

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG PENGADAAN PROYEK

Bioskop merupakan salah satu pilihan hiburan untuk manusia yang menawarkan berbagai macam film, baik film dalam negeri maupun film luar negeri. Film merupakan sebuah pesan *audio - visual* mempunyai banyak makna dan emosi yang akan disampaikan kepada penonton untuk mempengaruhi pikiran dan perasaan penonton.

Sebuah film dapat mengandung banyak unsur emosi, contoh emosi yang disampaikan: senang, sedih, semangat, dan cinta. Bila makna dan pesan emosi sebuah film dapat diterima penonton seolah-olah nyata, maka penonton akan sangat terhibur dengan makna dan emosi yang disampaikan oleh film tersebut.

Film/sinema merupakan perwujudan dari pesan *audio - visual*. *Audio - visual* memberikan pesan - pesan pada pikiran manusia kemudian pikiran manusia mempengaruhi psikologi dan keadaan emosi manusia. Film/sinema pasti mengandung unsur-unsur emosi yang berasal dari psikologi manusia.

Dari 5 (lima) indera manusia, 2 (dua) diantaranya indera manusia yaitu indera penglihatan (mata) dan indera pendengaran (telinga) sangat mudah menerima pesan emosi. Dari kedua indera manusia tersebut, pesan emosi tersebut dilanjutkan ke otak yang akan diolah kemudian teruskan ke perasaan, sehingga di perasaan akan mempengaruhi keadaan perasaan seseorang. Emosi manusia akan lebih mudah terpengaruh bila ada manusia lain yang dapat merasakan emosi yang sama dalam suatu keadaan dan waktu yang sama.

”Kita menyebut berbagai emosi yang muncul dalam diri kita dengan berbagai nama seperti sedih, gembira, kecewa, semangat, marah, benci, cinta. Sebutan yang kita berikan kepada perasaan tertentu, mempengaruhi bagaimana kita berpikir mengenai pesan itu, dan bagaimana kita bertindak.”¹

¹ Rochelle Semmel A., 1986, Emosi, Penerbit. Kanisius, p. 11

”Dalam cabang ilmu Psikologi terdapat ilmu yang mempelajari sinema yaitu psikoanalisis. Psikoanalisis sudah mempunyai hubungan istimewa dengan sinema sebelum diangkat menjadi salah satu metode pendekatan yang oleh sejumlah psikoanalisis dan kritikus seni Perancis dianggap paling sesuai untuk dunia sinematografis.”² Psikoanalisis adalah istilah pendekatan psikologi perilaku manusia yang tidak dapat dilihat secara kasat mata, melihat adanya psikoanalisis maka hubungan psikologi dengan emosi jauh semakin dekat, sebab emosi tidak dapat dilihat secara kasat mata.

Penonton juga dapat dijadikan sasaran bahasan psikoanalitis, misalnya bagaimana penonton menerima kesan realitas dalam gedung bioskop. ”Jean – Louis Baudry dalam teksnya yang kontroversial berjudul *The Apparatus* melihatnya sebagai tak sama dengan cara kita melihat realitas dalam kehidupan sehari-hari.”³

Dengan adanya psikoanalisis dan emosi manusia sendiri maka dapat disimpulkan bahwa media film/sinema adalah media yang dapat menarik perhatian manusia dibidang rekreasi. Semakin nyata emosi film yang disampaikan maka semakin mudah kepuasan psikologi dan emosi manusia didapatkan.

Dengan perkuatan suasana gedung bioskop yaitu format film 3 dimensi, serta dari segi penataan *audio-visual*, pencahayaan, suasana/lingkungan sekitar yang mendukung emosi-emosi manusia, serta mencangkup kebutuhan hiburan manusia, maka gedung bioskop lebih dipilih dibandingkan menonton dengan media televisi di rumah-rumah yang berdimensi layar lebih kecil

Adanya bioskop 3 dimensi yang dapat mewisadahi kebutuhan hiburan manusia dibidang emosi dan psikologi, dan diharapkan akan menarik perhatian dan minat banyak manusia, sebab latar belakang proyek gedung bioskop ini berangkat dari kebutuhan manusia sendiri yang paling mendasar yaitu psikologi manusia yang disalurkan melewati emosi manusia.

² Anggadewi Moesono, 2003, *Psikoanalisis dan Sastra*, Penerbit. Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Lembaga Penelitian Universitas Indonesia, p. 59.

³ Anggadewi Moesono, 2003, *Psikoanalisis dan Sastra*, Penerbit. Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Lembaga Penelitian Universitas Indonesia, p. 63.

