



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### I.1. Latar Belakang

##### I.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Hiburan atau rekreasi merupakan salah satu kebutuhan utama yang harus dipenuhi oleh manusia, selain pendidikan. Dikatakan demikian karena tidak dapat dipungkiri lagi bahwa tiap manusia dari segala kalangan, baik itu kalangan anak-anak, remaja ataupun kalangan orang dewasa sangat membutuhkan hiburan untuk mengisi waktu luang dan sekedar menghilangkan rasa kebosanan.

Hiburan adalah sesuatu atau perbuatan yang dapat menghibur hati atau melupakan kesedihan (Kamus Besar Bahasa Indonesia - Depdiknas, 2008). Oleh karena itu, dapat dikatakan hiburan merupakan kegiatan yang membuat terhibur, gembira, rileks, tidak tertekan, tidak lelah mental, pada tenggang waktu tertentu.

Dari defenisi di atas, dapat diketahui bahwa manfaat dari hiburan sangat banyak yang antara lain, menghilangkan rasa jenuh, akan terbebas dari beban-beban mental, kesedihan, tekanan karena pekerjaan, dan segala keruwetan dalam hidup keseharian. Oleh karena itu, hiburan sangat membantu memperbaiki kondisi mental yang pada kenyataannya sangat berhubungan erat dengan tingkat produktivitas seseorang atau kinerja seseorang. Orang yang mempunyai beban mental yang besar tidak akan bisa bekerja lebih baik bila dibanding dengan yang tidak mempunyai beban mental. Jadi hiburan pada dasarnya sangat penting dan dibutuhkan untuk mengistirahatkan mental dari kegiatan dan beban rutinitas hidup sehari-hari, sehingga nantinya dapat lebih fokus lagi dalam menjalani rutinitas keseharian.

Dewasa ini perkembangan kebutuhan akan hiburan dengan segala sarana dan prasarannya meningkat cukup pesat, seiring dengan fenomena aktivitas pekerjaan masyarakat yang semakin meningkat pula. Salah satu hiburan yang





paling diminati adalah menonton film. Sarana hiburan yang hadir untuk mewadahnya juga bermacam-macam, salah satunya adalah Bioskop atau kerap kali juga disebut *Cinema*. Definisi Bioskop sendiri adalah tempat untuk menonton pertunjukan film dengan menggunakan layar lebar yang gambar filmnya diproyeksikan ke layar menggunakan proyektor.

Bioskop pertama kali berdiri di Indonesia di daerah Tanah Abang, Jakarta pada tahun 1900. Saat itu, bioskop memang didirikan sebagai tempat hiburan bagi bangsa Belanda sehingga tak heran bila mayoritas penontonnya adalah orang Belanda. Dalam perjalanannya, gedung bioskop didirikan untuk tiga kelas, yaitu kelas Loge atau kelas satu yang diperuntukan untuk orang-orang Eropa, kelas kedua yang diperuntukan bagi orang-orang India dan China, serta kelas tiga yang merupakan kelas paling rendah yang ditunjukan bagi golongan pribumi.

Barulah tahun 1987 bioskop dengan konsep *sinepleks* (gedung bioskop dengan lebih dari satu layar) mulai muncul. *Sinepleks-sinepleks* ini biasanya berada di kompleks pertokoan, pusat perbelanjaan atau mal yang selalu jadi tempat nongkrong anak-anak muda dan kiblat konsumsi terkini masyarakat perkotaan. Di sekitar *sinepleks* itu tersedia pasar swalayan, restoran cepat saji, pusat mainan, dan macam-macam.

Sekitar tahun 2000an, jaringan bioskop *sinepleks* mulai marak dan menjamur di setiap daerah. Ada dua pengelola bioskop yang terkenal, yaitu *21 Cineplex* dengan *bioskop 21, XXI dan The Premiere* serta jaringan *Blitzmegaplex*. Bioskop-bioskop ini tersebar di seluruh pusat perbelanjaan di Indonesia, kadang-kadang dalam satu pusat perbelanjaan terdapat lebih dari satu bioskop. Film yang ditayangkan adalah film dari dalam maupun luar negeri, meskipun pada awal tahun 2000 hingga sekitar tahun 2005, tidak banyak perfilman nasional yang berhasil masuk jaringan bioskop. Film-film nasional baru masuk ke dalam bioskop Indonesia sejak tahun 2006 hingga sekarang (Emaus, <http://id.wikipedia.org/wiki/Bioskop>, 2012).

