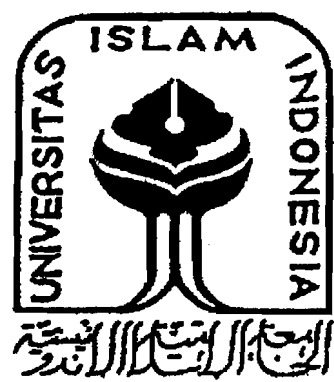


PEPUSTAKAAN FTSP UII
 HADIAH/BELI
 TGL. TERIMA : 14 Mei 2006
 NO. JUDUL : 001796
 NO. INV. : S20001796001
 NO. BOKOR :

TUGAS AKHIR

SINEPLEKS DI YOGYAKARTA

K.
 711 558
 wit
 S
 1



vii, 66. : bil. lamp. : 38

Disusun Oleh :

NUR ALAM WITONO
 00 512 077

Perancis
 fos. kelas
 sinepleks - jyo

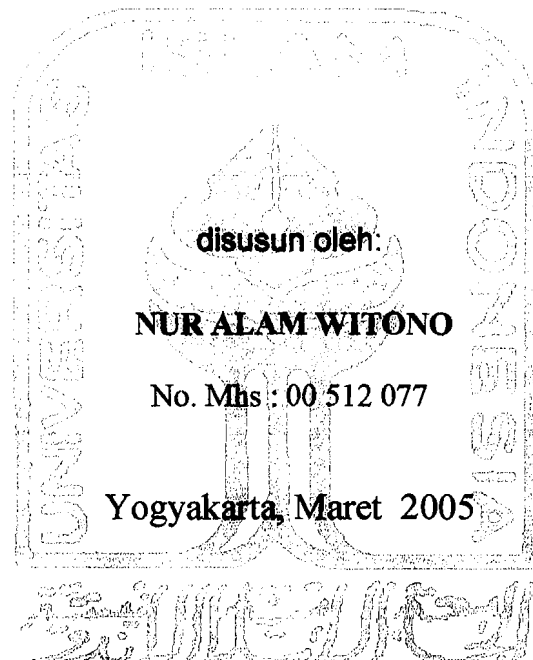
**JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
 YOGYAKARTA
 2005**

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN TUGAS AKHIR

SINEPLEKS DI YOGYAKARTA

CINEPLEX IN YOGYAKARTA



MENGETAHUI
Ketua Jurusan Arsitektur


Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch

MENYETUJUI
Dosen Pembimbing


Ir. Ahmad Saifudin, MM., MT

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

Kata Pengantar

Bismillahirrohmanirrohim

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Syukur alhamdulillah saya panjatkan kehadiran Allah SWT, yang maha pengasih dan maha penyayang atas segala karunia dan petunjuknya, sehingga penulis dapat menyelesaikan salah satu tahapan tugas akhir dengan judul Sinepleks di Yogyakarta sebagai salah satu syarat menyelesaikan perkuliahan di Jurusan Arsitektur. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.

Segala pembahasan dan penyusunan dalam laporan ini, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, karenanya penulis menerima kritik dan saran yang diberikan demi kesempurnaan pada tahap selanjutnya. Dengan hati yang tulus, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT zat yang maha sempurna, atas segala karunia dan petunjuknya.
2. Nabi Muhammad SAW, sang penerang bagi umat manusia.
3. Papa dan mamaku yang selalu memberikan do'a, restu, serta dukungan tiada henti. Adik-adikku yang terus memberikan semangat.
4. Bapak Ir. Revianto Budi santosa, M. Arch selaku ketua jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Ir. Ahmad Saifudin, MM., MT selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah banyak sekali membantu kami selama ini.
6. Ibu Ir. Etik Mufida, M. Eng dan Bapak Ir. Ilya fajar selaku dosen penguji dan dosen tamu yang telah banyak memberikan saran dan kritik.
7. Bapak Ibu Dosen jurusan Arsitektur yang telah banyak memberikan ilmunya pada kami.

8. Orang yang selalu memberikan semangat, pengertian, inspirasi, do'a, dan yang selalu dekat di hatiku Titin terima kasih atas perhatian dan dukungannya selama ini.
9. Teman-temanku dan sahabatku seperjuangan di Banteng: Ubay , Weida "Gapluk", Meyer, Paijo "Soto", Johan "Punk pop sweet", Adit "Preketek", Mencho, Sigit "Mongol", dan Tin "Manis" terima kasih atas dukungannya.
10. Bagas "Silcot", Arief "Kuncung", Mashuri, Tato "uya kuya"02, dan Rege "Egy" di jakarta terima kasih atas bantuannya.
11. Teman-teman di studio Punky, Ardhiyansyah "Bhojek"99, Yongky "kecap"99, Toufik 99, Ayik 99, Jimmy 99, Andi "kakek", Hanif, Hendry "jendrik".
12. Anak-anak komunitas skateboard "Ulil Albab"
13. Teman-teman satu Bimbingan.
14. Teman-teman Arsitektur 2000.
15. Dan teman-temanku yang tidak dapat disebutkan satu-satu, thank's bro..

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amien..

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, Maret 2005

Penulis

Nur Alam Witono

DAFTAR ISI

Halaman judul.....	i
Lembar pengesahan.....	ii
Kata pengantar.....	iii
Daftar Isi.....	vi
Abstraksi.....	vii

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan.....	1
1.2 Studi Literatur.....	4
1.2.1 Cinema 21 Semanggi, Jakarta.....	4
1.2.2 Cinema 21 Pondok Indah, Jakarta.....	6
1.2.3 Century 16, Amerika Serikat.....	8
1.2.2 Kesimpulan Dari Studi Literatur.....	9
1.3 Rumusan masalah.....	10
1.4 Tujuan dan sasaran.....	10
1.4.1 Tujuan.....	10
1.4.2 Sasaran.....	10
1.5 Strategi Solusi.....	11
1.6 Penyelesaian Masalah.....	15
1.7 Sistematika Penulisan.....	17
1.8 Kerangka Berfikir.....	18
1.9 Analisa.....	19
1.10 Site.....	22

BAB II

ANALISA DAN GAGASAN RANCANGAN

2.1 Tinjauan Bioskop.....	26
2.2 Pengertian Bioskop.....	26

2.3 Latar Belakang Objek.....	27
2.4 Permasalahan.....	27
2.4.1 Rumusan masalah.....	27
2.4.2 Sasaran.....	27
2.5 Analisa dan Gagasan Rancangan.....	28
2.5.1 Karakter bioskop.....	28
2.5.2 Karakteristik kebutuhan ruang bioskop.....	30
2.5.3 Analisa ruang.....	34
2.5.4 Tinjauan site.....	41

BAB III

PENGEMBANGAN DESAIN

3.1 Situasi.....	47
3.2 Site Plan.....	48
3.3 Denah.....	50
3.4 Layout Ruang.....	54
3.5 Tampak Bangunan.....	56
3.6 Potongan dan detil.....	57
Daftar Tabel.....	64
Revisi.....	66
Daftar Pustaka.....	68

SINEPLEKS DI YOGYAKARTA

CINEPLEX IN YOGYAKARTA

Oleh

Nur Alam Witono

00 512 077

Dosen Pembimbing :

Ir Ahmad saifudin, MM., MT

ABSTRAKSI

Daya tampung penonton yang maksimal, kenyamanan audio visual yang tinggi, dan fasilitas pendukung sebagai sarana hiburan yang lengkap. Merupakan faktor pendukung dibangunnya sinepleks di Yogyakarta. Dengan jumlah penduduk yang terus meningkat tiap tahun serta jumlah pelajar dan mahasiswa yang besar merupakan pangsa pasar potensial bagi keberadaan bisnis hiburan di Yogyakarta.

Sinepleks sebagai area komersial yang mengutamakan keuntungan menjadikan bangunan harus mampu mendukung usaha tersebut. Permasalahan yang diangkat adalah Mencari optimalisasi jumlah dengan tetap mempertahankan kenyamanan visual yang tinggi, jalur sirkulasi yang tidak jelas, sehingga menyebabkan kebingungan dan bioskop sebagai sarana hiburan yang memadai, mampu memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengunjung.

Penyelesaian masalah tersebut dengan dengan simulasi dan perhitungan tertentu sehingga memperoleh alternatif desain yang terbaik .

Alternatif desain bentuk dan penataan modul teater sinema yang terbaik akan di masukan kedalam site di area bekas bioskop Empire dan Regent .

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Film adalah suatu alat untuk mengungkapkan berbagai rasa dari pembuatnya, mencakup ekspresi dan imajinasi yang akan di sampaikan, karena merupakan media audio visual elektronik¹.

Untuk menampilkan karya-karya sebuah film diperlukan suatu ruangan yang memadai sehingga orang dapat menikmatinya dengan jelas. Gedung bioskop merupakan salah satu wadah yang dapat menampung pengunjung dengan skala besar yang ingin menikmati karya-karya film yang disajikan. Akan tetapi sifat bioskop itu sendiri merupakan sebuah usaha yang komersil dengan sifat bersaing. Dan kesuksesan dari suatu sinema atau bioskop komersial tergantung pada kemampuan untuk mempresentasikan film-film yang bermutu dengan cara yang efektif, menghasilkan pengunjung yang maksimal dengan harga tiket masuk yang akan menjamin keuntungan yang memadai. Keberhasilan reproduksi dari hasil *sound effect* dan semua kenyamanan akan memberikan kesempatan kepada mereka untuk memberikan perhatian penuh terhadap penampilanya².

Jumlah penduduk di Daerah Istimewa Yogyakarta, rata-rata mengalami kenaikan 0,72 persen³. Dari data Sensus Penduduk Tahun 2000, penduduk Kotamadya Yogyakarta berjumlah 396,7 ribu jiwa dengan luas area 32,5 km². Apabila di perbandingkan dengan luasnya, Kodya Yogyakarta menjadi daerah terpadat di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, yakni dengan 12.206,5 jiwa per kilometer persegi (kepadatan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta pada tahun yang sama sebesar 979,5 jiwa per kilometer persegi). Dengan penduduk

¹ Garin Nugroho, 2001, hal.9

² Joseph de chiara, Time Saver Standart Building Types, hal.1246

³ BPS (Badan Pusat Statistik)

kota Yogyakarta yang padat, maka kebutuhan akan fasilitas hiburan juga makin meningkat.

Dalam bidang pendidikan, perkembangan yang ada semakin mengukuhkan predikat kota Yogyakarta sebagai kota pendidikan⁴. Jumlah pelajar dan mahasiswa di Daerah Istimewa Yogyakarta mengalami kenaikan setiap tahunnya, seiring dengan bertambahnya populasi penduduk.

Menurut Sensus Penduduk 1999, dari jumlah keseluruhan penduduk Kodya Yogyakarta, terdapat kelompok siswa Sekolah Dasar sebanyak 12,03% (47.742 jiwa), kelompok siswa Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama Sebanyak 5,84% (23.161 jiwa), dan kelompok siswa Sekolah Menengah Umum sebanyak 6,14% (24.357 jiwa). Belajar merupakan kewajiban pelajar dan mahasiswa, namun sebagai manusia mereka juga memiliki kebutuhan akan rekreasi dan hiburan sebagai penghilang stress atau refreshing⁵. Jumlah pelajar dan mahasiswa yang cukup besar merupakan pangsa pasar yang potensial bagi bisnis hiburan di Yogyakarta.

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

Selama 25 tahun periode pembangunan (PJP I), rata-rata pertumbuhan ekonomi Kotamadya Yogyakarta sebesar 5,73% pertahun. Berdasarkan harga yang berlaku, PDRB per kapita pada tahun 1972 sebesar Rp 50.937,00 telah meningkat menjadi Rp 1.867.000,00 pada akhir periode PJP I (1993)⁶. PDRB per kapita kota Yogyakarta berdasarkan harga yang berlaku tahun 1994 sampai tahun 2000 tetap mengalami kenaikan, walaupun pada tahun 1998 mengalami krisis ekonomi. Hal ini menunjukkan meningkatnya kebutuhan dan pengeluaran masyarakat Yogyakarta terhadap sektor jasa, yang meliputi pendidikan, hiburan dan kesehatan.

⁴ Profil Yogyakarta, Panduan Yogyakarta Tahun 1995, hal 24

⁵ Kota Miskin Hiburan, Kompas, 12 Maret 2003

⁶ Profil Yogyakarta, Panduan Yogyakarta Tahun 1995, hal 23

Di Yogyakarta pernah ada beberapa bioskop yang memiliki jaringan cukup besar diantaranya Bioskop Empire 21 yang memiliki 7 buah teater dan Bioskop Regent 21 yang memiliki 4 buah teater, namun pada tahun 1999 kedua bioskop tersebut mengalami musibah kebakaran. Ketika Bioskop Regent 21 terbakar mengakibatkan 15 orang tewas⁷. Kejadian itu merupakan bencana yang menimbulkan kerugian bagi jiwa manusia, harta benda dan lingkungan.

Bioskop di Yogyakarta dari tahun ke tahun jumlahnya terus berkurang, ditambah dengan tutupnya Bioskop Empire 21 dan Bioskop Regent 21 akibat musibah kebakaran. Jika pada tahun 1994 layar bioskop yang beroperasi di Indonesia 2.292 buah dengan sekitar 350 layar di antaranya masuk grup 21, maka pada tahun 1998 yang beroperasi tinggal 1.143 layar⁸. Dari data yang diperoleh pada tahun 1990 jumlah layar bioskop di Yogyakarta berjumlah 95 buah⁹. Dan saat ini di Yogyakarta dari sekitar 20 layar, yang beroperasi hanya ada 3 layar saja¹⁰, yaitu Bioskop Permata, Indra dan Mataram. Hal tersebut diatas memperlihatkan minimnya sarana hiburan berupa pertunjukan film di Yogyakarta.

Kondisi bangunan bioskop yang beroperasi di Yogyakarta dari bentuk bangunan balk dari eksterior maupun interior sangat memperhatikan¹¹. Selain tempatnya tidak nyaman film yang diputar pun ketinggalan jaman, ditambah kurangnya fasilitas pendukung yang memadai. Sehingga pengunjung pun malas untuk datang.

Di Yogyakarta pernah ada bioskop dengan jaringan cukup besar, namun terbakar dan mengakibatkan korban jiwa. Sedangkan bioskop di Yogyakarta dari tahun ke tahun jumlahnya semakin menurun. Kondisi bangunan bioskop yang masih beroperasi baik dari interior dan eksterior bangunan sangat memperhatikan.

Kondisi tersebut diatas menunjukkan perlunya fasilitas hiburan terutama hiburan film di Yogyakarta. Untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan

⁷ Korban Regent Ancam ke Pengadilan, Bemas, 17 November 1999

⁸ D Marjono, Kompas, 21 Juni 1998

⁹ Jumlah Bioskop di Indonesia Tahun 1990, GPBSI

¹⁰ Bioskop, Konsumsi, Siasat, Kompas, 2 Juni 2004

¹¹ Kisah Bioskop kelas 2 di Yogyakarta, Kompas, 2 Juni 2004

fasilitas hiburan, seiring dengan pertumbuhan penduduk dan ekonomi yang terus meningkat.

1.2. STUDI LITERATUR

1.2.1. Cinema 21 Semanggi, Jakarta

Konsep bangunan

Sinepleks ini menjadi satu berada dalam pusat perbelanjaan Plaza Semanggi. Di daerah pusat perkantoran dan perekonomian Jakarta selatan.

Teater

Sinepleks tersebut memiliki 3 teater dengan kapasitas sekitar 150 tempat duduk setiap teaternya.

Kenyamanan Visual Dalam Teater

Bentuk rangkaian kursi tidak lagi konvensional dan berusaha mengikuti sudut pandang penonton, hal ini terlihat pada 3 deret rangkaian kursi yang terdepan bentuknya melengkung. Begitu juga dengan layar bentuknya melengkung untuk mengoptimalkan kenyamanan visual penonton. Tetapi bentuk seperti ini akan mengurangi kapasitas tampung maksimal dari ruang teater, dibandingkan apabila menggunakan sistem yang konvensional. Hal ini disebabkan kursi-kursi penonton yang dikurangi, untuk menghasilkan bentuk rangkaian kursi yang mampu memberikan kenyamanan visual lebih baik.

Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang jelas antara kenyamanan visual penonton dengan daya tampung ruang teater.



Pola Distribusi Penonton Keluar

Sinepleks ini memiliki 2 pola distribusi penonton keluar yaitu, kembali ke dalam Plaza Semanggi atau ke dalam area parkir. Pola sirkulasi ini kurang maksimal apabila digunakan sebagai jalur evakuasi musibah kebakaran, karena sifatnya yang menyatu dengan bangunan lain dan tidak ada jalur langsung keluar bangunan. Waktu evakuasi penonton akan lebih lambat di banding bila menggunakan pola distribusi langsung keluar bangunan. Dari data diatas terlihat pentingnya jalur distribusi keluar bangunan yang cepat dan efisien, terhadap keselamatan penonton di dalamnya.

Fasilitas



Bangunan ini memiliki loby dengan fasilitas yang cukup lengkap seperti Food court dan Video game sebagai sarana hiburan dan rekreasi tapi sangat disayangkan tidak adanya sofa atau tempat duduk, sehingga pengunjung yang hanya diberikan pilihan apakah mau bermain game atau berdiri. Akibatnya sering pengunjung dari pada menunggu lebih baik pergi ke area lain dalam plaza Semanggi, seperti café, restoran, took buku dll.

Selain itu Video game juga mengakibatkan kebisingan bagi pengunjung yang menunggu, karena letaknya yang berdekatan dengan Lobby. Dapat disimpulkan bahwa perlu adanya kelengkapan fasilitas pendukung, tetapi dengan penataan yang saling mendukung sesuai dari jenis fasilitas yang diberikan.

1.2.2. Cinema 21 Pondok Indah, Jakarta

Konsep bangunan

Sinepleks ini menjadi satu dengan pusat perbelanjaan Pondok Indah Mal. Dan menjadi sarana hiburan film di dalam Pondok Indah Mal.

Teater

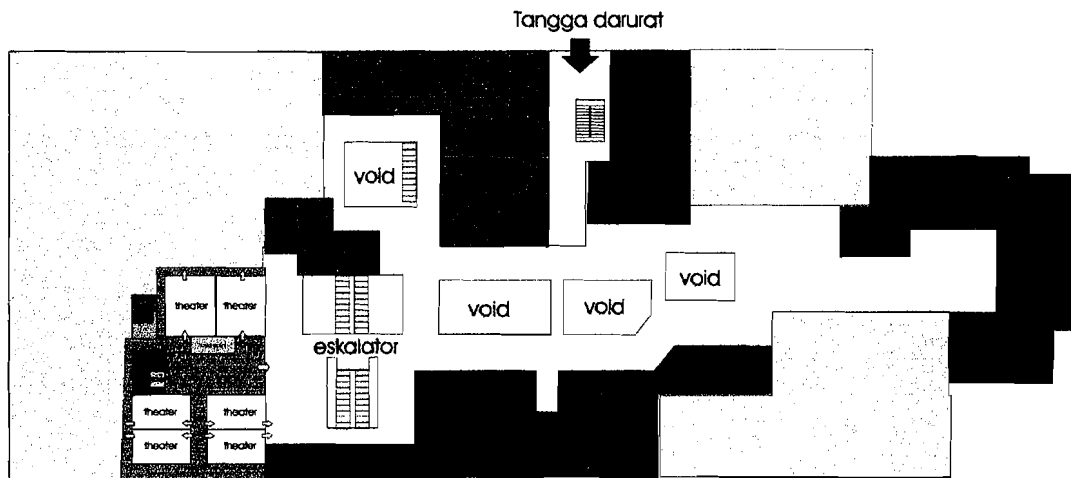
Sinepleks tersebut memiliki 6 teater dengan kapasitas sekitar 150 tempat duduk setiap teaternya.

Kenyamanan Visual Dalam Teater

Pada bangunan ini bentuk rangkaian kursi hampir tidak jauh berbeda dengan yang dimiliki oleh Cinema 21 Semanggi. Dimana bentuknya berusaha memaksimalkan kenyamanan visual penonton. Begitu juga dengan layar bentuknya melengkung, karena pertimbangan sudut pandang penonton. Tetapi bentuk seperti ini akan mengurangi kapasitas tampung maksimal dari ruang teater, dibandingkan apabila menggunakan sistem yang konvensional. Di dalam studio teater pertimbangan kenyamanan visual akan ikut berpengaruh optimalisasi jumlah kapasitas penonton.

Pola Distribusi Penonton Keluar

Sinepleks ini memiliki pola distribusi penonton keluar yang tidak efektif, karena sifatnya yang menyatu dengan bangunan lain dan tidak ada jalur langsung keluar bangunan. Akses keluar penonton melewati lobby dan atau langsung ke dalam mal. Sehingga jalur keluar darurat mengandalkan, jalur keluar darurat milik Pondok Indah Mal. Jalur sirkulasi penonton keluar yang kembali melewati lobby, dirasa sangat tidak efektif dan tidak aman. Karena bisa menyebabkan lobby menjadi penuh sesak, karena pertemuan antara kelompok penonton yang ingin keluar dan penonton yang ingin masuk. Selain itu bila terjadi situasi gawat darurat sangat mungkin penonton yang ingin keluar akan kebingungan. Sedangkan sinepleks adalah sarana hiburan yang bersifat masal sehingga perlu akses keluar yang cepat dan aman apabila terjadi musibah kebakaran atau bencana alam, dengan begitu korban jiwa dan cedera dapat diminimalisir hingga nol. Jalur distribusi penonton keluar dan entrance bangunan yang memiliki akses yang sama, akan menyebabkan kebingungan dan kemacetan pada titik pertemuan keduanya.



Denah Pondok Indah Mall

Fasilitas



Bangunan ini memiliki loby dengan kapasitas yang cukup lengkap seperti Food court dan dilengkapi sofa sebagai tempat duduk untuk pengunjung yang menunggu, selain itu loby juga dilengkapi screen tv yang menayangkan cuplikan film-film

yang akan ditayangkan hal ini sangat bagus dilihat dari segi promosi. Hal ini ternyata cukup efektif untuk memanjakan pengunjung yang datang dan menunggu, hal ini terlihat dari ramainya Ruang tunggu. Hal ini menunjukkan bahwa kelengkapan fasilitas pendukung juga mempengaruhi antusias calon penonton untuk datang dan menyaksikan film.

1.2.3. Century 16, Amerika Serikat

Konsep bangunan



Bangunan ini berdiri sendiri tidak menjadi satu dengan bangunan lain seperti Mall atau Perkantoran. Bangunan ini berdiri dan memiliki kompleks sendiri sebagai tempat hiburan dan sarana rekreasi.

Pola Distribusi Penonton Keluar

Jalur sirkulasi yang dimiliki bangunan ini cukup efektif, terlihat bahwa entrance bangunan dan exit way memiliki jalur tersendiri. Sedangkan jalur distribusi



penonton keluar bangunan juga jelas dan langsung keluar bangunan. Bila dilihat dari segi keamanan bangunan ini sangatlah bagus. Jalur sirkulasi yang jelas dan efektif meningkatkan keamanan bangunan terhadap bahaya kebakaran.

Teater

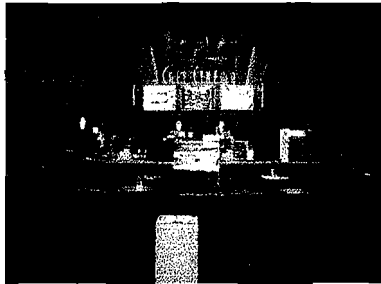
Jumlah teater pada bangunan memiliki 16 teater . Dengan kapasitas kurang lebih 300 tempat duduk setiap teaternya ¹². Dengan jumlah teater yang begitu banyak maka kapasitas tampung penontonya pun sangat

¹² Cinema History Around the World, www.CINEMATOUR.com

besar. Dan memungkinkan dalam satu hari memutar 16 judul film yang berbeda-beda.

