

## BAB VI

### Konsep Perencanaan dan Perancangan Cineplex

#### 6.1 Tema Perancangan

Menonton di Cineplex selalu dipilih masyarakat untuk menikmati film-film yang sedang beredar di Indonesia dengan kualitas tata suara dan gambar efek yang memukau, sebagai hiburan untuk melepas lelah atau *refreshing*. Menonton film sudah menjadi kegemaran masyarakat, khususnya kota Palangkaraya dari segala kalangan dari yang muda sampai yang tua.

Konsep perancangan ini diambil dari besarnya animo penonton dan bangunan yang menampilkan ciri khas daerah. Maka, konsep perancangan Cineplex ini yaitu **menciptakan sebuah tempat hiburan Cineplex yang memberikan kenyamanan fisik dan psikis serta menampilkan bentuk bangunan ciri khas daerah dengan pendekatan arsitektur Dayak.**

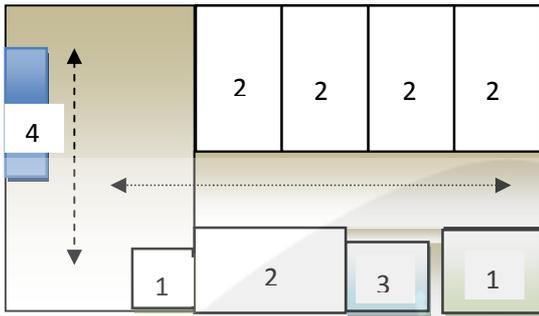
#### 6.2 Konsep Tata Ruang Dalam

##### 6.2.1 Konsep Sirkulasi

Area sirkulasi untuk sebuah lobby cinema berperan penting bagi pengunjung dan tentunya harus didukung dengan penataan ruang atau fasilitas yang baik pula. Area lobby merupakan area sebagai *first impression* sekaligus sebagai penerima, oleh karena itu karakter desain yang dinamis dan kenyamanan layaknya sebuah ruang tunggu harus tercermin di sini.

Sistem yang digunakan adalah sistem radial yang dapat dilihat dari pusat of Interest perancangan ini diletakkan pada lobby yang dimana semua sirkulasi menuju atau dari studio, loket, café, KM/WC harus melewati lobby. Maka dari itu semua, semua display baik display poster, display action figure, dan sebuah Rounded Plasma LCD diletakkan pada lobby. Begitu juga penonton dari studio setelah menonton dapat diarahkan menuju pintu keluar atau ke dalam lobby sehingga penonton seakan di-*welcome* kembali untuk menonton lagi atau hanya untuk bersantai di Mini Bar atau Café.





Keterangan :  
 1.Cafe  
 2.Studio film  
 3.Lavatory  
 4.Kasir loket

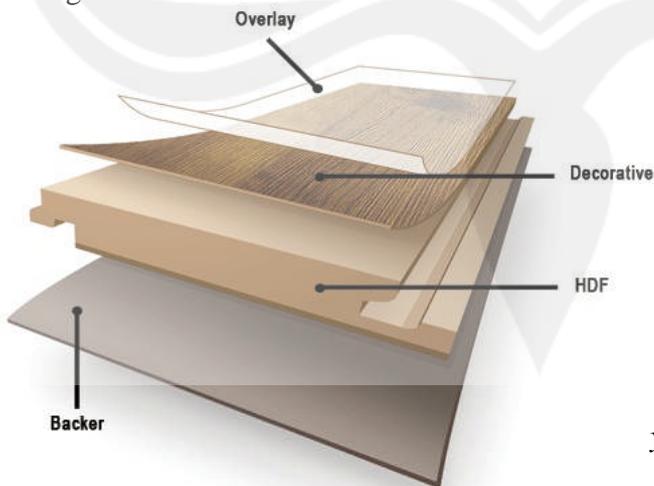
Gambar 6.1 Jalur Sirkulasi di dalam bangunan

### 6.2.2 Lantai

Lantai adalah salah satu elemen interior yang sangat penting untuk diperhatikan dalam perancangan sebuah cinema.

- Area lobby, café, ruang tunggu

Bahan lantai yang cocok adalah bahan lantai yang tahan terhadap goresan dan tahan terhadap beban yang berat, mengingat banyaknya pengunjung yang ada. Bahan keras sangat cocok untuk area ini mengingat sifatnya yang tahan goresan, warnanya yang tahan kotor perawatannya yang mudah dan teksturnya yang mudah dibentuk. Pemakaian bahan yang mudah pecah sangat tidak dianjurkan pada area ini karena bahan lantai yang bersifat menyalurkan listrik dengan baik sebaiknya tidak direkomendasikan untuk digunakan. Karena menggunakan pendekatan arsitektur dayak, maka lantai menggunakan bahan kayu dengan warna natural dan tekstur yang lembut serta dapat menjadi akustik ruang.



Gambar 6.2 Komponen lantai Robina yang cocok dalam perancangan cinema  
 Sumber : [www.floormall.com](http://www.floormall.com)



### ➤ Area Studio

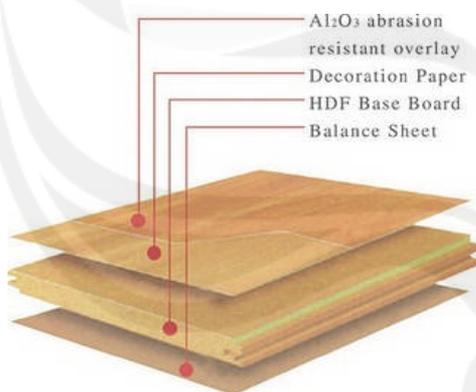
Untuk lantai di dalam studio menggunakan bahan kayu namun dilapisi dengan bahan yang dapat menyerap suara, seperti karpet yang dimaksudkan agar suara yang dihasilkan tidak menimbulkan gema.

*Gambar 6.3 Lantai karpet akustik dengan corak natural*  
Sumber : [www.carpet-classic.com](http://www.carpet-classic.com)



### ➤ Area kantor dan ruang proyektor

Untuk area ini sendiri akan menggunakan lantai bahan kayu dengan warna natural dan tekstur yang lembut serta dapat menjadi akustik ruang yang membutuhkan privacy serta lantai parket. Kelebihan dari material lantai parket ini adalah dapat memberikan kehangatan di kala cuaca dingin dan sejuk saat cuaca panas sehingga dapat menambah semangat kerja.



*Gambar 6.4 Struktur Lantai Parket*  
Sumber : [www.indonetnetwork.com](http://www.indonetnetwork.com)

### ➤ WC, Ruang MEE, Ruang Cleaning Service dan Gudang

Untuk ruang-ruang ini menggunakan lantai yang mudah dibersihkan karena area ini sering kotor dan basah, seperti lantai keramik dengan warna yang natural karena menggunakan pendekatan arsitektur dayak yang menuntut warna alami.

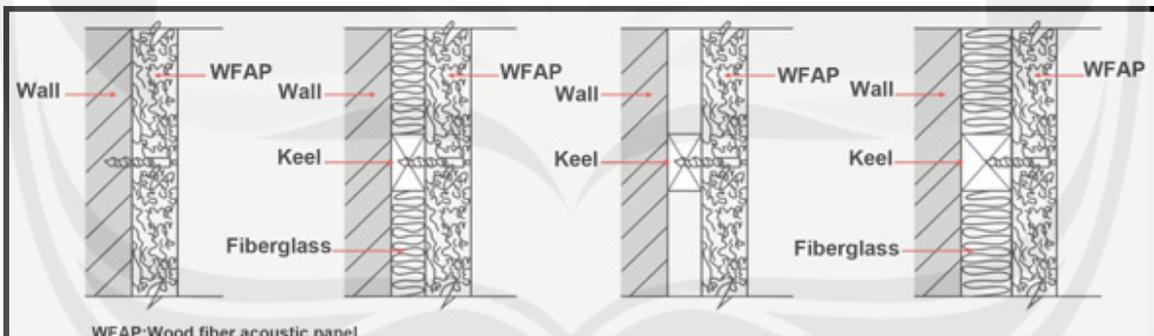




Gambar 6.5 Struktur Lantai Parket  
 Sumber : [www.indonetnetwork.com](http://www.indonetnetwork.com)

### 6.2.3 Dinding

Pada area lobby cinema, dinding diberi banyak permainan lampu dan ornament-ornament dayak agar mengurangi jenuh, karena view merupakan nilai positif untuk sebuah lobby cinema. Material dinding bangunan cinema ini akan menggunakan kayu yang mudah dibersihkan sekaligus sebagai peredam suara. Warna yang digunakan adalah warna yang natural yang dikombinasikan dengan warna sekunder yang cocok dengan warna dari permainan ornament-ornamant dayak. Dinding pada area-area yang cenderung lembab seperti WC, diusahakan menggunakan overlay agar tidak terjadi pembusukan yang cepat.

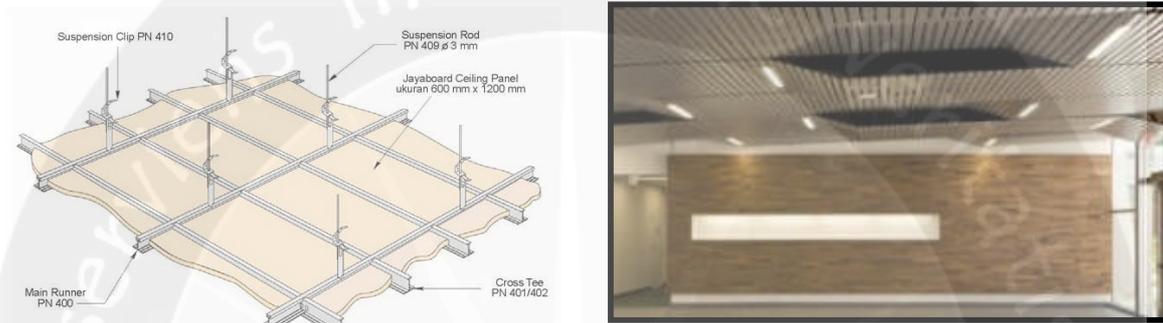


Gambar 6.6 Aplikasi Wood Fiber Acoustic Panel  
 Sumber : [Guangzhou Tianjie Building Material Co., Ltd.](http://Guangzhou Tianjie Building Material Co., Ltd.)



## 6.2.4 Plafond

Pola plafond pada Cineplex ini menyesuaikan tema akustika bangunan dan naturalisasi dengan pendekatan warna alam. Sedangkan pola plafond pada ruang studio cinema yaitu menggunakan pola plafond yang bertingkat dimana diharapkan agar suara yang dihasilkan dapat membantu pemantulan suara yang baik dengan menggunakan bahan gypsum acoustic dan rangka hallow. Pola plafond pada Cineplex ini akan dibuat *open space* sehingga system mekanical electrical ini ter-*exposed*.



Gambar 6.7 Aplikasi dan Bentuk Plafond Akustik  
Sumber : [mr-plywood.com](http://mr-plywood.com)

## 6.2.5 Pola Penataan Ruang

Pola penataan ruang pada ruang Cineplex ini adalah terbuka dan terpusat pada lobby sebagai *point of interest* Cineplex ini, yang sebagian besar adalah area public dengan pendekatan pola ruang dari arsitektur Dayak. Area public pada Cineplex ini yaitu area lobby, ruang tunggu, café, dan ruang studio cinema. Sedangkan untuk area privacy akan dipisah dari bangunan utama Cineplex.

Ada dua loket tiket yang diletakkan pada lobby untuk menghindari antrian yang panjang. Ruang tunggu pada lobby akan dipasang oleh sebuah *Rounded Plasma LCD* yang menampilkan trailer-trailer film yang akan beredar yang dikelilingi oleh area display poster (*movie selection*).



### 6.2.6 Perabot Furniture

Pada bentukan furniture dirancang dengan bentukan ciri khas daerah yang dirancang menjadi satu kesatuan dengan ukiran dayak. Bentuk perabot dirancang sederhana sehingga pengunjung dapat lebih maksimal dalam mengamati display poster.

Elemen dekoratif pada perancangan Cineplex ini menggunakan ornament dayak yang dipasang di dinding pada ruang-ruang yang menjadi ruang public. Hal ini dimaksudkan agar pengunjung dapat menikmati ciri khas daerah dan menjadi tertarik untuk melihatnya, sehingga tidak bosan. Peletakan ornament ini akan lebih banyak di dinding loby dan ruang tunggu dengan penyesuaian warna serta pencahayaan yang menghasilkan kesan natural di bangunan. Ornament dekoratif ini akan digunakan juga pada fasade bangunan.



