

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 . PENGERTIAN UMUM

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

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

Sinema digital adalah sebuah program pembaharuan dalam memproyeksikan film ke layar lebar dengan menggunakan digital cinema projektor³

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

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

Cineplex atau Film Center/ Cinema Center adalah jenis bioskop yang memiliki beberapa auditorium tempat pemutaran film secara bersamaan yang berada dalam satu wilayah atau tempat dengan fungsi yang sama serta tempat yang mampu menampung atau mewadahi kegiatan yang berhubungan dengan dunai seni pertunjukan khususnya film.

¹ UU Perfilman, pasal 28, ayat 1

² Griya Asri no.223/027.2002

³ Ipik Tanaya, Bali Post, 31 Maret 2001

⁴ Sutradara Film, Rudy Sudjarwo, Bali Post, 21 Januari 2001

⁵ Ipik Tanaya, Bali Post, 6 Mei 2001

2.2. POTENSI CINEPLEX/ CINEMA DI YOGYAKARTA

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

2.3. FUNGSI DAN PERANAN CINEPLEX DIGITAL

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

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

2.4. BANGUNAN BIOASKOP/ CINEMA

2.4.1. Beberapa Contoh Bangunan Bioskop/ Cinema

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

a) Pusat Perfilman Umar Ismail

Kapasitas : ±1000 orang

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

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

Luas bangunan : 11.550 M²

Luas lahan : 1,8 Ha

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

b) Media Center, Hamburg, Germany

Kompleks Gedung bioskop

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

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

c) Arts Library, Seoul Arts Center

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2.4.2. Persyaratan Pada Gedung Bioskop/ Cinema

A. Persyaratan akustik ruang

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

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

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

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

B. System Pencahayaan

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

C. System pengaturan suara

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

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

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

⁶ Doelle, Leslie. L / Akustik Lingkungan/ Erlangga/ Jakarta

⁷ Data Arsitek

⁸ Ernst Neufert/ Data arsitek/ Erlangga/ Jakarta

D. Pengendalian bising

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

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

E. Garis pandang

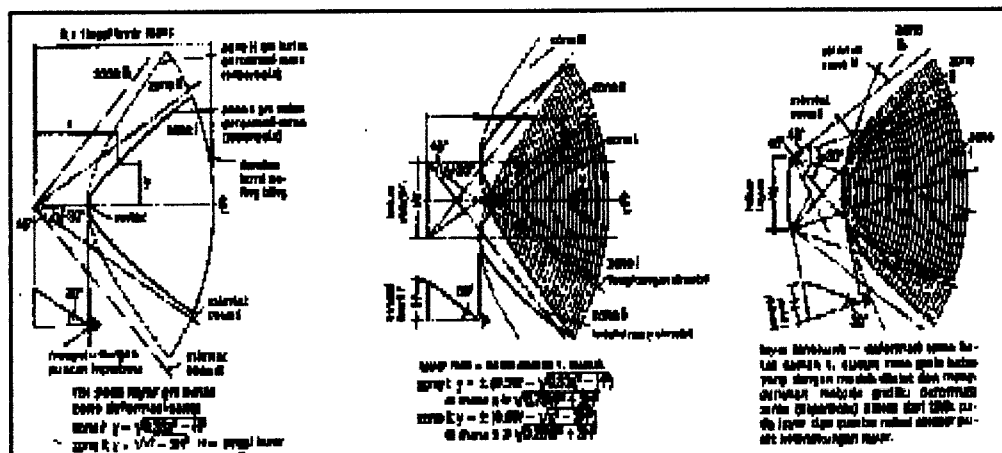
Untuk merencanakan daerah pandang (visual field) yaitu diukur dalam posisi diam dimana diperlihatkan ketika kepala dan mata pada posisi tegak dan diam sama sekali. Dan menurut De Chiara (edisi ketiga) jarak antar layar dan tempat duduk pertama harus ditentukan perbandingan tinggi terhadap lebar ukuran layar proyeksi.⁹

Criteria-kriteria perancangan ruang pertunjukan¹⁰:

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

⁹ Menurut Izenour (1977)