Fasilitas

Bangunan ini memiliki loby yang cukup luas dengan disain yang mewah serta dilengkapi dengan Café yang menjadi satu dengan Food court.



Cara ini cukup efektif, sebab penonton yang menunggu bisa duduk santai sambil menikmati hidangan yang tersedia di café , Video game, tv screen atau fasilitas hiburan lainnya tidak di temui pada bangunan ini. Penataan fasilitas pendukung yang baik akan

menarik dan memanjakan pengunjung.

1.2.4. Kesimpulan Dari Studi Literatur

	Cinema 21 Semanggi	Cinema 21 Pondok indah	Century 16 Amerika Serikat
Konsep Bangunan	Menyatu dengan Plaza Semanggi	Menyatu dengan Pondok Indah Mal	Tidak menyatu dengan bangunan lain
Pola Distribusi Penonton Keluar	pentingnya jalur distribusi keluar bangunan yang cepat dan efisien, terhadap keselamatan penonton di dalamnya.	Jalur distribusi penonton keluar dan entrance bangunan yang memiliki akses yang sama, akan menyebabkan kebingungan dan kemacetan pada titik pertemuan keduanya.	Jalur sirkulasi yang jelas dan efektif meningkatkan keamanan bangunan terhadap bahaya kebakaran.
Kenyaman visual	Memaksimalkan Jumlah kursi penonton akan mengakibatkan kenyamanan visual	pertimbangan kenyamanan visual akan ikut berpengaruh optimalisasi jumlah	adanya hubungan yang jelas antara kenyamanan visual penonton dengan daya tampung ruang

	yang rendah	kapasitas penonton.	teater
Kelengkapan Fasilitas Pendukung	perlu adanya kelengkapan fasilitas pendukung, tetapi dengan penataan yang saling mendukung sesuai dari jenis fasilitas yang diberikan.	Hal ini menunjukkan bahwa kelengkapan fasilitas pendukung juga mempengaruhi antusias calon penonton untuk datang dan menyaksikan film.	Penataan fasilitas pendukung yang baik akan menarik dan memanjakan pengunjung.

1.3. RUMUSAN MASALAH

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

1.4. TUJUAN DAN SASARAN

2.4.1. TUJUAN

Mewujudkan konsep sinepleks sebagai sarana hiburan yang memadai, mampu memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung di dalamnya.

2.4.2. SASARAN

- Bagaimana mengoptimalkan jumlah kursi penonton dengan kenyamanan visual yang tinggi.
- Bagaimana menata jalur sirkulasi yang menguntungkan, sehingga aman dan tidak menyebabkan kebingungan.
- Bagaimana memberikan kelengkapan fasilitas pendukung yang tidak saling mengganggu

1.5. STRATEGI SOLUSI

Standarisasi Keamanan:

☼ Pola distribusi penonton keluar

Disyaratkan dalam waktu 5 menit seluruh penonton bisa keluar terdistribusi.

Ada 2 macam sistem distribusi yaitu:

1. distribusi langsung, penonton terdistribusi keluar melewati salah satu sisi atau kedua sisi bangunan .
2. distribusi tidak langsung, memerlukan beberapa persyaratan tambahan diantaranya: lebar minimal koridor 2 meter, tidak boleh terdapat tangga/step, tetapi harus berbentuk ramp dengan kemiringan 1:20 sampai 1:10.

☼ Pintu bahaya / darurat

Merupakan titik penting untuk distribusi penonton keluar sehingga harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

1. tiap sisi keluar harus mempunyai minimum 2 pintu bahaya
2. pintu harus terbuka kearah keluar.
3. lebar minimal pintu yaitu 2 m dalam perhitungan dapat disamakan dengan persyaratan koridor.
4. terbuat dari bahan yang tahan api/fir off.
5. system penguncian dibuat sedemikian rupa agar dapat terbuka bila diberi tekanan yang kuat dari dalam.
6. dapat menutup secara otomatis.

☼ Pola layout kursi

Pola layout kursi akan mempengaruhi kecepatan distribusi penonton untuk keluar pada waktu keadaan bahaya, pola layout kursi ada 3 macam jenisnya yaitu:

1. stall, distribusi utama melalui satu jalan utama antar kelompok kursi dengan persyaratn maksimal 7 kursi (4,20 m)
2. gallery, distribusi utama melalui gang way yang terletak di bagian samping dari kelompok kursi, dengan persyaratan maksimal 14 kursi (8,40 m).
3. gabungan stall dan gallery.

☀ **Fire protection**

Penggunaan fire protection yang efektif pada sebuah sinepleks yaitu :

1. automatic sprinkler, dapat bekerja secara otomatis dan cepat tanpa mengganggu distribusi keluar penonton.
2. alarm system, karena pertunjukan di sinepleks bersifat insidental maka pada waktu tidak ada pertunjukan dapat terkontrol dengan baik.
3. smoke vestibule, biasa diletakan dekat pintu darurat untuk mencegah masuknya asap pada koridor.
4. fire hydrant dan portable chemical extinguisher, sebagai pelengkap dari sarana sebelumnya.

Standarisasi kenyamanan visual

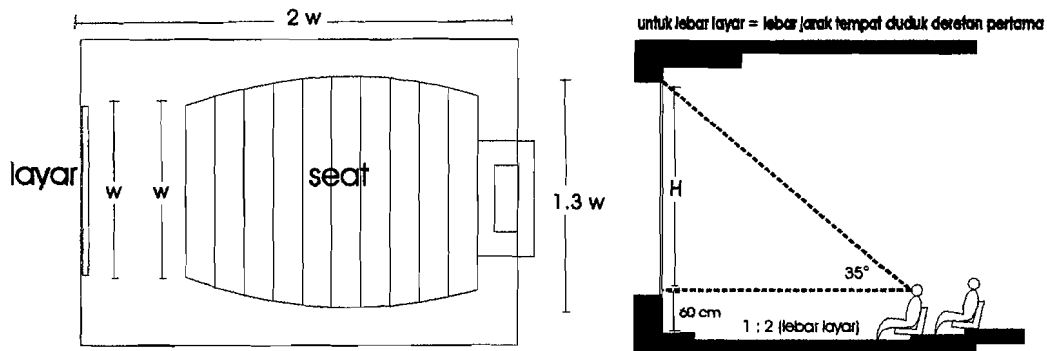
Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan kualitas pandang visual yang nyaman diantaranya:

1. Ukuran layar

Ukuran layar akan mempengaruhi lebar sinema secara keseluruhan dan juga kenyamanan bagi penonton dalam melihat kejelasan gambar yang terproyeksi ke layar. Pada bioskop-bioskop di Indonesia terutama jaringan sinepleks 21 proyektor yang digunakan biasanya proyektor film 35 mm dan 70 mm yang memiliki standart ukuran maksimal layar 13 m dan 20 m.

2. Jarak minimum penonton dengan layar

Rangkaian tempat duduk pertama tidak boleh dekat dengan layar., sudut ditentukan oleh garis horizontal dari garis ujung gambar proyeksi ke mata penonton pada tempat duduk terdepan tidak boleh lebih dari 35°. Jarak pandang maksimal tidak boleh lebih besar dari 2X lebar gambar yang di proyeksikan. Dengan jarak layar ke lantai idealnya 60 cm . Lebar tempat duduk berubah-ubah dari 1X lebar gambar pada deretan 1 hingga 1,3X deretan tempat duduk paling belakang.(time saver standart building types, edisi ke-3, hal. 1246-1247).



3. Kemiringan lantai

Kemiringan lantai dibuat agar penonton tidak terhalang oleh kepala penonton didepannya, juga untuk memudahkan proyeksi gambar dari ruang proyektor.

4. Ruang proyektor

Fungsi proyektor adalah untuk memproyeksikan film dengan ukuran tertentu ke layar dengan ukuran 16 mm, 35 mm, dan 70 mm. Untuk memproyeksikan film proyektor perlu ruang tersendiri, yang terdiri dari ruang pengatur cahaya, ruang baterai, ruang tempat distribusi suara dan listrik, ruang lampu sorot, dan gudang dengan luas kira-kira 18-25 m².

5. pencahayaan

Pada ruang pertunjukan, ada saat pertunjukan lampu pada ruangan tersebut harus di padamkan dan hanya mendapat cahaya dari sorot proyektor.

Persyaratan akustik ruang

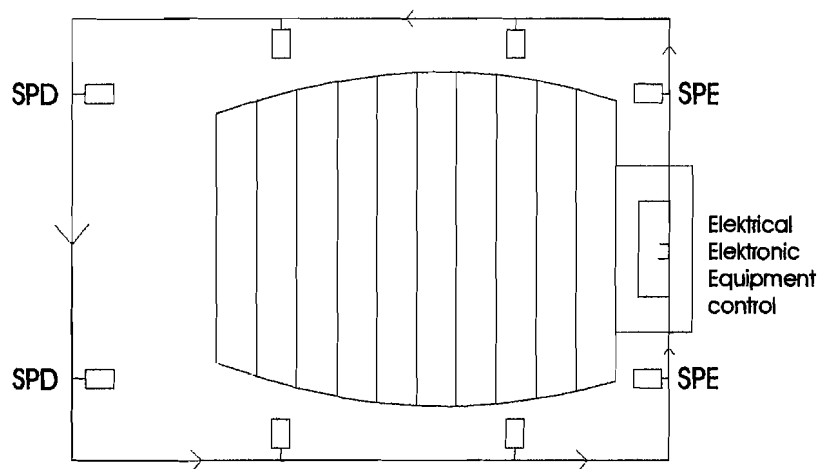
Menurut Doelle (1993, hal. 53), persyaratan kondisi mendengar yang baik dalam

Suatu ruang yang besar :

1. Harus ada kekereasan loudness yang cukup dalam tiap bagian ruang besar (auditorium, teater, bioskop).
2. Energi bunyi harus didistribusi secara merata dalam ruang.
3. Ruang harus bebas dari cacat akustik, seperti gema, pemantulan yang berkepanjangan, gaung, pemusatan bunyi, distorsi, bayangan bunyi dan resonansi ruang.
4. bising dan getaran yang mengganggu pendengaran harus di kurangi cukup banyak dalam tiap bagian ruang.

System pengaturan suara

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



System loudspeakers terdistribusi

Dalam penempatan penguat suara perlu diingat bahwa (Doelle 1993, hal. 138):

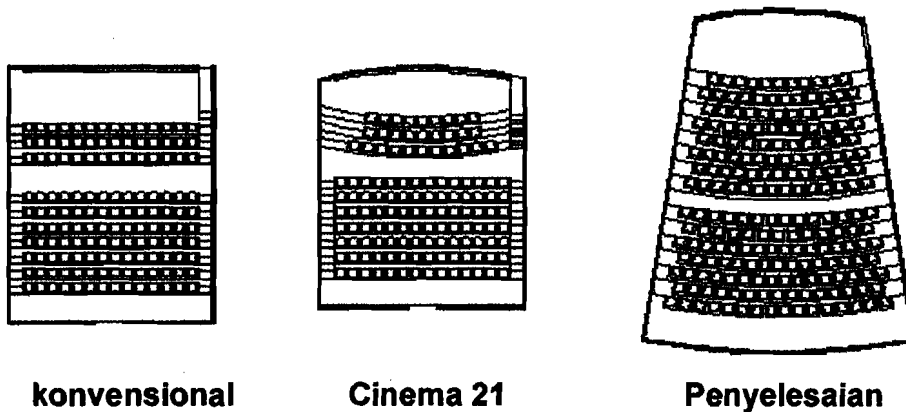
1. setiap pendengar dalam ruang harus mempunyai garis pandang pada penguat suara tertentu yang direncanakan, membekalinya dengan bunyi yang diperkuat, maksudnya agar penonton dapat terfokus pada film yang ditayangkan dngan bunyi yang dihasilkan oleh speakers untuk bias merasa meenjadi bagian dari film tersebut
2. gugus penguat suara (terutama system sentral) membutuhkan ruangan yang banyak.
3. penguat suara yang tersembunyi harus disembunyikan dibelakang terali yang tembus bunyi dan tidak boleh mengandung elemen elemen skala besar.
4. penguat suara tidak boleh ditempatkan di belakang panel yang memantulkan bunyi.

Untuk system loudspeakers pada kolom diletakan pada tiap jarak maks 25 ft agar penyebaran suara dapat didengar pada tiap sudutnya.

1.6. PENYELESAIAN MASALAH

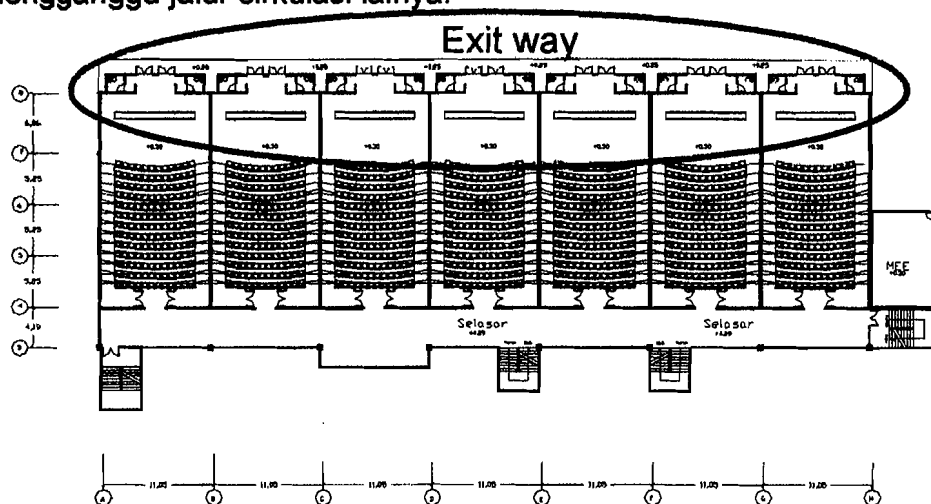
1. Permasalahan Mencari optimalisasi jumlah dengan tetap mempertahankan kenyamanan visual yang tinggi.

Dasar pemikiran: Optimalisasi jumlah kursi penonton dengan kenyamanan visual yang tinggi .



2. Permasalahan Jalur sirkulasi yang tidak menguntungkan, sehingga menyebabkan kebingungan.

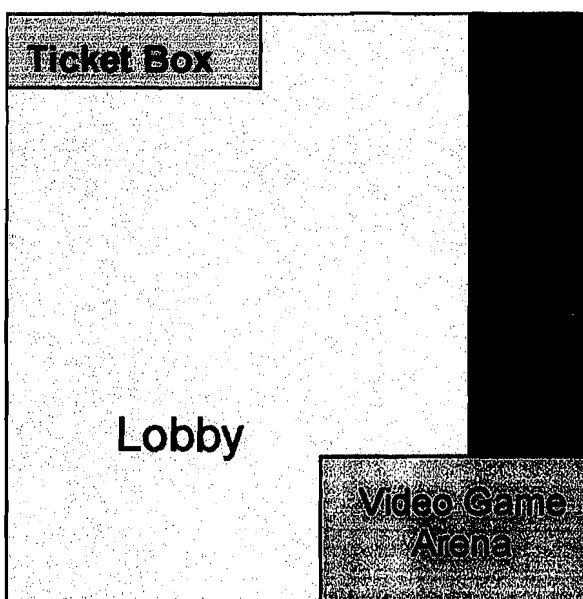
Dasar pemikiran: Penataan jalur distribusi keluar bangunan yang efektif dan mengganggu jalur sirkulasi lainnya.



Perlu jalur sirkulasi yang jelas dan langsung keluar bangunan, sehingga memudahkan penonton untuk keluar jika terjadi kebakaran.

3. Bioskop sebagai sarana hiburan yang memadai, mampu memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengunjung.

Dasar pemikiran: perlu adanya kelengkapan fasilitas pendukung, tetapi dengan penataan yang saling mendukung sesuai dari jenis fasilitas yang diberikan.



Ruang ruang yang di perlukan sebagai fasilitas pendukung menurut hasil studi iteratur diatas adalah Food Court, Arena game, Cafe atau restourant. Dengan penataan yang tidak mengganggu antara ruang lainnya. Terkait dengan beberapa ruang pendukung yang memiliki kebisingan cukup tinggi.

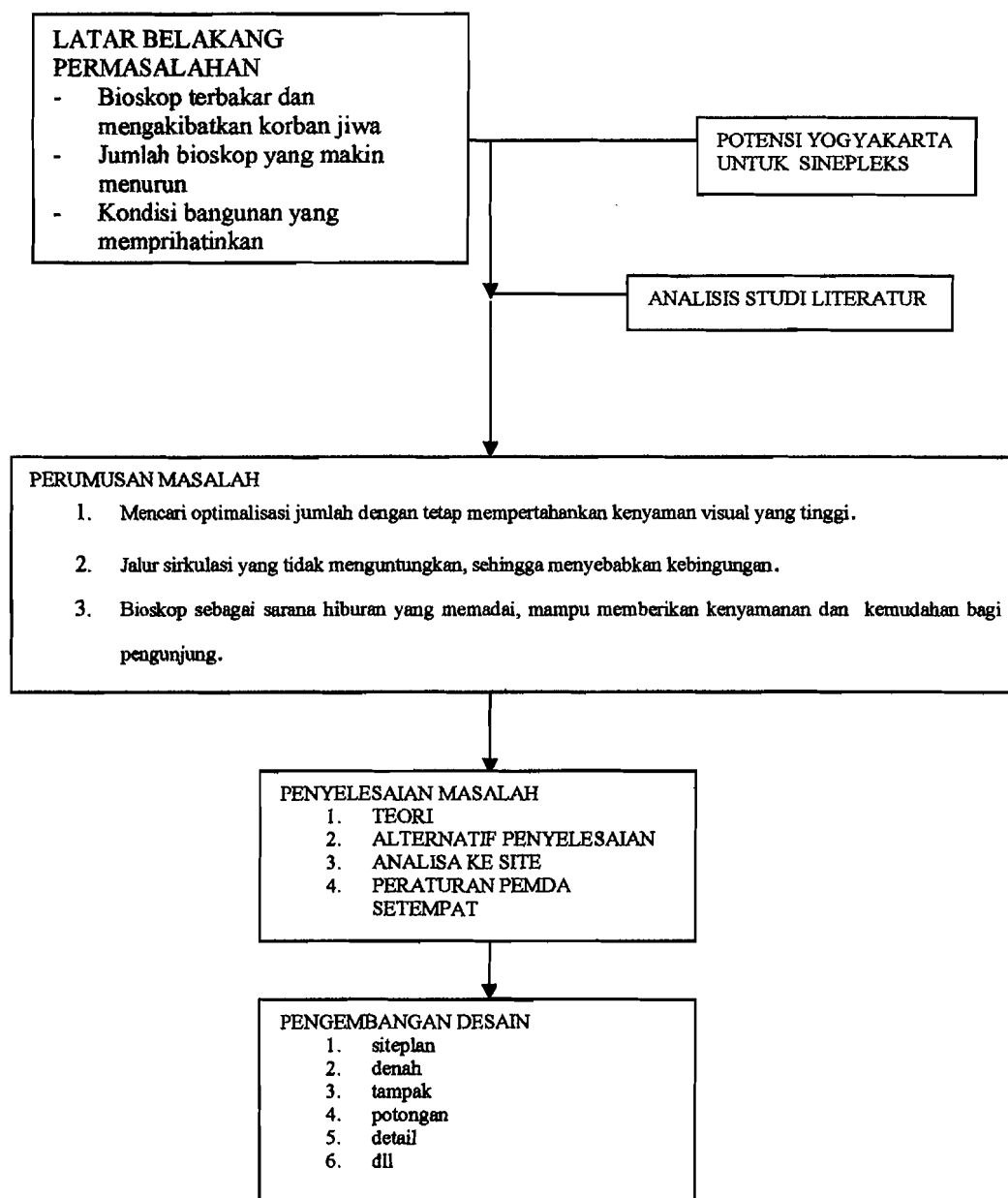
1.7. SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I. Pendahuluan berisi tentang latar belakang, potensi rumusan masalah, tujuan, sasaran, lingkup pembahasan, Metode pembahasan, gagasan awal penyelesaian, sistematika penulisan, dan kerangka berfikir.

BAB II. Analisa dan gagasan yang berisi tentang, Tinjauan teori tentang Sinepleks, kategori, analisa dan gagasan rancangan dari permasalahan, lokasi site, analisa kegiatan, analisa site, analisa modul terhadap site.

BAB III. Pengembangan desain yang berisi tentang, situasi, siteplan, denah modul tampak, potongan, dan detil modul teater.

1.8. KERANGKA BERFIKIR



1.9. ANALISA

Analisa Ruang

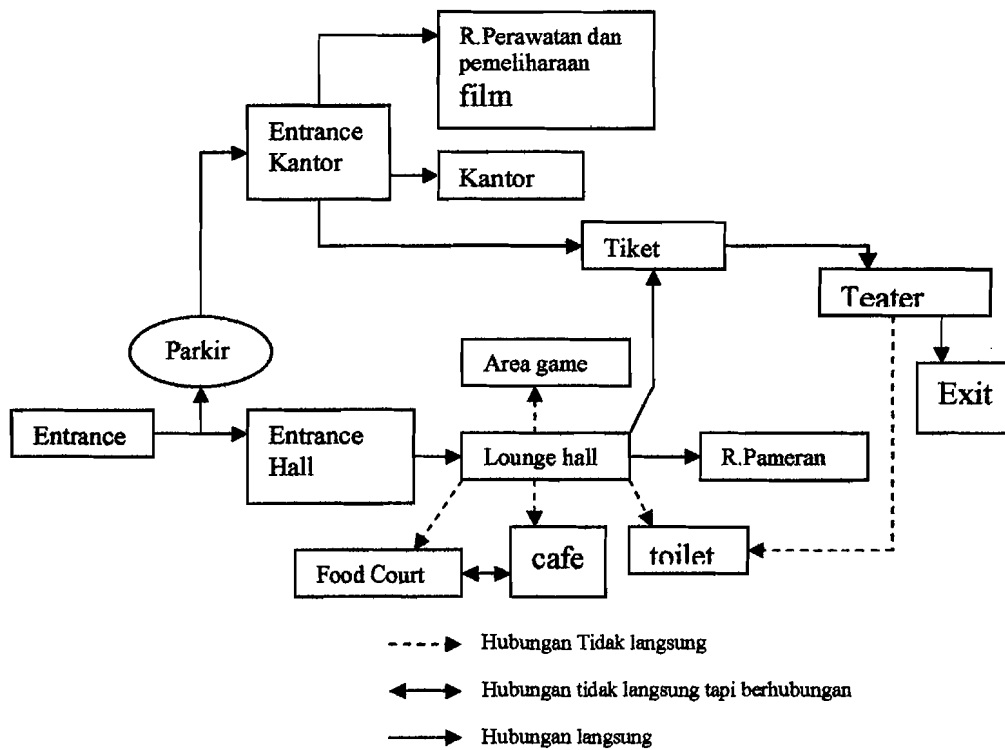
a) Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Pengguna
Pemutaran Film	Teater Cafe Ruang Tunggu Tiket Box Toilet	Sineas Umum Sineas Pengelola Umum
Aktivitas Pendukung	Cafe Food Court Arena Game Toilet	Sineas Umum Umum Umum
Aktivitas Pengelola	Kantor Ruang Proyektor Rg.Penyimpanan Film toilet	Pengelola Karyawan Karyawan umum
Servis	Parkir MEE Pos Keamanan Ruang Kebersihan	Umum Karyawan Petugas Keamanan Karyawan

b) Pola Hubungan Ruang

Aktivitas pengelola dengan pengunjung membutuhkan ruang dan sirkulasi yang berbeda. Selain itu antara pengunjung yang datang hanya untuk ke Cafe atau Arena game memiliki jalur sirkulasi yang berbeda, dengan pengunjung yang ingin menonton film. Kejelasan sirkulasi akan memudahkan aktivitas di dalamnya.

