

**BAB I**  
**PENDAHULUAN**  
**ENTERTAINMENT CENTER OF YOUTH ACTIVITY**  
**CINEPLEX AND SKATEPARK IN SALATIGA**

Penerapan Konsep Arsitektur Modern dan Desain Atraktif pada Bangunan  
Komersial

**1.1 PENGERTIAN JUDUL**

- **Entertainment**

- *Entertainment* dalam bahasa Indonesia berarti hiburan, adalah segala sesuatu – baik yang berbentuk kata-kata, tempat, benda, perilaku – yang dapat menjadi penghibur atau pelipur hati yang susah atau sedih.<sup>1</sup>
- Hiburan adalah semua jenis pertunjukan dan keramaian, dengan nama dan bentuk apapun yang ditonton atau dinikmati oleh setiap orang dengan dipungut bayaran.<sup>2</sup>

- **Center**

*Center* dalam bahasa Indonesia berarti pusat, adalah pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai urusan, hal, dan sebagainya).<sup>3</sup>

- **Youth**

*Youth* dalam bahasa Indonesia berarti masa muda atau pemuda. Pemuda pada umumnya mengacu pada waktu kehidupan yang bukan kanak-kanak maupun dewasa, melainkan diantara keduanya.<sup>4</sup>

- **Activity**

*Activity* dalam bahasa Indonesia berarti aktivitas, adalah kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan dalam tiap bagian menurut fungsi atau proses.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> [www.wikipedia.org/entertainment](http://www.wikipedia.org/entertainment)

<sup>2</sup> [www.google.com/gresik.go.id/organisasi/pajak hiburan](http://www.google.com/gresik.go.id/organisasi/pajak%20hiburan)

<sup>3</sup> [www.google.com/Kamus Besar Bahasa Indonesia/pusat](http://www.google.com/Kamus%20Besar%20Bahasa%20Indonesia/pusat)

<sup>4</sup> Webster's New World College Dictionary, fourth edition 2004

<sup>5</sup> [www.google.com/Kamus Besar Bahasa Indonesia/aktivitas](http://www.google.com/Kamus%20Besar%20Bahasa%20Indonesia/aktivitas)

- **Cineplex**

- Cineplex atau sering dikenal dengan bioskop, sinema, movie theater adalah salah satu bangunan komersial dengan sifat bersaing dan merupakan wadah untuk mempertunjukkan sebuah film yang dapat dinikmati oleh beberapa orang secara bersama-sama.<sup>6</sup>
- Gedung tempat pertunjukan film; bioskop.<sup>7</sup>

- **Skatepark**

Skatepark adalah suatu arena rekreasi lingkungan yang dibangun dengan tujuan untuk bermain skateboard, BMX, rollerblade dan sejenisnya.<sup>8</sup>

- **Modern**

Terbaru; mutakhir; sikap dan cara berpikir serta cara bertindak sesuai dengan tuntutan zaman.<sup>9</sup>

- **Desain**

Kerangka; bentuk; rancangan.<sup>10</sup>

- **Atraktif**

- Mempunyai daya tarik; bersifat menyenangkan.<sup>11</sup>
- *Atraktif* juga mengandung makna penuh kreativitas.<sup>12</sup>

- **Bangunan**

Bangunan adalah wujud fisik hasil pekerjaan konstruksi yang menyatu dengan tempat kedudukannya yang berfungsi sebagai tempat manusia melakukan kegiatannya.<sup>13</sup>

- **Komersial**

Komersial merupakan aktivitas yang bertujuan mendatangkan keuntungan baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.<sup>14</sup>

---

<sup>6</sup> De Chiara, edisi ketiga, hal 1246

<sup>7</sup> [www.google.com/Kamus Besar Bahasa Indonesia/bioskop](http://www.google.com/Kamus Besar Bahasa Indonesia/bioskop)

<sup>8</sup> [www.wikipedia.org/skatepark](http://www.wikipedia.org/skatepark)

<sup>9</sup> [www.pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi](http://www.pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi)

<sup>10</sup> [www.pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi](http://www.pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi)

<sup>11</sup> [www.pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi](http://www.pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi)

<sup>12</sup> [Tikkysuwantikno.wordpress.com/2007/12/27/atratif](http://Tikkysuwantikno.wordpress.com/2007/12/27/atratif)

<sup>13</sup> [www.ciptakarya.sumenep.go.id](http://www.ciptakarya.sumenep.go.id)

<sup>14</sup> [www.bookoopedia.com/daftar buku/panduan perancangan bangunan komersial](http://www.bookoopedia.com/daftar_buku/panduan_perancangan_bangunan_komersial)

## Entertainment Center of Youth Activity Cineplex and Skatepark in Salatiga

Merupakan suatu bangunan pusat hiburan yang mewadahi kegiatan muda-mudi dengan fungsi cinema yang mempertunjukkan film dan arena bermain skateboard yang memiliki sifat komersil yang berada di Salatiga.

