



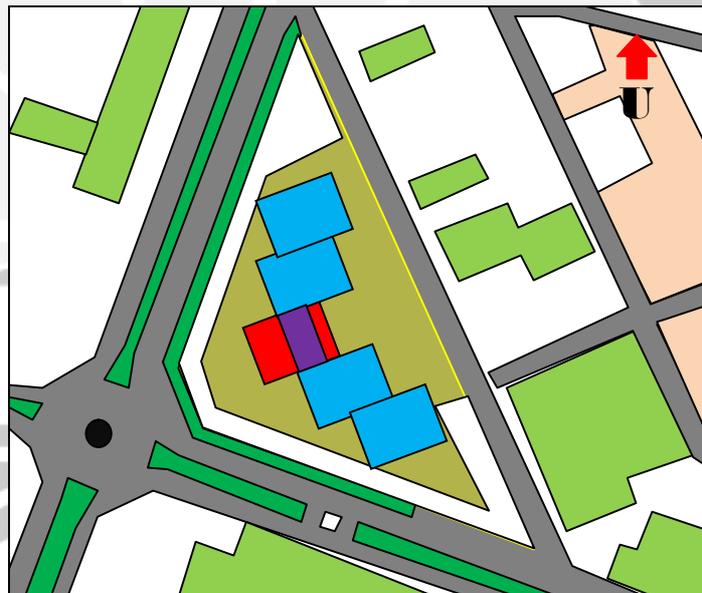
BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

6.1. KONSEP PENATAAN RUANG LUAR DAN DALAM

Konsep penataan ruang luar dan dalam gedung bioskop 3 (tiga) dimensi adalah adanya hubungan antara ruang luar dan dalam, seperti yang terdapat pada karakteristik konsep *Cubism* begitu pula hubungan antar ruang dalam sangat dominan pada karakter *Cubism*, aspek ruang sangatlah penting, adanya space untuk mewujudkan kesan 3 (dimensi) dimensi.

Untuk zona pengelola mendapat pengecualian yaitu sangat diprivatiskan agar tidak mengganggu aktivitas rekreasi yang ada, selain itu agar data-data bioskop tidak bocor keluar ke umum.



Gambar 6.1. Konsep Tatahan Ruang
Sumber: analisa penulis

	Area Sirkulasi
	Area Theater (semi privat)
	Area aktivitas (publik)
	Kantor dan kendali (privat)

Konsep Tata Ruang Luar

Sekeliling site akan digunakan sebagai jalur sirkulasi sebab mengingat posisi site yang berbentuk segitiga serta terdapat di sudut perempatan yang memiliki aktifitas tinggi. Selain itu dengan adanya ruang untuk sirkulasi akan memperkuat karakteristik Cubism yaitu “ruang adalah aspek paling dominan.”, dengan adanya ruang untuk view pada sirkulasi maka fasade bangunan dapat terlihat 3 (tiga) dimensi secara optimal.

Beberapa material – material yang akan berguna dan digunakan pada penataan ruang luar bangunan:

- Material *Aluminium Composite Panel* guna memperkuat kesan Cubism pada fasade bangunan, tekstur yang halus dan mengkilap akan meredam panas matahari yang mengenai permukaan material, serta di malam hari tekstur mengkilap akan memantulkan cahaya sekitar site.
- Material kaca tetap digunakan untuk menghubungkan ruang luar dan dalam, serta memungkinkan sinar matahari masuk ke ruang dalam, dengan masuknya sinar matahari maka karakteristik cubism terwujud yaitu adanya dimensi waktu.

Penataan Vegetasi Ruang Luar

Jenis vegetasi yang akan digunakan adalah pohon palem, papyrus, dan beberapa tanaman berukuran kecil. Vegetasi direncanakan akan ditanam melingkari site dan beberapa taman kecil yang berfungsi sebagai barrier, penghijauan dan pembatas sirkulasi kendaraan.

