



BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

BIOSKOP MATARAM

6.1. Konsep Pelaku Kegiatan

Macam pelaku kegiatan pada bioskop ini dapat dibagi menjadi:

1. Pengunjung/ penonton

Kegiatan utama dari pengunjung adalah untuk menonton film yang sedang diputar. Selain itu, ada beberapa kegiatan yang lain. Diantaranya yaitu mengobrol, bersantai di kafe, dan lain sebagainya.

2. Pengelola

Pengelola dari bioskop ini dapat dibagi menjadi beberapa pelaku, yaitu:

- General Manager
- Manager Administrasi
- Manager Keuangan
- Manager Pemasaran
- Manager Pengelolaan dan Pemeliharaan
- Staff Administrasi
- Staff Keuangan
- Staff Pemasaran
- Staff Pengelolaan dan Pemeliharaan
- Sekretaris

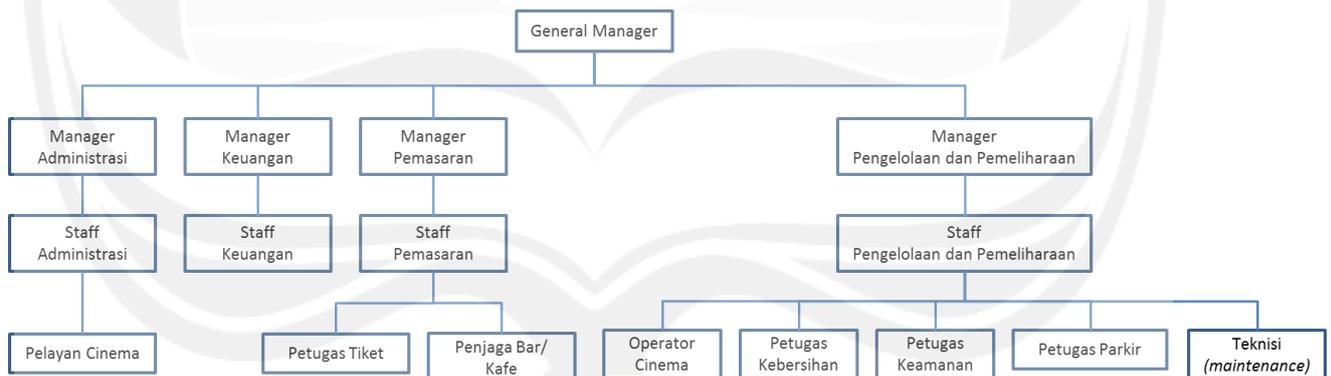


3. Karyawan

Karyawan yang bekerja di bioskop ini ada beberapa bagian, yaitu:

- Petugas tiket
- Pelayan cinema
- Operator cinema
- Teknisi (*maintenance*)
- Petugas keamanan
- Petugas kebersihan
- Petugas parkir
- Penjaga bar/ kafe

Berikut merupakan struktur organisasi dari pelaku di bioskop:



6.2.Konsep Peruangan

Dari hasil analisis yang telah dilakukan, bioskop ini dibagi menjadi 4 zona yang berbeda. Yaitu: zona pengelola, zona bioskop, zona bar & kafe, dan zona parkir.

Untuk perhitungan total luasan seluruh area yaitu:



Tabel 6.1: Tabel kebutuhan total area bangunan

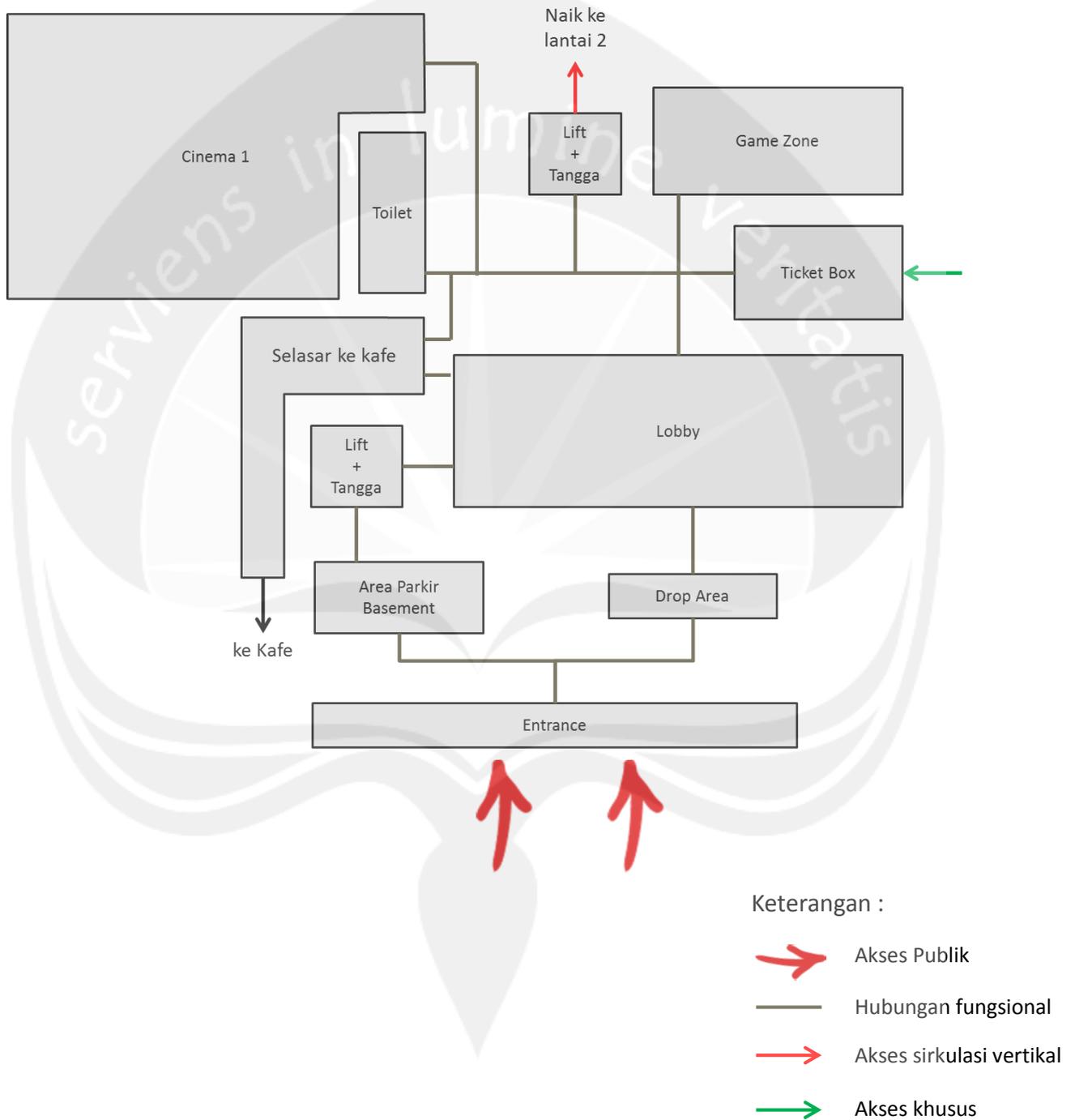
Zona Pengelola	325,74 m ²
Zona Bioskop	3.689,06 m ²
Zona Bar & Kafe	131,16 m ²
Luas lantai bangunan	4.145,96 m²
Zona Parkir	4.276,71 m ²
Sirkulasi <i>outdoor</i> (selasar, koridor, dll) = 20%	855,34 m ²
TOTAL	9.278,01 m²

Sumber: Analisis penulis

Bioskop ini direncanakan memiliki tiga sampai empat tingkat dengan perbandingan area lantai *basement* : lantai dasar : lantai atas yaitu sekitar 20 : 50 : 30, maka luas lahan minimal untuk area bangunan (lantai dasar) adalah seluas $(50\% \times 9.278,01 \text{ m}^2) = \pm 4.639,005 \text{ m}^2$.

