



**Movies** juga dapat diartikan sebagai " Film is an art that hears and sees the circumstances surrounding or underlying the personal event " <sup>4</sup>

Theater film merupakan arena rekreasi pasif, ialah suatu rekreasi dimana seseorang tidak menjadi pelaku melainkan penonton. Theater film juga merupakan rekreasi komersial, yaitu rekreasi yang disahkan oleh suatu perusahaan dalam bidang rekreasi dimana ada pemungutan biaya.

## 1.2 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Dengan penduduk yang cukup besar, kota Jogjakarta juga menuntut kebutuhan akan fasilitas hiburan kian meningkat, apalagi Jogjakarta sebagai kota pelajar, kota budaya dan kota wisata. Terutama hiburan berupa tontonan yang baik dan bermutu sangatlah minim ditambah lagi dengan sedikitnya jumlah bioskop di kota Jogjakarta untuk menampung besar aktivitas jual beli jasa hiburan film.

Sebagaimana yang membuatnya, film memiliki hak untuk hidup apapun bentuknya, dan publik yang akan menilainya di masyarakat. Karena film merupakan produk budaya, seni, teknologi dan pendidikan yang menggambarkan secara hidup keadaan atau masyarakat serta suatu kondisi keberadaan seni dan gambaran hidup dalam frame dengan pengungkapannya.

Sebagai suatu karya seni, film lahir dari suatu proses kreatif orang-orang yang terlibat dalam proses penciptaan film. Film terbukti mempunyai kemampuan kreatif. Film mempunyai kesanggupan untuk menciptakan suatu realitas rekaan sebagai bandingan terhadap realitas. Realitas imajiner itu dapat menawarkan rasa keindahan, renungan, ataupun sekedar hiburan ( Sumarmo, 1996)

---

<sup>3</sup> Lawson H John, *Film Creative Process*, Hill & Way New York 64, hal 355.

<sup>4</sup> Estler George, *The Little Oxford Dictionary*, Hongkong oxford University Press, Hongkong hal 201

### 1.2.1 Keberadaan Imax theater

Pada gedung bioskop umum masih menggunakan sistem pemutaran film dengan proyektor biasa, hal ini memiliki kelemahan , bahwa penonton hanya berfungsi sebagai penikmat, jadi seolah –olah yang terjadi adalah hubungan satu arah saja dan tidak merasa ikut menyatu di dalam film.

Masalah seperti diatas dapat diatasi dengan teknologi dari Imax corporation (“ IMAX”), sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dibidang hiburan (film) yang memilki sistem teknologi terdepan didunia, dengan menitik beratkan pada perfilman dan digital image teknologi termasuk 3D, post production dan proyeksi digital. Dengan teknologi dari IMAX , yaitu system perfilman yang menerapkan teknologi tinggi, berusaha membuat sesuatu yang disajikan akan mampu menarik minat penonton dan memberi impresi yang tak terlupakan. Selain itu dengan film Imax akan dapat merangsang keinginan untuk berulang kali menonton film.

Untuk pembuatan film Imax pertama kali dipercayakan pada Mc. Gillyfray Freeman Film, Los Angeles. Produser film Imax yang berjudul “To Fly” ini sejak tahun 1976 telah berhasil mempesonakan jutaan penonton di America serikat. Bahkan film ini masih tetap dipertunjukkan di theater Imax.

Imax dianggap sebagai perwujudan bentuk teater dimasa mendatang. Betapa tidak , dengan teknologi yang begitu maju telah berhasil menciptakan teater dengan tata film berkecepatan tinggi, tata gambar yang sangat jelas, dan tata suara yang amat peka. Selain itu dengan besar ukuran layar yang tak tertandingi. Hingga kini Imax telah menggunggulkan diri sebagai teater paling sempurna di dunia. Jumlah penontonnya bahkan telah memecahkan rekor dalam besarnya jumlah penonton.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Buku Peresmian Proyek teater Imax keong Mas, 1984

### 1.2.2 Kebutuhan Theater dengan sistem pencegahan dan penanggulangan kebakaran

Ada beberapa bioskop yang memiliki jaringan cukup besar di Jogjakarta seperti Bioskop Empire 21 yang memiliki 7 buah teater dan Bioskop Regent yang memiliki 4 buah teater, namun kedua gedung bioskop itu telah mengalami musibah kebakaran pada tahun 1999, kebakaran yang terjadi pada kedua gedung itu merupakan bencana yang menimbulkan ancaman kerugian bagi jiwa manusia, harta benda, lingkungan, serta menyebabkan terganggunya proses produksi / distribusi barang dan jasa, dan bahkan merupakan gangguan pada kesejahteraan social. Kerugian yang ditimbulkan dari bencana kebakaran itu mengakibatkan kurangnya kemampuan masyarakat akan usaha penyediaan sumber daya yang sangat diperlukan bagi kelanjutan dan kelanjutan pembangunan.

