

## BAB VI

### KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

#### 6.1 Konsep Perencanaan

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 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.

#### 6.2 Konsep Perancangan

##### 6.2.1 Fisika Bangunan

###### ➤ Tata Suara

Bahan dan konstruksi penyerap bunyi yang digunakan dalam rancangan akustik yang dipakai sebagai pengendali bunyi dalam ruang, berupa:

a. Unit Akustik Siap Pakai

Pemasangan dan perawatannya relatif mudah dan murah. Membantu dalam reduksi bising dan mempunyai fleksibilitas dalam penyekatan.

b. Karpas dan Kain

Dapat menyerap bunyi dan bising di udara (airborne) yang ada dalam ruang. Mampu mereduksi dan meniadakan dengan sempurna bising, dan menghilangkan bising permukaan.

Dengan berdasar contoh-contoh bangunan sinepleks yang didapat dan berdasar pada pemaparan tentang material bahan yang ada maka dipilih penggunaan bahan karpas dan kain dengan dikombinasikan unit akustik siap pakai. Dengan dikombinasikan karpas dan kain maka akan memberikan solusi terhadap menyembunyikan sambungan antara unit yang berdampingan dan meniadakan penggunaan cat untuk tujuan dekorasi ulang yang dapat mengubah penyerapan akustik pada bahan unit siap pakai (bahan pabrikasi).

### ➤ Tata Udara

Secara umum penghawaan menggunakan penghawaan secara buatan, yakni penggunaan *Air Conditioner (AC)*. Sifat ruang yang memerlukan perlakuan khusus terhadap akustik dan pencahayaan maka tidak bisa menggunakan penghawaan alami.

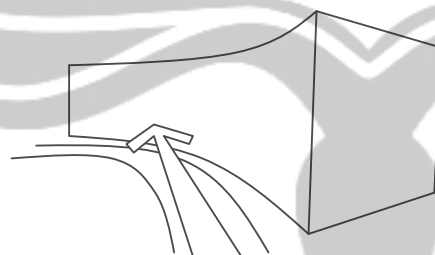
### ➤ Tata Cahaya

Berbeda dengan ruang yang terang benderang akan memberikan efek keterbatasan akibat tidak adanya batasan visual dari luar (orang lain) sehingga ruang tersebut akan hilang ke-privasi-annya; umum.

- Kesan santai dapat dicapai dengan menghindari kesilauan. Lampu meja, lampu aksen, atau lampu penyiram dinding dapat dipakai. *Dimmer* dapat dipakai agar tingkat cahaya dapat disesuaikan kebutuhan. Sumber cahaya disembunyikan, redup, warna lembut, dinding tidak terlalu terang, dan langit agak gelap.
- Kesan ruang pribadi (*private space*) dapat dicapai dengan rneredupkan cahaya umum di ruang bersangkutan seraya menambah terang di lokasi tertentu (tempat kegiatan utama akan dilakukan). Dalam hal ini, warna-warna hangat biasanya disukai (lampu pijar atau lilin).

### 6.2.2 Penataan Site

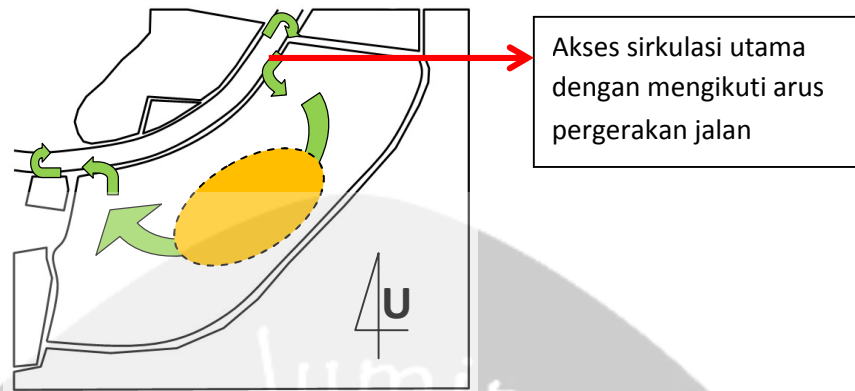
- **View ke *site* / bangunan**



Posisi jalan yang berada pada sudut luar persimpangan jalan memberikan keuntungan terhadap visibilitas site dan bangunan dari arah jalan barat ke timur dan arah jalan utara ke selatan.

