

## BAB VI

### KONSEP PERANCANGAN BIOSKOP

#### 6.1. KONSEP METAFORA DALAM PERANCANGAN BIOSKOP

##### 6.1.1. Konsep Metafora *Roll Film* Terhadap Desain Aktivitas

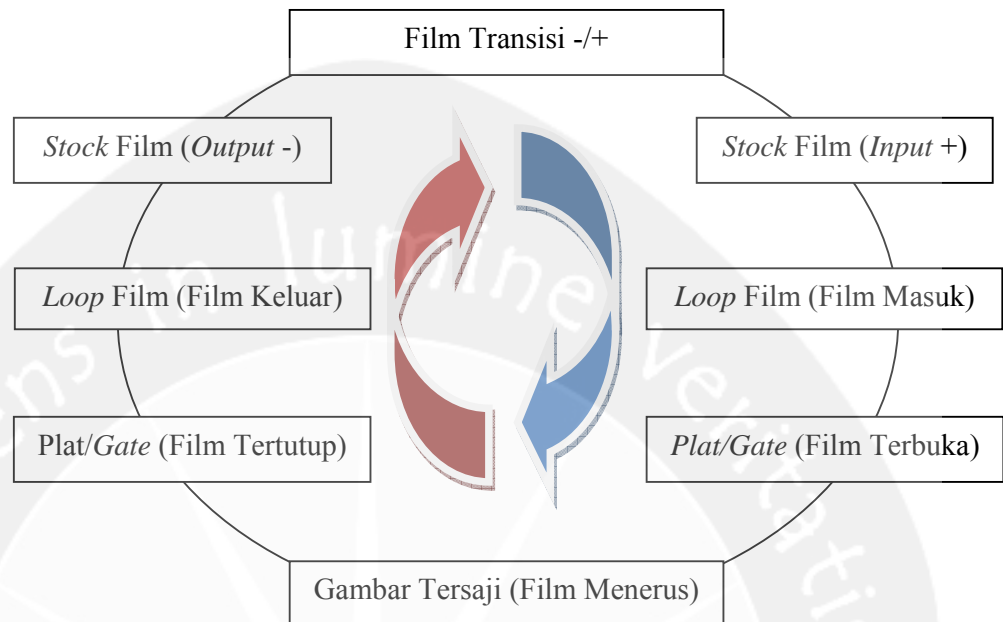
Adapun 2 (dua) hal yang ingin dicapai dalam pencapaian konsep metafora *roll film* dalam proyek perancangan desain bioskop nantinya, antara lain yaitu penerapan *roll film* yang akan diwujudkan ke dalam desain aktivitas, serta penerapan *roll film* yang akan diterapkan dalam bentuk arsitektural yang keduanya akan dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 6.1. Konsep Aktivitas  
Sumber: Analisa Penulis

<b><i>Roll Film</i></b>	<b>Perancangan</b>
Proses alur kerja <i>roll film</i> dalam proyektor.	Desain Aktivitas → Proses pembentukan/pergerakan <i>roll film</i> akan diimplementasikan pada penzoningan kegiatan, berurutan sesuai prosesnya.
<u>Sifat :</u> Merapat – merenggang, dinamis, bebas mengikuti alur dengan gerakan melengkung. <u>Karakter :</u> •Struktur bentuk dasar geometri “persegi” •Sederhana	Desain Bangunan → Sifat dan karakter pada <i>roll film</i> akan diimplementasikan pada proses pembentukan bangunan dan karakter ruang.

##### 6.1.2. Konsep Metafora *Roll Film* Terhadap Desain Aktivitas

Di dalam proses alur kerja *roll film* dalam proyektor, ada beberapa tahapan yang terjadi di dalamnya, diantaranya film transisi, *stock film*, *loop film*, *film gate*, dll. Pada proses dan tahapan yang harus dilalui tersebut, maka ada beberapa kesimpulan yang dapat diolah dalam menciptakan proses desain aktivitas yang akan diterapkan pada proyek bioskop nantinya. Terlihat pada skema di bawah ini :



Gambar 6.1. Diagram Mekanisme *Roll* Film Dalam Proyektor  
Sumber : Analisa Penulis

#### 6.1.2.1. Konsep Programatik

Secara garis besar konsep programatik akan diilustrasikan menurut skema gambar di atas, dikarenakan pola aktivitas yang akan terjadi di dalam bioskop nantinya berdasarkan aktivitas alur kerja *roll* film dalam proyektor.

Maka dari skema *roll* film pada proyektor yang muncul seperti yang dijelaskan di atas, maka selanjutnya adalah penerapan skema proses alur kerja *roll* film tersebut, pada aktivitas kegiatan yang akan dilakukan pada bioskop nantinya, didapatkan sebagai berikut :

Tabel 6.2. Konsep Programatik  
Sumber: Analisa Penulis

<b>Mekanisme <i>Roll Film</i> Pada Proyektor</b>	<b>Metafora Dalam Kegiatan</b>
Film Transisi -/+	Pengunjung yang berasal dari dalam atau luar gedung bioskop
<i>Stock Film (Input +)</i>	Aktivitas pengunjung di area publik <i>space (entrance)</i> sebelum masuk ke dalam gedung
<i>Loop Film (Film Masuk)</i>	Aktivitas pengunjung di dalam gedung bioskop (aktivitas persiapan sebelum masuk ke dalam ruang teater " <i>publik space</i> ")
<i>Plate/Gate (Film Terbuka)</i>	Pengunjung berkumpul, tersebar dan memilih ruang yang telah disesuaikan
Gambar Tersaji (Film Menerus)	Pengunjung masuk ke dalam ruang teater, dan menyaksikan pertunjukan
<i>Plate/Gate (Film Tertutup)</i>	Pengunjung berkumpul dan bersiap meninggalkan ruang teater (setelah pertunjukan)
<i>Loop Film (Film Keluar)</i>	Pengunjung meninggalkan area gedung bioskop, meninggalkan aktifitas di area gedung bioskop
<i>Stock Film (Output -)</i>	Pengunjung keluar area bioskop, Aktifitas selesai

Setelah mengetahui kegiatan yang terjadi secara garis besar di atas, kemudian ditentukan beragam aktivitas, yang disesuaikan di setiap kegiatan yang telah dikelompokkan seperti tabel di bawah ini :

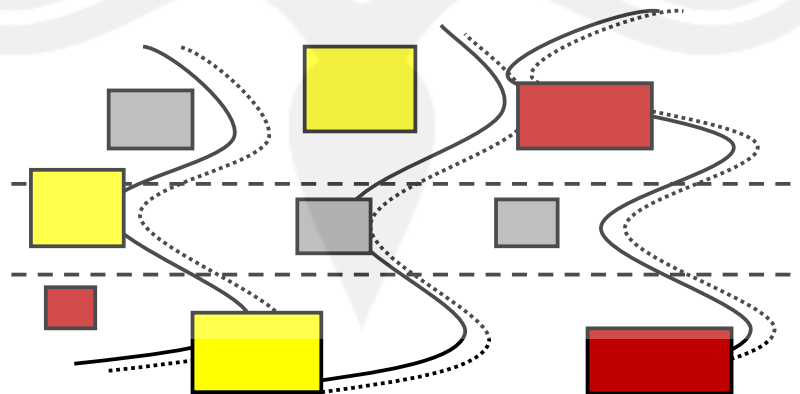
Tabel 6.3. Kegiatan Berdasarkan Metafora *Roll Film*  
Sumber: Analisa Penulis

Kegiatan Berdasarkan Metafora <i>Roll Film</i>	Program Kegiatan
Pengunjung yang berasal dari dalam atau luar gedung bioskop	Kegiatan Parkir
Aktivitas pengunjung di area publik <i>space (entrance)</i> sebelum masuk ke dalam gedung	Jalan-jalan di area <i>lobby, café</i> , melihat <i>display LCD</i>
Aktivitas pengunjung di dalam gedung bioskop (aktivitas persiapan sebelum masuk ke dalam ruang teater " <i>publik space</i> ")	Membeli tiket, membeli makanan ringan, melihat jadwal pertunjukan film
Pengunjung berkumpul, tersebar dan memilih ruang yang telah disesuaikan	Mengantre masuk ke ruang teater, melihat <i>display LCD</i> , ruang tunggu
Pengunjung masuk ke dalam ruang teater, dan menyaksikan pertunjukan	Menonton pertunjukan teater
Pengunjung berkumpul dan bersiap meninggalkan ruang teater (setelah pertunjukan)	Keluar ruangan teater, melihat <i>display LCD</i>
Pengunjung meninggalkan area gedung bioskop, meninggalkan aktifitas di area gedung bioskop	Menuju area parkir, persiapan meninggalkan gedung bioskop
Pengunjung keluar area bioskop, aktivitas selesai	Meninggalkan area bioskop

#### 6.1.2.2. *Layout Pola Kegiatan Dalam Kelompok Kegiatan*

##### Film Transisi Area -/+

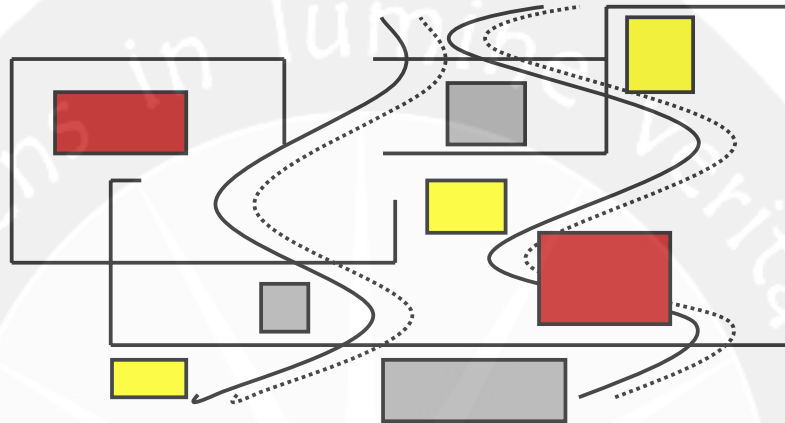
Area ini sebagai area utama *entrance* bagi para pengunjung dari area luar area bioskop.



