

PERPUSKITAAN	NO. 1001
TGL. TERIMA :	.....
NO. JUDUL :	.....
NO. SVV. :	.....
NO. BUKU :	.....

TUGAS AKHIR

# GEDUNG CITRA SUDIRMAN

( Cineplex 21 & Restoran di Jogjakarta )

Penerapan konsep modern pada bangunan Cinema dan Restoran



Disusun oleh :

**MOCHAMAD JOHAN HARYATMOKO**

**99512061**

JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
 JOGJAKARTA

2004

7/11/2004

1/1/04

3

4

*Mochamad Johan Haryatmoko*

*99512061*

LEMBAR PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR  
**GEDUNG CITRA SUDIRMAN**  
( *Cineplex 21 & Restoran di Jogjakarta* )

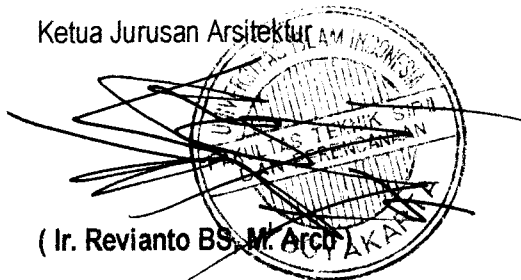
Penerapan konsep modern pada bangunan Cinema dan Restoran

Disusun oleh :

**MOCHAMAD JOHAN HARYATMOKO**  
**99512061**

**Mengetahui :**

Ketua Jurusan Arsitektur



( Ir. Revianto BS, M. Arct )

Dosen Pembimbing



( Endy Marlina, ST, MT )

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk :

- Kedua Orang Tuaku : M. H. Lasimanto dan Sri Rahayu Ningsih
- Eyang Putri Muranom
- Kakakku Kushartanto, ST dan Irma Purbaningsih, SE
- Adikku Taufan Sindalas dan Ardana Reswari
- Seluruh kerabat Saudara dan Saudariku
- Semangat terbesarku Anita Ratna Nur Septiani
- Dan seluruh teman-temanku
- Serta seluruh Civitas Akademika jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

## KATA PENGANTAR

*Assalam'ualaikum Wr. Wb.*

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT, atas berkat segala rahmat dan hidayah-Nya serta Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, ulam, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Berkat rahmat Allah SWT pula sehingga pada saat ini penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir beserta laporannya dengan judul " GEDUNG CITRA SUDIRMAN, Cineplex 21 dan Restoran di Jogjakarta", Penerapan konsep modern pada bangunan cinema dan restoran.

Selama melaksanakan Tugas Akhir hingga tersusun laporan ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa bimbingan, pengarahan, kritik saran yang membangun, bantuan dan dorongan baik moril maupun material secara terus menerus.

Untuk itu pada kesempatan yang baik ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, atas kelancaran, ridho dan barokah-Nya
2. Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Islam Indonesia
3. Endy Marlina ST, MT, dosen pembimbing yang telah banyak memberikan waktu, bimbingan, arahan serta kesabaran selama masa penuisan dan perancangan Tugas Akhir ini
4. Ir. Munichy B. Edress, M. Arch, dosen penguji untuk kritik dan saran yang banyak memberi masukan dan mengungkapkan kelemahan-kelemahan sekaligus solusinya pada rancangan saya.
5. Ibunda Sri Rahayu Ningsih dan Ayahanda M. H. Lasimanto yang telah memberikan kasih sayang serta doa kepada saya sehingga saya mempunyai kekuatan atas cita-cita saya.
6. Kedua kakakku Tanto dan Irma atas semangat dan tuntunan untuk lebih dewasa.

7. Kedua Adikku Taufan dan Ares yang sedikit bandel, “ Tetap rajin belajar dan berdoa “, atas dukungan dan perhatiannya.
8. Anita Ratna Nur Septiani atas dukunganmu agar tetap bersemangat.
9. Seluruh kerabat, Saudara dan Saudariku atas motivasinya.
10. Teman-temanku, Adjie dan Andri untuk pertolongan pertamanya, Yudi Betawi untuk rumahnya, Heru untuk SMS-nya, Dani untuk ilmunya, Ayok untuk mobilnya, Wuwun untuk The Best Computer Programmer, Isa Indrawan untuk The Magic Logic, Aphi untuk komputernya, Chiko dan anak kos pandega untuk kebersamaannya, Ai'- Ari Ganjar untuk wejangannya, Budi dan helmy atas Ontran-ontrannya, Andhika Semut Geni atas flash Thinking-nya, Wenang atas My Boys Band, Ari dan Funtastic atas Rame-ramenya, Ucup dan kos-kosan Barokah atas Gaperonya.
11. Teman-temanku satu bimbingan Ayu, Ratna, Dwi, Tina, Rini, Mulkan untuk kebersamaannya. Teman-temanku satu Studio serta teman-temanku satu jurusan Arsitektur.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangannya, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh penulis dan semoga laporan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

*Wassalam'ualaikum Wr. Wb.*

Jogjakarta, 29 Juli 2004

Penulis,

Mochamad Johan H.

ABSTRAK

## **GEDUNG CITRA SUDIRMAN**

**( Cineplex 21 & Restoran di Jogjakarta )**

Penerapan konsep modern pada bangunan Cinema dan Restoran

## **CITRA SUDIRMAN BUILDING**

**( Cineplex 21 & Restaurant in Jogjakarta )**

Modern architectural application for cinema and restaurant building

GEDUNG CITRA SUDIRMAN, ( Cineplex 21 & Restoran di Jogjakarta ), dimana secara umum Cineplex 21 berarti gedung bioskop yang memiliki lebih dari satu pilihan film dalam satu tempat beserta berbagai fasilitas pendukungnya yang terletak di wilayah kotamadya Jogjakarta.

GEDUNG CITRA SUDIRMAN ( Cineplex 21 & Restoran di Jogjakarta ), yaitu gedung komersial bioskop yang didalamnya terdapat lebih dari 1 pilihan ruang studio sebagai fasilitas utamanya serta Restoran sebagai fasilitas pendukung, dimana penekanan konsep modern sebagai dasar perancangannya.

Aspek penekanan bangunan tersebut adalah *modern* sebagai dasar perancangan arsitekturalnya yang kemudian dari konsep modern itu diharapkan dapat menghadirkan suasana yang rekreatif sebagai dasar pertimbangan komersial, baik dari rancangannya maupun dari pemilihan elemen-elemen penyusunnya.

Penekanan *modern* sebagai konsep perancangan bangunan dinamis, berarti perancangan dan perencanaan yang menghadirkan ruang rekreatif komersial tetapi tetap memiliki nilai perencanaan yang efisien.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
BAB 1	
PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang .....	1
1.1.1 Latar Belakang Obyek.....	1
1.1.2 Tinjauan Lokasi .....	3
1.1.3 Site dan Karakteristiknya .....	4
1.1.4 Latar Belakang Masalah.....	6
1.2 Permasalahan .....	7
1.2.1 Permasalahan Umum .....	7
1.2.2 Permasalahan Khusus .....	7
1.3 Tujuan dan Sasaran .....	7
1.3.1 Tujuan .....	7
1.3.1 Sasaran .....	7
1.4 Studi Literatur .....	8
1.4.1 Pengertian Modern .....	8
1.4.2 Cineplex .....	8
1.4.3 Restoran .....	8
1.4.4 Café .....	9
1.4.5 Food Court .....	10
1.4.6 Toko Merchandise .....	10
1.5 Contoh Bangunan .....	10
1.5.1 Pusat Perfilman Umar Ismail .....	11
1.5.2 Duluth Cinema 12 .....	12

## BAB 2

### ANALISA

2.1	Analisa Persyaratan Gedung .....	15
2.2	Fungsi Bangunan .....	26
2.3	Kegiatan Bangunan .....	26
2.4	Pelaku dan Pola Kegiatan .....	27
2.5	Kebutuhan Ruang .....	48
2.6	Analisa Site .....	51

## BAB 3

### SINTESA

3.1	Penciptaan Bentuk Bangunan .....	56
3.2	Penciptaan Tampilan Bangunan .....	64
3.3	Konsep Selubung .....	66
3.4	Plotting, Zoning .....	67
3.5	Struktur .....	68

## BAB 4

### DESAIN

4.1	Denah .....	70
4.2	Site .....	75
4.3	Penerapan Konsep Modern Rekreatif .....	74

## DAFTAR PUSTAKA





PENDAHULUAN  
Buku

---

---

Cineplex 21 & Restoran



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

##### 1.1.1 Latar belakang obyek

Pada era teknologi dan komunikasi yang semakin maju manusia mempunyai kebutuhan yang semakin beragam dan meningkat pula. Diantara sekian banyak kebutuhan manusia, kebutuhan akan hiburan adalah salah satu kebutuhan manusia yang kita pahami sebagai kebutuhan psikis, dimana pencapaiannya dilaksanakan dengan penikmatan sesuatu yang membawa suasana yang baru dan menimbulkan pemahaman atau pemikiran yang lebih segar.

Dari berbagai bentuk hiburan, salah satu bentuk hiburan tersebut adalah menikmati film, baik film yang bersifat nyata maupun imajiner. Film sendiri merupakan realitas imajiner tentang keindahan, renungan ataupun sekedar hiburan yang mampu menciptakan suatu realitas rekaan sebagai perbandingan realita nyata<sup>1</sup>.

Cara penyajian film itu sendiripun mempunyai cara yang bermacam-macam salah satu diantaranya adalah penyajian melalui pemutaran film pada bioskop. Dengan penyajian yang baik film bioskop dapat dijadikan sarana hiburan yang baik. Di wilayah kotamadya Yogyakarta terdapat 5 (lima) bioskop dan hanya 3 (tiga) bioskop yang masih aktif memutar film, yaitu bioskop Mataram, bioskop Indra dan bioskop Permata. Bioskop mataram adalah bioskop terbesar di Yogyakarta yang hanya memiliki 1 (satu) studio dengan kapasitas kurang lebih 300 tempat duduk pengunjung, dan 7 (tujuh) kali penayangan. Bioskop Indra memiliki 2 (dua) studio tetapi hanya 1 (satu) studio yang masih aktif memutar film dengan kapasitas kurang dari 100 tempat duduk pengunjung, dengan sistem 5 (lima) kali penayangan. Bioskop Permata memiliki 1 (satu) studio dengan kapasitas kurang dari 100 tempat duduk. Dilihat dari kelayakan tempat duduk penonton bioskop Indra dan Permata memiliki kelayakan yang jauh dari standar bioskop menengah. Standar yang dimaksud adalah kekuatan kursi sudah rapuh dan tidak nyaman untuk diduduki. bahkan ada beberapa kursi yang sudah benar-benar rusak dan tak layak pakai tetapi masih berada di dalam bioskop. Dan nilai perbandingan antara kursi-kursi yang

---

<sup>1</sup> [www.detik.com](http://www.detik.com) : sumarno, opini ahli; http; fpg2; 22 nov 2003



masih baik dan kursi yang tidak layak pada bioskop Mataram keadaan kursi yang masih layak 85% dan selebihnya adalah keadaan kursi rusak. Bioskop Indra mempunyai perbandingan kursi yang masih layak pakai kurang lebih 75% dan selebihnya adalah kursi tak layak pakai. Bioskop Permata mempunyai keadaan yang lebih parah yaitu keadaan tempat duduk yang masih layak kurang lebih 65% dari keseluruhan kursi. Jadi di Kotamadya Yogyakarta pada setiap penayangan film bila dijumlahkan atas seluruh tempat duduk pengunjung adalah kurang dari 375 tempat duduk<sup>2</sup>. Jumlah tersebut dirasa sangat kurang memenuhi nilai kebutuhan masyarakat Jogjakarta, terutama kebutuhan akan bioskop.

Jumlah penduduk Kodya Yogyakarta pada tahun 2000 berjumlah 396.711 jiwa<sup>3</sup> Untuk prediksi 10 tahun mendatang akan mencapai 412.059 jiwa. Dari jumlah tersebut 50% merupakan usia produktif dan jumlahnya adalah 206.000 jiwa. Dari angka tersebut dapat diambil angka penikmat sekitar 1% dari jumlah penduduk usia produktif atau sekitar 2060 jiwa memiliki kebutuhan akan hiburan dan diantaranya adalah hiburan menonton film. Apabila nilai tersebut dibandingkan kapasitas tempat duduk bioskop yang telah ada maka muncul nilai kesenjangan ruang pemenuh kebutuhan akan bioskop adalah kurang atau dengan kata lain peluang bioskop baru sangatlah baik. Nilai pengunjung akan meningkat tajam apabila musim liburan sekolah, hal ini terjadi karena Jogjakarta merupakan salah satu kota tujuan wisata terutama wisatawan domestik.

Kurangnya fasilitas bioskop dengan fasilitas pendukung lainnya seperti restoran cepat saji, toko *merchandism* tentang film dan ruang informasi khusus tentang film yang ada sekarang dirasa belum dapat memenuhi kebutuhan akan penikmat film terutama kelas menengah keatas diwilayah kotamadya Yogyakarta dan sekitarnya. Dan fasilitas tersebut dapat dijadikan salah satu obyek pendukung tujuan wisata kota Yogyakarta terutama para wisatawan domestik.

---

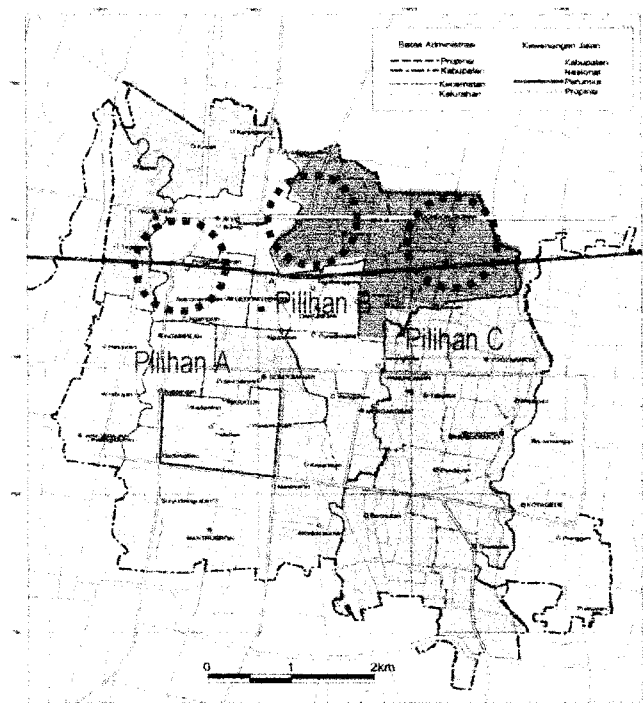
<sup>2</sup> wawancara dengan pengelola, bioskop mataram, indra, permata, 07 januari 2004

<sup>3</sup> [www.yogyakarta.com](http://www.yogyakarta.com), Kota Yogyakarta dalam angka, 2002



### 1.1.2 Tinjauan lokasi.

Perencanaan lokasi site berada dikota Yogyakarta, dengan pertimbangan bahwa Yogyakarta merupakan kota pelajar, kota seni dan budaya. Dan dari hampir setengah komposisi penduduk Yogyakarta adalah pelajar dan mahasiswa serta secara angka 50% jumlah penduduk di Yogyakarta adalah tergolong usia produktif sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya gedung bioskop dengan fasilitas kalangan menengah keatas akan menjadi pertimbangan yang pemilihan lokasi secara umum. Lokasi terpilih terletak di pusat kota Jogjakarta dimana pusat keramaian/kepadatan terjadi, dengan pertimbangan bangunan ini lebih bersifat komersial dan rekreatif.



( Gb.1 ) : Gambar peta Kodya Yogyakarta

Sumber : Triple-A Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta



### 1.1.3 Site dan Karakteristiknya

Lokasi pilihan pertama adalah jalan Sudirman :

Terletak di Jl. Sudirman tepatnya sisi selatan jalan, sebelah barat Jalan Antasari Kotabaru. Batas utara jalan Sudirman, batas selatan SMU Stella Duce Kotabaru, batas Timur adalah bank Universal, batas timur adalah jalan antasari kotabaru. Pemilihan site didukung oleh lokasi yang strategis karena tidak jauh dari kompleks wisata Malioboro dan kawasan perbelanjaan jalan Solo yang merupakan potensi wisata utama bagi kota Jogjakarta:

- Keuntungan :
  - Merupakan salah satu zona Ekonomi/Bisnis menurut Rencana Struktur Tata Ruang D.I.Y<sup>4</sup>
  - Lokasi site dapat dicapai dari lebih satu akses karena keberadaannya dipojok pertigaan jalan Sudirman dan jalan Sunaryo kotabaru.
  - Lingkungan site cukup memiliki vegetasi yang cukup baik pada area site maupun area disekitar site.
  - Dekat dengan kawasan pebelanjaan jalan Solo sebagai salah satu tujuan wisata,terutama wisata belanja kota Yogyakarta.
  - Lokasi site terletak didekat beberapa kampus perguruan tinggi swasta sehingga potensi usia produktif didaerah tersebut banyak.
  - Lokasi site merupakan salah satu titik temu antar zona ekonomi, zona pendidikan dan zona hunian sehingga menambah nilai posisi strategis terutama untuk kebutuhan gedung bioskop.
  - View site yang cukup menarik dengan adanya view sungai kali code. Letak site yang berada dipojok pertigaan Jalan Sudirman dan Jalan Faridan M. Miridan sehingga dua sisi view site sangat bebas dan sangat baik untuk mendukung area rekreatif
  - Saluran utilitas seperti telepon, listrik, roil kota yang telah tersedia dengan baik mendukung gedung terbangun.

Selain tinjauan site yang baik, kondisi site pada Jalan Jendral Sudirman ini juga memiliki kekurangan yang perlu diperhatikan agar kondisi tersebut tidak mengurangi

---

<sup>4</sup> Data Bappeda 1998



penciptaan kondisi bangunan dan lingkungan sekitar yang rekreatif dengan melakukan rancangan yang dapat menjadi solusinya, kekurangan tersebut antara lain:

- ❑ Kawasan jalan Sudirman adalah kawasan Ekonomi/Bisnis yang cukup potensial sehingga harga lahan tergolong tinggi.
- ❑ Tingkat kebisingan yang cukup tinggi dengan keadaan jalan Sudirman yang memiliki kepadatan lalu lintas yang cukup tinggi.
- ❑ Kurang sehatnya kondisi sebagian lingkungan lokasi, dengan polusi udara dari padatnya lalu lintas jalan.



( Gb 2 ) : kondisi site Jalan Jend. Sudirman

Sumber : Survei



( Gb.3 ) : kondisi site Jalan Jend. Sudirman

Sumber : Survei



( Gb.4 ) : kondisi site Jalan Jend. Sudirman

Sumber : Survei



#### **1.1.4 Latar belakang masalah :**

Gedung bioskop mempunyai ruang yang terpenting adalah auditorium atau ruang cinema. Untuk memenuhi standar khusus ruang cinema maka memerlukan susunan ruang yang berkarakter khusus yaitu ruang yang mempunyai susunan dan bentuk ruang yang sedemikian rupa sehingga perinsip menonton bersama tidak terganggu oleh pola tempat duduk penonton serta memiliki ruang yang memadai untuk terciptanya rekayasa baik secara visual maupun suara film yang nyata. Perwujudan ruang tersebut dapat kita terapkan pada sistem struktur dan konstruksi yang kita pakai menggunakan bahan berteknologi tinggi sehingga perinsip-perinsip ruang cinema tersebut dapat terpenuhi dengan baik bahkan dapat menambah nilai keamanan dan kenyamanan ruang bioskop.

Bangunan bioskop dan restoran mempunyai prinsip dasar adalah bangunan komersial maka bangunan tersebut sangat membutuhkan citra bangunan yang berkesan modern, arsitektur modern sangat cocok menjadi pilihan konsep desainnya karena dengan bentuk modern diharapkan dapat menimbulkan citra selubung bangunan yang beroreintasi pada futuristik. Futuristik pada bangunan berarti membawa citra bangunan tersebut yang dapat mengikuti perkembangan jaman, citra bangunan yang tidak kaku serta fungsi konseptual yang selalu fleksibel mengikuti teknologi yang terus berkembang. Dari prinsip konsep bentukan, struktur serta konstruksi yang berteknologi tinggi sehingga diharapkan muncul citra bangunan modern serta menimbulkan kesan menarik sehingga prinsip fungsi komersial pada bangunan dapat dicapai.



## 1.2 Rumusan Permasalahan

### 1.2.1 Permasalahan Umum

Permasalahan umum adalah bagaimanakah menciptakan bangunan yang membawa citra modern yang berfungsi utama sebagai bioskop dengan terdapat fasilitas pendukung kegiatan utama serta kegiatan pendukung berupa restoran.

### 1.2.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang gedung bioskop yang memiliki citra arsitektur modern dengan mempertimbangkan pengembangan komponen-komponen penyusun berkualitas tinggi baik penyusun struktur maupun konstruksi sehingga menghadirkan bentukan serta komposisi ruang yang bergaya modern pula.

### 1.3.1 Tujuan

Tujuan perancangan ini adalah untuk mendapatkan sebuah desain bangunan yang dapat mawadahi lebih dari satu fungsi aktivitas/kegiatan dengan karakteristik yang berbeda. Yaitu sebuah design bangunan yang dapat mengakomodasi kegiatan Bioskop dan Restoran sebagai sarana rekreasi maupun sebagai nilai potensi pasar yang lebih cenderung bersifat komersial sehingga keduanya dapat saling mendukung.

### 1.3.2 Sasaran

1. Menciptakan desain/perancangan bangunan yang baik sehingga dapat mendukung kegiatan rekreasi dan commercial dengan nyaman.
2. Menghadirkan struktur dan konstruksi yang berkualitas tinggi dengan menggunakan pola perancangan yang baik sehingga dapat mengekspresikan citra modern bangunan yang dapat menggambarkan kegiatan yang ada.
3. Mendapatkan presentasi sebuah ruang yang dapat menciptakan suasana formal yang rekreatif (*pada bioskop*) yang di sisi lain juga terdapat fungsi non formal yang bersifat commercial (*pada restoran dan toko merchandise*).





## 1.4 Studi Literatur

### 1.4.1 Pengertian Modern

Modern menurut artinya adalah sesuatu yang baru<sup>5</sup>. Sedangkan konsep berarti pola pemikiran yang dilakukan secara bertahap<sup>6</sup>.

Maka dapat dijabarkan kesan yang baru tersebut dapat dicapai dari konfigurasi dan pola yang menggunakan bahan serta pola pemikiran yang baru.

Gaya yang membentuk kesan modern lebih tergantung terhadap perkembangan teknologi yang ada, sehingga kesan yang ada saat ini konsep modern berarti system yang berkonfigurasi menggunakan struktur yang berteknologi tinggi atau lebih kita kenal dengan high-tech architectural design. Namun yang ada sekarang gaya high tech arsitektural memiliki kesan berlebihan dan berbiaya mahal. Berbeda dengan modern arsitektural sama-sama bertujuan membawa kesan baru tetapi nilai modern lebih mempertimbangan biaya yang lebih rendah serta lebih ramah lingkungan.

### 1.4.2 Cineplek

Cineplek berarti bangunan yang berguna untuk menonton bersama yang jumlah ruang studio lebih satu sehingga dalam satu hari gedung bioskop tersebut memiliki pilihan menonton yang banyak dan beragam jenisnya.

### 1.4.3 Restoran

Restoran pada gedung citra sudirman pada bangunan berfungsi sebagai fasilitas pendukung kegiatan utama, sesuai definisinya restoran adalah bangunan komersil yang dimana didalamnya menyediakan barang makanan serta tempat untuk menikmati makanan tersebut. Yang bentuk penyajian model makanannya dibagi menjadi :

- Restoran cepat Saji yaitu restoran dengan bentuk penyajian makanannya tidak melalui banyak Proses pengolahan tetapi hanya proses penghangatan sebelum penyajian.

<sup>5</sup> Kamus lengkap, Prof. Drs. S. Wojowasito dan Drs. Tito Wasito W, hal. 452

<sup>6</sup> Ernest Neufert, Data Arsitek, 1999, Penerbit Erlangga, Jakarta



- Restoran Alami yaitu restoran yang dalam penyajiannya melewati proses pengolahan awal mentah hingga siap disajikan.
- Restoran Umum yaitu restoran yang melakukan proses pengolahan makanannya lebih dari satu porses jenis pengolahan.

Sebagai fasilitas pendukung kegiatan utama bioskop, restoran sebagai tempat dan ruang bagi pengunjung ketika membutuhkan makanan, dan tempat beristirahat serta bersantai pada saat pengunjung menunggu ataupun setelah jadwal tayang film yang pengunjung pilih serta sebagai pendukung yang berdiri sendiri ketika pengunjung restoran tidak dalam rangka menonton tetapi semata-mata hanya belanja makanan, tetapi fungsi tersebut masih dalam fungsi pendukung kegiatan cinema yang dihubungkan dengan ruang plaza yang banyak terdapat info film dan pernak-perniknya sehingga restoran tersebut masih dalam lingkup pendukung cinema, maka dari itu pola penyajian restoran tersebut lebih efektif bila menggunakan sistem restoran cepat saji. Dengan fasilitas pelengkap arena bermain yang bernuansa film bagi anak-anak dan tampilan selubung yang sesuai dengan tema film yang marak dibicarakan sehingga menambah kualitas ruang komersilnya. Diharapkan dengan menggunakan konsep tampilan modern diharapkan menambah keserasian bentuk dan suasana restoran yang mendukung fungsi bangunan.

#### **1.4.4 Café**

Café sebagai fasilitas penunjang keberadaan cinema ialah rumah makan yang bernuansa rekreatif dan tempat bersantai bagi pengunjung yang memiliki fasilitas yang lebih dibandingkan fasilitas rumah makan yang lainnya seperti fasilitas ruang AC, fasilitas dengan ruang Live Music hingga pemutaran film yang dapat pengunjung pilih. Khusus pada kafe cinema ini konsep tampilan menggunakan konsep modern dan bernuansa film sehingga keberadaan kafe Sebagai Rumah Makan Yang Eksklusif didalam bangunan dapat menambah informasi dan pengetahuan tentang film.



