

LAPORAN SKRIPSI

**PUSAT CINEMA DI SURABAYA  
DENGAN TEMA  
ARSITEKTUR SIMBOLIS**

SKRIPSI – AR. 8324

SEMESTER GANJIL 2010 - 2011

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Teknik Arsitektur



*Disusun Oleh :*

**AGUNG NUGROHO POERNOMO  
NIM. 03.22.080**

*Dosen Pembimbing :*

**Ir. Yuni Setyo Pramono, MT  
Debby Budi Susanti, ST, MT**

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

2011

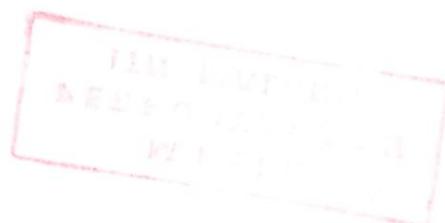
№ 11

ВНЕШНЕ-ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ОТНОШЕНИЯ  
СОВЕТСКОГО СОЮЗА И СТРАН  
ВОСТОЧНОЙ И ЮЖНОЙ АЗИИ

Вопросы внешней торговли  
и внешнеэкономических  
связей СССР:

Вопросы

внешней торговли  
и внешнеэкономических  
связей СССР:



Вопросы

внешней торговли  
и внешнеэкономических  
связей СССР:

# LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

JUDUL

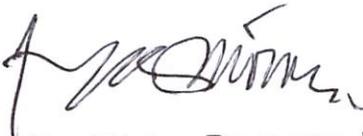
## **PUSAT CINEMA DI SURABAYA DENGAN TEMA ARSITEKTUR SIMBOLIS**

Laporan ini telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Skripsi untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Teknik di Jurusan Teknik Arsitektur – FTSP ITN Malang

Disusun oleh :  
Nama : Agung Nugroho P  
NIM : 03.22.080

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,



( Ir. Yuni Setyo Pramono, MT )  
NIP. 196306091993021001

Dosen Pembimbing II,



( Debby Budi Susanti, ST, MT )  
NIP.P. 103.060.0415



Ketua Program Studi Arsitektur,

( Ir. Didiek Suharjanto, MT )  
NIP.Y. 103.900.0215

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**

Nama : AGUNG NUGROHO POERNOMO  
NIM : 03.22.080  
Program Studi : ARSITEKTUR  
Judul : PUSAT CINEMA DI SURABAYA DENGAN TEMA  
ARSITEKTUR SIMBOLIS

Dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian jenjang Program Strata Satu (S-1)

Pada Hari : RABU  
Tanggal : 25 JANUARI 2011  
Dengan Nilai : C

**PANITIA UJIAN SKRIPSI**



SEKERTARIS,



( Ir. Gaguk Sukowiyono, MT )  
NIP.Y. 102.8500114

**ANGGOTA PENGUJI**

Dosen Penguji I,



( Ir. Didiék Suharianto, MT )  
NIP.Y. 103.9000215

Dosen Penguji II,



( Ir. Suryo Tri Hariyanto, MT )  
NIP.Y. 103.960.0294

# LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

Nama : AGUNG NUGROHO P  
 NIM : 03.22.080  
 Program Studi : ARSITEKTUR  
 Judul : PUSAT CINEMA DI SURABAYA DENGAN TEMA  
 ARSITEKTUR SIMBOLIS  
 Waktu Pelaksanaan : 22 September 2010 s/d 28 Januari 2011  
 Waktu Pengujian : 25 Januari 2011  
 Hasil Uji : LULUS NILAI " C "

| Tahapan               | Minggu ke |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|-----------------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|                       | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 |
| Pelaksanaan           |           |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Visualisasi<br>Desain |           |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Proses<br>Desain      |           |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Drafting              |           |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Penyusunan<br>Laporan |           |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |

Malang , 28 Januari 2011

Koordinator Skripsi

  
 ( Ir. Gatot Adi Susilo, MT )  
 NIP.Y 101.8900185

Mahasiswa

  
 ( Agung Nugroho P )  
 NIM. 03.22.080

## **KATA PENGANTAR**

Puja dan puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan hidayah-Nya selama ini, sehingga atas izin dan berkah-Nya penyusunan laporan skripsi dengan judul " *PUSAT CINEMA DI URABAYA DENGAN TEMA ARSITEKTUR SIMBOLIS* " dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan laporan ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi tugas dan syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Institut Teknologi Nasional Malang.

Perancangan ini dilakukan untuk memberikan sebuah wadah bagi para penonton maupun pecinta musik untuk bisa lebih berapresiasi khususnya dalam bidang musik. Dimana perlu adanya sebuah wadah yang ideal baik secara fisik bangunan maupun fungsi arsitektural yang mampu menampung pengembangan, pagelaran, pertunjukan, pembinaan di bidang musik khususnya di kawasan kota Malang.

Menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penyusun dengan tulus hati menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ir. Yuni Setyo Pramono, MT selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar membimbing, dan memberikan arahan yang sangat besar manfaatnya.
2. Debby Budi Susanti, ST, MT selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan-masukan dan arahan yang sangat berguna dalam proses bimbingan.
3. Ir. Didiek Suharjanto, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Ir. Gatot Adi Susilo, MT selaku Koordinator Studio Skripsi.
5. Ir. Didiek Suharjanto, MT selaku dosen penguji I.
6. Ir. Suryo Tri Harjanto, MT selaku dosen penguji II.
7. Bapak/Ibu dosen Institut Teknologi Nasional Malang khususnya Jurusan Teknik Arsitektur atas bimbingan dan pengajaran yang telah diberikan.

Juga tidak lupa kami sampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya khususnya kepada :

1. Keluarga tercinta Bapak, Ibu, Saudara yang telah memberikan perhatian, kasih sayang, doa restu, motivasi serta dorongan baik berupa materiil maupun non materiil.
2. Rekan-rekan mahasiswa dan sahabat-sahabat yang telah banyak menyumbangkan tenaga, pikiran serta motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
3. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu di sini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan segala bantuan dan dukungan moril dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi sebuah hasil yang lebih baik di masa yang akan datang. Dan semoga hasil yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya bidang arsitektur, dan bagi semua pihak yang berkepentingan.

Malang, Maret 2011

Penyusun

**PUSAT CINEMA DI SURABAYA  
DENGAN TEMA  
ARSITEKTUR SIMBOLIS**

---

**Agung Nugroho P**

(Jurusan Teknik Arsitektur, FTSP – ITN Malang)

**A B S T R A K S I**

Film saat ini telah menjadi kebutuhan rohani manusia dalam bentuk hiburan dan rekreasi yang tidak dapat dipandang lagi sebagai salah satu kebutuhan sekunder, melainkan sudah menjadi kebutuhan primer disamping kebutuhan akan pangan, sandang dan papan.

Pengertian secara mendasar dari Pusat cinema merupakan wadah bagi pecinta perfilman di Surabaya dan sekitarnya untuk lebih menikmati dan mengikuti perkembangan dunia perfilman dengan fasilitas yang mendukung serta memadai, agar mampu bersaing dengan negara lain dalam kemajuan sebagai fasilitas hiburan dan rekreasi yang penting bagi semua kalangan. Selain itu juga dapat menjadi alternative kedua bagi dunia film untuk mengadakan promosi film – film baru yang tengah beredar di pasaran.

Fokus dari perancangan pusat cinema di surabaya adalah bagaimana menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada sarana dan prasarana film di Surabaya saat ini, yang diselesaikan dengan pendekatan arsitektur simbolis, secara inofatif, ekspresif, artistik, dan tetap memperhatikan fungsi-fungsi yang ada didalam maupun diluar / lingkungan sekitar, yang dituntut efisien dan efektif.

Laporan ini dimaksudkan untuk menghasilkan suatu produk yaitu obyek dengan penerapan arsitektur simbolis yang tertuang dalam Pusat Cinema di Surabaya.

**Kata Kunci :** *Arsitektur Simbolis, Pusat Cinema.*

# DAFTAR ISI

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| HALAMAN JUDUL .....              | i   |
| HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN ..... | ii  |
| KATA PENGANTAR .....             | v   |
| ABSTRAKSI .....                  | vi  |
| DAFTAR ISI .....                 | vii |

## BAB I

### PENDAHULUAN

|                          |   |
|--------------------------|---|
| Latar Belakang .....     | 1 |
| Tujuan .....             | 5 |
| Batasan .....            | 6 |
| Permasalahan .....       | 6 |
| Metode Perancangan ..... | 6 |

## BAB II

### KAJIAN TEMA

|   |    |
|---|----|
| A. Pengertian Arsitektur Simbolis ..... | 11 |
| B. Arsitektur Simbolis .....            | 14 |
| C. Prinsip Perancangan Simbolisme ..... | 21 |
| D. Studi Banding Objek Se-Tema .....    | 23 |

## BAB III

### KAJIAN OBJEK

|                              |    |
|------------------------------|----|
| A. Tinjauan Umum .....       | 31 |
| 1. Film .....                | 32 |
| 2. Gedung Bioskop .....      | 36 |
| 3. Akustik .....             | 45 |
| 4. Drive In Cinema .....     | 47 |
| 5. Studi Banding Objek ..... | 48 |
| 6. Struktur Organisasi ..... | 55 |

## **BAB IV**

### **STUDI LOKASI**

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Tinjauan Umum .....                 | 58 |
| Data dan Lokasi .....               | 58 |
| Tata Ruang Kota .....               | 59 |
| Data Sekitar Site .....             | 61 |
| Potensi dan Permasalahan Site ..... | 61 |

## **BAB V**

### **PROGRAM RUMAH DAN ANALISIS ARSITEKTURAL**

|   |    |
|---|----|
| Program Ruang                           |    |
| 1. Aktifitas .....                      | 63 |
| 2. Jenis dan Besaran Ruang .....        | 67 |
| 3. Organisasi Ruang .....               | 72 |
| 4. Persyaratan Ruang .....              | 72 |
| 5. Pola dan Tata Ruang .....            | 73 |
| Analisa Bentuk .....                    | 74 |
| Analisa Tapak .....                     | 79 |
| a. Data Existing .....                  | 79 |
| b. Lingkungan Sekitar Tapak .....       | 80 |
| c. Sirkulasi dan Pencapaian Tapak ..... | 81 |
| d. View To Site .....                   | 82 |
| e. Vegetasi .....                       | 83 |
| f. Parkir .....                         | 84 |
| g. Utilitas .....                       | 85 |

## **BAB VI**

### **KONSEP DESAIN ARSITEKTURAL**

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 1. Konsep Ruang .....             | 88 |
| 2. Konsep Desain Tapak .....      | 92 |
| a. Orientasi Bangunan .....       | 92 |
| b. Pencapaian dan Sirkulasi ..... | 92 |
| c. Vegetasi .....                 | 93 |
| 3. Konsep Desain Bentuk .....     | 94 |

|                              |     |
|------------------------------|-----|
| Konsep System Struktur ..... | 95  |
| Konsep Akustik .....         | 97  |
| Konsep Utilitas .....        | 100 |
| a. Utilitas Air Bersih ..... | 100 |
| b. Utilitas Air Kotor .....  | 100 |
| c. Utilitas Air Hujan .....  | 101 |

Daftar Pustaka

Impiran

# BAB I

## PENDAHULUAN

### a. Latar Belakang

Kota Surabaya sebuah kota metropolis yang merupakan kota terbesar kedua di Indonesia, hal ini memberikan konsekuensi bahwa pusat kota merupakan lokasi bagi aktivitas akomodasi pelayanan umum yang secara langsung mempengaruhi perkembangan kota Surabaya baik fisik maupun administrative.<sup>1</sup> Karena adanya persaingan dalam kehidupan menyebabkan manusia harus bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Hal ini dapat menimbulkan gangguan fisik dan mental yang berhubungan dengan kesehatan (lelah dan tegang). Dengan demikian perlu adanya cara untuk mengatasi gangguan – gangguan tersebut, yakni dengan cara berekreasi.

Bentuk – bentuk kegiatan rekreasi yang sehat dapat memberikan sumbangan yang berguna bagi kesehatan fisik dan mental manusia, misalnya bertamasya, mengunjungi tempat – tempat hiburan dan lain – lain. Melalui kegiatan rekreasi dapat diharapkan adanya timbal balik berupa pemulihan dan peningkatan fisik maupun mental manusia agar ada peningkatan produktivitas dan daya kreativitas dalam bekerja dan belajar.

Seiring dengan perkembangan jaman, kebutuhan rohani manusia dalam bentuk hiburan dan rekreasi tidak dapat dipandang lagi sebagai salah satu kebutuhan sekunder, melainkan sudah menjadi kebutuhan primer disamping kebutuhan akan pangan, sandang dan papan. Dan dengan makin berkembangnya teknologi komunikasi massa, khususnya secara visual, media gambar semakin mendapat tempat dalam masyarakat. Baik gambar diam (*still picture*) maupun gambar bergerak (*motion picture*) yang dulu hanya dianggap sebagai alat

---

<sup>1</sup> [http://id.wikipedia.org/wiki/Kota\\_Surabaya](http://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Surabaya)

okumentasi, kini berkembang menjadi obyek seni dan hiburan, bahkan menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan pada masyarakat.<sup>2</sup>

Seperti yang terlihat, telah terdapat berbagai macam bentuk hiburan dan tempat rekreasi yang ada. Sebagai contoh tersedianya beberapa plaza (*mall/shopping center*). pada beberapa pusat kota, berbagai bentuk *sport club*, taman hiburan dan bermain anak-anak, dan sebagainya. Contoh-contoh ini adalah bentuk hiburan dan tempat rekreasi yang sudah umum ditemukan di pusat – pusat kota dan hadir ditengah - tengah masyarakat yang sudah dikenal oleh sebagian besar masyarakat luas pada umumnya.

Gedung bioskop dapat menjadi sarana hiburan untuk memuaskan fisik dan mental manusia secara visual. Seiring dengan perkembangan jaman dan semakin ketatnya persaingan baik dalam dunia kerja maupun dunia hiburan, khususnya dalam bidang perfilman seakan sudah menjadi ilmu yang wajib untuk suatu Negara yang maju dalam bidang hiburan dan teknologi, maka penyediaan sarana hiburan bioskop yang memadai, penyajian film yang berbeda – beda, penyediaan studio film yang disesuaikan dengan fasilitas dari tiap – tiap studio yang berbeda sangat dibutuhkan. Serta karakter sebuah gedung pertunjukkan yang dapat diekspos sebagai fasilitas utama.

Keberadaan bioskop di Indonesia sudah berlangsung selama hampir 108 tahun, terhitung sejak adanya bioskop yang memutar film pertama kali yang dikenal sebagai gambar idoeop di Batavia pada 5 Desember 1900. Bioskop mempunyai peranan strategis dan merupakan ujung tombak industri perfilman Indonesia sekaligus menjadi tolok ukur keberhasilan produksi film Indonesia bagi masyarakat. Bioskop mengalami puncak masa jayanya pada 1990, jumlah bioskop di Indonesia mencapai titik tertinggi yaitu 2.600 dengan 2853 layar (ini akibat pendirian bioskop jaringan 21) dan jumlah penonton mencapai 312 juta orang. Era 1991-2002, berbalik, menjadi era keterpurukan bagi usaha perbioskopian di

---

<sup>2</sup> <http://www.balipost.co.id/mediadetail.php?module=detailberita&kid=7&id=6300>

Indonesia secara drastis. Dari jumlah 2.600 pada 1990, tinggal 264 bioskop dengan 676 layar pada 2002. Kendala yang dihadapi adalah maraknya televisi swasta, TV kabel dan pembajakan terhadap film lewat VCD dan DVD. Bagi masyarakat bawah dan yang malas keluar rumah karena jalanan macet, hiburan alternatif melalui media televisi diakui mampu menerobos memasuki setiap rumah dan bisa dinikmati secara gratis. Kemudian, antara 2003 hingga 2007, kembali terjadi peningkatan jumlah bioskop di Indonesia, menjadi 483 bioskop dengan 959 layar.<sup>3</sup>

Dunia perfilman sendiri di Indonesia sempat menjadi raja di Negara sendiri pada tahun 1980-an, di mana pada saat itu film – film Indonesia merajai bioskop – bioskop local. Pada tahun – tahun tersebut Festival Film Indonesia masih diadakan untuk memberikan apresiasi kepada insane film Indonesia. Pada tahun 1990-an posisi merajai di Negara sendiri sirna seiring masuknya film – film dari Hollywood dan Hongkong. Pada awal abad baru, muncul film – film baru yang menjadi tonggak bangkitnya dunia perfilman di Indonesia. Seperti, petualangan sherina yang merupakan film musikal yang diperuntukkan kepada anak – anak. Kemudian di ikuti film jelangkung, ada apa dengan cinta, biarkan bintang menari, dan sebagainya. Selain itu banyak juga film – film Indonesia yang mendapatkan penghargaan di dunia internasional, seperti pasir berbisik, daun diatas bantal, film marsinah, dan sebagainya.

Pusat cinema juga dapat menjadi wadah bagi pecinta perfilman di Surabaya dan sekitarnya untuk lebih menikmati dan mengikuti perkembangan dunia perfilman dengan fasilitas yang mendukung serta memadai, agar mampu bersaing dengan negara lain dalam kemajuan sebagai fasilitas hiburan dan rekreasi yang penting bagi semua kalangan. Selain itu juga dapat menjadi alternative kedua bagi dunia film untuk mengadakan promosi film – film baru yang tengah beredar di pasaran. Bahkan dapat juga menjadi wadah untuk mengadakan festival film

---

<sup>3</sup> <http://www.balipost.co.id/mediadetail.php?module=detailberita&kid=7&id=6300>

Indonesia sebagai ajang penghargaan bagi insane perfilman Indonesia yang berprestasi.

Seperti diketahui sebelumnya, bahwa sarana rekreasi yang mendidik kurang begitu diminati oleh sebagian masyarakat di Indonesia seperti kota metropolis Surabaya. Masyarakat lebih berminat pada sarana hiburan yang sifatnya prestisius dan mencerminkan gaya hidup modern. Untuk menarik perhatian dari masyarakat, sebuah perancangan dengan menggunakan langgam sangat berpengaruh. Selain membangun atmosfir yang nyaman juga dapat memberikan kesan dalam suasana hati. Oleh karena itu melihat secara visual dalam pergerakannya, fenomena – fenomena yang terjadi seringkali membuat manusia takjub dan seakan terus menggoda sifat manusia yang selalu ingin tahu dan tidak pernah puas.

Dalam setiap bangunan memiliki symbol untuk mengungkapkan dari fungsi bangunan tersebut. Simbol itu sendiri adalah tanda buatan manusia yang digunakan tidak hanya untuk mengenalkan suatu obyek tetapi juga sekaligus menghadirkannya (*Langer, 1942*). Simbol merupakan kata dari bahasa Yunani “symbolis” yang berarti tanda atau ciri yang memberitahu tentang suatu hal, maksud ataupun ide kepada orang lain.

Ungkapan simbolis dalam arsitektur erat kaitannya dengan fungsi arsitektur sendiri yang melayani dan memberikan suatu arti khusus dalam interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Ekspresi dalam arsitektur merupakan suatu hal yang mendasar di dalam tiap-tiap komunikasi arsitektur. Ekspresi selalu berhubungan dengan bentuk-bentuk. Makna dari simbol-simbol ini biasanya dipengaruhi oleh tata letak bangunan, organisasi dan karakter bangunan. Ada 3 cara untuk mengenal simbol dalam arsitektur, yaitu :<sup>4</sup>

1. Simbol sebagai tanda yang mengacu kepada suatu objek tertentu. Hal ini dimaksudkan dengan tujuan agar simbol dapat diinterpretasikan sesuai dengan maksud sesungguhnya.

---

<sup>4</sup> [http://staffsite.gunadarma.ac.id/aqus\\_dh/](http://staffsite.gunadarma.ac.id/aqus_dh/)

2. Iconic sebagai simbol atau tanda yang menyerupai suatu objek yang diwakili oleh suatu karakter tertentu yang dimiliki oleh objek yang sama. Di sini rancangan bangunan dimulai dengan memperbaiki beberapa citra atau image tertentu yang mewakili suatu bangunan.
3. Indeks sebagai tanda dan representasi yang tidak selalu mengacu kepada suatu objek tertentu walaupun ada kesamaan atau analogi yang terdapat pada indeks tersebut. Indeks biasanya menghasilkan hubungan yang dinamis antara ruang dan objek di satu sisi dengan ingatan orang yang akan mempengaruhi tanda tersebut di sisi lainnya.