Terjadinya kebakaran kedua gedung bioskop itu antara lain disebabkan karena belum diperhatikan sepenuhnya segi-segi upaya teknis teknologis yang menyangkut pencegahan dan penanggulangan kebakaran, serta persyaratan-persyaratan mengenai lingkungan dan bangunan, bahan bangunan, struktur bangunan, utilitas dan usaha penyelamatan terhadap bahaya kebakaran yang harus diperhatikan pada perencanaan, pelaksanaan pembangunan dan pemanfaatan gedung bioskop tersebut.

Dengan kejadian itu sehingga makin sedikit gedung bioskop yang dapat menampung masyarakat Jogjakarta. Dengan kejadian itu maka penggalan jalan Solo yang merupakan kawasan perdagangan dan hiburan menjadi sepi pengunjung. Ini disebabkan fasilitas yang ada pada kawasan tersebut kurang begitu variatif, dan mereka akhirnya lari kembali ke pusat kota ( Malioboro ). Saat ini hanya Bioskop Mataram yang masih mengikuti perkembangan perfilman di Indonesia, namun hanya dengan 1 teater tidak mampu menampung penonton yang ada, ditambah lagi minimnya fasilitas pendukung di dalamnya. Hal ini akan mengakibatkan dampak negatif, untuk mengantisipasi hal tersebut perlu adanya pembangunan pada sentral kawasan baru yang dapat memfasilitasi kebutuhan rekreasi di kota Jogjakarta.

### 1.2.3 Citra visual bangunan dengan adaptasi teknologi tinggi

Bangunan biar benda mati namun tidak berarti tak “berjiwa”. Bangunan yang kita bangun adalah rumah manusia, oleh karena itu merupakan sesuatu yang sebenarnya selalu dinapasi oleh kehidupan manusia, oleh watak dan kecenderungan-kecenderungan, oleh napsu dan cita-citanya. Bangunan adalah citra sang manusia pembangunnya, tak beda dengan pakaian , bangunan membahasakan apa yang ada didalamnya. Maka dalam membangun , ada dua hal yang perlu diperhatikan, yaitu : Lingkungan masalah guna dan lingkungan masalah citra.<sup>6</sup>

Contoh yang bisa diberikan adalah pada Pusat Pompidou di Paris yang diperuntukkan bagi penyelenggaraan pameran ekspresi budaya yang paling mutakhir. Wujudnya yang radikal itu justru menjadi daya tarik wisatawan yang selalu serba ingin tahu tentang hal-hal yang paling mutakhir.<sup>7</sup>

Begitu juga dengan konsep citra visual “hi-tech” dari Theater Imax ini. Dimana citra visual penampilan bangunan menggambarkan sosok diri dari fungsi bangunan yang menggunakan teknologi untuk mendukung fungsi theater sebagai media untuk mononton film. Mulai dari sistem digital pada proses pemutaran film hingga pada sistem pengamanan yang dipakai (fire protection) dan pada penggunaan interior dari theater , dalam hal ini penggunaan kursi hidrolis simulator dan sound sistem digital.

Citra sebetulnya hanya menunjuk suatu gambaran “image”, suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang. Maka citra “hi- tech: dari bangunan theater ini tentulah juga melambangkan kecanggihan teknologi yang ada di dalamnya. Sedangkan ‘guna’ yang menunjuk pada pemanfaatan atau pelayanan yang kita dapat dari bangunan itu. Bangunan memang bisa dianggap sebagai mesin, alat penggandaan produksi. Tetapi lebih dari itu, bangunan adalah ‘citra’, cahaya pantulan jiwa dan cita-cita kita. Ia adalah lambang yang membahasakan segala yang manusiawi, indah dan agung dari yang membangunnya.

<sup>6</sup> Y. B Mangunwijaya, *Wastu Citra*, hal 25

<sup>7</sup> Y. B Mangunwijaya, *Wastu Citra*, hal 183

### 1.3 PERMASALAHAN

#### 1.3.1 Permasalahan Umum

Dunia perfilman membutuhkan ruang singgah sebagai bagian mata rantai produksi film dan ruang untuk mengapresiasikannya. Serta kebutuhan akan fasilitas hiburan di kota Jogjakarta.

