

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

“CINEMA COMPLEX” DI YOGYAKARTA

TUGAS AKHIR SARJANA STRATA – 1

**UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN YUDISIUM UNTUK MENCAPAI DERAJAT SARJANA TEKNIK (S-1)
PADA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

DISUSUN OLEH:

**YP. DANY CHRIS W
NPM: 03.01.11708**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2009**

LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI

SKRIPSI
BERUPA
LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

“CINEMA COMPLEX” DI YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

YP. DANY CHRIS W
NPM: 03.01.11708

Telah diperiksa dan dievaluasi oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 9 Oktober 2009 dan dinyatakan telah memenuhi sebagian persyaratan menempuh tahap pengerjaan rancangan pada Studio Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana Teknik (S-1) pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

PENGUJI SKRIPSI

Penguji I

Penguji II

Ir. B. Sumardiyanto, M.Sc.

G. Orbita Ida C., ST.

Yogyakarta, 15 Desember 2009

Koordinator Tugas Akhir Arsitektur
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Ir. YD. Krismiyanto, MT

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Ir. F.X. Eddy Arinto, M. Arch.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : YP Dany Chris W

NPM : 03.01.11708

Dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Tugas Akhir—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—yang berjudul:

“CINEMA COMPLEX”

Di Yogyakarta

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) maupun Gambar Rancangan dan Laporan Perancangan ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguh, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 10 Desember 2009

Yang Menyatakan,

YP Dany Chris W

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Allah karena karuniaNya, sehingga penulisan skripsi tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusunan penulisan skripsi tugas akhir ini dalam rangka syarat untuk masuk dalam studio arsitektur dan menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S-1) pada Fakultas Teknik, Program Studi Arsitektur, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Dimana setiap mahasiswa diwajibkan menyusun landasan perancangan dan perencanaan pada bangunan publik yang menghasilkan landasan konseptual.

Segala keberhasilan ini juga tidak akan mencapai hasil yang optimal tanpa bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka perkenankan penulis mengucapkan segala rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. B. Sumardiyanto, MSc., selaku Dosen Pembimbing I, atas pendampingan, kesabaran, waktu, yang dilakukan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir dan segala perhatian yang diberikan.
2. Ibu Gerarda Orbita Ida C., ST., selaku Dosen Pembimbing II, atas segala kesabaran, waktu, perhatian, pendampingan dan dukungannya kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Dalam kehidupan, sebagai makhluk sosial, kita tidak bisa lepas dari keberadaan dan kebutuhan akan adanya manusia lain. Dalam penyusunan penulisan skripsi tugas akhir ini juga tidak lepas adanya bantuan-bantuan atau masukan-masukan yang berguna, meskipun kecil hal itu dirasakan sangat banyak membantu dan berpengaruh hingga penyusunan penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
ABSTRAKSI	i
SURAT PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Latar Belakang Eksistensi Proyek	1
1.1.2. Latar Belakang Permasalahan	7
1.2. Rumusan Permasalahan	10
1.3. Tujuan dan Sasaran	10
1.3.1 Tujuan	10
1.3.2 Sasaran	11
1.4. Lingkup Pembahasan	11
1.5. Metoda Pembahasan	11
1.6. Diagram Alur Pemikiran	12
1.7. Sistematika Pembahasan	13
 BAB II TINJAUAN UMUM CINEPLEX	 14
2.1 Hubungan Bioskop dengan Teknologi Perfilman	14
2.2 Sejarah Bioskop di Indonesia	15
2.3 Elemen Pendukung Prasarana dan Sarana	17
2.3.1 Film dan Kamera	17
2.3.2 Proyektor dan Screen	17
2.3.3 Theatre Film Kuno	18

2.4	Hiburan Audio-Visual	18
2.4.1	Sinematografi	18
2.4.2	Kebutuhan Gaya Hidup	19
2.4.3	Monopoli Hiburan	19
2.4.4	Jenis Gedung Pertunjukan Film	20
2.4.5	Penghargaan Film	20
2.5	Cineplex	21
2.5.1	Pengertian Cineplex	21
2.5.2	Jenis-Jenis Cineplex	22
2.5.3	Bagian-bagian Cineplex	22
2.5.4	Struktur Organisasi Sinepleks	25
BAB III	TINJAUAN CINEPLEX DI YOGYAKARTA	26
3.1	Tinjauan Provinsi D.I.Y	26
3.1.1	Tinjauan Astronomis, Geografis, dan Administratif	27
3.1.2	Tinjauan Demografi	28
3.2	Spesifikasi Cineplex di Yogyakarta	30
3.3	Bagan Struktur Organisasi Cinema Complex	31
3.4	Identifikasi Jenis Pelaku dan Kegiatan	32
3.5	Kapasitas dan Fasilitas	34
3.6	Kriteria Pemilihan Site	35
3.7	Alternatif Site	36
BAB IV	LANDASAN TEORI	38
4.1	Fisika Bangunan	38
4.1.1	Akustika	38
4.1.2	Pencahayaan	44
4.2	Teori Warna	47
4.3	Teori Bentuk	49
4.3.1	Posisi Titik Terhadap Bidang	49
4.3.2	Garis	50
4.3.3	Bidang	51
4.3.4	Elemen Pembentuk Ruang	52

