



BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Pada dekade terakhir, perkembangan kegiatan pendidikan, permukiman, perdagangan, jasa, dan pariwisata di Yogyakarta meningkat cukup pesat¹. Hal ini dapat dilihat dari pemberitaan diberbagai media tentang kegiatan pameran, konferensi dan seminar, serta wisata baik wisata alam-wisata budaya-wisata belanja dalam berbagai bentuk dan skala, baik dalam skala regional maupun skala nasional. Perkembangan ini menuntut wadah yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan berdasarkan proyeksi penduduk dan kegiatan beberapa tahun kedepan.

Di saat Yogyakarta tumbuh menjadi tujuan pendidikan, di saat itu juga Yogyakarta membangun beberapa fasilitas hiburan untuk menghilangkan penat sejenak yang khususnya untuk para mahasiswa juga kawula muda serta eksekutif muda. Di tempat ini, mereka dapat bercengkrama dengan santai dan berbincang-bincang beberapa masalah kerja dengan tanpa adanya tekanan.

Selain itu, Yogyakarta merupakan kota yang memiliki perkembangan yang sangat pesat. Mulai dari segi perekonomian,

¹ http://id.wikipedia.org/wiki/Daerah_Istimewa_Yogyakarta



pendidikan dan lain-lain. Yogyakarta memiliki julukan kota pelajar yang terbukti terdapat lebih dari 10 Universitas. Dengan kredibilitas sebagai kota pelajar, kota ini mengundang minat untuk semua pelajar untuk mengemban pendidikan di sini. Mulai dari luar daerah sampai dalam daerah memadati lembaga pendidikan di kota Yogyakarta.

Selain terkenal sebagai kota pelajar, Yogyakarta juga merupakan tempat pariwisata yang sangat menarik dibandingkan dengan daerah-daerah lain. Banyak tempat-tempat hiburan, seperti mall, bioskop, taman wisata, keraton, dan masih banyak yang lainnya.

Dengan status tersebut, kota Yogyakarta dipadati oleh para muda-mudi yang selalu membutuhkan tempat hiburan dan edukasi untuk memenuhi kebutuhan mereka. Bioskop merupakan salah satu wadah yang bisa mengakomodir kegiatan hiburan. Hal ini dapat terlihat dari antusiasme para muda-mudi disaat film-film dari luar negeri sudah mulai masuk kembali ke Indonesia.

Film adalah karya seni yang lahir dari suatu kreatifitas dan imajinasi orang-orang yang terlibat dalam proses penciptaan film. Sebagai karya seni film terbukti mempunyai kesanggupan untuk menciptakan suatu realitas rekaan sebagai bandingan terhadap realitas. Realitas imajiner tersebut dapat menawarkan rasa keindahan, renungan, ataupun hanya sekedar hiburan bagi yang melilhatnya.

Kebiasaan menonton film di bioskop sudah terjadi sejak dahulu kala. Hal ini terlihat dari banyaknya bioskop pada saat itu.



Beberapa bioskop yang ada di kota Yogyakarta yaitu Mitra/ Palace, Widya, Senopati and Yogya Theater, Soboharsono, Regent, Empire, Royal, Mataram, Ratih, Permata, Indra, President.

Dari beberapa bioskop yang tersebut diatas, sebagian besar sudah tidak dipakai lagi. Sekarang ini hanya terdapat 2 bioskop yang selalu dipakai, yaitu Empire XXI dan Studio 21.

Data tentang jumlah penonton bioskop diseluruh Indonesia dan perhitungan dengan trend.

