

BAB II

TINJAUAN HAKIKAT OBYEK STUDI

2.1. PENGERTIAN OBYEK STUDI

2.1.1. Pengertian Bioskop

“**Bioskop** (Belanda: bioscoop dari bahasa Yunani βίος, bios (yang artinya hidup) dan σκοπος (yang artinya "melihat") adalah tempat untuk menonton pertunjukan film dengan menggunakan layar lebar. Gambar film diproyeksikan ke layar menggunakan proyektor”¹. Bioskop telah dikenal masyarakat sejak dahulu, dari kalimat tersebut bioskop bahkan telah dikenal sejak jaman Yunani.

Bioskop pertama kali berdiri di Indonesia pada bulan Desember tahun 1900 di Jakarta yaitu di jalan Tanah Abang I, Jakarta Pusat, karcis kelas I harganya dua gulden (perak) dan harga karcis kelas II setengah perak.

Bioskop zaman dahulu kala di Indonesia bermula di sekitar Lapangan Gambir (kiri Monas). Bangunan bioskop saat itu menyerupai bangsal dengan dinding beratapkan seng. Setelah bioskop selesai memutar film, maka bioskop akan dibawa berkeliling kota lainnya, bioskop ini di kenal dengan nama Talbot (nama dari pengusaha bioskop tersebut). Bioskop lain juga muncul, seorang bernama Schwarz mengusahakan bioskop di Kebon Jahe Tanah Abang, namun, kebakaran mengakhiri bioskop tersebut, lalu bioskop ini menempati sebuah gedung di Pasar Baru. Ada lagi bioskop yang bernama sama dengan pemiliknya yaitu Jules Francois de Calonne, yang berada di Deca park. De Calonne pada mulanya adalah bioskop dengan ruang terbuka, biasanya berada

¹ <http://id.wikipedia.org/wiki/Bioskop>

dilapangan, sehingga bila terjadi hujan maupun gerimis semua pertunjukkan dan penonton membubarkan diri. De Calonne merupakan cikal bakal dari bioskop Capitol yang terdapat di Pintu Air.

Film pada jaman dahulu yang di putar di bioskop-bioskop merupakan film gagu alias film bisu/tanpa suara, dan biasanya musik orkes yang mengiringi film sewaktu diputar walaupun sering kali antara musik dan fil tidak selaras. Beberapa film yang menjadi favorit pada jaman itu yaitu: Fantomas, Zigomar, Tom Mix, Edi Polo, Charlie Chaplin, Max Linder, Arsene Lupin, dll.

Pada jaman Orde baru merupakan masa dimana perkembangan perbioskopian mengalami kemajuan, kemajuan dilihat dari jumlah produksi film nasional maupun bentuk dan sarana tempat pertunjukkan, pada tahun 1990-an merupakan puncak kemajuan perbioskopian di Indonesia, pada dasawarsa itu produksi film nasional mencapai jumlah 112 judul film, sementara sejak tahun 1987 bioskop yang berkonsep sinepleks (gedung bioskop dengan lebih satu layar) semakin berkembang. Sinepleks biasanya berada di area komersial seperti pusat perbelanjaan, pertokoan, ataupun mall. Di sekitar sinepleks pasti tersedia fasilitas-fasilitas pendukung seperti pasar swalayan, restoran cepat saji, pusat mainan dll.

Sinepleks semakin berkembang tidak hanya di kota-kota besar namun mulai berkembang di kota kecamatan pula sebagai akibat dari kebijakan pemerintah yang memberikan masa bebas pajak dengan cara mengembalikan pajak tontonan kepada "bioskop depan", makan akibatnya pada era tahun 1990-an bioskop Indonesia mencapai puncak kejayaannya yang mencapai 3048 layar, yang sebelumnya pada tahun 1987 hanya 2.306 layar.

“3 dimensi atau biasa disingkat **3D**, adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Istilah ini biasanya digunakan dalam bidang seni dan animasi.”².

Bioskop 3 dimensi adalah bioskop yang menawarkan tontonan film yang memiliki gambar yang hidup dan nyata, yang dibantu oleh kacamata khusus 3 dimensi. “Bioskop tiga dimensi atau 3D ini memang menawarkan tontonan yang berbeda. Gambarnya seakan hidup. Lewat bantuan kacamata”³, selain itu juga ada teknologi yang mendukung bioskop 3 dimensi yaitu layar bioskop 3 dimensi. “Teknologi 3D RealD menembakkan gambar ke layar yang sudah dilapis dengan bahan khusus, yang kerap disebut juga "the silver screen" alias layar perak. Keunggulan kualitas layar perak ini yang memungkinkan gambar 3 Dimensi yang dihasilkan terlihat lebih nyata dan terang. Karena itulah muncul ungkapan "bintang layar perak"⁴.