Gambar 6.2. Konsep Pola Kegiatan Film Transisi Area -/+  
Sumber: Analisa Penulis

### *Stock Film Area (Input +)*

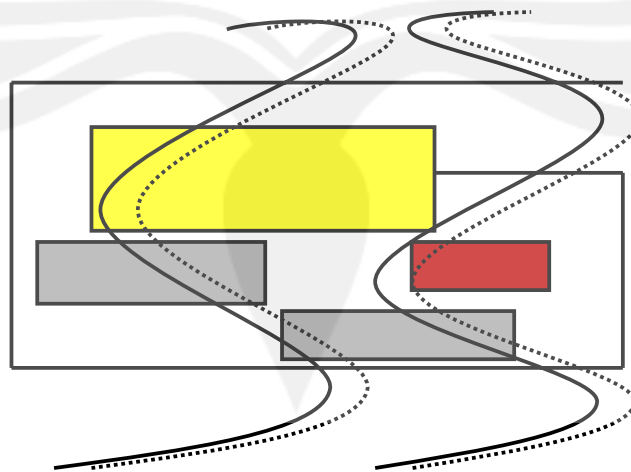
Area ini adalah area masuk utama berupa *lobby* ataupun *hall* pengunjung dalam bangunan, di dalamnya terdapat juga area duduk ataupun *display* film yang sedang ditayangkan ataupun yang akan ditayangkan



Gambar 6.3. Konsep Pola Kegiatan Stock Film Area (Input +)  
Sumber: Analisa Penulis

### *Loop Film Area (Input +)*

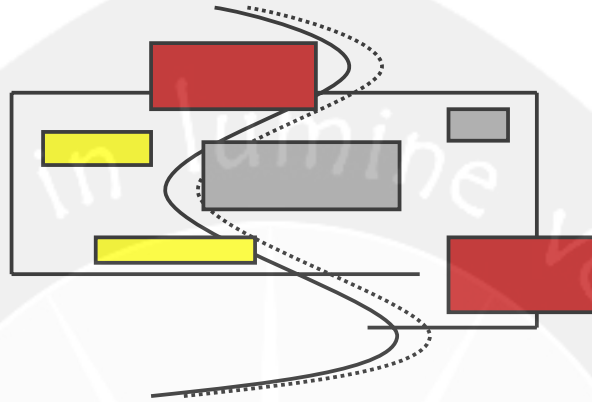
Area ini berupa area kegiatan persiapan sebelum masuk ruang bioskop, ruang yang terdapat di dalamnya antara lain ruang tunggu, penjualan tiket, cafeteria, dan jadwal pertunjukan bioskop.



Gambar 6.4. Konsep Pola Kegiatan Loop Film Area (Input +)  
Sumber: Analisa Penulis

*Plate/Gate Area (Input +)*

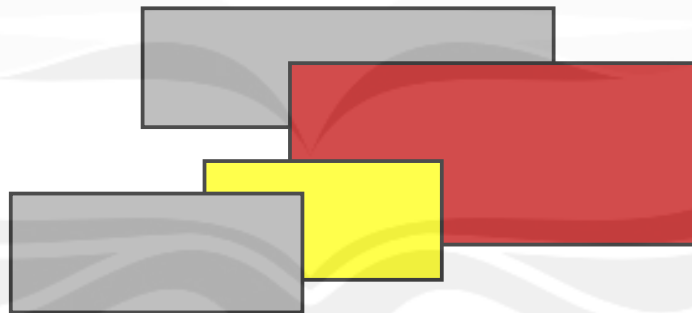
Area ini berupa ruang tunggu, dan ruang *display* yang tersaji sesaat sebelum memasuki ruangan bioskop



Gambar 6.5. Konsep Pola Kegiatan *Plate/Gate Area (Input +)*  
Sumber: Analisa Penulis

Gambar Tersaji

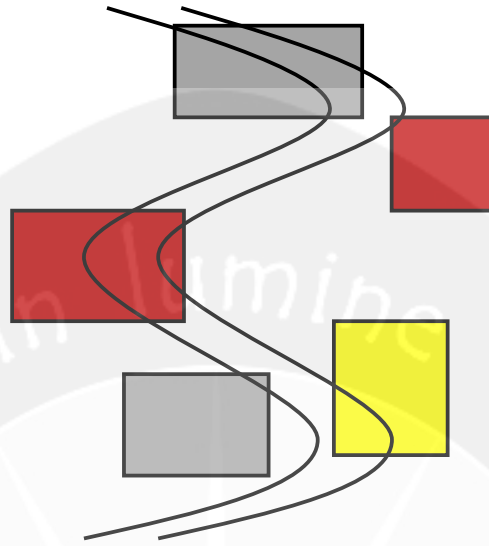
Area Pertunjukan Teater



Gambar 6.6. Konsep Pola Area Pertunjukan Teater  
Sumber: Analisa Penulis

*Plate/Gate Area (Output -)*

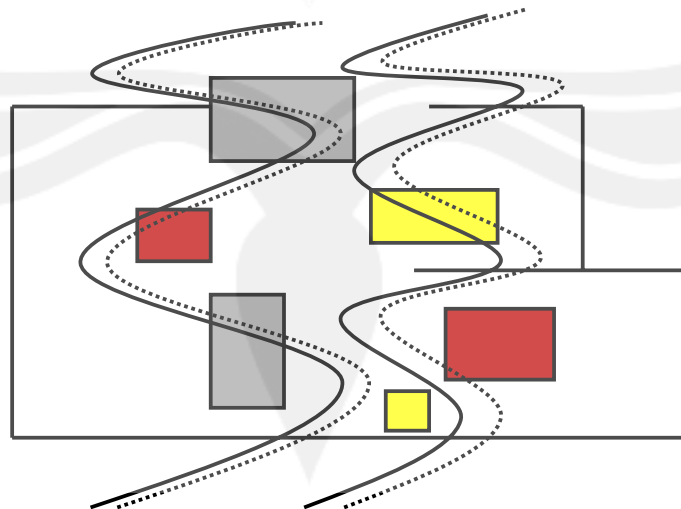
Area ini berupa alur keluar dari pertunjukan ataupun teater, area ini juga tersaji *display* film yang terdapat di dalam bioskop



Gambar 6.7. Konsep Pola *Plate/Gate Area (Output -)*  
Sumber: Analisa Penulis

#### *Loop Film Area (Output -)*

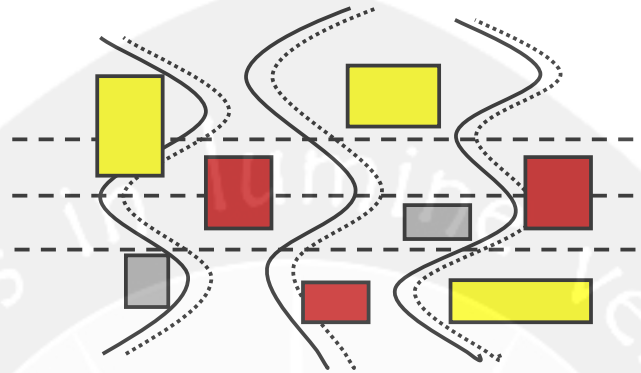
Area ini menuju area utama ataupun aktifitas setelah pertunjukan selesai, menuju area parkir kendaraan ataupun *lobby* keluar bioskop



Gambar 6.8. Konsep Pola *Loop Film Area (Output -)*  
Sumber: Analisa Penulis

### *Stock Film Area (Output -)*

Area parkir kendaraan, pengunjung keluar dari bioskop



Gambar 6.9. Konsep Pola *Stock Film Area (Output -)*  
Sumber: Analisa Penulis

#### 6.1.3. Konsep Metafora *Roll Film* Terhadap Desain Bangunan

##### **Sifat**

Bahan kimia yang diterapkan pada *roll film* dapat menghasilkan gambar positif (menunjukkan kepadatan yang dan warna yang sama seperti subyek) atau gambar negatif (dengan highlight gelap, bayangan terang dan, pada prinsipnya penambahan warna) Film pertama yang digelapkan oleh cahaya: film negatif. Film berikutnya menghasilkan gambar positif yang kemudian dikenal dengan nama reversal films “(film yang ditarik ulang)”; memproses film transparan pada pita ini hingga dapat diproyeksikan ke layar.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan beberapa sifat dari kegunaan *roll film* sebagai berikut:

- Kepadatan/kerapatan subyek  
Unsur ini dapat diimplementasikan dalam kegiatan ruang yang dinamis, ruang ruang yang berliku-liku ataupun wujud ruang yang melengkung.
- Memiliki warna dominan gelap dan terang



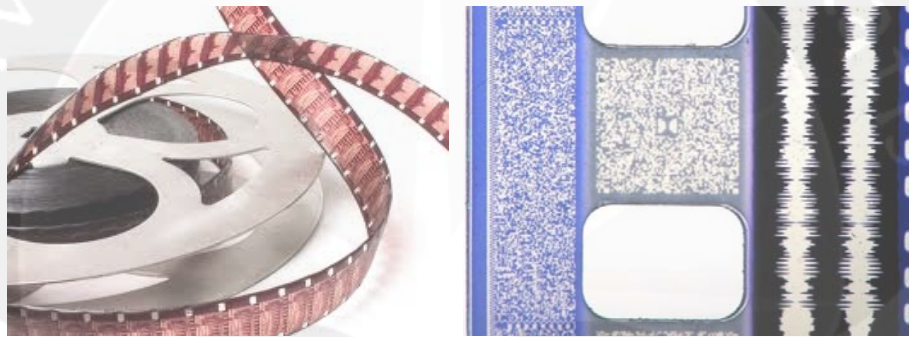
Dalam desain bangunan dapat diwujudkan dalam memainkan warna-warna gelap dan terang seperti warna *roll* film yang didominasi warna merah maroon, hitam, abu-abu ataupun putih.

- Bersifat transparan

Dapat diimplementasikan dengan material-material yang ringan seperti dominasi kaca ataupun unsur lain seperti polycarbonat.

- Gerak berulang, berputar, teratur, dinamis

Bermain bentuk aktivitas ruang yang beralur meliuk ataupun berliku, tidak didominasi bentuk bentuk alur yang solid, seperti kotak atau persegi.