#### **1.4.5 Food Court**

Secara definisi arti food court berarti berbagai macam stand yang menyajikan makanan dan minuman. Hanya saja fasilitas ruang dan pelengkap cukup sederhana dan masing-masing stand disatukan oleh satu ruang makan yang cukup luas. pada fungsi food court pada bangunan cinema ini terdapat fungsi sebagai toko makanan dan minuman yang berkategori makanan ringan sehingga makanan tersebut dapat menemani pengunjung dalam menonton serta konsep area food court yang dibuat dinamis dan modern yang memudahkan pengunjung maka fungsi penunjang kegiatan cinema pada fungsi food court dapat tercapai.

#### **1.4.6 Toko Merchandise**

Toko merchandise pada bangunan cinema ini berfungsi sebagai tempat penjualan barang-barang tentang film mulai dari aksesoris, cd, vcd, dvd, tentang film hingga alat elektronik pemutar film. Dengan adanya fasilitas seperti ini maka pengunjung tidak hanya menonton film pada cinema saja tetapi juga dapat memiliki dan mengoleksi pernak-pernik hingga film yang pengunjung sukai. Sekaligus menambah apresiasi serta penghargaan pengunjung sebagai bagian dari masyarakat dan nilai jual karya seni dalam film.

#### **1.5 Contoh Bangunan Bioskop**

Dilihat dari fungsi bangunan, karakteristik bangunan yang muncul pada bangunan bioskop hampir semuanya sama yaitu menarik baik dari segi bentukannya maupun dilihat dari selubung luarnya. Dari berbagai macam kasus gedung bioskop baik yang berkonsep modern ataupun tidak, keseluruhan karakter dan fasilitas yang beragam tersebut dapat dijadikan acuan, dan salah satu contoh tersebut adalah :



### 1.5.1 Pusat Perfilman Umar Ismail

Kapasitas pengunjung  $\pm$  1000 orang, Luas Bangunan : 11.550 m<sup>2</sup>

Dengan Luas Lahan : 1,8 Ha, Kompleks gedung bioskop (kapasitas 800 orang), R. Preview, lobby, ruang proyektor, ruang mekanik, ruang penyimpanan film, gudang, cafetaria dan ruang sidang yang berfungsi sebagai ruang pertemuan dengan kapasitas 200 orang. Kompleks perkantoran : terdapat tiga lantai untuk kantor-kantor perfilman baik badan dari pemerintah maupun badan milik swasta serta kantor-kantor organisasi perfilman.

Pusat perfilman Umar adalah salah satu contoh bangunan yang mempunyai fungsi yang kompleks untuk mewadahi kegiatan film mulai dari perkantoran, kegiatan festival film, sampai tempat untuk mewadahi pertemuan yang berhubungan dengan film, pada lokasi yang cukup luas dikawasan Kuningan Jakarta Selatan.



( Gb.5 ) Perkantoran Taman Umar Ismail

Sumber : *Jakarta-jakarta*



### **1.5.2 Duluth Cinema 12**

Terletak di Duluth, Georgia

Dibangun pada tahun 1994 – 1996

Arsitek : Richard Rauth

Sistem Kontruksi : Baja Galvanis

Konteks bangunan : Cinema Multiplex

Luas areal bangunan : ± 3.100 m<sup>2</sup>

Areal Ruang Parkir : 666 kendaraan

Analisis :

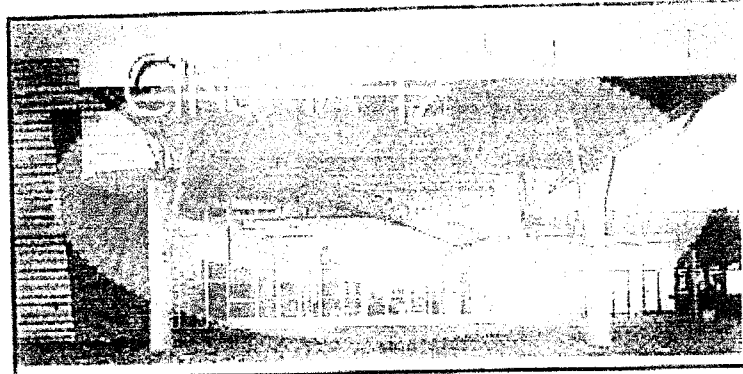
Diprakarsai oleh O'Neill Theaters sebuah perusahaan Louisiana yang khusus mememutar film-film "tahap kedua" yaitu film yang berorientasi fiksi ilmiah. Tampilan wujud beraneka ragam dari Rauth sang arsitek, terdiri dari total kapasitas tempat duduk 1808 kursi yang terbagi dari 12 auditorium (studio) yang tergabung dalam suatu bentuk, tetapi terletak didekat mall kosong sebagai penghubung ruang keseluruhan.

Terletak dibatas luar kota Atlanta, teather yang dibangun dengan harga yang sangat rendah yaitu \$ 55 per feet persegi. Proses tersebut diperoleh melalui penggunaan secara ekstensif atas material-material yang sering ditemukan melalui wujud penerapan konsep pertanian dan industri, seperti baja galvanis yang berombak-ombak pada bagian luar atau timah yang berlobang ditengah-tengah. Dengan konsep dan bahan yang digunakan menuntut kualitas tenaga kerja yang tinggi. Penempatan material-material 'yang tidak biasa' untuk digunakan dalam desain yang "berkualitas" telah berhasil meyakinkan konsep kesatuan yang berbiaya rendah pada kompleks cinema Duluth.

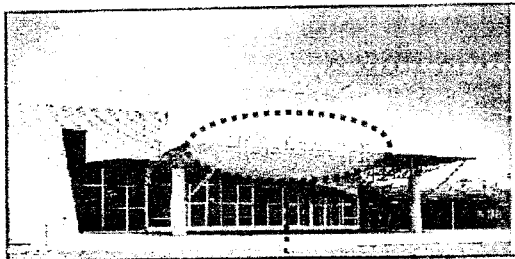


( Gb.6 ) Duluth Cinema 12

Sumber : *Contemporary American Architecture*

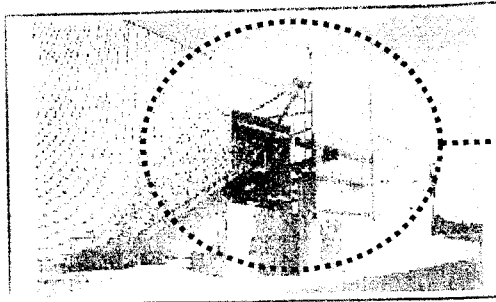


Serambi depan cinema Duluth memiliki serambi depan yang unik berbentuk teras sebagai penanda pintu masuk Cinema. Pada atap serambi menggunakan space frame, kemudian disambut interior ruang lobby dengan langit-langit yang berbentuk melengkung. Penggunaan materi space frame menandakan konsep bangunan yang dinamis, khusus pada bagian ini terkesan kokoh dengan space framenya sekaligus pembeda bagian luar gedung yang mempunyai fungsi sebagai entrance.

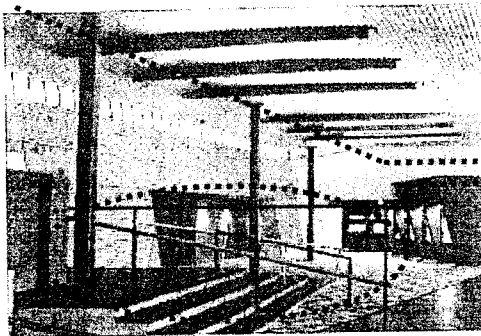


Pada malam hari cinema Duluth mempunyai Lampu Billboard yang menyambung sepanjang 140 meter sehingga penerangan tersebut membentuk garis bias lampu yang menyerupai pedang pada film starwars jika dilihat dari

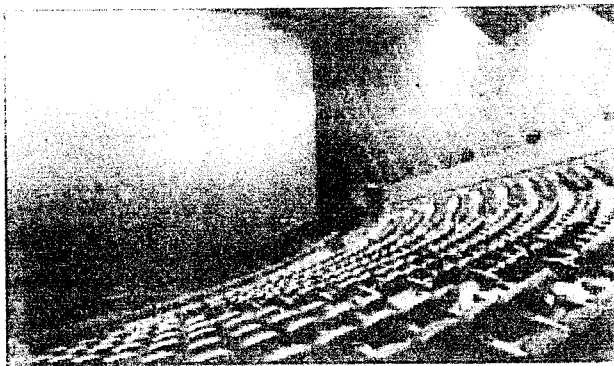
Perbedaan bentuk antara selubung kanan yang menggunakan material bahan bergelombang namun berkesan kaku, selubung tengah menggunakan kaca sebagai pintu masuk dengan bentuk garis luar bundar memberi kesan fleksibel, serta selubung kiri yang terdapat sirip-sirip bukaan yang berkesinambungan menambah kesan kontinyu sesuai dengan fungsi didalamnya yaitu kantor administrasi, semua selubung tersebut saling bekomposisi sehingga terlihat menarik .



Pintu keluar pada cinema duluth terletak pada samping bangunan dengan bentuk yang sedemikian rupa membawa komposisi bangunan yang beragam serta menarik dari luar tetapi tetap memperhatikan nilai keamanan yaitu fungsi pintu samping sebagai pintu darurat.



Tiket box yang diarahkan oleh komposisi lampu yang menyambung dari pintu masuk menuju tiket box, tetapi penonton diarahkan sesuai jalur yang ia harus lalui dengan adanya besi pipa pengarah, fungsi besi ini adalah pengarah jalur antri pengunjung pada saat menumpuknya pengunjung



Salah satu ruang studio pada Duluth Cinema 12, dengan karakteristik bahan yang sesuai tampilan dan suasana yang dihadirkan, Duluth Cinema 12 ini mempunyai sasaran pasarnya adalah kalangan ekonomi menengah keatas.

( Gb.7 ) Duluth Cinema 12

Sumber : *Contemporary American Architecture*



# ANALISA

EQAB 22







## BAB II

### ANALISA

#### 2.1 ANALISA PERSYARATAN GEDUNG

##### 2.1.1 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.

Pertimbangan-pertimbangan murni Arsitektural seperti bentuk ruang, dimensi, volume ruang, letak-letak batas permukaan, pengaturan tempat duduk, kapasitas penonton, lapisan permukaan dan ahan-bahan untuk selubung sangat mempengaruhi kondisi dengar setiap ruang bioskop yang baik<sup>1</sup>.

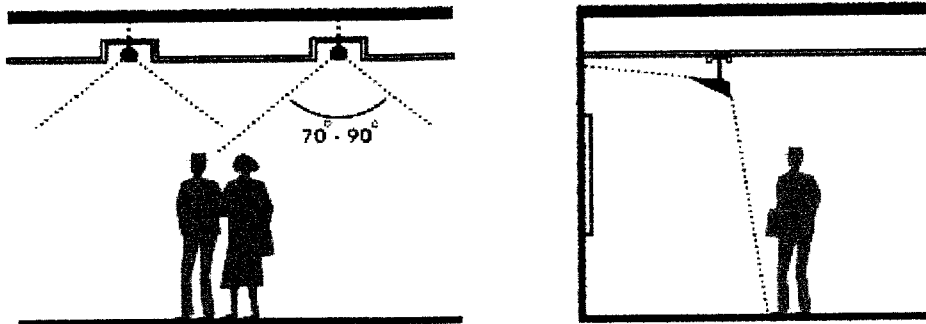
##### 2.1.2 Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan pada ruang bioskop harus disesuaikan dengan persyaratan bahwa pencahayaan lampu hiasan dan lampu sorot ruang bioskop harus dapat dipadamkan selama berlangsungnya pertunjukan film, sedangkan pada bagian umum lainnya tetap menyala pada saat diperlukan, pencahayaan darurat harus dapat menyala otomatis pada saat pencahayaan utama padam atau terputus yang tentunya dalam pengawasan pihak pengelola. Dan minimal nilai lampu persilangan jalan antar tempat duduk adalah 5,35 lux, secara terus menerus sesuai dengan peraturan nilai minimum pada persilangan gang di kota New York<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Doelle, Leslie. L, Akustik Lingkungan, erlangga, jakarta

<sup>2</sup> Ernest Neufert, Data Arsitek, Erlangga, Jakarta



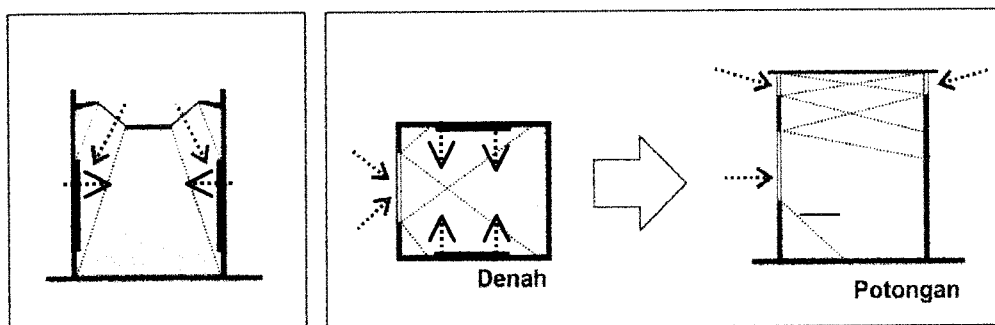
( Gb.8 ) Sistem pencahayaan buatan

Pada lorong gang minimal 5,35 lux

Sumber : Ernest Neufert, Data Arsitek

### 2.1.3 Sistem Pengaturan Suara

Sistem pengaturan suara yang digunakan pada gedung bioskop adalah sistem suara elektronik Loudspeaker, yaitu penguat suara yang berfungsi sebagai alat untuk memperbesar suara yang berasal dari sumber bunyi film. Dan kemudian ditemukannya sistem reproduksi suara Dolby Stereo untuk menghasilkan suara yang spektakuler guna mengatasi permasalahan perekaman magnetis suara pada film sehingga suara yang ditimbulkan oleh sistem tersebut terkesan Ganda serta menggelegar<sup>3</sup>.



( Gb.9 ) : Sistem penyebaran suara

Sumber : Ernest Neufert, Data Arsitek

<sup>3</sup> Ernest Neufert, Data Arsitek, Erlangga, Jakarta



#### 2.1.4 Pengendalian Bising

Pengendalian bising pada ruang auditorium bioskop merupakan hal yang penting harus diperhatikan. Karena fungsi bangunan sebagai bioskop sangat menuntut kualitas suara yang dihasilkan. Maka semua jenis suara yang dapat mengganggu baik yang berasal dari dalam bangunan ataupun dari pengaruh lingkungan diluar bangunan harus diatasi dengan sistem yang memadai antara lain dengan cara<sup>4</sup> :

- Memberi Lapisan tembok diselubungi karpet, gabus, karet atau gabungan bahan-bahan yang dapat menyerap bunyi.
- Lantai dibuat mengambang yaitu menggunakan lapisan peredam yang tidak menempel pada lapisan dasar lantai.
- Pemasangan anti getar ( resilient ), dengan fungsi meredam bunyi yang berasal dari getaran dari dalam bangunan.
- Pemasangan isolasi bunyi lembut pada celah dan sistem suara dan penghawaan.

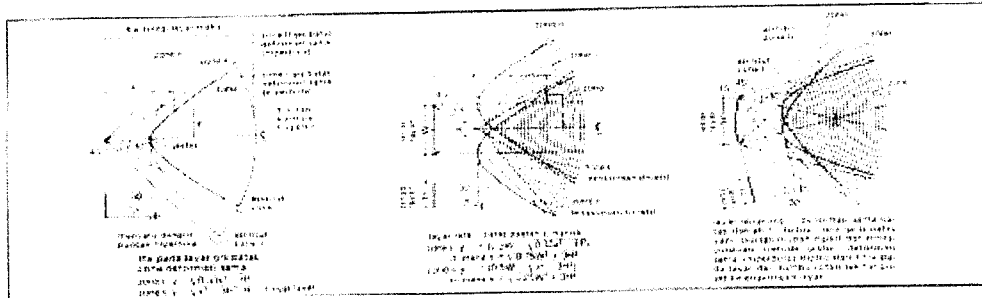
#### 2.1.5 Garis Pandang

Dalam merencanakan daerah pandang mata terhadap posisi layar dapat diukur dalam posisi diam dimana diperlihatkan ketika kepala dan mata pada posisi tegak dan diam. Menurut De Chiara (edisi Ketiga) jarak antar layar dan tempat duduk pertama harus ditentukan perbandingan tinggi terhadap lebar ukuran layar proyeksi<sup>5</sup>. Dan Kriteria perancangan ruang pertunjukan adalah :

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

<sup>4</sup> Doelle, Leslie. L, Akustik Lingkungan, Erlangga, Jakarta

<sup>5</sup> Josep De Chiara Dan John Callender , Time Saver Standart Building Types



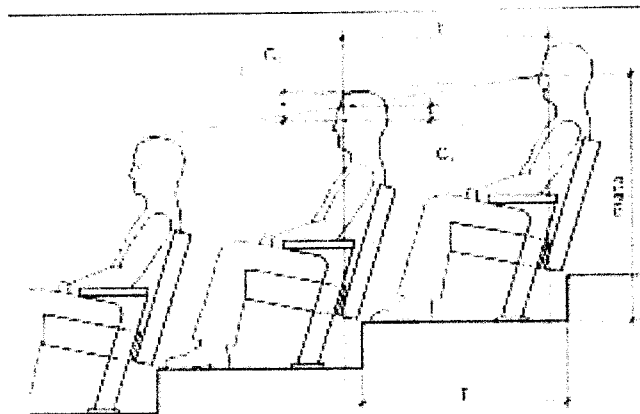
( Gb.10 ) :

Penyebaran tempat duduk dengan perbandingan lebar proyeksi dan lebar tempat duduk

Sumber : *Data Arsitek*

### 2.1.6 Tempat duduk Penonton

Pola penataan tempat duduk bioskop menganut sistem yang sama dengan pola tempat duduk tempat pertunjukan. Kecuali blok deretan tempat duduk penonton tidak lebih dari 14 kursi. Kenyamanan penonton dipertinggi untuk pertunjukan terus menerus. Kursi modern dimana sebagian alas yang dapat dilipat akan membutuhkan ruang jarak yang besar<sup>6</sup>.

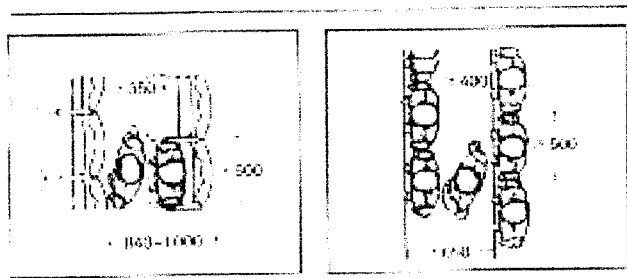


1 Contoh tempat duduk penonton

( Gb.11 ) : Contoh Pola Peninggian Tempat Duduk

Sumber : *Data Arsitek*

<sup>6</sup> Ernest Neufert, *Data Arsitek*, 1999, Edisi Kedua, Penerbit Erlangga, Jakarta.



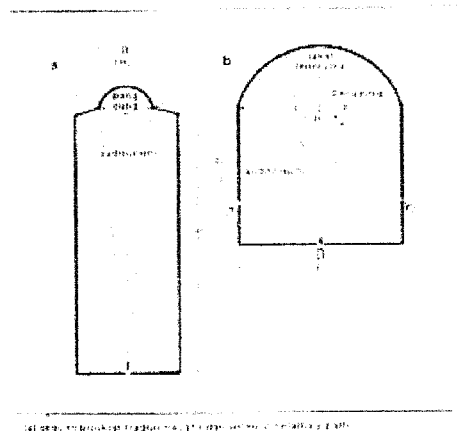
( Gb.12 ) : Contoh Pola dan Jarak Antar Kursi

Sumber : *Data Arsitek*

### 2.1.7 Layar Proyeksi pada Bioskop

Layar adalah bahan yang dapat memantulkan ataupun tembus cahaya untuk membantu mata menangkap sinar proyeksi film. Dan screen film adalah bahan tipis, transparan yang fleksibel yang dapat menyajikan suatu kumpulan gambar pemutaran film karena telah terdapat lapisan emulsi sensitif yang memuat gambar film<sup>7</sup>.

Materi dan besaran layer dipilih berdasar bentuk susunan tempat duduk dan kekuatan sumber proyeksi. Pemasangan dan sistem layar juga ditentukan bentuk ruang pertunjukan<sup>8</sup>.

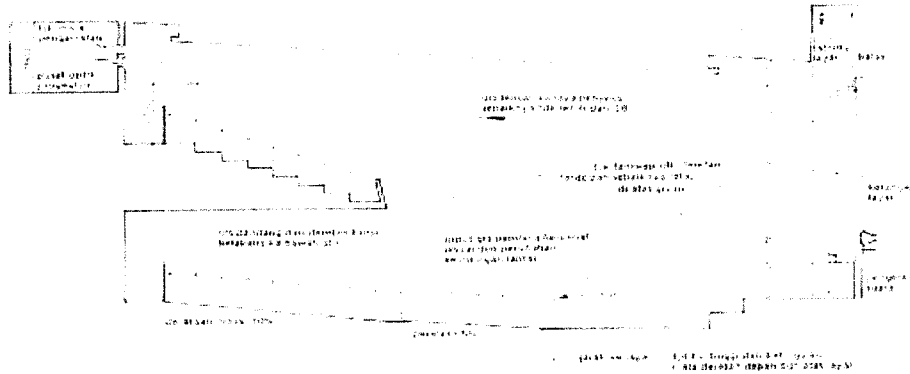


( Gb.13 ) : Sudut pembentukan sinar Proyeksi

Sumber : *Data Arsitek*

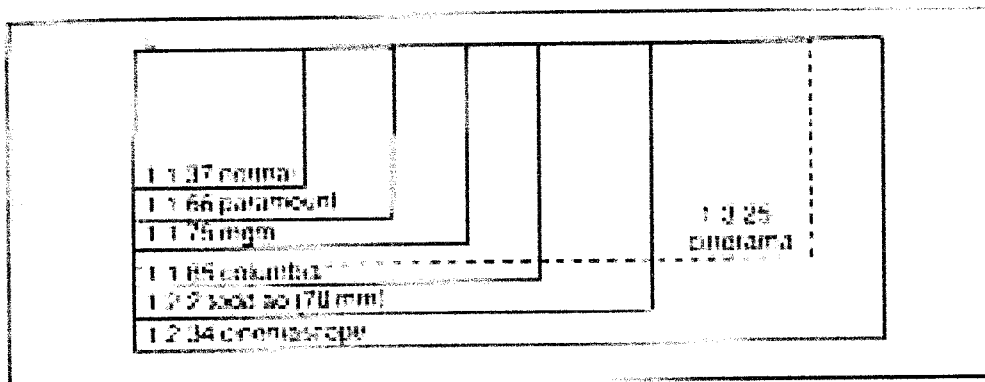
<sup>7</sup> Kazt, Enciklopedia Film, Thomas Y Crowell, publisher, New York

<sup>8</sup> Ernest Neufert, *Data Arsitek*, 1999, Edisi Kedua, Penerbit Erlangga, Jakarta.



( Gb.14 ) : Pola dan pembentukan Sinar Proyeksi Film

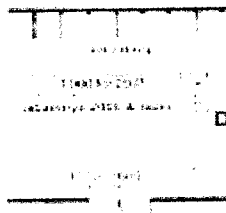
Sumber : *Data Arsitek*



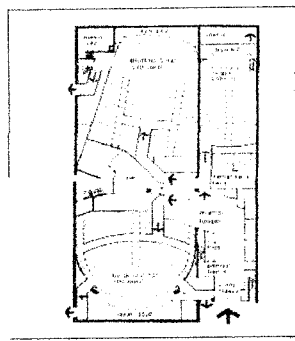
( Gb.15 ) : Rasio ukuran gambar film

Sumber : *Data Arsitek*

Lebar koridor diukur dari dinding ke dinding yang berhadapan atau dinding dengan pagar tangga harus aman pada saat keadaan darurat serta mempunyai perbandingan yang cukup dengan kapasitas ruang atau minimal 20 % dari jumlah luasan<sup>10</sup>. Penonton yang dibawa kedalam atau keluar ruangan bioskop pada koridor hendaknya memiliki alur pencahayaan dan warna yang tidak terlalu mencolok perbedaannya agar cahaya dan pengaruh mata yang ditangkap tidak menyakitkan mata.



- Ruang koridor menuju ruang bioskop memiliki lebar yang cukup sesuai pola tata letak studio bioskop dan fasilitas bioskop contohnya seperti rak penyimpanan.
- Atau minimal berdasarkan persyaratan umum nilai 20% Ruang kegiatan adalah sirkulasi



- Pada pola sirkulasi ruang gedung bioskop yang memiliki ruang studio berganda yang memiliki jalur sirkulasi keluar dan masuk yang berbeda namun masing-masing memiliki persilangan dan lebar gang-gang yang sama.
- Lebar dan pola tata letak harus membuka jalan pada saat keadaan darurat dan bebas hambatan.

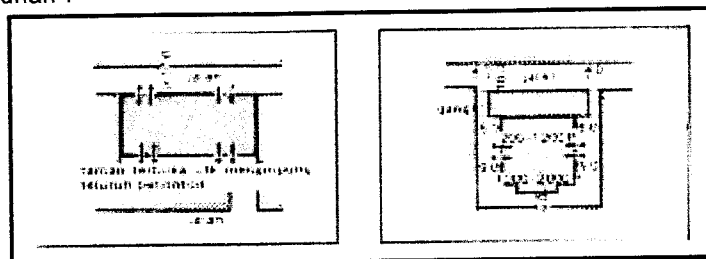
( Gb.16 ) : Contoh Koridor dan pola tata ruang bioskop

Sumber : *Data Arsitek*

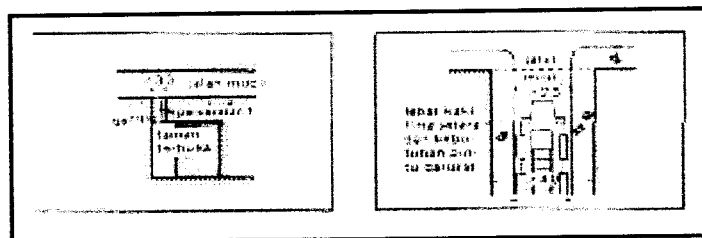
<sup>10</sup> Ernest Neufert, *Data Arsitek*, 1999, Edisi Kedua, Erlangga, Jakarta

### 2.1.8 Pintu, Koridor dan Tangga

Pintu-pintu membuka keluar ke arah koridor dan harus bebas halangan, untuk menghindari kecemasan pada lorong gelap maka pada setiap pintu terdapat petunjuk yang jelas. Untuk menghindari sinar yang berlebihan dari arah luar maka hendaknya dipasang pintu yang mampu menutup sendiri tetapi tentunya pintu yang tidak menyulitkan penggunaannya. Untuk mengatasi keadaan darurat maka bioskop harus memiliki jalur pintu keluar yang cepat dan cukup dengan kapasitas bangunan<sup>9</sup>.



