

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Proyek

Yogyakarta memiliki sebutan kota budaya dan kota pelajar. Predikat tersebut sesuai dengan karakter Yogyakarta yang masyarakatnya masih mempertahankan tradisi leluhur hingga sekarang. Sebutan kota pelajar juga tidak lepas dari banyaknya tempat pendidikan di Yogyakarta, sehingga menarik banyak pendatang dari luar kota bahkan luar pulau ataupun luar negeri memilih Yogyakarta sebagai tempat yang nyaman untuk belajar ataupun mendalami budaya Jawa.

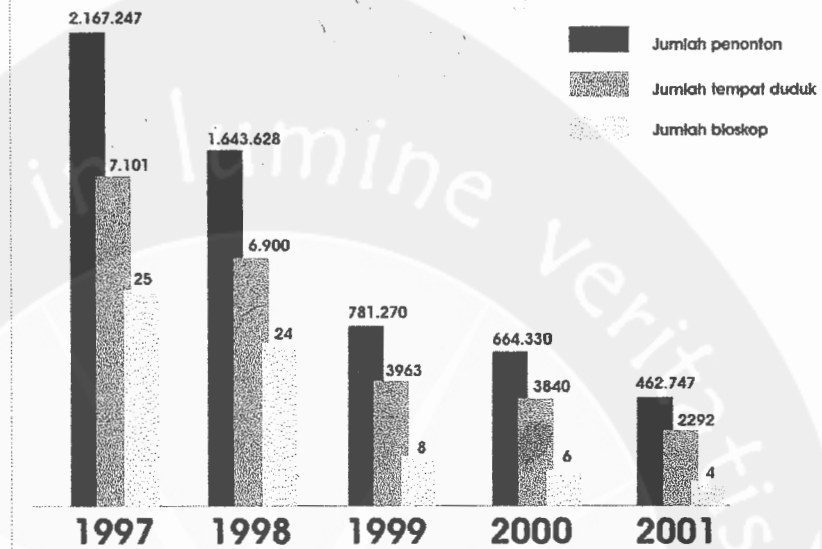
Beragamnya masyarakat Yogyakarta dapat dijadikan acuan sebagai pengembangan bisnis hiburan. Hiburan yang menjadi kerinduan masyarakat Yogyakarta adalah hadirnya gedung bioskop yang layak dan representatif. Sebuah bangunan yang mampu membawa penikmat film sebagai sarana relaksasi, sosialisasi, dan berapresiasi.

Mengapa bioskop? Pertanyaan ini mengingatkan keberadaan bioskop di Yogyakarta yang memiliki nasib yang menyedihkan. Sepuluh tahun yang lalu, bioskop di Yogyakarta menjadi tempat hiburan nomor satu. Tidak ada tempat hiburan bagi masyarakat Yogyakarta yang lebih menyenangkan selain menonton film di bioskop. Hanya 2 diskotik saja yang menjadi saingan bisnis, itupun tidak dapat dinikmati sepenuhnya oleh masyarakat luas dan hanya orang dewasa yang boleh memasukinya.

Ada 30 gedung bioskop yang beroperasi 10 tahun lalu yang kemudian mengalami penurunan menjadi 25 buah pada tahun 1997. Hal ini terus berlangsung hingga tahun 2001 yang tinggal berjumlah 4 buah. Dan di tahun 2003, tinggal 2 gedung bioskop yang beroperasi yaitu Mataram Theatre (1 layar- 800 tempat duduk) dan Permata Theatre (1 layar – 250 tempat duduk). Berikut data mengenai jumlah bioskop, kapasitas dan jumlah penonton dari tahun 1997 – 2001.