Gambar 6.10. Konsep Gambar *Roll* Film  
Sumber: Analisa Penulis

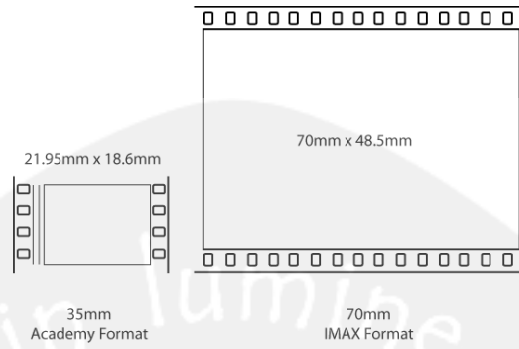
Karakter *roll* film :

- Struktur bentuk dasar geometri “persegi”

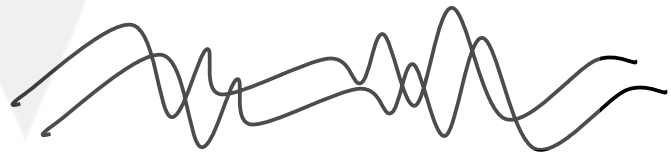
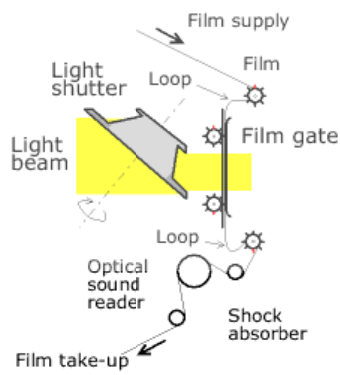
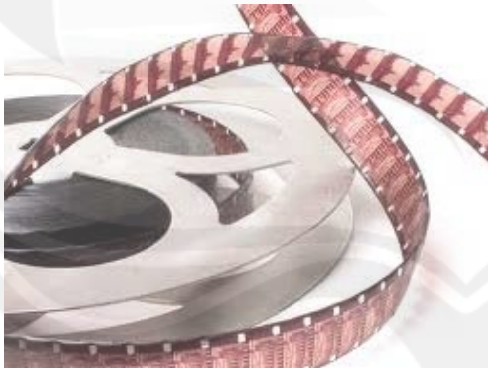
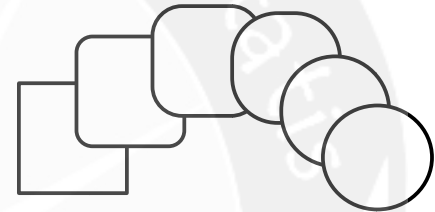
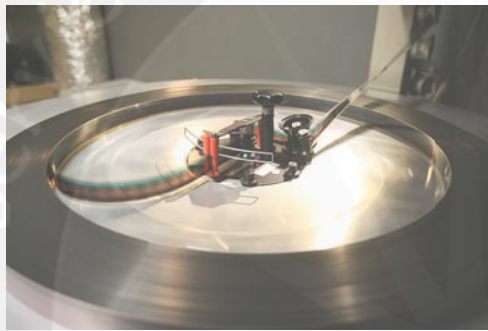
Karakter ini dapat diwujudkan melalui kreasi bentuk dasar bangunan geometri terutama dasar bentuk bulat dan persegi

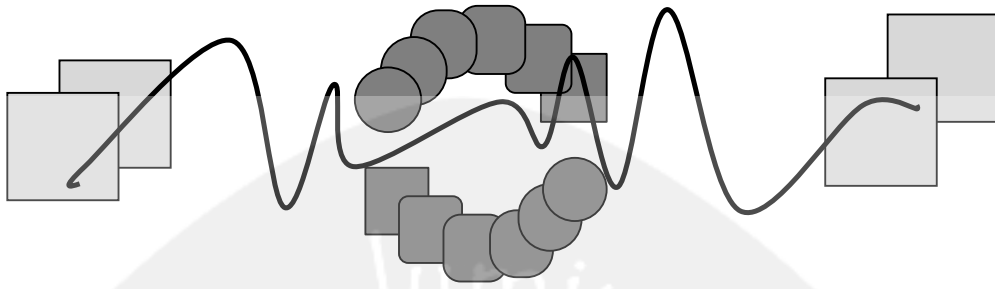
- Sederhana

Bentuk ruang sederhana, sedikit ornamen dan ekstur tekstur yang rumit.



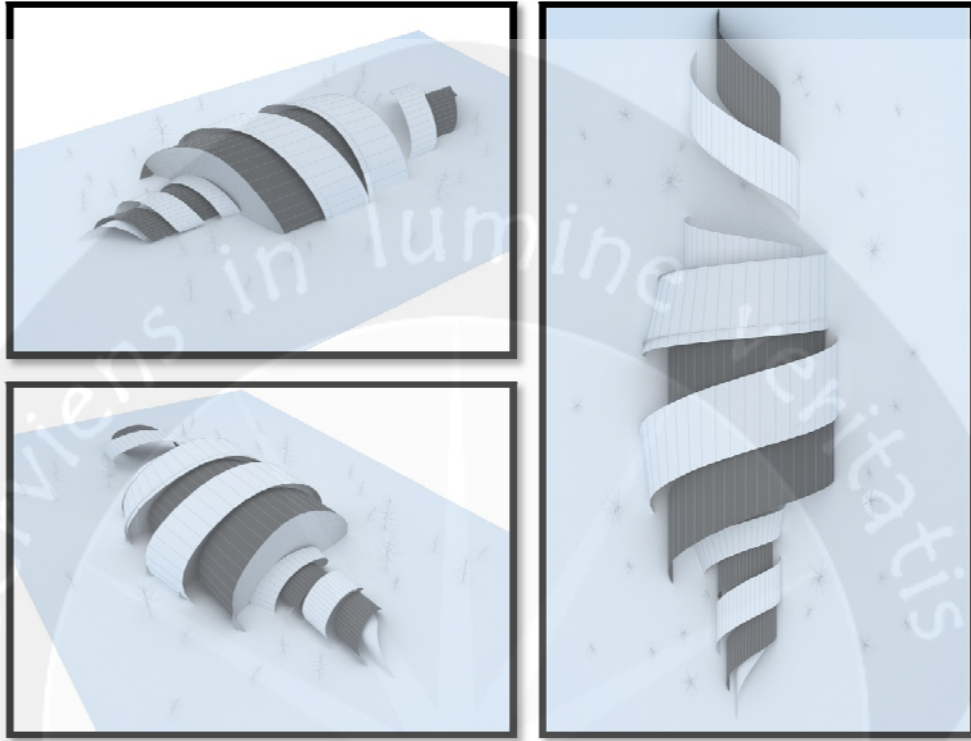
Gambar 6.11. Konsep Gambar *Roll* Film  
 Sumber: Analisa Penulis





Gambar 6.12. Konsep Analogi Bentuk dan Kegiatan *Roll Film*  
Sumber: Analisa Penulis

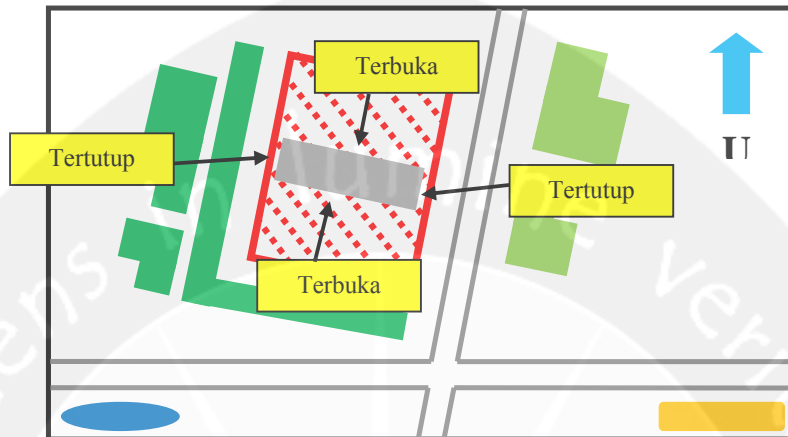




Gambar 6.13. Contoh Pengolahan Bentuk *Roll* Film  
Sumber: Analisa Penulis

## 6.2. KONSEP POTENSI PENGOLAHAN SITE

### 6.2.1. Peredaran Matahari



Gambar 6.14. Konsep Peredaran Matahari  
Sumber: Analisa Penulis

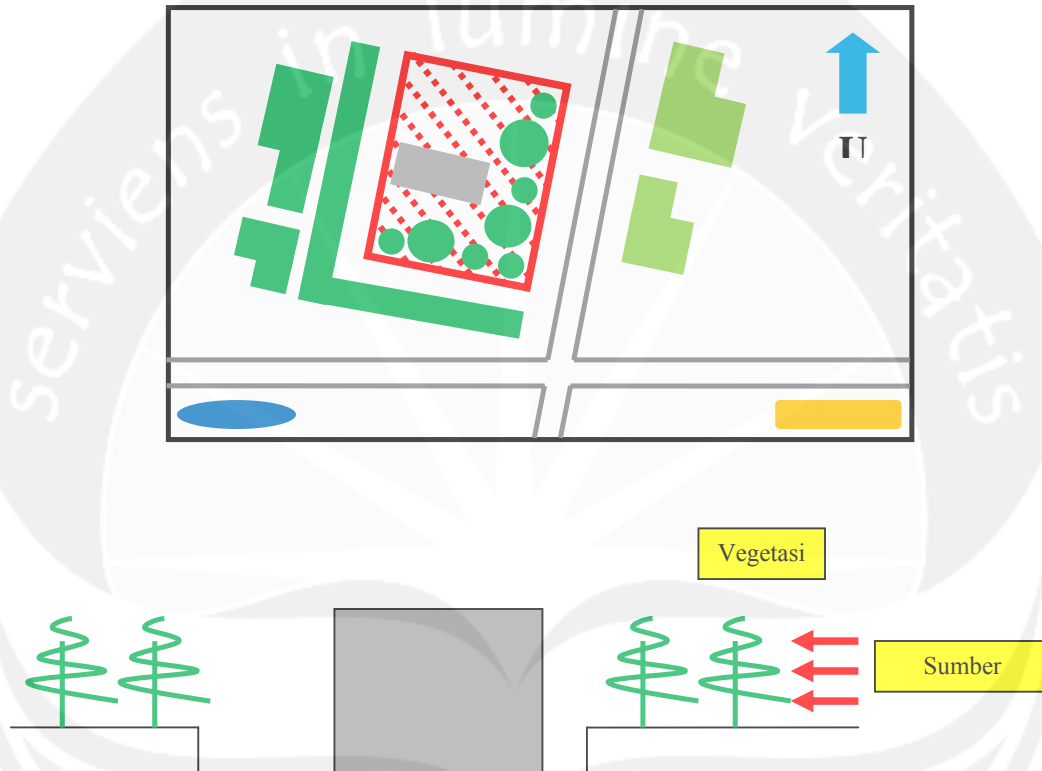
Matahari memiliki intensitas tertinggi yaitu pada sore hari, pada bagian barat *site* akan terkena dampak sengatan matahari yang sangat tinggi, untuk mengatasi akan diberikan beberapa vegetasi dan *shading* untuk mengurangi intensitas matahari, bagian barat tetap menjadi prioritas sisi utama bangunan Bioskop, sehingga penanganan *shading* akan lebih diutamakan, bila *shading* maupun vegetasi dirasa masih kurang untuk mengurangi intensitas sengatan matahari maka, akan dilakukan organisasi ruang, bagian barat bangunan akan digunakan untuk ruang yang aktivitas di dalamnya sangat minim, sehingga tidak mengganggu aktivitas.

Dengan pertimbangan wujud dan bentuk bangunan yang terencana, maka pemilihan *shading* dengan cara memberikan peneduh di atas area yang memerlukan perendam intensitas cahaya. Serta pemberian beberapa jenis vegetasi yang memiliki ketinggian yang cukup untuk mengadang sudut datangnya sinar matahari.

Selain adanya *shading*, penempatan ruang juga akan diorganisir, pada bagian ruang yang terkena intensitas cahaya di sore

hari akan digunakan ruang yang tidak memiliki aktivitas yang tinggi, atau ruang yang terkena sinar matahari langsung digunakan sebagai ruang sirkulasi keluar dari teater, sehingga dengan kata lain ruang sirkulasi menjadi *barrier*.