- Gedung bioskop yang mempunyai tempat duduk lebih dari 2000 kursi harus mempunyai pintu keluar lebih dari satu arah menuju jalan raya atau bila terjadi keadaan darurat dapat tertampung pada taman terbuka.
- Gedung bioskop dengan tempat duduk kurang dari 2000 kursi harus mempunyai pintu keluar ke arah jalan raya atau menuju taman terbuka.



- Gedung bioskop dapat ditempatkan tidak langsung ke jalan raya, dan memiliki pola letak gang serta peralatan darurat yang searah dengan pintu.

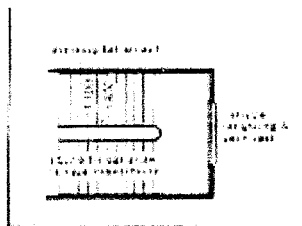
( Gb.16 ) Pola tata letak pintu, koridor dan peralatan darurat

Sumber : *Data Arsitek*

<sup>9</sup> Ernest Neufert, *Data Arsitek*, 1999, Edisi Kedua, Penerbit Erlangga, Jakarta



Pada tangga hindaknya jumlah anak tangga tidak kurang dari 3 dan tidak lebih dari 16 anak tangga pada penggunaan anak tangga langsung dan bila anak tangga terbagi dua maka jumlah anak tangga dikurangi menjadi 12 buah anak tangga. Tinggi anak tangga tidak boleh lebih dari 150 mm sedangkan lebar anak tangga sekurang-kurangnya 280 mm atau mengikuti lebar pintu yang ditentukan sesuai kapasitas serta tangga tersebut memiliki bahan selubungnya kedap terhadap api.



( Gb.17 ) : Tangga

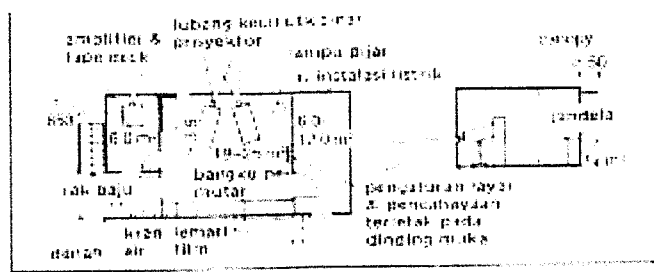
Sumber : *Data Arsitek*

### 2.1.9 Ruang proyektor

Ruang proyektor biasanya dipisahkan menjadi kamar untuk menggulung dan memproyeksikan film yang dilengkapi ruang pengaturan cahaya, ruang baterai, ruang distribusi, ruang listrik, ruang tempat distribusi, ruang listrik, ruang lampu, ruang sorot, bengkel, 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>.

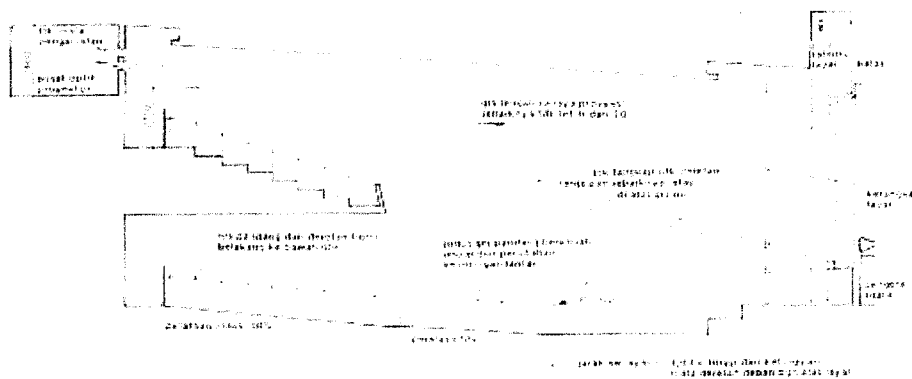
System peralatan otomatis modern dapat menggunakan ruang yang sama dan perlu dilengkapi dengan meja untuk menggulung film sehingga memudahkan kegiatan diruangan tersebut<sup>11</sup>.

<sup>11</sup> Ernest Neufert, *Data Arsitek*, 1999, Penerbit Erlangga, Jakarta



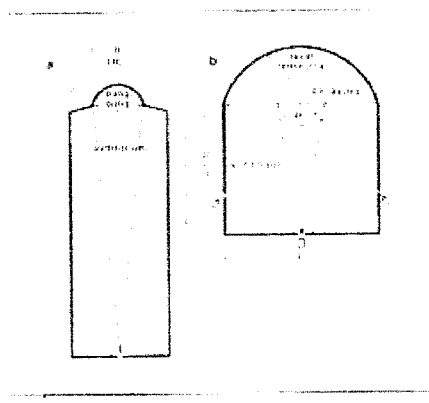
( Gb.18 ) Denah Ruang Proyektor

Sumber : *Data Arsitek*



( Gb.19 ) Potongan Ruang Bioskop

Sumber : *Data Arsitek*



( Gb.20 ) Sudut Proyeksi Pada Bioskop

Sumber : *Data Arsitek*



### **Tempat parkir kendaraan bermotor**

Kebutuhan luas ruang parkir untuk kendaraan sedang-besar dengan ukuran 5.00 cm x 1.80 cm membutuhkan taman parkir sekurang-kurangnya 800 m<sup>2</sup> dan disediakan 20% dari jumlah jalur parkir untuk kendaraan besar dengan ukuran 6.00 cm x 2.10 cm diatur dengan pola pengelompokan sesuai dengan besaran kendaraan. Serta penyediaan parkir kendaraan roda dua dengan pertimbangan jumlahnya disesuaikan keadaan pasar, ditambah kendaraan untuk penyandang cacat tergantung pada kebutuhan berdasar analisa potensi pasar yang ada. Kebutuhan ruang parkir untuk luas ruang/kendaraan dengan jalur berputar tanpa alur mundur untuk menuju pintu keluar :

- Parkir tegak lurus ( sudut parkir 90° )
- Parkir menyerong ( sudut parkir 45° ) biasanya lebih disukai karena mudah melakukan parkirnya<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup> Ernest Neufert, Data Arsitek, 1999, Penerbit Erlangga, Jakarta



## 2.2 Fungsi Bangunan

Secara umum fungsi yang diakomodasi kedalam bangunan terbatas pada kegiatan penayangan film secara bersama. Bioskop yang di akomodasi lebih ditekankan pada seni film yang diperuntukan pada film layar lebar dengan format film jadi atau tinggal menikmati, serta batasan durasi waktu yang terbatas serta disesuaikan dengan minat masyarakat Jogja terhadap film yang tetap tinggi serta banyak penikmat film diluar wilayah kotamadya yang ikut menambah jumlah penikmat film di wilayah Yogyakarta. Selain menjadi sarana pemutaran film komersial, bioskop juga dapat menjadi rumah promosi bagi para komunitas bisnis yang berada diluar cakupannya serta sebagai sarana pendidikan secara tidak langsung melalui pesan moral yang berada secara langsung maupun pesan moral yang tersembunyi didalamnya. Kesan tersebut didukung juga oleh fakta yang menunjukkan bahwa seni akan tetap berjalan walaupun krisis melanda yang tampak kontradiktif dengan bisnis lain yang ambruk tanpa daya. Bahkan film sebagai satu bagian dari seni dapat menjadi pengalih perhatian masyarakat terhadap isue nasional seperti isue politik yang pada akhir-akhir ini marak dibicarakan<sup>13</sup>. Serta bangunan restoran yang diharapkan dapat menjadi fungsi pendukung bioskop dan sebaliknya kegiatan bioskop dapat membawa hubungan yang saling menguntungkan.

## 2.3 Kegiatan pada Bangunan

Baik pada Bioskop maupun Restoran, pola kegiatan yang ada dalam bangunan akan di bagi berdasarkan pengguna, pengunjung dan pengelola. Karakteristik dari ketiga pelaku/pengguna ini akan sangat berpengaruh terhadap pola pembentukan ruang. Kegiatan yang ada pada bioskop akan bersifat lebih kompleks yaitu terdapat proses pemilihan film yang akan dinikmati oleh pengunjung sebagai sarana rekreasi. Untuk restoran yang lebih bersifat commercial sederhana akan mengakomodasi kegiatan jual beli dan promosi sehingga selain efisien, presentasi dari setiap counter juga menjadi penting.

<sup>13</sup> *kedaulatan rakyat*, 24 september 2003. film independen sebagai pendobrak perfilman nasional, tajuk rencana, Sahrul W Ahsan



Karena masih terkait dalam sebuah bangunan maka sistem organisasi pengelola masih tetap menjadi satu pengelola utama yang kemudian dibagi menjadi beberapa sub pengelola. Sistem pengelolaan dibawah instansi swasta dan pengguna menempati dengan sistem kontrak/sewa, dan kegiatan tersebut dibagi:

1. Kegiatan Utama bangunan berfungsi sebagai Bioskop
2. Kegiatan Pendukung :
  - Restoran yaitu ; Restoran Cepat Saji dengan konsep modern sebagai pelengkap yang diharapkan dapat saling menambah nilai jual.
  - Food Court ; yaitu toko makanan ringan sebagai Pendukung kegiatan bioskop yang secara manajemen pengelolaan mengikuti manajemen bioskop
  - Toko merchandise ; yaitu toko yang menyediakan bermacam-macam souvenir tentang film.
  - Cafe ; yaitu sarana hiburan yang menyajikan makanan dan minuman serta *live music*.

#### **2.4 Pelaku dan Pola kegiatan pada bangunan**

Dengan adanya beberapa fungsi dalam satu bangunan maka karakteristik pengguna menjadi bermacam-macam berdasarkan kegiatan pada fungsi bangunan, pelaku bangunan tersebut secara otomatis membentuk pola kegiatan didalamnya. Pelaku dalam bangunan tersebut dikelompokan menjadi :

1. Pelaku sebagai pengelola keseluruhan bangunan.
2. Pelaku Kegiatan utama bangunan sebagai fungsi bioskop
3. Pelaku Kegiatan Pendukung :
  - Pengguna bangunan pada Fungsi Restoran
  - Pengguna bangunan pada Fungsi Food Court
  - Pengguna bangunan pada Fungsi Toko Merchandise
  - Pengguna bangunan pada Fungsi Café

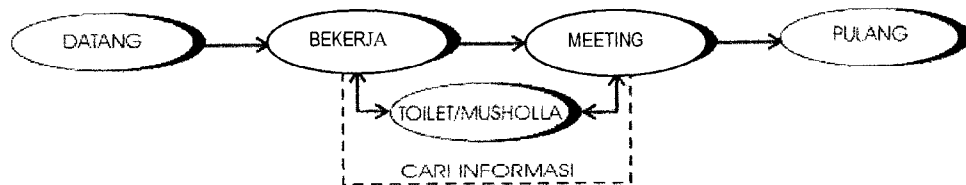


### 2.4.1 Pola kegiatan pengelola bangunan

Kegiatan pengelola bangunan secara keseluruhan berarti kegiatan para pekerja yang bertugas mengelola kondisi fisik bangunan yang didalamnya terdapat merawat, menjaga serta mengatur terjaganya pola kegiatan fungsi bangunan didalamnya yang pelaku kegiatannya adalah :

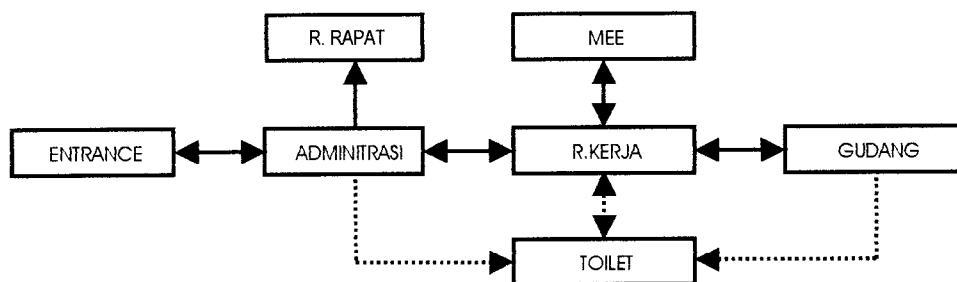
- Pengelola operasional kegiatan utama
- Pengelola operasional kegiatan pendukung
- Pengelola servis keseluruhan bangunan

pengelola tersebut yang bersifat tetap, dan pola kegiatannya adalah :



( Gb.21 ) : Pola Kegiatan pengelola bangunan  
 Sumber : Analisis

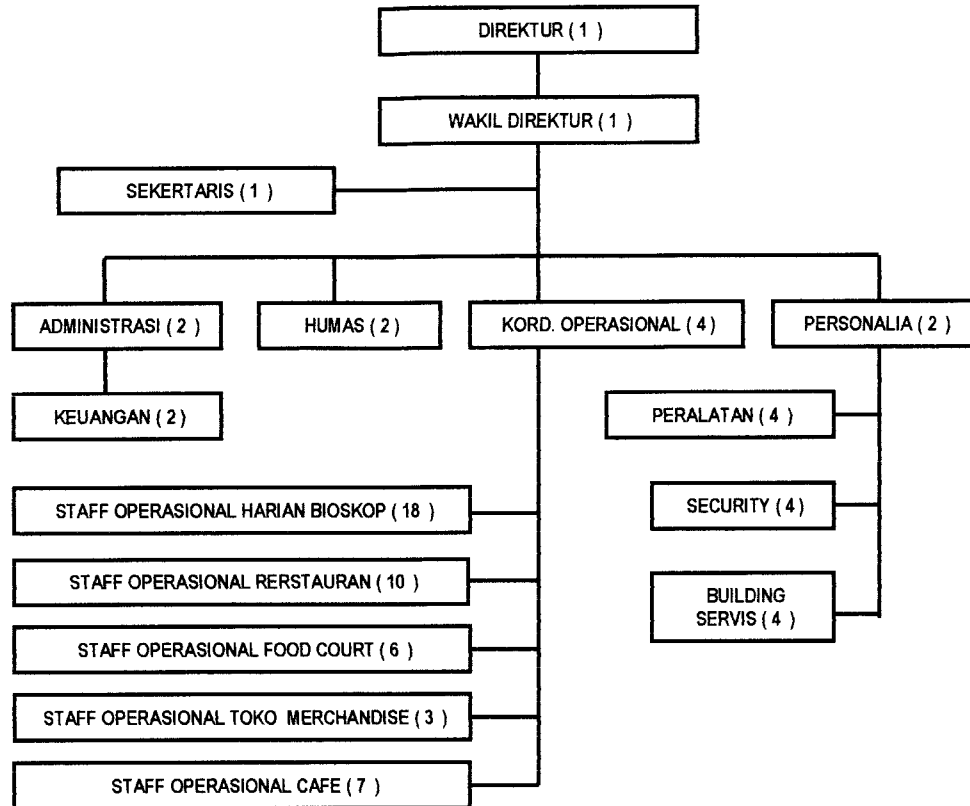
### Organisasi ruang Pengelola Bangunan



( Gb.22 ) Organisasi ruang pengelola bangunan  
 Sumber : Analisis



### Struktur Organisasi Pengelola Gedung



(Gb.23) : Struktur Organisasi Pengelola Bangunan  
Sumber : Analisis, Pengantar Manajemen



## 2.4.2 Pola Kegiatan Bioskop

### Pola Kegiatan Pengguna Bioskop

Pola kegiatan pada bioskop menurut karakter pengguna bangunan bioskop dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu :

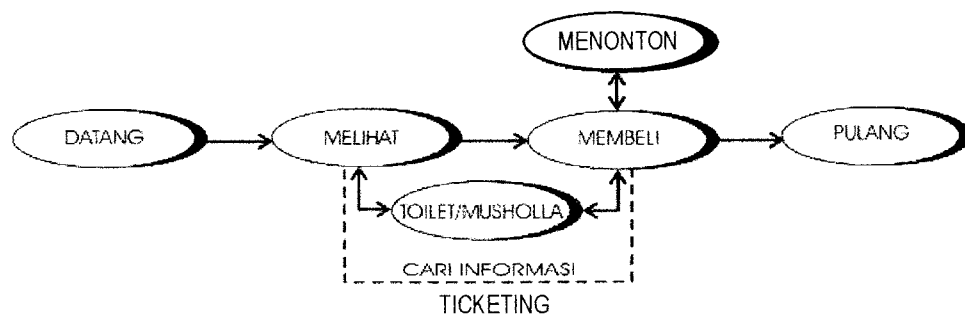
1. Pengunjung/konsumen, yaitu pengguna bangunan yang bersifat sementara.
2. Pengelola Utama, yaitu para pengguna bangunan yang bersifat tetap serta mempunyai tugas mengelola dan menjaga Bioskop sebagai fungsi utama bangunan secara keseluruhan.

### Pola Kegiatan Pengunjung/konsumen

Pengunjung bioskop menurut batasan umur penonton film dibagi menjadi tiga yaitu :

1. Semua Umur : yaitu penonton film untuk segala usia
2. 13 th keatas : yaitu penonton film untuk usia 13 tahun keatas
3. Dewasa : yaitu penonton film untuk usia 17 tahun keatas

Masing-masing batasan usia pengunjung menjadikan pola perilaku yang berbeda-beda pada masing-masing batasan umur sehingga menuntut sistem kegiatan yang berbeda-beda tetapi memiliki pola kegiatan yang hampir sama yaitu :



( Gb.24 ) : Pola Kegiatan pengunjung Bioskop  
Sumber : Analisis



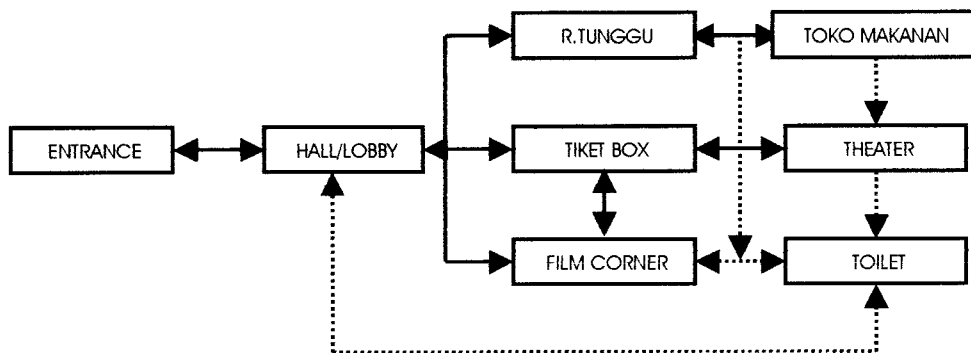


Analisa jenis dan karakter kegiatan :

- Membeli tiket kemudian Menonton ( Rekreatif )
- Membeli tiket, kemudian dibawa pulang ( Commercial )

Karakter : non formal, public, untuk ruang yang bersifat non kegiatan utama, privat bila merupakan kegiatan utama yaitu menonton, menarik/presentatif karena merupakan ruang komersial.

### Organisasi Ruang Pengunjung Bioskop sebagai aktivitas utama



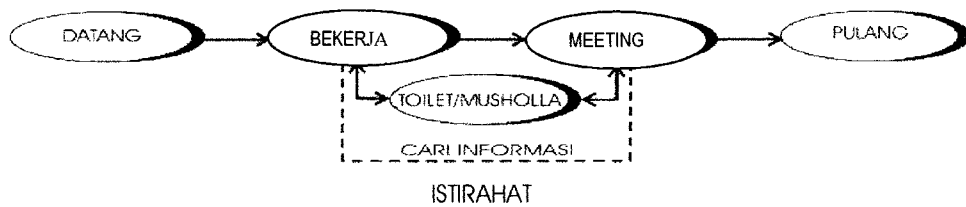
( Gb.25 ) : Organisasi ruang pengguna bioskop  
Sumber : Analisis



**Pola Kegiatan Pengelola Bioskop**

Pengelola bioskop mempunyai cakupan tugas yang lebih sedikit memiliki macam kegiatan yang lebih banyak yaitu :

- Operator Film
- Kasir Tiket
- Pengatur penonton



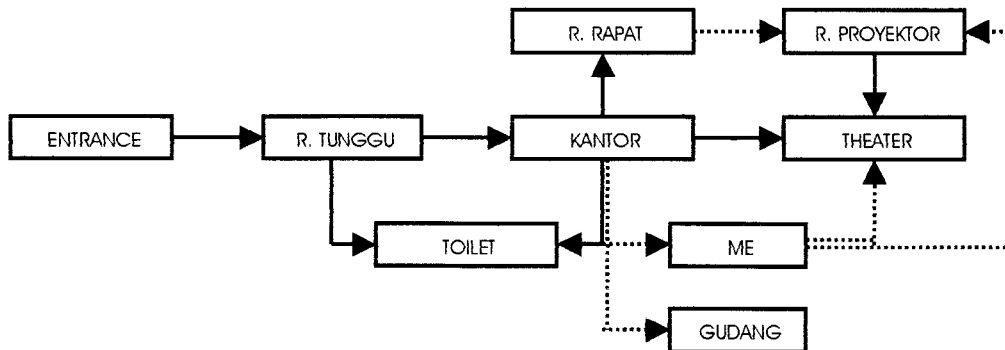
( Gb.26 ) : Pola Kegiatan pengelola Bioskop

Sumber : Analisis

Analisa jenis dan karakter kegiatan :

- Mengatur dan mengawasi peralatan gedung ( Servis )
- Karakter : Privat, sibuk, cepat, tertutup, karena ruang non servis terhadap pengguna, presentatif karena diharapkan memenuhi kegiatan

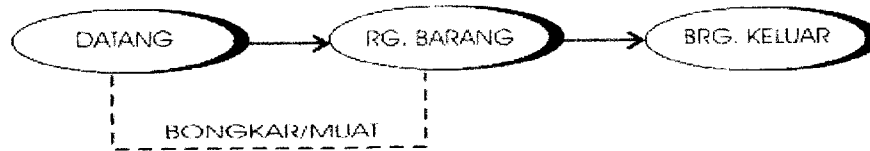
**Organisasi Ruang Pengelola Bioskop**



( Gb.27 ) : Organisasi ruang pengelola bioskop

Sumber : Analisis

### Sirkulasi Barang Bioskop



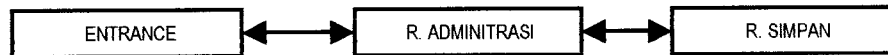
( Gb.28 ) : Sirkulasi Barang pada Bioskop  
Sumber : Analisis

Analisa jenis dan karakter kegiatan :

- Mengatur barang ( Service )
- Istirahat dan Sholat, ke toilet, Parkir, Pulang ( Service )

Karakter : non formal, privat, tertutup karena diharapkan tidak mengganggu aktifitas utama

### Organisasi Ruang Sirkulasi Barang Bioskop



( Gb.29 ) : Sirkulasi Barang pada Bioskop  
Sumber : Analisis

## 2.4.2 Pola Kegiatan Restoran

### Pengguna Restoran :

Pelaku kegiatan pada restoran menurut jenis dan karakter kegiatan pelaku pengguna restoran dikelompokan menjadi :

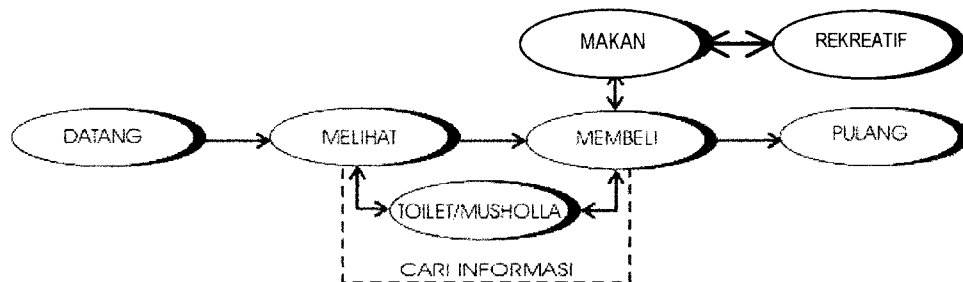
1. Pengunjung restoran yang bersifat sementara
2. Pengelola restoran, yaitu pengguna bangunan yang bersifat tetap yang memiliki tugas mengelola dan menjaga restoran dan ruang pelengkapanya.

### Pola Kegiatan Pengunjung Restoran

Pengunjung restoran dibagi menjadi tiga yaitu :

1. Dewasa : yaitu pengunjung untuk usia 13 tahun keatas
2. Anak-anak : pengunjung untuk usia 13 tahun keatas
3. Pembeli dengan dibawa pulang : yaitu pengunjung yang membeli makanan tanpa dimakan ditempat

Masing-masing batasan usia pengunjung menjadikan pola perilaku yang berbeda-beda pada masing-masing batasan umur sehingga menuntut sistem kegiatan yang berbeda-beda tetapi memiliki pola kegiatan yang hampir sama yaitu :



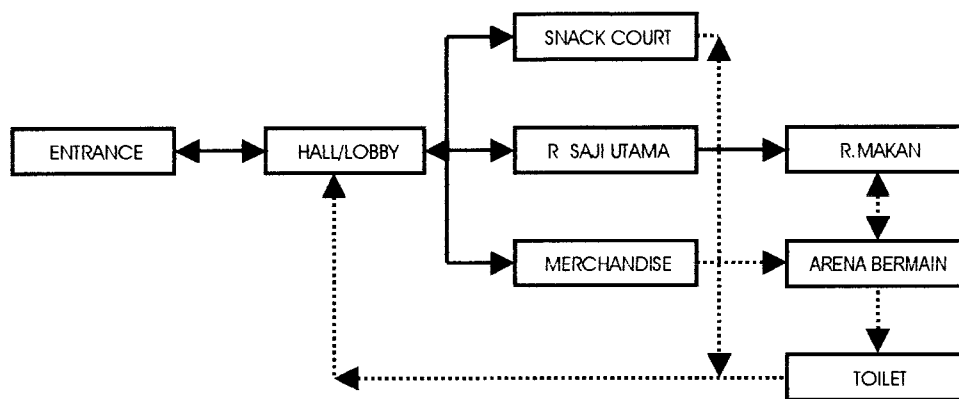
( Gb.30 ) : Pola Kegiatan pengunjung restoran  
Sumber : Analisis



Analisa jenis dan karakter kegiatan :

- Membeli makanan ( Service )
- Membeli barang atau makanan kemudian dibawa pulang ( Commercial )
- Sholat kemudian ke toilet Parkir kemudian Pulang ( Service )
- Karakter : non formal, public, ramai, sibuk, karena ruang servis, menarik/presentatif karena komersial.