Gambar 2.1. Gambar suasana penonton Bioskop 3D dan kacamata untuk menonton film 3D

Sumber : <http://www.hai-online.com/Hai2/Latest-Issue/Movie/Gambar-Hidup-di-Bioskop-3D-Blitz-Megaplex>
http://1.bp.blogspot.com/_8EPkIAYovLw/SWbL9SrPKDI/AAAAAAAAAAcU/oi2J9CKaXNI/s400/kacamata+3D.JPG

² http://id.wikipedia.org/wiki/3_dimensi

³ http://www.republika.co.id/koran/143/44750/Siap_siap_Kaget_di_Bioskop_3D

⁴ <http://www.fupei.com/blog/blitzmegaplex/2526/Tiga-Dimensi-di-Bioskop-blitzmegaplex-Jakarta>

2.1.2. Klasifikasi Sinema/Bioskop

Klasifikasi sinema/bioskop berdasar data (Pandu, 2003) meliputi:

A. Klasifikasi berdasar daya tampung

- Kapasitas kecil : Kapasitas 400-600 tempat duduk
- Kapasitas sedang : Kapasitas 600-800 tempat duduk
- Kapasitas besar : Kapasitas >800 tempat duduk

B. Periode pemutaran film

- Periode pemutaran film I(first round movie)
- Periode pemutaran film II(second round movie)
- Periode pemutaran film III(third round movie)

C. Persyaratan Ruang

- Kualitas ruang
- Kualitas pandang visual
- Kualitas akustik/sound system
- Air Handling Unit (AHU)

D. Electrical Power

- Sumber tenaga listrik berasal dari PLN
- Sumber tenaga listrik berasal dari generator set

Menurut Pandu (UAJY,2003) pula, sinema/bioskop dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis kelas yaitu:

1. Kelas A

Daya Tampung : > 800 tempat duduk
 Jenis Film yang diputar : First run movie
 Kualitas penghawaan ruang : AC sentral
 Sumber tenaga listrik : PLN dan genset

2. Kelas B

Daya Tampung : 600-800 tempat duduk
 Jenis Film yang diputar : First/second run movie
 Kualitas penghawaan ruang : AC sentral
 Sumber tenaga listrik : PLN dan genset

3. Kelas B

Daya Tampung : 400-600 tempat duduk
 Jenis Film yang diputar : second/third run movie
 Kualitas penghawaan ruang : blower dan exhouter fan
 Sumber tenaga listrik : PLN dan genset

2.1.3. Sejarah Bioskop Di Surakarta

Surakarta pada jaman dahulu merupakan kota yang strategis dan dianggap sebagai jantung pulau jawa sebab kota Surakarta menghubungkan kota-kota besar di pulau jawa seperti Batavia, Semarang, dan Surabaya, dikarenakan posisi yang strategis maka perkembangan teknologi juga berkembang dengan cepat di Surakarta.

Bioskop di kota Surakarta mulai marak pada tahun 1990-an. Film dan bioskop di awal kehadirannya dianggap sebagai ikonografi modernitas dunia hiburan perkotaan. Pada tahun 1910-an di Surakarta mulai berkembang dunia perfilman yang ditandai dengan adanya layar tancap, yaitu sebagai bentuk sederhana dari bentuk bioskop. Film yang

ditayangkan masi berupa film bisu sehingga hanya terdapat gambar saja yang disampaikan, Pemilik layar tancap mengadakan sebuah alat pemutar musik tersendiri yang berguna untuk mengiringi film yang diputar agar didapatkan suara pengiring film.

Tidak lama kemudian muncul bioskop tenda keliling. Bagi yang hendak menonton, harus membayar ongkos karcis sebesar 10-15 sen. Penduduk menamakannya “bioskop pes”. Sebab, film yang diputar merupakan penyakit pes di pedesaan. Film ini sengaja dikampanyekan atas instruksi pemerintah Belanda untuk memberi pengetahuan kepada masyarakat agar membiasakan hidup sehat dan bersih biar terhindar wabah pes.

