



BAB II

TINJAUAN UMUM BIOSKOP

2.1. 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. (sumber: <http://id.wikipedia.org/wiki/Bioskop>)

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

- *Cineplex* :kompleks sinema yang terdapat dalam satu bangunan.
- Bioskop :pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar (film), yang disorot sehingga dapat bergerak (berbicara); film; gedung pertunjukan film cerita.

Cineplex merupakan perkembangan dari bioskop. Keduanya memiliki fungsi yang sama yaitu tempat pertunjukan film. Yang membedakannya adalah jumlah teater tempat pertunjukan filmnya. Bioskop umumnya hanya memiliki satu teater dalam satu bangunan, tetapi *Cineplex* memiliki lebih dari satu teater dalam satu bangunan. Karena memiliki banyak pilihan teater untuk menonton film, maka bioskop kemudian disebut sinema kompleks (*Cineplex*).



2.2. Tinjauan Bioskop

2.2.1. Klasifikasi Bioskop

Klasifikasi bioskop berdasarkan lokasi, bioskop terbagi menjadi 3, yaitu :

1. **Key city**, bioskop yang berada di kota-kota besar yang memiliki potensi pasar yang handal atau kota utama
2. **Sub key city**, bioskop yang berada di kota-kota yang cukup punya potensi.
3. **Up country**, bioskop yang berada di kota kecil yang biasa juga disebut kota penunjang yang terletak di sekitar- kota menengah.

Berdasarkan lokasi tersebut film-film yang ditayangkan memiliki urutan dari key city ke sub key city dan terakhir ke up country.

Klasifikasi bioskop berdasarkan banyaknya layar (Edison Niangolan, 1993), bioskop dibagi menjadi

1. Bioskop tradisional atau konvensional

Bioskop ini hanya mempunyai layar tunggal. Film yang ditawarkan kurang bervariasi, tetapi memiliki kapasitas yang besar

2. Bioskop *Cineplex*

Bioskop ini mempunyai layar lebih dari satu, sehingga film yang ditayangkan lebih variatif. Memiliki ruang pertunjukan yang banyak dengan tempat duduk yang lebih sedikit



Klasifikasi bioskop berdasarkan data (Pandu, 2003) meliputi:

1. Klasifikasi berdasar daya tampung

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

2. Periode pemutaran film

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

3. Persyaratan ruang

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

4. Electrical Power

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

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

1. Kelas A

Daya tampung :> 800 tempat duduk

Jenis film yang diputar : first round 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 round movie

Kualitas penghawaan ruang : AC sentral

Sumber tenaga listrik : PLN dan genset

3. Kelas C

Daya tampung : 400-600 tempat duduk

Jenis film yang diputar : second/ third round movie

Kualitas penghawaan ruang : blower dan exhouter fan

Sumber tenaga listrik : PLN dan genset

2.2.2. Kualitas Pandang Visual Cinema

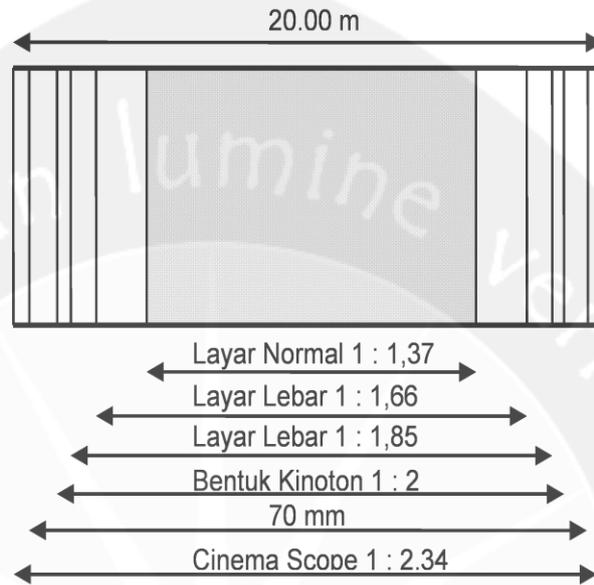
Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan kualitas pandang visual yang nyaman diantaranya adalah

1. Layar Proyeksi

Layar proyeksi berlubang agar dapat ditembus suara. Jarak layar bioskop dari dinding THX setidaknya 120 cm. Layar proyeksi besar diatur dengan radius ke urutan kursi terakhir. Sisi layar proyeksi besar terletak pada minimal 120 cm di atas lantai. Jarak minimum penonton dengan layar



Jarak minimum penonton dengan layar maksimal 30° dari urutan kursi pertama ke tengah layar.

