

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Eksistensi Proyek

Pada era globalisasi ini, banyak sekali persaingan yang membutuhkan kerja keras. Masing-masing mempunyai semangat potensi untuk bersaing menjadi yang terbaik. Kebiasaan hidup seperti inilah yang membuat sebagian orang depresi bahkan stress dalam pekerjaannya. Hal ini menjadikan tempat hiburan menjadi salah satu tempat yang paling dicari masyarakat untuk melepaskan kepenatan setelah bekerja keras.

Setiap manusia pasti membutuhkan hiburan untuk mengendurkan urat saraf yang tegang setelah bekerja atau beraktifitas, baik dalam hal psikologisnya atau fisik serta dalam bentuk audio atau visual. Untuk hiburan psikologisnya dapat berupa istirahat atau tidur. Visual dapat berupa mengunjungi objek-objek wisata untuk merasakan dan melihat pemandangan yang ditawarkan secara langsung. Sedangkan untuk audio visual dapat berupa sarana telekomunikasi berupa televisi, pertunjukan, radio, dan bioskop.

Dalam hiburan audio visual, film atau sinema paling banyak digemari oleh masyarakat. Hal ini disebabkan karena tidak banyak membuang waktu dalam menikmati hiburan tersebut. Industri film layar lebar dunia menjadi pemikat bagi banyak orang termasuk dari industri perfilman *Hollywood*, *Hongkong*, *Bollywood*, maupun Indonesia sendiri. Perkembangan dunia perfilman juga turut diikuti oleh sarana dan prasarana yang mendukung. Salah satunya adalah gedung bioskop yang terorganisir sebagai bidang usaha yang disebut *Cineplex*.

Untuk Indonesia sendiri, perkembangan perfilmannya mulai muncul kembali setelah vakum hampir selama 35 tahun. Namun hal ini masih kalah dibandingkan



PENDAHULUAN

industri perfilman Hoollywood dan Boollywood yang menghasilkan rata-rata pertahun 300 film. Sehingga tidaklah heran kalau yang kebanyakan di putar di bioskop-bioskop Indonesia didominasi oleh film-film luar negeri, khususnya Hoollywood.

Pada umumnya di Indonesia, target pasar pada bisnis *entertainment* khususnya Cineplex ini adalah umur produktif 15-35 tahun. Umur produktif yang dimaksudkan di sini adalah lebih kepada *range* umur yang mengikuti trend atau kemajuan film pada saat ini. Untuk itulah perlunya perluasaan jaringan Cineplex untuk mengakomodasi kebutuhan masyarakat Indonesia akan kebutuhan hiburan menonton film terutama di daerah kota Palangkaraya.

Tahun	0-14 tahun	15-64 tahun	65+ tahun
2005	52.191	125.782	5.287
2006	52.332	125.782	3.767
2007	54.555	129.602	3.996
2008	54.905	130.992	5.117
2009	59.999	138.388	5.772
2010	61.347	154.237	5.453

Jumlah Penduduk Kota Palangkaraya Menurut Kelompok Umur
Sumber : Diolah dari BPS Kota Palangka Raya & BPS Provinsi Kalteng

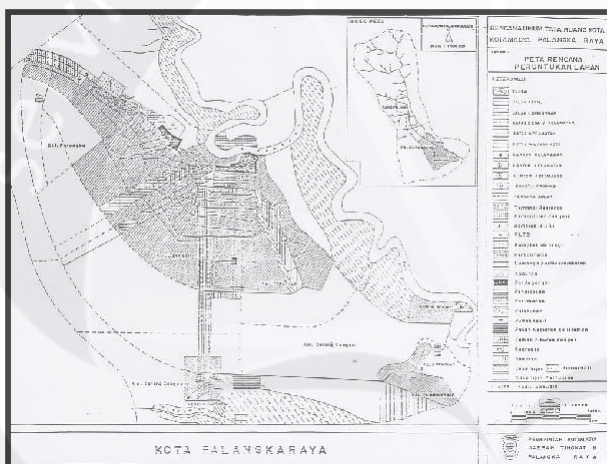
Dari table di atas, umur produktif memiliki kuantitas yang lebih banyak dibandingkan dengan umur lainnya. Adanya kecenderungan umur 0-14 tahun dan 60-75+ tahun tidak memiliki apresiasi dan dimasukan golongan yang tidak memiliki nilai jual pada jenis hiburan Cineplex ini.