Gambar 6.8 Furniture khas Dayak  
Sumber : [Dayakblogspot.com](http://Dayakblogspot.com)



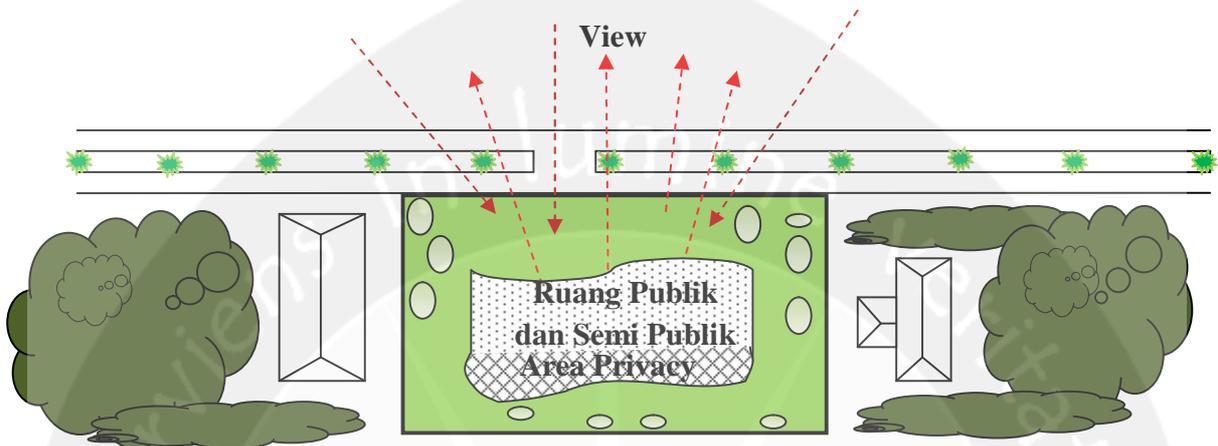
Gambar 6.9 Ornamet pada dinding khas Dayak  
Sumber : [Dayakblogspot.com](http://Dayakblogspot.com)



6.3 Konsep Tata Ruang Luar

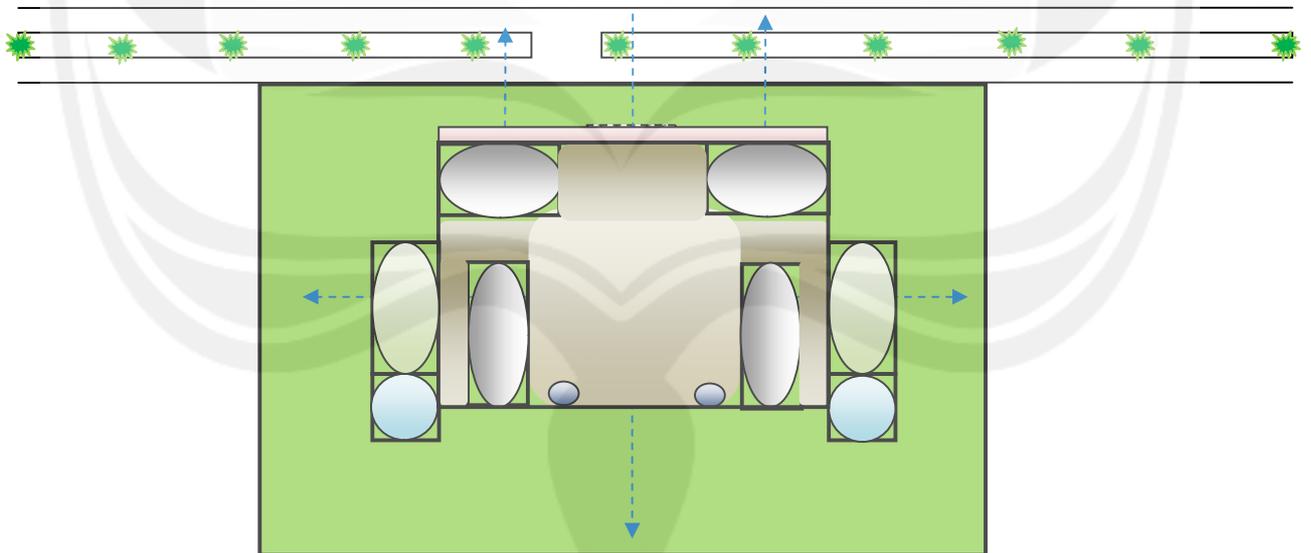
5.3.1 Penempatan Zoning dan View Bangunan

View Utama Bangunan Menghadap Jalan Utama



6.3.2 Orientasi Bangunan

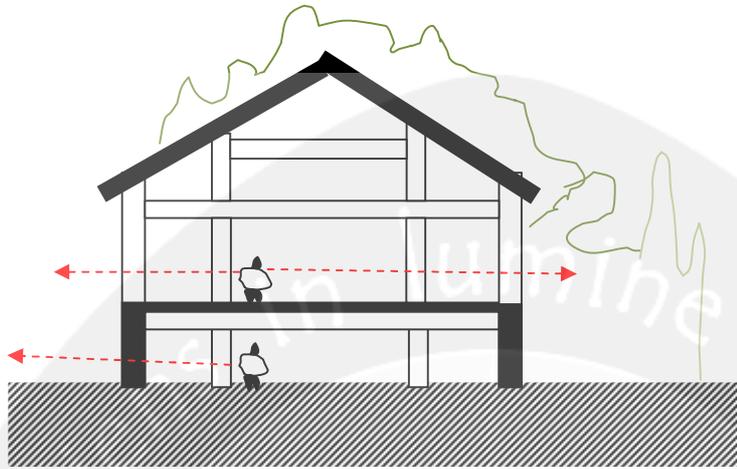
Orientasi bangunan menghadap ke jalan utama sebagai point interest.



Ruang privacy diletakkan di belakang ruang public agar tidak terganggu dengan dengan aktifitas public. Ruang privacy membutuhkan ketenangan. Raut Muka bangunan menggunakan pendekatan arsitektur Dayak dalam bentuk rumah panggung untuk ruang publik.



Penciptaan orientasi dan tata massa yang membuka kearah lingkungan sekitarnya



Bangunan Ruang Publik dan Semi publik

### 6.3.3 Pencapaian ke Bangunan

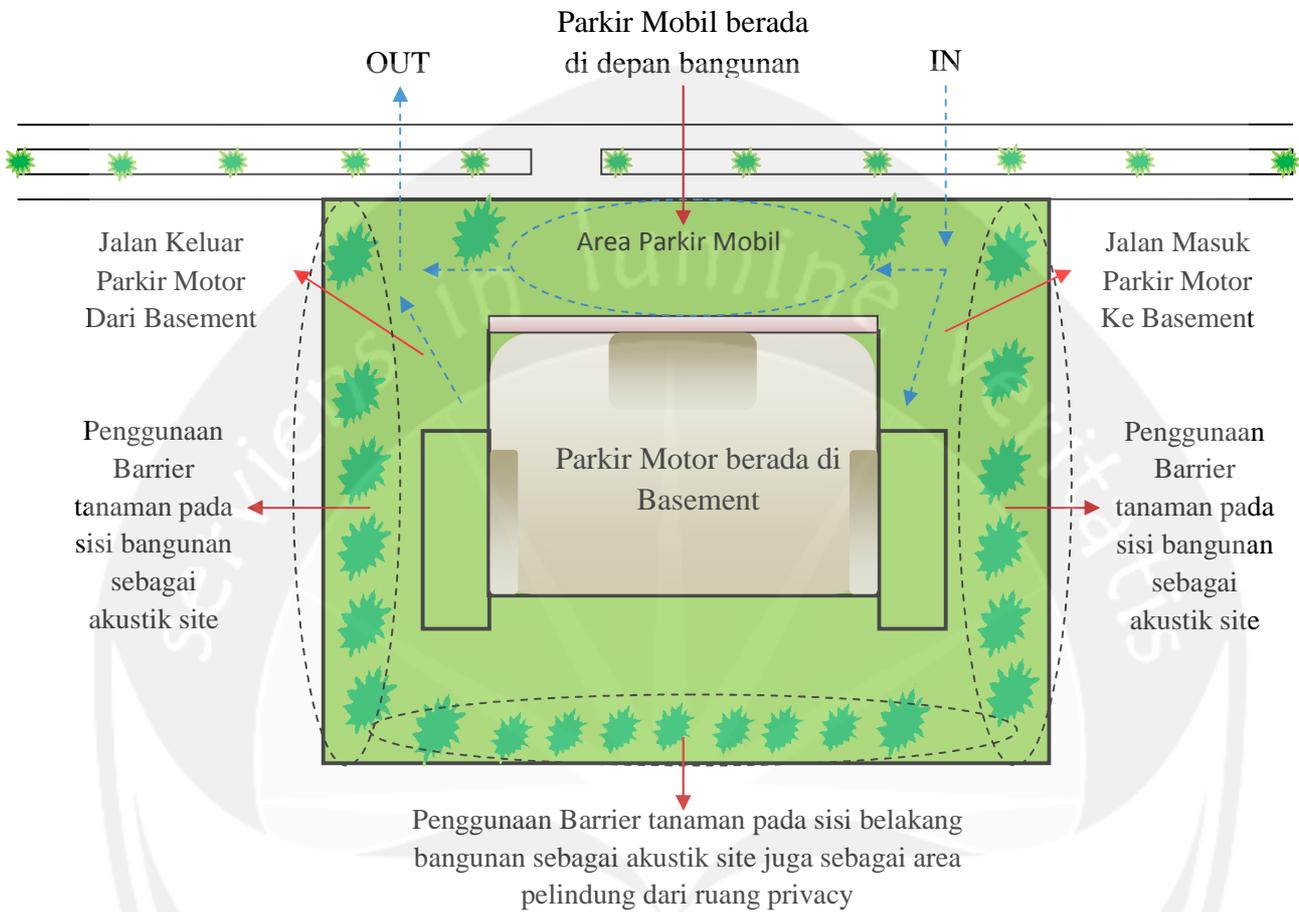
Pencapaian ke bangunan menggunakan konsep pencapaian langsung dengan lintasan yang lurus. Dengan pencapaian langsung, maka menghubungkan secara langsung ( kontak langsung ) antara muka bangunan dan lingkungan sekitarnya. Pencapaian langsung juga dapat mengesankan kemampuan memperlihatkan dengan jelas ( tidak membuat bingung ) antara pintu masuk utama bangunan kepada pengunjung yang datang. Lintasan lurus dimaksud agar menciptakan pergerakan cepat dari pengunjung yang datang. Tujuan visual yang mengakhiri pencapaian ini jelas, dapat merupakan fasad bangunan atau perluasan tempat masuk. Pencapaian langsung tegal lurus dengan object yang dituju, untuk kesan monumental atau formal.



*Pola Pencapaian Langsung dengan Jalan Lurus*



6.3.4 Tata Ruang Luar dan Potensi Site



**Barrier tanaman akan ditata dan akan menyerupai bentuk taman yang mencerminkan pendekatan arsitektur Dayak yang selaras dan dekat dengan alam**

6.4 Konsep Bentuk dan Penampilan Bangunan

- Bentuk dan penampilan massa bangunan akan mengikuti dengan pendekatan arsitektur Dayak.



**Bentuk bangunan dan penampilan massa bangunan menyerupai rumah panggung.**



- Penggunaan atap berbentuk segitiga/ pelana di terapkan dalam penciptaan elemen pengatap untuk menunjukkan spirit lokal dari bangunan – bangunan arsitektur di kota Palangka Raya.



Gambar 6.10 Atap Bentuk Segitiga atau Pelana  
Sumber : [Dayakblogspot.com](http://Dayakblogspot.com)

### 6.5 Konsep Tampilan Fasade

Konsep tampilan bangunan diciptakan dari hasil pendekatan arsitektur Dayak dengan alam dan ‘terbuka’ kepada sesama ke dalam facad.

Elemen penciptaan pada facade yang mengesankan ‘bersahabat’ dengan alam :

- Penggunaan elemen garis horizontal dan vertical. Garis horizontal terasa **tenang, mempunyai hubungan erat dengan bumi,** dan memberi kesan **melebar**). Garis mengesankan dari **permukaan bumi, tumbuh bunga – bunga dan pepohonan secara vertical**.

—  
Garis Horizontal

—  
Garis Vertikal



Gambar 6.11 Penciptaan garis verikal pada facase bangunan Betang  
Sumber : [Dayakblogspot.com](http://Dayakblogspot.com)



- Penciptaan warna yang memberi kesan alami dan ramah dalam pengaplikasiannya pada facade / tampilan luar adalah coklat ( mewakili warna kayu dan tanah) dengan warna sekunder putih(warna yang dekat dengan kita, ramah, dan mudah dikenali)



Gambar 6.12 Rumah Betang dengan warna alami  
Sumber : Dayakblogspot.com

- Penggunaan material yang berasal dari alam dan bertekstur halus yang dipadukan dengan material buatan.



Gambar 6.13 Rumah Betang yang menggunakan material kayu dengan tekstur yang halus  
Sumber : Dayakblogspot.com

- Penerapan ornamen motif Dayak ke dalam tampilan façade. Ornamen ini akan ditampilkan pada elemen pengatap, tiang, dan elemen pembatas.