Pola Hubungan Ruang



c) Asumsi Besaran Ruang Sinepleks

1) Kebutuhan ruang untuk aktivitas utama

Ruang	Asumsi Kebutuhan	Kapasitas	Luas/orang	Luas	Luas Total
Cinema/teater	7 kapasitas sedang	@162 orang	@0.6 m ²	@97.2 m ²	680.4 m ²
Entrance Hall	1	300 orang	@0.5 m ²	150 m ²	150 m ²
Ruang tunggu	1	400 orang	@0.5 m ²	200 m ²	200 m ²
Ruang pemer	1	20 gambar	@1 m ²	20 m ²	20 m ²
Tiket Box	1	7 orang	@ 1.5 m ²	10.5 m ²	10.5 m ²
Toilet/lavatory	2 toilet pria	@ 3 WC	@1.125 m ²	@3.375	6.75 m ²
		@3 urinoar	@0.3 m ²	@0.9 m ²	1.8 m ²
		@3 wastafel	@0.75 m ²	@2.25 m ²	4.5 m ²
	2 toilet wanita	@ 6 WC	@1.125 m ²	@6.75	40.5 m ²
		@3 wastafel	@0.75 m ²	@2.25 m ²	4.5 m ²
TOTAL					1118,95 m²

2) Kebutuhan ruang untuk aktivitas pendukung

Ruang	Asumsi Kebutuhan	Kapasitas	Luas/orang	Luas	Luas Total
FoodCourt	1	4 orang	@ 4m ²	16 m ²	16 m ²
Cafe	1	100 orang	@ 2 m ²	200 m ²	200 m ²
Arena game	1	25 arcade game	@ 0.9 m ²	22.5 m ²	22.5 m ²
Toilet/lavatory	2 toilet pria	@ 3 WC	@1.125 m ²	@3.375	6.75 m ²
		@3 urinoar	@0.3 m ²	@0.9 m ²	1.8 m ²
		@3 wastafel	@0.75 m ²	@2.25 m ²	4.5 m ²
	2 toilet wanita	@ 6 WC	@1.125 m ²	@6.75	40.5 m ²
		@3 wastafel	@0.75 m ²	@2.25 m ²	4.5 m ²
TOTAL					299.55 m²

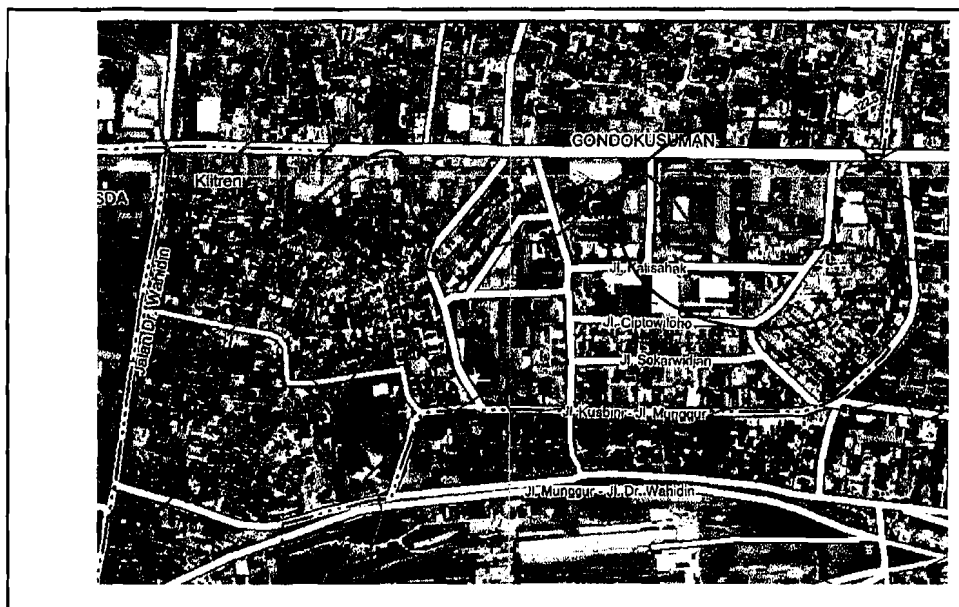
3) Kebutuhan ruang untuk pengelola

Ruang	Asumsi Kebutuhan	Kapasitas	Luas/orang	Luas	Luas Total
Proyektor	7	@14 orang	@0.5 m ²	@7m ²	49 m ²
		7 proyektor	@ 1.25 m ²	8.75 m ²	8.75 m ²
Kantor	Pengelola	@3 orang		24 m ²	24 m ²
	Administarsi	@ 10 orang		40 m ²	40 m ²
	Rg. Pemeliharaan dan perawatan film			30 m ²	30 m ²
	Rg.rapat	@ 8 orang	@ 1.5 m ²	12 m ²	12 m ²
TOTAL					163.75 m²

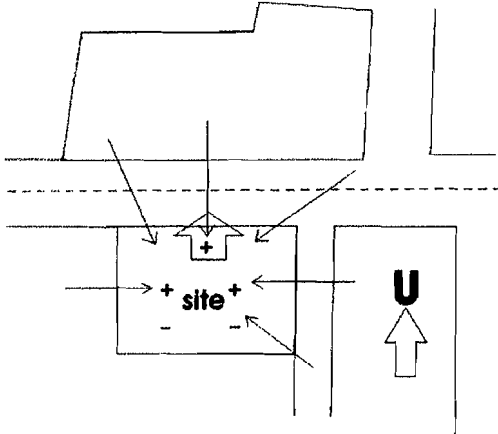
1.10. SITE

Lokasi: Di kawasan jalan Solo, sebagai perdagangan dan jasa serta pusat pendidikan, perkantoran atau tepatnya bekas lokasi Empire 21 dan Regent 21 kecamatan Gondokusuman, Yogyakarta. Dengan memiliki luas lahan $\pm 6000m^2$, dengan kondisi tanah relatif rata dan stabil.

Alasan: Letak lokasi sangat strategis dan sesuai dengan karakter sinepleks yaitu berfungsi sebagai bioskop komersial. Fungsi bioskop ini memiliki sifat komersial yang menjadi estalase bagi film-film yang dipromosikan, agar menarik pengunjung yang mendatanginya.



Pemandangan Dari dan Ke Tapak

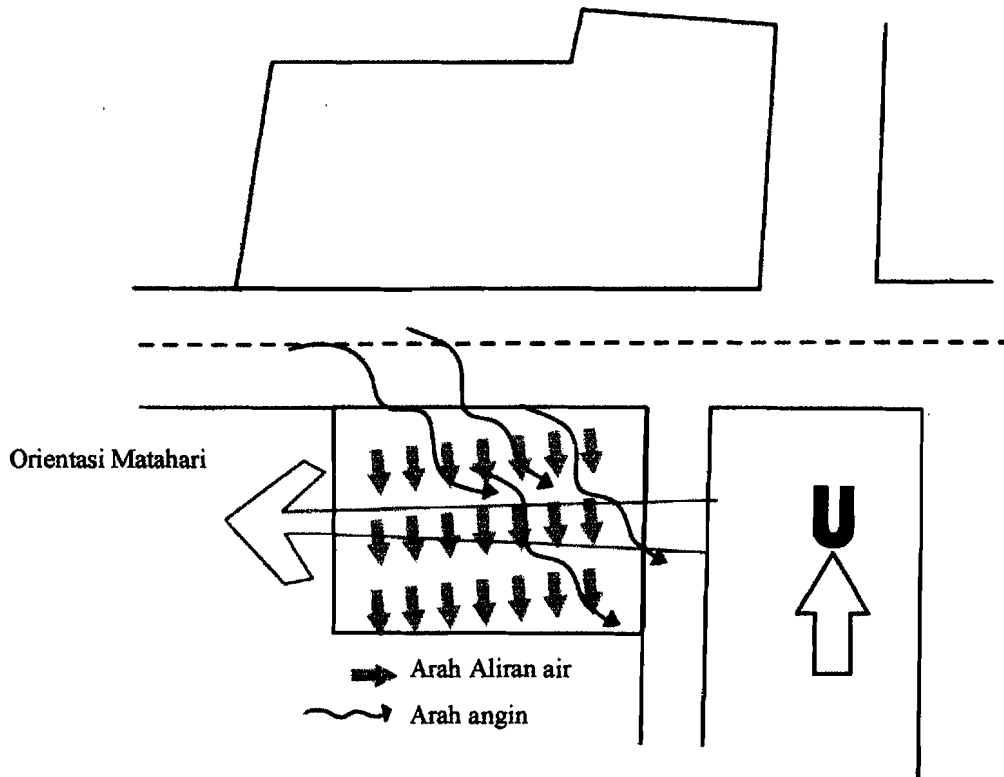


Point view pada bangunan sinepleks ini terlihat pada sudut lokasi, dilihat dari arah jalan gejayan. Sehingga sosok bangunan tersebut dapat dibuat menarik sebagai point interest bagi pengunjung yang ingin mendatanginya, didukung dengan penanaman vegetasi sebagai point tambahan bagi pejalan kaki.



Drainase, Arah angin dan Orientasi Matahari

Berdasarkan kondisi site aliran air pada site mengalir dari sebelah barat laut menuju selatan site yang memiliki ketinggian yang rendah. Arah angin bergerak dari Barat Laut ke timur site.



BAB II

ANALISA DAN GAGASAN RANCANGAN

2.1. TINJAUAN BIOSKOP

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

2.2. PENGERTIAN BIOSKOP

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

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

¹³ Haris Jauhari, 1992

¹⁴ GPBSI, 1992, hal.1

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

2.3. Latar belakang obyek

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

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

2.4. PERMASALAHAN

2.4.1. Rumusan Masalah

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

2.4.2. Sasaran

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

¹⁵ GPBSI, 1992, hal.2

¹⁶ Johan Tjasmadi, ketua GPBSI cabang Jakarta

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

2.5. ANALISA DAN GAGASAN RANCANGAN

2.5.1. Karakter Bioskop

Tinjauan Bioskop

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

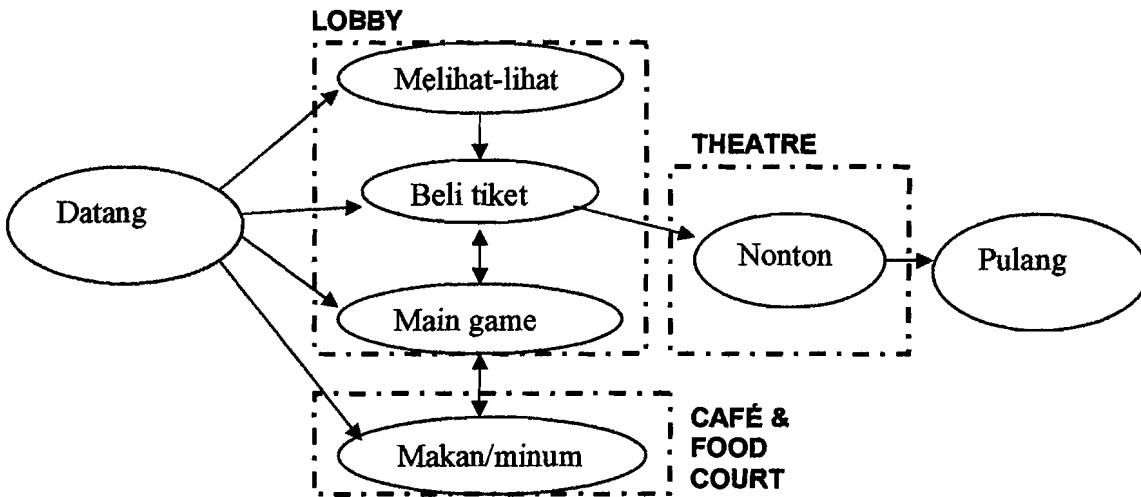
Bioskop merupakan kegiatan rekreasi yang bersifat amusement (hiburan) dan didukung dengan kegiatan rekreasi permainan seperti Arcade Game Arena, restaurant atau café.

¹⁷ Rr.Septi Hersayang, TA UII 2001

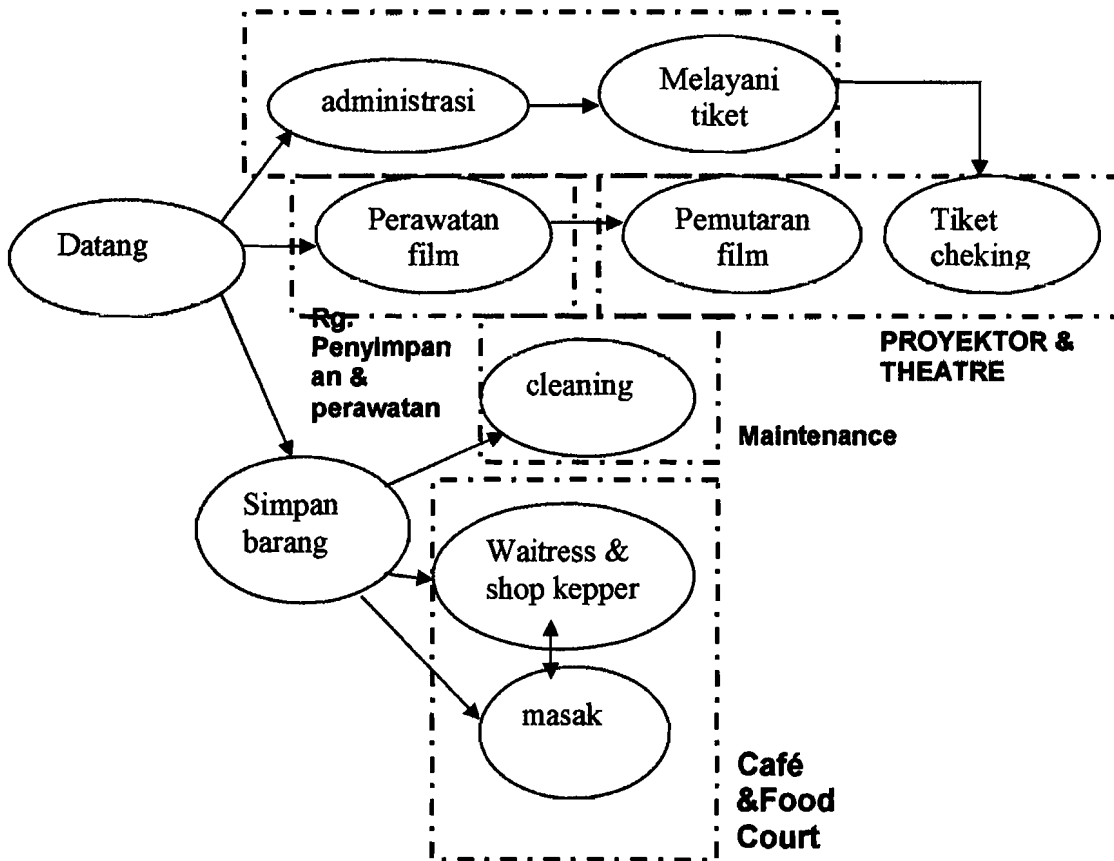
¹⁸ De Chiara, edisi ketiga, hal.1246

Pola Kegiatan Bioskop

Pola kegiatan pengunjung



Pola kegiatan pengelola



2.5.2. Karakteristik Kebutuhan Ruang Bioskop

Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

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

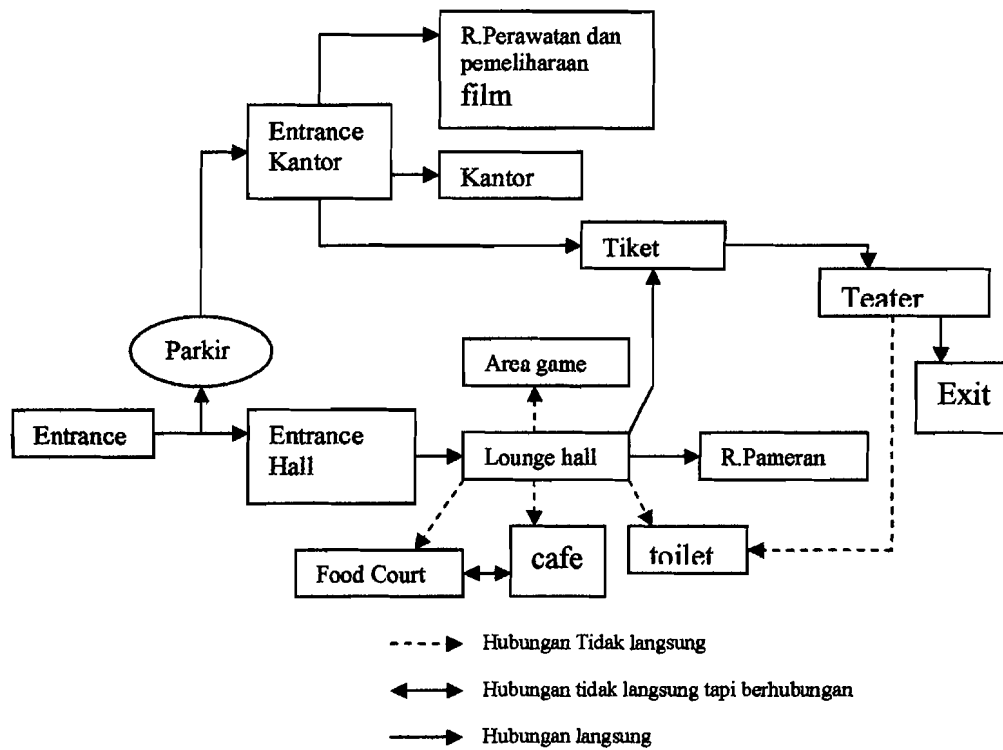
Kegiatan	Kebutuhan ruang	Pengguna
Pemutaran Film	Bioskop Cafe	Sineas Umum
Kegiatan Komersial	Bioskop Café Arena game Food court	Peminat Umum Umum Umum
Layanan Publik	Hall / Plaza	Umum
Kegiatan Pengelola	Kantor ME	Pengelola Karyawan Teknisi

Fasilitas dan kebutuhan ruang pada bioskop

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

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

Pola Hubungan Ruang



Kebutuhan Ruang

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

Sinepleks di Yogyakarta

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

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

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

Sinepleks di Yogyakarta

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

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

Perhitungan kebutuhan tempat parkir:

1. Teater

Asumsi pengunjung yang membawa Mobil 40% dan motor 40%

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

Diasumsikan 1 mobil = 3 orang

Maka:

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

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

Di asumsikan 1 motor = 1.5 orang

Maka:

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

2. Café

asumsi pengunjung yang membawa mobil 40 % dan motor 40%

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

Diasumsikan 1 mobil = 3 orang

Maka:

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

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

3. Game arena

asumsi pengunjung yang membawa mobil 30 % dan motor 50 %

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

4. Pegawai dan karyawan

asumsi Pegawai yang membawa mobil 10 % dan motor 40%

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

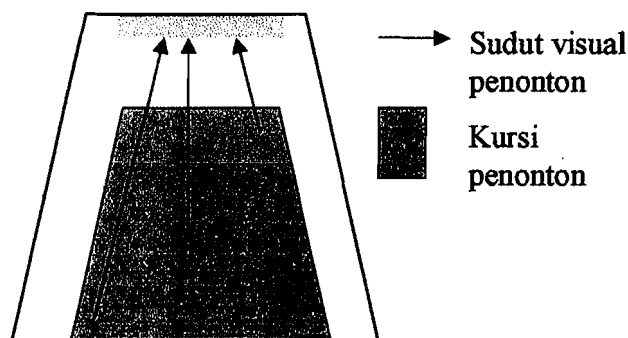
2.5.3. Analisa Ruang

a. Bioskop

Bentuk teater

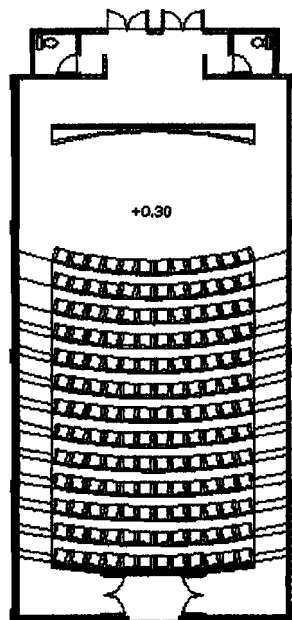
Bentuk dan ukuran ruang teater ini didasarkan pada kapasitas tampung tempat duduk dan atas pertimbangan kenyamanan audio visual. Bentuk ruang pada bioskop ini berupa bentuk kipas dengan dinding yang tidak rata untuk menghasilkan pantulan suara dan sudut visual penonton yang baik dengan bentuk lantai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

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

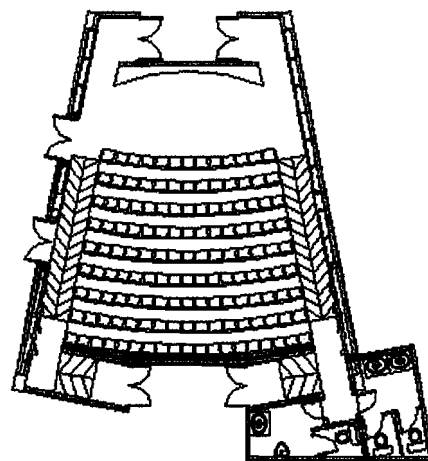


Kapasitas penonton 150 tempat duduk dengan jumlah lebar deret kursi maksimal 22 deret menurut standar Inggris¹⁹. Dengan modul kursi penonton 55 cm x 95 cm. Pertimbangan bentuk seperti ini selain dari kenyamanan Visual juga kapasitas kursi penonton maksimal dengan keluasan yang sama atau kurang dari luas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

Perbandingan bentuk konvensional dengan solusi desain dengan kapasitas yang sama.



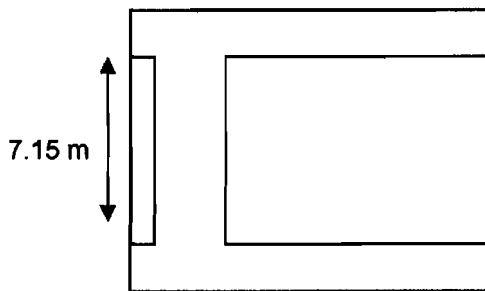
Konvensional dengan layout kursi memaksimalkan kenyamanan visual



Alternatif desain dengan pertimbangan kenyamanan visual dan kapasitas kursi penonton

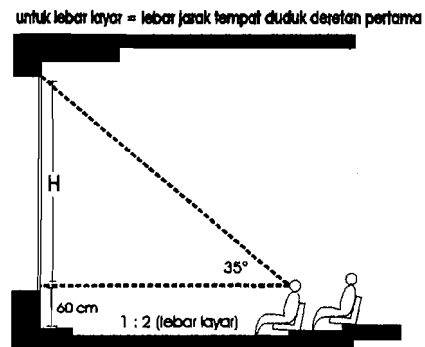
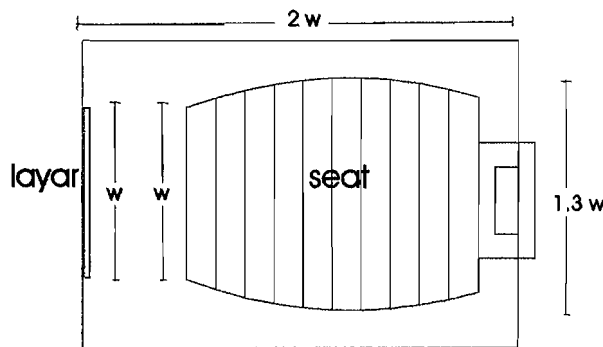
dari gambar diatas terlihat bahwa bioskop konvensional memiliki luas ruang yang lebih dari pada bioskop yang menggunakan sistem kipas.