Tren gedung bioskop 3 dimensi mempengaruhi kehidupan manusia, selain itu *tren* bioskop 3 dimensi juga semakin berkembang baik dari industri perfilman, maupun kota-kota berkembang, Dari latar belakang pengadaan proyek, kota Surakarta semakin berkembang dalam bidang kependudukan dan pariwisata, semakin berkembang penduduk/wisatawan maka semakin banyak kepuasan manusia yang harus diwadahi. Begitu pula dengan *tren*, semakin banyak manusia dalam suatu kota, maka *tren* akan mempengaruhi kehidupan kota tersebut, ditambah dengan keadaan gedung bioskop di Surakarta yang monoton dan tidak ada perubahan, maka penduduk kota Surakarta memerlukan perubahan dalam bidang/segi gedung bioskop dan mendapatkan pengalaman dan kepuasan yang lebih dalam menonton bioskop dengan format 3 dimensi.

Industri film di Hollywood, sudah mengubah format film-film mereka menjadi format 3 dimensi ” Dreamworks juga tak mau ketinggalan dalam soal ini dan menyatakan bahwa mulai sekarang ini studio animasi terkemuka itu akan membuat semua filmnya dalam format 3D.”⁴, mereka memiliki anggapan "Para penonton pasti mau membayar dengan harga lebih tinggi bila kita memberi mereka pengalaman yang sangat bermutu."⁵

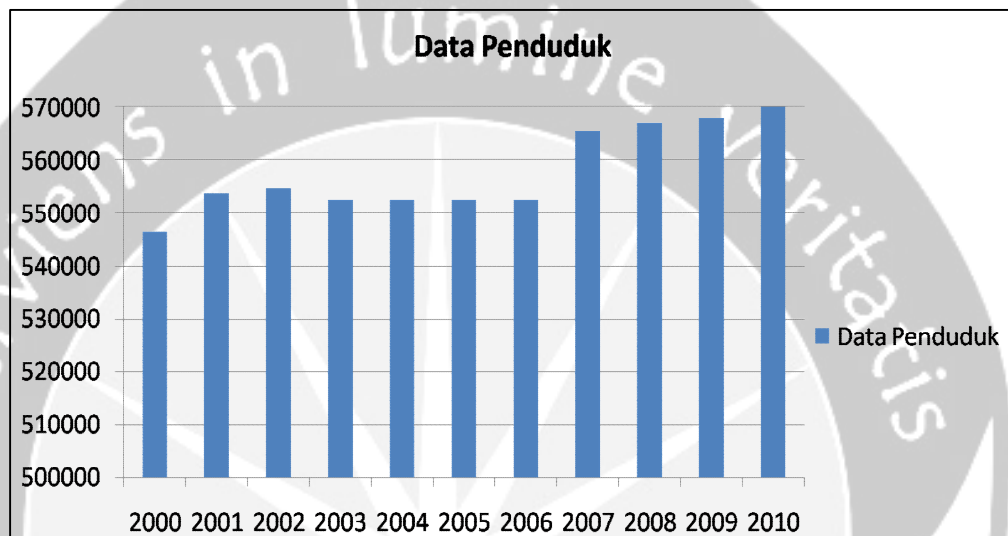
“Di awal tahun dikabarkan bahwa Will Ferrell dan Adam McKay akan memproduksi film yang berjudul Hansel and Gretel: Witch Hunters dengan genre horor komedi. Dan sekarang dikabarkan Michael Bay akan turut serta dalam film yang diproduksi The Institute ini. Tujuannya? Membuatnya jadi film petualangan tiga dimensi.”⁶

^{4,5} <http://www.rileks.com/entertainment/movie/showbizz/8272-3d-trik-baru-hollywood-untuk-pikat-penonton-ke-bioskop.html> (19-09-2009)

⁶ <http://21cineplex.com/slowmotion/michael-bay-mentiga-dimensikan-dongeng,1530.htm>

Pertumbuhan penduduk kota Surakarta merupakan salah satu alasan kota dilihat sebagai tempat dibangunnya gedung bioskop, dapat dilihat pada tabel 1.1 menunjukkan pertumbuhan penduduk yang semakin meningkat, pertumbuhan yang meningkat akan meningkatkan pula kebutuhan-kebutuhan penduduk.