Semakin banyaknya penanaman investasi oleh investor membuat kota Palangkaraya menjadi cikal bakal kota wisata yang berkembang sehingga kota Palangkaraya semakin didatangi oleh banyak masyarakat luar untuk penanaman bisnis investasinya tersebut. Hal inilah yang membuat kota Palangkaraya bertambah ramai dari tahun ke tahunnya.

PENDAHULUAN

Perkembangan penduduk kota Palangkaraya sejak tahun 1970 sampai dengan tahun 2008 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tahun	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1970	13.110	12,088	25.198
1971	14.695	12.437	27.132
1975	16.961	15.968	32.019
1980	31.943	28.504	60.447
1985	40.998	36.071	77.069
1990	58.284	55.340	113.624
1995	67.722	66.118	133.840
2000	83.534	81.372	164.906
2005	90.359	92.892	183.251
2008	94.391	96.623	191.014



Gambar 1.1 Perencanaan Tata Guna Lahan dan Ruang di Palangkaraya 2005-2015

Sumber : <http://www.palangkaraya.co.id>
(Evaluasi Pembangunan 50 tahun Kota Palangkaraya)

Dari peta di atas, dapat dilihat kalau kota Palangkaraya masih memiliki daerah potensi untuk perkembangan dalam sektor perekonomiannya. Hal ini memungkinkan bahwa sarana hiburan seperti Cineplex menjadi salah satu usaha yang dapat berkembang dalam pembangunan ekonomi di Palangkaraya.

Hiburan yang menjadi kerinduan masyarakat Palangkaraya adalah hadirnya gedung bioskop. Diharap dengan hadirnya bioskop ini akan menjadi bangunan yang membawa penikmat film sebagai sarana relaksasi, sosialisasi, dan berapresiasi.

PENDAHULUAN

Untuk wilayah Palangkaraya sendiri,kebutuhan akan bioskop menjadi suatu daya tarik .Hal ini disebabkan karena untuk jangka waktu yang panjang,Palangkaraya hanya memiliki 1 bioskop yaitu 21 yang baru diresmikan pada 4 Sempتمبر 2009.Dalam kurun waktu selama 10 tahun ini,Palangkaraya kekurangan hiburan dalam halnya bioskop semenjak bioskop Panala ditutup pada tahun 2000.

Keterpurukan bioskop Panala yang pernah ada di Palangkaraya disebabkan oleh seiring berkembangnya teknologi.Kemunculan VCD dan DVD sebagai media rekam film yang lebih ringkas dan hemat mengalihkan perhatian masyarakat dari bioskop.Maka munculah usaha rental VCD dan DVD yang menjamur di Palangkaraya.

Minat masyarakat terhadap film sangat besar,ini dapat dilihat dari hasil penjualan tiket-tiket yang kadang habis terjual setiap film barunya.Di Palangkaraya,minat masyarakat terhadap film sendiri terlihat jelas.Maka dari itu,perlu adanya penambahan Cineplex untuk dapat mengakomodasi kebutuhan masyarakat akan film-film,khususnya film-film Indonesia dan luar.

Kerinduan masyarakat Palangkaraya akan bioskop terakomodasi akan kehadiran Cineplex 21 yang telah diresmikan pada tahun 2009 kemarin.Minat masyarakat terhadap film sangat besar.ini dapat dilihat dari penjualan tiket yang kadang sering habis terjual setiap ada *release* film baru.

Film Title...	Studio	1	2	3	4
.....	1	12:15	14:35	19:15	21:35
.....	2	12:45	14:55	19:15	21:25
....	3	12:30	14:40	19:00	21:10
....	4	12:00	14:20	19:00	21:20

**Table 1.1. Jadwal pemutaran
Film pada
21 Palma**
Sumber :21cineplex.com

Dari table di atas,keterbatasan jumlah studio yaitu 4 studio yang ada pada 21 tersebut tidak sebanding dengan jumlah penonton yang akan menyaksikan film tersebut,sehingga harus rela antri sampai berjam-jam bahkan sampai ada yang rela antri



pada keesokan harinya karena kehabisan tiket. Minimnya kapasitas bioskop akhirnya tidak dapat mengakomodasi kebutuhan calon penonton secara optimal karena tingginya tingkat kuantitas calon penonton.