Gambar 6.14 Penerapan ornamen pada Rumah Betang  
Sumber : Dayakblogspot.com

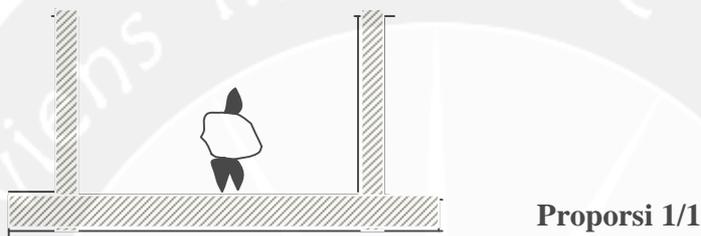


## 6.6 Konsep Skala dan Proporsi

Skala dan proporsi yang ‘bersahabat’ :

- Penciptaan skala yang intim dan normal. Skala yang intim dan normal diciptakan pada ruang – ruang yang intensitas kegiatannya sedikit dan lebih privat.

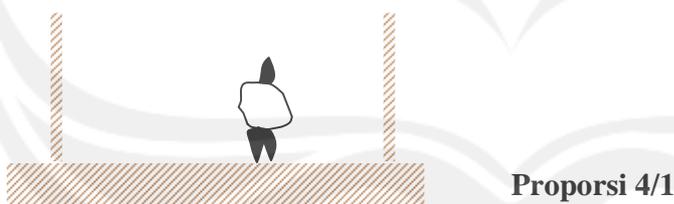
Penciptaan proporsi dengan rasio 1/1. proporsi dengan rasio 1/1 diciptakan pada ruang – ruang yang intensitas kegiatannya sedikit dan lebih privat.

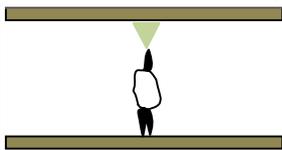


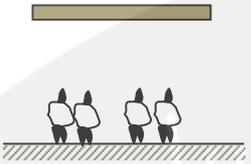
Skala dan proporsi yang ‘terbuka’ :

- Penciptaan skala yang monumental. Skala monumental diciptakan pada ruang – ruang yang intensitas kegiatannya cukup tinggi dan merupakan area publik.

Penciptaan proporsi dengan rasio 4/1 pada ruang - ruang publik.



Bentuk	Skala	Tinggi Ruang(m)	Penerapan Pada Ruang
Regular 	Skala Intim 	2,5 – 3	Pada ruang – ruang yang intensitas kegiatannya lebih privat (gudang dan ruang MEE)

Bentuk	Skala	Tinggi Ruang(m)	Penerapan Pada Ruang
Regular 	Skala Normal 	2,9 – 3,5	Pada ruang – ruang yang intensitas kegiatannya lebih sedikit dan privat (Kantor pengelola,Ruang cleaning service,WC,Ruang Kontrol.Ruang Parkir,Dapur Café)
Regular 	Skala Monumental 	2,9 – 3,5	Pada ruang – ruang yang intensitas kegiatannya cukup tinggi dan merupakan area public (Loby,Ruang Tunggu,Studio Cinema,Café,Tempat Penjualan Tiket)

## 6.7 Konsep Material, Tekstur, dan Warna

Material dan tekstur dengan pendekatan arsitektur Dayak yang berkesan ‘bersahabat’ dengan alam di ciptakan dengan penggunaan material – material yang berasal dari alam / mengandung unsur alam seperti kayu. Material – material yang berasal dari alam akan dipadukan dengan material – material buatan manusia. Material buatan manusia diciptakan dengan tekstur yang halus (akan memberi kesan yang tidak egois).



*Gambar 6.15 Contoh Material dan Tekstur Kayu yang dikombinasikan dengan material buatan*

Sumber : <http://www.wolman.de.com>



## KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Warna yang digunakan dalam Cineplex adalah warna yang dapat menimbulkan semangat, dramatis, tenang, dan tidak membosankan. Hal ini berkaitan erat karena Cineplex merupakan sarana hiburan yang dapat memberikan sifat *relax* di dalamnya.

Berikut warna-warna yang cocok dengan perancangan Cineplex dengan pendekatan arsitektur Dayak:

Warna Dominan	Suasana yang dibentuk
Cokelat	Dalam arsitektur Dayak, warna cokelat merupakan warna yang natural dan alami yang membawa suasana serta terkesan dekat dengan alam.
Warna Sekunder (warna kombinasi)	Suasana yang dibentuk
Biru	Ketenangan, sejuk, lembut, menyegarkan, introspektif, penuh kedamaian, penuh cinta, komunikatif.
Hijau	Ketenangan, sejuk, alami, menyegarkan, keseimbangan, ketiadaan gerak, penuh kedamaian, setia, seimbang, baik hati, pengasih, penuh rasa takut
Kuning	Bersorak sorai, riang gembira

*Warna dan suasana yang dibentuknya*

*Sumber : Mahnke*

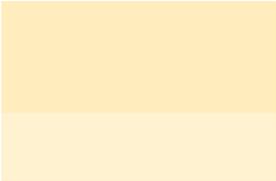
Warna dan Tektur	Bahan	Penerapan
	Kayu dengan warna cat degradasi coklat (natural).	Ruang Tunggu dan Loby, Fasade Bangunan, Pintu Gerbang masuk ke bangunan, Café, Kantor Pengelola, Ruang Kontrol.
	Keramik Natural	Dinding Lavatory, Gudang, Ruang MEE, Ruang Cleaning Service.



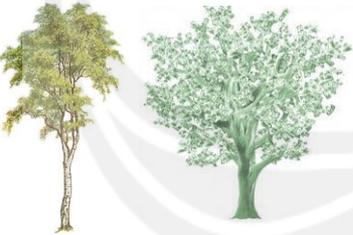


## KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN



	Perkerasan Semen	Area Parkir
	Batu Kali	Pada area perkerasan taman.
	Grass Block	Taman atau Pedestrian
	Karpet	Ruang Studio Cinema
	Kaca Bening	Pada jendela



	Air	Pada kolam-kolam air sebagai penyejuk udara.
	Stone Paving Natural	Area parkir
	Railing Kayu	Pembatas ruang transisi bangunan luar.
	Pohon Peneduh	Pada tepi-tepi bangunan, selain sebagai peneduh juga sebagai estetika erae tapak.

### 6.8 Konsep Penataan Lanscape / Open Space

- Menciptakan ruang terbuka yang di lengkapi dengan taman vegetasi dan taman air / kolam air. Penataan taman dan vegetasi diwujudkan dengan penataan yang teratur dan menyesuaikan kondisi tapak. Ini dimaksudkan agar sesuai dengan pendekatan arisrektur Dayak dengan memunculnya keharmonisan dengan lingkungan alam sekitar.





Gambar 6.16 Contoh Konsep Taman  
Sumber : <http://batamdiorama.blogspot.com>

- Penggunaan material yang berasal dari alam yang diterapkan pada material pada akses jalan yang ada di dalam lingkungan site.



Gambar 6.17 Material dari alam  
Sumber : <http://batamdiorama.blogspot.com>

### 6.9 Konsep Pencahayaan

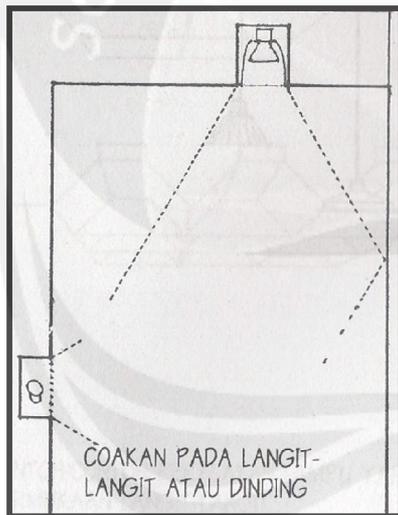
Tingkat penggunaan cahaya yang dominan menggunakan tingkat intensitas cahaya yang rendah pada Cineplex untuk memberikan efek kebebasan yang lebih individu, eksklusif, dan privacy akibat dari keterbatasan jarak pandang dan kejelasan penglihatan, terlebih pada ruang studio pemutaran film yang ingin tetap memperthankan dan menjaga imajinasi dengan menggunakan cahaya yang sangat kecil untuk tangga dan pintu keluar. Kualitas ruang ini dapat dicapai dengan meredupkan cahaya di ruang yang dimaksud (area studio pemutaran film) dengan menambah terang di ruang lainnya (seperti ruang lobby atau transisi menuju area bioskop).



6.9.1 Pencahayaan Pada Studio Cinema

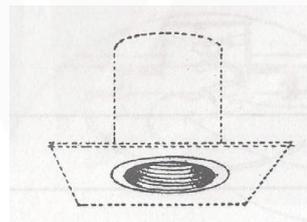
Pencahayaan yang berada di dalam studio cinema sangat tergantung dari peralatan lampu yang digunakan. Peralatan lampu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari system listrik bangunan yang mengubah energi pencahayaan yang berguna. Di dalam studio cinema, peralatan lampu yang digunakan biasanya memberikan sumber cahaya berupa titik yang menimbulkan fokus pada ruang karena daerah dalam ruang yang mempunyai kekuatan terang yang paling besar cenderung menarik perhatian.

Pencahayaan titik pada studio cinema digunakan untuk menonjolkan suatu daerah atau objek yang menarik. Beberapa sumber cahaya bentuk titik dapat diatur untuk menghasilkan ritme dan keteraturan. Sumber cahaya kecil, jika dikelompokkan dapat menghasilkan suasana gemerlap dan berkilau. Di dalam studio cinema, biasanya lampu dipasang secara tersembunyi yang arahnya ke bawah atau bola mata lampu yang arahnya dapat disesuaikan.

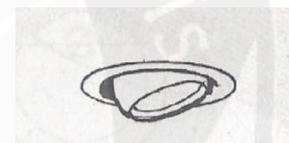


Gambar 5.17. Tata cara peletakan lampu yang dicoak pada langit-langit atau dinding

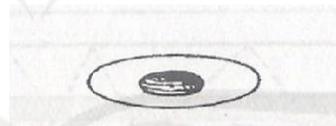
Sumber : Ilustrasi Desain Interior, F.D.K. Ching



Lampu tersembunyi dengan arah ke bawah



Bola mata lampu yang atahnya dapat disesuaikan



Lampu dengan lubang kecil dengan arah ke bawah



Lampu tersembunyi sebagai penerang dinding

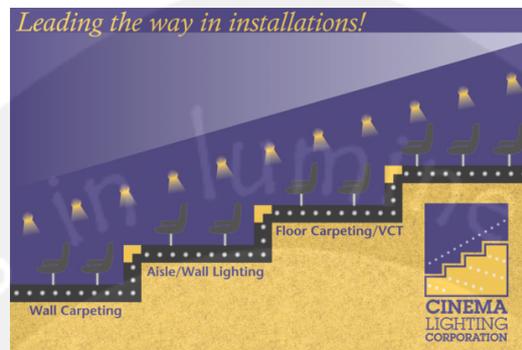
Gambar 6.18. Peralatan-peralatan lampu dengan lampu tersembunyi

Sumber : Ilustrasi Desain Interior, F.D.K. Ching

Pencahayaan yang dipasang di studio cinema harus, jelas, dan mampu menjadi redup ketika film ditayangkan. Pencahayaan area tempat duduk dan koridor diperlukan selama program film tetapi tidak ada cahaya yang jatuh pada layar atau dinding. Sistem pencahayaan studio cinema harus menggunakan pencahayaan darurat di bawah control manajemen yang diperlukan



apabila terjadi pemadaman listrik. Sistem keamanan harus mampu memberikan cahaya yang cukup untuk memungkinkan penonton dan staf pengelola untuk meninggalkan gedung dengan aman.



Gambar 6.19 Tata cara peletakan lampu pada studio film agar menghasilkan efek cahaya yang baik di dalam studio pemutaran film.  
(Sumber : [www.cinemasource.com](http://www.cinemasource.com))

### 6.9.2 Pencahayaan Pada Ruang Publik

Pencahayaan pada ruang-ruang public di Cineplex, memerlukan pencahayaan yang dapat melihat ke seluruh ruangan dengan jelas. Jenis pencahayaan ini dapat menggunakan pencahayaan tersebar dan searah. Walaupun berguna untuk penglihatan umum, pencahayaan tersebar juga dapat menjadi monoton. Beberapa penerangan searah dapat mengurangi kebosanan dengan menciptakan aksen-aksen visual dengan memberikan variasi-variasi kekuatan terang cahaya, dan membuat permukaan semakin terang.

Pencahayaan aktif pada area public ini adalah pencahayaan buatan dengan system *general lighting* (*metal halide* dan *halogen*) dan *track light* yang diharapkan dapat memberi suasana dramatis dan estetik sehingga dapat menonjolkan poster yang di-*display* dan furniture yang ada. Untuk café membutuhkan penerangan minimal *fluorescent* 60 – 120 cm dengan minimal 3 saklar di tiap ruangan. Dalam lobby bioskop ini, pencahayaan memakai warna *UV light*, *warm light* dan *continuous lamp* yang akan menambah kesan modern, karena bisa menonjolkan sudut-sudut elemen interior dan ornament dekoratif yang dianggap mampu menjadi daya tarik tersendiri. Kesan permainan tekstur dan bahan yang natural akan semakin dramatis



dengan adanya lampu-lampu tersebut. Untuk pencahayaan di WC, diperlukan penerangan minimum *compact fluorescent lamp*. Tingkat pencahayaan berkisar antara 150- 500 lux.