Sebuah simbol, tanda atau lambang merupakan metode ekspresi yang sangat langsung. Di dalam rancangan arsitektur symbol digunakan untuk memfokuskan perhatian para pemakai bangunan dengan menyampaikan pemahaman fungsi bangunan atau ruang di dalam arsitektur.<sup>5</sup>

Dengan adanya uraian serta penjelasan diatas maka diambil judul :

**“ Pusat Cinema Di Surabaya Dengan Tema Arsitektur Simbolis “**

#### **b. Tujuan**

- Sebagai wadah bagi pencinta dunia perfilman untuk mengadakan promosi film – film baru yang tengah beredar di pasaran.
- Dapat menampung kegiatan pemutaran film perdana yang melibatkan artis dan press conference, pemutaran film dengan berbagai macam cinema didukung dengan beberapa fasilitas pendukung.
- Memfasilitasi pengetahuan masyarakat tentang dunia perfilman

---

<sup>5</sup> James C Snyder, Anthony, Pengantar Arsitektur, Erlangga, hal 345

### **c. Batasan**

- Fungsi perancangan objek studi yang diwadahi sesuai dengan fungsi awal, yaitu Pusat Cinema.
- Dalam proses perancangan lebih ditekankan pada permasalahan arsitektural yang ada didalam pusat cinema, meliputi sirkulasi, pola tata ruang ( lobby, café, studio, kantor, loket, dan ruang proyektor ), serta perencanaan dan pengaturan utilitas bangunan ( pencahayaan, penghawaan, akustik di dalam studio ).
- Bentukkan arsitektur dengan pendekatan arsitektur simbolis

### **d. Permasalahan**

- Kurangnya minat masyarakat terhadap sarana rekreasi yang bersifat mendidik
- Mengungkapkan symbol pusat cinema dalam arsitektur.
- Pusat cinema hanya sebagai pelengkap fasilitas mall/pusat perbelanjaan

### **e. Metode Perancangan**

Pada umumnya, perancangan dimulai dari awal yang berupa teori, pengamatan dan berakhir dengan suatu fakta. Di dalam perancangan yang demikian ini, tidak perlu diperhitungkan hubungan antara variabel-variabel. Tujuan pokoknya adalah menggunakan data yang diperoleh untuk memecahkan masalah, dari pada untuk menguji hipotesis.<sup>6</sup>

Untuk mengetahui metode dalam pengumpulan data, maka akan dilihat terlebih dahulu jenis data yang dibutuhkan. Karena tiap jenis data membutuhkan metode yang berbeda. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data pada perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Cara pertama yang paling umum di gunakan adalah dengan meminta informasi secara langsung pada sumber yang bersangkutan.

---

<sup>6</sup> Sevilla, Consuelo. G. *Pengantar Metode penelitian*, Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI Press), 1993. h76.

Informasi ini didapatkan melalui wawancara pribadi dan data yang diharapkan berupa informasi faktual. Wawancara secara langsung maupun tidak langsung ditujukan kepada para pemilik maupun para perancang objek berkaitan dengan gambaran umum maupun khusus lokasi tersebut.

- Cara kedua adalah dengan studi literatur maupun studi pustaka. Dengan melakukan kegiatan ini di harapkan dapat dilakukan studi pengenalan yang berhubungan dengan objek dan fakta amatan yang akan dirancang, baik dari buku-buku, internet maupun artikel dalam majalah. Data dari semua studi literatur yang diperoleh akan dipilih dan diklasifikasikan sehingga dapat ditarik kesimpulan bagian mana saja yang akan dipakai sebagai dasar analisis dan untuk usulan desain yang akan dibuat. Data yang diharapkan berupa teori tentang arsitektur simbolis seperti sejarah, konsep pemikiran, prinsip, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan topik yang di bahas.
- Cara ketiga adalah dengan menggunakan alat-alat atau instrumen yang memungkinkan untuk mendapatkan data khususnya di lapangan. Instrumen ini berupa kamera yang dapat menghasilkan gambar-gambar sesuai kondisi existing bangunan yang telah dipilih sebagai objek terkait dengan validitas data sesuai dengan kebutuhan perancangan.

Perancangan ini didasari oleh pertimbangan efisiensi sumber daya. Dan karena ketiga sumber daya ini sangat bebas, maka perancangan ini juga menggunakan metode pengolahan data.

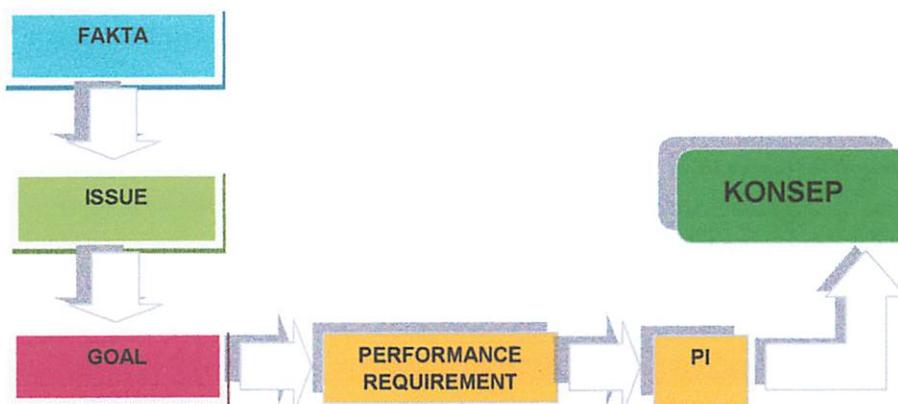
Tahapan pengolahan data :

- a. Mengelompokkan data-data yang telah didapat dari sumber-sumber yang berkaitan dengan objek rancangan (berupa : gambar, foto, catatan lapangan) sesuai dengan kategori-kategori yang telah ditentukan. Data-data yang di dapat dari hasil observasi lapangan

baik berupa gambar, foto dan catatan lapangan dikelompokkan menurut proses perancangan yang akan dilakukan berdasarkan variabel yang telah ditentukan. Sehingga data yang dibutuhkan runtut dan dapat dilakukan proses perancangan lebih lanjut.

- b. Menganalisa data-data yang telah dikelompokkan untuk dilakukan penilaian (komparasi) terhadap teori-teori yang berhubungan dengan judul perancangan. Dalam hal ini yaitu teori tentang Arsitektur Simbolis.

Karena metode pendekatan yang dipakai adalah metode komparasi maka tahap terpenting yang dilakukan adalah dengan membandingkan antara objek terkait, yakni data - data pada eksisting bangunan Pusat Cinema dengan data - data di Pusat Cinema lain sebagai objek pembanding, juga didukung dengan meninjau kajian pustaka sebagai alat untuk mempermudah dalam menghadirkan konsep dasar perancangan, yang mana nantinya dari hasil pembanding objek kajian studi perancangan dengan objek pembanding dan peninjauan pustaka tersebut akan didapatkan tahapan-tahapan perancangan yang disusun secara sistematis sehingga diperoleh kesimpulan akhir. Desain merupakan proses pemenuhan kebutuhan penciptaan antara apa yang ada dan apa yang seharusnya. Programing merupakan tahapan penetapan masalah dalam perencanaan proses desain. Berikut sebuah metode perancangan yang coba diaplikasikan:



Gambar. Skema disain menurut Donna P Duerk, " *Arsitektural Programing*, (1993), h - 8

**a. Fakta:**

Merupakan kenyataan yang ada atau konteks dimana perencanaan harus berdiri. Dari data inilah kita menentukan masalah yang menurut kita harus ditangani (permasalahan yang ada).

**b. Issue:**

Masalah desain yang ditemui (masalah desain). Penentuan ide, gagasan utama perancangan.

**c. Goal:**

Tujuan yang dicapai dalam perancangan tersebut, penguraian maksud dan tujuan.

**d. Performance Requirement:**

Sarana yang menghubungkan diantara ide dan tujuan. penyelesaian masalah-masalah sesuai dengan konsep awal / ide.

**e. Parsial Ide:**

Ide yang merupakan disain dan merupakan sketsa.

**f. Konsep:**

Pentransformasian ide menjadi kenyataan, solusi-solusi dari permasalahan yang ada. Rumusan gagasan yang disampaikan dalam bahasa arsitektur.

# PUSAT CINEMA DI SURABAYA DENGAN TEMA ARSITEKTUR SIMBOLIS

## LATAR BELAKANG

- Bangkitnya dunia perfilman di Indonesia sehingga kebutuhan pusat cinema juga bertambah.
- Sarana rekreasi yang mendidik kurang begitu diminati oleh sebagian masyarakat di Indonesia seperti kota metropolis Surabaya.

*Fakta*

## TUJUAN

- Sebagai wadah bagi pencinta dunia perfilman untuk mengadakan promosi film – film baru yang tengah beredar di pasaran.
- Dapat menampung kegiatan pemutaran film perdana yang melibatkan artis dan press conference, pemutaran film dengan berbagai macam cinema didukung dengan beberapa fasilitas pendukung.
- Memfasilitasi pengetahuan masyarakat tentang dunia perfilman

*Tujuan*

## BATASAN MASALAH

- Fungsi perancangan objek studi yang diwadahi sesuai dengan fungsi awal, yaitu Pusat Cinema. Bentuk arsitektur dengan pendekatan arsitektur simbolis
- Bentuk arsitektur dengan pendekatan arsitektur simbolis
- Dalam proses perancangan lebih ditekankan pada permasalahan arsitektural yang ada didalam bioskop, meliputi sirkulasi, pola tata ruang ( lobby, café, studio, kantor, loket, dan ruang proyektor ), serta perencanaan dan pengaturan utilitas bangunan ( pencahayaan, penghawaan, akustik di dalam studio ).

## RUMUSAN MASALAH

- Dunia perfilman Indonesia yang saat ini mengalami kebangkitan setelah masa – masa sulit.
- Perkembangan perfilman yang masih terpusat.
- Kurangnya minat masyarakat terhadap sarana rekreasi yang bersifat mendidik
- Mengungkapkan symbol pusat cinema dalam arsitektur

*Issue*

### *Performance Requirement*

#### STUDI LITERATUR

- Pusat cinema
- Arsitektur Simbolis
- Surabaya
- Bentuk dan Fungsi

#### ANALISA

Potensi tapak atau site, ruang, fungsi, dan bentuk bangunan

### *Partial Ide*

#### KAJIAN HASIL

- Pemecahan yang dapat diambil
- Ide-ide pra-desain

### *Konsep*

#### HASIL AKHIR

Kesimpulan, Konsep rancangan Pusat Cinema

#### STUDI LAPANGAN

- Studi banding Pusat Cinema sejenis
- Tata ruang dan fungsinya
- Kegiatan dan aktifitas

## **BAB II**

### **KAJIAN TEMA**

#### **A. Pengertian Arsitektur Simbolis**

Arsitektur Simbolis, terdiri dari dua kata yaitu Arsitektur dan Simbolis.

**Arsitektur, yaitu :**

- - Suatu lingkungan binaan yang di buat oleh manusia dan menjadi tempat manusia untuk melakukan segala aktifitas / kegiatannya
- Seni bangunan / gaya bangunan.
- Seni dan keteknikan bangunan, digunakan untuk memenuhi keinginan praktis dan ekspresif dari manusia-manusia beradab.
- Ilmu yang timbul dari ilmu-ilmu lainnya, dan dilengkapi dengan proses belajar: dibantu dengan penilaian terhadap karya tersebut sebagai karya seni.
- Seni dan ilmu dalam merancang bangunan. Dalam artian yang lebih luas, arsitektur mencakup merancang keseluruhan lingkungan binaan, mulai dari level makro yaitu perencanaan kota, perancangan perkotaan, lansekap, hingga ke level mikro yaitu desain perabot dan desain produk. Arsitektur juga merujuk kepada hasil-hasil proses perancangan tersebut.

**Simbolisme, yaitu :**

Pengertian dari simbolisme jika ditinjau dari arti kata adalah sebagai berikut

:

- Simbol : Lambang, sesuatu seperti tanda yang menyatakan suatu hal atau mengandung maksud tertentu<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia

- Simbol : Something associated with something else that signifies or represent ( suatu fenomena yang dapat memberikan asosiasi bahwa ia dapat membawa arti penting atau dapat mewakili )<sup>8</sup>
- Simbol : Adalah tanda dimana hubungan antara tanda dengan denotatumnya ditentukan oleh suatu peraturan yang berlaku umum, ditentukan oleh suatu persyaratan bersama atau konvensi.<sup>9</sup>
- Simbol : Sebagai tanda dapat juga menggambarkan suatu ide abstrak jadi tidak ada kemiripan antara bentuk tanda dan arti terdapat yang bebas antara signified (objek atau arti yang dimaksudkan) dari rupa tanda.<sup>10</sup>
- Simbolisme : Perihal pemakaian simbol ( lambang ) untuk mengekspresikan ide-ide.

Simbol adalah tanda buatan manusia yang digunakan tidak hanya untuk mengenalkan suatu obyek tetapi juga sekaligus menghadirkannya (*Langer, 1942*). Simbol merupakan kata dari bahasa Yunani "symbolis" yang berarti tanda atau ciri yang memberitahu tentang suatu hal, maksud ataupun ide kepada orang lain. Pengertian simbol di sini mengandung suatu citra dari latar belakang ide-ide yang dipancarkan keluar. Pada dasarnya, simbol dimaksudkan untuk menyederhanakan sebuah pikiran, ide-ide, ataupun fenomena-fenomena yang berkembang di sekitar alam lingkungan manusia yang mempunyai makna mendalam untuk mewakili ide-ide, nilai-nilai ataupun maksud-maksud tertentu. Sifat khas dari simbol itu sendiri yaitu adanya kemungkinan-kemungkinan penafsiran makna yang meluas.

Simbolisme, yaitu suatu faham yang menggunakan lambang atau simbol untuk membimbing pemikiran manusia ke arah pemahaman terhadap suatu hal secara lebih dalam. Manusia mempergunakan simbol sebagai media penghantar

<sup>8</sup> Encyclopedia Americana, 1976, hal 166

<sup>9</sup> Drs. Dien Halim, Thesis Pasca Sarjana, ITB, hal 36

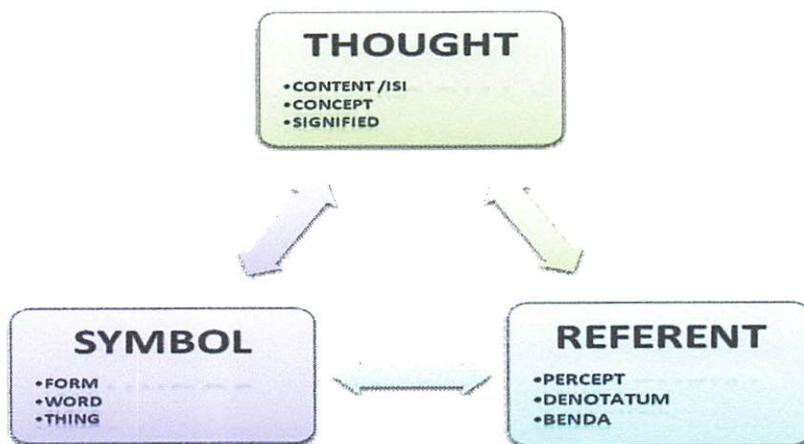
<sup>10</sup> Ibid, hal 36

komunikasi antar sesama dan segala sesuatu yang dilakukan manusia merupakan perlambang dari tindakan atau bahkan karakter dari manusia itu selanjutnya. Ilmu pengetahuan adalah simbol-simbol dari Tuhan, yang diturunkan kepada manusia, dan oleh manusia simbol-simbol itu ditelaah dibuktikan dan kemudian diubah menjadi simbol-simbol yang lebih mudah difahami agar bisa diterima oleh manusia lain yang memiliki daya tangkap yang berbeda-beda.<sup>11</sup>

Simbol adalah sebagai sign-vehicle atau alat yang menghadirkan dan sekaligus juga mengenalkan suatu objek. Fungsi simbol yaitu :

- Sebagai 'sign' yang secara tidak langsung mengindikasikan suatu denotatum yang artinya mengindikasikan adanya suatu objek tertentu sebagai tanda atau 'sign'.
- Sebagai 'sign' yang secara langsung berfungsi sebagai significantum yang artinya kehadiran objek mempunyai maksud-maksud tertentu ataupun objek tersebut berasosiasi kepada suatu hal tertentu (*Broadbent, 1986*)

Menurut Charles Jencks , dalam arsitektur, ketika seseorang melihat suatu bangunan , mengekspresikan bentuknya , dan menebak apa maksud yang ingin diekspresikan atau dikomunikasikan oleh bentuk tersebut . Segitiga semiotik Charles Jencks :



Gambar Segitiga Semiotik Charles Jencks

<sup>11</sup> [www.jawapalace.org/kejawen](http://www.jawapalace.org/kejawen)

Ungkapan simbolis dalam arsitektur erat kaitannya dengan fungsi arsitektur sendiri yang melayani dan memberikan suatu arti khusus dalam interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Ekspresi dalam arsitektur merupakan suatu hal yang mendasar di dalam tiap-tiap komunikasi arsitektur. Ekspresi selalu berhubungan dengan bentuk-bentuk. Makna dari simbol-simbol ini biasanya dipengaruhi oleh tata letak bangunan, organisasi dan karakter bangunan. Ada 3 cara untuk mengenal simbol dalam arsitektur, yaitu :

1. Simbol sebagai tanda yang mengacu kepada suatu objek tertentu. Hal ini dimaksudkan dengan tujuan agar simbol dapat diinterpretasikan sesuai dengan maksud sesungguhnya.
2. Iconic sebagai simbol atau tanda yang menyerupai suatu objek yang diwakili oleh suatu karakter tertentu yang dimiliki oleh objek yang sama. Di sini rancangan bangunan dimulai dengan memperbaiki beberapa citra atau image tertentu yang mewakili suatu bangunan.
3. Indeks sebagai tanda dan representasi yang tidak selalu mengacu kepada suatu objek tertentu walaupun ada kesamaan atau analogi yang terdapat pada indeks tersebut. Indeks biasanya menghasilkan hubungan yang dinamis antara ruang dan objek di satu sisi dengan ingatan orang yang akan mempengaruhi tanda tersebut di sisi lainnya.

Simbol, tanda atau lambang merupakan metode ekspresi yang sangat langsung. Mereka digunakan dalam rancangan arsitektur untuk memfokuskan perhatian para pemakai bangunan dengan menyampaikan pemahaman fungsi bangunan atau ruang di dalam arsitektur.<sup>12</sup>

## **B. Arsitektur Simbolis**

**Arsitektur Simbolis** adalah seni dan ilmu keteknikan bangunan yang perencanaan dan perancangannya didasari oleh tanda dan lambang yang merupakan ekspresi yang langsung. Mereka digunakan dalam rancangan arsitektur untuk memfokuskan perhatian pemakai bangunan dengan

---

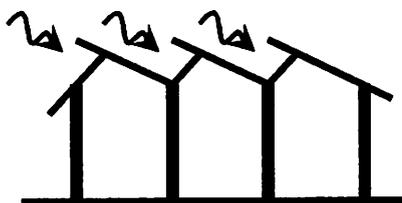
<sup>12</sup> James C Snyder, Anthony, Pengantar Arsitektur, Erlangga, hal 345

menyampaikan pemahaman fungsi bangunan atau ruang-ruang dalam bangunan. Simbolis senantiasa merupakan teknik perancangan utama yang memberi bentuk dan teknik yang dapat diterapkan mengenai hal-hal fungsional dan berdasarkan rencana untuk memperkuat suatu arti dan memberikan keutuhan pada komposisi secara menyeluruh.

Ada beberapa jenis simbol yang dikaitkan dengan simbol itu sendiri, kesan yang ditimbulkan oleh bentuk simbolis dan pesan langsung yang disampaikan oleh simbol, yang semuanya ditampilkan pada bentuk-bentuk tertentu, yaitu :

### 1. Simbol yang agak tersamar

Yang menyatakan peran dari suatu bentuk, misalnya pabrik yang berbentuk gerigi. Bangunan pabrik dengan ruang yang besar dan luas sesuai dengan kebutuhan proses produksi dalam ruang tersebut. Karena luas ruangan dibutuhkan penyelesaian atap khusus untuk memasukkan cahaya agar ruangan sebesar itu tidak gelap. Hasilnya berupa bentuk atap gerigi.



Sebetulnya bentuk itu menggambarkan peranannya sebagai bentuk yang memasukkan cahaya ke dalam. Pemakaian bentuk tersebut digunakan berulang-ulang dengan tujuan yang sama pada pabrik, sehingga akhirnya bentuk tersebut dikenal masyarakat sebagai bentuk simbolis pabrik yang berperan sebagai bentuk yang memasukkan cahaya ke dalam.

### 2. Simbol Metaphora

Simbol ini berdasarkan pada pandangan seseorang terhadap bentuk bangunan yang dilihat dan diamatinya. Baik dari bentuk keseluruhan atau

terhadap bagian masyarakatnya, yaitu tingkat kecerdasan dan pengalamannya, sebab seseorang itu selalu membandingkan bangunan yang diamatinya dengan bangunan atau benda lain, misalnya Nagaka Capsule Building, Tokyo.

Metafora merupakan suatu ungkapan bentuk yang mengharapkan tanggapan dari para pengamat. Tanggapan tersebut dapat berbeda untuk setiap orang tergantung pada latar belakang tingkat pendidikan masyarakat tersebut. Beberapa kesuksesan metafora dapat dirasakan dalam perancangan arsitektur.

a. Pemakaian metafora secara lugu dan langsung.