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



Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999

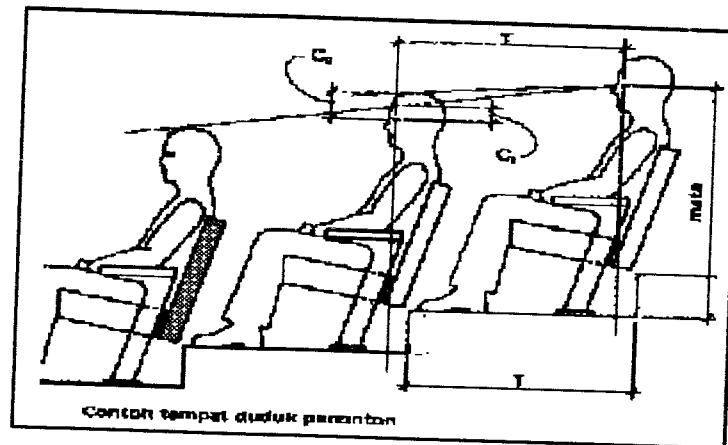
F. Tempat duduk penonton

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

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

¹¹ Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999, Edisi kedua, Penerbit Erlangga, Jakarta

¹² Akustik Lingkungan, Leslie Doelle, Erlangga, Jakarta, 1993, hal 124).



Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999

G. Layar

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

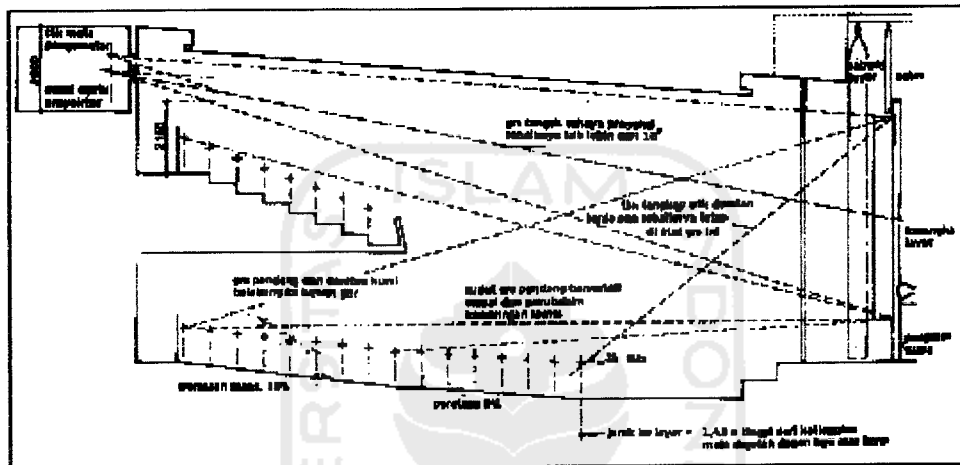
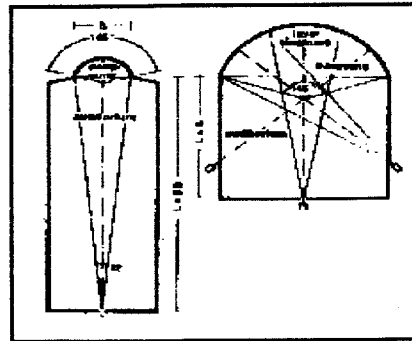
Bahan dari permukaan layar pertunjukan adalah dari plastik vynil dengan permukaan yang bersifat menyebar atau dengan lapisan permukaan untuk menambah pantulan cahaya. Materi layer dipilih sesuai bentuk susunan tempat duduk dan kekuatan sumber cahaya dari proyektor. Ukuran layar harus sebesar mungkin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