Gambar 6.20 System general lighting dengan metal halide

Sumber : [www.archiexpo.com](http://www.archiexpo.com)



Gambar 6.21 System track light

Sumber : [www.archiexpo.com](http://www.archiexpo.com)

Gambar 6.22 System compact fluorescent lamp

Sumber : [www.archiexpo.com](http://www.archiexpo.com)

### 6.9.3 Pencahayaan Pada Ruang Private ( Kantor Pengelola, Gudang, Ruang Cleaning Service )

Untuk kantor pengelola menggunakan pencahayaan buatan dengan *Decorative Lighting* yang dapat membawa suasana yang semangat dalam bekerja dengan tingkat pencahayaan 350 lux. Sedangkan pada gudang dan ruang cleaning service menggunakan penerangan minimum *compact fluorescent lamp* dengan tingkat pencahayaan 150 lux. Pada area ruang private ini juga menggunakan pencahayaan alami dengan system jendela mati.





*Gambar 6.23 System Decorative Ligthing dan Pencahayaan Alami pada kantor*

*Sumber : <http://www.rekakita.com>*

Jenis Lampu	Sfesifikasi Lampu	Warna	Tingkat Pencahayaan (Lux)	Penerapan
Philips MHN TD		UV Ligth dan Warm ligth	150 - 500	Ruang Tunggu dan loby
Philips MHN TD		UV Ligth dan Warm ligth	350 lux	Kantor pengelola
Philips TKI 2 X 36 watt lokal		UV Ligth	50 – 100 lux	Ruang Parkir Basement,Ruang Control,Gudang,Ruang MEE,Ruang Cleaning Service
Philips King LED		Warm Ligth	60 – 80 lux	Ruang studio Cinema dan Area Pamer Poster



Philips King LED		Warm Light dan UV light	250 lux	Café
------------------	---	-------------------------	---------	------

**6.10 Konsep Penghawaan**

Untuk system penghawaan pada ruang public menggunakan system AC sentral dengan system *ducting* yang dipasang pada suhu yang nyaman. Untuk kantor pengelola menggunakan AC split sedangkan gudang menggunakan ventilasi alami. Sedangkan untuk WC cukup hanya menggunakan *exhaust fan* dan tidak dianjurkan menggunakan pendingin untuk mencegah bau dan kelembaban.



Gambar 6.24 System Ducting  
 Sumber : <http://www.heatpumpsinfo.co.nz>



Gambar 6.25 System AC Split  
 Sumber : <http://www.pricearea.com>





Gambar 6.26 System exhaust fan  
 Sumber : <http://www.walldesigns.net>

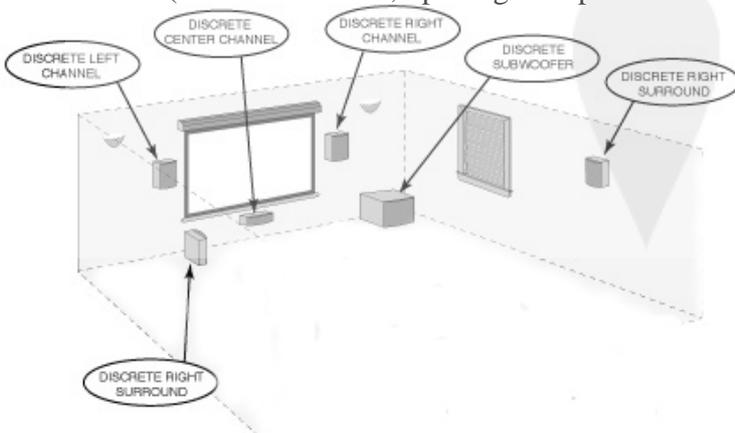


Gambar 6.27 Lubang angin pada ventilasi alami  
 Sumber : <http://www.iklanmax.com>

**6.11 Konsep Sound Audio pada Studio Cinema**

Untuk audio menggunakan system audio solid state kelas A. Yang dimaksud kelas A adalah gelombang suara yang dihasilkan mempunyai gelombang longitudinal yang jernih dan distorsi/kerusakan sangat kecil. Dikarenakan cinema memerlukan suara yang natural, maka untuk menentukan audio dibutuhkan data-data ruang seperti ukuran besaran ruang, material yang terdapat di ruangan bahkan furniture yang terdapat dalam ruangan yang akan disetting yang akan membawa suasana penonton dalam menonton film.

Untuk jenis dan system speaker menggunakan 2 macam yaitu array speaker dan subwoofer. Dari analisis besaran ruang, diperlukan minimal 7 buah array speaker (ukuran 8 – 10 inch, 4 buah berdaya 500 watt untuk bagian depan atas ujung kanan kiri, 2 buah untuk bagian belakang ujung kanan kiri dan 1 buah di bagian tengah bawah layar proyeksi) dan 2 buah subwoofer (ukuran 15 inchi, dipasang di depan kanan dan kiri).



Gambar 6.28. Tata cara peletakan sound speaker agar menghasilkan efek suara yang baik di dalam studio pemutaran film.  
 Sumber : [www.cinemasource.com](http://www.cinemasource.com)



### 6.12 Konsep Perhitungan Besaran Ruang

#### 6.12.1 Kebutuhan ,Kapasitas dan Besaran Ruang Pengelola

Kebutuhan Ruang	Kapasitas Ruang	Besaran Ruang
Ruang Manager	Terdiri dari 1 orang	1 set meja kerja : 2 m <sup>2</sup> 2 kursi tamu : 0,96 m <sup>2</sup> 1 set Kabinet : 4 m <sup>2</sup> Sirkulasi 40% x 6,96 = 2,7 m <sup>2</sup> Luas total 9,7 m <sup>2</sup>
Ruang Staf administrasi dan Keuangan	Terdiri dari 2 orang	Luasan untuk 2 orang staff yaitu 2 x (4,8x2)m <sup>2</sup> (standart/orang)=9,6m <sup>2</sup> 2 set meja kerja : 2 m <sup>2</sup> x 2 = 4 m <sup>2</sup> Sirkulasi : 20 % x 13,6 = 2,72 m <sup>2</sup> Total luasan : 16,3 m <sup>2</sup>
Loket	Terdiri dari 4 orang : ➤ 2 orang : petugas yang melayani pembayaran cash. ➤ 1 orang : petugas yang melayani pembayaran dengan kredit card. ➤ 1 orang : petugas yang melayani pembayaran dengan member card.	Luasan untuk 4 orang staff yaitu 4 x 2 m <sup>2</sup> (standart/orang) = 8 m <sup>2</sup> Sirkulasi : 30 % x 8 m <sup>2</sup> = 2,4 m <sup>2</sup> Front desk : 2 m <sup>2</sup> Total luasan : 12,4 m <sup>2</sup>
Area service café/minibar	Terdiri dari 50 orang konsumen dan 5 pelayan	Luasan untuk 55 orang yaitu 55 x (0.85 x 1) m <sup>2</sup> (standart/orang) = 46,75 m <sup>2</sup> Kursi : 50 x (0,5 x 0,5 )m <sup>2</sup> =12,5 m <sup>2</sup> Meja : 25 x (1,2 x 0,8 ) m <sup>2</sup> =24 m <sup>2</sup> Sirkulasi : 20% x 46,75m <sup>2</sup> = 16,65 m <sup>2</sup> Total luasan : 63,4 m <sup>2</sup> <b>Area Dapur</b>

		<p>30 % dari area café :</p> $30 \% \times 63,4 = 19 \text{ m}^2$ <p><b>Ruang persiapan :</b></p> <p>15 % dari area dapur :</p> $15 \% \times 19,02 = 2,8 \text{ m}^2$
Unit siap saji/mini market	Asumsi terdiri dari 15 orang konsumen dan 4 pelayan	<p>Luasan untuk 19 orang yaitu <math>19 \times (0,85 \times 1) \text{ m}^2</math> (standart/orang) = <math>16,15 \text{ m}^2</math></p> <p>Kursi : <math>4 \times (0,5 \times 0,5) \text{ m}^2 = 12,5 \text{ m}^2</math></p> <p>Meja : <math>25 \times (1,2 \times 0,8) \text{ m}^2 = 24 \text{ m}^2</math></p> <p>Sirkulasi : <math>20\% \times 46,75 \text{ m}^2 = 16,65 \text{ m}^2</math></p> <p>Total luasan : <math>63,4 \text{ m}^2</math></p>
Area proyektor	Terdiri dari 1-2 orang	<p>Luasan untuk 2 orang staff yaitu <math>2 \times (0,85 \times 1) \text{ m}^2</math> (standart/orang) = <math>1,7 \text{ m}^2</math></p> <p>Kursi : <math>4 \times 1 \text{ m}^2 = 4 \text{ m}^2</math></p> <p>Meja : <math>2 \times (2 \times 2) \text{ m}^2 = 8 \text{ m}^2</math></p> <p>Rak : <math>4 \times (1,2 \times 3) \text{ m}^2 = 14,4 \text{ m}^2</math></p> <p>Refrigerator : <math>1 \times (1 \times 2) \text{ m}^2 = 2 \text{ m}^2</math></p> <p>Sirkulasi : <math>30\% \times 14,4 \text{ m}^2 = 9,03 \text{ m}^2</math></p> <p>Total luasan : <math>23,43 \text{ m}^2</math></p> <p>Dimensi total ruang proyektor :</p> $4 \times 23,4 \text{ m}^2 = 93,6 \text{ m}^2$
Area security	Terdiri dari 1-2 orang	<p>Luasan untuk 2 orang staff yaitu <math>2 \times 2,5 \text{ m}^2</math> (standart/orang) = <math>5 \text{ m}^2</math></p> <p>Sirkulasi : <math>30 \% \times 5 \text{ m}^2 = 1,5 \text{ m}^2</math></p> <p>Total luasan : <math>6,5</math></p>
Ruang control	Terdiri dari 1-2 orang	<p>Luasan untuk 2 orang staff yaitu <math>2 \times (0,85 \times 1) \text{ m}^2</math> (standart/orang) = <math>1,7 \text{ m}^2</math></p>



		<p>Kursi : <math>2 \times (0,5 \times 0,5) \text{ m}^2 = 0,5 \text{ m}^2</math></p> <p>Meja : <math>1 \times (1,2 \times 0,8) \text{ m}^2 = 0,96 \text{ m}^2</math></p> <p>Sirkulasi: <math>20\% \times 5,63 \text{ m}^2 = 1,126 \text{ m}^2</math></p> <p>Total luasan : <math>4,3 \text{ m}^2</math></p>
Pos Keamanan	Terdiri dari 4 orang (2 orang petugas keamanan dan 2 orang petugas parkir) karena terdiri dari 2 pos yang terletak di pintu masuk dan pintu keluar.	<p>Luasan untuk 4 orang staff yaitu <math>4 \times (0,85 \times 1) \text{ m}^2</math> (standart/orang) = <math>3,4 \text{ m}^2</math></p> <p>Kursi : <math>4 \times (0,5 \times 0,5) \text{ m}^2 = 1 \text{ m}^2</math></p> <p>Meja : <math>2 \times (0,6 \times 0,8) \text{ m}^2 = 0,96 \text{ m}^2</math></p> <p>Sirkulasi: <math>20\% \times 5,36 \text{ m}^2 = 1,072 \text{ m}^2</math></p> <p>Total luasan : <math>6,4 \text{ m}^2</math></p>
		Jumlah luasan ruang untuk pengelola : $298,16 \text{ m}^2$

### 6.12.2 Kebutuhan ,Kapasitas dan Besaran Ruang Pengunjung

Kebutuhan Ruang	Kapasitas Ruang	Besaran Ruang
<p>Lobby :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Area display poster</li> <li>➤ Area antrian loket</li> <li>➤ Ruang tunggu</li> </ul>	<p>Asumsi dapat menampung 80 orang karena pertimbangan dari 1 kali pertunjukan yaitu 660 orang dikali 12 % dari standar presentasi ruang loby.</p>	<p>Luasan untuk 80 orang pengunjung yaitu <math>80 \times 1,5 \text{ m}^2</math> (standart/orang) = <math>120 \text{ m}^2</math></p> <p>Sirkulasi : <math>30\% \times 120 \text{ m}^2 = 36 \text{ m}^2</math></p> <p>Total luasan : <math>156 \text{ m}^2</math></p>
Studio film	<p>Terdiri dari 110 orang :</p> <p>Dengan asumsi deretan kursi perbaris 10 orang yang terdiri dari 11 deretan kursi dari depan sampai ke belakang.</p>	<p>Luasan untuk 90 orang penonton yaitu <math>90 \times 1,5 \text{ m}^2</math> (standart/orang) = <math>135 \text{ m}^2</math></p> <p>Kursi : <math>90 \times (0,5 \times 0,5) \text{ m}^2 = 22,5 \text{ m}^2</math></p> <p>Sirkulasi : <math>30\% \times 135 \text{ m}^2 = 40,5 \text{ m}^2</math></p> <p>Kebutuhan ruang proyeksi proyektor : <math>23 \text{ m} \times 16 \text{ m}</math> dari posisi depan deretan kursi penonton = <math>368 \text{ m}^2</math></p> <p>Total luasan : <math>566 \text{ m}^2</math></p> <p>Total dimensi studio film <math>4 \times 566 \text{ m}^2 = 2264 \text{ m}^2</math>.</p>



