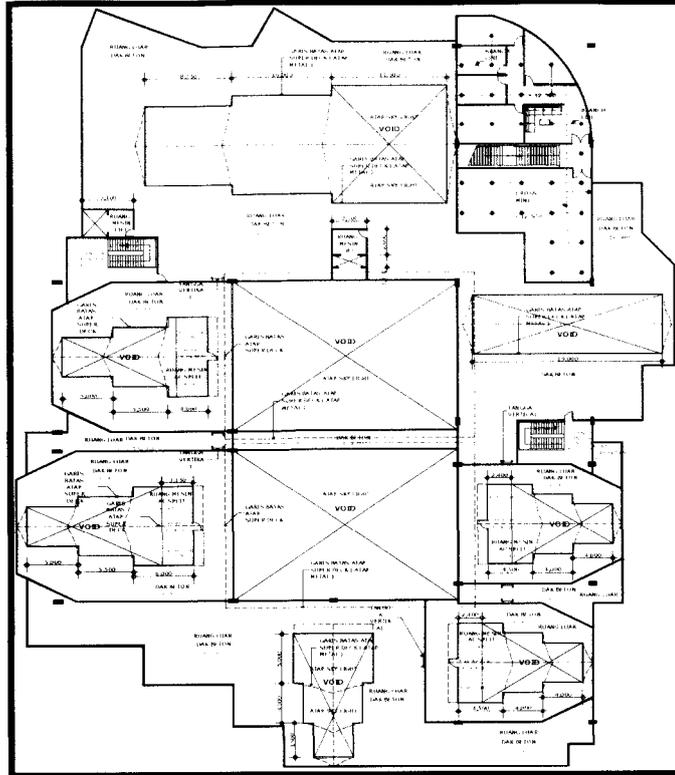
**POTONGAN A-A**



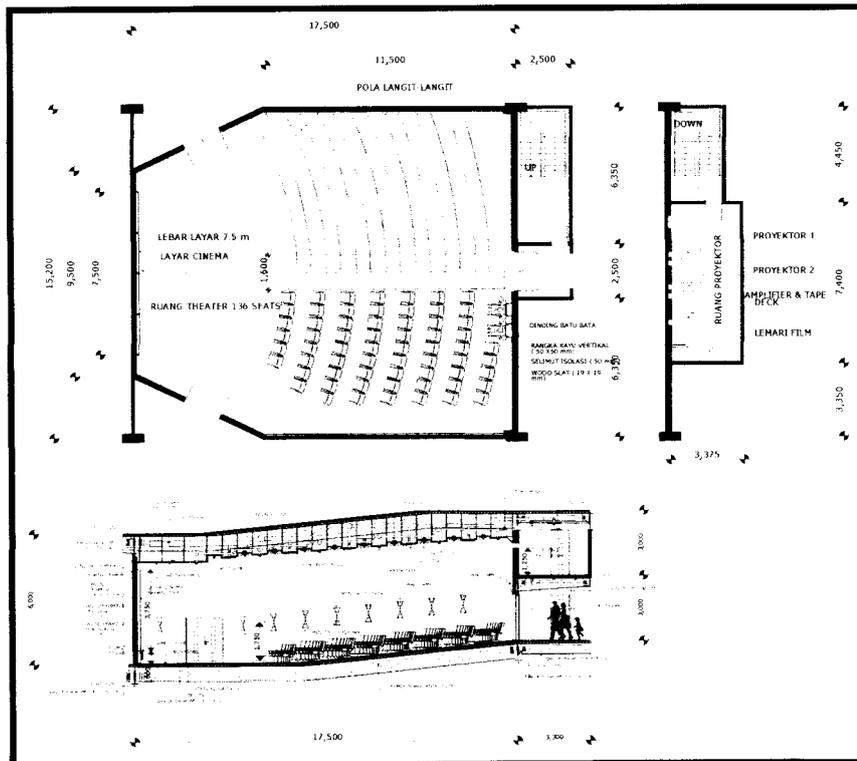
**RENCANA FIRE PROTECTION LT 1**



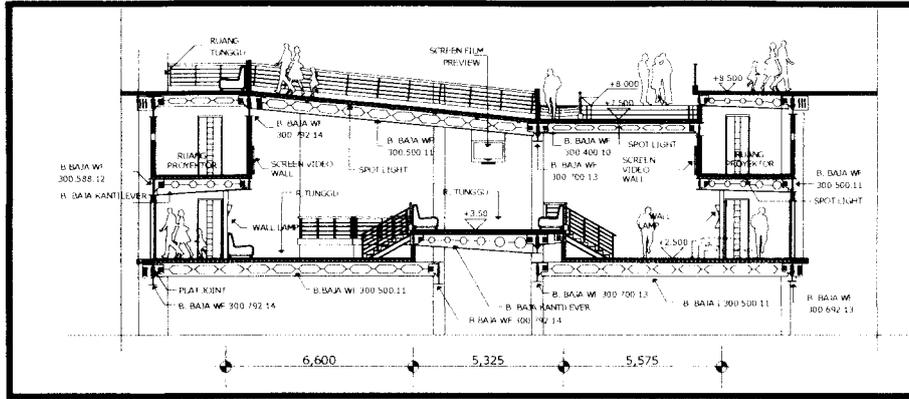
**RENCANA FIRE PROTECTION LT 2**



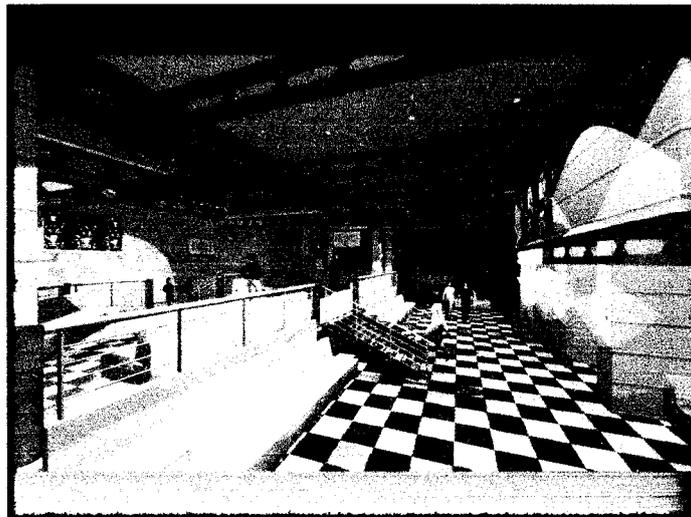
**RENCANA FIRE PROTECTION LT 3**



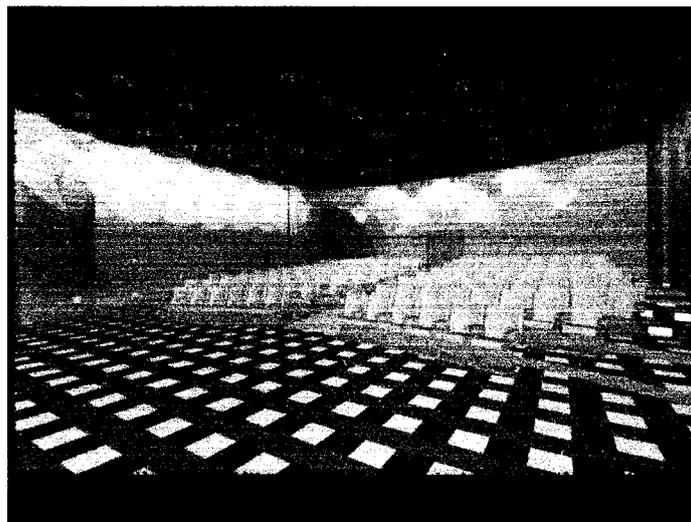
**DETIL DENAH & POT RUANG THEATER**



**DETIL POT RUANG SIRKULASI**



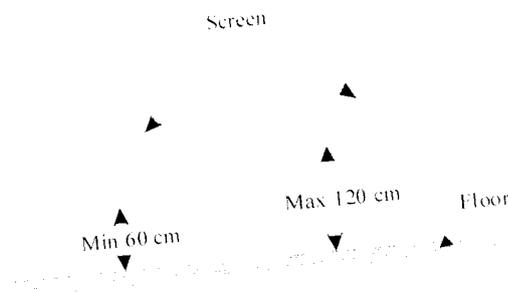
**PERSPEKTIF RUANG SIRKULASI**



**PERSPEKTIF RUANG THEATER**

### Penaataan tempat duduk di dalam theater film

Ini merupakan kebutuhan untuk menentukan ukuran tempat duduk dan jarak pandang terhadap layar . Untuk memberikan efek yang dramatis , permukaan layar harus sampai pada lantai / di bawah tempat duduk pada barisan pertama .