Tenda bioskop dihias dekorasi bendera dan umbul-umbul. Salah satu sisi bagian dalam tenda terpampang sebuah layar besar di mana gambar hidup diproyeksikan. Meski sarana pertunjukan film terbilang masih sederhana, tenda bioskop tampil cukup menghebohkan untuk ukuran seabad lalu (Taufanny Nugraha, 2007). Dari malam ke malam tingkat penonton bioskop semakin melonjak, penonton semakin penasaran terhadap film bioskop yang diputar pada saat itu.

Saat itu bioskop lazim tampil sebagai bagian dari sebuah gedung kesenian (roemah koemedie). Film dalam bioskop ialah salah satu bentuk pertunjukan yang ditawarkan di roemah koemedie, di samping pertunjukan konvensional seperti koemedie stamboel, tonil, dan konser.

Masuknya perusahaan listrik swasta NV Solosche Electriciteit Maatschappij (SEM) di Solo turut mempengaruhi perkembangan bioskop. Sebelumnya penduduk hanya menikmati gelaran tradisional. Seperti, sekaten, malem selikuran, wayang, dan tayub. Setelah adanya SEM, bisnis bioskop semakin diminati. Misalnya, pendirian Bioskop Sriwedari, Nieuw Bioscoop di Pasar Pon, dan Schouwburg Poerbajan (sekarang eks Bioskop Fajar). Hiburan ini menyedot penonton dari

berbagai pelosok daerah. Diberitakan oleh Residen Surakarta, F.P Sollewijn Gelpke bahwa priyayi dari Sragen, Klaten, dan Wonogiri melihat film bioskop yang dibintangi Charlie Chaplin, Rudolf Valentino, Herald Loyd, dan Gloria Swanson (Arfani, 2008).

Tahun 1980 merebak belasan bioskop di Kota Bengawan. Antara lain, Bioskop Star di Widuran, Dhady Theatre dan Ura Patria (UP) Theatre di Pasar Pon, Galaxy Theatre di jalan Perintis Kemerdekaan (Purwosari), Solo Theatre di Sriwedari, Nusukan Theatre di Nusukan, Regent Theatre di Jalan Veteran, Golden Theatre di Wingko, Bioskop Trisakti, President Theatre, dan Rama Theatre (sebelah Barat Panggung Jebres), serta Bioskop Kartika di Beteng.

Mengiklankan film pada jaman itu yaitu dengan memasang papan yang bertuliskan nama bioskop dan jam main filmnya di titik-titik wilayah yang strategis. Di bawahnya ada lembaran tulisan yang berisi judul film, nama aktor dan artisnya. Selain itu, pihak bioskop juga mengiklankan dengan menggunakan mobil berkeliling kota. Bagian depan mobil diselimuti kain gambar film dan dilengkapi corong untuk menyiarkan judul dan bintang film.

Di tahun 1990-an hadir konsep bioskop modern yang disebut 21 (twenty one), yang diwakili oleh gedung bioskop megah Atrium 21 yang terletak di Solo Baru. Bioskop ini sangat besar dengan 8 teater dan filmnya update. Namun, ketika kerusuhan Mei 1998 (bersama Studio Theatre di Singosaren) bioskop mewah tersebut dibakar massa. Hadirnya alternatif hiburan dalam bentuk vcd, dvd, dan siaran televisi swasta, berdampak pada mulai sepi peminat bioskop. Para pengelola juga mengeluhkan terbatasnya akses mendapatkan film baru. Untuk memperoleh film Indonesia baru, mereka menunggu paling tidak 2-6 bulan setelah jaringan bioskop di kota-kota besar selesai memutar. Sewaktu menunggu mendapatkan jatah film yang diputar, vcd dan dvd

bajakan telah beredar dahulu sehingga penonton semakin malas untuk menonton bioskop. Sekarang, bioskop seakan tidak lagi bisa dikenali melalui rupa fisiknya. Bioskop dewasa ini tampil sebagai bagian dari bangunan besar pusat belanja (town square, mal atau plaza).

2.2. FUNGSI DAN TIPOLOGI BANGUNAN

Fungsi dari bioskop 3 dimensi adalah memutar film-film yang ber-format 3 dimensi, untuk klarifikasi bangunan, gedung bioskop masuk ke dalam bagian gedung teater, sebab theater dan gedung bioskop sama-sama hanya bisa dinikmati dari satu sisi saja, serta penempatan dan susunan tempat duduk untuk penonton antara bioskop dan teater sama yaitu terdapat perbedaan tinggi lantai tiap baris tempat duduk untuk penonton.