Gambar 6.1. View ke Site Perspektif.  
Sumber : Analisis Penulis.

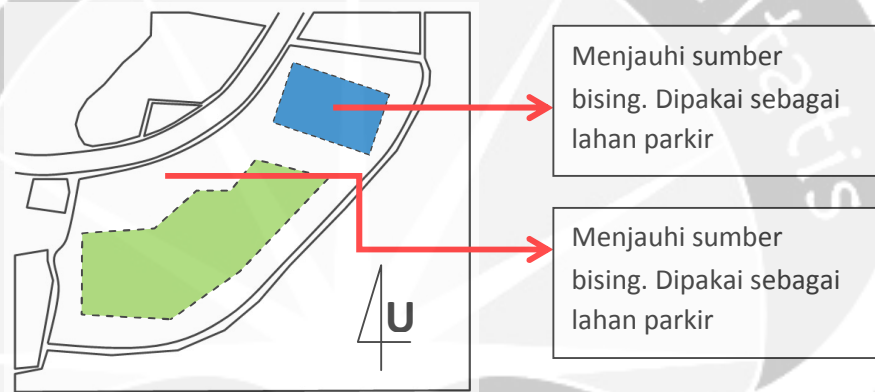
- **Sirkulasi ke site / bangunan pada kendaraan bermotor**



Akses sirkulasi utama dengan mengikuti arus pergerakan jalan

Gambar 6.2. Sirkulasi pada Site.  
Sumber : Analisis Penulis.

- **Sumber kebisingan**

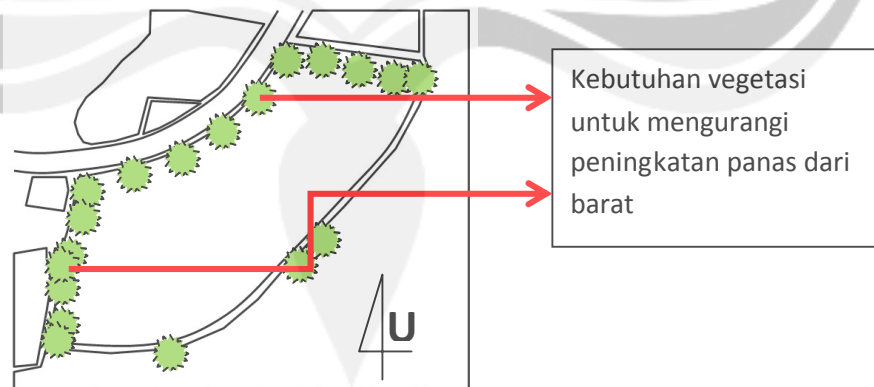


Menjauhi sumber bising. Dipakai sebagai lahan parkir

Menjauhi sumber bising. Dipakai sebagai lahan parkir

Gambar 6.3. Sumber Kebisingan pada Site.  
Sumber : Analisis Penulis.

- **Vegetasi**



Kebutuhan vegetasi untuk mengurangi peningkatan panas dari barat

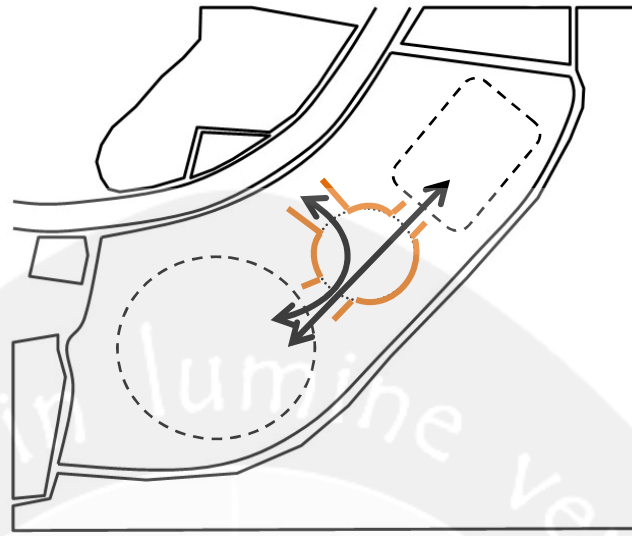
Gambar 6.4. Vegetasi pada Site.  
Sumber : Analisis Penulis.