**Grafik 1.1. Jumlah penonton, tempat duduk dan bioskop di DIY tahun 1997-2001**

Sumber : Badan Pusat Statistik Prop. DIY



Jumlah bioskop yang menurun dikarenakan banyak hal, diantaranya adalah sempat terpuruknya perfilman nasional sehingga terjadi penurunan jumlah produksi film per tahunnya, adanya monopoli distribusi film swasta yaitu 21 Group yang menyebabkan bioskop kecil mengalami keterlambatan dalam penayangan film-film baru, kondisi gedung bioskop yang telah tua dan tidak nyaman lagi digunakan menonton sehingga masyarakat memilih gedung yang lebih baik, munculnya sinepleks yang menawarkan lebih dari satu film karena memiliki *multi screen* sehingga masyarakat dapat bebas memilih film yang disukai di satu tempat saja.

Adapun dampak-dampak dari persaingan bioskop yang ketat di Yogyakarta menyebabkan banyaknya pengusaha bioskop mengalami gulung tikar. Hadirnya dua sinepleks anggota Group 21 yaitu Empire 21 (8 layar) dan Regent 21 (4 layar) telah memberikan kontribusi berupa fasilitas yang nyaman dan pilihan film yang lebih beragam sehingga mampu memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya pencinta film. Kedua sinepleks ini telah berhasil menggeser beberapa bioskop yang telah lama beroperasi, antaranya adalah Ratih Theatre dan President Theatre yang keduanya merupakan bioskop

terbesar di Yogyakarta yang memiliki 2 layar lebar dan kapasitas masing-masing ruang 500 penonton. Namun sekarang kedua bioskop tersebut telah dibongkar dan dibangun fungsi baru, toko alat tulis pada Ratih Theatre dan Hotel Novotel pada President Theatre.

Keterpurukan bioskop di Yogyakarta semakin menjadi setelah terjadinya peristiwa kebakaran yang menghilangkan dua sineplek andalan Yogyakarta yaitu Empire 21 dan Regent 21. Di sisi lain, hal ini memberikan sedikit angin segar kepada pengusaha bioskop lainnya yang masih bertahan dengan memutar film-film yang beraromakan seks dan kekerasan. Mereka memiliki pasar tersendiri yaitu masyarakat bawah sebagai konsumen dengan biaya tiket masuk antara Rp 750,- sampai Rp 2.500,-.

Keterpurukan bioskop di Yogyakarta mulai terlupakan seiring berkembangnya teknologi. Kemunculan VCD sebagai media rekam film yang lebih ringkas mengalihkan perhatian masyarakat akan bioskop. Maka muncullah usaha rental VCD di Yogyakarta yang menjamur.

Kemunculan mereka memberi pilihan kepada para penikmat film untuk menyewa dan menyaksikannya di rumah. Film yang diedarkanpun merupakan film-film baru, sehingga kebutuhan akan film-film baru khususnya produksi Hollywood dapat disaksikan secara *up to date*. Dengan maraknya rental-rental VCD tersebut, menjadi faktor menurunnya peminat bioskop yang sempat melirik bioskop-bioskop 'nakal' tadi untuk mencoba meminjam sendiri film-film yang ingin ditontonnya.

Akhirnya di tahun 2003 ini, Yogyakarta memiliki 2 gedung bioskop yang masih beroperasi, Mataram Theatre (1 layar-800 tempat duduk) dan Permata Theatre (1 layar-180 tempat duduk) yang selalu memutar film-film usang. Jumlah penontonpun sangat memperhatikan karena selalu berada di bawah seratus orang perharinya.

Kondisi ini akan tetap berlangsung seandainya tidak ada usaha untuk mengangkat kembali citra bioskop sebagai wadah pemutaran film, menonton dan apresiasi film. Kenangan 'Nostalgia' menonton bioskop, mulai dari parkir, menuju ke lobi, mengantri tiket, membeli popcorn, dan menyaksikan film dengan layar yang lebar, *sound system* yang mendukung serta ruang yang gelap hanya menjadi impian saja. Kerinduan masyarakat Yogyakarta khususnya akan kehadiran sebuah gedung bioskop sudah tidak terbendung lagi.