PERTUMBUHAN PENDUDUK KOTA SURAKARTA



Tabel 1.1. Pertumbuhan Penduduk Kota Surakarta

Sumber: 1. <http://ciptakarya.pu.go.id/profil/profil/barat/jateng/surakarta.pdf>
 2. Data BPS

Pada tahun 2000 terdapat 546.469 jiwa, tahun 2001 terdapat 553.580 jiwa, tahun 2002 terdapat 554.630 jiwa, 2003-2006 pertumbuhan penduduk stabil yaitu pada antara angka 552.542 jiwa hingga 541.436 jiwa, pada tahun 2007 terjadi peningkatan 565.415 jiwa, pada tahun 2010 diperkirakan terjadi peningkatan pertumbuhan penduduk hingga yaitu pada angka 569.919 jiwa.

”Kota Surakarta dengan luas wilayah 44,04 memiliki jumlah penduduk sebanyak 490.214 jiwa yang tersebar ke 5 (lima) wilayah kecamatan. Kepadatan rata-rata adalah 12.594 jiwa/km^{2,7}, 5 (lima) kecamatan tersebut, adalah : Kecamatan Laweyan, Kecamatan Serengan, Kecamatan Pasar Kliwon, Kecamatan Jebres, dan Kecamatan Banjarsari.

⁷ <http://aramdhon.staff.uns.ac.id/files/2009/03/surakarta-profile.pdf>.
 tgl 07-09-2009

JUMLAH PENDUDUK KOTA SURAKARTA

NO	KECAMATAN	LUAS (Km ²)	PENDUDUK	
			JUMLAH	KEPADATAN
1	Laweyan	8,64	107.622	12.459
2	Serengan	3,19	61.945	19.394
3	Pasar Kliwon	4,82	85.593	17.776
4	Jebres	12,58	136.762	10.870
5	Banjarsari	14,81	162.708	10.986
TOTAL		44,04	554.630	12.594

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Surakarta, 2002

Tabel 1.2. Pertumbuhan Penduduk Kota Surakarta

Sumber: <http://ciptakarya.pu.go.id/profil/profil/barat/jateng/surakarta.pdf>

Alasan lain gedung bioskop akan dibangun adalah kota Surakarta menunjukkan kemajuan yang sangat pesat pada bidang ekonomi dan kependudukan dengan berkembangnya kota maka akan semakin berkembang jumlah penduduk dan wisatawan yang berada di kota Surakarta, hal dibuktikan, antara lain dengan adanya:

- Pembangunan 3 apartment yang dibangun hampir dengan waktu yang bersamaan. (solo paragon, kusuma mulia, dan solo center point). “Untuk itu, tidak heran jika diperkirakan lima tahun ke depan penjualan apartemen akan ludes terjual. Karena, secara geografis keberadaan Kota Solo sebagai titik pusat pertemuan tol segi tiga yang menggabungkan antara Jakarta, Yogyakarta dan Surabaya. “Kalau menjadi kota terminal maka akan menjadi kota transit,” ujar HM. Adib Ajiputra, Wakil Ketua Dewan Pimpinan Daerah (DPD) Real Estate Indonesia (REI) Jawa Tengah.”⁸
- Acara-acara nasional/internasional yang diselenggarakan oleh pemerintah Surakarta, acara tersebut seperti: SIEM (Solo Internasional Etnik Musik dan Parade Batik. Acara yang berskala besar akan mudah menarik perhatian wisatawan, dengan cara tersebut akan menarik banyak minat para wisatawan.

⁸ <http://aramdhon.staff.uns.ac.id/files/2009/03/surakarta-profile.pdf>.
tgl 07-09-2009

- Adanya area publik yang mawadahi kebutuhan penduduk surakarta, seperti : area kuliner Langen Bogan dan area pasar malam Ngarsopuro

Dari segi gedung bioskop kota Surakarta memiliki 2 (dua) buah gedung bioskop yang menyatu dengan plasa dan mall, yaitu: Grand 21 di Solo Grandmall dan Studio di Plaza Singosaren, namun kedua gedung bioskop tersebut hanya menampilkan film 2 (dua) dimensi yang sudah biasa dilihat oleh penduduk Surakarta.

“Manusia tidak akan pernah bisa puas dalam hidupnya”⁹ dari anggapan tersebut menunjukkan bahwa kepuasan manusia akan segala hal tidak ada habisnya, termasuk dalam kepuasan hiburan, yaitu menonton bioskop

Dengan keadaan bioskop Grand 21 dari tahun 2004 dan Studio dari tahun 2002 di Surakarta beserta fasilitas-fasilitasnya yang tidak berubah-ubah sampai sekarang, memberikan kesan monoton dan membuat kepuasan manusia akan hiburan gedung bioskop tidak tercukupi lagi, manusia akan cenderung meninggalkan hiburan menonton bioskop bila tidak mendapat kepuasan lebih dari menonton bioskop, maka dengan adanya bioskop 3 (tiga) dimensi akan menarik kembali perhatian dan minat untuk menonton bioskop.