Secara umum di Indonesia bioskop memiliki sejarahnya masing-masing, bukan hanya di kota-kota besar seperti Jakarta dan Bandung, di Yogyakarta pun





demikian. Saat ini di Yogyakarta terdapat dua bioskop besar (*Studio 21 dan Empire XXI*) namun jika dilihat kembali ke era silam, sebenarnya jumlahnya cukup banyak. Sejak dekade 60-an hingga 70-an telah berdiri bioskop-bioskop ternama, sebut saja Permata (Pakualaman), Indra (depan Pasar Beringharjo), Senopati (sekarang Taman Pintar), Rahayu (Jl. Solo), Ratih (Jl. Mangkubumi), Soboharsono (Alun-alun Utara), Arjuna (Samsat), dan lain-lainnya. Pada dekade 80-an di Yogyakarta mulai dibangun bioskop-bioskop besar yang menggunakan fasilitas pendingin ruangan serta tata suara mutakhir, seperti bioskop Mataram, President (sekarang Hotel Novotel), Regent (Jl. Solo), Mitra, (Jl. Solo), hingga Galaxy (Jl. Magelang). Regent tercatat sebagai *sinepleks* pertama di Yogyakarta yang memiliki 4 buah studio.



Gambar I.1. Bioskop Permata (kiri), Bioskop Indra (kanan)  
Sumber : [www.google.com](http://www.google.com)

Tabel I.1. Jumlah Bioskop yang Beroperasi di Propinsi D.I. Yogyakarta tahun 1997-2012

	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004
<b>Jumlah bioskop (buah)</b>	28	24	8	6	4	4	4	4
	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012
<b>Jumlah bioskop (buah)</b>	4	5	5	4	4	3	2	2

Sumber : Pengamatan pribadi dan data YP. Dany Chris, Skripsi, 2009, UAJY





Dari tabel diatas, terlihat jelas bahwa jumlah bioskop semakin berkurang secara drastis dari tahun ke tahun. Krisis moneter di tahun 1997 rupanya berdampak besar bagi perkembangan bioskop-bioskop di Yogyakarta. Film-film baru pun mulai jarang diputar. Akibatnya, penonton mulai sepi dan lebih memilih menonton VCD bajakan yang saat itu mulai marak.

Satu demi satu bioskop-bioskop di Jogja mulai rontok. Bioskop-bioskop 21 seperti Regent, Ratih, dan Galaxy hanya bertahan beberapa tahun sebelum akhirnya menutup usaha, kecuali Regent yang terbakar.

Bioskop-bioskop kelas dua, seperti Widya, Rahayu, dan Senopati pun akhirnya tutup. *Empire 21* masih mampu bertahan dengan strategi merilis ulang film-film lama namun akhirnya bangunan bioskop ini pun terbakar pada tahun 1999 dan dibongkar rata dengan tanah. Bioskop Mataram menjadi satu-satunya bioskop kelas satu di Yogyakarta yang mampu bertahan. Namun pada tahun 2008 Bioskop Mataram berhenti beroperasi akibat bencana badai yang merusak bangunannya. Sementara bioskop-bioskop kelas dua lainnya, seperti Permata dan Indra, praktis tidak mampu bersaing. Hingga pada tahun 2010 Permata dan Indra resmi tutup.

Kondisi mulai berubah ketika *Studio 21* di Ambarukmo Plaza akhirnya dibuka pada tahun 2006. Bioskop *sinepleks* yang terletak di lantai paling atas ini memiliki lima studio dengan kapasitas penonton yang cukup besar ( $\pm 1000$  kursi). Meskipun tata suara hanya standar *Dolby Digital*, namun tergolong lumayan ketimbang tidak sama sekali. Film-film baru baik barat maupun lokal yang dirilis pun relatif sama dengan kota-kota besar lainnya. Penonton era lama satu dekade lalu, bisa jadi kini hanya tersisa beberapa persen saja. Penonton kini didominasi oleh anak-anak remaja.

Pada awal tahun 2009 ini, satu bioskop lagi dibuka di Yogyakarta, yakni *Empire XXI* yang dibangun di lokasi yang sama dengan *Empire 21* (Jl.Urip Sumoharjo No.104 Yogyakarta). Bentuk massa bangunannya pun nyaris sama dengan bangunan *Empire 21* dulu. Seluruh bangunan kali ini sepenuhnya diperuntukkan untuk bioskop, tidak seperti bangunan *Empire 21* pada waktu itu





yang merupakan bangunan berlantai dua, yakni Hero Supermarket di lantai bawah dan *sinepleks* di lantai dua. Jumlah studio kali ini justru lebih sedikit daripada *Empire 21*, yakni hanya 6 studio ( $\pm 1244$  kursi).

Seperti bioskop-bioskop *XXI* di kota-kota besar lainnya, *Empire XXI* juga menawarkan fasilitas yang lebih mewah, eksklusif, serta nyaman ketimbang *bioskop 21*. Tata suara sayangnya masih saja standar *Dolby Digital*, dan belum menggunakan tata suara *DTS* yang tentunya jauh lebih memadai. Dari film-film yang diputar sejauh ini, sepertinya *Empire XXI* tidak seperti *Studio 21* di Ambruk Plaza, *Empire XXI* lebih memilih merilis film-film barat ketimbang film-film lokal.

