

BAB III
ANALISIS CINEMA, ARSITEKTUR HIGH TECH
DAN PENDEKATAN KONSEP

3.1 PENDEKATAN SITE

3.1.1 Kriteria Site

a. Luas Site

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

b. Aksesibilitas Tapak

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

c. Jaringan Utilitas

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

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

d. Daya Dukung Lahan

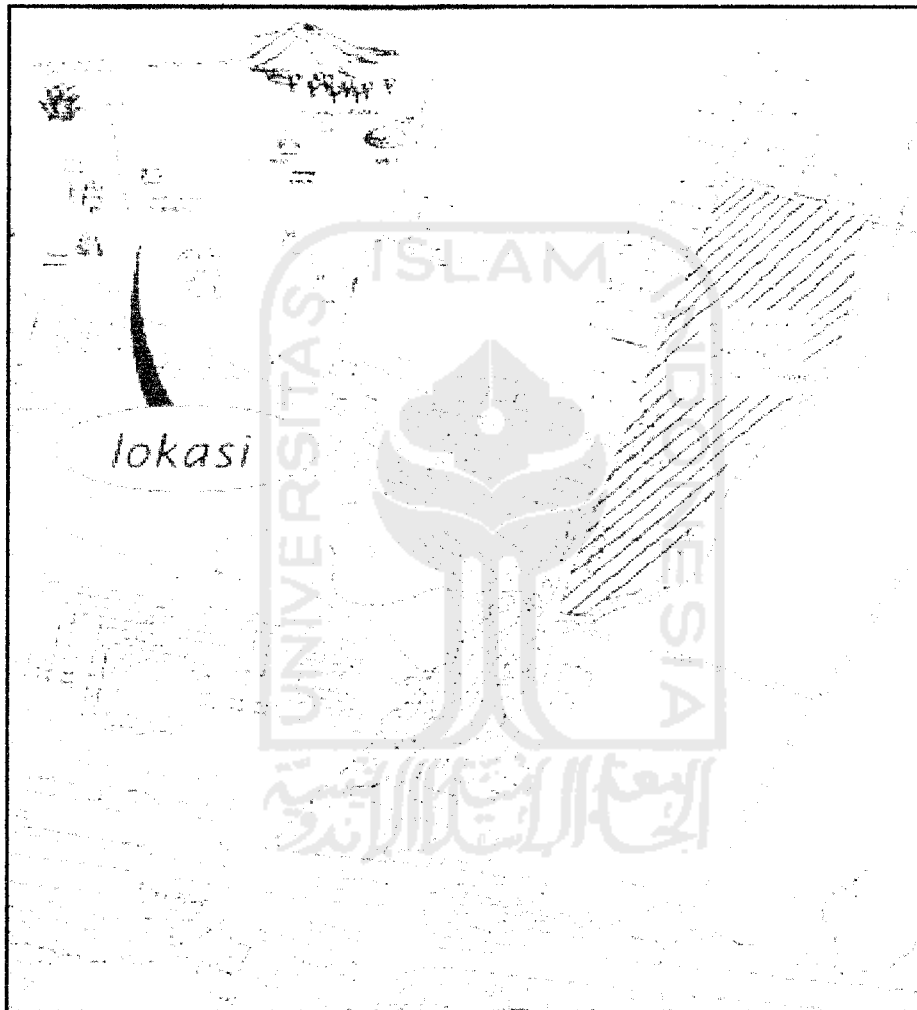
Lahan site yang dipilih harus mampu mendukung kegiatan Cinema Center baik topografi maupun lingkungan setempat.

3.1.2 Lokasi Site

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

Batas-batas site adalah sebagai berikut :