## 6.2.3 Konsep Luasan Ruang

Tabel 6.1. Besaran Ruang

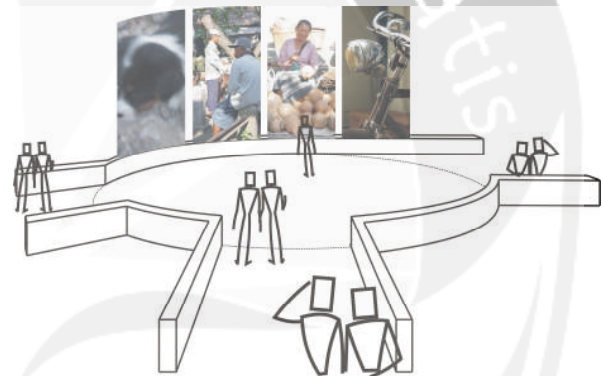
Ruang	+ Sirkulasi (m <sup>2</sup> )
Ticket box line	23,616
r. tunggu	91
Studio	1.368
r. royektor	17,064
r. penyimpanan	36
lavatory	161,280
bar	48
r. makan-minum	116,2
r. penyimpanan	36,000
Pantry bar	3,9
Dapur cafe	8,064
Ruang cuci cafe	2,52
Dapur restaurant	8,064
Ruang cuci restaurant	2,52
kasir	13,152
r. staff	12,6
r. istirahat staff	15,5
gudang	36
lavatory	161,280
Etalase, r. pameran	9,6
kasir	13,152
area belanja	18,2
r. penyimpanan	36
r. direksi	7,056
r. sekretaris	6,576
r. rapat	157,92
r. manajer	3,288
r. staff keuangan	13,152
r. staff personalia	13,152
r. staff operasional	13,152
ticket box	25,056
r. resepsionis	13,152
r. tamu	31,08
pantry	2,52
r. keamanan	6,37
r. istirahat staff	32,55
gudang	36
lavatory	26,46
pos keamanan	3,12
pos parkir	3,64
<i>cleaning service</i> , gudang	67,2
r. MEE	6,576
r. genset	33,6

### 6.2.4 Konsep Ruang Transisi



Gambar 6.5. Ruang Transisi.  
Sumber : Analisis Penulis.

Ruang ini berfungsi sebagai penghubung ruang luar dengan bangunan, sehingga memberi kesan tidak jauh. Selain itu juga akan difungsikan sebagai pengarah.

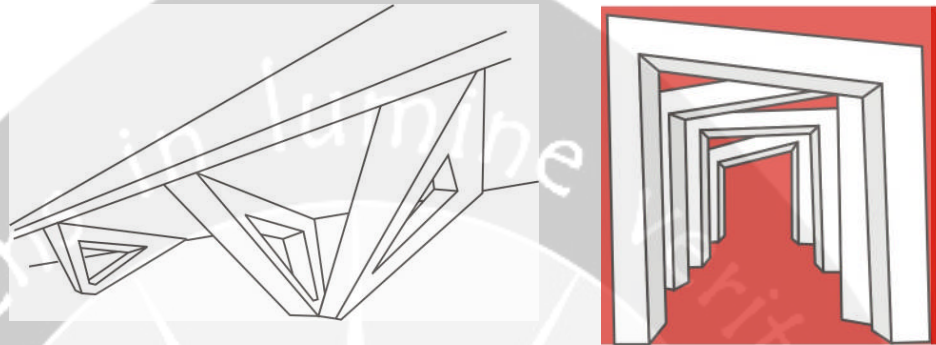


Gambar 6.6. Ruang Transisi Komunal.  
Sumber : Analisis Penulis.

## 6.2.5 Konsep Ruang Dalam

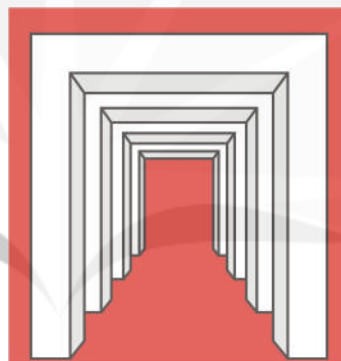
### 1. Wujud

Pengolahan bentuk dan wujud dari bentuk-bentuk dasar, yaitu kotak (kubus), segitiga (prisma), dan lingkaran (bola) beserta pengembangannya. Pengembangan dan pengolahan berdasarkan karakter film laga yakni agresif, tegas-kaku, dan dinamis.



