

1-3-03  
000254  
512 000 254 001

**TUGAS AKHIR**

**'JOGJA' CINEMA CENTER**

**Aplikasi Teknologi Tinggi Sebagai Pembentuk Citra Bangunan  
LANDASAN KONSEPTUAL PERANCANGAN**



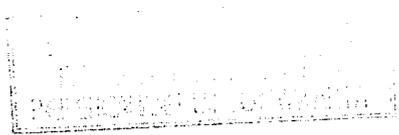
Oleh :

**KARTIKA SARI**

**97 512 150**

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

**2002**



# LEMBAR PERSEMBAHAN

*KUPERSEMBAHKAN KARYA INI  
KEPADA:*

**AYAH dan IBUNDA TERCINTA  
MAK' UNING dan ADIK-ADIKKU TERSAYANG  
ABANG RINTO ANGGORO  
SAHABATKU (SISKA, VIDI, FITRI, dan EVI)  
TEMAN-TEMAN SEPERJUANGAN di ARSITEKTUR UII;  
*I love your all*  
TEMAN-TEMAN KOST ;  
*thank's for your all*  
COMPUTER dan MOTOR TUAJU TERSAYANG ;  
*thank's for your facility***

*“Kita hidup untuk berbagi energi kehidupan dengan orang lain;  
untuk tumbuh dan ditumbuhkan, untuk menumbuhkan dan tumbuh bersama”  
(Kristine Carlson)*

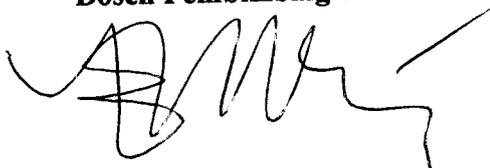
**LEMBAR PENGESAHAN**

**'JOGJA' CINEMA CENTER**  
**Aplikasi Teknologi Tinggi Sebagai Pembentuk Citra Bangunan**  
**LANDASAN KONSEPTUAL PERANCANGAN**

**Disusun Oleh :**  
**KARTIKA SARI**  
**No Mhs : 97 512 150**

**MENGESAHKAN :**

**Dosen Pembimbing I :**



**(DR. Ir. Budi Prayitno, M, Eng)**

**Dosen Pembimbing II :**



**(Inung Purwati S, ST, MSi)**

**MENGETAHUI**

**Ketua Jurusan Arsitektur**



**Ir. REVIANTO B.S, M.Arch**

**'JOGJA' CINEMA CENTER**  
**Aplikasi Teknologi Tinggi Sebagai Pembentuk Citra Bangunan**

**'JOGJA' CINEMA CENTER**  
**High Tech Application As Creator Of Building Image**

**LANDASAN KONSEPSUAL PERANCANGAN**

**Disusun Oleh :**  
**KARTIKA SARI**  
**97512150**

**ABSTRAKSI**

Indutri dan dunia perfilman semakin berkembang begitu juga dengan bioskop-bioskop kemersial kemungkinan lima atau enam tahun yang akan datang semuanya akan menggunakan teknologi proyektor digital. Dengan demikian kemungkinan para penggemar film pastilah akan lebih senang dan puas melihat film kesukaannya pada layar lebar yang dilengkapi dengan sunnd system digital dan sterio, dengan harga relative terjangkau. Sedangkan perkembangan bioskop di Yogyakarta saat ini sangat tertinggal dibandingkan dengan kota-kota lain. Padahal dengan potensi yang dimiliki dan predikat yang disandang Yogyakarta saat ini sangat membutuhkan fasilitas untuk sarana rekreasi, hiburan dan informasi. Dengan keadaan yang demikian akan sangat mendukung jika dibangun cineplek untuk melengkapi kebutuhan hiburan dan rekreasi terutama informasi industri perfilman yang terbaru yang ada agar Yogyakarta tidak tertinggal dalam bidang industri dan teknologi dari kota kota lain terutama untuk industri dan teknologi perfilman.

Untuk citra sebagai gambaran image pada cinema center ini mengaplikasikan teknologi tinggi. Karakter dari bangunan arsitektur teknologi tinggi atau High tech digunakan sebagai pijakan bagi penentu citra bangunan Cinema Center karena Cinema Center ini dilengkapi dengan teknologi digital. Teknologi digital merupakan teknologi baru dan akan terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi industri, sedangkan gaya arsitektur high tech sendiri muncul seiring dengan perkembangan teknologi industri. Maka dari itu arsitektur High tech diambil sebagai citra pada bangunan tersebut karena erat kaitannya, sama-sama pencerminan perkembangan dari teknologi industri.

Karakter arsitektur high tech memiliki ciri simple, sederhana, futuristic, dan modern. Semua itu bila dianalisis dari bangunan arsitektur high tech yang telah ada maka akan nampak jelas menggambarkan arsitektur tersendiri yaitu : mengekspose struktur bangunan, menggunakan material yang tidak biasa, mempertegas bentuk meterial bangunan, menghasilkan bentuk-bentuk yang tidak biasa, serta penggunaan warna-warna yang terang.

Pengaruh teknologi pada bangunan 'JOGJA' Cinema Center akan mencakup bidang struktur bangunan, bahan bangunan, system pengedali bangunan, dan bentuk bangunan/ citra bangunan, yang merupakan gabungan dari ketiga bidang diatas. Ciri arsitektur High Tech yang akan diterapkan pada bentuk Cinema Center ini adalah : *inden-out, transparency, layering, movement*, sedangkan pada konstriksi adalah : *celebration process dan a light fillgree and tensile member*.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
ABSTRAK .....	ii
DAFTAR ISI.....	iii-v
KERANGKA POLA PIKIR .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
<b>BAB I : LATAR BELAKANG</b>	
<b>1.1 Cinema Dengan Priyektor Digital .....</b>	<b>1</b>
1.1.1 Perkembangan Cinema Digital .....	1
1.1.2 Perkembangan Cinema/ Cineplex Di Yogyakarta .....	2
1.1.3 Potensi Kota Yogyakarta.....	2
<b>1.2 Aspek Pembentuk Pada Bangunan Cinema .....</b>	<b>3</b>
1.2.1 Karakter High Tech Pada Bangunan Cinema .....	3
1.2.2 Aspek Teknologi Pada Bangunan .....	3
<b>1.3 Rumusan Masalah .....</b>	<b>4</b>
1.3.1 Permasalahan Umum .....	4
1.3.2 permasalahan Khusus .....	4
<b>1.4 Tujuan dan Sasaran.....</b>	<b>5</b>
1.4.1 Tujuan .....	5
1.4.2 Sasaran .....	5
<b>1.5 Lingkup Dan Batasan .....</b>	<b>5</b>
<b>1.6 Metode Pembahasan .....</b>	<b>6</b>
<b>1.7 Keaslian Penulisan .....</b>	<b>6</b>
<b>1.8 Sistematika Penulisan .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB : TINJAUAN UMUM</b>	
<b>2.1 Pengertian Umum .....</b>	<b>9</b>
<b>2.2 Potensi Cinema Center Di Yogyakarta .....</b>	<b>10</b>

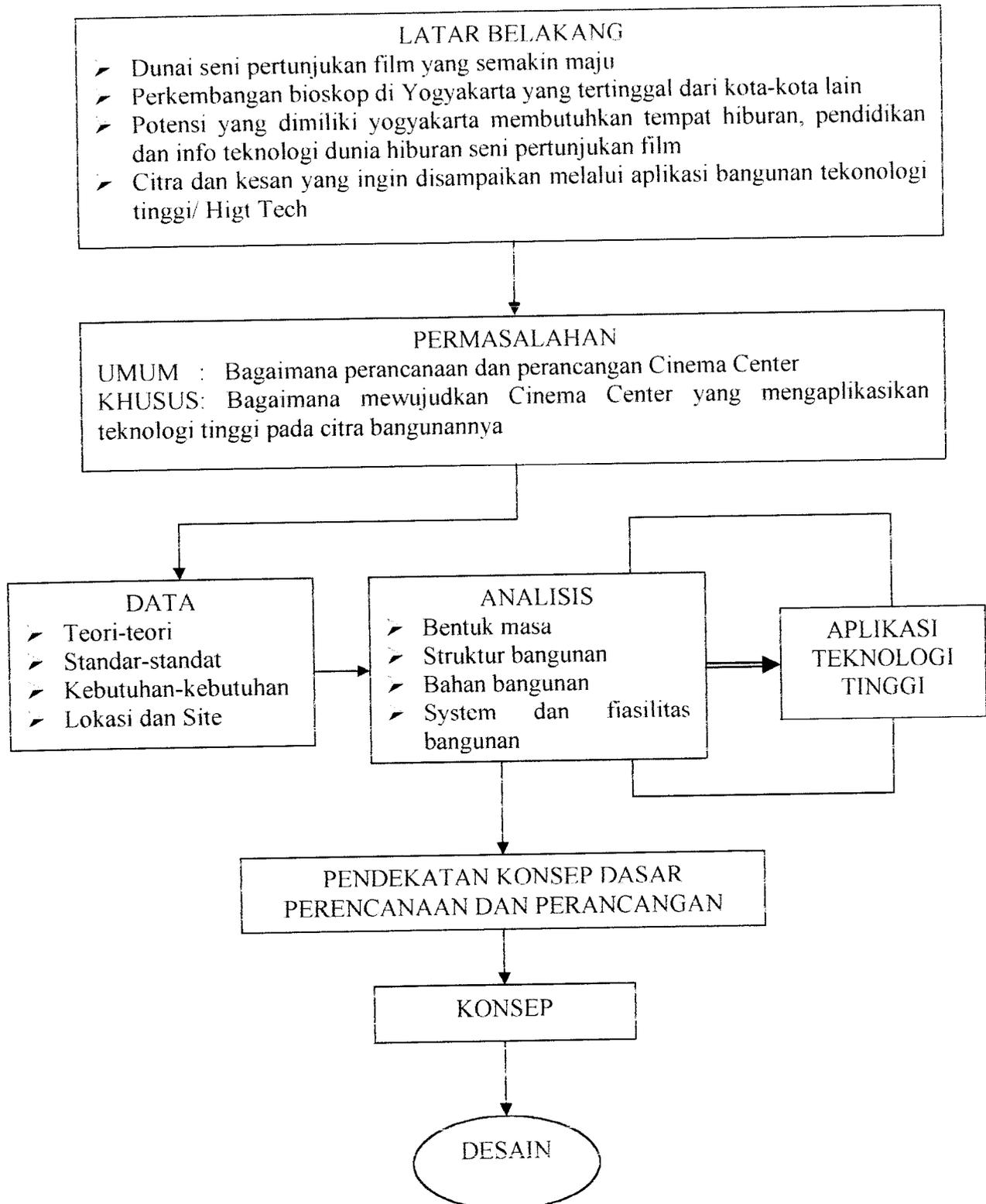
<b>2.3 Fungsi Dan Peranan Cineplex Digital</b> .....	10
<b>2.4 Bangunan Bioskop atau Cinema</b> .....	11
2.4.1 Contoh Bangunan Bioskop atau Cinema .....	11
2.4.2 Persyaratan Gedung Bioskop atau Cinema .....	13
2.4.3 Auditorum/ Theater Pada Bioskop Atau Cinema.....	21
<b>2.5 High Tech Dalam Arsitektur</b> .....	23
2.5.1 Pengertian Arsitektur High Tech .....	23
2.5.2 Karakter Arsitektur High Tech.....	24
2.5.3 Citra Bangunan Beraspek High Tech.....	24
<b>2.6 Contoh Bangunan Arsitektur High Tech</b> .....	26

### BAB : III ANALISIS CINEMA, ARSITEKTUR HIGH TECH DAN PENDEKATAN KONSEP

<b>3.1 Pendekatan Site</b> .....	31
3.1.1 Kriteria Site .....	31
3.1.2 Lokasi Site.....	32
3.1.3 Tinjauan Site .....	32
3.1.3.1 Sirkulasi.....	32
3.1.3.2 Analisis Tofografi .....	35
3.1.3.3 Pemandangan Dari Dan Ke Site/ Tapak.....	36
<b>3.2 Pendekatan Program Ruang</b> .....	37
3.2.1 Pengelompokan Kegiatan.....	37
3.2.2 Pendekatan Ruang Kegiatan .....	38
3.2.2.1 Kelompok Kegiatan Utama.....	38
3.2.2.2 Kelompok Kegiatan Pendukung .....	39
3.2.2.3 Kelompok Kegiatan Pengelola.....	39
3.2.2.4 Kelompok Kegiatan Servis .....	40
3.2.3 Besaran Ruang .....	40
3.2.4 Organisasi Ruang .....	42
3.2.5 Pola Hubungan Ruang.....	44

3.2.6 Tata Masa/ Penzoningan .....	46
<b>3.3 'JOGJA' Cinema Center</b> .....	46
3.3.1 Analisis Bentuk Masa Bangunan Cinema Center .....	46
3.3.2 Analisis Struktur .....	48
3.3.3 Analisis Bahan .....	49
3.3.4 Analisis Dasar Pertimbangan Utilitas .....	50
<b>3.4 Aplikasi Teknologi Tinggi Pada Penampilan/ Citra Bangunan Cinema Center</b> .....	55
3.4.1 Pendekatan Konsep Citra Bangunan High Tech .....	56
3.4.2 Pendekatan Konsep Bentuk Ruang dan Fasilitas Bangunan Cinema Center .....	59
 <b>BAB : IV KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN</b>	
<b>4.1 Kesimpulan</b> .....	62
<b>4.2 Konsep Perancangan</b> .....	63
4.2.1 Konsep Sirkulasi .....	63
4.2.2 Konsep Pencapaian Kebangunan .....	64
4.2.3 Konsep Pemanfaatan Lahan Pada Site .....	64
4.2.4 Konsep Pola Parkir Dan Open Space .....	66
4.2.5 Konsep Sirkulasi Dalam Bangunan .....	66
4.2.6 Dimensi Tututan Ruang 'JOGJA' Cinema Center .....	67
<b>4.3 Konsep Perancangan</b> .....	70
4.3.1 Konsep Gubahan Masa .....	70
4.3.2 Konsep Tata Masa Pada Site .....	71
4.3.3 konsep struktur Bangunan Cinema Center .....	71
4.3.4 Konsep Bahan Bangunan Cinema Center .....	76
4.3.5 Konsep Sistem Utilitas Cinema Center .....	77
4.3.6 Konsep Ruang Dalam Dan Kegiatan Cinema Center .....	80
4.3.7 Konsep Citra Bangunan Cinema Center .....	84

## KERANGKA POLA PIKIR



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena hanya atas rahmat dan karunian-Nya maka laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Laporan ini disusun sebagai syarat untuk mencapai jejang S1 (sarjana) pada jurusan teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.

Pada kesempatan ini, penulis mengambil topik bahasan dengan judul 'JOGJA' Cinema Center. Adapun yang menjadi titik berat penulisan tugas akhir ini adalah aplikasian teknologi tinggi pada pembentuk citra bangunan.

Laporan ini berhasil disusun atas kerjasama yang baik dengan berbagai pihak yang terlibat. Mulai dari pencarian ide awal sampai saat survey, pengumpulan data, maupun pada saat penulisan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimah kasih yang tulus kepada :

1. DR. Ir. Budi Prayitno, M,Eng. Dan Inung Purwati S, ST, MSi selaku dosen pembimbing TGA atas segala arahan, bimbingan, kritik dan saran serta waktu dan kesabarannya selama proses penulisan ini.
2. Ayah dan Ibu tersayang atas segala Do'a, kasih sayang dan dorongannya dalam penulisan TGA ini.
3. Mak' Uning yang tersayang, Adik-adikku dan Sepupuku Tachi atas segala Do'a dan dorongannya.
4. Abang Rinto Anggoro yang tersayang, atas perhatian, diskusi, dan dorongannya.
5. Teman teman seperjuangan TGA, serta komunitas Arsitektur '97, sahabat ku dan teman-temanku kos yang turut sibuk terimakasih atas segalanya.

Dalam penulisan TGA ini, penulis menyadari masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak.

Penulis barharap laporan ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 21 Agustus 2002

Penulis

## **BAB I**

### **LATAR BELAKANG MASALAH**

#### **1.1 CINEMA DENGAN PROYEKTOR DIGITAL**

##### **1.1.1 Perkembangan Cinema 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 Theatres di negara bagian New Mexico, film dalam bentuknya yang sekarang akan menjadi barang kuno pada tahun 2005 nanti, karena sistem proyektor digital akan mengubah cara film di pertunjukan di bioskop. Tidak peduli berapa kali film versi baru itu "diputar", gambar yang tampak dilayar bioskop tidak akan pernah berkurang kualitas ketajaman gambar ataupun suaranya.

Karena itu timbul ide yang sebetulnya tidak baru, yaitu mengirim film-film baru dalam bentuk digital langsung dari perusahaan film atau distributornya, ke gedung bioskop lewat satelit. Sama seperti siaran televisi yang dipantulkan lewat satelit dan bisa ditangkap disembarang tempat dimuka bumi. Tiap bioskop yang akan memutar film tertentu hanya perlu menghubungi perusahaan film atau distributornya lewat komputer dan minta film itu pada jam-jam tertentu yang langsung diproyeksikan ke layar lebar atau film itu bisa di download oleh bioskop yang bersangkutan untuk dipertunjukkan kemudian.

Tiap kemajuan teknologi akan selalu memancing timbulnya pencurian atau pembajakan. Seperti teknologi untuk menyadap film-film atau siaran khusus yang dipancarkan lewat satelit. Tapi terlepas dari adanya kemungkinan itu, para penggemar film pastilah akan lebih senang

dan puas melihat film kesukaannya pada layar lebar yang dilengkapi dengan sound system digital dan stereo, dengan harga relatif terjangkau.<sup>1</sup>

### **1.1.2. Perkembangan Cinema/ Cineplex di Yogyakarta**

Perkembangan Bioskop/ Cinema di Yogyakarta saat ini dapat dikatakan sangat ketinggalan dibandingkan dengan kota-kota lain seperti Semarang dan kota besar lainnya. Untuk menonton film-film yang berkualitas di Yogyakarta sekarang sangat sulit semanjak hilangnya dua Cineplex 21 akibat terbakar, padahal peranan Cineplex seperti 21 dirasakan sangat perlu dan menguntungkan karena dengan model bioskop seperti itu masyarakat yang berminat menonton film di bioskop dapat mempunyai pilihan atau alternatif film yang ingin ditonton sebab Cineplex dapat sekaligus dengan waktu yang bersamaan memutar film yang berbeda karena memiliki beberapa teater atau auditorium, ruang tempat pemutaran film.

### **1.1.3. Potensi Kota Yogyakarta**

Potensi yang dimiliki Jogja saat ini sebagai kota tujuan wisata kedua setelah Bali dan banyaknya obyek wisata mengakibatkan banyaknya wisatawan baik mancanegara maupun domestik yang datang ke Yogyakarta. Dengan potensi yang ada saat ini akan mendukung animo pengunjung/ masyarakat untuk menonton di Cineplex/ Cinema Center yang memakai teknologi digital dan dilengkapi berbagai macam fasilitas penunjang untuk sarana rekreasi dan hiburan ini, target utama kelompok masyarakat khususnya adalah mahasiswa dan pelajar serta masyarakat umum yang mempunyai hobi nonton film serta membutuhkan tempat untuk hiburan, yang berada di Yogyakarta dan kota-kota sekitarnya.

---

<sup>1</sup> [www.google.com](http://www.google.com)

## **1.2. ASPEK PEMBENTUK PADA BANGUNAN CINEMA**

### **1.2.1 Karakter High Tech pada Bangunan Cinema**

Untuk citra pembentuk bangunan sebagai gambaran (image) digunakan struktur teknologi tinggi/ High Tech. Karakter dari bangunan High Tech dapat digunakan sebagai pijakan bagi penentuan citra bangunan gedung Bioskop yang dilengkapi teknologi Digital karena teknologi digital merupakan teknologi baru dan akan terus berkembang seiring dengan teknologi High Tech selain itu juga teknologi High Tech pada abad 21 sudah banyak digunakan dalam dunia arsitektur terutama digunakan pada arsitektur-arsitektur modern kontemporer yang mempunyai ciri-ciri antara lain:

- a) Mengekspose struktur bangunan
- b) Menggunakan material yang tidak biasa
- c) Mempertegas bentuk material bangunan
- d) Bentuk yang tidak biasa
- e) Warna-warna yang cerah atau terang

Selain itu karakter High Tech kontemporer juga memiliki ciri simple, sederhana, futuristic dan modern. Gaya High Tech muncul seiring dengan perkembangan teknologi industri. Hal ini terlihat lewat bangunan-bangunan pabrik dan perkantoran, serta penggunaan bahan-bahan logam maupun benda-benda serba elektronika. Gaya High Tech/ Teknologi tinggi berkesan sederhana dan minimalis terutama untuk interiornya yang cocok untuk bagian dalam bangunan gedung bioskop yang tidak menuntut bentuk rumit tetapi tetap menarik.

### **1.2.2. Aspek Teknologi pada Bangunan**

Aspek teknologi pada bangunan ini adalah penggunaan ataupun penerapan teknologi (terutama teknologi tinggi/ high technology) pada

bangunan, teknologi merupakan salah satu unsur penentu bentuk bangunan, disamping fungsi dan symbol.<sup>2</sup>

Pengaruh teknologi dalam arsitektur mencakup bidang :

- a. Struktur bangunan
- b. Bahan bangunan
- c. Sistem pengendali bangunan atau system pengedali utilitas bangunan.
- d. Bentuk bangunan/ citra, yang merupakan gabungan dari ketiga bidang diatas.

Struktur memegang peranan penting dalam suatu bangunan, terutama kekuatan estetika bangunan. Bangunan yang dinilai seni adalah bangunan yang dapat mengungkapkan perasaan melalui keseimbangan yang statis, memberi kepuasan kebutuhan fungsional dan memenuhi persyaratan ekonomi. Konstruksi bangunan akan mempengaruhi citra yang diharapkan pada sebuah bangunan utopia, fungsi/ fiksi.<sup>3</sup>

### **1.3 RUMUSAN MASALAH**

Dengan memperhatikan latar belakang yang diuraikan diatas maka dapatlah dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

#### **1.3.1 Permasalahan Umum**

Bagaimana mewujudkan Cinema Center yang dilengkapi dengan teknologi Digital di Yogyakarta dengan aplikasi/ pendekatan teknologi tinggi atau High Tech pada citra bangunannya.

#### **1.3.2 Permasalahan Khusus**

Bagaimana mewujudkan bangunan Cinema Center yang dilengkapi teknologi Digital di Yogyakarta, dengan aplikasi Teknologi tinggi/ High Tech terutama pada:

---

<sup>2</sup> (Hendraningsih, 1982)

<sup>3</sup> Glusberg, 1988).

- a) Kontruksi bangunannya
- b) Bahan/material bangunannya
- c) System utilitas
- d) Image/citra pada bangunannya
- e) Fasilitas bangunan khususnya pada : Ruang pemutaran film serta Ruang penunjang lainnya yang menggunakan gaya High Tech.

## **1.4 TUJUAN DAN SASARAN**

### **1.4.1 Tujuan**

Menghasilkan suatu desain/ rancangan Cinema Center yang menggunakan teknologi Digital dengan memakai gaya arsitektur High Tech sebagai pembentuk citra bangunan.

### **1.4.2 Sasaran**

Merumuskan konsep perencanaan dan perancangan fisik bangunan Cinema Center di Yogyakarta yang sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan.

## **1.5 LINGKUP DAN BATASAN**

Lingkup pembahasan ditekankan pada aplikasi bangunan teknologi tinggi dengan citra bangunan kontemporer yang meliputi :

- A. Bentuk masa bangunan
- B. Struktur bangunan
- C. Bahan bangunan
- D. Bentuk citra bangunan
- E. System pengendali bangunan/ system pengedali fasilitas

Batas penulisan ditekankan pada ungkapan bentuk bangunan High Tech dengan citra bangunan bergaya arsitektur High Tech berdasarkan disiplin ilmu Arsitektur yang sifatnya mendukung keberadaan bangunan Cinema Center dengan menggunakan teknologi digital ini.

## 1.6 METODE PEMBAHASAN

Metode yang digunakan pada penulisan ini adalah metode analisis sintesis, dimana data yang dianalisis disatukan kembali untuk disintesis. Hasil dari sintesis-sintesis dirangkum sebagai dasar konsep perencanaan dan perancangan. Adapun tahap yang dilalui yaitu :

- a. Mengidentifikasi permasalahan yang muncul dalam proses perencanaan dan perancangan.
- b. Menganalisa permasalahan berdasarkan data primer dan sekunder serta menyimpulkannya yang digunakan sebagai alternatif pemecahan.
- c. Mengadakan pendekatan-pendekatan untuk mendapatkan solusi dan merumuskan hasil-hasil sintesa ke dalam suatu rumusan konsep perencanaan dan perancangan.

## 1.7 KEASLIAN PENULISAN

Pada dasarnya judul tugas akhir 'Jogja' Cinema Center ini merupakan kasus baru tetapi ada kesamaan dengan pembahasan suatu paper penulisan sebagai acuan, namun berbeda objek fungsi bangunannya serta penekanannya. Paper tersebut adalah sebagai berikut :

- A. *NAMA* : **Agung Sudarmo, / TA-97/UII.**  
*JUDUL* : Science Centre di Yogyakarta, High Tech sebagai Citra Pembentuk Bangunan.  
*PENEKANAN* : High Tech sebagai Citra Pembentuk Bangunan pada bentuk strukturnya yang berdasarkan pada karakter atau sifat iptek yang selalu berkembang juga dengan mengukapkan system strukturnya atas pertimbangan estetika.
- B. *NAMA* : **Rr.Septi Hersayang, TA-96/UII**  
*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.

C. *NAMA* : **Kartika sari, TA-02/UII**

*JUDUL* : "Jogja" Cinema Center Center

*PENEKANAN* : Aplikasi High Tech/ Teknologi tinggi sebagai pembentuk citra bangunan pada bangunan Cinema Center Center. Yang di masut dengan pembentuk citra adalah citra bangunan yang akan dibentuk harus mencerminkan teknologi tinggi atau aplikasi dari teknologi misalnya bahan yang di gunakan glass and steel, sedangkan untuk fasilitas yang adapun tetap memunculkan gaya High Tech modern yang berkesan simpel dan bersih.

## 1.8 SISTEMATIKA PENULISAN

### **BAB I. Pendahuluan**

Berisi latar belakang permasalahan. Permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, keaslian penulisan, sistematika penulisan.

### **BAB II. Tinjauan Teoritis Cineplex, Cinema Center dan Arsitektur High tech**

Berisi tinjauan umum Cinema Center dan Bangunan High Tech/ Teknologi tinggi berupa pengertian, peranan, fungsi dan unsur-unsur pendukungnya.

### **BAB III. Analisis Cineplex dan bangunan High Tech**

Merupakan bab yang berisi tentang analisis yang berdasarkan atas pertimbangan fungsi dan pendekatan bentuk dan tampak bangunan sebagai upaya pernyataan diri teknologi tinggi pada Jogja Cinema Center.

### **BAB IV. Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan**

Berisi tentang kesimpulan umum dari analisis, hingga menuju tahapan pemecahan masalah berupa rumusan keputusan-keputusan konsep dasar perencanaan dan perancangan berdasarkan pada pendekatan konsep.

**BAB II BAB II**  
**BAB II BAB II**  
**BAB II BAB II**



## **BAB II**

### **TINJAUAN UMUM**

#### **2.1 . PENGERTIAN UMUM**

Gedung yang dibangun untuk pertunjukan film lazim disebut gedung bioskop. Yang dimaksud dengan tempat adalah ruang yang bukan gedung, yang diperuntukkan bagi pertunjukan film.<sup>1</sup>

Audio-visual artinya gambar bersuara, atau film dalam bahasa Inggris yang juga “diambil alih” dalam bahasa Indonesia. Orang Amerika menyebutnya movie. tempat untuk melihat gambar bersuara tersebut di Indonesia disebut bioskop sedangkan di amerika maupun Inggris disebut cinema.<sup>2</sup>

Sinema digital adalah sebuah program pembaharuan dalam memproyeksikan film ke layar lebar dengan menggunakan digital cinema projektor<sup>3</sup>

Bioskop digital adalah bioskop yang bisa memutar film yang menggunakan sistem digital karena memiliki projektor yang bisa memutar film jenis digital.<sup>4</sup>

Film yang digital adalah film yang dibuat menggunakan teknologi digital video yang hanya dapat diproyeksikan secara digital pula.<sup>5</sup>

Cineplex atau Film Center/ Cinema Center adalah 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 dunai seni pertunjukan khususnya film.