4.3.5	Bentuk	53
4.3.6	Wujud Dasar	55
4.3.7	Perubahan Bentuk	56
4.4	Teori Unsur-Unsur Pembentuk Film	57
4.4.1	Klasifikasi Film	59
4.4.2	Struktur Naratif	60
4.4.3	Struktur Sinematik	62
BAB V	ANALISIS	67
5.1	Analisis Site	67
5.2	Analisis Pelaku, Kegiatan, dan Ruang	76
5.2.1	Pelaku	76
5.2.2	Pola Aktifitas	78
5.2.3	Hubungan Ruang	81
5.2.4	Besaran Ruang	82
5.3	Analisis Fisika Bangunan	85
5.3.1	Tata Suara	85
5.3.2	Tata Udara	87
5.3.3	Tata Cahaya	88
5.4	Analisis Ruang Theater	91
5.4.1	Lebar atau Bentang Layar	91
5.4.2	Panjang Studio	92
5.4.3	Jarak Minimal dari Layar ke Penonton Terdepan	93
5.4.4	Peletakan Posisi Tempat Duduk dalam Studio Film	93
5.4.5	Kebutuhan Ruang dan Luasan akan Kapasitas Daya Tampung Penonton	94
5.4.6	Jumlah Studio yang Disediakan	94
5.4.7	Bentuk dan Posisi Layar	95
5.5	Analisis Barrier dan Presentasi Bangunan	96
5.6	Analisis Ruang Transisi dan Komunal Ruang Luar Bangunan	97
5.7	Analisis Cinema Complex	98
5.8	Analisis Bentuk dan Karakter Film Laga	98
5.9	Analisis Pendekatan Karakter Film Laga dalam Arsitektur	99

5.10 Analisis Wujud, Warna dan Tekstur	101
5.11 Unsur Pembentuk Film	104
5.12 Unsur Pembentuk Film Laga	104
5.12.1 Naratif	104
5.12.2 Sinematik	107
5.13 Analisis Batasan Informasi Cerita Terhadap Bentuk Ruang	110
5.14 Analisis Warna Area Transisi	113
BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	115
6.1 Konsep Perencanaan	115
6.2 Konsep Perancangan	115
6.2.1 Fisika Bangunan	115
6.2.2 Penataan Site	116
6.2.3 Konsep Luasan Ruang	118
6.2.4 Konsep Ruang Transisi	119
6.2.5 Konsep Ruang Dalam	120
6.2.6 Konsep Unsur Pembentuk Film Laga pada Ruang	122
6.2.7 Konsep Hubungan antar Ruang	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Proyektor	17
Gambar 2.2. Theatre, Proyektor, dan Screen	18
Gambar 3.1. Daerah Istimewa Yogyakarta	27
Gambar 3.2. Peta Administratif	28
Gambar 3.3. Struktur Organisasi Cinema Complex	31
Gambar 3.4. Foto Udara Site 1	36
Gambar 3.5. Foto Udara Site 2	36
Gambar 4.1. Denah bentuk kipas denah dan segiempat	39
Gambar 4.2. Standart ruang tempat duduk	39
Gambar 4.3. Ruang penonton optimal	41
Gambar 4.4. Bentuk layar pada ketinggian yang sama	41
Gambar 4.5. Lapisan berpori dengan ketebalan yang berbeda	42
Gambar 4.6. Lingkaran Warna	47
Gambar 4.7. Posisi titik terpusat	49
Gambar 4.8. Posisi titik tidak terpusat	50
Gambar 4.9. penegasan bidang melalui garis	50
Gambar 4.10. fungsi garis linear	51
Gambar 4.11. persepsi pada bidang	51
Gambar 4.12. pola dan tekstur pada bidang	52
Gambar 4.13. Elemen pembentuk ruang	52
Gambar 4.14. Wujud	53
Gambar 4.15. Dimensi	53
Gambar 4.16. Warna	54
Gambar 4.17. Tekstur	54
Gambar 4.18. Posisi	54
Gambar 4.19. Orientasi	55
Gambar 4.20. Inersia Visual	55
Gambar 4.21. Lingkaran – Segitiga - Bujur Sangkar	55
Gambar 4.22. Perubahan Dimensi	56
Gambar 4.23. Perubahan dengan Pengurangan	57