Gedung bioskop merupakan gedung yang dikomersilkan untuk publik, gedung bioskop merupakan sebuah sarana hiburan yang ditujukan untuk publik, dan bukan untuk pribadi sehingga untuk ruang dan tipologi gedung bioskop masuk kedalam lingkup publik.

2.3. TINJAUAN TERHADAP PROYEK SEJENIS

Sebuah instansi bioskop di Indonesia yaitu Blitzmegaplex telah memulai sistem gedung bioskop 3 dimensi. Pada berita di bawah ini didapati sistem 3D yang sedang menjadi tren.

Dalam waktu dekat, nonton di bioskop blitzmegaplex akan jadi lebih seru, dengan diterapkannya teknologi 3D alias 3 Dimensi!

“Perubahan yang diakibatkan teknologi 3D ini bisa disamakan dengan perubahan besar di dunia perfilman ketika film berwarna pertama kali digunakan. Film yang tadinya hanya hitam putih, menjadi lebih hidup dan meyakinkan ketika memiliki aneka warna. Nah, sekarang film yang

berwarna menjadi lebih nyata karena 3D, sensasi nonton film bioskop tentunya jadi tambah luar biasa!

RealD adalah salah satu nama terdepan dalam bidang teknologi 3D, telah 30 tahun memberikan pengalaman nonton 3D paling menakjubkan di bioskop-bioskop terkemuka di seluruh dunia. RealD adalah yang pertama menggunakan sistem proyeksi stereo untuk bioskop digital, dan telah bekerjasama dengan berbagai rekanan di seluruh dunia untuk menciptakan pengalaman nonton 3D yang paling dahsyat.

Penerapan teknologi 3D yang biasanya ditemui di Indonesia menggunakan Dolby 3D. Sama-sama menggunakan proyektor tunggal yang lebih modern, Dolby 3D menembakkan gambar ke layar putih biasa. Sementara itu, teknologi 3D RealD menembakkan gambar ke layar yang sudah dilapis dengan bahan khusus, yang kerap disebut juga "the silver screen" alias layar perak. Keunggulan kualitas layar perak ini yang memungkinkan gambar 3 Dimensi yang dihasilkan terlihat lebih nyata dan terang. Karena itulah muncul ungkapan "bintang layar perak".

Saat ini, makin banyak film yang menggunakan teknologi 3 Dimensi alias 3D. Karena blitzmegaplex selalu ingin memberikan pengalaman hiburan yang tak terlupakan, dalam waktu dekat bioskop blitzmegaplex akan segera menggunakan sistem RealD di site-site tertentu. blitzmegaplex akan menjadi bioskop pertama di Asia Tenggara yang menggunakan sistem 3D dari RealD ini.

Site yang akan menggunakan teknologi 3 Dimensi RealD di masing-masing auditorium 9-nya adalah bioskop blitzmegaplex di Grand Indonesia, dan Mall of Indonesia di Jakarta. Jika tidak ada hambatan yang berarti, fasilitas 3D ini akan mulai bisa dicoba oleh blitzers pada

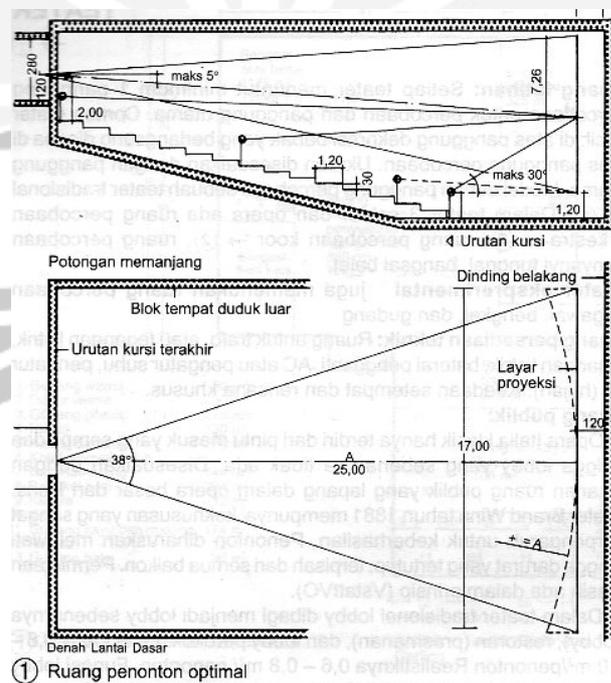
tanggal 4 April 2009, hari Sabtu, midnight show, sneak preview untuk film Monsters vs Aliens.”