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



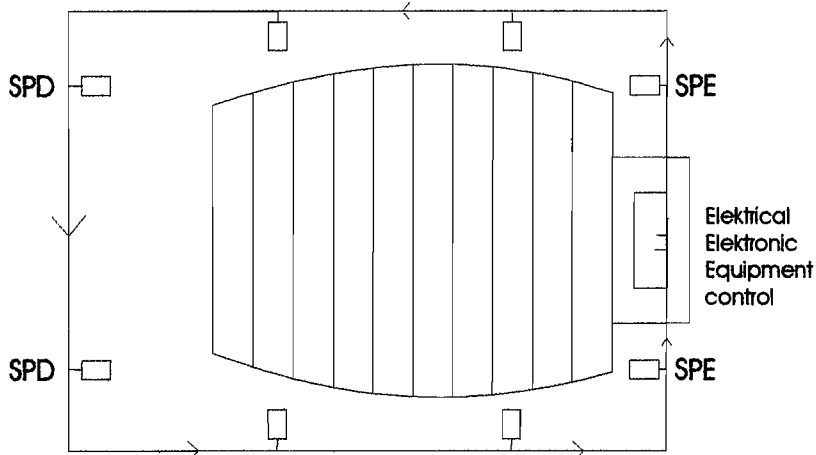
Ukuran lebar layar = lebar ukuran deret tempat duduk.

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



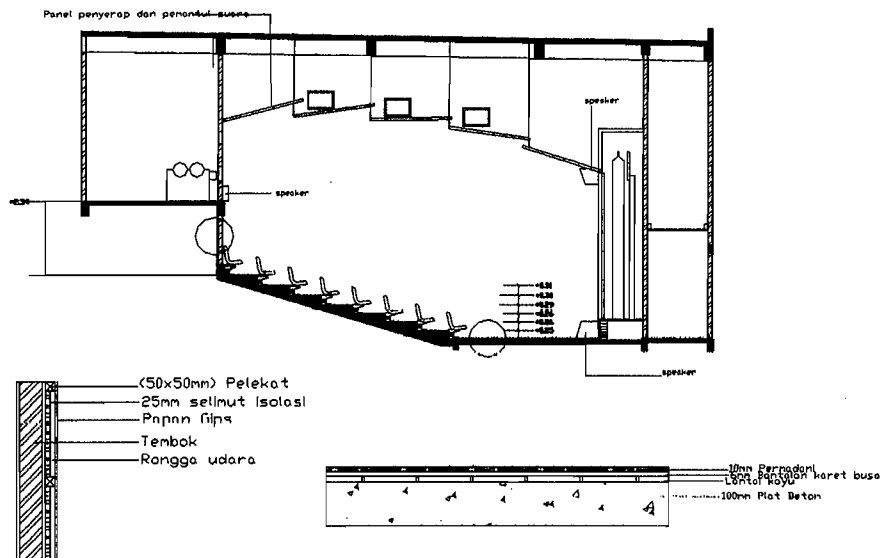
System pengaturan suara

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



System loudspeakers terdistribusi

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



Tangga

a. Lebar dan tinggi anak tangga

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

Rumus:

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

t = tinggi anak tangga (Optrede)

l = lebar anak tangga (Aantrede)

Rumus tersebut di dasarkan pada :

Satu langkah arah datar antara 60 – 65 cm.

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

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

Dicoba : t = 17 cm

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

Masukan rumus:

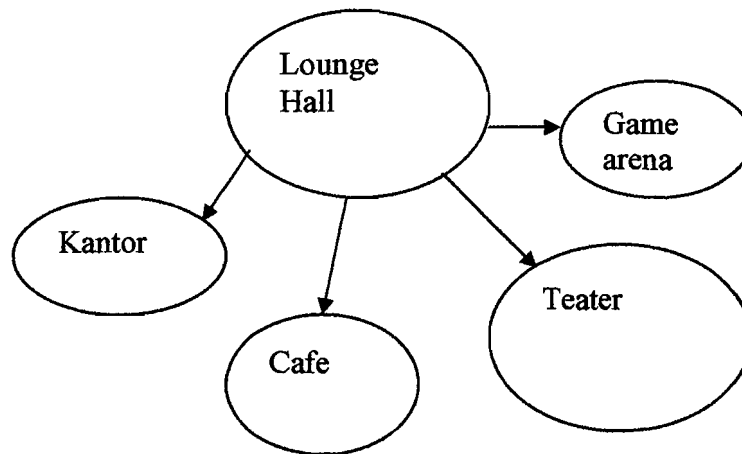
$$2t + l = 2 \cdot 17 + 30 = 64 \text{ cm} , \text{ bisa dipakai}$$

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

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

b. Lounge Hall

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



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

c. Ruang Pendukung

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

1. Café

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





2. Food Court

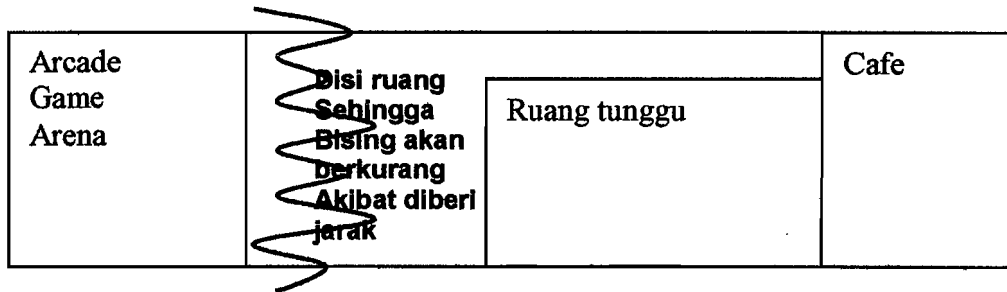
Tempat dimana para pengunjung dapat membeli makanan kecil dan minuman dikala mereka hendak menikmati sebuah film. Letaknya berdekatan dengan ruang tunggu atau lobby. Bentuk ruang tersebut hanya dibatasi oleh etalase makanan dan terdapat ruanag untuk karyawan.



3. Arcade Game Arena

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

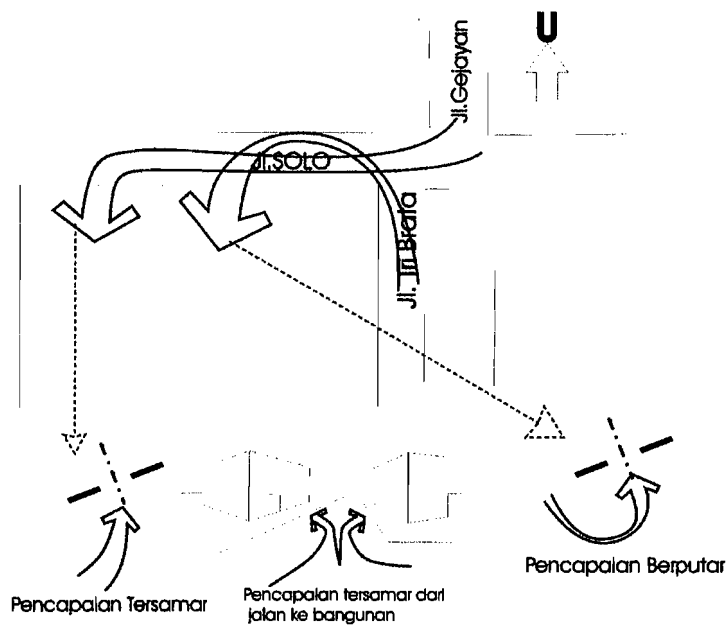
hasilkan. Bila tidak, perlu treatment khusus seperti dinding yang mampu mereduksi suara.



2.5.4. Tinjauan site

a) Pencapaian

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

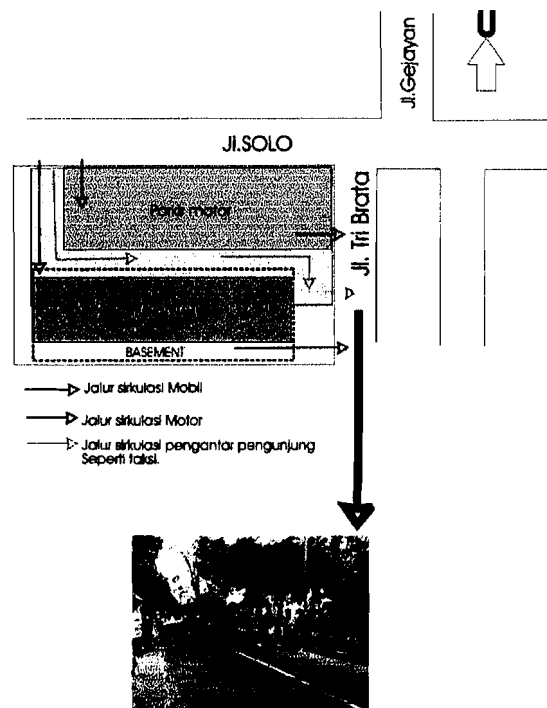


Perlu penanda yang jelas untuk memudahkan pencapapian terutama untuk entrance kendaraan, dengan gerbang dan vegetasi



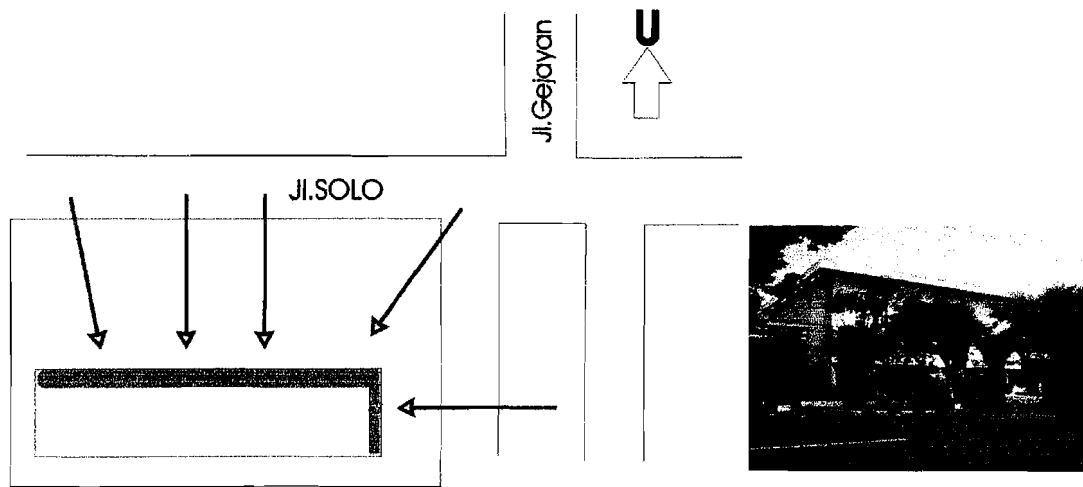
b) Sirkulasi

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



c) Pemandangan Dari dan Ke Tapak

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



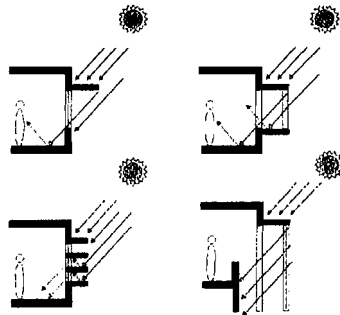
■ Sisi bangunan yang bisa menjadi point interest

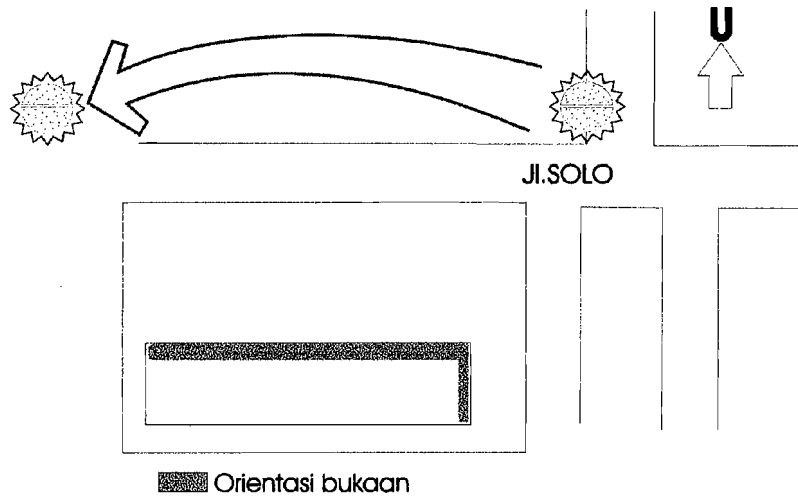
Elemen-elemen dengan dengan penataan dengan pola dan sesuatu yang kontras .Dapat memberikan suatu tampilan yang menarik pada fasade bangunan.

d) Bentuk massa bangunan dan bukaan

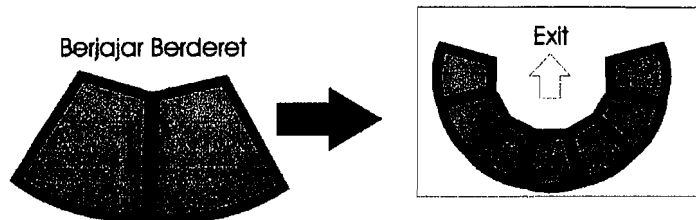
Sinar Matahari sore perlu dihindari, sehingga bentuk masa bangunan sebaiknya memanjang ke barat. Dan untuk menghindari sinar matahari sore arah bukaan jendela diletakan di sisi bagian utara atau, ditimur tetapi dengan treatment khusus.

Alternatif Treatment pada Bukaan

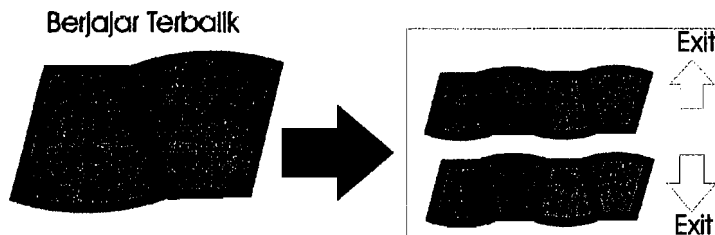




e) *Penataan Massa Sinema*

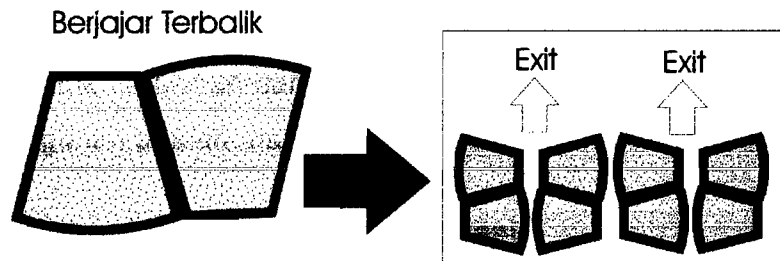


Penataan kurang maksimal masih ada ruang yang tersisa akibat tidak mampu mengikuti, bentuk site yang persegi. Tetapi memiliki Sirkulasi keluar jelas.



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

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



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

Peraturan Bangunan Setempat

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

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

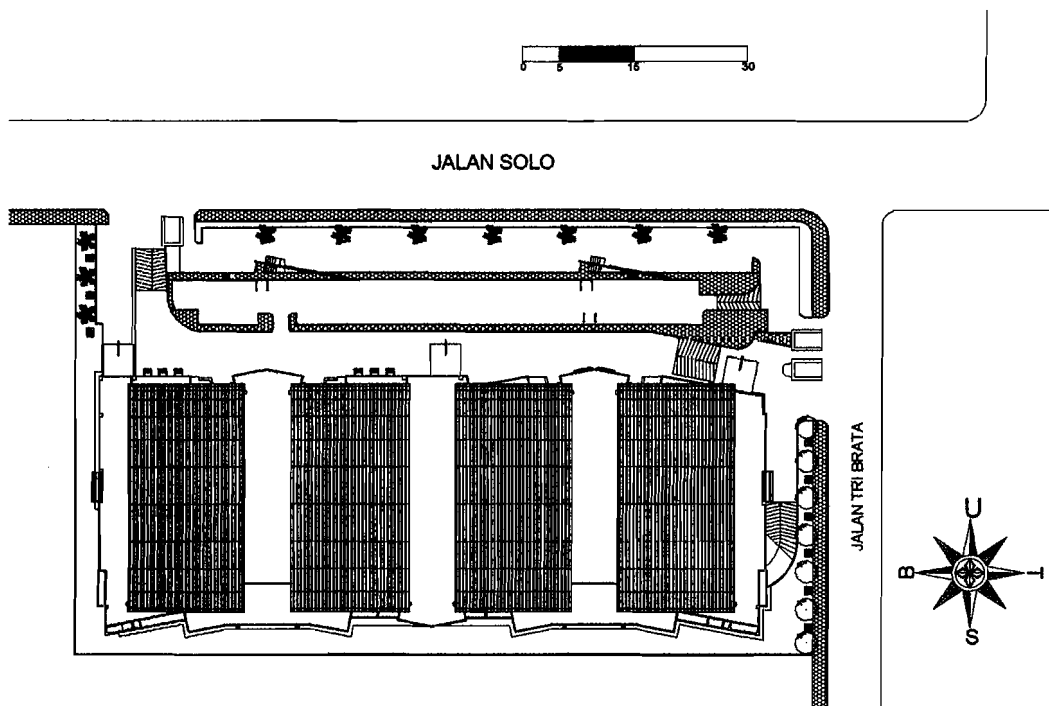
BAB III PENGEMBANGAN DESAIN



3.1 SITUASI

Bentuk massa bangunan

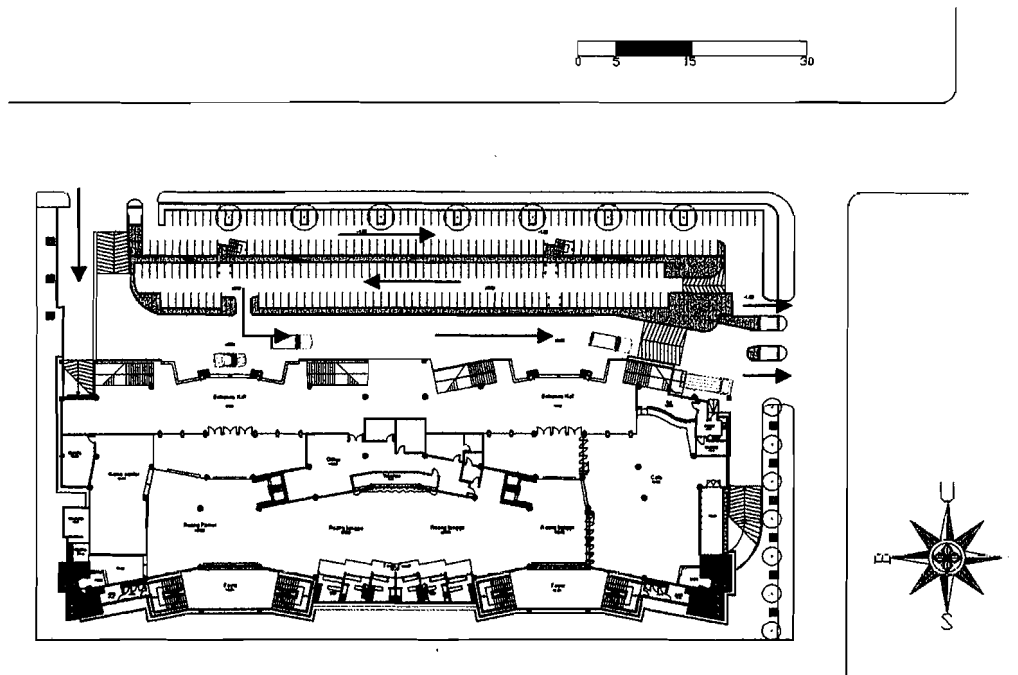
Bentuk massa yang memanjang sejajar dengan jalan Solo mengikuti bentuk site, Menyesuaikan dengan ide gagasan pada bab sebelumnya. Untuk menghindari sinar matahari langsung tampak bangunan lebih di orientasikan kearah utara. Dan untuk mengurangi bising sisi bangunan yang menghadap jalan Solo diberi jarak 30 meter dari as jalan.



3.2 SITE PLAN

Sirkulasi

Pola sirkulasi yang linier dan pemisahan antara pintu masuk dengan pintu keluar. Dan dibedakan pula jalur sirkulasi serta area parkir antara mobil dengan motor sehingga tidak terjadi tabrakan (crossing circulation)



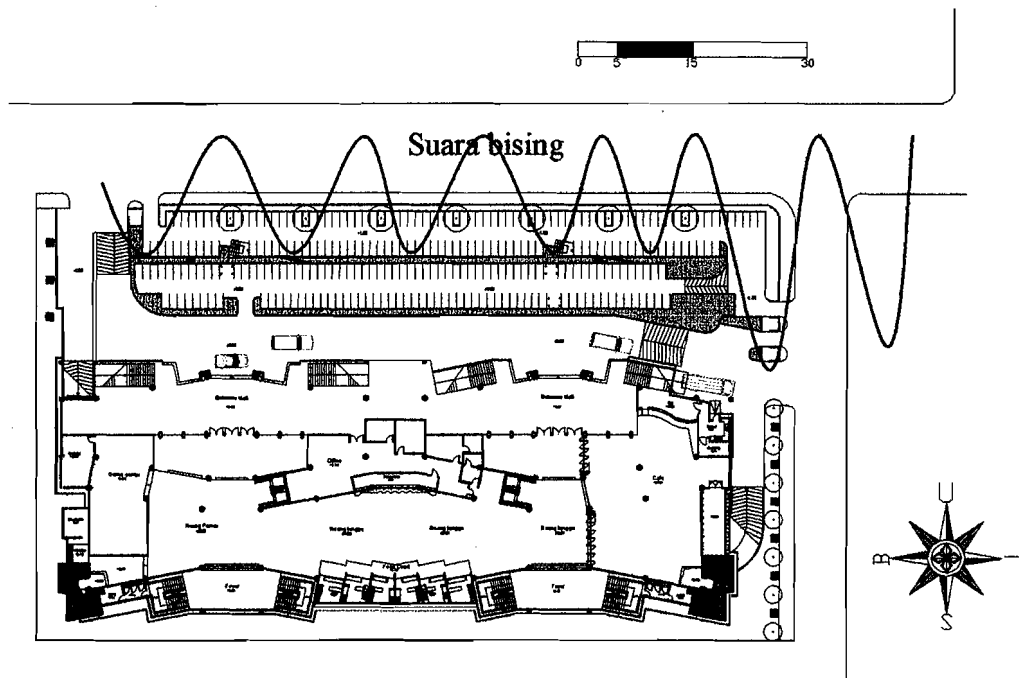
Aliran sirkulasi kendaraan berdasar atas tanda panah yang ditunjuk

Untuk pintu keluar kendaraan diarahkan ke jalan Tri Brata yang lebih sepi dari jalan Solo untuk mengurangi kemacetan arus kendaraan penonton yang telah selesai menonton film.

Jalur sirkulasi keluar bagi penonton cinema langsung diarahkan keluar bangunan, Dimaksudkan agar ketika terjadi kebakaran para penonton cepat mengakses keluar bangunan.