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



Gambar : Lokasi Site

3.1.3 Tinjauan Site

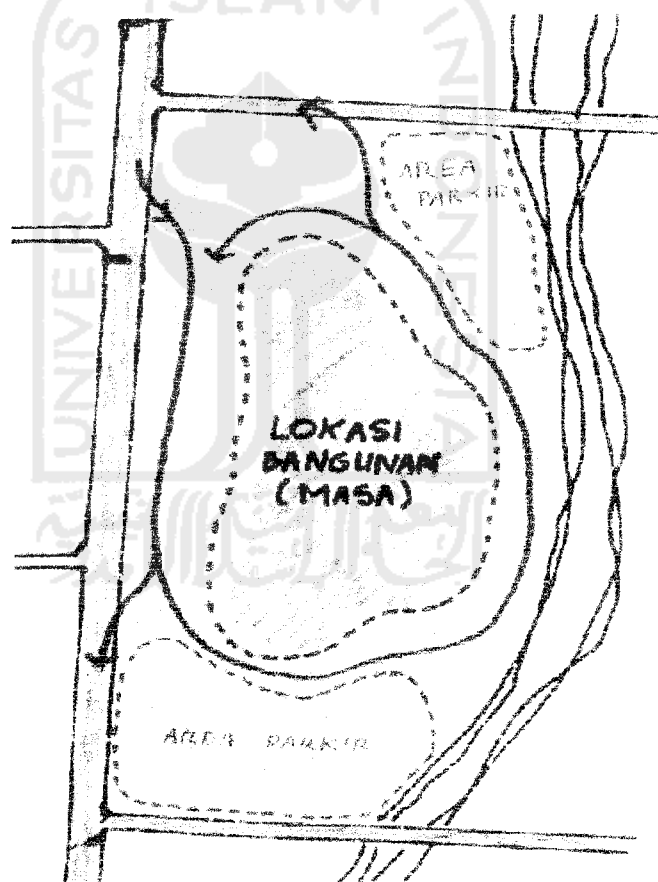
3.1.3.1 Sirkulasi

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

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

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

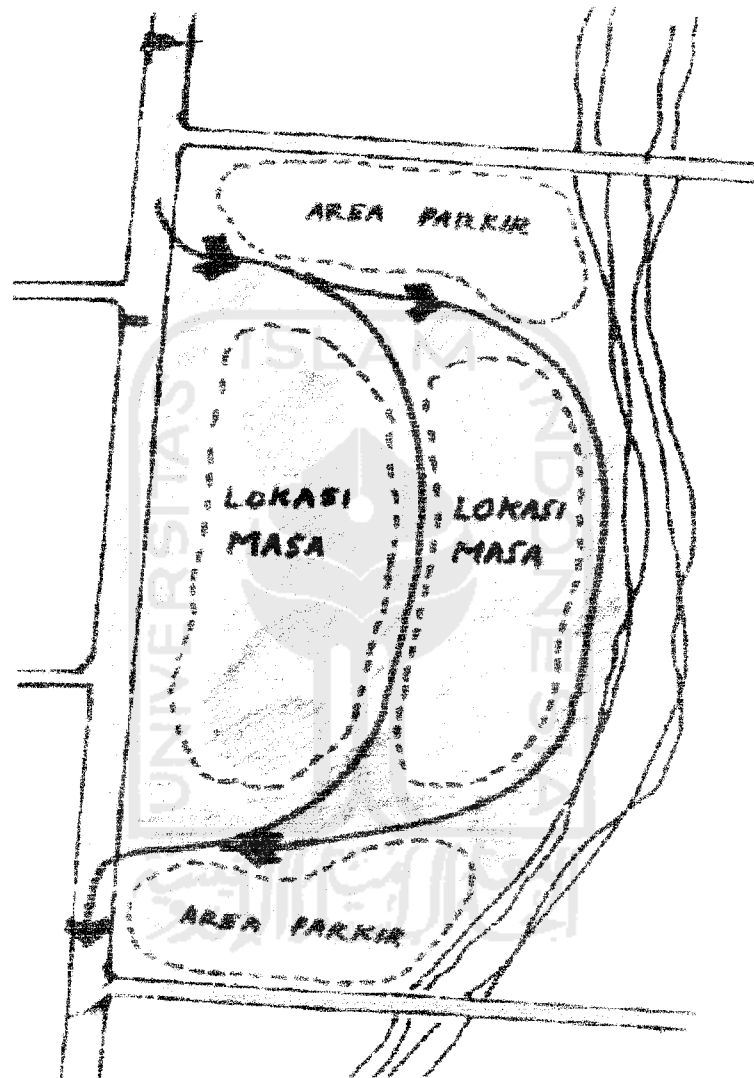
Pengaturan pola sirkulasi pada site (terutama kendaraan) dibuat terpisah antara pintu masuk dan pintu keluar. Begitu juga dengan jenis kendaraan yang berbeda dibuat pemisahan agar tidak terjadi crossing pada kendaraan.



Gambar : Analisis Sirkulasi Pada Site (alternatif A)

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

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



Gambar : Analisis Sirkulasi pada Site (Arternatif B)