WC Wanita	Asumsi dapat memuat 25 orang	Luasan untuk 25 orang yaitu $25 \times (0,85 \times 1) \text{ m}^2$ (standart/orang) = $21,25 \text{ m}^2$ WC (25 orang) : $25 \times (1,5 \times 1,5) \text{ m}^2 = 56,25 \text{ m}^2$ Wastafel : $8 \times (1 \times 0,8) \text{ m}^2 = 6,4 \text{ m}^2$ Sirkulasi : $20 \% \times 83,9 \text{ m}^2 = 16,78 \text{ m}^2$ Total luasan : $100,68 \text{ m}^2$
WC Pria	Asumsi dapat memuat 25 orang	Luasan untuk 25 orang yaitu $25 \times (0,85 \times 1) \text{ m}^2$ (standart/orang) = $21,25 \text{ m}^2$ WC (8 orang) : $8 \times (1 \times 1,5) \text{ m}^2 = 12 \text{ m}^2$ Urinoir : $17 \times (0,5 \times 0,8) \text{ m}^2 = 6,8 \text{ m}^2$ Wastafel : $5 \times (1 \times 0,8) \text{ m}^2 = 4 \text{ m}^2$ Sirkulasi : $20 \% \times 44,05 \text{ m}^2 = 9,41 \text{ m}^2$ Total luasan : $53,46 \text{ m}^2$
		Jumlah luasan ruang untuk pengunjung : $2574,14 \text{ m}^2$

### 6.12.3 Kebutuhan ,Kapasitas dan Besaran Ruang Service

Kebutuhan Ruang	Kapasitas Ruang	Besaran Ruang
Ruang MEE	Ruang yang dapat memuat trafo dan genset yang dapat dimasuki oleh 2 orang	Luasan untuk 2 orang staff yaitu $2 \times (0,85 \times 1) \text{ m}^2$ (standart/orang) = $1,7 \text{ m}^2$ Ruang trafo & genset : $15 \text{ m}^2$ Sirkulasi : $20 \% \times 16,7 = 3,34 \text{ m}^2$ Total luasan : $20,04 \approx 20 \text{ m}^2$
Ruang Cleaning Service	Terdiri dari 4 orang	Luasan untuk 4 orang staff yaitu $4 \times (0,85 \times 1) \text{ m}^2$ (standart/orang) = $3,4 \text{ m}^2$ Gudang peralatan : $4 \text{ m}^2$ Loker : $4 \times 0,4 \times 0,4 = 0,64 \text{ m}^2$ Kursi panjang $\rightarrow 2 \times 1,55 \times 0,8 = 2,48 \text{ m}^2$ Sirkulasi $20\% \times 11,52 = 2,3 \text{ m}^2$ Total luasan : $13,8 \approx 14 \text{ m}^2$
Gudang		3 rak : $3 \times 1 \times 2 = 6 \text{ m}^2$ 1 lemari : $2 \text{ m}^2$



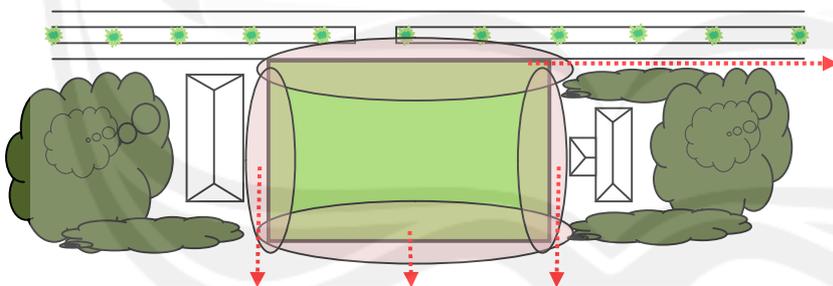
		Sirkulasi 40 % x 8 = 3,2 m <sup>2</sup> Total luasan : 11,2 ≈ 11 m <sup>2</sup>
		Jumlah luasan ruang untuk service : 45 m <sup>2</sup>

**Besaran Total Ruang Pendukung Bangunan**

- Kelompok Pengelola : 298,16 m<sup>2</sup>
  - Kelompok Pengunjung : 2574,14 m<sup>2</sup>
  - Kelompok Service : 45 m<sup>2</sup>
- Luas Total Ruang Cineplex : **2917,3 m<sup>2</sup>**

**6.13 Konsep Perancangan Tapak**

- View



View pada bagian ini paling potensial untuk diolah sebagai titik tangkap dan menarik perhatian orang karena bersumber dari intensitas jalan G.Obos.

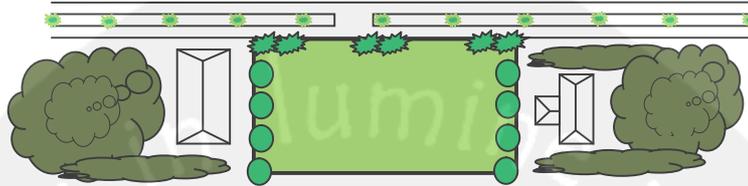
View yang mengarah ke area pertokoan dan lahan kosong merupakan view yang kurang bagus untuk area pandang sehingga pemanfaatannya untuk ruang-ruang pendukung bangunan utama seperti lahan parkir.

View yang potensial (baik) dapat memudahkan pertimbangan peletakan massa bangunan serta pengolahan fasade utama bangunan.



## ➤ Respon Kebisingan

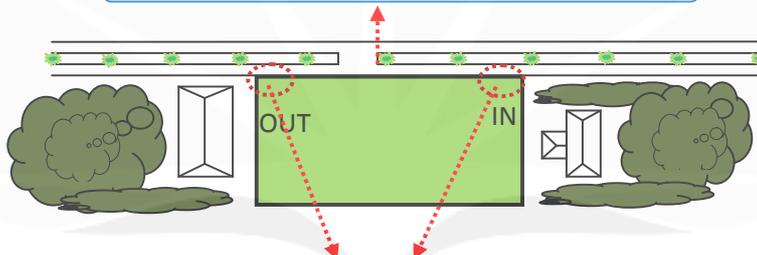
Penggunaan pohon sebagai barrier untuk meredam kebisingan yang cukup besar dari jalan G.Obos dan juga menyerap polusi yang diakibatkan oleh kendaraan bermotor.



Ruang-ruang yang membutuhkan ketenangan diletakkan agak jauh dari kebisingan.

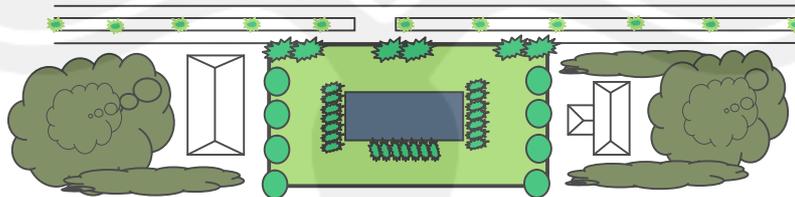
## ➤ Sirkulasi kendaraan/transportasi

Pencapaian utama dari jalan utama G.Obos



Dua pintu masuk dan keluar yang berfungsi untuk mengurangi kekacauan pada saat keluar dan masuk

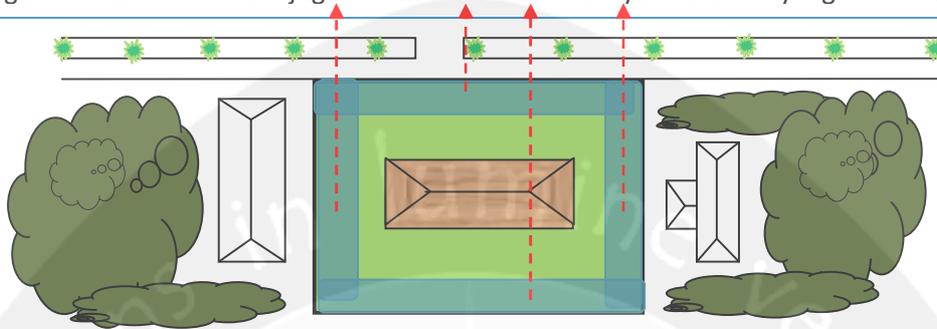
## ➤ Vegetasi Tapak



Jenis vegetasi yang digunakan adalah pohon palem, papyrus, dan beberapa tanaman berukuran kecil. Vegetasi ini direncanakan akan ditanam melingkari site dan beberapa tanaman kecil yang berfungsi sebagai barrier, penghijauan, dan pembatas sirkulasi kendaraan.

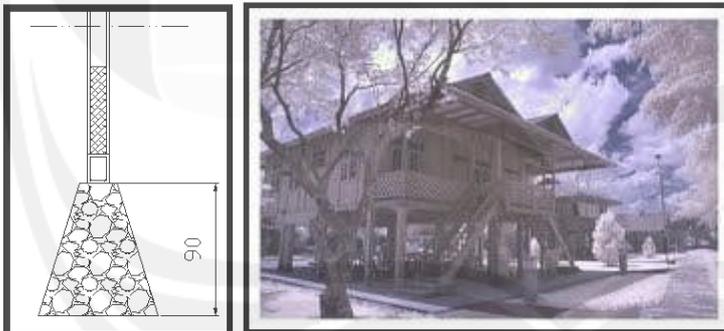
## ➤ Respon Matahari

Vegetasi yang memperindang dan menjadi peneduh. Vegetasi di letakan pada sisi – sisi bangunan akan lebih baik juga untuk mereduksi cahaya matahari yang akan masuk ke



### 6.14 Konsep Struktur Bangunan

Sistem struktur yang digunakan adalah system struktur rumah panggung karena menggunakan pendekatan arsitektur Dayak. Struktur pondasi yang digunakan adalah pondasi batu kali yang ditambah dengan pondasi *voetplat*. Struktur atap yang digunakan adalah rangka baja.



Gambar 6.29 Pondasi dan Contoh bangunan dengan Struktur panggung  
Sumber : <http://www.b-panel.com>

### 6.15 Konsep Utilitas

Sistem utilitas yang digunakan pada Cineplex di Palangkaraya adalah :

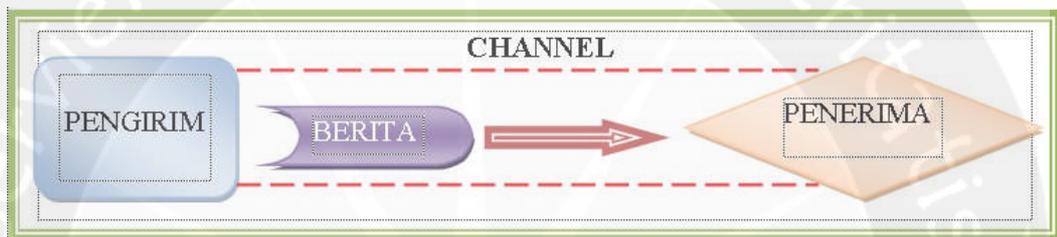
- Sistem Komunikasi
- Sistem fire protection
- Sistem penyediaan listrik
- Sistem air bersih dan kotor
- Sistem drainase
- Penangkal petir



Beberapa konsep kelengkapan yang dimaksud adalah :

### ➤ System komunikasi

System komunikasi pada Cineplex yaitu system komunikasi satu arah untuk memberikan pengumuman kepada penonton bioskop. Selain itu, jaringan komunikasi telepon sangat berguna dalam bangunan ini, yaitu untuk mempermudah dan memperlancar komunikasi antar staff. Sistem satu arah adalah sistem terpusat. Pada sistem ini, terdapat satu ruang operator peralatan komunikasi. Dalam ruang operator inilah kendali peralatan komunikasi dipusatkan. Penempatan loudspeaker pada titik - titik tertentu agar dapat mendistribusikan bunyi secara merata.



Gambar 6.30 Sistem Komunikasi Satu Arah  
(Sumber: [http://4.bp.blogspot.com/\\_wQdkX1xCjfy/S7mgylZ2OSI/AAAAAAAAAB4/iEUBNypbFgE/s1600/Model+komunikasi+satu+arah.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_wQdkX1xCjfy/S7mgylZ2OSI/AAAAAAAAAB4/iEUBNypbFgE/s1600/Model+komunikasi+satu+arah.jpg))



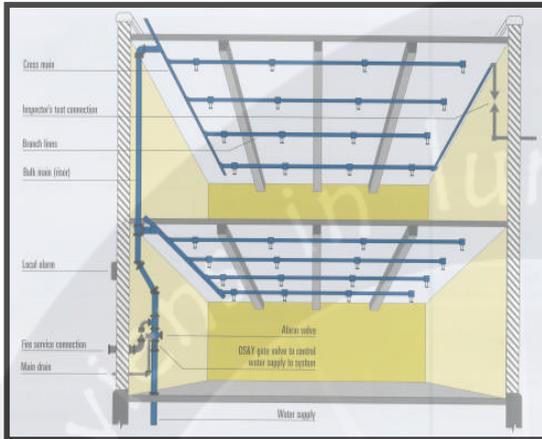
Gambar 6.31 Loudspeaker dalam ruangan  
Sumber: <http://architectaria.com>

### ➤ System fire protection

Peralatan yang digunakan untuk bahaya kebakaran adalah alarm, springkler, serta tabung pemadam kebakaran.