Gbr.5

Jarak layar terhadap lantai pada tempat duduk barisan pertama  
Sumber : Time Saver Standards

Kemiringan pada lantai tempat duduk harus juga dinaikkan untuk pandangan sejajar dengan layar . satu pandangan sejajar untuk memberikan pandangan yang maksimal ( sempurna ) yang berada diatas kepala penonton kepada barisan penonton yang ada di belakangnya . dua pandangan sejajar tidaklah ideal tapi cocok pada kemiringan landai . Dua pandangan sejajar dibuat lebih cocok dengan pengaturan tempat duduk untuk pandangan diantara penonton yang ada pada barisan di depannya .

Jarak minimum diantara deretan tempat duduk yaitu 85 cm dengan ketebalan sekitar 2,5 cm pada tempat sandaran tempat duduk . Untuk jarak 1 m diantara deretan tempat duduk, dapat menghasilkan perletakan tempat duduk secara berkelompok ( continental seating ) . Dengan susunan seperti ini akan memberikan kenyamanan dan tingkat keselamatan yang maksimal , karena adanya perletakan sirkulasi keluar dari dalam theater pada setiap kelompok deretan tempat duduk .

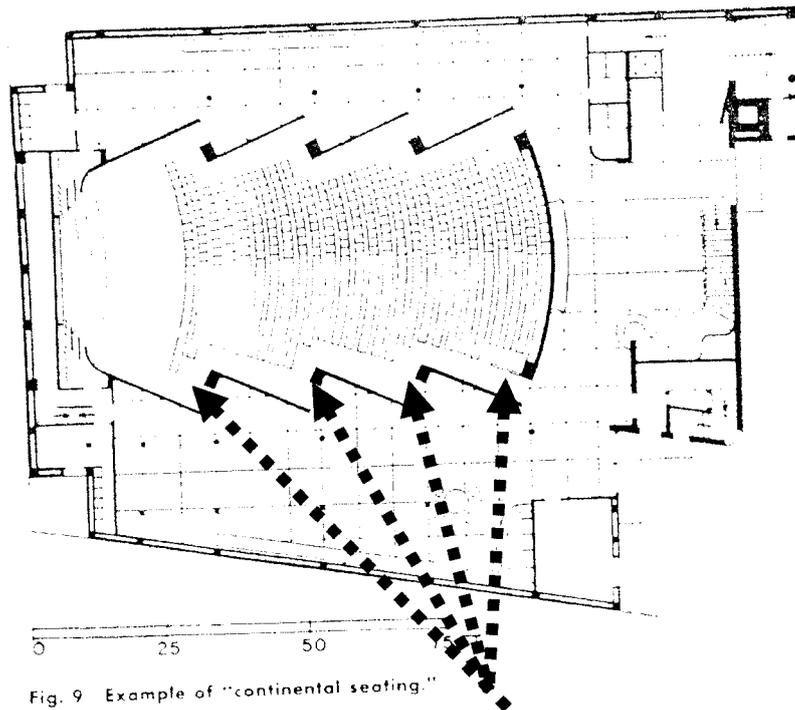
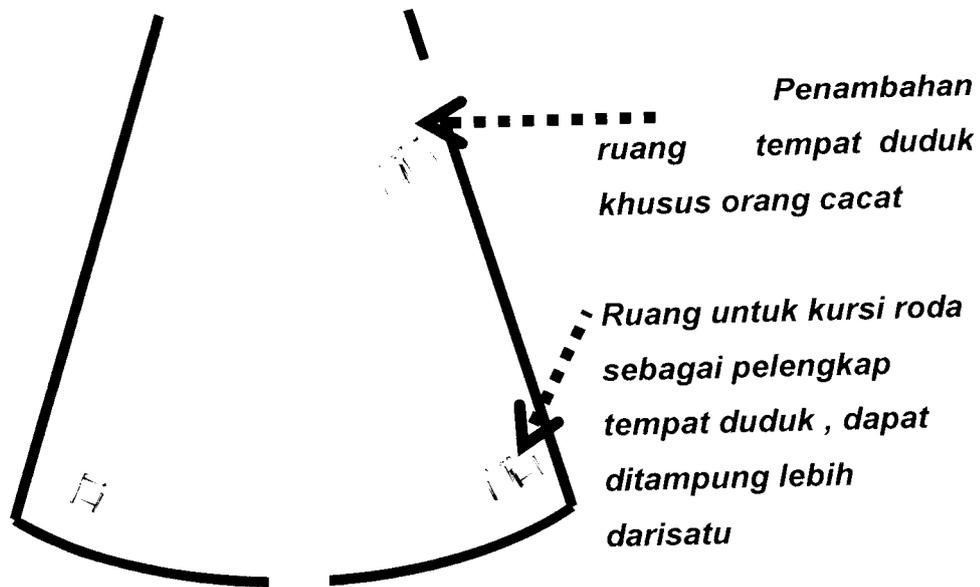