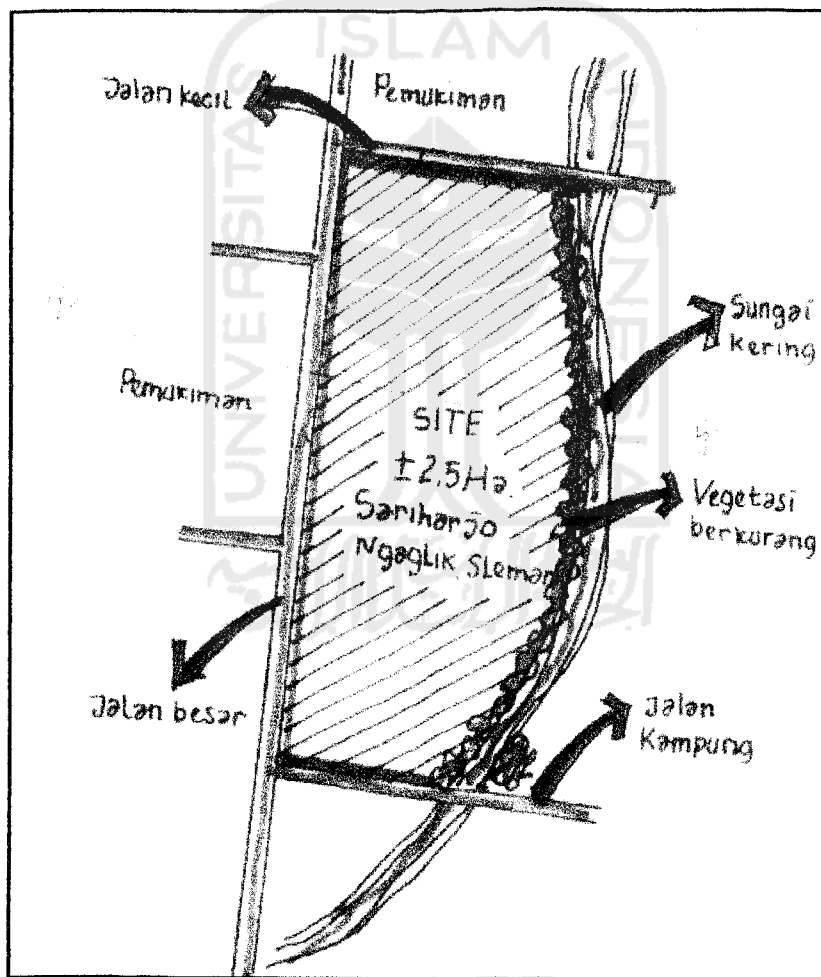
Sumber : Analisis penulis

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

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

3.1.3.2 Analisis Topografi

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

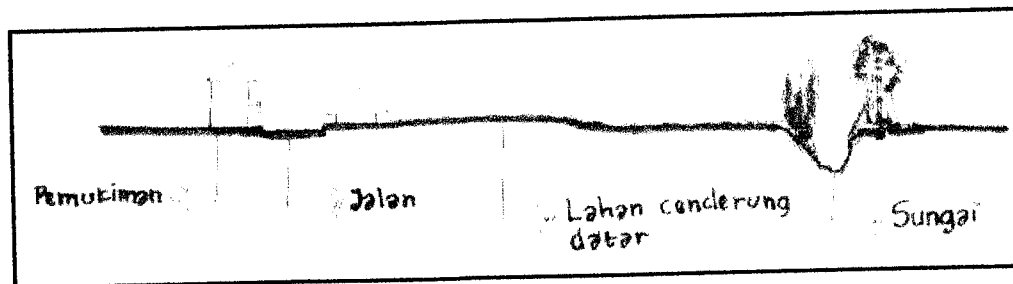


Gambar : Analisis Topografi

Sumber : Analisis Penulis

'JOGJA' Cinema Center

Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan

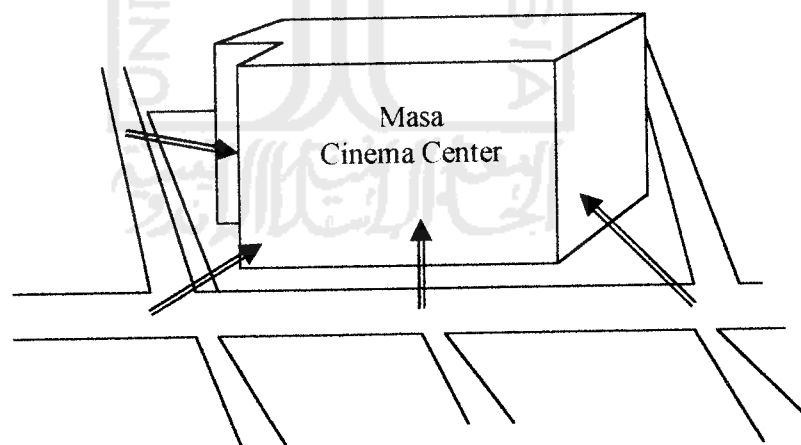


Gambar : Potongan Site

Sumber : Analisis Penulis

3.1.3.3 Pemandangan Dari Dan Ke Site/ Tapak

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



Gambar : Analisis view ke Bangunan

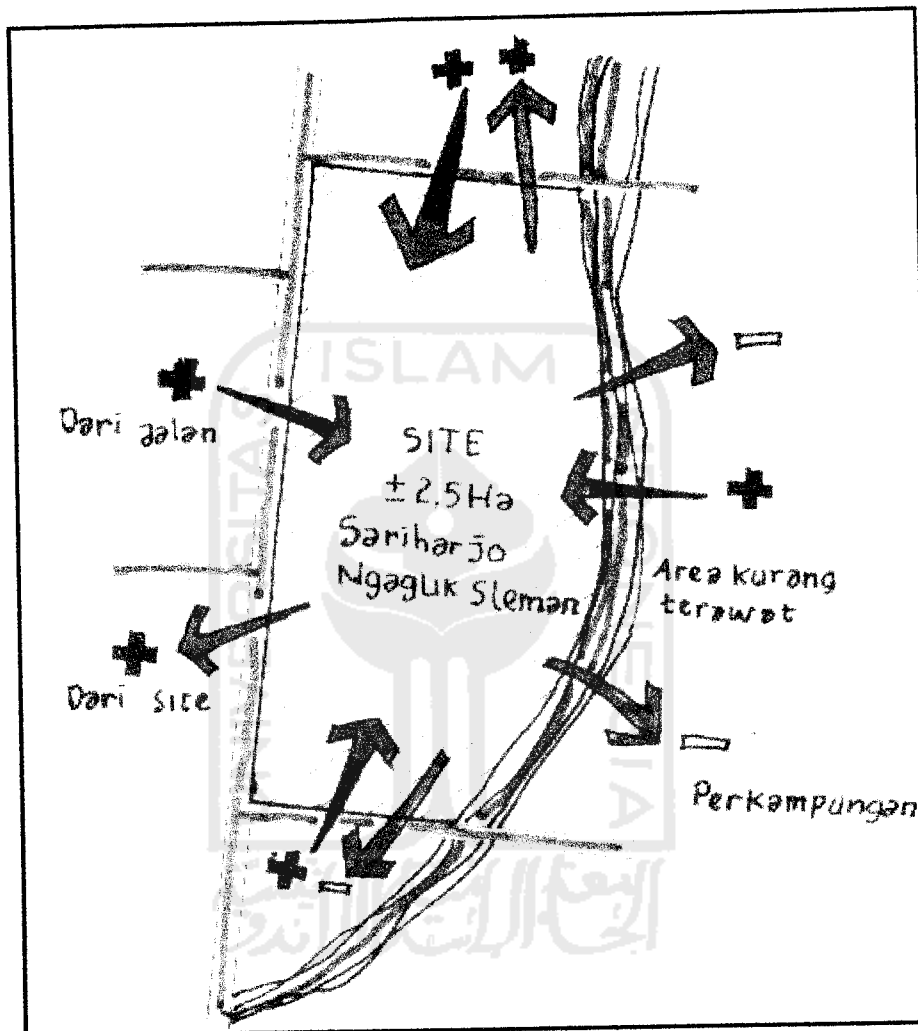
Sumber : Analisis Penulis

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

'JOGJA' Cinema Center

Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan

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



Gambar : View Dari site dan ke site

Sumber : Analisis Penulis

3.2 PENDEKATAN PROGRAM RUANG

3.2.1 Pengelompokan Kegiatan

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

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

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

Sumber : Analisis Penulis

3.2.2 Pendekatan Ruang Kegiatan

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

1. Kelompok Kegiatan Utama

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sumber : Analisis Penulis

3.2.3 Besaran Ruang

Cara perhitungan besaran ruang antara lain :