Sumber:

http://www.blitzmegaplex.com/en/news_detail.php?id=AR200904021548096762

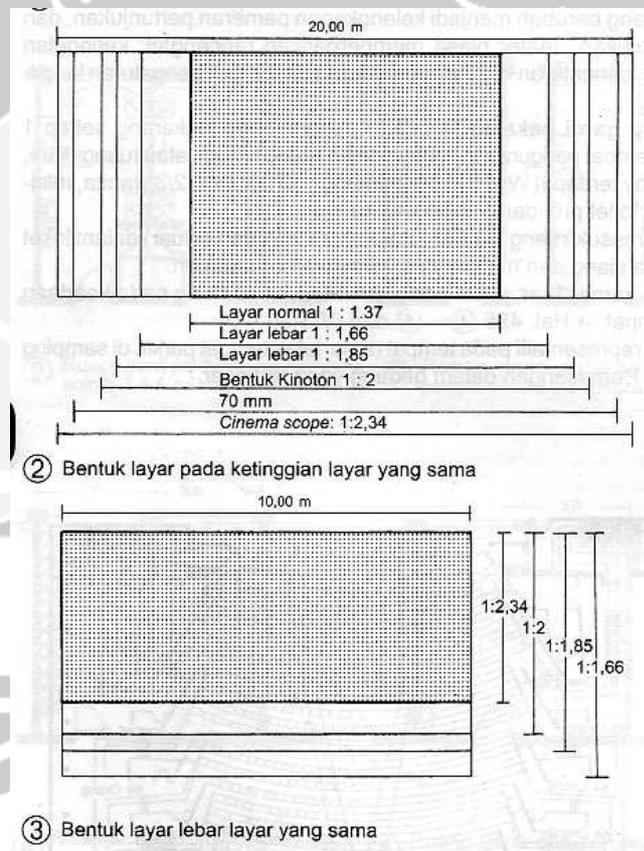
2.4. PERSYARATAN DAN KEBUTUHAN/TUNTUTAN, STANDAR- STANDAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN YANG BERKAITAN DENGAN BIOSKOP 3 DIMENSI

Untuk menjaga keamanan film sewaktu diputar maka ruang proyektor adalah ruang yang harus mendapat perhatian lebih dalam faktor keamanan, standar keamanan dan dimensi ruang proyektor adalah tinggi ruangan minimal 2.8 m, ventilasi, dan peredam suara untuk ruang penonton. Lebar film 16 mm, 35mm, dan 70 mm. Tengah sinar proyeksi harus tidak membias lebih dari 5° horizontal dan pembias (dapat dilihat pada gambar 2.4.1.).



Gambar 2.2. Gambar Dimensi Ruang
Sumber: Data Arsitek, edisi 33. Jilid 2. P. 146

Besarnya gambar tergantung dari jarak proyektor dengan layar proyektor dan perbedaan tinggi sisi 1:2,34 (Cinemascope) atau 1:1.66 (layar gambar) pada ruang kecil. Sudut pandang untuk kursi terakhir disisi luar gambar pada sinemascope harusnya tidak melewati $30^0 = \text{jarak kursi} = \text{dinding gambar} = 3:2$ (dilihat pada gambar 2.4.2.). Layar proyeksi: jarak layar proyeksi dari dinding THX minimal, 120 cm pada setiap teater besar dan sistem tidak kurang sampai 50 cm ke susunan sistem suara.