¹³ Katz, The Film Encyclopedia, Thomas Y Crowell Publiser, New York, 1979

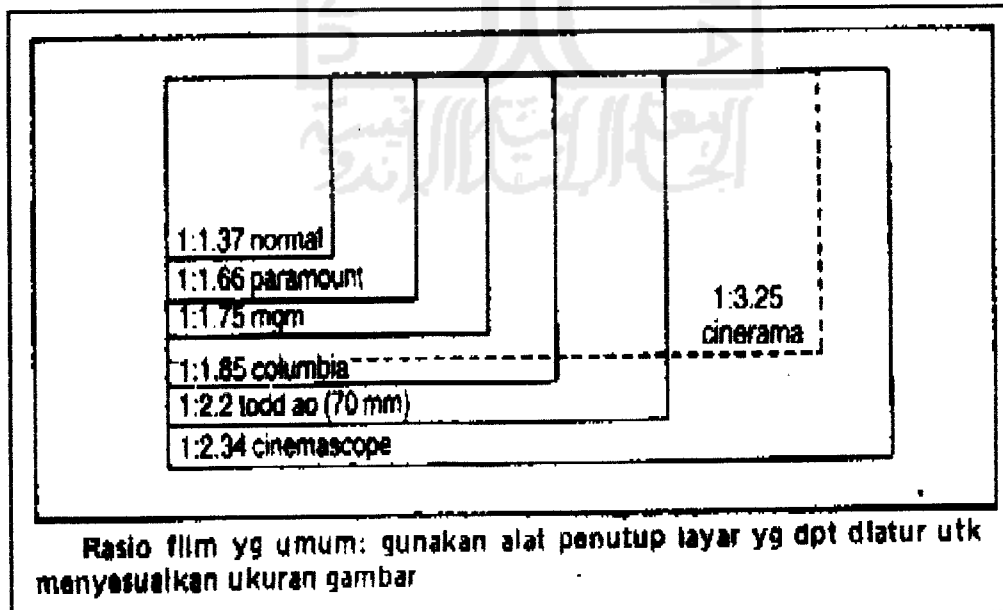
¹⁴ Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999, Edisi kedua, Penerbit Erlangga, Jakarta

'JOGJA' Cinema Center

Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan



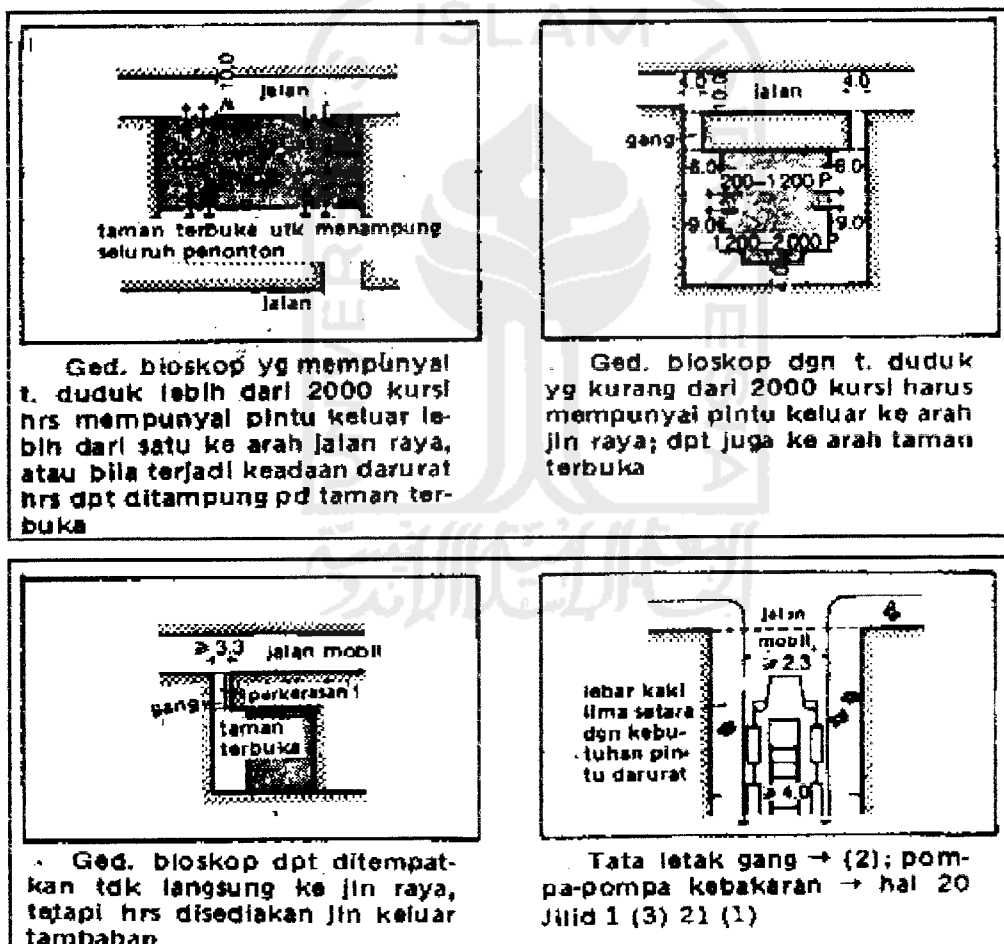
Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999



Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999

H. Pintu, Koridor dan tangga

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



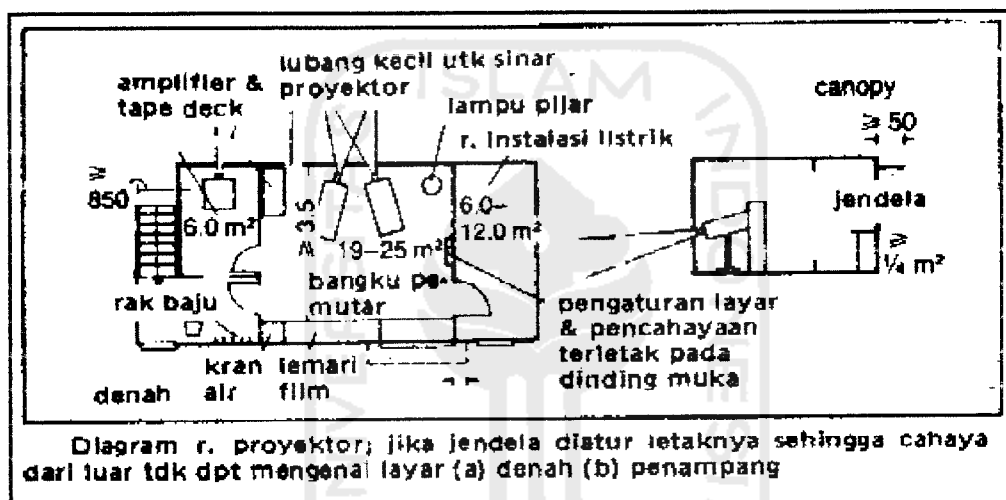
Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999

¹⁵ Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999. Edisi kedua. Penerbit Erlangga, Jakarta

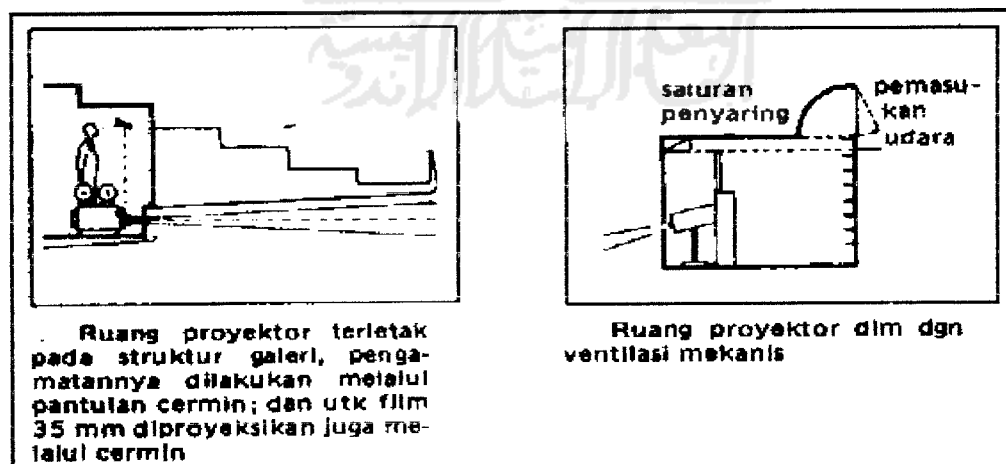
I. Ruang proyektor

Ruang proyektor biasanya dipisahkan menjadi kamar untuk menggulung dan memproyeksikan film yang dilengkapi ruang pengaturan cahaya, ruang baterai, ruang tempat distribusi, ruang listrik, ruang lampu sorot, bengkel, ruang pegawai dan gudang, masing-masing cukup mempunyai luas antara 6-10 m².

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



Sumber : Data Asitek, Ernst Neufert, 1999



Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999

¹⁶ Data Arsitek. Ernst Neufert, 1999. Edisi kedua. Penerbit Erlangga. Jakarta

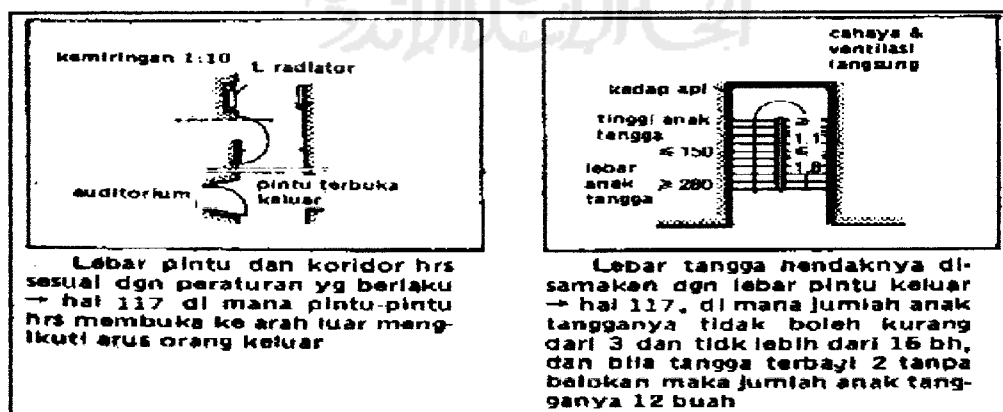
2.4.3. Auditorium / Theater pada Bioaskop/ Cinema