### 1.2 LATAR BELAKANG OBJEK

#### 1.2.1 Sejarah cinema dan skatepark

**Cinema** atau di Indonesia lebih dikenal dengan bioskop berdiri pada tahun 1900 di Batavia, dikenal sebagai “gambar idoep”. Pengusaha bioskop telah tergabung dalam organisasi yang bergerak di bidang usaha mempertontonkan film untuk tujuan komersial, sejak 10 April 1955 yang disebut Gabungan Perusahaan Bioskop Seluruh Indonesia (GPBSI).<sup>15</sup>

Menonton film menjadikan sarana hiburan alternatif yang mampu mengasah kepekaan masyarakat terhadap berbagai aspek kehidupan khususnya sosial dan budaya. Penonton film juga dapat merefleksikan topik yang diangkat suatu film. Terkadang film juga dapat mewakili perasaan penikmatnya. Tak sedikit pula yang hidupnya terinspirasi atau bahkan menginspirasi terciptanya suatu film. Film itu media untuk menyampaikan pikiran, ide dan gagasan.<sup>16</sup>



Gbr.1.1

Kegiatan menonton film dan mengantre tiket

Sumber: [www.google.com/cinema](http://www.google.com/cinema)

<sup>15</sup> [www.google.com/dokumentasi perfilman Indonesia](http://www.google.com/dokumentasi perfilman Indonesia)

<sup>16</sup> [www.republika.co.id/berita/69982/deddy-mizwar-film](http://www.republika.co.id/berita/69982/deddy-mizwar-film)



Gbr.1.2  
Bangunan bioskop  
Sumber: [www.google.com/cinema](http://www.google.com/cinema)

**Skatepark** pertama kali muncul pada tahun 1970-an dikelola swasta sebagai lahan investasi dan usaha komersil berupa taman umum. Skatepark dalam masyarakat modern masih relatif baru dan dianggap sebagai fasilitas hiburan yang berbahaya dan beresiko. Namun bagi komunitas skateboarder, resiko tersebut sebanding dengan kesenangan ketika mereka bermain permainan tersebut. Taman atau ruang skate biasanya dapat dipergunakan untuk orang 14 atau lebih. Area skatepark dapat menjadi area multifungsi untuk *youth gathering*.



Gbr.1.3  
Indoor dan outdoor skatepark  
Sumber: [www.google.com/skatepark](http://www.google.com/skatepark)

### 1.2.2 Gambaran umum kota Salatiga

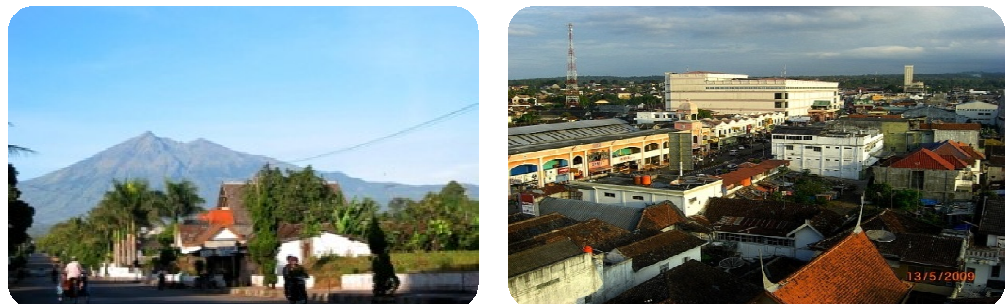
Kota Salatiga secara geografis dikelilingi oleh wilayah kabupaten Semarang dan berada pada 007.17' dan 007.17'.23" Lintang Selatan dan antara 110.27'.56,81" dan 110.32'.4,64" Bujur Timur, merupakan kota yang secara strategis berada diantara jalur Solo-Semarang. Luas wilayah

Kota Salatiga pada tahun 2008 tercatat sebesar 5.678,110 hektar atau 56.781 km<sup>2</sup>, dengan pembagian wilayah administrasi Kota Salatiga, 4 kecamatan dan 22 Kelurahan.<sup>17</sup>



Gbr.1.4  
Peta wilayah kota Salatiga  
Sumber: [www. google.com/salatiga](http://www.google.com/salatiga)

Secara morfologis wilayah Salatiga berada di kaki Gunung Merbabu dan gunung-gunung kecil lainnya pada ketinggian 450-800 mdpl. Kondisi tersebut menjadikan kota Salatiga memiliki panorama indah dan udara yang sejuk serta kondusif untuk berkembang menjadi tujuan kegiatan rekreasi dan hiburan.



Gbr.1.5  
Kota Salatiga  
Sumber: [www. skycrapercity.com/salatiga](http://www.skycrapercity.com/salatiga)

<sup>17</sup> Salatiga dalam angka, 2008

### 1.2.3 Perkembangan sarana hiburan di Salatiga

Perkembangan suatu kota dapat dilihat dari adanya jumlah sarana dan prasarana yang menunjang aktivitas dan memenuhi kebutuhan masyarakat kota tersebut. Salah satu kebutuhan manusia adalah melakukan kegiatan rekreasi dan hiburan yang bertujuan untuk menyegarkan pikiran kembali serta menghilangkan ketegangan setelah melakukan aktivitas.