Merupakan penggunaan metafora secara lugu dan langsung serta terang-terangan. Bentuk ini biasanya menggambarkan fungsi dari bangunan tersebut untuk maksud tertentu. Misalnya untuk publikasi. Contohnya adalah toko kue donat *Samburger Stands* di *Dallas, USA*, serta *Face House* di *Kyoto, Jepang*.

Seperti diterangkan di atas bahwa simbolisme metafora yang dipakai dan diterapkan secara lugu di dalam aplikasinya dengan terus terang mengambil bentuk langsung dari bentuk yang akan dimetaforkannya. Sehingga pemahaman bentuk bangunan tidak akan jauh berbeda dari pemahaman terhadap benda yang ditransformasikan. Hal ini menyebabkan penafsiran terhadap bangunan itu sendiri tidak lebih dari apa adanya.

Di dalam pemaknaan bentuk pemakaian secara lugu cenderung tidak memiliki suatu pemaknaan apapun di dalam bentuk penampilannya kecuali bentuk aslinya, berarti tidak mempunyai pemaknaan filosofi yang mendalam terhadap bangunan.

b. Pemakaian secara tidak langsung, tersamar.

Suatu bentuk penerapan yang tidak secara langsung terng-terngan mengambil bentuk dari suatu hal, melainkan melalui tahap transformasi.

Hal ini mengakibatkan adanya tanggapan yang berbeda dari setiap pengamat terhadap bangunan tersebut. Contoh bangunan yang mengambil bentuk penerapan ini adalah *T. W. A Kennedy Airport, USA*. Ada yang mengartikan seperti burung pesawat yang siap-siap untuk terbang, dll.

Selain mengungkapkan sesuatu, juga ada kiasan-kiasan metafisik yang menggambarkan alam seperti binatang, tumbuhan. Keinginan dan rasa tidak sadar diri kepada imajinasi alam dan perkembangan teknologi dipadukan dengan nilai dan perasaan.

Dari uraian di atas dapat di ketahui bahwa banyak perancang yang mengambil simbolisme dalam perancangannya untuk mendapatkan pengakuan umum dari pengamatannya. Manusia butuh untuk ditawarkan beberapa ide dan bentuk yang dapat membawa kehidupannya pada suatu situasi yang memiliki makna.

### 3. Simbol Tanda Pengenal

a. Masyarakat mengenal mesjid dari bentuk kubahnya. Pada umumnya bentuk kubah mewakili mesjid secara keseluruhan. Bentuk tersebut terjadi karena persyaratan struktur sebab bahan yang ada terbatas dan menuntut perlakuan struktur seperti itu. Karena pemakaian yang terus menerus pada jenis bangunan yang itu-itu saja, bentuk yang disepakati oleh masyarakat sebagai simbol mesjid, meskipun bentuk ini tidak fungsional lagi karena ada bahan-bahan lain yang tidak menuntut perlakuan struktur yang melahirkan bentuk kubah tadi.

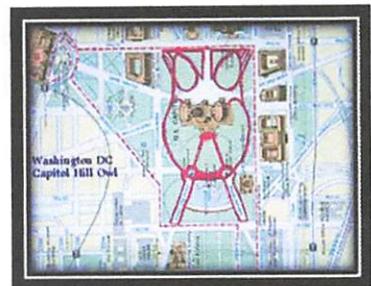
b. Tanda bulan-bintang sebagai simbol Agama Islam

c. Tanda salib sebagai simbol Agama Kristen.

- d. Bentuk gereja yang ditandai dengan salib, patung Bunda Maria, Yesus Kristus, dll
- e. Pura dijumpai ukiran-ukiran dan patung-patung dalam agama Hindu.
- f. Dalam Agama Buddha dijumpai lambang-lambang seperti Stupa, Mandala, Dharma Cakra, dll.

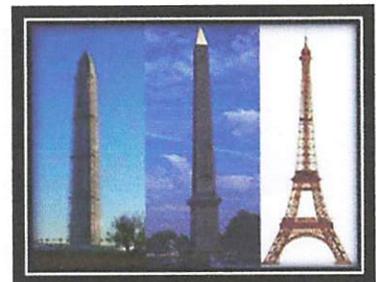
Beberapa contoh bangunan yang menjadi simbol :

- Simbolisme burung hantu, sebuah mall di Washington DC memiliki penataan site sehingga taman dan jalan membentuk image burung hantu.



Gambar site mall di Washington DC

- Obelisks, merupakan simbol yang berhubungan dengan Dewa Matahari Mesir, Osiris. Gambar di samping adalah monumen Washington, Place de Concorde di Paris; sebuah obelisk Mesir dan menara Eiffel.



Gambar Obelisk , dan eiffel

- Pentagrams, Pentagon mengadopsi simbol ini



Pentagon

- Piramida di Louvre, yang terbuat dari 666 panel kaca.



*Piramid Louvre*

Faktor-faktor yang mewujudkan bentuk :

### 1. Fungsi

Batasan fungsi secara umum dalam arsitektur adalah pemenuhan terhadap aktivitas manusia, tercakup di dalamnya kondisi alami. Sedangkan bangunan yang fungsional adalah bangunan yang dalam pemakaiannya memenuhi kebutuhan secara tepat dan tidak mempunyai unsur-unsur yang tidak berguna. Aktivitas timbul dari kebutuhan manusia baik itu kebutuhan jasmani maupun kebutuhan rohani. Kebutuhan dapat berupa kegiatan, cahaya, udara, kebahagiaan, perlindungan, kesejukan, kenyamanan dan lainnya. Berkembang dan berubahnya fungsi tergantung dari waktu dan masyarakat.

### 2. Simbol

Dalam dunia arsitektur, pengenalan simbol merupakan suatu proses yang terjadi pada individu dan pada masyarakat. Melalui panca indera, manusia mendapat rangsangan dan kemudian menjadi pra persepsi, selanjutnya terjadi pengenalan objektif (fisik). Kemudian terwujudlah persepsi. Persepsi sangat dipengaruhi oleh pengalaman termasuk pengalaman pendidikan yang menentukan tingkat intelektual manusia. Arsitek sebagai pewujud bentuk dapat menampilkan simbol sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, sehingga mudah dikenal oleh masyarakat. Simbol dapat pula timbul dari gagasan murni arsitek, tergantung pada kemampuan dan citra arsitek untuk mengeluarkan hal-hal yang baru. Simbol tadi

mungkin dapat diterima dan diakui masyarakat setelah melalui proses adaptasi yang membutuhkan waktu relatif lama.

### 3. Teknologi struktur dan bahan

Teknologi struktur dan bahan merupakan faktor yang penting dalam arsitektur. Apakah yang dibangun hanya berupa atap sederhana, berupa ruangan besar untuk beribadah, berdagang, ruang susun tidaklah menjadi masalah. Bahan yang digunakan harus disusun dan dikonstruksikan dalam jumlah tertentu. Struktur pun mengandung keindahan karena struktur dibuat berdasarkan hukum keindahan. Dengan majunya pengetahuan manusia, struktur mengalami perkembangan baik sistem konstruksinya, bahan bangunannya maupun metode membangunnya.

#### Aplikasi perwujudan bentuk

##### 1. Kaitan fungsi dengan bentuk

Keberadaan fungsi menimbulkan bentuk. Pengertian fungsional merupakan suatu hal yang menonjol dalam kaitan fungsi tertentu. Dengan kata lain, fungsi merupakan pertimbangan utama bagi suatu perancangan bentuk. Suatu fungsi dapat mempunyai bermacam-macam bentuk, tergantung dari keadaan lingkungannya, inilah yang disebut gaya.

##### 2. Kaitan bentuk dengan teknologi

Untuk mendapatkan suatu bentuk yang mempunyai fungsi tertentu, diperlukan bahan-bahan bangunan sebagai sarana dasar bangunan. Bahan-bahan yang merupakan elemen bangunan disusun menjadi suatu kesatuan yang membentuk konstruksi. Suatu sistem tepat yang perlu dipilih sehingga akan dapat menghasilkan fungsi yang diinginkan secara maksimal.

##### 3. Kaitan bentuk dengan simbol

Suatu bangunan diekspresikan secara simbolik jika bangunan itu menunjukkan sesuatu yang lebih tinggi dari keadaan bentuk fisik

yang semula. Bangunan tersebut cenderung untuk mewujudkan sebuah prinsip pengakuan umum. Para arsitek menggunakan bentuk simbolis untuk menyajikan pengalaman keindahan yang mendalam sesuai dengan daya bercitranya. Dalam dunia arsitektur juga dibutuhkan suatu penekanan kebutuhan simbol dalam perancangan.

Ungkapan simbolis dalam arsitektur erat kaitannya dengan fungsi arsitektur sendiri yang melayani dan memberikan suatu arti khusus dalam interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Ekspresi dalam arsitektur merupakan suatu hal yang mendasar di dalam tiap-tiap komunikasi arsitektur. Ekspresi selalu berhubungan dengan bentuk-bentuk. Makna dari simbol-simbol ini biasanya dipengaruhi oleh tata letak bangunan, organisasi dan karakter bangunan.

### C. Prinsip Perancangan Simbolisme

Menurut *Egon Schirmbeck* dalam buku "*Form, Idea and Architecture*", prinsip-prinsip perancangan simbolisme dalam arsitektur adalah sebagai berikut :

1. Penciptaan urutan-urutan ruang yang berbeda guna mengingatkan orang pada 'tempat' sambil orang berjalan melalui ruang. **Karakteristik arsitektural** : Kombinasi dari unit-unit denah yang sama atau serupa dalam pengaturan yang beda. Pengorganisasian ruang-ruang sempit (jalan dan jalan kecil) dengan ruang-ruang lebar (lapangan).
2. Pencampuran fungsi-fungsi yang berbeda guna meningkatkan kontak sosial, berbeda dengan pemisahan akan fungsi oleh gerakan modern di tahun 1920an dan 1930an. **Karakteristik arsitektural** : Pengaturan tata guna yang berbeda dalam batas sebuah bangunan dan perhubungan langsung dari zona-zona ini – contohnya di sepanjang suatu jaringan jalan public.
3. Arsitektur sebagai media komunikasi. Penerimaan Arsitektur melalui banyak lapisan. Arsitektur sebagai pembawa simbolisme dan

informasi. **Karakteristik arsitektural** :Perengkapan akan kebutuhan fungsional, structural dan lainnya untuk penggunaan khusus oleh elemen-elemen ikonografik, metaforik dan elemen-elemen yang berhubungan.

4. Penekananan pada 'artifisialitas' dari arsitektur. Pemisahan dari kawasan lahan alamiah dan volume ruang buatan. Pemisahan ruang luar alamiah dari 'ruang interior buatan'. **Karakteristik arsitektural** :Pembatasan terhadap elemen-elemen rancangan geometris yang jelas dan lazim menonjolkan mutu sintetik dari arsitektur pada suatu kawasan lahan.
5. Rancangan bentuk dari suatu ruang sesuai dengan mutu 'dasar'nya – contoh : merancang ruang menurut bayangan yang terbentuk oleh bangunan dan mengorientasikan bangunan sesuai dengan arah angin. **Karakteristik arsitektural** :Alokasi dan orientasi dari elemen-elemen suatu ruang sesuai dengan kondisi-kondisi sosial dan fisik yang ditentukan.
6. Pembedaan dan penentuan dari identitas suatu ruang melalui penerangan (alami). **Karakteristik arsitektural** :Alokasi yang tegas dari zona-zona gelap dan terang atau elemen-elemen ruang pada denah dan potongan.
7. Peralihan langsung dari satu volume ke volume yang lain. Integrasi dari ruang-ruang interior dan eksterior. **Karakteristik arsitektural** :Penciptaan zona-zona ruang yang 'mengalir' dan pengaturan yang bebas (dari kolom dan dinding) pada elemen yang mengikat ruang.
8. Pemisahan muka bangunan dan badan bangunan (ruang). Muka bangunan sebagai suatu sumber informasi 'dua dimensi', bebas dari kelompok ruang. **Karakteristik arsitektural** :Zona ruang dan daerah lantai adalah bebas dari kebutuhan formalnya sendiri dan dari 'muka bangunan utama' tempelan.
9. Pertalian ruang atau bangunan melalui suatu 'rantai kejadian', sebagai suatu pengingat akan 'tempat' dan pengenalan akan karakteristik ruang yang khas. **Karakteristik arsitektural** :Urut-urutan artifak yang khas berbeda untuk menegaskan ruang. Urut-urutan bentuk ruang atau perbatasan ruang yang khusus berbeda.

## D. Studi Banding Objek Sejenis

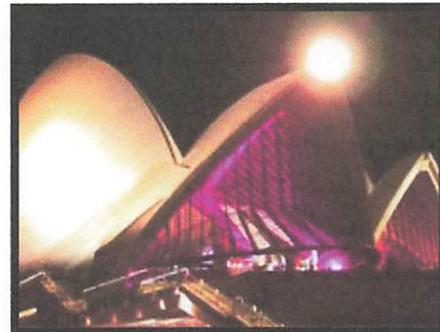
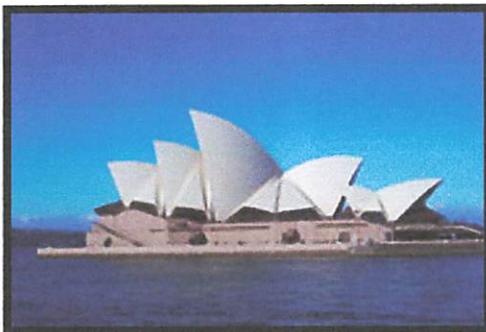
### 1. Sydney Opera House

Sydney Opera House berada di Sydney, New South Wales, Australia yang merupakan salah satu bangunan menakjubkan dan terkenal pada abad ke-20.



*Eksterior Sydney Opera House*

**Sydney Opera House** adalah salah satu contoh sebuah karya arsitektur yang memiliki multi-interpretasi bahasa metafora bagi yang melihatnya. Sydney Opera House dirancang oleh **Jørn Utzon**, seorang arsitek kelahiran Denmark. Setiap orang yang melihat karya arsitektur ini, akan menghasilkan berbagai macam interpretasi sesuai dengan pikiran masing-masing. Ada yang berpendapat bahwa konsep metafora Sydney Opera House berasal dari cangkang siput atau kerang. Ada pula yang berpendapat, karya arsitektur ini adalah kiasan layar kapal yang sedang berkembang. Dan ada pula yang berpendapat, bagaikan bunga yang sedang mekar.<sup>13</sup>

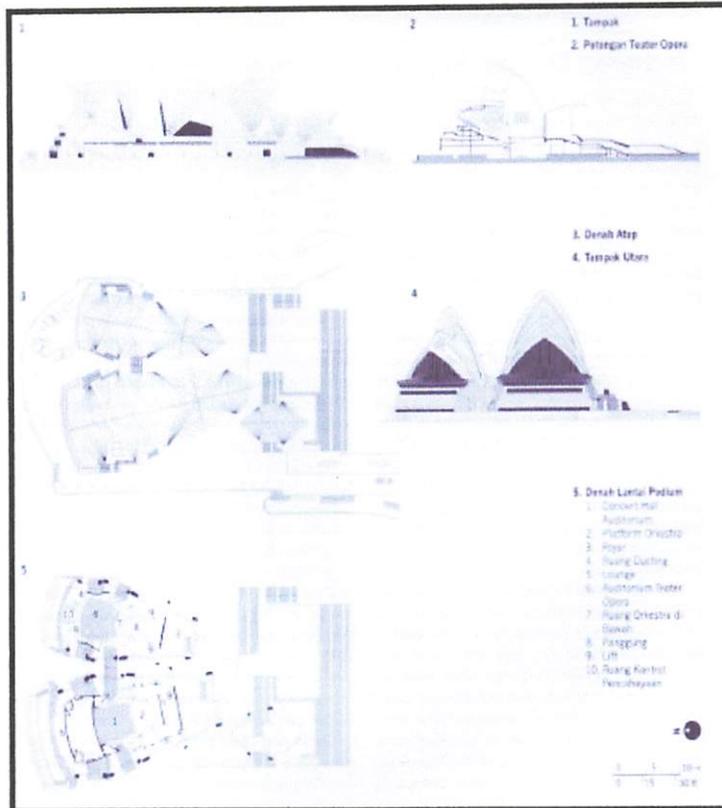


*Perspektif Sydney Opera House*

Sydney Opera House terletak di atas dermaga pelabuhan Sydney, dikelilingi pegunungan dan lereng, dimana penduduk dapat memandangi ke

<sup>13</sup> <http://www.girinarasoma.com/?paged=6>

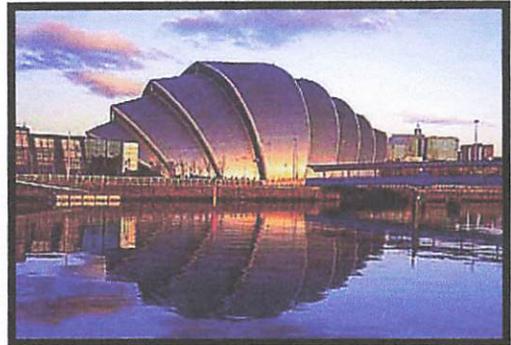
bawah kota. Atap menjadi bagian penting ke lima tampak. Bangunan itu bagai pahatan yang dibungkus cangkang, memantulkan langit dan awan.



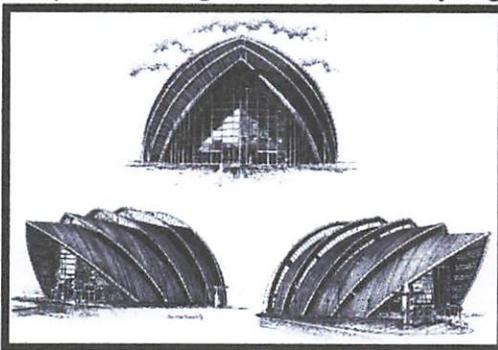
Utzon menyusun elemen berbeda bentuk, ukuran dan bahan ternyata bisa menghasilkan struktur yang kaya dan mengesankan dengan bahan prefabrikasi. Untuk Sydney Opera House, Utzon bermain dengan bentuk-bentuk geometris dan sterometris murni, agar dapat mengontrol perhitungan kekuatan strukturnya. Dari sebuah bola Utzon memotong seluruh elemen menjadi *shell* setinggi 60 m.

## 2. The Clyde Auditorium (The Armadillo)

Bangunan ini dirancang oleh Norman Foster dan terletak di pinggir sungai Clyde, sebelah barat jembatan Kingston dan pusat kota. Bangunan ini dijuluki "The Armadillo" karena bentuknya diadopsi dari binatang bernama sama yaitu armadillo (trenggiling).



Strukturnya terbuat dari cangkang yang dilapisi alumunium yang terpisah-pisah dan diatur secara bertimpa menciptakan bentuk yang unik pada skyline. The Clyde Auditorium secara teknis merupakan pernyataan seni. Kompleks bangunan secara keseluruhan seluas 25 Ha di mana di dalamnya termasuk kompleks ekshibisi, konferensi dan kompleks hiburan dengan arena berkapasitas 12.500 orang sementara The Armadillo sendiri merupakan bangunan tambahan yang dibuka tahun 1997.



*Sketsa Bentuk Auditorium*

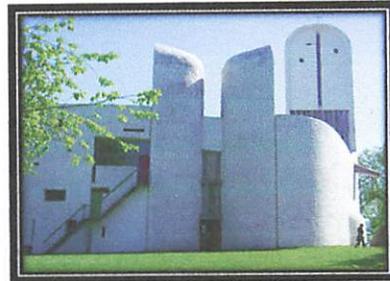
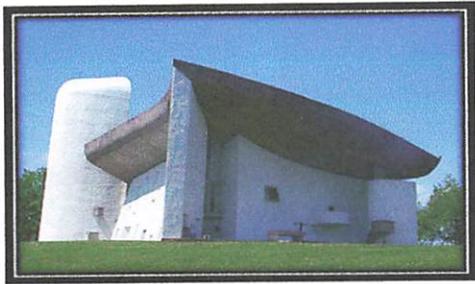


*Tampak Cl*

## 3. Notre Dame du Haut – Le Corbusier

Notre Dame du Haut merupakan master piece dari Le Corbusier yang dibangun pada tahun 1955 dengan langgam ekspresionis modern. Bangunan ini berupa kapel yang dibuat tanpa mementingkan prinsip kebebasan, melainkan mementingkan kemurnian alam. Kapel ini terletak di

atas kaki bukit di pegunungan Vosges. Secara keseluruhan, bentuk bangunan ini sederhana tetapi juga rumit. Dikatakan sederhana karena bangunan terbentuk dari bidang atap dan dinding massif dari beton kasar sehingga memberikan citra berani tetapi sederhana. Dikatakan rumit karena bangunan tidak seperti kapel pada umumnya, pertemuan bidang dinding dan atap tersusun secara diagonal membentuk perbedaan yang sangat kontras.