Gambar 4.24. Perubahan dengan Penambahan	57
Gambar 4.25. Contoh Batasan Informasi Cerita secara terbatas	61
Gambar 4.26. Contoh seting latar adegan laga	63
Gambar 4.27. Contoh kostum dan tata rias	63
Gambar 4.28. Contoh pergerakan pemain dalam adegan laga	65
Gambar 4.29. Contoh pergerakan kamera dalam slow motion	66
Gambar 5.1. Foto Udara Site 1	67
Gambar 5.2. Foto Udara Site 2	68
Gambar 5.3. Foto Udara Site 1	69
Gambar 5.4. Jalur Matahari	70
Gambar 5.5. View ke Site	70
Gambar 5.6. View ke Site Perspektif	71
Gambar 5.7. View dari Site	71
Gambar 5.8. Sirkulasi pada Site	72
Gambar 5.9. Sumber Kebisingan pada Site	72
Gambar 5.10. Vegetasi pada Site	73
Gambar 5.11. Drainase pada Site	73
Gambar 5.12. Tata Guna Lahan	74
Gambar 5.13. Zoning Makro Potensi Site	76
Gambar 5.14. Lapisan berpori dengan ketebalan yang berbeda	85
Gambar 5.15. Bentuk layar pada ketinggian yang sama	91
Gambar 5.16. Ice Age 3	92
Gambar 5.17. Constantine	92
Gambar 5.18. Race to Witch Mountain	92
Gambar 5.19. Denah Lantai untuk Proyeksi	92
Gambar 5.20. Potongan Memanjang Ketinggian Lantai	93
Gambar 5.21. Kondisi kursi saat pemutaran film	93
Gambar 5.22. Bentuk dan posisi layar secara umum	95
Gambar 5.23. Distorsi pada layar	95
Gambar 5.24. Bentuk dan posisi layar secara umum	96
Gambar 5.25. Barrier	96
Gambar 5.26. Ruang Transisi	97
Gambar 5.27. Ruang Transisi Komunal	97

Gambar 5.28. Contoh ciri film laga	99
Gambar 5.29. Contoh wujud agresif, seru pada bentuk struktur	101
Gambar 5.30. Contoh wujud tempo cepat pada bidang dinding	102
Gambar 5.31. Contoh wujud atau tekstur fleksibel, dinamis pada bidang dinding	103
Gambar 5.32. Contoh salah satu adegan pada film Constantine	105
Gambar 5.33. Contoh salah satu adegan pada film Transformers	105
Gambar 5.34. Contoh bentuk pintu masuk dan jalur masuk	106
Gambar 5.35. Contoh salah satu adegan konfrontasi fisik pada film Transformers	106
Gambar 5.36. Contoh salah satu adegan duel pada film The Incredible Hulk ..	106
Gambar 5.37. Contoh salah satu adegan duel pada film The Matrix	107
Gambar 5.38. Contoh bentuk dan tampilan pada ruang-dalam	107
Gambar 5.39. Contoh tekstur dan warna	108
Gambar 5.40. Contoh bentuk dan tampilan pada ruang-dalam	108
Gambar 5.41. Contoh Batasan Informasi Cerita secara terbatas (<i>Restricted Narration</i>)	110
Gambar 5.42. Hubungan antar Ruang	110
Gambar 5.43. Hubungan antar Ruang	111
Gambar 5.44. View bergerak naik saat memasuki ruang utama Cineplex	112
Gambar 5.45. Memasuki bangunan: menuju yang lebih gelap	113
Gambar 5.46. Contoh komposisi warna monokromatik, warna melemah atau menguat	114
Gambar 6.1. View ke Site Perspektif	116
Gambar 6.2. Sirkulasi pada Site	117
Gambar 6.3. Sumber Kebisingan pada Site	117
Gambar 6.4. Vegetasi pada Site	117
Gambar 6.5. Ruang Transisi	119
Gambar 6.6. Ruang Transisi Komunal	119
Gambar 6.7. contoh bentuk struktur dan pengisi dinding-atap agresif	120
Gambar 6.8. contoh ruang-dalam tegas-kaku	120
Gambar 6.9. contoh ruang-dalam dinamis	120
Gambar 6.10. contoh warna-warna agresif	121
Gambar 6.11. contoh warna-warna tegas-kaku	121
Gambar 6.12. contoh warna-warna dinamis	121

Gambar 6.13. contoh perbedaan tekstur pada bidang	122
Gambar 6.14. Hubungan antar Ruang	123
Gambar 6.15. Memasuki bangunan: menuju yang lebih gelap	123
Gambar 6.16. Contoh komposisi warna monokromatik, warna melemah atau menguat	124



