

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PENGADAAN PROYEK

Bioskop (Belanda: *bioscoop* dari bahasa Yunani βίος, bios (yang artinya hidup) dan σκοπος (yang artinya "melihat")) adalah tempat untuk menonton pertunjukan film dengan menggunakan layar lebar. Gambar film diproyeksikan ke layar menggunakan proyektor.

Film-film yang diputar di dalam bioskop pada tahun 1980-an adalah film gagu alias bisu atau tanpa suara. Biasanya pemutaran diiringi musik orkes. Beberapa film yang kala itu yang menjadi favorit masyarakat adalah Fantomas, Zigomar, Tom Mix, Edi Polo, Charlie Chaplin, Max Linder, Arsene Lupin, dll.

Di Indonesia awal Orde Baru dianggap sebagai masa yang menawarkan kemajuan perbioskopian, baik dalam jumlah produksi film nasional maupun bentuk dan sarana tempat pertunjukan. Kemajuan ini memuncak pada tahun 1990-an. Pada dasawarsa itu produksi film nasional mencapai 112 judul. Sementara sejak tahun 1987 bioskop dengan konsep sinepleks (gedung bioskop dengan lebih dari satu layar) semakin marak. Sinepleks-sinepleks ini biasanya berada di kompleks pertokoan, pusat perbelanjaan, atau mal yang selalu jadi tempat berkumpulnya kawula muda dan klibat konsumsi terkini masyarakat perkotaan.

Sekitar tahun 2000an, jaringan bioskop mulai marak di Indonesia. Ada dua pengelola bioskop yang terkenal, yaitu 21 Cineplex dengan bioskop 21, XXI dan The Premiere serta jaringan Blitzmegaplex. Bioskop-bioskop ini tersebar di seluruh pusat perbelanjaan di Indonesia, kadang-kadang dalam satu pusat perbelanjaan terdapat lebih dari satu bioskop. Film yang ditayangkan adalah film dari dalam maupun luar negeri, meskipun pada awal tahun 2000 hingga sekitar tahun 2005, tidak banyak perfilman nasional yang berhasil masuk jaringan bioskop. Film-film nasional baru masuk kedalam bioskop Indonesia sejak tahun 2006 hingga sekarang.

Sejak teknologinya diciptakan oleh Lumiere bersaudara di akhir abad ke 19 lalu, film telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, baik di kota maupun di desa. Menonton film juga telah menjadi salah satu kegiatan mengisi waktu luang yang menjadi hobi sebagian besar dari masyarakat.

Kemajuan teknologi, yang menyebabkan acara nonton film tidak perlu lagi dilakukan di dalam ruang-ruang gelap bioskop, ternyata tidak mampu menyurutkan hobi ini. Produk teknologi terbaru, seperti DVD, bahkan HD (*High Definition*) DVD yang menjanjikan gambar dan suara sejernih bioskop, juga tidak menyurutkan langkah para penggemar film untuk beranjak ke cineplex.

Di lain pihak, para pemilik bioskop pun berusaha terus memberikan layanan yang berkualitas dan inovatif, agar menonton film dapat menjadi ajang rekreasi bagi semua orang. Bila di era 70 dan 80 an, tiap bioskop hanya memutar satu macam film saja, maka kini di sebuah cineplex bisa tersedia 4, 5, bahkan 10 studio atau auditorium, sehingga penonton bisa bebas memilih film yang akan ditontonnya. Jika dulu selama menunggu film diputar, tidak ada hal lain yang dapat dilakukan selain menikmati makanan dan minuman ringan serta berbincang-bincang dengan kerabat, saat ini berbagai aktivitas telah tersedia, mulai dari main *game*, bilyar atau cuci mata di mall tempat bioskop tersebut berada.

Masyarakat di pinggiran ibu kota mungkin sudah terpuaskan dengan menonton layar tancap, terutama jika ada pesta pernikahan di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Namun bagi mereka yang merasa masuk golongan eksekutif muda, kegiatan menonton adalah datang ke sebuah *mall* favorit dan memasuki bioskop dengan menikmati berbagai macam fasilitas yang disediakan di dalam bioskop.