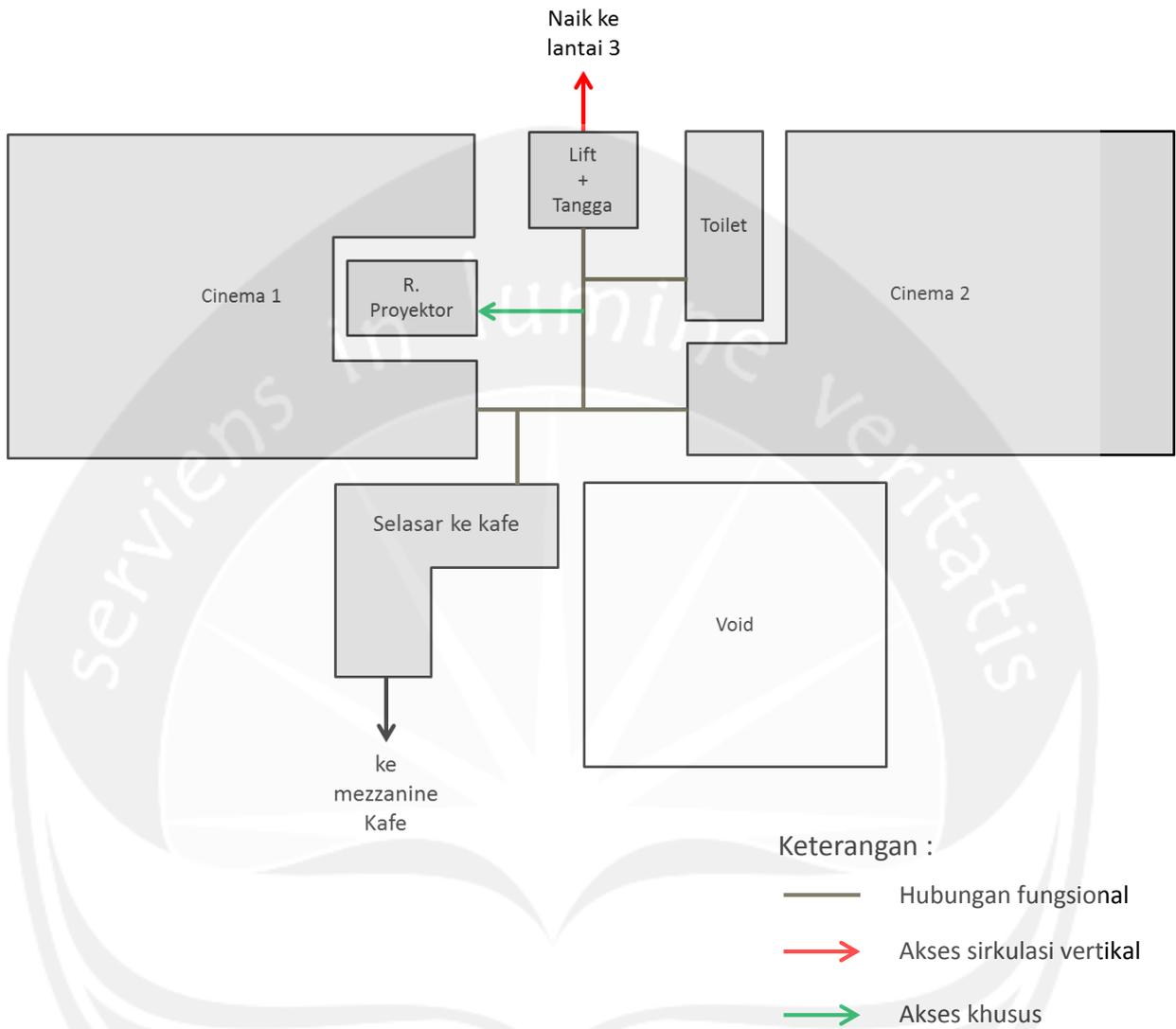


Berdasarkan analisis hubungan ruang yang telah diperoleh dari masing-masing area, maka konsep organisasi ruang yang dapat diperoleh yaitu:



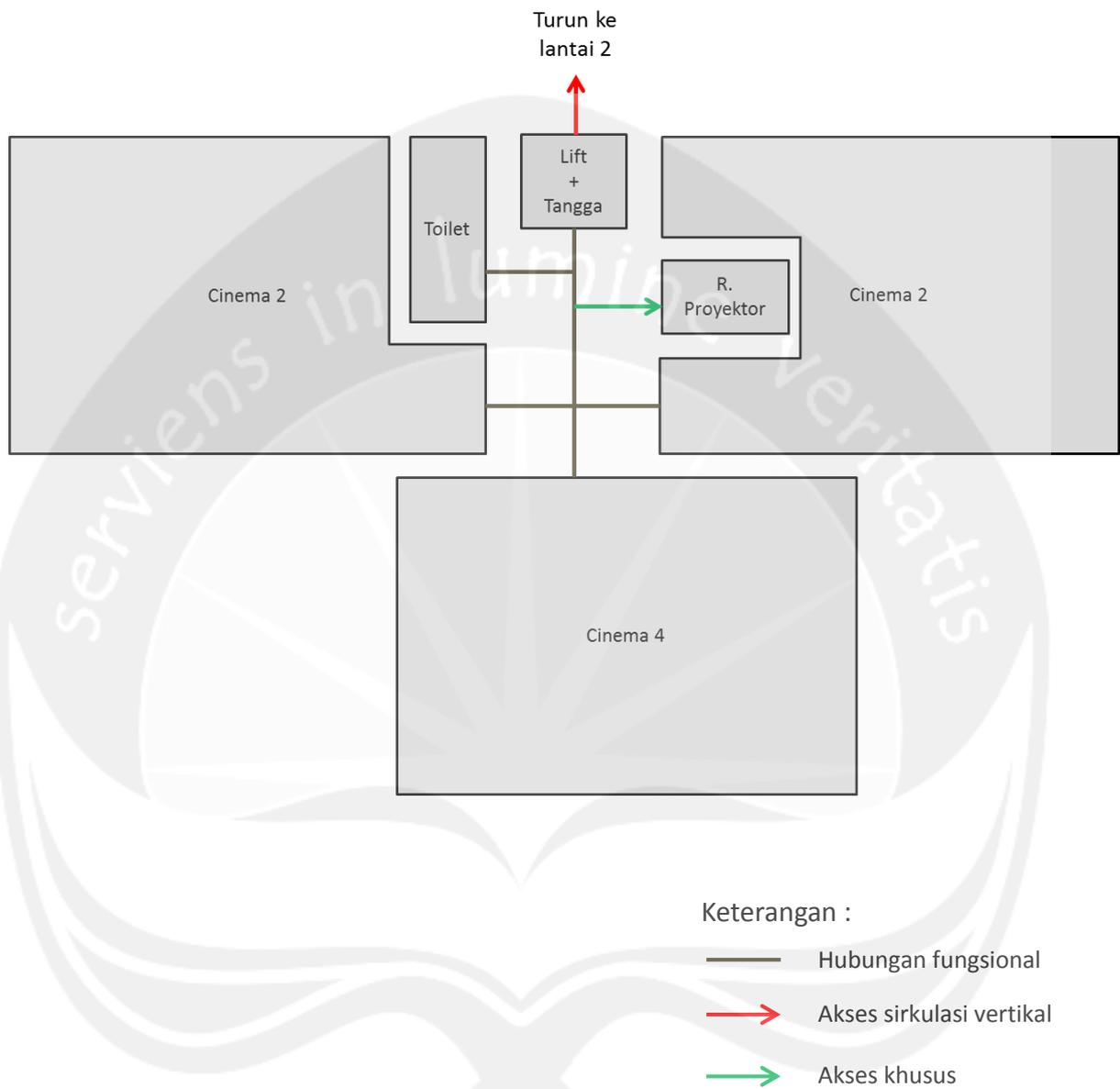
Gambar 6.1: Organisasi Ruang Mikro Area Bioskop Lantai 1