Fig. 9 Example of "continental seating."

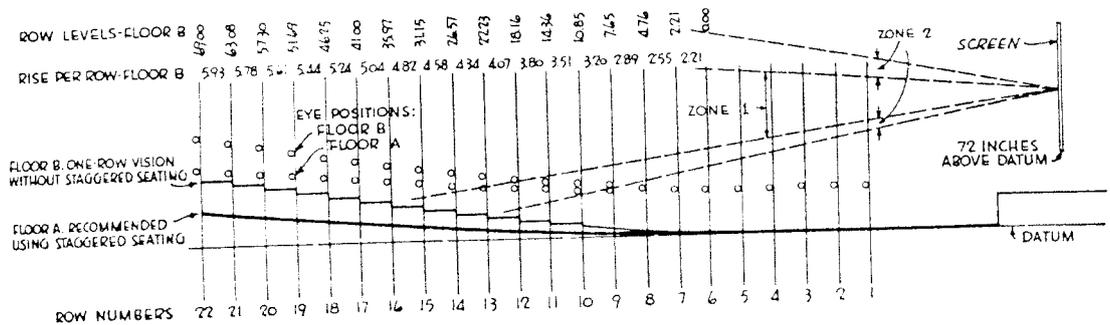
#### *Perletakan sirkulasi di dalam theater film.*

Selain itu fasilitas ruang untuk orang cacat ( *handicapped* ) sangat penting dalam perencanaan sebuah gedung bioskop , karena bentuk tempat duduk penonton serta fasilitas yang terdapat pada bangunan ini juga perlu diperhitungkan untuk para *handicapped* . Sehingga para *handicapped* dapat juga merasakan sebuah pertunjukan hiburan film di bioskop .



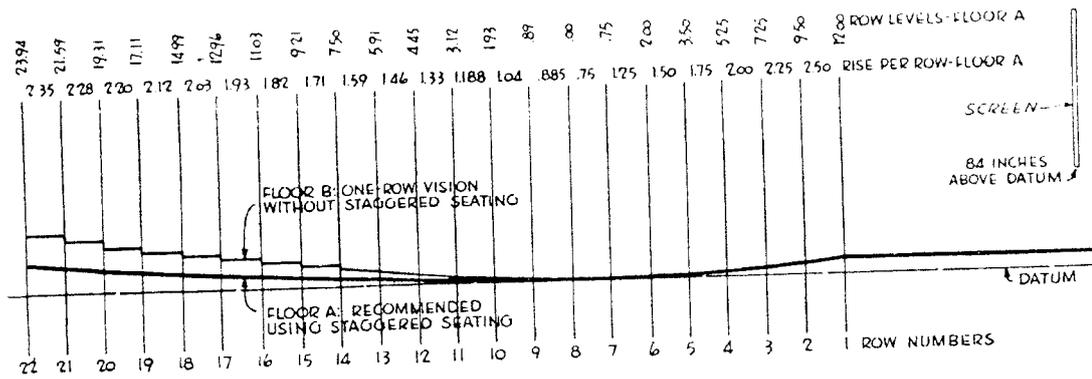
**Garis pandang**

Pada theater film dengan 22 baris kebelakang , ukuran layar 3.30 m high dan 4.50 m wide adalah baik untuk jarak pandang maksimum . oleh karena itu tempat duduk pada barisan pertama harus berjarak 4.50 m dari layar .