1.2. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Film 3 dimensi merupakan wujud revolusi dari film 2 (dua) dimensi, 3 (tiga) dimensi lebih memberikan kesan nyata dibandingkan 2 (dua) dimensi, 3 (tiga) dimensi yang dimaksud adalah penggambaran objek/benda yang memiliki panjang lebar dan tinggi. “3 (tiga) dimensi atau biasa disingkat 3D, adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi.”¹⁰. Semakin nyata suatu pesan visual sebuah film yang diterima manusia maka semakin besar pula pengaruh pesan tersebut pada emosi manusia, maka bisa di

⁹ <http://egg-animation.blogspot.com/2009/02/kepuasan-manusia-dalam-memperoleh.html>
Tgl18-09-09

¹⁰ http://id.wikipedia.org/wiki/3_dimensi

simpulkan bahwa bioskop 3 (tiga) dimensi memiliki pengaruh lebih pada emosi manusia dibandingkan dengan bioskop 2 (dua) dimensi.

Pada bagian *audio* juga sangat berpengaruh pada faktor emosi manusia yaitu lewat perantara indera pendengaran (telinga). Pada film 3D dibutuhkan kualitas audio yang tinggi guna mendukung penyampaian pesan emosi melalui *audio* film, selain *audio* dibutuhkan pula suprasegmen arsitektural yang diwakili melalui bentuk dan penataan ruang serta penempatan sumber *audio* berdasarkan teori-teori akustika yang ada. Semakin tinggi kualitas ruang serta *audio* maka semakin tinggi tingkat kepuasan emosi manusia, dan manusia semakin terhibur dengan film yang ada.

Dalam bioskop 3D, *audio-visual* berpengaruh besar terhadap pengiriman pesan emosional sebuah film, penonton dapat merasakan secara nyata pesan emosional dari indera penglihatan dan indera pendengaran, dibutuhkan penempatan sumber *audio* serta lokasi penangkapan visual yang tepat antara penonton dengan film yang ditayangkan. Penempatan yang tepat sumber *audio*, layar *visualisasi* serta penempatan lokasi tempat duduk yang strategis akan membuat pesan emosi sebuah film semakin nyata.

. Suasana emosional didapatkan bila suprasegmen arsitektural, penataan ruang serta seluruh perangkat ruang mendukung *audio-visual*, sehingga secara keseluruhan pesan emosi sebuah film dapat diterima penonton. Guna mendukung kebutuhan ruang dan *audio-visual* tersebut, dibutuhkan penerapan teknologi 3 dimensi agar kesemua system berjalan maksimal.

Dari sudut pandang benda, 3 (tiga) dimensi memiliki panjang, lebar dan tinggi, sedangkan istilah panjang lebar dan tinggi merupakan istilah untuk bentuk-bentuk geometri, dalam dunia arsitektur terdapat aliran khusus yang mempunyai karakteristik geometris yaitu aliran *Cubism*, “Cubism

(kubisme) suatu aliran style/langgam seni budaya dan arsitektur yang mendasarkan pada bentuk kubus / kotak. Berkembang di Prancis sekitar tahun 1907 - 1920 an.”¹¹.

Karakteristik Arsitektur *Cubism*

- Bangunan murni, bersih tanpa hiasan serta bentuk yang sederhana. Bentuk fasade yang tidak terlalu banyak hiasan maupun kosmetika, sebab dengan desain yang apa adanya akan mempertegas kesan dan bentuk bangunan yang ada
- Berupa komposisi Bidang, Kotak, Balok dan Kubus. Komposisi bidang segiempat merupakan ciri khas Arsitektur *Cubism*
- Tidak hanya menekankan salah satu sisi (bagian depan) saja, tetapi semua bagian (depan, samping, belakang) secara tiga dimensional menyatu dan harus baik. Realisasi dari penyatuan ruang luar dan dalam, melalui bukaan dalam lantai(void), dinding dan atap.
- Penekanan pada material, ruang, dan pencahayaan. Pemilihan material yang mendukung terjadinya kesatuan antara ruang luar dan dalam, sehingga karakter *Cubism* dapat diperkuat dan dipertegas.
- Ruang adalah aspek paling dominan (unsur utama). *Cubism* merupakan aliran yang mementingkan ruang, dengan ruang sebuah bangunan dapat menampakkan 3 (tiga) dimensinya.