Tabel 1.1. Data pengunjung tahun 2002-2010

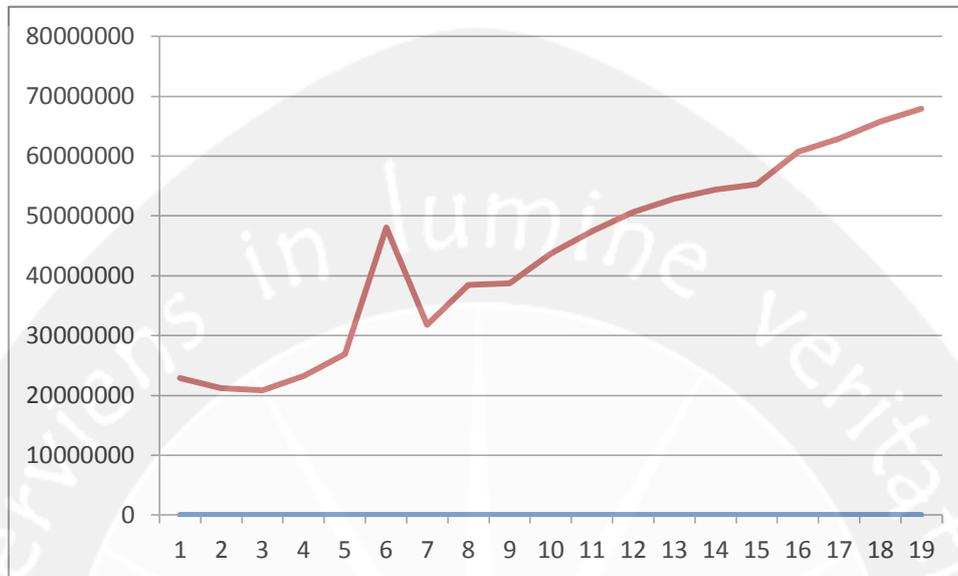
sumber: <http://indonesiafilm.or.id/direktori-perfilman/penonton-film>

tahun	jumlah
2002	22900000
2003	21200000
2004	20900000
2005	23300000
2006	26900000
2007	48100000
2008	31800000
2009	38500000
2010	38700000

tahun	jumlah
2011	43730555.56
2012	47471913.58
2013	50620773.32
2014	52888133.48
2015	54419811.49
2016	55266557.49
2017	60674095.19
2018	62907214.32
2019	65773878.45
2020	67941792.11



Grafik 1.1. Grafik trend jumlah penonton bioskop seluruh Indonesia



Data tentang jumlah penonton bioskop di Yogyakarta dan perhitungan dengan trend.

Tabel 1.2. Data pengunjung tahun 1997-2004

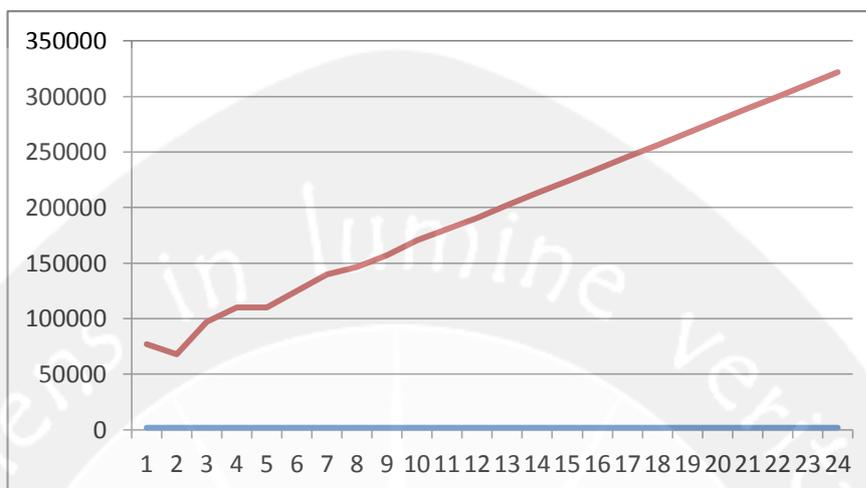
sumber: <http://indonesiafilm.or.id/direktori-perfilman/penonton-film>

tahun	jumlah pengunjung
1997	77000
1998	68000
1999	97000
2000	110000
2001	110000
2002	124800
2003	139940
2004	146552

tahun	jumlah pengunjung
2005	157171.6
2006	170521.28
2007	180399.224
2008	190383.1392
2009	202272.4194
2010	213168.5819
2011	223499.2686
2012	234640.1862
2013	245715.002
2014	256366.1225
2015	267261.0767
2016	278271.1969
2017	289093.1457
2018	299939.7173
2019	310880.0294
2020	321760.9609



Grafik 1.2. Grafik trend jumlah penonton bioskop di Yogyakarta



1.1.2. Latar Belakang Masalah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi ketiga, Departemen Pendidikan Nasional, Balai Pustaka, Jakarta, 2001 ;

- Film

(1) selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop).