A. Auditorium/ Theater

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

B. Jalan Masuk ke Auditorium

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



¹⁷ Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999, Edisi kedua, Penerbit Erlangga, Jakarta

¹⁸ Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999, Edisi kedua, Penerbit Erlangga, Jakarta

Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999

C. Tempat parkir kendaraan bermotor

Kebutuhan luas ruang parkir untuk kendaraan sedang-besar (5.000 x 1.800). Untuk taman parkir yang luasnya lebih dari 800m² sediakan 20% jumlah jalur untuk kendaraan besar (6000 x 2100), terutama bila taman parkir tersebut ada juru parkirnya. Penyediaan parkir sepeda motor dan kendaraan untuk penyandang cacat tergantung pada kebutuhan setempat.

Pengumpulan biaya parkir biasanya dibagi dua kelompok, yaitu :

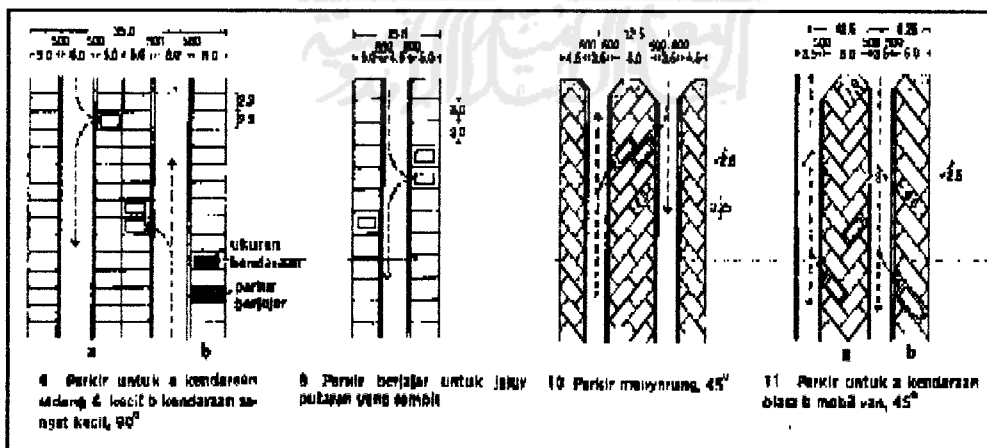
Kelompok A, tempat pengemudi membayar : biaya yang tetap atau variable dibayarkan pada saat keluar

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

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

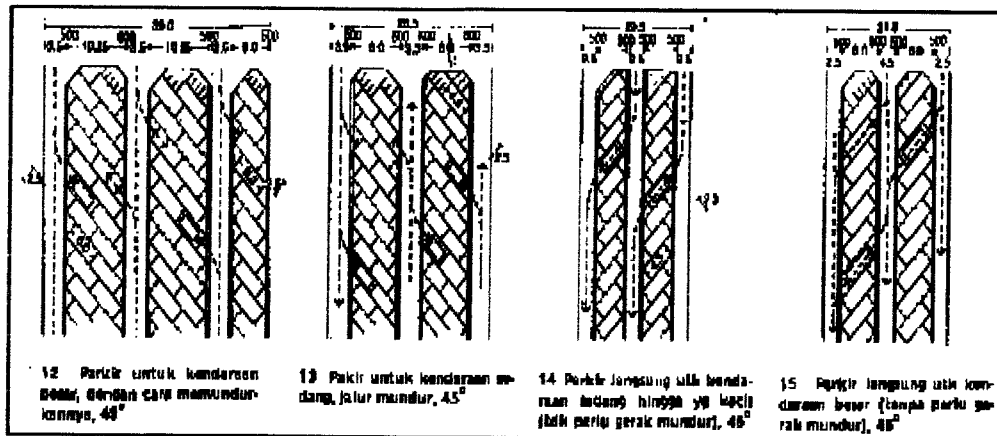
Parkir tegak lurus (90°) kira-kira 20 m²