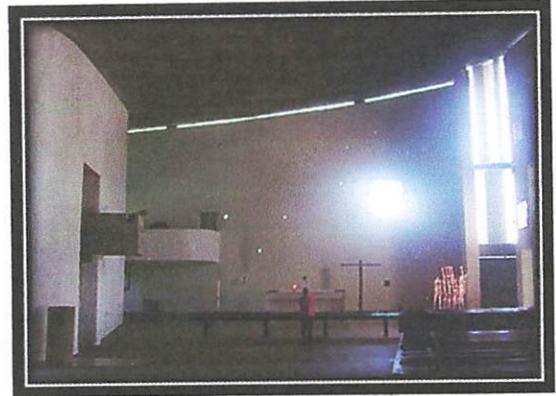


Pada bagian depan dinding bagian selatan dan timur yang cekung seakan tertarik ke suatu titik tertentu di bawah atap yang menggantung (over hang) yang sangat lebar. Sedang pada bagian belakang, dinding utara dan barat berbentuk melengkung hingga ke menara tanpa atap. Antara utara dan barat dipersatukan dengan sebuah pintu di antara dinding yang melengkung. Sedangkan pada bagian dalam, ruangan berbentuk segi empat yang tidak teratur memanjang ke tenggara sampai ke altar. Pada rancangan kapelnya, Le Corbusier memadukan potensi-potensi alam pada daerah tersebut dengan makna-makna religius Kristiani sehingga bentuknya mengandung banyak arti dan memberi bermacam-macam simbol.

Sudut dinding yang menjorok ke atas diasumsikan sebagai haluan kapal. Atapnya diibaratkan sebagai perahu Nabi Nuh yang miring pada sisinya yang menyelamatkan umat manusia dari air bah.

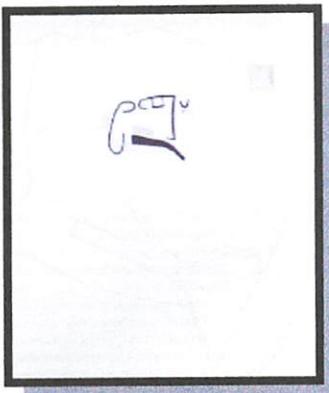
Kapel yang merupakan perpaduan gaya purbakal dan gaya Kristian ini menggunakan sistem struktur dinding pemikul dan atapnya merupakan suatu struktur rongga yang ditopang sebagian kolomnya dan sebagian lagi menopang pada blok di puncak dinding.

Pada bagian interior kapel, dinding, atap dan lantainya membentuk kurva menuju altar, mengikuti bentuk alami dari lembah. Bentuk kompleksnya bermula dari tema parabola yang

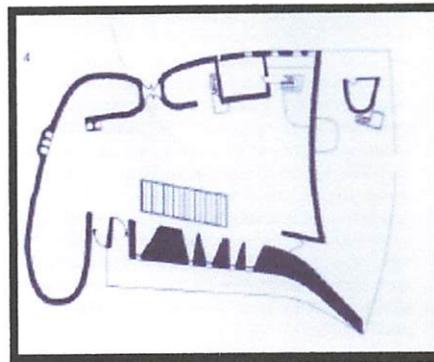


interior Notre Dame du Haut

terdapat pada dinding timur untuk memantulkan suara dari luar altar kembali ke lembah. Bentuk geometri dari bangunan ini didapat dari gaya bangunan Le Corbusier terdahulu yaitu fractal dan bentuk-bentuk alami yang membuat Ronchamp menjadi bangunan post modern pertama.



Site plan



Denah

#### 4. Stasiun TGV di Lyon, Perancis

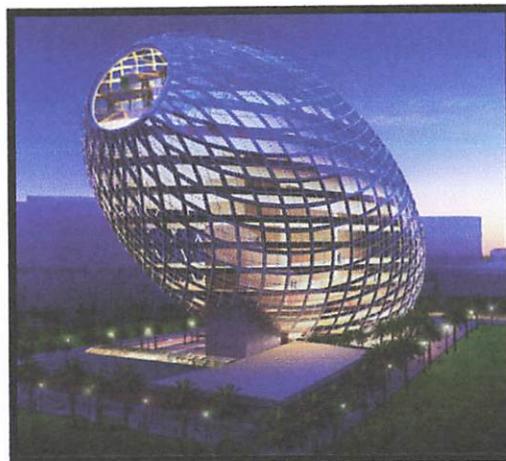
Salah satu contoh karya arsitektur yang menggunakan gaya



bahasa **metafora konkrit** karena menggunakan kiasan obyek benda nyata (tangible). Stasiun TGV ini dirancang oleh Santiago Calatrava, seorang arsitek kelahiran Spanyol. Melalui pendekatan tektonika struktur, **Santiago Calatrava** merancang Stasiun TGV dengan konsep metafora seekor burung. Bentuk Stasiun TGV ini didesain menyerupai seekor burung. Bagian depan bangunan ini runcing seperti bentuk paruh burung. Dan sisi-sisi bangunannya pun dirancang menyerupai bentuk sayap burung.

### 5. Cybertecture Egg – Mumbai, India

James Law mendesain bangunan internasional Cybertecture, membawa imajinasi dan getaran hatimu kepada seperti apa inovasi dalam bangunan hi-tech akan terlihat. Desain futuristik terakhir yang dibuat oleh perusahaan ini adalah Cybertecture Egg, teknologi



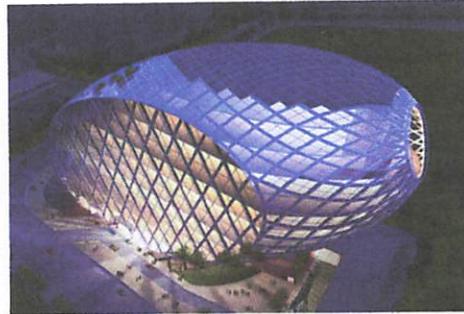
*Perspektif Cybertecture Egg*

tinggi dari struktur berbentuk telur akan menjadi ikon konstruksinya, sistem yang pintar, desain sesuai lingkungan dan perasaan kagum membangkitkan semangat yang jauh dari kota.

Teknologi dari Cybertecture adalah terintegrasi, sistem-sistem pintar, multimedia, dan pengguna yang interaktif untuk membuat hidup yang beragam dan tempat – tempat fungsional yang memberikan kesan tertentu. Menjadikan pengerjaan tema tersebut menjadi paling penting selangkah lebih maju dengan ‘cybertecture health’ – fasilitas interaktif yang mengawasi statistic kesehatan pengguna, seperti berat badan dan tekanan darah. Dalam menjaga hubungan dengan pusat pengawasan penyakit dan

kesehatan, pengguna dapat mengubah pandangan mereka dengan layar virtual real time.

Gedung pusat pengerjaan menggunakan desain solar pasif untuk mengurangi penerimaan panas dan menggunakannya sebagai energi. Taman di lantai atas juga digunakan untuk menciptakan temperature dengan

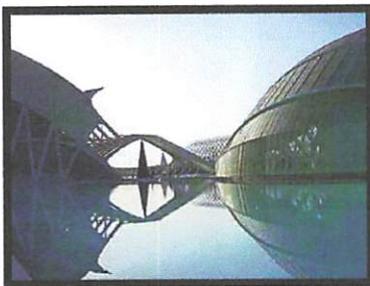


*Perspektif Cybertecture Egg*

menggunakan vegetasi normal untuk mendinginkan selubung bangunan. Dengan menggunakan panel solar photovoltaic dan turbin angin di lantai atap untuk menciptakan listrik di tempat. Perlindungan air dapat ditangani dengan metode daur ulang air yang mengambil air untuk tapak dan irigasi. Pembangunan dari Cybertecture Egg ini diharapkan akan selesai pada akhir 2010.

## 6. City of Arts and Sciences – Valencia, Spain

“Sitenya yang dekat dengan laut, dengan kota Valencia yang kering, maka saya memutuskan untuk membuat air sebagai elemen utama dari keseluruhan site dan menggunakannya sebagai cermin untuk arsitektur” Santiago Calatrava.



The City of Arts and Sciences, yang dibangun oleh Santiago Calatrava, merupakan pusat rekreasi kota yang berskala besar untuk kegiatan kebudayaan dan ilmu pengetahuan, yang juga bekerja sama dengan

L'Oceanogràfic, dan kota bawah air yang di desain oleh Felix Candela. The City of Arts and Sciences ini dibangun seluas 350.000 m<sup>2</sup>.

Yang hampir seluruhnya didesain oleh kelahiran Valencia, Santiago Calatrava, L'Hemisfèric (Planetarium), merupakan yang pertama dibuka untuk umum pada April 1998. The Science Museum Principe Felipe dibuka pada tahun 2000. L'Umbracle (Parking Structure) dibuka pada tahun 2001, Palacio de las Artes masih dalam proses pembangunan pada saat itu, dan akhirnya dibuka pada tahun 2002 sesuai dengan target.

Calatrava menggunakan beton putih murni pada proyeknya ini, dan menggunakan kepingan-kepingan keramik yang dihancurkan Gaudiesque, yang merupakan industri penting di Valencia, menyatukannya dengan semua sistem struktur secara keseluruhan.

Bentuk bangunannya yang menyerupai mata, hal ini disebut oleh Calatrava sebagai "eye of science" yaitu mata dari ilmu pengetahuan, yang menyimbolkan bahwa tempat ini merupakan tempat untuk membuka wawasan dan dapat melihat ilmu pengetahuan lebih dalam lagi.

## **BAB III**

### **KAJIAN OBJEK**

#### **Tinjauan Umum**

**Pusat** : Adalah utama, Titik utama, center, ada ditengah – tengah,  
( Kamus bahasa Indonesia, JMN Kanisns, PT. Gramedia, 1983 )

**Cinema** : Merupakan wadah sarana wisata bagi masyarakat untuk berekreasi menikmati pertunjukkan film dimana mereka dapat mencurahkan segenap perhatian dan seluruh perasaan kepada gambar hidup yang disaksikannya, seolah – olah mereka menyaksikan suatu cerita yang benar – benar terjadi di hadapannya.

( Ensiklopedia Nasional Indonesia, Edisi 3 )

**Surabaya** : Sebuah ibukota Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Dengan jumlah penduduk metropolisnya yang mencapai 3 juta jiwa, Surabaya merupakan pusat bisnis, perdagangan, industri, dan pendidikan di kawasan Indonesia timur.

( Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas )

Dengan demikian Pusat Cinema di Surabaya memiliki arti suatu tempat atau wadah yang merupakan sarana wisata untuk berekreasi visual melalui system proyeksi, dimana wadah ini adalah bagian dari sarana penyajian karya seni film yang berlokasi di Surabaya.

Pusat cinema yang mana di dalamnya tidak hanya terdapat studio / bioskop, tetapi di dalamnya terdapat berbagai macam fasilitas – fasilitas yang mendukung. Diantaranya drive in cinema, café cinema, studio bioskop yang dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung serasa menonton di rumah sendiri, aula yang dapat juga berfungsi sebagai premier film terbaru ataupun tempat untuk pemberian award bagi insan dunia perfilman.

## **Film**

Film ( gambar bergerak ) adalah bentuk dominan dari komunikasi visual di belahan dunia ini atau suatu material tipis, flexibel, transparan dan dilapisi oleh lapisan emulsi foto yang sensitive. Dimana sanggup merekam gambar – gambar dengan menggunakan proyektor, film ini diproyeksikan ke sebuah layar dengan menggunakan alur bunyi dengan film tersebut maka terjadi kesatuan efek – efek bunyi yang cerah.

Jenis – jenis film :

a. menurut ukuran Celloid, film dibagi atas :

- ♣ 8 mm
- ♣ 16 mm
- ♣ 35 mm
- ♣ 70 mm

b. Menurut ukuran gambar film ( proyeksi pada layar ) :

- ♣ Non anamorphic
  - 35 mm wide screen
  - 35 mm vista vision
- ♣ Anamorphic
  - 16 mm dan 35 mm cinemascope
  - 16 mm dan 35 mm Cinerama
  - 70 mm
  - 70 mm *Todd Ao*

c. Menurut proses pengambilan gambar film :

- ♣ Film Positif ( + )
- ♣ Flm Negatif ( + )

d. Menurut proses warna film :

- ♣ Film hitam putih
- ♣ Film berwarna

e. Menurut Jenis film :

- ♣ Film Cerita

Film cerita ( *story film* ) adalah jenis film yang mengandung suatu cerita yang lazim dipertunjukkan di gedung – gedung bioskop dengan bintang film tenar dan didistribusikan sebagai barang dagangan.

Cerita yang diangkat bisa fiktif atau nyata yang dimodifikasi, sehingga ada unsur menarik, baik dari jalan ceritanya maupun dari segi gambar yang artistic. Sekalipun film cerita itu fiktif, dapat saja bersifat mendidik karena mengandung ilmu pengetahuan dan teknologi tinggi.

♣ Film Berita

Film Berita ( *Newsreel* ) adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar – benar terjadi. Karena sifatnya berita, maka film yang disajikan kepada public harus mengandung nilai berita ( *news value* ). Criteria berita itu adalah penting dan menarik. Film berita dapat direkam langsung dengan suara atau film beritanya bisu, pembawa berita yang membacakan narasinya.

♣ Film Dokumenter

Film dokumenter ( *documentary film* ) didefinisikan oleh Robert Flaherty sebagai “ karya ciptaan mengenai kenyataan ( *creative treatment of actuality* ) ”.

Berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan, maka film dokumenter merupakan hasil interpretasi pribadi ( pembuatnya ) mengenai kenyataan tersebut. Film ini bisa berupa kisah, biografi, adat atau kebiasaan, dll.

♣ Film Kartun

Film kartun ( *cartoon film* ) dibuat untuk dikonsumsi anak – anak. Seperti halnya Miki Tikus, Donald Bebek, Putri Salju merupakan tokoh – tokoh ciptaan dari seniman Amerika Serikat Walt Disney.

Sebagian besar film kartun diputar akan membuat kita tertawa karena kelucuan – kelucuan dari tokoh pemainnya. Namun ada juga film kartun yang membuat iba para penontonnya karena penderitaan tokohnya. Sekalipun tujuan utamanya menghibur, dapat pula film kartun mengandung unsure pendidikan, minimal akan terekam bahwa kalau ada tokoh jahat dan tokoh baik, maka pada akhirnya tokoh baiklah yang selalu menang ( film *Popeye The Sailor Moon* ). ( Sumber : *Dasar – Dasar Apresiasi Film, Marselli Sumamo* )

Fungsi film :

- a. Film dapat berfungsi sebagai sarana hiburan
- b. Film dapat berfungsi sebagai informative
- c. Film dapat berfungsi sebagai sarana edukasi

Fungsi edukasi dapat tercapai apabila dapat memproduksi film – film sejarah yang objektif, film religious, film documenter dan film yang diangkat dari kehidupan sehari – hari yang seimbang.

Karakter film :

- a. Layar yang Luas atau Lebar

Film dan televisi sama – sama menggunakan layar, namun kelebihan media film adalah layarnya yang berukuran luas. Meskipun saat ini ada layar televisi yang berukuran jumbo, ini digunakan pada saat – saat khusus dan biasanya di ruang – ruang terbuka, seperti dalam pertunjukkan music dan sejenisnya. Layar film yang luas telah memberikan keleluasan penonton untuk melihat adegan – adegan yang disajikan dalam film. Apalagi dengan adanya kemajuan teknologi, layar film di bioskop – bioskop pada umumnya sudah 3 dimensi sehingga penonton seolah – olah melihat kejadian nyata dan tidak berjarak.

- b. Pengambilan gambar

Sebagai konsekuensi layar lebar, maka pengambilan gambar atau shot dalam film bioskop memungkinkan dari jarak jauh atau *extreme*

*long shot* dan *panoramic shot*, yakni pengambilan pemandangan menyeluruh. Shot tersebut dipakai untuk memberi kesan artistik dan suasana yang sesungguhnya, sehingga film menjadi lebih menarik. Perasaan kita akan tergugah melihat seseorang ( pemain film ) sedang berjalan digurun pasir pada tengah hari yang amat panas. Manusia yang berjalan tersebut terlihat bagai benda kecil yang bergerak di tengah luasnya padang pasir. Disamping itu, melalui *panoramic shot*, kita sebagai penonton dapat memperoleh sedikit gambaran yang cukup tentang daerah tertentu yang dijadikan lokasi film sekalipun kita belum pernah berkunjung ke tempat tersebut. Misalnya, kita dapat mengetahui suasana sekitar menara Eiffel di Paris dan lain – lain. Sebaliknya, pengambilan gambar pada televisi lebih sering dari jarak dekat.

c. Konsentrasi Penuh

Disaat kita menonton film di bioskop, tempat duduk sudah penuh, waktu main sudah tiba, pintu ditutup, lampu dimatikan, Nampak dilayar depan kita layar lebar dengan gambar – gambar cerita film tersebut.

Kita semua terbebas dari gangguan suara – suara dari luar karena ruangan kedap suara. Mata hanya tertuju pada layar, sementara pikiran perasaan kita tertuju pada alur cerita. Dalam keadaan demikian emosi kita juga akan ikut terbawa karena kita dapat konsentrasi penuh pada alur cerita tersebut, kita dapat tertawa terbahak – bahak manakala adegan lucu, kita dapat menjerit ketakutan bila adegan menakutkan dan bahkan menangs melihat adegan menyedihkan.

Bayangkan jika kita menonton di depan televisi di rumah, kita tidak akan dapat konsentrasi karena banyak gangguan, seperti lampu menyala, ada telepon berering atau ada bel rumah berbunyi karena ada tamu, ditambah lagi dengan selingan iklan.

d. Identifikasi Psikologis

Suasana didalam bioskop dapat membuat pikiran dan perasaan kita larut dalam cerita, itu karena peghayatan dan konsentrasi kita akan alur cerita tersbut. Gejala ini menurut ilmu jiwa social disebut sebagai identifikasi psikologis. ( Effendy, 1981 : 192 )

Pengaruh film terhadap jiwa manusia ( penonton ) tidak hanya sewaktu atau selama duduk menikmati film, tetapi terus sampai waktu yang cukup lama. Misalnya peniruan terhadap cara berpakaian atau model rambut, hal ini disebut sebagai *imitasi*, kategori penonton yang mudah terpengaruh itu biasanya anak – anak dan generasi muda.

### **Gedung Bioskop**

Gedung bioskop adalah wadah bagi masyarakat untuk menikmati pertunjukkan film, dimana mereka mencurahkan segenap perhatiannya dan seluruh perasaannya kepada gambar hidup yang disaksikan, seolah – olah mereka menyaksikan suatu cerita yang benar – benar terjadi dihadapannya.

Keberadaan bioskop di Indonesia sudah berlangsung selama hampir 108 tahun, terhitung sejak adanya bioskop yang memutar film pertama kali yang dikenal sebagai gambar idoeop di Batavia pada 5 Desember 1900. Bioskop mempunyai peranan strategis dan merupakan ujung tombak industri perfilman Indonesia sekaligus menjadi tolok ukur keberhasilan produksi film Indonesia bagi masyarakat. Bioskop mengalami puncak masa jayanya pada 1990, jumlah bioskop di Indonesia mencapai titik tertinggi yaitu 2.600 dengan 2853 layar (ini akibat pendirian bioskop jaringan 21) dan jumlah penonton mencapai 312 juta orang. Era 1991-2002, berbalik, menjadi era keterpurukan bagi usaha perbioskopian di Indonesia secara drastis. Dari jumlah 2.600 pada 1990, tinggal 264 bioskop dengan 676 layar pada 2002. Kendala yang dihadapi adalah maraknya televisi swasta, TV kabel dan pembajakan terhadap film lewat VCD dan DVD. Bagi masyarakat bawah dan yang malas keluar rumah karena jalanan macet, hiburan alternatif melalui media televisi diakui mampu menerobos memasuki setiap rumah dan bisa dinikmati secara gratis. Kemudian, antara 2003 hingga 2007, kembali

terjadi peningkatan jumlah bioskop di Indonesia, menjadi 483 bioskop dengan 959 layar.

Dunia perfilman sendiri di Indonesia sempat menjadi raja di Negara sendiri pada tahun 1980-an, di mana pada saat itu film – film Indonesia merajai bioskop – bioskop local. Pada tahun – tahun tersebut Festival Film Indonesia masih diadakan untuk memberikan apresiasi kepada insane film Indonesia. Pada tahun 1990-an posisi merajai di Negara sendiri sirna seiring masuknya film – film dari Hollywood dan Hongkong. Pada awal abad baru, muncul film – film baru yang menjadi tonggak bangkitnya dunia perfilman di Indonesia. Seperti, petualangan sherina yang merupakan film musikal yang diperuntukkan kepada anak – anak. Kemudian di ikuti film jelangkung, ada apa dengan cinta, biarkan bintang menari, dan sebagainya. Selain itu banyak juga film – film Indonesia yang mendapatkan penghargaan di dunia internasional, seperti pasir berbisik, daun diatas bantal, film marsinah, dan sebagainya. Fungsi bioskop :

- ♣ Sebagai sarana keindahan dan keramaian kota
- ♣ Sebagai sumber pendapatan
- ♣ Sebagai sarana penyajian karya seni film
- ♣ Sebagai sarana pendidikan, penerangan, hiburan dan rekreasi bagi masyarakat.