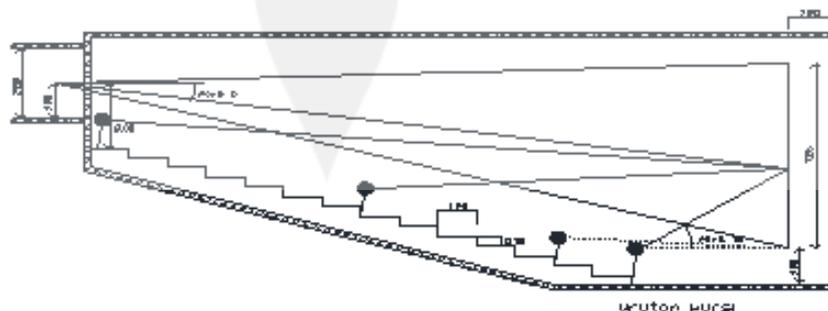


Gambar 2.1: Ukuran layar proyeksi

sumber: Data Arsitek

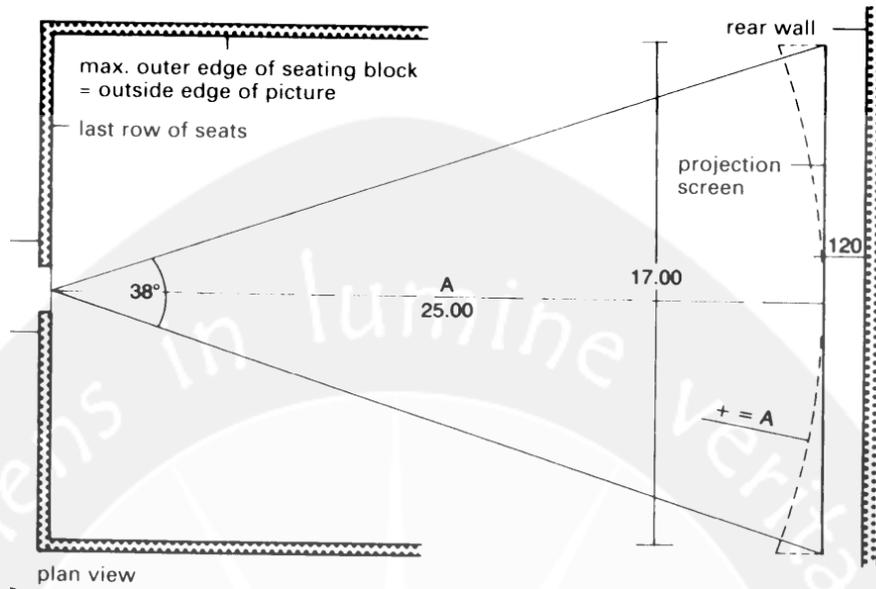
2. Kemiringan lantai

Kemiringan lantai dengan kecondongan 10% atau melalui sebuah tangga maksimum 16cm tinggi dari tangga pada koridor yang lebarnya 120 cm.



Gambar 2.2: Kemiringan lantai cinema

sumber: Data Arsitek

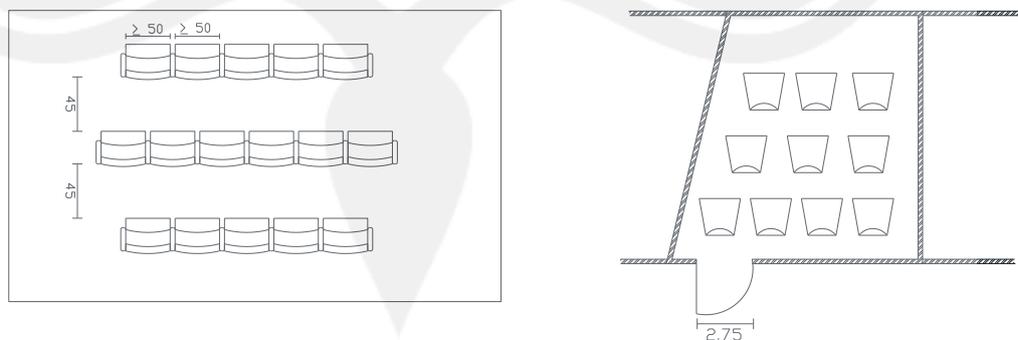


Gambar 2.3: Persyaratan visual gedung pertunjukan

sumber: Data Arsitek

3. Lay out kursi penonton

Penataan layout kursi lebih ditujukan pada efisiensi ruang dan keamanan. Akan dibahas pada bagian persyaratan keamanan *Cineplex*.



Gambar 2.4: Jarak antar kursi penonton

sumber: Data Arsitek



2.2.3. Persyaratan Akustik dan Sound System

Secara keilmuan, perkembangan akustik tidak terlalu banyak mengalami perubahan tetapi secara teknologi perkembangannya sangat pesat. Sistem audio merupakan gabungan antara peralatan (elektroakustik dan elektronika) dengan indera saraf manusia. Sehingga, bidang ini merupakan gabungan dari seni dan teknologi.