Jadi, memang banyak alasan mengapa bioskop terus ramai dikunjungi. Hollywood, Bollywood dan berbagai sentra industri film lainnya terus bergeliat untuk menghasilkan film-film terbaik dan terlaris, serta berbagai ajang penghargaan atau festival film terus digelar. Film merupakan sebuah

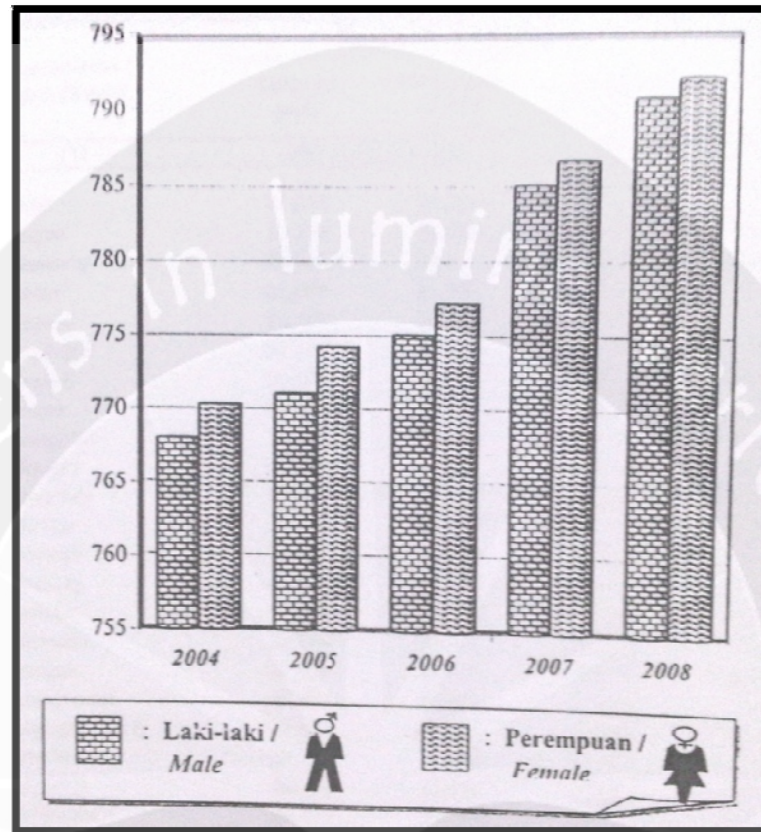
pesan audio-visual yang mempunyai banyak makna dan emosi yang akan disampaikan kepada penonton sehingga mempengaruhi pikiran dan perasaan penonton.

Adanya gedung bioskop yang dapat mawadahi kebutuhan hiburan diharapkan akan menarik perhatian dan minat banyak masyarakat, sebab latar belakang proyek gedung bioskop ini berangkat dari kebutuhan (masyarakat itu sendiri yang paling mendasar yaitu kebutuhan masyarakat) akan hiburan yang salah satunya disalurkan lewat menonton.

Tren gedung bioskop dipengaruhi oleh kehidupan masyarakat dan dari industri perfilm-an. Jika ditinjau dari perkembangan suatu daerah, kota Purwokerto merupakan salah satu dari sekian kabupaten yang kini sedang mengalami perkembangan yang cukup signifikan, baik perkembangan dalam bidang kependudukan maupun perekonomian. Melihat dari perkembangan itu, maka akan semakin banyak pula kepuasan masyarakat yang harus diwadahi dan dipenuhi, guna memenuhi kebutuhan hidup masyarakat yang tentunya juga mengalami perubahan, salah satunya gaya hidup.

Pertumbuhan penduduk dan ekonomi kota Purwokerto merupakan salah satu alasan kota Purwokerto dipilih sebagai tempat dibangunnya gedung bioskop. Pada gambar 1.1 menunjukkan pertumbuhan penduduk kota Purwokerto yang semakin meningkat.

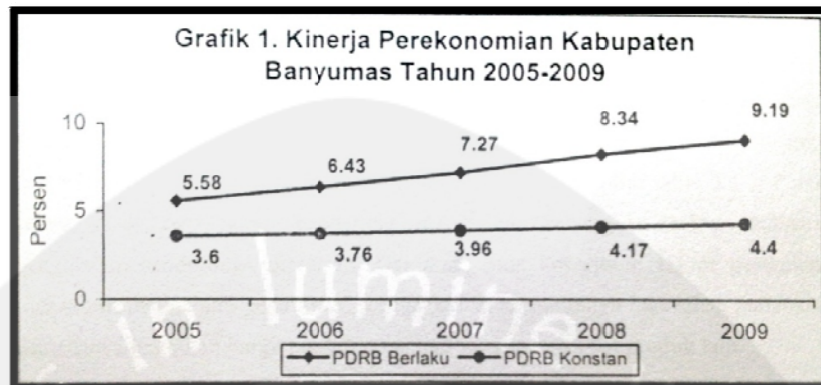
DATA PERTUMBUHAN PENDUDUK KOTA PURWOKERTO



Gambar 1.1. Pertumbuhan Penduduk Kota Purwokerto
 Sumber : www.bpspurwokerto.go.id

