

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

1.1.1. Latar Belakang Eksistensi Proyek

Pada era globalisasi masa kini, dapat dijumpai persaingan yang ketat dalam berbagai bidang untuk tetap dapat bertahan hidup. Masing-masing berlomba untuk menjadi lebih unggul dari yang lain. Hal ini bukannya tanpa alasan, dalam realita, yang menjadi terdepan akan mempunyai lebih banyak kesempatan. Begitu juga dalam pekerjaan, yang lebih unggul, dalam hal ini berprestasi, akan lebih banyak mendapat kesempatan.

Kerasnya persaingan ini, bagi beberapa orang menjadi alasan tersendiri untuk bekerja lebih keras, sehingga muncul pola-pola ketagihan kerja keras atau *workaholic*. Menyampingkan *benefit* yang timbul, *workaholic* sebenarnya dapat menjadi kebiasaan hidup yang buruk. Mereka sering menjadi lupa hal lain yang juga tidak kalah penting.

Setiap manusia membutuhkan hiburan baik itu fisik atau psikologis; visual atau audio. Dengan hiburan, dapat mengendurkan urat syaraf dan menghilangkan ketegangan atau stress dalam bekerja, kembali segar. Dari sekian banyak jenis hiburan, terdapat hiburan fisik dan psikologis, visual dan audio, atau bahkan gabungan dari kesemuanya. Untuk hiburan psikologis dapat berupa istirahat atau tidur. Visual dapat berupa obyek-obyek wisata yang mengandalkan pemandangan yang ditawarkan. Lalu audio-visual dapat berupa sarana telekomunikasi yaitu televisi, pertunjukkan, radio, dll.

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, sebagai contoh perfilman di Amerika-Hollywood; India-Bollywood; dan China-Hongkong. Di Negara tersebut, film tidak hanya dikonsumsi oleh masyarakat lokal saja, namun masyarakat internasional, termasuk Indonesia.

Di Indonesia sendiri, perfilman nasional mulai menggeliat kembali sejak vakum hampir tiga puluh tahun. 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. Sebagai perbandingan, di Hollywood atau bahkan Bollywood, produksi film per tahunnya mencapai tiga ratus film dibuat sehingga tidak heran di bioskop-bioskop di tanah air lebih banyak diisi oleh film-film asing, khususnya Hollywood¹.

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 film².

Tabel 1.1. Jumlah Penduduk menurut Kelompok Umur, Jenis Kelamin, Provinsi DI Yogyakarta, 2005

Kelompok Umur	Laki-laki	Perempuan	Total
0-4	112,197	100,137	212,334
5-9	133,931	107,620	241,551
10-14	141,397	116,409	257,806
15-19	131,702	144,028	275,730
20-24	200,294	179,984	380,278
25-29	127,037	128,459	255,496
30-34	122,054	119,733	241,787
35-39	127,923	137,180	265,103
40-44	115,800	131,036	246,836
45-49	106,090	119,313	225,403
50-54	95,089	79,703	174,792
55-59	62,349	72,050	134,399
60-64	58,667	62,586	121,253
65-69	47,131	69,320	116,451
70-74	41,352	40,681	82,033
75+	46,926	58,917	105,843
Total	1,669,939	1,667,156	3,337,095

Sumber : DI Yogyakarta Dalam Angka 2004/2005, BPS DI Yogyakarta

¹ Hasil wawancara Bp. Marherman, Video Ezy Ambarukmo dan Kaliurang. 6 Agustus 2007.

² Ibid.