Beberapa prinsip dasar sistem bunyi (*sound reinforcement system*) yang sebaiknya diperhatikan adalah:

1. Sistem dibuat agar memungkinkan penonton mampu mendengar dan membayangkan bunyi yang arahnya berasal dari sumber.
2. Sistem dibuat dengan cacat artikulasi suaranya rendah agar terjadi kemudahan bagi pendengar untuk mengerti percakapan yang disampaikan.
3. Sistem cukup stabil sehingga tidak mudah terjadi rangkai balik (*acoustical feedback*)
4. *Reverberation Time* (waktu gema / dengung) yang optimal dirumuskan (rumus sabine) sebagai berikut:

$$RT = \frac{0.16 V}{A + xV}$$

RT = *Reverberation Time* (detik)

V = Volume ruang (m³)



A = Penyerapan ruang total (m^2)

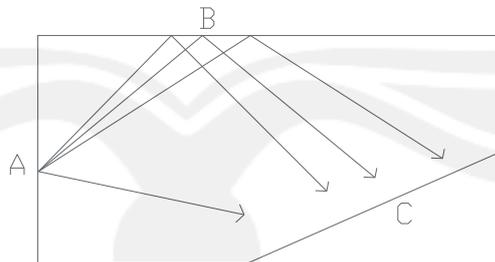
x = Koefisien penyerapan udara

Tabel 2.1: Persyaratan RT tiap jenis kegiatan

Kegiatan	RT tiap kegiatan (500-1000 Hz/det)
Ruang kuliah	1
Sinema	1,4
Gedung theater	1,6
Music hall	1,8
Opera house	2
Concert hall	2,2

Sumber: Akustik Lingkungan

5. Adanya distribusi yang merata di seluruh daerah ruangan



Gambar 2.5: Distribusi suara yang merata

sumber: Data Arsitek



Sistem tata suara diperhatikan dengan tujuan:

- Memperkuat tingkat bunyi sesuai dengan keperluan
- Menyediakan fasilitas pemanggilan dan pengumuman
- Memberi tanda bagi tindakan dalam keadaan darurat

Suatu sistem tata suara umumnya terdiri dari:

- Sumber bunyi *recorder-player*.
- *Mixer*, merubah tanggapan frekwensi sinyal listrik dari tiap komponen sumber mencampur sinyal dan meneruskan kemudian diproses ke *power amplifier*.
- *Amplifier*
- *Speaker*

Tabel 2.2: Perlakuan *sound absorbsing* untuk ruang

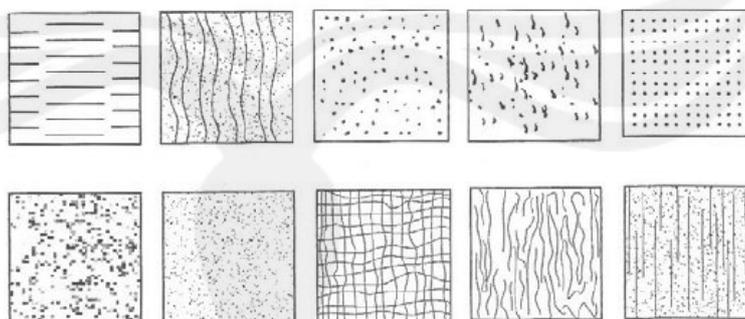
Tipe ruang	Ceilling	Wall treatment
Kantor, ruang referensi kecil, perpustakaan	Semua	Tidak membutuhkan
Lobby, koridor	Semua	Membutuhkan
Ruang kelas, ruang rapat	Per-bagian	Membutuhkan
Kafe, bar, plaza	Per-bagian	Tidak membutuhkan
Auditorium, theater, audio visual	Ruang ini dibutuhkan pengamatan khusus untuk mengkondisikannya menurut kuantitas dan lokasi perlakuan akustik	

Sumber: Susendra, *Cineplex di Yogyakarta (skripsi)*, UAJY, 2003



Selain itu, perlu diperhatikan pula masalah penyerapan bunyi/ absorpsi. Sesuai dengan karakteristik materialnya, sebuah bidang batas selain dapat memantulkan kembali gelombang bunyi yang datang, juga dapat menyerap gelombang bunyi. Penyerapan bunyi ini akan mengakibatkan berkurang/ menurunnya energi bunyi yang menimpa bidang batas tersebut. penyerapan oleh elemen pembatas ruangan sangat bermanfaat untuk mengurangi kebisingan didalam ruang. Oleh karena kemampuan jenis absorpsi suatu material berubah-ubah sesuai frekuensi yang ada, maka ada beberapa jenis absorber yang sengaja diciptakan untuk efektif pada frekuensi tertentu. Jenis-jenis absorber yang sering dijumpai adalah:

- Material berpori
- Panel penyerap
- Rongga penyerap



Gambar 2.6: Macam-macam pori-pori pelapis akustik

sumber: *Mediastika, Christina Eviutami. 2005. Akustika Bangunan. Jakarta: Erlangga. p.83*