Bioskop memang sering menjadi pilihan utama tempat hiburan masyarakat karena kegiatan menonton film adalah kegiatan rekreasi yang sangat digemari dan menonton film bukan suatu hal yang mahal lagi, kini berbagai kalangan dapat menjangkaunya. Aktivitas menonton di bioskop juga sangat berkaitan dengan kegiatan pendidikan. Karena selain untuk hiburan juga bersifat edukatif. Memberi imajinasi yang dapat mengasah kreatifitas (*inspiring, motivating and entertainig*), selain itu dapat dijadikan suatu terapi hiburan.

Seperti yang diketahui, aktivitas menonton di bioskop sendiri pada umumnya merupakan kegemaran dari segala umur terkhusus pada umur produktif, yakni antara 15-39 tahun. Umur produktif yang dimaksud disini lebih kepada kisaran umur yang lebih mendominasi dalam aktivitas menonton di bioskop.

Tabel 1.2. Jumlah Penduduk berdasarkan Kelompok Umur dan Jenis Kelamin, Propinsi D.I. Yogyakarta (x1000), 2011

Kelompok Umur (tahun)	Laki-laki (jiwa)	Perempuan (jiwa)	Jumlah (jiwa)
0-4	107,80	103,70	211,50
4-9	103,20	99,20	202,40
10-14	99,30	95,30	194,60
15-19	124,40	117,40	241,80
20-24	159,00	142,00	301,00
25-29	198,00	168,10	366,10
30-34	189,10	164,50	353,60
35-39	139,60	137,30	276,90





Lanjutan..

Kelompok Umur (tahun)	Laki-laki (jiwa)	Perempuan (jiwa)	Jumlah (jiwa)
40-44	119,00	127,40	246,40
45-49	112,70	122,30	235,00
50-54	101,50	107,40	208,90
55-59	83,30	86,30	169,60
60-64	62,10	69,00	131,10
65-69	50,00	58,80	108,80
70-74	42,10	52,70	94,80
75+	49,80	74,90	124,70
<b>Jumlah/Total</b>	<b>1.740,90</b>	<b>1.726,30</b>	<b>3.467,20</b>

Keterangan : Total Kelompok umur produktif 15-39 tahun = 1.539.400 jiwa

Sumber : BAPPEDA, *DIY Dalam Angka 2011*, BPS Provinsi DIY - [www.dprddiy.go.id/documents/31/original.zip?type=doc&1333086591](http://www.dprddiy.go.id/documents/31/original.zip?type=doc&1333086591)

Tabel I.3. Proyeksi Jumlah Penduduk berdasarkan Kelompok Umur, di Propinsi D.I.Yogyakarta (x1000), 2011-2013

Kelompok Umur (tahun)	Jumlah Penduduk Hasil Proyeksi		
	2011 (jiwa)	2012 (jiwa)	2013 (jiwa)
0-4	211,50	213,10	214,80
4-9	202,40	205,10	207,90
10-14	194,60	196,90	199,40
15-19	241,80	234,40	224,90
20-24	301,00	295,10	289,30
25-29	366,10	354,00	343,20
30-34	353,60	362,20	369,00
35-39	276,90	291,10	307,50
40-44	246,40	248,50	250,70
45-49	235,00	237,10	238,40
50-54	208,90	214,00	219,20
55-59	169,60	176,70	183,00
60-64	131,10	136,20	141,40
65-69	108,80	108,90	111,00
70-74	94,80	94,80	90,90
75+	124,70	128,00	130,70
<b>Jumlah/Total</b>	<b>3.467,20</b>	<b>3.496,10</b>	<b>3.525,30</b>

Keterangan : Total Kelompok umur produktif 15-39 tahun

– Tahun 2011 = 1.539.400 jiwa

– Tahun 2012 = 1.536.800 jiwa

– Tahun 2013 = 1.533.900 jiwa

Sumber : BAPPEDA, *DIY Dalam Angka 2011*, BPS Provinsi DIY –<http://202.169.224.75/bappeda/data/dokumen/RKPD2013.pdf>



Dari tabel I.2, dapat dilihat kelompok umur 15-30 tahun memiliki jumlah kuantitas yang cenderung lebih banyak dibanding dengan kelompok umur lainnya, yakni berjumlah 1.539.400 jiwa. Jadi, dapat disimpulkan bahwa komposisi kelompok umur penduduk DIY didominasi oleh kelompok umur produktif. Begitupun dengan proyeksi jumlah penduduk DIY (tabel I.3) yang pada umumnya menunjukkan pertumbuhan jumlah penduduk khususnya umur produktif tetap memiliki komposisi yang terbanyak tiap tahunnya.

Seiring dengan pertumbuhan penduduk yang pesat tersebut, perkembangan masyarakat peminat film khususnya layar lebar di Yogyakarta juga meningkat semakin pesat. Oleh karena itu, DIY selayaknya harus dapat mengakomodasi kebutuhan masyarakat. Apalagi di Yogyakarta saat ini kebutuhan peminat film hanya bisa terlayani oleh 2 buah bioskop (*Studio 21* dan *Empire XXI*) yang keduanya merupakan jaringan dari *21 Cineplex*. Sehingga seringkali belum bisa menampung terus bertambahnya peminat film.