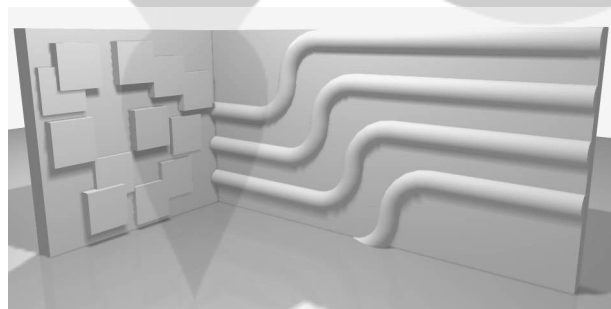
Gambar 6.7. contoh bentuk struktur dan pengisi dinding-atap agresif.

Sumber : Analisis Penulis.



Gambar 6.8. contoh ruang-dalam tegas-kaku.

Sumber : Analisis Penulis.



Gambar 6.9. contoh ruang-dalam dinamis.

Sumber : Analisis Penulis.

## 2. Warna

Pengolahan warna-warna berdasarkan karakter film laga yakni agresif, tegas-kaku, dan dinamis.



Gambar 6.10. contoh warna-warna agresif.

Sumber : Analisis Penulis.



Gambar 6.11. contoh warna-warna tegas-kaku.

Sumber : Analisis Penulis.



Gambar 6.12. contoh warna-warna dinamis.

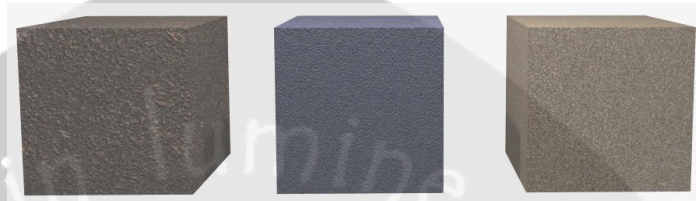
Sumber : Analisis Penulis.

## 3. Tekstur

Pengaplikasian berbagai tekstur yang berbeda, baik dari yang kasar, sedang, dan lembut yang dapat dikombinasikan berdasarkan karakter film laga yakni agresif, tegas-kaku, dan dinamis.



tekstur kasar



tekstur sedang



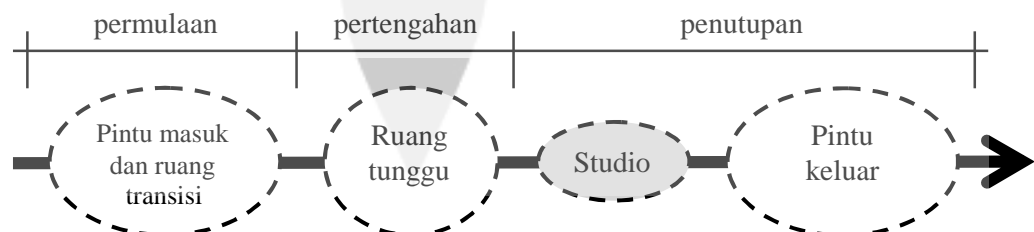
tekstur halus

Gambar 6.13. contoh perbedaan tekstur pada bidang.

Sumber : Analisis Penulis.

### 6.2.6 Konsep Unsur Pembentuk Film Laga pada Ruang

Secara umum, naratif tersusun dari 3 tahapan, begitu juga ruang *Cineplex* yang secara garis besar juga terbagi menjadi tiga kegiatan dalam tiga ruang utama, yaitu pintu masuk atau ruang transisi, ruang tunggu, ruang studio, dan pintu keluar.

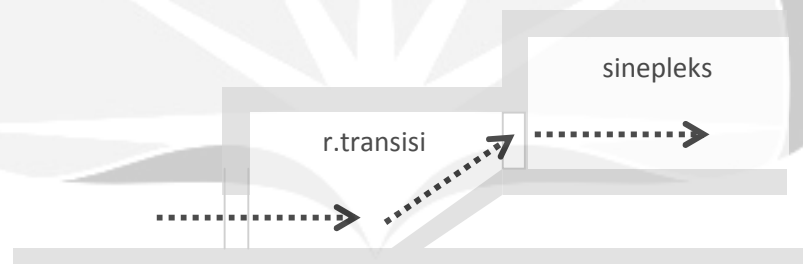


Unsur penyusun naratif membentuk urutan ruang-ruang dan pergerakan. Disini ruang studio menjadi ruang yang hanya dilewati saja. Hal ini dikarenakan sudah adanya ukuran-ukuran standart ruang yang membentuknya.