Tabel 1.2. Proyeksi Jumlah Penduduk menurut Kelompok Umur, Provinsi DI Yogyakarta, 2005-2009. (x 1000)

Location	2005	2006	2007	2008	2009
0-4	198.0	197.6	201.2	204.8	208.4
5-9	191.0	192.2	193.3	195.7	198.2
10-14	235.1	228.4	220.9	211.6	201.9
15-19	268.1	268.1	266.4	261.7	255.5
20-24	354.2	343.3	333.2	323.4	315.1
25-29	350.5	352.3	357.9	365.7	374.1
30-34	270.1	287.1	302.5	315.9	328.9
35-39	247.2	249.4	250.6	253.8	257.7
40-44	235.1	238.1	240.2	242.4	243.4
45-49	206.9	213.0	219.1	224.2	228.1
50-54	168.0	175.6	182.8	188.9	196.0
55-59	134.0	138.2	143.3	149.5	156.5
60-64	118.8	119.9	120.0	122.1	124.0
65-69	108.6	108.9	107.9	108.0	107.8
70-74	85.7	87.9	90.0	91.9	92.9
75+	108.9	111.2	114.0	116.0	119.1
Total	3,280.2	3,311.2	3,343.3	3,375.6	3,407.6

Sumber : [http://www.datastatistik-](http://www.datastatistik-indonesia.com/proyeksi/index.php?option=com_proyeksi&task=show&Itemid=941)

[indonesia.com/proyeksi/index.php?option=com_proyeksi&task=show&Itemid=941](http://www.datastatistik-indonesia.com/proyeksi/index.php?option=com_proyeksi&task=show&Itemid=941)

Dari table di atas, umur produktif memiliki kuantitas yang lebih banyak dibandingkan dengan umur lainnya. Adanya kecenderungan umur 0-9 tahun dan 60-75+tahun tidak memiliki apresiasi dan dimasukkan golongan yang tidak memiliki nilai jual pada jenis hiburan ini.

Setiap kota selayaknya harus dapat mengakomodasi kebutuhan masyarakat. Di Yogyakarta sekarang ini kebutuhan akan sinema hanya terlayani melalui 4 buah bioskop, satu merupakan *Studio 21* yang ada di *Ambarrukmo Plaza* dan *Empire XXI* serta dua buah bioskop lama yang masih bertahan hingga kini, yaitu *Permata* dan *Indra*.

Tahun 1940an, masyarakat Yogyakarta menjadi saksi kehadiran sebuah bioskop di pusat kota. Pada saat itu telah ada beberapa bioskop lainnya seperti *Mataram*, *President*, *Soboharsono*, *Jogja*, *Senopati*, *Wijaya* yang kemudian beralih ke *Regent*, *Golden*, *Ratih*, dan sebagainya.

Tabel 1.3. Jumlah Pertunjukan dan Penonton tahun 1995

Periode	Pertunjukkan	Penonton
1 tahun	47.924	2.626.226
1 bulan	3.994	218.852
1 hari	131	7.195

Sumber : Badan Pusat Statistik Prop. DIY dalam Oktavianus, Skripsi, 2006, UAJY

Tabel 1.4. Jumlah Penonton, Tempat Duduk, dan Bioskop di DIY tahun 1997-2001

	1997	1998	1999	2000	2001
Jumlah Penonton	2.167.247	1.643.628	781.278	664.330	442.347
Jumlah Tempat Duduk	7.381	6.308	3.963	2.840	2.293
Jumlah Bioskop	28	24	8	6	4

Sumber : Badan Pusat Statistik Prop. DIY dalam Oktavianus, Skripsi, 2006, UAJY

Dari tabel 1.3 di atas, dapat dilihat bahwa semakin tahun jumlah bioskop dan tempat duduk menurun secara drastis, begitu juga dengan jumlah penonton bukannya statis atau bertambah tetapi justru berkurang. Dengan ini dapat disimpulkan selain kuantitas bioskop yang merendah, kualitas bioskop juga menurun dengan animo masyarakat yang semakin berkurang.

Selain itu terdapatnya pengaruh perkembangan teknologi di bidang elektronik yang dapat menghadirkan hiburan itu sendiri ke dalam rumah. Menurut Haris Jauhari (1992) dalam bukunya *Layar Perak: 90 Tahun Bioskop di Indonesia*, periode tahun 1970 hingga 1991 yang disebut dalam masa “gejolak teknologi canggih”. Pada masa ini, industri bioskop benar-benar diuji ketahanannya terutama dengan arus deras gelombang teknologi baru. Mungkin tidak cukup gelombang teknologi canggih yang menguji, namun unsur persaingan ala kapitalis (perang modal) pun ikut andil dalam memperkeruh permasalahan intern pengusaha bioskop.