Parkir menyerong (45°) kira-kira 23 m², biasanya lebih disukai karena mudah memarkirnya.¹⁹



Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999

¹⁹ Data arsitek Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999, Edisi kedua, Penerbit Erlangga, Jakarta



Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, 1999

2.5 HIGH TECH DALAM ARSITEKTUR

2.5.1 Pengertian Arsitektur High tech

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

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

²⁰ The dictionary English-Indonesia, edisi 5, Drs. Petre Salim

²¹ DK. Ching, Bentuk Ruang dan Susunannya

²² Francis DK Ching, Th 1979

²³ Colin Davies, Hightech Architecture, Rizolli, New York, 1988

arsitektur High Tech telah dijelaskan sebagai “second machine aesthetic”.²⁴

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

2.5.2 Karakter arsitektur high tech

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

2.5.3 Citra Bangunan Beraspek High Tech/ teknologi Tinggi

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

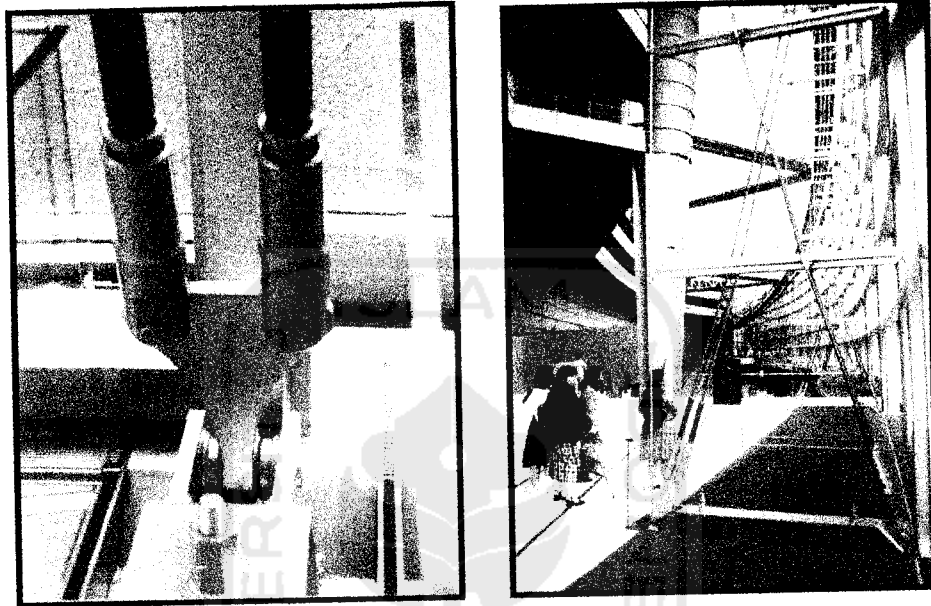
²⁴ Lucy Pee. An Introduction to 20-th Century Architecture. Chaptwell Book. London. 1989

²⁵ Harry Miarsono. Perkembangan Arsitektur High Tech. majalah Kontruksi, Mai 1992

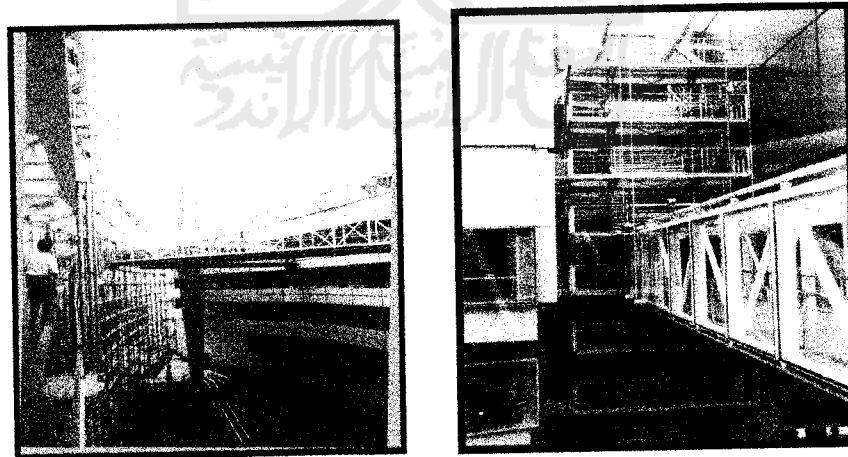
'JOGJA' Cinema Center

Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan

hall. Bahan/ material yang digunakan pada keseluruhan bangunan ini merupakan gabungan dan kombinasi dari bahan-bahan logam, kaca, baja serta beton yang sangat ditonjolkan sebagai material utama sebagai tampak maupun struktur pendukung bangunan.