Setiap ruang akan dipasang alarm untuk memberikan peringatan pada pemakai bangunan yang berada di dalam gedung. Sedangkan springkler digunakan di seluruh ruangan dengan jarak antar springkler 3 m.



*Gambar 6.32 Sistem Penempatan Splinker dan Alarm Bangunan*  
*Sumber : KEPMENEG PU NO 10/KPTS/2000*  
*Keputusan Menteri Negara PU tentang Ketentuan Teknis Pengamanan terhadap Bahaya Kebakaran pada Bangunan Gedung dan Lingkungan*



*Gambar 6.33 Tabung Pedaman Kebakaran*  
*Sumber : KEPMENEG PU NO 10/KPTS/2000*  
*Keputusan Menteri Negara PU tentang Ketentuan Teknis Pengamanan terhadap Bahaya Kebakaran pada Bangunan Gedung dan Lingkungan*

### ➤ System penyediaan listrik

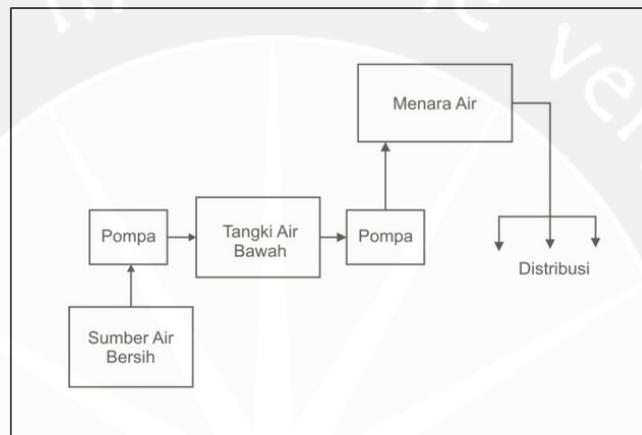
Listrik bersumber dari PLN dan genset. Sebelum listrik digunakan, listrik akan diatur terlebih dahulu antara genset agar bila listrik dari PLN mati, maka genset secara otomatis akan menggantikan tenaga yang diperlukan.



➤ System air bersih dan kotor

Air bersih bersumber dari PDAM yang akan ditampung dengan baik di bak penampungan yang berada di atap bangunan.

Sistem air bersih akan menggunakan adalah dengan sistem down feed. Pada sistem ini diperlukan adanya water tower sebagai tempat penampungan air. Ketinggian water tower minimal 3 meter diatas posisi outlet (kran).

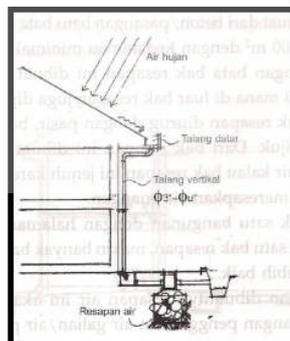


*Gambar 6.34 Skema penyediaan air bersih  
(sumber : analisis)*

Sistem air kotor akan menggunakan system septictank serta sumur peresapan sehingga air kotor tidak meluap ke dalam site.

➤ Sistem Drainase

Sistem pengairan air hujan secara garis besar dialirkan dari atap ke talang, kemudian dialirkan melalui resapan dan dialirkan ke selokan yang selanjutnya dialirkan ke riol kota.

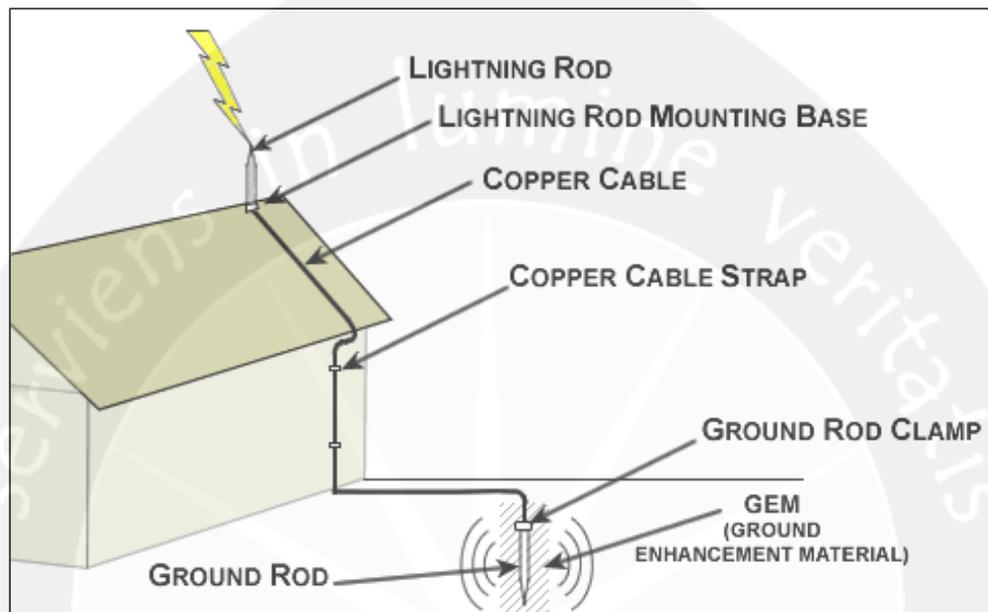


*Gambar 6.35 Sistem pembuangan Air Hujan  
Sumber : Utilitas Bangunan Dasar,Dwi Tangoro*



### ➤ Penangkal Petir

Untuk mencegah terjadinya bahaya dan kerugian akibat sambaran petir, maka dipergunakan penangkal petir. Penangkal petir berfungsi untuk menyalurkan listrik akibat sambaran petir menuju ke tanah. Penangkal petir dipasang pada atap tiap bangunan.



Gambar 6.36 Sistem penangkal petir tipikal  
Sumber : Utilitas Bangunan Dasar, Dwi Tangoro





### Daftar Pustaka

1. Data Arsitek - Jilid 2 ,Edisi 33
2. [www.cinemasource.com](http://www.cinemasource.com)
3. [cerita.dayak.blogspot.com](http://cerita.dayak.blogspot.com)
4. Petra Digital-Arsitektur Dayak
5. [21.cineplex.com](http://21.cineplex.com)
6. <http://www.palangkaraya.co.id> (Evaluasi Pembangunan 50 tahun Kota Palangkaraya)
7. Gunarsa,Singgih D. Sejarah Perfilman Indonesia.Jakarta:Gunung Mulia,2004
8. Building Acoustic,Tor Erick Vigran
9. KEPMENEG PU NO 10/KPTS/2000 (Keputusan Menteri Negara PU tentang Ketentuan Teknis Pengamanan terhadap Bahaya Kebakaran pada Bangunan Gedung dan Lingkungan)
10. Fisika Bangunan
11. Stage Lighting Design, Richard Pilbrow
12. [www.kalteng.co.id](http://www.kalteng.co.id)
13. Badan Pusat Statistik Kota Palangka Raya
14. Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kota Palangka Raya
15. <http://www.palangkaraya.co.id>
16. Survei lapangan(foto-foto site)
17. Dimensi Manusia & Ruang Interior,Julius Panero,AIA,ASID dan Martin Zelink,AIA,ASID
18. Desain Interior dengan Ilustrasi,F.D.K.Ching
19. Data Arsitek Jilid 1,Ernst Neufart
20. Data Arsitek Jilid 1,Ernst Neufart
21. Dasar-Dasar Perencanaan Ruang,Mark Kalen
22. Dasar-Dasar Desain Pencahayaan,Mark Karlen dan James Benya

#### Skripsi

Pandu,Oktavianus,Sinepleks di Yogyakarta,Skripsi Tugas Akhir,Jurusan Teknik Arsitektur – UAJY,Yogyakarta 2003

Chris,Dany,W, "Cinema Complex" di Yogyakarta,Skripsi Tugas Akhir,Jurusan Teknik Arsitektur –UAJY,Yogyakarta 2009





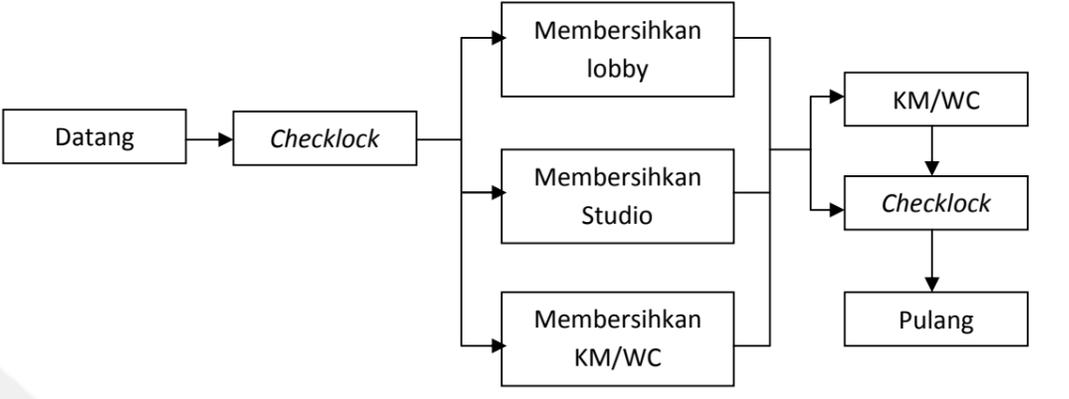
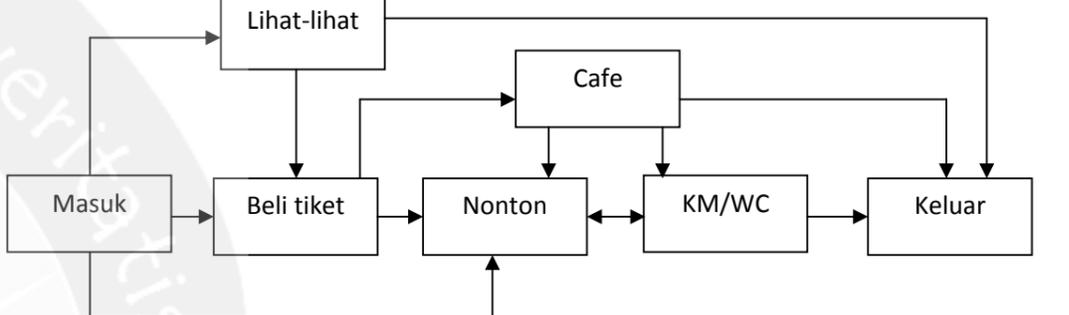
# LAMPIRAN

## 5.1 Analisis Pelaku Kegiatan

Pelaku	Jabatan	Jumlah Pelaku (berdasarkan preseden Cineplex di Surabaya)	Kegiatan	Alur Kegiatan
Pengelola	Manager	1 orang	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberi wewenang kepada bagian keuangan dan bagian operasional</li> <li>Mengatur program film, keuangan, dan sebagainya yang menyangkut kemajuan Cineplex.</li> </ul>	<pre> graph TD     A[Datang] --&gt; B[Checklock]     B --&gt; C[Mengawasi]     B --&gt; D[Mengatur Jadwal]     B --&gt; E[Memberi Pengarahan]     C --&gt; F[KM/WC]     D --&gt; G[Checklock]     E --&gt; G     F --&gt; H[Pulang]     G --&gt; H             </pre>
	Bagian Keuangan	2 orang	Mengurus keuangan, administrasi, pajak, serta pemasukan dan pengeluaran.	<pre> graph TD     A[Datang] --&gt; B[Checklock]     B --&gt; C[Mengawasi]     B --&gt; D[Mengurus Keuangan]     B --&gt; E[Mengurus Administrasi]     C --&gt; F[KM/WC]     D --&gt; G[Checklock]     E --&gt; G     F --&gt; H[Pulang]     G --&gt; H             </pre>
	Penjaga loket	3 orang	Menjual tiket masuk untuk tiap-tiap studio, baik memakai kartu kredit, kartu anggota, maupun <i>cash</i>	<pre> graph TD     A[Datang] --&gt; B[Menyiapkan Tiket]     A --&gt; C[Checklock]     B --&gt; D[Memeriksa Kelengkapan Tiket]     D --&gt; E[Menjual Tiket]     E --&gt; F[Checklock]     E --&gt; G[KM/WC]     F --&gt; H[Pulang]     G --&gt; H             </pre>
	Penjaga café	4 orang	Melayani penjualan makanan dan minuman.	<pre> graph TD     A[Datang] --&gt; B[Checklock]     B --&gt; C[Menyiapkan Menu]     C --&gt; D[Menyajikan Hidangan]     C --&gt; E[Menjual Snack]     D --&gt; F[KM/WC]     E --&gt; F     F --&gt; G[Checklock]     G --&gt; H[Pulang]             </pre>