### Organisasi Ruang Pengunjung Restoran

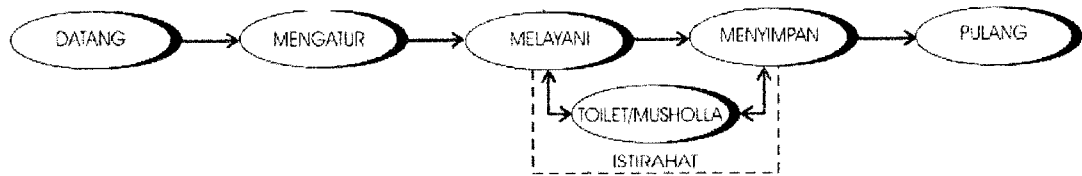


( Gb.31 ) : Organisasi ruang pengunjung restoran  
Sumber : Analisis

**Pola kegiatan pengelola restoran**

Pelaku pengelola restoran antara lain adalah :

- Koki                    - Cleaning Servis
- Pelayan
- Kasir

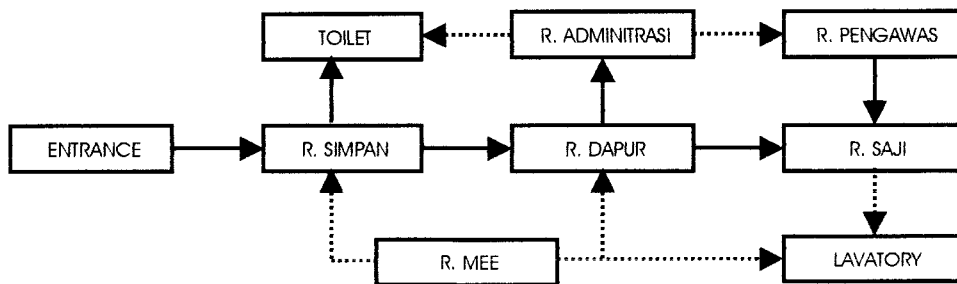


( Gb.32 ) Pola Kegiatan pengelola restoran  
 Sumber : Analisis

Analisa jenis dan karakter kegiatan :

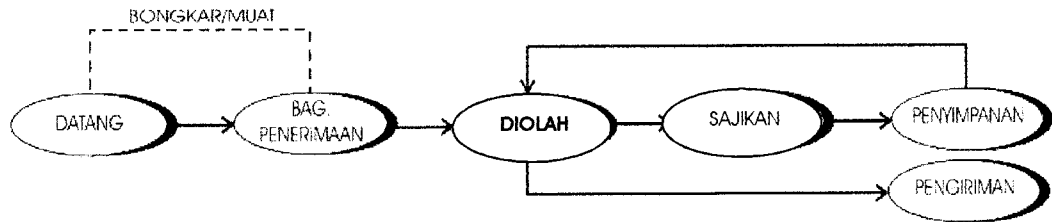
- Melayani Konsumen ( Commercial )
- Sholat, ke toilet, Parkir, Pulang ( Service )
- Karakter : non formal, public, ramai, sibuk karena bersifat melayani orang banyak, menarik/presentatif karena komersial

**Organisasi Ruang Pengelola Restoran**



( Gb.33 ) Organisasi ruang pengelola restoran  
 Sumber : Analisis

### Sirkulasi barang pada restoran



( Gb.34 ) : Pola Kegiatan sirkulasi barang  
Sumber : Analisis

Analisa jenis dan karakter kegiatan :

- Mengatur barang ( Commercial )
- Istirahat dan Sholat, ke toilet, Parkir, Pulang ( Service )

Karakter : non formal, tertutup, privat

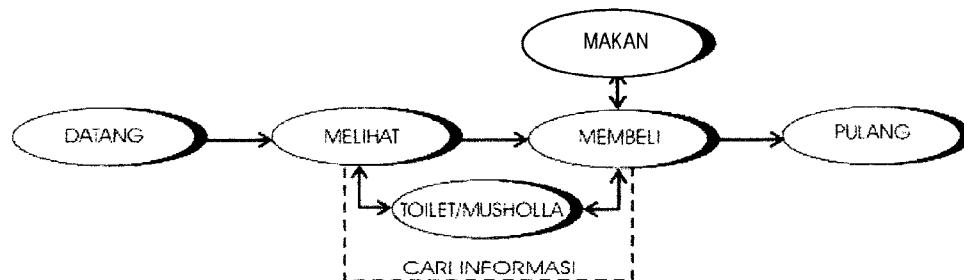
### 2.4.3 Pola Kegiatan Food Court

Pengguna menurut pola kegiatan dibagi menjadi tiga yaitu :

1. Pengelola : yaitu pengelola yang menjalankan kegiatan
2. Mandiri : yaitu pembeli hanya bertujuan membeli makanan
3. Kontinyu : yaitu penonton film menyempatkan membeli barang/menikmati makanan.

Masing-masing batasan usia pengunjung menjadikan pola perilaku yang berbeda-beda pada masing-masing batasan umur sehingga menuntut sistem kegiatan yang berbeda-beda tetapi memiliki pola kegiatan yang hampir sama yaitu :

#### Pola Kegiatan Pengunjung Food Court



( Gb.35 ) : Pola Kegiatan pengunjung Food Court  
Sumber : Analisis

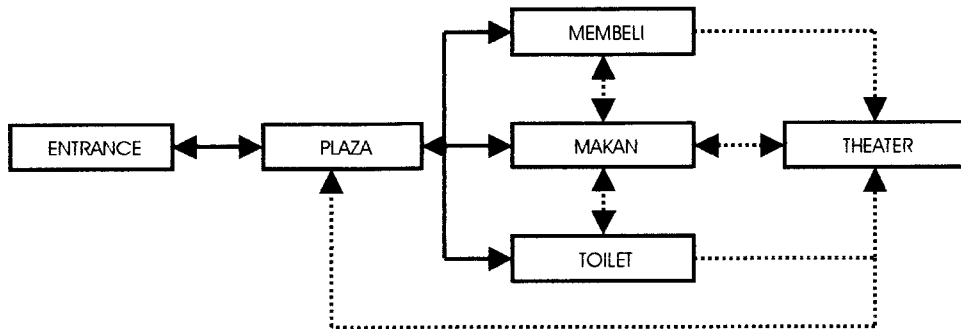
Analisa jenis dan karakter kegiatan :

- Mengatur barang Sajian dan Pajangan ( Commercial )
- Melayani Konsumen ( Commercial )
- Karakter : non formal, public, ramai, karena ruang servis untuk orang banyak, menarik/presentatif karena komersial.





### Organisasi Ruang Pengunjung Food Court

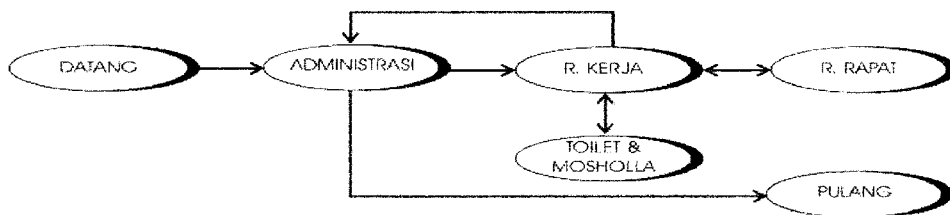


( Gb.36 ) : Organisasi ruang pengunjung Food Court  
 Sumber : Analisis

### Pola Kegiatan Pengelola Food Court

Pengelola Food Court pelakunya antara lain :

- Pelayan
- Cleaning Servis
- Kasir
- Koki



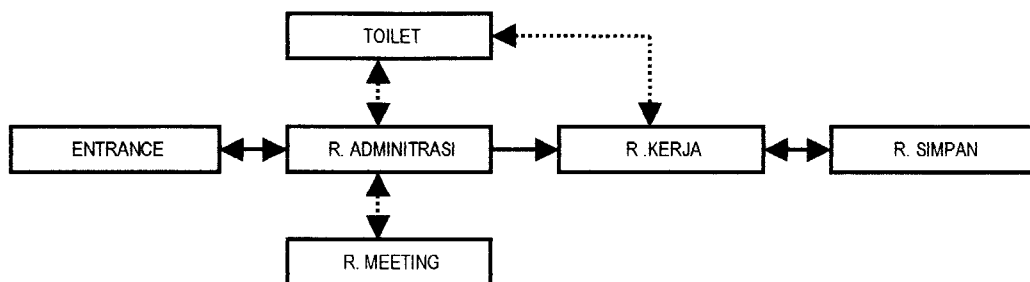
( Gb.37 ) : Pola Kegiatan Pengelola fasilitas Food Court  
 Sumber : Analisis



Analisa jenis dan karakter kegiatan pengelola :

- Bekerja ( Commercial )
- Karakter : formal, public, tenang, sibuk, konsentrasi, terbatas, ramah
- Dari berbagai analisa didapatkan bahwa pada pola kegiatan restoran lebih cenderung bersifat commercial dan lebih banyak membutuhkan ruang service karena lebih cenderung bersifat public.

### Organisasi Ruang Pengelola Food Court



( Gb.38 ) : Organisasi ruang Pengelola food court  
Sumber : Analisis

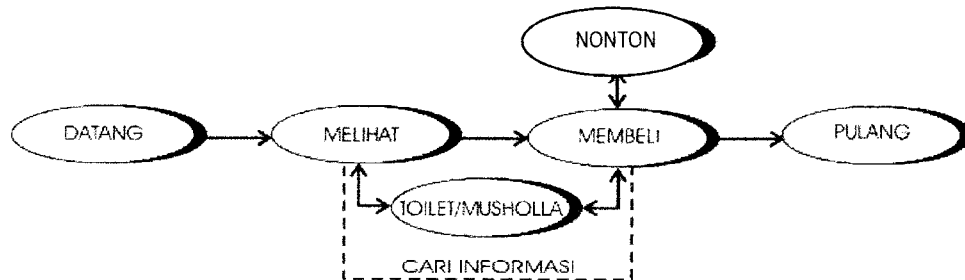
#### 2.4.4 Pola Kegiatan Toko Merchandise

Pengguna menurut pola kegiatan dibagi menjadi tiga yaitu :

1. Pengelola : yaitu pengelola yang menjalankan kegiatan
2. Mandiri : yaitu pembeli hanya bertujuan membeli
3. Kontinyu : yaitu penonton film menyempatkan membeli barang

Masing-masing batasan usia pengunjung menjadikan pola perilaku yang berbeda-beda pada masing-masing batasan umur sehingga menuntut sistem kegiatan yang berbeda-beda tetapi memiliki pola kegiatan yang hampir sama yaitu :

#### Pola Kegiatan Pengunjung Toko Merchandise



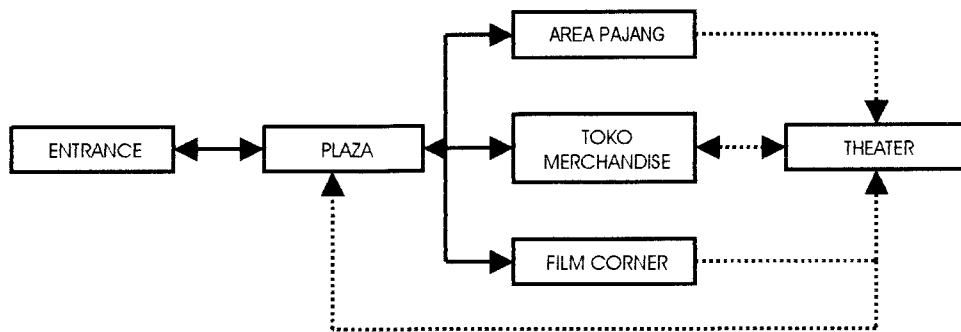
( Gb.39 ) : Pola Kegiatan pengunjung toko Merchandise  
Sumber : Analisis

Analisa jenis dan karakter kegiatan :

- Mengatur barang Pajang ( Commercial )
- Melayani Konsumen ( Commercial )
- Karakter : non formal, public, ramai, karena ruang servis untuk orang banyak, menarik/presentatif karena komersial.

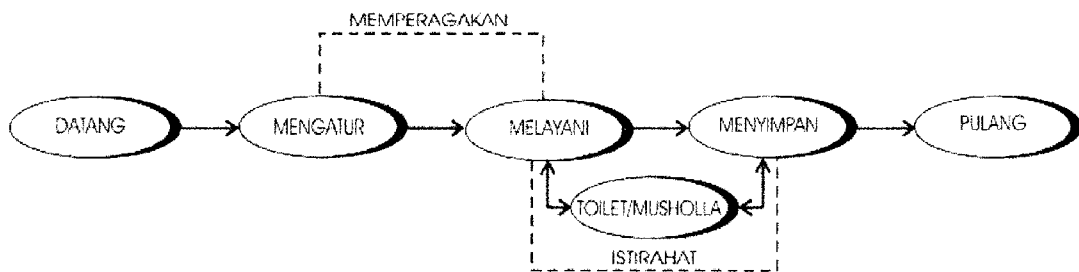


### Organisasi Ruang Pengunjung Toko Merchandise



( Gb. 40 ) : Organisasi ruang pendukung bioskop  
Sumber : Analisis

### Pola Kegiatan Pengelola Toko Merchandise



( Gb.41 ) : Pola Kegiatan Pengelola Toko Merchandise  
Sumber : Analisis

Analisa jenis dan karakter kegiatan pengelola :

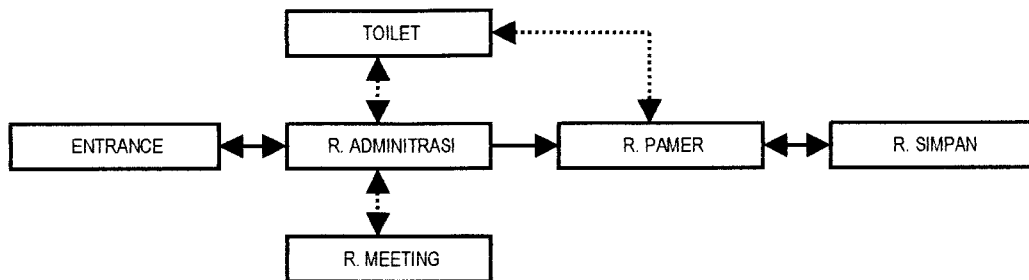
- Karakter : formal, public, tenang, sibuk, konsentrasi, terbatas, ramah
- Dari berbagai analisa didapatkan bahwa pada pola kegiatan restoran lebih cenderung bersifat commercial dan lebih banyak membutuhkan ruang service karena lebih cenderung bersifat public.



### Organisasi Ruang Pengelola Toko Merchandise

Pengelola toko merchandise pelakunya antara lain :

- Pelayan
- Kasir



( Gb.42 ) : Organisasi ruang Pengelola fasilitas Toko Merchandise  
Sumber : Analisis

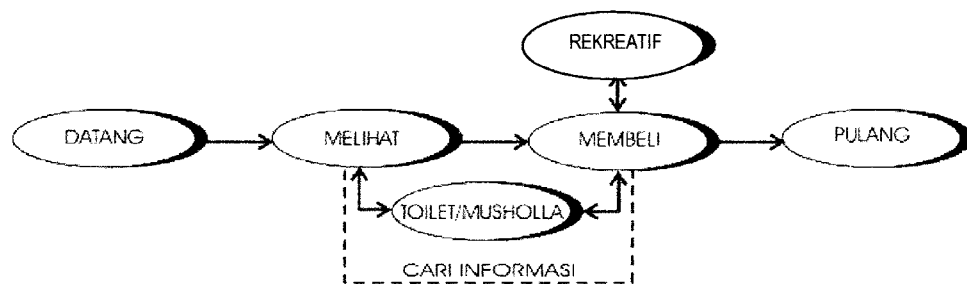
#### 2.4.5 Pola Kegiatan Fasilitas Cafe

Pengguna menurut pola kegiatan dibagi menjadi tiga yaitu :

1. Pengelola : yaitu pengelola yang menjalankan kegiatan
2. Mandiri : yaitu pembeli hanya bertujuan menikmati Cafe
3. Kontinyu : yaitu penonton film menyempatkan membeli barang/menikmati Cafe

Masing-masing batasan usia pengunjung menjadikan pola perilaku yang berbeda-beda pada masing-masing batasan umur sehingga menuntut sistem kegiatan yang berbeda-beda tetapi memiliki pola kegiatan yang hampir sama yaitu :

#### Pola kegiatan Pengunjung Cafe



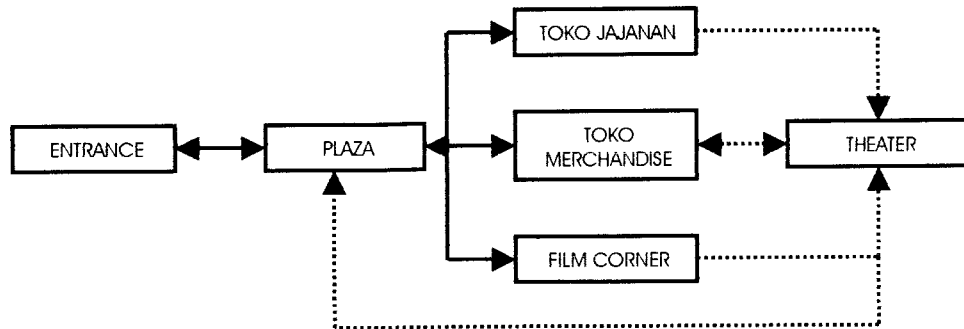
( Gb.43 ) : Pola Kegiatan pengunjung Cafe  
Sumber : Analisis

Analisa jenis dan karakter kegiatan :

- Mengatur barang Sajian dan Pajangan ( Commercial )
- Melayani Konsumen ( Commercial )
- Karakter : non formal, public, ramai, karena ruang servis untuk orang banyak, menarik/presentatif karena komersial.



### Organisasi Ruang Pengunjung Kafe

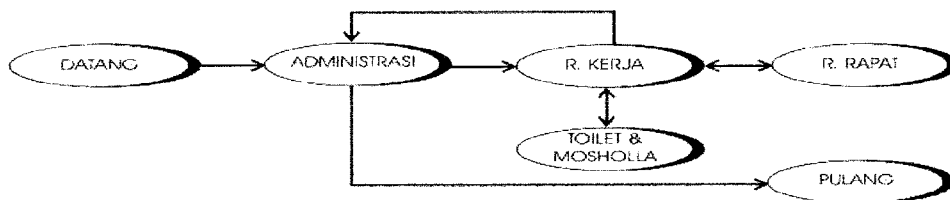


( Gb.44 ) : Organisasi ruang pengunjung Cafe  
 Sumber : Analisis

### Pola Kegiatan Pengelola Kafe

Pelaku kegiatan pengelola Cafe yaitu :

- Pelayan
- Koki
- Bartender
- Kasir
- Cleaning Servis



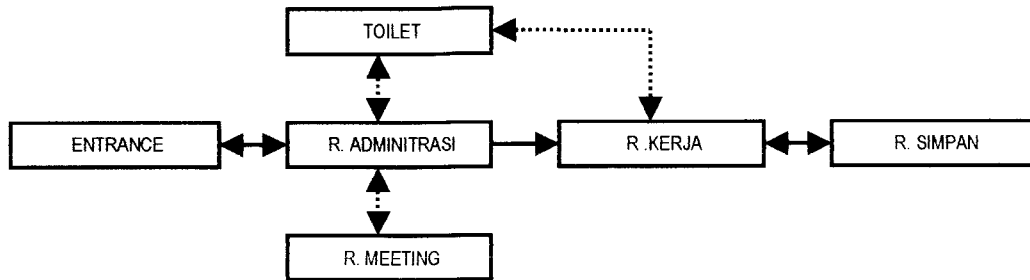
( Gb.45 ) : Pola Kegiatan Pengelola fasilitas Cafe  
 Sumber : Analisis

Analisa jenis dan karakter kegiatan pengelola :

- Bekerja ( Commercial )
- Karakter : formal, public, tenang, sibuk, konsentrasi, terbatas, ramah
- Dari berbagai analisa didapatkan bahwa pada pola kegiatan restoran lebih cenderung bersifat commercial dan lebih banyak membutuhkan ruang service karena lebih cenderung bersifat public.



### Organisasi Ruang Pengelola Cafe

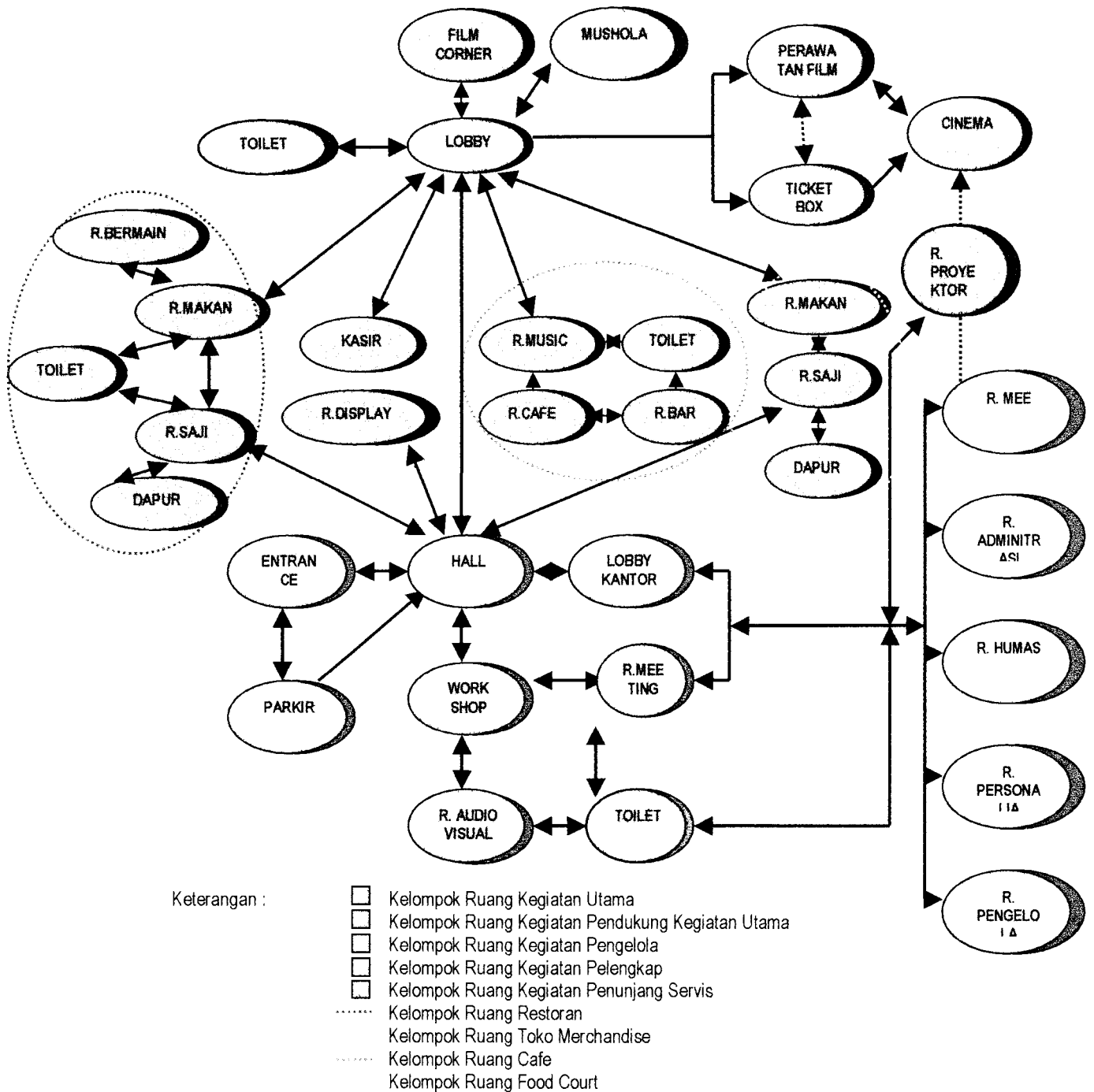


( Gb.46 ) : Organisasi ruang Pengelola Cafe  
Sumber : Analisis





### 2.4.6 Skema Pola Hubungan Ruang dan Pengelompokan Ruang



( Gb.47 ) : Skema Pola Ruang  
 Sumber : Analisis



## 2.5 Kebutuhan Ruang

Kapasitas ruang yang dibutuhkan didasarkan pada pertimbangan perbandingan nilai usia produktif masyarakat Yogyakarta dengan analisa kebutuhan hiburan masyarakat Yogyakarta terutama hiburan akan film serta disesuaikan literatur dengan cara :

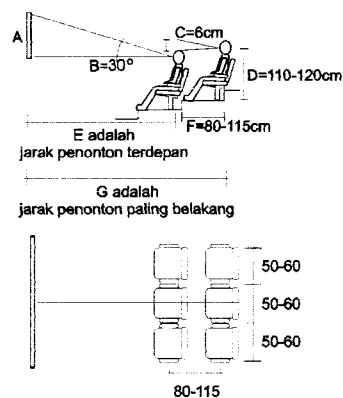
- Analisa
- Studi perbandingan dengan literatur
- Perhitungan standar pengguna

### 2.5.1 Kebutuhan Ruang Bioskop sebagai ruang Utama

Jumlah penduduk Kodya Yogyakarta pada tahun 2000 berjumlah 396.711 jiwa<sup>14</sup> Untuk prediksi 10 tahun mendatang akan mencapai 412.059 jiwa. Dari jumlah tersebut 50% merupakan usia produktif dan jumlahnya adalah 206.000 jiwa. Dari angka tersebut dapat diambil angka penikmat sekitar 1% dari jumlah penduduk usia produktif atau sekitar 2060 jiwa memiliki kebutuhan akan hiburan dan diantaranya adalah hiburan menonton film.