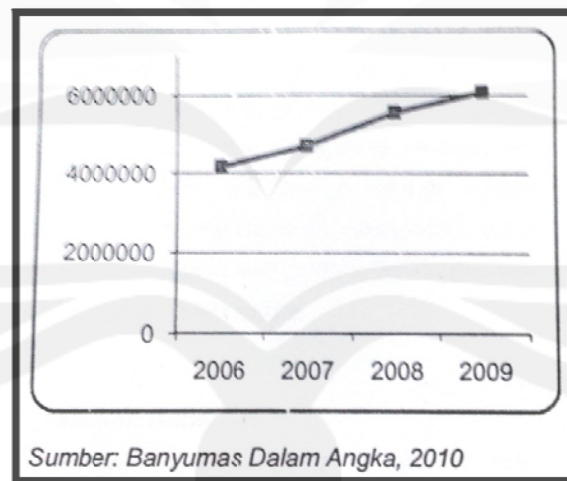
Berdasarkan hasil pencacahan Sensus Penduduk 2010, jumlah penduduk Kabupaten Banyumas adalah 1.553.902 orang, yang terdiri dari 777.568 laki-laki dan 776.334 perempuan. Dengan luas wilayah Kabupaten Banyumas sekitar 1.328 kilometer persegi yang didiami oleh 1.553.902 orang maka rata-rata tingkat kepadatan penduduk Kabupaten Banyumas adalah sebanyak 1.170 orang per kilometer persegi.

Dari segi pertumbuhan perekonomian, kota Purwokerto pun mengalami pertumbuhan yang cukup baik dari tahun ke tahun, dapat dilihat dari tabel di bawah ini.



Gambar 1.2. Grafik Kinerja Perekonomian Kab. Banyumas Tahun 2005-2009
Sumber : Pendapatan Regional Kab. Banyumas 2009, hal 9.

Dari data-data di atas dapat disimpulkan bahwa Kabupaten Banyumas memiliki indeks kenaikan perekonomian penduduk yang cukup baik di tiap tahunnya yang tentunya akan berdampak positif dan berpengaruh pada tingkat konsumsi masyarakat akan kebutuhan barang dan jasa. Hal ini dapat dilihat pada grafik tingkat konsumsi masyarakat di Purwokerto.



Gambar 1.3. Pendapatan Per Kapita Kab. Banyumas
Sumber : Statistik Daerah Kab. Banyumas 2010, hal 18.

Dari segi keberadaan gedung bioskop, kota Purwokerto hanya memiliki 1 (satu) buah gedung bioskop yang sudah biasa dilihat oleh penduduk Purwokerto. Yang mana fasilitas-fasilitasnya tidak pernah berubah-ubah sampai sekarang, sehingga memberikan kesan monoton dan membuat kepuasan masyarakat akan industri jasa hiburan gedung bioskop tidak

terpenuhi dengan maksimal. Hal ini mengakibatkan tingkat konsumsi kepuasan masyarakat tidak akan terpenuhi, sehingga dapat memungkinkan keberadaan hiburan bioskop ini cenderung untuk ditinggalkan.

Maka untuk memenuhi kebutuhan tersebut dibutuhkan suatu wadah baru, selain guna menarik perhatian dan minat masyarakat untuk menonton di bioskop, juga memenuhi dan menampung kebutuhan masyarakat akan kebutuhan industri sektor jasa yang ke depan akan terus mengalami peningkatan.

1.2 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Keberadaan sinepleks dari tahun ke tahun terlihat semakin berkembang, tidak hanya di kota-kota besar namun juga mulai berkembang pula di berbagai kota kabupaten, hal ini terjadi sebagai akibat dari kebijakan pemerintah yang memberikan masa bebas pajak dengan cara mengembalikan pajak tontonan kepada pemilik bioskop

Penyediaan sarana rekreasi ataupun sarana interaksi dalam ruang tertutup dalam hal ini gedung pertunjukan ataupun bioskop, dapat menjadikan sebuah contoh akan perubahan gaya hidup masyarakat yang makin berubah, diikuti akan tuntutan kebutuhan masyarakat akan sarana hiburan dan rekreasi semakin meningkat. Jika melihat data perkembangan penduduk Purwokerto yang makin bertambah yang diikuti juga pertumbuhan ekonomi yang makin membaik. Maka pentingnya keberadaan sarana rekreasi berupa gedung bioskop merupakan kebutuhan mendesak, apalagi jika melihat keberadaan sarana rekreasi ruang tertutup di kota ini amatlah kurang, terutama gedung bioskop, padahal masyarakat semakin haus akan sarana rekreasi, apalagi jika dibandingkan kualitas dan mutu yang ditawarkan begitu jauh dari standar yang layak dan menarik.