***Material Akustik*¹**

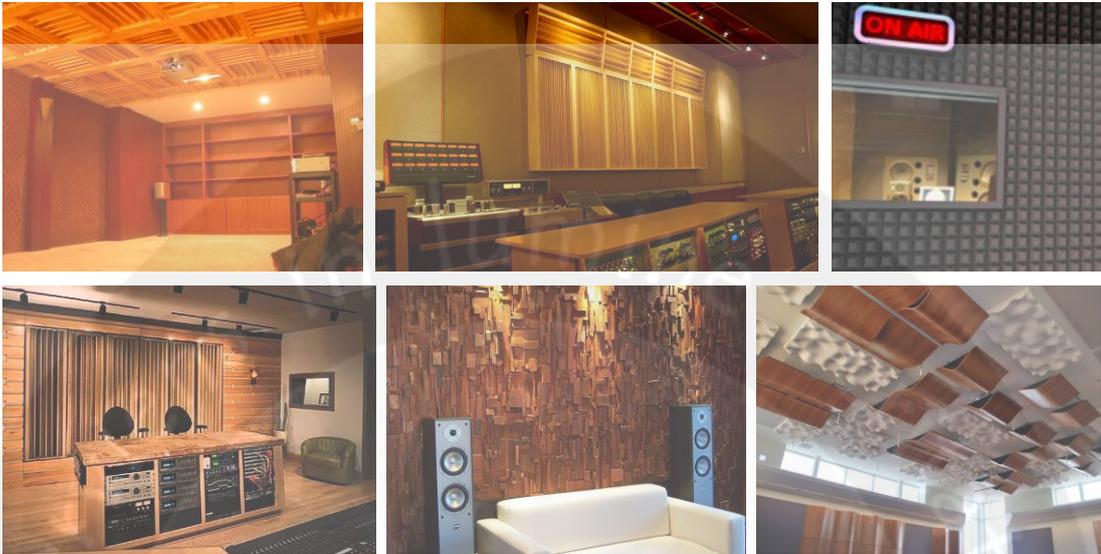
Tiap material akustik memiliki karakter dan kemampuannya masing-masing. Material akustik dapat digunakan sebagai diffuser/ pemantul bunyi ataupun sebagai absorber/ penyerap bunyi.

Material Akustik sebagai Diffuser

Pemantulan bunyi menggunakan hukum sudut datang = sudut pantul. Permukaan material yang datar, keras, dan licin akan menciptakan pemantulan bunyi yang sempurna. Terkadang, pemantulan yang seperti ini merusak akustik ruang. Untuk itu, perlu diberikan perlakuan khusus terhadap material akustik, sehingga material tersebut bisa menjadi *diffuser* yang mendukung akustik ruang, bukan malah merusak.

Permukaan material yang datar, keras, dan licin dapat diganti material yang memiliki permukaan datar, keras, dan kasar. Atau diganti material dengan permukaan heterogen (pantul-serap). Permukaan yang kasar, menyebabkan difusi tidak lagi mengikuti hukum sudut datang = sudut pantul. Dengan adanya material *diffuser* ini, gelombang bunyi akan dipantulkan menjadi beberapa gelombang bunyi dengan kekuatan pantul yang lebih kecil secara merata.

¹ Mediastika, Christina Eviutami. 2009. *Material Akustik Pengendali Bunyi pada Bangunan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.



Gambar 2.7: Material Akustik sebagai *Diffuser*

sumber: Koleksi Pribadi

Material Akustik sebagai Absorber

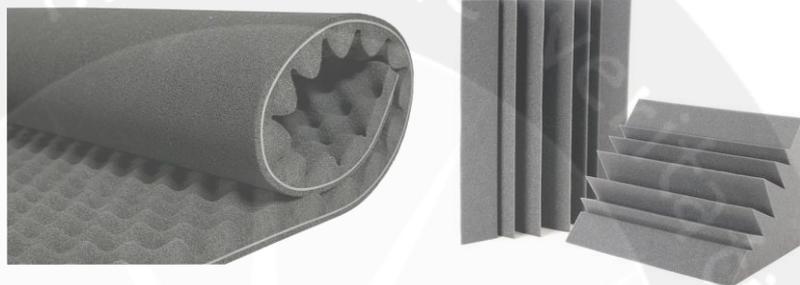
Selain digunakan sebagai pemantul bunyi, material akustik juga dapat digunakan sebagai penyerap bunyi. Kemampuan serap bunyi suatu material dipengaruhi oleh ketebalan, rongga udara dan kerapatan. Frekuensi bunyi juga menentukan material jenis apa yang harus digunakan. Ada beberapa jenis material penyerap yang sering digunakan, antara lain:

1. Material bersifat porus

Material bersifat porus/ lunak dengan pori-pori yang sangat kecil tidak selalu menjadi material yang baik sebagai penyerap segala bunyi. Penyerapan yang terjadi,



bergantung pada frekuensi bunyi yang mengenainya. Penyerapan bunyi terjadi dengan baik untuk bunyi-bunyi dengan frekuensi tinggi. Contoh material ini adalah spons. Korden atau tirai juga juga dapat dimasukkan kedalam jenis ini.



Gambar 2.8: Material Akustik bersifat Porus

sumber: Koleksi Pribadi

2. Material berpori (perforasi)

Material jenis ini memiliki lubang yang cukup besar dan asat mata, berbeda dengan material bersifat porus yang cenderung tidak kasat mata pori-porinya. Material ini menyerap dengan baik bunyi pada frekuensi 200 Hz s/d 2.000 Hz.