(2) lakon (cerita) gambar hidup.

- Sineas

(1) orang yang ahli tentang tata cara dan teknik pembuatan film.

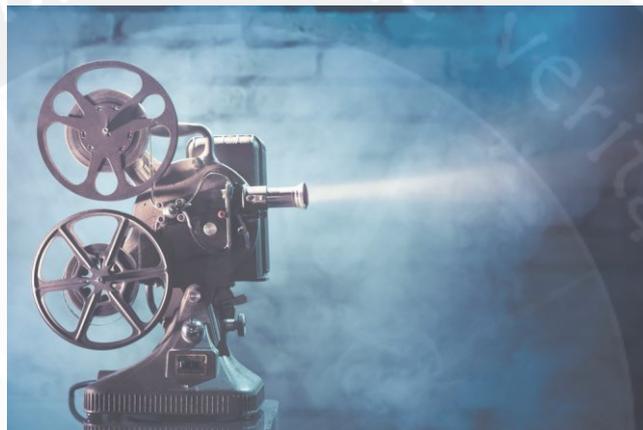
Menurut Kamus Inggris - Indonesia, An English - Indonesian Dictionary, John M. Echols dan Hassan Shadily, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta ;

- *Movie* : gambar hidup, bioskop



- *Cinema* : gedung bioskop

Film adalah sebuah media komunikasi audio visual yang menampilkan rekaman realitas atau rekaan suatu realitas. Karena disebut film, orang dapat merasakan berbagai macam perasaan yang ditampilkan didalam film tersebut.



Gambar 1.1: Camrecorder

Sumber: www.salon.com

Saat menonton sebuah film, biasanya orang-orang mencoba untuk melupakan sejenak semua permasalahan yang sedang dihadapi. Oleh karena itu, orang-orang mencoba untuk mencari tempat dimana mereka dapat merasa santai dan mencari tempat dimana terdapat sebuah hiburan. Salah satunya yaitu bioskop. Namun, bioskop-bioskop yang ada di Yogyakarta saat ini hanya Empire XXI dan Cinema 21 dan untuk membuat sebuah bioskop yang berbeda dari yang sudah ada akan membuka sebuah peluang persaingan. Bioskop yang



memiliki karakter yang khas. Sehingga ingin dibuatlah bioskop yang memiliki sifat *entertainment and relax*.

Menurut kamus Oxford Advanced Learner's Dictionary (1989), *entertainment* [C] thing that entertains; public performance; [U] entertaining or being entertained.

Sedangkan arti kata *relax* menurut kamus Oxford Advanced Learner's Dictionary (1989), *relax* v **1** become less tight, stiff. **2** become less strich or rigid. **3** rest oafter work or effort; calm down. **4** become less intense.

Dalam dunia perfilman, kamera perekam menjadi alat utama dalam pembuatan film. Komponen utama dari kamera perekam yaitu: lensa, imager, dan perekam². Maka digunakan transformasi bentuk kamera perekam sebagai pendekatan perancangan dan redesain bioskop Mataram. Transformasi merupakan garis penghubung antara dunia film dan dunia arsitektur. Melihat arti katanya, transformasi adalah perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi, dsb); perubahan struktur gramatikal lain dengan menambah, mengurangi, atau menata kembali unsur-unsurnya³. Oleh karena itu, dari kamera perekam akan diambil unsur-unsur kunci yang kemudian dihubungkan dengan arsitektur.