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

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

a) Kebutuhan ruang untuk aktivitas utama

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

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

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

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

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

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

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

'JOGJA' Cinema Center

Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan

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

Sumber : Analisis penulis

d) kebutuhan ruang untuk aktifitas servis

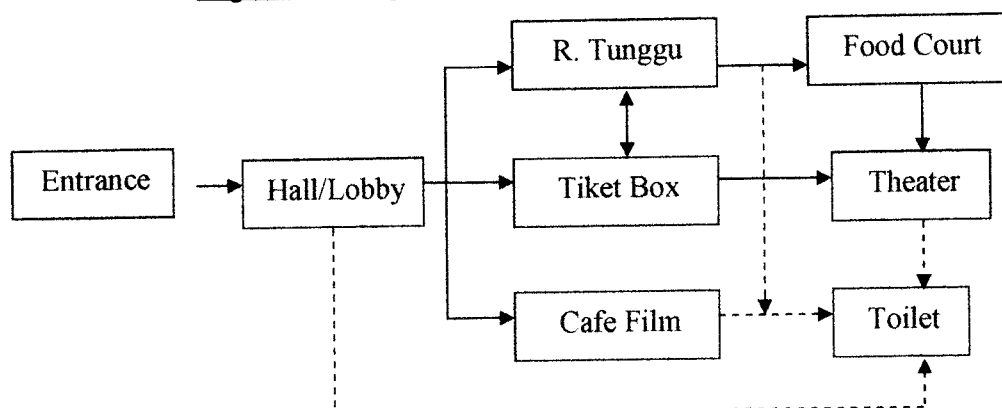
Ruang	Asumsi kebutuhan	Kapasitas @	Standar M ² /orang
Parkir	1 parkir kusus	50	12
	1 parkir mobil	200	12
	1 parkir motor	500	1
Pos keamanan	4	2	1,5
Gudang	1		20
Ruang MEE	1		80
R. kebersihan	1		24
R. pompa dan penampungan air	1		24
toilet	2	2	1,5

Sumber : Analisis penulis

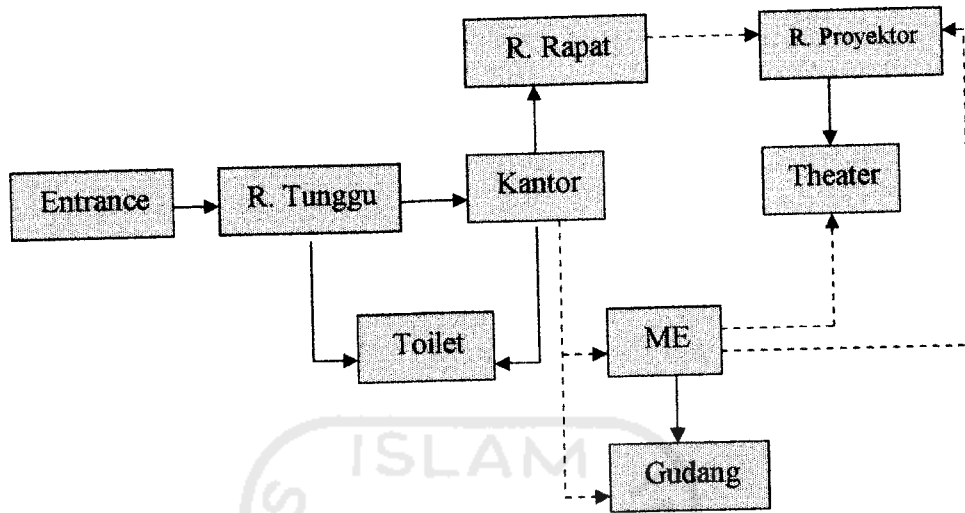
3.2.4 Organisasi Ruang

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

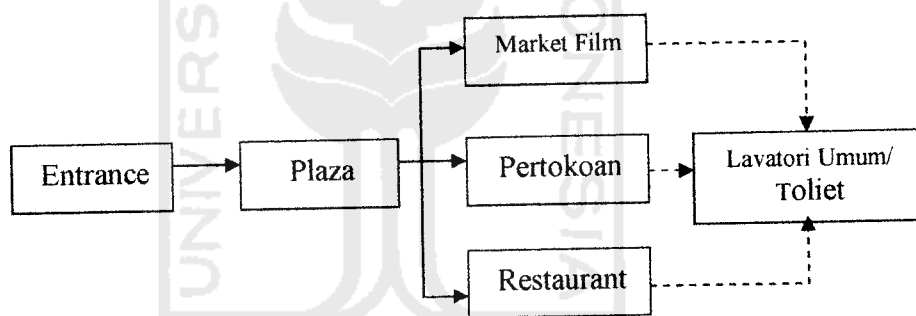
1. Organisasi ruang aktivitas utama dan penunjang :



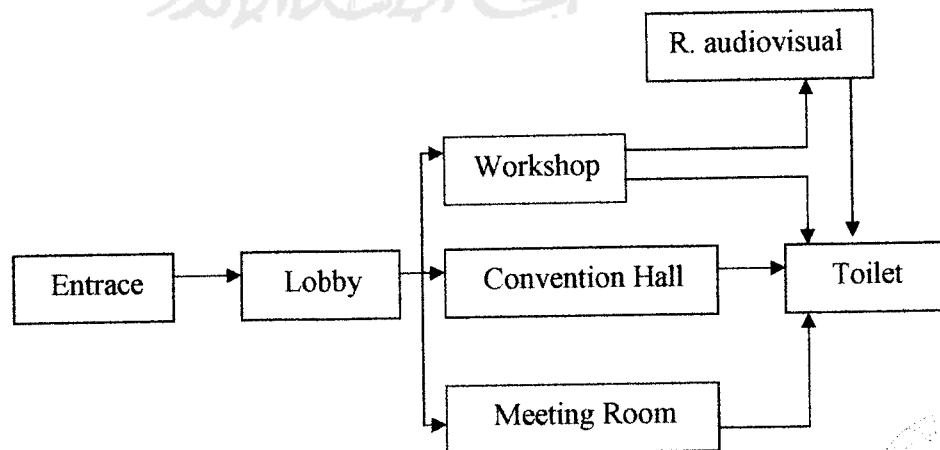
2. Orgnisasi ruang pengelolah :