Gambar 2.9: Material Akustik berpori

sumber: Koleksi Pribadi

3. Material berserat

Material ini sering dijumpai, contohnya adalah *rockwool* atau *glasswool*. Material penyerap ini mampu menyerap bunyi dengan jangkauan frekuensi yang lebar dan sifatnya juga tidak mudah terbakar. Kelemahan material jenis ini adalah permukaannya yang berserat halus digunakan dengan hati-hati, sehingga serat-serat yang halus tidak terlepas. Karpet juga termasuk dalam kelompok material berserat dengan kemampuan serap yang cukup baik.



Gambar 2.10: Material Akustik berserat

sumber: Koleksi Pribadi



4. Material berserat yang dilapisi

Karena serat dari material berserat yang mudah lepas, maka kadang penggunaannya dilapisi dengan material lain. Selain itu, dengan adanya penggunaan material pelapis, tingkat penyerapan juga akan berubah. Biasanya, material pelapis yang digunakan adalah membrane tidak tembus dan panel berpori. Biasanya, material pelapis yang digunakan adalah membrane tidak tembus dan panel berpori. Bila dilapisi membrane tidak tembus, penyerapan bunyi dengan frekuensi rendah akan meningkat, namun menjadi kurang baik dalam menyerap bunyi berfrekuensi tinggi. Sedangkan bila dilapisi dengan panel berpori, besaran dan jumlah pori pada panel harus diperhitungkan agar tidak mengubah kemampuan serap bahan berserat didalamnya. Untuk panel pelapis yang lebih tipis, lubang pori-pori sejumlah 15-20% dianggap cukup. Untuk panel pelapis yang lebih tebal (kayu), presentase lubangnya harus lebih besar. Pada semua jenis dan ketebalan panel, bila presentase lubang pori-pori kurang dari 15%, maka material akustik ini hanya akan mampu menyerap dengan baik bunyi dengan frekuensi rendah, tidak baik untuk bunyi frekuensi tinggi.



Gambar 2.11: Material Akustik berserat dilapisi panel kayu

sumber: <http://www.keystoneacoustics.com.au/>

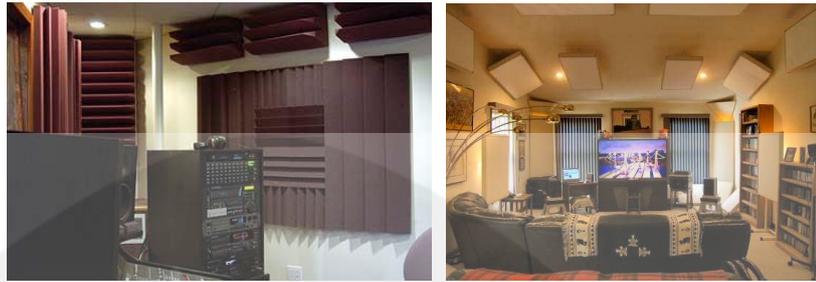
5. Panel penyerap

Penyerap model panel terdiri dari papan rigid seperti lembaran kayu, lembaran kayu lapis atau material lain dalam bentuk lembaran yang dipasang dalam jarak tertentu (berongga) dari bidang batas permanen (misalnya dinding).

Rongga yang terbentuk dapat hanya berisi udara atau diisi dengan material berserat. Panel ini cocok digunakan untuk menyerap bunyi berfrekuensi rendah, biasanya memiliki modul-modul tertentu.

6. Bass Traps

Material penyerap ini digunakan untuk mengendalikan bunyi-bunyi dengan frekuensi sangat rendah. Terkadang, bass traps dijumpai sebagai bagian dari konstruksi ruangan karena dimensinya yang sangat amat besar, hamper dapat menutupi seluruh bagian dinding.



Gambar 2.12: Bass Traps

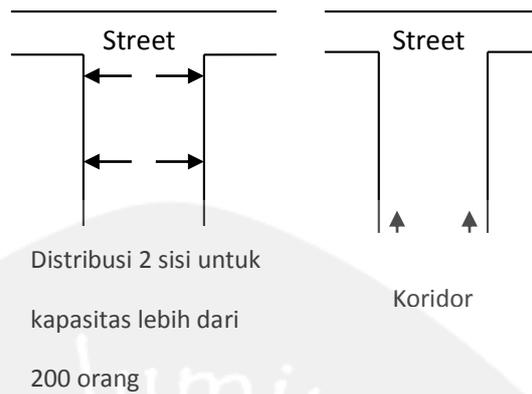
sumber: Koleksi Pribadi

2.2.4. Persyaratan Keamanan

1. Pola distribusi penonton keluar

Penonton dapat langsung keluar bangunan dengan cepat (dalam waktu 5 menit seluruh penonton bisa terdistribusi keluar)

- Distribusi langsung, penonton terdistribusi keluar melewati salah satu sisi atau kedua sisi bangunan.
- Distribusi tidak langsung, memerlukan beberapa persyaratan tambahan diantaranya: lebar minimal koridor 2 meter, tidak boleh terdapat tangga (*step*), tetapi harus berbentuk ramp dengan kemiringan 1:20 sampai 1:10.