---

<sup>1</sup> UU Perfilman, pasal 28, ayat 1

<sup>2</sup> Griya Asri no.223/027.2002

<sup>3</sup> Ipiq Tanaya, Bali Post, 31 Maret 2001

<sup>4</sup> Sutradara Film, Rudy Sudjarwo, Bali Post, 21 Januari 2001

<sup>5</sup> Ipiq Tanaya, Bali Post, 6 Mei 2001

## **2.2. POTENSI CINEPLEX/ CINEMA DI YOGYAKARTA**

Dari peristiwa terbakarnya dua Bioskop terkenal dan terhitung terbesar di Yogyakarta otomatis Bioskop yang dapat dikatakan terkenal dan cukup besar sekarang ini hanyalah Bioskop Mataram, padahal masyarakat di Yogyakarta saat ini masih sangat berminat untuk menonton film di Bioskop yang bersih, aman dan nyaman. Terutama terlihat dari masih berjubel dengan antrian yang panjang pada saat pemutaran film-film yang di unggulkan, apalagi bila film-film tersebut hanya asyik bila ditonton dilayar lebar seperti di Bioskop. Selain itu juga tidak semua masyarakat yang hobi menonton film memiliki pasilitas sendiri untuk memutar atau nonton film di rumah (seperti VCD) terutama bagi pendatang /mahasiswa atau yang tinggal sementara di Yogyakarta. Dengan demikian sebenarnya potensi untuk di tambahnya Bioskop di Yogyakarta sangat besar karena jumlah penoton dan peminat yang ingin nonton film untuk memenuhi kepuasannya menonton lewat film-film yang diputar di Bioskop masih tinggi dilihat dari kasus Bioskop Mataram yang masih banyak peminatnya walaupun Bioskop ini terhitung sudah tua dengan fasilitas yang masih belum berkembang untuk ukuran Bioskop saat ini contohnya Cinema center 21 group yang mulai berkembang lagi untuk meraih kejayaannya kembali disaat gedung-gedung Bioskop selalu penuh oleh penonton dengan pemutaran film-film yang bermutuh.

## **2.3. FUNGSI DAN PERANAN CINEPLEX DIGITAL**

Seiring dengan berkembangnya dunia perfilman saat ini dimana banyak diproduksi film yang menggunakan alat digital yang tidak dapat diputar di Bioskop dengan proyektor biasa sehingga banyak film-film baru tidak semua dapat diputar disemua Bioskop, begitu pula dengan film-film independent yang sekarang banyak diproduksi di Indonesia yang menggunakan kamera digital, sangat desayangkan pada hal banyak masyarakat yang berminat untuk menontonnya karena beritanya sangat gencar biasanya terdapat pada surat kabar atau televise tetapi tidak dapat

diputar di Semua Bioskop, begitu pula dengan Bioskop yang ada di Yogyakarta saat ini tidak ada yang dapat memutar film yang menggunakan teknologi digital, untuk itu bila di Yogyakarta di bangun sebuah Bioskop lagi dengan bentuk Cinema center atau Cineplex serta dengan dilengkapi teknologi digital atau proyektor digital dapat bersaing dengan kota-kota besar lainnya dirasakan perlu agar Yogyakarta saat ini selalu mengikuti perkembangan dan tidak tertinggal dari kota-kota lain karena berbagai predikat yang disandang kota Yogyakarta.

## **2.4. BANGUNAN BIOASKOP/ CINEMA**

### **2.4.1. Beberapa Contoh Bangunan Bioskop/ Cinema**

Melihat dari beberapa kasus baik gedung bioskop maupun bangunan High Tech (bukan bangunan gedung bioskop) yang diambil sebagai acuan, maka dapat dilihat fasilitas yang ada berbeda-beda sesuai dengan jenis, fungsi, dan kapasitas yang ada. Hal ini dapat dilihat pada perbandingan yang disimpulkan dari contoh kasus dibawa ini :

#### **a) Pusat Perfilman Umar Ismail**

Kapasitas : ±1000 orang

*Kompleks gedung bioskop* : gedung Bioskop (kapasitas 800 orang), R.preview, lobby, r.proyektor, r. mekanik, r. penyimpanan film, gudang, cafeteria, dan r. sidang (sebagai r. pertemuan, kapasitas 200 orang).

*Kompleks perkantoran* : tiga tingkat untuk kantor kantor perusahaan perfilman, organisasi perfilman, kantor pusat perfilman dan sinamatek.

*Luas bangunan* : 11.550 M<sup>2</sup>

*Luas lahan* : 1,8 Ha

Pusat perfilman Umar Ismail ini merupakan contoh bangunan yang mempunyai fungsi yang kompleks untuk mewadahi kegiatan perfilman mulai dari perkantoran, kegiatan festival film, sampai tempat untuk pertemuan yang berubungan dengan perfilman, dengan lahan yang cukup luas di kawasan Kuningan Jakarta Selatan.

**b) Media Center, Hamburg, Germany**

*Kompleks Gedung bioskop*

*Ruang ruang* : film café, toko-toko dengan perkantoran di atasnya, perkantoran untuk perusahaan perfilman, restaurant, lembaga film dan teatar, perpustakaan film dan video untuk umum.

Media Center ini merupakan salah satu contoh kompleks yang mewadahi kegiatan perfilman (kompleks gedung bioskop, perpustakaan film dan video) yang juga ada sarana perkantoran dan studio.

**c) Arts Library, Seoul Arts Center**

*Kompleks Seoul Arts center* : Concert hall, Calligraphy Hall, Arts Gallery, Korean Music center, dan Arts Library.

*Besement* : 2 bioskop (kapasitas 100 dan 140 orang), perpustakaan film, studio workshop, ruang kuliah, r, penyimpanan film, dan perpustakaan rujukan.

*Lantai Satu* : ruang pelayanan referensi, dan perpustakaan seni untuk anak

*Lantai Dua* : perpustakaan seni, ruang koleksi dan ruang mikro film.

*Lantai Tiga* : ruang Aoudio-visual untuk perorang maupun kelompok.

Kompleks ini terdiri dari beberapa bagian yang memiliki fungsi berbeda-beda, untuk kegiatan perfilman terletak dalam satu gedung, dua bioskop terletak pada besement dan menjadi satu dengan studio workshop, ruang kuliah, ruang penyimpanan film dan perpustakaan. Untuk lantai satu sampai dua lebih banyak digunakan untuk tempat perpustakaan dan ruang pelayanan, sedang kan untuk lantai tiga terdapat tempat ruang audio-visual perorangan maupun kelompok.

Berdasarkan pada contoh kasus tadi maka pada Cinema center dan Bioskop dapat dikelompokkan berdasarkan jenis-jenis kegiatan dan pelaku kegiatan :

- 1) Kegiatan pemutran film, ruang yang dibutuhkan :
  - a. Ruang Boiskop/ theater
  - b. Ruang Proyektor

- c. Ruang mekanik
  - d. Café/ kafetaria
  - e. Lobby/ hall
  - f. Gudang/ ruang penyimpanan film
- 2) Kegiatan komersial/ kegiatan penunjang, ruang yang dibutuhkan :
- a. Film Café
  - b. Restaurant
  - c. Toko-toko
  - d. Hall/ Lobby
  - e. Ruang Audio-visual
  - f. Ruang Preview
- 3) Kegiatan layanan public, ruang yang dibutuhkan :
- a. Perpustakaan
  - b. Hall
  - c. Ruang sidang
- 4) Kegiatan pengelola, ruang yang dibutuhkan :
- a. Kantor
  - b. Ruang mekanik
  - c. Ruang penyimpanan film

#### **2.4.2. Persyaratan Pada Gedung Bioskop/ Cinema**

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

Menurut Doele, Leslie. L, dalam buku Akustik lingkungan, persyaratan kondisi mendengar yang baik dalam suatu ruang yang besar adalah :

- a. Harus ada kekerasan loudness yang cukup dalam tiap bagian ruang besar ( auditorium, theater, bioskop )
- b. Energi bunyi harus didistribusikan secara merata dalam ruang
- c. Ruang harus bebas dari cacat akustik seperti gema, pemantulan yang berkepanjangan long delayed reflection, gaung, pemusatan bunyi, distorsi, bayangan bunyi dan resonansi ruang.

- d. Bising dan getaran yang mengganggu pendengaran harus dikurangi cukup banyak dalam bagian ruang.

Kondisi dengar setiap auditorium (bioskop) sangat dipengaruhi oleh pertimbangan-pertimbangan arsitektur murni seperti bentuk ruang, dimensi, dan volume, letak batas-batas permukaan, pengaturan tempat duduk, kapasitas penonton, lapisan permukaan dan bahan-bahan untuk dekorasi interior.<sup>6</sup>

### **B. System Pencahayaan**

System pencahayaan pada gedung bioskop disesuaikan dengan rincian persyaratan berikut : pencahayaan hiasan dan setiap ruang auditorium harus dapat dipadamkan selama berlangsungnya pertunjukan film, sedangkan pada bagian umum lainnya tetap menyala selama diperlukan.<sup>7</sup>

### **C. System pengaturan suara**

System pengaturan suara yang digunakan pada gedung bioskop adalah system suara elektronik Loudspeaker yaitu penguat suara yang berfungsi sebagai alat untuk memperbesar suara yang berasal dari sumber bunyi ( film ). Dengan ditemukannya system reproduksi suara Dolby untuk menghasilkan suara yang spektakuler guna mengatasi permasalahan perekaman suara magnetis pada film. Suara yang ditimbulkan oleh system Dolby tersebut agar dapat terdengar stereo.<sup>8</sup>

Efek ini pada dasarnya merupakan efek surround yang dapat menyebabkan suara seolah-olah datangnya dari berbagai arah dan suaranya tetap dapat didengar dengan jelas.

Perancangan letak speaker dapat diukur melalui perhitungan yang telah ditentukan sesuai besaran ruangnya.

---

<sup>6</sup> Doelle, Leslie. L / Akustik Lingkungan/ Erlangga/ Jakarta

<sup>7</sup> Data Arsitek

<sup>8</sup> Ernst Neufert/ Data arsitek/ Erlangga/ Jakarta

#### **D. Pengendalian bising**

Dalam memencanakan pembuatan gedung cinema, pengendalian bising merupakan factor yang harus diperhatikan. Karena cinema adalah bangunan yang memiliki fungsi khusus maka semua jenis bunyi atau suara yang dapat mengganggu baik dari dalam bangunan ataupun dari pengaruh lingkungan di luar bangunan harus diatasi dengan system yang baik. Pengendalian bising ini dapat dilakukan dengan cara :

- a) Memberi lapisan lantai yang lembut dengan karpet, gabus, karet, dan sejenisnya.
- b) Lantai dibuat mengambang
- c) Pemasangan anti getaran ( resilient )
- d) Pada dinding dan langit-langit diberi isolasi bunyi yang lembut.

#### **E. Garis pandang**

Untuk merencanakan daerah 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) jarak antar layar dan tempat duduk pertama harus ditentukan perbandingan tinggi terhadap lebar ukuran layar proyeksi.<sup>9</sup>

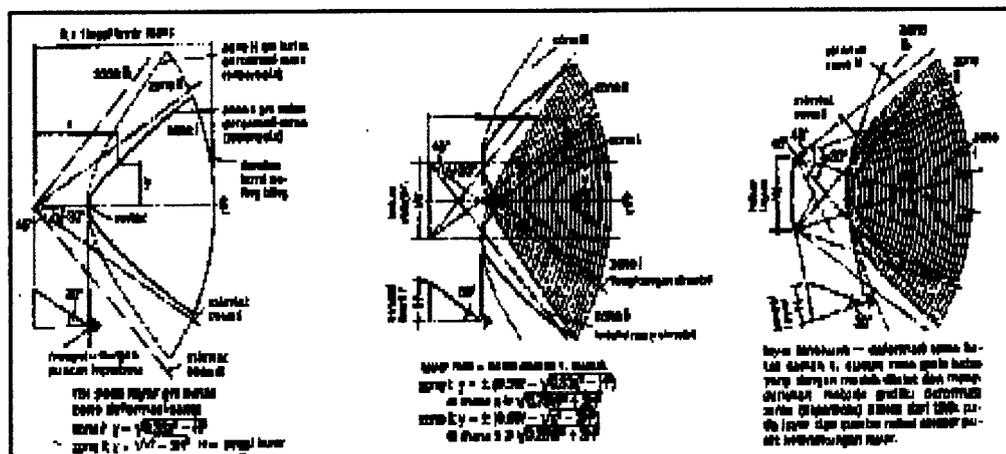
Criteria-kriteria perancangan ruang pertunjukan<sup>10</sup>:

- 1) Rangkaian tempat duduk 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 terdepan tidak boleh lebih dari 35°.
- 2) Jarak pandang maksimal tidak boleh lebih besar 2 X lebar gambar yang diproyeksikan.
- 3) Lebar pada tempat duduk berubah-ubah dari 1X lebar gambar pada deretan 1 hingga 1,3 X deretan tempat duduk paling belakang.

---

<sup>9</sup> Menurut Izenour (1977)

<sup>10</sup> Josep De Chiara Dan John Callender/ Time Saver Standart Building Types



Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999

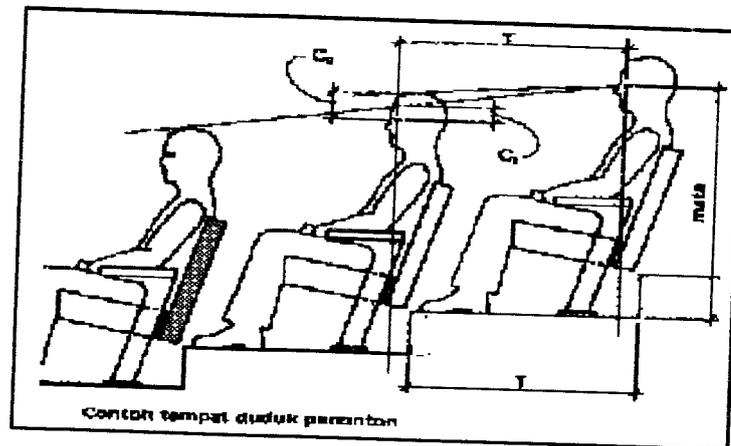
## F. Tempat duduk penonton

Tataletak tempat duduk penonton sama dengan tata letak gedung pertunjukan pada umumnya, kecuali blok deretan tempat duduk biasanya tidak lebih dari 14 kursi. Kenyamanan penonton dipertinggi untuk pertunjukan yang terus menerus. Kursi-kursi modern, di mana sebagian besar kursi tersebut tidak mempunyai alas yang dapat dilipat, akan membutuhkan ruang jarak yang besar.<sup>11</sup>

Gambaran mengenai bioskop adalah tempat yang eksklusif, sehingga interior ruangnya dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung ( penonton ). Salah satu factor pendukung interior tersebut adalah tempat duduk penonton. Selain berfungsi sebagai interior, pemilihan bahan tempat duduk pada ruang theater dengan lapisan empuk harus digunakan untuk mengibangi pengaruh akustik ruang yang merusak karena jumlah penonton yang banyak berfluktuasi.<sup>12</sup>

<sup>11</sup> Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999, Edisi kedua, Penerbit Erlangga, Jakarta

<sup>12</sup> Akustik Lingkungan, Leslie Doelle, Erlangga, Jakarta, 1993, hal 124 ).



Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999

### G. Layar

Arti layar ( screen ) itu sendiri adalah suatu bahan yang memantulkan atau tembus cahaya permukaannya, digunakan untuk proyeksi pertunjukan film. Sedangkan film itu sendiri adalah sebuah lembar tipis, bahan transparan yang tipis dan fleksibel yang dilapisi suatu emulsi yang sensitif dengan cahaya untuk menyajikan sebuah gambar pemutaran film.<sup>13</sup>

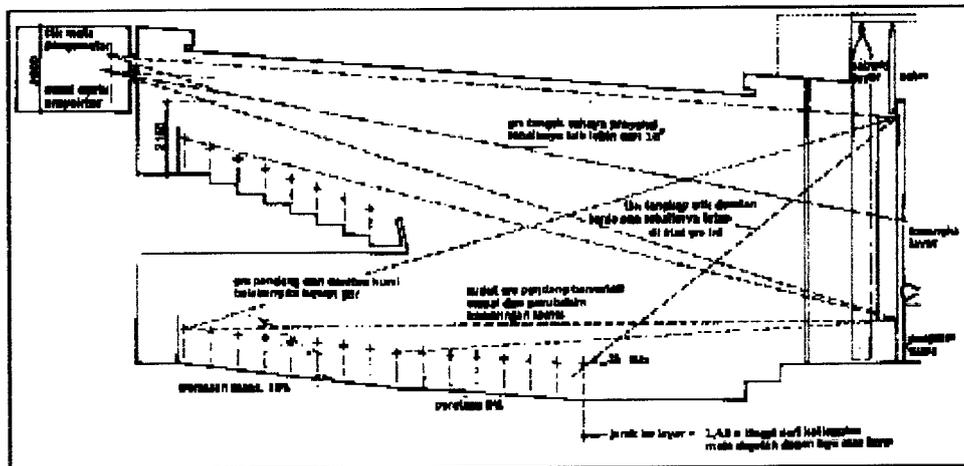
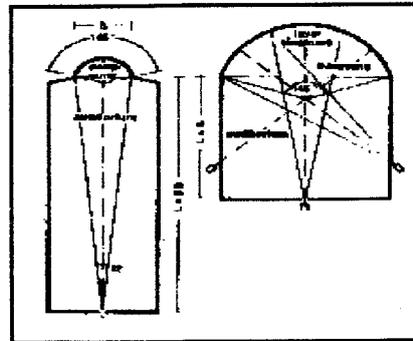
Bahan dari permukaan layar pertunjukan adalah dari plastik vynil dengan permukaan yang bersifat menyebar atau dengan lapisan permukaan untuk menambah pantulan cahaya. Materi layar dipilih sesuai bentuk susunan tempat duduk dan kekuatan sumber cahaya dari proyektor. Ukuran layar harus sebesar mungkin sesuai ukuran maksimumnya atau hingga mencapaio lebar tempat duduk, pilih yang lebih kecil. System layar pada masalalu, layar bioskop,dipasang dan disesuaikan dengan bentuk-bentuk gedung pertunjukan.<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Katz, The Film Encyclopedia, Thomas Y Crowell Publiser, New York, 1979

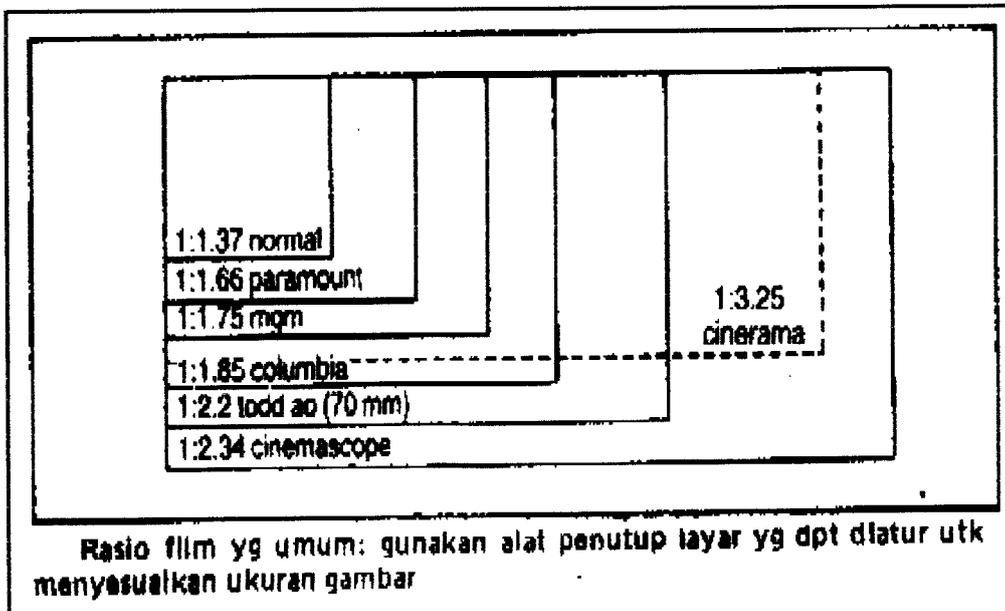
<sup>14</sup> Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999, Edisi kedua, Penerbit Erlangga, Jakarta

'JOGJA' Cinema Center

Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan



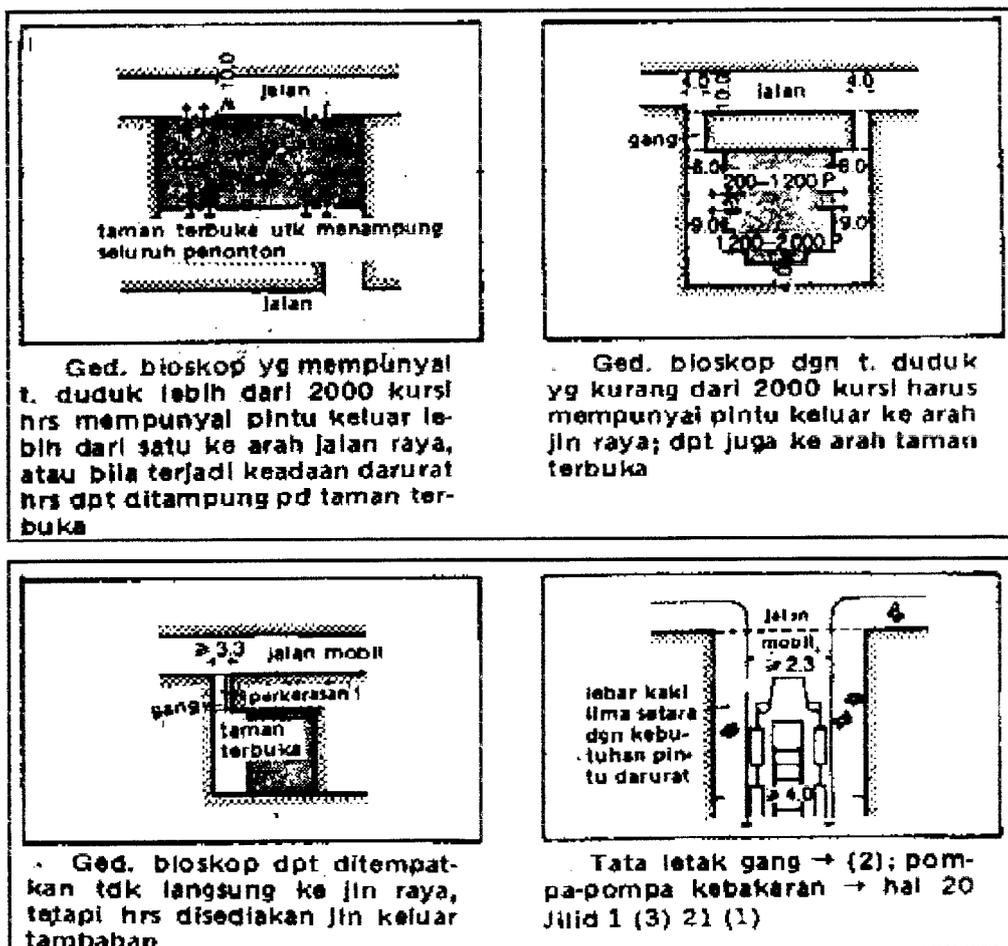
Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999



Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999

### H. Pintu, Koridor dan tangga

Pintu-pintu membuka keluar ke arah aliran ke luar pada koridor dan harus bebas halangan, kecuali untuk pencegahan panic. Pintu tersebut umumnya harus bebas serta dapat menutup sendiri. Lebar bebas hambatan di ukur dari dinding ke dinding yang berhadapan atau dinding dengan pagar tangga. Jumlah anak tangga yang diperkenankan tidak kurang dari 3 dan tidak lebih dari 16 anak tangga pada anak tangga langsung. Maksimum 2 jalur tangga tanpa belokan diperkenankan tetapi jumlah anak tangga dikurang menjadi 12. bordes di bagian atas, bawah dan dan diantara dua jalur tangga harus memiliki lebar yang disyaratkan.<sup>15</sup>



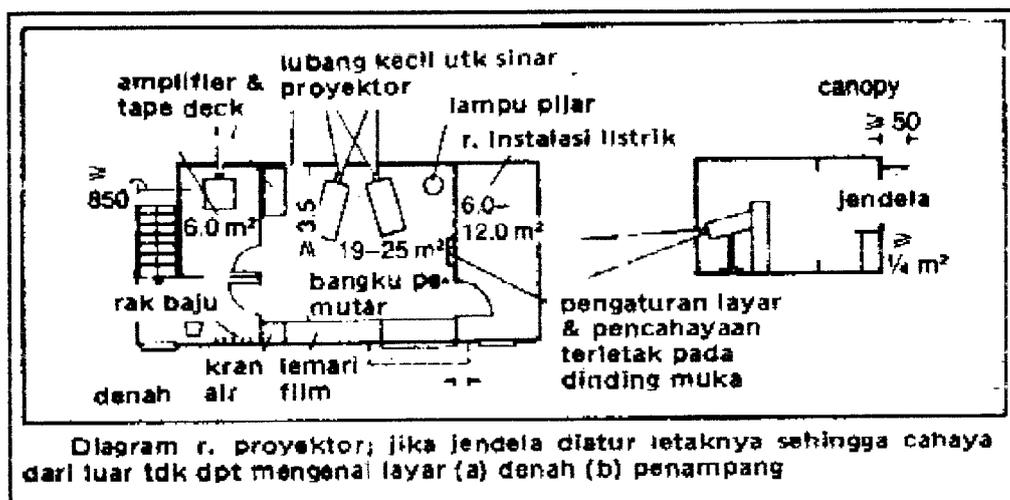
Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999

<sup>15</sup> Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999. Edisi kedua. Penerbit Erlangga, Jakarta

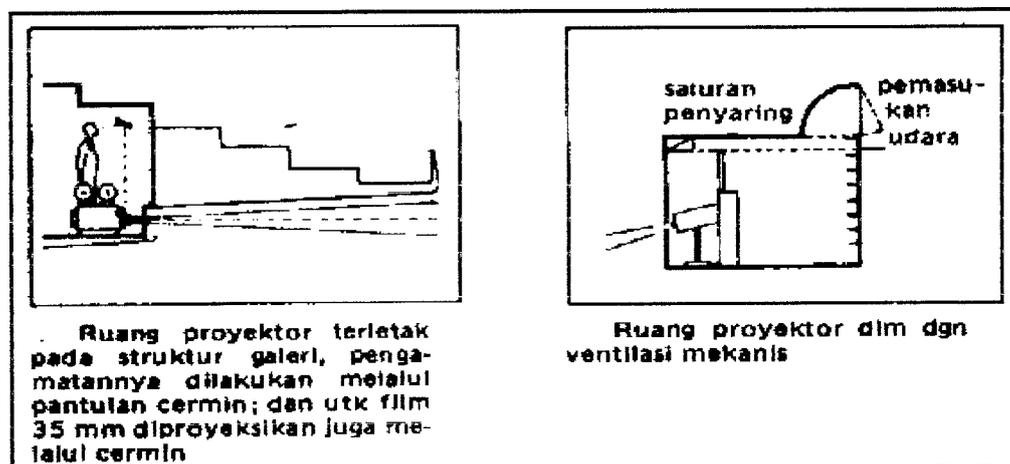
### I. Ruang proyektor

Ruang proyektor biasanya dipisahkan menjadi kamar untuk menggulung dan memproyeksikan film yang dilengkapi ruang pengaturan cahaya, ruang baterai, ruang tempat distribusi, ruang listrik, ruang lampu sorot, bengkel, ruang pegawai dan gudang, masing-masing cukup mempunyai luas antara 6-10 m<sup>2</sup>.

System peralatan otomatis modern dapat menggunakan ruang yang sama dan perlu dilengkapi dengan meja untuk menggulung film sehingga memedahkan kegiatan di ruangan tersebut.<sup>16</sup>



Sumber : Data Asitek, Ernst Neufert, 1999



Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999

<sup>16</sup> Data Arsitek. Ernst Neufert, 1999. Edisi kedua. Penerbit Erlangga. Jakarta

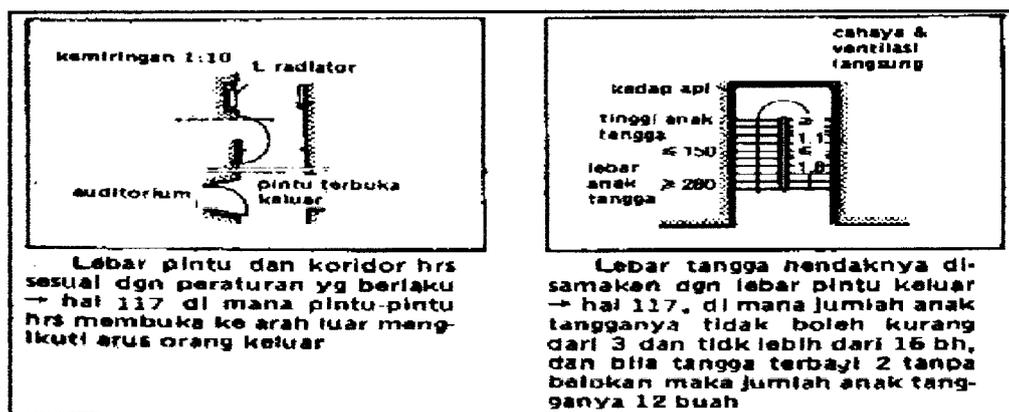
### 2.4.3. Auditorium / Theater pada Bioaskop/ Cinema

#### A. Auditorium/ Theater

berganda pada saat sekarang ini sering dianggap penting dalam gedung bioskop komersil. Beberapa teori telah digunakan untuk membagi jumlah total tempat duduk yang diperlukan. Rasio besar 1 : 2 atau 1 : 3 untuk bioskop berganda-dua dan rasio sebesar 1 : 2 : 3 untuk bioskop berganda tiga. Perbandingan yang lebih besar dapat digunakan untuk bioskop berganda yang lebih dari tiga. Kebutuhan yang lebih besar : memberi kesempatan pengunjung untuk memilih acara yang disukainya dan memungkinkan pengelola bioskop untuk menentukan potensi bisnis dari masing-masing film sehingga dapat pula ditentukan di mana sebaiknya film tersebut diputar berdasarkan daya tampung auditorium sekaligus memenuhi keinginan penonton. Bila penonton suatu film hanya mengisi separuh dari kapasitasnya maka film tersebut dapat dipindah ke auditorium yang kapasitasnya lebih kecil atau sebaliknya.<sup>17</sup>

#### B. Jalan Masuk ke Auditorium

Pada tempat duduk berjenjang dapat dari bawah melalui gang ke atas atau dari belakang, masing-masing melalui persilangan gang gang. Gang samping atau belakang perlu di perlebar untuk memudahkan jalan keluar dan untuk mengawasi penonton.<sup>18</sup>



<sup>17</sup> Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999, Edisi kedua, Penerbit Erlangga, Jakarta

<sup>18</sup> Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999, Edisi kedua, Penerbit Erlangga, Jakarta

Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999

### C. Tempat parkir kendaraan bermotor

Kebutuhan luas ruang parkir untuk kendaraan sedang-besar ( 5.000 x 1.800 ). Untuk taman parkir yang luasnya lebih dari 800m<sup>2</sup> sediakan 20% jumlah jalur untuk kendaraan besar ( 6000 x 2100 ), terutama bila taman parkir tersebut ada juru parkirnya. Penyediaan parkir sepeda motor dan kendaraan untuk penyandang cacat tergantung pada kebutuhan setempat.