Sumber Analisis Penulis



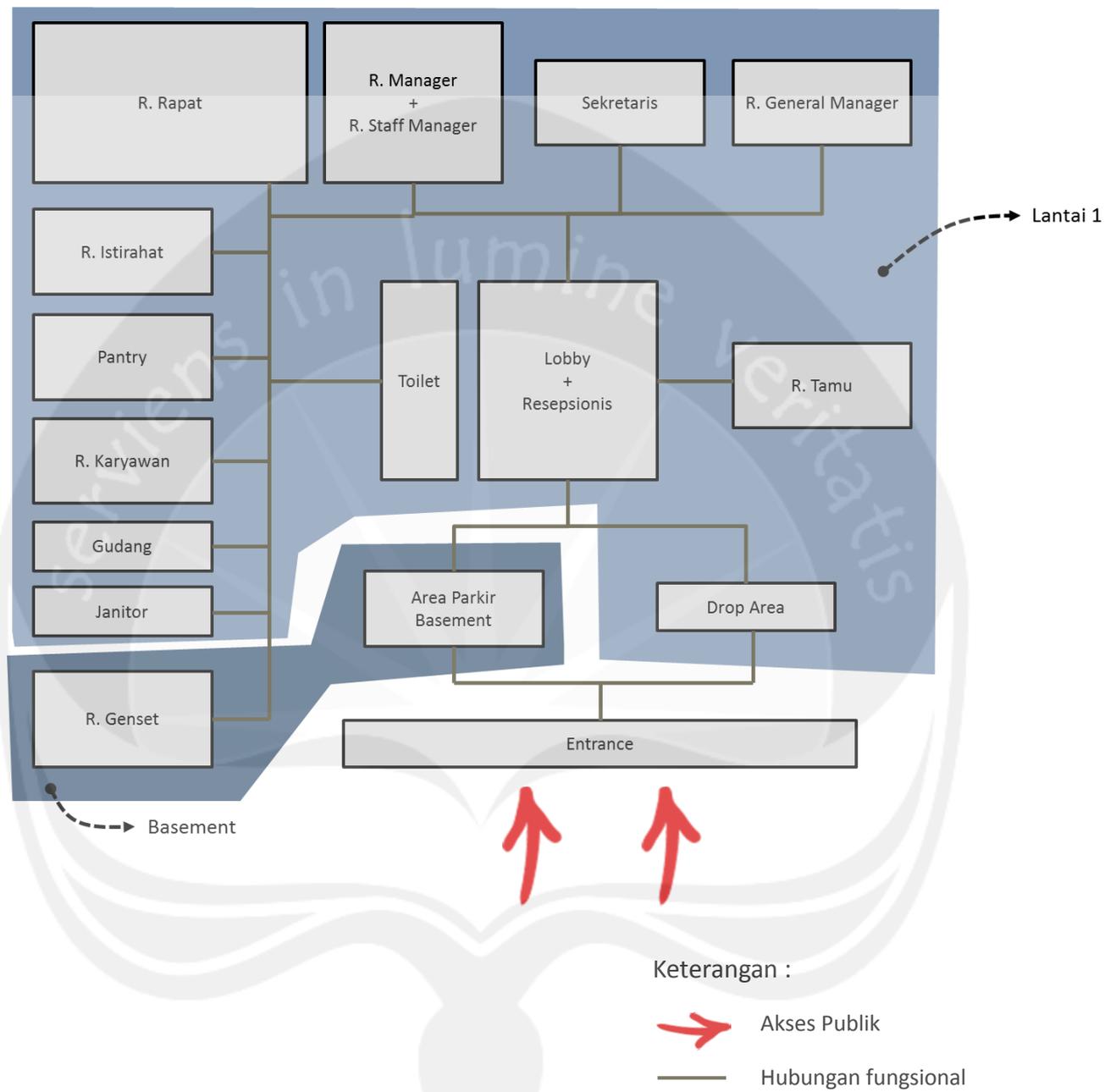
Gambar 6.2: Organisasi Ruang Mikro Area Bioskop Lantai 2

Sumber Analisis Penulis



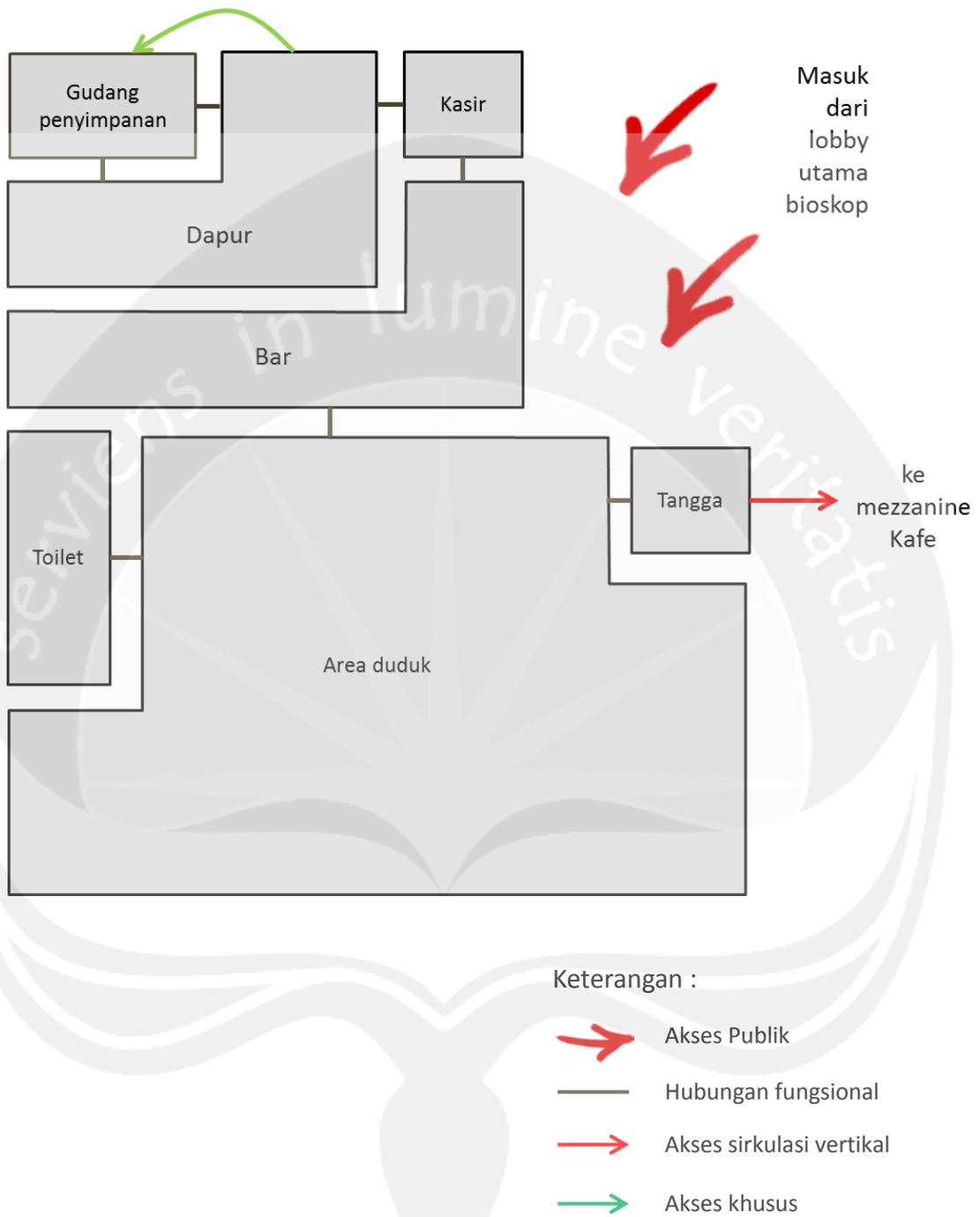
Gambar 6.3: Organisasi Ruang Mikro Area Bioskop Lantai 3