Permasalahan pertama yang terjadi adalah pembajakan yang merajalela. Pembajakan ini disinyalir terjadi berkat maraknya masyarakat yang memiliki *video tape* secara personal di rumah. Menikmati film di rumah

pun menjadi tren tersendiri karena lebih santai dan tentunya irit, walaupun harus dengan membajak film. Tindakan seperti ini memang membuat para masyarakat menengah riang gembira, karena dengan dana minim mereka dapat menikmati hiburan layaknya di bioskop, sebaliknya malah membuat para pengusaha bioskop “menangis” meratapi pemasukan yang makin menipis.

Di saat pembajakan belum mereda, pada dekade 1980-an para pengusaha bioskop kembali dihadapkan pada permasalahan lainnya: munculnya siaran televisi asing lewat parabola. Ancaman lainnya adalah hadirnya televisi swasta nasional RCTI dan TPI. Kedua jenis televisi ini membawa satu permasalahan yang homogen buat bioskop yaitu tayangan film gratis.

Keadaan tersebut ternyata tidak menghalangi para pengusaha untuk berinvestasi dan berinovasi di industri ini. Di sinilah kejelian seorang Sudwikatmono dengan Subentra Group miliknya mengubah *Plaza Theatre* menjadi batu pertama dinasti *Sinepleks 21*-nya. Dalam bisnis ini ia berhasil mengkopikan keberhasilan industri bioskop di Amerika yang berhasil memenuhi berbagai kebutuhan penonton seperti: suasana yang eksotik, ruangan yang indah dan nyaman, keamanan yang terjamin dan kebebasan dalam memilih film yang mereka inginkan.

Kehadiran kelompok 21 bukannya tanpa kritik keras. Karena banyak kalangan yang menganggap usaha kelompok 21 adalah bentuk monopoli usaha bioskop “kakap” yang menelan bioskop-bioskop “teri” untuk kalangan bawah. Wabah sinepleks dari kelompok 21 secara kuantitatif mendorong perkembangan industri bioskop ke puncak keemasannya dengan lebih dari 2600 bioskop pada awal 1990-an. Walau, pada akhirnya jumlah tersebut terus menyusut dengan puncaknya pada tahun 1998 saat terjadi krisis politik dan krisis ekonomi yang juga dibarengi dengan krisis produksi film lokal. Baru, pada awal dekade 2000-an industri bioskop sedikit bergeliat kembali. Hingga data terakhir pada medio 2004 lalu dinyatakan jumlah bioskop di seluruh Indonesia berjumlah sebanyak 272 bioskop dengan 720 layar.

Saat ini ketika komoditas lain seperti televisi, VCD, DVD, atau teater rumah menawarkan bentuk kenikmatan baru, keleluasaan pribadi, yang lebih

terjamin dan murah dalam menonton film, bioskop mulai kehilangan daya tarik. Banyak bioskop harus menggulung layarnya, terutama kelas dua dan kelas tiga yang berada di luar jaringan monopoli distribusi film. Bioskop-bioskop yang biasanya sudah usang itu terpaksa hanya bisa memutar film-film usang juga.

Di Yogyakarta, pada umumnya kini bioskop Permata dan Indra tidak konsentrasi pada film-film baru, mereka lebih memilih hanya menampilkan film-film lama, dengan harga lebih murah tentunya. Di *21 Cineplex Ambarrukmo Plaza* sendiri hanya memiliki 5 studio saja.