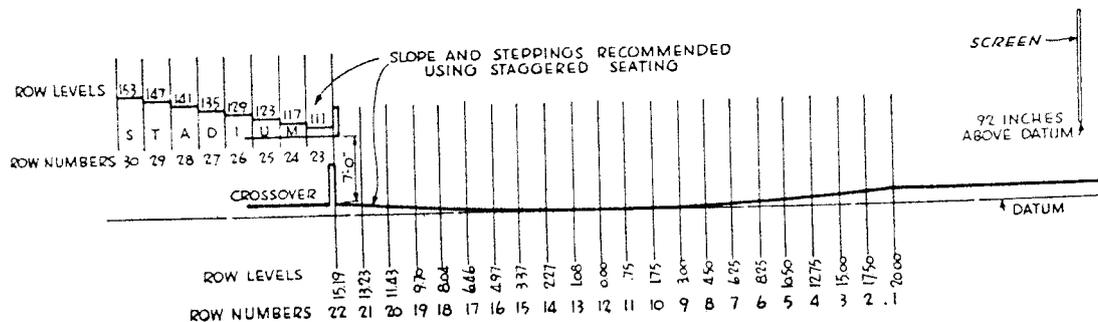


**Gbr .7 Single slope auditorium**

Pada permukaan yang miring dengan ukuran 90 cm lebih menurun terhadap layar , dan pada area tempat duduk memerlukan anak tangga yang dimulai pada baris ke 10 .



**Gbr . 8 Double slope auditorium .** Pada permukaan dasar atau permukaan yang miring dengan kedalaman terhadap layar kurang dari 90 cm dalam berbagai arah , 6 barisan pertama mendapatkan pandangan maksimal ke arah layar .



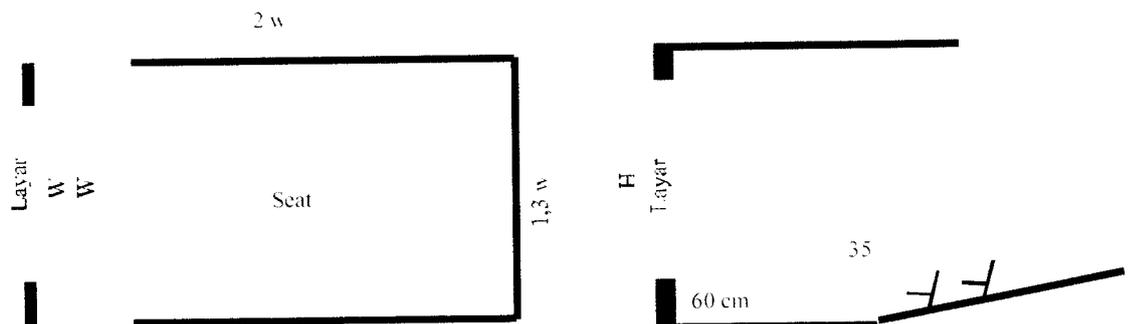
**Gbr . 9 Double slope auditorium with stadium .** Pada permukaan dasar atau permukaan yang miring dengan kedalaman terhadap layar kurang dari 90 cm dalam berbagai arah . Adanya koridor penghubung yang berada di bawah beberapa barisan pertama pada stadium / balkon .

Untuk mendapatkan garis pandang yang baik agar dapat menikmati sebuah pertunjukan film secara nyaman . Menurut Izenour ( 1977 ) , untuk merencanakan area pandang ( visual field ) yaitu diukur dalam posisi diam dimana diperlihatkan ketika kepala dan mata pada posisi tegak dan diam sama sekali . Dan menurut De Chiara ( edisi

ketiga , hal. 1246 ) , jarak antar dan tempat duduk pertama harus ditentukan perbandingan tinggi terhadap lebar ukuran layar proyeksi ( gambar 10 ) .

Kriteria – kriteria perancangan ruang pertunjukkan antara lain :

1. Rangkaian tempat duduk pertama tidak boleh dekat dengan layar . posisi ditentukan sebagai bentuk , sudut ditentukan oleh garis horizontal dari garis ujung gambar proyeksi ke mata penonton pada tempat duduk tidak lebih dari 35 derajat .
2. Jarak pandang maksimal tidak boleh lebih besar 2x lebar gambar yang diproyeksikan .
3. Lebar pada tempat duduk berubah – ubah dari 1x lebar gambar pada deretan 1 hingga 1,3x deretan tempat duduk paling belakang .