Sumber Analisis Penulis



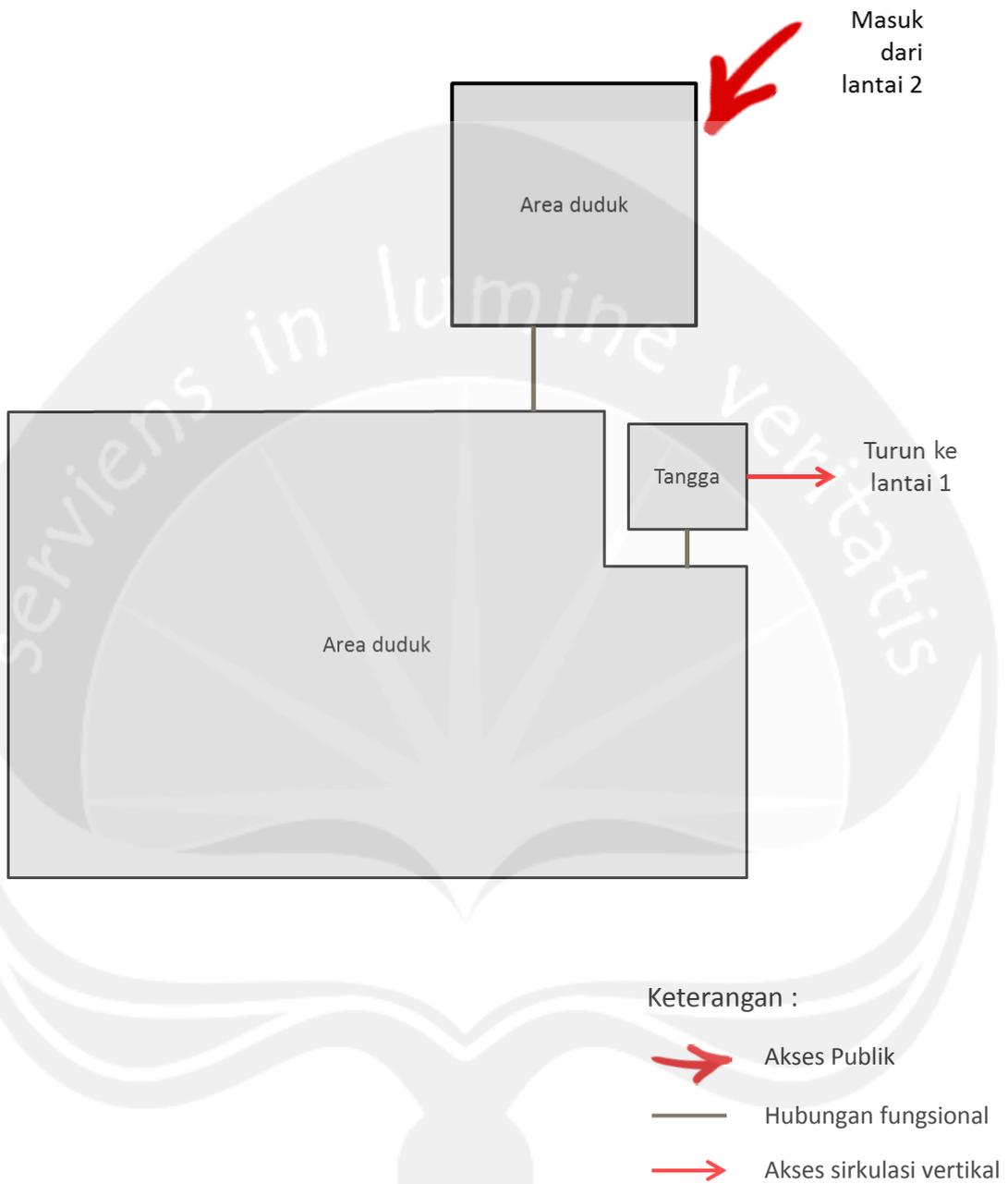
Gambar 6.4: Organisasi Ruang Mikro Area Pengelola

Sumber Analisis Penulis



Gambar 6.5: Organisasi Ruang Mikro Area Bar & Kafe Lantai 1

Sumber Analisis Penulis



Gambar 6.6: Organisasi Ruang Mikro Area Bar & Kafe Lantai 2

Sumber Analisis Penulis



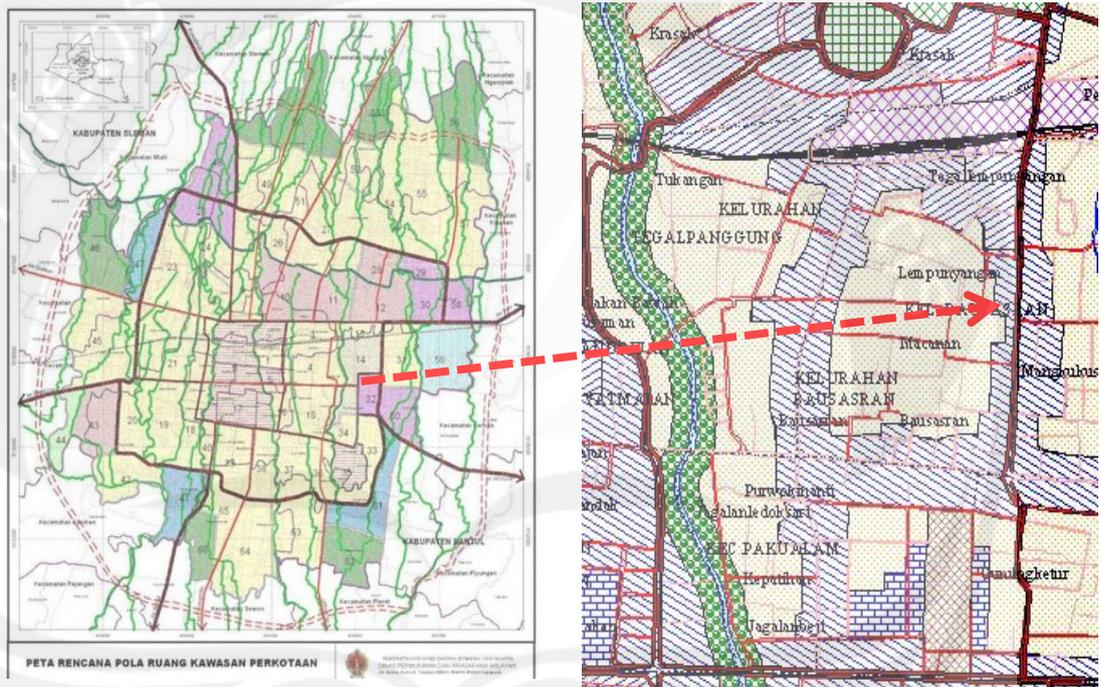
6.3. Konsep Site

Lokasi proyek berada di Jl. Dr. Sutomo dengan luas 5.350,43 m²

Menurut perda kota Yogyakarta, daerah ini masuk dalam kawasan perdagangan dan jasa.