Dibandingkan *Studio 21* di Ambarrukmo Plaza, *Empire XXI* akan dirancang lebih megah dan nyaman. Bioskop baru tersebut berlokasi di Jalan Urip Sumoharjo, tepat di tempat yang dulunya berdiri *Empire 21*, yang akhirnya harus berakhir karena kebakaran tahun 1990-an yang lalu. Adapun kapasitas *Empire* adalah enam studio (1.244 kursi) lebih banyak ketimbang *Studio 21* yang mempunyai lima studio (1.237 kursi). *Empire* antara lain akan dilengkapi sarana penunjang seperti *kafe*. Pada nantinya *Empire XXI* akan menyasar pada kalangan menengah ke atas dibanding *Studio 21*.³

Tabel 1.5. Jadwal Pemutaran Film di 21 Cineplex, Ambarrukmo

Film Title	Studio	1	2	3	4	5
.....	1	12:00	14:10	16:20	18:30	20:40
.....	2	12:15	14:25	16:35	18:45	20:55
.....	3	12:30	14:40	16:50	19:00	21:10
.....	4	12:45	14:55	17:05	19:15	21:25
.....	5	13:00	15:10	17:20	19:30	21:40

Plaza Ambarrukmo, Yogyakarta

Sumber : 21 Cineplex.com

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

³ <http://www.kompas.com/read/xml/2009/01/08/19563045/bioskop.mahal.segera.ramaikan.yogyakarta>

dianggap bermutu, calon penonton memenuhi setiap studio. Bahkan untuk *reservasi*-nya penonton harus rela mengantri yang kadang harus menunggu hingga 6 jam atau lebih, bahkan harus membeli tiket hari ini untuk menonton di hari berikutnya atau bahkan dua hari berikutnya. 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.

Sebagai pembandingan, kota-kota besar lainnya seperti Jakarta, Surabaya, atau Bandung yang juga sebagai kota pelajar memiliki 5-7 *Cineplex* atau lebih.

Tabel 1.6. Kuantitas *Theater* Tiap Daerah dan Populasi Penduduknya

Kota	Jumlah Theater	Populasi Penduduk
Jakarta	38 <i>Theater</i> (dan bertambah)	8.489.910
Surabaya	7 <i>Theater</i>	3.230.900
Bandung	8 <i>Theater</i>	2.510.982

Sumber : 21 *Cineplex.com* dan *BPS-14 Februari 2009*

Maka dari itu dirasa perlu adanya penambahan *Cineplex* untuk dapat mengakomodasi kebutuhan masyarakat terhadap film-film, khususnya film-film Indonesia dan luar.

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Dalam menonton sebuah film, sebuah imajinasi dan fantasi perlu untuk dijaga dan tersampaikan sehingga penonton dapat menikmati sebuah film secara utuh. Imajinasi itu sendiri adalah sebuah gambar atau bayangan dalam angan-angan yang merupakan khayalan dan bukan kejadian yang sebenarnya. Sedangkan imajinasi merupakan daya pikir untuk membayangkan atau

menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan lain-lain) kejadian di dalam angan-angan berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.

Dalam menikmati sebuah film, ada berbagai hal yang dapat membuat tertarik atau kagum dengan film tersebut. Ketertarikan bisa berasal dari pemain, cerita, tema, adegan aksi, efek fisual, music, seting, akting, sudut atau pergerakan kamera, dan yang lainnya. Dalam menikmati atau membicarakan film, akan selalu menyinggung unsur-unsur yang membentuk suatu film. Sehingga dapat dikatakan bahwa untuk memahami sebuah film tidak lepas dari unsur-unsur pembentuk film. Pemahaman terhadap unsur-unsur pembentuk film akan banyak membantu dalam memahami film dengan lebih baik.

⁴Secara umum film dapat dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah film. Masing-masing unsur tersebut tidak akan dapat membentuk film jika hanya berdiri sendiri. Unsur naratif adalah bahan atau materi yang akan diolah, sementara unsure sinematik merupakan cara atau gaya untuk mengolahnya. Di dalam sebuah cerita, unsur naratif adalah perlakuan terhadap cerita filmnya. Sementara unsur sinematik atau juga sering diistilahkan gaya sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam membentuk film. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen pokok yakni, *mise-en-scene*, sinematografi, *editing*, dan suara. Masing-masing elemen sinematik tersebut juga saling berinteraksi dan berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk gaya sinematik secara utuh.