Pada 1990an, Salatiga mempunyai dua bioskop yaitu Reksa theater dan Madya theater. Keduanya merupakan bioskop independen, dengan penampilan bangunan yang kurang menarik serta tidak ditunjang dengan fasilitas bangunan bioskop yang memadai. Turunnya minat kunjung masyarakat dengan kondisi bioskop yang ada membuat Madya Theater akhirnya tutup dan beralih fungsi menjadi bangunan gereja. Menyusul kemudian dibangun bangunan bioskop baru Atrium 21 Theater, membuat satu-satunya bioskop pesaing yaitu Reksa Theater menjadi sepi dan sempat berhenti beroperasi. Beberapa tahun kemudian bioskop baru yang sempat menarik antusias masyarakat tersebut tutup dikarenakan bermasalah dalam hal manajemen operasionalnya. Selain dari sistem manajemen yang buruk, sepi pengunjung menjadi penyebab tutupnya bioskop. Diduga faktor penampilan bangunan yang kurang menarik serta fasilitas bangunan bioskop yang tidak memadai juga menjadi penyebab tutupnya bioskop.

Reksa Theater yang sempat berhenti beroperasi pernah menjadi salah satu sarana hiburan menonton yang populer di kalangan masyarakat Salatiga. Kutipan pustaka yang menjadi bukti masa jaya Reksa sebagai bioskop rakyat yang pernah eksis sebagai berikut:

*Bioskop Reksa adalah landmark Salatiga. Bioskop tua itu pernah menjadi bagian dari zaman keemasan dunia perfilman dan perbioskopian di masa lalu. Seorang warga asli Salatiga mengenang, bioskop Reksa tak sekadar menjadi tempat nonton film, bahkan menjadi semacam "pusat peradaban" kota di kaki Gunung Merbabu itu pada era 1970-an, kenang Amin (67), operator proyektor bioskop Reksa sejak 1966. Namun kini,*

*jejak-jejak kejayaan itu hampir tak tersisa sama sekali. Gedung yang bisa menampung rata-rata 600-800 penonton itu kini hanya diisi segelintir orang yang bisa dihitung dengan jari untuk setiap jam pertunjukan. Keseharian bioskop-bioskop itu dilalui dengan memutar film-film lawas yang berisi adegan-adegan yang "hot". Karena untuk mendapatkan film Indonesia yang terbaru, mereka harus menunggu paling tidak 2-6 bulan setelah jaringan bioskop di kota-kota besar selesai memutarinya.*<sup>18</sup>



Bioskop Reksa yang masih bertahan memiliki citra yang buruk, karena film-film yang diputar film dewasa yang seronok. Hal ini dikarenakan pajak tontonan terlalu tinggi dan tidak sebanding dengan jumlah pengunjung yang datang ke bioskop setiap harinya untuk menyaksikan film yang sedang dipertunjukkan. Sehingga untuk menutupi biaya tersebut bioskop tersebut memutar film yang murah atau bahkan bekas. Satu-satunya bioskop di Salatiga tersebut akhirnya ditutup dan disewakan pada tahun 2009. Sampai beberapa tahun kemudian tidak ada penyewa dan bangunan terbengkalai begitu saja.

Selain dari segi manajemen bioskop yang kurang baik, faktor yang membuat bioskop-bioskop independen tersebut berhenti beroperasi adalah

<sup>18</sup> [www.pensilwarnadesign.wordpress.com/2008/10/26/mengenang film nasional lewat bioskop rakyat di kota kecil.](http://www.pensilwarnadesign.wordpress.com/2008/10/26/mengenang-film-nasional-lewat-bioskop-rakyat-di-kota-kecil)

dari segi bangunan bioskop tersebut, baik dari tampilan luar maupun fasilitas didalamnya. Dari ketiga bioskop yang pernah ada di Salatiga, ketiganya memiliki penampilan bangunan yang tidak menarik pengunjung, tidak layak dalam fasilitas, serta kurang memiliki nilai jual. Sehingga pengunjung dan investor tidak tertarik untuk menjadikannya sebagai alternatif tempat hiburan atau untuk melakukan kegiatan investasi.

Hiburan di Salatiga berupa arena hiburan yang terpusat masih jarang di jumpai. Beberapa masih terpisah dengan kondisi jauh dari layak. Beberapa diantaranya game center kecil di ex bioskop Reksa, game center di toko-toko swalayan besar, arena bilyard di ex Atrium 21. Tempat-tempat tersebut masih dinikmati oleh segelintir orang untuk pemenuhan kebutuhan hiburan. Selain tempat-tempat tersebut fasilitas kolam renang di hotel-hotel, taman hiburan waterboom Atlantic Dreamland dan kolam renang Kalitaman menjadi tujuan rekreasi penggemar olahraga berenang. Hiburan yang sedang digemari baru-baru ini berupa hiburan karaoke keluarga, bermunculan mulai dari waralaba karaoke Happy Puppy, Zenzho, Monalisa, Mr. Locus, RnB telah menjadi tujuan memenuhi kebutuhan hiburan masyarakat Salatiga.