Pedoman standarisasi penggolongan gedung bioskop untuk daerah Jawa Timur<sup>14</sup> :

### **1. Golongan AA**

a. Keadaan gedung dan halaman :

- ♣ Bentuk gedung megah dan modern
- ♣ Full AC
- ♣ Mempunyai ruangan untuk tunggu berkapasitas 10% penonton
- ♣ Tersedia cafeteria yang cukup memadai

---

<sup>14</sup> Dharma, Agus. Unsur Komunikasi Dalam Arsitektur. [http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus\\_dh/](http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus_dh/)

- ♣ Tersedia area game
  - ♣ Tersedia tempat parkir mobil 25% dari kapasitas jumlah penonton
  - ♣ Tersedia tempat parkir mobil, motor, dan sepeda
- b. Letak gedung  
Ditengah – tengah kota propinsi atau di karesidenan yang strategis
- c. Peralatan dan sarana atau keadaan lantai
- ♣ Kursi penonton berlapis spon
  - ♣ Lantai tiap dereta kursi bertahap atau ada kenaikan lantai
  - ♣ Jalur Intas penonton dan dinding memakai karpet untuk meredam suara
  - ♣ Sound system memadai
- d. Keadaan kamar kecil
- ♣ Tersedia untuk pria, wanita, bahkan untuk orang cacat dengan tempat yang terpisah
  - ♣ Dinding terbuat dari porselen termasuk bak air
  - ♣ Tersedia urinal, kloset, dan wastafel lengkap

## **2. Golongan A**

- a. Keadaan gedung dan halaman :
- ♣ Keadaan gedung yang cukup megah
  - ♣ Tersedia ruang tunggu yang cukup memadai
  - ♣ Tersedia cafetaria
  - ♣ Tersedia tempat parkir 10% dari kapasitas jumlah penonton
  - ♣ Tersedia tempat parkir yang cukup memadai
- b. Letak gedung

- ♣ Ditengah – tengah kota propinsi dan ditengah – tengah kota karesidenan juga di tengah – tengah kota kabupaten
- c. Peralatan dan sarana atau keadaan lantai
- ♣ Kursi penonton berbahan rotan, plastic, atau spon
  - ♣ Lantai tempat kursi bertahap
  - ♣ Keadaan proyektor sekitar tahun 1970 ke atas, sepasang *kool spit 60 Am* suara jelas.
- d. Keadaan kamar kecil
- ♣ Tersedia untuk pria dan wanita yang terpisah ruang meskipun satu tempat
  - ♣ Dinding seluruhnya atau separuhnya dilapis tegel atau teraso

### 3. Golongan B

- a. Keadaan gedung dan halaman
- ♣ Gedung megah ( cukup baik )
  - ♣ Tidak mutlak tersedia ruang tunggu
  - ♣ Tersedia tempat parkir sepeda dan sepeda motor
- b. Letak gedung
- ♣ Ditengah – tengah kota propinsi, ditengah – tengah atau dekat pinggiran kota karesidenan, bias ditengah – tengah Kabupaten
- c. Peralatan dan sarana atau keadaan lantai
- ♣ Kursi terbuat dari rotan atau plastic
  - ♣ Lantai landai
  - ♣ Keadaan proyektor sekitar tahun 1960 sepasang *kool spit 50 Am* suara jelas
- d. Keadaan kamar kecil
- ♣ Tersedia untuk pria dan wanita yang terpisah tetapi pada satu tempat dengan pintu sendiri

- ♣ Dinding tembok dan serba plesteran

#### 4. Golongan C

##### a. Keadaan gedung dan halaman

- ♣ Gedung cukup baik
- ♣ Tersedia tempat parkir sepeda dan sepeda motor 25% dari kapasitas penonton

##### b. Letak gedung

Dipinggran kota propinsi, ditengah – tengah atau pinggiran kota karesidenan bias ditengah – tengah kabupaten dan kecamatan. Dipusat atau ditengah – tengah pedesaan.

##### c. Peralatan dan sarana atau keadaan lantai

- ♣ Kursi terbuat dari plat besi atau plastic yang dapat diliipat
- ♣ Lantai landai
- ♣ Keadaan proyektor sekitar tahun 1950 sepasang, *kool spit 50 Am* suara jelas

##### d. Keadaan kamar kecil

- ♣ Tersedia untuk pria dan wanita yang terpisah tetapi pada satu tempat dengan pintu tersendiri
- ♣ Dinding tembok dan serba plesteran

Gedung bioskop memiliki prinsip – prinsip, dimana prinsip – prinsipnya hampir sama dengan gedung pertunjukkan. Persyaratan lama ( di inggris ) untuk ruang terbuka di sekeliling gedung masih berlaku, karena setiap arsitek harus membahas persyaratan ini sejak awal perencanaannya. Penggunaan taman atau teras terbuka menjadi lebih umum dipakai dalam skema yang terpadu, karena selain taman terbuka, ruang yang dilindungi dari bahaya kebakaran tidak dapat dianggap sebagai jalan untuk keluar. ( *Data Arsitek, Jilid Kedua, Bab Bioskop* )

##### ➤ Pintu dan koridor

Lebarnya harus memenuhi syarat untuk pintu darurat. Pintu – pintu membuka keluar ke arah aliran luar pada koridor dan harus bebas

halanga, kecuali untuk pencegah panic. Tinggi pegangan sampai 75 masih diperkenankan pada tempat yang menuju keluar tetapi tetapi pintu – pintu tersebut harus memenuhi ukuran ruang bebas yang dihitung dari muka pintu ke kerangkanya ketika dalam keadaan terbuka. Pintu – pintu tersebut umumnya harus bebas serta dapat menutup sendiri.

➤ **Tangga**

Harus sesuai dengan persyaratan yang berlaku, lebar bebas hambatan diukur dari dinding ke dinding yang berhadapan atau dinding dengan pagar tangga. Jumlah anak tangga yang diperkenankan tidak kurang dari 3 dan tidak lebih dari 16 anak tangga pada tangga langsung. Maksimum 2 jalur tangga tanpa belokan diperkenankan tetapi jumlah anak tangga dikurangi menjadi 12. Bordes dibagian atas, bawah dan diantara 2 jalur tangga harus memiliki lebar yang sesuai standart.

➤ **Auditorium**

Jalan masuk ke auditorium pada tempat duduk berjenjang dapat dari bawah melalui gang keatas atau dari belakang, masing – masing akan melalui persilangan gang – gang. Gang samping atau belakang perlu diperlebar untuk memudahkan jalan keluar dan untuk mengawasi penonton.

Kapasitas tempat duduk berkisar antara 100 – 600 kursi, pada umumnya dipakai sebagai ukuran studio minimum dan maksimal ( di Inggris ). ( Neufert, Movie Theater )

➤ **Tempat duduk**

Dalam menonton film di gedung bioskop ini, orang cenderung untuk duduk santai dengan kaki membentuk sudut  $30^\circ$  terhadap arah vertical. Oleh karena itu jarak antar barisan yang baik adalah jarak yang cukup untuk menampung posisi duduk seperti ini. Jarak ini di dekat dengan tinggi lutut ( DIM 13 )  $\sin 30^\circ$ , yaitu sebesar  $54.28 \sin$

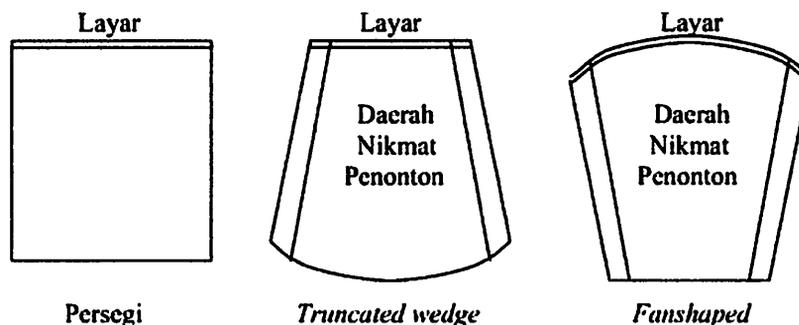
30° sama dengan 27.14. jarak inimasih harus ditambah dengan *allowance* mengingat susunan tempat duduk yang berupa barisan ini memungkinkan orang lain untuk keluar masuk.

Kebanyakan dari gedung bioskop modern didesain agak sempit, maka pada tempat duduk pada posisi yang memberikan ketidaknyamanan adalah pada dekat sisi dinding.

Susunan tempat duduk dalam gedung – gedung bioskop seharusnya lebih memperhatikan kenyamanan penonton, khususnya bagi penonton yang duduk pada posisi paling pinggir dekat dinding gedung, baik pada bagian kiri dan kanan layar. Penonton pada baris ini cenderung untuk memiringkan tubuhnya untuk mencapai posisi yang nyaman jika susunan tempat duduk yang digunakan adalah bentuk persegi.

Thompson ( 47 ) dalam *new horizons for human factors in design* merekomendasikan sebuah garis penglihatan pada sebuah permukaan display dari 60° sampai 90° dan tidak pernah kurang dari 45°.

Bentuk baji memepat ( *truncated wedge* ) atau bentuk kipas ( *fanshaped* ) menghasilkan sebuah sudut penglihatan yang bertemu pada criteria 60°. Bentuk ini dibuat untuk memberikan kenyamanan bagi penonton yang duduk pada baris paling ujung dekat dinding gedung.



Ada beberapa macam teknik desain yang dapat digunakan untuk mencapai sudut yang dimaksudkan. Teknik pertama adalah meninggikan layar ( tinggi yang sebenarnya bervariasi, dengan kedalaman dari sebuah auditorium yang mempunyai kemiringan lantai ). Sebuah layar yang ditinggikan adalah baik untuk baris – baris belakang, tetapi tidak dapat diakomodasi oleh penonton pada baris depan, penonton pada baris depan sekurang – kurangnya sebesar dari lebar layar. Solusi yang lain adalah dengan cara memiringkan layar sedikit ke depan. Sebuah sudut *bisecting* pada pusat layar hamper lebih dari 10% terhadap vertical dari LOS pada penonton – penonton baris depan dan sudut ini masih dapat diterima dari balkon jika dalam gedung tersebut terdapat balkon.

➤ Ruang proyektor

Biasanya dipisahkan menjadi kamar untuk menggulung dan memproyeksikan film yang dilengkapi ruang pengatur cahaya, ruang baterai, ruang tempat distribusi listrik, ruang pegawai, bengkel dan gudang. Masing – masing cukup mempunyai luas 6 – 10 m<sup>2</sup>.

System peralatan otomatis modern dapat menggunakan ruang yang sama dan perlu dilengkapi dengan meja untuk menggulung film sehingga memudahkan kegiatan di ruang tersebut.

Jenis peralatan yang digunakan harus ditetapkan sejak semula agar dimensi detailnya dapat diselesaikan.

Cermin untuk proyektor dan pengamatan dapat digunakan bila ruang terbatas, dan belum menggunakan peralatan otomatis. Dengan menggunakan beberapa cermin maka satu ruang proyeksi dapat melayani bioskop berganda yang letaknya vertical. Tetapi menurut kebiasaan, lebih baik tidak menggunakan cermin proyeksi tersebut. (

Data Arsitek, Jilid Kedua. Bioskop )

➤ Besar gambar

Ukuran gambar pada layar bervariasi sesuai dengan system film yang dipakai, karenanya operator harus dapat menentukan ukuran yang

diperlukan. Kemajuan teknologi mengakibatkan munculnya berbagai ukuran tinggimaupun lebar gambar, dimana ukuran lampuyang digunakan ditentukan oleh efek maksimum yang biasa dipakai adalah 20m untuk film 70, 13m untuk film 35. ( Data Arsitek. Jlid Kedua. Bioskop ) Untuk menghitung lebar gambar yang diperoleh dari lensa tertentu dapat menggunakan rumus :

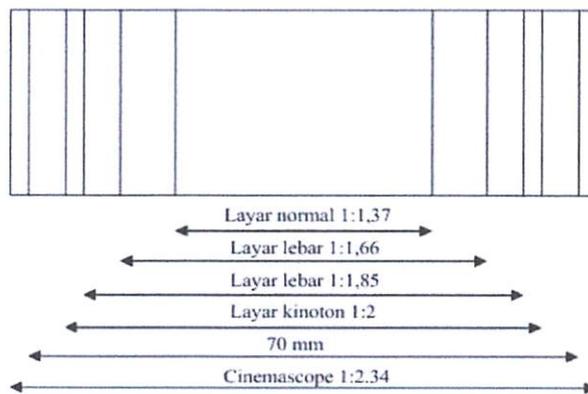
**Lebar = lebar kerangka alat mempertajam film x panjang sorotan panjang titik api lensa**

Untuk proyektor anamorphis ( *cinemascope* ), layar lebar perhitngannya sama dengan rumus diatas dikalikan 2.

Disarankan penggunaan panjang lensa standart dari menghindari gambar yang terlalu kecil. Gambar yang lebih besar akan memerlukan lensa yang lebih khusus.

➤ Ukuran layar

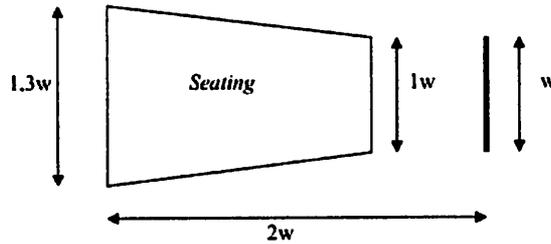
Ukuran layar harus sebesar mungkin sesuai ukuran maksimumnya atau hingga mencapai lebar tempat duduk pilih yang lebih kecil.



Gambar. Bentuk layar pada ketinggian yang sama

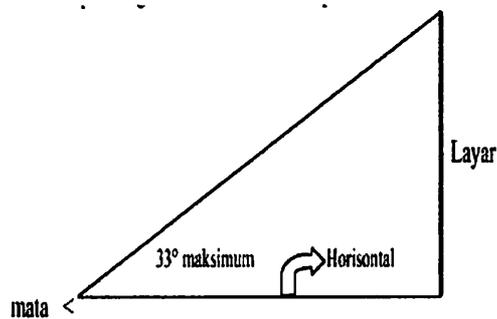
➤ Jarak pandang

Rasio lebar layar terhadap jarak pandang maksimal sebaiknya dari 1 : 2 hingga 1 : 3



Gambar. Gambar jarak pandang maksimum minimum

### Jarak pandang maksimum baris terdepan



Gambar. Jaak pandang maksimum.

( sumber : *Time Saver Standarts for Building Types, Movie Theater*, hal 913 )

### Akustik

Persyaratan kondisi mendengar yang baik dalam suatu auditorium : ( Menurut *Akustik Lingkungan*. 1993. Hal 53 – 54, 123 – 124 )

- Harus ada kekerasan ( *loudness* ) yang cukup dalam tiap bagian auditorium terutama di tempat – tempat duduk yang jauh.
- Energy bunyi harus didistribusikan secara merata ( terdifusi ) dalam ruang.
- Ruang harus bebas dari cacat – cacat akustik seperti gema, pemantulan yang berkepanjangan ( *long – delayed reflection* ), gaung, pemusatan bunyi, distorsi, bayangan bunyi, dan resonansi ruang.

- Bising dan getaran yang akan mengganggu pendengaran harus dihindari atau dikurangi dengan cukup banyak dalam tiap bagian ruang.
- Lantai penonton harus dimiringkan dengan curam pada bagian belakang untuk menyediakan garis pandang yang jelas untuk seluruh penonton, dengan demikian menyediakan pengadaan bunyi langsung yang banyak.
- Layar proyeksi dan penguat suara dibelakangnya harus cukup tinggi seluruh penonton agar terliput dengan baik oleh berkas bunyi.
- Permukaan batas vertical, kecuali dekat layar, harus diberi lapisan penyerap bunyi yang banyak agar tercapai RT yang singkat dan untuk menghindari cacat akustik yang biasanya ada dalam ruang yang mati secara akustik seperti theater bioskop. Dalam auditorium bioskop dengan layar lebar, dimana penguat suara dipasang dibelakang layar lebar, dimana penguat suara dipasang dibelakang layar dari satu ujung ke yang lainnya. Lapisan akustik sepanjang dinding sisi akan mencegah pemantulan – pemantulan dengan waktu tunda lama ( dari dinding samping ); pemantulan – pemantulan ini terutama harus dihindari karena akan membuat bunyi seolah – olah datang dari tempat yang salah, jadi merusak ilusi.
- Kesejajaran antara permukaan – permukaan pemantul dekat layar harus dihindari. Dinding dibelakang layar harus dibuat absorptif bila pemantulan dengan waktu tunda lama diharapkan dari permukaan ini. Dalam hal ini lapisan akustik dibelakang layar harus dibuat hitam untuk menghindari pemantulan cahaya dari tembusan melalui layar berlubang.
- Tempat duduk dengan banyak lapisan empuk harus digunakan untuk mengimbangi pengaruh akustik ruang yang merusak karena jumlah penonton yang sangat banyak berfluktuasi.
- Lantai antara layar dan tempat duduk baris pertama harus diberi karpet agar secara psikologis mencegah pemantulan yang

mengecewakan didepan auditorium, yang datang dari arah – arah yang lain dengan penguat suara.

- Bising yang berasal dari kamar proyeksi sering merupakan gangguan bagi yang duduk didekatnya. Dapat dicegah dengan melapisi permukaan interior kamar proyeksi tersebut dengan bahan penyerap bunyi efisien, dengan menggunakan kaca ganda dalam lubang proyeksi dan dalam lubang pengamat ( gelas optik harus digunakan dalam kamar proyeksi, dan gelas lempengan dalam kamar pengamat; kaca jendela harus berbeda tebalnya dan ditutup rapat – rapat pada kerangkanya ) dan dengan menggunakan dinding penyekat dengan insulasi bunyi yang cukup antara auditorium dan ruang proyeksi.

### **Drive In Cinema**

Adalah suatu bentuk bioskop struktur yang terdiri dari ruang besar layar , sebuah proyeksi besar dan area parkir untuk mobil. Dalam area ini pengunjung dapat melihat film dari dan kenyamanan mobil. Sistem audio yang dipakai dalam drive in cinema memakai frekuensi radio sehingga bisa langsung terdengar di dalam setiap mobil pengunjung.<sup>15</sup>

Pada drive in cinema layar yang dipakai tidak seperti layar – layar pada umumnya di gedung bioskop. Melainkan inflatable movie screen yaitu sebuah kerangka tiup yang terpasang layar proyeksi.

Frame pada inflatable movie screen ditingkatkan dengan menggunakan blower bertekanan tinggi yang mana blower terus beroperasi, untuk memastikan layar penuh tetap meningkat. Ada jenis lain dari layar tiup yang tidak memerlukan inflasi permanen karena mereka hampir kedap udara dan tetap meningkat tanpa listrik selama beberapa hari.

Dibandingkan dengan berat konstruksi baja dan tradisional, inflatable layar dapat diatur hanya beberapa jam sebelum film ini untuk memulai dan diturunkan segera setelah pemutaran film. Hal ini dapat ideal untuk lingkungan rentan seperti

---

<sup>15</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Drive-in\\_theater](http://en.wikipedia.org/wiki/Drive-in_theater)

taman atau kebun raya dan lokasi dalam kota dengan lalu lintas pada siang hari. layar Inflatable juga digunakan untuk bioskop mobile dan acara beberapa musim panas. Inflatable layar dapat mencapai ukuran hingga 100 feet (30 m).

### **Studi Banding Objek**

Studi banding objek ini dijadikan dasar untuk petunjuk dalam perancangan desain dan dijadikan acuan dalam merancang desain yang baru. Di Indonesia terdapat beberapa rantai bioskop, antara lain :

#### **1. 21 Cineplex**

21 Cineplex adalah rantai bioskop terbesar di Indonesia. Ini melayani 29 kota di Indonesia. Seiring dengan tuntutan zaman, 21 Cineplex Group telah melakukan sejumlah perbaikan dan inovasi, di antaranya adalah untuk membentuk jaringan teater Film menjadi 3 merek terpisah, yakni Cinema 21, Cinema XXI dan The Premiere untuk target pasar yang berbeda. Jaringan film ini tersebar di beberapa kota besar di seluruh nusantara dan sebagian besar dari mereka berlokasi di pusat perbelanjaan, dengan film-film Hollywood dan Indonesia sebagai menu utama, dan didukung oleh teknologi suara, Dolby Digital dan THX.

##### **a. Tunjungan Cineplek 21 Surabaya**

Merupakan salah satu dari banyak cineplek yang didatangi pengunjung di Surabaya. Terletak di jalan Basuki Rahmat 8 -12, Plaza Tunjungan III lantai 5. Cineplek ini memiliki jam kerja hari minggu sampai hari jumat jam 12.00 – 20.30 dan khusus hari sabtu memiliki jam kerja 12.00 – 23.00. Cineplek ini terdapat ruang tunggu, cafetaria, 4 studio, loket ruang teknisi, kantor, toilet dan ruang proyektor. Memiliki sistem tata suara dan akustik yang baik. Tiap studio memiliki sistem audio yang berbeda – beda. Untuk studio 1 memakai SDDS 8 channel, Studio 2 dan 3 memakai Dolby 6 channel, studio 4 memakai DTS 6 channel. Pengaturan pencahayaan menggunakan dimmer agar dapat mematikan lampu dengan lebih halus dan tidak membuat kaget pengunjung.