Dengan perbandingan diatas maka bioskop dapat menampung lebih dari separuh kebutuhan ruang dengan asumsi kebutuhan untuk jumlah seluruh pengunjung kurang lebih 700 orang.

### 2.5.2 Kebutuhan Standar Ruang



A adalah layar lebarnya adalah antara 13- maksimum dengan perbandingan tinggi dan lebar 1: 1.85

B adalah sudut yang dibentuk sebesar 30 derajat dari kursi penonton kursi paling depan terhadap tinggi layar

C adalah sudut ruang bebas antara kepala penonton untuk menghindari tertutupnya pandangan penonton lainnya yang tingginya antara 6-10 cm

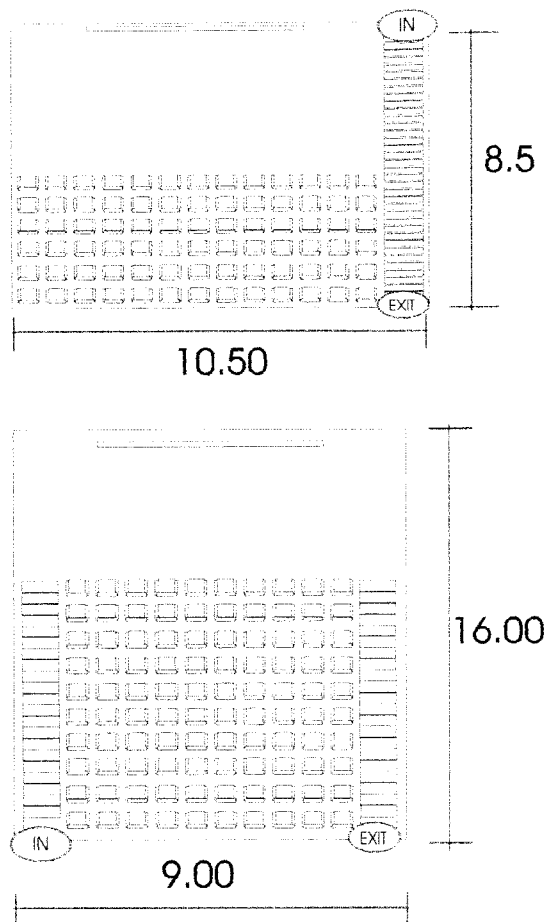
D adalah tinggi mata penonton terhadap tanah antara 110 -120 cm

E adalah jarak penonton terdepan dengan perbandingan sudut yang dibentuk 30 derajat terhadap tinggi layar

F adalah jarak antara kursi penonton sebesar 80-115 cm

<sup>14</sup> [www.yogyakarta.com](http://www.yogyakarta.com) , Kota Yogyakarta dalam angka,2002

### 2.5.3 Contoh Ruang



( Gb.48 ) : Studi Ruang

Sumber : Analisis

Rata-rata kebutuhan ruang gerak setiap penonton dalam bioskop diasumsikan 1 m<sup>2</sup>, yaitu 1 m pola panjang dan 1m lebar antar penonton sehingga dalam luasan satu studio adalah 1 m<sup>2</sup> dikalikan dengan jumlah penonton dalam satu studio.



**Tabel kebutuhan Ruang**

Ruang	Jumlah Ruang	Kapasitas	Standar / m <sup>2</sup>	Sirkulasi(20% <sup>a</sup> )	Jumlah
Cinema	2 Besar	200	1	0.2	350
	5 Kecil	90	1	0.2	600
Ruang Tunggu	1	20	1	0.2	25
Tiket Box	6	2	2	0.4	30
Toko Merchandise	1	4	4	1	20
Film Corner	1	50	1	0.25	60
Work Shop	1	20	2	0.25	45
Cine Man	7	2	2	0.4	57.6
Restoran	1	50	2	0.4	720
Meeting Room	1	50	1	0.25	62.5
Caffe	1	50	2	0.4	120
Hall	1	50	1	0.25	72.5
Food court	3	20	2	0.4	144
Mushola	1	10	2	0.4	24
Toilet/Lavatory	10	4	2	0.4	96
Administrasi	1	4	2	0.4	10
Personalia	1	4	2	0.4	10
Ruang Manajer	1	2	14	2.8	33.6
Humas	1	4	2	0.4	10
Rapat	1	20	2	0.4	48
Tamu	1	5	1,5	0.3	9
Ruang Perawatan film	1	5	1	0.25	6.25
Ruang penyimpanan Film	1	10	1	0.25	12.5
Ruang Proyektor	7	1	12	2.4	100.8
Parkir	Parkir Khusus	20 <sup>a</sup>	12	2.4	288
	Parkir Mobil	50 <sup>a</sup>	12	2.4	720
	Parkir motor	250 <sup>a</sup>	2	0.4	600
	Open entrance	2	12	2.4	24.8
Pos keamanan	4	2	1,5	0.3	14.4
Gudang	1		20	4	24
Ruang MEE	1		80	16	96
Ruang Kebersihan	1		24	4.8	28.8
Ruang Pompa dan bak Air	1		24	4.8	28.8
Jumlah Total					4340.95

\*) Standar ruang bersumber pada : *Ernest Neufert, Data Arsitek*

<sup>a</sup> Sirkulasi dihitung 20% dari Standar

<sup>a)</sup> Nilai kendaraan jumlah kendaraan total diambil minimal parkir kendaraan adalah 1/2 dari pengunjung dan nilai perbandingan antara mobil dan motor diambil perbandingan 2 : 3 melihat cakupan pasar pengunjung cinema kalangan menengah keatas.

( Tabel 1 ) : Tabel Kebutuhan Ruang

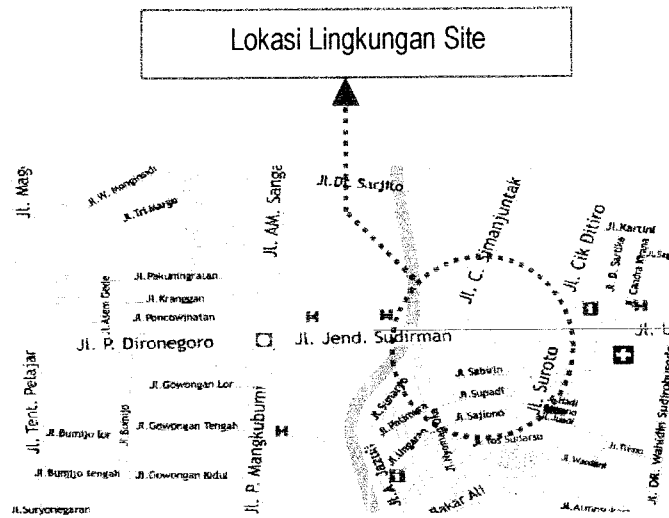
Sumber : Analisis, Data Arsitek

## 2.6 Analisis Site

Site terpilih berada pada jalan jend. Sudirman dengan batasan lingkungan site mengikuti batas lingkungan yang telah ada yaitu :

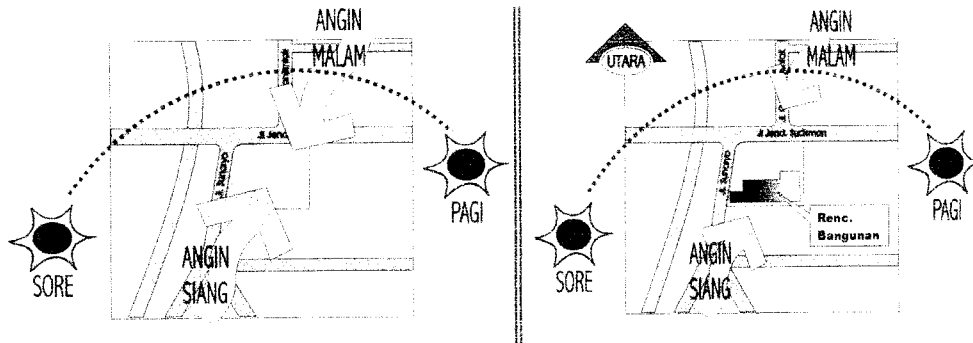
- Batas Utara adalah jalan Jend. Sudirman
- Batas Selatan adalah SMU Stella Duce
- Batas adalah Timur Kantor Bank Universal
- Batas Barat adalah jalan Sunaryo Kotabaru

Berdasarkan analisa peta luasan lingkungan site 9.754 m<sup>2</sup> dan pengukuran site secara survey luasan site 5740 m<sup>2</sup> yang bentukan sitenya membentuk trapesium.



( Gb.48 ) : Peta wilayah site  
 Sumber : [www.yogyakarta.com](http://www.yogyakarta.com)

### 2.7.1 Analisa Site Terhadap Arah Matahari dan Arah Angin

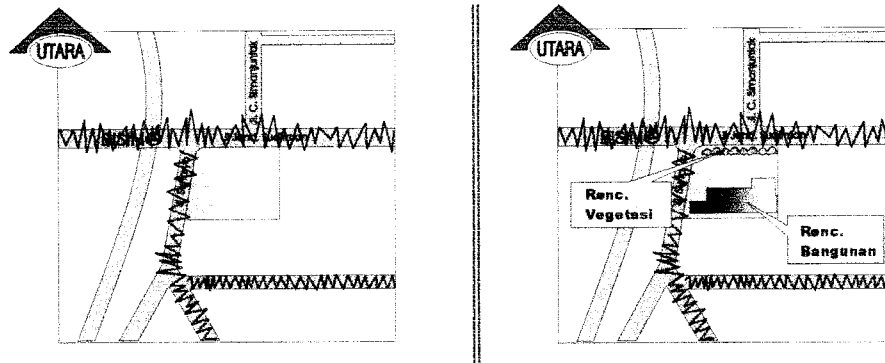


*Arah perjalanan matahari dan arah Angin maka orientasi bangunan akan lebih baik pada posisi membujur timur-barat*

( Gb.49 ) : Analisa Site terhadap matahari dan Angin

Sumber : Survei dan Analisa

### 2.7.2 Analisa Site Terhadap Kebisingan

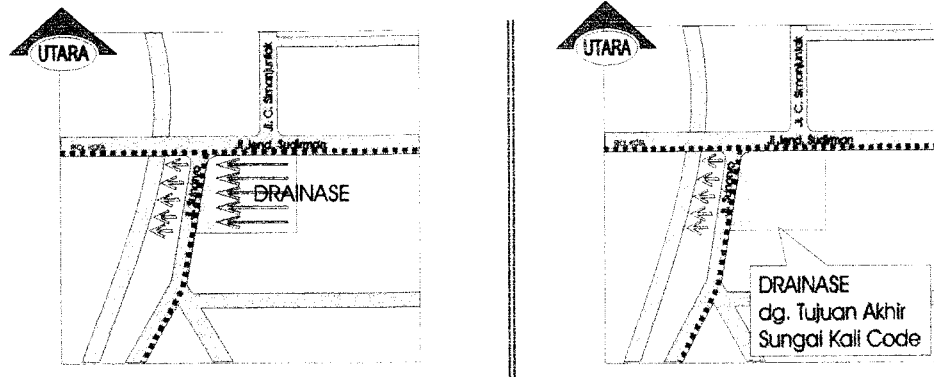


*Sumber bising paling banyak berasal dari jalan Jend. Sudirman sehingga bangunan sebaiknya mempunyai posisi yang menjauh dari sumber tersebut atau disisi selatan*

( Gb.50 ) : Analisa Site Terhadap Kebisingan

Sumber : Survei dan Analisa

### 2.7.3 Analisa Site Terhadap aliran Drainase

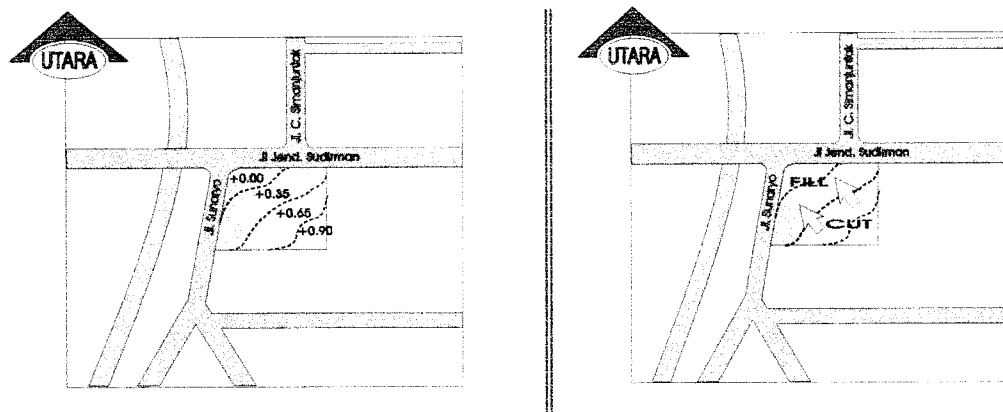


Dekatnya sungai Kali pada kondisi site maka pola drainase yang terbentuk pada site mengarah ke sungai tersebut

( Gb.51 ) : Analisa Site terhadap Drainase dan Sanitasi

Sumber : Survei dan Analisa

### 2.7.4 Analisa Site Terhadap Kontur



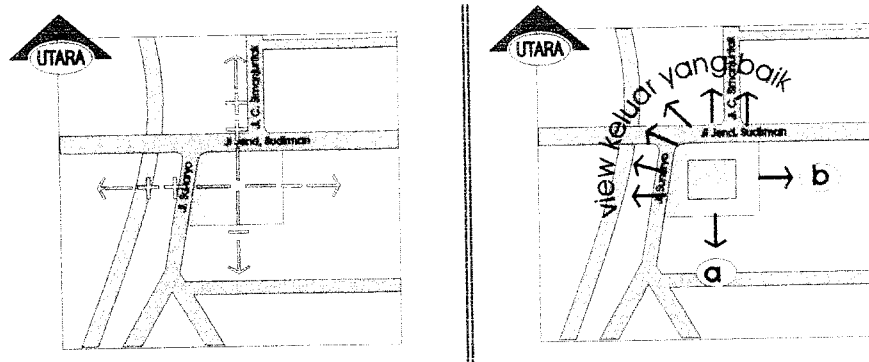
Perbedaan ketinggian kontur pada site sangat menguntungkan pengolahan site hanya memerlukan perataan tanah yang tidak menyulitkan

( Gb.52 ) : Analisa Site terhadap Kontur

Sumber : Survei dan Analisa



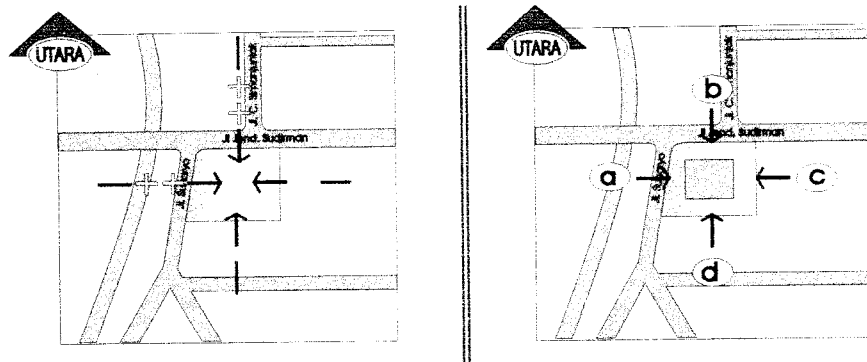
2.7.5 Analisa terhadap View



Arah view keluar menuju utara mempunyai banyak kelebihan sehingga orientasi bangunan lebih baik menghadap ke utara, arah a dan b kurang baik

( Gb.53 ) : Analisa Site terhadap Pandangan Keluar

Sumber : Survei dan Analisa



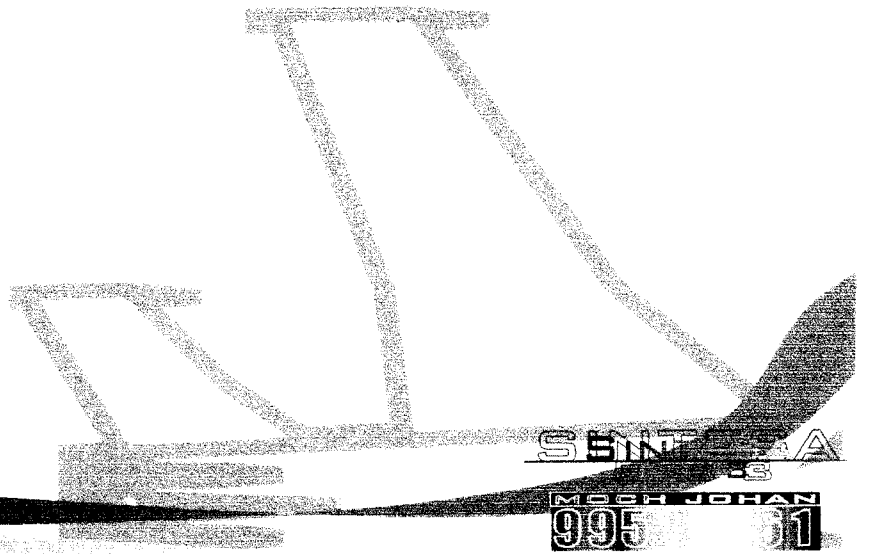
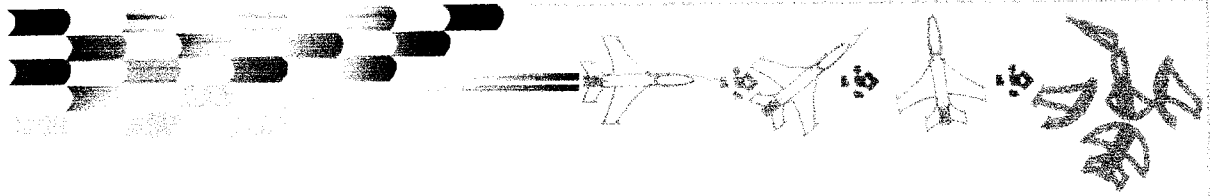
Arah pandangan dari luar lebih banyak pada sisi utara dan barat maka penampilan bangunan sisi utara dan barat hendaknya lebih diutamakan

( Gb.54 ) : Analisa Site terhadap Pandangan ke Dalam

Sumber : Survei dan Analisa

- Keterangan :
- ◀..... Arah pandangan keluar
  - .....▶ Arah pandangan kedalam
  - ▶ Baik sekali
  - ◀ Baik
  - ◀ Kurang
  - ▶ Kurang Sekali





SENTINEL  
MOHAMMAD  
995 01



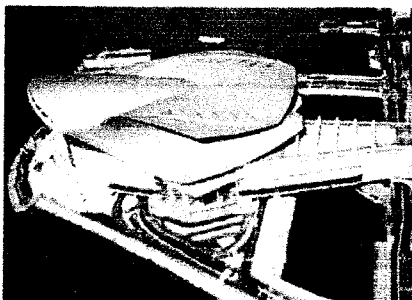
### BAB 3

#### SINTESA

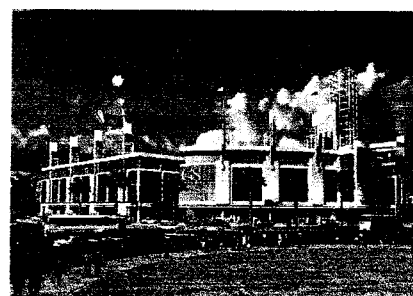
Pendekatan modern sebagai dasar arsitektural pencapain konsep rekreatif digunakan dengan alasan bahwa kehidupan modern adalah pola bagaimana manusia berusaha mencapai kebutuhan-kebutuhannya tetapi tetap mengutamakan efisiensi, dan prinsip tepat guna atau dengan kata lain dinamis. Dan dengan prinsip-prinsip dinamis (modern) digunakan sebagai dasar perencanaan serta perancangan bangunan bioskop yang kemudian diharapkan benar-benar menjadi bangunan yang memiliki suasana yang menyenangkan bagi pengunjungnya.

Pengembangan konsep arsitektur modern yang rekreatif pada bangunan antara lain:

1. Penciptaan bentukan bangunan yang Dinamis, sehingga menciptakan peruangan serta lingkungan yang dinamis sehingga mengakomodasi ruang dan lingkungan yang rekreatif.
2. Penciptaan tampilan bangunan yang dinamis baik dari tampilan eksterior bangunan, maupun penciptaan tampilan interior. Penampilan luar gedung yang menarik menjadi daya tarik bagi pengunjung dan penampilan interior yang menarik menjadi alasan yang menarik pengunjung senang berada didalam gedung.



(Gb. 55) Contoh bentukan Dinamis  
Weis 1 auditorife, Frank O Gehry



(Gb. 56) Contoh Tampilan Dinamis  
GS Supermall, Tandao

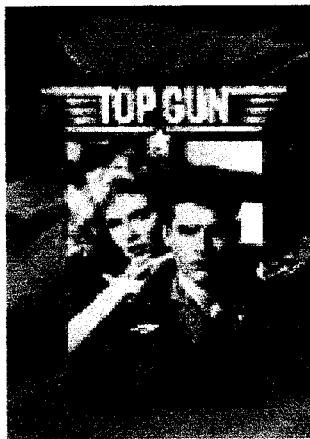
### 3.1 Penciptaan Bentuk Bangunan

Bentuk bangunan dinamis dapat dicapai dengan perwujudan karakter khusus sesuatu objek, seperti ketika kita menonton sebuah film terdapat peran yang membawa misi khusus sekumpulan perumpamaan. Dari situlah perancang mengambil suatu pergerakan bentuk sebuah objek menjadi sebuah bentuk bangunandengan prinsi utama bentukan tersebut dinamis.

Contohnya adalah "TOP GUN" yaitu film yang bercerita tentang dedikasi tinggi perwira angkatan udara junior yang bernama maverick dalam menyelamatkan rekan seniornya.

Didalam film tersebut perwira angkatan udara Amerika menggunakan pesawat F-14 Tom Cat dapat memenangkan pertempuran dengan pilot Uni Soviet yang menggunakan pesawat Intruder diatas perairan Samudra Atlantik walau dengan jumlah pesawat perwira udara Amerika yang lebih sedikit.

Dengan kekaguman perancang terhadap film ini terutama terhadap kecanggihan pesawat tempur F-14 Tom Cat, perancang mendapat metamorfosa bentuk pesawat tempur sebagai inti konsep untuk merancang bangunan bioskop.



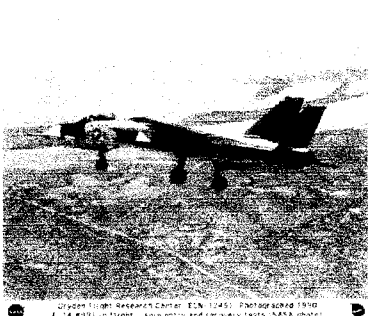
(Gb. 57) Film Top Gun  
Sumber :  
[www.boxofficemovie.com](http://www.boxofficemovie.com)



(Gb.58) F 14 Tom Cat  
Sumber : [www.nasa.com](http://www.nasa.com)



**Pesawat** tempur memiliki karakteristik yang simetris itulah yang melatar-belakangi komposisi bentuk yang dibuat.



**Pesawat** memiliki sayap dikedua sisinya yang merupakan bagian yang mengatur pola angin sehingga pesawat tersebut dapat terbang, prinsip tersebut diaplikasikan pada bangunan bioskop ini dengan meletakkan ruang teater dikedua sisi bangunan



**Dengan** mengambil konsep akan kemampuan terbang pesawat, maka bangunan bioskop ini dirancang memiliki imej bagi orang yang melihatnya, bangunan berkesan melayang.



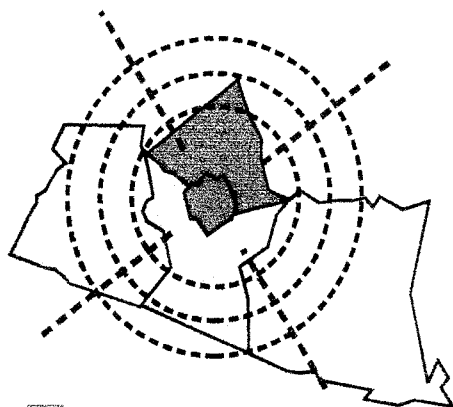
**Kokpit** sebagai ruang pengendali utama pesawat dalam bangunan bioskop di tuangkan sebagai ruang pengelola dan penempatannya berada pada ruang yang terpisah dengan ruang publik utama yaitu teather.








## L A T A R B E L A K A N G O B Y E K

Desain bangunan gedung bioskop yang memiliki citra arsitektur modern dengan mempertimbangkan pengembangan komponen-komponen penyusun berkualitas tinggi baik penyusun struktur maupun kontuksi sehingga menghadirkan bentukan serta komposisi ruang yang bergaya modern pula.

## L A T A R B E L A K A N G O B Y E K



-  Kota Yogyakarta
-  Kab. Bantul
-  Kab. Kulon Progo
-  Kab. Sleman
-  Kab. Gunung Kidul

Jumlah penduduk Kota Yogyakarta pada tahun 2000 berjumlah 396.711 jiwa<sup>2</sup>. Untuk prediksi 10 tahun mendatang akan mencapai 412.059 jiwa. Dari jumlah tersebut 50% merupakan jumlah usia produktif 206.000 jiwa. Dengan perhitungan diatas maka masyarakat Yogyakarta memiliki Potensi kebutuhan akan hiburan sebesar angka Usia produktif masyarakat Yogyakarta. Dan menonton Film pada Bioskop adalah salah satu alternative pilihan

Jumlah serta keadaan fasilitas di Jogja kurang memadai terutama untuk golongan ekonomi menengah keatas.