Gambar 1.2 Antrian calon penonton pada 21 Palma
Sumber :foto pribadi

Jumlah penonton pada 21 Palangkaraya setiap harinya berkisar antara 200-300 orang dengan kuantitas apresiasi penonton dalam persentase 85% pada hari biasa dan 90%-100% pada hari libur sehingga menyebabkan antrian penonton yang terkadang kehabisan tiket pada saat jam tayang film box office. Hal inilah yang menyebabkan daya tampung di 21 Palangkaraya kurang, sehingga perlu penambahan sarana bangunan yang dapat mengakomodasi kebutuhan calon penonton seperti bangunan Cineplex.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Sejak jaman purba, gambar-gambar bergerak telah menarik perhatian manusia. Bayangan benda maupun manusia dari kobaran api unggun membuat bayangan tersebut seakan-akan hidup.

Konsep dasar bayang-bayangan bergerak tersebut merupakan pengantar sebagai lahirnya berbagai media komunikasi visual. Salah satu visualisasi konsep tersebut adalah wayang kulit. Hal ini menunjukkan betapa menariknya unsur gerak visual bagi manusia. Unsur gerak sesuai dengan karakter manusia yang selalu menginginkan perubahan atau gerak.

Hal lain dari konsep bayangan tersebut adalah lahirnya film. Film diartikan sebagai hasil proyeksi film yang dipancarkan pada sebidang layar. Pada dasarnya film adalah benda mati hasil proyeksi film yang disusun secara berurutan, dimana antar gambar yang satu dengan yang berikutnya memiliki perbedaan sedikit sekali sehingga bila ditampilkan berurutan tampak seperti gerakan. Lain halnya dengan komik atau *storyboard* yang antar gambar memiliki perbedaan cukup tajam walaupun komunitas



tetap terjaga. Film merupakan deretan gambar yang dihasilkan walaupun kontinuitas tetap terjaga. Film merupakan deretan gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Bila gambar-gambar tersebut diputar dengan kecepatan 24 fps dan diproyeksikan pada layar, maka akan didapatkan visualisasi gambar yang hidup atau *Motion Picture*. Dunia film dan teknologi di belakangnya semakin berkembang, baik media maupun formatnya. Hal inilah yang memunculkan ada bioskop yang memenuhi kebutuhan setiap orang dalam menikmati film dalam suatu ruangan yang dirancang agar merasakan suasana dalam film tersebut.

Industri perfilman Indonesia termasuk industri hiburan yang sedang bangkit di Indonesia. Menonton di Cineplex selalu dipilih masyarakat untuk menikmati film-film yang sedang beredar di Indonesia maupun mancanegara dengan kualitas tata suara dan gambar yang menarik sebagai hiburan untuk melepas lelah dari tekanan tempat kerja maupun beraktivitas. Menonton film sudah menjadi kegemaran masyarakat dari segala kalangan dari yang muda sampai yang tua.

Dalam menikmati sebuah film, terdapat berbagai hal yang membuat suatu ketertarikan yaitu berasal dari pemain, cerita, tema, adegan dalam aksi film, efek visual, musik, setting, aksi, sudut atau pergerakan kamera, dan karakteristik film tersebut.

Adapun metode yang digunakan untuk mengklasifikasi film yaitu berdasarkan genre seperti aksi, drama, horror, dan romantis. Genre secara umum membagi film berdasarkan jenis dan latar ceritanya. Fungsi utama genre adalah untuk memudahkan klasifikasi sebuah film. Selain untuk klasifikasi, genre juga dapat berfungsi sebagai antisipasi penonton terhadap film yang akan ditonton. Karakteristik sebuah genre boleh jadi tidak mengacu pada sebuah masa tertentu, namun berkembang setiap saat.

Cineplex merupakan perkembangan suatu usaha bioskop yang memiliki fungsi utama yaitu tempat memutar film. Yang membedakan antara Cineplex dan bioskop adalah jumlah teater dan atau auditorium tempat pemutaran film. Pada umumnya, bioskop memiliki satu layar dalam satu bangunan, tetapi Cineplex memiliki





PENDAHULUAN



lebih memiliki satu teater atau studio film dalam satu bangunan. Karena banyak pilihan dalam memilih film, maka bioskop ini disebut dengan Cineplex. Cineplex adalah sinema kompleks yang terdapat dalam suatu bangunan. Jadi Cineplex merupakan suatu kompleks yang terdiri dari berbagai sinema dengan fungsi penunjang lainnya untuk mendukung fasilitas utama.