Loket



cafetaria

## B. Studio 21 Ambarrukmo Plasa

Lobby



Loket



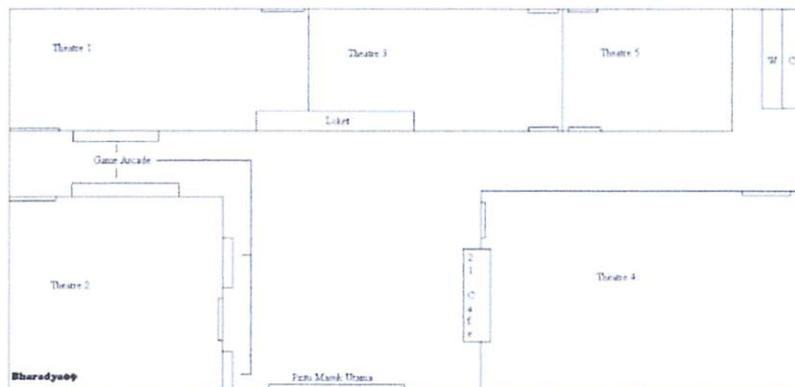
Studio 4 dan cafe



Lorong ke studio 3 dan 5



## Denah Studio 21 Ambarrukmo Plasa



### C. Cinema XXI

Cinema XXI-bernama Studio XXI Ini adalah satu-satunya yang menggunakan Cinema XXI nyaman sofa di seluruh studio, dan memiliki sertifikat THX untuk semua studionya.

Mayoritas film-film yang diputar di Cinema XXI adalah film-film Hollywood, baik yang terbaru atau yang telah disimpan waktu. Tetapi beberapa XXI juga film Indonesia, sesuai dengan lokasi dan pasar pengunjung pusat perbelanjaan yang bersangkutan.

Setiap tahunnya, kemunculan Cinema XXI di kota-kota besar terus meningkat, menggantikan kemunculan Cinema 21. Ke depan, telah mencatat beberapa pusat perbelanjaan dan bisnis yang berencana membuka gerai Cinema XXI, seperti Epicentrum Walk, Gandaria Mainstreet dan Kota Kasablanka. Bukan hanya itu, beberapa 21 Cinema XXI dan masih terus melakukan koreksi.

Pada akhir 2008, seiring dengan perkembangan teknologi 3D dan film yang semakin merajalela berbasis format, Cinema XXI membantu untuk menerapkan teknologi *Dolby 3D Digital Cinema* di beberapa XXI, seperti Plaza Senayan XXI, Studio XXI, Pondok Indah XXI, Gading XXI dan Puri XXI di Jakarta, serta beberapa kota-kota besar lainnya seperti Tangerang Serpong XXI, CiWalk XXI Sutos XXI Bandung dan Surabaya dengan harga tiket khusus.

#### Mega Bekasi XXI

Pintu depan Mega Bekasi XXI



Lobby Mega Bekasi XXI



Koridor menuju studio 2 & 3 dan toilet pria



Suasana di dalam Studio 1



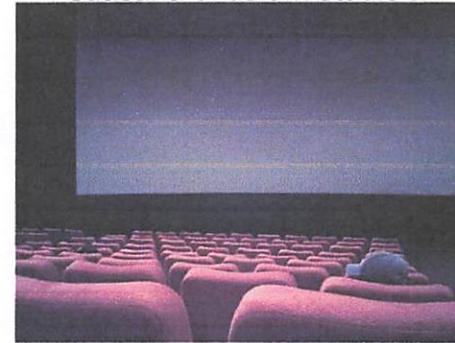
suasana di dalam studio 5



Suasana di dalam studio 6



suasana di dalam studio 2



## 2. Blitzmegaplex

Gedung bioskop ini merupakan bioskop yang terbaru di Indonesia. Yang mana baru terdapat di Jakarta dan Bandung. Blitzmegaplex mempunyai 3 auditorium ( sebutan untuk studio di blitzmegaplex ) yaitu auditorium yang biasa, satin class, dan velvet class. Kalau di Satin, tempat duduknya berdua-dua bisa reclining, ada foot rest, dan ada meja. Kalau di Velvet, nontonnya pake kasur lengkap sama bantal pula.



Gambar. Satin Class

*Velvet room* adalah ruang bioskop yang desain kursi-kursinya diubah menjadi tempat tidur. Penonton yang menyaksikan film tidak lagi duduk tegak, tapi bisa sambil tiduran. Bahkan layanan *feel like home* pun juga dihadirkan. Sambil menonton mereka bisa menikmati makanan layaknya *breakfast on the bed*. Selain itu juga tersedia ruang karaoke dan cafe yang bisa digunakan untuk hal lain selain menyaksikan film. Fasilitas *Velvet Room* sebenarnya juga ditujukan untuk menjadikan bioskop sebagai *one stop entertainment*.



Gambar. Auditorium Biasa

Kenyamanan memang menjadi penting dalam persaingan bioskop belakangan ini. Memanjakan penonton jadi senjata untuk menarik masyarakat metropolitan datang ke bioskop. Bioskop tidak lagi sekadar tempat menonton film, tetapi juga sebagai ruang publik untuk bersosialisasi.

Fasilitas yang ditawarkan di dalam bioskop pun jadi faktor penentu penikmat film untuk datang ke bioskop, selain film pilihannya. Dosen dari Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, Budi Irawanto, menyebutkan satu penelitian yang dilakukan tahun 2007 membuktikan masyarakat cenderung memilih menonton film di rumah

dengan membeli DVD atau CD. Sebanyak 61 persen responden dalam penelitian itu menyatakan lebih menyukai menonton film di rumah, dan 12 persen menonton film di bioskop.

#### 1. Grand Indonesia, Jakarta

Blitz Megaplex adalah salah satu bioskop terinovatif di Jakarta. Bioskop ini baru saja disahkan sebagai bioskop terbesar setanah air oleh Museum Rekor Indonesia. Letaknya yang berada di dalam gedung Grand Indonesia membuat Blitz selalu ramai dikunjungi. Maklum, belum banyak yang bisa dilihat dari gedung ini, dan sebagian besar pengunjung adalah penonton Blitz.

Gedung bioskop ini memiliki 11 auditorium yang berada di dalam gedung Grand Indonesia, meskipun memiliki banyak auditorium blitzmegaplex tidak mengurangi luasan lobby. Lobby dan sekitar ruangan bioskop ini masih terlihat luas dan besar.

Selain itu empat buah proyektor dipasang untuk menayangkan trailer-trailer ke empat penjuru tembok gedung, dan juga puluhan layar LCD terpampang mengisi hampir seluruh tembok gedung ini untuk menayangkan jadwal film, poster, dan trailer. Selain itu smoking lounge hingga berbagai sofa untuk menunggu pun disediakan di lobby.

Bioskop blitzmegaplex ini sendiri memakai konsep one stop entertainment center. Hal ini disebabkan di dalam bioskop ini tidak hanya sekedar movie theater tetapi juga disediakan beberapa fasilitas lain seperti, kafe, smoking lounge, dan bahkan warnet dan gamesphere yang menyediakan X-BOX 360 console.



## 2. Blitz Megaplex Mall of Indonesia, Jakarta

Blitz Megaplex MOI hadir dengan 10 auditorium, terdiri dari 8 auditorium reguler yang mempunyai daya tampung antara 126-551 kursi di masing-masing auditorium dengan total 1.816 tempat duduk, dan 1 auditorium Movie Dining dengan kapasitas 32 kursi.

Velvet room ini merupakan fitur unik yang ada di Blitz Megaplex, Mall of Indonesia, theatre/auditorium dengan kursi yang berbentuk sofa-bed untuk mengakomodir penikmat film dengan sangat nyaman seakan berada di kamar sendiri. Selain itu, dengan pelayanan dari para crew di Velvet room ini, memungkinkan pelanggan memesan makanan atau minuman tanpa harus ketinggalan alur cerita dalam film yang sedang ditonton.



Gambar. Velvet Class

Sementara Movie Dining merupakan fitur baru dari Blitz Megaplex, dimana penonton akan bisa menonton film sambil menikmati berbagai makanan yang disediakan dengan suasana seperti di kafe atau restoran.

Blitz MOI juga menawarkan Blitzgamesphere atau gaming room bagi para game-lovers dengan fasilitas Nintendo Wii dan XBOX 360 yang sedang populer di kalangan eksekutif profesional maupun keluarga.

## 3. Blitzmegaplex Pacific Place Mall

Blitz Megaplex Pacific Place Mall terdiri dari 8 studio. Dari 8 studio tersebut, ada 2 studio khusus yang unik diberi nama velvet room. Di velvet room berbeda dari studio reguler yang berisi tempat duduk biasa. Tempat duduk biasa digantikan dengan sofa-bed yang berjumlah 17 buah dan memberi suasana yang lebih private seperti di rumah sendiri. Hebatnya, pelanggan velvet room ini mendapatkan fasilitas pelayanan

pemesanan makanan dan minuman tanpa harus meninggalkan tempat.

Selain velvet room, Blitz Pacific Place juga mempunyai 2 ruangan karaoke keluarga yang bisa digunakan juga sebagai ruang gaming privat, meeting atau acara pribadi lainnya seperti ulang tahun dan arisan. Di tempat ini para penggemar game juga bisa nongkrong di Blitzgamesphere tanpa harus mengeluarkan uang banyak.



Gambar. Auditorium Biasa



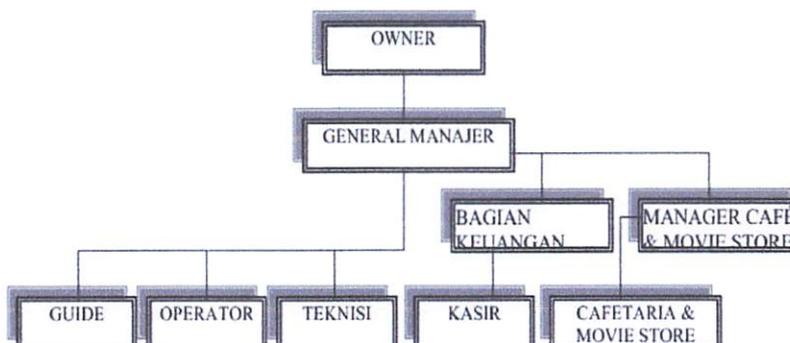
Gambar. Loker di Blitzmegaplex



Gambar. Cafeteria blitzmegaplex

## Struktur Organisasi

### Struktur Organisasi Pemakai



Gambar. Skema struktur organisasi pemakai

## **Tugas dan Tanggung jawab pemakai**

### **A. Owner**

- ✓ Menerima laporan pertanggungjawaban dari general manager
- ✓ Mengontrol dan mengawasi staff

### **B. Manajer operasional planetarium**

- ✓ Mengawasi dan bertanggungjawab atas operasional Cinema secara keseluruhan
- ✓ Mengembangkan cinema melalui pengadaan program –program acara yang mendukung
- ✓ Menerima dan memeriksa laporan dari tiap – tiap bagian

### **C. Bagian keuangan**

- ✓ Bertanggungjawab atas keuangan cinema
- ✓ Menyetor uang ke bank
- ✓ Memberikan laporan keuangan

### **D. Locket**

- ✓ Mengatur dan bertanggungjawab atas posisi penempatan duduk pengunjung dalam cinema
- ✓ Menyetor uang ke bagian keuangan
- ✓ Melayani transaksi penjualan tiket masuk

### **E. Cafeteria**

- ✓ Melayani pengunjung
- ✓ Menyiapkan makanan dan minuman
- ✓ Menjaga kebersihan

### **F. Teknisi**

- ✓ Menangani masalah – masalah teknis baik listrik, alat – alat operasional, dan lain – lain
- ✓ Bertanggungjawab untuk masalah – masalah teknis

### **G. Operator**

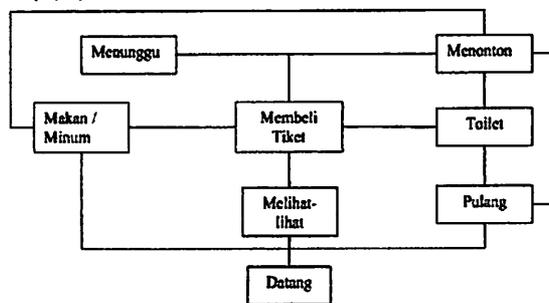
- ✓ Bertanggungjawab atas kelancaran jalannya pemutaran film
- ✓ Mengoperasikan proyektor
- ✓ *Merewind* film

## H. Pengunjung

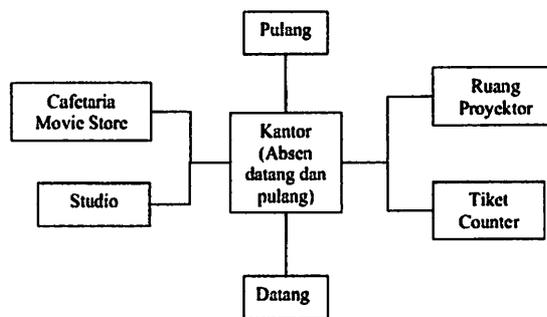
- ✓ Membeli tiket di bagian loket
- ✓ Melihat – lihat display
- ✓ Menunggu jam pertunjukkan dimulai sambil menikmati makanan dan minuman ringan di cafeteria
- ✓ Menikmati pertunjukkan

### Pola aktifitas pemakai

#### Pengunjung



#### Staff :



Gambar. Skema pola aktivitas staff

## BAB IV

### KAJIAN LOKASI

#### A. Tinjauan Umum



Surabaya merupakan kota metropolitan kedua di Indonesia setelah Jakarta. Yang letak geografisnya antara 07°12' - 07°21' LS dan 112°36' - 112°54' BT. Dengan luas wilayah kota Surabaya 33.048Ha, dan luas wilayah laut yang dikelola oleh pemerintah kota seluas 19.039Ha.

Secara umum keadaan topografi di Surabaya, memiliki ketinggian tanah berkisar antara 0 – 20 meter di atas permukaan laut, sedangkan daerah pantai berkisar antara 1 – 3 meter di atas permukaan air laut.

Batas – batas wilayah kota Surabaya sebagai berikut :

- Batas Utara : Selat Madura
- Batas Selatan : Kabupaten Sidoarjo
- Batas Timur : Selat Madura
- Batas barat : Kabupaten Gresik

#### B. Data dan Lokasi Site

Lokasi terletak di antara Jalan Tunjungan dan Jalan Embong Malang, yang termasuk dalam kecamatan genteng dan kelurahan genteng, dengan luas tapak ±14.000m<sup>2</sup>.



### C. Tata Ruang Kota

Menurut RTRW 2015 wilayah perencanaan merupakan bagian dari Unit Pengembangan VI yang termasuk wilayah pengembangan Surabaya transisi. Dalam unit pengembangan ini kegiatan utamanya diarahkan untuk kegiatan permukiman, pemerintahan, perdagangan dan jasa, dengan titik pertumbuhan perdagangan jasa pada koridor Tunjungan.

Unit Pengembangan VI dibagi menjadi 4 Unit Lingkungan, Unit lingkungan I, Unit Lingkungan II, Unit Lingkungan III, Unit Lingkungan IV. Site yang digunakan termasuk dalam Unit Lingkungan III. Pusat dari Unit Lingkungan III adalah sepanjang koridor Tunjungan. Site ini sangat layak karena berada di jalur utama Jl. Tunjungan dan Jl. Embong Malang, sehingga mudah untuk dicapai. Pusat unit lingkungan ini sekaligus menjadi unit distrik, dimana kecenderungan yang terjadi adalah semakin berkembang wilayah di sekitar pusat kegiatan tersebut untuk kegiatan yang bersifat komersil.

Kawasan ini didominasi oleh area perdagangan dan jasa sehingga nantinya akan ada hubungan mutualisme dengan fasilitas hiburan yang dibangun.

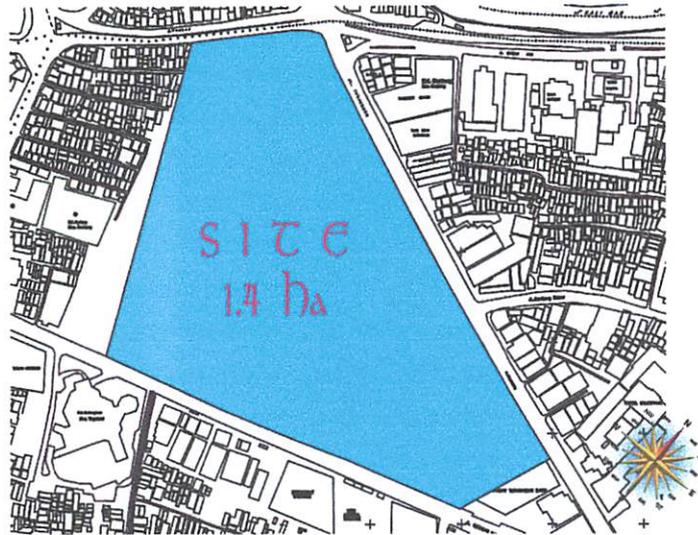
- Tata guna lahan

Lahan yang diambil berada di kawasan Kecamatan Genteng. Kawasan ini berada di wilayah Unit Pengembangan VI Tunjungan. Wilayah ini fungsi kegiatannya antara lain Permukiman, Pemerintahan, Perdagangan dan Jasa. Letaknya berada di antara Jl.

Tunjungan, Jl. Embong Malang dan Jl. Praban serta merupakan jalan kolektor primer.

- KDB : 60% - 80% dari luas lahan
- KLB : 120 – 360%
- GSB : 8,5 meter.

#### D. Data Site



Site terletak di antara Jalan Tunjungan dan jalan embong malang, yang termasuk dalam kecamatan genteng dan kelurahan genteng, dengan luas tapak  $\pm 14.000\text{m}^2$ .

Batas – batas site :

- Batas Utara : Hotel Majapahit, Siola
- Batas selatan : GO-Skate, Tunjungan Plaza 4, Hotel JW Marriot.
- Batas timur : Empire palace dan pemukiman penduduk
- Batas barat : Gedung Monumen Pers Indonesia



Gambar. Batas Selatan Site



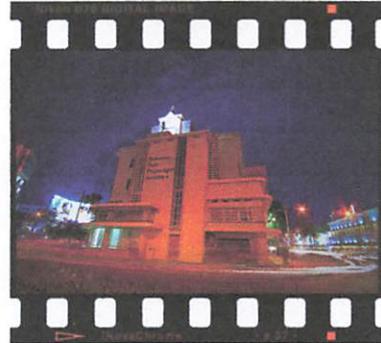
Gambar. Batas Utara Site



Gambar. Batas Timur Site



Gambar. Batas Utara Site



Gambar. Batas Barat Site

## E. Potensi dan Permasalahan Site

Beberapa pertimbangan dalam perancangan Pusat Cinema di Surabaya adalah sebagai berikut :

### a. Potensi site

- Terdapat putaran monument pers yang berbatasan dengan site serta menghubungkan jalan tunjungan dan jalan embong malang
- Perkembangan tempat perdagangan dan jasa yang cukup pesat.

- Terdapat pohon pelindung di tepi jalan Embong Malang dan jl. Tunjungan yang berbatasan langsung dengan site. Serta terdapat pedestrian yg kondisinya baik
- Site dikelilingi fasilitas komersil seperti Tunjungan Plaza 1-4, BG Junction, Go Skate, Hotel Majapahit, dan lain lain

**b. Permasalahan site**

- Berada di antara 2 jalan utama Surabaya ( JL. Tunjungan dan JL. Embong Malang ).
- Site terletak di jalur padat kendaraan.
- Banyaknya bangunan komersil lain.