Tinggi maksimal bangunan 24,5 m dan KDB 80%.

GSB: 4-14-4



Gambar 6.7: Peta pemanfaatan pola ruang

Sumber RTRW kota Yogyakarta

Lokasi proyek sangat strategis. Hal ini karena lokasi ini dekat dengan beberapa fasilitas komersial, seperti tempat pendidikan (SMA Bobkri Satu, Universitas Kristen Duta Wacana), kesehatan (RS Bethesda, RS Pantj Rapih), stasiun Lempuyangan, SPBU Lempuyangan, Pasar Lempuyangan, Galeria Mall.



6.4. Konsep Pendekatan Studi

6.4.1. Konsep Perwujudan Sifat *Entertainment* dan *Relax*

Dari hasil analisis yang telah dilakukan, untuk perwujudan bangunan dengan sifat *entertainment* ada pada ruang dalam dan ruang luar bangunan. Sedangkan untuk perwujudan sifat *relax* ada pada ruang dalam bangunan.

- Untuk penggunaan pada ruang dalam yaitu berada di bagian:

1. Dinding *entrance* pada *cinema*

Dibuat dengan menggunakan material yang halus dan licin dengan pemberian warna merah yang dipadukan dengan warna orange.



Gambar 5.9: Entrance Cinema Louyang Wanda International Cinemas

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

2. Efek lampu pada lobby utama bioskop

Pemberian lampu LED pada area lobby utama dari bangunan bioskop ini akan membuat perasaan megah pada bangunan ini, selain itu juga untuk mewujudkan sifat *entertainment* pada ruang dalam bangunan ini.



Sumber: www.e-architect.co.uk

3. Efek lampu pada selasar

Selasar yang ada pada bangunan ini akan dibuat semenarik mungkin dan bisa membuat orang merasa berada di tempat lain.



Sumber: www.e-architect.co.uk

4. Pola lantai pada kafe dan bar

Pola lantai pada bar dan kafe akan menggunakan parket dari pohon kelapa yang berwarna coklat muda.



Sumber: koleksi pribadi



5. Tangga pada bar dan kafe

Untuk tangga menuju lantai 2 pada kafe dan bar, pijakan dibuat menggunakan bahan kayu berwarna coklat yang dipadukan dengan frame berwarna hitam/ abu-abu.



Sumber: koleksi pribadi

- Untuk penggunaan pada ruang luar yaitu berada di bagian:
 1. Dinding bangunan berwarna putih

Untuk warna utama dari bangunan bioskop ini akan menggunakan warna putih yang nantinya dipadukan dengan warna merah untuk elemen-elemen pembentuk yang lain.



Sumber: koleksi pribadi



2. Kolom-kolom pada bangunan

Kolom-kolom struktur pada bangunan nantinya bisa diberi warna hitam untuk menegaskan kesan elegan pada bangunan.



Sumber: koleksi pribadi

- Untuk penggunaan pada ruang dalam yaitu berada di bagian:

1. Dinding pada ruang kantor

Dinding pada ruang kantor akan menggunakan warna putih dan dipadukan dengan warna hijau agar terkesan lebih santai.



Sumber: koleksi pribadi

2. Dinding pada kafe dan bar

Untuk dinding pada kafe dan bar akan menggunakan warna coklat muda yang akan dikombinasikan dengan material kayu.



Sumber: koleksi pribadi

3. Efek lampu pada selasar

Selasar yang ada pada bangunan ini akan dibuat semenarik mungkin dan bisa membuat orang merasa berada di tempat lain.

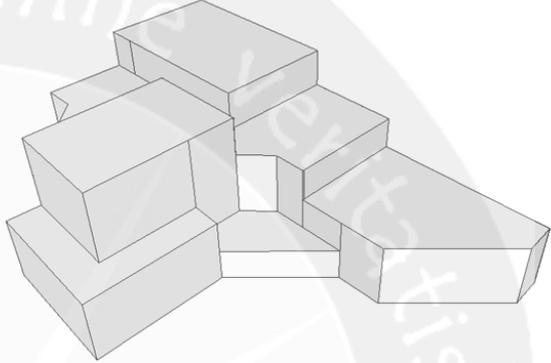
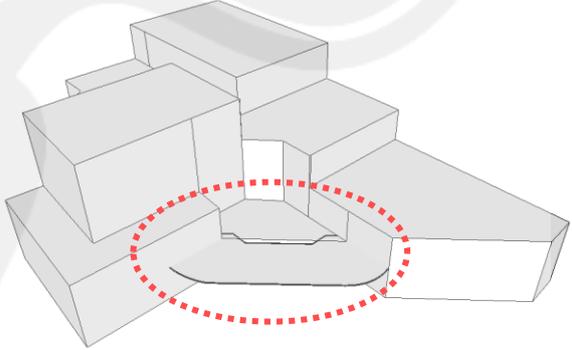


Sumber: www.e-architect.co.uk

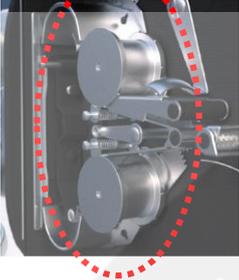
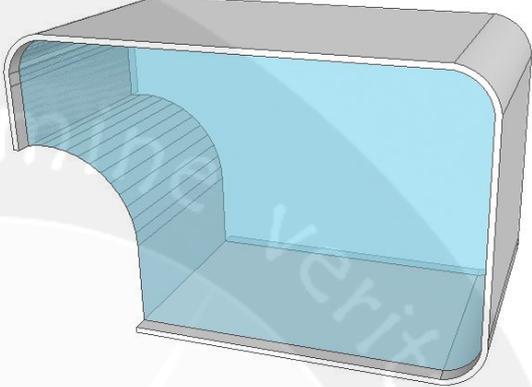
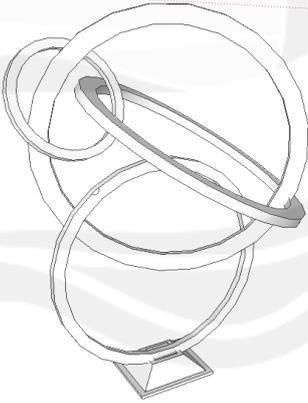
6.4.2. Konsep Transformasi Bentuk Bangunan

Setelah mengetahui sejarah tentang kamera perekam dan elemen-elemen yang terdapat pada kamera perekam, maka dari bentuk dasar kamera perekam tersebut akan ditransformasikan menjadi sebuah wujud bentuk bangunan. Berikut merupakan deskripsi dan wujud dari transformasi bentuk kamera perekam pada bangunan bioskop.