Pengumpulan biaya parkir biasanya dibagi dua kelompok, yaitu :

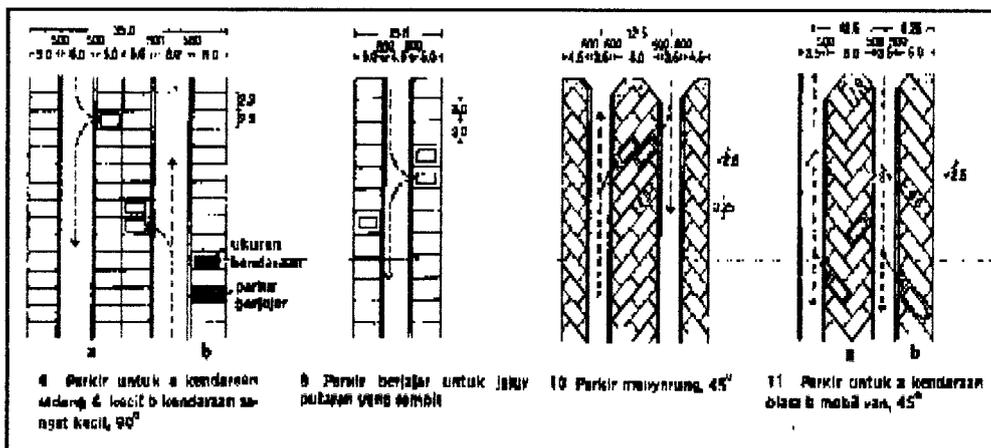
Kelompok A, tempat pengemudi membayar : biaya yang tetap atau variable dibayarkan pada saat keluar

Kelompok B, tempat pembayaran pada jalan setapak : biaya yang tetap atau variable dengan membeli koin atau karcis. Bayar langsung dan karcis untuk sesaat.

Kebutuhan ruang parkir untuk luas ruang/ kendaraan dengan jalur berputar dan tanpa tanpa jalan masuk dan keluar :

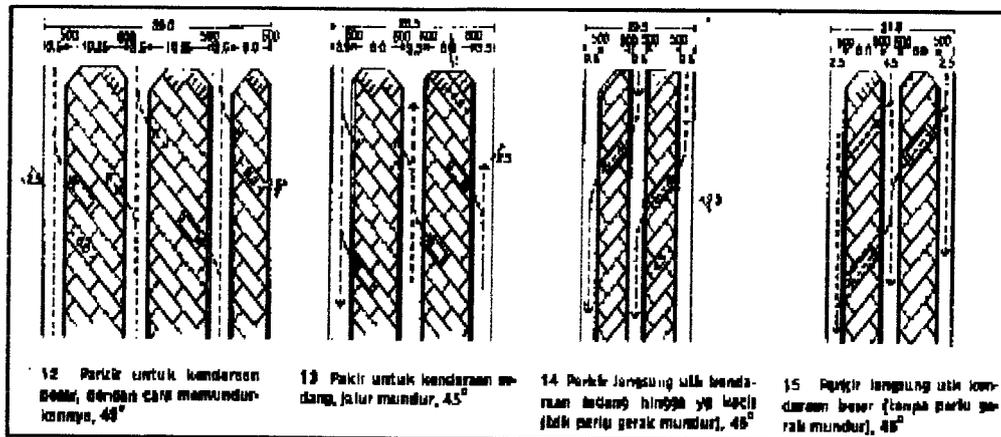
Parkir tegak lurus ( 90° ) kira-kira 20 m<sup>2</sup>

Parkir menyerong ( 45° ) kira-kira 23 m<sup>2</sup>, biasanya lebih disukai karena mudah memarkirnya.<sup>19</sup>



Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999

<sup>19</sup> Data arsitek Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999, Edisi kedua, Penerbit Erlangga, Jakarta



Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999

## 2.5 HIGH TECH DALAM ARSITEKTUR

### 2.5.1 Pengertian Arsitektur High tech

High Tech menurut artinya adalah teknologi yang tinggi.<sup>20</sup> Sedangkan bentuk adalah wujud visual dari konfigurasi permukaan dan sisi-sisi.<sup>21</sup> Penampilan bentuk High Tech adalah kesan yang ditangkap secara keseluruhan dari suatu konfigurasi permukaan atau sisi-sisi membentuk sesuatu teknologi tinggi.

Arsitektur High Tech merupakan bagian dari gaya suatu bangunan dan menjadi bagian dari gerakan Modernisme dalam arsitektur.<sup>22</sup> Istilah High Tech pada dunia arsitektur ini, pada awalnya kurang mendapat persetujuan dari para arsitek-arsitek High Tech itu sendiri. Hal ini disebabkan karena istilah High Tech yang digunakan sebagai sindiran terhadap arsitek yang menggabungkan berbagai ragam teknologi kedalam satu system yang disebut "Alternative Technology".<sup>23</sup> Charles Jencks menyatakan bahwa

<sup>20</sup> The dictionary English-Indonesia, edisi 5, Drs. Petre Salim

<sup>21</sup> DK. Ching, Bentuk Ruang dan Susunannya

<sup>22</sup> Francis DK Ching, Th 1979

<sup>23</sup> Colin Davies, Hightech Architecture, Rizolli, New York, 1988

arsitektur High Tech telah dijelaskan sebagai “second machine aesthetic”.<sup>24</sup>

Gaya arsitektur High Tech berkembang pada tahun 1980 dengan dominasi oleh arsitek-arsitek Inggris. Ide desainnya didasarkan pada fungsi dan kebutuhan. Namun pandangan tersebut berangsur-angsur berubah hingga pada akhirnya gaya arsitektur High Tech terkesan *Useless* dan mahal. Tokoh-tokoh pelopor gaya arsitektur High Tech adalah Norman Foster, Richard Rogers, Michael Hopkins yang merupakan tokoh-tokoh Arsitektur Hightech.<sup>25</sup>

### **2.5.2 Karakter arsitektur high tech**

Istilah High Tech adalah ekspresi terhadap gaya bangunan yang menggambarkan penerapan teknologi tinggi pada suatu bangunan. Salah satu cara adalah dengan struktur dan jaringan mekanikal elektrik dengan menampilkan secara bersih dan indah didasarkan pada tradisi kerajinan pembentuk system industri. Penonjolan struktur dan jaringan mekanikal tersebut memudahkan perawatan serta perbaikan apabila terjadi kerusakan. Berdasarkan dari contoh bangunan bergaya High Tech pada studi kasus sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa karakter High Tech dapat diungkap melalui factor bentuk, struktur, dan bahan bangunan.

### **2.5.3 Citra Bangunan Beraspek High Tech/ teknologi Tinggi**

Citra bangunan beraspek teknologi tinggi maksudnya adalah teknologi sebagai penentu bentuk bangunan, disamping fungsi dan symbol. Sedangkan teknologi dalam arsitektur itu sendiri meliputi bidang struktur, bahan bangunan, pengedali bangunan serta bentuk yang merupakan gabungan dari tiga hal tersebut.

---

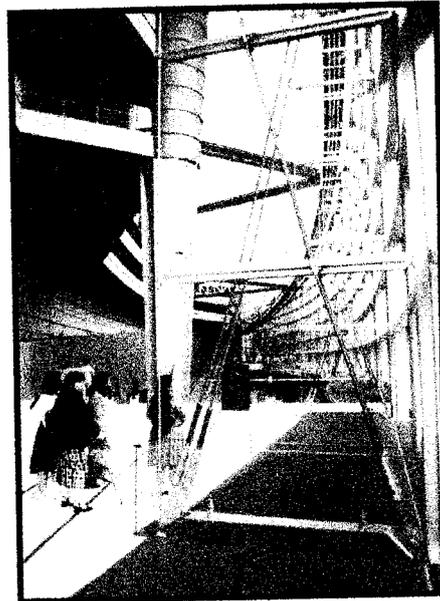
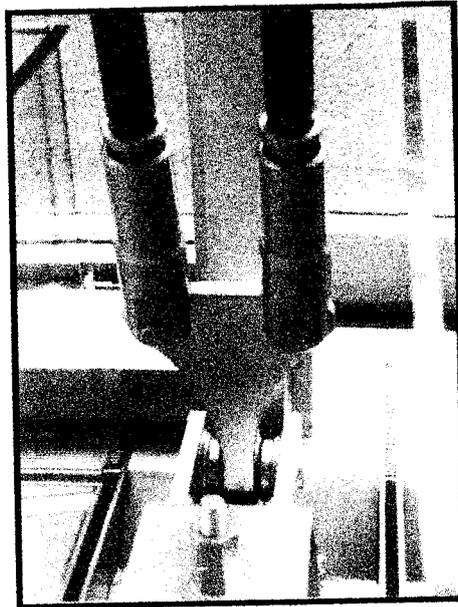
<sup>24</sup> Lucy Pee. An Introduction to 20-th Century Architecture. Chaptwell Book. London. 1989

<sup>25</sup> Harry Miarsono. Perkembangan Arsitektur High Tech. majalah Kontruksi, Mai 1992

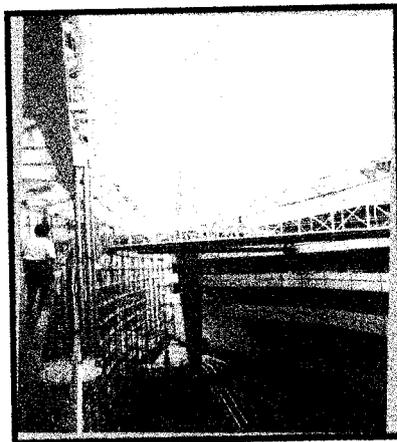
*'JOGJA' Cinema Center**Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*

---

hall. 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 sebagai tampak maupun struktur pendukung bangunan.



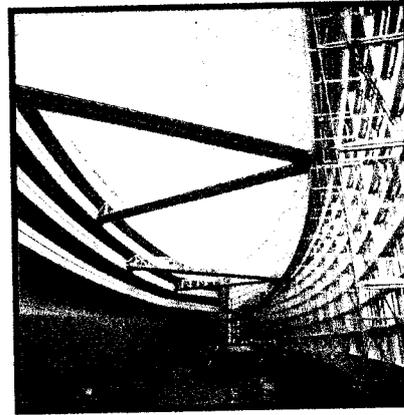
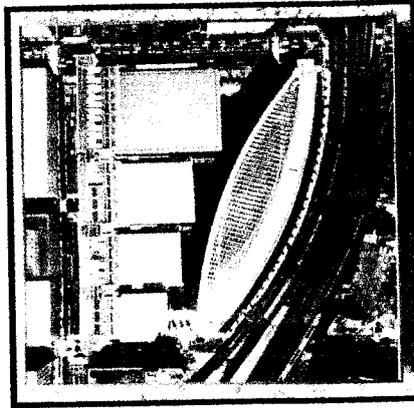
*Photo, interior, structural connection close-up  
and Photo, interior, vertical structure of glass wall*  
Sumber : [www.greatbuildings.com](http://www.greatbuildings.com)



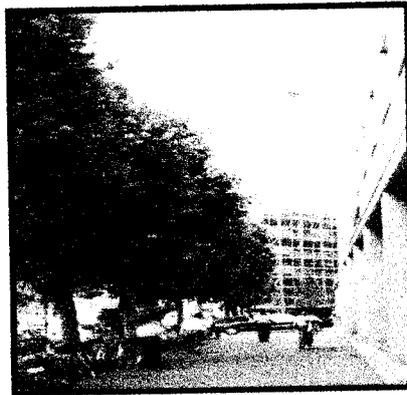
*Photo, interior, main hall structure*  
Sumber : [www.greatbuildings.com](http://www.greatbuildings.com)

## 'JOGJA' Cinema Center

*Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*



*Photo, aerial roof plan and Photo, interior, great hall*  
 Sumber : [www.greatbuildings.com](http://www.greatbuildings.com)



*Photo, exterior, landmark in the urban context and Photo, exterior, overview from street*  
 Sumber : [www.greatbuildings.com](http://www.greatbuildings.com)

### **b) Cinema 12**

Duluth, Georgia, 1994 – 1996

*Arsitek* : Richard Rauh

*Contruktion system* : Baja Glavanis

*Style* : High tech contemporer

*Contex* : Cinema Multiplex

#### *Analisis :*

Dirancang untuk O'Neill Theaters sebuah perusahaan Louisiana yang khusus memutar film-film teater "tahap kedua"; tampilan kompleks dari Rauh dengan total kapasitas tempat duduk 1808 terdiri atas 12 auditorium. Tergabung dalam suatu bentuk, tetapi mendekati mall kosong yang

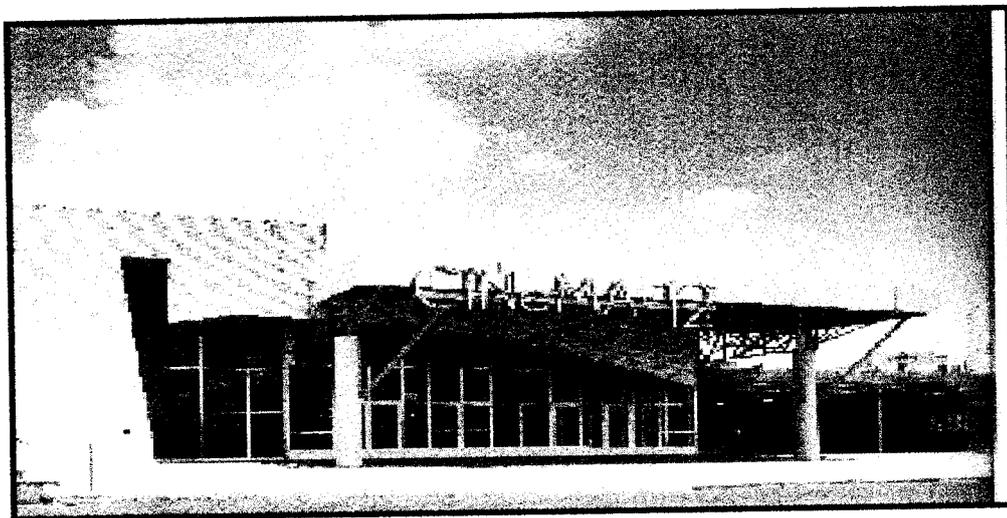
terletak di batas luar kota Atlanta, teater yang dibangun dengan harga yang sangat rendah yaitu \$ 55 per kaki persegi. Ini diperoleh melalui penggunaan secara ekstensif atas material-material yang sering ditemukan dalam penerapan pertanian dan industri, seperti baja galvanis yang berombak-ombak pada bagian luar atau timah yang berombak-ombak pada bagian dalam. Walaupun arsitek mendapatkan protes dari para pekerja yang menolak keras dalam menggunakan secara hati-hati 'material kandang ayam' dia berhasil meyakinkan mereka bahwa kualitas ketenagakerjaan mereka sangat penting bagi keberhasilan desain tersebut. Walaupun arsitek berbakat lainnya menentang atas masalah penempatan material-material 'yang tidak biasa' untuk digunakan dalam desain yang "berkualitas", kompleks sinema Duluth telah berhasil meyakinkan dengan kesatuan tampilan pinggiran yang populer ke dalam suatu struktur yang tidak mahal/ Arsitek membandingkan komposisi panjang 140 meter yang diberi penerangan dengan cahaya billboard fluoresen yang bersambung, yang dapat dilihat dari jalan raya antar negara bagianb diseberangnya, menjadi sebuah 'pedang cahayanya Star Wars" Learning from Las Vegas (Venturi, Scott Brown, Izenour; MIT Press, 1977), beberapa arsitek secara aktual berhasil mengasimilasi perumpamaan pinggiran Amerika menjadi desain mereka yang seefektif Richard Rauh telah terlihat dalam kasus ini. Situasi yang ada diseberang jalan raya antar negara bagian, areal bangunan dengan lebih kurang 3.100 meter persegi, pada suatu daerah sekitar 2 hektar, kapasitas tempat duduk 1808 dan 666 ruang parkir tersedia dibangun dengan material-material seperti besi galvanis yang berombak pada bagian luar dan timah galvanis pada bagian dalam.

*'JOGJA' Cinema Center**Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*

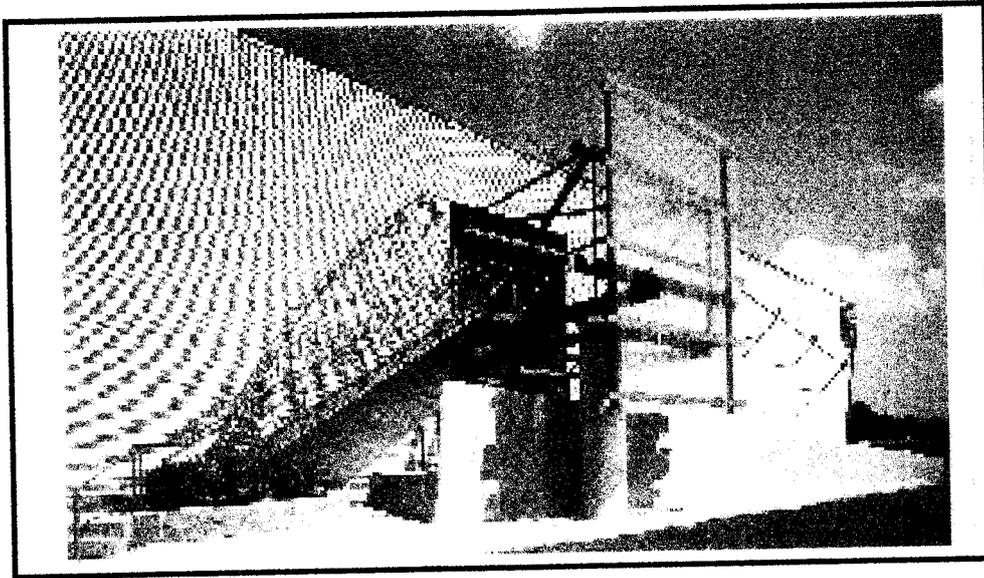
---



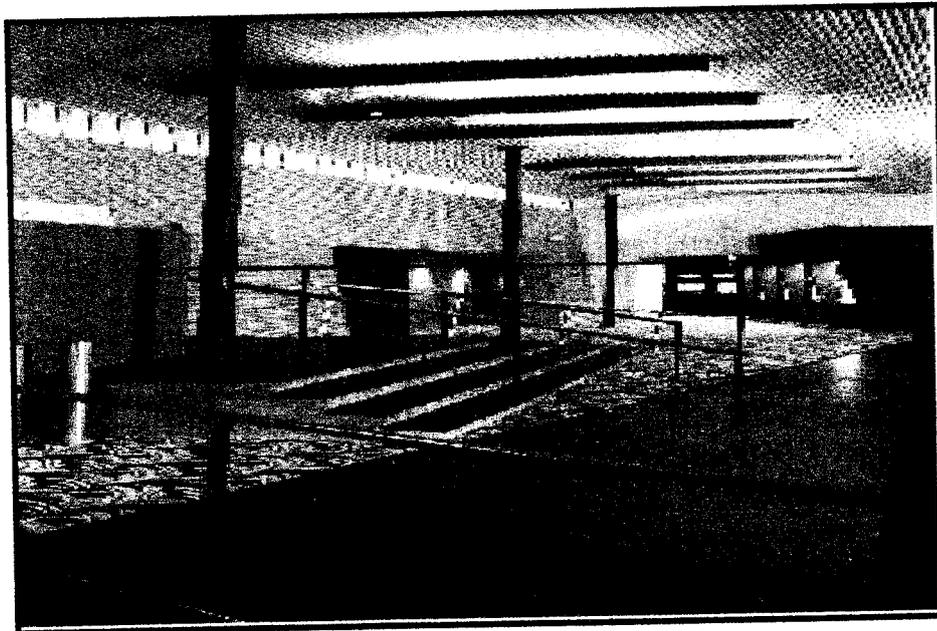
*Gambar : Tampak depan Cinema 12 pada malam hari  
Sumber : Contemporary American Architects*



*Gambar : Tampak depan pada suasana siang hari  
Sumber : Contemporary American Architects*

*'JOGJA' Cinema Center**Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*

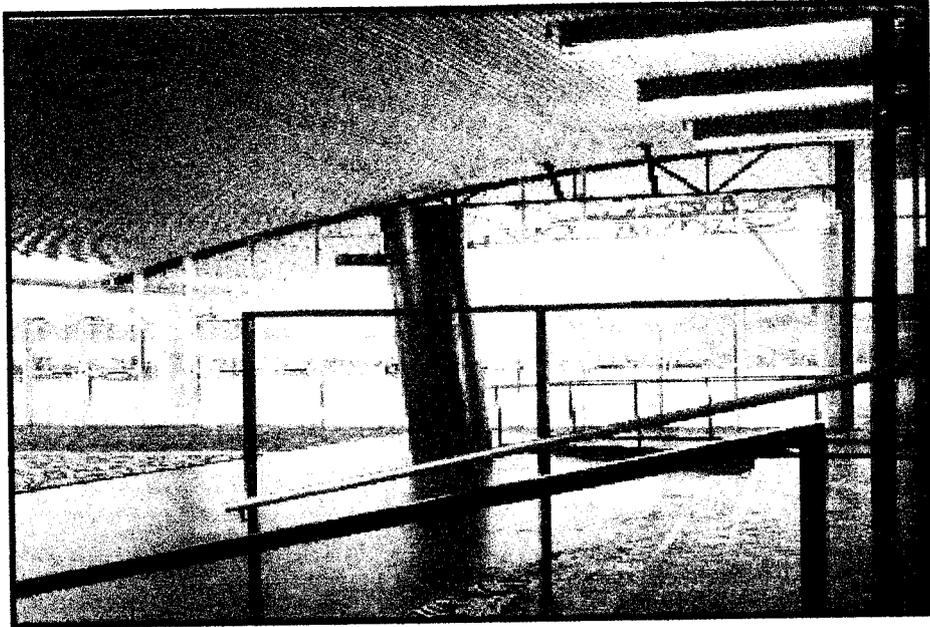
*Gambar : Tampak samping pintu keluar  
Sumber : Contemporary American Architects*



*Gambar : Interior Lobby/ tiket box  
Sumber : Contemporary American Architects*

*'JOCJA' Cinema Center**Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*

---



*Gambar : Interior Lobby/ struktur interior  
Sumber : Contemporary American Architects*

**BAB III**  
**ANALISIS CINEMA, ARSITEKTUR HIGH TECH**  
**DAN PENDEKATAN KONSEP**

**3.1 PENDEKATAN SITE**

**3.1.1 Kriteria Site**

**a. Luas Site**

Luas site mampu menampung berbagai sarana penunjang dan pendukung bagi kegiatan Cinema Center.

**b. Aksesibilitas Tapak**

Tapak dapat dicapai dengan mudah tidak menimbulkan masalah. Tapak dapat dicapai dengan berbagai macam kendaraan. Factor pencapaian yang mudah didukung oleh adanya kelancaran arus lalu lintas.

**c. Jaringan Utilitas**

Site memiliki jaringan utilitas lengkap yang mampu mendukung keperluan Cinema Center. Jaringan tersebut antara lain :

- 1) Sumber air dan jaringan air bersih
- 2) Jaringan pemadam kebakaran
- 3) Jaringan listrik
- 4) Jaringan telepon
- 5) Jaringan drainase

**d. Daya Dukung Lahan**

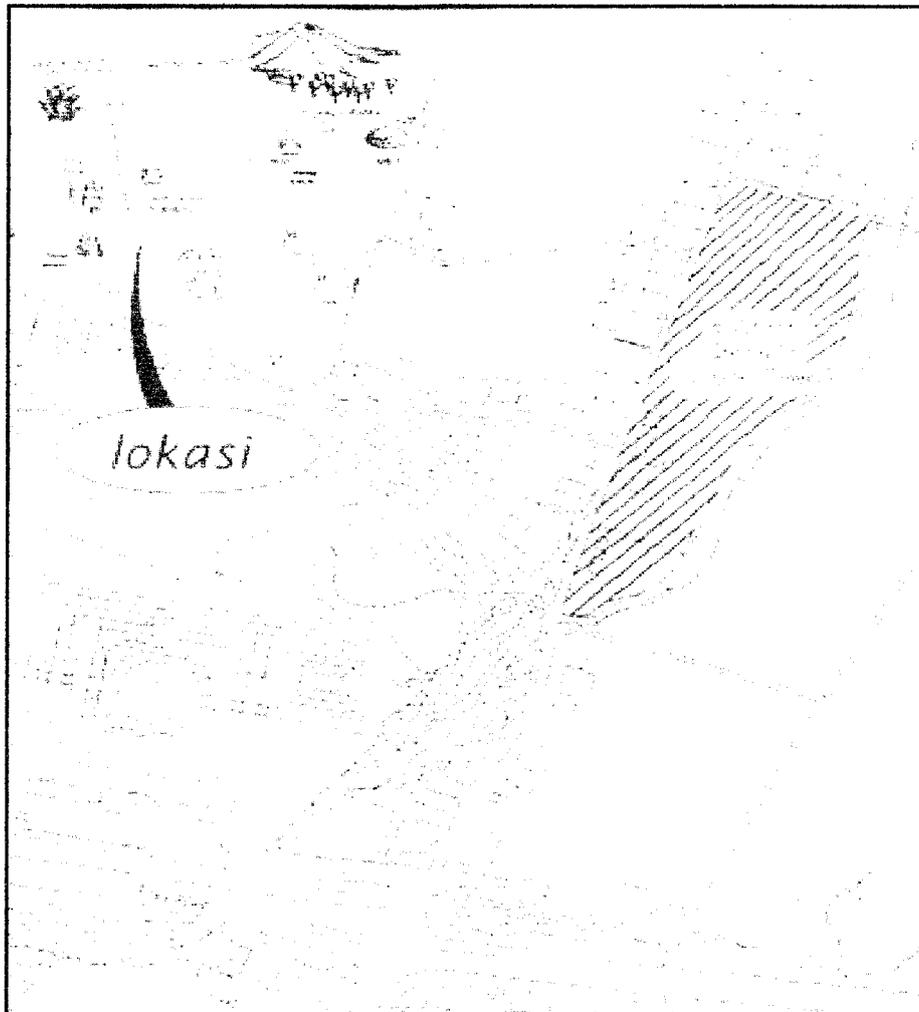
Lahan site yang dipilih harus mampu mendukung kegiatan Cinema Center baik topografi maupun lingkungan setempat.

**3.1.2 Lokasi Site**

Dari kriteria site diatas maka site yang dipilih adalah Sariharjo, Ngaglik, Sleman. Dengan luas  $\pm 2,5$  Ha.