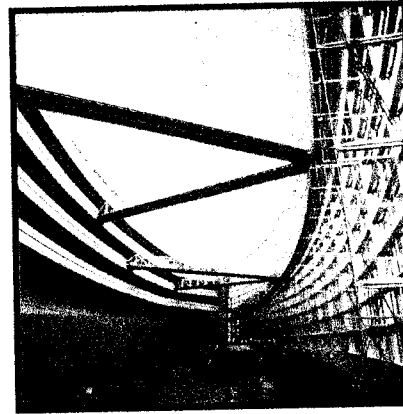
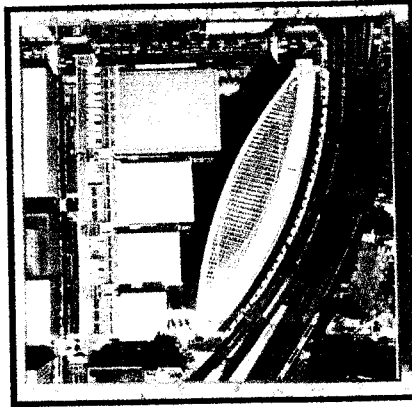
*Photo, interior, structural connection close-up
and Photo, interior, vertical structure of glass wall*
Sumber : www.greatbuildings.com



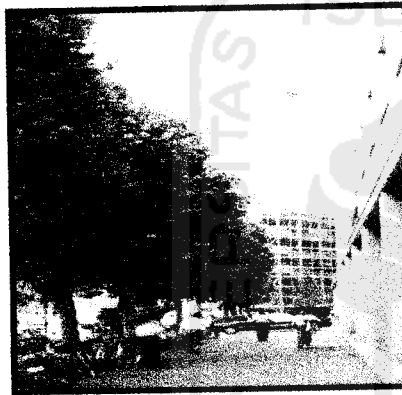
Photo, interior, main hall structure
Sumber : www.greatbuildings.com

'JOGJA' Cinema Center

Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan



Photo, aerial roof plan and Photo, interior, great hall
Sumber : www.greatbuildings.com



Photo, exterior, landmark in the urban context and Photo, exterior, overview from street
Sumber : www.greatbuildings.com

b) Cinema 12

Duluth, Georgia, 1994 – 1996

Arsitek : Richard Rauh

Contruktion system : Baja Glavanis

Style : High tech contemporer

Contex : Cinema Multiplex

Analisis :

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

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

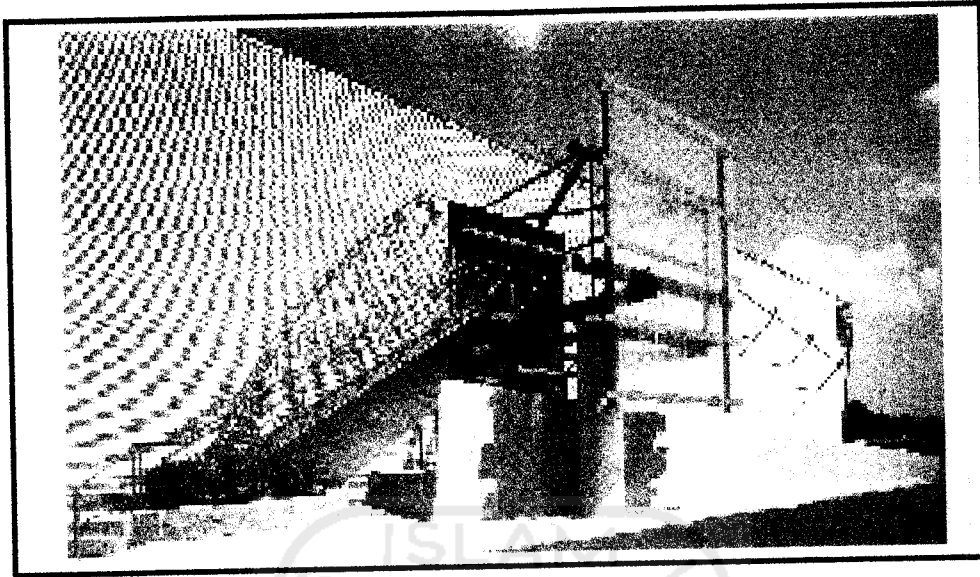
*'JOGJA' Cinema Center**Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*