## 1.2. Latar Belakang Permasalahan

Seni merupakan bentuk hasil ekspresi manusia dalam menyikapi alam dan lingkungan sosial di sekitarnya sebagai partner dalam kehidupan, karenanya ada beragam cara dan bentuk ekspresi. Ekspresi seni tadi memiliki keragaman bentuk, ada seni tari, seni sastra, seni drama/teater, seni lukis, seni musik, dan seiring perkembangan teknologi munculah seni perfilman.

Film sebagai sebuah seni merupakan media cangkakan dari beragam unsur seni tadi. Oleh karena itu, film akrab dengan aktivitas imajinatif dan proses simbolis, yakni kegiatan manusia berekspresi menciptakan makna yang menunjukkan realitas yang lain.

Karena memiliki kekuatan dalam memberikan gambaran realitas rekaan kepada penikmatnya, maka film dapat menjadi sebuah hiburan tersendiri. Keunggulannya membuat penonton berimajinasi, dimanfaatkan sebagai sebuah alternatif bisnis hiburan, yang pasarannya adalah orang-orang rendahan. Tetapi sejarah membuktikan lain, karena film mampu menembus seluruh lapisan masyarakat, juga lapisan menengah dan atas, termasuk lapisan intelektual dan budayawan. Dari sanalah film lalu disebut sebagai alat komunikasi massa.

Dominasi film-film produksi Hollywood, telah memunculkan para sineas-sineas lepasan yang mencoba lepas dari konsep Hollywood dan menciptakan film-filmnya sendiri sehingga disebut film seni.

Namun dalam pertumbuhannya, baik film hiburan yang mengacu pada Hollywood ataupun film seni terkadang tumbuh berdampingan, saling memberi ataupun bersitegang. Masing-masing memiliki karakter dan perbedaan pasar, festival dan pola pengembangannya sendiri.

Seiring berjalannya waktu, peminat film semakin bertambah. Untuk memenuhi kebutuhan pasar, para produser berlomba memberikan tontonan yang berbeda dari sebelumnya, baik dari kualitas pemain, cerita, ataupun kualitas gambar yang disajikan. Kecanggihan teknologi dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk memunculkan sebuah dunia rekaan di dalam pikiran penontonnya.

Film sekarang ini menjadi ladang bisnis yang menguntungkan. Para peminat film atau biasa disebut *moviegoers* menjadi konsumen utama produk film tersebut. Mereka

selalu mencari film-film yang terbaru sebagai kebutuhan akan prestise atau sekedar hobi, seakan sebagai tuntutan gaya hidup.

Meningkatnya bisnis film tersebut berdampak pula pada bisnis bioskop, sebagai sarana pemutaran film. Bioskop menjadi ramai ketika memutar film-film baru khususnya yang menjadi *box office*. Antrian selalu membanjiri setiap loket yang menyediakan tiket untuk film-film fenomenal.

Keberhasilan film-film tersebut sebagai ladang bisnis hiburan karena didukung oleh ide-ide dan campur tangan sineas-sineas yang berjiwa seni tinggi. Kemampuan mereka dalam memvisualkan sebuah dunia rekaan berhasil membawa penontonnya untuk terjun langsung dalam cerita yang disuguhkan.

Bagus tidaknya film yang dihasilkan melalui proses rumit yang membutuhkan ketelitian tinggi, disamping mengandalkan kereatifitas seni. Proses pembuatan yang melalui beberapa tahap ini, diantaranya adalah *shooting* atau pengambilan gambar yaitu memvisualkan cerita dengan mempermainkan kamera sebagai alat rekam gambar. Gambar yang ditangkap kamera inilah yang persis sama akan ditangkap mata penonton sebagai informasi terhadap film yang ditontonnya. Karena itu proses pengambilan gambar sangat berperan penting dalam produksi sebuah film.

Keberhasilan sebuah informasi diterima oleh masyarakat melalui media film membuktikan keberhasilan para pembuat film dalam menentukan titik-titik penting dalam produksi khususnya dalam teknik pengambilan gambarnya.