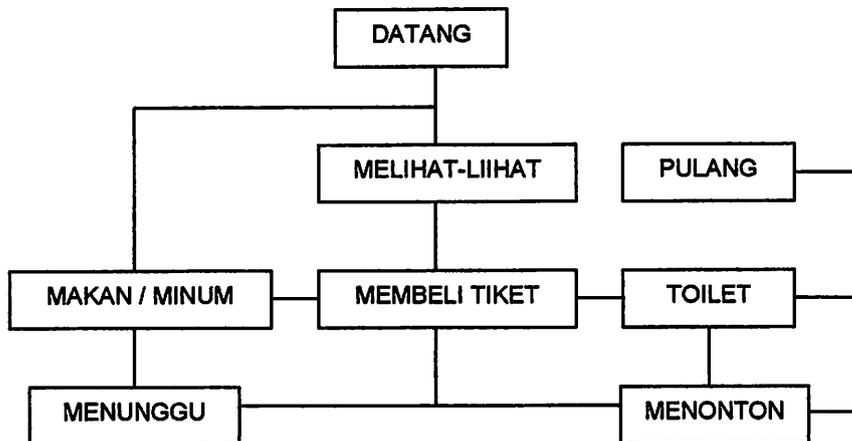
# BAB V

## PEMROGRAMAN DAN ANALISIS ARSITEKTURAL

### 1. Program Ruang

#### 1. Aktifitas

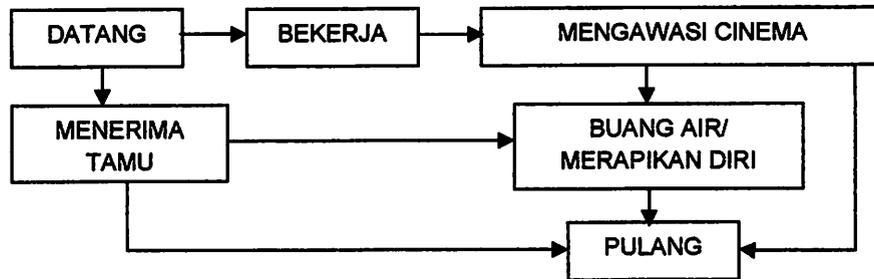
##### a. Aktifitas Pengunjung



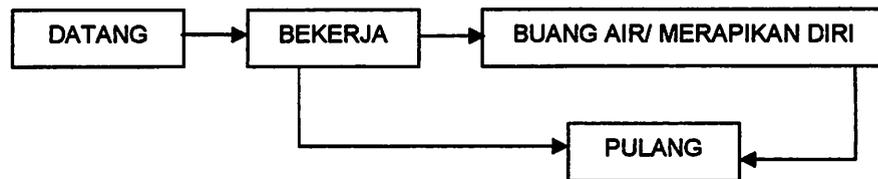
| AKTIFITAS                  | RUANG                                     |  |
|----------------------------|---|--|
| Melihat – lihat            | Area Pengetahuan<br>Perfilman             | - bisa melalui gambar / poster<br>- bisa melalui media iklan film / trailer      |
| Membeli tiket              | Tiket box                                 |  |
| Membeli makan / minum      | Cafeteria / kios                          |  |
| Menunggu                   | Lobby / R. Tunggu<br>Cafeteria<br>R. Game | - bisa dilakukan dengan bermain game<br>- bisa dilakukan dengan menunggu di cafe |
| Menonton                   | Auditorium                                | - Bisa dilakukan dengan duduk<br>- Bisa dilakukan dengan sambil tiduran          |
| Buang air / merapikan diri | Toilet                                    |  |

## b. Aktifitas Pengelola

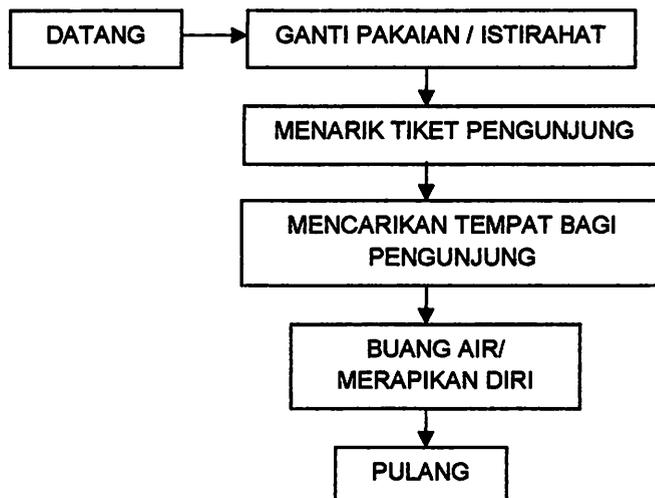
### Aktifitas Kepala Pusat Cinema



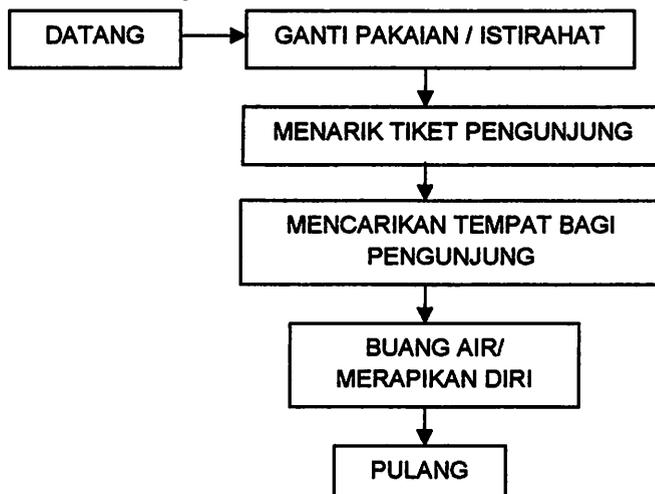
### Aktifitas Pegawai Administrasi



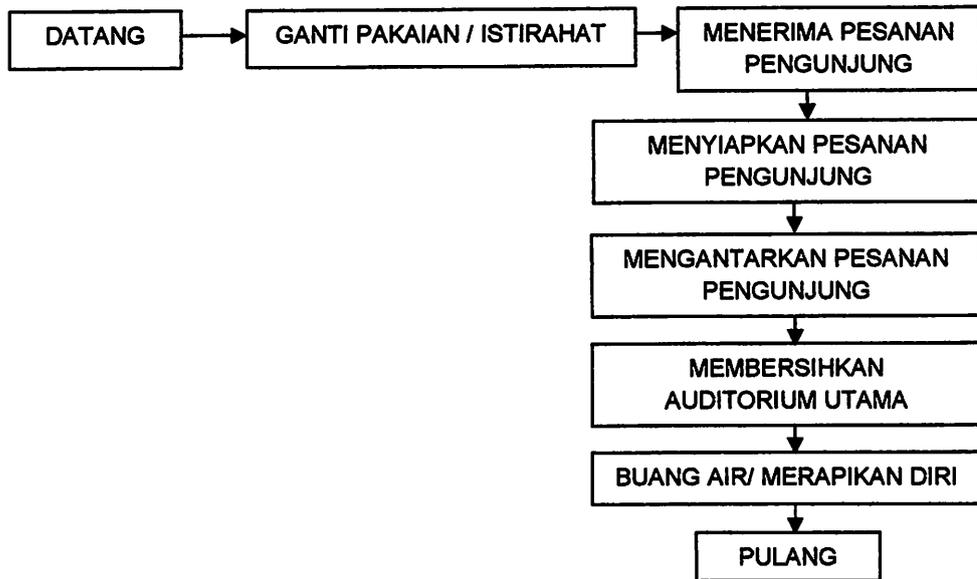
### Aktifitas Karyawan Auditorium Standart



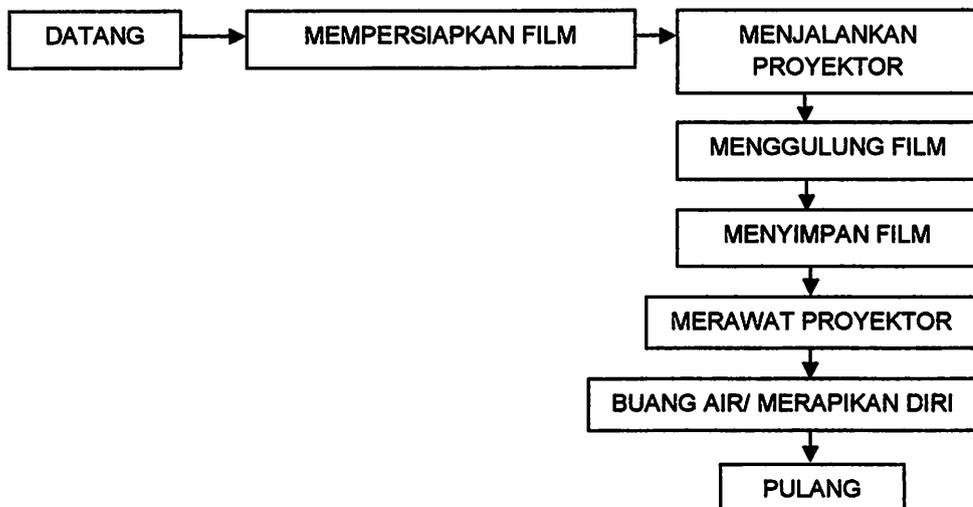
### Aktifitas karyawan IMAX



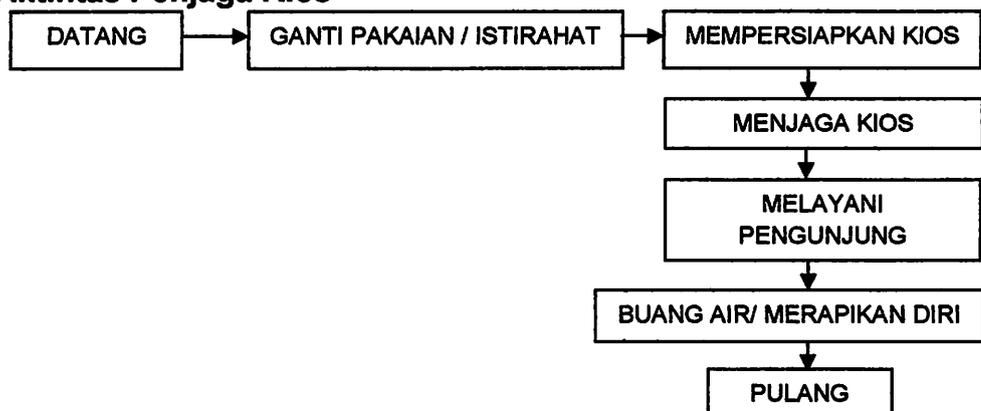
### Aktifitas Pelayan Auditorium Khusus dan LCD Home Theater



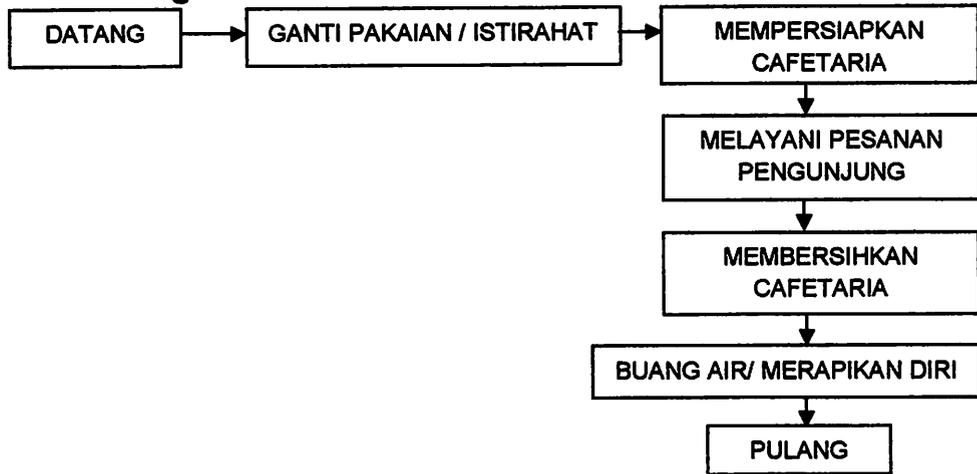
### Aktifitas Teknisi Proyektor



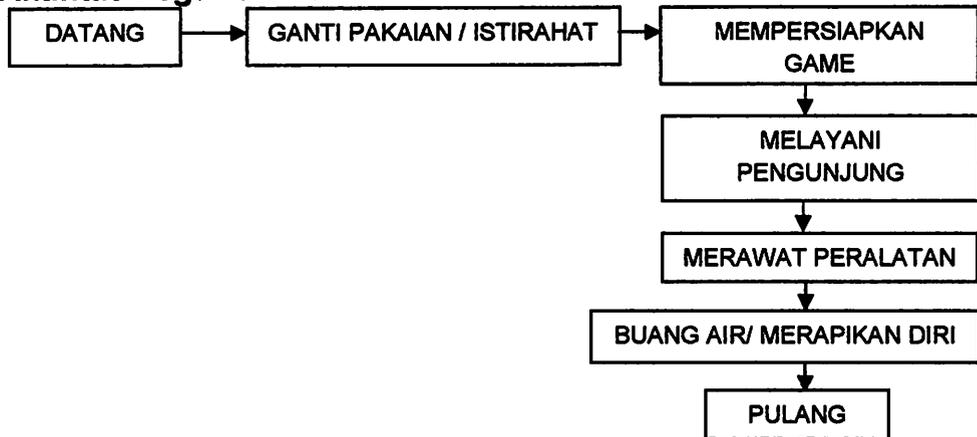
### Aktifitas Penjaga Kios



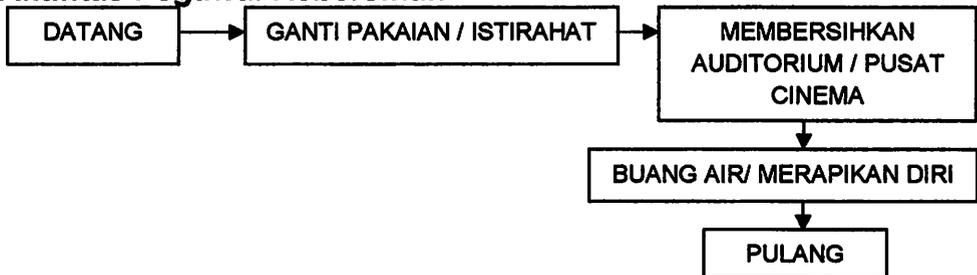
### Aktifitas Pegawai Cafeteria



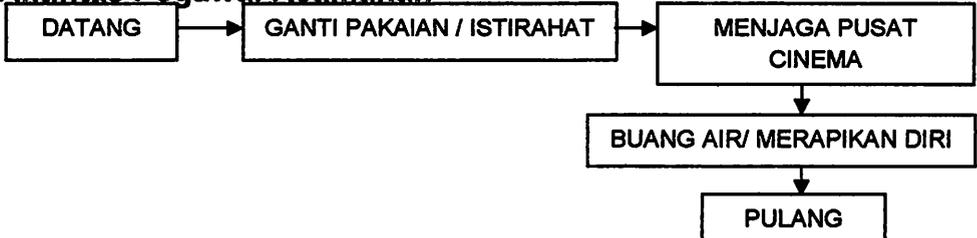
### Aktifitas Pegawai Area Games



### Aktifitas Pegawai Kebersihan



### Aktifitas Pegawai Keamanan



## 2. Jenis dan Besaran Ruang

| Jenis Ruang            | Kebutuhan Ruang  |
|------------------------|--|
| Pengelola Pusat Cinema | <ul style="list-style-type: none"> <li>- R. Direksi</li> <li>- R. Personalia</li> <li>- R. Sekretaris</li> <li>- R. Front Office</li> <li>- R. Staff</li> <li>- R. Rapat</li> <li>- Lobby</li> <li>- R. Kemanan</li> <li>- Toilet</li> <li>- Gudang</li> </ul> |
| Auditorium Utama       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- R. Pertunjukkan Film</li> <li>- R. Proyektor</li> <li>- Toilet</li> </ul>   |
| Auditorium Biasa       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- R. Pertunjukkan Film</li> <li>- R. Proyektor</li> <li>- Toilet</li> </ul>   |
| IMAX                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Studio bioskop</li> <li>- R. proyektor</li> <li>- Lobby</li> <li>- Ticketing</li> <li>- Toilet</li> </ul>   |
| LCD Home Theater       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lobby dan R. promosi film</li> <li>- Ruang ticket &amp; rental</li> <li>- Ruang Studio home theater</li> <li>- Toilet</li> </ul>  |
| Drive In Cinema        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Car bays</li> <li>- Tiket Box</li> <li>- Kios</li> <li>- Toilet</li> </ul>  |
| Lobby                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Area Pengetahuan Perfilman</li> <li>- Ticket Box</li> <li>- Toilet</li> </ul>   |
| Premier Film           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- R. Press conference</li> <li>- Studio Cinema perdana</li> <li>- R. Proyektor</li> <li>- Toilet</li> </ul>   |
| Kios                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- R. Display</li> <li>- R. Penyimpanan</li> <li>- R. Karyawan</li> </ul>  |

|            |  |
|------------|--|
| Cafeteria  | - R. Saji<br>- R. Makan<br>- Bar<br>- Dapur<br>- Toilet              |
| Games Area | - R. Permainan<br>- Ticket counter<br>- Gudang                       |
| Service    | - R. Keamanan<br>- R. Karyawan                                       |
| Teknis     | - R. Pompa Air<br>- R. Genset<br>- R. mesin AC<br>- R. Control Panel |

## Besaran Ruang

### a. Ruang Pengelola

| Jenis Ruang                        | Jml | Kapasitas | Ukuran                 | Perhitungan                              | Luas ( m <sup>2</sup> )    |
|------------------------------------|-----|-----------|------------------------|--|----------------------------|
| R. Direksi                         | 1   | 1 org     | 24 m <sup>2</sup> /org | 24 m <sup>2</sup>                        | 8 m <sup>2</sup>           |
| R. Personalia                      | 1   | 5 org     | 12 m <sup>2</sup> /org | 12 m <sup>2</sup> x 5                    | 60 m <sup>2</sup>          |
| R. Staff                           | 1   | 20 org    | 5 m <sup>2</sup> /org  | 5 m <sup>2</sup> x 20                    | 100 m <sup>2</sup>         |
| R. Rapat                           | 1   | 30 org    | 5 m <sup>2</sup> /org  | 15 x 10 m                                | 150 m <sup>2</sup>         |
| R. Sekretaris                      | 1   | 1 org     | 12 m <sup>2</sup> /org | 4 x 3 m                                  | 12 m <sup>2</sup>          |
| Front Office                       | 1   | 4 org     | 6 m <sup>2</sup> /org  | 6 m <sup>2</sup> x 4 = 16 m <sup>2</sup> | 24 m <sup>2</sup>          |
| Lobby                              | 1   | 30 org    |                        | 160 m <sup>2</sup>                       | 160 m <sup>2</sup>         |
| R. keamanan                        | 1   | 3 org     | 4 m <sup>2</sup> /org  | 12 m <sup>2</sup>                        | 12 m <sup>2</sup>          |
| Toilet                             | 2   |           |                        | 30 m <sup>2</sup>                        | 60 m <sup>2</sup>          |
| Gudang                             | 1   |           | 16 m <sup>2</sup>      | 16 m <sup>2</sup>                        | 16 m <sup>2</sup>          |
| <b>Total = 492 x sirkulasi 20%</b> |     |           |                        |  | <b>590.4 m<sup>2</sup></b> |

### b. Ruang Utama

#### Teater Film ( khusus )

| Jenis Ruang       | Jml | Kapasitas                      | Ukuran   | Perhitungan  | Luas ( m <sup>2</sup> )              |
|-------------------|-----|--------------------------------|--|--|--------------------------------------|
| Auditorium khusus | 2   | @45 kursi                      | Kursi 1.436 x 1.2 = 1.723 m <sup>2</sup><br>Meja 0.8 x 0.6 = 0.48 m <sup>2</sup><br>(data arsitek) memakai layar cinerana dg lebar layar 30.5 m, Tinggi layar ( H ) = 6.55 m Jarak kursi terdepan = 6.31 m | 1.723 m <sup>2</sup> x 45 = 110.284 m <sup>2</sup><br>0.8 x 0.6 x 32 = 15.36 m <sup>2</sup><br><br>19.7 m <sup>2</sup> | 145.344 x 2 = 290.688 m <sup>2</sup> |
| Lobby             | 1   | 70% dari penonton              | 1.2 m <sup>2</sup> /org<br>10 Kursi 1.436 x 0.6  | 1.2 x 90<br>1.436 x 0.6 x 10   | 116.616 m <sup>2</sup>               |
| Tiket box         | 1   | 2 org                          | Ruang gerak 1.2 m <sup>2</sup> /org<br>Kebutuhan meja 1 m x 8 m  | 2 x 1.2 m <sup>2</sup><br>1 m x 8 m  | 10.4 m <sup>2</sup>                  |
| R. Proyektor      | 4   | 4 ruang (/auditoriu m 2 ruang) | Kebutuhan 15 m <sup>2</sup> / ruang  | 15 m <sup>2</sup> x 4  | 60 m <sup>2</sup>                    |

|  |   |       |  |  |                              |
|--|---|-------|--|--|------------------------------|
|  |   |       |  |  |                              |
| R. karyawan                            | 1 | 8 org | Kursi 0.60 x 0.60<br>Meja 0.60 x 1.20<br>Ruang gerak 1.2 m <sup>2</sup> /org | 0.60 x 0.60 x 8<br>0.60 x 1.20<br>1.2 m <sup>2</sup> x 8 | 13.2 m <sup>2</sup>          |
| Toilet                                 | 1 |       |  | 29 m <sup>2</sup>  | 29 m <sup>2</sup>            |
| <b>Total = 519.094 x sirkulasi 40%</b> |   |       |  |  | <b>727.866 m<sup>2</sup></b> |