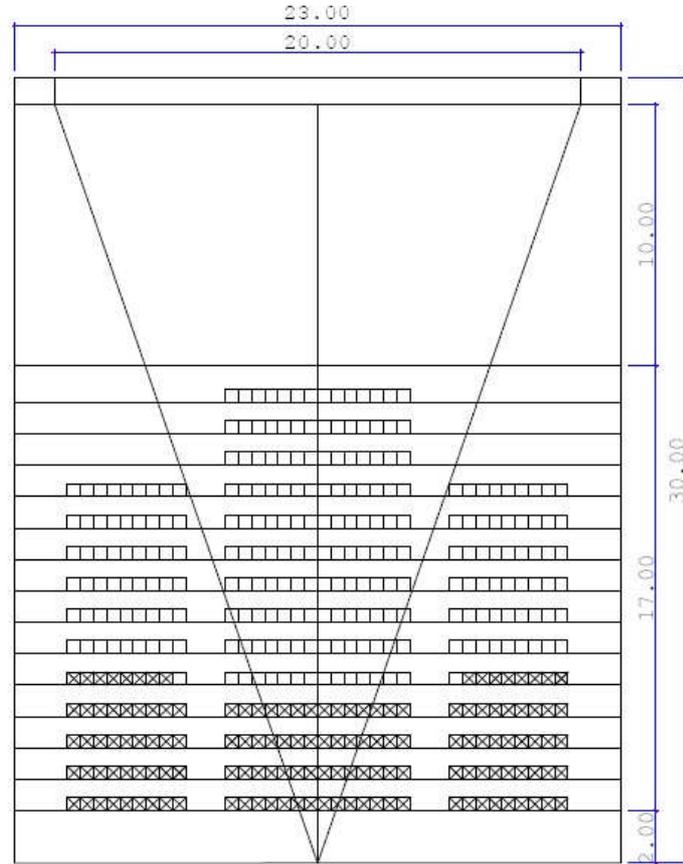
Konsep Tata Ruang Dalam

Ruang-ruang akan dibentuk dominan bentuk bujursangkar, serta ornamen-ornamen akan memperkuat kesan *cubism*.. Pada area ruang theater akan dipisahkan dengan ruang –ruang lain yang memiliki aktifitas tinggi, pada bagian ruang staff akan ditempatkan dilantai 2 dan hanya ada 1 akses saja kecuali tangga darurat, sebab area ini memerlukan privasi yang tinggi. Ruang parkir akan direncanakan pada bagian ruang basement

Beberapa material – material yang akan berguna dan digunakan pada penataan ruang dalam bangunan

- Material Karpet guna melapisi bagian lantai dan bagian dinding, selain sebagai alas lantai, pada bagian dinding berguna untuk meredam gelombang bunyi.
- Material kaca berfungsi untuk menghubungkan antar ruang baik antara ruang dalam maupun ruang luar.
- *Gypsum* yang berguna untuk bagian plafond

Konsep Ruang Theater Mendukung Teknologi Audio - Visual 3(Tiga) Dimensi



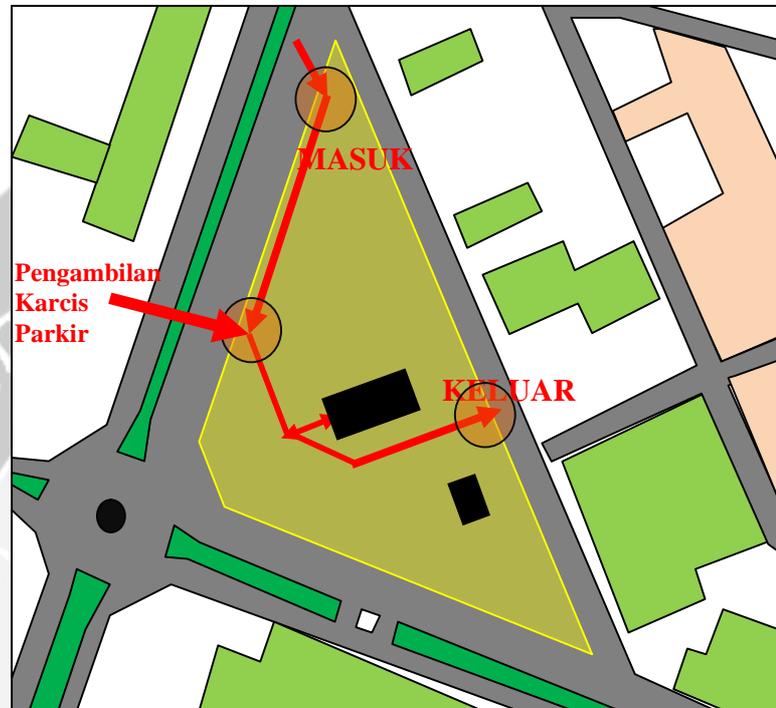
Gambar 6.2. Sketsa ruang Theater
Sumber: analisa penulis

Dimensi ruang theater adalah 30 m x 23 m, dimensi ini didapatkan dari analisis kebutuhan visualisasi yaitu besar bentangan layar yaitu 20,1 m serta standar sudut proyeksi proyektor yaitu 38° .