Kontur

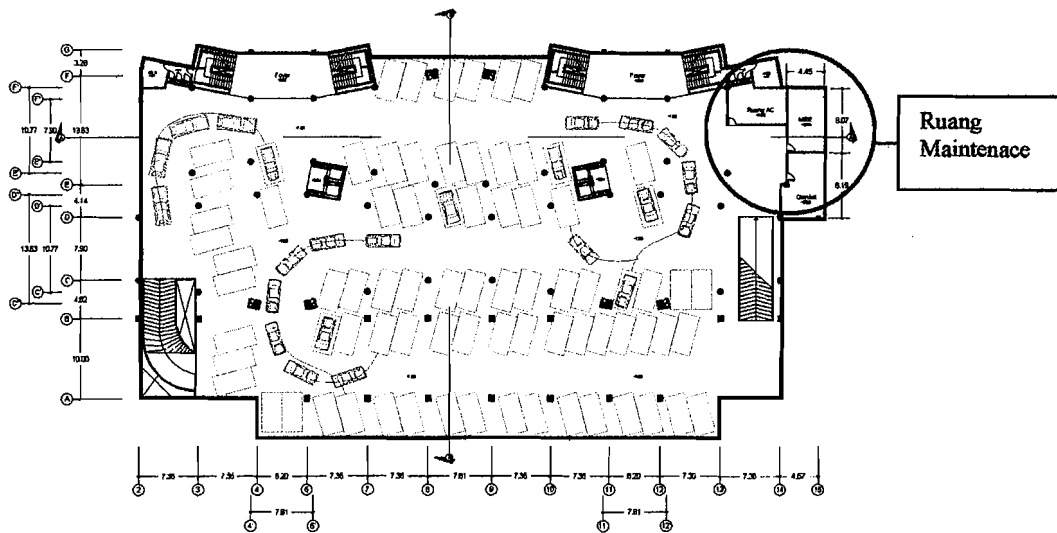
Kontur yang dibuat dengan perbedaan ketinggian 1,5 m antara bangunan dengan jalan. Pertimbangannya adalah kebisingan yang timbul dari jalan Solo akan tereduksi dengan adanya perbedaan ketinggian dan jarak antara bangunan dengan jalan yang cukup jauh.



Penataan Landscape

Penataan landscape sesuai dengan peraturan yang dikeluarkan Pemda Kodya Yogyakarta Tingkat II. Jarak sempadan jalan dengan bangunan maksimal 7 m. maka sisa jarak tersebut digunakan sebagai taman dan area parkir motor, tetapi tidak banyak ditumbuhi pepohonan hanya rerumputan. Pertimbangan diambil untuk memudahkan akses kendaraan pemadam dan akses keluar pengunjung.

Pada area utara terdapat parkir motor dan ditanam pohon palem sebagai pengarah sirkulasi kendaraan. Pohon palem dipilih karena selain

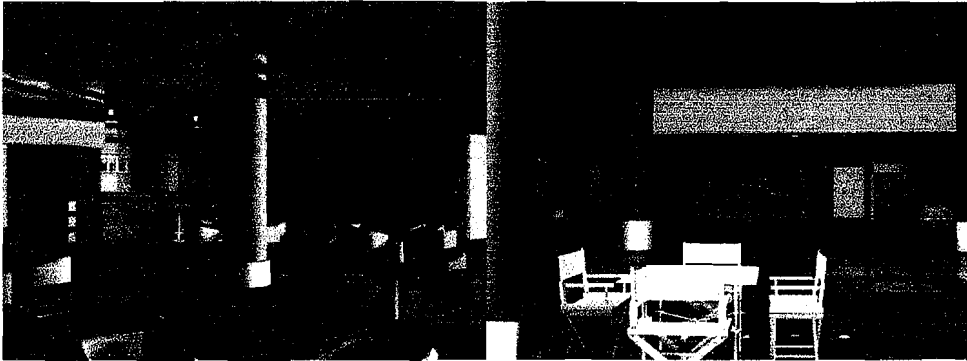


Denah Basement lantai2

Denah Ground floor

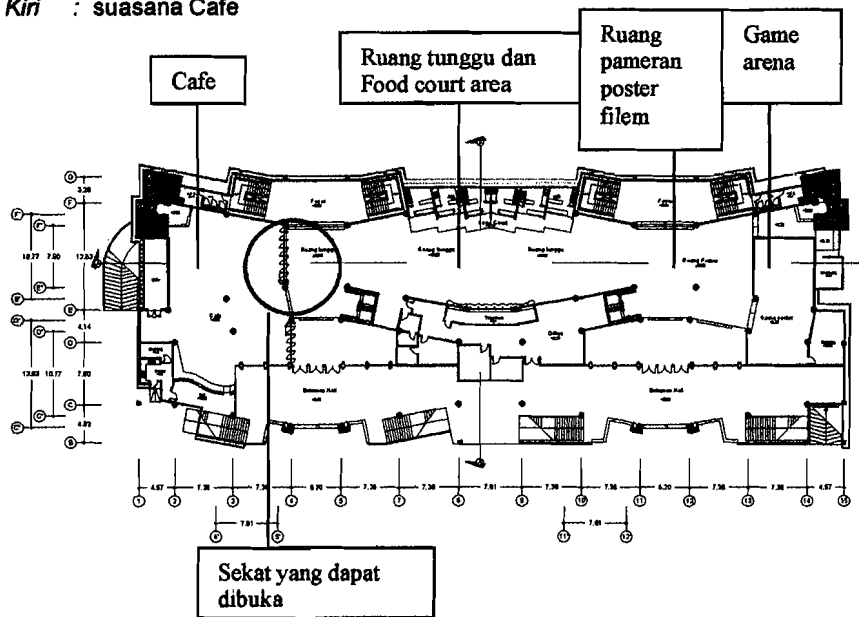
Lantai ground floor digunakan khusus untuk area ruang-ruang fasilitas pendukung, seperti food court, café, ruang tunggu, dan game arena. Pertimbangan yang diambil agar pengunjung dapat mudah mengakses fasilitas yang berbeda-beda karena dalam lantai yang sama.

Antara café dengan ruang tunggu dan area food court terdapat sekat yang dapat berputar dan dibuka sewaktu-waktu. Mengingat café dapat juga digunakan sebagai tempat penyelenggaraan pertunjukan musik atau acara nonton bareng film, pertandingan bola, dan balapan Formula 1. Dengan begitu para pengunjung yang berada di ruang tunggu dan food court dapat juga menikmatinya, atau kapasitas tampung café akan jadi lebih besar. Sedangkan ruang arena Game diletakkan agak jauh untuk mengurangi bising pada ruang Food court dan ruang tunggu.



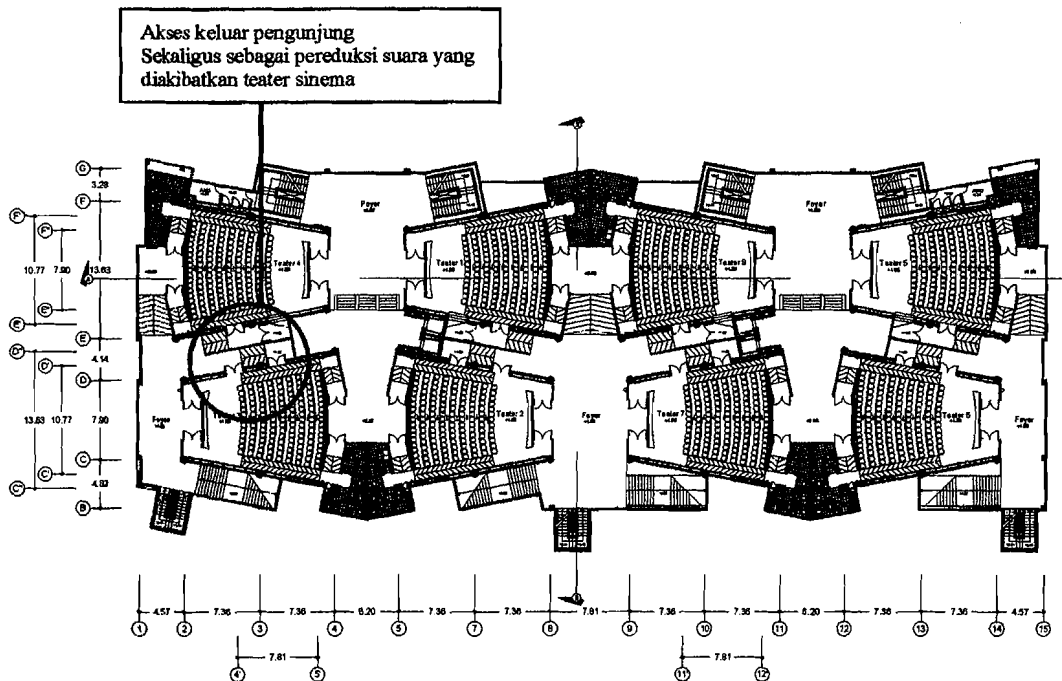
Gambar Kanan: ketika sekat antara food court dan café dibuka

Kiri : suasana Cafe



Denah lantai 1

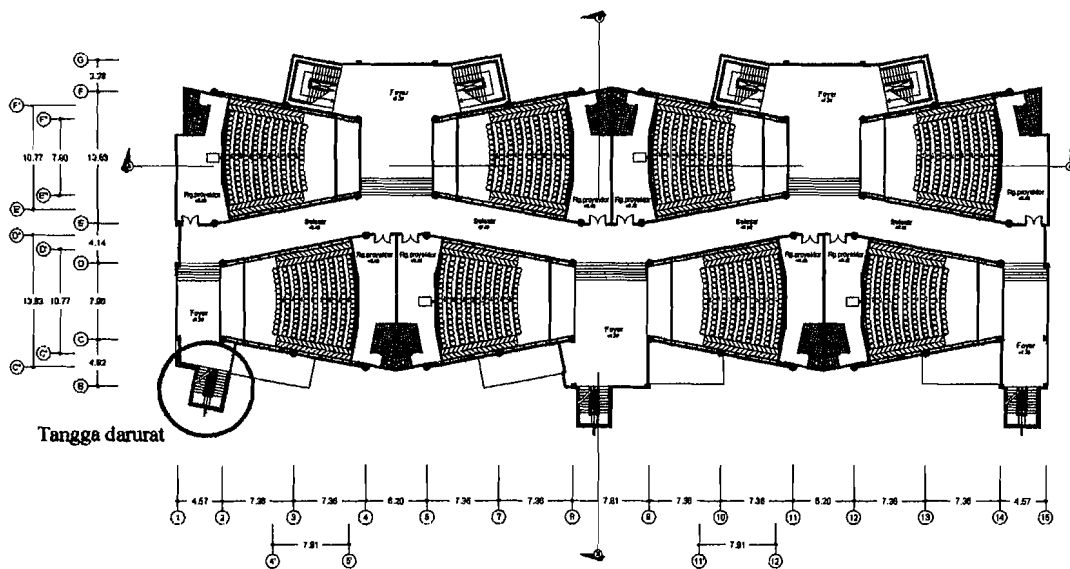
Lantai 1 di gunakan sebagai teater sinema, di lantai ini memuat 8 teater dengan jumlah tersebut maka pilihan film bagi penonton jadi lebih beragam. Setiap teater sinema memiliki kapasitas 150 kursi dengan fasilitas toilet di setiap teaternya.



teater cinema memiliki akses masuk dan keluar yang berbeda sehingga tidak terjadi tabrakan antara penonton yang akan menonton dan yang akan keluar. Dan diantara ruang teater tersebut diberi ruang antara yang berfungsi sebagai akses keluar penonton, dan juga berfungsi sebagai peredam suara antar ruang teater.

Denah lantai 2

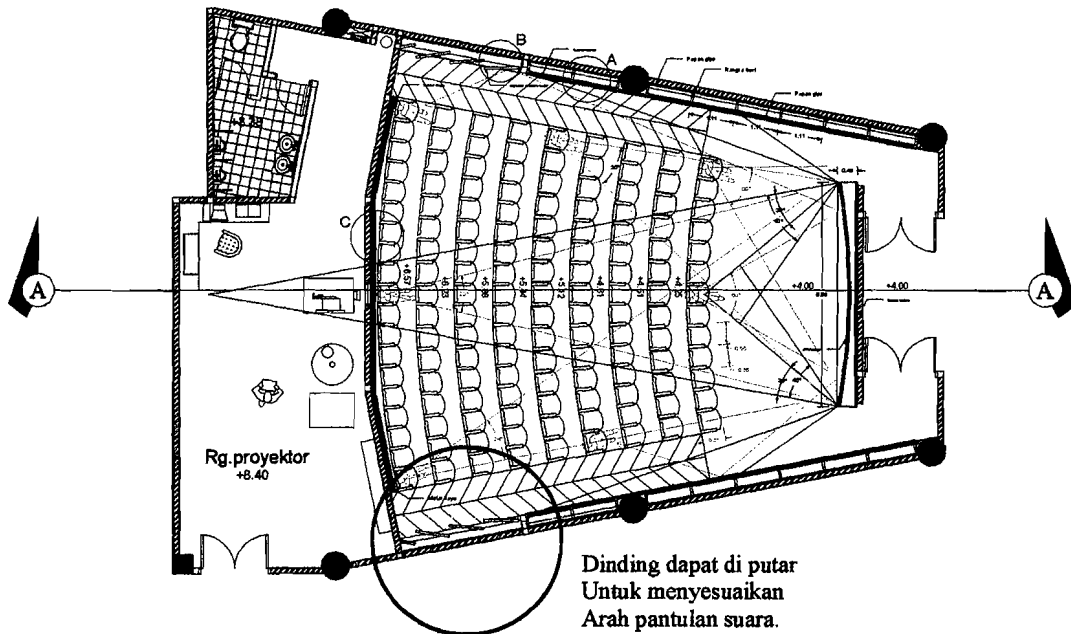
Lantai 2 di gunakan sebagai ruang proyektor teater sinema, di sinilah tempat pemutaran film. Setiap teater memiliki satu ruang proyektor film dan terdapat pula toilet di dalamnya sehingga petugas tak perlu keluar dari ruangan ketika pemutaran film berlangsung.



Pada lantai 2 selain jalur sirkulasi utama juga terdapat tangga darurat yang berhubungan dengan tangga keluar di lantai 1 yang langsung mengarah keluar bangunan untuk keadaan darurat.

3.4 LAYOUT RUANG

Layout ruang pada modul ruang teater memaksimalkan jumlah kursi tetapi tetap memiliki kenyamanan baik audio maupun visual. Dinding dan plafon pada ruang teater dibuat berlapis dengan bahan material yang mampu memantulkan dan mereduksi suara dengan baik. Sehingga penonton yang paling belakangpun menerima suara dengan jelas. Dinding dibuat 2 lapis dengan rongga ditengahnya yang fungsinya meredam suara sehingga tidak ada suara yang keluar, selain itu sebagian dinding di area belakang dan plafon di beri motor penggerak sehingga dapat berputar serta diatur kemiringannya. Dengan begitu operator di ruang proyektor dapat menyesuaikan pantulan suara secara otomatis.



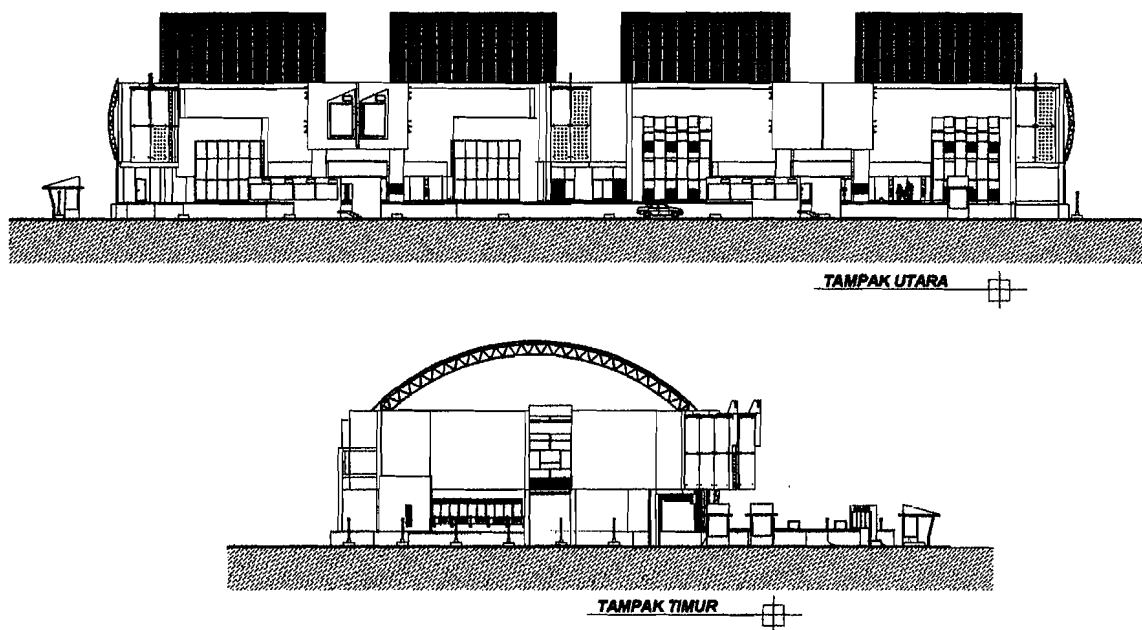
Lay out kursi penonton dan layar pun disusun agar sudut pandang penonton di deret manapun tetap nyaman. Sudut pandang manusia yang nyaman maksimal adalah 60' secara horisontal dan 35' secara vertikal. Sehingga lay out kursi pun disesuaikan dengan persyaratan tersebut diatas.



View penonton dari berbagai sudut ruangan

3.5 TAMPAK BANGUNAN

Tampak bangunan yang ditampilkan dibuat simpel dan menonjol dengan penggunaan dinding kaca dan perbedaan warna yang mencolok. Pada tampak bangunan elemen kaca yang digunakan ada 2 macam yaitu kaca biasa dengan panel pereduksi panas dan kaca film. Keduanya diletakan secara balance di sisi kiri dan kanan tampak. Kesimbangan ini mencerminkan sisi berlawanan yang selaluimbang di dalam sebuah film. Seperti adanya sifat jahat diimbangi dengan kebaikan, kesedihan yang berahir kebahagiaan, kesialan yang berujung kebruntungan.



Menggunakan cat yang bewarna merah, kuning ,sedikit warna abu-abu , serta warna hitam dan putih bening yang dimiliki oleh kaca.Memiliki maksud sebagai cerminan keseimbangan dari perasaan senang,marah,agresif dan ingin menonjolkan diri dimbangi dengan sedih,kesabaran,pasif dan tertutup, yang merupakan ciri kehidupan yang selalu membangkitkan semangat dan menarik untuk disimak layaknya sebuah cerita film.

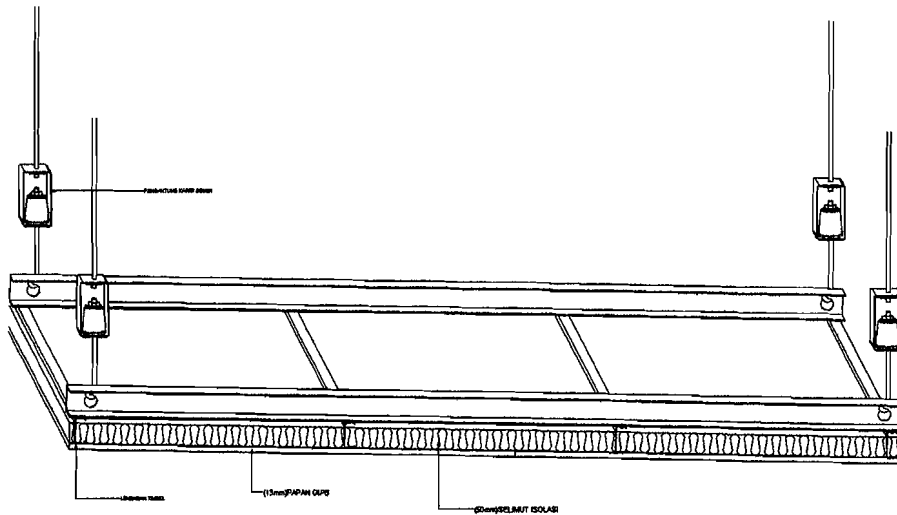
E_n = tinggi vertikal mata penonton di deretan pertama di atas bidang fokal 0.

E_1 = tinggi vertikal mata penonton di deretan n di atas bidang fokal.

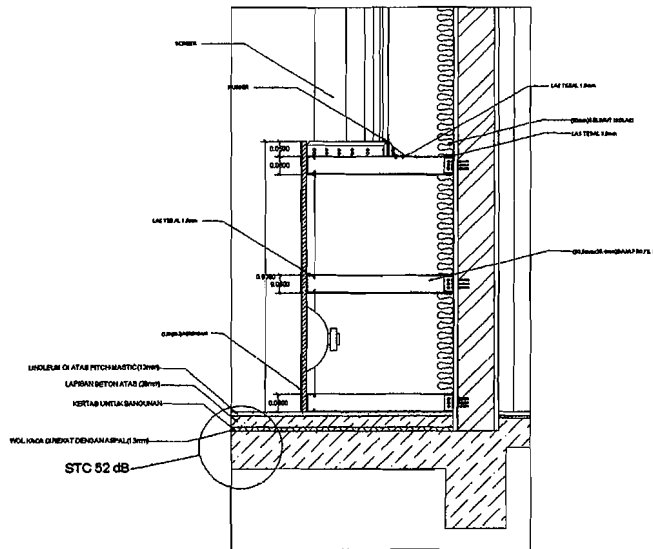
D_1 = jarak dari mata penonton di deretan pertama ke titik APS.

D_n = jarak dari mata penonton di deretan pertama ke titik APS.

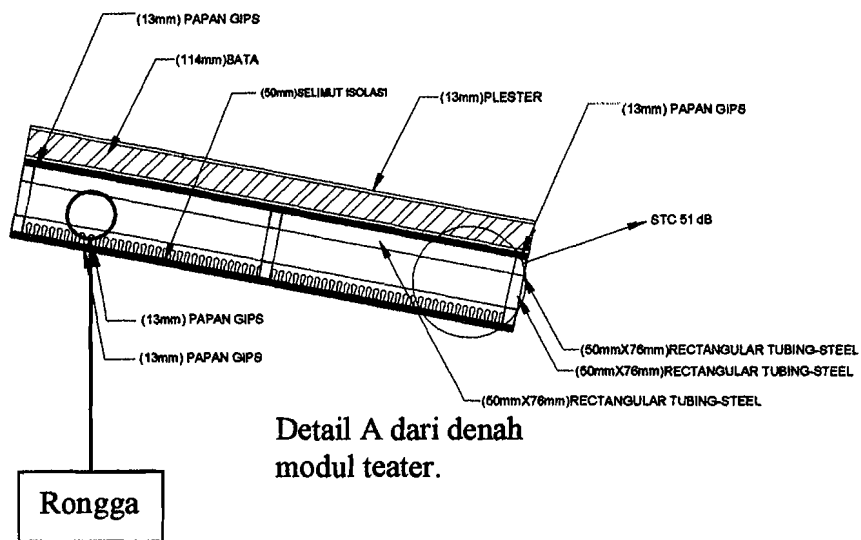
R_n = tinggi anak tangga, tingginya berbeda tiap lantai



Ruangan auditorium yang menggunakan peralatan audio dan penguat suara seperti bioskop maka partisi yang lebih efisien secara akustik (STC 45 sampai 50 dB) harus digunakan untuk mengisolir bunyi (Akustik Lingkungan, Leslie L. Doelle) . Detil D dari potongan A – A memperlihatkan bagaimana bentuk rangka plafon dan penggantungnya. Material peredamnya menggunakan lapisan karpet, papan gypsum, selimut isoasi, dan baja profil c sebagai rangkanya. Plafon dengan sistem ini memiliki nilai STC 48 dB.