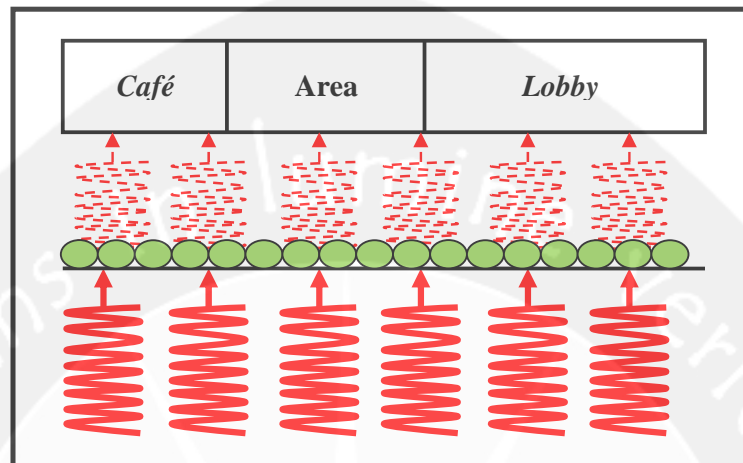
#### 6.2.2. Frekuensi *Noise*



Gambar 6.15. Konsep Frekuensi *Noise*  
Sumber: Analisa Penulis

Untuk frekuensi *noise*, pada *Site* relatif tinggi sebab berada di tepi jalan raya secara langsung, sehingga kebanyakan kebisingan berasal dari suara kendaraan bermotor yang sedang melintas maupun berhenti, untuk mengatasi hal tersebut vegetasi akan berperan penting dalam meredam *noise*, namun bila dirasa masih kurang, maka akan menggunakan material bangunan yang dapat meredam *noise* maupun memantulkannya, sehingga *noise* dari luar *Site*, tidak

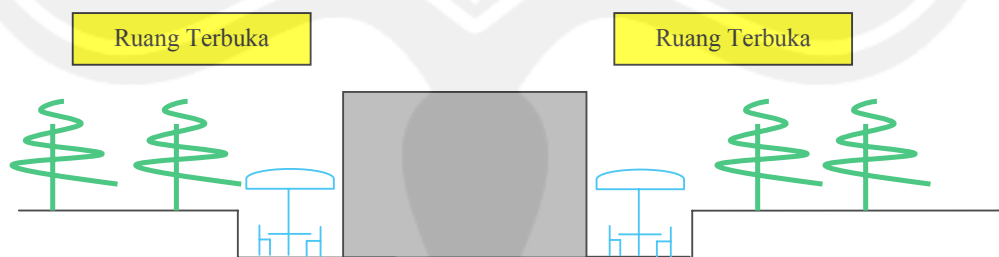
akan mengganggu aktivitas maupun kegiatan pengunjung yang berada di dalam gedung Bioskop.



Gambar 5.16 Efek Vegetasi Terhadap *Noise*  
Sumber : Analisa Penulis

Untuk perencanaan dan perancangan *noise* sama dengan metode pengurangan sinar matahari yaitu penggunaan vegetasi serta *barrier* ruang sirkulasi, selain itu juga penempatan ruang-ruang yang tinggi aktivitasnya (seperti *lobby*, *café*, dll) ditempatkan pada tepi bangunan untuk meredam *noise* dari site sekitar, dengan kata lain keramaian dari bangunan sendiri dapat meredam *noise* dari luar *Site*.

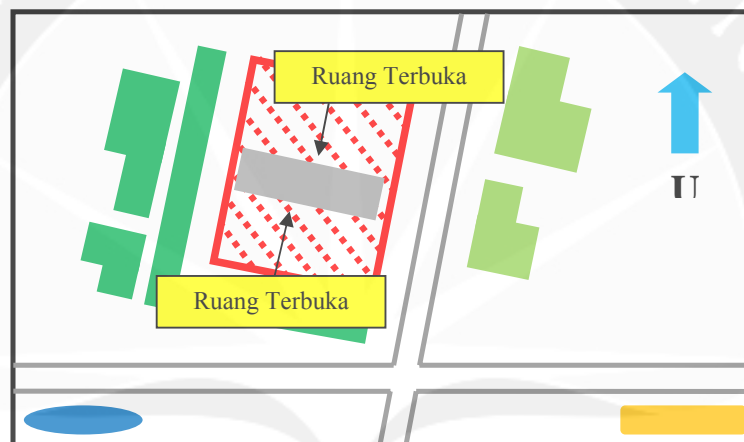
### 6.2.3. *View* Sekitar *Site*



Gambar 6.17. Konsep *View* Sekitar *Site*  
Sumber: Analisa Penulis

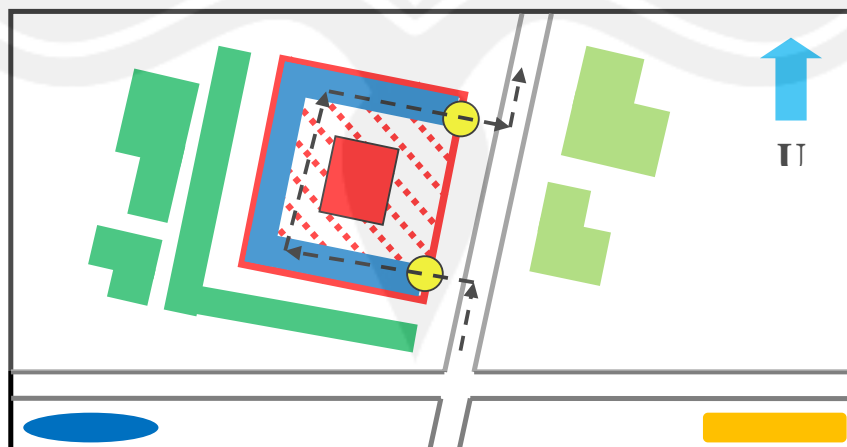
Pada *view* dengan tanda positif, merupakan *view* yang bagus, sebab *view* menunjukkan keramaian kota Purwokerto dengan

banyaknya tempat perdagangan, untuk *view* dengan tanda negatif, merupakan *view* yang menuju perumahan-perumahan sekitar sehingga *view* yang terlihat hanyalah bangunan-bangunan dan atap-atap bangunan, untuk sisi utama bangunan dan jalan masuk bangunan akan diletakkan pada sisi timur, sebab pada sisi ini memiliki *view* yang sangat potensial dan pada sisi ini pula bangunan sangat mudah ter-ekspos oleh pengguna jalan yang sedang melewati gedung Bioskop. Dengan mudah bangunan dilihat maka bangunan akan mudah dicari maupun didapati.



Gambar 6.18. Konsep View Sekitar Site  
Sumber: Analisa Penulis

#### 6.2.4. Sirkulasi



Gambar 6.19. Konsep Sirkulasi  
Sumber: Analisa Penulis



*Site* berada di jalan utama, pada bagian timur merupakan jalan menuju pusat kota Purwokerto, sedangkan pada bagian selatan terdapat jalan utama/arteri Dr. Angka. Dengan keadaan sirkulasi yang ada dapat ditetapkan sisi utama dan pintu masuk berada di bagian timur *site*, hal ini dikarenakan jalur yang ada terdapat 2 buah sehingga jalur untuk masuk ke dalam *site* lebih mudah karena jalan raya utama cukup lebar, serta tingkat keramaian yang ditimbulkan dapat ditekan dengan jalan raya yang lebar sehingga tidak mengganggu pengguna jalan raya yang lainnya.

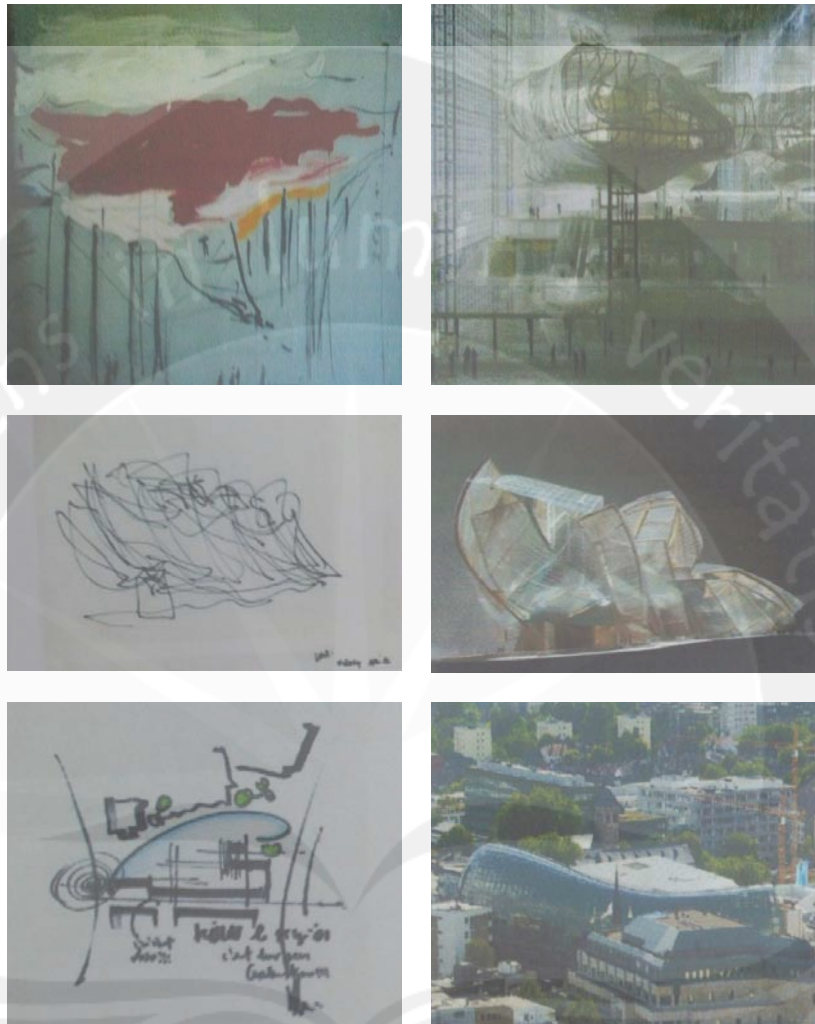
Rencana pintu masuk adalah 1 (satu) buah pada bagian selatan, akan dibuat jalan khusus dahulu agar tidak menyebabkan kemacetan, untuk jalan keluar juga direncanakan hanya ada 1 (satu) jalan keluar.