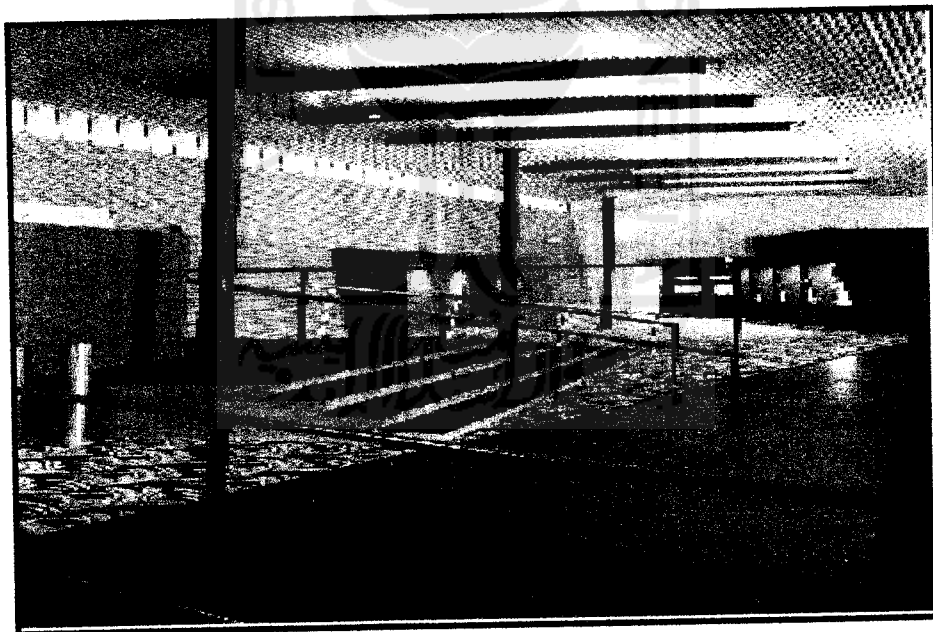
*Gambar : Tampak depan Cinema 12 pada malam hari
Sumber : Contemporary American Architects*



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

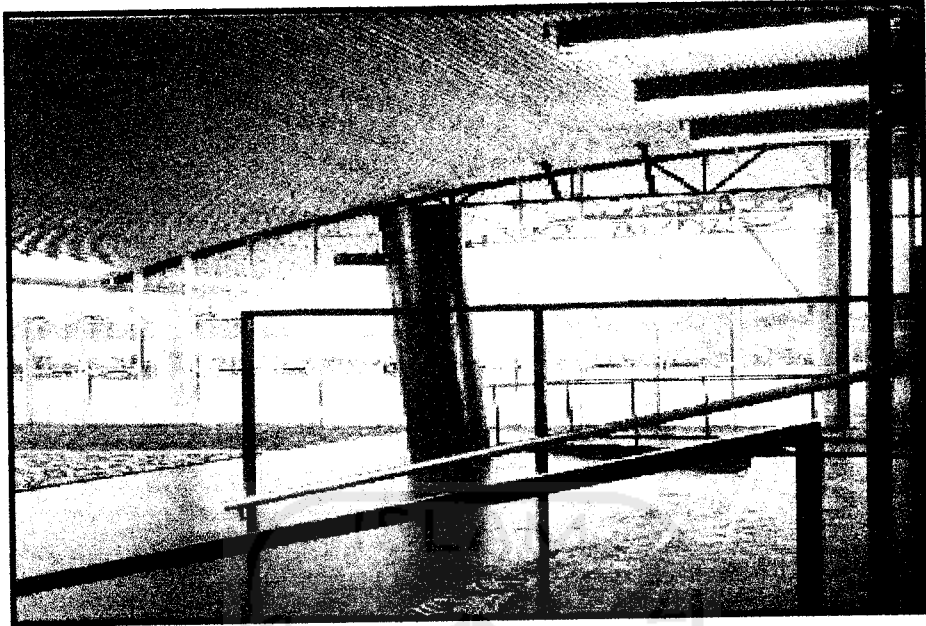
*'JOGJA' Cinema Center**Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan*

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



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

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



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