# ANALISIS

	Operator	6 orang	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menggulung pita film pada <i>platter</i> yang terintegrasi pada <i>proyektor</i> dan mengangkatnya di layar,serta mengatur <i>sound sytem</i>.</li> <li>Bertanggung jawab terhadap perawatan proyektor,platter sound system,serta pita film</li> </ul>	<pre> graph TD     A[Datang] --&gt; B[Checklock]     B --&gt; C[Menyiapkan Pita Film]     C --&gt; D[Menggulung Pita Film pada platter]     D --&gt; E[Memutar Film]     E --&gt; F[Mengatur Sound System]     E --&gt; G[Mengatur Pencahayaan]     E --&gt; H[Mengoperasikan Proyektor]     F --&gt; I[KM/WC]     G --&gt; I     H --&gt; I     I --&gt; J[Checklock]     J --&gt; K[Pulang]     </pre>
	Portir	6 orang	Menukar pita film untuk bioskop lain jika pita film yang dipakai bergantian dengan bioskop yang lain	<pre> graph TD     A[Datang] --&gt; B[Checklock]     B --&gt; C[Menyiapkan roll film]     C --&gt; D[Mengantar Pita film ke Cineplex lain]     C --&gt; E[Mengambil Pita film dari Cineplex lain]     D --&gt; F[KM/WC]     E --&gt; F     F --&gt; G[Checklock]     G --&gt; H[Pulang]     </pre>
	Guide	6 orang	Memandu pengunjung ke tempat duduknya masing-masing.	<pre> graph TD     A[Datang] --&gt; B[Checklock]     B --&gt; C[Memeriksa Karcis]     C --&gt; D[Memandu Penonton ke Tempat duduk Masing-masing]     D --&gt; E[KM/WC]     D --&gt; F[Checklock]     E --&gt; G[Pulang]     F --&gt; G     </pre>
	Cleaning service	4 orang	Bertanggung jawab terhadap kebersihan Cineplex itu sendiri serta kebersihan setiap studio.	<pre> graph TD     A[Datang] --&gt; B[Checklock]     B --&gt; C[Menjaga Cineplex]     C --&gt; D[KM/WC]     C --&gt; E[Checklock]     D --&gt; F[Pulang]     E --&gt; F     </pre>

	Security	4 orang	Menjaga Cineplex dari gangguan yang datang dari luar maupun dari dalam Cineplex.	 <pre> graph TD     A[Datang] --&gt; B[Checklock]     B --&gt; C1[Membersihkan lobby]     B --&gt; C2[Membersihkan Studio]     B --&gt; C3[Membersihkan KM/WC]     C1 --&gt; D1[KM/WC]     C1 --&gt; D2[Checklock]     C2 --&gt; D1     C2 --&gt; D2     C3 --&gt; D1     C3 --&gt; D2     D1 --&gt; E[Pulang]     D2 --&gt; E     </pre>
Pengunjung	Pria dan wanita dengan usia antara 15 tahun ke atas (normal)		<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Lihat-lihat</li> <li>➢ Membeli tiket</li> <li>➢ Menunggu waktu show</li> <li>➢ Makan dan minum</li> <li>➢ Menonton film</li> <li>➢ Cuci tangan</li> <li>➢ Buang Air Kecil</li> <li>➢ Buang Air Besar</li> </ul>	 <pre> graph TD     A[Masuk] --&gt; B[Lihat-lihat]     A --&gt; C[Beli tiket]     B --&gt; D[Nonton]     C --&gt; D     D --&gt; E[Cafe]     D --&gt; F[KM/WC]     E --&gt; G[Keluar]     F --&gt; G     </pre>

5.6 Kebutuhan Ruang dalam Cineplex

Kebutuhan Ruang	Persyaratan Ruang	Jumlah Ruang	Perlengkapan	Besaran Ruang
Loket	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tempat yang strategis dan mudah dilihat</li> <li>➤ Sirkulasi ruang antri yang nyaman</li> <li>➤ Jadwal pemutaran film yang dapat dilihat dengan jelas.</li> <li>➤ Posisinya saling berdekatan dan sejajar</li> </ul>	1 Ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Front desk</li> <li>✓ Komputer</li> <li>✓ Display tempat jadwal pemutaran film</li> </ul>	Luasan untuk 4 orang staff yaitu $4 \times 2 \text{ m}^2$ (standart/orang) = $8 \text{ m}^2$ Sirkulasi : $30 \% \times 8 \text{ m}^2 = 2,4 \text{ m}^2$ Front desk : $2 \text{ m}^2$ Total luasan : $12,4 \text{ m}^2$
Studio film	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Adanya kenyamanan kontak audio-visual di dalamnya</li> </ul>	6 Ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kursi</li> <li>✓ Layar proyektor</li> <li>✓ Sound audio</li> </ul>	Luasan untuk 90 orang penonton yaitu $90 \times 1,5 \text{ m}^2$ (standart/orang) = $135 \text{ m}^2$ Kursi : $90 \times (0,5 \times 0,5) \text{ m}^2 = 22,5 \text{ m}^2$ Sirkulasi : $30 \% \times 135 \text{ m}^2 = 40,5 \text{ m}^2$ Kebutuhan ruang proyeksi proyektor : $23 \text{ m} \times 16 \text{ m}$ dari posisi depan deretan kursi penonton = $368 \text{ m}^2$ Total luasan : $566 \text{ m}^2$ Total dimensi studio film $6 \times 566 \text{ m}^2 = 3396 \text{ m}^2$ .
Area service café/minibar	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Ada kontak audio-visual dengan lobby agar mudah mendengar pengumuman</li> <li>➤ Posisi kasir yang dapat terlihat dengan jelas</li> </ul>	1 Ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kursi dan meja pengunjung</li> <li>✓ Kursi dan meja kasir</li> <li>✓ Front desk pemesanan</li> <li>✓ Refrigerator</li> <li>✓ Etalase</li> <li>✓ Alat pembuat minuman cepat saji</li> <li>✓ Rak</li> </ul>	Luasan untuk 55 orang yaitu $55 \times (0,85 \times 1) \text{ m}^2$ (standart/orang) = $46,75 \text{ m}^2$ Kursi : $50 \times (0,5 \times 0,5) \text{ m}^2 = 12,5 \text{ m}^2$ Meja : $25 \times (1,2 \times 0,8) \text{ m}^2 = 24 \text{ m}^2$ Sirkulasi : $20 \% \times 46,75 \text{ m}^2 = 9,35 \text{ m}^2$ Total luasan : $63,4 \text{ m}^2$ <b>Area Dapur</b> 30 % dari area café : $30 \% \times 63,4 = 19 \text{ m}^2$ <b>Ruang persiapan :</b> 15 % dari area dapur : $15 \% \times 19,02 = 2,8 \text{ m}^2$
Unit siap saji/mini market	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Ada kontak audio-visual dengan lobby agar mudah mendengar pengumuman</li> <li>➤ Posisi kasir yang dapat terlihat dengan jelas</li> </ul>	1 Ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kursi dan meja kasir</li> <li>✓ Front desk pemesanan</li> <li>✓ Refrigerator</li> <li>✓ Etalase makanan</li> <li>✓ Alat pembuat minuman cepat saji</li> </ul>	Luasan untuk 19 orang yaitu $19 \times (0,85 \times 1) \text{ m}^2$ (standart/orang) = $16,15 \text{ m}^2$ Kursi : $4 \times (0,5 \times 0,5) \text{ m}^2 = 1,25 \text{ m}^2$ Meja : $25 \times (1,2 \times 0,8) \text{ m}^2 = 24 \text{ m}^2$ Sirkulasi : $20 \% \times 46,75 \text{ m}^2 = 9,35 \text{ m}^2$ Total luasan : $63,4 \text{ m}^2$

Area proyektor	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> </ul>	6 Ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kursi dan meja</li> <li>✓ Rak</li> <li>✓ Refrigerator</li> </ul>	<p>Luasan untuk 2 orang staff yaitu <math>2 \times (0.85 \times 1) \text{ m}^2</math> (standart/orang) = 1,7 m<sup>2</sup></p> <p>Kursi : <math>4 \times 1 \text{ m}^2 = 4 \text{ m}^2</math></p> <p>Meja : <math>2 \times (2 \times 2) \text{ m}^2 = 8 \text{ m}^2</math></p> <p>Rak : <math>4 \times (1,2 \times 3) \text{ m}^2 = 14,4 \text{ m}^2</math></p> <p>Refrigerator : <math>1 \times (1 \times 2) \text{ m}^2 = 2 \text{ m}^2</math></p> <p>Sirkulasi : <math>30\% \times 14,4 \text{ m}^2 = 9,03 \text{ m}^2</math></p> <p>Total luasan : 23,43 m<sup>2</sup></p> <p>Dimensi total ruang proyektor :</p> <p><math>6 \times 23,4 \text{ m}^2 = 140,4 \text{ m}^2</math></p>
Area security	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Area yang menuntut kejelasan visual untuk mengawasi</li> </ul>			<p>Luasan untuk 2 orang staff yaitu <math>2 \times 2,5 \text{ m}^2</math> (standart/orang) = 5 m<sup>2</sup></p> <p>Sirkulasi : <math>30\% \times 5 \text{ m}^2 = 1,5 \text{ m}^2</math></p> <p>Total luasan : 6,5 m</p>
Ruang control	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> </ul>	1 Ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kursi dan meja</li> </ul>	<p>Luasan untuk 2 orang staff yaitu <math>2 \times (0.85 \times 1) \text{ m}^2</math> (standart/orang) = 1,7 m<sup>2</sup></p> <p>Kursi : <math>2 \times (0,5 \times 0,5) \text{ m}^2 = 0,5 \text{ m}^2</math></p> <p>Meja : <math>1 \times (1,2 \times 0,8) \text{ m}^2 = 0,96 \text{ m}^2</math></p> <p>Sirkulasi: <math>20\% \times 5,63 \text{ m}^2 = 1,126 \text{ m}^2</math></p> <p>Total luasan : 4,3 m<sup>2</sup></p>
Loby dan Ruang Tunggu	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Adanya kontak audio-visual dengan studio cinema</li> </ul>	1 Ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kursi tempat menunggu</li> </ul>	<p>Luasan untuk 80 orang pengunjung yaitu <math>80 \times 1,5 \text{ m}^2</math> (standart/orang) = 120 m<sup>2</sup></p> <p>Sirkulasi : <math>30\% \times 120 \text{ m}^2 = 36 \text{ m}^2</math></p> <p>Total luasan : 156 m<sup>2</sup></p>
Ruang Kantor Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup dan membutuhkan privacy</li> </ul>	2 ruang	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kursi dan meja</li> <li>✓ Kabinet</li> <li>✓ Komputer</li> </ul>	<p><b><u>Ruang Manager</u></b></p> <p>1 set meja kerja : 2 m<sup>2</sup></p> <p>2 kursi tamu : 0,96 m<sup>2</sup></p> <p>1 set Kabinet : 4 m<sup>2</sup></p> <p>Sirkulasi 40% <math>\times 6,96 = 2,7 \text{ m}^2</math></p> <p>Luas total 9,7 m<sup>2</sup></p> <p><b><u>Ruang Administrasi dan Keuangan</u></b></p> <p>Luasan untuk 2 orang staff yaitu <math>2 \times (4,8 \times 2) \text{ m}^2</math> (standart/orang) = 9,6 m<sup>2</sup></p> <p>2 set meja kerja : <math>2 \text{ m}^2 \times 2 = 4 \text{ m}^2</math></p> <p>Sirkulasi : <math>20\% \times 13,6 = 2,72 \text{ m}^2</math></p> <p>Total luasan : 16,3 m<sup>2</sup></p>



# ANALISIS



Lavatory	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Akses pencapaiannya yang mudah.</li> </ul>	2 ruang	<p>Lavatory Laki-laki</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Uriner</li> <li>➤ Wastafel</li> </ul> <p>Lavatory Perempuan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Wastafel</li> </ul>	<p><b>Lavatory Laki-laki</b></p> <p>Luasan untuk 25 orang yaitu <math>25 \times (0,85 \times 1) \text{ m}^2</math> (standart/orang) = 21,25 m<sup>2</sup></p> <p>WC (8 orang) : <math>8 \times (1 \times 1,5) \text{ m}^2 = 12 \text{ m}^2</math></p> <p>Urinoir : <math>17 \times (0,5 \times 0,8) \text{ m}^2 = 6,8 \text{ m}^2</math></p> <p>Wastafel : <math>5 \times (1 \times 0,8) \text{ m}^2 = 4 \text{ m}^2</math></p> <p>Sirkulasi : <math>20 \% \times 44,05 \text{ m}^2 = 9,41 \text{ m}^2</math></p> <p>Total luasan : 53,46 m<sup>2</sup></p> <p><b>Lavatory Perempuan</b></p> <p>Luasan untuk 25 orang yaitu <math>25 \times (0,85 \times 1) \text{ m}^2</math> (standart/orang) = 21,25 m<sup>2</sup></p> <p>WC (25 orang) : <math>25 \times (1,5 \times 1,5) \text{ m}^2 = 56,25 \text{ m}^2</math></p> <p>Wastafel : <math>8 \times (1 \times 0,8) \text{ m}^2 = 6,4 \text{ m}^2</math></p> <p>Sirkulasi : <math>20 \% \times 83,9 \text{ m}^2 = 16,78 \text{ m}^2</math></p> <p>Total luasan : 100,68 m<sup>2</sup></p>
Ruang MEE	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Akses pencapaiannya yang mudah.</li> </ul>		Ruang yang dapat memuat trafo dan genset	<p>Luasan untuk 2 orang staff yaitu <math>2 \times (0,85 \times 1) \text{ m}^2</math> (standart/orang) = 1,7 m<sup>2</sup></p> <p>Ruang trafo &amp; genset : 15 m<sup>2</sup></p> <p>Sirkulasi : <math>20 \% \times 16,7 = 3,34 \text{ m}^2</math></p> <p>Total luasan : 20,04 ≈ 20 m<sup>2</sup></p>
Ruang Cleaning Service	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Akses pencapaiannya yang mudah.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Loker</li> <li>✓ Kursi Panjang</li> </ul>	<p>Luasan untuk 4 orang staff yaitu <math>4 \times (0,85 \times 1) \text{ m}^2</math> (standart/orang) = 3,4 m<sup>2</sup></p> <p>Gudang peralatan : 4 m<sup>2</sup></p> <p>Loker : <math>4 \times 0,4 \times 0,4 = 0,64 \text{ m}^2</math></p> <p>Kursi panjang → <math>2 \times 1,55 \times 0,8 = 2,48 \text{ m}^2</math></p> <p>Sirkulasi 20% x 11,52 = 2,3 m<sup>2</sup></p> <p>Total luasan : 13,8 ≈ 14 m<sup>2</sup></p>
Gudang	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Akses pencapaiannya yang mudah.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Rak</li> <li>✓ Lemari</li> </ul>	<p>3 rak : <math>3 \times 1 \times 2 = 6 \text{ m}^2</math></p> <p>1 lemari : 2 m<sup>2</sup></p> <p>Sirkulasi 40 % x 8 = 3,2 m<sup>2</sup></p> <p>Total luasan : 11,2 ≈ 11 m<sup>2</sup></p>