### **6.3. KONSEP SISTEM STRUKTUR DAN UTILITAS**

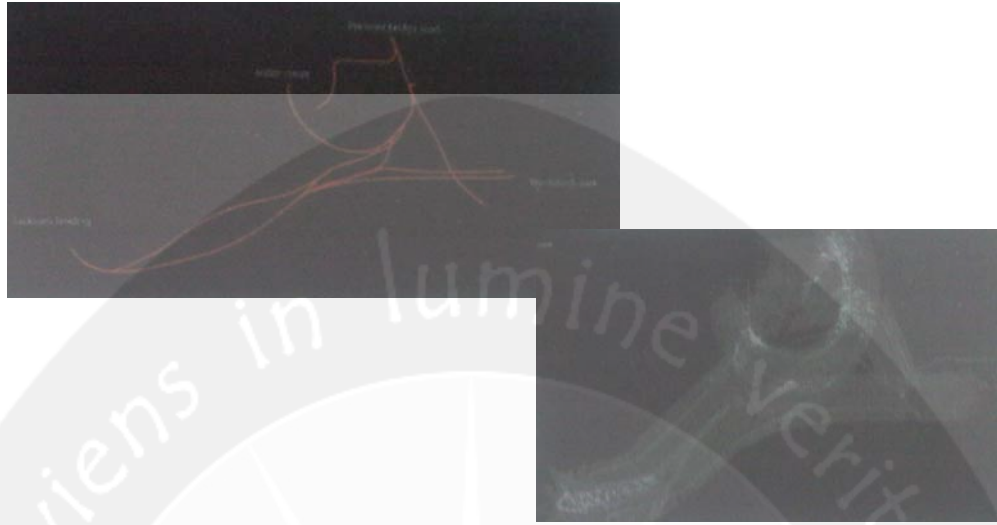
#### **6.3.1. Konsep Struktur**

Bangunan yang menunjang aktivitas bioskop, berisi fungsi-fungsi yang memwadahi banyak kegiatan penunjang, dan pendukung kegiatan di dalam gedung bioskop, tentunya didasarkan bentuk bangunan yang dicapai nantinya. Mengingat bentuk yang akan dicapai menuntut bentuk yang atraktif dan menarik, maka struktur yang menjadi pilihan harus diperkirakan bentuk yang dicapai nantinya :

### *Form Finding*



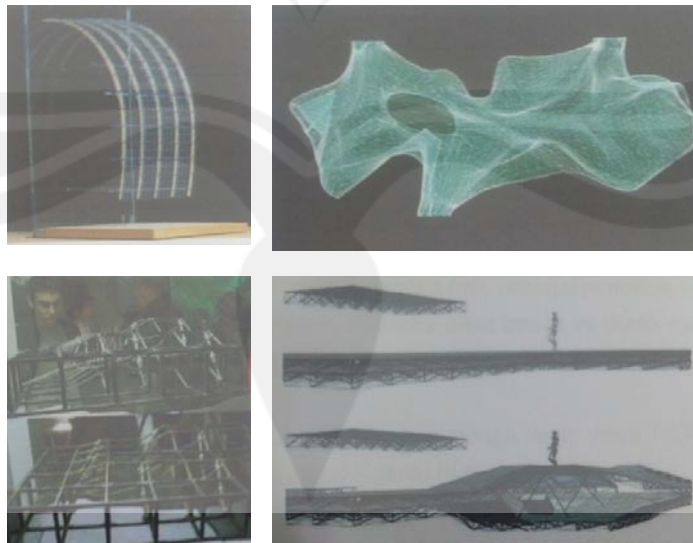
Gambar 6.20. *Form Finding*  
Sumber: [www.arch\\_space.com](http://www.arch_space.com)



Gambar 6.21. *Form Finding*  
Sumber: [www.arch\\_space.com](http://www.arch_space.com)

Bentuk bangunan yang akan diperkirakan nantinya adalah seperti yang terdapat pada presenden di atas dengan pengolahan metafora dan kombinasinya yang atraktif, diharapkan akan menghasilkan bentuk-bentuk baru yang menarik.

#### ***Structure Finding***



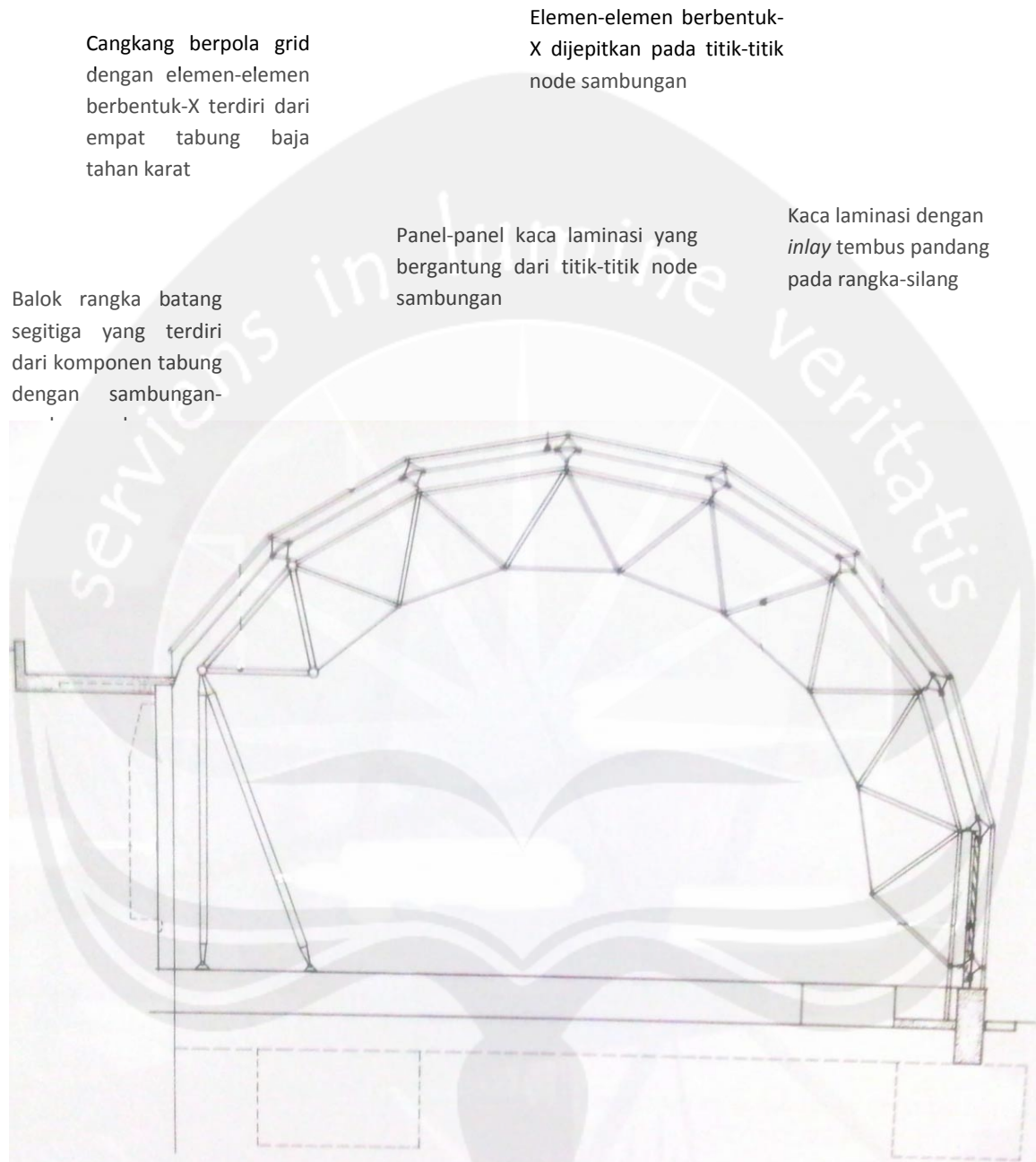
Gambar 6.22. *Structure Finding*  
Sumber: Penulis

Dari bentuk-bentuk yang telah diperkirakan sebelumnya maka didapat perkiraan struktur yang akan digunakan nantinya antara lain seperti : Pondasi yang akan digunakan adalah pondasi *footplat* karena struktur ini memiliki daya dukung yang baik dalam tanah, kemudian rangka *truss system*/rangka baja. Dan dengan penutup seperti karbon, kaca, fiber, ataupun polycarbonat.



Gambar 6.23. *Circulation*  
Sumber: [www.arch\\_space.com](http://www.arch_space.com)

Pada bagian sirkulasi yang akan diperkirakan nantinya, adalah sirkulasi yang didesain dinamis, dengan perkiraan analogi dan kegiatan *roll film*.



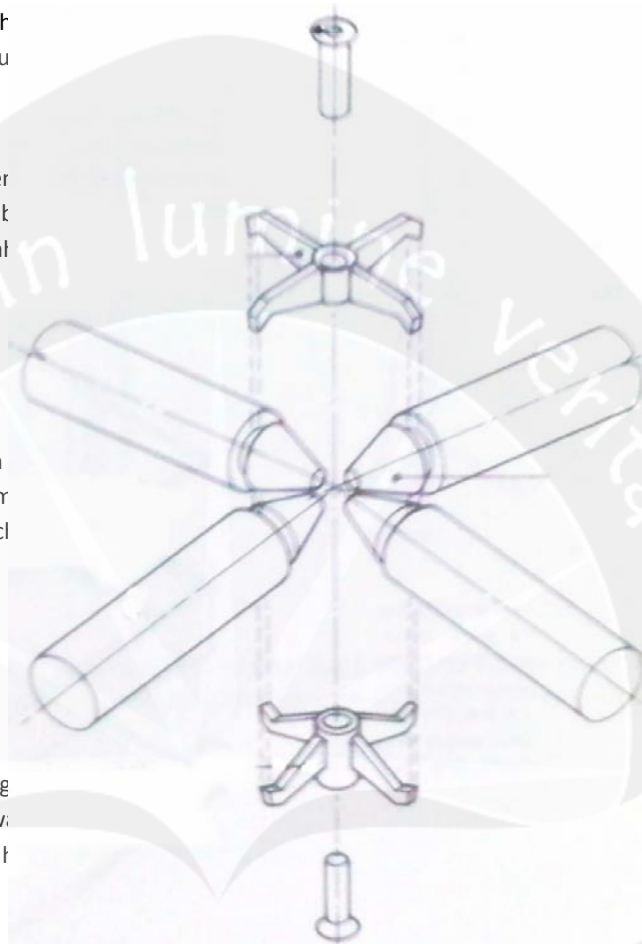
Gambar potongan yang memperlihatkan dinding, di bagian kiri, penguat untuk rangka batang panjang berbentuk segitiga (segmen pertama dari suatu jalinan rangka saling-silang yang melengkung), dan rangka batang saling-silang standar yang ujung satunya ditopang oleh sebuah balok beton. Panel terakhir memiliki sirip-sirip kaca yang terpasang pada bingkai-bingkai baja tahan karat.