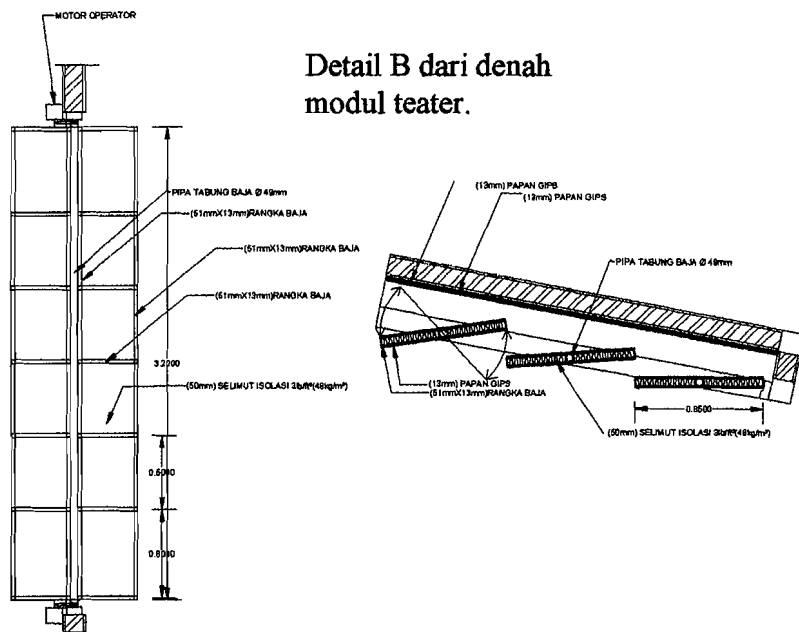


Detil E memperlihatkan perbedaan ketebalan plat lantai yang di gunakan di dalam ruang teater. Ada dua lapisan beton pada plat lantai dan sekat diantara keduanya diisi oleh wol kaca yang direkat dengan aspal sedangkan lapisan paling atas menggunakan linoleum diatas pitch-mastic, Nilai STC nya 52 dB.



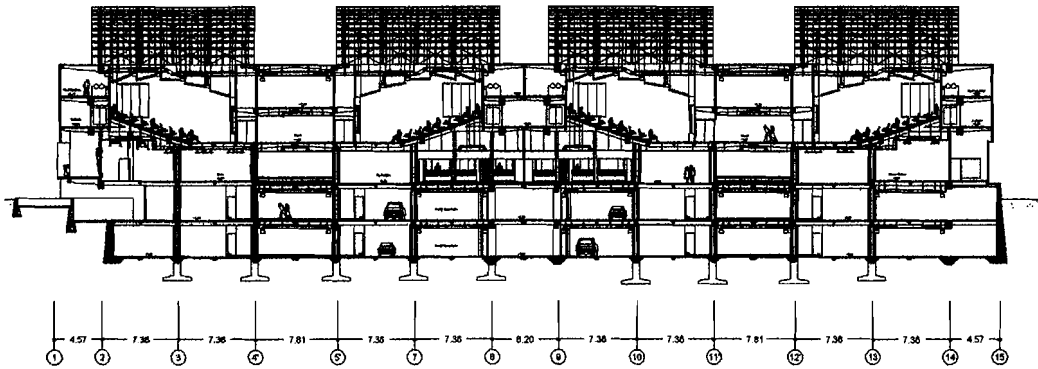
Detail A dari denah modul teater.

Detil tersebut memperlihatkan adanya rongga didalam dinding, dinding tersebut adalah dinding yang menghadap langsung keluar bangunan. Jadi perlu treatment khusus agar suara bising dari jalan tidak masuk ke dalam ruang teater begitu juga sebaliknya. Dengan adanya rongga tersebut suara akan terperangkap dulu dalam rongga sebelum sempat masuk ke dalam bangunan.

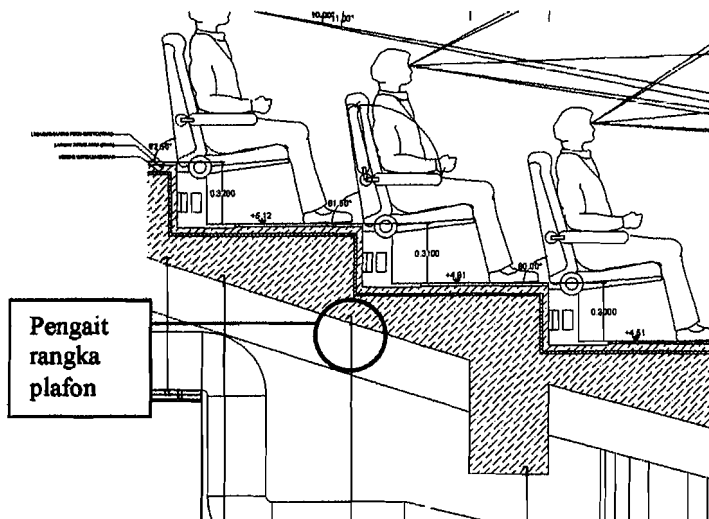


dinding yang permukaannya kemiringannya dapat diatur lewat control panel yang ada di ruang proyektor hal ini akan memudahkan operator proyektor ketika akan menyesuaikan pantulan dan kekerasan suara ketika pemutaran film sedang berlangsung.

b. Potongan A-A

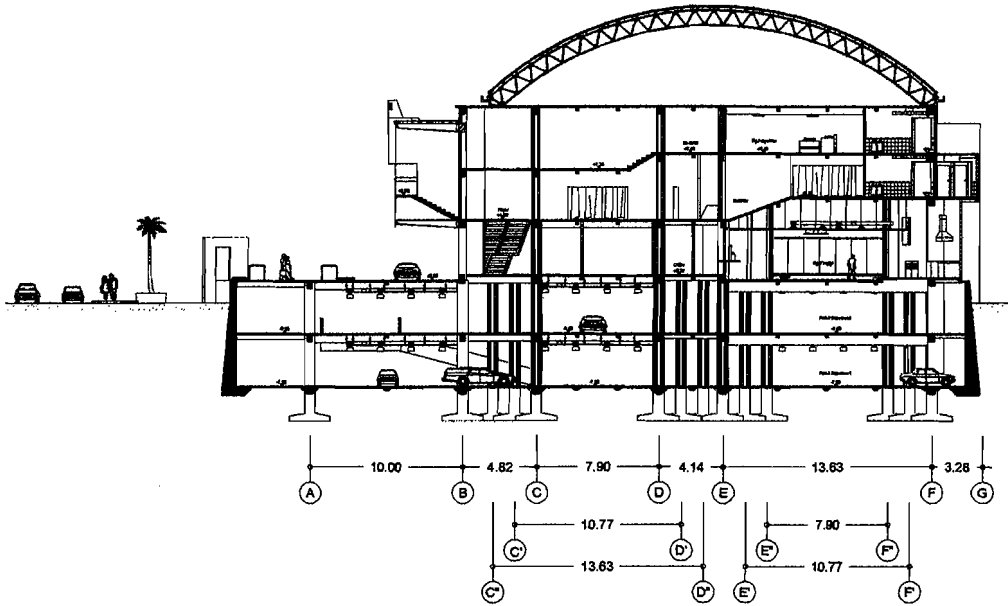


Potongan A-A memperlihatkan kondisi lantai 1 dengan kemiringan lantainya terhadap lantai di bawahnya, yang digunakan sebagai ruang-ruang fasilitas pendukung. Pada lantai 1 plat lantainya di gantung pengait yang fungsinya menahan plafon dan saluran udara dan AC lantai di bawahnya. Untuk plafon dan sluran AC pada ruang teater menggantung pada gording atap diatasnya.



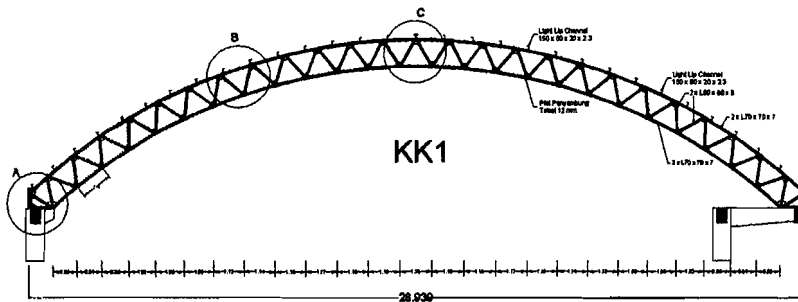
detil tersebut memperlihatkan bagaimana plafon dan saluran AC digantung ke plat lantai di atasnya.

c. Potongan lingkungan

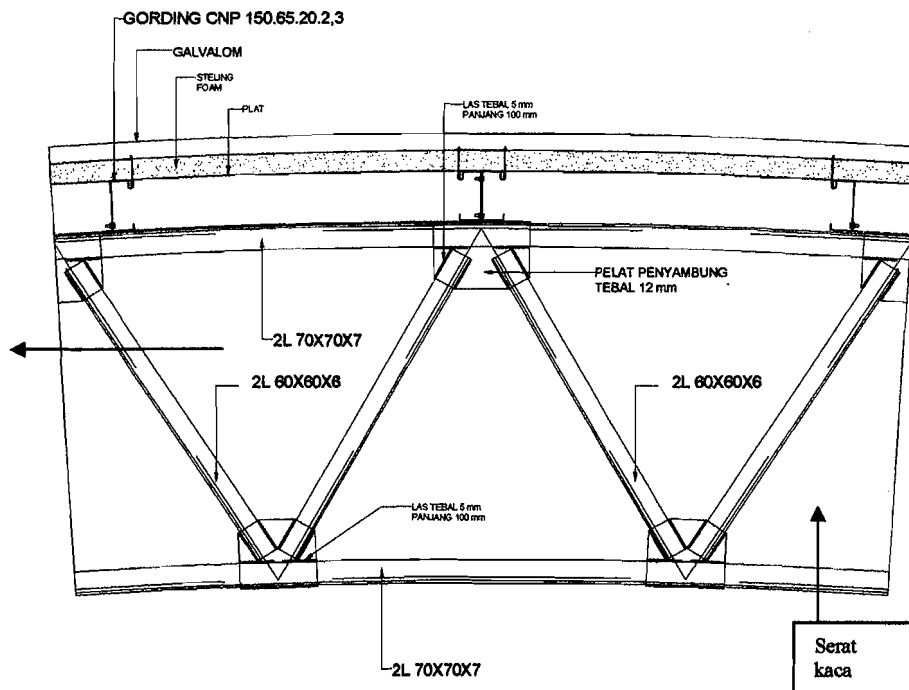


Potongan tersebut memperlihatkan perbedaan kontur pada bangunan sehingga kondisi jalan yang menyesuaikan perbedaan kontur, begitu pula kontur site yang menyesuaikan dengan basement. Potongan tersebut juga memperlihatkan adanya perbedaan ketinggian bangunan terhadap jalan, sehingga akan mengurangi kebisingan dari jalan.

d. Kuda-kuda dan detil atap



Menggunakan kuda-kuda baja dengan sambungan las, pertimbangannya disebabkan bentang yang cukup lebar yaitu 29 meter. Pada titik-titik tertentu kuda-kuda bertumpu pada balok kantilever yang panjangnya 2.7 meter dari kolom utama. Pada kuda-kuda meghadap keluar disisi dalamnya ditutup dengan serat kaca sehingga kuda-kuda tetap terekspos tetapi suara dan cahaya tidak masuk.



Bahan penutup atap adalah galvalom yang dilapisi steling foam setebal 6 cm dibawahnya. Bila hanya menggunakan penutup atap galvalom saja ketika hujan akan menciptakan bunyi. Hal ini tidak bagus karena ruang dibawahnya adalah teater sinema, Sehingga perlu steling foam sebagai peredam suara.

Tabel 1.

Tabel Pertumbuhan Penduduk Setiap Kabupaten di Propinsi
D.I. Yogyakarta, 1980, 1990 and 2000

Kabupaten	Jumlah Populasi (000)			Pertumbuhan Tahunan (%)	
	1980	1990	2000	1980-1990	1990-2000
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
Kulonprogo	380,7	372,3	371,0	-0,22	-0,04
Bantul	634,4	696,9	781,0	0,94	1,19
Gunungkidul	659,5	651,0	670,4	-0,13	0,30
Sleman	677,3	780,3	901,4	1,43	1,50
Yogyakarta	398,2	412,1	396,7	0,34	-0,39
D.I Yogyakarta	2	2	3 120,5	0,58	0,72
	750,1	912,6			

Tabel 2.

Tabel Luas Tanah dan Kepadatan Penduduk Setiap Kabupaten/Kotamadya
di Propinsi D.I. Yogyakarta, 1990 - 2000

Kabupaten	Area (km ²)	Kepadatan penduduk per km ²	
		1990	2000
(1)	(2)	(3)	(4)
Kulonprogo	586,3	635,0	632,7
Bantul	506,9	1 357,0	1 540,9
Gunungkidul	1 485,4	438,3	451,4
Sleman	574,8	1 357,5	1 568,1
Yogyakarta	32,5	12 678,7	12 206,5
D.I Yogyakarta	3 185,8	914,2	979,5

sumber : Sensus penduduk 1980, 1990, and 2000

Tabel 3.

**Tabel Jumlah Pelajar Dan Mahasiswa di Propinsi
D.I. Yogyakarta, 1999-2002**

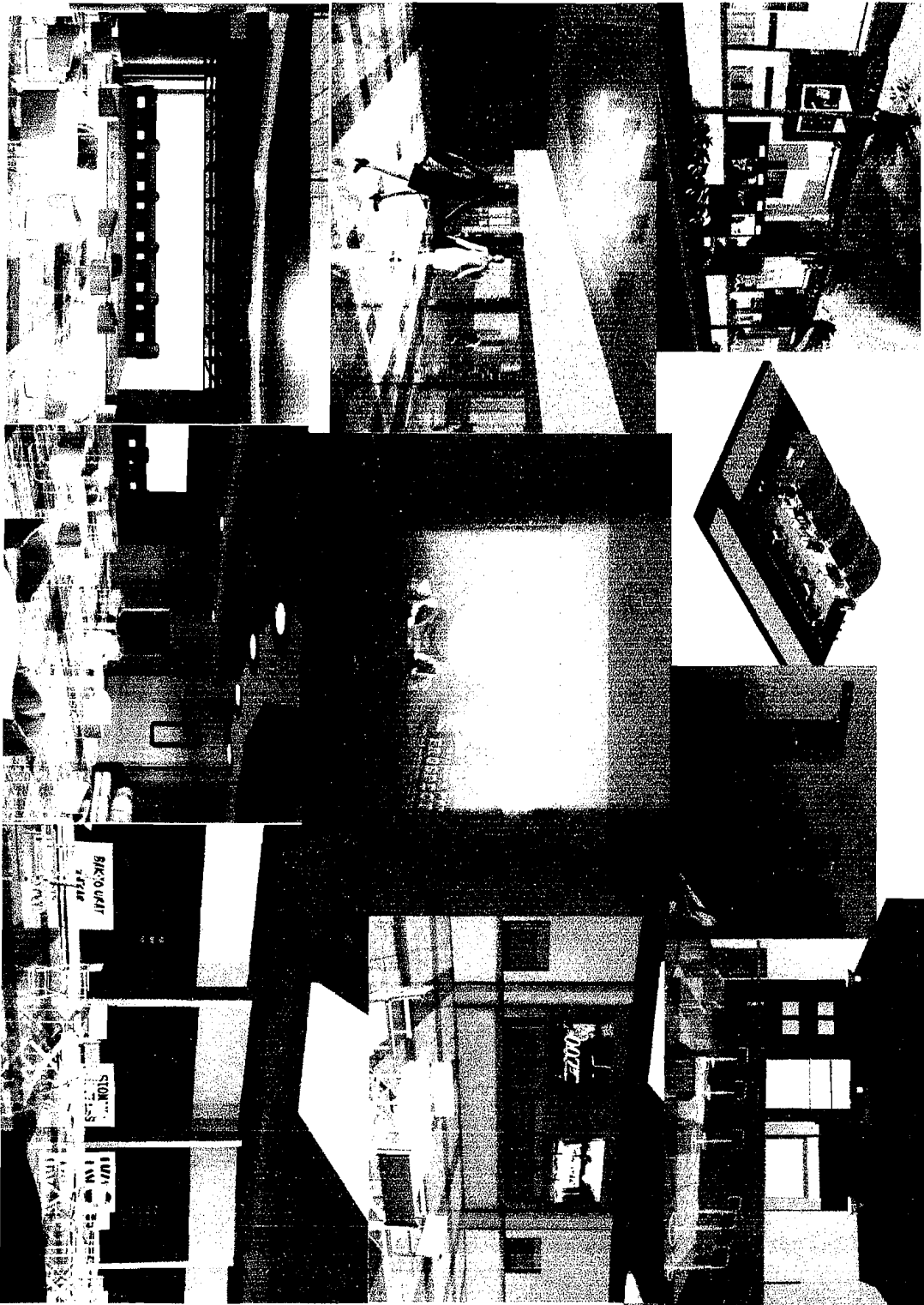
Tahun	TK	SD	SLTP	SMA	Perguruan Tinggi		Jumlah Total
					PTN	PTS	
1999 / 2000	57.595	300.167	160.293	72.919	6.589	139.246	736.809
2000 / 2001	58.478	294.876	135.432	106.230	17.126	166.555	778.697
2001 / 2002	62.722	295.550	154.421	120.350	16.135	159.254	808.432

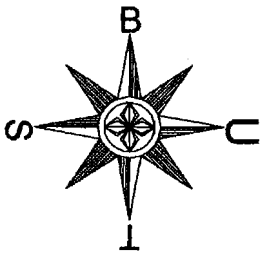
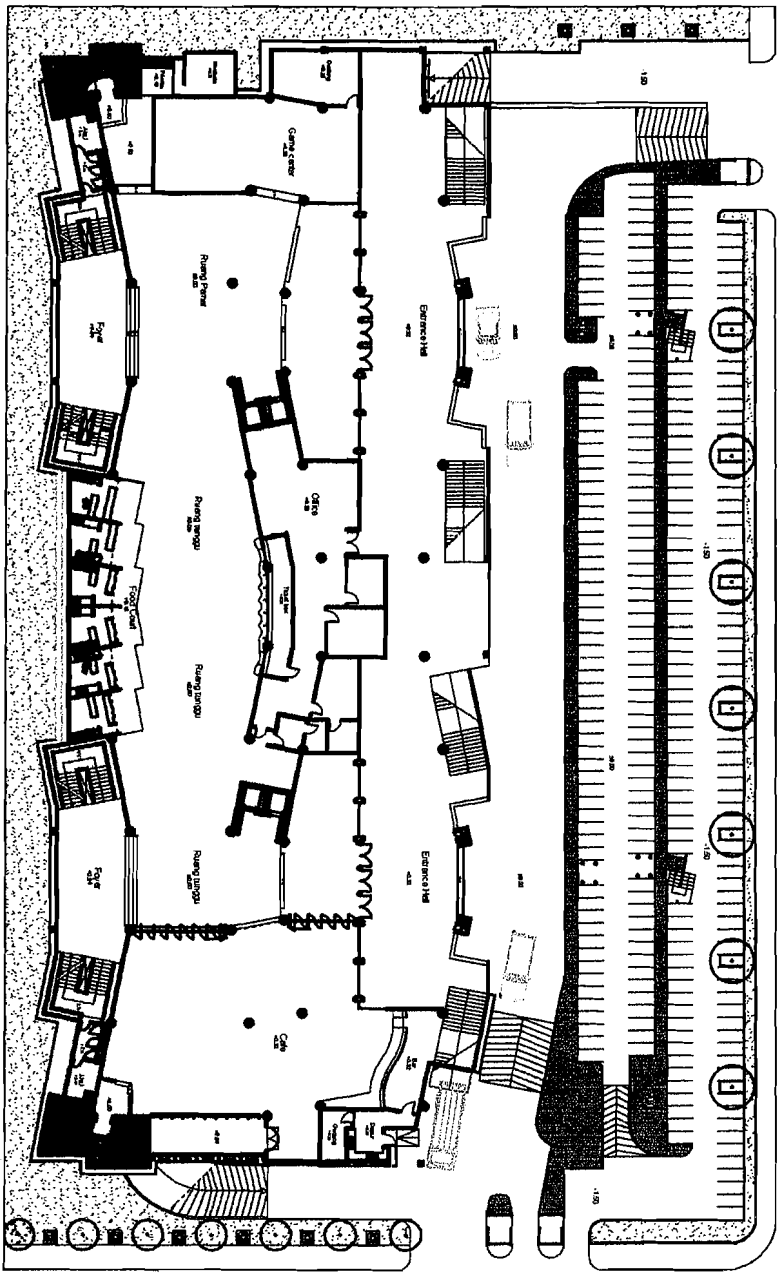
Sumber : Balitbang-Depdiknas

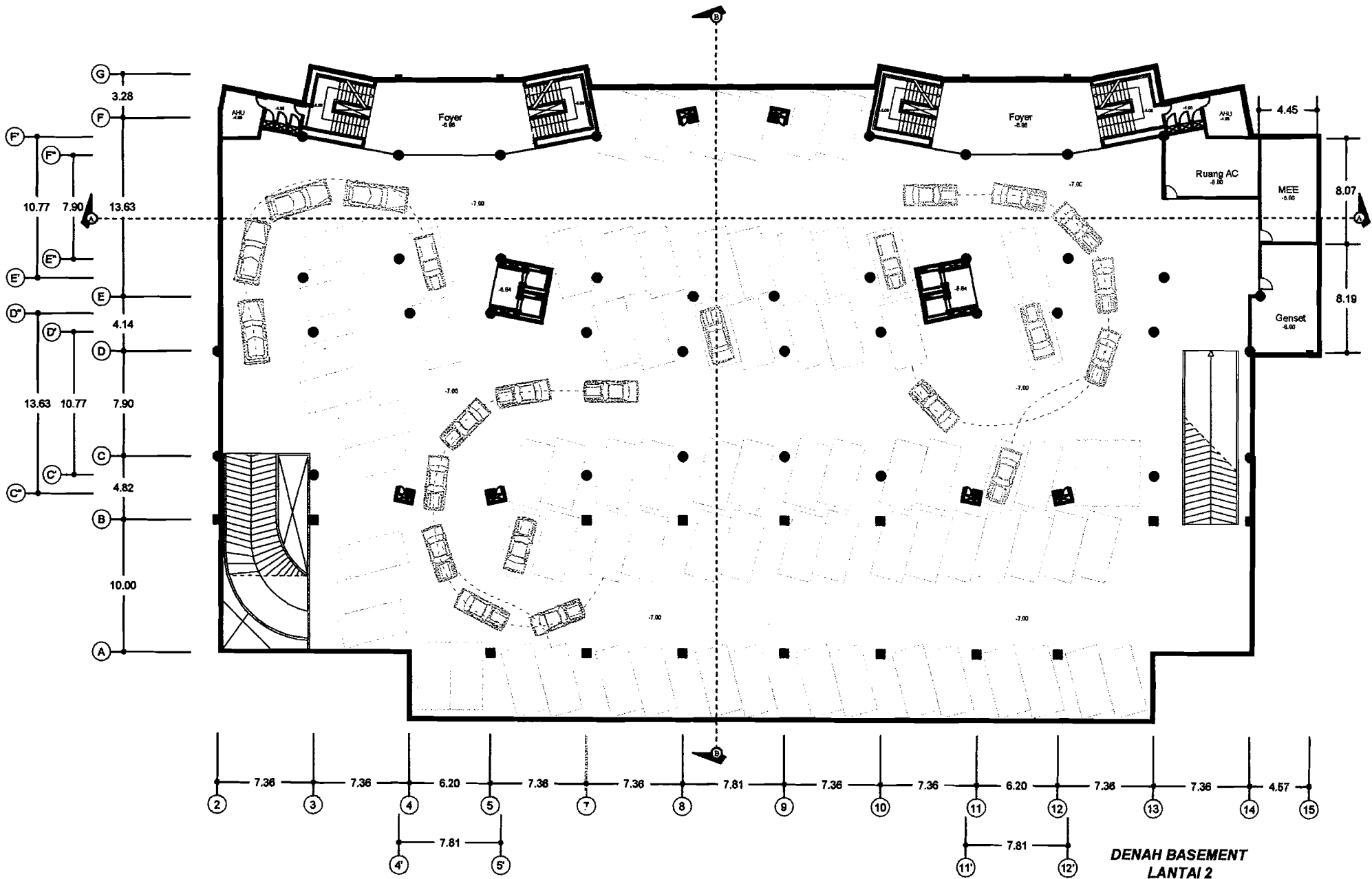
Tabel 4.