Pengaruh jaman modern juga merupakan salah satu alasan yang membuat bioskop berevolusi dari 2 (dua) dimensi menjadi 3 (tiga) dimensi, dengan perkembangan jaman yang modern maka secara otomatis pula

¹¹ http://archipeddy.com/ensi/dict_c.html

pemikiran/konsep manusia ikut berkembang seiring perubahan jaman, dengan adanya perubahan pemikiran/konsep manusia modern maka konsep arsitektur pun juga berkembang kearah jaman modern. “*Cubism*” salah satu elemen dari konsep perencanaan sebuah bangunan modern.”¹².

Dengan adanya keterkaitan antara keterangan visualisasi 3 dimensi dengan istilah dasar geometri 3 (tiga) dimensi serta 3 (tiga) dimensi merupakan perwakilan konsep jaman modern maka desain “*Cubism*” merupakan jalan yang tepat dalam dasar mendesain gedung bioskop 3 (tiga) dimensi yang nyata dan modern.

1.3. RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana wujud rancangan Gedung Bioskop 3 (tiga) dimensi di Surakarta yang mendukung teknologi *audio-visual* 3 (tiga) dimensi melalui penataan ruang dalam dan ruang luar dengan pendekatan arsitektur “*Cubism*”?

1.4. TUJUAN DAN SASARAN

Tujuan.

Tatanan ruang luar dan dalam bioskop 3 (tiga) dimensi yang berkarakter emosional berdasarkan gagasan desain “*Cubism*” sehingga menjadi tempat rekreasi yang menghibur manusia pada bagian pikiran dan emosional dengan perantara *audio – visual* dan suprasegmen arsitektural.

Sasaran.

- Wujud ruang bioskop yang mendukung teknologi *audio-visual* 3 (tiga) dimensi.
- Wujud desain tatanan ruang luar-dalam yang sesuai dengan gagasan desain “*Cubism*”.

¹² <http://alhamidy984.blogspot.com/2009/08/arsitektur-modern.html>

- Penataan ruang interior yang mendukung teknologi *audio-visual* 3 (tiga) dimensi guna mendukung penyampaian emosi film.
- Nuansa ruang luar dan dalam bioskop yang lain dari bioskop-bioskop biasa (pengalaman baru).

1.2. LINGKUP STUDI

Materi Studi

Mewujudkan tatanan arsitektural ruang dalam dan ruang luar bioskop 3 (tiga) dimensi yang mendukung teknologi *audio-visual* 3 (tiga) serta mengarah ke arsitektur kubisme, sehingga suprasegmen arsitektural akan mendukung dan memperkuat kesan 3 (tiga) dimensi baik dari segi audio maupun visual, serta menciptakan suasana emosional yang nyata dan yang menggugah pikiran serta emosi manusia.

Pendekatan Studi

Menggunakan Preseden bioskop yang menawarkan suasana 3 (tiga) dimensi (induksi), serta studi literatur tentang arsitektur kubisme serta arsitektur yang mengandung nilai-nilai emosional sehingga seluruh suprasegmen arsitektural akan memperkuat kesan 3 (tiga) dimensi.

1.3. METODE STUDI

Pola Prosedural

Arsitektur kubisme akan menjadi langkah awal dalam penalaran, serta studi tentang teknologi *audio-visual* 3 (tiga) dimensi, sehingga dalam arsitektur kubisme mengandung nilai-nilai teknologi *audio-visual* 3 (tiga) dimensi yang mendukung fungsi bangunan yang akan menghibur kebutuhan emosi manusia.

Tata Langkah

SISTEMATIKA LAPORAN AKHIR

BAB I. PENDAHULUAN

- Latar belakang pengadaan proyek
- Latar belakang permasalahan
- Rumusan permasalahan
- Tujuan dan sasaran
- Lingkup studi
- Metode studi

BAB II. TINJAUAN PROYEK

- Tinjauan tentang bioskop 3 dimensi

BAB III. TINJAUAN WILAYAH

- Tinjauan tentang daerah Surakarta

BAB IV. TINJAUAN PUSTAKA LANDASAN TEORETIKAL

- Tinjauan dari referensi-referensi pustaka yang ada.

BAB V. ANALISIS

- Mengaitkan dan menganalisis proyek dengan ketentuan dan kelayakan-kelayakan yang ada.

BAB VI. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

- Konsep Programatik
- Konsep Penekanan Desain

DAFTAR PUSTAKA

Sumber-sumber literature, baik dari internet maupun referensi buku

LAMPIRAN