Gambar 2.13: Distribusi penonton keluar

sumber: Data Arsitek

2. Pintu darurat (*emergency*)

Merupakan titik penting untuk distribusi penonton keluar sehingga harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- Tiap sisi keluar harus mempunyai minimum 2 pintu darurat.
- Pintu harus terbuka ke arah luar.
- Lebar minimal pintu yaitu 2 meter dalam perhitungan dapat disamakan dengan persyaratan koridor.
- Terbuat dari bahan yang tahan api (*fire proof*).
- Sistem penguncian dibuat sedemikian rupa agar dapat terbuka bila diberi tekanan kuat dari dalam.
- Dapat menutup secara otomatis.

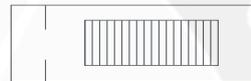
3. Pola layout kursi

Pola layout akan mempengaruhi kecepatan distribusi penonton untuk keluar pada waktu keadaan bahaya. Ada 3 macam pola layout kursi dengan persyaratan berbeda:

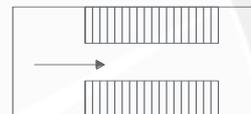


- Stall, distribusi utama melalui satu jalan utama antar kelompok kursi dengan persyaratan maksimal 7 buah kursi (4,20 m).
- Gallery, distribusi utama melalui gang way yang terletak di bagian samping dari kelompok kursi, dengan persyaratan maksimal 14 buah kursi (8,40 m).
- Gabungan Stall dan Gallery.

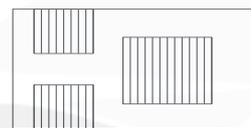
stall



gallery



stall and
gallery



Gambar 2.14: Pola layout kursi

sumber: Theater Design

4. Pemadam kebakaran (*Fire Protection*)

Penggunaan *fire protection* pada sebuah *Cineplex*, yaitu:

- *Automatic sprinkler*, dapat bekerja secara otomatis dan cepat tanpa mengganggu distribusi keluar penonton.
- *Alarm system*, karena pertunjukan di *Cineplex* bersifat insidental maka pada waktu tidak ada pertunjukan dapat terkontrol dengan baik.



- *Smoke vestibule*, biasa diletakkan dekat pintu darurat untuk mencegah masuknya asap pada koridor.
- *Fire hydrant* dan *portable extinguisher*, sebagai pelengkap dari semua sarana sebelumnya.

2.3. Sejarah Perkembangan Film

2.3.1. Pengertian Film

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.

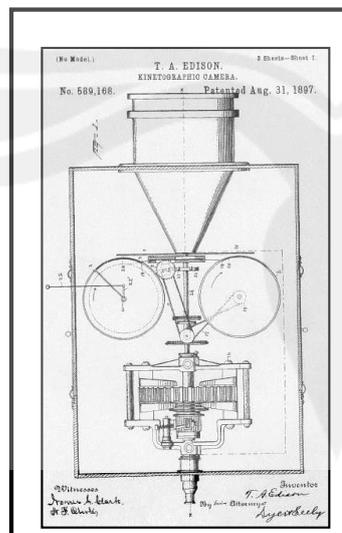


2.3.2. Penemuan Film

Keberadaan film tidak dapat lepas dari dunia fotografi, sebab fotografi adalah cikal bakal dari keberadaan film itu sendiri. Pada tahun 1826, Joseph Nicephore Niepce, yang berkebangsaan Prancis, berhasil membuat campuran dengan perak untuk menciptakan gambar pada lempengan timah tebal, setelah proses penyinaran beberapa jam. Inilah awal dari dunia fotografi.

Pada tahun 1889, Thomas Alva Edison (1847-1931), ilmuwan yang berkebangsaan Amerika Serikat, bersama asistennya W.K. Laurie Dickson memperkenalkan sebuah *prototype* yang diberi nama **Kinetograph**. Alat ini digunakan untuk menggerakkan film seluloid, yang ditemukan beberapa tahun sebelumnya oleh George Eastman.

Namun, kualitas gambar yang dihasilkan tidak cukup baik untuk diproyeksikan ke sebuah layar untuk dinikmati banyak orang.



Gambar 2.15: Edison Kinetographic Camera



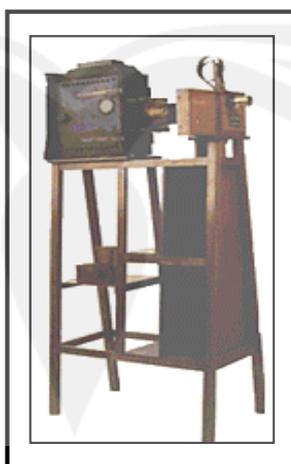
Gambar 2.16: Kinetoscope



Oleh karena itu, Edison berpikir film ini hanya dapat dilihat secara bergantian. Kemudian ia menciptakan *Kinetoscope*, sebuah kotak yang terbuat dari kayu, dengan lubang intip di atasnya. Di dalam kotak kayu tersebut terdapat gulungan film seluloid yang panjangnya sekitar 17 meter, yang digerakkan oleh sebuah dinamo.