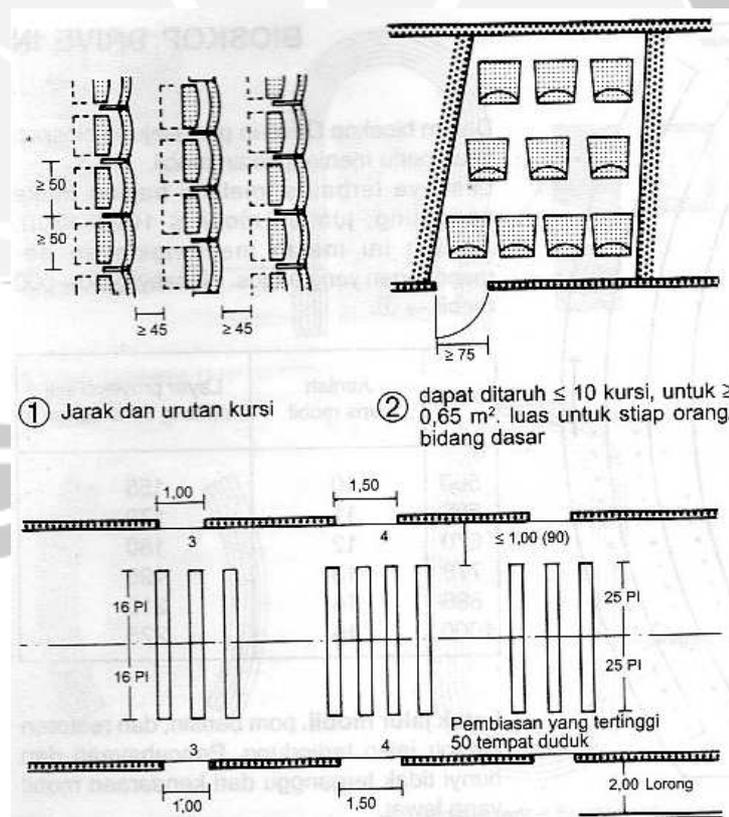


Gambar 2.3. Gambar Dimensi Layar
 Sumber: Data Arsitek, edisi 33. Jilid 2. P. 146

Layar Proyeksi: jarak bioskop dari dinding THX setidaknya sebesar 120 cm tergantung dari besar teater dan sistem kedap suara sampai 50 cm digantung ke sistem pengait. Layar proyeksi berlubang (dapat ditembus suara).

Penyorotan film bergerak atau layar terbatas pada layar proyeksi pada ketinggian layar yang sama. Layar proyeksi besar diatur dengan radius ke urutan kursi terakhir. Sisi bawah layar proyeksi seharusnya terletak min 1,20m diatas lantai (lihat gambar 2.4.1.).

Untuk ruang penonton, harus ada penerangan darurat. Dinding langit-langit terbuat dari material bebas refleksi, tidak membantuk warna terang. Pengunjung seharusnya duduk di pertengahan sisi luar layar. Dari urutan kursi pertama ke tengah layar seharusnya tidak melebihi sudut pandang 30°. Kemiringan lantai dengan kecondongan 10%, atau melalui sebuah tangga maksimum ketinggian 16 cm dan lebar jalan untuk akses naik turun 1,20m (lihat gambar 2.4.1.). pada tiap koridor boleh diatur sampai 16 tempat duduk (lihat gambar 2.4.3.)



Gambar 2.4. Gambar Standar Dimensi Layar Dan Jarak Penonton.
 Sumber: Data Arsitek, edisi 33. Jilid 2. P. 147

Akustika ruang penonton yang berdekatan seharusnya dipisahkan dengan dinding pemisah kira-kira 85db 18-20.000 Hz. Sedang penghantar bunyi di langit-langit memiliki sedikit perbedaan waktu putar bunyi. Waktu gema bisa meningkat dengan bertambahnya volume ruang dan berkurang dari frekuensi rendah ke tinggi, dari 0,8-0,2/detik. Pada layar belakang dari kursi terakhir seharusnya dipasang peredam gema.

Akustika Gedung bioskop harus sangat diperhatikan sebab sangat mempengaruhi pesan yang disampaikan setiap film yang diputar, dengan Akustika yang sempurna maka emosi penonton dapat dipengaruhi lebih lagi. Secara teori perkembangan akustika tidak mengalami perubahan, namun dengan perkembangan teknologi yang semakin maju maka banyak alat-alat audio yang berkualitas tinggi.