Gbr 10

Jarak minimum dari layar ke deretan tempat pertama  
( untuk ukuran layar = lebar jarak tempat duduk deretan pertama )

Sudut pandang antara penonton di belakang dengan penonton di depan tidak saling menghalangi , ditentukan oleh tinggi titik mata , lebar tangan tempat duduk dan kemiringan lantai guna memperoleh kondisi pandangan yang baik .

### **Layar bioskop**

Bahan dari permukaan layar pertunjukkan adalah dari plastik vynil dengan permukaan layar yang bersifat menyebar atau dengan lapisan permukaan untuk menambah pantulan cahaya . Untuk mendapatkan jenis layar yang akan dipakai dan besaran ruang , umumnya sebuah bioskop menggunakan film 35 mm dan 70 mm . Bila menggunakan film 70 mm membutuhkan layar yang lebih lebar maksimal 20 m dan jika menggunakan film 35 mm membutuhkan lebar layar maksimal 13 m .

### **Ruang proyektor**

Perletakkan ruang ini berada dibagian belakang tempat duduk , digunakan sebagai ruang proyeksi film. Untuk memproyeksikan film maka proyektor membutuhkan ruang terpisah , berupa ruang yang dilengkapi ruang pengatur cahaya , ruang baterai , ruang tempat distribusi suara dan listrik , ruang lampu sorot , gudang dan masing – masing mempunyai luas sekitar 18 – 25 m<sup>2</sup> .

### **Pencahayaan ruang bioskop**

Pada ruang pertunjukkan film terdapat 2 jenis lampu yaitu lampu sorot lampu hias . Keduanya harus dimatikan jika pertunjukkan film dimulai . Sistem pencahayaan juga diterapkan pada sistem pencahayaan darurat , yaitu dengan perletakan lampu pada pintu – pintu darurat dan anak tangga pada barisan tempat duduk .

## **Akustik ruang**

### **A. Persyaratan akustik ruang**

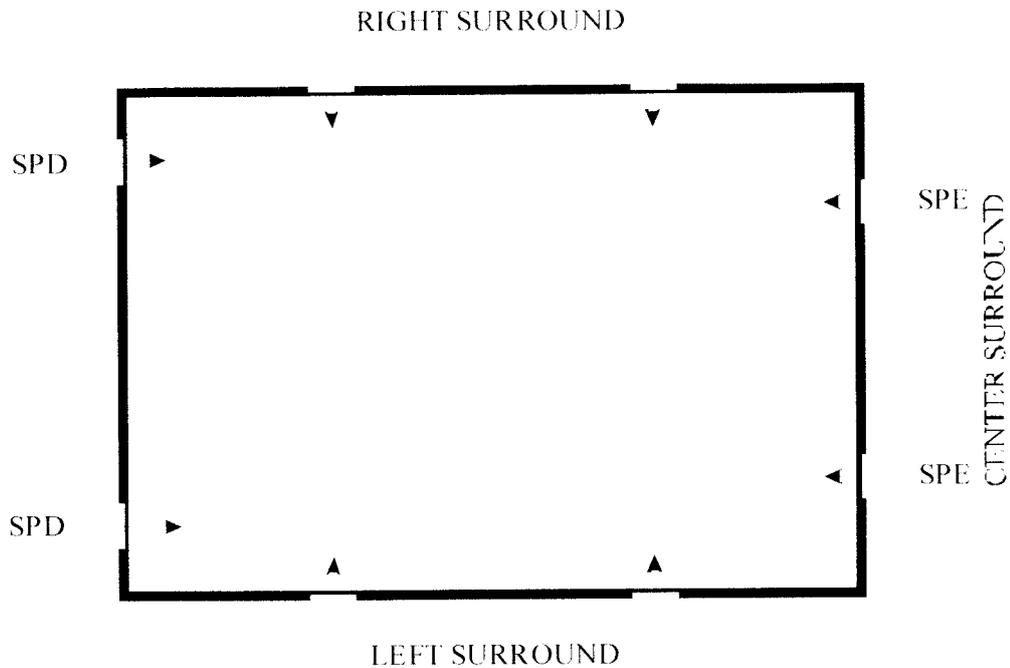
Menurut Doelle Leslie . L , persyaratan kondisi mendengar yang baik dalam suatu ruang yang besar adalah :

1. Harus ada kekerasan *loudness* yang cukup dalam tiap bagian ruang besar ( auditorium , theater , bioskop ).
2. Energi bunyi harus didistribusikan secara merata dalam ruang .
3. Ruang bebas dari cacat akustik , seperti gema , pemantulan yang berkepanjangan *long delayed reflection* , gaung , pemusatan bunyi , distorsi , bayangan bunyi dan resonansi ruang .
4. Bising dan getaran yang mengganggu pendengaran harus dikurangi cukup banyak dalam tiap bagian ruang .