Gambar I.2. Suasana kepadatan di Bioskop Empire XXI, Yogyakarta  
Sumber : dokumen pribadi, 2012

Minat masyarakat Yogyakarta terhadap film sangat besar, hampir 60% (asumsi berdasarkan pengamatan) dari jumlah umur produktif yang ada atau  $\pm 923.640$  jiwa penduduk Yogyakarta sangat suka menonton film di bioskop. Salah satu bukti yang bisa dilihat adalah dari hasil penjualan tiket, yang kadang sering habis terjual setiap diputarnya film baru. Bahkan untuk mendapat tiket





masyarakat harus mengantri hingga 5 jam atau lebih. Dari sini dapat disimpulkan bahwa kapasitas bioskop sebenarnya tidak sebanding dengan jumlah calon penonton. Minimnya kapasitas bioskop akhirnya tidak dapat mengakomodasi kebutuhan masyarakat peminat film yang sangat tinggi jumlahnya.

Salah satu latar belakang yang terlihat jelas mendasari pertumbuhan serta kepadatan penduduk di Yogyakarta ini adalah akibat dari terus berdatangnya pelajar dari seluruh Indonesia bahkan dari luar Negeri yang ingin melanjutkan pendidikan. Dari hal tersebut, penduduk lebih banyak para pendatang khususnya pelajar dan mahasiswa yang secara umum masuk dalam umur produktif sesuai kelompok umur di atas.

Sebagai pembandingan, antara lain Jakarta, Surabaya dan Bandung yang juga menjadi tempat tujuan pelajar untuk melanjutkan pendidikan. Disana memiliki 5-7 buah bangunan bioskop atau lebih, itupun masih terkhusus dari jaringan bioskop *21 Cineplex*.

Tabel I.4. Jumlah Bioskop Tiap Daerah dan Populasi Penduduknya

Lokasi	Jumlah Bioskop (buah)	Populasi Penduduknya (jiwa)
Jakarta	38 (dan bertambah)	8.489.910
Surabaya	7	3.230.900
Bandung	8	2.510.982
Yogyakarta	2	3.467.200

Sumber : Pengamatan pribadi dan data dalam *YP. Dany Chris, Skripsi, 2009, UAJY*

Dari tabel di atas, terlihat jelas bahwa setiap daerah setidaknya memiliki lebih dari 2 bioskop untuk menampung jumlah masyarakat peminat film berdasarkan populasi penduduknya. Bertolak-belakang dengan keadaan di Yogyakarta yang hanya memiliki 2 buah bioskop dengan daya tampung hanya berkisar 2200 orang, ini tidak sepadan dengan penduduk Yogyakarta yang berjumlah 3.467.200 jiwa. Bahkan untuk menampung 923.640 jiwa pengunjung atau 60% dari umur produktif yang suka menonton film di bioskop pun belum cukup, maka sangat perlu adanya penambahan bioskop untuk mengakomodasi kebutuhan masyarakat tersebut.







Disamping itu, bila dilihat dari peningkatan jumlah pelajar yang datang melanjutkan pendidikan di Yogyakarta, ini menandakan bahwa kebutuhan pendidikan memang sangatlah penting. Oleh karena itu, sering terlihat fenomena dimana kadangkala masyarakat khususnya pelajar dituntut untuk bekerja lebih keras dan memanfaatkan setiap waktu yang ada. Sampai-sampai waktu untuk beristirahat dan sekedar berekreasi pun terpaksa harus tersita guna memenuhi target yang ingin dicapai.

Dengan memperhatikan fenomena tersebut, dimana kadangkala masyarakat harus bekerja 'lembur' guna memenuhi target kerja mereka, dan akibatnya sulit sekali mendapatkan tempat hiburan yang mudah dijangkau dan tidak terlalu membuang waktu mereka, maka bioskop sering menjadi pilihan utama tempat hiburan yang efisien untuk memenuhi kebutuhan akan hiburan atau rekreasi.

Selain Bioskop, perpustakaan juga menjadi pilihan tepat dikarenakan seiring pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan, maka semakin meningkat pula jumlah informasi. Perpustakaan sebagai sumber informasi yang memegang peranan penting dalam perkembangan pendidikan, dan ditilik dari prioritas pembangunan nasional yang juga menjadi rencana kerja pemerintah daerah Yogyakarta yang terdapat pada peraturan Gubernur DI.Yogyakarta (PGDIY No.17) yang salah satu prioritas utamanya adalah pendidikan, maka dapat dikatakan bahwa perpustakaan sangat diperlukan.