Kebutuhan informasi film dapat diperoleh masyarakat dalam sebuah film sebagai permainan teknik kamera yang merekam seluruh adegan menjadi sebuah rangkaian cerita. Dan wadah yang tepat untuk menampung kebutuhan timbal balik informasi adalah sinepleks, sebuah wadah yang menawarkan beragam film.

### 1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana wujud rancangan bangunan Sinepleks di Yogyakarta yang memenuhi tuntutan sebagai bangunan sinepleks (ruang pemutaran, ruang bersama/lobi, ruang parkir *in site*, dan ruang penunjang lainnya yang di atur sedemikian rupa sehingga tuntutan akan bentuk ruang, sirkulasi gerak manusia, pencahayaan, penghawaan, keamanan dan

kualitas akustik dapat diwujudkan). Serta mewujudkan citra visual bangunan dengan mengadaptasi teknik-teknik pengambilan gambar dalam produksi film.

#### **1.4. Tujuan dan Sasaran Studi**

##### **A. Tujuan**

Menciptakan sebuah bangunan sinepleks yang mampu mewadahi penayangan film dengan tatanan bentuk dan ruang yang dilengkapi fasilitas dan sarana pendukung sehingga mampu memberikan kenyamanan bagi penonton dalam melakukan rekreasi, sosialisasi dan apresiasi film. Bangunan yang informatif akan hadir sebagai citra visual bangunan sinepleks.

##### **B. Sasaran Studi**

Sasaran yang akan dicapai yaitu:

- a. Memperoleh program dasar perencanaan dan perancangan sinepleks yang mampu menampung beragam aktivitas seputar penayangan film dengan mengadaptasi dari teknik pengambilan gambar dalam pembuatan film.
- b. Memperoleh bentuk, citra dan simbol arsitektural yang sesuai dengan kebutuhan pelaku kegiatan di dalam sinepleks.
- c. Memenuhi tuntutan kenyamanan akustik dan visual penonton.

#### **1.5. Lingkup Studi**

Pembahasan dibatasi pada permasalahan arsitektural, sedangkan pembahasan permasalahan non arsitektural dimaksudkan hanya untuk mempertajam pembahasan utama. Pembahasan tentang teknik pengambilan gambar dalam pembuatan film akan digunakan untuk mencari esensi dan keunikan pada film sebagai salah satu media ekspresi seni. Pembahasan akan diarahkan ke dalam tindak lanjut penterjemahan dan pengungkapan fisik ke dalam bahasa arsitektur.

## **1.6. Metodologi**

Metodologi dan pendekatan yang akan dipakai adalah:

1. Studi literatur mengenai teknik pengambilan gambar dalam produksi film dan media ruang tayang film (sinepleks).
2. Melakukan analisis dan sintesis terhadap temuan-temuan yang diperoleh pada studi literatur dan pengamatan langsung.
3. Analisis *site* sebagai strategi penerapan desain pada kawasan yang berkarakter.

## **1.7. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan ini disusun menjadi :

### **1. Pendahuluan**

Terdiri dari latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan, lingkup pembahasan, metodologi dan sistematika pembahasan.

### **2. Tinjauan Sinepleks di Yogyakarta dan Site**

Kajian tentang rencana site dan aktivitas sinepleks.

### **3. Tinjauan Film , Teknik Pengambilan Gambar dan Bioskop**

Kajian tentang film meliputi perkembangannya, teknik dalam pengambilan gambar serta kajian umum tentang sinepleks dari segi arsitektural yang mewadahi kegiatan apresiasi bagi semua jenis kategori film melalui sudut pandang pola keruangan dan aktivitas mengapresiasi film.

### **4. Pendekatan Konsep Desain**

Pendekatan yang dipakai dalam membuat konsep desain Sinepleks, meliputi pendekatan lokasi, pendekatan kontekstual, pewadahan kegiatan, penyusunan ruang, serta tampilan bentuk bangunan.

**5. Konsep Desain Sinepleks**

Konsep dan desain sinepleks, meliputi pemilihan lokasi, pewardahan kegiatan, penyusunan ruang, serta tampilan bentuk bangunan.