Beberapa prinsip dasar dari sistem bunyi (sound reinforcement system) yang harus diperhatikan adalah (Pandu, UAJY, 2003):

1. Sistem dibuat agar penonton mampu mendengar dan membayangkan bunyi yang arahnya berasal dari pembicara.
2. Sistem dibuat agar cacat artikulasi suara dapat sekecil mungkin, sehingga penonton dapat mendengar dengan jelas.
3. Sistem cukup stabil sehingga tidak terjadi rangkai balik (acoustical feedback).
4. Reverberation Time (waktu gema/dengung) yang optimal dirumuskan sebagai berikut:

$$RT = \frac{0,16V}{A+vX}$$

RT = Reverberation Time (detik)
V = Volume (m³)
A = Penyerapan ruang total (m²)
X = Koefisien penyerapan udara

Persyaratan RT untuk beberapa jenis kegiatan sebagai berikut:⁵

Sumber : Akustik Lingkungan, 1986

Jenis Kegiatan	RT (500-1000 Hz/detik)
Ruang kuliah	1
sinema	1,4
Gedung teater	1,6
Music Hall	1,8
Opera House	2
Concert Hall	2,2

Gambar 2.5. Persyaratan RT tiap jenis kegiatan.

5. Adanya Distribusi yang merata di seluruh daerah ruangan.
6. Sistem tata suara turut diperhatikan dengan tujuan:
 - Menguatkan tingkat bunyi sesuai dengan keperluan.
 - Menyediakan fasilitas pemanggilan dan pengumuman.
 - Memberi tanda, intruksi-intruksi bagi tindakan dalam keadaan darurat.

Hal-hal yang direkomendasikan untuk memenuhi syarat akustik pada sebuah sinema/bioskop adalah:

1. Denah lantai berbentuk kipas dan mempunyai kemiringan merupakan daerah yang cocok dengan persyaratan untuk melihat dari pemenuhan kebutuhan akustik

2. Lantai penonton harus dimiringkan agak curam bagian belakang untuk memberikan garis pandang yang jelas untuk semua penonton, dengan demikian menyediakan pengadaan bunyi langsung bagi semua penonton.
3. Perbedaan waktu mula-mula antara bunyi langsung dari pengeras suara (di belakang layar) dan bunyi pantul pertama dari setiap permukaan pantul tidak boleh lebih dari 40 ms.
4. Panjang ruang yang berlebihan ($> 45\text{m}$) harus dihindari untuk meniadakan kebutuhan akan daya akustik yang berlebihan.
5. Jarak antara layar dan baris terdepan harus ditentukan dari aspek rasio/perbandingan tinggi terhadap layar dan ukuran layar proyeksi.
6. Tempat duduk yang empuk/menyerap harus digunakan untuk mengimbangi pengaruh akustik ruang yang merusak.
7. Tingkat gangguan terhadap suara (noise level, sound shadow, dll) dari ruang proyektor dapat diminimalkan dengan pemasangan sekat kaca berlapis dan memakai frame yang menyerap sehingga antara ruang proyektor dan penonton tidak terdapat kontak suara secara langsung.
8. Pemakaian bahan-bahan akustik yang mampu menyerap energi rambatan suara di udara, mampu mencegah transmisi energi rambatan udara, mampu mengurangi energi getaran struktur dan mampu mencegah transmisi energi getaran.

Persyaratan Keamanan

Bioskop digunakan oleh publik maka dengan banyaknya manusia yang masuk, diharuskan memiliki standar keamanan yang tinggi selain itu banyak ruang-ruang di gedung bioskop yang minim dengan penerangan, sehingga perlu

di perhatikan lebih detail untuk jalur keluar darurat agar tidak membahayakan sewaktu terjadi kecelakaan maupun bencana alam yang tidak terduga.

Beberapa persyaratan khusus mengenai keamanan bangunan sinema/bioskop adalah:

1. Pola distribusi penonton keluar

Penonton dapat langsung menuju luar bangunan dengan cepat dalam waktu 5 menit dan terdistribusi dengan cepat pula. Ada 2 macam pola distribusi:

- Distribusi langsung, penonton terdistribusi keluar melewati salah satu sisi atau kedua sisi bangunan.
- Distribusi tidak langsung, memerlukan beberapa persyaratan tambahan yaitu: lebar minimal koridor 2 m, tidak boleh terdapat tangga/step, tetapi harus berbentuk ramp dengan ketinggian 1:20 sampai 1:10.

2. Pintu darurat

Titik penting untuk distribusi penonton keluar, sehingga harus memenuhi beberapa persyaratan, yaitu:

- Tiap sisi keluar minimal harus memiliki 2 pintu keluar darurat.
- Pintu harus terbuka ke arah luar.
- Lebar minimal pintu 2 m, dalam perhitungan dapat disamakan dengan koridor.
- Terbuat dari bahan tahan api/fire proff.
- Sistem penguncian dibuat sedemikian rupa agar dapat dibuka bila diberi tekanan dari dalam.