6 Array Speaker dan 2 Speaker Subwoofer adalah jumlah minimal perangkat audio guna mendukung efek 3 dimensi yang ada, serta desain plafon secara khusus yang berfungsi memantulkan gelombang bunyi, dan pemilihan dan peletakan bahan peredam tepat.

6.2. KONSEP SIRKULASI

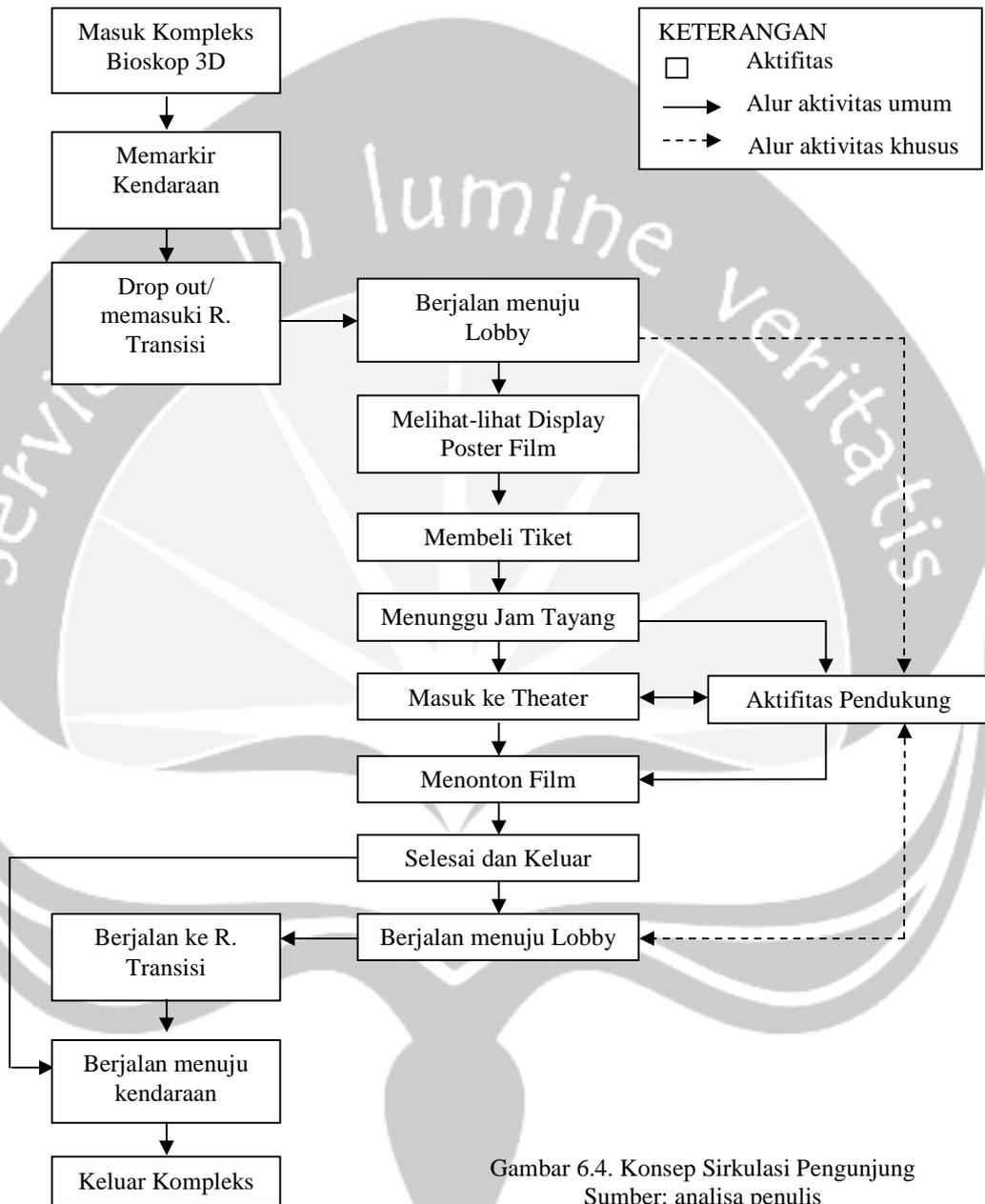
Konsep sirkulasi kendaraan pada Site.