Dalam meredesain bioskop Mataram ini, penekanan desain akan dilakukan pada bentuk bangunan (aspek visual manusia). Pertama kali manusia melihat sebuah bangunan yaitu pada bentuk

² <http://id.wikipedia.org/wiki/Kamera>

³ <http://bahasa.kemdiknas.go.id/kbbi/index.php>



bangunan. Aspek visual merupakan sebuah aspek yang pertama kali bekerja.

Redesain bioskop Mataram ini adalah sebuah rancangan desain bangunan yang diharapkan mampu menjadi sebuah bioskop yang memiliki sebuah karakter yang berbeda dari bioskop yang sudah ada sebelumnya. Desain yang akan dibuat merupakan sebuah *Cineplex* atau sebuah bioskop dengan beberapa ruang cinema yang juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung lainnya.

1.2.Rumusan Masalah

Bagaimana wujud Redesain Bioskop Mataram di Yogyakarta yang mewadahi fungsi *Cineplex* yang bersifat *entertainment* and *relax* dengan transformasi bentuk kamera perekam melalui pengolahan bentuk bangunan?

1.3.Tujuan dan Sasaran

Tujuan:

Meredesain Bioskop Mataram di Yogyakarta yang mewadahi fungsi *Cineplex* yang bersifat *entertainment* and *relax* dengan transformasi bentuk kamera perekam melalui pengolahan bentuk bangunan.

Sasaran:

Meredesain Bioskop Mataram di Yogyakarta yang mewadahi sebuah fungsi *Cineplex* yang bersifat *entertainment* and *relax* dengan mentransformasikan bentuk-bentuk kamera perekam melalui pengolahan bentuk wujud bangunan.



1.4.Lingkup Pembahasan

Lingkup pembahasan yang akan dikaji adalah redesain bioskop Mataram menjadi *Cineplex* yang menunjang sarana hiburan bagi masyarakat Yogyakarta.

Studi terhadap proyek *Cineplex* ini menggunakan transformasi bentuk kamera perekam yang diwujudkan untuk pengolahan bentuk bangunan.

1.5.Metode Pembahasan

1. Metode Observasi

- Langsung : dengan melakukan pengamatan langsung ke lokasi terpilih menyangkut kondisi dan sarana dan prasarana yang ada.
- Tidak langsung : dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data dan informasi yang berhubungan dengan lokasi dan topik bahasan.

2. Studi Literatur

Mencari data-data pada literatur yang dapat mendukung pembahasan topik yang bersangkutan.