Untuk arena bermain skateboard, di Salatiga belum memiliki taman skate atau skatepark untuk mewadahi kegiatan tersebut. Di Salatiga terdapat beberapa komunitas pemain skateboard dan sepeda BMX, salah satunya Divisi Tiang Salatiga (DTS). Komunitas ini berawal dari sekelompok anak muda yang menghabiskan waktu sore hari dengan bermain *skateboard*. Kemudian perkumpulan menjadi sebuah komunitas besar yang terstruktur untuk menampung para *skater* (sebutan bagi para pemain *skateboard*) di Salatiga. Selama ini komunitas kegiatan ekstrim ini kesulitan mencari tempat untuk latihan atau sekedar bermain. Mereka cenderung mendapat larangan dikarenakan alasan merusak infrastruktur jalan aspal, paving blok, trotoar dan fasilitas umum lainnya.





Gbr.1.7

Komunitas skater di Salatiga (DTS)  
Sumber: [www.scientarium.com](http://www.scientarium.com)

### **1.3 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN**

#### **1.3.1 Potensi Kota Salatiga terhadap entertainment center berupa bioskop dan tingginya minat menonton**

Salatiga dengan potensi daerah rekreasi yang ada, Salatiga belum memiliki tema rekreasi atau hiburan yang kuat guna menarik pendatang untuk singgah lebih lama dan menikmati fasilitas-fasilitas yang ada di Salatiga. Masih terbatasnya upaya-upaya pengelolaan atraksi dari objek-objek yang ada menjadikan satu kendala dan belum memberikan kontribusi yang signifikan bagi hiburan dan rekreasi kota Salatiga.

Jumlah wisatawan yang datang ke Salatiga cenderung mengalami kenaikan tiap tahunnya, walaupun dengan nilai yang stagnan. Kegiatan pariwisata dan rekreasi sebagai sarana penunjang peningkatan Pendapatan Anggaran Daerah (PAD) bagi suatu daerah, membutuhkan pengembangan tempat rekreasi dan hiburan dimana para wisatawan dapat menikmati fasilitas hiburan, sehingga PAD meningkat.

Pertumbuhan ekonomi kota Salatiga dapat dikategorikan stabil. Sektor jasa dan perdagangan memperlihatkan angka yang menyumbang PDRB yang besar (25,34%) termasuk kegiatan hiburan didalamnya. Hiburan dan kebudayaan memang menimbulkan angka yang tidak terlalu

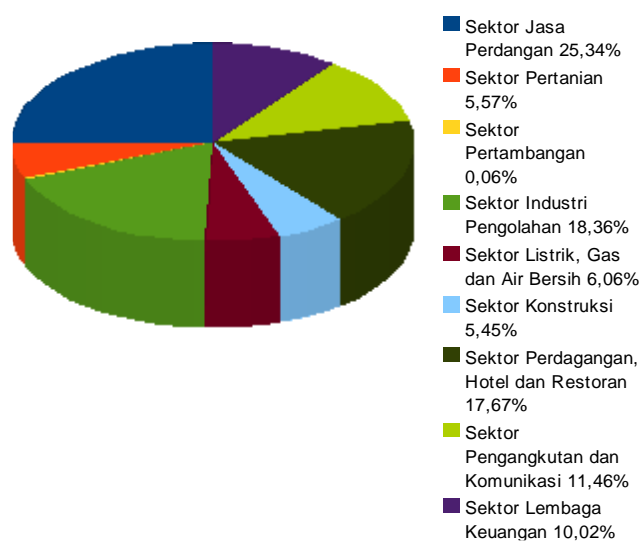
besar, tetapi mengalami peningkatan tiap tahunnya. Ini membuktikan bahwa masih tingginya kemampuan belanja masyarakat terhadap sarana hiburan. Sehingga menjadikan adanya peluang yang besar untuk investasi jasa hiburan.

Tabel 1.1  
*Data Jumlah Pengunjung Kota Salatiga Tahun 2005-2009*

Tahun	Jumlah Pengunjung	
	Asing	Domestik
2005	12	23,414
2006		27,258
	623	8,730
	945	11,732
2007		29,285
2008		30,265
2009		32,825

Sumber: Dinas Pariwisata Seni, Budaya dan Olah raga

Diagram 1.1  
*Distribusi Presentase PDRB menurut Lapangan Usaha Atas Dasar Berlaku (ADHB)th.2007*



Sumber: Salatiga dalam angka 2008/BPS Salatiga

Berikut merupakan tabel angka-angka yang menunjukkan PDRB kota Salatiga menurut Lapangan Usaha.