Temuannya yang sukses, saat itu, akhirnya dipublikasikan ke khalayak ramai melalui Kinetoscope Parlor yang pertama, tanggal 14 April 1894 di 1155 Broadway, New York.

Pada bulan maret 1895, Lumiere bersaudara yang berkebangsaan Prancis, Auguste dan Louis Lumiere, mematenkan inovasi mereka, *Lumiere Cinematograph*, yang di desain oleh Jules Carpentier, seorang insinyur yang bekerja pada mereka untuk membuat 25 *Lumiere Cinematograph*. Alat ini adalah hasil kombinasi dari kamera, alat proses film, dan proyektor.



Gambar 2.17: The Lumiere Cinematograph



Keunggulan temuan mereka terletak pada kinerja alat tersebut, yaitu mekanisme gerakan tersendat (*intermittent movement*) yang menyerupai mesin jahit, yang memungkinkan setiap *frame* dari film yang akan diputar berhenti sesaat untuk disinari lampu proyektor sehingga hasil proyeksi tidak tampak berkedip-kedip.

Temuan yang sudah di patenkan tersebut akhirnya dipertontonkan untuk pertama kalinya pada tanggal 28 Desember 1895 di hadapan sekitar 200 orang, dengan memutar **film pendek** pertama produksi mereka, *Sortie des usines Lumiere (Leaving the Lumiere Factory)*.

2.4.Studi Preseden

2.4.1. Cinema XXI

Berada di Jl. Urip Sumoharjo no.104 Yogyakarta.

Melayani pemutaran film dalam dan luar negeri.



Gambar 2.18: Cinema XXI Yogyakarta



Gambar 2.19

Interior Cinema XXI Yogyakarta



Gambar 2.20

Bar Cinema XXI Yogyakarta

Fasilitas:

- Jam buka 10.00 – 22.00 WIB.
- Dalam 1 cinema dapat menampung 200 – 300 penonton.
- Terdapat fasilitas hiburan (game).
- Terdapat area penjualan snack (popcorn, cola, juice, dll).

Kelebihan yang ada di Empire XXI:

- Memiliki area parkir yang memadai.
- Memiliki tempat hiburan (game) didalam gedung.
- Area lobby cukup luas dan dapat menampung banyak calon pembeli tiket dan calon penonton.
- Lokasi Cinema XXI yang strategis membuat masyarakat mudah menjangkau.

Kekurangan:

- Disaat kendaraan akan keluar dari area gedung bioskop, terasa cukup sulit karena jalan keluar cukup sempit.



2.4.2. UFA Cinema Centre ²

Bangunan yang berlokasi di Dresden, Jerman ini merupakan hasil karya Wolf D Prix (Coop Himmelbl(1)au). UFA Cinema Center ini merupakan sebuah kompleks bioskop yang terdiri dari 4 buah bioskop bawah tanah (kapasitas 200 orang), 4 buah bioskop tambahan (kapasitas 450-500 orang).



Gambar 2.21: UFA Cinema Centre

Sumber: <http://www.arcspace.com/features/coop-himmelblau/ufo-cinema-center/>

Desain bangunan ini merupakan penggabungan dari 2 fungsi yang berbeda, yaitu Block Cinema (sebagai bioskop) dan The Crystal (shell kaca yang berfungsi sebagai foyer dan public square).

Bangunan ini didesain dengan pendekatan dalam film yang mengarah pada hubungan kenyataan dan ketidaknyataan melalui persepsi

² <http://www.arcspace.com/features/coop-himmelblau/ufo-cinema-center/>



penonton (spectators). Hasilnya UFA Cinema Center menjadi sebuah massa dan media yang terpecah-pecah dan saling tumpang tindih, dengan dibungkus oleh konstruksi baja dan kaca. Sirkulasi didalam bangunan dapat diakses melalui tangga dan jembatan.

Dengan cara ini, isi bangunan menjadi terlihat ke kota sebanyak kota ini terlihat dari bangunan. Bangunan ini merupakan sebuah bangunan *inside-out* yang mendukung dialog dengan kota.



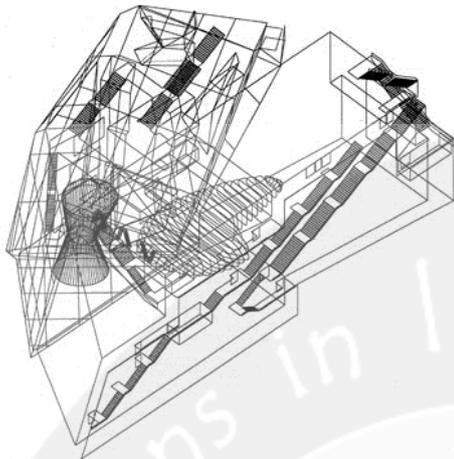
Gambar 2.22: Public Square, UFA Cinema Centre