3. Deskriptif

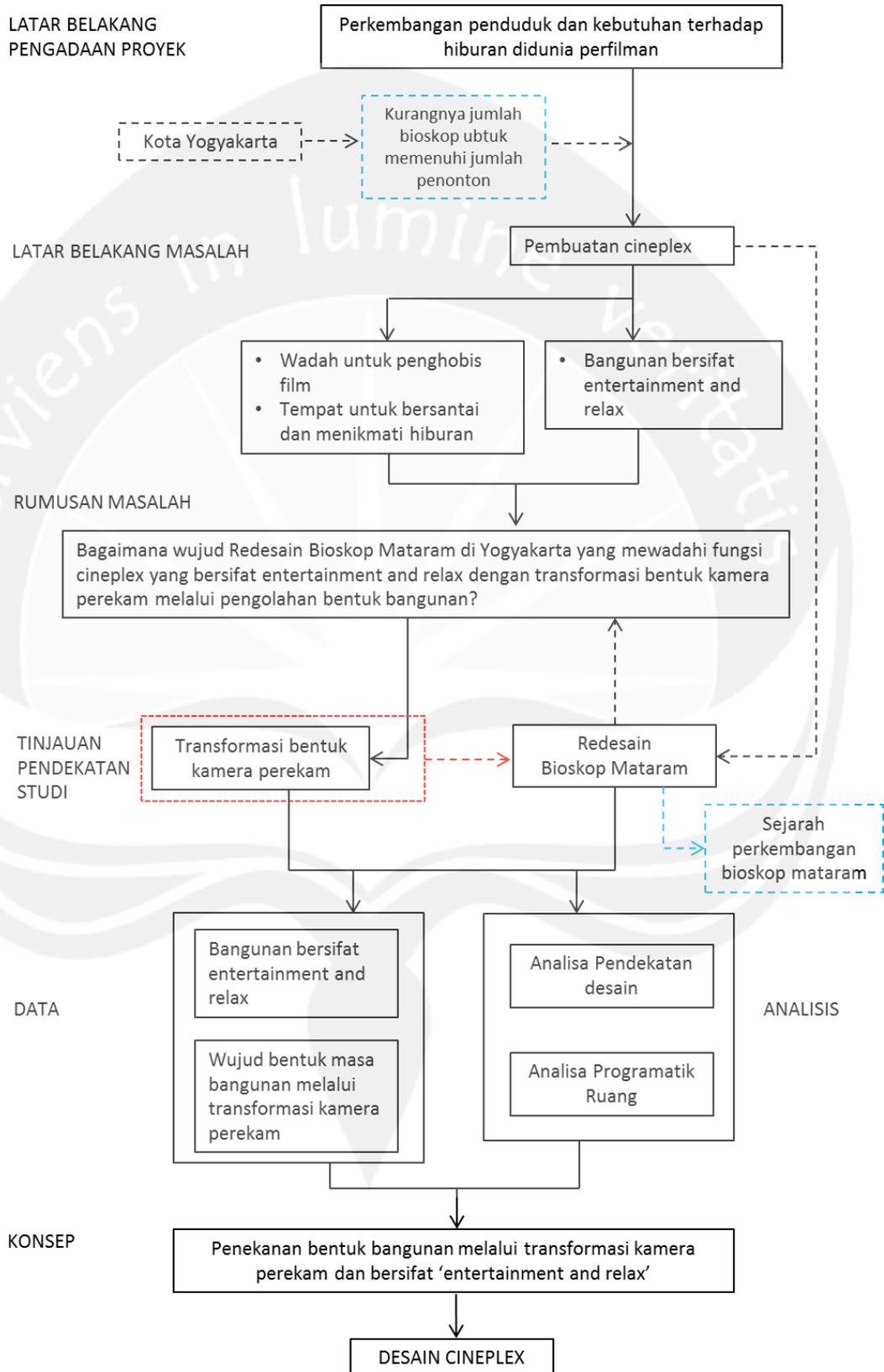
Yaitu penjelasan data dan informasi yang berkaitan dengan latar belakang.

4. Analisis

Menginterpretasi data dan fenomena yang ada yang kemudian ditransformasikan kedalam analisis pendekatan bentuk dan tampilan sehingga diperoleh kesimpulan dan perancangan.



1.6. Diagram Tata Langkah





1.7.Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang pengadaan proyek, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, diagram tata langkah dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM BIOSKOP

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai pengertian bioskop, tinjauan bioskop, sejarah perkembangan film.

BAB III TINJAUAN UMUM WILAYAH YOGYAKARTA & TINJAUAN KHUSUS BIOSKOP

Bab ini berisi tentang letak geografis wilayah Yogyakarta, klimatologi, kondisi fisik dan non fisik, deskripsi proyek, lokasi proyek, kondisi lokasi proyek, fungsi dan sasaran proyek, tinjauan bioskop Mataram,

BAB IV TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori perwujudan bentuk, elemen-elemen tata ruang dalam dan tata ruang luar, kaitannya kamera perekam dengan transformasi bentuk bangunan.

BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN BIOSKOP MATARAM

Bab ini berisi tentang analisis kegiatan dan pelaku kegiatan, analisis peruangan, analisis site, analisis hubungan ruang dan zonasi ruang (makro dan mikro), analisis utilitas bangunan.



BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN BIOSKOP MATARAM

Berisi tentang konsep perencanaan dan perancangan bangunan bioskop yang bersifat *entertainment* and *relax*, dan konsep rancangan bentuk masa bangunan melalui transformasi bentuk kamera perekam.