Gambar 6.3. Konsep Sirkulasi Kendaraan
Sumber: analisa penulis

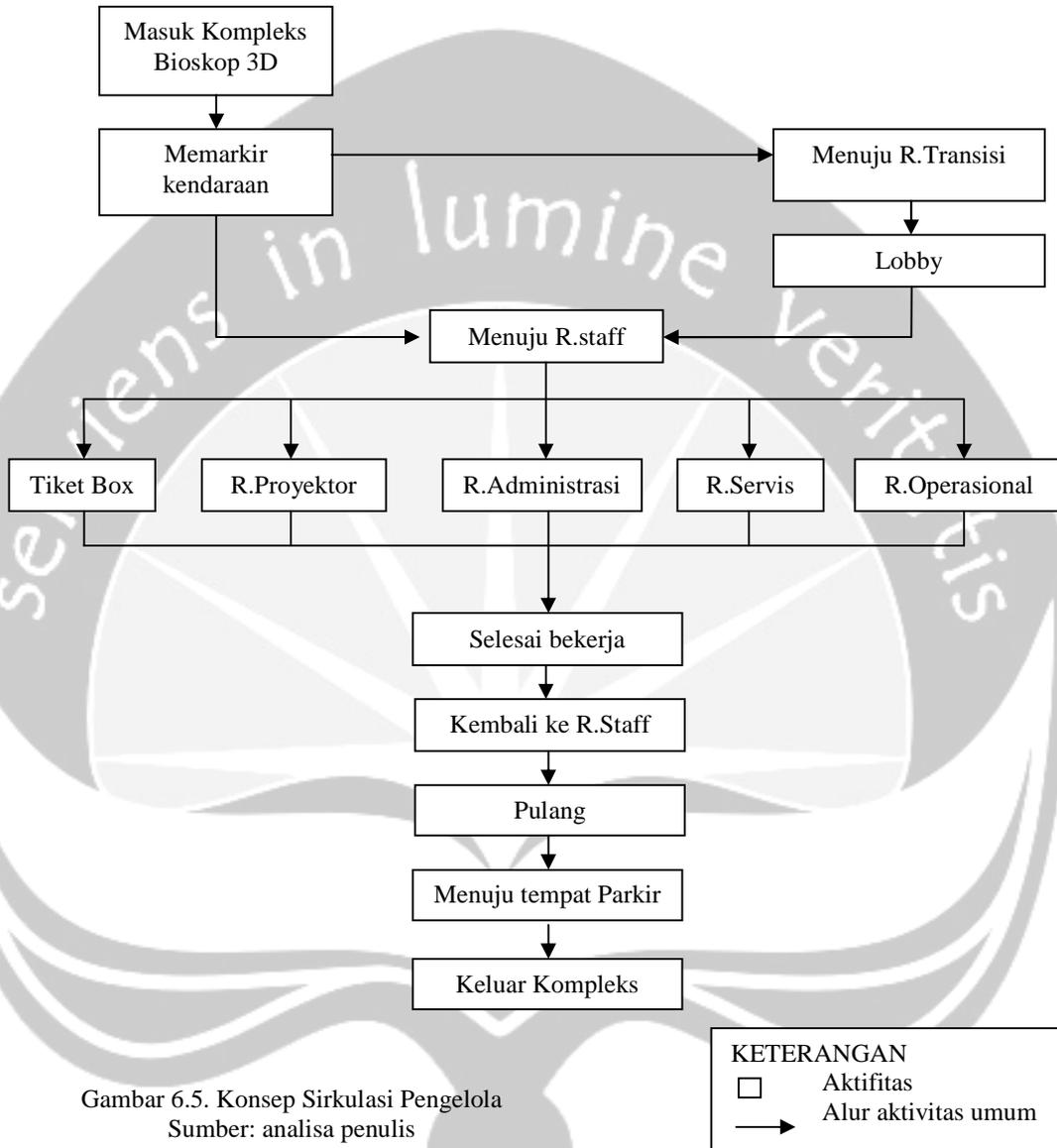
Masuk ke site terdapat 1 jalan, untuk keluar terdapat 1 jalan. Sewaktu memasuki jalan masuk, kendaraan, baik motor maupun mobil tidak mendapatkan karcis parkir langsung, mobil dan motor harus berjalan memasuki lebih dalam pada bagian site, hal ini di rencanakan agar tidak menyebabkan kemacetan diluar site.