3. Organisasi ruang pendukung 1 :



4. organisasi ruang pendukung 2 :



3.2.5 Pola Hubungan Ruang

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

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

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

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

Keterangan untuk skema tersebut :

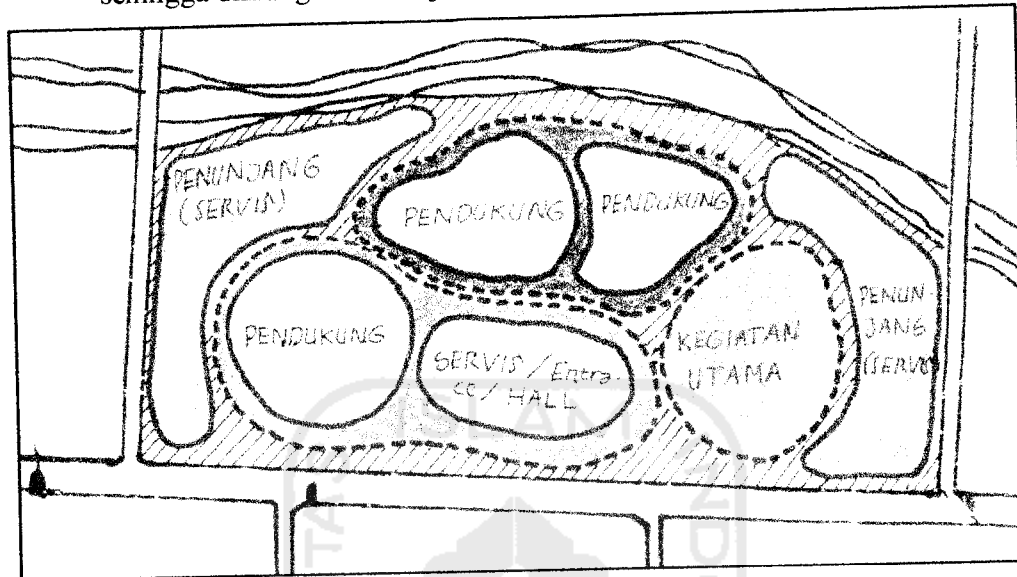
Warna biru kelompok kegiatan utama dan pendukung utama

Warna kuning kegiatan pendukung

Warna hijau kegiatan penunjang servis

Warna merah mudah kegiatan penunjang

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



Sumber : Analisis penulis

3.3 'JOGJA' CINEMA CENTER

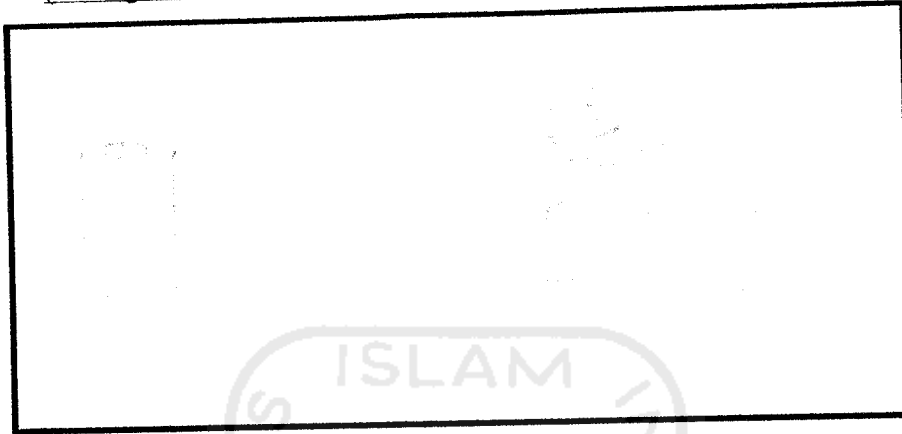
3.3.1 Analisis Bentuk Masa Bangunan Cinema Center

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

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

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

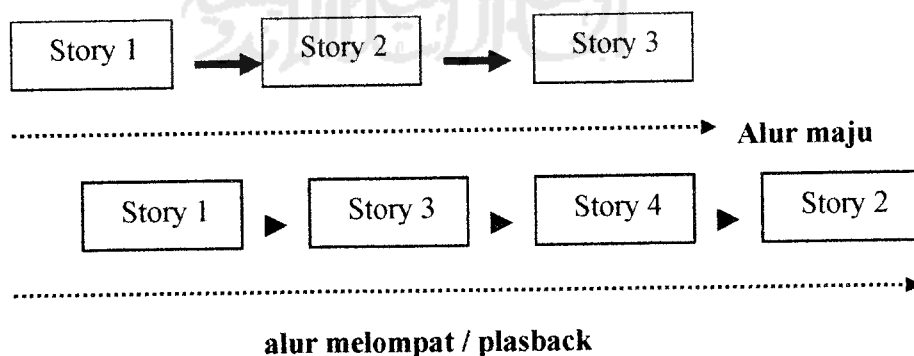
Dilihat dari bentuk dan perilaku film, film menghasilkan arah garis baik garis lurus maupun lengkung, garis bergelombang maupun garis melingkar (lihat gambar dibawah).