Baut berdiameter 20mm  
(3/4 inch  
baut cou

Lengan-lengan per  
atas berbentuk k  
terbuat dari baja tal

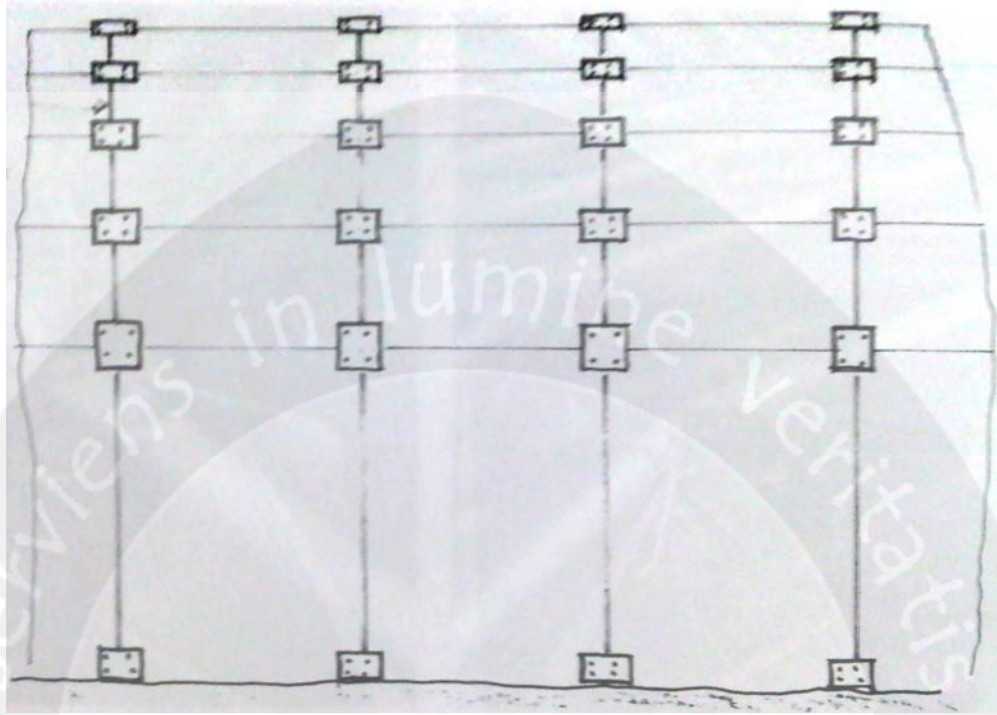
Tabung baja tahan  
berdiameter 60,3mm  
inchi) x 5mm (1/4 inch

Lengan-leng  
bagian bawah  
dari baja tal



Seperti sebuah perangkat tikus yang lebih baik, *node* sambungan yang menghubungkan elemen-elemen cangkang *grid* tersebut tampak sangat sederhana meskipun ini merupakan hasil dari sebuah proses desain yang panjang.

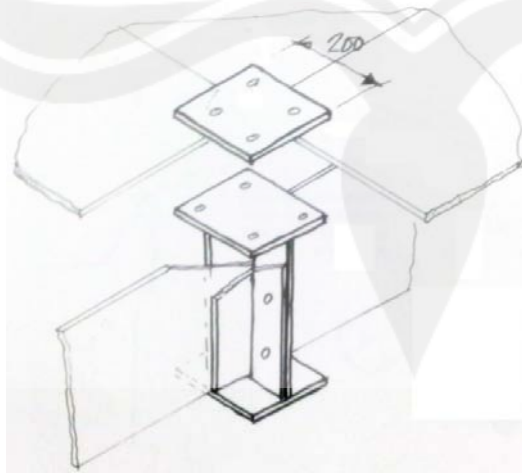
Batang-batang  
vertikal



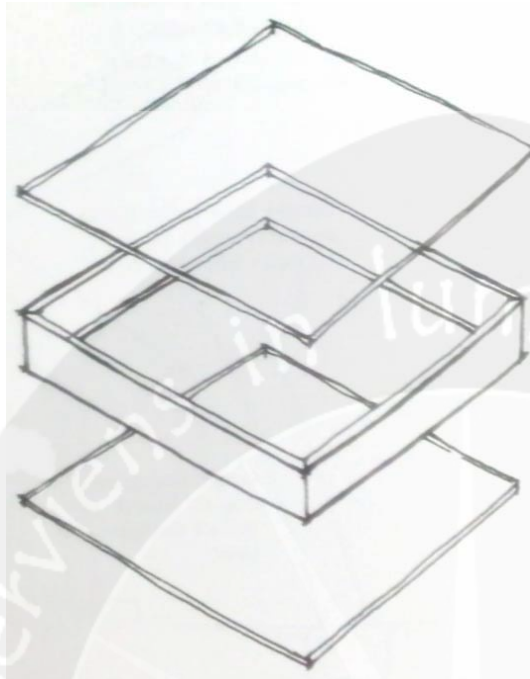
Bangunan terbuat dari serangkaian kotak kaca yang disatukan dengan penjepit di ujung-ujungnya untuk membentuk struktur kubah.

Detail penjepit (kiri) dan konstruksi dari modul kotak kaca :

Pelat penutup atas dan bawah disekrup pada pelat atas penjepit



-ujung kaca yang dipotong miring sambungan untuk menghindari autan yang menembus kaca



Konstruksi modul (kotak kaca):  
lembaran-lembaran tunggal atau  
dilaminasi dibuat di bagian atas dan  
bawah untuk menutup diafragma

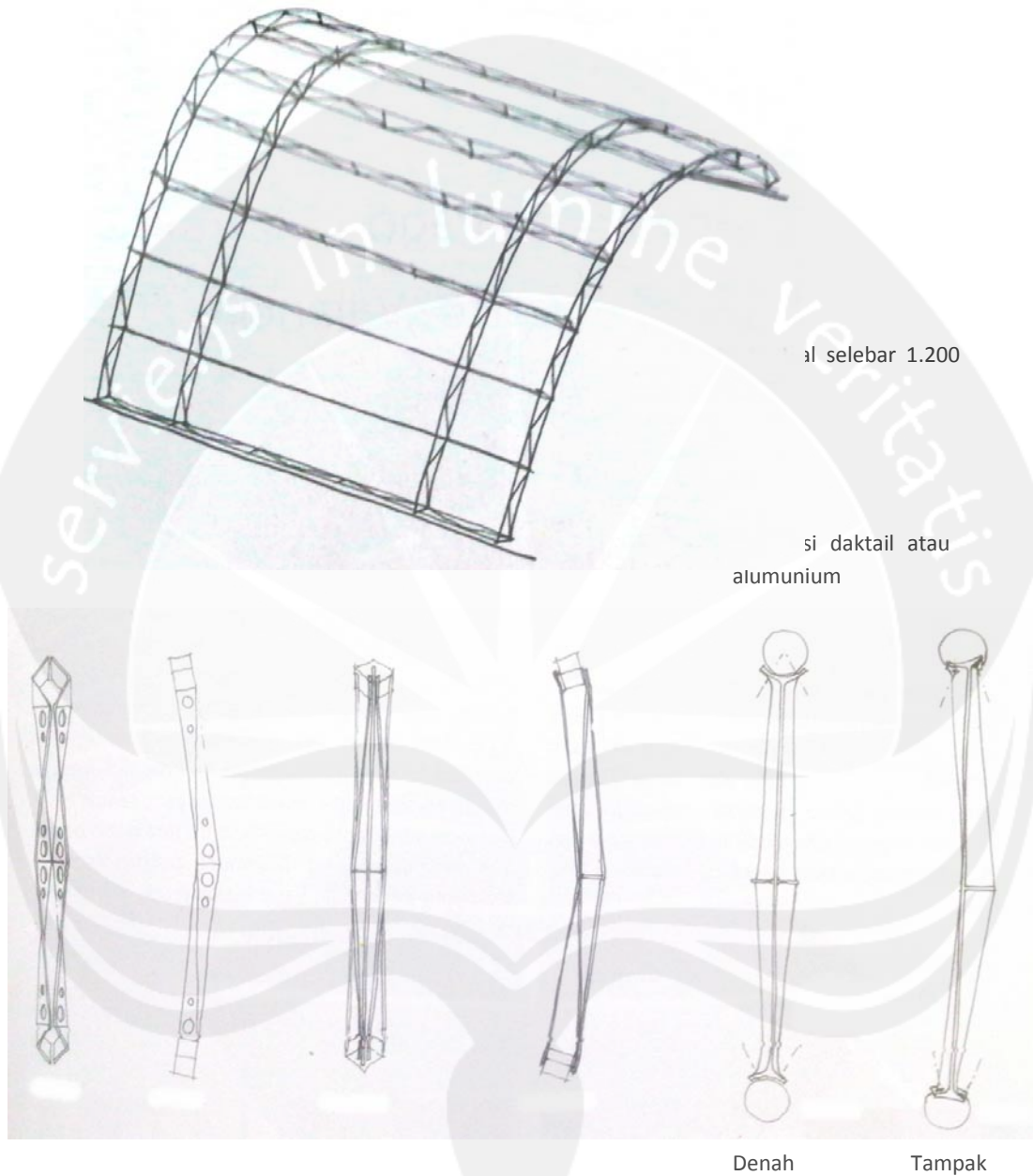


berulang dengan ukuran  
1.200 x 300 mm (4 x 4 x 1

disatukan dengan  
a titik-titik node



Rangka batang utama yang diberi profil berjarak 1.200 x 3000 mm (4 x 10 kaki)



Node yang dicor ditempelkan untuk sekrup-sekrup

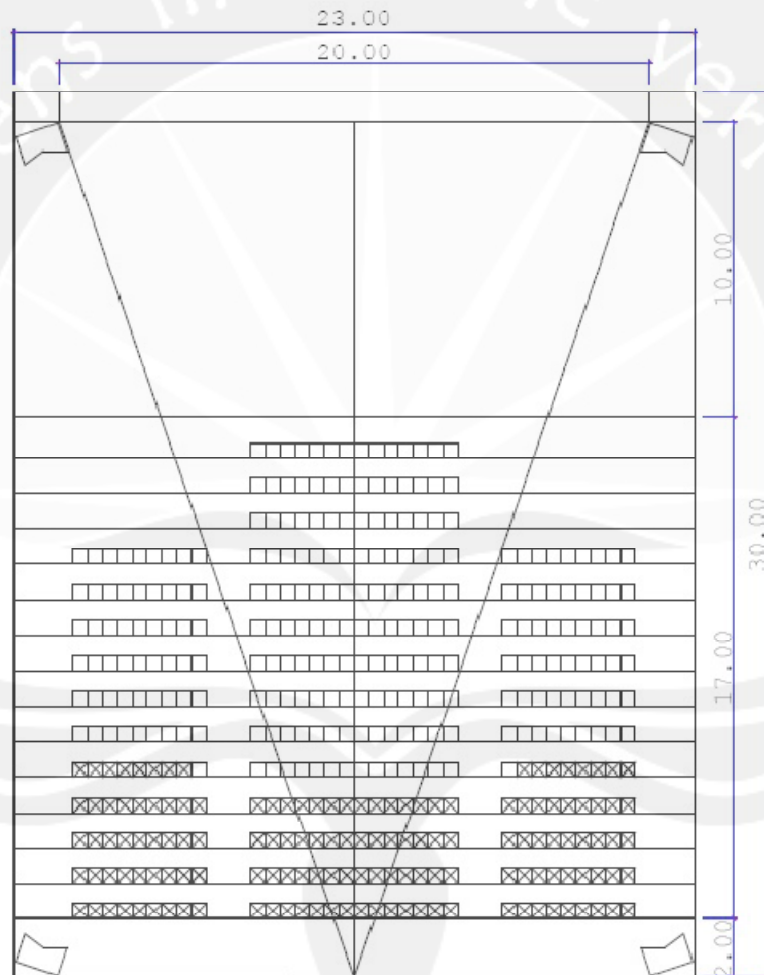
Beberapa ide lain yang diekplorasi oleh Tecniker dan Jiricna: suatu alternatif bagi kotak-kotak kaca (kiri atas) yang menggunakan bingkai baja yang

diberi penguat (atas kanan), dan serangkaian kemungkinan formasi-formasi rusuk (bawah).