Industri perfilman Indonesia yang cukup beranjak pulih memenuhi selera penonton terutama kalangan usia remaja, dengan komposisi  $\pm 50\%$  penduduk Yogyakarta dan sekitarnya adalah usia remaja.

Dengan adanya fasilitas bioskop baru berarti menambah objek pendukung tujuan wisata kota Yogyakarta



# *A n a l i s a P e r m a s a l a h a n*



## *U m u m*

✍ Bagaimana merancang gedung bioskop sesuai potensi pasar di Yogyakarta terutama kalangan ekonomi menengah keatas dengan menciptakan rancangan gedung bioskop yang memiliki unsur-unsur seperti tata ruang, elemen pendukung dan materi bangunan dapat menghadirkan citra yang menarik.

## *K h u s u s*

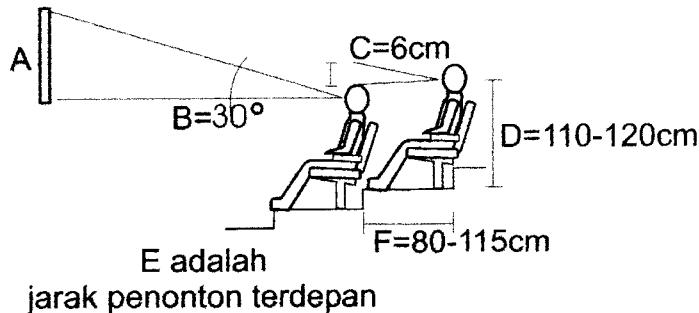
Merancang gedung bioskop yang memiliki banyak studio serta memiliki fasilitas pendukung yang memiliki citra rekreatif serta modern dengan inspirasi bentukan dari film "TOP GUN"

## *T u j u a n*

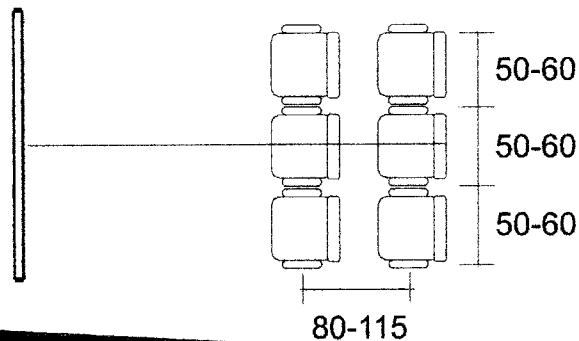
- ✍ Memenuhi kebutuhan gedung bioskop dengan standar menengah keatas yang belum terdapat di wilayah Yogyakarta
- ✍ Sebuah design bangunan yang dapat mengakomodasi kegiatan Bioskop dan Restoran sebagai sarana rekreasi maupun sebagai nilai potensi pasar yang lebih cenderung bersifat komersial sehingga keduanya dapat saling mendukung.

## *S a s a r a n*

- ✍ Dengan penampilan gedung bioskop yang menarik serta modern sehingga dapat menjadi sarana hiburan yang memuaskan para penikmat film terutama kalangan menengah keatas.
- ✍ Fasilitas pendukung dan elemen penunjang gedung bioskop yang lengkap diharapkan mampu memenuhi kebutuhan tambahan penikmat film.

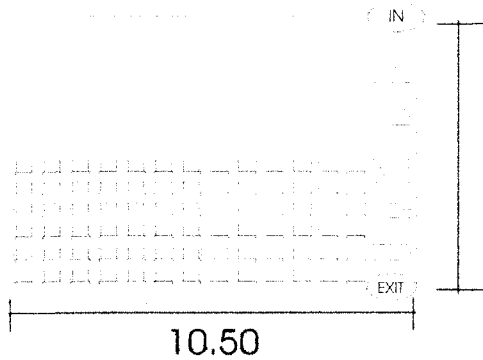


G adalah jarak penonton paling belakang



- A adalah layar lebarnya adalah antara 13-maksimum dengan perbandingan tinggi dan lebar 1 : 1.85
- B adalah sudut yang dibentuk sebesar 30 derajat dari kursi penonton kursi paling depan terhadap tinggi layar
- C adalah sudut ruang bebas antara kepala penonton untuk menghindari tertutupnya pandangan penonton lainnya yang tingginya antara 6-10 cm
- D adalah tinggi mata penonton terhadap tanah antara 110 -120 cm
- E adalah jarak penonton terdepan dengan perbandingan sudut yang dibentuk 30 derajat terhadap tinggi layar
- F adalah jarak antara kursi penonton sebesar 80-115 cm
- G jarak maksimal penonton paling belakang dengan perbandingan 1 : 2 atau 1 : 3 dari lebar layar

Layar yang biasanya digunakan adalah layar paramount dengan lebar 20 m atau 13 m untuk kapasitas 200-400 penonton dan untuk kapasitas < 200 penonton menyesuaikan dengan perbandingan tinggi dan lebar adalah 1 : 1.85

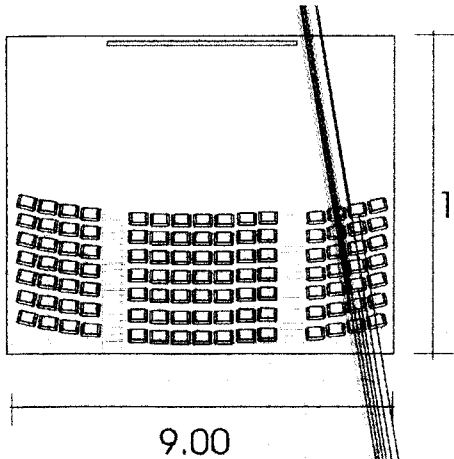
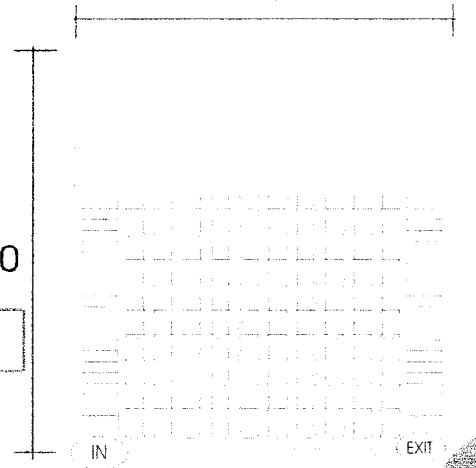


Pada Pola Lay Out ruang teater seperti disamping memiliki ruang yang cukup kecil luasannya namun membawa dampak yang tidak nyaman bagi penonton kursi yang berada disamping terhadap sudut yang kurang nyaman

Pada Pola Lay Out ruang teater seperti disamping memiliki ruang yang cukup kecil luasannya namun membawa dampak yang tidak nyaman bagi penonton kursi yang berada disamping terhadap sudut yang kurang nyaman

16.00

9.00



Pada Pola Lay Out ruang teater seperti disamping memiliki ruang yang nyaman bagi setiap sisi penonton dan tidak terlalu membutuhkan luasan ruangan teater yang cukup besar sehingga pola Lay Out Teater seperti ini dirasa paling baik untuk pemilihan teater dengan kapasitas kecil

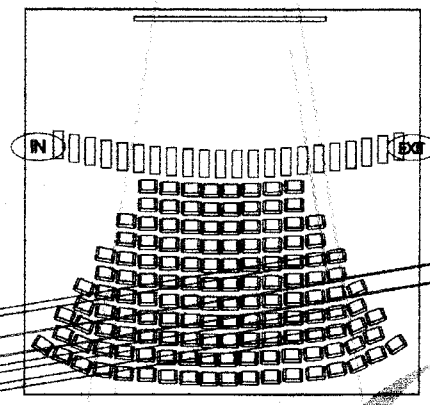
12.50

9.50

9.00

Pada Pola Lay Out ruang teater seperti disamping memiliki ruang yang nyaman bagi setiap sisi penonton namun membutuhkan luasan ruangan teater yang cukup besar terutama untuk ukuran teater dengan kapasitas penonton kecil

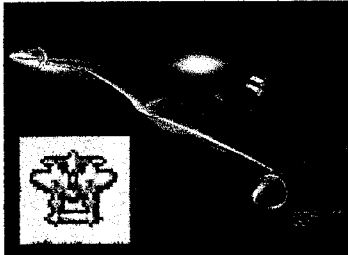
14.60



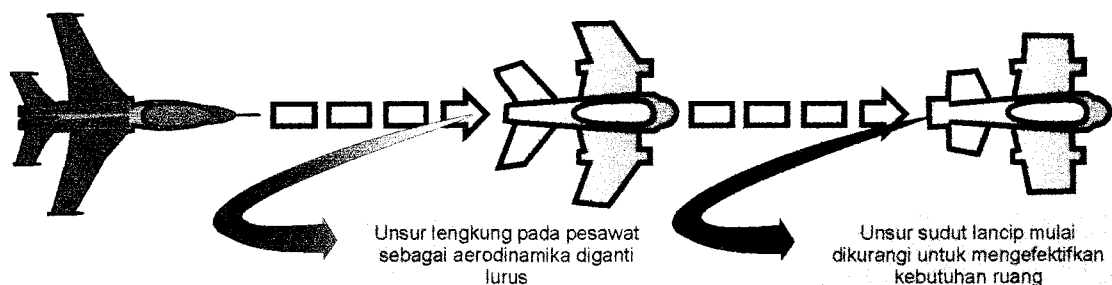
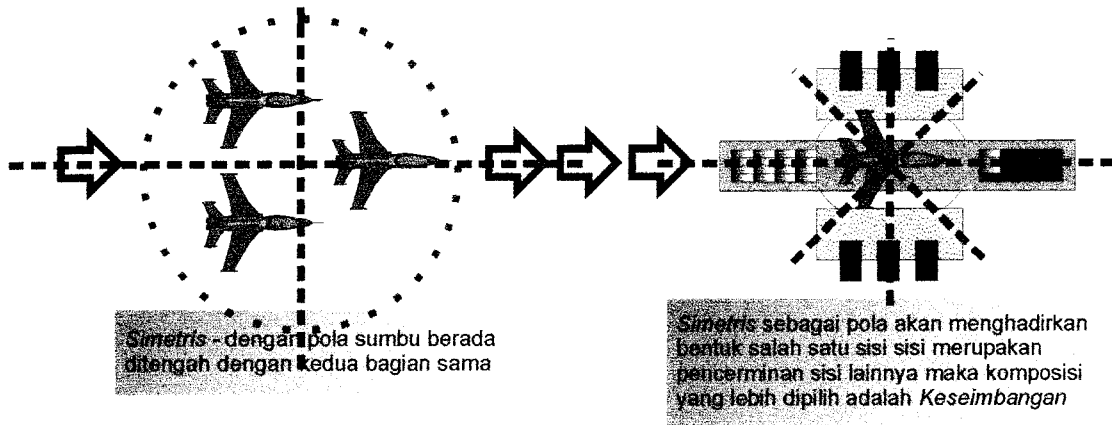


# Pencarian □ □ □ □

## □ □ □ □ □ □ □ Bentuk

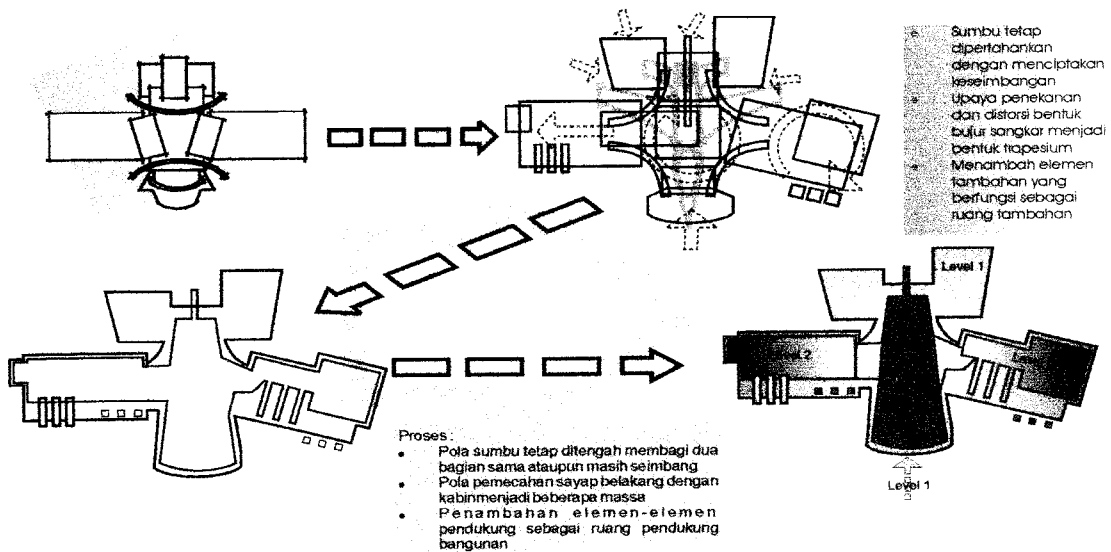
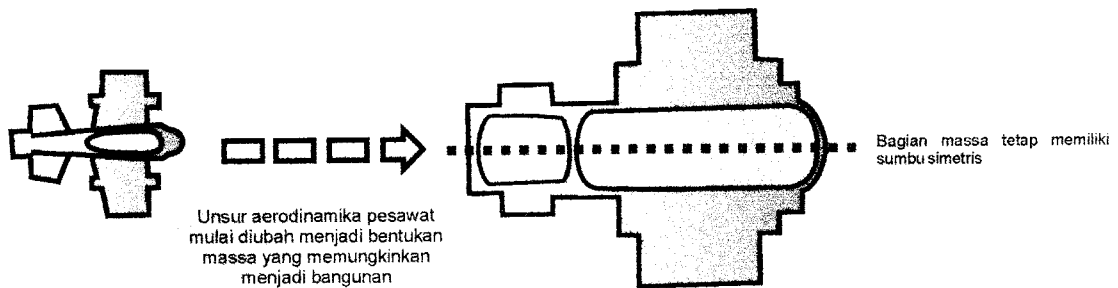
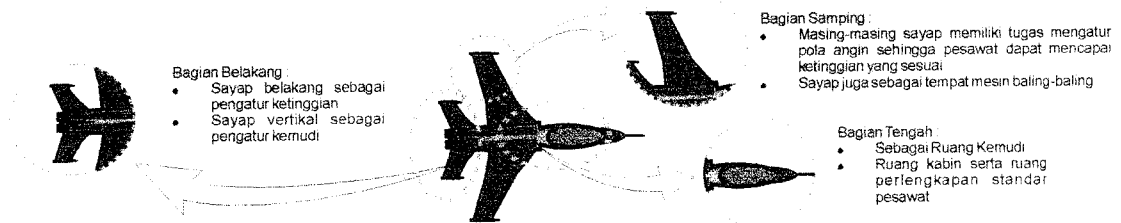


Pesawat tempur sebagai salah satu senjata modern yang berteknologi tinggi, berawal dari karakteristik pesawat yang *simetris* itulah yang melatar-belakangi komposisi bentuk yang dibuat.



# SINTESA

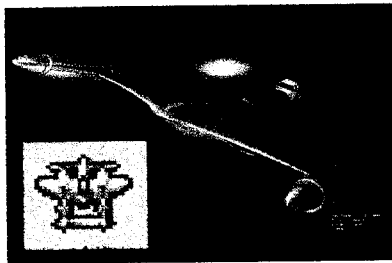
## Gedung Citra Sudirman (Cineplex 21 dan Restoran di Jogjakarta) Penerapan konsep Modern pada bangunan Cinema dan Restoran



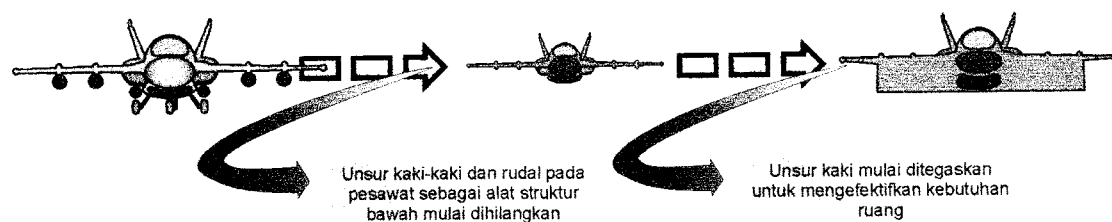
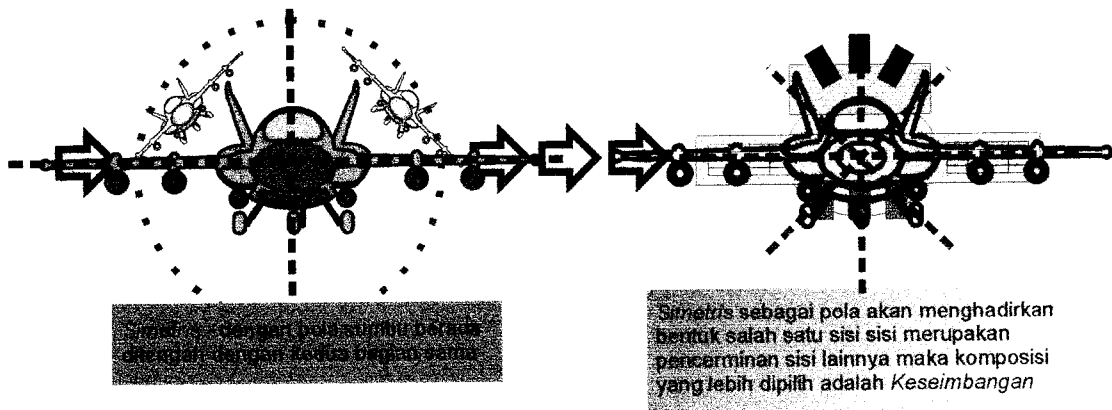


### 3.2 Penciptaan Tampilan Bangunan

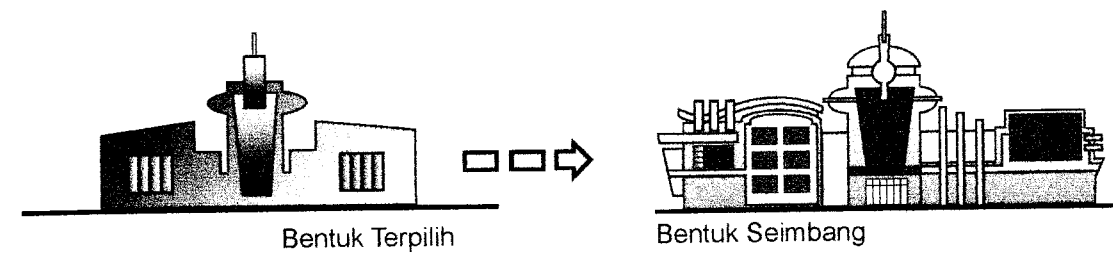
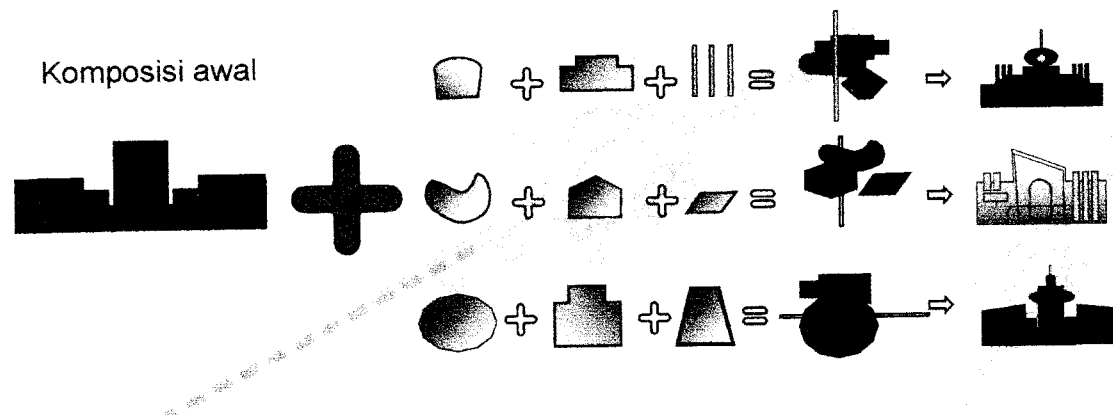
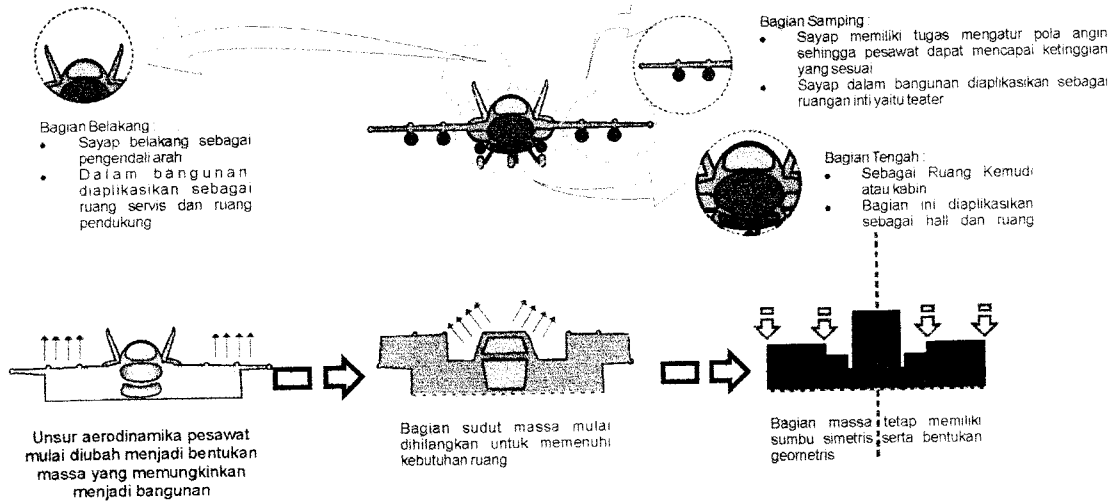
Tampilan bangunan biasanya lebih ditekankan pada tampak depan yang dinamis. Dengan mengambil bentuk dasar sebuah objek yang dinamis seperti pesawat F-14 Tom Cat pada film Top Gun. Dari situlah perancang mengambil suatu pergerakan bentuk sebuah objek pesawat menjadi sebuah bentuk bangunan.



Pesawat tempur sebagai salah satu senjata modern yang berteknologi tinggi, berawal dari karakteristik pesawat yang *simetris* itulah yang melatar-belakangi komposisi bentuk yang dibuat.






**SINTESA**  
**Gedung Citra Sudirman (Cineplex 21 dan Restoran di Jogjakarta)**  
**Penerapan konsep Modern pada bangunan Cinema dan Restoran**

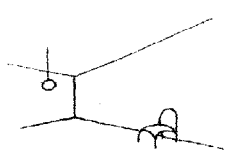
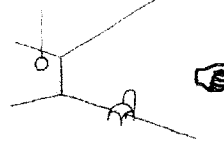


- Proses :**
- Pola sumbu tetap ditengah membagi dua bagian sama ataupun masih seimbang sebagai wujud metamorfosa pesawat ( modern )
  - Sayap pada pesawat sebagai ruang mesin diaplikasikan menjadi ruang Teater yang merupakan bagian utama bangunan
  - Ruang kabin atau bagian tengah pesawat sebagai ruang public space diwujudkan menjadi hall, tempat Gathering



**Warna**

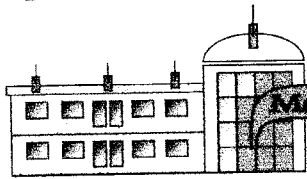



	Licin ( halus mengkilap ) Melambangkan Eksklusif		Kuarsa Halus ( Arsir ) Melambangkan Kehangatan		Kasar ( tak teratur ) Melambangkan Karakter keras
---	---	---	---	--	--

	Texture arah vertikal akan menciptakan kesan ruang lebih tinggi, repetisi arsiran vertikal membuat kesan dinding tampak sempit/dekat.		Texture arsiran arah horizontal membuat ruang terkesan lebih pendek, repetisi garis arsir membuat kesan dinding menjadi panjang/jauh.
---	---	--	---

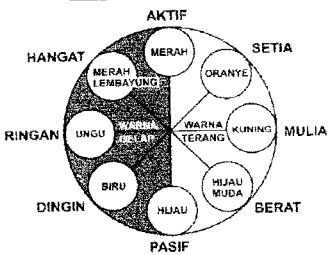
**Modern** →

			
Pola tekstur Licin	Pola tekstur Kuarsa Halus		Pola arsir tekstur teratur vertikal

**Modern** →

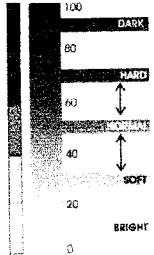
			
	Pola Ornamen Sederhana		Pola tekstur Licin Glossy

**Warna**



- Merah : Melambangkan AKTIF ( bergelora )
- Oranye : melambang KESETIAAN
- Kuning : Lambang KEMULIAAN ; Perhiasan Emas ;
- Hijau Muda : Melambangkan BERAT ( kelesuan )
- Hijau : Melambangkan PASIF ( alamiah/natural )
- Biru : melambangkan DINGIN ( Sejuk )
- Ungu : Melambangkan RINGAN ( tanpa beban )
- Merah muda : Melambangkan KEHANGATAN ( perhatian )

Pengaruh Warna Terhadap Manusia  
 Sumber : Ernst Neufert: Data Arsitek, jilid 1, Edisi 33, Erlangga 1997



Kuat terang gelapnya warna dibagi dalam angka nominal antara 0 sampai 100 dari bright sampai dark.  
 Warna standart yang sering digunakan antara 20 sampai 60, untuk 0 sampai 20 akan terlalu terang dari 80 sampai 100 terlalu gelap.  
 Untuk mendapatkan keseimbangan pemilihan warna dapat digabungkan dengan cahaya lampu yang lebih soft pada warna ruang yang terang/bright dan sebaliknya.