Gambar : Analogi bentuk rol film

Sumber : analisis penulis

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

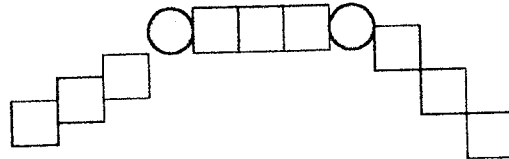


Gambar : Pendekatan Image dari Film

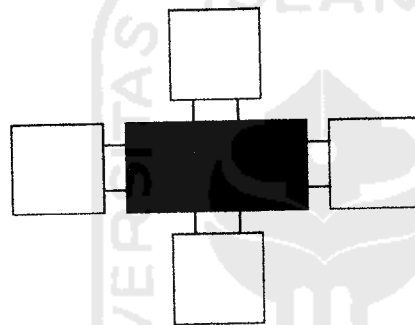
Sumber : Analisis penulis

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

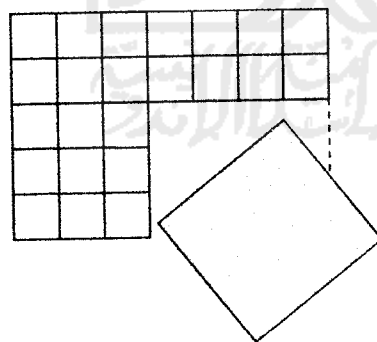
1) Organisasi Linier :



2) Organisasi terpusat :



3) Organisasi Grid :



3.3.2 Analisis Struktur

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

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

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

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

3.3.3 Analisis Bahan

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

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

¹ TA/UII/Septi Hersayang/1996

berwarna gelap dan kusam, dianggap barang yang lama yang tidak mengandung aspek kebaruan.²

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

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

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



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

Sumber : Comtemporany American architects

3.3.4 Analisis Dasar Pertimbangan Utilitas

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

² TA/UII/Muhammad/1998

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

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

Berikut ini adalah gambaran konsep yang digunakan:

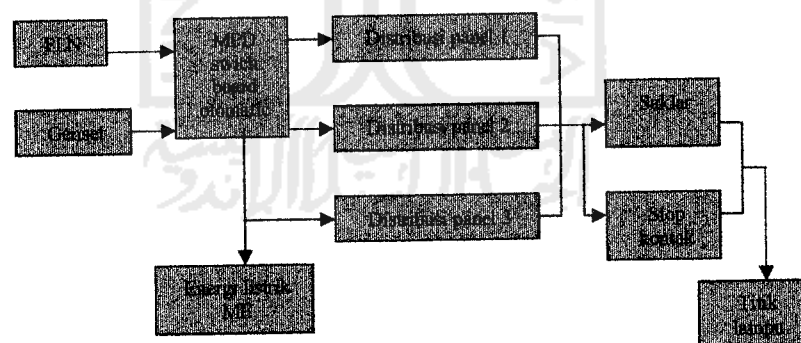
a) System jaringan listrik

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

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

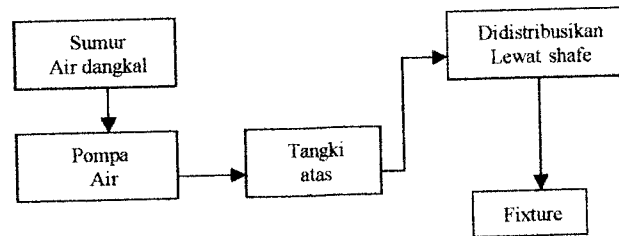
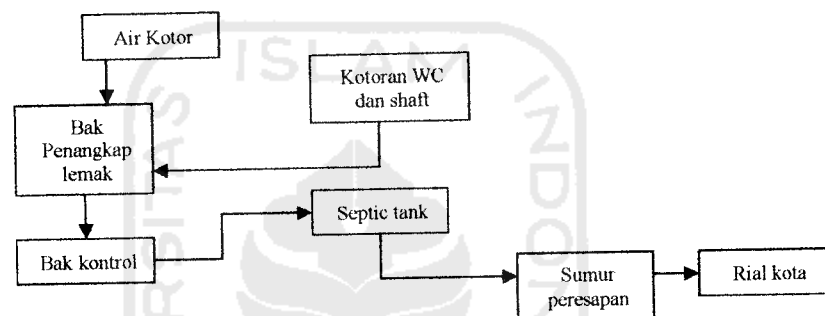
Generator Set : merupakan sumber listrik cadangan yang digunakan pada saat PLN mengalami gangguan.

Skema Jaringan Listrik :



b) System jaringan air bersih

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

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

System pemadam kebakaran yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. System pencegahan pasif

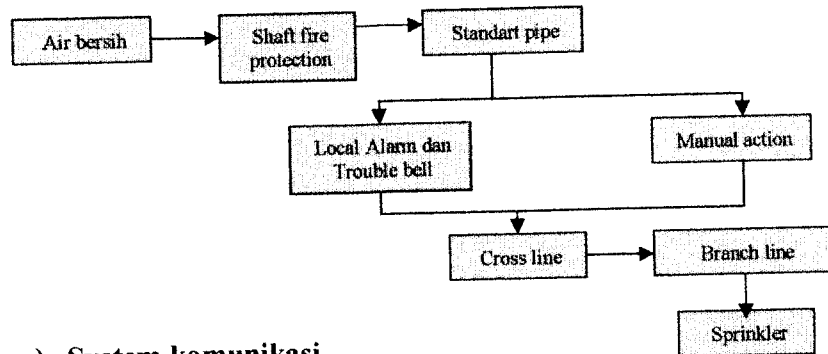
Berdasarkan pada “ panduan pemasangan alat bantu evakuasi untuk pencegahan kebakaran pada gedung dan bangunan “, system ini harus ada pada bangunan Cinema Center. System tersebut adalah sumber daya listrik darurat, lampu darurat, pintu dan tangga darurat, system pengendalian asap, komunikasi darurat,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

b. System pencegahan kebakaran aktif

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

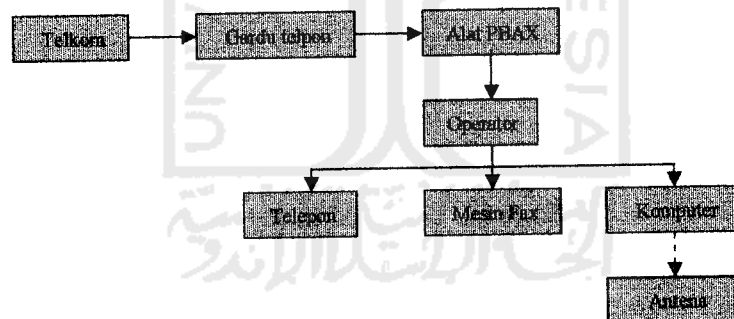
c. System pemadam kebakaran

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

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

Berbagai fasilitas untuk berkomunikasi yang digunakan adalah :