### 6.3.2. Konsep Sistem Utilitas

#### A. Skema letak Array *Speaker*:

Peletakan Array *Speaker* dengan cara digantung pada plafon.



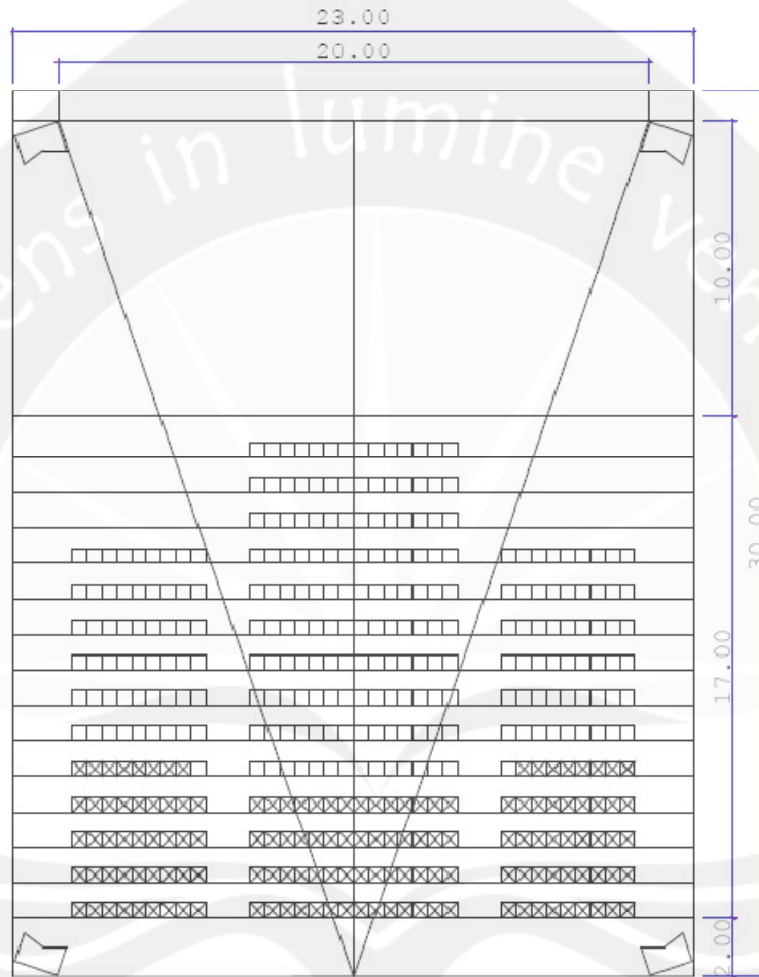
A, B masing-masing 2 Array *Speaker* (8 – 10 inch, 500 watt)

C, D masing-masing 1 Array *Speaker* (8 – 10 inch, 250 watt)

Gambar 6.24. Sketsa Peletakan Array *Speaker*  
Sumber: Analisa Penulis

Skema letak *Subwoofer*:

*Subwoofer* terletak di lantai guna memaksimalkan perambatan gelombang bunyi.



A, B masing-masing 1 *Subwoofer* (15 inch)

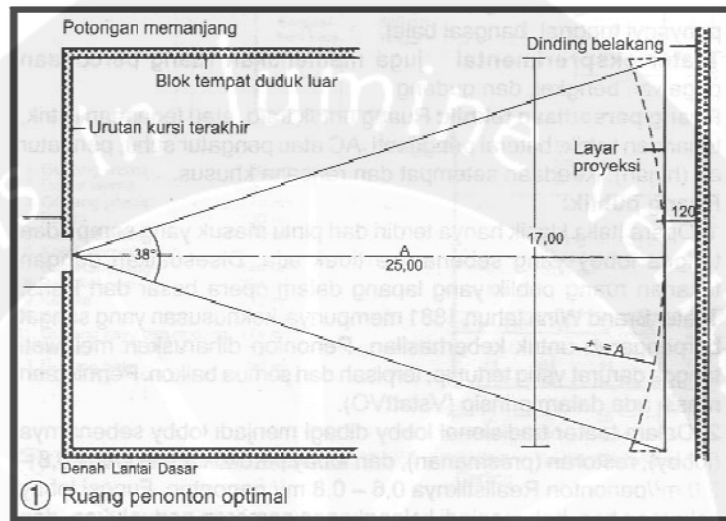
Gambar 6.25. Sketsa Peletakan *Subwoofer*  
Sumber: Analisa Penulis

Analisis Penerapan *Sound System* Pada Ruang *Theater*

Ruangan *Theater* Menggunakan Sistem *Array Speaker* dan *Speaker Subwoofer*, sedangkan pada bagian ruangan pada bagian plafon ruangan tidak seperti desain plafon biasa yang hanya

bentangan horizontal saja namun akan dirancang dengan bentuk desain khusus sehingga dapat memantulkan gelombang bunyi ke arah penonton secara sempurna.

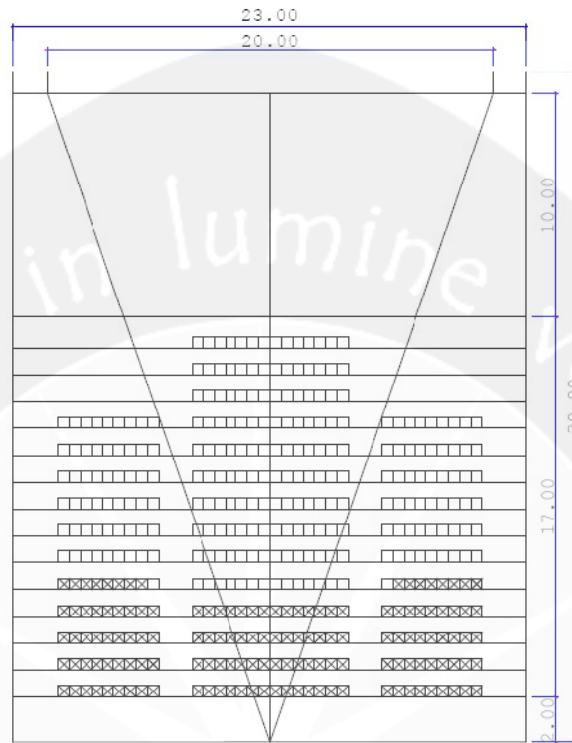
Bentang panjang dan lebar *theater*



Gambar 6.26. Gambar Dimensi Ruang  
Sumber: Data Arsitek, edisi 33. Jilid 2. P. 146

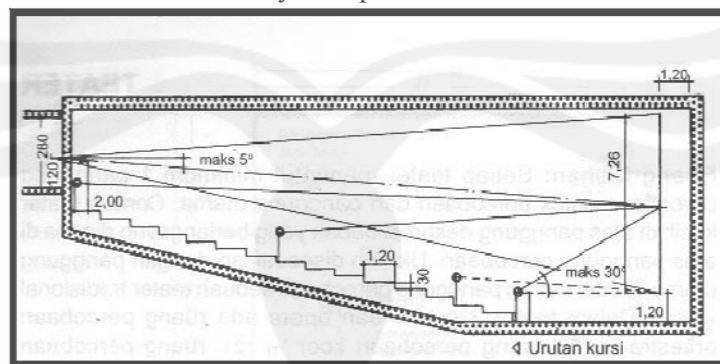
Besar sudut pemancaran proyektor sebesar  $38^\circ$ , dengan lebar layar/screen 20,1 m, sudut  $38^\circ$  yang dihasilkan proyektor akan tepat di tangkap layar sebesar 20,1 m dengan jarak 30 m, sehingga dibutuhkan ruangan dengan besaran 23m x 30m, maka tuntutan luas ruangan untuk *theater* sebesar 690 m<sup>2</sup>.

### Sketsa gambaran dimensi



Gambar 6.27. Sketsa Dimensi Ruang *Theater*  
Sumber: Analisa Penulis

### Jarak minimal dari layar ke penonton

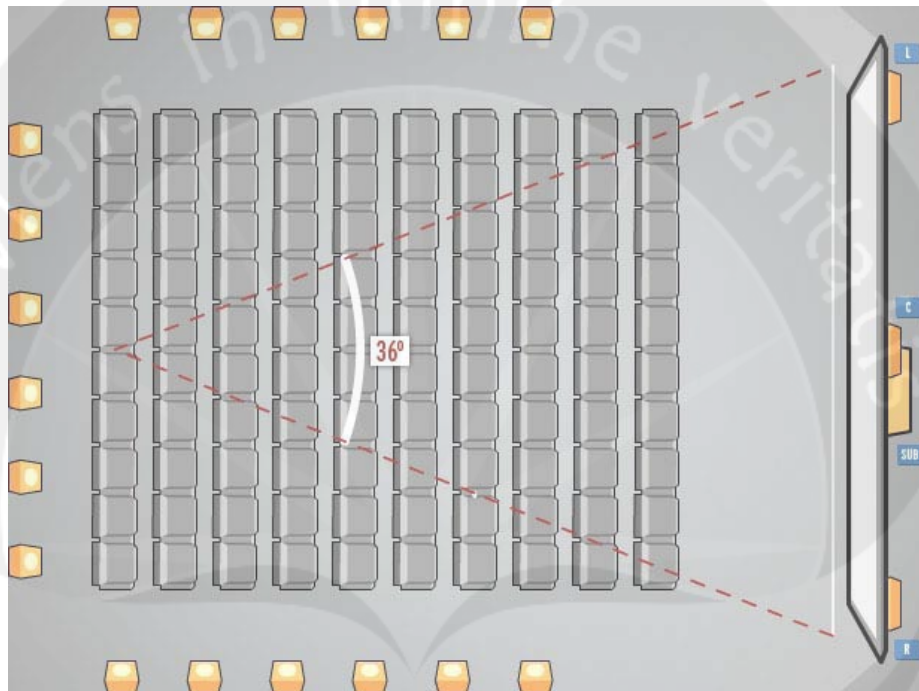


Gambar 6.28. Standar Dimensi Ruang *Theater*  
Sumber : Data Arsitek, edisi 33. Jilid 2. P.14

Berdasarkan ketinggian layar total yaitu  $8,6 \text{ m} + 1,2 \text{ m} = 9,8$  meter dan ketinggian posisi mata penonton terdepan saat duduk yaitu 1,420 meter dengan sudut pandang maksimal  $30^\circ$  ke titik tengah layar, yaitu

$(8,6\text{m}/2) + 1,2 \text{ m} = 5,5 \text{ meter}$  didapatkan jarak minimal penonton dengan layar sejauh  $9,532 \text{ m} = 9,6 \text{ meter}$ .