⁵Adapun metode yang digunakan untuk mengklasifikasi film yaitu berdasarkan genre, seperti aksi, drama, horor, dan lain-lain. Genre secara umum membagi film berdasarkan jenis dan latar ceritanya. Masing-masing memiliki karakteristik khas yang membedakan satu genre dengan genre lainnya. Fungsi utama genre adalah untuk memudahkan klasifikasi sebuah film. Industri film sendiri sering menggunakannya sebagai strategi

⁴ Memahami Film, Himawan Pratista, 2008

⁵ Memahami Film, Himawan Pratista, 2008

marketing. Genre apa yang kini sedang menjadi tren, menjadi tolak ukur film yang akan diproduksi. Selain untuk klasifikasi, genre juga dapat berfungsi sebagai anisipasi penonton terhadap film yang akan ditonton. Karakteristik sebuah genre boleh jadi tidak mengacu pada satu masa tertentu, namun terus berkembang setiap saat.

Dari sekian genre yang ada, genre aksi atau laga dapat dianggap sebagai sebuah genre yang dapat mewakili bentuk karakter yang dipakai. Genre aksi adalah salah satu genre yang paling adaptif dengan genre lainnya. Genre ini mampu berkombinasi dengan semua genre induk. Genre laga lebih banyak memiliki penggemar dibandingkan genre yang lain dan lebih populer.

Hal ini dapat disebabkan film laga lebih banyak menyuguhkan sudut gambar yang lebih bervariasi dengan menggunakan efek-efek atau teknologi tinggi saat ini yang memanjakan mata. Salah satunya karena memiliki detail dan kualitas gambar yang lebih spektakuler, begitu juga pada suara dan sudut pandang pengambilan kamera yang lebih beragam yang membawa kita seakan-akan dengan melihatnya seperti mengalami sendiri. Berbeda dengan genre lainnya, genre jenis cerita laga memiliki alur cerita yang lebih fleksibel dan tidak monoton atau datar, meskipun dari segi kualitas cerita, masih sering dipertanyakan.

Kembali kepada asalnya, suatu pertunjukan dapat dinikmati melalui aktivitas menonton yaitu pengalaman audio dan visual. Adanya kebutuhan agar kualitas suara dan gambar dapat diterima secara optimal tanpa terganggu oleh faktor luar, sehingga dibutuhkan tempat yang dapat menampung kebutuhan tersebut, salah satunya adalah bioskop dan *cineplex*.

⁶*Cineplex* merupakan perkembangan dari bioskop. Keduanya memiliki fungsi yang sama, yaitu tempat memutar film. Yang membedakan keduanya adalah jumlah teater atau auditorium tempat pemutaran film. Bioskop umumnya hanya memiliki satu layar dalam satu bangunan tetapi *sineplex* memiliki lebih dari satu teater atau auditorium dalam satu bangunan. Karena memiliki banyak pilihan dalam memilih film, maka sinema atau bioskop ini

⁶ [Http://id.wikipedia.org/wiki/Sinema](http://id.wikipedia.org/wiki/Sinema), data 9 Oktober 1994

disebut sinema kompleks atau sinepleks.⁷ *Cineplex* atau sineplek adalah Sinema Komplek yang terdapat dalam satu bangunan. Jadi Sineplek merupakan suatu kompleks yang terdiri dari beberapa sinema dengan fungsi penunjang lainnya untuk mendukung fasilitas utama.

Apresiasi penonton tidak saja hanya melalui film yang ditontonnya, namun dapat juga dihasilkan melalui tatanan massa dan tatanan ruang-dalam yang mendukung untuk menciptakan imajinasi dan fantasi yang diinginkan. Hal ini dapat berhasil bila elemen atau unsur-unsur pembentuk film yang tertuang dalam film atau bangunan dapat terpenuhi, sehingga apresiasi penonton tidak hanya dihasilkan saat menonton saja, tetapi juga saat pertama memasuki bangunan.