Batas-batas site adalah sebagai berikut :

- a) Batas utara : Jalan Kampung
- b) Batas timur : Sungai
- c) Batas selatan : Jalan Kampung
- d) Batas barat : Jalan Palagan Tentara Pelajar



*Gambar : Lokasi Site*

### **3.1.3 Tinjauan Site**

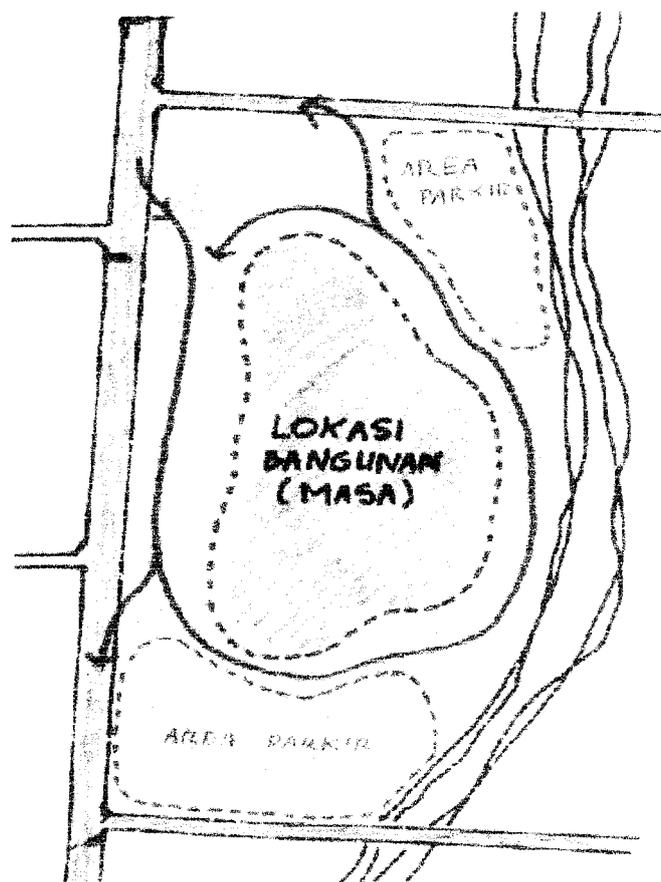
#### **3.1.3.1 Sirkulasi**

Sirkulasi akan mendukung bagi kemudahan pencapaian ke lokasi, baik itu sirkulasi kendaraan maupun pejalan kaki. Hal tersebut erat

kaitannya dengan kondisi jalan yang ada dan keramain arus lalu lintas yang terjadi, sehingga pengunjung lebih efisien waktu dalam pencapaian ke lokasi, karena adanya keamanan dan kelancaran sirkulasi.

Sirkulasi pada kawasan terpilih sudah tertata dengan apik, keadaan jalan sudah mulus dan lancar, kepadatan kendaraan pada jalan sedang sehingga sirkulasi menjadi sangat lancar.

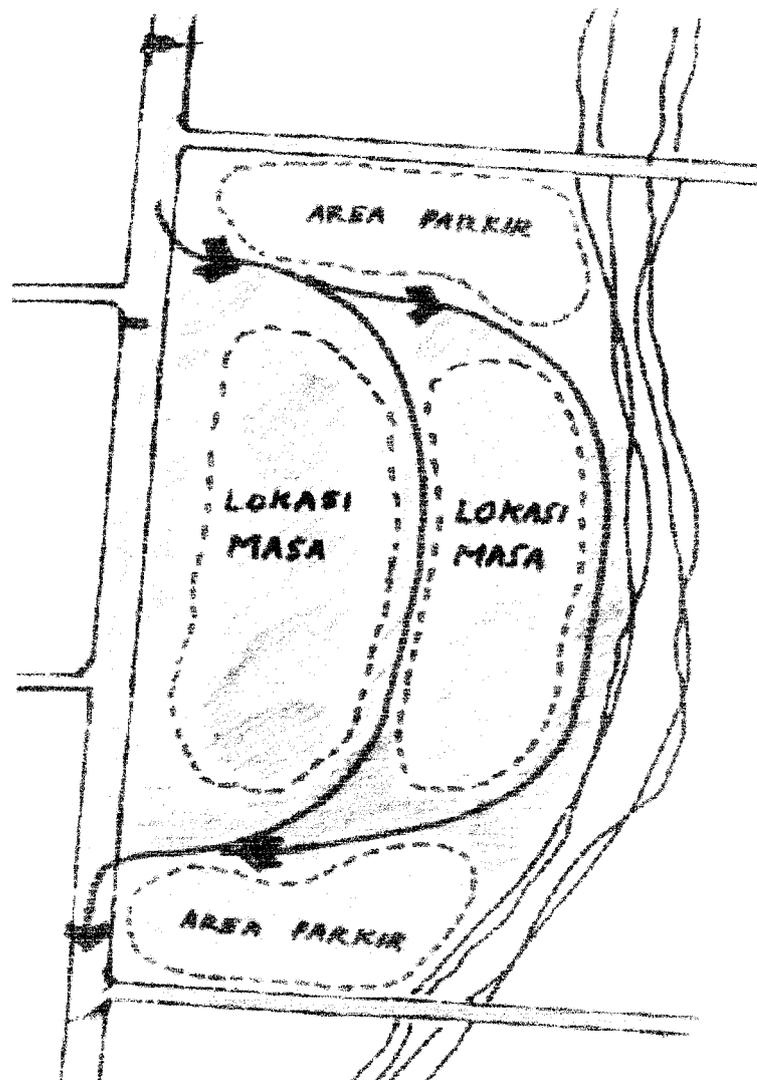
Pengaturan pola sirkulasi pada site (terutama kendaraan) dibuat terpisah antara pintu masuk dan pintu keluar. Begitu juga dengan jenis kendaraan yang berbeda dibuat pemisahan agar tidak terjadi crossing pada kendaraan.



Gambar : Analisis Sirkulasi Pada Site (alternatif A)

Pada analisis (Alternatif A) di atas sirkulasi kendaraan pengunjung dibuat memutar bangunan untuk diparkir pada lokasi yang ada sebelum

keluar kembali melalui jalan samping, sedangkan untuk pengunjung yang menggunakan taksi atau kendaraan yang tidak parkir dilokasi site dapat keluar langsung menuju pintu keluar yang ada di depan.



Gambar : Analisis Sirkulasi pada Site (Arternatif B)

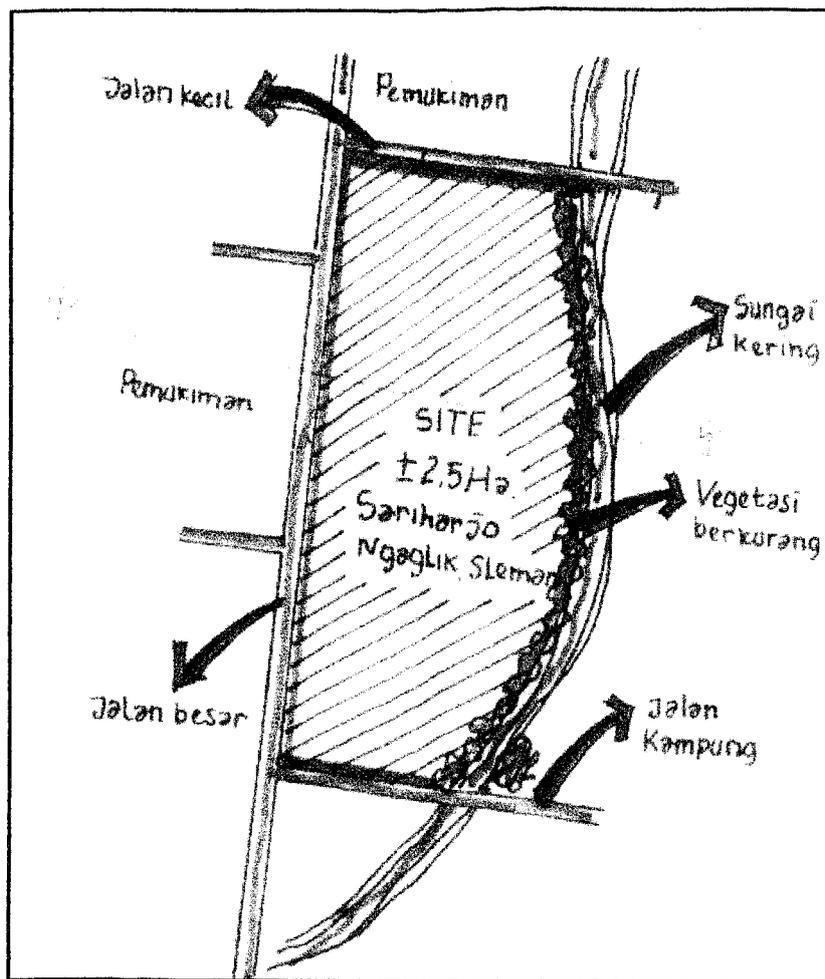
Sumber : Analisis penulis

Pada analisis site (Arternatif B) diatas siskulasi kendaraan pengunjung dibuat langsung menuju tempat parkir baru kemudian keluar kembali melalui pintu depan tanpa harus keluar lewat pintu samping, pada

analisis ini tidak terdapat pintu samping atau tempat keluar jalan belakang, karena semua jalur keluar masuk melalui pintu depan.

### 3.1.3.2 Analisis Topografi

Keadaan eksisting site, bagian depan berupa tanah dengan kemiringan 0,5 % cenderung datar sedangkan bagian belakang kemiringan tanah curam terutama yang berbatasan dengan sungai. Dengan koefisien dasar bangunan ( KDB ) 70% koefisien luas bangunan 1-8 lantai atau maksimal 36 meter.

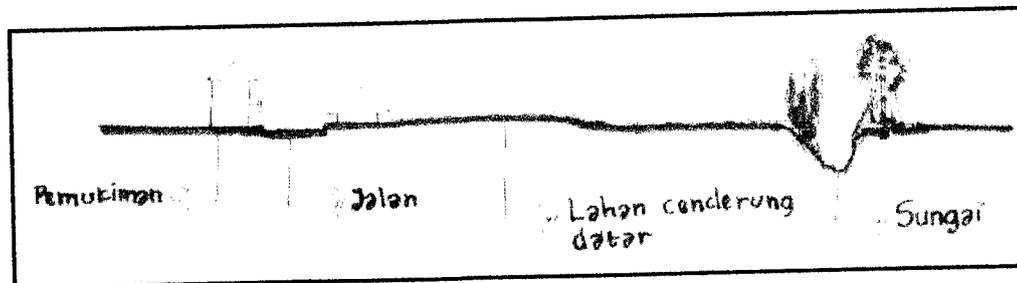


Gambar : Analisis Topografi

Sumber : Analisis Penulis

## 'JOGJA' Cinema Center

Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan

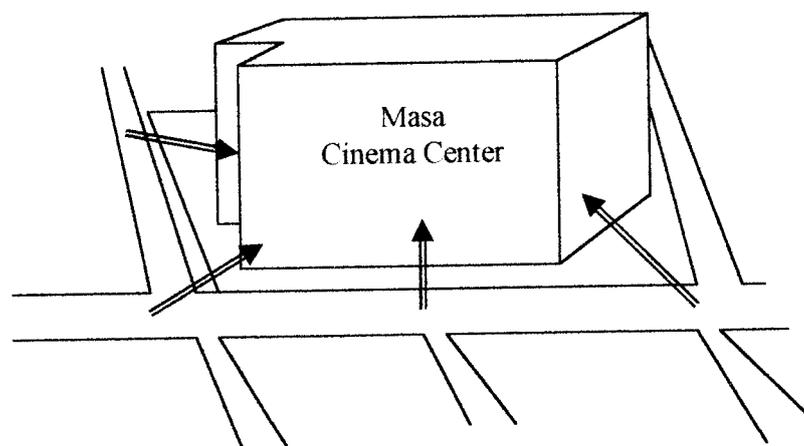


Gambar : Potongan Site

Sumber : Analisis Penulis

### 3.1.3.3 Pemandangan Dari Dan Ke Site/ Tapak

Pemandangan view pada bangunan Cinema Center ini dibuat terbuka dari berbagai arah untuk menunjukkan karakter bentuk dan citra bangunan yang jelas, agar bentuk tidak terhalangi oleh bangunan lain lokasi site harus cukup luas untuk dapat mengekspresikan bentuk secara kereluruhan. Begitu juga dengan arah pada dari tapak agar tidak terhalangi serta luas memadamg kea rah luar.



Gambar : Analisis view ke Bangunan

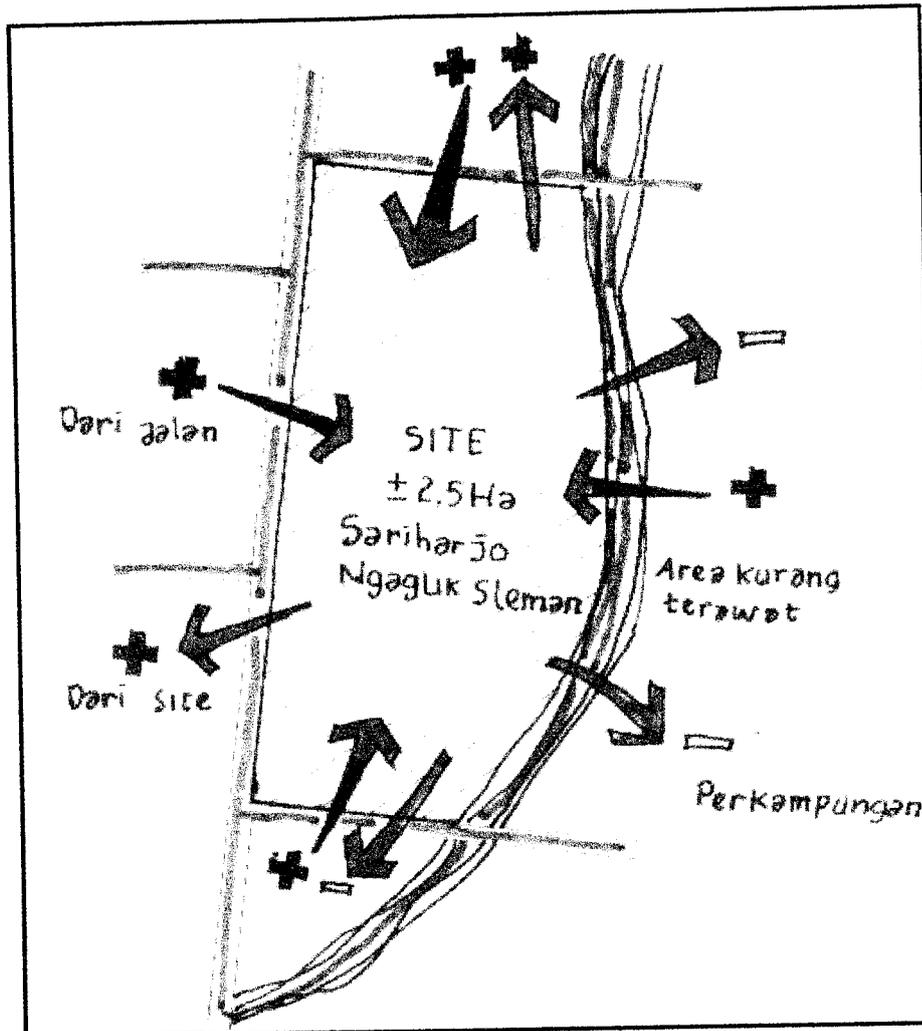
Sumber : Analisis Penulis

Orientasi bangunan sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor lingkungan sekitar yang dapat memberikan keuntungan terhadap bangunan

## 'JOGJA' Cinema Center

*Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*

Cinema Center ini, maka dari itu orientasi bangunan diusahakan menghadap kejalan utama.



*Gambar : View Dari site dan ke site*

*Sumber : Analisis Penulis*

### 3.2 PENDEKATAN PROGRAM RUANG

#### 3.2.1 Pengelompokan Kegiatan

Cinema yang dirancang ini adalah berbentuk Cineplex atau Cinema Complex yang menjadi Cinema Center. Yang dimaksud dengan Cinema Center ini adalah suatu keterpaduan dalam sebuah wadah yang

menampung berbagai macam kegiatan yang berhubungan dengan dunia pertunjukan dan kesenian film. Berdasarkan jenis kegiatan yang perlu diwadahi terdiri dari berbagai macam. Macam kegiatan tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok. Kelompok tersebut meliputi :

KEGIATAN UTAMA	KEGIATAN PENDUKUNG	KEGIATAN PENGELOLAH	KEGIATAN SERVIS
Entrance hall	Renturant	Adminitrasi	Parkir
Cinema	Caffe	Personalia	Pos keamanan
Ruang tunggu	Plaza	Menejer	Toilet
Food court	Market film	Humas	Lavatory
Tiket box	Pertokoan	R Rapat	Gudang
Cinema convention hall	Mushola	R Tamu	Ruang MEE
Lobby		Perawatan film	R pompa dan penampungan air
Audiovisual		Penyimpanan film	R kebersihan
Work shop		R proyektor	
Meeting room		Dokumen	
Informasi		Loker	

*Sumber : Analisis Penulis*

### 3.2.2 Pendekatan Ruang Kegiatan

Pendekatan ruang ini pada dasarnya merupakan studi terhadap kebutuhan ruang berdasarkan pengelompokan yang telah dilakukan. Berikut ini adalah kebutuhan ruang berdasarkan kelompok kegiatan.

#### 1. Kelompok Kegiatan Utama

Jenis kegiatan	Pelaku	kegiatan	Lingkup pewadahan	Kebutuhan ruang
Hiburan	Pengujung/ masyarakat umum	Pertunjukan/ pemutaran film/ nonton film	Ruang Cinema ukuran besar, sedang,	Theater/bioskop Tiket box Food court

*'JOGJA' Cinema Center**Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*

Wisata			dan kecil serta fasilitas pendukung	Ruang tunggu
Work shop Seminar Symposium Forum Panel Pertemuan Peluncuran film Penghargaan	Utusan Undangan Delegasi Pengujung	Pertemuan ilmiah Diskusi Pendidikan Rapat Komunikasi masa Informasi	Ruang sedang/kecil dan fasilitas pendukung	Work shop Convention hall Meeting room Ruang audiovisual Festival room lobby

*Sumber : Analisis penulis***2. Kelompok Kegiatan Pendukung**

Jenis kegiatan	Pelaku	Kegiatan	Lingkup pewadahan	Kebutuhan ruang
Jual beli/ Berbelanja Pengenalan produk	Pengujung Pedangan Delegasi	Perdagangan Informasi Promosi	Ruangan besar, ruang-ruang kecil serta fasilitas pendukung	Market film Pertokoan
Makan Minum	Pengujung Delegasi Undangan	Istirahat Santai	Ruang ukuran besar dan ukuran sedang, serta pasilitas pendukung	Restaurant Caffe
Bejalan-jalan Ibadah	Pengujung			Plaza Mushola

*Sumber : Analisis penulis***3. Kelompok Kegiatan Pengelolah**

Jenis kegiatan	Pelaku	Kegiatan	Lingkup pewadahan	Kebutuhan ruang
Payanan Kegiatan yang ada dan	Pemimpin dan staf karyawan	Rapat Komunikasi Pengawasan	Kantor	Adminitrasi Personalia Menejer

*'JOGJA' Cinema Center**Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*

bertanggung jawab				R Rapat
Hubungan dengan pengujung	Staf karyawan	Pelayanan	Kantor	Humas R Tamu
Penyimpanan Pengontrolan	Staf karyawan	Pelayanan, perawatan dan perlengkapan	Ruang besar dan kecil berserta fasilitas pendukung	Perawatan film Penyimpanan film R proyektor Dokumen
Ganti pakaian	Staf karyawan	Persiapan	Ruangan dan lemari penyimpanan	Loker

*Sumber : Analisis Penulis***4. Kelompok Kegiatan Servis**

Jenis kegiatan	Pelaku	Kegiatan	Lingkup pewardahan	Kebutuhan ruang
Pelayanan keamanan Pelayanan kendaraan	Karyawan	Pelayanan fasilitas dan keamanan serta kelengkapan yang ada	Ruang pelayanan perlengkapan	Parkir Pos keamanan
Perawatan gedung Keamanan gedung	Karyawan	Kebersihan gedung Kelacaran system utilitas bangunan Pengontrolan fasilitas	Ruang pelayanan dan perlengkapan Ruang pengontrol system utilitas bangunan Ruang pengontrol manual dan otomatis	Gudang Ruang MEE R pompa dan penampungan air R kebersihan

*Sumber : Analisis Penulis*

### 3.2.3 Besaran Ruang

Cara perhitungan besaran ruang antara lain :

- a) Asumsi
- b) Studi perbandingan, dengan modul-modul standar
- c) Perhitungan gerak pengguna, ( jumlah pemakai x modul fungsi ) + 20% sirkulasi.

Dasar pertimbangan yang akan digunakan dalam menentukan besaran ruang didasarkan pada tingkat kebutuhan isi/materi gedung Cinema Center tersebut serta tuntutan baku/ standar, perhitungan ini didasarkan pada acuan studi perbandingan dengan modul-modul standar buku data arsitek, tidak digunakan studi perbandingan dan perhitungan karena acuan sebelumnya lebih lengkap dan memungkinkan. Dalam perhitungan besaran ruang tidak pula ditinggalkan adanya asumsi jumlah.

#### a) Kebutuhan ruang untuk aktivitas utama

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas	Standar M <sup>2</sup> /orang
Entrance Hall	1	300	0,5
Cinema	2 besar	400	0,5
	4 sedang	200	0,5
	4 kecil	200	0,5
Ruang tunggu	1	400	0,5
Food court	1	4	4
Tiket box	10	1	2
Toilet dan lavatory	28	4	2
Cinema convention hall	1	1500	0,8
Ruang Festival	1	3000	0,5
Lobby	1	500	0,5
Audiovisual	1	50	0,8
Kine club	1	100	1
Work shop	1	10-50	2
Meeting room	1 besar	300	1,6

*'JOGJA' Cinema Center**Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*

	1 sedang	200	1,6
	1 kecil	100	1,6
Informasi	1	20	0,8

*Sumber : Analisis Penulis***b) Kebutuhan ruang untuk aktifitas pendukung**

Ruang	Asumsi Kebutuhan	Kapasitas@	Standar M <sup>2</sup> /orang
Restaurant	1	150	1,7
Caffe	1	60	1,5
Plaza	1	300	1
Market film	1	500	2
Pertokoan	10 besar	30	2
	10 sedang	20	2
	10 kecil	10	2
Mushola	1	100	2
Toilet/lavatory	16	4	1,5

*Sumber : Analisis penulis***c) Kebutuhan ruang untuk aktifitas pengelolah**

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas @	Standar M <sup>2</sup> /orang
Adminitrasi	1	10	2
Personalia	1	10	2
Menerjer	1	2	14
Humas	1	10	2
Rapat	1	30	2
Tamu	1	10	1,5
Perawatan film	1		14
Penyimpanan film	2		14
Proyektor	10	1	12

## 'JOGJA' Cinema Center

Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan

Dokumen	1		14
Loker	1	30	1
Toilet/ lavatory	12	2	1,5

Sumber : Analisis penulis

### d) kebutuhan ruang untuk aktifitas servis

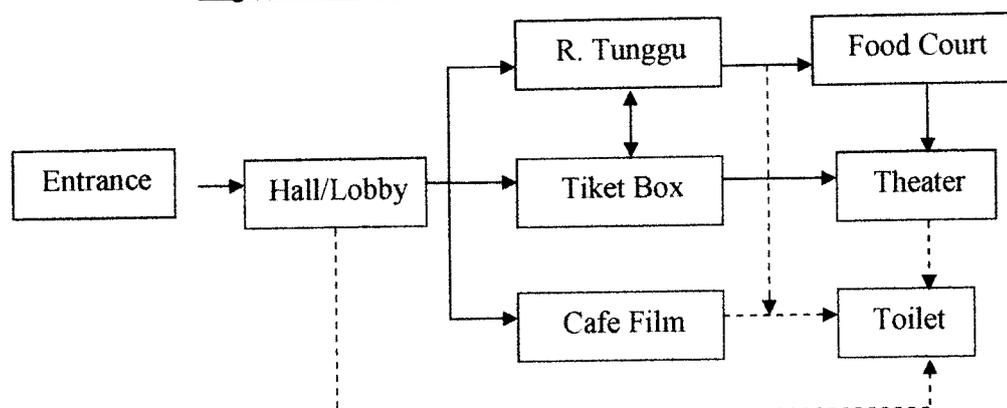
Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas @	Standar M <sup>2</sup> /orang
Parkir	1 parkir kusus	50	12
	1 parkir mobil	200	12
	1 parkir motor	500	1
Pos keamanan	4	2	1,5
Gudang	1		20
Ruang MEE	1		80
R. kebersihan	1		24
R. pompa dan penampungan air	1		24
toilet	2	2	1,5

Sumber : Analisis penulis

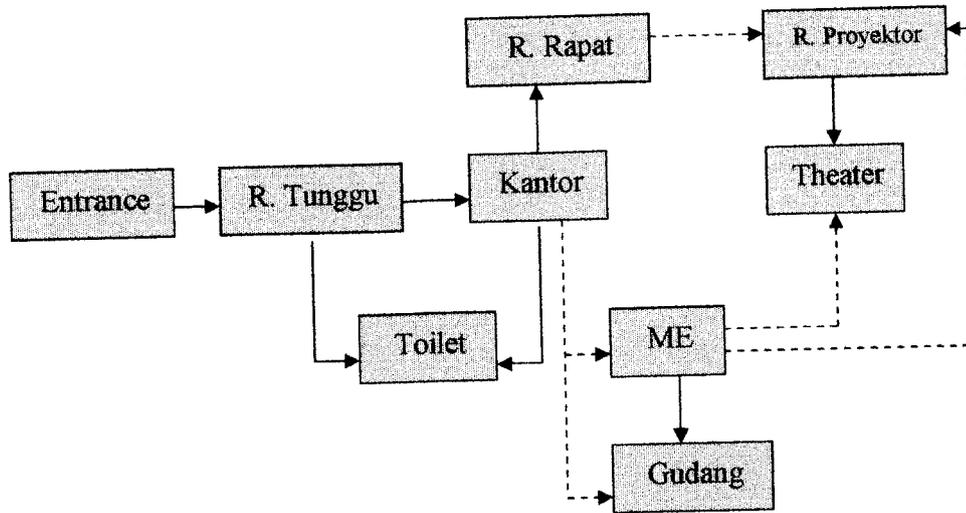
### 3.2.4 Organisasi Ruang

Pada Cinema Center ini organisasi ruang berdasarkan akan macam kebutuhan ruangnya dan pengelompokan kegiatannya, dibawah ini merupakan organisasi ruang pada bangunan tersebut.

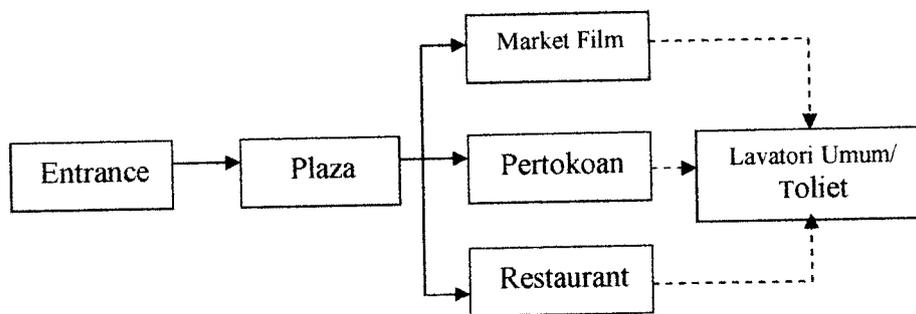
#### 1. Organisasi ruang aktivitas utama dan penunjang :



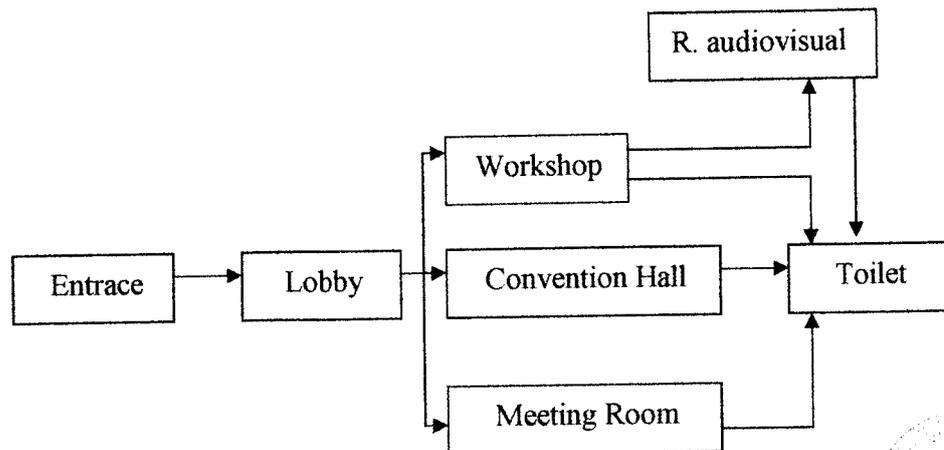
2. Orgnisasi ruang pengelolah :



3. Organisasi ruang pendukung 1 :



4. organisasi ruang pendukung 2 :



### 3.2.5 Pola Hubungan Ruang

Aktivitas yang terjadi pada sebuah ruang dalam dan ruang luar sangat berbeda. Pengujung yang menggunakan kendaraan berbeda dengan pengujung dengan berjalan kaki, karena pengujung yang menggunakan kendaraan langsung menuju tempat parkir, baru kemudian berjalan menuju hall. Sedangkan untuk pengujung yang datang dengan jalan kaki dapat langsung menuju hall melewati plaza penerima untuk menuju tempat yang ingin dituju. Didalam bangunan Hall pengujung dipisahkan untuk memilih dua arah kegiatan yang pertama kearah ruangan convention hall yang langsung dapat dituju dari hall sedangkan untuk menuju Cinema pengujung akan diarahkan terlebih dahulu berjalan melewati fasilitas pendukung yang ada seperti pasar film dan pertokoan baru kemudian sampai ke lobby kemudian Cinema.