Perpustakaan yang diutamakan dalam proyek ini adalah Perpustakaan film, yang di dalam menyediakan karya-karya dalam bentuk film. Dengan tujuan menghadirkan '*desain inovatif*' dimana perpustakaan dengan bahan karya visual lebih tepat untuk mendokumentasikan budaya dibanding buku-buku, dan disesuaikan sifat alamiah manusia yang lebih cepat menyerap informasi visual dibanding informasi tertulis. Di lain sisi, perpustakaan film pada dasarnya akan mendukung dan menopang fasilitas bioskop, dimana menjadi tempat dokumentasi film-film baik yang lama maupun yang baru. Ditambah dengan adanya buku-buku mengenai perfilman, maka pengunjung bisa mendapat





pengetahuan lebih mengenal sejarah film dan menambah minat dan pengetahuan masyarakat tentang perfilman.

Perpustakaan film ini berisi ruang bacaan arsip dan dokumen film-film yang sudah maupun belum diputar di bioskop, *mini-studio* untuk yang ingin langsung menonton film, dan ruang display. Jadi, seperti yang dikatakan tadi masyarakat dapat lebih mengenal dan mengetahui hasil perkembangan film yang ada, serta sebagai penghargaan dalam hasil karya seni perfilman. Di lain sisi, Perpustakaan film ini merupakan tempat para komunitas dan pecinta film berkumpul dan memamerkan hasil karyanya maupun koleksi filmnya.

Dari keseluruhan uraian dan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa fasilitas Bioskop dan Perpustakaan Film (*Cinema and Film Library*) sangat dibutuhkan oleh masyarakat Yogyakarta. Selain untuk mewadahi masyarakat peminat film di Yogyakarta yang terus bertambah berlawanan dengan fasilitasnya yang belum cukup banyak dan belum cukup memadai, dengan adanya fasilitas ini masyarakat akan lebih mudah menemukan sarana yang tepat untuk memenuhi kebutuhan akan hiburan. Sehingga alangkah baik jika dihadirkan bangunan yang mendukung dua fungsi rekreasi dan edukasi. Dengan tujuan agar masyarakat khususnya pelajar tidak perlu membuang waktu untuk pergi kedua tempat berbeda untuk mengerjakan tugas ataupun bersantai.

### **I.1.2. Latar Belakang Permasalahan**

Dewasa ini, di seluruh Indonesia peredaran industri film layar lebar semakin semarak. Dari film luar negeri, seperti : Hollywood, Bollywood, Korea, Jepang, Hongkong, dan bahkan film lokal semakin pesat perkembangannya. Dari sinilah, gedung Bioskop hadir menjadi salah satu media untuk mengenalkan dan mempromosikan film-film baru tersebut.

Menonton film di bioskop sudah menjadi kegemaran bagi segala golongan usia, dari anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Di Yogyakarta termasuk kota yang cukup banyak gedung bioskop mulai dari kelas bawah





sampai kelas atas, namun banyak pula yang ‘gulung tikar’ saat terjadi terjadinya krisis moneter tahun 1997. Tetapi untunglah pada tahun 2000-an, muncul dua bioskop besar yaitu *Studio 21* dan *Empire XXI*.

Seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi yang semakin pesat, bioskop-bioskop yang ada mendapat tantangan yang berat. Dimana harus berhadapan dengan menjamurnya televisi berlangganan, disertai adanya film yang dikemas dalam bentuk *VCD* dan *DVD* baik orginal maupun bajakan yang kian diburu oleh masyarakat. Dikarenakan dengan adanya *VCD* dan *DVD* masyarakat dapat lebih mudah dalam menonton film tidak perlu berdesak-desakan membeli karcis seperti di bioskop, cukup memutar secara personal di rumah atau di dalam kamar. Ditambah dengan mudahnya men-*download* (mengunduh) film dari dunia maya, dan munculnya perusahaan-perusahaan elektronik yang mengembangkan produk-produk yang mengadopsi sistem yang ada di bioskop, antara lain : *home theater*, *TV plasma* dan *Audio system*. Akibat dari kemudahan-kemudahan yang tersedia dari kemajuan teknologi tersebut perkembangan bioskop menghadapi tantangan langsung dapat mempengaruhi seseorang individu untuk mengambil keputusan dalam akan menonton film.

Di samping itu, semakin banyak muncul bermacam-macam hiburan baru, salah satu yang paling diminati adalah hiburan dalam bentuk game. Adanya *Digital video game*, *game simulasi*, *game online*, bahkan *game mobile* adalah sebagian kecil dari bermacam-macam jenis hiburan lainnya yang secara tidak langsung mempengaruhi konsumen dalam memilih hiburan yang menurutnya sesuai dengan seleranya. Oleh karena itu, bioskop yang sekarang harus memiliki kiat-kiat tersendiri agar dapat bertahan, yang nantinya menawarkan suatu ‘yang beda’ sehingga pengunjung (penonton) puas dan tertarik untuk datang lagi, karena mendapatkan pengalaman yang berbeda dari yang biasanya.