Cineplex sebagai bangunan dengan fungsi utama menonton, memiliki kegiatan utama di dalam ruangan. *Cineplex* juga memiliki fungsi lain sebagai bangunan arsitektural yang memiliki karakter dan ciri khas yang dapat mencerminkan atau memiliki apresiasi terhadap bentuk kegiatan yang ditampungnya, yakni film. Untuk dapat memiliki kedua tujuan tersebut dibutuhkannya perencanaan dalam segi arsitektur yang terwujud dalam perancangan tatanan massa dan tatanan ruang-dalam. Dalam perancangan ruang-dalam terdiri dari tiga bidang penyusun ruang, yaitu bidang atas atau langit-langit, bidang dinding, dan bidang dasar atau alas lantai.

1.2. RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana wujud rancangan *Cineplex* di Yogyakarta yang mampu mendukung apresiasi penonton film melalui tata massa dan tata ruang dalam yang mengacu pada unsur-unsur pembentuk karakter film laga.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

Menghasilkan konsep perencanaan dan perancangan *Cineplex* di Yogyakarta yang mampu mendukung apresiasi penonton film melalui tata massa dan tata ruang dalam yang mengacu pada unsur-unsur pembentuk karakter film laga.

⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Kedua, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Balai Pustaka, halaman 945.

1.3.2 Sasaran

- Penggunaan elemen vertikal dan horizontal yang mendukung suasana meruang yang imajinatif melalui transformasi unsur-unsur pembentuk film.
- Eksplorasi pada penataan bentuk yang divisualisasikan melalui wujud, dimensi, warna, dan tekstur serta sifat posisi, orientasi, dan inersia visual yang mendukung suasana meruang yang imajinatif.

1.4. LINGKUP PEMBAHASAN

Pembahasan perencanaan dan perancangan dibatasi pada bangunan *Cineplex* untuk DI Yogyakarta yang berpaku dalam bidang arsitektural tata ruang-dalam melalui elemen bidang langit-langit, bidang dinding, dan bidang alas lantai. Lingkup pembahasan ini juga membahas pada tata massa bangunan melalui panataan wujud, dimensi, warna, dan tekstur serta posisi, orientasi, dan inersia visual.

1.5. METODA PEMBAHASAN

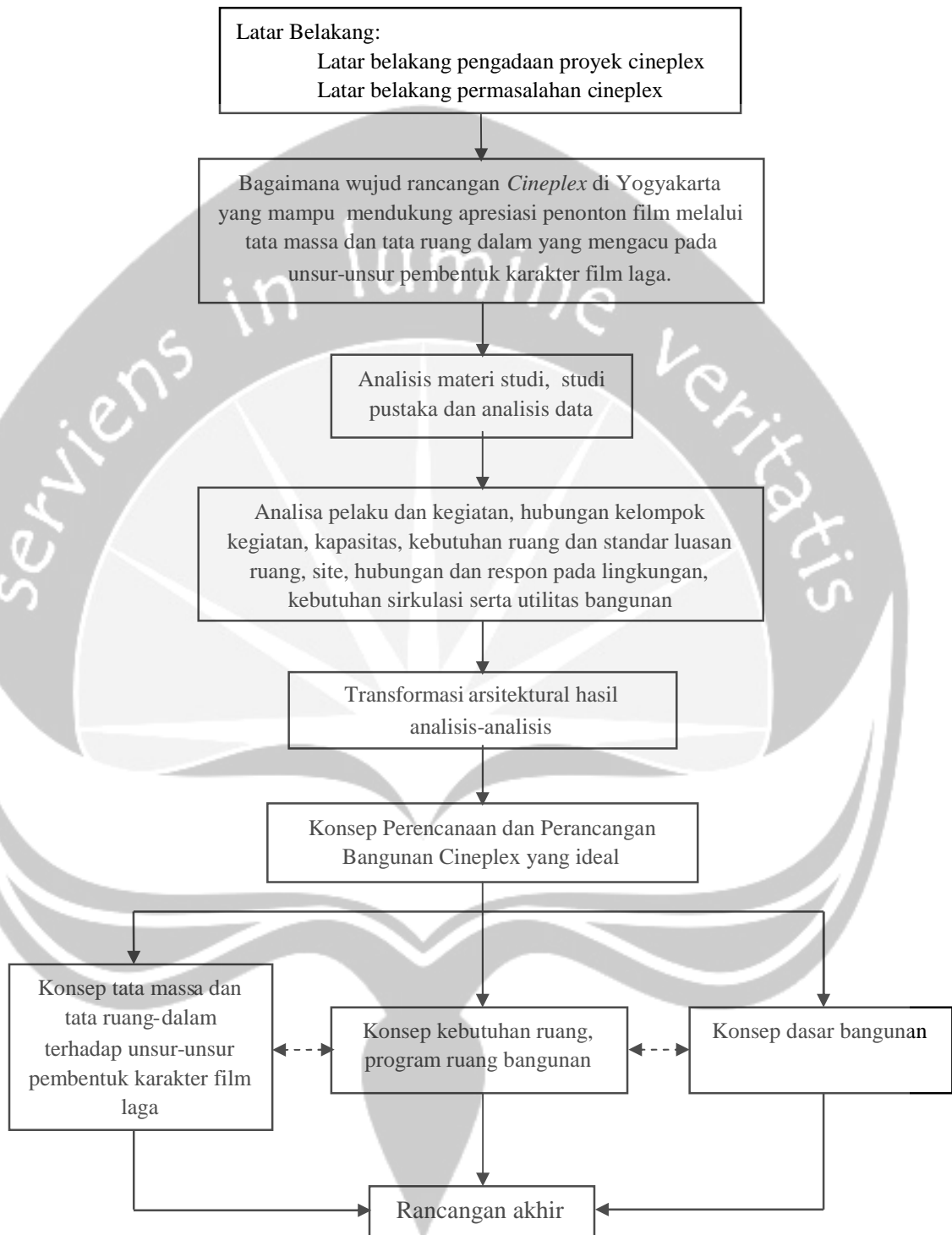
Metoda yang digunakan dalam penulisan ini adalah berupa pengumpulan data, baik secara primer dan sekunder; juga berupa analisa.