6.3. KONSEP SIRKULASI PENGUNJUNG



Gambar 6.4. Konsep Sirkulasi Pengunjung
Sumber: analisa penulis

6.4. KONSEP SIRKULASI PENGELOLA



Gambar 6.5. Konsep Sirkulasi Pengelola
 Sumber: analisa penulis

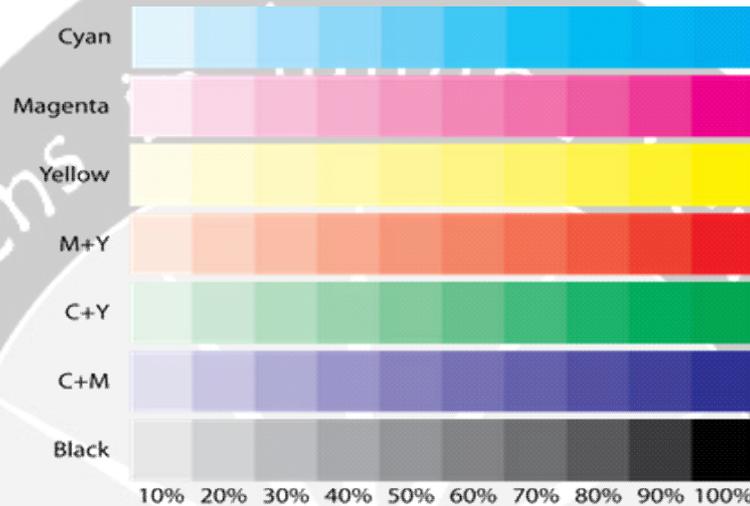
6.5. KONSEP BENTUK DAN TAMPILAN BANGUNAN

Konsep bangunan akan mengambil dari karakter-karakter *cubism* seperti:

- Bangunan murni, bersih tanpa hiasan.
- Bentuk sederhana
- Berupa komposisi Bidang, Kotak, Balok dan Kubus
- Tidak hanya menekankan salah satu sisi (bagian depan) saja, tetapi semua bagian (depan, samping, belakang) secara tiga dimensional menyatu dan harus baik
- Penekanan pada material, ruang, dan pencahayaan
- Ruang adalah aspek paling dominan (unsur utama)

6.6. KONSEP WARNA DAN TEKSTUR

Untuk konsep warna akan menggunakan warna-warna primer, serta warna cerah, namun beberapa akan menggunakan warna gelap untuk memperkuat kesan *Cubism*.



Gambar 6.6. Konsep warna

Sumber:

http://4.bp.blogspot.com/_o0sizlWlquE/SQ9xN1TrgYI/AAAAAAAAAG8/A4MN-yG2DyY/s400/CMYK_ColorStep.png

Warna-warna cerah akan dipakai pada bagian ruang yang memiliki aktifitas tinggi, café, bar, lobby, warna2 tegas hanya untuk memperkuat fasade bangunan dengan konsep *Cubism*.

Untuk tekstur fasade dan wujud bangunan menggunakan bahan-bahan Beton dan untuk tekstur dinding Theater menggunakan tekstur halus dan lembut, sebab berguna untuk memaksimalkan sistem akustika yang ada.

6.7. KONSEP STRUKTUR

Struktur gedung bioskop akan menggunakan gabungan sistem kolom, balok, Slab serta penambahan dengan sistem truss baja, untuk pondasi menggunakan pondasi foot plat yang di dukung pondasi ruang berupa ruang basement.

6.8. KONSEP PELENGKAPAN DAN KELENGKAPAN BANGUNAN

a. Sistem pencahayaan

Menggunakan sistem pencahayaan buatan dan alami, cahaya alami akan dominan sebab berhubungan langsung dengan penggunaan material pada penataan ruang luar dan dalam yaitu penggunaan material kaca, cahaya alami dominan digunakan guna mendukung karakteristik *Cubism*. Cahaya buatan digunakan pada ruang theater dan ruang proyektor saja, untuk ruang-ruang lainnya yang memungkinkan untuk diberi cahaya alami akan menggunakan cahaya alami sebab selain mendukung karakteristik *Cubism* juga dapat menghemat energi serta menaikkan standar kesehatan ruang.

b. Sistem Penghawaan

Menggunakan AC sentral, kecuali pada ruang-ruang staff menggunakan AC split. Beberapa ruang akan menggunakan kipas ekshaust yang berguna untuk mengeluarkan hawa panas, sehingga beban AC tidak terlalu berat.

c. *Fire Protection*

Peralatan yang digunakan untuk bahaya kebakaran adalah alarm, springkler, hydrant, serta tabung pemadam kebakaran Untuk alarm setiap ruangan terdapat alarm, hal ini untuk memberikan peringatan pada seluruh manusia yang berda di dalam gedung. Sedangkan

springkler digunakan diseluruh ruangan pula, dengan jarak antar springkler 3 m, untuk hydrant terdapat pada setiap lantai untuk lantai basement dan lantai dasar akan terdapat 2 buah hydrant, sedangkan pada lantai 1 direncanakan hanya terdapat 1 hydrant saja, sebab ruang yang ada di lantai 1 tidak terlalu komplek.