Untuk tempat duduk terjauh didapatkan perhitungan dari THX yaitu penonton dapat melihat dengan sudut  $36^\circ$ , standar  $36^\circ$  berguna agar penonton dapat melihat film secara detail dan nyaman.



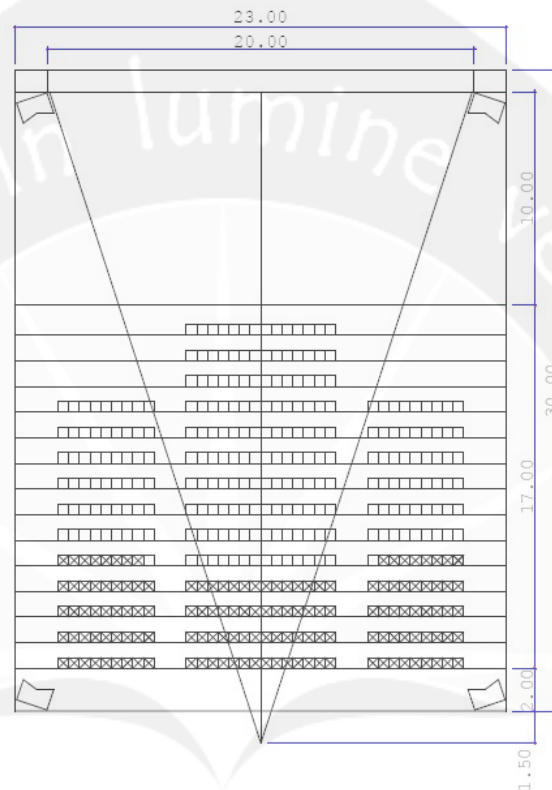
Gambar 6.29. Standar Kursi Terjauh

Sumber: <http://www.thx.com/professional/cinema-certification/thx-certifiedcinema-screen-placement/>

Dari perhitungan titik mata penonton terjauh yaitu  $36^\circ$ , serta kebutuhan ruang yang didapat dari perbandingan proyektor dan besar bentang layar maka didapatkan jarak mata terjauh adalah 30,5 m, sedangkan menurut sketsa jarak terjauh kursi penonton dari layar adalah 27 m, maka standar jarak terjauh tempat duduk sangat memadai, sehingga penonton dapat melihat film dengan nyaman.

Penataan kursi pada bagian depan dipengaruhi oleh jangkauan besar sudut manusia dapat melihat dengan jelas yaitu  $120^\circ$

maka kursi pada bagian samping kiri dan kanan bagian depan akan ditiadakan beberapa demi memenuhi standar kenyamanan mata penonton.



Gambar 6.30. Sketsa Tempat Duduk  
Sumber: Analisa Penulis

#### B. Konsep Jaringan Listrik

Listrik bersumber dari PLN dan *genset*, sebelum listrik digunakan, listrik akan masuk pada nael yang berisikan *swicth*, yang berfungsi sebagai alat otomatis bila listrik dari PLN mati, maka *genset* secara otomatis dapat menggantikan tenaga yang diperlukan.

#### C. Konsep Penghawaan

Penghawaan menggunakan AC (*Air Conditioner*), sistem yang dipakai adalah sistem AC sentral, sehingga seluruh kebutuhan penghawaan dikontrol dalam 1 ruangan, namun pada ruang-ruang *staff* menggunakan AC *split*. Beberapa ruang akan menggunakan

kipas *ekshaust* yang berguna untuk mengeluarkan hawa panas, sehingga beban AC tidak terlalu berat.

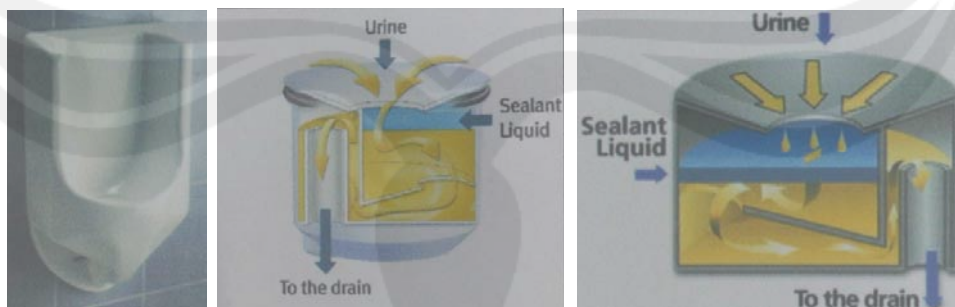
#### D. Konsep Jaringan Komunikasi

Komunikasi digunakan untuk memberi pengumuman kepada penonton bioskop, selain itu jaringan komunikasi telepon sangat berguna dalam bangunan ini, yaitu untuk mempermudah dan memperlancar komunikasi antar *staff*.

#### E. Konsep Plumbing

Air bersumber dari PDAM serta sumur, untuk air bersih akan ditampung dengan bak penampungan yang berada di atap bangunan lalu sistem distribusi air bersih menggunakan sistem *down feet*, untuk air kotor akan menggunakan sistem *septictank*, sumur peresapan serta *riool* kota, sehingga air kotor tidak meluap dalam *site*.

Area publik memiliki peran yang dalam menghasilkan limbah seperti air dalam MCK yang banyak menggunakan air bersih, maka untuk mengurangi limbah air tersebut diperlukan teknologi tepat untuk dapat menghemat air dalam upaya menjaga dan melindungi air yakni menggunakan *waterless urinal*.



Gambar 6.31. *Waterless Urinal*  
Sumber: [www.waterless.com](http://www.waterless.com)

#### F. Sistem *Fire Protection*

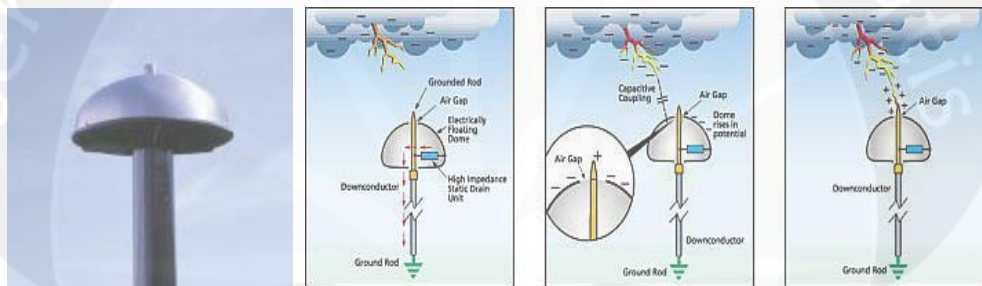
Peralatan yang digunakan untuk bahaya kebakaran adalah *alarm*, *springkler*, *hydrant*, serta tabung pemadam kebakaran. Untuk



*alarm* setiap ruangan terdapat *alarm*, hal ini untuk memberikan peringatan pada seluruh pengunjung yang berada di dalam gedung. Sedangkan *springkler* digunakan diseluruh ruangan pula, dengan jarak antar *springkler* 3 m, untuk *hydrant* terdapat pada setiap lantai untuk lantai *basement* dan lantai dasar akan terdapat 2 buah *hydrant*, sedangkan pada lantai 1 direncanakan hanya terdapat 1 *hydrant* saja, sebab ruang yang ada di lantai 1 tidak terlalu kompleks.

#### G. Sistem Penangkal Petir

Penangkal petir menggunakan sistem *dynasphere* 3000, akan diletakan di atap-atap bangunan.



Gambar 6.32. Penangkal Petir Dynasphere  
Sumber: <http://www.erico.com/products/RailS3000.asp>

#### H. Penggunaan Jenis Vegetasi

- Jenis vegetasi yang akan di gunakan adalah vegetasi yang dapat menjadi *barrier* dari *noise* jalan raya, serta dapat melindungi *site* dari sengatan matahari, namun jenis vegetasi yang dipilih tidak boleh menutupi *fasade* bangunan sebab, dilihat dari fungsi bangunan bioskop merupakan bangunan komersil sehingga *fasade* perlu untuk diperlihatkan guna nilai jual.
- Beberapa vegetasi yang akan digunakan adalah pohon palem, dengan daun yang lebar dapat menutupi beberapa bagian *site* dari sinar matahari tanpa menutupi bentuk *fasade* yang ada, serta tanaman-tanaman kecil yang berguna sebagai *barrier noise* dari jalan raya.



Gambar 6.33. Macam Vegetasi

Sumber: Dokumen Pribadi

#### I. Persampahan

- Sampah Organik

Sampah tanaman seperti daun dapat diolah dengan proses pembusukan dengan kompos untuk menghasilkan pupuk alami.

- Sampah Non-Organik

Sampah seperti kertas dan plastik dipisahkan dan dapat dijual atau dikelola oleh pihak luar agar dapat didaur ulang kembali.

## DAFTAR PUSTAKA

- <http://aramdhon.staff.unsoed.ac.id/files/2009/03/purwokerto-profile.pdf>
- <http://www.jawatengah.go.id/loader2.php?SUB=potensi&DATA=penduduk&KOTA=>
- <http://kabutinstitut.blogspot.com/2009/02/sejarah-bioskop-di-purwokerto.html>
- <http://students.ukdw.ac.id/~22022814/profil.html>
- [http://kotapurwokerto.info/index.php?option=com\\_content&task=view&id=40&Itemid=1](http://kotapurwokerto.info/index.php?option=com_content&task=view&id=40&Itemid=1)
- <http://ciptakarya.pu.go.id/profil/profil/barat/jateng/purwokerto.pdf>
- <http://jateng.bps.go.id/2000/b0304.htm>
- <http://egg-animation.blogspot.com/2009/02/kepuasan-manusia-dalammemperoleh.html>
- [http://www.blitzmegaplex.com/en/news\\_detail.php?id=AR200904021548096762](http://www.blitzmegaplex.com/en/news_detail.php?id=AR200904021548096762)
- [http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://en.wikipedia.org/wiki/3-D\\_film](http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://en.wikipedia.org/wiki/3-D_film)
- [http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://news.cnet.com/8301-19882\\_3-10266869-250.html](http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://news.cnet.com/8301-19882_3-10266869-250.html)
- <http://ads2.kompas.com/layer/digitalliving/index.php/news/read/38/Mengatur%20Penempatan%20Speaker%20Di%20Home%20Theater>
- Neufert, Data Arsitek 1980.
- Van, Chris, Uffelen, Cinema Architecture.
- Schodek, Daniel, Struktur. Bandung: Refika Aditama, 1998.
- Schueller, Wolfgang, *Struktur Bangunan Bertingkat Tinggi (High Rise Building Structures)*. Bandung: Eresco, 1988.
- Sutherland Lyall, Master of Structure.

## 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.

Samsunuadi, Pusat Film *Independent* di Yogyakarta, Skripsi Tugas Akhir, Jurusan Teknik Arsitektur-UAJY, Yogyakarta 2005.