Cineplex mempunyai fungsi sebagai bangunan arsitektural yang memiliki karakter dan ciri khas yang dapat mencerminkan atau memiliki apresiasi terhadap bentuk kegiatan yang ditampungnya yaitu film. Untuk memiliki tujuan tersebut, dibutuhkan perancangan dalam segi arsitektur yang terwujud dalam perancangan tata massa dan tatanan ruangan dalam. Dalam perancangan tatanan ruangan dalam terdiri dari tiga bidang penyusun ruang, yaitu bidang atas atau langit-langit, bidang dinding, dan bidang dasar atau alas lantai.

Perancangan Cineplex membutuhkan tuntutan kenyamanan fisik dan psikis dalam bangunan. Kenyamanan fisik dapat berupa akustik dan visual dengan mengikuti bentuk ruang di dalam bangunan. Akustik yang tercipta akan membawa suasana yang lebih hidup dalam menonton film sehingga visual yang tercipta akan terasa lebih nyata. Pembagian ruangan yang ditata dengan baik dalam hal sirkulasi akan menjadikan bangunan tersebut berfungsi secara baik sehingga dapat memberikan informasi yang baik dalam bangunan.

Untuk menambahkan keunikan dan kenyamanan psikis dari bangunan ini, maka untuk sirkulasi jalan menuju studionya akan dibuat berbeda dengan peruangan, pencahayaan, tekstur, material, dan warna berdasarkan konsep budaya lokal dengan permainan ornament-ornamen yang ada sehingga pengunjung akan menikmati interior yang berbeda dari bangunan Cineplex lainnya. Untuk menambah kenyamanan pengunjung, maka akan dibuat ruang tunggu yang berupa café.

Untuk mencerminkan ciri khas daerah sebagai daya tarik kawasan wisata dan mengangkat kembali citra bangunan daerah yang hampir tergeser oleh modernisasi





bangunan-bangunan masa sekarang, maka bangunan Cineplex ini akan dipadukan dengan arsitektur daerah khusus Palangkaraya. Maka, akan tercipta bangunan Cineplex yang unik dan berbeda dari yang lain.

Arsitektur Dayak tidak bisa dilepaskan dari konsep hidup dan kebudayaan sehari-hari mereka. Konsep hidup dan budaya ini dapat dilihat dari bentuk rumah tinggal yang secara arsitektural memiliki ciri fisik berbentuk rumah yang memanjang dengan tiang (kolong) tinggi yang mereka sebut sebagai rumah Betang atau Lamin.

Selain dari bentuk fisik, rumah Betang secara arsitektural menggambarkan konsep hidup dan kebudayaan Dayak. Hal ini dapat terlihat pada tata ruang, bentuk bangunan, asesoris seperti patung, ukiran, pernik, dan pola penataannya. Dengan melihat tata ruang rumah, bentuk, dan susunannya dapat diketahui bagaimana pola hidup, pola pikir, filosofi serta kebudayaan yang terjadi dalam masyarakatnya.

Dalam pedoman arsitektur tradisional Dayak terdapat faktor-faktor penentu seperti hal-hal yang berhubungan dengan dasar pemilihan lokasi, penataan site plan, perencanaan bangunan, dimensi, proporsi, simbol-simbol, dan detailnya, demikian juga pada pemakaian dan penempatan materialnya. Arsitektur tradisional Dayak menempatkan suasana dan pengarahannya dengan bentuk-bentuk ruang yang dapat menjaga keseimbangan manusia dengan alam dan lingkungannya.

1.2 Rumusan Permasalahan

Bagaimana tatanan ruang dalam Cineplex di Palangkaraya yang memberikan kenyamanan fisik dan psikis serta bentuk bangunan yang atraktif dengan pendekatan Arsitektur Dayak?



1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan Cineplex ini adalah :

- Menciptakan perencanaan bangunan Cineplex sebagai sarana hiburan yang fungsional, informatif, dan menarik daripada yang lain di dalam perancangan interior dan eksterior dalam Arsitektur dayak.
- Pengunjung yang datang ke Cineplex selain menonton dapat juga menikmati dan memberi informasi tentang arsitektur dayak.
- Memberikan kenyamanan fisik dan psikis dalam bangunan.