Beberapa sisi bangunan akan terbuat dari material kaca, hal ini untuk mempermudah manusia keluar bangunan bila terjadi kebakaran.

d. Penangkal petir

Penangkal petir menggunakan Dynasphere 3000, Sistem kerja, serta peletakan telah diterangkan pada BAB V Analisis.

e. Konsep penyediaan sumber listrik

Listrik bersumber dari PLN dan genset, sebelum listrik digunakan, listrik akan masuk pada nael yang berisikan *swicth*, yang berfungsi sebagai alat otomatis bila listrik dari PLN mati, maka genset secara otomatis dapat menggantikan tenaga yang diperlukan.

f. Sistem air bersih dan air kotor

Air bersumber dari PDAM serta Sumur, untuk air bersih akan ditampung dengan bak penampungan yang berada diatap bangunan lalu sistem distribusi air bersih menggunakan sistem *down feet*, ntuk air kotor akan menggunakan sistem *septictank*, sumur peresapan serta *riool* kota, sehingga air kotor tidak meluap dalam site.

g. Untuk sistem pembuangan sampah akan dipisahkan antara sampah organik dan non organik. Sampah non organik akan dibuang, sedangkan sampah organik yang dapat diolah akan digunakan sebagai pupuk.

DAFTAR PUSTAKA

1. Neufert, Data Arsitek 1980
2. Van, Chris, Uffelen, Cinema Architecture.
3. Schodek, Daniel, *Struktur*. Bandung: Refika Aditama, 1998.
4. Schueller, Wolfgang, *Struktur Bangunan Bertingkat Tinggi (High Rise Building Structures)*. Bandung: Eresco, 1988.
5. Tanudjaja, Sinar, Teori Arsitektur II

SKRIPSI

Le, Fennisia, Perpustakaan Lingkungan di Kota Satelit Solo Baru, Skripsi Tugas Akhir, Jurusan Teknik Arsitektur-UAJY, Yogyakarta 1998

Pandu, Oktavianus, Sinepleks di Yogyakarta, Skripsi Tugas Akhir, Jurusan Teknik Arsitektur-UAJY, Yogyakarta 2003.

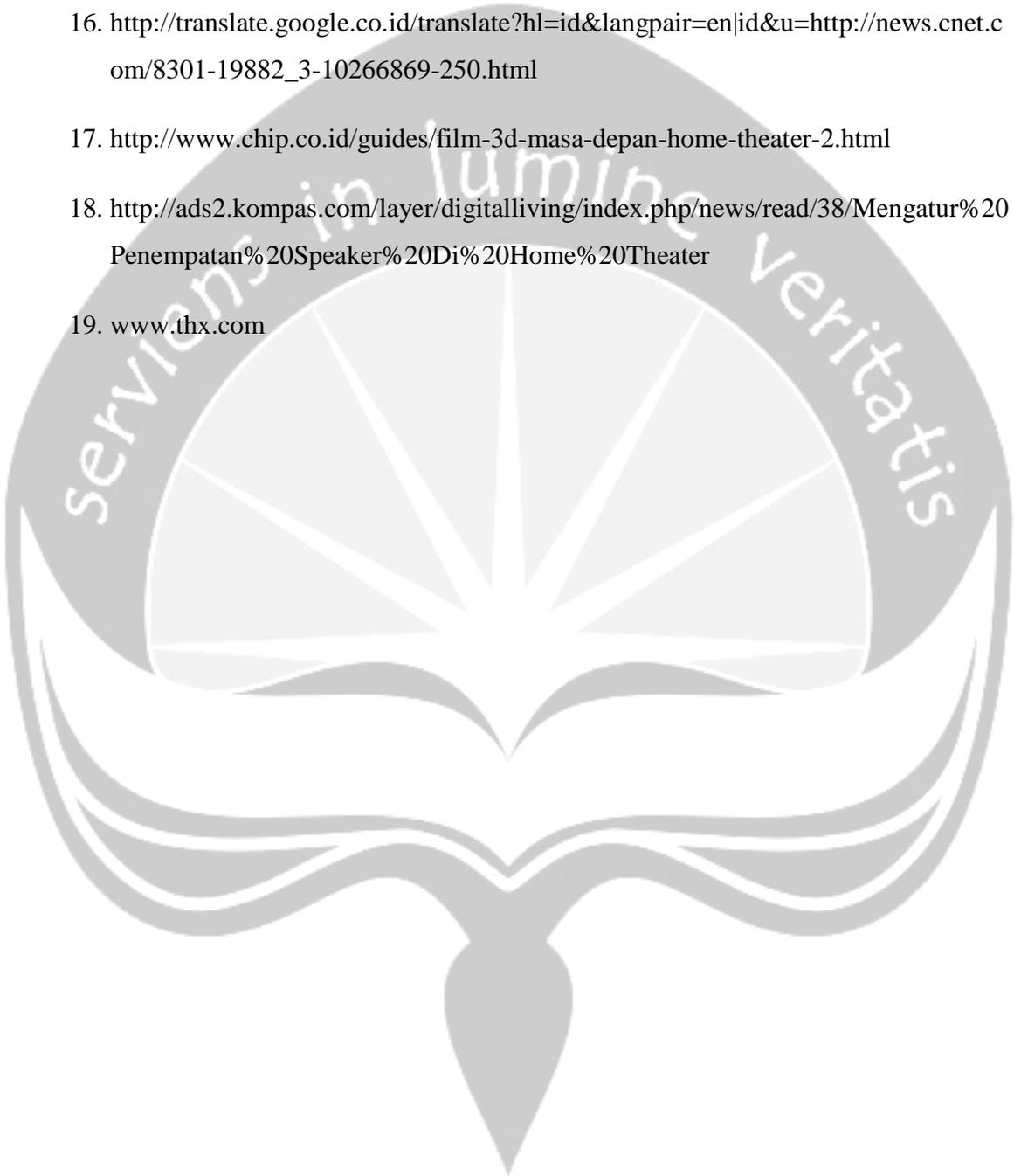
Chris, Dany, W, "Cinema Complex" di Yogyakarta, Skripsi Tugas Akhir, Jurusan Teknik Arsitektur-UAJY, Yogyakarta 2009