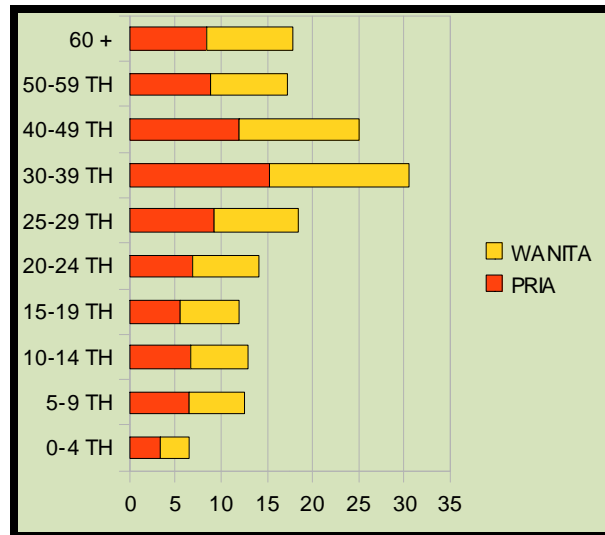
Tabel 1.2  
*Produk Domestik Regional Bruto Kota Salatiga  
 Menurut Lapangan Usaha Atas Dasar Harga Konstan 2000  
 Tahun 2005-2008 (juta rupiah)*

SEKTOR	2005 (Juta Rp)	2006 (Juta Rp)	2007 (Juta Rp)	2008 (Juta Rp)
1	2	3	4	5
<b>1. Pertanian</b>	46,967.81	44.458.18	47,952.75	51,150.87
<b>2. Pertambangan dan Penggalian</b>	500.18	514.89	524.05	525.83
<b>3. Industri Pengolahan</b>	150,764.76	159,333.13	168,536.20	171,322.03
<b>4. Listrik, Gas dan Air</b>	35,866.17	38,088.53	39,898.17	43,952.09
<b>5. Konstruksi</b>	38,841.41	41,113.63	44,114.92	47,746.46
<b>6. Perdagangan, Hotel &amp; Restoran</b>	136,764.89	143,150.91	150,996.88	159,005.89
- Perdagangan Besar & Eceran	106,570.40	111,632.49	118,040.62	124,247.84
- Restoran	29,526.41	30,835.17	32,201.94	33,921.52
- Hotel	668.09	683.25	754.32	836.53
<b>7. Pengangkutan dan Komunikasi</b>	103,368.25	111,009.76	118,950.30	127,110.14
<b>8. Lembaga Keuangan, Persewaan &amp; Jasa Perusahaan</b>	68,514.74	70,142.46	74,450.47	80,439.11
<b>9. Jasa-Jasa</b>	140,475.73	144,337.73	147,256.70	150,902.46
- Jasa Pemerintahan	70,713.33	73,138.60	74,565.23	76,120.88
- Sosial Kemasyarakatan	60,418.14	61,203.57	61,999.22	63,102.81
- Hiburan & Kebudayaan	1,368.60	1,463.99	1,566.03	1,734.85
- Jasa Peorangan & RT	7,975.66	8,531.57	9,126.22	9,943.92
	722,063.94	752,149.22	792,680.44	832,154.88

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Salatiga

Sebagian penduduk kota Salatiga masih dalam kategori usia konsumtif terhadap kebutuhan hiburan. Kepadatan penduduk tercatat 2.550 jiwa per km<sup>2</sup> dengan jumlah rumah tangga sebanyak 30.385 unit (th.2000), sehingga rata-rata jumlah anggota rumah tangga sangat ideal yakni sebanyak 5 jiwa.

Diagram 1.2  
*Diagram usia penduduk Salatiga th.2008*

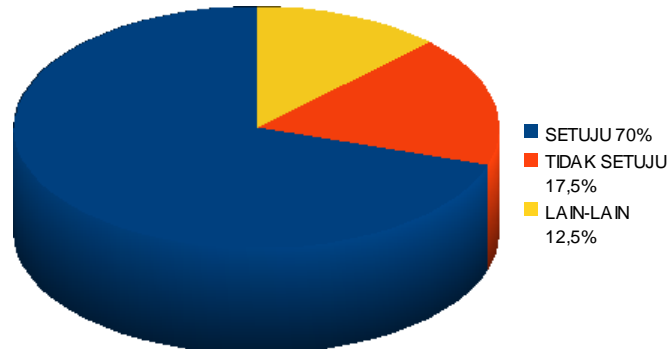


Sumber: Salatiga dalam angka 2008/Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Kota Salatiga

Dari diagram diatas menunjukkan usia konsumtif hiburan (usia 10th-40th) memiliki jumlah yang dominan diantara kelompok usia lain. Dari jumlah tersebut penduduknya memiliki komposisi rata-rata berstatus pelajar, mahasiswa, hingga profesional muda dengan tingkat kebutuhan hiburan yang tinggi. Pada usia tersebut kebutuhan akan hiburan menjadi sangat penting.