Jaringan *Blitzmegaplex* misalnya, belum lama berdiri tetapi sudah memiliki 7 bioskop di Indonesia yang tersebar di Jakarta, Bandung, Tangerang dan Bekasi. *Blitzmegaplex* mencoba menawarkan suatu *pengalaman* berbeda dalam menonton film di bioskop. Dari cara membeli tiket, informasi film, promosi, dan





pengaturan Blitzmegaplex yang memadukan konsep menonton film dan restoran (*BlitzDining Cinema*), serta dengan fasilitas *game* (*BlitzGameSphere*), dan fasilitas berbelanja (*BlitzShoppe*), sehingga mempengaruhi konsumen untuk tertarik datang dan menonton film di bioskop ini.

Dari berbagai uraian ini, timbulah pemikiran tentang bagaimana menghadirkan bangunan *Cinema and Film Library* di Yogyakarta. Konsep penggabungan antara Bioskop dan Perpustakaan Film ini adalah kiat khusus yang diharapkan mampu memberikan pengalaman berbeda bagi konsumen agar betah dan tertarik untuk datang lagi.

*Cinema and Film Library* di Yogyakarta akan mengadopsi konsep *mixed use*, dimana penggabungan antara fungsi rekreasi dan edukasi, dengan saling menopang dan mendukung antara dua fungsi tersebut agar selain pengunjung dapat memenuhi kebutuhan akan hiburan, mereka juga mendapat wawasan lebih akan dunia perfilman. Sehingga untuk menghadapi persaingan dan tantangan yang semakin banyak sekarang ini, dengan metode pembauran dua fungsi ini menjadi alternatif baru yang berbeda dari yang sudah ada. Di lain sisi, bertujuan agar nantinya memberikan *experience* (pengalaman) berbeda bagi pengunjung.

Dalam *Cinema and Film Library* ini, kiat-kiat khusus lainnya juga diperhatikan yaitu dengan menghadirkan suasana kenyamanan, yang diaplikasikan secara nyata pada ruang luar dan ruang dalam bangunan. Faktor *kenyamanan* yang diperhatikan, antar lain:

- Kenyamanan *psikis*
- Kenyamanan fisik ruang, yang terdiri dari :
  1. Kenyamanan visual
  2. Kenyamanan *thermal*
  3. Kenyamanan pendengaran (*audial*)

Faktor utama dalam pengaplikasian ‘kenyamanan’ di *Cinema and Film Library* di Yogyakarta adalah dengan penciptaan kenyamanan melalui suasana ‘*homy*’, yang memberikan kesan kenyamanan seperti di rumah sendiri agar





membentuk suasana yang santai dan rileks bagi pengunjung. Dimulai tentunya dengan perencanaan fasilitas perpustakaan film yang akan saling ‘mix’ dengan fasilitas bioskop, dan diikuti dengan perencanaan konsep *mixed use* dengan *game zone*, *live music* serta *cafe and shop*, sehingga pengunjung merasa lebih nyaman untuk menghabiskan waktu saat menunggu film ditayangkan dengan mendengar *live music*, bermain game di *game zone*, serta makan, minum dan membeli *merchandise* di *cafe and shop*.

*Cinema and Film Library* di Yogyakarta memberikan sebuah wadah yang dapat memberi manfaat bagi masyarakat dan berkembang secara berkesinambungan dengan perkembangan teknologi yang ada. Penekanan desain pada bangunan menggunakan gagasan desain Arsitektur Kontemporer, yang mengutamakan kesederhanaan sehingga tampilan ruang luar bangunan dapat mengekspresikan kegiatan-kegiatan pada ruang dalam.

Alasan penekanan Arsitektur Kontemporer dikarenakan paham arsitektur ini sebagai gagasan arsitektur yang berkembang sesuai dengan nilai zaman (waktu). Gagasan desain ini identik dengan gaya masa kini yaitu gaya hidup modern yang *stylish* dan *simple*, yang nantinya diharapkan pada dasarnya akan tercipta susana *homy* dimana kesan kenyamanan adalah poin utama yang tampil pada desain.

Arsitektur Kontemporer sendiri memiliki prinsip dasar dimana ruang terkesan terbuka dengan harmonisasi ruang dalam yang menyatu dengan ruang luar. Tercipta melalui proses pendekatan *kontekstual* dimana penempatan dan bentuk bangunan disesuaikan dengan lingkungan sekitar, sehingga didapatkan komposisi bangunan dan lingkungan yang serasi dengan tetap mempertahankan nuansa *modern*. Yogyakarta termasuk wilayah Indonesia yang beriklim tropis, maka ditekankan gagasan desain Arsitektur Kontemporer yang pada hakekatnya mengacu pada konsep kemurnian. Dimana mampu mengadaptasi iklim tropis dengan sentuhan bahan bangunan yang mangadopsi arsitektur modern dan tradisional.





Dari uraian di atas, maka perancangan bangunan *Cinema and Film Library* di Yogyakarta akan menggunakan gagasan desain Arsitektur Kontemporer sebagai cerminan konsep hidup masa kini, dengan penitik-beratan penciptaan kenyamanan bagi pengunjung melalui suasana *homy* akan saling mendukung dalam sebuah rancangan yang nantinya menghadirkan wujud bangunan modern.