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

Skema system komunikasi :**f) Penghawaan**

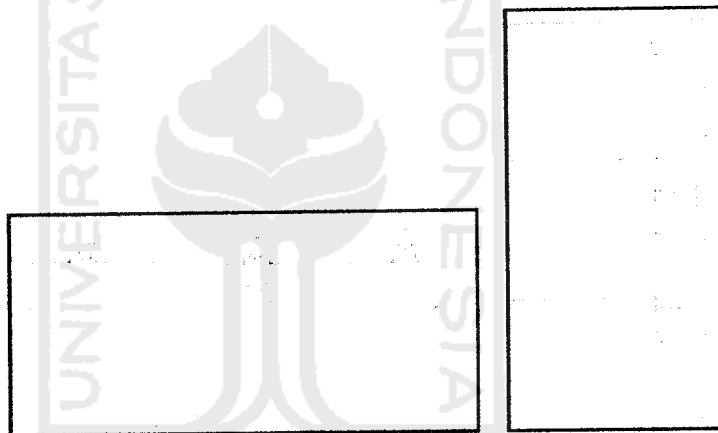
Untuk system penghawaan dipakai system penghawaan buatan, dengan mempertimbangkan luas area terlayani. Luas area ruang yang lebih besar menggunakan penghawaan central sedangkan luas area ruang yang kecil menggunakan system control pada tiap ruangnya.

g) Pencahayaan

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

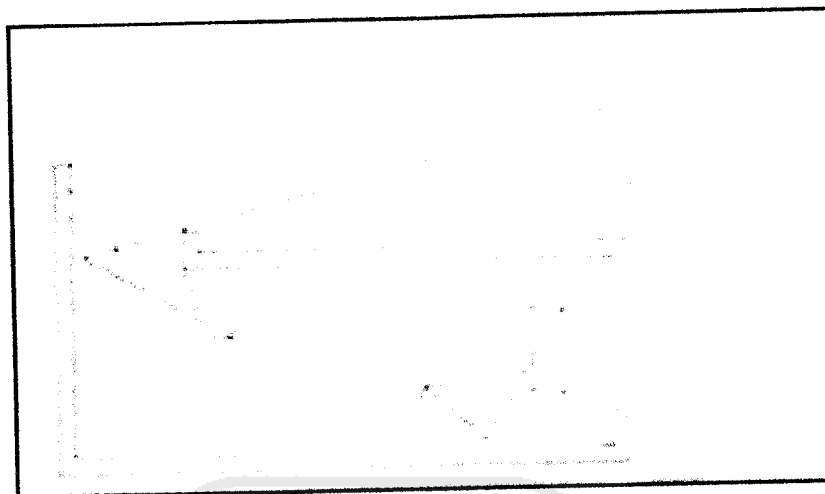
a. System Pencahayaan Buatan

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

**b. System Pencahayaan Alami**

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

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



h) System transportasi

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

3.4 Aplikasi Teknologi Tinggi Pada Penampilan/ Citra Bangunan Cinema Center

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

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

kesederhanaan (simple), bersih serta futuristik. Futuristic pada bangunan berarti citra yang mengesankan bahwa bangunan itu berorientasi ke masa depan atau citra bangunan yang selalu dapat mengikuti perkembangan zaman, yang dapat ditunjukkan melalui ekspresi/ bentuk bangunan yang tidak konvensional/ kaku, serta fungsi bangunan yang fleksibel. Bentuk futuristic pada bangunan dapat dibantu berdasarkan konsep sebagai berikut³ :

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

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

3.4.1 Pendekatan Konsep Citra Bangunan High Tech

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

1. Bentuk Bangunan High Tech

Bentuk bangunan High Tech dipengaruhi oleh :

a) Indide-out

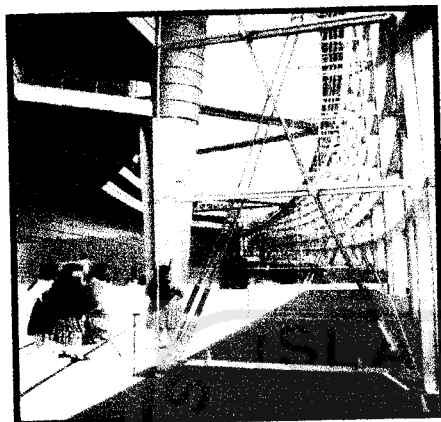
Elemen yang seharusnya berada didalam diletakkan diluar. Contoh penempatan struktur dan jaringan mekanikal sebagai elemen

³ Abdul Haris Dahlani/95/TGA.UGM/1999

'JOGJA' Cinema Center

Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan

interior atau sculpter yang biasanya ditempatkan di dalam bangunan.