Pengaruh Warna Terhadap Manusia  
 Sumber : Type And Color By Richard Emery

**Pemilihan Warna**

**MODERN** →

Dinamis Hangat Fresh

- WARNA BIRU DENGAN MAKSUD DAPAT MENGHADIRKAN WARNA KESEJUKAN
- WARNA MERAH MUDA DENGAN MAKSUD MENGHADIRKAN KEHANGATAN
- WARNA KREM PASTEL DENGAN MAKSUD MENGHADIRKAN TERANG PADA AREA PUBLIK

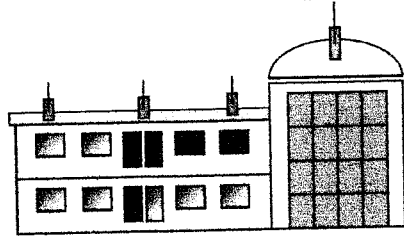
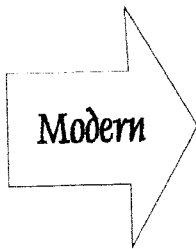
+ Ditambah pemilihan intensitas cahaya warna kurang lebih 20% brightness atau masuk kategori soft



**Informasi** □ □ □ □ □ □ □ □

- ▶ Dinamis digambarkan dengan garis lurus
- ▶ —————
- ▶ Tenang digambarkan dengan garis lengkung berbentuk gelombang
- ▶ ~~~~~
- ▶ Konsentrasi digambarkan dengan bentuk satu point/ titik sebagai pusat
- ▶ ● ● ● ● ● ● ● ●

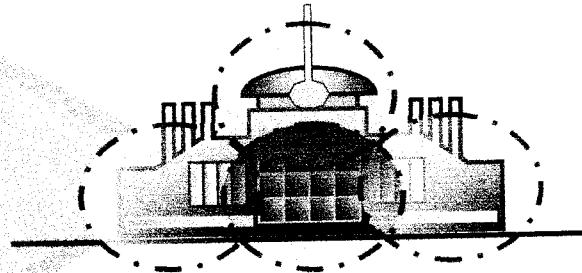
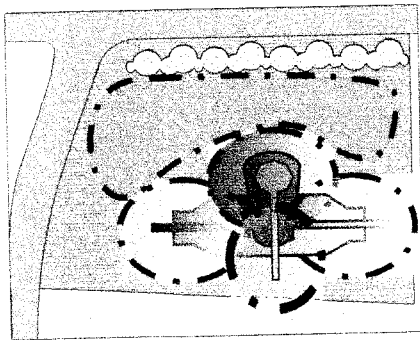
- ▶ Statis digambarkan dengan garis tak teratur
- ▶ ————
- ▶ Ramai digambarkan dengan penggabungan garis berulang
- ▶ ||| □□ □□ ||| □□ ||| □□
- ▶ Tidak konsentrasi pada satu kegiatan digambarkan dengan titik/point yang menyebar
- ▶ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □



Ramai - Berifat dinamis  
 Tidak memusatkan  
 Teratur - Efisien

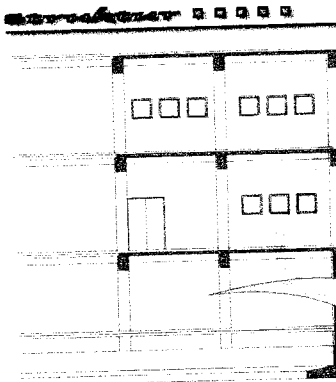
- ▶ Ramai digambarkan dengan penggabungan garis berulang
- ▶ ||| □□ ||| □□ ||| □□

**Plotting** □ □ □ □ □ □ □ □  
**Zone** □ □ □ □ □ □ □ □



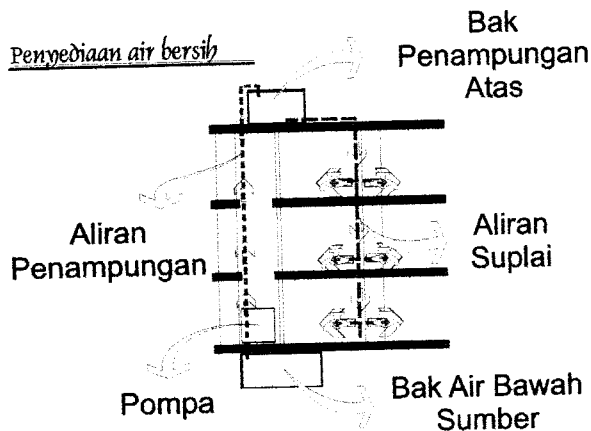
- Area Kegiatan Utama
- Area Pendukung

- Area Pengelola
- Area Pelengkap



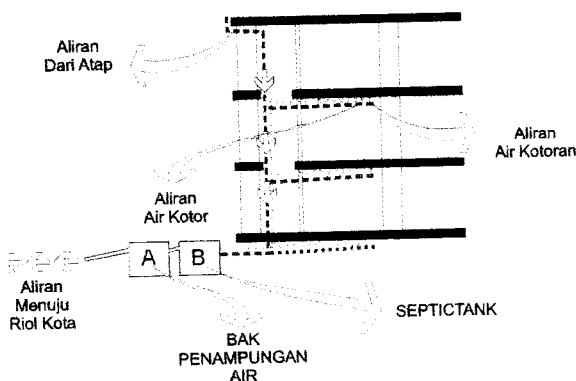
- Struktur pada bangunan Bioskop ini menggunakan tiga pokok pembahasan yaitu :
- Struktur Pondasi yang meliputi pondasi Semi basement
  - Struktur Rangka bangunan yang meliputi rangka pembentuk bangunan ( kolom / Balok ) yang menggunakan sistem rangka atau Rigid Frame
  - Struktur Atap yang meliputi atap bangunan baik atap yang berbentuk Dome atau atap yang menggunakan atap Dak

Struktur Pondasi yang menggunakan pondasi semi basement penggunaan foot plat didalam bangunan ini dimaksudkan untuk memperkuat beberapa bagian bangunan yang tidak tertanam di tanah. Semi basement yang ada pada bangunan tidak mutlak menjadi lantai basement karena lantai bawah tanah pada bangunan ini hanya beberapa bagian dari bangunan saja.



Penyediaan Air Bersih menggunakan prinsip Down Feed, yaitu penyediaan dengan menampung air di bak penampungan atas kemudian diteruskan suplai sehingga efisiensi kerja tenaga pompa serta efisiensi tenaga listrik dengan pola pengisian bak tampung yang sesuai kebutuhan isi bak penampungan atas

Pengendalian air kotor



Pengendalian air kotor dari lavatory dan talangan air melewati satu ruang saft yang sama dengan air bersih serta saluran hidrant pencegah kebakaran. Khusus saluran air kotor diteruskan pada septictank yang kemudian menuju bak penampungan air kotor kemudian air yang telah melalui saluran tersebut dialirkan Riol Kota



# DESAIN

---

## BAB 44







## BAB 4

### DESIGN DEVELOPMENT

Proses pengembangan rancangan pada saat proses studio terjadi beberapa kali perubahan, baik perubahan hasil konsultasi dengan dosen maupun dengan evaluasi sendiri terhadap rancangan yang dihasilkan dengan maksud mendapatkan hasil yang optimal.

Proses perubahan tersebut tersusun dalam laporan berbentuk pra desain yang kemudian disusul dengan hasil desain akhirnya.

Laporan rancangan ini disusun dengan urutan :

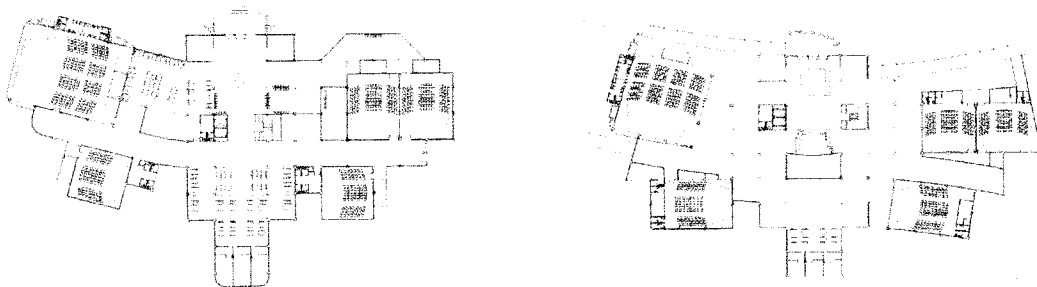
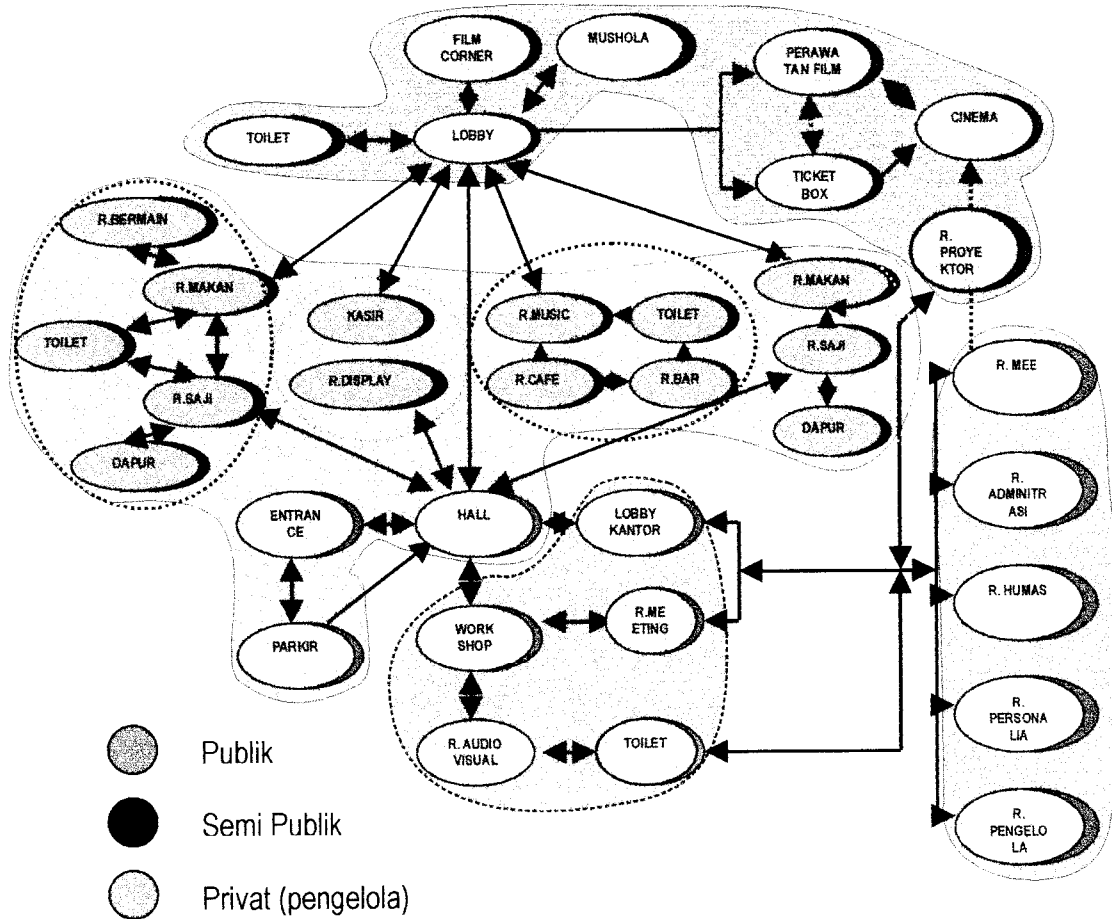
- Laporan Perancangan Denah
- Laporan Perancangan Site
- Laporan Perancangan Bangunan yang mendukung pada bangunan dengan konsep rekreatif.

Pada tahap awal, pengembangan rancangan dimulai dari pengembangan denah, yang focus utamanya adalah pada denah lantai 1, bentuk denah tersebut dikembangkan dari pencarian bentuk dari bentuk dasar sebuah pesawat tempur dengan pertimbangan bangunan tersebut dapat memiliki bentuk dan tata ruang yang dinamis.

Pada penentuan tata ruang yang dinamis pola peletakan tata ruang lebih diatur pada pemilihan guna ruang yang dipadukan dengan pola grid struktur pada lingkup bentuk denah yang dinamis sehingga menghadirkan suasana rekreatif namun tetap efisien.

Tahap selanjutnya diteruskan dengan pengolahan site, yaitu bagaimana rancangan site menjadi kelengkapan bangunan serta dapat mengantarkan pengguna ke dalam bangunan dengan mengutamakan desain dan hasil lingkungan yang dinamis.

Kemudian pada tahap berikutnya adalah pengolahan sarana serta kelengkapan bangunan dapat mendukung konsep desain yang mengacu pada suasana yang rekreatif dari detail-detail bangunan. Dan kemudian rancangan diteruskan pada detail-detail yang memuat faktor keamanan gedung yang disesuaikan dengan fungsi utama sebagai bioskop.

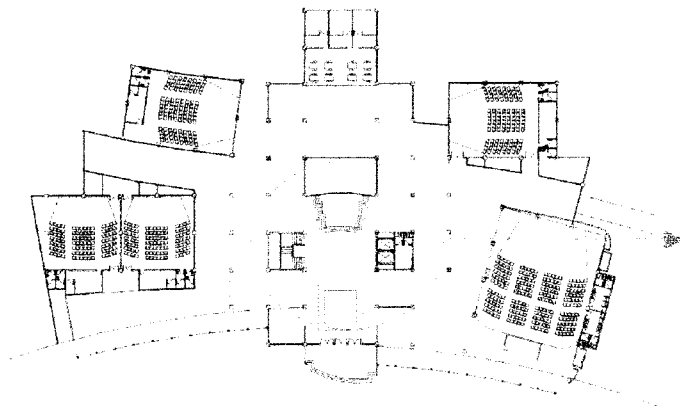


Denah lantai 1 pada tahap awal desain mempertimbangkan :

1. Pengelompokan dan penataan tata ruang publik dan semi publik pada satu area.
2. Penempatan studio teater pada sisi samping sebagai perumpamaan sayap pada pesawat tempur.

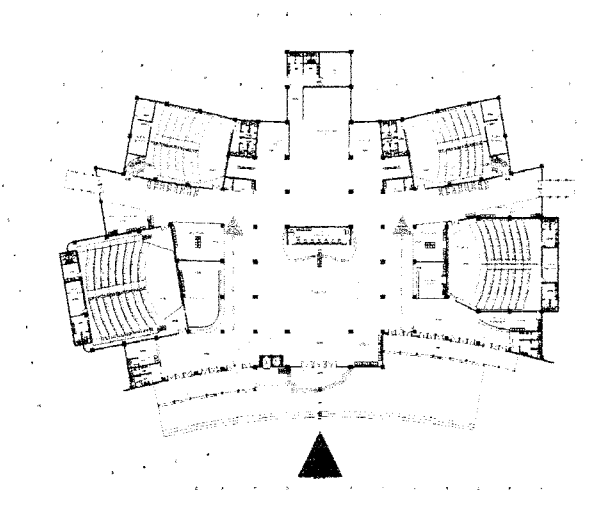
## PENYEMPURNAAN BENTUK DENAH

# PRA DESAIN



### RANCANGAN AWAL :

- Bentuk awal entrance belum memiliki peninggian lantai.
- Peletakan lift dan tangga pada hall.
- Jalur sirkulasi yang terbentuk kurang dinamis.
- Terdapat ruang yang kurang dinamis sirkulasinya

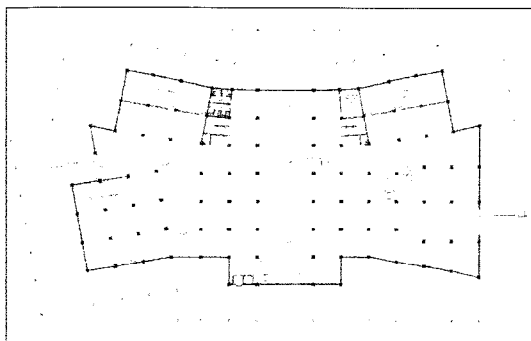
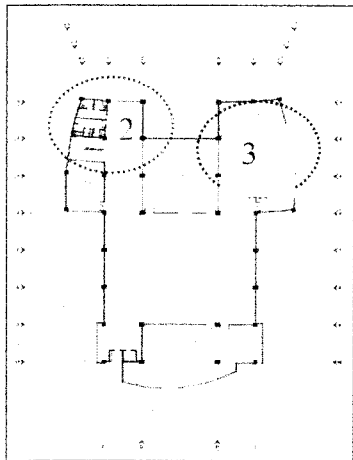
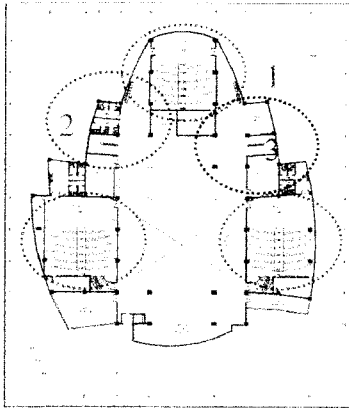


### RANCANGAN AKHIR :

- Bentuk entrance memiliki peninggian lantai menambah kesan menangkap.
- Peletakan lift dialihkan pada lobby.
- Jalur sirkulasi yang terbentuk cukup dinamis.
- yang menyebarkan untuk mendapatkan unsur rekreatif

# DENAH

## FINAL DESIGN



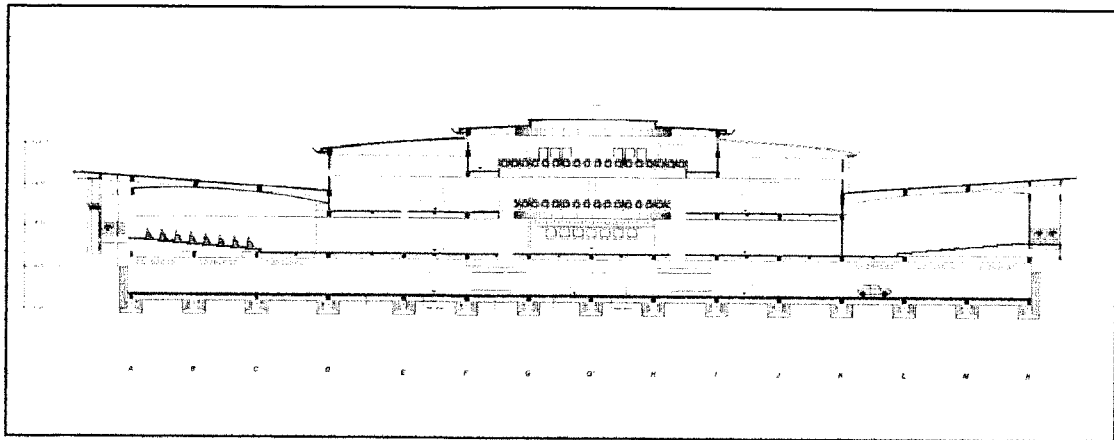
1. Lantai 2 masih merupakan lantai publik dan semi publik dimana terdapat 3 teater dan 2 jenis restoran.
2. Lantai 2 merupakan pengembangan dari lantai dasar, hanya terdapat pengurangan ruangan teater yang lebih kecil, penempatan teater pada samping bangunan sebagai perwujudan metamorfosa sayap pada pesawat tempur.
3. Bentukkan tangga dan salah satu toilet serta escalator tipikal terhadap lantai 1 dan lantai di atasnya.
4. Lantai 3 sebagai area privat pengelola digunakan sebagai ruang pimpinan dan pengelola gedung.
5. Lantai tiga terdapat dua ruang seba guna yang dapat digunakan menjadi ruang rapat, acara khusus.
6. Lift Panorama dan escalator sebagai kelengkapan khusus penunjang bangunan rekreatif

- Lantai semi basemen mengacu pada bentuk lantai 1 tetapi bagian belakang tidak digunakan. Dengan penempatan tangga dan toilet yang tipikal
- Lantai ini digunakan sebagai ruang parkir basemen, ruana utilitas dan audana.

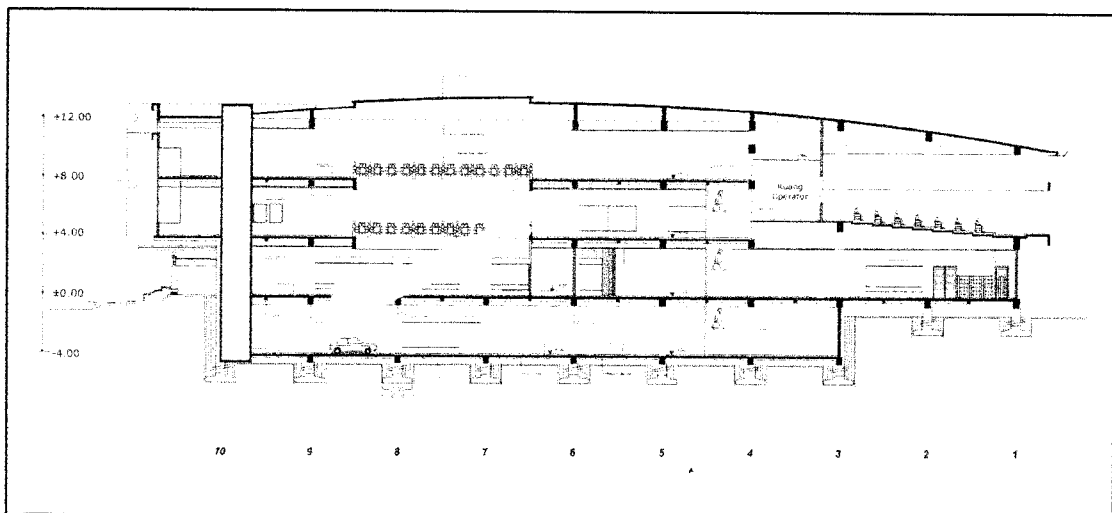
## DENAH



# FINAL DESIGN



**POTONGAN A-A'**

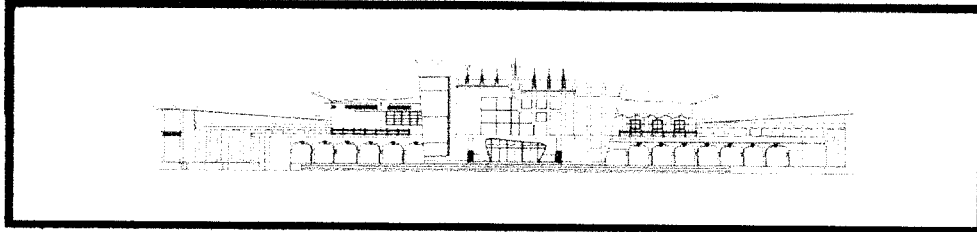


**POTONGAN B-B'**

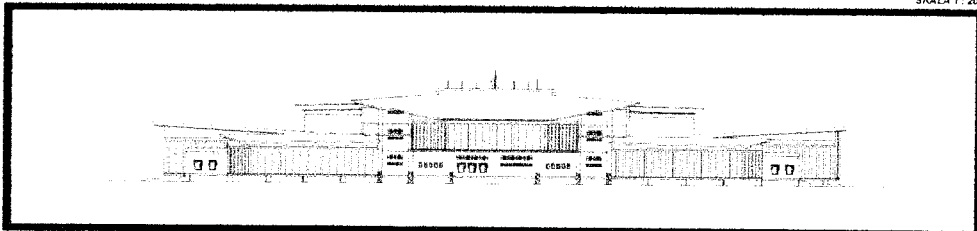
Perbedaan ketinggian selubung langit-langit studio teater dengan lantai lainnya, ketinggian lantai biasa adalah 4 m sedangkan teater memiliki tinggi 6 m, perbedaan lantai tersebut dijadikan variasi bentuk atap.

## POTONGAN

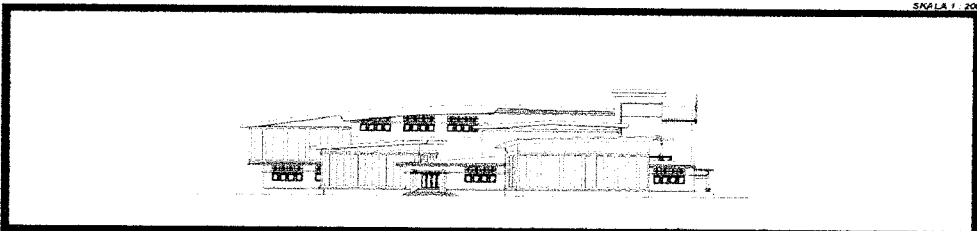
## FINAL DESIGN



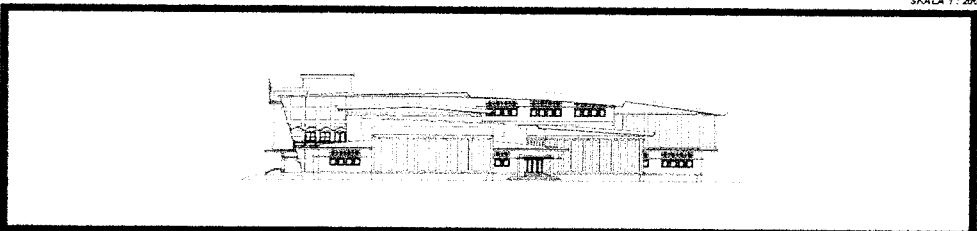
TAMPAK DEPAN  
SKALA 1 : 200



TAMPAK BELAKANG  
SKALA 1 : 200



TAMPAK SAMBING KANAN  
SKALA 1 : 200



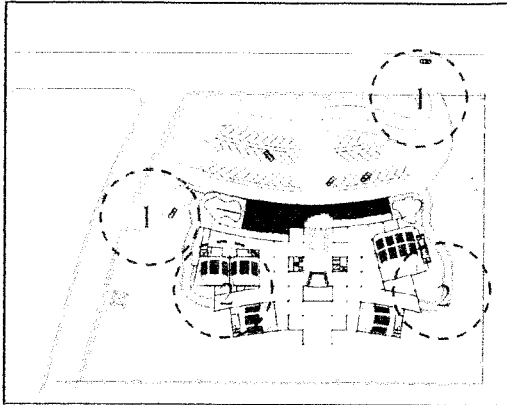
TAMPAK SAMBING KIRI  
SKALA 1 : 200

- Tampak muka menggunakan pola kotak dari bahan Alumunium agar menambah kesan modern
- Pada dinding luar Studio diberi variasi tali air lebar untuk menegaskan penegasan studio

## TAMPAK



## PRA DESIGN

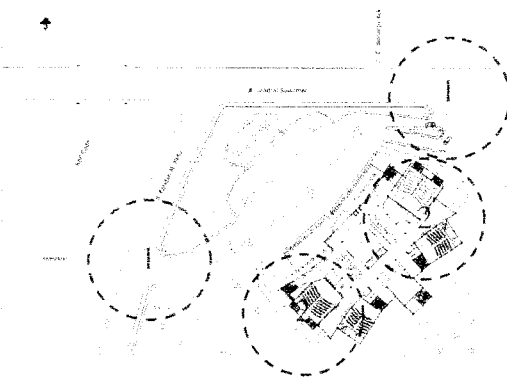


Pada perancangan awal peletakan bangunan berorientasi pada view mengarah kejalan Jendral Sudirman.