## **I.2. Rumusan Permasalahan**

Bagaimana wujud rancangan *mixed use Cinema and Film Library* di Yogyakarta yang rekreatif dan edukatif dengan menitikberatkan aspek kenyamanan melalui suasana *homy* dengan pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam berdasarkan gagasan desain Arsitektur Kontemporer?

## **I.3. Tujuan dan Sasaran**

### **I.3.1. Tujuan**

Tujuan dari penekanan studi pada proyek *Cinema and Film Library* di Yogyakarta adalah terwujudnya konsep perencanaan dan perancangan bangunan *Cinema and Film Library* di Yogyakarta yang rekreatif dan edukatif dengan menitikberatkan aspek kenyamanan melalui suasana *homy* dengan pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam berdasarkan gagasan desain Arsitektur Kontemporer.

### **I.3.2. Sasaran**

Untuk mencapai tujuan tersebut terdapat beberapa hal yang menjadi sasaran dalam merancang *Cinema and Film Library* di Yogyakarta ini. Sasaran tersebut yaitu:

1. Mengkaji teori tentang pengertian, fungsi, studi tipologi, persyaratan, dan standar-standar perencanaan dan perencanaan, serta teori-teori lain mengenai *Cinema and Film Library*.





2. Peninjauan khusus mengenai wilayah (lokasi) perancangan *Cinema and Film Library* dalam hal ini Kota Yogyakarta.
3. Mencari teori-teori yang berhubungan dengan tata ruang luar dan tata ruang dalam, serta teori-teori arsitektural khususnya Arsitektur Kontemporer yang dipakai untuk penyelesaian masalah.
4. Membuat analisis-analisis yang dipergunakan dalam perencanaan dan perancangan *Cinema and Film Library* yang rekreatif dan edukatif dengan menitikberatkan aspek kenyamanan melalui suasana *homy*.
5. Membuat konsep berdasarkan analisis yang dilakukan, mengenai pengolahan tata ruang luar dan ruang dalam yang rekreatif dan edukatif dengan penekanan karakter *homy* serta gagasan desain Arsitektur sehingga dapat menarik pengunjung untuk datang ke *Cinema and Film Library* di Yogyakarta.
6. Membuat desain skematik berdasarkan konsep perencanaan dan perencanaan *Cinema and Film Library*.

## **I.4. Lingkup Studi**

### **I.4.1. Materi Studi**

Pembahasan dalam penulisan ini dibatasi pada lingkup disiplin ilmu arsitektur dengan penekanan pada aspek dasar arsitektural sesuai dengan yang ingin dicapai, yaitu pengolahan tata ruang luar dan tata ruang dalam. Bagian-bagian ruang luar dan ruang dalam yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah hubungan antar ruang dan bagian-bagian arsitektural yaitu meliputi bentuk, jenis bahan, warna, tekstur, dan ukuran/skala/proporsi, pada elemen-elemen pembatas, pengisi, dan pelengkap ruangnya. Rancangan ini diharapkan akan dapat menjadi penyelesaian penekanan studi untuk kurun waktu 30 tahun.





## I.4.2. Pendekatan Studi

Penyelesaian penekanan studi akan dilakukan dengan pendekatan analogi *bentuk* berdasarkan gagasan desain Arsitektur Kontemporer.

## I.5. Metode Studi

### I.5.1. Pola Prosedural

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah adalah :

1. Deskriptif

Untuk menjabarkan tentang *Cinema and Film Library* serta memberi gambaran mengenai permasalahan yang ada serta alternatif pemecahannya.

2. Deduktif

Untuk mengumpulkan segala teori yang berhubungan dengan perencanaan dan perancangan *Cinema and Film Library*.