1.3.2 Sasaran

Sasaran yang akan dicapai adalah :

- Memperoleh bentuk, citra, dan simbol arsitektural yang divisualisasikan melalui wujud, dimensi, warna, dan tekstur serta detail bangunan dalam pendekatan filosofi arsitektur dayak.
- Penataan interior Cineplex yang mampu memberikan kesan arsitektur lokal di dalamnya.
- Menghasilkan studi tentang karakteristik kebudayaan suku Dayak.
- Tersusunnya konsep perencanaan dan perancangan Cineplex di kota Palangka Raya yang di dasarkan pada ekspresi nilai-nilai positif budaya suku dayak melalui pendekatan Arsitektur Dayak.
- Memenuhi tuntutan kenyamanan akustik dan visual penonton melalui penataan ruang yang baik dalam bangunan terutama pada ruang studio pemutaran film.
- Penataan interior Cineplex yang mampu memberikan kesan arsitektur lokal di dalamnya.



1.4 Lingkup Pembahasan

Pembahasan perencanaan dan perancangan pada bangunan Cineplex untuk Palangkaraya yang tertuju pada pembahasan arsitektural dibatasi pada lingkup yang berkaitan dengan penciptaan bentuk, penataan massa bangunan, pengelompokan ruang, penggunaan material, fasade bangunan, dan pewarnaan bangunan yang didasarkan pada arsitektur dayak. Sedangkan pembahasan non arsitektural, dimaksudkan untuk mempertajam pembahasan .ekspresi nilai-nilai positif budaya dayak dan tradisi local yang akan diwujudkan ke dalam bahasa arsitektur dalam bentuk berbagai kebutuhan, kelengkapan, sarana dan fasilitas yang menunjang nilai-nilai budaya.

1.5 Metode Pembahasan

Metoda yang digunakan terdiri dari 4 metoda proses yaitu metoda mencari data yang diperlukan, metoda mengumpulkan data, metoda pengolahan data, dan metoda analisis data.

a) Data yang diperlukan

- Data Literatur : data-data yang didapat dari buku-buku yang menunjang di dalam perancangan.
- Data lapangan : data yang didapat dari lokasi survei-survei yang dilakukan di lapangan (berupa pengamatan langsung di lapangan).

b) Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data dapat dilakukan 2 hal yaitu :

➤ Metode dengan survey

Survei dilakukan untuk mencari data lapangan yaitu dengan mengamati secara langsung Cineplex yang sudah ada untuk mengetahui Cineplex secara umum.

➤ Metode dengan wawancara

Wawancara dilakukan untuk mencari data-data di lapangan, yaitu dengan melakukan wawancara secara langsung dengan pemandu ataupun pengelola