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Jumlah Penduduk menurut Kelompok Umur, Jenis Kelamin, Provinsi DI Yogyakarta, 2005	2
Tabel 1.2. Proyeksi Jumlah Penduduk menurut Kelompok Umur, Provinsi DI Yogyakarta, 2005-2009. (x 1000)	3
Tabel 1.3. Jumlah Pertunjukan dan Penonton tahun 1995	4
Tabel 1.4. Jumlah Penonton, Tempat Duduk, dan Bioskop di DIY tahun 1997-2001	4
Tabel 1.5. Jadwal Pemutaran Film di 21 Cineplex, Ambarrukmo	6
Tabel 1.6. Kuantitas Theater Tiap Daerah dan Populasi Penduduknya	7
Tabel 3.1. Identifikasi Jenis Pelaku dan Kegiatan	32
Tabel 3.2. Pengelompokan ruang dalam Cineplex	32
Tabel 5.1. Skema Bobot Pemilihan Site	69
Tabel 5.2. Pola Pengelolaan/Pengembangan Kawasan	75
Tabel 5.3. Kegiatan Pengunjung dan Kebutuhan Ruang	76
Tabel 5.4. Kegiatan Pengelola dan Kebutuhan Ruang	77
Tabel 5.5. Kegiatan Pengelola dan Kebutuhan Ruang	77
Tabel 5.6. Program Ruang Studio	82
Tabel 5.7. Program Ruang Café, Resto, dan Bar	83
Tabel 5.8. Program Ruang Toko dan Merchandise	83
Tabel 5.9. Program Ruang Pengelola	84
Tabel 5.10. Program Ruang Pelayanan dan Perawatan	84
Tabel 5.11. Jumlah Total Kebutuhan Ruang	85
Tabel 5.12. Tingkat Pencahayaan Minimum pada Area Pengunjung	89
Tabel 5.13. Tingkat Pencahayaan Minimum pada Pengelola	90
Tabel 5.14. Tingkat Pencahayaan Minimum pada Area Service	90
Tabel 5.15. Karakter Film Laga	100
Tabel 5.16. Karakter Film Laga – agresif	101
Tabel 5.17. Karakter Film Laga – tegas, kaku	102
Tabel 5.18. Karakter Film Laga – fleksibel	103
Tabel 6.1. Besaran Ruang	118

ABSTRAKSI

Dalam hiburan audio-visual, film atau sinema merupakan hiburan yang paling digemari. Di belahan bumi lain perfilman menjadi salah satu sumber penghasilan negara yang penting. Di Indonesia sendiri, perfilman nasional mulai menggeliat kembali, perkembangan ini dapat dilihat dari semakin banyaknya film-film Indonesia yang dibuat dan munculnya sineas-sineas baru, meskipun jumlah produksi film nasional masih dapat dikatakan sangat sedikit per tahunnya.

Pada umumnya di Indonesia, target pasar bagi usaha *entertainment* tersebut adalah umur produktif 20 – 30 tahun. Umur produktif yang dimaksud di sini lebih kepada *range* umur yang mengikuti trend atau kemajuan film. Minat masyarakat terhadap film sangat besar, ini dapat dilihat dari hasil penjualan tiket yang kadang sering habis terjual setiap film barunya. Di Yogyakarta, minat masyarakat terhadap film sendiri sangat terlihat jelas. Hal ini dilihat dari keadaan saat *release* atau *premier* film-film baru yang dianggap bermutu, calon penonton memenuhi setiap studio.

Dari sini dapat dilihat bahwa kapasitas bioskop sebenarnya tidak sebanding dengan jumlah calon penonton. Minimnya kapasitas bioskop akhirnya tidak dapat mengakomodasi kebutuhan calon penonton secara optimal karena tingginya tingkat kuantitas calon penonton. Kota Yogyakarta merupakan kota pelajar, sehingga menjadi pusat tujuan pendidikan baik dalam maupun luar kota. Dengan dasar itu, penduduk kota Yogyakarta lebih banyak para pendatang khususnya pelajar dan mahasiswa yang secara umum masuk dalam usia produktif di atas.

Dalam menonton sebuah film, sebuah imajinasi dan fantasi perlu untuk dijaga dan tersampaikan sehingga penonton dapat menikmati sebuah film secara utuh. Apresiasi penonton tidak saja hanya melalui film yang ditontonnya, namun dapat juga dihasilkan melalui tatanan ruang-dalam yang mendukung untuk menciptakan imajinasi dan fantasi yang diinginkan, sehingga apresiasi penonton tidak hanya dihasilkan saat menonton saja, tetapi juga saat pertama memasuki bangunan.