Pemilihan bioskop sebagai fungsi utama dari entertainment center, berdasarkan jajak pendapat secara terbuka terhadap 200 responden masyarakat usia konsumtif hiburan, baik pria maupun wanita. Diperoleh suatu hasil hampir sebagian besar dari responden menghendaki adanya suatu sarana hiburan menonton film berupa bioskop di kota Salatiga. Dan menurut pendapat sebagian responden, bioskop yang diharapkan memiliki penampilan bangunan yang setara dengan bioskop yang memiliki brand seperti halnya Cinema 21 atau Empire XXI. Bukan seperti bioskop independen yang pernah ada selama ini. Saat ini di Salatiga tidak memiliki bangunan bioskop, sehingga masyarakatnya akan pergi ke kota-kota besar terdekat jika ada film-film baru sedang yang di putar di bioskop-bioskop.

Diagram 1.3  
*Prosentase Minat Masyarakat Salatiga terhadap hiburan Bioskop di Salatiga*



Sumber: jajak pendapat responden penulis, 2010

Sebagian besar masyarakat Salatiga bekerja dan berpenghasilan. Jumlahnya juga jauh lebih besar daripada yang tidak bekerja. Sehingga tersedianya daya beli masyarakat yang cenderung mengalami peningkatan. Tabel dibawah menunjukkan bahwa jumlah sumber daya masyarakat kota Salatiga memiliki potensi dalam proses pembangunan kotanya.

Tabel 1.3  
*Ketenagakerjaan Kota Salatiga Tahun 2005-2009*

No.	Ketenagakerjaan	Satuan	Tahun				
			2005	2006	2007	2008	2009
1	Penduduk Diatas 15 Tahun	orang	-	-	-		
2	Penduduk Angkatan Kerja	orang	67,752	67,765	50,292	82,359	
3	Setengah Penganggur	orang	-	-	-		
4	Penganggur Terbuka	orang	7,382	7,384	6,560	7,837	
5	TKI di Luar Negeri	orang	6	1	12	10	
6	Jumlah Tenaga Kerja PHK	orang	48	2	27	2	77
7	Kasus PHK	kasus	8	6			
8	Rata-rata Kebutuhan Hidup Layak	rupiah	598,000	700,000	710,555	780,766	803,185
9	Rata-rata Upah Minimum	rupiah	430,000	500,000	582,000	662,500	750,000

Sumber : Dinas Sosial, Ketenagakerjaan dan Transmigrasi (data tahun 2009, data s.d Oktober 2009)

### **1.3.2 Pemilihan lokasi di eks. terminal Salatiga berdasar nilai strategis lokasi terhadap besarnya investasi hiburan**

Keberhasilan sarana hiburan indikatornya dapat dilihat dari ramainya pengunjung yang datang, menyenangkan dan menggunakan fasilitas di dalamnya. Untuk pemenuhan indikator tersebut, pemilihan lokasi entertainment center harus dipertimbangkan dengan alternatif-alternatif site yang memiliki beberapa kriteria yang berkaitan dengan besarnya nilai investasi.

Beberapa kriterianya dapat dilihat dari:

- Aksesibilitas
- Jarak dengan pusat kota
- Ketersediaan infrastruktur
- Building regulation yang berlaku di area tersebut

Eks. terminal Salatiga tidak dipergunakan sejak terminal dipindahkan satu dekade yang lalu. Lahan ini kemudian tidak difungsikan lebih lanjut dan masih berupa lahan kosong yang memiliki potensi. Lokasi ini berada di area sub-urban di utara pusat kota, namun masih di dukung aksesibilitas yang sangat baik. Karena Salatiga merupakan kotamadya dengan area yang tidak terlalu luas, sehingga untuk menuju ke tempat ini perbandingan jarak dan waktu tempuh tidak terlalu lama dari pusat kota. Pemilihan site di lokasi ini selain untuk mengefektifkan pemanfaatan potensi lahan yang ada sekarang, juga memiliki kriteria lokasi yang berkaitan dengan nilai investasi.



Gbr.1.8

Foto lokasi eks. terminal  
Sumber: dokumen pribadi

Site eks. sub terminal Salatiga berada di utara pusat kota dan dapat di akses dari dua arah karena dilewati oleh jalur arteri utama jalan Solo-Semarang. Merupakan lokasi yang strategis karena di lewati kendaraan pribadi maupun kendaraan umum yang cukup padat. Kawasannya di dominasi area perumahan serta pusat bisnis automotif. Sitenya memiliki ukuran yang cukup luas dengan tingkat kebisingan yang cukup tinggi karena berbatasan langsung dengan jalan raya. Lokasinya pun juga memiliki latar belakang view lokasi yang bagus dan alami.