PENDAHULUAN



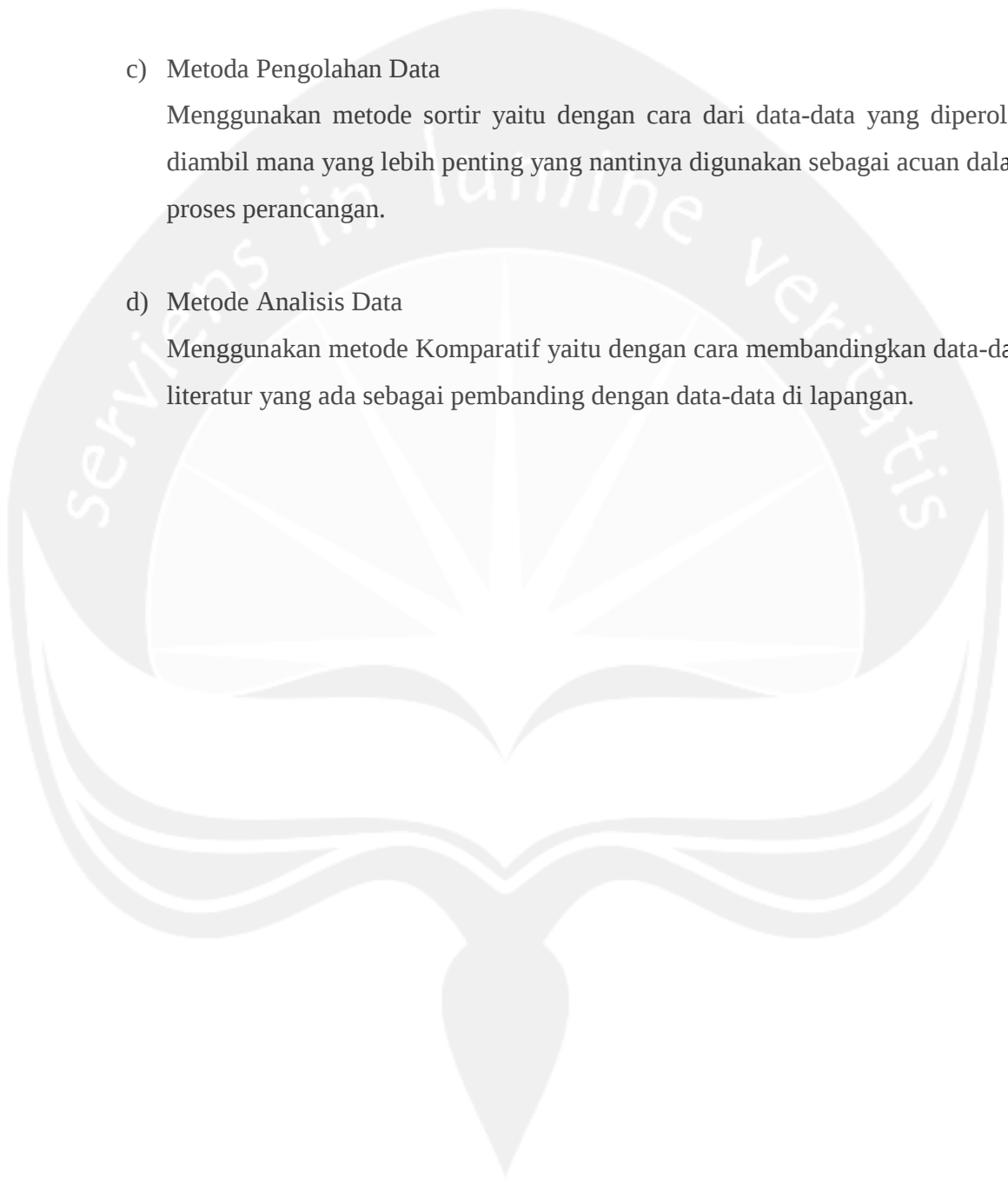
dari tempat-tempat survei. Dari sini didapatkan data-data dan masukan-masukan yang nantinya akan digunakan sebagai bahan dalam melakukan perancangan.