- Dapat menutup secara otomatis.

3. Pola layout kursi

Layout kursi akan mempengaruhi kecepatan distribusi penonton untuk keluar pada saat bahaya datang, ada 3 syarat layout kursi yang dapat digunakan:

- Stall, distribusi utama melalui 1 jalan utama antar kelompok kursi dengan persyaratan maksimal 7 kursi (4,2 m)
- Gallery, distribusi utama melalui gangway yang terletak dibagian samping dari kelompok kursi, dengan persyaratan maksimal 14 kursi (8,4 m)
- Gabungan stall dan gallery.

4. Fire Protection

Bioskop sangat membutuhkan keamanan dari kebakaran yang sangat tinggi, hal ini disebabkan material-material yang mudah terbakar maka, penggunaan fire protection yang paling efektif adalah:

- Automatic springkler, dapat bekerja secara otomatis dan cepat tanpa mengganggu distribusi keluarnya penonton
- Alarm system, karena pertunjukkan di sinepleks bersifat insidental, maka waktu tidak ada pertunjukkan dapat terkontrol dengan baik.
- Smoke vestibule, biasa diletakkan didekat pintu darurat untuk mencegah masuknya asap pada koridor.
- Fire Hydrant dan portable chemical extinguisher, sebagai pelengkap dari semua sarana sebelumnya.

Evaluasi Sistem Evakuasi Kebakaran Pada Fasilitas Bioskop Dalam Gedung Pusat Perbelanjaan

Fasilitas bioskop biasanya ditempatkan pada bagian atas bangunan vertikal, hal ini mempunyai alasan yaitu seluruh material pendukung bioskop merupakan material yang mudah terbakar, seperti: material dinding, kursi dan lantai yang sangat mudah terbakar, bila terjadi kebakaran maka api akan sangat berkembang cepat, dengan ditematkannya bioskop pada lantai atas maka dimaksudkan agar bila terjadi kebakaran, api yang merambat akan berjalan lambat. Penataan interior juga harus dipikirkan dari segi jalan keluar darurat, dikarenakan material yang mudah terbakar maka harus ada jalan keluar yang cepat untuk menuju tempat yang aman dari bahaya api kebakaran. Dengan resiko bahaya kebakaran besar maka diperlukan adanya pemenuhan sistem proteksi kebakaran yang terdiri dari sistem proteksi aktif, pasif dan fire safety management.

Untuk penilaian parameter keandalan bangunan digunakan standar National Fire Protection Association (NFPA) 101 life safety code (evaluation for business occupancy), untuk penilaian keamanan bangunan menggunakan Standar Nasional Indonesia (SNI) dan Keputusan Menteri Pekerjaan Umum (Kepmen PU) sedangkan penilaian tingkat resiko penghuni bangunan digunakan standar American Society for Testing and Materials (ASTM) Fire Test Standard E 931 (Standard Practice for Assessment of Fire Risk by Occupancy Classification). Selain keandalan bangunan terhadap bahaya kebakaran berdasarkan standar NFPA 101 sesuai dengan prosedur penilaian pada evaluasi bangunan peruntukan bisnis.

Penilaian keamanan bangunan terhadap bahaya kebakaran berdasarkan standar SNI dan Kepmen PU menggunakan metode Analytical Hierarchy

Process (AHP) dengan membandingkan bagian-bagian dari sistem proteksi aktif, sistem proteksi pasif, sarana evakuasi dan akses pemadam kebakaran serta fire safety management. Masing-masing sistem dilakukan pembobotan berdasarkan kepentingan peranannya pada sistem dengan skala penilaian dari 0 % sampai 100 % yang dibagi menjadi 4 kategori. Sedangkan penilaian tingkat resiko penghuni terhadap bahaya kebakaran dibagi dalam tiga kelompok penilaian, yaitu: kelompok kematian dan terluka, kelompok kehilangan isi bangunan, dan kelompok potensi kebakaran. Masing-masing kelompok diprosentasekan dengan menggunakan 4 skala penilaian, yaitu: nilai 0 (tanpa resiko), nilai 1 (resiko rendah), nilai 2 (cukup beresiko), nilai 3 (resiko tinggi), dan nilai 4 (sangat beresiko).