Faktor penting dalam memilih lokasi pada kawasan sub-urban ini mempertimbangkan dari segi besarnya nilai investasi yang dinilai akan besar jika perancangan terlibat di daerah pusat kota. Walaupun di kawasan sub-urban, lokasi ini masih memiliki potensi yang tinggi untuk berkembangnya suatu kegiatan investasi dalam jasa hiburan. Diharapkan perancangan tersebut juga akan menciptakan bangunan entertainment center yang nyaman dikunjungi dalam pemenuhan kebutuhan hiburan masyarakat kota Salatiga.

### **1.3.3 Tuntutan penampilan bangunan yang memenuhi persyaratan-persyaratan bangunan cinema dan skatepark sebagai pemenuhan tuntutan visibilitas bangunan dan kenyamanan pengguna**

Tingginya minat menonton masyarakat dan harapan memiliki suatu bangunan gedung bioskop yang berkualitas menjadikan suatu pertimbangan dalam penciptaan bangunan bioskop baik dalam penampilan eksterior bangunan maupun interior dalam bangunan. Bangunan bioskop independen yang pernah ada sebelumnya mencitrakan sesuatu yang negatif bagi pengguna karena bangunan yang cenderung biasa dan tidak menarik, interior dan fasilitas penunjang yang terkesan kumuh dan tidak nyaman untuk dipergunakan.

Di lokasi eks. terminal ini, telah banyak di dominasi oleh bangunan-bangunan yang cukup modern dalam penciptaan façade tampilan bangunan karena beberapa diantaranya berupa bengkel otomatis dan dealer kendaraan. Dalam proses mendesain selain harus mempertimbangkan keadaan lingkungan sekitar juga dapat merefleksikan keinginan masyarakat terhadap bangunan bioskop seperti bangunan yang memenuhi standar persyaratan bangunan entertainment center khususnya bioskop, baik dari segi penampilan bangunan dan fasilitas-fasilitas di dalamnya. Sehingga dapat merubah citra negatif dari pemikiran masyarakat terhadap bioskop selama ini dan menjadikan entertainment center ini menjadi pusat komersial yang memiliki tema rekreasi yang baru dan nyaman dikunjungi serta memenuhi kebutuhan masyarakat.

## **1.4 RUMUSAN MASALAH**

Beberapa masalah yang muncul antara lain:

1. Bagaimana optimalisasi façade bangunan entertainment center yang menarik terhadap besarnya investasi di kawasan sub urban.
2. Bagaimana menciptakan desain yang memiliki sinergi antara bioskop dan skatepark untuk memenuhi tuntutan komersial terhadap pelaku aktivitas bangunan entertainment center.



3. Bagaimana pengaturan layout ruang yang memenuhi persyaratan bangunan bioskop terhadap fungsional bangunan dan tuntutan kenyamanan pengguna.

## **1.5 TUJUAN DAN SASARAN**

### **1.5.1 Tujuan**

Merancang suatu bangunan komersial berupa entertainment center sebagai sarana hiburan dan rekreasi dengan prinsip-prinsip kaidah arsitektur modern dan desain atraktif, sehingga tercipta sebuah desain kompleks bangunan yang mampu mewadahi kegiatan hiburan menonton dan kegiatan hiburan penunjang lainnya dalam satu tempat.

### **1.5.2 Sasaran**

1. Menciptakan suatu lokasi yang baik untuk bangunan cinema yang dikaitkan dengan visibilitas bangunan dalam setting lokasi yang berada di kawasan sub-urban.
2. Merancang penampilan bangunan yang mentransformasikan prinsip arsitektur modern dan desain atraktif yang dapat diterapkan pada desain bangunan untuk meningkatkan minat pengunjung.
3. Mendapatkan desain dengan teknologi artificial modern dengan persyaratan-persyaratan bangunan yang menciptakan kenyamanan yang optimal serta memenuhi keinginan pengguna.

## **1.6 STUDI PUSTAKA**

Entertainment center sebagai bangunan komersial harus memiliki prinsip utama dalam perencanaan dan perancangan membentuk keseimbangan antara kepentingan komersial, desain, serta kenyamanan. Bangunan merupakan suatu landlord yang ditempati oleh brand-brand tertentu dalam usaha hiburan. Pengelola hanya menyediakan suatu kebutuhan ruang yang dibutuhkan sedangkan segala interior disediakan sendiri oleh brand penyewa karena terdapat syarat-syarat perencanaan tertentu dalam penyediaan kebutuhan ruang tersebut.

Fasilitas yang sering mewadahi entertainment center adalah mal dan pusat-pusat perbelanjaan. Beberapa contoh mall di Indonesia yang memiliki sarana entertainment yang cukup diminati adalah sebagai berikut.