b) Transparency, layering, and movement

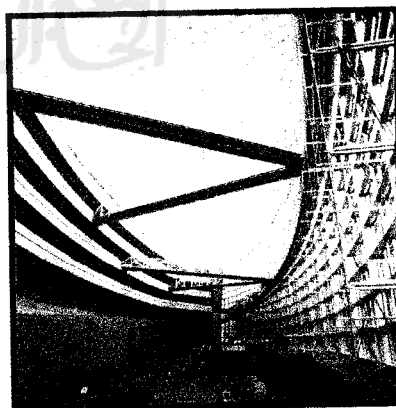
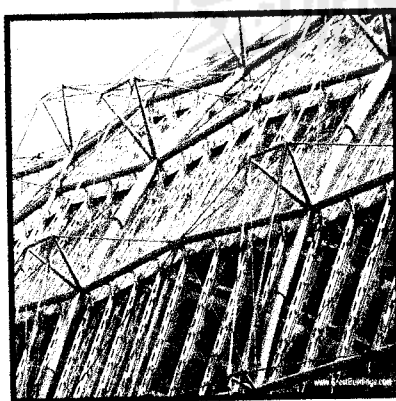
Berpijak pada tiga kualitas keindahan yang diolah menjadi satu, yaitu :

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

2. Kontruksi bangunan High Tech

a. Celebration process

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

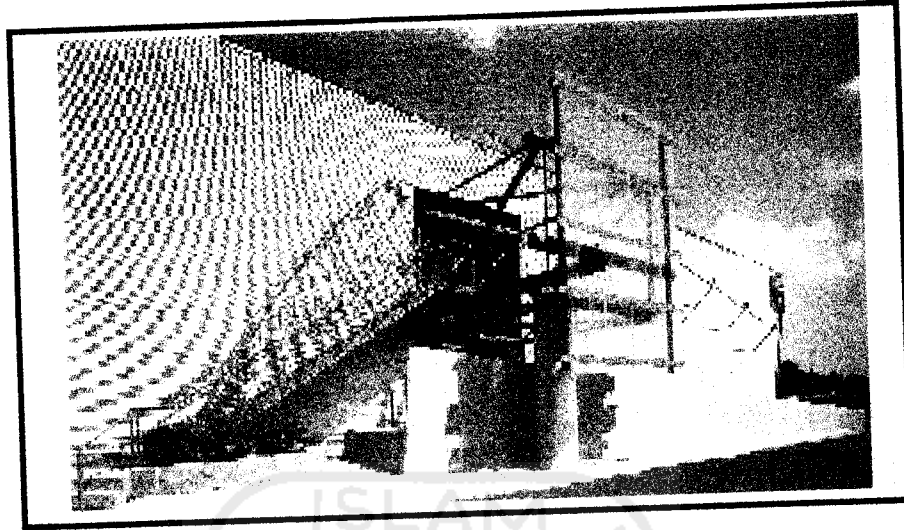


b. A light fillgree and tensile member

Penggunaan bahan dan struktur yang ringan.

'JOGJA' Cinema Center

Aplikasi Teknologi Tinggi sebagai Pembentuk Citra Bangunan



Salah satu karakter yang kuat pada bangunan arsitektur High Tech adalah optimistic confidence in scientific culture atau optimis serta percaya diri dalam menghadapi ilmu pengetahuan⁴.

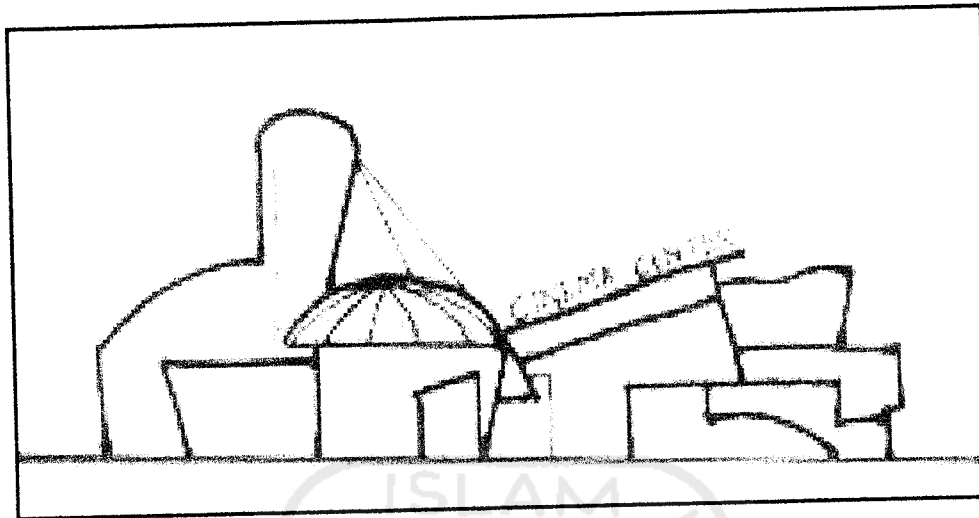
Didasarkan dari hasil analisis pada bangunan High tech serta bangunan Cinema yang dibahas sebelumnya, maka pendekatan-pendekatan desain yang didapat sebagai bahan pertimbangan perancangan adalah sebagai berikut :



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

Sumber : Analisis penulis

⁴ Muhammad Hidayat Syarief/TA/UH/1998



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

Sumber : Analisis Penulis

3.4.2 Pendekatan Konsep Bentuk Ruang Dan Fasilitas Bangunan Cinema Center

1. Ruang Dalam Bioskop/ Theater

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

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



sumber : www.greatbuilding.com

2. Sound System

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

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

- a) Bentuk lantai empat persegi atau melengkung dengan penghindaran lantai yang horizontal.
- b) Nilai volume pertempat duduk antara 100-150 ft³, sebaiknya lebih didekatkan pada bilangan yang lebih rendah.
- c) Pemantulan bunyi diatas layar atau dedikit sebagian besar daerah tengah harus dibuat efektif.
- d) Permukaan batas vertical, kecuali yang didekat layar harus diberi lapisan penyerap bunyi seperti karpet, untuk menghidari cacat akustik.

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

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

3. Penchayaan

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

4. Ruang Proyektor

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

5. Ruang Kantor

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