Area parkir atau ruang luar menggunakan pola sifat sirkulasi yang bebas sehingga pada area ini ditata dengan tatanan yang teratur. Didukung oleh taman dan pendestrarian serta area parkir mobil dan motor. Sedangkan untuk ruang dalam saling terikat antar fungsi ruangnya. Contoh ruangan privat yang menjadi satu.

Pengelompokan ruang dalam didasarkan pada kegiatan yang ditampung/ yang ada pada Cinema Center dibuat hampir berurutan di mulai dari entrance kemudian ke ruangan untuk public, semi public, semi private, sampai keruangan benar-benar private.

Skema pola hubungan ruang dan pengelompokan ruang dapat dilihat dibawah ini :

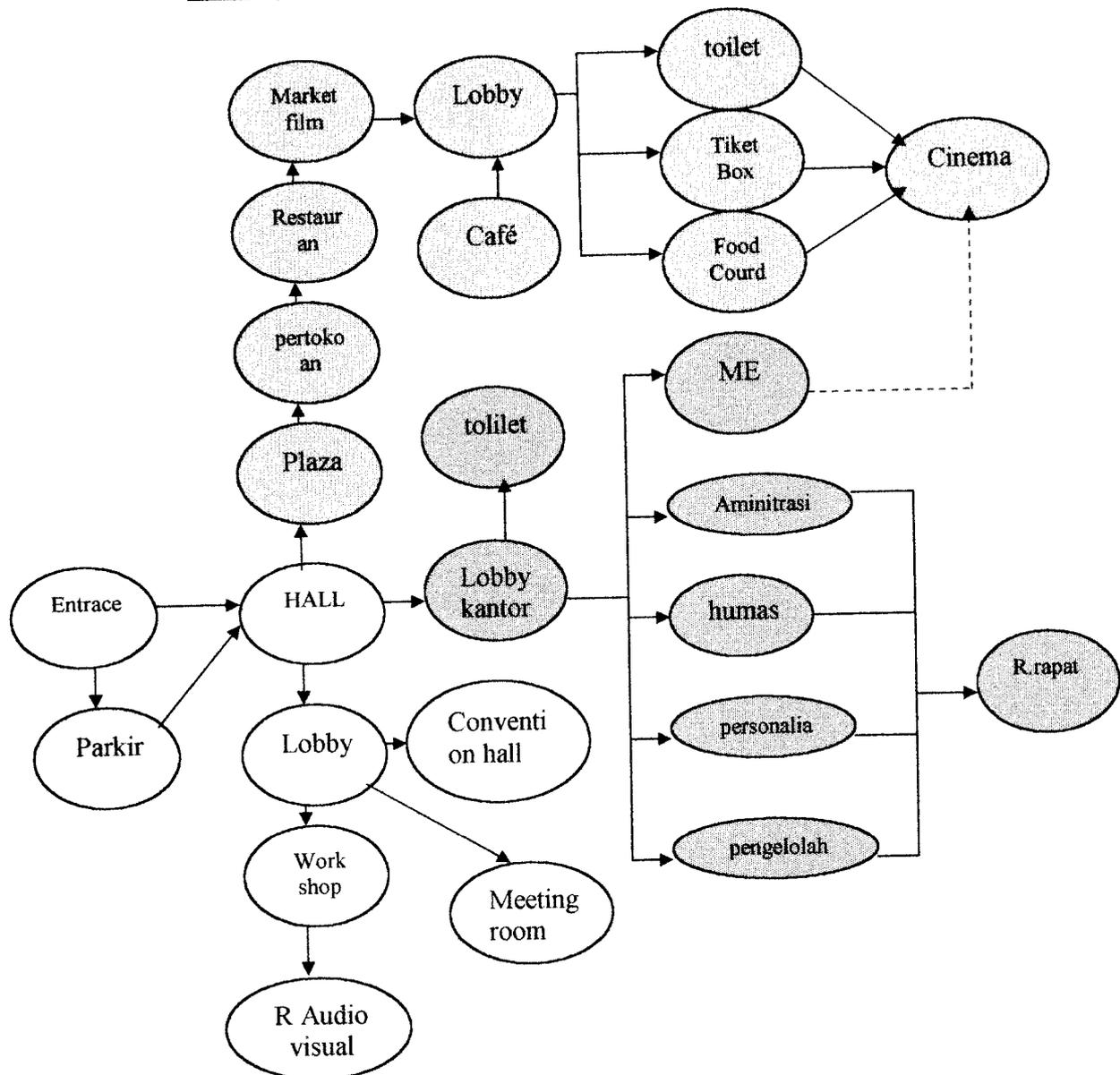
Keterangan untuk skema tersebut :

Warna biru kelompok kegiatan utama dan pendukung utama

Warna kuning kegiatan pendukung

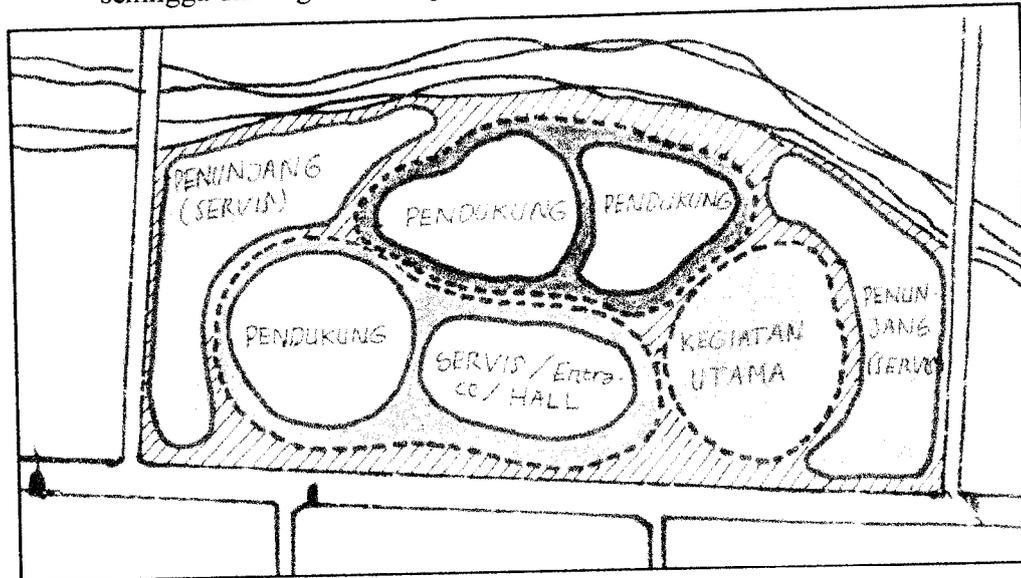
Warna hijau kegiatan penunjang servis

Warna merah mudah kegiatan penunjang

**Skema pola hubungan ruang dan pengelompokan ruang:****3.2.6 Tata Massa/ Penzoningan**

penzoningan ini didasarkan pada keadaan eksisting site dengan lingkungan yang ada saat ini serta analisis pola sirkulasi yang dapat digunakan. Tata masa disusun berdasarkan kelompok seperti pada pola

hubungan ruang dimana untuk kegiatan terbagi menjadi tiga kelompok sehingga dimungkinkan terjadi tiga kelompok masa utama pula.



*Sumber : Analisis penulis*

### 3.3 'JOGJA' CINEMA CENTER

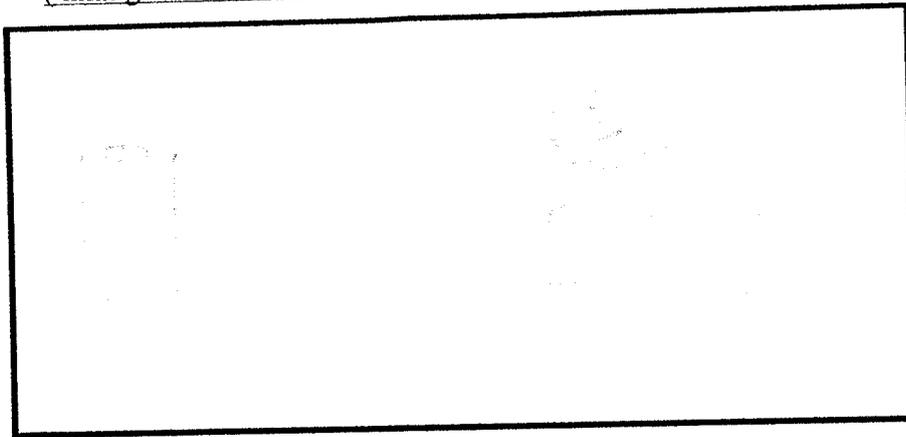
#### 3.3.1 Analisis Bentuk Masa Bangunan Cinema Center

Bangunan yang terpenting pada Cinema Center adalah ruang theater dan unit penunjang. Dalam ruang theater ini terdapat kegiatan utama yang sangat penting mengatur segala yang menyangkut keberadaan cinema. Perencanaan ruang theater dan ruang penunjang pada cinema center, bentuk tata masa bangunannya akan mengambil analogi bentuk seperti film sebagai denah bentuk bangunan.

Bentuk film diambil karena film sangat erat kaitannya dengan Cinema Center ini yang merupakan tempat pertunjukan film. Penggunaan film sebagai konsep tata masa akan lebih menguatkan bahwa bangunan berfungsi sebagai Cinema Center yaitu pusat pertunjukan film.

Film adalah media pembebasan, ibarat transformasi dari panggung sirkus yang bisa diulang-ulang, merupakan alat untuk menghidupkan gambar-gambar dua dimensional yang diam atau mati. ( george milier )

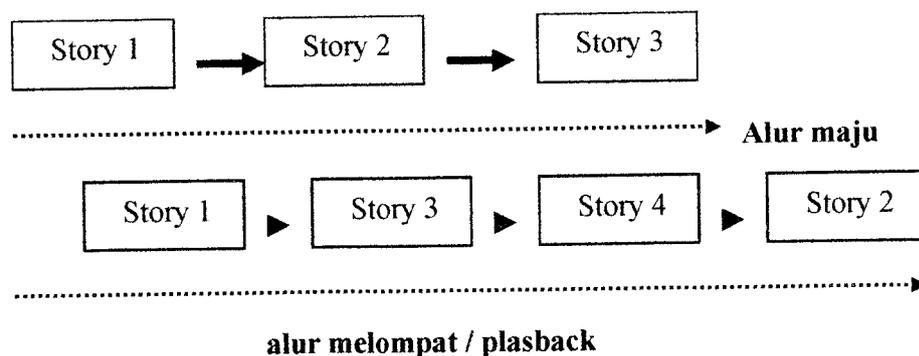
Dilihat dari bentuk dan perilaku film, film menghasilkan arah garis baik garis lurus maupun lengkung, garis bergelombang maupun garis melingkar (lihat gambar dibawah).



Gambar : Analogi bentuk rol film

Sumber : analisis penulis

Tranformasi bahasa film kedalam bahasa arsitektur serta pendekatan perilaku keruangan film menjadi materi utama yang coba diangkat sebagai dasar desain. Image film adalah merupakan pergerakan yang tidak terputus sebagai bentuk-bentuk yang tergambar dalam frame dan membentuk satu kesatuan, baik dengan gerak berurutan ataupun melompat penuh kejutan.

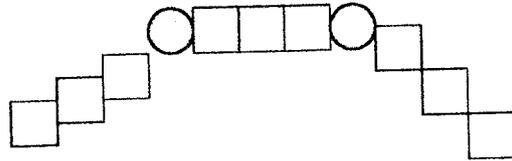


Gambar : Pendekatan Image dari Film

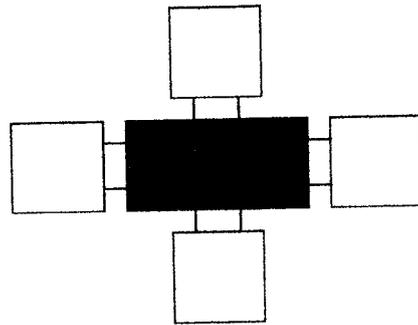
Sumber : Analisis penulis

Faktor-faktor bentuk itu juga setelah mengalami perkembangan akan dapat dipengaruhi oleh bentuk organisasi ruang seperti bentuk terpusat, cluser, linier, grid dan radial. Contoh bentuk-bentuk tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

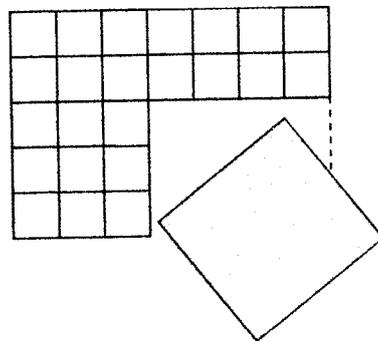
1) Organisasi Linier :



2) Organisasi terpusat :



3) Organisasi Grid :



### 3.3.2 Analisis Struktur

Bentuk visual akan dapat dicapai dengan penggunaan struktur dan system utilitas bangunan. System struktur dan system utilitas bangunan merupakan elemen servis bangi pendukung sebuah bangunan. Namun pada

perencanaan Cinema Center ini, struktur dan system utilitas lebih diutamakan seolah-olah menguasai dan dilayani oleh bangunan.

Dasar pertimbangan system struktur yang perlu diperhatikan dalam mendesain struktur sebuah Cineplex adalah :

1. kestabilan pada bangunan, karena untuk sebuah Cineplex yang bertingkat rendah dan memiliki bentang luas disebabkan berada dalam satu complex, maka tidak tertutup kemungkinan bahwa bentangan lebih dari 40 m harus dipisah agar tidak terjadi ketidakstabilan pada system struktur, missal akibat dari penurunan pondasi.
2. keamanan terhadap gempa dan petir.
3. system struktur yang dipilih harus dapat mendukung proses kegiatan yang berlangsung.
4. system struktur yang dipakai harus mampu mendukung pola-pola bangunan yang bebas dan kreatif serta dapat mencerminkan bangunan bergaya arsitektur High tech.
5. dalam penanggulangan bahaya kebakaran pada sebuah Cineplex, maka tangga darurat perlu diperhatikan sesuai pada sebuah Cineplex, misal lebar tangga sama dengan pintu keluar darurat dan jumlah anak tangga tidak boleh lebih dari 16 buah, bila tangga dibagi dua tanpa belokan maka jumlahnya 12 buah anak tangga didukung oleh dinding kedap api, cahaya dan ventilasi langsung.<sup>1</sup>

### **3.3.3 Analisis Bahan**

Ada beberapa pandangan tentang pemilihan bahan berkaitan dengan upaya dalam menampilkan gaya arsitektur High Tech. pandangan tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Bangunan dengan gaya arsitektur High Tech identik dengan bahan mengkilat serta cat plat berwarna terang. Sedangkan sesuatu yang

---

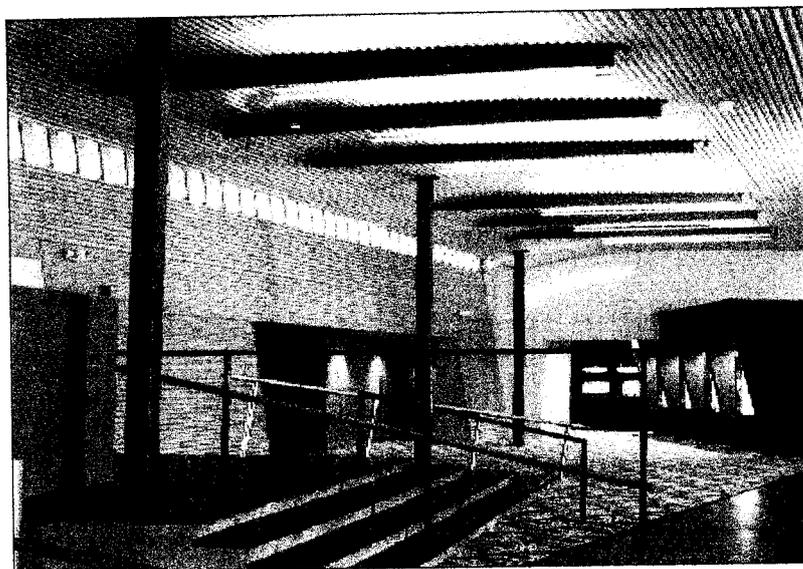
<sup>1</sup> TA/UII/Septi Hersayang/1996

berwarna gelap dan kusam, dianggap barang yang lama yang tidak mengandung aspek kebaruan.<sup>2</sup>

- b) Untuk meredam suara bising dari luar bangunan terutama untuk ruangan theater dibutuhkan bahan-bahan khusus.

Bahan bangunan High Tech dipengaruhi oleh warna dan tekstur, contoh penggunaan warna yang berbeda untuk menunjukkan perbedaan fungsi atau struktur. Selain itu juga bahan bangunan high tech biasanya menggunakan yang tampak mengkilat, licin pada permukaannya atau juga permukaan yang memiliki tekstur tertentu yang sangat menarik.

Bertolak dari hal-hal diatas, pemilihan bahan untuk bangunan Cinema Center harus benar-benar diperhatikan agar penggunaan bahan tepat dan mengacu pada pertimbangan tersebut.



*Gambar : Interior Cinema 12, Duluth, Georgia, 1994 -- 1996*

*Sumber : Comtemporary American architects*

### **3.3.4 Analisis Dasar Pertimbangan Utilitas**

System jaringan utilitas lebih diperhatikan dalam perencanaannya karena jaringan utilitas diharapkan juga akan membantu menampilkan

---

<sup>2</sup> TA/UII/Muhammad/1998

gaya arsitektur Hightech. Untuk itu ada beberapa dasar pertimbangan system utilitas yaitu: system utilitas bersama system struktur menopang terwujudnya bentuk sebagai wadah yang menampung isi dan aktifitas dari bangunan.

System utilitas pada bangunan Cinema Center ini yang diperlukan adalah system air bersih dan air kotor, fire protection, jaringan listrik, jaringan komunikasih, system penghawaan dan pencahayaan, system transportasi, dan penangkal petir.

Berikut ini adalah gambaran konsep yang digunakan:

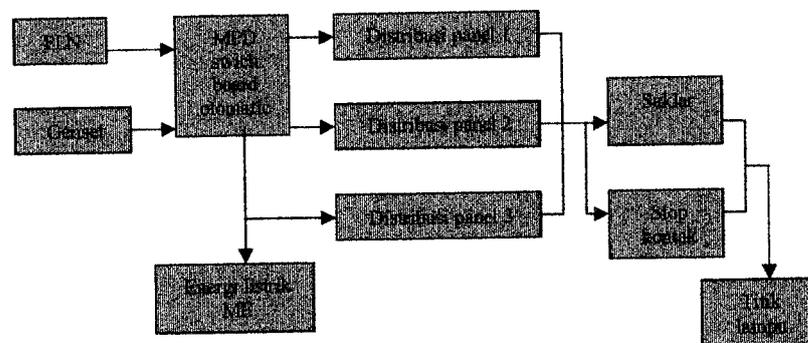
#### a) System jaringan listrik

System jaringan listrik yang digunakan mengambil daya dari sumber listrik sebagai berikut :

PLN : merupakan sumber listrik utama yang akan mensuplai kebutuhan bangunan Cinema Center.

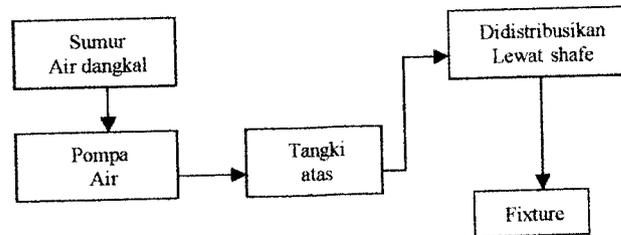
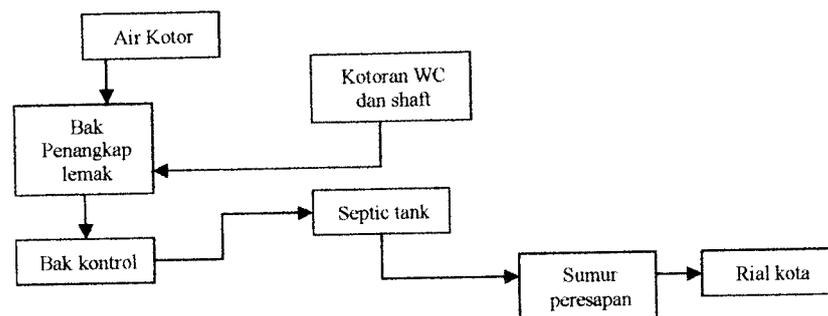
Generator Set : merupakan sumber listrik cadangan yang digunakan pada saat PLN mengalami gangguan.

Skema Jaringan Listrik :



#### b) System jaringan air bersih

System jaringan air bersih yang digunakan adalah bersumber dari PAM dan sumber sumur bor. System yang digunakan adalah up feed dengan penggunaan pompa pengatur air.

Skema system air bersih :**c) System jaringan air kotor dan kotoran**Skema pembuangan air kotor dan kotoran :**d) System fire protection**

System pemadam kebakaran yang digunakan adalah sebagai berikut :

## a. System pencegahan pasif

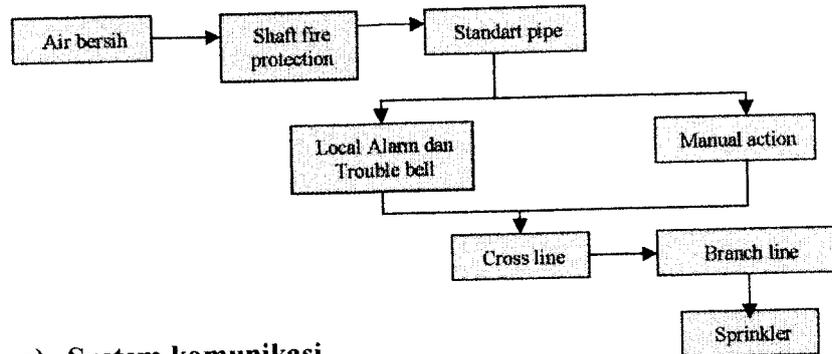
Berdasarkan pada “ panduan pemasangan alat bantu evakuasi untuk pencegahan kebakaran pada gedung dan bangunan “, system ini harus ada pada bangunan Cinema Center. System tersebut adalah sumber daya listrik darurat, lampu darurat, pintu dan tangga darurat, system pengendalian asap, komunikasi darurat, dan petunjuk arah jalan keluar.

## b. System pencegahan kebakaran aktif

Alat-alat system ini adalah dektator asap dan dektator panas.

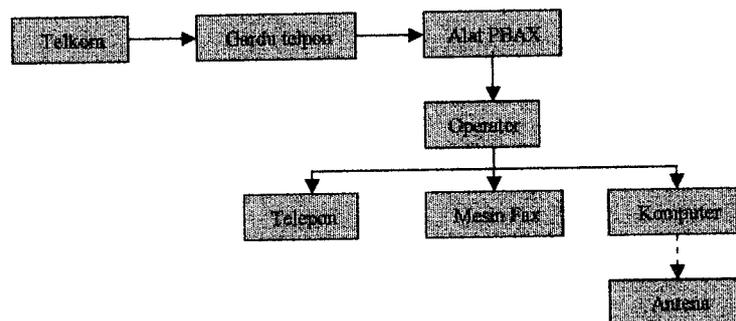
## c. System pemadam kebakaran

System ini terdiri dari sprinkler, fire hydrant, hose rock dan pemadam kebakaran portable.

Skema Fire Protection :e) **System komunikasi**

Berbagai fasilitas untuk berkomunikasi yang digunakan adalah :

- 1) Komunikasi untuk kegiatan didalam lokasi bangunan digunakan PBAX yang berfungsi sebagai telepon.
- 2) Sedangkan untuk hubungan keluar, kedalam dan hubungan antar bangunan diatur oleh operator.

Skema system komunikasi :f) **Penghawaan**

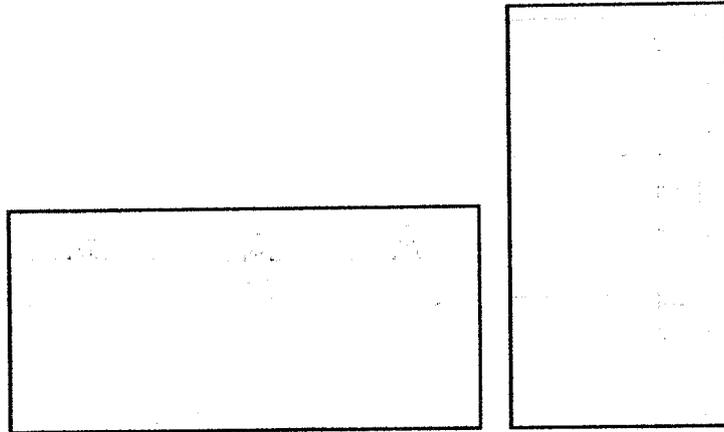
Untuk system penghawaan dipakai system penghawaan buatan, dengan mempertimbangkan luas area terlayani. Luas area ruang yang lebih besar menggunakan penghawaan central sedangkan luas area ruang yang kecil menggunakan system control pada tiap ruangnya.

**g) Pencahayaan**

Sedangkan untuk system pencahayaan digunakan system pencahayaan buatan, dan ditambah dengan system pencahayaan alami hanya pada bangunan yang bersifat transparan.

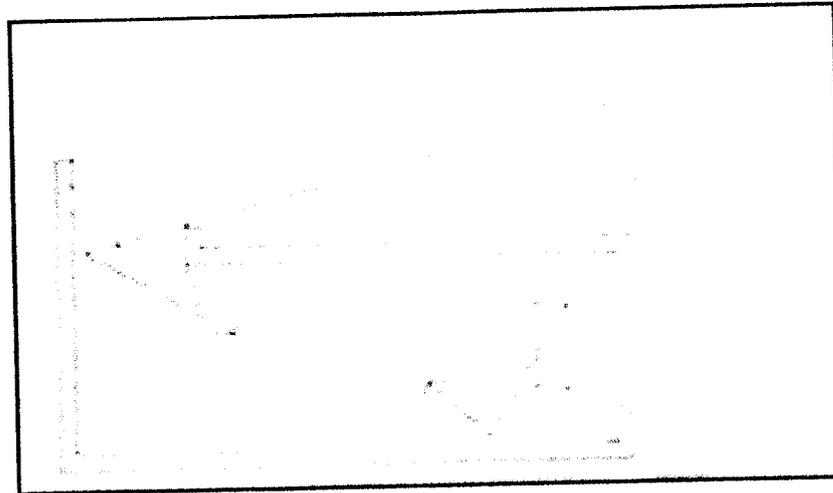
**a. System Pencahayaan Buatan**

Cahaya buatan adalah cahaya yang didapat dari listrik. Keuntungan dari pencahayaan ini adalah mudah diterapkan karena mudah disesuaikan dengan keadaan yang ada efek yang dapat bervariasi. Pencahayaan ini akan banyak digunakan pada ruang yang lebih tertutup seperti ruang theater atau Cinema.

**b. System Pencahayaan Alami**

Pencahayaan alami memiliki kelebihan pada siang hari karena cahaya dapat masuk ke ruangan membuat biaya bangunan lebih ekonomis. Pemanfaatan pencahayaan alami dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain :

- a. Memperbanyak bukaan dari arah sisi-sisi samping bangunan.
- b. Memanfaatkan bukaan dari atas bangunan.



#### **h) System transportasi**

System transportasi yang digunakan pada bangunan Cinema Center ini adalah escalator, tangga dan tangga darurat. Tangga darurat diletakan atau diarahkan keluar/daerah yang lapang Cinema Center untuk mencegah kepanikan.

### **3.4 Aplikasi Teknologi Tinggi Pada Penampilan/ Citra Bangunan Cinema Center**

Dengan kemajuan teknologi industri dan elektronik maka citra atau penampinan bangunan harus juga dapat mencerminkan dan mengikuti perkembangan dalam dunia teknologi termasuk juga citra yang ingin ditimbulkan pada Cinema Center ini yang dilengkapi oleh teknologi digital yaitu proyektor digital pada alat pemutaran filmnya. Dan digital sendiri merupakan bagian dari perkembangan teknologi. Maka citra yang timbul pada bangunan Cinema Center seharusnya tidak begitu jauh dari cerminan kemajuan teknologi itu sendiri. Arsitektur Hightech yang mencerminkan teknologi merupakan alternatif yang sangat cocok untuk membentuk citra pada bangunan Cinema Center.