c) Metoda Pengolahan Data

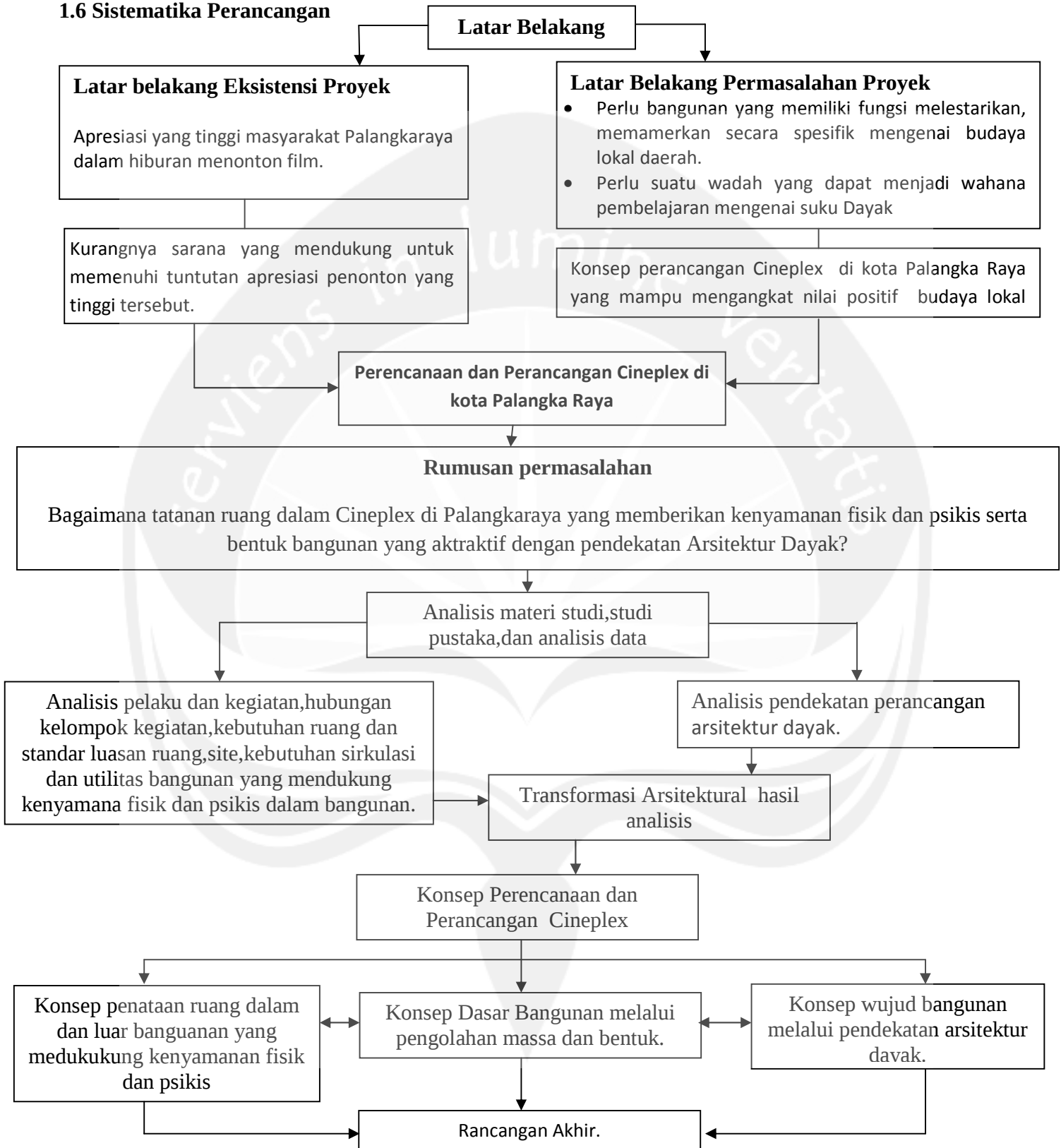
Menggunakan metode sortir yaitu dengan cara dari data-data yang diperoleh diambil mana yang lebih penting yang nantinya digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan.

d) Metode Analisis Data

Menggunakan metode Komparatif yaitu dengan cara membandingkan data-data literatur yang ada sebagai pembanding dengan data-data di lapangan.



1.6 Sistematika Perancangan



1.7 Sistematika Pembahasan

BAB I :Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang,rumusan permasalahan,lingkup pembahasan,diagram atau pemikiran,dan sistematika pembahasan.

BAB II :Tinjauan Cineplex

Pada bab ini tentang pentingnya keberadaan akan penambahan fasilitas hiburan bangunan Cineplex di Palangkaraya yang akan lebih banyak mengemukakan sejarah dan perkembangannya,pengertian Cineplex,manajemen(data pemakai),definisi dan klasifikasi film ,beserta relevansi dengan kebutuhan hiburan tersebut pada saat ini.

BAB III:Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

Pada bab ini akan diuraikan tentang Cineplex secara lanjut dan khusus dengan program ruang beserta organisasi ruang yang menjawab akan kebutuhan yang timbul dalam Cineplex dan konsep perencanaan meruang yang ditawarkan serta mengemukakan mengenai teori-teori dan konsep beserta pendekatan desain yang dipakai berhubungan dengan pengadaan Cineplex sebagai landasan untuk menganalisis permasalahan.

BAB IV :Tinjauan Kawasan/Wilayah

Pada bab ini akan dijelaskan tentang kondisi wilayah tempat bangunan Cineplex akan dirancang sebagai pendekatan desain dalam menganalisis kawasan.

BAB V :Analisis

Pada bab ini akan dibicarakan perumusan konsep yang mengacu pada penerapan teori-teori yang mewujudkan spesifikasi bangunan Cineplex dan disertai analisa secara umum yang berisi analisa non permasalahan.

BAB VI :Konsep Perencanaan dan Perancangan

Pada bab ini berisikan tentang perumusan konsep dasar yang menjawab atas pertanyaan rumusan permasalahan beserta konsep-konsep lainnya yang ikut memperkuat kesan akustik dan visual bangunan dalam filosofi arsitektur local(arsitektur dayak).