Elemen Kamera Perekam	Wujud Transformasi	Deskripsi Transformasi Arsitektural
<p>Bodi Kamera</p> 	<p>Masa bangunan</p>	<p>Bodi kamera perekam ditransformasikan menjadi sebuah wujud masa utama dari bangunan bioskop ini. Dengan hal ini diharapkan dapat menarik perhatian orang-orang yang melihatnya.</p> 
<p>Tempat roll film</p> 	<p>Kanopi dropoff pintu masuk bangunan</p>	<p>Area dropoff merupakan area yang pertama kali dilewati sebelum masuk ke dalam bangunan, sehingga diharapkan area ini mampu menjadi sebuah area yang memberikan kesan ucapan selamat datang (<i>welcome</i>).</p> 



<p>Tempat pemutar roll film</p> 	<p>Pos jaga</p>	<p>Pemakaian tempat pemutar roll film sebagai pos jaga, mampu memberikan kesan yang tersirat pada transformasi bentuk ini.</p> 
<p>Roll film</p> 	<p>Sculpture</p>	<p>Pembuatan sculpture yang diletakkan didekat entrance bangunan diharapkan dapat menjadi simbol dari fungsi bangunan ini.</p> 



6.5. Konsep Utilitas Bangunan

6.5.1. Sistem air bersih

Sistem jaringan air bersih sangat dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan kegiatan operasional dan service dalam Cineplex dan galeri buku ini. Secara umum sistem jaringan air bersih berkait dengan sistem pengadaan air bersih dalam bangunan dan site yang sistem pendistribusiannya direncanakan sesuai kebutuhan. Distribusi air yang dilakukan umumnya untuk mensuplai kebutuhan air pada kamar mandi/ WC, urinoir, washtafel, sink, dan sistem fire protection. Sumber air bersih yang digunakan pada bangunan dan site yaitu bersumber dari sumur. Air dari sumur nantinya akan dipompa menuju bak penampungan atas (*down feed*) yang kemudian disalurkan keseluruh bangunan.

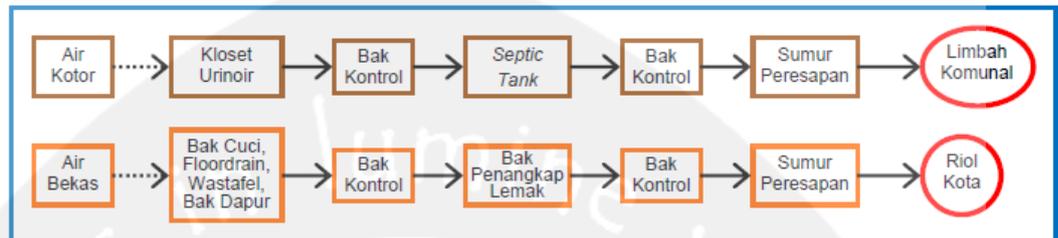
6.5.2. Sistem air kotor

6.5.2.1. Sanitasi

Limbah air kotor dibagi menjadi dua, yaitu: air kotor padat (disposal padat) dan air kotor cair (disposal cair). Tiap jenis disposal tersebut memiliki penanganan yang berbeda satu sama lain. Untuk disposal padat, pembuangannya harus secepat mungkin ke septic tank dengan atau tanpa melalui bak kontrol yang kemudian masuk kedalam sumur resapan. Untuk disposal cair, pembuangan langsung menuju sumur resapan, kecuali dari sink harus melalui bak penangkap lemak terlebih dahulu yang



kemudian masuk ke sumur resapan. Selanjutnya baru bisa dibuang ke roil kota.



Gambar 6.10: Skematik sistem pembuangan air kotor

Sumber Analisis penulis

6.5.2.2. Drainasi

Buangan air hujan biasanya berasal dari atap yang disalurkan melalui talang yang kemudian diturunkan melalui pipa vertikal dan berakhir di sumur resapan air hujan. Selain dari atap, buangan air hujan juga berasal dari site yang masuk ke saluran air dan berakhir di sumur resapan air hujan. Semua air hujan yang masuk ke sumur resapan air hujan akan dipompa menuju bak penampungan atas yang akan dimanfaatkan kembali untuk kloset, urinoir, atau siram tanaman.

6.5.3. Sistem pencegahan dan penanggulangan kebakaran

Untuk menghindari dan menanggulangi terjadinya bahaya kebakaran, suatu bangunan harus memiliki sistem penanggulangan atau perlindungan bahaya kebakaran tersendiri, baik secara pasif maupun aktif. Sistem perlindungan atau penanggulangan kebakaran akan berfungsi dengan baik dan efektif jika dirancang dengan baik.



Alat/ piranti pendukung pencegahan dan penanggulangan kebakaran secara aktif yang digunakan antara lain *smoke/ fotoelectric detector*, *hydrant cabinet*, *fire extinguishers*, *sprinkler*, dan hydran di halaman.



Gambar 6.11: Peralatan penanggulangan dan pencegahan kebakaran

Sumber Koleksi pribadi

Untuk ruang cinema, *sprinkler* yang digunakan yaitu *sprinkler foam*. Hal ini dikarenakan ruang cinema sangat rentan terhadap bahaya kebakaran. Selain itu juga disediakan *fire extinguisher* dipintu masuk cinema.

6.5.4. Sistem instalasi listrik

Energi listrik utama bioskop ini yaitu berasal dari pasokan PLN. Namun juga dipersiapkan daya cadangan yang berasal dari genset.

6.6.Konsep Struktur Bangunan

Secara teknik, sistem struktur berfungsi memberikan kekokohan bangunan, memberikan perlindungan, dan keamanan bangunan dari gaya luar maupun bebanya sendiri yang dapat memberikan bentuk bangunan dan menjadi keindahan tersendiri pada bangunan maupun kualitas arsitekturalnya.

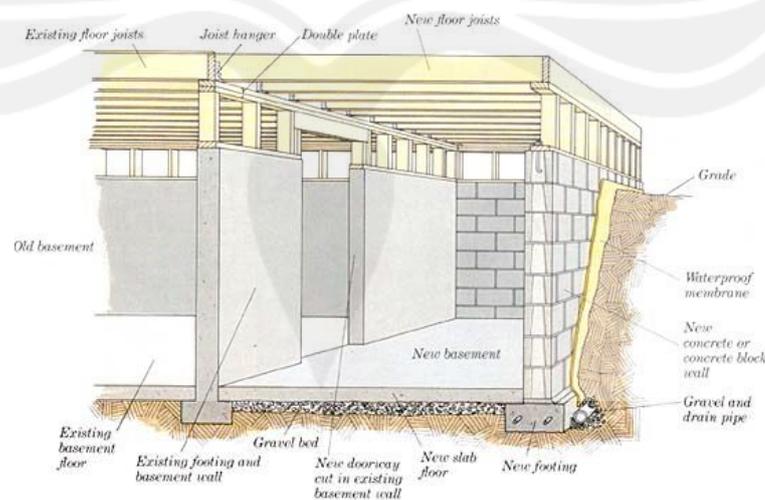


Dalam menentukan sistem struktur yang sesuai dengan bangunan, terdapat beberapa pertimbangan dasar yang harus diperhatikan. Beberapa pertimbangan umum dalam memiliki sistem struktur yaitu antara lain:

1. Memenuhi persyaratan keawetan, kekuatan, dan keamanan struktur terhadap berbagai faktor pembebanan.
2. Kemampuan dan ketahanan struktur terhadap panas, misalnya pada saat kebakaran.
3. Wujud penampilan bangunan yang diinginkan dan fleksibilitas bangunan yang terkait kualitas visual ruang dalam.