Selain itu Gaya arsitektur High Tech memiliki ciri yang cocok dan sangat sesuai untuk bangunan cinema karena gaya ini sangat menonjolkan

kesederhanaan (simple), bersih serta futuristik. Futuristic pada bangunan berarti citra yang mengesankan bahwa bangunan itu berorientasi ke masa depan atau citra bangunan yang selalu dapat mengikuti perkembangan zaman, yang dapat ditunjukkan melalui ekspresi/ bentuk bangunan yang tidak konvensional/ kaku, serta fungsi bangunan yang fleksibel. Bentuk futuristic pada bangunan dapat dibantu berdasarkan konsep sebagai berikut<sup>3</sup> :

- a) Bentuk atraktif dan tidak konvensional/ kaku
- b) Bentuk masa cenderung bukan merupakan bentuk dasar
- c) Berfisi kedepan
- d) Analogi bentuk citra dengan mesin
- e) Bahan material bangunan berteknologi tinggi

Gaya tersebut bila digabungkan dengan ciri-ciri untuk bangunan cinema dapat disesuaikan karena sama-sama memiliki karakter keterbukaan atau transparan, gaya arsitektur High Tech banyak menggunakan bahan yang mengkilat, warna yang terang dan kaca untuk penggambaran gaya tersebut sedangkan cinema perlu penggambaran fisik sebagai wadah bangunan komersial yang memerlukan kesan keterbukaan. Adanya jendela-jendela kaca sebagai dinding pembatas transparan yang bertujuan menunjukkan aktivitas didalamnya.

### **3.4.1 Pendekatan Konsep Citra Bangunan High Tech**

Adapun ciri karakter bangunan High Tech yang dipengaruhi faktor struktur, bentuk, dan bahan dapat dirinci sebagai berikut :

#### **1. Bentuk Bangunan High Tech**

Bentuk bangunan High Tech dipengaruhi oleh :

- a) Indide-out

Elemen yang seharusnya berada didalam diletakkan diluar. Contoh penempatan struktur dan jaringan mekanikal sebagai elemen

---

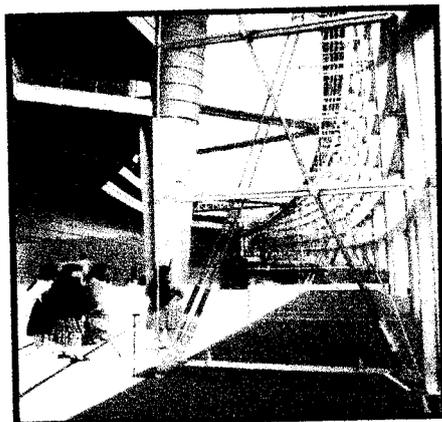
<sup>3</sup> Abdul Haris Dahlani/95/TGA.UGM/1999

## 'JOGJA' Cinema Center

*Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*

---

interior atau sculpter yang biasanya ditempatkan di dalam bangunan.



### b) Transparency, layering, and movement

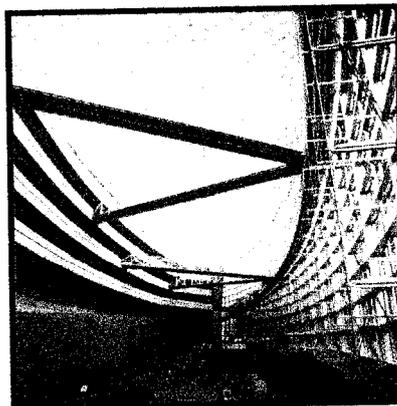
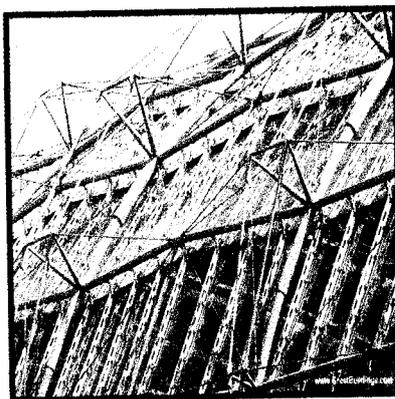
Berpijak pada tiga kualitas keindahan yang diolah menjadi satu, yaitu :

- a) Transparency ( tembus pandang )
- b) Layering ( lapisan )
- c) Movement ( pergerakan )

## 2. Kontruksi bangunan High Tech

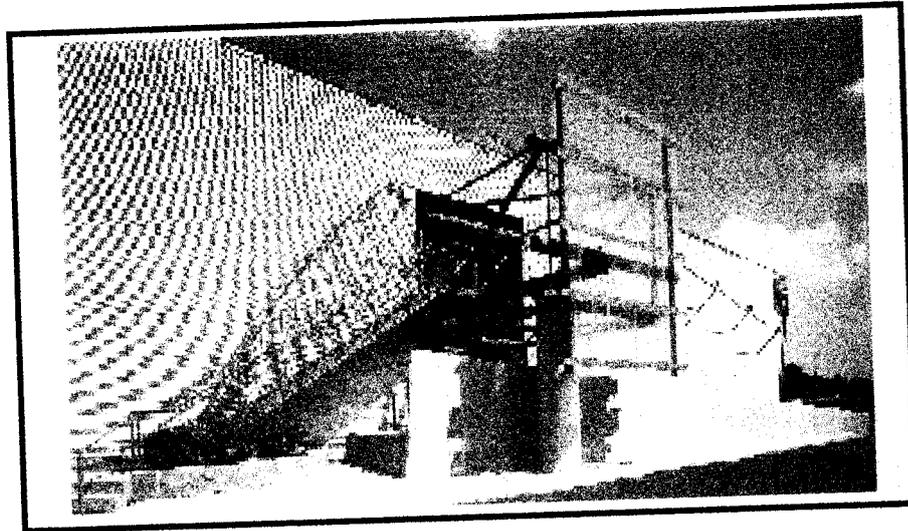
### a. Celebration process

Logika kontruksi yang diungkapkan secara jujur "*how thing's work*".



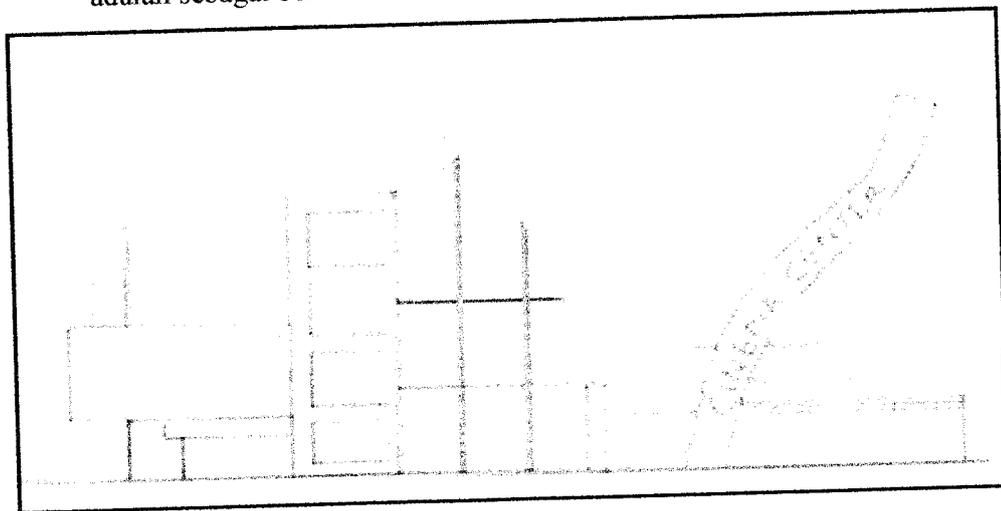
### b. A light fillgree and tensile member

Penggunaan bahan dan struktur yang ringan.

*'JOGJA' Cinema Center**Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*

Salah satu karakter yang kuat pada bangunan arsitektur High Tech adalah optimistic confidence in scientific culture atau optimis serta percaya diri dalam menghadapi ilmu pengetahuan<sup>4</sup>.

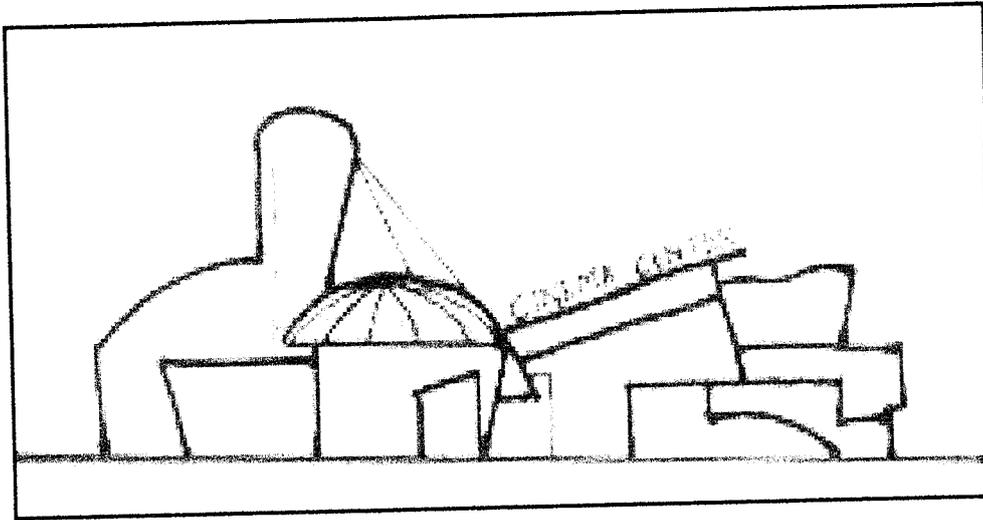
Didasarkan dari hasil analisis pada bangunan High tech serta bangunan Cinema yang dibahas sebelumnya, maka pendekatan-pendekatan desain yang didapat sebagai bahan pertimbangan perancangan adalah sebagai berikut :



*Gambar : Analisis pendekatan citra/ kesan bangunan cinema (1)*

*Sumber : Analisis penulis*

<sup>4</sup> Muhammad Hidayat Syarief/TA/UH/1998



Gambar : Analisis pendekatan citra/kesan bangunan Cinema (2)

Sumber : Analisis Penulis

### 3.4.2 Pendekatan Konsep Bentuk Ruang Dan Fasilitas Bangunan Cinema Center

#### 1. Ruang Dalam Bioskop/ Theater

Ukuran ruang pada bioskop berdasarkan dengan jumlah kapasitas tempat duduk yang ditampung. Bentuk ruang pada bioskop ( theater ) ini berupa bentuk segi empat dengan dinding yang tidak rata ( zigzag ) atau melengkung untuk menghasilkan kualitas pantul dan visual penonton yang baik dengan bentuk lantai yang dimiringkan.

Pada Cineplex ini menggunakan proyektor digital yang disesuaikan dengan standart ukuran maksimal layar 20 m. untuk kapasitas penonton antara 100-200 tempat duduk maka jarak layar ke deretan tempat duduk urutan pertama sebesar :  $100/10 \times ( 50 \text{ cm} \times 100 \text{ cm} ) = 100/10 \times 0,5 \text{ m}^2 = 5^2$  jika ukuran lebar layar = lebar ukuran deretan tempat duduk yaitu 5 m dengan perbandingan 1:2 tinggi maka  $5/2 = 2,5 \text{ m}$  ditambah dengan jarak layar ke lantai idealnya 60 cm.



sumber : [www.greatbuilding.com](http://www.greatbuilding.com)

## 2. Sound System

Untuk system suara yang dipakai pada sebuah cinema adalah system sound system Dolby yang dibantu oleh loudspeakers terpasang pada dinding dari depan pada sepanjang bagian layar hingga ke samping kanan kiri dan belakang. Layar lebar dan sumber suara samping dapat menimbulkan masalah akustik dan umumnya pada sebuah cinema yang memantukkan suara, garis pantulan tidak boleh melebihi garis bunyi langsung lebih dari 15 m.

Kualitas ruang akan suara dibuat baik agar tidak dapat mendengar suara-suara yang ditimbulkan oleh suara dari luara theater. Terdapat ukuran-ukuran akustik ruang pada cinema, yaitu :

- a) Bentuk lantai empat persegi atau melengkung dengan penghindaran lantai yang horizontal.
- b) Nilai volume pertempat duduk antara 100-150 ft<sup>3</sup>, sebaiknya lebih didekatkan pada bilangan yang lebih rendah.
- c) Pemantulan bunyi diatas layar atau dedikit sebagian besar daerah tengah harus dibuat efektif.
- d) Permukaan batas vertical, kecuali yang didekat layar harus diberi lapisan penyerap bunyi seperti karpet, untuk menghidari cacat akustik.

- e) Lapisan akustik dibelakang layar harus dibuat hitam untuk menghindari pemantulan cahaya dari tembusan proyektor melalui layar.
- f) Panjang yang berlebihan diatas 150 ft (46 m) harus dihindari agar meniadakan kebutuhan akustik yang berlebihan dari system pengeras suara.
- g) Lantai antara layar dan tempat duduk deretan pertama harus diberi karpet untuk mencegah pemantulan suara yang mengecewakan.

Pada ruang proyektor, bunyi yang paling bising yang ditimbulkan oleh mesin proyektor harus dicegah dengan cara melapisi permukaan ruang tersebut dengan bahan penyerap bunyi yang efisien dan dengan menggunakan kaca ganda dalam ruang proyeksi.

### **3. Penchayaan**

Pencahayaannya pada ruang theater menggunakan lampu hias yang diatur pencahayaannya dari terang kegelap, dari film sebelum diputar sampai film diputar. Cahaya yang didapat hanya dari cahaya proyektor film. Untuk lampu sebagai penunjuk jalan diletakkan pada lantai/ tangga atau pegangan pada kursi duduk pada kiri dan kanan pada deretan terluar.

### **4. Ruang Proyektor**

Untuk ruang proyektor terletak terpisah diletakkan padasamping atau belakang theater tempat pemutaran film ruangan ini sangat berperan penting dalam sebuah cinema. Ruangan ini terdiri dari ruang pengaturan cahaya, suara, dan ruang penyimpanan film.

### **5. Ruang Kantor**

Fungsi dari ruang kantor ini adalah ruangan privat bagi pengelolah yang terdiri dari ruang-ruang personalia, adminitrasi, ruang peraawatan film, ruang karyawan, ruang teknisi, ruang dokumen serta fasilitas penunjang lainnya

## **BAB IV**

### **KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

#### **4.1 KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan, sebagai acuan dalam merumuskan konsep perencanaan dan perancangan, kesimpulan tersebut diantaranya adalah :

1. Cinema Center adalah suatu keterpaduan dalam sebuah wadah yang menampung berbagai macam kegiatan yang berhubungan dengan dunia pertunjukan dan kesenian film. Cinema Center ini bertujuan sebagai tempat rekreasi pusat pertunjukan film, tempat promosi dan informasi dunia audiovisual di Yogyakarta.
2. Untuk menciptakan wadah fisik bagi kegiatan hiburan, rekreasi, promosi, seminar, workshop dan lain-lain, dengan produk yang berhubungan dengan seni perfilman. Semua ini bertujuan untuk memberikan sesuatu yang lain dalam membangkitkan minat terhadap dunia seni pertunjukan film khususnya di Yogyakarta.
3. System pengedali bangunan atau system pengedali fasilitas pada bangunan merupakan unsur penunjang pembentuk fisik bangunan. selain itu juga unsur tersebut dapat membantu dalam menampilkan karakter citra bangunan yang ingin dicapai yaitu karakter dari aplikasi bangunan bergaya arsitektur high tech.
4. Karakteristik kegiatan yang ada, merupakan sesuatu yang sangat berpengaruh pada bentuk masa dan citra bangunan yang hendak dicapai. Bentuk atau masa pada bangunan merupakan analogi dari film dengan tujuan agar analogi tersebut bila di transformasikan dapat erat kaitannya dengan Cinema Center.
5. Dari semua unsure cinema, film, dan bangunan high tech, bila ditransformasikan secara fisik berdasarkan dari bentuk, struktur,

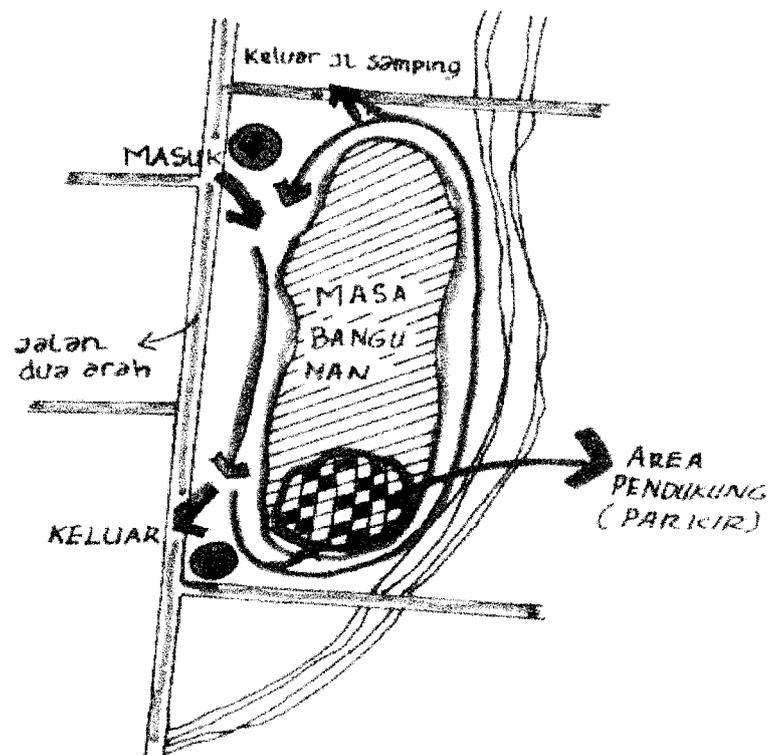
bahan, warna, serta system utilitasnya maka terbentuklah sebuah Cinema Center yang mengaplikasikan bangunan bergaya arsitektur high tech yang diinginkan.

## 4.2 KONSEP PERENCANAAN

### 4.2.1 Konsep Sirkulasi

Pengaturan pola sirkulasi pada site ( terutama kendaraan ) dibuat terpisah antara pintu masuk dan pintu keluar. Begitu juga dengan jenis kendaraan yang berbeda dibuat pemisahan agar tidak terjadi crossing pada kendaraan.

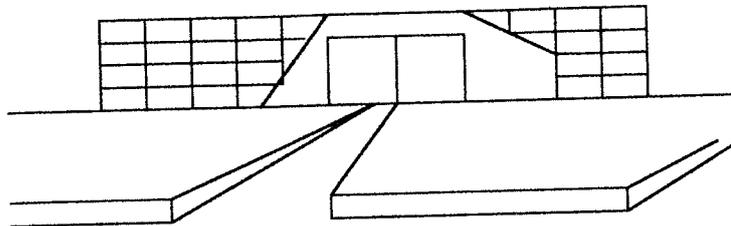
Setelah melihat hasil dari analisis maka pola sirkulasi yang dipilih adalah kendaraan pengujung dibuat memutar bangunan untuk diparkir pada lokasi yang ada sebelum keluar kembali melalui jalan samping, sedangkan untuk pengujung yang menggunakan taksi atau kendaraan yang tidak parkir dilokasi site dapat keluar langsung menuju pintu keluar yang ada di depan.



#### 4.2.2 Konsep Pencapaian Kebangunan

Pencapaian ke lokasi bangunan Cinema Center :

- A. Untuk pejalan kaki pencapaian kebangunan dibuat langsung, dengan pertimbangan untuk memudahkan bagi pengujung dengan cara trotoar atau vegetasi sebagai pengarah untuk pejalan kaki.



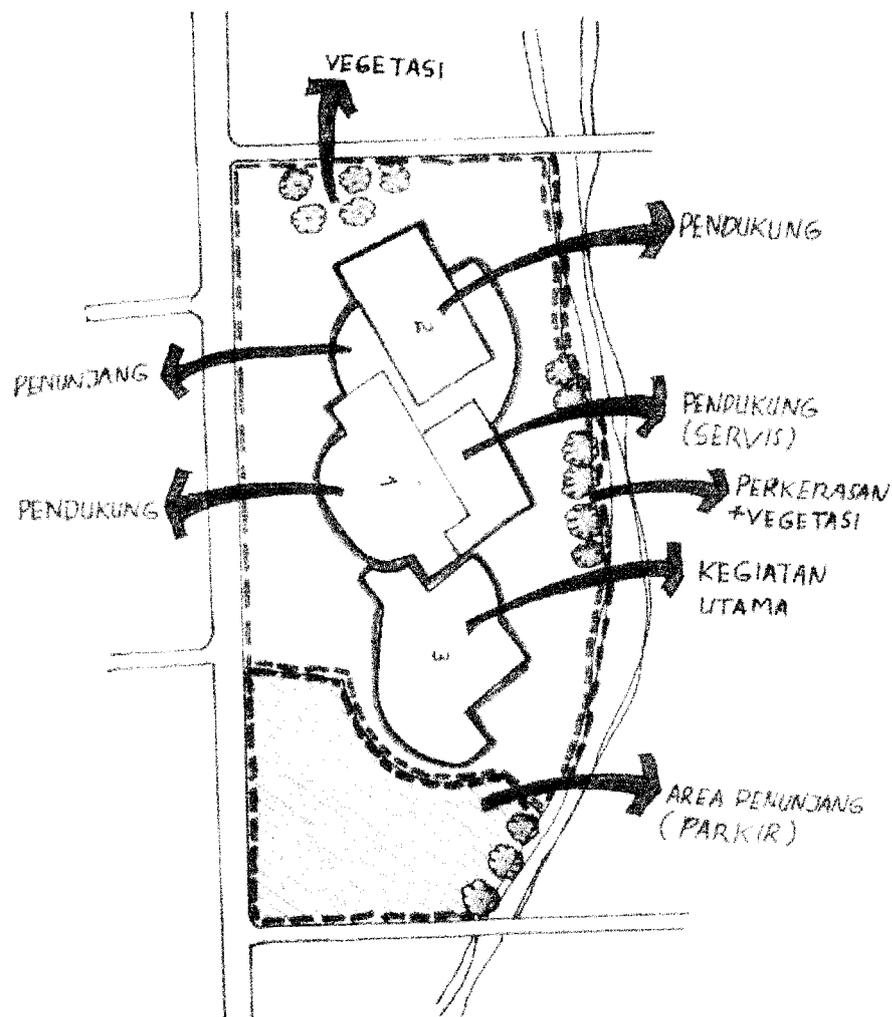
- B. Sedangkan pencapaian kebangunan untuk pengujung yang menggunakan kendaraan, setelah kendaraan diparkir pengujung dapat langsung menuju ruang, cara pencapaiannya dibantu pengarah jalan berupa trotor atau vegetasi

#### 4.2.3 Konsep Pemanfaatan Lahan Pada Site

Pemanfaatan lahan pada site dioptimalkan agar site dapat benar-benar mendukung kegiatan pada Cinema Center. Melihat dari hasil analisis site, maka kondisi yang ada sekarang cukup baik hanya tinggal mengolah pada daerah-daerah tertentu. Konsep yang akan diterapkan pada site adalah sebagai berikut :

- 1) Seperti bantaran sungai yang cukup curam akan dibuat perkerasan untuk menghindari longsor atau pengikisan/erosi tanah pada saat musim hujan.
- 2) Untuk menghindari kekakuan pada daerah perkerasan akan diberi penghijauan berupa vegetasi yang cocok.
- 3) Vegetasi diperbanyak pada daerah pinggiran site untuk mengurangi kesan gersang dan kering. Deletakan dipenggir agar tidak menutupi/mengganggu bentuk fasad bangunan.

- 4) Orientasi masa dipusatkan pada tengah site dengan tujuan mengoptimalkan bentuk dan kreatifitas masa yang ingin dirancang.
- 5) Sedangkan untuk kegiatan penunjang yaitu area parkir diletakan pada sisi samping bangunan bukan pada belakang bangunan karena bentuk site memajang kesamping, dengan demikian pemanfaatan site juga mengikuti bentuk site yang ada untuk memudahkan dalam pengaturan dan perancangan agar benar-benar optimal dan tidak merusak kondisi site yang ada.



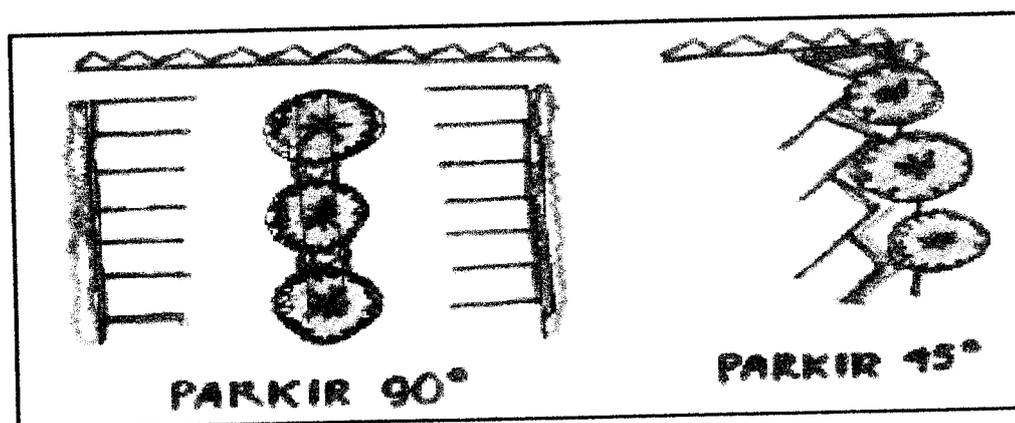
Gambar : Konsep pemanfaatan site

#### 4.2.4 Konsep Pola Parkir dan Open Space

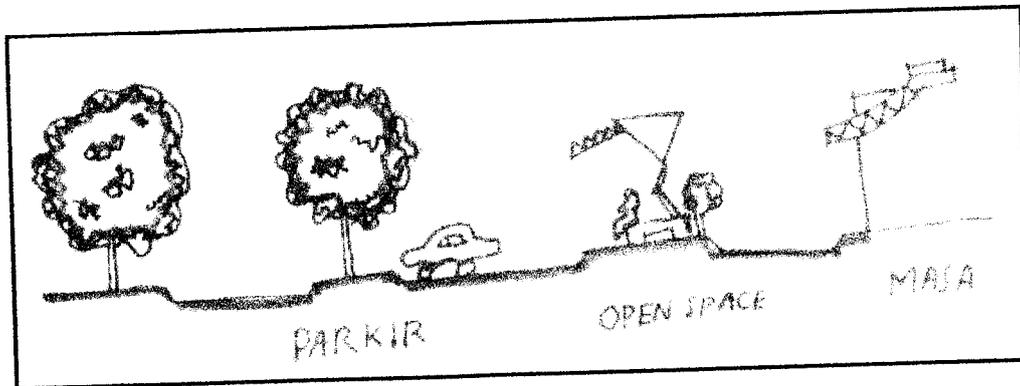
Konsep pola parkir yang digunakan adalah pola parkir  $90^{\circ}$  dan  $45^{\circ}$ . Untuk sirkulasi ruang pada pola parkir  $90^{\circ}$  diberi ruang  $\pm 6$  m. untuk mendukung pedestrian dan jalur pergerakan luar bangunan serta open space dibuat atau diberi penghijauan berupa vegetasi sebagai penyejuk dan pengarah. Pola parkir ini dipilih karena sangat membantu para pengunjung karena mudah memarkir kendaraan.