Kondisi mendengar dalam tiap auditorium ( bioskop ) sangat dipengaruhi oleh pertimbangan – pertimbangan arsitektur seperti bentuk ruang , dimensi dan volume , letak batas – batas permukaan , pengaturan tempat duduk , kapasitas penonton , lapisan permukaan dan bahan – bahan untuk dekorasi interior .

### **B. Sistem pengaturan suara**

Sistem pengaturan suara yang digunakan adalah dengan sistem suara elektronik *loudspeakers* , yaitu penguat suara yang berfungsi sebagai alat untuk memperbesar suara yang berasal dari sumber bunyi ( film ). Dengan menggunakan sistem suara Dolby dapat menghasilkan suara yang spektakuler , karena suara yang ditimbulkan dengan sistem ini dapat terdengar stereo , maka seperti untuk film ukuran 70 mm yang menghasilkan gambar berukuran 36,5 m<sup>2</sup> menggunakan 5 jalur penguat suara pada bioskop .



### **Penyebaran sistem speakers**

SPE adalah *speakers special efek sound* , untuk suara – suara efek khusus seperti suara ledakan dsb . Perletakkan di belakang audience.

SPD adalah *speaker special dialog* yang ditimbulkan oleh bintang film yang ditayangkan .

### **C. Pengendalian bising**

Dalam merancang bangunan sinepleks , pengendalian bising merupakan factor yang harus diperhatikan . Karena bangunan sinepleks merupakan bangunan yang memiliki fungsi khusus dan membutuhkan suasana yang nyaman terhadap gangguan suara , baik disebabkan dari dalam bangunan atau di luar bangunan .

Untuk pengendalian bising dari dalam dapat dilakukan dengan cara :

1. Memberikan lapisan lantai yang lembut dengan karpet , gabus , karet .
2. Lantai dibuat mengambang .
3. Pemasangan anti getaran ( resilient ).
4. Pada dinding dan langit – langit diberi isolasi bunyi yang lembut .

Untuk pengendalian bising dari luar bangunan :

1. Bagian tenang dan bising harus dipisah .
2. pengadaan gundukan tanah pada tepi luar bangunan , untuk bisa menghalangi masuknya suara bising .
3. Pengadaan vegetasi di sekitar bangunan .

## DAFTAR PUSTAKA

- Doele leslie , Akustik lingkungan
- DPU . Petunjuk perencanaan bangunan dan lingkungan untuk pencegahan bahaya kebakaran
- Ernst Nuefert , Data Arsitek , jilid 2 edisi kedua , Erlangga 1989
- Ernst Nuefert , Data Arsitek , jilid 1 edisi 33 , Erlangga 1997
- Francis D.K. Ching , Arsitektur Bentuk Ruang Dan Susunannya , Erlangga 1999
- GPBSI , Dari gambar idoeop ke sinepleks , 1992
- G. Bernard Godfrey MICE, FIStructE . Multi Story Buildings In Steel . Second Edition .
- JOHN M. ECHOLS dan HASSAN SHADILY , An English – Indonesian Dictionary
- Joseph De Chiara & John Callender , Time Saver Standart Building Types
- Jogja cinema center “ aplikasi teknologi tinggi sebagai pembentuk citra bangunan / TA UII.
- Rhenald kasali , Bedah bisnis pengelolaan bioskop , [www.detik.com](http://www.detik.com)
- Radio Suara Amerika , Bioskop Digital , [www.google.com](http://www.google.com)
- R Sutrisno , Bentuk Struktur Bangunan Dalam Arsitektur Modern, Gramedia 1984
- Sinepleks sebagai sarana komersial dan festival film di Yogyakarta / TA UII.
- Sinema Theater Imax Di Yogyakarta / TA UII