Pemilihan ini dirasa kurang baik atas potensi view yang lebih luas, dengan posisi site yang berada di pojok perlintasan jalan dan view kali code

Pengembangan site plan diawali dengan perubahan posisi kearah sisi kiri site dan orientasi view bangunan dirotasi sebesar  $45^\circ$  mengarah ke pojok site dengan pertimbangan:

- View kearah pojok site berarti menambah luas pandangan keluar bangunan yaitu kearah dua jalan utama serta view ke lingkungan kali Code.
- Jalan masuk kebangunan dapat lebih leluasa dengan dua jalur jalan masuk yaitu dari jalan jendral Sudirman dan jalan Faridan M. miridan.



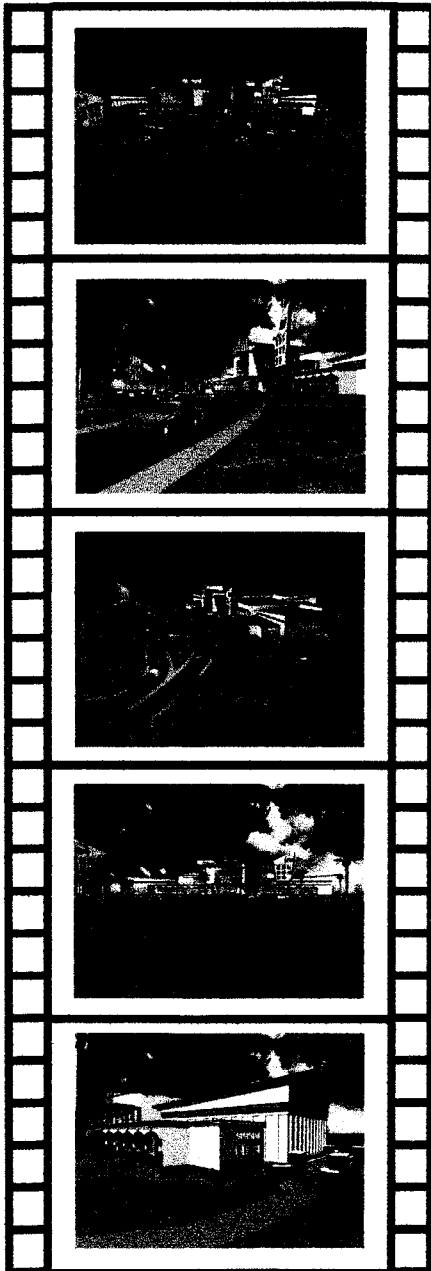
1. Jalur Parkir dibuat mengikuti bentuk bangunan agar memberi kesan dinamis, selebihnya digunakan area pedestrian dan area bebas.

2. Area jalan keluar dari bangunan menuju tempat parkir melewati jembatan pedestrian untuk menghindari jalur parkir basemen. Jalur tersebut juga diharapkan sebagai akses yang rekreatif.

## FINAL DESIGN



# EXTERIOR



## Eksterior :

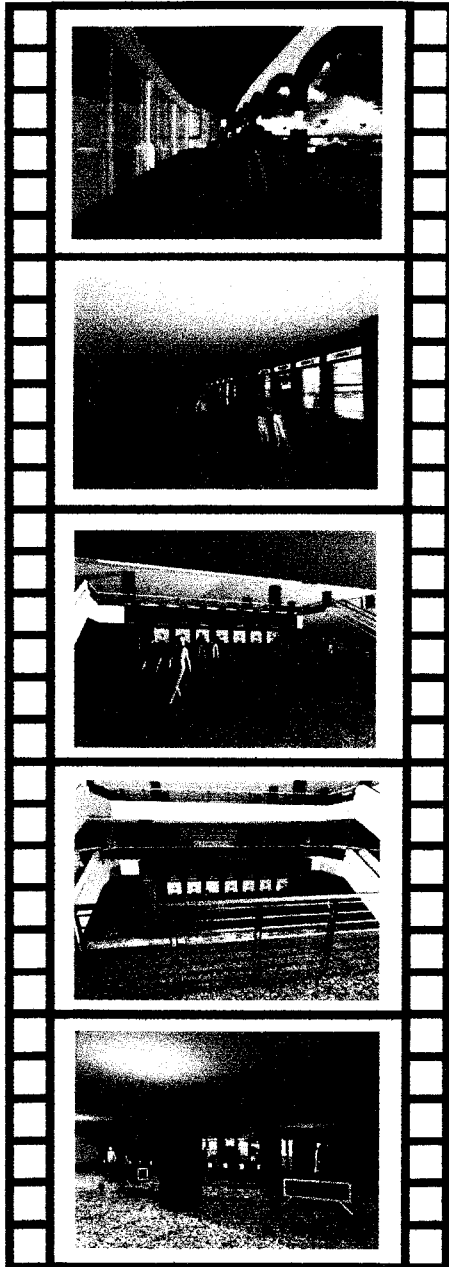
- Bangunan yang terdiri satu massa tetapi memiliki banyak perbedaan ketinggian atap memberi kesan menarik.
- Atap yang digunakan adalah atap dak beton dengan campuran bahan poli karbonat agar ringan dan mudah dibentuk.
- Bentuk atap adalah Dome landai sebagai perwujudan metamorfosa body pesawat yang aerodinamis.
- Peletakan bangunan menyerong kearah pojok sebagai penyesuaian terhadap bentuk serta posisi site.
- Pemandangan area lingkungan bioskop dipertegas dengan baligo pemasangan iklan film di dua tempat yaitu didepan bangunan dan di pinggir jalan Jendral sudirman.

# FINAL DESIGN





# INTERIOR

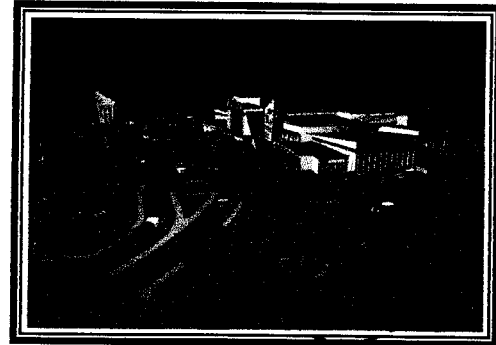
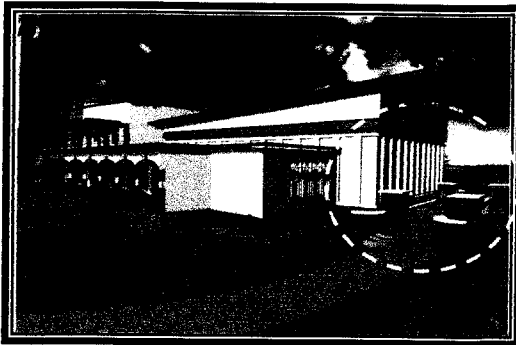


## Interior:

- Entrance terletak dilantai 1 dengan menaiki penaikan Trap panjang sebesar 95 cm dari kontur asli.
- Teras pada lantai 1 terbuka dan memiliki pemandangan luas yang berfungsi ruang tunggu dan ruang makan restoran.
- Lobby dan lift panoramic berada di sisi pintu utama dan kemudian diteruskan pada hall yang sekaligus sebagai ruang antri tiket dan akses ke lantai 2 menggunakan escalator.
- Ruang akses menuju teater pada dinding kosong digunakan ruang pajang film sehingga sirkulasi tidak terkesan mati.

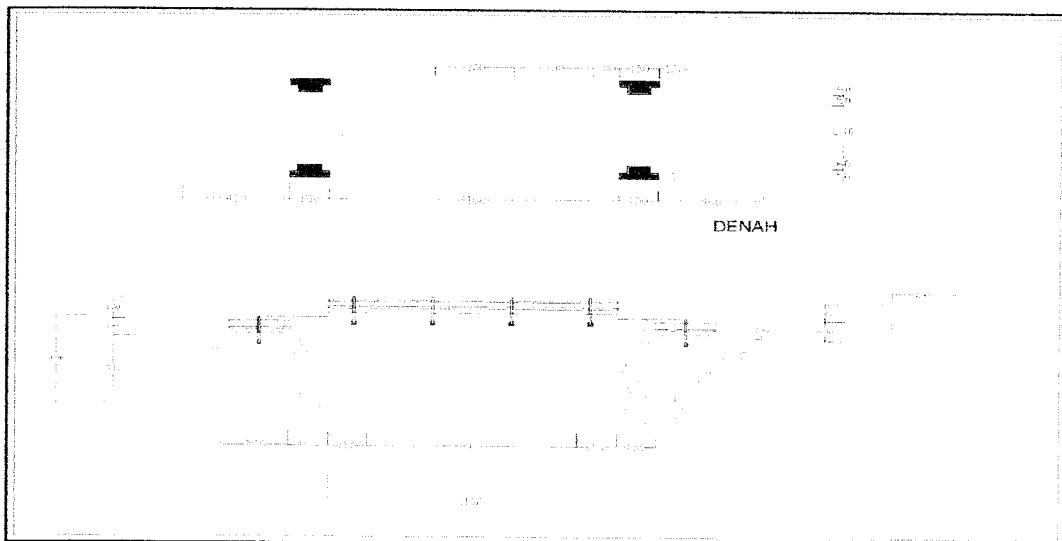
# FINAL DESIGN

## INTERIOR



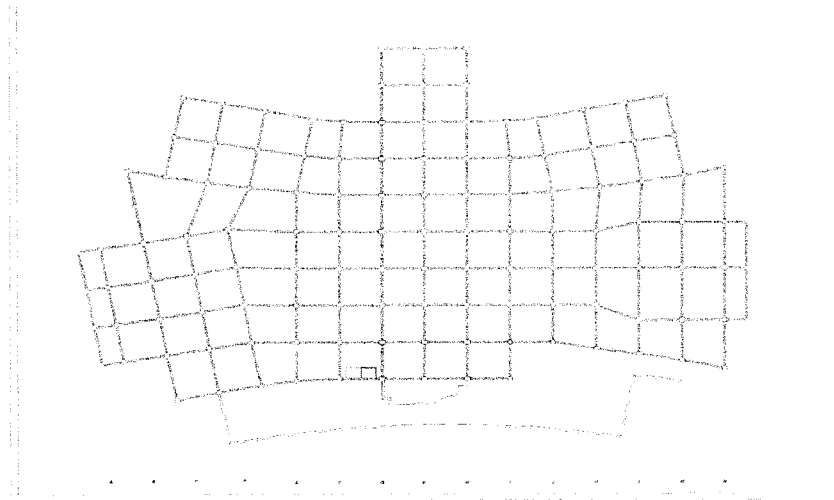
Elemen tambahan diluar bangunan antara lain :

1. Jembatan Pedestrian yang menghubungkan jalan keluar dan tempat parkir luar, untuk menghindari jalur masuk dan keluar parkir basemen.
2. Gazebo yang terletak pada area bebas sebagai tempat bersantai pengunjung yang sedang menunggu kendaraan parkir dari basemen atau dari parkir luar.

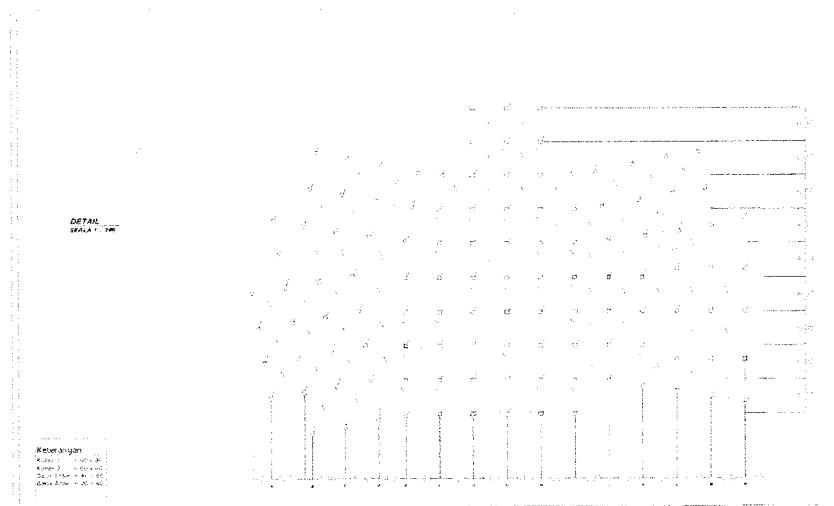


## FINAL DESIGN

## FINAL DESIGN

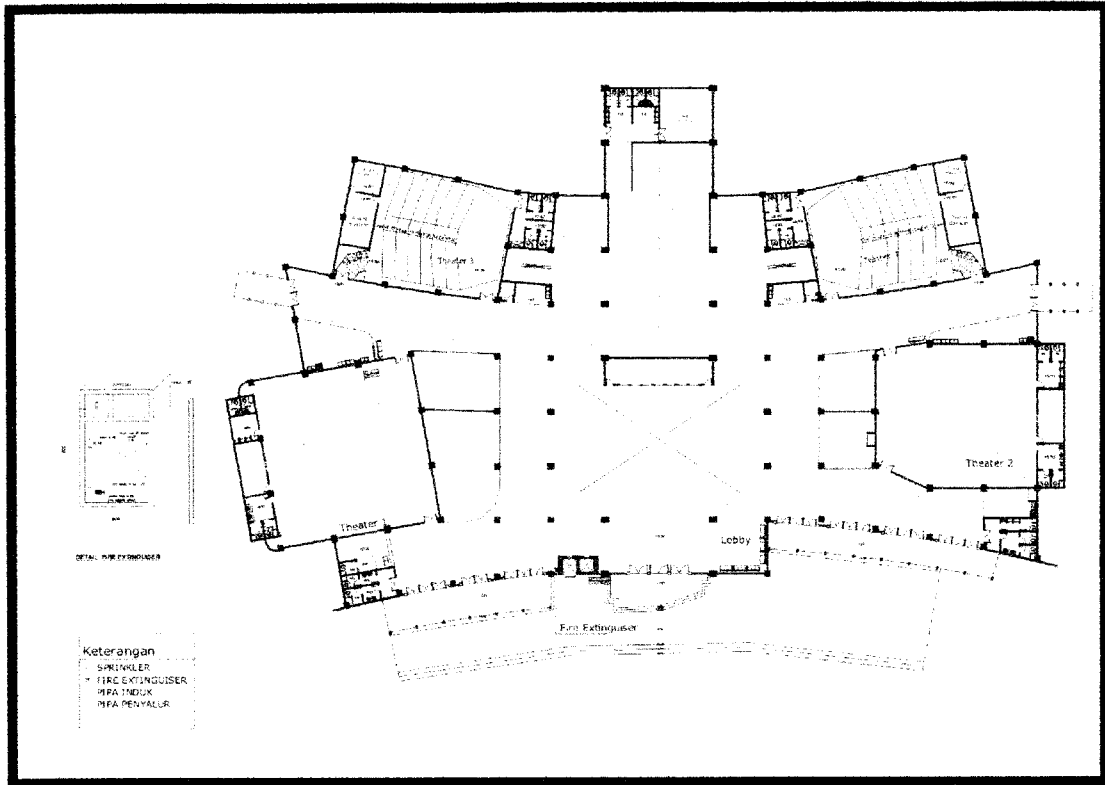


Pola struktur ditentukan oleh guna ruang yang luasannya masih menggunakan system grid sehingga mengefisienkan pada penggunaan struktur.



## STRUKTUR

## FINAL DESIGN



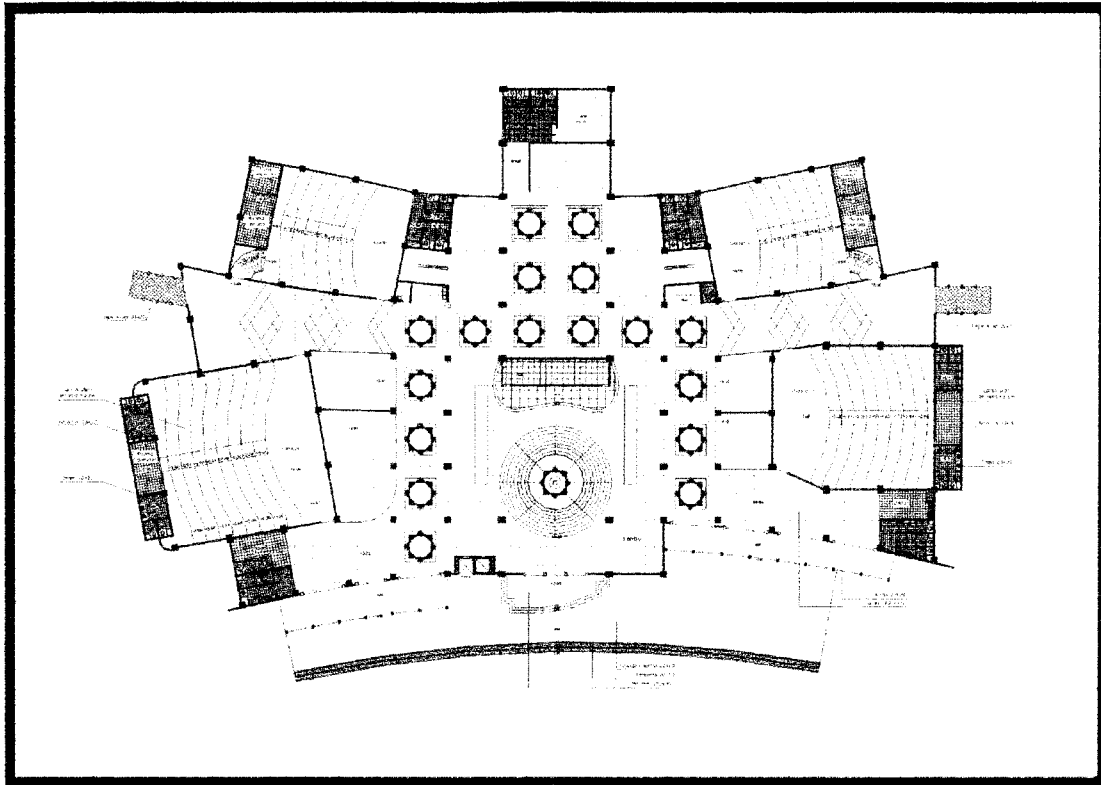
### Fire protection

- sprinkler mempunyai daya sebar  $9 \text{ m}^2$  dengan penempatan jarak antar sprinkler 3 m, dimana air didistribusikan dari bak penempungan.
- Hose rack ditempatkan di sisi tangga darurat dan sebelah lift, ditambah tabung pemadam.
- Fire hydrant ditempatkan diluar bangunan disebelah pos satpam dan setiap pojok site.

## FIRE PROTECTION



## FINAL DESIGN

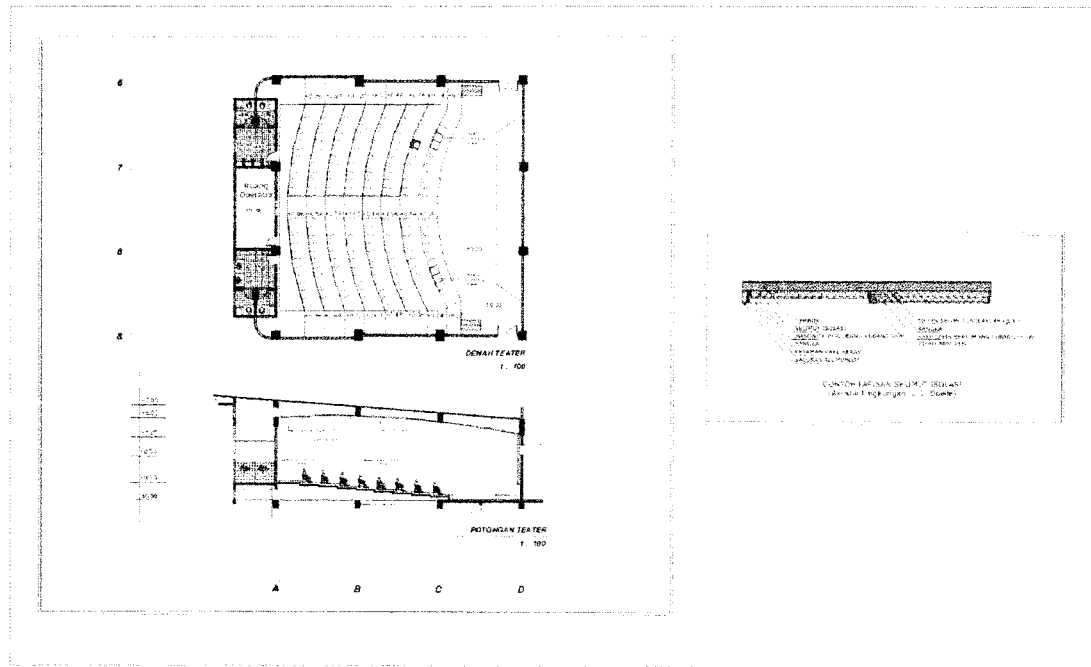


Pola lantai menggunakan grid utama sebesar 1 x 1m dengan bahan adalah batu granit. Pada ruang hall menggunakan pola melingkar sebagai dengan maksud menuntun arus sirkulasi yang lebih dinamis untuk memilih menuju keruang ruang lain, sedangkan pola kotak dimaksudkan menuntun pengunjung keruang teater dan keluar bangunan.

## POLA LANTAI



## FINAL DESIGN



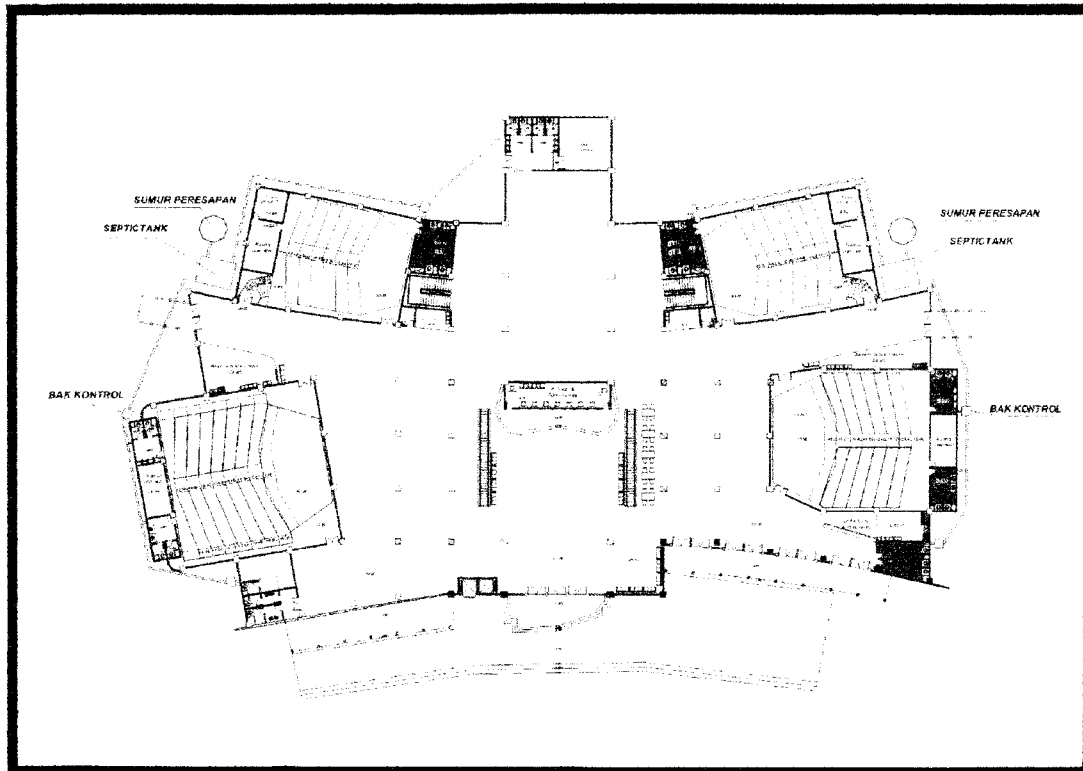
Pada ruang studio teater memiliki pola ketinggian langit-langit yang berbeda serta pada tembok untuk memperoleh akustik ruang yang baik maka tembok tersebut memiliki 3 lapisan setelah lapisan bata yaitu :

1. Lapisan papan gypsum/kayu sebagai landasan selimut terhadap tembok
2. Lapisan selimut yang berupa karpet sebagai penyerap/penetrasi bunyi
3. Lapisan Gypsum serat berlubang sebagai penangkap bunyi.

## DETIL



## FINAL DESIGN



- Jaringan air bersih melewati shaft pada toilet tipikal dari bak penampungan menuju toilet
- Jaringan Sanitasi air kotor dari lantai teratas melewati ruang shaft pada toilet yang tipikal menuju bak Sanitasi pada toilet yang tidak tipikal langsung ke saluran bak Sanitasi.

## DRAENASE

## DAFTAR PUSTAKA

- Ernest Neufert, 1999, Data Arsitek, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Leslie L. Doelle, 1993, Akustik Lingkungan, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Y. B. Mangun Wijaya, 1989, Wastu Citra, Penerbit Erlangga, Jakarta
- Jozep De Chiara & Dana John Callendar, 1989, Time Saver Standart Building Types, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Peter Salim, Drs, 1990, The Dictionary English-Indonesia, Penerbit Hasta, Jakarta.
- Kartika Sari, 2001, "Jogja Cinema Center", Tugas Akhir Jurusan Arsitektur UII, Yogyakarta.
- Soehardi Sigit, 1998, Pengantar Manajemen, BPFE, Yogyakarta.