Berdasarkan proses transformasi bentuk yang dihasilkan dan peraturan bangunan yang mengikat ketinggian maksimum 24 m, maka sistem struktur yang digunakan, nantinya harus bisa menyokong kebutuhan dari bangunan tersebut.

Untuk area parkir, bisa menggunakan basement. Dinding pondasi basement harus memiliki ketebalan minimal 20 cm dan bersifat kedap air.

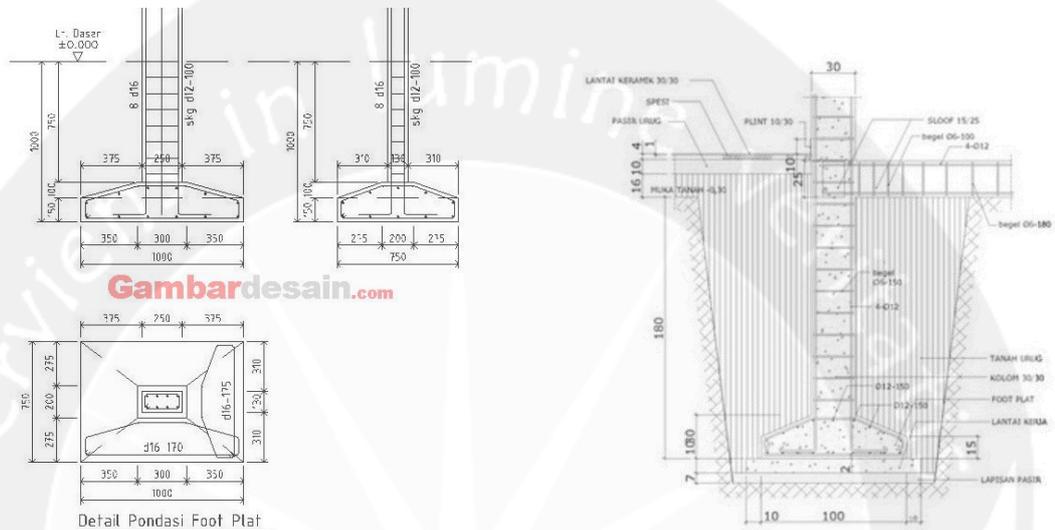


Gambar 6.12: Struktur pondasi basement

Sumber: http://www.wet-basement.net/oth_how-build-add_1.html



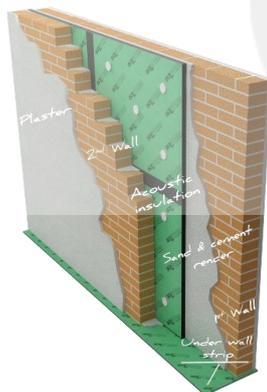
Sedangkan untuk pondasi struktural (menopang beban bangunan) menggunakan pondasi titik atau *footplate*. Untuk pondasi *footplate* menggunakan beton bertulang.



Gambar 6.13: Struktur pondasi footplate

Sumber: <http://www.gambardesain.com/gambar-detail-pondasi-foot-plat> dan http://monochromestudio.blogspot.com/2011/04/macam-macam-pondasi_18.html

Untuk dinding pada cinema haruslah kedap suara agar suara dari dalam cinema tidak terdengar dari luar, begitupun sebaliknya. Untuk mencapai ha tersebut, biasanya dinding dibuat double dengan diberikan panel akustik diantara kedua dinding.



Gambar 6.14: Dinding double panel

Sumber: http://www.isolgomma.com/eng/prodotti_sottocategoria.php/sezione=building/id_cat=1



DAFTAR PUSTAKA

- Biro Pusat Statistik Yogyakarta 2002.
- Broadbent, G., Richard Bunt & Charles Jencks. 1980. *Sign, Symbols, and Architecture*. Bath: John Wiley & Sons Ltd.
- Ching, Francis D. K. 2007. *ARCHITECTURE: Form, Space, and Order – Third Edition*. John Wiley & Sons, Inc.
- De Chiara, Joseph, dan Michael J. Crosbie. 2001. *Time-Saver Standards for Building Types – Fourth Edition*. Singapore: McGraw Hill Book Co.
- Frank H. Mahnke dan H. Mahnke. 1993. *Color and Light in Man Made Environment*. New York: John Wiley & Sons.
- Hendraningsih, dkk. 1985. *Peran, Kesan dan Pesan Bentuk Arsitektur*. Jakarta: Djambatan..
- Hornby, A.S. 1989. *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English – Fourth Edition*.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2001. edisi ketiga. Departemen Pendidikan Nasional. Balai Pustaka. Jakarta.
- Kamus Inggris – Indonesia. *An English - Indonesian Dictionary*. John M. Echols dan Hassan Shadily. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Mediastika, Christina Eviutami. 2005. *Akustika Bangunan*. Erlangga. Jakarta.
- Mediastika, Christina Eviutami. 2009. *Material Akustik Pengendali Bunyi pada Bangunan*. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Neufert, Ernst. 1980. *Architect's Data – 2nd edition*. New York: Halsted Press.
- Panduan Industri, Jasa, Pariwisata dan Perdagangan DIY. PSI-UGM. 1995.
- RTRW kota Yogyakarta tahun 2009.
- Simonds, John Ormsbee. 1998. *Landscape Architecture: A Manual of Site Planning and Design – Third Edition*. United States: McGraw-Hill Co. Inc.
- White, Edward T. 1986. *Tata Atur*. Bandung: Penerbit ITB.

**Media internet**

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

<http://desainrumah-murah.blogspot.com>

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

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

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

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

http://id.wikipedia.org/wiki/Kamera_perekam

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

[http://nasional.kompas.com/read/2009/01/08/19563045/bioskop.mahal.segera.ram
aikan.yogyakarta](http://nasional.kompas.com/read/2009/01/08/19563045/bioskop.mahal.segera.ram
aikan.yogyakarta)

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

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

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

<http://www.flickr.com/photos/10446773@N07/888612742/>

<http://www.gambardesain.com/gambar-detail-pondasi-foot-plat>

[http://www.isolgamma.com/eng/prodotti_sottocategoria.php/sezione=building/id_
cat=1](http://www.isolgamma.com/eng/prodotti_sottocategoria.php/sezione=building/id_
cat=1)

[http://www.jakartabeat.net/idea/kanal-idea/film/item/398-bioskop-tua-di-
yogyakarta-tinggal-nama-bagian-
1.html?tmpl=component&print=1#.UH6UmcUvm1t](http://www.jakartabeat.net/idea/kanal-idea/film/item/398-bioskop-tua-di-
yogyakarta-tinggal-nama-bagian-
1.html?tmpl=component&print=1#.UH6UmcUvm1t)

<http://www.scribd.com/doc/93466179/Desgraf-teori-warna>

[http://www.tembi.net/id/news/berita-budaya/bioskop-bioskop-yang-tinggal-
kenangan-2300.html](http://www.tembi.net/id/news/berita-budaya/bioskop-bioskop-yang-tinggal-
kenangan-2300.html)

http://www.wet-basement.net/oth_how-build-add_1.html

<http://www.zaha-hadid.com>

jogjaicon.blogspot.com

www.e-architect.co.uk



www.salon.com

<http://thewanderer79.wordpress.com/2009/01/13/kisah-bioskop-bioskop-tua-di-yogya%E2%80%A6/>