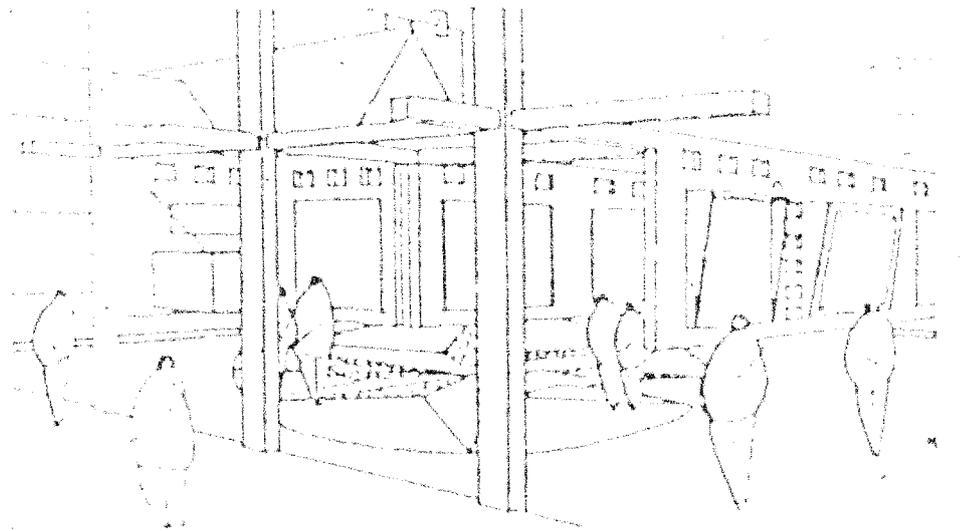
Gambar : Situasi Open Space



Gambar : Konsep pola parkir



Gambar: potongan open space

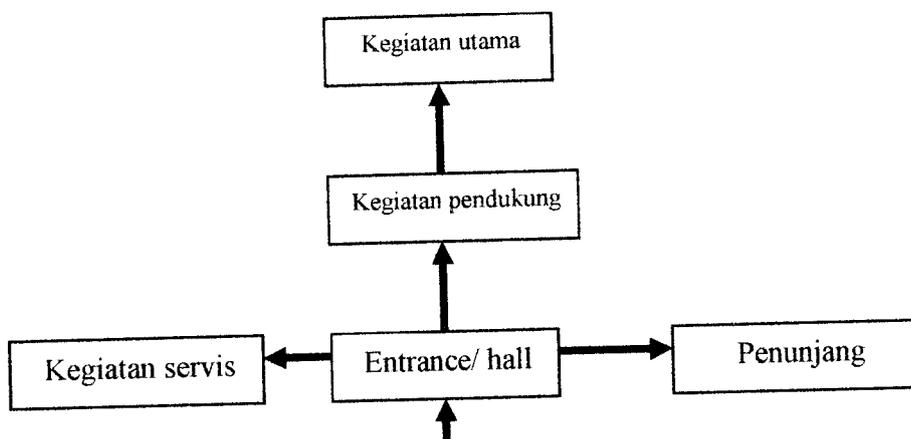
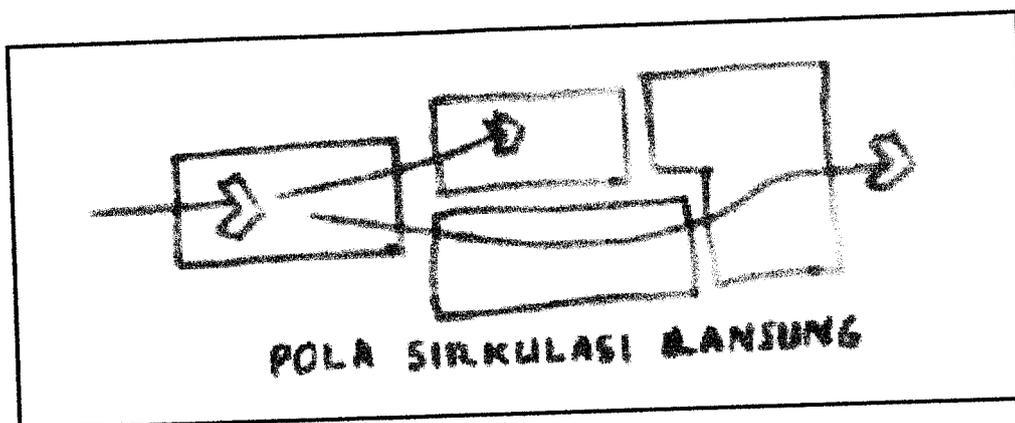


Gambar : Suasana Open Space Cinema

#### 4.2.5 Konsep Sirkulasi Dalam Bangunan 'JOGJA' Cinema Center

Sirkulasi dalam bangunan disesuaikan jenis ruang dan besaran ruang, sehingga nantinya akan memudahkan dalam penghubungan antar aktifitas dalam bangunan. Pada ruang dalam ini pola sirkulasinya adalah pola yang menembus ruang dan melewati ruang. Sirkulasi pengunjung menggunakan konsep bebas agar setelah berada didalam bangunan pengunjung langsung dapat menuju ketempat yang ingin dituju tanpa harus

melewati semua ruangan, kecuali untuk pengunjung yang ingin ke Cinema diarahkan terlebih dahulu ke area pendukung/ perdagangan yaitu pertokoan dan market film.



*Gambar : Pendekatan Konsep pola Sirkulasi langsung dan bebas*

#### 4.2.6 Dimensi Tututan Ruang 'JOGJA' Cinema Center

Perkiraan kebutuhan ruang berdasarkan dari hasil analisis bab III bangunan Cinema Center total keseluruhan dimensi bangunan adalah 15152.4 M<sup>2</sup>. Sedangkan perincian perhitungannya dimensi tututan ruang seperti dibawah ini :

*'JOGJA' Cinema Center**Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan***1) Kebutuhan ruang untuk aktivitas utama**

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas @	Dimensi ruang/ @	Dimensi total
Entrance Hall	1	300	150	150
Cinema	2 besar	400	412	824
	4 sedang	200	206	824
	4 kecil	100	103	412
Ruang tunggu	1	400	200	200
Food court	1	4	16	16
Tiket box	10	1	2	20
Toilet dan lavatory	28	4	8	224
Cinema convention hall	1	1500	1200	1200
Festval room	1	3000	1500	1500
Lobby	1	500	250	250
Audiovisual	1	50	40	40
Kine club	1	100	100	100
Work shop	1 kecil	10-50	100	100
Informasi	1	20	16	16
<b>Total area = 5320 M<sup>2</sup> + 20% sirkulasi = 6684 M<sup>2</sup></b>				

**2) Kebutuhan ruang untuk aktifitas pendukung**

Ruang	Asumsi Kebutuhan	Kapasitas@	Demensi ruang/@	Dimensi total
Restaurant	1	150	225	225
Caffe	1	60	90	90
Plaza	1	300	300	300
Market film	1	500	1000	1000
Pertokoan	10 besar	30	60	600

*'JOGJA' Cinema Center**Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*

	10 sedang	20	40	400
	10 kecil	10	20	200
Mushola	1	100	200	200
Toilet/lavatory	16	4	6	96
<b>Total area = 2911 M<sup>2</sup> + 20% sirkulasi = 3493.2 M<sup>2</sup></b>				

**3) Kebutuhan ruang untuk aktifitas pengelola**

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas @	Dimensi ruang/@	Dimensi total
Adminitrasi	1	10	20	20
Personalia	1	10	20	20
Menerjer	1	2	28	28
Humas	1	10	20	20
Rapat	1	30	60	60
Tamu	1	10	15	15
Perawatan film	1	3	42	42
Penyimpanan film	2	3	42	84
Proyektor	10	1	12	120
Dokumen	1		14	14
Loker	1	30	30	30
Toilet/lavatory	12	2	3	36
<b>Total area = 480 M<sup>2</sup> + 20% sirkulasi = 576 M<sup>2</sup></b>				

**4) kebutuhan ruang untuk aktifitas servis**

Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas@	Dimensi ruang/@	Dimensi total
Parkir	1 parkir	50	600	600
	kusus	200	2400	2400

	1 parkir mobil	500	500	500
	1 parkir motor			
Pos keamanan	4	2	3	12
Gudang	1		20	20
Ruang MEE	1		80	80
R. kebersihan	1		24	24
R. pompa dan penampungan air	1		24	24
toilet	2	2	3	6
<b>Total area = 3666 M<sup>2</sup> + sirkulasi 20% = 4399.2 M<sup>2</sup></b>				

### 4.3 KONSEP PERANCANGAN

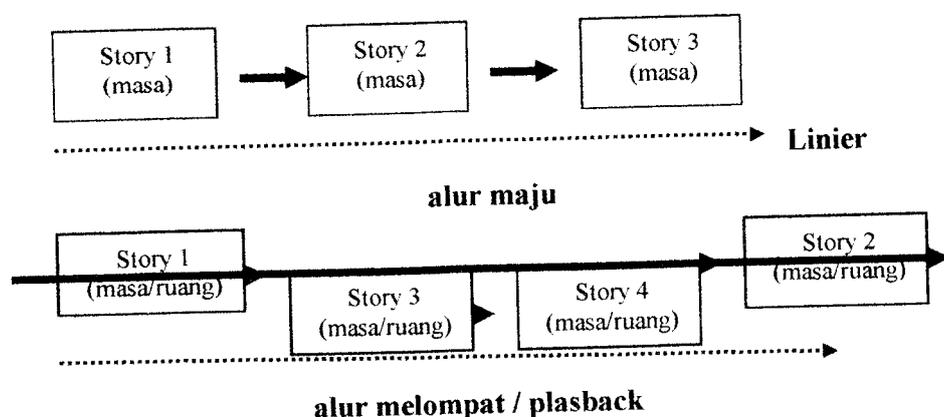
#### 4.3.1 Konsep Gubahan Masa

Sedangkan untuk bentuk gubahan masa bangunan Cinema Center menganbil dari analogi bahasa film kemudian ditranformasikan kebahasa arsitektur dengan pendekatan perilaku kerungan sehingga menjadi suatu bentuk organisari ruang linier, kemudian dikembangkan menjadi bentuk gubahan masa yang cukup dinamis. Gagasan ataupun ekspresi, melalui upaya transformasi dari peterjemahan pola perilaku keruangan dari film dapat digambarkan sebagai berikut :

- a) masa (komposisi masa) berulang = bercerita
- b) masa muncul, urutan ruang = film membentuk garir linier (urutan film)
- c) bentuk masa dinamis = alur cerita acak
- d) tata masa disprograming = melompat, menumpuk atau plas back

## 'JOGJA' Cinema Center

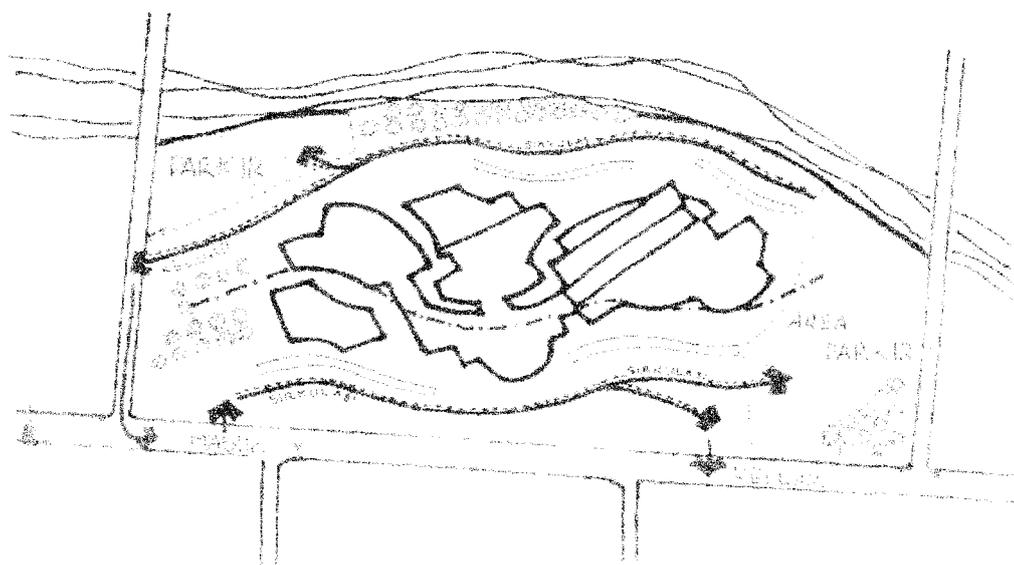
*Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*



*Gambar : Konsep Gubahan Masa Pendekatan Dari Analogi*

### 4.3.2 Konsep Tata Masa Pada Site

Konsep tata masa pada Cinema Center ini didasarkan pada mengikuti bentuk site yang telah ada dengan pertimbangan –pertimbangan dari hasil analisis. kemudian masa dibentuk berdasarkan dari hasil konsep gubahan masa yang telah dikonsepskan sebelumnya. Maka konsep tata masa pada site nanti gambarannya dapat dilihat dibawah ini dimana masa diorientasikan pada tengah site:



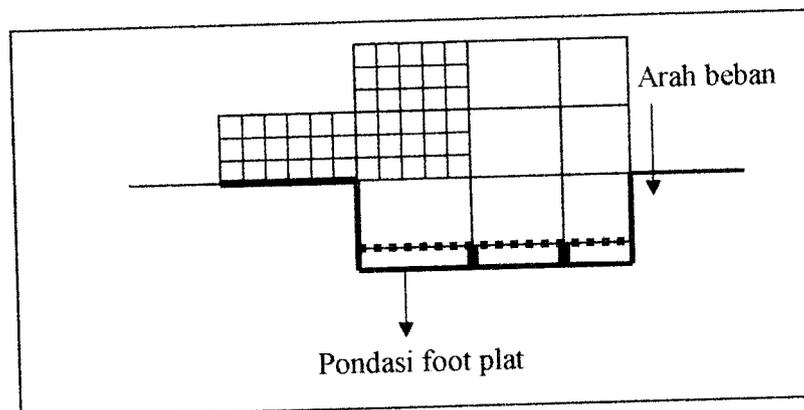
*Gambar : Tata Masa Pada Site*

Dengan adanya sirkulasi yang mengelilingi site, akan dapat membangkitkan perasaan alami, dan view yang kuat saat pengunjung memedangi sekeliling site, termasuk didalamnya dalam menciptakan view yang kuat ke arah bangunan.

#### 4.3.3 Struktur Pada Bangunan Cinema Center

Konsep System struktur yang dipakai berdasarkan pada pertimbangan dari analisis struktur yang cocok untuk bangunan Cinema Center pada bab III sebelumnya dan digabungkan dengan hasil analisis pada bangunan high tech adalah :

1. Pondasi yang cocok digunakan adalah pondasi foot plat atau tiang pancang, karena kemungkinan merupakan bangunan lebih dari satu lantai, pondasi ini dapat digunakan diseluruh bagian bangunan agar tidak terjadi penurunan beban yang dihasilkan.



2. Struktur yang digunakan adalah rangka dan struktur kabel yang dihubungkan dengan dua tiang keunggulan atau pada tanah dari struktur ini adalah dapat bebas kolom dan grid untuk bentang lebar terutama untuk ruangan besar. Contoh struktur rangka yang digunakan :

*'JOGJA' Cinema Center**Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*

---

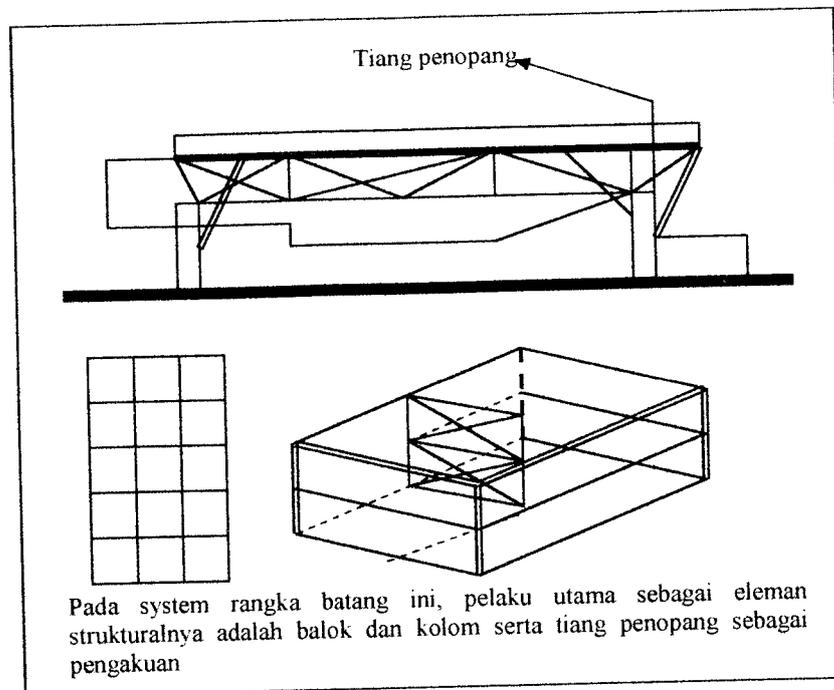


*Sumber : Contemporary American Architects*

alternatif lain struktur dinding pemikul ( bearing wall ) atau penggabungan kedua struktur tersebut dengan menggunakan bahan bata, beton, beton cetak, beton kosit ( perpaduan antara beton dengan tulangan baja ). Selain bahan tersebut diatas tidak tertutup kemungkinan menggunakan bahan lain berupa baja, alumenium, pipaglavanis.

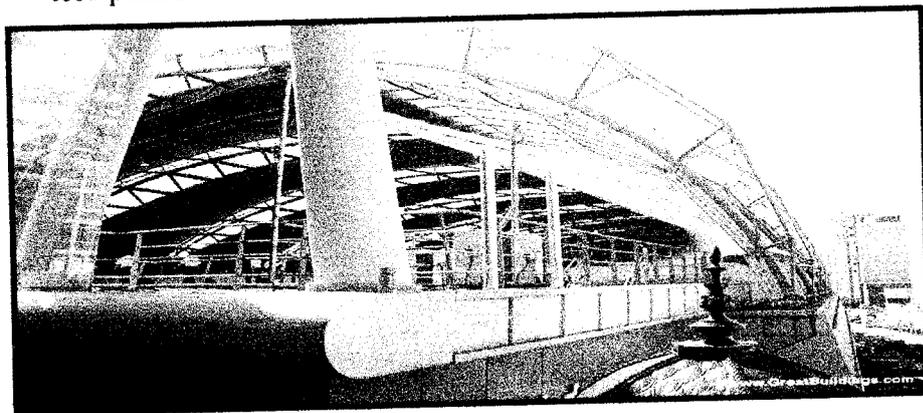


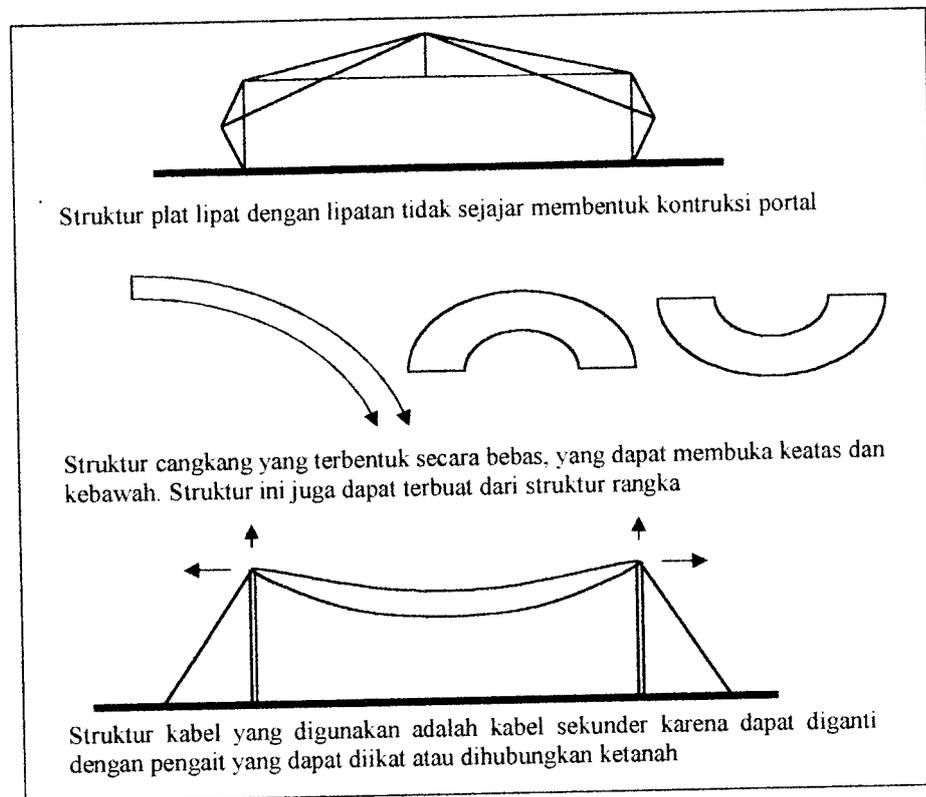
*Sumber : Contemporary American architects*



Gambar : Analisis Struktur Rangka Batang

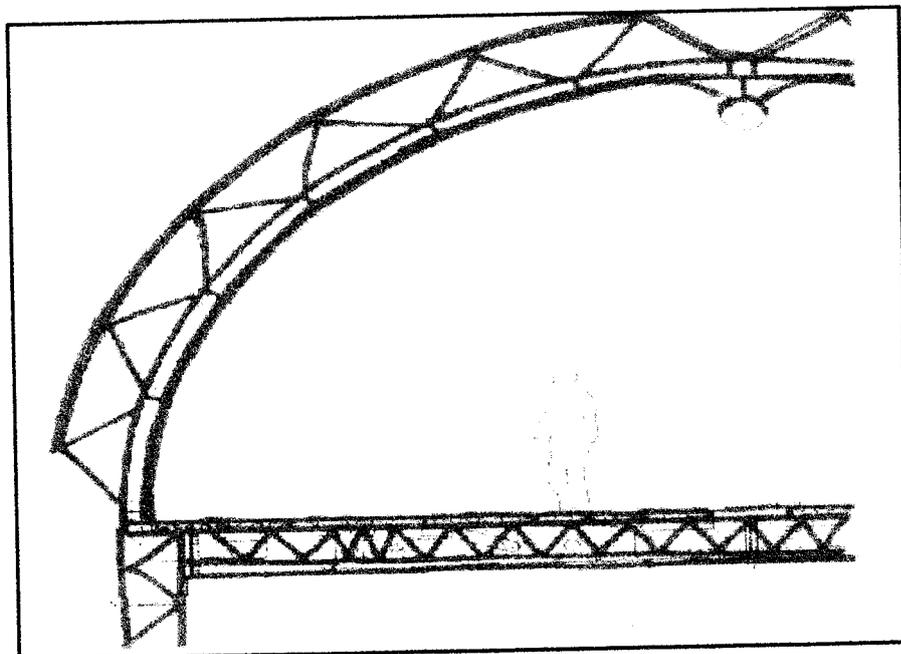
3. Struktur atap harus disesuaikan dengan fungsi dan karakter bangunan bercitra High tech yaitu : atap rangka baik itu baja atau beton dan atap datar dan juga menggunakan plat lipat, penggunaan atap tersebut dengan alasan dapat didesain dengan bebas dan bentang serta bentuk atap yang tidak terbatas. Berikut ini Analisis bentuk atap untuk Cinema Center didasarkan pada penerapan / aplikasis bangunan High tech pada studi kasus :

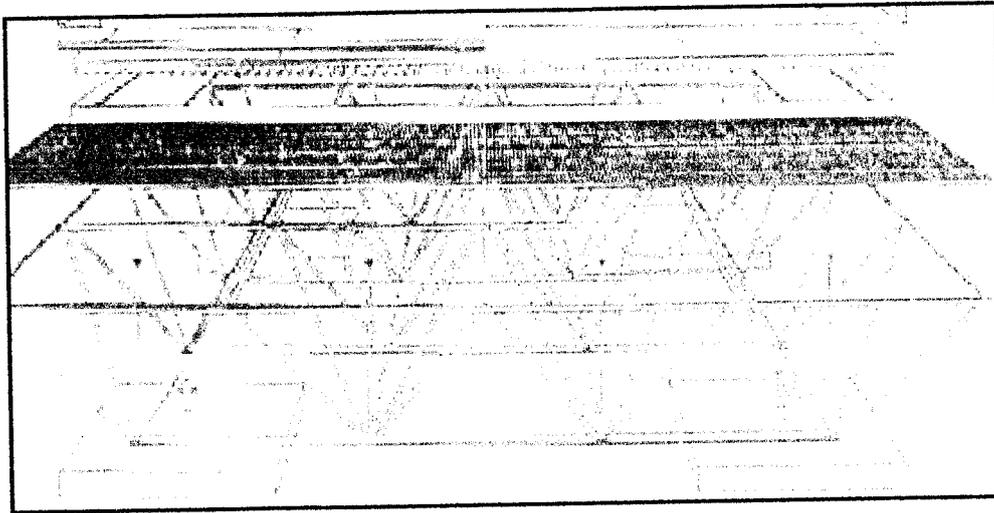




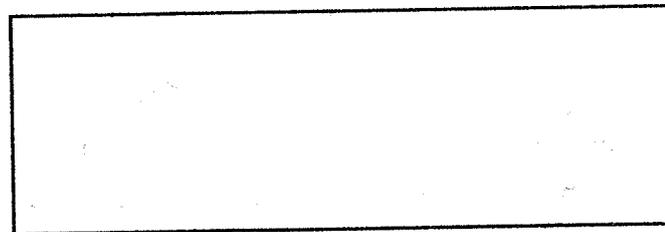
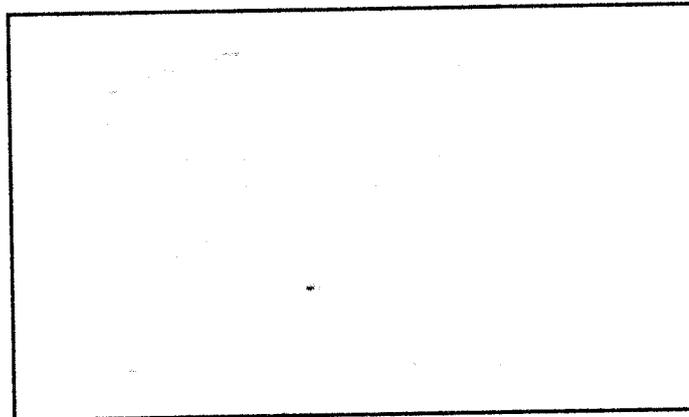
Gambar : Analisis Struktur

Sumber : Analisis penulis

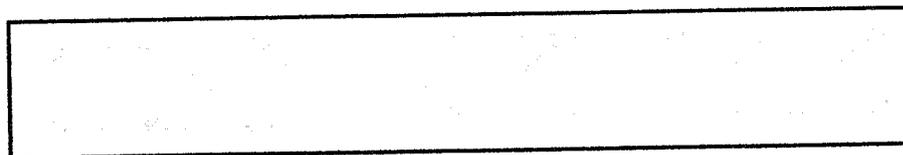




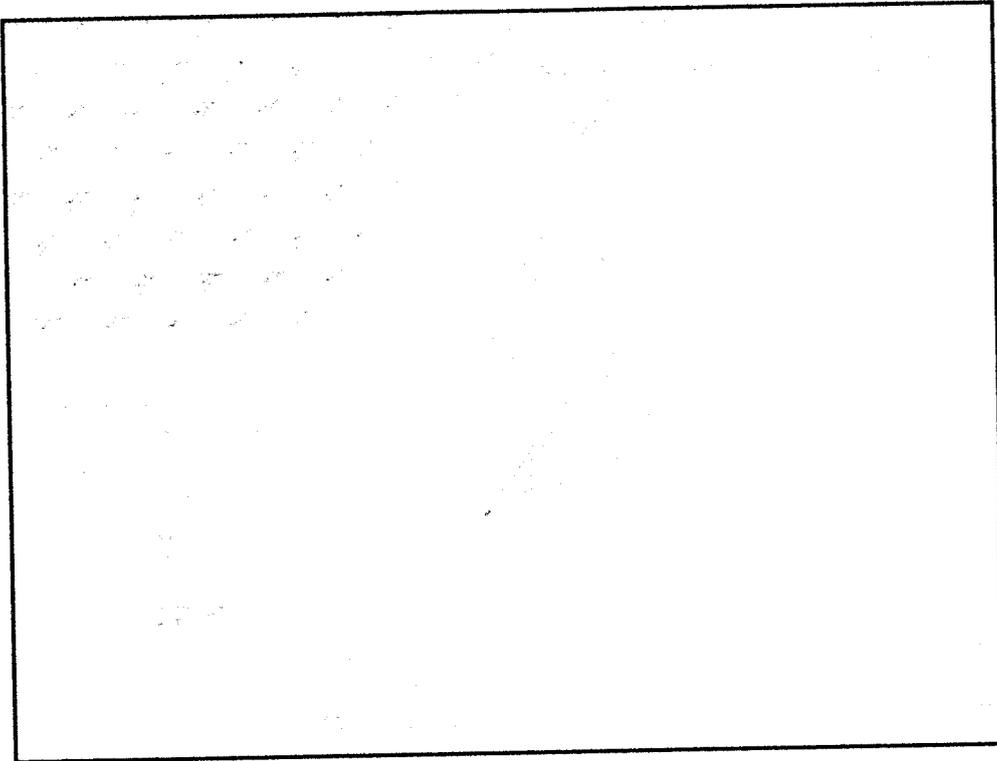
Gambar ; Detail Struktur Atap yang Digabungkan lantai



Gambar : Detail rangka atap Doem dan Atap Lengkung



Gambar : Detail rangka atap Datar



*Gambar : Detail rangka Datar dan lengkung*

#### **4.3.4 Bahan Bangunan Cinema Center**

Pemilihan bahan pada Cinema Center ini berdasarkan pada hasil analisis agar bahan yang dipilih sesuai dengan karakter yang ingin ditampilkan serta cocok digunakan pada bangunan cinema sehingga dari hasil tersebut dapat diambil keputusan-keputusan sebagai berikut :

1. Bahan untuk struktur utama: Bahan logam Atau Besi serta almunium. Bahan tersebut dapat diterapkan pada struktur rangka, plat dan struktur kabel. Struktur diterapkan pada lantai, rangka atap, dan bingkai kaca serta sebagai kusen pintu dan jendela.
2. Bahan untuk struktur penunjang : beton bertulang, dan pasangan batu bata. Bahan ini dapat diterapkan pada dinding dan lantai.
3. Bahan untuk penutup struktur : Kaca, piberglass. Bahan tersebut berfungsi sebagai lapisan penutup struktur yang berfungsi memberi

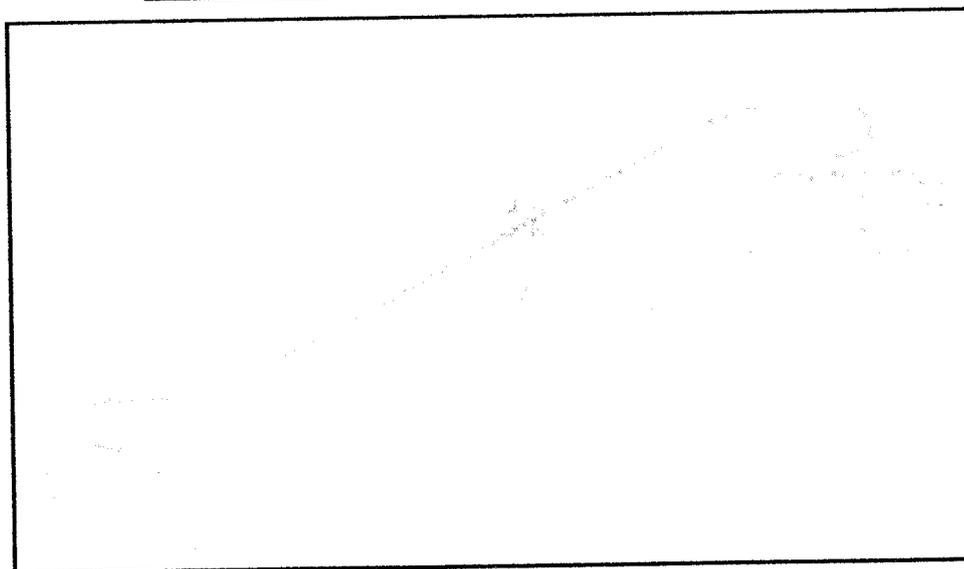
kesan transparent menunjang penampilan atau citra Arsitektur High tech.