**PDRB Pertahun Kotamadya Yogyakarta
1994-2000**

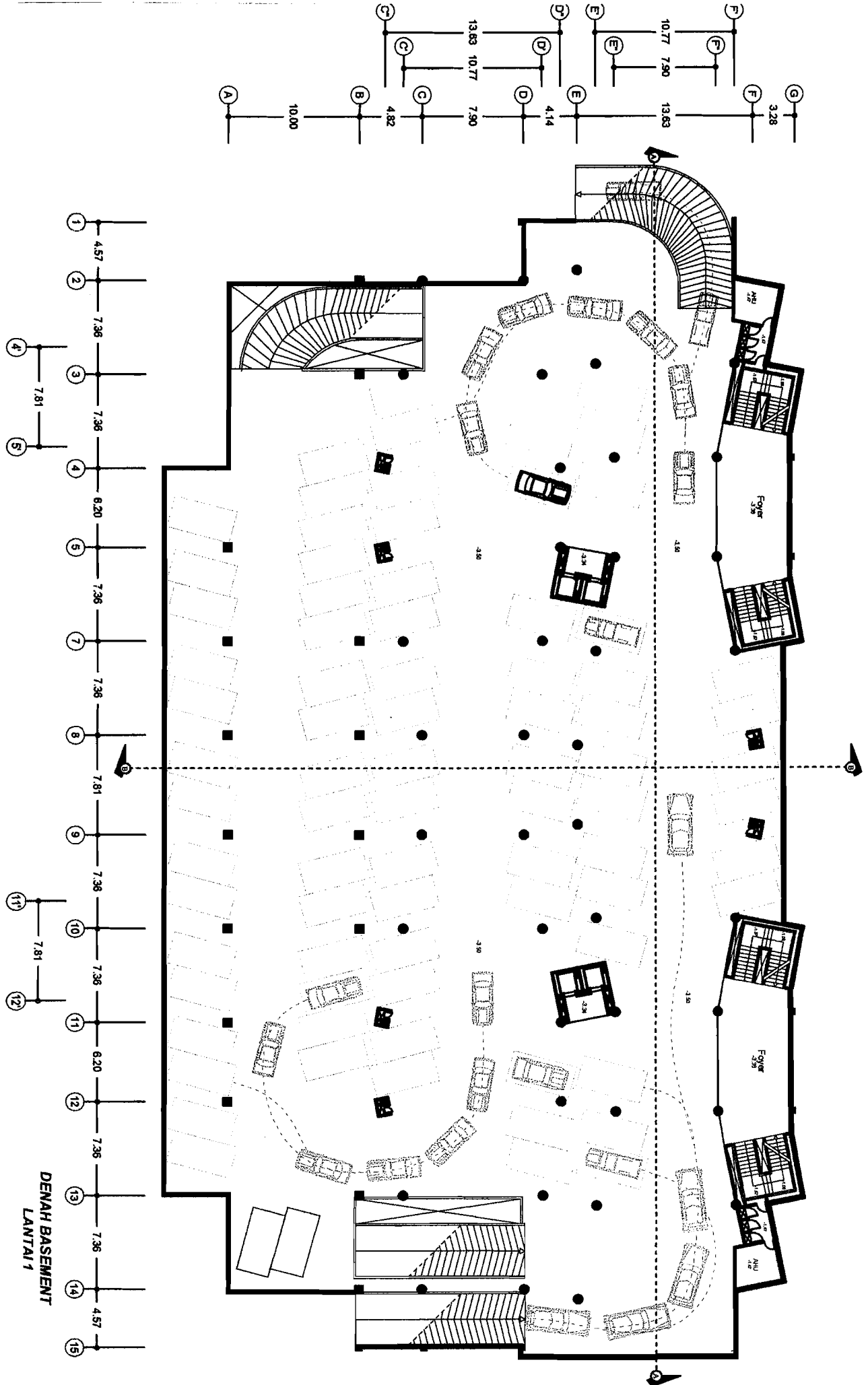
PDRB (x juta Rupiah Harga Berlaku)		Sumber: Kota Yogyakarta dalam Angka, BPS						
Sektor	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	
Pertanian	18.489	21.780	20.926	23.040	31.259	32.379	34.648	
Pertambangan	620	694	647	625	868	787	817	
Industri	152.782	170.052	195.364	215.478	281.770	345.320	386.607	
Listrik, Gas dan Air	16.686	20.989	27.275	30.213	41.299	41.833	44.860	
Bangunan	109.158	128.329	146.935	164.655	171.924	185.782	209.956	
Perdagangan	247.529	290.196	337.549	396.881	573.944	693.947	775.228	
Pengangkutan & Komunikasi	207.016	236.282	273.719	314.549	415.740	454.416	507.908	
Keuangan	210.144	258.234	301.877	347.087	427.810	473.101	527.293	
Jasa-jasa	310.080	380.314	410.368	457.585	557.947	641.285	720.713	
Total (Harga Berlaku)	1.272.464	1.486.870	1.714.658	1.950.091	2.502.561	2.868.850	3.208.030	
Penduduk (Orang)	444.389	452.860	461.493	470.290	479.255	488.391	497.699	
PDRB per Kapita (Rp./Tahun)	2.863.401	3.283.288	3.715.458	4.146.571	5.221.773	5.874.084	6.445.723	



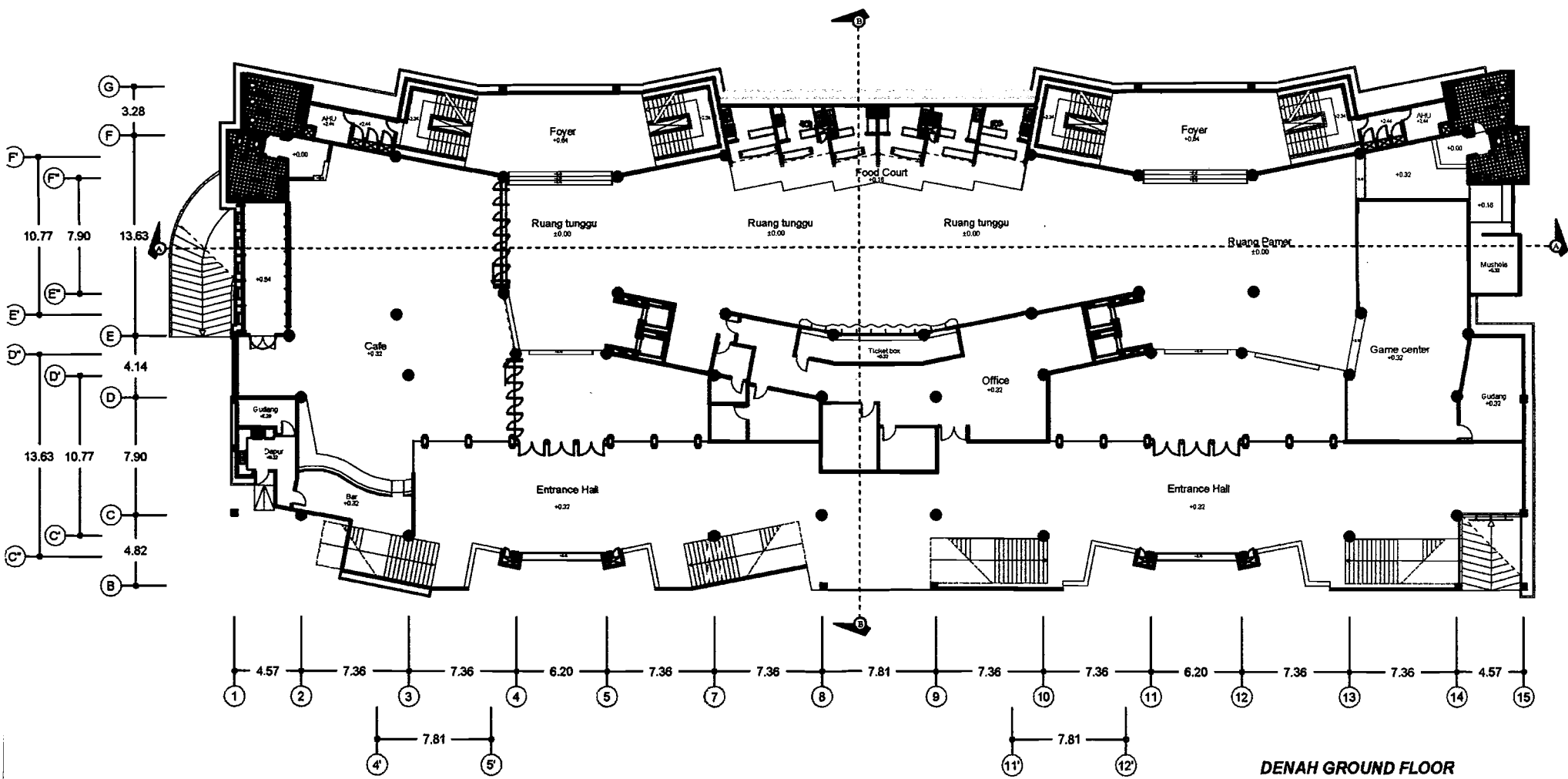




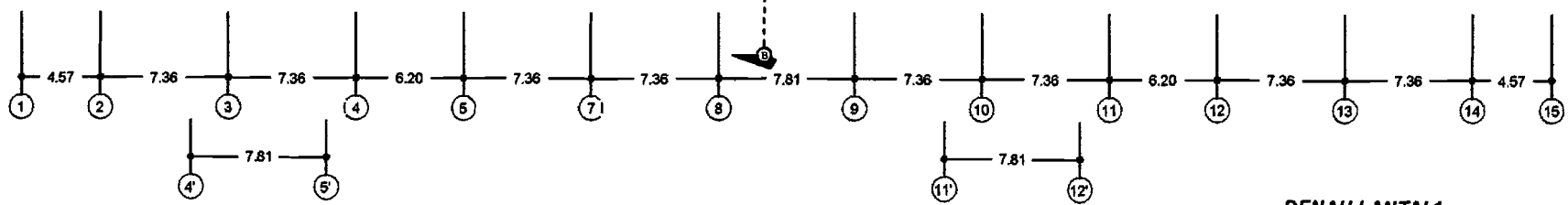
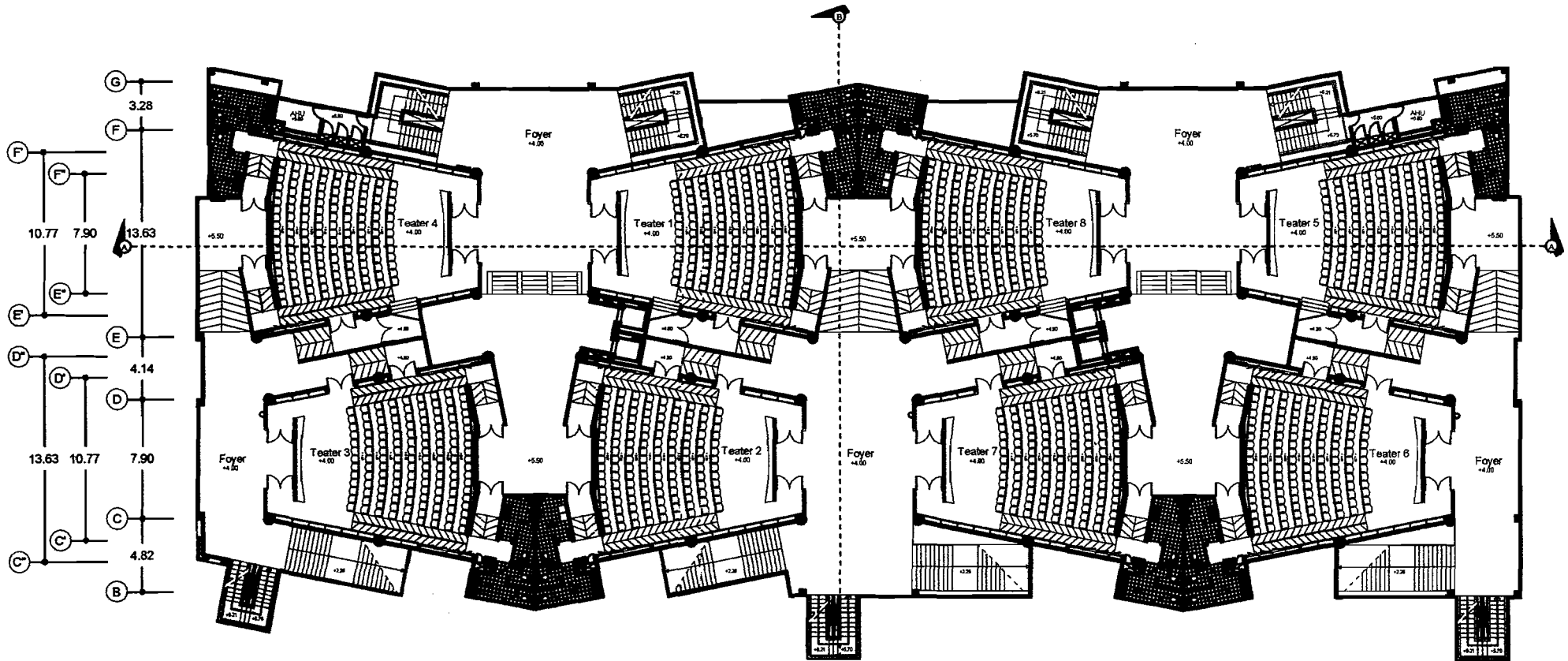
**DENAH BASEMENT
LANTAI 2**



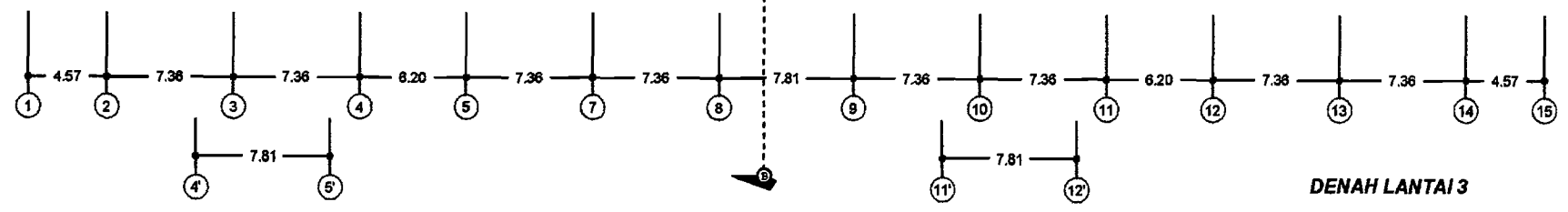
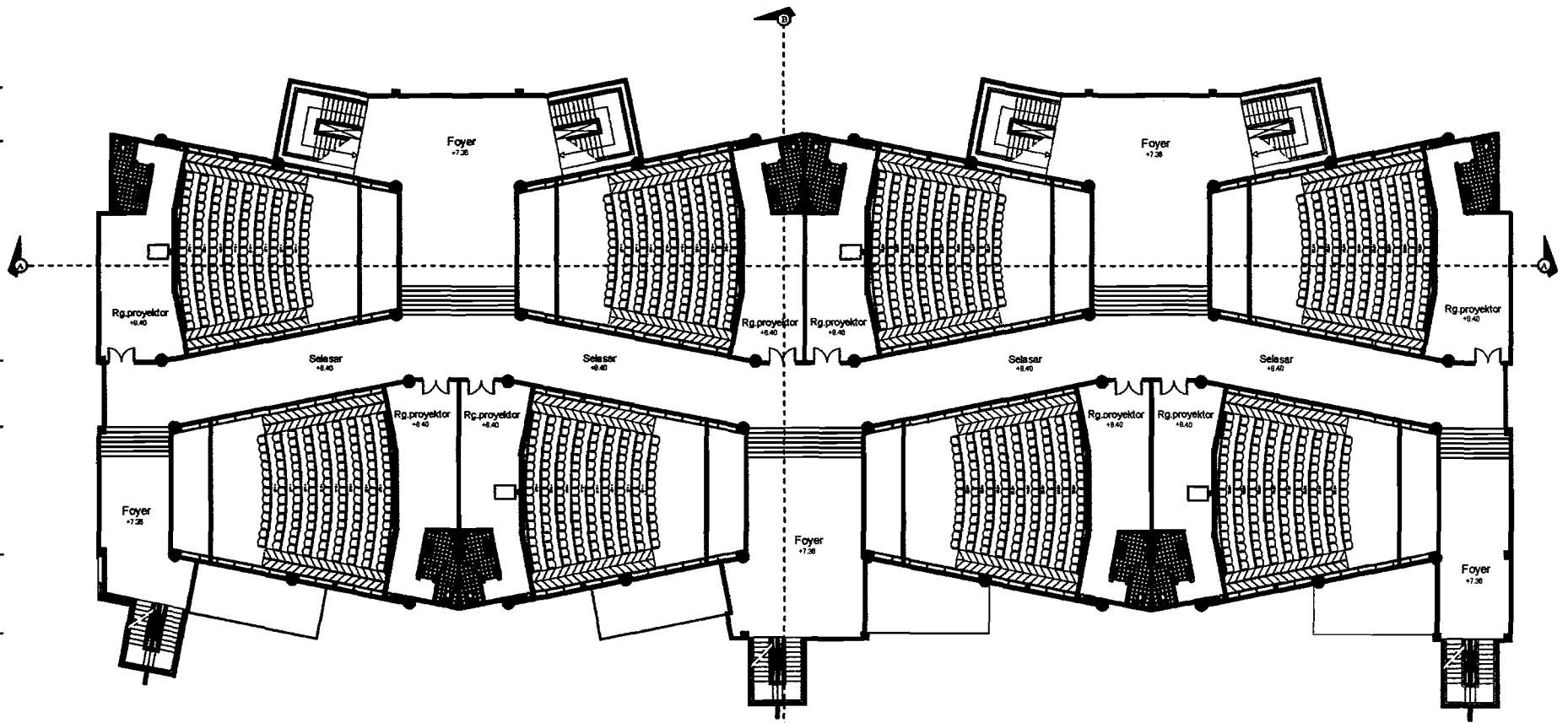
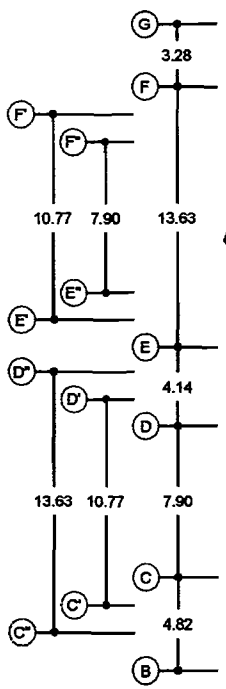
DENAH BASEMENT
LANTAI 1



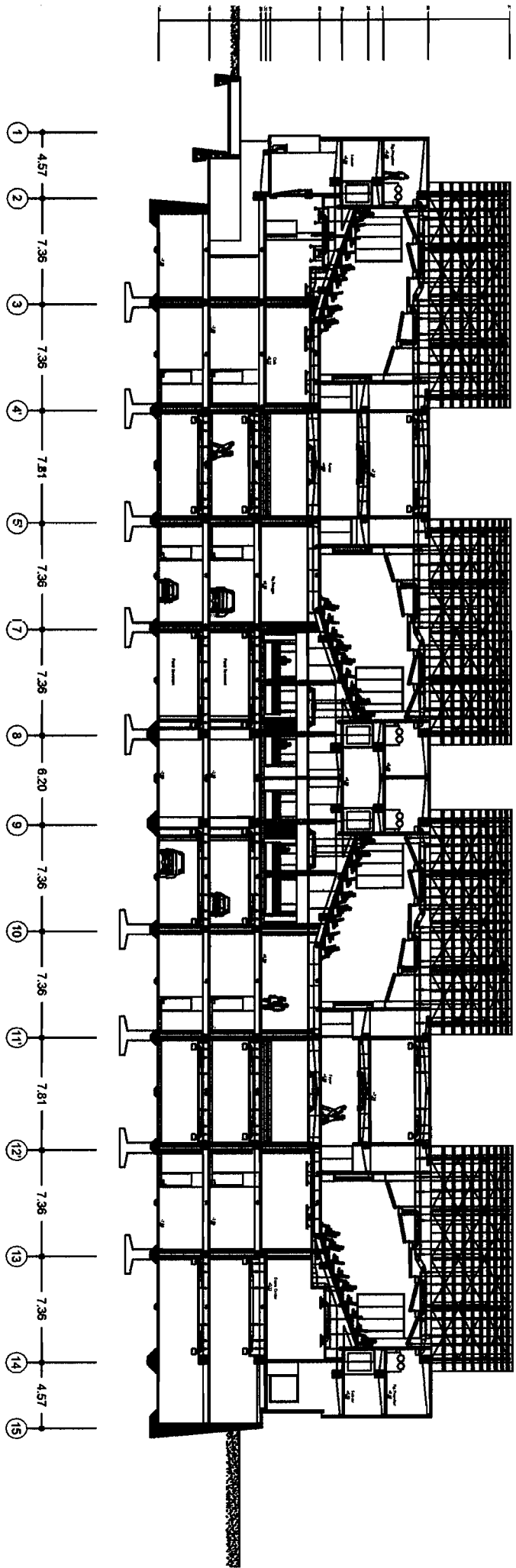
DENAH GROUND FLOOR



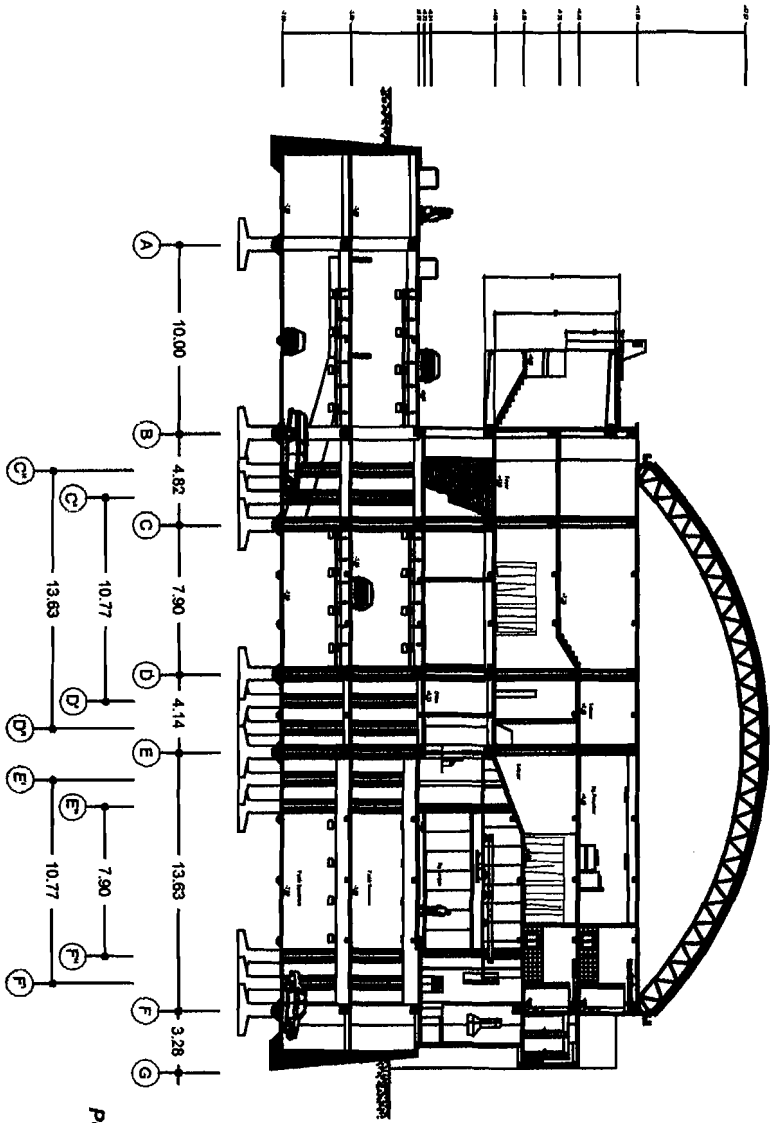
DENAH LANTAI 1



DENAH LANTAI 3



POTONGAN A-A



POTONGAN B-B

REVISI PENGEMBANGAN DESAIN

Desain yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, telah diujikan pada pendadaran pada tanggal 26 Februari 2005, dari pendadaran tersebut ada masukan yang diterima penulis. Pada Denah ada beberapa penambahan dan perubahan sebagai berikut :

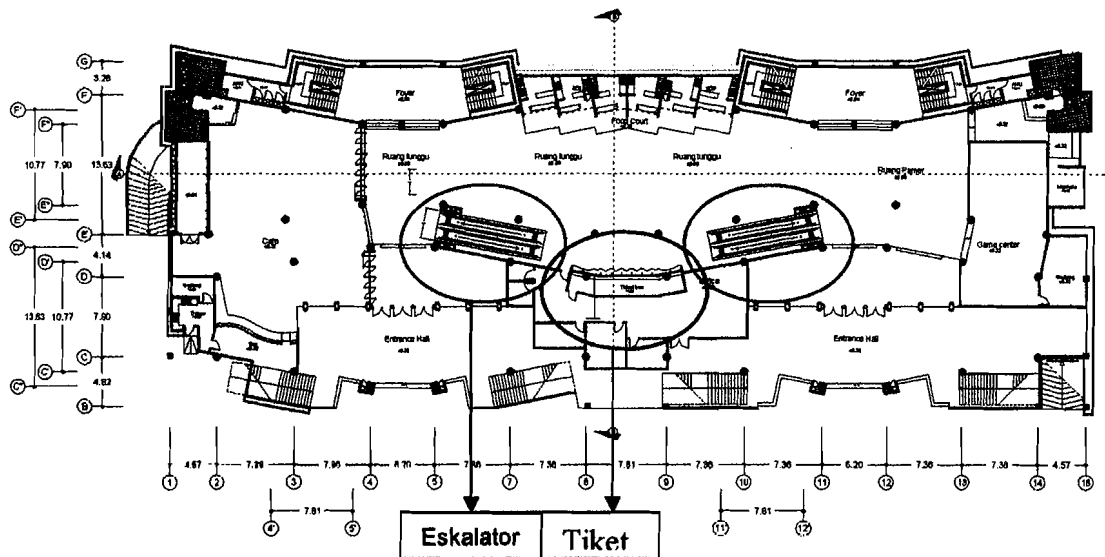
1. Perlu adanya eskalator dalam bangunan.
2. Perlu perubahan dari ruang tiket dan kantor pengelola untuk menyesuaikan dengan eskalator serta memberi ruang untuk antrian tiket.