3. Analisis

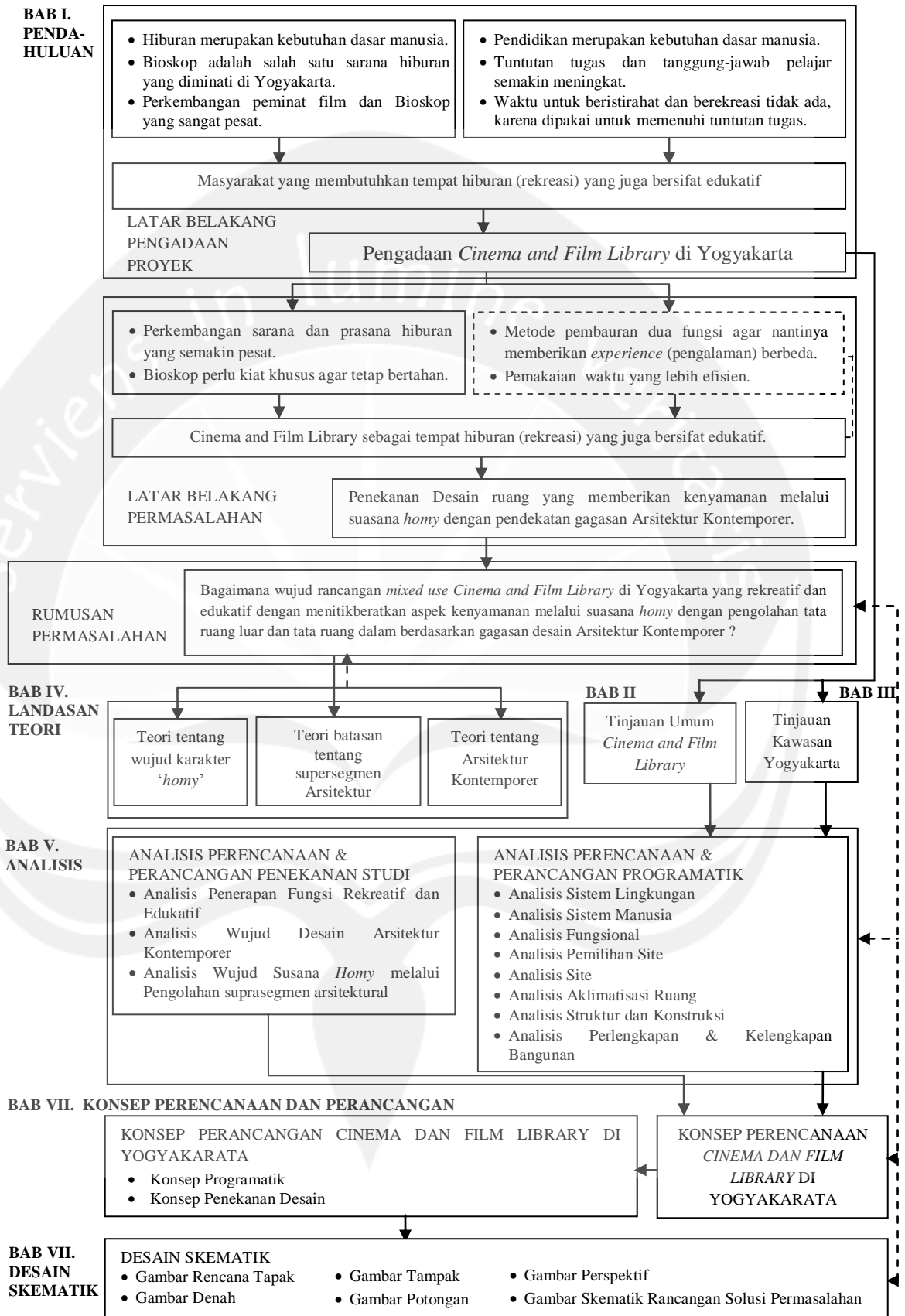
Untuk menganalisis data berdasarkan teori-teori yang ada, guna mendapatkan alternatif-alternatif pemecahan masalah.







## I.5.2. Tata Langkah



Gambar I.3. Bagan Tata Langkah





## I.6. Sistematika Penulisan

### **Bab I :       Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi, dan sistematika penulisan.

### **Bab II :       Tinjauan Umum *Cinema and Film Library***

Berisikan kajian teori umum tentang pengertian, fungsi, tipologi, tinjauan terhadap objek sejenis, persyaratan, kebutuhan/tuntutan, peraturan pemerintah, standar-standar perencanaan dan perencanaan, serta teori-teori lain mengenai *Cinema and Film Library*.

### **Bab III :      Tinjauan Kawasan / Wilayah**

Tinjauan Khusus mengenai wilayah (lokasi) perancangan *Cinema and Film Library* dalam hal ini Kota Yogyakarta. Pembahasan berisi tinjauan mengenai kondisi administratif, kondisi geografis dan geologis, kondisi klimatologis, kondisi sosial budaya dan ekonomi, kebijakan tata ruang kawasan, kebijakan tata bangunan, kondisi elemen perkotaan, kondisi sarana dan prasarana, kondisi kawasan, dan kondisi infrastruktur utilitas.

### **Bab IV :      Landasan Teori**

Berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan tata ruang luar dan tata ruang dalam, serta teori-teori arsitektural khususnya Arsitektur Kontemporer yang dipakai untuk penyelesaian masalah dan pengungkapan karakter *homy* pada bangunan *Cinema and Film Library*.





**Bab V : Analisis**

Berisi tentang analisis-analisis yang dipergunakan dalam perencanaan dan perancangan *Cinema and Film Library* di Yogyakarta meliputi analisis site, program kegiatan, analisis kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, perancangan tata ruang, struktur dan konstruksi, penampilan bangunan, dan analisis perlengkapan dan kelengkapan bangunan.

**Bab VI : Konsep Perencanaan dan Perancangan**

Berisi tentang konsep dasar perencanaan dan perancangan bangunan *Cinema and Film Library* di Yogyakarta yang merupakan hasil dari analisis untuk diterapkan dalam bentuk fisik bangunan.