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

<http://izzatst.blogspot.com/2011/01/teori-transformasi-1.html>

http://monochromestudio.blogspot.com/2011/04/macam-macam-pondasi_18.html

<http://435cinematography.blogspot.com/2012/06/cinematography-basics.html>

Skripsi

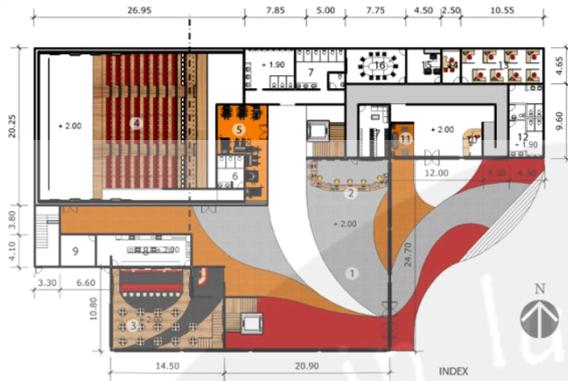
Susendra, "*Cineplex di Yogyakarta*", (skripsi), UAJY, 2003.



LAMPIRAN



- INDEX**
1. LOBBY
 2. TICKETING
 3. CAFE & BAR
 4. CINEMA 1
 5. GAME ZONE
 6. KINEMA TOILET
 7. PUBLIC TOILET
 8. KITCHEN
 9. WITCHER STORAGE
 10. RECEPTIONIST
 11. LIVING ROOM
 12. OFFICE TOILET
 13. MANAGER ROOM
 14. SECRETARY ROOM
 15. GENERAL MANAGER ROOM
 16. MEETING ROOM
 17. PANTRY



GROUND FLOOR
SCALE 1:300

- INDEX
1. LOBBY
 2. TICKETING
 3. CAFE & BAR
 4. CINEMA 1
 5. GAME ZONE
 6. CINEMA TOILET
 7. PUBLIC TOILET
 8. KITCHEN
 9. KITCHEN STORAGE
 10. RECEPTIONIST
 11. LIVING ROOM
 12. OFFICE TOILET
 13. MANAGER ROOM
 14. SECRETARY ROOM
 15. GENERAL MANAGER ROOM
 16. MEETING ROOM
 17. PRAXTRY



FIRST FLOOR
SCALE 1:300

- INDEX
1. WAITING AREA
 2. CAFE
 3. STORAGE
 4. JANITOR
 5. PROJECTOR ROOM
 6. PUBLIC TOILET
 7. CINEMA 2
 8. CINEMA TOILET

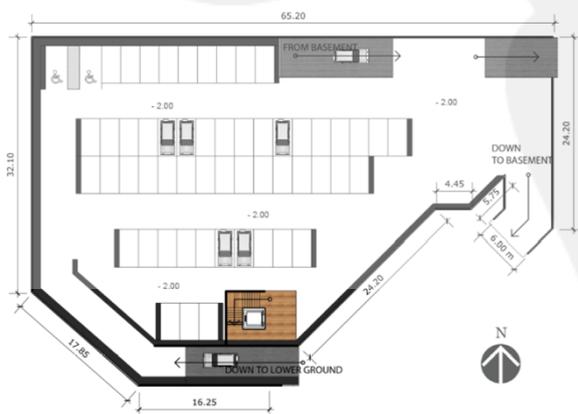


SECOND FLOOR
SCALE 1:300

- INDEX
1. WAITING AREA
 2. CINEMA 3
 3. CINEMA TOILET
 4. JANITOR
 5. CINEMA 4
 6. CINEMA TOILET
 7. STORAGE
 8. PUBLIC TOILET

Kapasitas untuk ruang cinema yaitu,

- Cinema 1 : 360 orang
- Cinema 2 : 315 orang
- Cinema 3 : 360 orang
- Cinema 4 : 378 orang



LOWER GROUND
SCALE 1:300



BASEMENT
SCALE 1:300



WEST ELEVATION
SCALE 1:350



NORTH ELEVATION
SCALE 1:350



EAST ELEVATION
SCALE 1:350



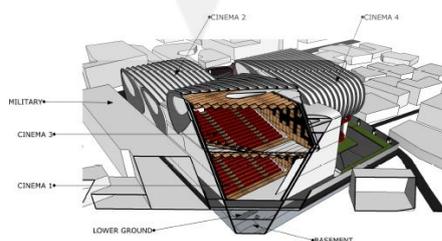
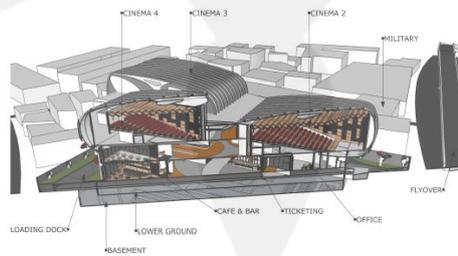
SOUTH ELEVATION
SCALE 1:350

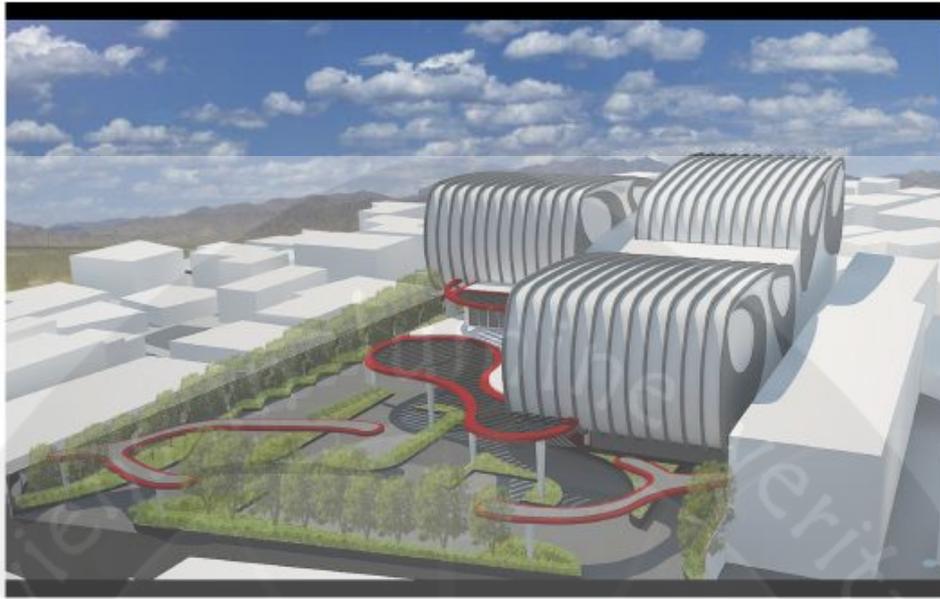


SECTION A-A'
SCALE 1:400



SECTION B-B'
SCALE 1:400

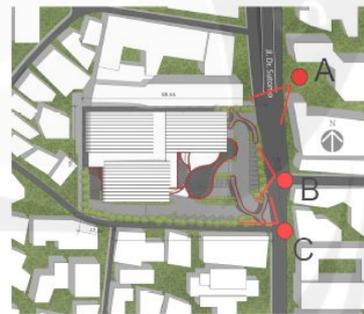




A



B



C



MAIN LOBBY



CAFE & BAR



CINEMA INTERIOR