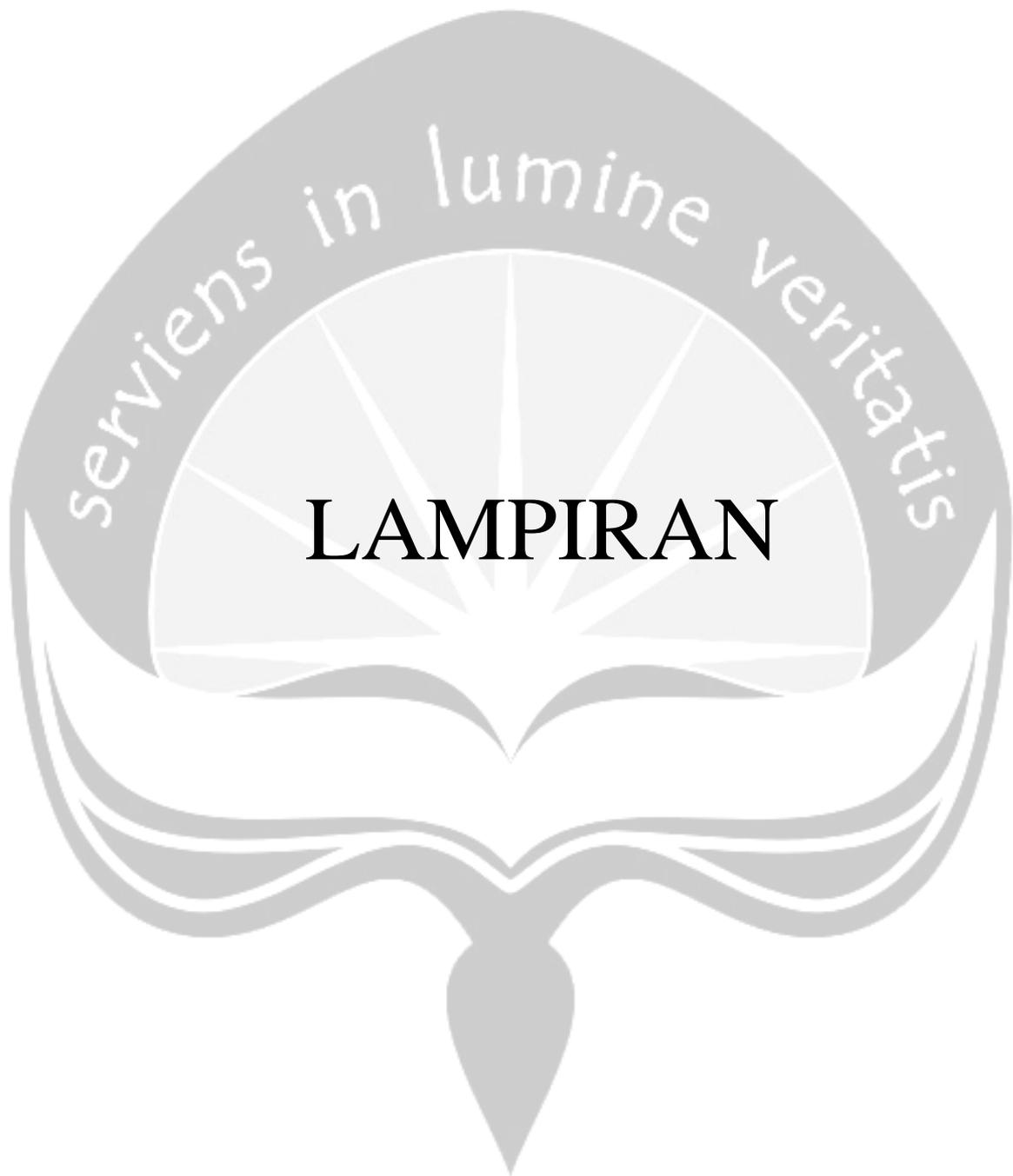
Samsunuadi, Pusat Film *Independent* di Yogyakarta, Skripsi Tugas Akhir, Jurusan Teknik Arsitektur-UAJY, Yogyakarta 2005