### **1. Cilandak Town Square (CITOS)**

Cilandak Town Square adalah salah satu pusat hiburan di daerah Cilandak, Jakarta Selatan yang didirikan pada tahun 2000<sup>19</sup>. Sebagaimana kebanyakan pusat hiburan lain di Jakarta, Cilandak Town Square juga memiliki singkatan namanya sendiri yaitu CITOS. Bangunan CITOS hanya terdiri dari sebuah bangunan utama 2 lantai. Jika masuk dari depan, ke sebelah kiri adalah jalan utama dengan berbagai restoran dan toko yang terletak di samping kanan dan kiri dari kedua lantai CITOS sementara di ujung terdapat Bioskop 21. Sedangkan ke kanan, terletak Matahari Department Store di lantai 2 dan food mart serta TimeZone di lantai dasar.



Gbr. 1.9  
Suasana mal CITOS  
Sumber: [www.panoramio.com](http://www.panoramio.com)

### **2. Plaza Indonesia**

Plaza Indonesia diresmikan pada tahun 1990, terdiri dari empat lantai pertokoan kelas atas dengan luas 38.050 m<sup>2</sup>. Pusat perbelanjaan ini terletak di Bundaran Hotel Indonesia, antara Jalan M.H. Thamrin dan Jalan

---

<sup>19</sup> Pusat Perbelanjaan Berkonsep Town Square, Republika, Juli 2007

Kebon Kacang Raya di kawasan bisnis utama Jakarta. Plaza Indonesia juga dilengkapi dengan Grand Hyatt Jakarta, sebuah hotel bintang lima.



Gbr.1.10

Plaza Indonesia dan EX Plaza Indonesia  
Sumber: [www.panoramio.com](http://www.panoramio.com)

Pengembangan Plaza Indonesia Berlanjut ketika Entertainment Xenter dibuka disebelah gedung yang ada dengan membidik pangsa pasar anak muda. Kedua gedung disambung dengan sebuah jembatan yang dikelilingi toko-toko.

## 1.7 METODE PENYELESAIAN MASALAH

### 1. Survey lapangan dan dokumentasi

Dilakukan untuk mengumpulkan data-data eksisting secara langsung melalui pengamatan kondisi tapak site sekitar.

### 2. Studi Literatur dan Studi Kasus

- a. Pencarian data melalui media internet, web yang berkaitan dengan pembahasan perancangan entertainment center bioskop (cinema) dan skatepark.
- b. Mempelajari berbagai teori dan studi kasus, studi preseden bangunan dengan fungsi serupa sebagai studi banding dan mengkaji tentang penampilan bangunan yang berkonsep modern dengan desain atraktif (pendekatan terhadap site, façade bangunan, pendekatan teknis dan teknologi).

- c. Mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan persyaratan-persyaratan khusus bangunan bioskop dan skatepark.

3. Analisa dan Sintesa

Yaitu tahap penguraian data, dan mengkaji data yang disusun sebagai landasan dasar bagi pendekatan perencanaan dan perancangan entertainment center untuk menentukan :

- a. Konsep lokasi dan site
- b. Konsep bentuk massa
- c. Konsep tata ruang
- d. Konsep utilitas
- e. Konsep struktur
- f. Nilai investasi

## **1.8 LINGKUP PEMBAHASAN**

Lingkup pembahasan akan dibatasi pada permasalahan arsitektural sedangkan permasalahan ekonomi, sosial, cultural dan ekologi hanya akan dilakukan pendekatan melalui asumsi logis, menjadi masukan sebagai pendukung untuk menganalisa visibility proyek. Pembahasan dibatasi pada masalah arsitektur dalam konteks entertainment center yang mencakup lokasi terpilih, aspek tata ruang dalam maupun ruang luar, dimensi ruang, kebutuhan ruang, program ruang, pelaku aktivitas, kenyamanan, serta penampilan bangunan.

## 1.9 SISTEMATIKA PENULISAN

**BAGIAN I PENDAHULUAN** Berisi pokok-pokok yang mendasari pemilihan judul, berupa latar belakang objek, latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, studi pustaka, metode penyelesaian masalah, lingkup pembahasan dan diagram proses perancangan.

**BAGIAN II ANALISA** Berisi pembahasan masalah, meliputi pendekatan site, studi preseden bangunan entertainment center, tinjauan pustaka gedung bioskop yang berupa pengertian, studi kasus, persyaratan gedung bioskop, tinjauan perancangan arsitektur modern dan desain atraktif, kebutuhan ruang, besaran ruang, aktivitas pengguna, proses kegiatan dan organisasi ruang, kemudian diuraikan dan dikaji pada proses analisa sintesa sebagai langkah penyelesaian desain sehingga dapat dijadikan sebagai landasan pemikiran awal perencanaan dan perancangan *Entertainment Center of Youth Activity Cineplex and Skatepark in Salatiga penerapan konsep arsitektur modern dan desain atraktif pada bangunan komersial*.

**BAGIAN III KONSEP PERANCANGAN** Berisi tentang transformasi konsep pada perancangan dasar yang nantinya dikembangkan lebih lanjut secara spesifik pada proses perancangan asli.

**BAGIAN IV PENGEMBANGAN DESAIN**

**BAGIAN V REVISI DESAIN**

### 1.10 DIAGRAM PROSES PERANCANGAN