4. Bahan untuk pelapis dan interior : aluminium, kaca, karpet, wallpaper, kayu, karet dan cat. Bahan-bahan tersebut sangat membantu dalam mewujudkan bangunan Cinema Center dengan aplikasi teknologi tinggi, untuk melengkapi penampilan interiornya maka akan terdapat elemen logam sebagai penunjang karakter interior high tech.

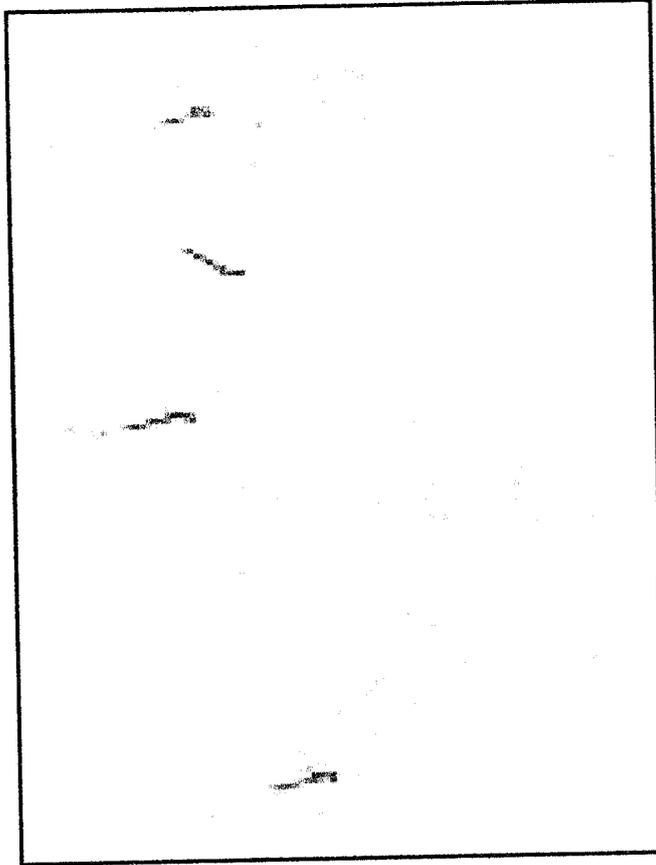
#### **4.3.5 Konsep Sistem utilitas Cinema Center**

Konsep sistem utilitas pada Cinema Center ini seperti pada pendekatan konsep, konsep ini hanya akan menjelaskan detail bentuk-bentuk dari utilitas yang dipakai. Sedangkan skema aliran jaringan utilitas tidak akan digambarkan disini karena sudah sama dengan pendekatan konsep pada bab analisis yaitu bab tiga. Detail-detail yang perlu dijelaskan tersebut antara lain adalah: tangga dan elevator, lampu darurat yang digunakan, system pengamanan kebakaran dan system penghawaan.

##### **1. Bentuk elevator**



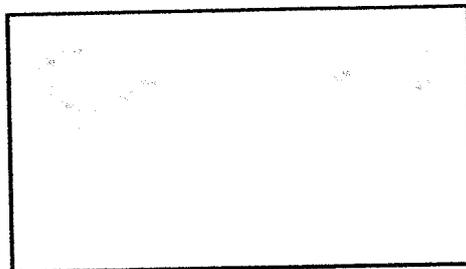
*Sumber : Sistem Bentuk Struktur Bangunan, Heinz Frick, 1998*

**2. Bentuk tangga darurat****3. Bentuk pengaman kebakaran dan lampu darurat**

a) Lampu keluar

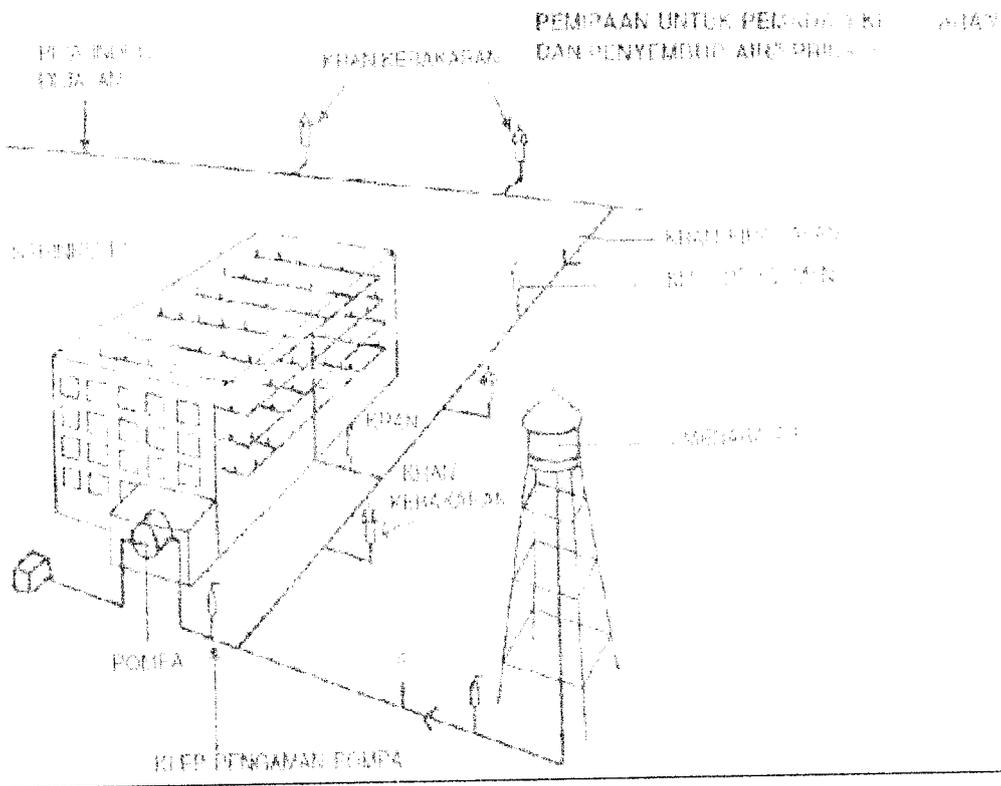


b) Lampu darurat

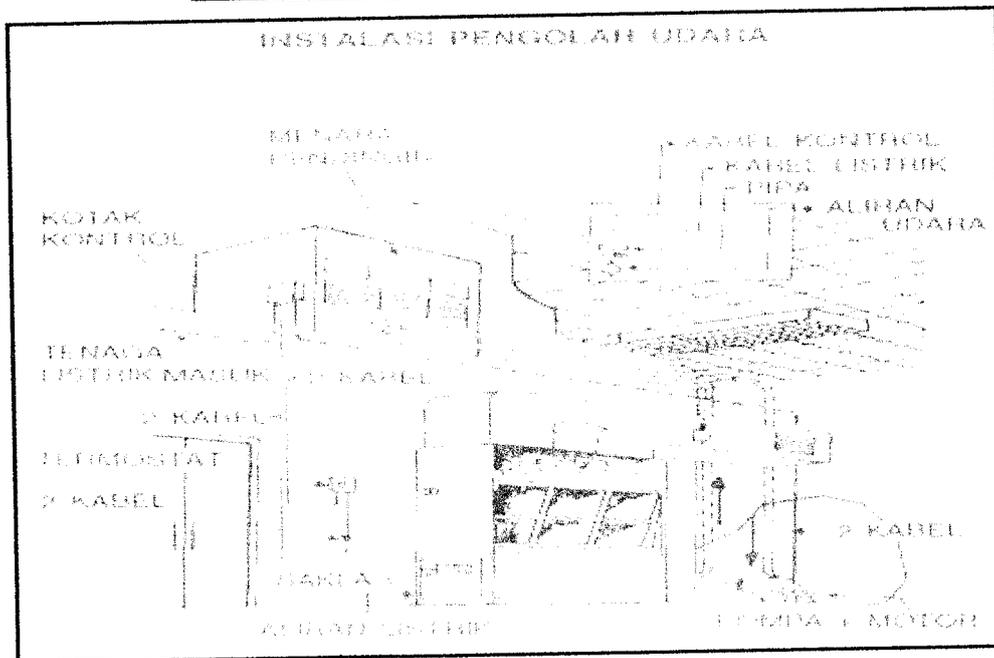


*'JOGJA' Cinema Center*

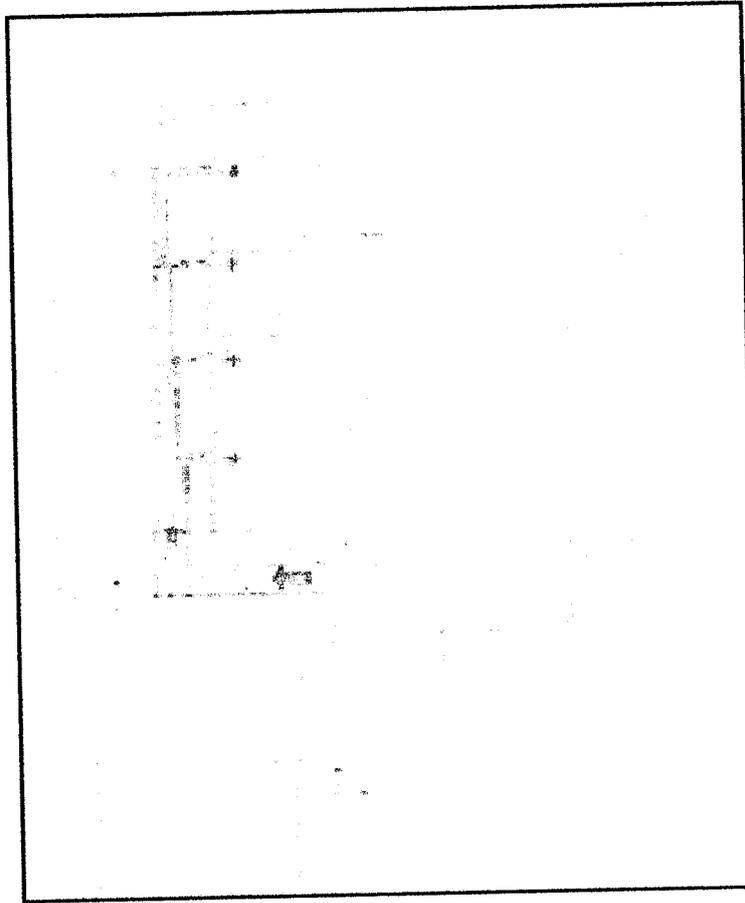
*Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*



**4. Bentuk system penghawaan**



*Gambar : Detail system penghawaan secara horizontal*



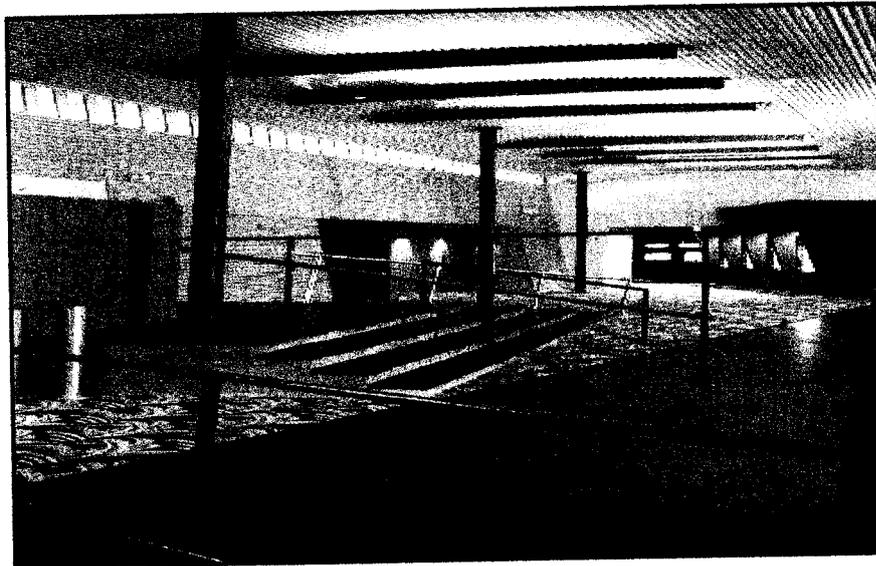
*Gambar : Detail bentuk penghawaan secara vertical*

#### **4.3.6 Konsep Ruang dan Jenis Kegiatan Pada 'JOGJA' Cinema Center**

##### **1. Kegiatan Penunjang**

###### **A. Hall/ Lobby**

Hall tempat pertemuan dan ruang para pengunjung saat mereka mau menuju cinema. Hall ini bersifat public dan menjadi akses ke semua arah. Pada ruangan ini terdapat pintu masuk utama. Sedangkan Lobby terbagi bagi atas beberapa bentuk Lobby, karena setiap kelompok fungsi kegiatan memiliki satu lobby sendiri sebagai ruang tunggu. Pada lobby cinema juga terdapat ruang tunggu untuk melihat-lihat jadwal pemutaran film dan informasi film terbaru, dan ruang pembelian tiket.



*Sumber : Contemporary American architects*

### **B. Food Court**

Tempat dimana para pengunjung dapat membeli makanan kecil dan minuman ringan sebelum mereka menikmati sebuah film. Letak food court ini berada disekitar lobby. Bentuk ruang tersebut hanya dibatasi oleh estalase kaca makanan atau counter makanan.

### **C. Toilet**

Untuk fasilitas pada sebuah cinema dalam penyediaan toilet perlu diperhatikan kebersihannya dan jumlah yang sesuai dengan standar kapasitas pengunjung pada sebuah cinema. Untuk pria dan wanita perlu adanya pemisahan ruang dan fasilitas disesuaikan dengan penggunaannya. Toilet terletak tidak jauh dari tempat pengunjung berada seperti didekat theater, ruang tunggu, restaurant dan café, karena ada fasilitas pendukung selain tempat-tempat yang telah disebutkan tadi maka perlu juga diletakkan ditempat-tempat yang dekat dengan fasilitas pendukung.

## **2. Kegiatan Pendukung**

### **A. Pasar film/ film market**

pasar film/ market film, yang berfungsi sebagai pusat penjualan produk-produk yang berkaitan dengan film mulai dari CD, VCD, DVD, sampai penjualan alat untuk pemutaran film. Dengan adanya fasilitas seperti ini maka pengunjung yang datang tidak hanya dapat menonton film saja tetapi juga dapat melihat-lihat dan membeli produk-produk film yang mereka sukai. Film market ini merupakan pusat penjualan segala produk yang berhubungan dengan film terbesar di Yogyakarta.

### **B. Café**

Café berfungsi sebagai fasilitas penunjang yang mendukung keberadaan Cinema Center. Café merupakan tempat bersantai bagi pengunjung sambil menunggu pemutaran film, café ini dilengkapi fasilitas layar digital kecil yang berfungsi sebagai layar promosi cuplikan-cuplikan film yang terbaru atau juga untuk mendapatkan informasi tentang dunia perfilman yang terbaru. Musik yang diputar pun jenis musik film.

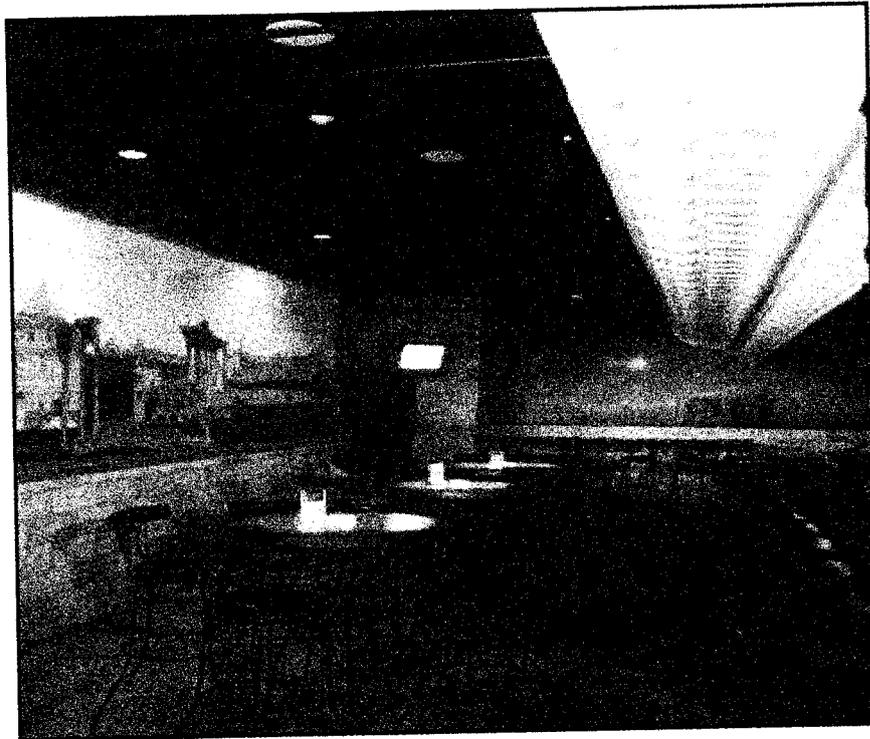
### **C. Toko-toko**

Toko-toko merupakan bangunan pendukung yang dapat disewakan yang ukuran toko tersebut bervariasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan penyewa. Toko pada Cinema Center ini nantinya berfungsi sebagai tempat masyarakat untuk ikut meramaikan kegiatan pendukung pada Cinema Center ini. Kegiatan yang ada pada pertokoan berkisar tentang produk dan pernak pernik yang berkaitan dengan dunia cinema/ perfilman.

### **D. Restaurant**

Restaurant yang ada pada Cinema Center ini berfungsi sebagai fasilitas pendukung keberadaan bangunan ini. Restaurant merupakan tempat beristirahat, bersantai dan makan bagi pengunjung yang telah melihat-lihat, menonton dan berjalan-jalan serta berbelanja di Cinema

Center ini. Restaurant yang bergaya High Tech memberi kesan yang bersih bagi pengunjung sehingga merasa nyaman untuk menikmati hidangan restaurant. Restaurant ini nantinya direncanakan akan akan mamakai model swalayan atau pujasera untuk memberikkan keleluasaan dan kepuasan bagi pengunjung untuk memilih menu.



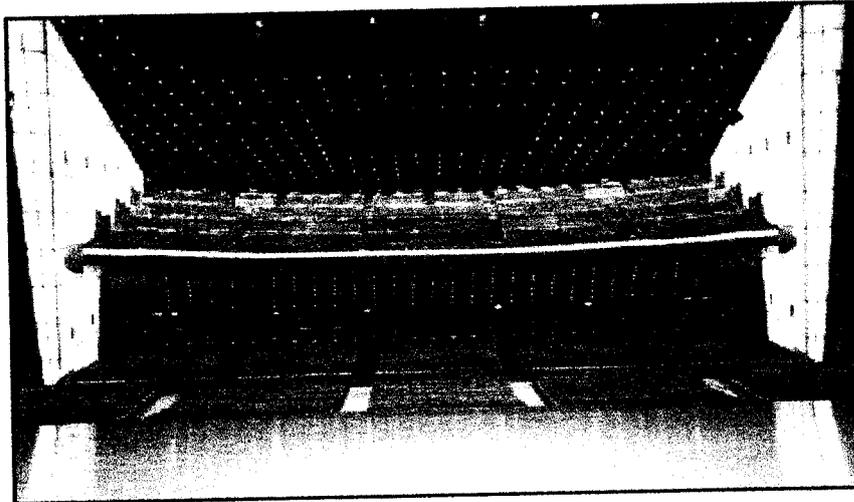
*Sumber : Griya Asri, no 223/127.032002*

#### E. Cinema Convention Hall

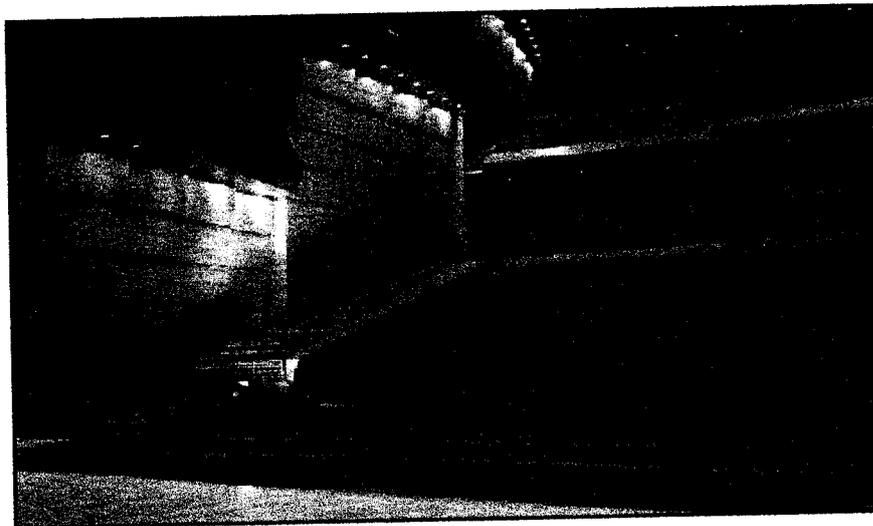
Cinema Convention Hall adalah fasilitas pendukung kegiatan yang ada pada Cinema Center. Convention Hall ini berupa tempat yang dapat menampung wadah kegiatan Pertemuan berupa sarasehan yang membahas tetang film dan dunia perfilman, contohnya seminar tetang perfilman. Selain itu juga Convention Hall ini terdapat ruangan sebagai Work shop dan audiovisual.

Ruangan Convention Hall merupakan tempat yang memerlukan suasana yang nyaman, sehingga citra yang ditamikan haruslah mempunyai

karakter yang formal. Karakter seperti itu dapat dilihat pada ruang sarasehan atau ruang seminar seperti gambar dibawah ini



*Sumber : Contemporary American architects*



*Sumber : Contemporary American Architects*

#### **4.3.7 Konsep Citra Bangunan 'JOGJA' Cinema Center**

Dari hasil analisis dan pendekatan konsep maka citra bangunan pada Cinema Center dapat diwujudkan dan dibentuk dari penggabungan konstruksi, bahan, dan system utilitas serta dipengaruhi oleh fasilitas dan

aktifitas bangunan yang ada. Maka konsep citra bangunan Cinema Center yang mengaplikasikan teknologi tinggi inipun tetap mengacu pada pendekatan-pendekatan konsep yang telah ada, kemungkinan pada desain perancangan gambar citra bangunan akan dapat berubah dengan adanya pengembangan berupa penambahan ataupun pengurangan tetapi tetap pada konsep.

Adapun ciri karakter bangunan High Tech selain berkesan futuristic juga dipengaruhi faktor struktur, bentuk, dan bahan dapat dirinci sebagai berikut :

### **1. Bentuk Bangunan High Tech**

Bentuk bangunan High Tech dipengaruhi oleh :

#### **A. Indide-out**

Elemen yang seharusnya berada didalam diletakan diluar. Contoh penempatan struktur dan jaringan mekanikal sebagai elemen interior atau sculpter yang biasanya ditempatkan di dalam bangunan.

#### **B. Transparency, layering, and movement**

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

- a) Transparency ( tembus pandang )
- b) Layering ( lapisan )
- c) Movement ( pergerakan )

### **2. Kontruksi bangunan High Tech**

#### **Celebration process**

Logika kontruksi yang diungkapkan secara jujur "*how thing 's work*".

#### **A light fillgree and tensile member**

Penggunaan bahan dan struktur yang ringan.

Sedangkan bentuk ciri futuristic pada bangunan high tech dapat dibantuk berdasarkan konsep sebagai berikut :

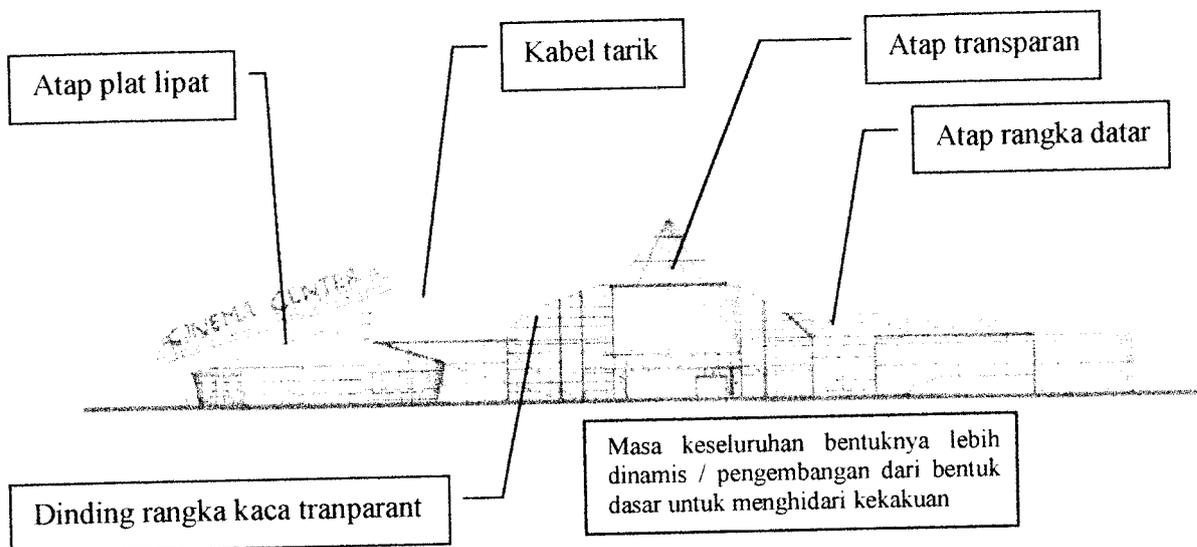
- a) Bentuk aktratif dan tidak conventional/ kaku
- b) Bentuk masa cenderung bukan merupakan bentuk dasar
- c) Berfisi kedepan
- d) Analogi bentuk citra dengan mesin

*'JOGJA' Cinema Center**Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*

---

## e) Bahan material bangunan berteknologi tinggi

Dari ciri-ciri yang diungkapkan di atas serta hasil konsep cinema yang telah ada maka penggambaran konsep citra pada bangunan 'Jogja' Cinema Center ini merupakan hasil dari penggabungan antara penampilan arsitektur High tech seperti yang dijelaskan diatas dengan symbol-simbol yang telah ada tersebut.



## DAFTAR PUSTAKA

1. Geoffrey H. Baker, *Le Corbursier, An Analysis Of Form*, Edisi ketiga.
2. Philip Jodidio, 1997, *Contemporary American Architects, Volume III*, Taschen.
3. Colin Devies, 1988, *Hightech Architecture*, Rizolli, New York.
4. Francis D.K. Ching, 1996, *Arsitektur Bentuk Ruang Dan Susunannya*, penerbit Erlangga, Jakarta.
5. Francis D.K. Ching, 1995, *A Visual Dictionary Of Architecture*.
6. Doell. Leslie. L, 1993, *Akustik Lingkungan*, penerbit Erlangga, Jakarta.
7. Ernst Neufert, 1999, *Data Arsitek*, Edisi kedua, Penerbit Erlangga, Jakarta.
8. Edward T. White, 1985, *Analisis Tapak*, penerbit Intermetra, Bandung.
9. Heinz Frick, 1998, *Sistem Bentuk Struktur Bangunan*, penerbit Kanisius. Yogyakarta.
10. *Majalah Griya Asri*, maret 2002, no. 223/027.
11. Drs. Peter Salim, 1990, *The Dictionary English-Indonesia Dictionary*, Modern English Press, Jakarta.
12. TA /1996/ Septi Hersayang/ FTSP. UII.
13. TA/1992/ Agung Sudarmo/ FTSP. UII.
14. TA/1998/Muhammad hidayat Syarif/ FTSP. UII.
15. [www.google.com](http://www.google.com)
16. [www.msn.com](http://www.msn.com)
17. [www.greatbuildings.com](http://www.greatbuildings.com)
18. [www.alltheweb.com](http://www.alltheweb.com)
19. [www.kompas.com](http://www.kompas.com)
20. [www.kedaulatanrakyat.com](http://www.kedaulatanrakyat.com)
21. [www.balipost.com](http://www.balipost.com)
22. [www.kawanku-online.com](http://www.kawanku-online.com)
23. [www.nuansapersada.net](http://www.nuansapersada.net)
24. [www.geocities.com](http://www.geocities.com)