- a. Metoda pengumpulan data atau deduktif, digunakan dalam waktu mengumpulkan teori yang berbicara tentang tata ruang pada *cineplex*, yang kemudian dirangkum dalam landasan teori. Metoda ini dilakukan dengan cara studi literatur dan mengumpulkan data lainnya baik lisan dan tulisan.

Adapun cara mendapatkan data terbagi menjadi dua, yaitu :

- Data primer, yaitu data yang didapatkan dari nara sumber secara langsung atau tatap muka, dan;
 - Data sekunder, yaitu data yang didapatkan dari data primer, dalam hal ini mengutip dan tidak berasal dari nara sumber secara langsung.
- b. Metoda analisis, digunakan pada waktu pembahasan permasalahan dengan menerapkan teori dan fakta-fakta yang telah terkumpul sehingga menghasilkan pemecahan atau solusi desain atas permasalahan desain yang muncul.

1.6. DIAGRAM ALUR PEMIKIRAN



1.7. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang, rumusan permasalahan, lingkup pembahasan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metoda pembahasan, diagram alur pemikiran, dan sistematika pembahasan.

BAB II : TINJAUAN UMUM

Pada bab II akan diuraikan tentang pentingnya keberadaan akan penambahan fasilitas hiburan khususnya bangunan *cinplex* pada DI Yogyakarta, yang akan lebih lanjut mengemukakan sejarah, perkembangan, manajemen, beserta relevansinya dengan kebutuhan pada kehidupan saat ini.

BAB III : TINJAUAN KHUSUS

Pada bab ini akan diuraikan tentang *cinplex* secara lebih lanjut dan khusus dengan program ruang beserta organisasi ruang yang menjawab akan kebutuhan yang timbul dalam *cinplex* dan pengalaman meruang yang ditawarkan.

BAB IV : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dikemukakan mengenai teori-teori dan konsep beserta pendekatan desain yang dipakai yang berhubungan dengan pengadaan *cinplex* sebagai landasan untuk menganalisa permasalahan.

BAB V : ANALISIS

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

BAB VI : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang perumusan konsep dasar yang menjawab atas pertanyaan rumusan permasalahan beserta konsep-konsep lainnya yang ikut memperkuat kesan meruang dalam penataan interior.