Guna berusaha memenuhi kebutuhan masyarakat akan sarana hiburan yang baik dan berkualitas menjadi prioritas utama. Ada hal lain yang juga tidak dapat dilepaskan dalam menciptakan sebuah desain yang menarik agar nantinya dapat menarik minat para pengunjung untuk datang ke tempat

tersebut agar menjadi ramai, selain menyediakan fungsi yang menarik tentunya. Keberhasilan ruang yang bersifat publik, salah satunya dapat diukur dari sejauh mana minat dan antusiasme masyarakat mengunjungi bioskop tersebut.

Maka menciptakan sebuah desain yang menarik bagi pengunjung merupakan sebuah tuntutan yang sangat penting akan keberhasilan sebuah desain bioskop ke depan nantinya, agar menjadi daya tarik baru dan magnet baru di kota Purwokerto kedepan.

Di dalam perancangan bioskop ini nantinya, akan didesain sebuah bioskop yang berhubungan dengan perangkat film sebagai ide desain, dengan mendekati diri dari hal tersebut diharapkan akan menghasilkan desain yang diharapkan tidak kaku dan mendapatkan bentuk yang lebih atraktif dan kreatif. Perangkat film yang akan diambil sebagai konsep desain yang akan dikembangkan nantinya adalah berupa “roll film”, yang kemudian akan diolah sedemikian rupa dalam mewujudkan perancangan desain. Perangkat film ini menjadi pilihan karena perangkat ini adalah bagian terpenting dan merupakan benang merah dalam menciptakan sebuah film sebagai hasil akhir sebuah film yang ditayangkan, sehingga ke depan dalam perancangan perangkat ini dapat diolah menjadi sebuah konsep desain yang menarik.

1.3 RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana wujud rancangan Gedung Bioskop di Purwokerto yang menarik dan kreatif, dalam pengolahan tata ruang dan massa bangunan Arsitektur Metafora dengan “roll film” sebagai pendekatan perancangan?

1.4 TUJUAN DAN SASARAN

a. Tujuan

Tatanan ruang luar dan dalam bioskop yang berpengaruh pada *image* dan perasaan pengunjung berdasarkan gagasan desain Arsitektur Metafora sehingga menjadi tempat rekreasi yang menghibur bagi para pengunjung.

b. Sasaran

1. Wujud desain tatanan ruang luar-dalam yang sesuai dengan gagasan desain Arsitektur Metafora *Roll Film*.
2. Penataan ruang interior yang mendukung.

1.5 LINGKUP STUDI

1. Materi Studi

Mewujudkan tatanan arsitektural ruang dalam dan ruang luar bioskop yang mendukung perangkat film berupa *roll film* serta mengarah ke Arsitektur Metafora.

2. Pendekatan Studi

Menggunakan presenden gedung bioskop, serta studi literatur tentang Arsitektur Metafora yang memperkuat karakter bioskop tersebut.

1.6 METODE STUDI

Pola Prosedural

Arsitektur Metafora akan menjadi langkah awal dalam penalaran, serta studi tentang perangkat film yang berupa *roll film*, sehingga dalam desain gambar mengandung nilai-nilai yang mendukung fungsi bangunan yang akan memenuhi kebutuhan pengunjung akan hiburan.

Tata Langkah :

Sistematika Laporan Akhir

BAB I. PENDAHULUAN

- Latar Belakang Pengadaan Proyek
- Latar Belakang Permasalahan
- Rumusan Permasalahan
- Tinjauan dan Sasaran
- Lingkup Studi
- Metode Studi

BAB II. TINJAUAN PROYEK

- Tinjauan Tentang Rekreasi
- Tinjauan Tentang Bioskop

BAB III TINJAUAN WILAYAH

- Tinjauan Tentang Daerah Purwokerto

BAB IV LANDASAN TEORITIKAL

- Definisi Arsitektur Metafora

BAB V ANALISIS

- Analisis Programatik
- Analisis Penekanan Desain

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

- Konsep Programatik
- Konsep Penekanan Desain

DAFTAR PUSTAKA

Sumber-sumber literatur, baik dari internet maupun referensi buku.

LAMPIRAN