## Studi Kebutuhan Ruang dalam Cineplex

Kebutuhan Ruang	Perlengkapan	Persyaratan Ruang		Isue/Problem Ruang
		Persyrtatan fisik	Persyaratan non-fisik	
Loket	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Front desk</li> <li>✓ Komputer</li> <li>✓ Display tempat jadwal pemutaran film</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tempat yang strategis dan mudah dilihat</li> <li>➤ Sirkulasi ruang antri yang nyaman</li> <li>➤ Jadwal pemutaran film yang dapat dilihat dengan jelas.</li> <li>➤ Posisinya saling berdekatan dan sejajar</li> <li>➤ Kasir dliengkapi dengan system pembukuan dan pemesanan secara elektronik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Sirkulasi antrian yang digunakan dalam Cineplex ,membutuhkan 36 inchi atau 91,4 cm untuk memberikan ruang privacy dalam mengantri.</li> <li>➤ Furniture yang mencerminkan arsitektur dayak agar pengantri dapat menikmati dan tidak bosan.</li> <li>➤ Tedapat layar trailer film berupa TV LCD di belakang kasir agar pengunjung tidak merasa bosan.</li> </ul>	Perlu memperhatikan kapasitas ruang yang diperlukan untuk memenuhi jumlah pengantri yang banyak.
Studio film	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kursi</li> <li>✓ Layar proyektor</li> <li>✓ Sound audio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Adanya kenyamanan kontak audio-visual di dalamnya</li> <li>➤ Jarak visual minimum dari penoton terdepan ke layar adalah pada sudut yang besarnya tidak kurang dari 30 ° dan tidak lebih dari 33 °.</li> <li>➤ Jarak minimum dari layar ke penoton terjauh adalah 36°</li> <li>➤ Lebar dan bentang layar yang sesuai dengan besaran studio</li> <li>➤ Pengaturan tempat duduk secara visual dengan membuat tempat duduk yang berundak-undak sehingga pengamat dimungkinkan untuk memandang tanpa terhalang melewati kepala para pengamat lain yang berada tepat digaris depan.</li> <li>➤ Kualitas akustik ruangan yang dapat meredam bunyi dan noise.</li> <li>➤ Penggunaan sound audio yang mempunyai gelombang longitudinal yang jernih dan distorsi/kerusakan sangat kecil.</li> <li>➤ Pencahayaan yang baik yang sesuai dengan intesitas cahaya yang dibutuhkan pada saat pemutaran film maupun sebelum pemutaran film.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kualitas pencahayaan yang hangat sehingga dapat membawa suasana yang dramatis dalam menonton film.</li> <li>➤ Kualitas sound aodio yang dapat menghasilkan efek-efek dalam film sehingga terbawa suasana film.</li> <li>➤ Warna dan ormanen-ornamen dayak yang ditempatkan dengan baik agar dapat menjadi daya tarik.</li> <li>➤ Lantai antara layar dan tempat duduk baris pertama harus diberi karpet agar secara psikologis mencegah pemantulan suara yang distorsi di depan studio yang dating dari arah-arah yang lain dengan pengeras suara.</li> <li>➤ Tempat duduk yang empuk agar penonton dapat duduk dengan nyaman.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pengaturan posisi kursi pada depan layar agar penonton dapat kejelasan visual yang nyaman saat menonton.</li> <li>➤ Pengaturan sirkulasi saat masuk dan keluar studio cinema terutama ruang transisi sebagai ruang pembantu penonton beradaptasi dari ruang gelap ke terang.</li> </ul>

Area service café/minibar	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kursi dan meja pengunjung</li> <li>✓ Kursi dan meja kasir</li> <li>✓ Front desk pemesanan</li> <li>✓ Refrigerator</li> <li>✓ Etalase</li> <li>✓ Alat pembuat minuman cepat saji</li> <li>✓ Rak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Ada kontak audio-visual dengan lobby agar mudah mendengar pengumuman</li> <li>➤ Posisi kasir yang dapat terlihat dengan jelas</li> <li>➤ Seseorang membutuhkan meja dengan lebar rata-rata 60 cm dan ketinggian 40 cm</li> <li>➤ Jarak antara meja dengan dinding <math>\geq 75</math> cm karena satu kursi membutuhkan 50 cm ruang gerak.</li> <li>➤ Pengaturan ruangan antara meja dan dinding dijaga sebagai jalan kecil dengan standar sebesar <math>\geq 100</math> cm.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cahaya dalam café yang hangat yang dapat membawa suasana nyaman di dalamnya.</li> <li>➤ Permainan ornament-ornamen dan furniture arsitektur dayak agar pengunjung dapat menikmati ciri khas budaya local.</li> <li>➤ Adanya sarana hiburan (TV, Screen , Audio) agar pengunjung tidak bosan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pengaturan ruang dari segi sirkulasi yang dapat mengakomodasi kapasitas dan privacy pengunjung.</li> <li>➤ Pengaturan kasir yang mempunyai ruang untuk pengunjung agar tidak terjadi kemacetan dalam mengantri.</li> </ul>
Unit siap saji/mini market	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kursi dan meja kasir</li> <li>✓ Front desk pemesanan</li> <li>✓ Refrigerator</li> <li>✓ Etalase makanan</li> <li>✓ Alat pembuat minuman cepat saji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Ada kontak audio-visual dengan lobby agar mudah mendengar pengumuman</li> <li>➤ Posisi kasir yang dapat terlihat dengan jelas</li> <li>➤ Konter makanan dapat dijangkau oleh pembelinya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Cahaya dalam café yang hangat yang dapat membawa suasana nyaman di dalamnya.</li> <li>➤ Permainan ornament-ornamen dan furniture arsitektur dayak agar pengunjung dapat menikmati ciri khas budaya local.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pengaturan kasir yang mempunyai ruang untuk pengunjung agar tidak terjadi kemacetan dalam mengantri.</li> <li>➤ Pengaturan unit display dan konter pelayanan yang sesuai dengan jangkauan pembeli.</li> </ul>
Area proyektor	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kursi dan meja</li> <li>✓ Rak</li> <li>✓ Refrigerator</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Ruang proyektor yang dapat mengakses sudut pandang proyektor layar.</li> </ul>	<p>Perlu dilengkapi dengan sebuah meja untuk menggulung film sehingga memudahkan kegiatan di ruangan tersebut.</p>	<p>Kamar proyeksi seringkali menimbulkan noise (bising) bagi yang duduk di dekatnya, terutama kursi bagian belakang. Hal ini dapat diatasi dengan melapisi kamar proyeksi dengan bahan penyerap bunyi.</p>
Area security		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Area yang menuntut kejelasan visual untuk mengawasi</li> </ul>	<p>Cahaya yang cukup dan ruang pandang yang optimal agar security dapat nyaman dalam mengawasi.</p>	<p>Area security memerlukan ruang yang lebih dalam visual agar dapat mengawasi Cineplex.</p>
Ruang control	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kursi dan meja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> </ul>	<p>Akses ruang privacy dan dapat mengontrol studio cinema.</p>	<p>Ruang control membutuhkan tempat yang strategis dengan semua studio cinema agar dapat mengontrol kelancaran dalam pemutaran film.</p>
Loby dan Ruang Tunggu	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kursi tempat menunggu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Adanya kontak audio-visual dengan studio cinema</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang yang luas sehingga menunjukan kelegaan dalam ruang.</li> <li>➤ Gunakan ornament-ornamen dan furniture yang membuat pengunjung tidak bosan dalam menunggu</li> </ul> <p>Lingkungan ruang yang luas dengan langit-langit yang tinggi.</p>	<p>Area yang membutuhkan kenyamanan fisik dan psikis yang besar karena merupakan ruang transisi dengan ruang-ruang yang lainnya.</p>

# ANALISIS

Ruang Kantor Manager	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kursi dan meja</li> <li>✓ Kabinet</li> <li>✓ Komputer</li> <li>✓ 2 kursi tamu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup dan membutuhkan privacy</li> <li>➤ Memperhatikan penempatan dan pemilihan untuk jarak bersih yang digunakan untuk tempat duduk dan di sekitar meja.</li> <li>➤ Berdekatan dengan ruang control yang ditempatkan untuk mengawasi Cineplex.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang yang membutuhkan konsentrasi dan rapat informal sehingga dapat menampilkan citra profesionalisme dan humanisme .</li> <li>➤ Warna dan cahaya yang enerjik sehingga dapat meningkatkan semangat kerja,</li> </ul>	Ruang yang membutuhkan privacy dan juga akses yang dapat mengawasi Cineplex.
Ruang Kantor Bagian Keuangan dan Administrasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Kursi dan meja</li> <li>✓ Kabinet</li> <li>✓ Komputer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup dan membutuhkan privacy</li> <li>➤ Memperhatikan penempatan dan pemilihan untuk jarak bersih yang digunakan untuk tempat duduk dan di sekitar meja.</li> <li>➤ Berdekatan dengan ruang manager</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang yang membutuhkan konsentrasi dan aktifitas yang dapat menampilkan suasana kerja yang menyenangkan.</li> <li>➤ Warna dan cahaya yang enerjik sehingga dapat meningkatkan semangat kerja,</li> </ul>	Ruang yang membutuhkan privacy dan juga akses yang dapat mengawasi Cineplex.
Lavatory	<p>Lavatory Laki-laki</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Uriner</li> <li>➤ Wastafel</li> <li>➤ Kloset duduk</li> <li>➤ Tempat bak</li> <li>➤ Cermin</li> </ul> <p>Lavatory Perempuan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Wastafel</li> <li>➤ Kloset duduk</li> <li>➤ Bak cuci</li> <li>➤ Tempat sampah</li> <li>➤ Cermin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Akses pencapaiannya yang mudah.</li> <li>➤ Tinggi dinding WC <math>\leq 2</math> m, agar mudah dibersihkan</li> <li>➤ Temperatur dinding ruang lebih atau sama dengan <math>21^{\circ}</math></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang yang membutuhkan system penghawaan yang baik agar ruangan tidak bau.</li> <li>➤ System sirkulasi yang dapat mengakomodasi privacy di dalam ruangan.</li> </ul>	Ruang yang privacy dan dapat diakses dengan mudah.
Ruang MEE	Ruang yang dapat memuat trafo dan genset	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Akses pencapaiannya yang mudah.</li> </ul>	Ruang yang tertata dengan teratur sehingga terkesan rapi dan dapat dengan mudah mengakses peralatan untuk digunakan.	Ruang yang jauh dari ruang-ruang utama namun dapat digunakan untuk kebutuhan MEE dalam bangunan.
Ruang Cleaning Service	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Loker</li> <li>✓ Kursi Panjang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Akses pencapaiannya yang mudah.</li> </ul>	Ruang dengan warna dan cahaya yang enerjik sehingga dapat meningkatkan semangat kerja dan melepas lelah saat bekerja,	Ruang yang privacy namun dapat mudah diakses oleh cleaning service untuk membersihkan bangunan.
Gudang	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Rak</li> <li>✓ Lemari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang gerak yang cukup</li> <li>➤ Akses pencapaiannya yang mudah.</li> <li>➤ Rak-rak sebaiknya disusun sesuai dengan besar dan tinggi ruangan.</li> </ul>	Ruang yang tertata dengan teratur sehingga terkesan rapi.	Ruang yang jauh dari ruang-ruang utama namun dapat digunakan untuk kebutuhan menyimpan barang dalam bangunan.