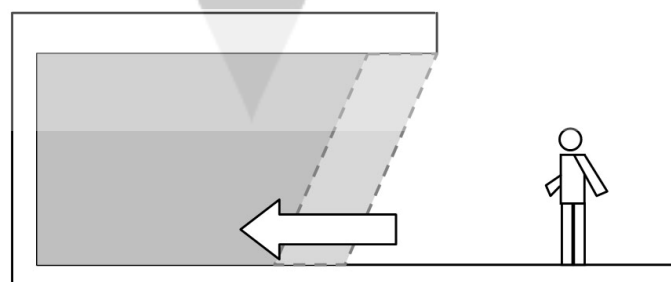
- Bentuk agresif yang lebih diterapkan dalam ruang transisi dan pintu masuk. Pintu masuk menjadi kesan pertama kali yang menguatkan fungsi dan maksud dari bentuk karakter film laga.
- Bentuk tegas dan kaku yang lebih diterapkan dalam pintu keluar. Bentuk tegas-kaku yang berupa garis garis lurus horizontal-vertikal sebagai sebuah pergerakan yang konstan dan cepat, sebagai bentuk dengan tujuan pergerakan yang baru. Penonton yang telah selesai menonton diarahkan segera berganti dan tidak menumpuk di dalam *Cineplex*.
- Bentuk-bentuk fleksibel dan dinamis yang diterapkan dalam area ruang tunggu. Di dalam ruang tunggu penonton tetap bergerak sesuai dengan kebutuhan terhadap fasilitas pendukungnya. Ruang ini tidak sebagai tempat menunggu sebelum memasuki studio saja, tetapi diikuti oleh ruang lainnya, yaitu seperti *ticketing*, *food court*, dan *service*.

### 6.2.7 Konsep Hubungan antar Ruang



Gambar 6.14. Hubungan antar Ruang  
Sumber : Analisis Penulis

Adanya perbedaan ketinggian antar ruang, hierarki ruang. Pencapaian visual dan spasial yang terputus atau terganggu, namun ditambahkan elemen penghubung.



Gambar 6.15. Memasuki bangunan: menuju yang lebih gelap.

Sumber : Analisis Penulis.

Penggunaan gradasi warna atau penggunaan warna monokromatik pada area transisi. Penggunaan kombinasi warna ini didasari pada penggambaran dari terang menuju gelap. Ruang yang lebih gelap menggunakan warna yang lebih gelap, dan juga sebaliknya pada ruang yang lebih terang.



Gambar 6.16. Contoh komposisi warna monokromatik, warna melemah atau menguat.  
Sumber : Warna - Teori dan Kreativitas Penggunaanya, Edisi 2, Sulasmi Darmaprawira W.A.



## DAFTAR PUSTAKA

Akustik Lingkungan, Leslie L. Doelle

Data Arsitek Jilid 2, Ernst Neufert

Fisika Bangunan 2, Edisi 1, Prasasto Satwiko

Warna - Teori dan Kreativitas Penggunaanya, Edisi 2, Sulasmi Darmaprawira W.A.

ARSITEKTUR-Bentuk, Ruang, dan Tatahan, Francis D.K. Ching, 1996

Gedung Sinepleks di Yogyakarta, Markus Januharka

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Kedua, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan,  
Balai Pustaka

### Reverensi

- Google Earth
- Wikipedia Indonesia
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Warna>
- Bank Sentral Republik Indonesia.htm
- [Http://id.wikipedia.org/wiki/Daerah\\_Istimewa\\_Yogyakarta](Http://id.wikipedia.org/wiki/Daerah_Istimewa_Yogyakarta)
- Wikipedia, Sejarah Bioskop, "<http://id.wikipedia.org/wiki/Bioskop>"
- [www.widescreen.com](http://www.widescreen.com)
- <Http://id.wikipedia.org/wiki/Sinema>
- *DI Yogyakarta Dalam Angka 2004/2005, BPS DI Yogyakarta*
- *Badan Pusat Statistik Prop. DIY dalam Oktavianus, Skripsi, 2006, UAJY*
- Memahami Film, Himawan Pratista, 2008
- *21 Cineplex.com*