Sumber: <http://www.arcspace.com/features/coop-himmelblau/ufa-cinema-center/>



Gambar 2.23: The Crystal, UFA Cinema Centre

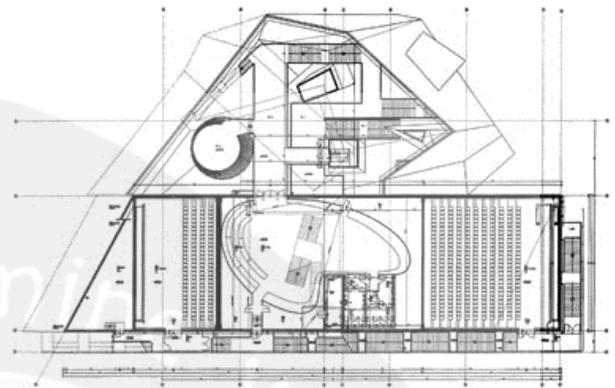
Sumber: <http://architecturerevived.blogspot.com/2010/05/ufa-cinema-center-dresden-germany.html>



Gambar 2.24

Axonometri UFA Cinema Centre

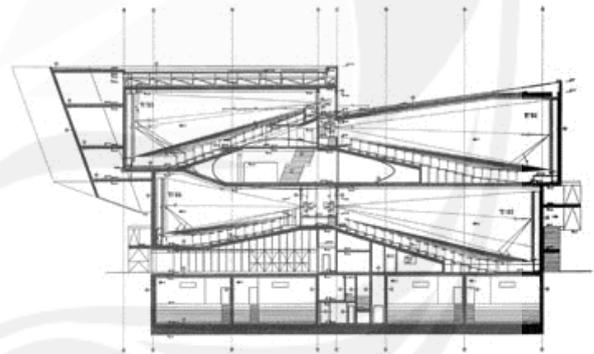
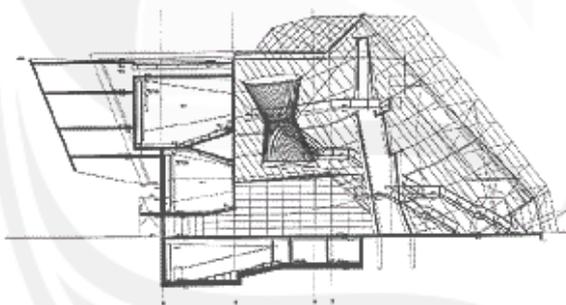
Sumber: <http://www.arcspace.com/features/coop-himmelblau/ufa-cinema-center/>



Gambar 2.25

Floor Plan UFA Cinema Centre

Sumber: <http://www.arcspace.com/features/coop-himmelblau/ufa-cinema-center/>



Gambar 2.26: Section UFA Cinema Centre

Sumber: <http://www.arcspace.com/features/coop-himmelblau/ufa-cinema-center/>

2.4.3. Louyang Wanda International Cinemas

“Dream” adalah konsep desain Louyang Wanda International Cinema. Film itu sendiri adalah mimpi, fantasi, dan memberikan orang imajinasi tak berujung.



Tujuan utama dari proyek ini adalah untuk menciptakan sebuah wonderland dimana orang dapat meninggalkan semua kesulitan dan kekhawatiran, yang kemudian jatuh kedalam film dan menikmati imajinasi dan kesenangan.



Gambar 2.27: Louyang Wanda International Cinemas

Sumber: http://www.e-architect.co.uk/china/wanda_cinema.htm

Bangunan ini terinspirasi oleh “Hong gao Liang” (nama lain “Red Sorghum”) yang merupakan direktur Yi-Mou film pertama Zhang. Film ini sukses besar, dan telah memenangkan banyak penghargaan internasional, sehingga menjadi film yang paling representatif dari film China. Warna merah digunakan sebagai nada kunci dari bioskop, cocok dengan tema “Red Sorghum”. Gaya Cina yang inovatif membawa gelombang baru ke Luoyang, orang segera akan mengalami suasana surealistik setelah mereka menginjakkan kaki mereka ke bioskop.

Pola geometri beraturan menghiasi langit-langit yang berubah menjadi Sorghum ilustratif, ditambah lampu merah LED yang melebihi dimensi langit-langit sorgum. Dalam rangka untuk berdiri keluar gaya geometri, dinding finishing juga diisi dengan seni linear silang.



Pencahayaan menjadi partisi antara lobi dan teater. Finishing pola geometri langit-langit tidak teratur yang digunakan untuk menghubungkan lorong dan lobi. Cahaya terang di lobi adalah untuk mengumpulkan penonton, berjalan di lorong menuju ke bioskop, lampu gelap adalah tanda untuk para penonton untuk diri mereka bersiap untuk menonton film.



Gambar 2.28: Selasar Louyang Wanda International Cinemas

Sumber: http://www.e-architect.co.uk/china/wanda_cinema.htm



Gambar 2.29: Entrance Cinema Louyang Wanda International Cinemas

Sumber: http://www.e-architect.co.uk/china/wanda_cinema.htm