Sumber Internet :

1. <http://aramdhon.staff.uns.ac.id/files/2009/03/surakarta-profile.pdf>
2. <http://www.jawatengah.go.id/loader2.php?SUB=potensi&DATA=penduduk&KOTA=>
3. <http://kabutinstitut.blogspot.com/2009/02/sejarah-bioskop-di-solo.html>
4. <http://students.ukdw.ac.id/~22022814/profil.html>
5. http://kotasolo.info/index.php?option=com_content&task=view&id=40&Itemid=1
6. http://epaper.republika.co.id/berita/64069/Wali_Kota_Solo_Ledakan_Penduduk_tak_Terkontrol
7. http://digilib.uns.ac.id/abstrakpdf_3186_analisis-deskriptif-dan-perencanaan-tenaga-di-kota-surakarta.pdf
8. <http://www.bengawan.org/2009/05/solo-portai-besi-dan-malam-paling-sunyi-kerusuhan-mei-1998-di-solo/>
9. <http://ciptakarya.pu.go.id/profil/profil/barat/jateng/surakarta.pdf>
10. <http://jateng.bps.go.id/2000/b0304.htm>
11. <http://labucyd.blog.uns.ac.id/2009/04/16/profil-pasar-singosaren/>
12. <http://egg-animation.blogspot.com/2009/02/kepuasan-manusia-dalam-memperoleh.html>
13. http://www.blitzmegaplex.com/en/news_detail.php?id=AR200904021548096762
14. http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://en.wikipedia.org/wiki/3-D_film

15. <http://gambar3dimensi.wordpress.com/2009/04/10/sekilas-tentang-sistem-reald-3d/>
16. http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://news.cnet.com/8301-19882_3-10266869-250.html
17. <http://www.chip.co.id/guides/film-3d-masa-depan-home-theater-2.html>
18. <http://ads2.kompas.com/layer/digitalliving/index.php/news/read/38/Mengatur%20Penempatan%20Speaker%20Di%20Home%20Theater>
19. www.thx.com





LAMPIRAN

KECAMATAN KARTASURA



FEMERINTAH KABUPATEN SUKOHARJO

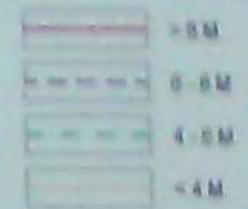
KOTA SURAKARTA

REVISI RUTR KAWASAN SOLO BARU KABUPATEN SUKOHARJO

ASAL PETA

JARINGAN JALAN BERDASAR LEBAR JALAN

KETERANGAN



Sumber: Survey Lapangan, Juli 2003

ORIENTASI

0 200 400 800 M

KODE PETA	
KD - 02	
NO. LEMBAR	RE. LEMBAR
02	09

KABUPATEN KLATEN

KECAMATAN SUKOHARJO



REVISI RUTR
KAWASAN SOLO BARU
KABUPATEN SUKOHARJO

JADIL PETA

SEBARAN FASILITAS PERDAGANGAN DAN JASA

KETERANGAN

-  PERUMAHAN CAMPURAN
-  PERTOKOHAN
-  PASAR
-  PUSAT BELANJA (PAU)
-  USAHA JASA
-  BANK



Sumber: Survei Lapangan, Juli 2001

ORIENTASI



KODE PETA

KD - 04

NO LEMBAR

04

JML LEMBAR

09

0 200 400 800 M

KABUPATEN KLATEN

KECAMATAN SUKOHARJO

ke SUKOHARJO