Dengan adanya beberapa masukan diatas ada beberapa perubahan desain yang akan memungkinkan desain menjadi lebih baik lagi, perubahan tersebut akan diungkapkan pada bab selanjutnya.

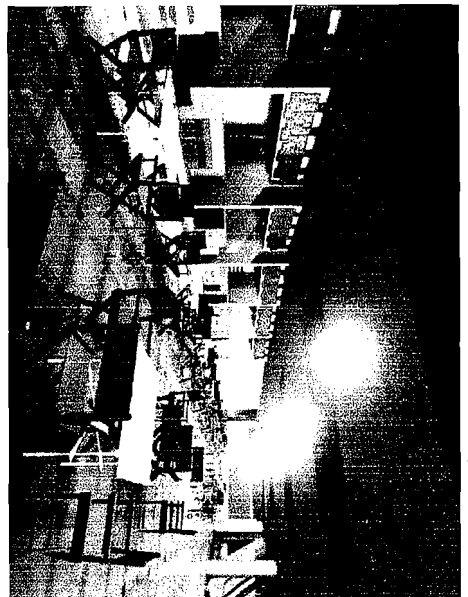
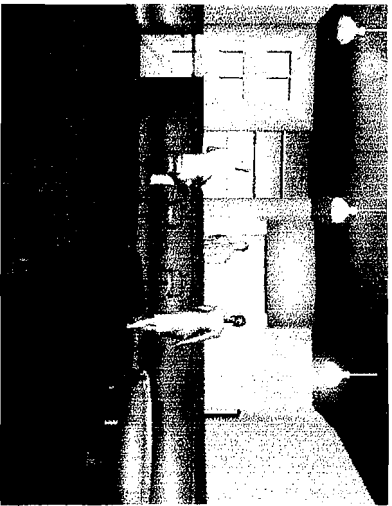
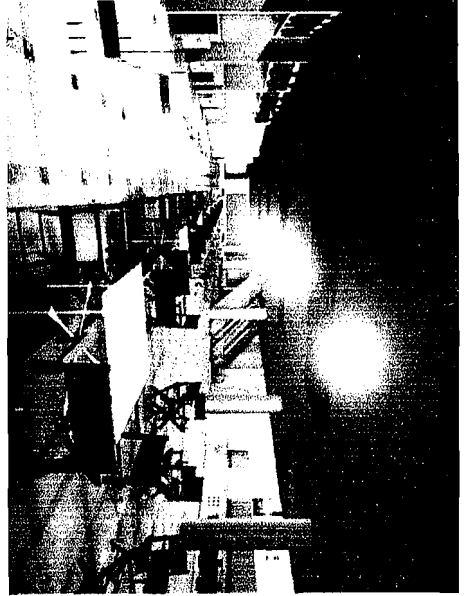
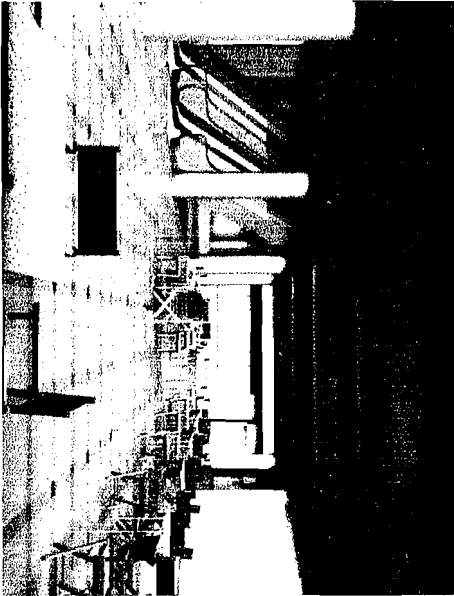
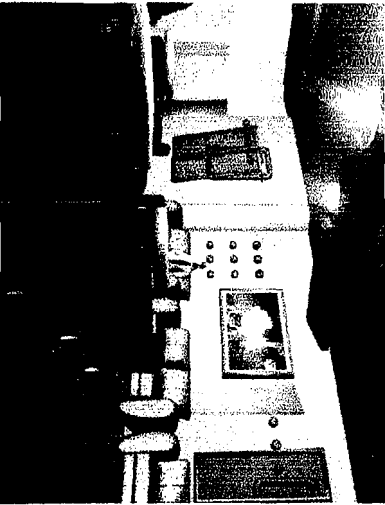
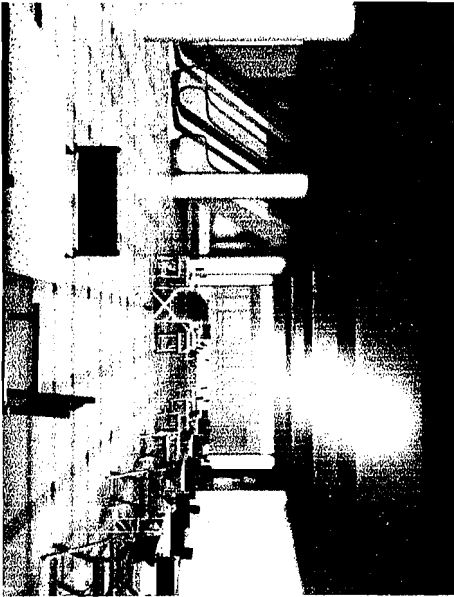
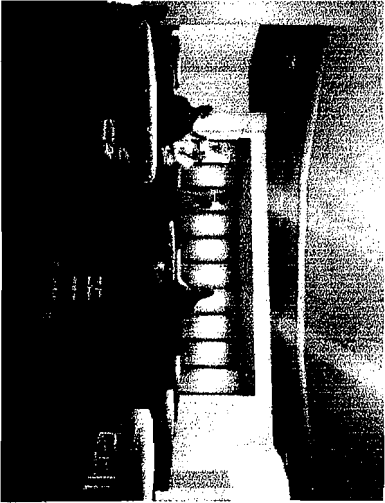
REVISI PENGEMBANGAN DESAIN

3.1 DENAH

Perletakkan eskalator berada di samping kiri dan kanan ruang tiket serta berdekatan dengan area food court. Dengan menggunakan eskalator maka pengunjung akan mengalami pengalaman yang menarik terutama ketika dari area parkir menuju area fasilitas pendukung di atasnya seperti café dan game arena. Eskalator tersebut memiliki 2 jalur yaitu jalur naik ke lantai atas atau turun ke lantai bawah. Eskalator yang digunakan adalah keluaran pabrikan Otis.



Untuk ruang tiket dan ruang pengelola mengalami sedikit perubahan yaitu di geser dan disesuaikan lagi dengan luasannya. Sehingga perletakan eskalator tidak mengurangi luasan ruang di sekitarnya dan ruang tiket memiliki area antri untuk calon penonton, dengan begitu area food court di dekatnya tidak akan terganggu oleh antrian tiket.



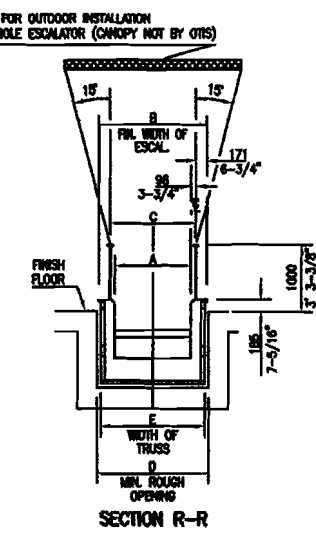
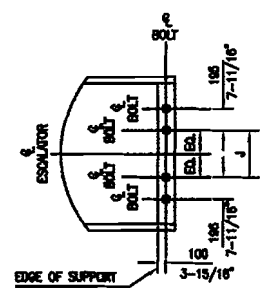
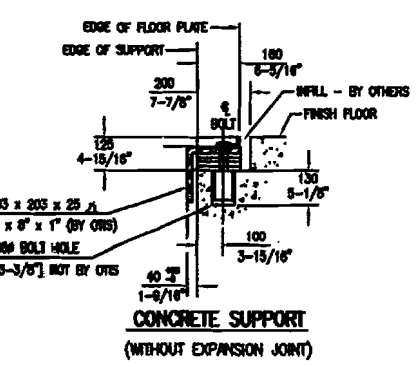
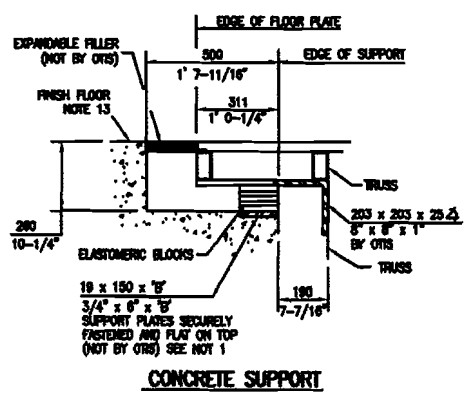
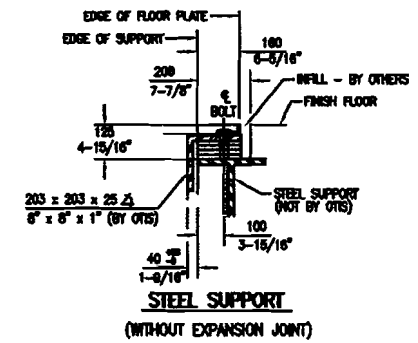
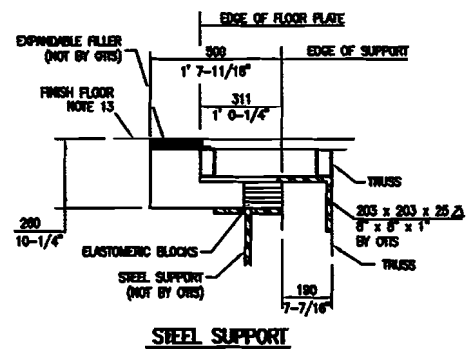
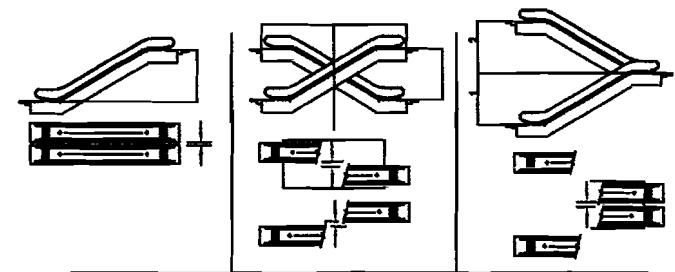
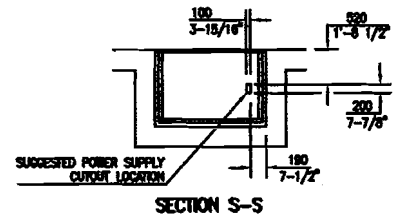
FLAT STEPS	STEP WIDTH	A	B	C	D	E	F	J	H
2	600 24"	610 2' 0"	1143 3' 9"	802 2' 7-9/16"	1224 4' 0-3/16"	1084 3' 7-1/16"	3088 10' 1-5/8"		ESCALATOR RISE
	800 32"	813 2' 8"	1346 4' 5"	1008 3' 3-8/16"	1427 4' 8-3/16"	1287 4' 3-1/16"	3200 10' 1-5/8"	203 8"	
	1000 40"	1016 3' 4"	1580 5' 1"	1288 3' 11-8/16"	1829 5' 4-1/8"	1500 4' 11-1/16"	2580 5' 5-15/16"	408 16"	

STEP WIDTH	ESCALATOR BEAM TO BEAM CALCULATION
600 24"	$L = 1.732 H + 18' 4-1/4"$ INPUT RISE IN FEET YOU WILL HAVE BEAM TO BEAM IN FEET & IN.
800 32"	$L = 1.732 H + 5.595$ INPUT RISE IN METER YOU WILL HAVE BEAM TO BEAM IN METER.
1000 40"	$L = 1.732 H + 18' 8-9/16"$ INPUT RISE IN FEET YOU WILL HAVE BEAM TO BEAM IN FEET & IN. $L = 1.732 H + 5.095$ INPUT RISE IN METER YOU WILL HAVE BEAM TO BEAM IN METER.

STEP WIDTH	SUPPORT REACTIONS	
	bottom support vertical reaction	top support vertical reaction
610 24"	Foot — B 213PL + 517	213PL + 1688
	Metre — MN 3.1PL + 2.3	3.1PL + 7.5
800 32"	Foot — B 240PL + 517	240PL + 1688
	Metre — MN 3.5PL + 2.3	3.5PL + 7.5
1000 40"	Foot — B 271PL + 517	271PL + 1688
	Metre — MN 3.95PL + 2.3	3.95PL + 7.5

MODEL ESCALATOR NCE - 506	
DATE	REVISIONS

INPUT BEAM TO BEAM (L) IN (Feet) YOU WILL GET SUPPORT REACTIONS IN (LB)
INPUT BEAM TO BEAM (L) IN (Meter) YOU WILL GET SUPPORT REACTIONS IN (kN)



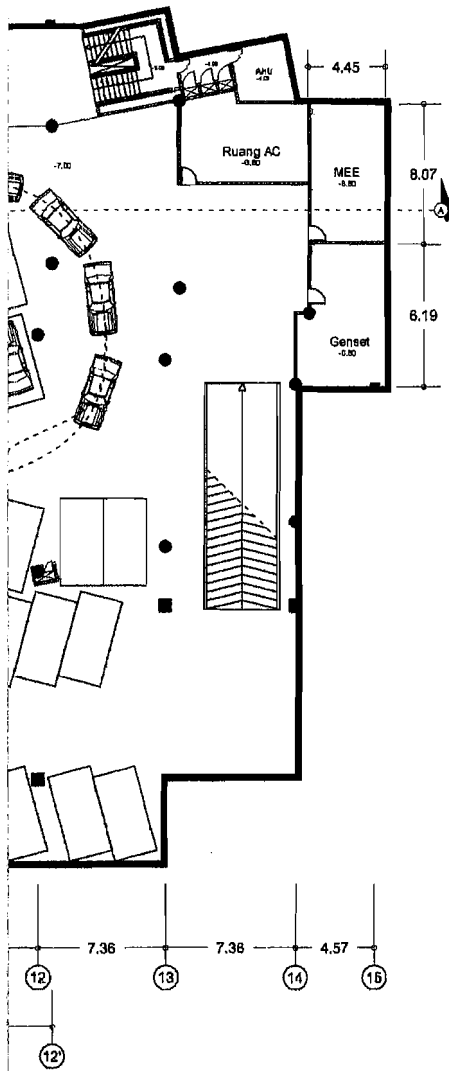
LOWER END DETAILS

UPPER END DETAILS

NOTE - DO NOT SCALE THIS DRAWING

UNITED TECHNOLOGIES
OTIS ELEVATOR

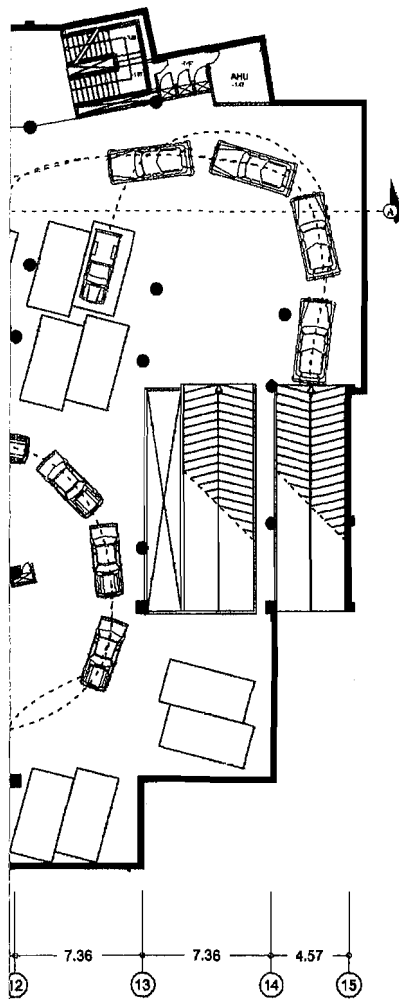
BLDG.	
LOCATION	
CONT. WITH	
OWNER	
ARCHT.	
SALES NO.	



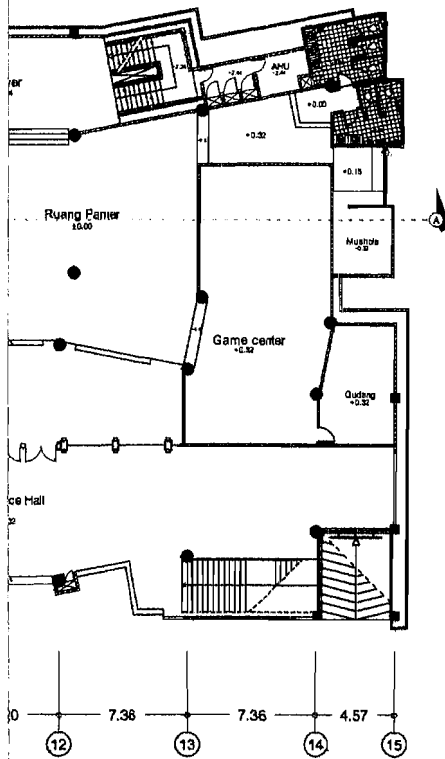
TUGAS ARSITEKTUR


JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

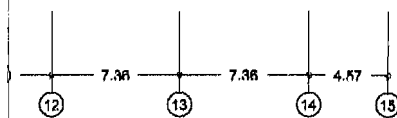
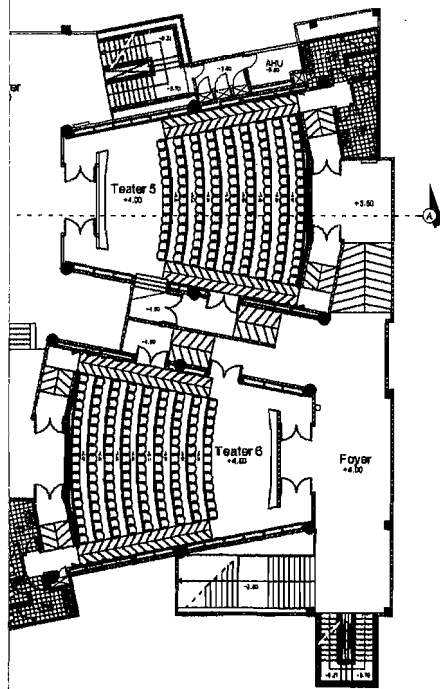
NAMA	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
WITONO 77	DENAH BASEMENT LANTAI 2	1 : 200			



TUGAS AKHIR	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
NAMA WITONO JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	DENAH BASEMENT LANTAI 1	1 : 200			



TUGAS AKU/	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
 JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN UNIVERSITAS ISLAM IN	WITONO DENAH GROUND FLOOR	1 : 200			



TUGAS AKHIR

WITONO
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

NAMA GAMBAR

DENAH LANTAI 1

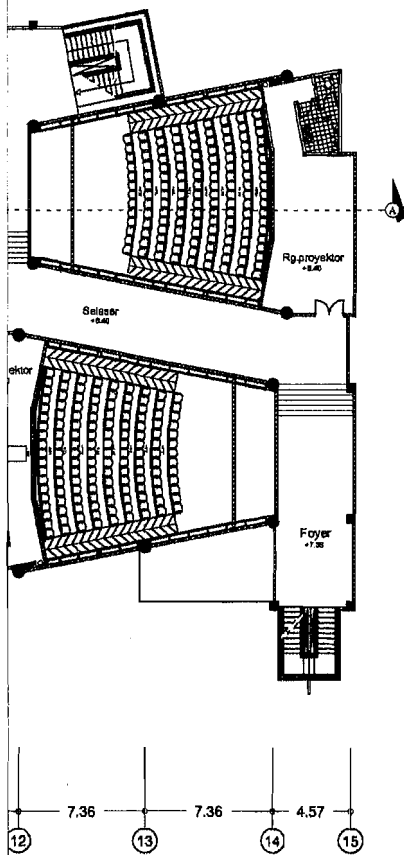
SKALA

1 : 200

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR	NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
VITONO JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN UNIVERSITAS ISLAM IND	DENAH LANTAI 3	1 : 200			

Daftar Pustaka

1. Garin Nugroho, 2001, hal.9
2. Joseph De Chiara, Time saver Building Types, Hal.1246
3. Profil Yogyakarta, Panduan Yogyakarta Tahun 1995, hal.23-24
4. Kota Miskin Hiburan, Kompas, 12 Maret 2003
5. Koban Regent Ancam ke Pengadilan, Bernas, 17 November 1999
6. Menurut GPBSI tentang jumlah bioskop di Indonesia.
7. Bioskop, Konsumsi, Siasat, Kompas, 2 juni 2004
8. Kisah Bioskop kelas 2 di Yogyakarta, kompas, 2 Juni 2004
9. Menurut Balitbang-Depdiknas mengenai jumlah pelajar di Yogyakarta tahun 1999-2002
10. Menurut Badan Pusat Statistik negara tentang jumlah penduduk dan pendapatan perkapita di Yogyakarta, dari tahun1980 sampai 2000.
11. Cinema History Around the World, www.cinematour.com
12. Sjmsu Amril, Data Arsitek, edisi kedua
13. Leslie L. Doele, Lea prasetio, Akustik Lingkungan