#### 1.3.2 Permasalahan Khusus

- a) Bagaimana merancang theater film dengan tata fisik yang menjamin keamanan penonton dari bahaya kebakaran.
- b) Bagaimana menciptakan citra arsitektur 'hi-tech' pada performansi bangunan yang bersifat informatif .

### 1.4 TUJUAN DAN SASARAN

#### a. Tujuan

Tujuannya adalah mendapatkan konsep dasar perencanaan dan perancangan imax theater, melalui pendekatan pewadahan perilaku keruangan dan aktifitas, sebagai tempat apresiasi film berupa : penayangan film, dan hiburan, dalam penyajian tata ruang yang mampu mewedahi segala kegiatan apresiasi film.

#### b. Sasaran

Sasaran yang akan dicapai adalah mengidentifikasi perilaku pengunjung, pola dan karakteristik kegiatan, dan persyaratan bangunan untuk dapat menyusun langkah-langkah dalam menentukan jenis, dan besaran theater, sehingga dapat memenuhi tuntutan fungsi ruang pemutaran film, maupun fasilitas-fasilitasnya.



d. Observasi Lapangan

Meliputi survey lapangan (tinjauan fisik ) pada gedung-gedung bioskop , antara lain : Keong Mas Imax Theater , Omni Imax Theater, Cathay Cineleisure, Cinemania, Planet Hollywood, dan Studio 21 Blok M.

**1.6.2 Tahap Analisa dan Sintesa**

Merupakan tahap penguraian data serta informasi untuk disusun sebagai data yang relevan yang dipergunakan sebagai pertimbangan pemecahan masalah dan mencari titik temu melalui pendekatan :

1. Pemilihan site meliputi tinjauan lokasi, orientasi façade.
2. Tipologi bangunan, yang meliputi klasifikasi dan Jenis bioskop
3. Aktivitas kegiatan dan pengelompokkan kegiatan.
4. Karakter persyaratan tata fisik yang menjamin keamanan penonton terutama dari bahaya kebakaran.

Diantaranya analisa mengenai :

- Bulding code
  - Design yang optimal
  - Pemilihan material
  - Penerapan sistem Smoke Management
  - Pemakaian Air untuk pemadaman
  - Lighting Protection
  - Sistem Fire Alarm otomatis
  - Penggunaan komputerisasi control panel
5. Karakter fisik bangunan (citra visual) dari penampilan bangunan hi-tech yang bersifat informatif.  
Antara lain meliputi analisis mengenai prinsip desain yang berupa *Intelligent Building System*.



### 1.6.3 Tahap kesimpulan / perumusan konsep

Tahap ini merupakan penyimpulan dari proses analisis dan sintesa untuk mendapatkan konsep perancangan secara menyeluruh pada gedung theater film yang merupakan sarana rekreatif .

## 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

### BAB 1. PENDAHULUAN

Mengemukakan : Alasan pemilihan judul, Batasan Pengertian, Latar belakang masalah, Permasalahan, Kajian Pustaka , Tujuan dan Sasaran, Lingkup Pembahasan, Metode Pembahasan, Sistematika Penulisan dan Kerangka Pola Pikir.

### BAB II. TINJAUAN TENTANG PERFILMAN DAN THEATER IMAX

Kajian umum tentang perfilman, meliputi jenis dan perkembangan film, kajian umum tentang Sinema Theater IMAX serta karakter elemennya, didukung dengan sistem fire protection, dan citra bangunan.

### BAB III. ANALISA SISTEM FIRE PROTECTION DAN CITRA VISUAL BANGUNAN DENGAN TEKNOLOGI TINGGI

Menganalisa mengenai persyaratan tata fisik pencegahan kebakaran, pemilihan material tahan api, serta system penanggulangan kebakaran. Dengan menganalisa mengenai citra visual bangunan hi-tech melalui pemilihan bahan dan strukturnya.

### BAB IV. KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang konsep dasar perencanaan dan perancangan bangunan teater film dengan perancangan fisik bangunan berupa ; konsep dasar bentuk, tata ruang luar, tata ruang dalam, system utilitas dan struktur serta penampilan bangunan yang disesuaikan dengan sistem keamanan terhadap bahaya kebakaran.



## 1.9 KERANGKA POLA PIKIR