### Teater Film (standart )

| Jenis Ruang                            | Jml | Kapasitas                               | Ukuran  | Perhitungan  | Luas ( m <sup>2</sup> )                          |
|--|-----|---|---|--|--|
| Auditorium standart                    | 6   | @120 kursi                              | Kursi 1.436 x 1.2 = 1.723 m <sup>2</sup><br><br>(data arsitek) memakai layar cinemascope dg lebar layar 9 m<br>Tinggi layar ( H ) = w/1.375 = 9/1.375 = 6.55 m<br>Jarak kursi terdepan = 1.43 x H = 1.43 x 6.55 | 1.723 m <sup>2</sup> x 120 = 206.76 m <sup>2</sup> | 86.17 m <sup>2</sup> x 6 = 517.02 m <sup>2</sup> |
| Lobby                                  | 1   | 70% dari penonton                       | 20 sofa @1.436 x 0.6<br>1.2 m <sup>2</sup> /org   | 1.436 x 0.6 x 20<br>1.2 x 504                      | 622.032 m <sup>2</sup>                           |
| Tiket box                              | 1   | 3 org                                   | Ruang gerak 1 m <sup>2</sup> /org<br>Kebutuhan meja 1 m x 8 m   | 3 x 1 m <sup>2</sup><br>1 m x 8 m                  | 11 m <sup>2</sup>                                |
| R. Proyektor                           | 12  | 16 ruang (per ruang auditorium 2 ruang) | Kebutuhan 15 m <sup>2</sup> / ruang   | 15 m <sup>2</sup> x 12                             | 180 m <sup>2</sup>                               |
| Toilet                                 | 1   |   |   | 29 m <sup>2</sup>                                  | 29 m <sup>2</sup>                                |
| <b>Total = 1359.05 x sirkulasi 40%</b> |     |   |   |  | <b>1902.62 m<sup>2</sup></b>                     |

### LCD HOME THEATRE ( ELEKTRONIK )

| Jenis Ruang                            | Jml | Kapasitas | Ukuran   | Perhitungan   | Luas ( m <sup>2</sup> ) |
|--|-----|-----------|--|---|-------------------------|
| Lobby & R. promosi film                |     |           | 5 sofa @1.436 x 0.6<br>10 display 2D @0.8 x 1.00<br>70% dari penonton  | 1.436 x 0.6 x 5<br>0.8 x 1.00 x 10<br>1 m <sup>2</sup> /org   | 40.308                  |
| R. Tiket & R. Rental                   | 1   | 4 org     | Ruang gerak 1.2 m <sup>2</sup> /org<br>kebutuhan 1 R. tiket 5 m <sup>2</sup><br>kebutuhan 1 R. rental 15 m <sup>2</sup>                              | 1 m <sup>2</sup> x 4<br>5 m <sup>2</sup><br>15 m <sup>2</sup> | 24                      |
| R. studio home theater                 | 5   | 8 org     | Ruang gerak 1.2 m <sup>2</sup> /org<br>2 set sofa per ruang @1.5 x 0.6<br>Home teater set TV 30" untuk 5 orang<br>(5 x diagonal untuk jarak pandang) | 1.2 m <sup>2</sup> x 8<br>1.5 x 0.6 x 10                      | 93                      |
| Bar & kios makanan ringan              | 1   | 10 org    |  | 41.5 m <sup>2</sup>   | 41.5                    |
| Toilet                                 |     |           |  | 29 m <sup>2</sup>   | 29 m <sup>2</sup>       |
| <b>Total = 213.308 x sirkulasi 40%</b> |     |           |  |   | <b>298.631</b>          |

### Drive In Cinema

| Jenis Ruang         | Jml | Kapasitas | Ukuran  | Perhitungan                     | Luas ( m <sup>2</sup> ) |
|---------------------|-----|-----------|---|---------------------------------|-------------------------|
| Main entrance       | 1   | 2 mbl     | Ukuran 1 mobil 3 m x 5 m                                      | 3 x 5 x 2                       | 30                      |
| Ticketing           | 1   | 2 org     |   |                                 |                         |
| Kios makanan ringan | 1   | 2 org     | Ruang gerak 1 m <sup>2</sup> /org<br>Etalase kios 1.5 m x 6 m | 1 m <sup>2</sup> x 2<br>1.5 x 6 | 11                      |
| Car bays            | 1   | 53        | Ukuran 1 mobil 3 m x 5 m                                      | 3 x 5 x 53                      | 795                     |

|  |  |       |  |                     |                     |
|--|--|-------|--|---------------------|---------------------|
|  |  | mobil | Jarak antar mobil depan dan belakang<br>7.60 m | 7.6 x 10            | 38                  |
|  |  |       | Jarak antar mobil ke samping 5 m               | 5 x 8               | 25                  |
| Toilet                                 |  |       |  | 14.5 m <sup>2</sup> | 14.5 m <sup>2</sup> |
| <b>Total = 2033.28 x sirkulasi 30%</b> |  |       |  |                     | <b>2643.264</b>     |

### Premier Film

| Jenis Ruang                          | Jml | Kapasitas         | Ukuran   | Perhitungan                                      | Luas ( m <sup>2</sup> )     |
|--------------------------------------|-----|-------------------|--|--|-----------------------------|
| Hall Red Carpet                      | 1   | 120 org           | Ruang gerak 1.2 m <sup>2</sup> /org  | 1.2 x 120  | 144                         |
| Lobby                                | 1   | 70% dari penonton | 1.2 m <sup>2</sup> /org  | 1.2 m <sup>2</sup> /org                          | 100.8 m <sup>2</sup>        |
| R. press conference                  | 1   | 30 org            | Ruang gerak 1 m <sup>2</sup> /org<br>Meja 1 m x 8 m<br>30 kursi @0.5 m x 0.5 m | 1 m <sup>2</sup> x 30<br>1 x 8<br>0.5 x 0.5 x 30 | 45.5 m <sup>2</sup>         |
| Tiket box                            | 1   | 3 org             | Ruang gerak 1 m <sup>2</sup> /org<br>Kebutuhan meja 1 m x 8 m                  | 3 x 1 m <sup>2</sup><br>1 m x 8 m                | 11 m <sup>2</sup>           |
| Toilet                               | 1   |                   |  | 14.5 m <sup>2</sup>                              | 14.5 m <sup>2</sup>         |
| <b>Total = 315.8 x sirkulasi 40%</b> |     |                   |  |  | <b>442.12 m<sup>2</sup></b> |

### IMAX

| Jenis Ruang                        | Jml | Kapasitas | Ukuran  | Perhitungan              | Luas ( m <sup>2</sup> )    |
|------------------------------------|-----|-----------|---|--------------------------|----------------------------|
| Auditorium                         | 1   | 250 org   | Ruang gerak 1.2 m <sup>2</sup> /org<br>250 Kursi @0.5 m x 0.5 m<br>(data arsitek) dg lebar layar 25 m, dg film 70 mm<br>Tinggi layar ( H ) = 18 m | 1.2 m <sup>2</sup> / org | 300                        |
| Lobby, lounge & R. galery          | 1   | 100 org   | 1.2 m <sup>2</sup> / org  | 1.2 m <sup>2</sup> x 100 | 120 m <sup>2</sup>         |
| Tiket box                          | 1   | 3 org     | 6 m <sup>2</sup> /unit  | 6 m <sup>2</sup> /unit   | 6 m <sup>2</sup>           |
| Toilet                             | 1   |           |   | 29 m <sup>2</sup>        | 29 m <sup>2</sup>          |
| <b>Total = 515 x sirkulasi 30%</b> |     |           |   |                          | <b>669.5 m<sup>2</sup></b> |

### Cinemax Café

| Jenis Ruang   | Jml | Kapasitas                                      | Ukuran   | Perhitungan   | Luas ( m <sup>2</sup> ) |
|---|-----|--|--|---|-------------------------|
| Area service  | 1   | 25 meja<br>100 kursi<br>3 etalase              | @0.9 m x 0.9 m<br>@0.45 m x 0.45 m<br>@4 m x 0.6 m | 0.9 x 0.9 x 25<br>0.45 x 0.45 x<br>100<br>4 x 0.6 x 3 | 52.45                   |
| Kasir   | 1   | 1 org  | 1.2 m <sup>2</sup> /org                            | 1.2 m <sup>2</sup>                                    | 1.2 m <sup>2</sup>      |
| Dapur   | 1   | 6 kompor<br>+ kulkas<br>6 bak cuci<br>3 lemari | @2.25 m x 0.9 m<br>@1.2 m x 0.6 m<br>@2 m x 0.6 m  | 2.25 x 0.9 x 6<br>1.2 x 0.6 x 6<br>2 x 0.6 x 3        | 20.37                   |
| R. staff  | 1   | 5 org  | ( asumsi ) 20 m <sup>2</sup>                       | 20 m <sup>2</sup>                                     | 20                      |
| Toilet  |     |  |  | 29 m <sup>2</sup>                                     | 29 m <sup>2</sup>       |
| Gudang  |     |  | 28 m <sup>2</sup>                                  | 28 m <sup>2</sup>                                     | 28                      |
| <b>Total = 150.72 m<sup>2</sup> x sirkulasi 30%</b> |     |  |  |   | <b>195.94</b>           |

## Games Area

| Jenis Ruang   | Jml                     | Kapasitas                                  | Ukuran   | Perhitungan                  | Luas ( m <sup>2</sup> ) |
|---|-------------------------|--|--|------------------------------|-------------------------|
| Ticket counter                                      | 3<br>box<br>25<br>games | 3 org                                      | 5 m <sup>2</sup> /box                                  | 5 m x 3                      | 15                      |
| Area pemain ketangkasan                             |                         | . pemain aktif 70 org<br>. pemain pasif 30 | 2 m x 1.5 m/games<br>Ruang gerak 1 m <sup>2</sup> /org | 2 x 1.5 x 25<br>(70+30)x1    | 195                     |
| Area pemain video game                              |                         | 10 org                                     | 1.2 m <sup>2</sup> /org                                | 1.2 m <sup>2</sup> x 10      | 12                      |
| R. staff  | 2                       | 5 org                                      | 5 m x 4 m/ruang  | 5 x 4 x 2                    | 40                      |
| R. reparasi   |                         | 5 games<br>2 almari                        | 2 x 1.5/games<br>0.6 x 1.5/almari                      | 2 x 1.5 x 5<br>0.6 x 1.5 x 2 | 16.44                   |
| Gudang  | 1                       |  | 28 m <sup>2</sup>                                      | 28 m <sup>2</sup>            | 28                      |
| <b>Total = 306.44 m<sup>2</sup> x sirkulasi 30%</b> |                         |  |  |                              | <b>370.73</b>           |

## Area pengetahuan perfilman

| Jenis Ruang   | Jml | Kapasitas | Ukuran               | Perhitungan          | Luas ( m <sup>2</sup> ) |
|---|-----|-----------|----------------------|----------------------|-------------------------|
| R. baca   | 1   | 30 org    | 32.5 m <sup>2</sup>  | 32.5 m <sup>2</sup>  | 32.5 m <sup>2</sup>     |
| R. pameran  | 1   |           | 48.06 m <sup>2</sup> | 48.06 m <sup>2</sup> | 48.06 m <sup>2</sup>    |
| R. slide show                                       |     | 20 org    | 30 m <sup>2</sup>    | 30 m <sup>2</sup>    | 30 m <sup>2</sup>       |
| Gudang  |     |           | 52 m <sup>2</sup>    | 52 m <sup>2</sup>    | 52 m <sup>2</sup>       |
| R. staff  |     |           | 45 m <sup>2</sup>    | 45 m <sup>2</sup>    | 45                      |
| Toilet  |     |           |                      | 14.5 m <sup>2</sup>  | 14.5 m <sup>2</sup>     |
| <b>Total = 222.06 m<sup>2</sup> x sirkulasi 30%</b> |     |           |                      |                      | <b>288.68</b>           |

## Ruang Teknis

| Jenis Ruang                                      | Jml | Kapasitas | Ukuran            | Perhitungan           | Luas ( m <sup>2</sup> ) |
|--|-----|-----------|-------------------|-----------------------|-------------------------|
| R. mesin AC                                      | 1   |           | 30 m <sup>2</sup> | 30 m <sup>2</sup>     | 30 m <sup>2</sup>       |
| R. pompa   | 1   |           | 40 m <sup>2</sup> | 40 m <sup>2</sup>     | 40 m <sup>2</sup>       |
| R. trafo + panel                                 | 2   |           | 20 m <sup>2</sup> | 2 x 20 m <sup>2</sup> | 40 m <sup>2</sup>       |
| R. genset  | 1   |           | 30 m <sup>2</sup> | 30 m <sup>2</sup>     | 30 m <sup>2</sup>       |
| R. mechanical electrical                         | 1   |           | 40 m <sup>2</sup> | 40 m <sup>2</sup>     | 40 m <sup>2</sup>       |
| <b>Total = 630 m<sup>2</sup> x sirkulasi 20%</b> |     |           |                   |                       | <b>756</b>              |

## Luas besaran ruang keseluruhan ( tanpa fasilitas parkir )

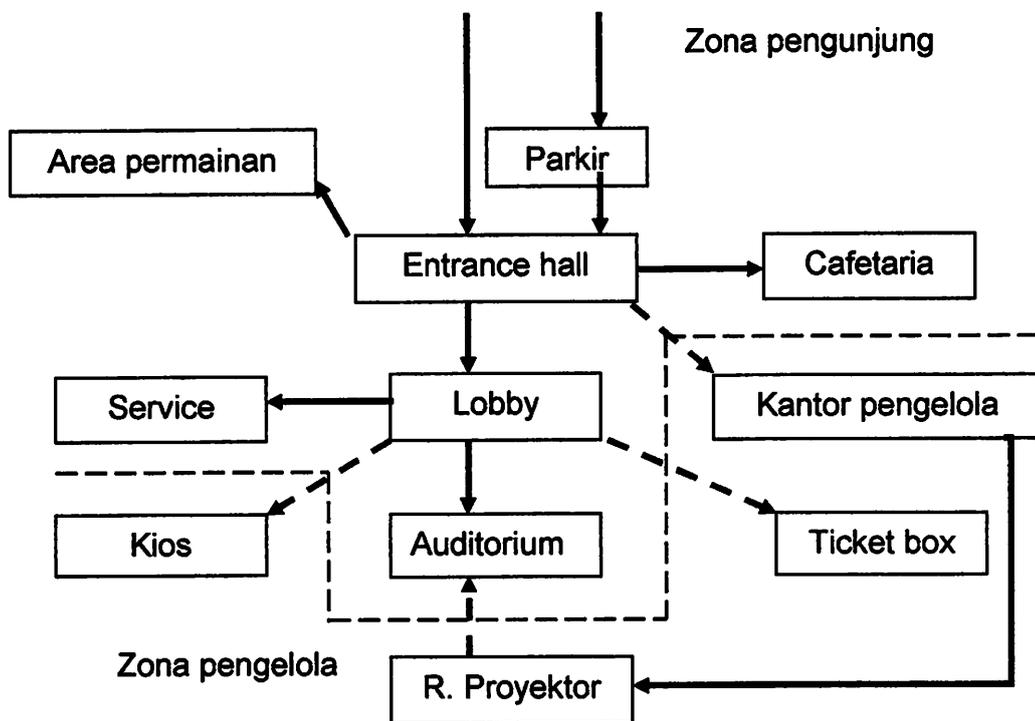
| Jenis Ruang     | Total                        |
|-----------------|------------------------------|
| Ruang Pengelola | 350.87 m <sup>2</sup>        |
| Ruang Utama     | 6684.391 m <sup>2</sup>      |
| Ruang Penunjang | 855.35 m <sup>2</sup>        |
| Ruang Teknis    | 756 m <sup>2</sup>           |
| <b>Total</b>    | <b>8564.82 m<sup>2</sup></b> |

Luas bangunan :

$$\begin{aligned} \text{Luas Ruang} + \text{Sirkulasi } 30\% &= 8564.82 \text{ m}^2 + 2569.446 \text{ m}^2 \\ &= 11134.266 \text{ m}^2 \sim 11134 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

$$\text{BC} : 60\% \times \text{Luas Site} = 60\% \times 14000 \text{ m}^2 = 8400 \text{ m}^2$$

### 3. ORGANISASI RUANG



### 4. PERSYARATAN RUANG

| Jenis Ruang      | Persyaratan Ruang |          |            |        |             |        | Sifat Ruang      |
|------------------|-------------------|----------|------------|--------|-------------|--------|------------------|
|                  | View              |          | Penghawaan |        | pencahayaan |        |                  |
|                  | Terbuka           | Tertutup | Alami      | Buatan | Alami       | Buatan |                  |
| Pengelola        | *                 |          | *          | *      | *           | *      | Terbuka          |
| Auditorium utama |                   | *        |            | *      |             | *      | Tertutup, santai |
| Auditorium biasa |                   | *        |            | *      |             | *      | Tertutup, santai |

|                  |   |   |   |   |   |   |                  |
|------------------|---|---|---|---|---|---|------------------|
| LCD home theater |   | * |   | * |   | * | Tertutup, santai |
| Drive in cinema  | * |   | * |   | * | * | Terbuka          |
| Premier hall     |   | * |   | * |   | * | Tertutup         |
| IMAX             |   | * |   | * |   | * | Tertutup         |
| Kios             |   | * |   | * |   | * | Terbuka          |
| Cafetaria        | * |   |   | * |   | * | Terbuka, santai  |
| Area Game        | * |   |   | * |   | * | Terbuka, santai  |
| Lobby            | * |   |   | * |   | * | Terbuka, santai  |
| Parkir           | * |   | * |   | * |   | Terbuka          |
| Toilet ( KM/WC ) |   | * |   | * |   | * | Tertutup, privat |
| Teknis           |   | * | * |   | * |   | Tertutup         |

## 5. POLA DAN TATA RUANG

Pada pola dan tata ruang seringkali berbeda – beda. Tata ruang sendiri memiliki unsure – unsure yang membentuknya, diantaranya :

- a. unsure linier veretikal
- b. unsure vertical tunggal
- c. unsure bidang berbentuk L
- d. unsure bidang sejajar
- e. unsure bidang berbentuk U
- f. unsure empat bidang tertutup

Dari unsure – unsure tersebut diatas secara tidak langsung juga membuat sebuah pencapaian terhadap ruang itu sendiri. Penempatan pola tata ruang dapat juga ditentukan melalui organisasi ruang, diantaranya :

- a. organisasi terpusat : primer → dominan terpusat dengan pengelompokkan sejumlah R.  
sekunder → kondisi pencapaian harus dikhususkan menurut tapak.

- b. organisasi linier : suatu urutan dalam satu garis dari ruang – ruang yang berulang
- c. organisasi radial : ruang pusat yang menjadi acuan ruang linier berkembang menurut jari - jari
- d. organisasi cluster : kelompok ruang berdasarkan kedekatan hubungan / bersama – sama memanfaatkan satu cirri atau hubungan visual
- e. organisasi grid : organisasi ruang – ruang dalam daerah structural grid atau structural 3 dimensi lain

Untuk memperoleh komposisi tata ruang yang baik, maka di butuhkan berbagai pengaturan dan pandangan yang serasi. Kegunaan suatu susunan harus meruakan harmoni dengan tuntutan tata ruang yang serasi dan indah.

## 2. ANALISA BENTUK

Bentuk memiliki beberapa unsure, diantaranya titik, garis, bidang, dan ruang<sup>1</sup>. Titik sebagai asal mula dari bentuk – bentuk lainnya, tiap unsure dtunjukkan urutan pertumbuhan yang berasal dari sebuah titik, mula – mula sebagai unsure konseptual kemudian sebagai unsure – unsure visual di dalam perbendaharaan unsure – unsure visual di dalam perbendaharaan perancangan arsitektur. Selain itu bentuk juga memiliki beberapa cirri visual, antara lain : wujud, dimensi, warna, tekstur, posisi, orientasi, dan inersia visual. Semua cirri tersebut dipengaruhi juga oleh keadaan dari cara pandang.

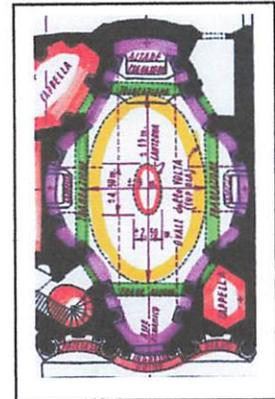
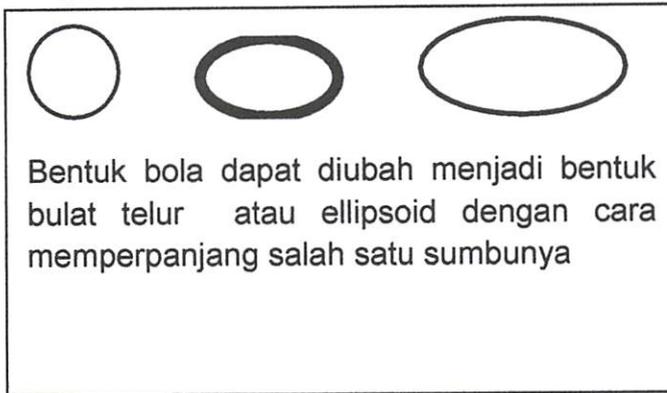
Dari beberapa ciri tersebut sehingga didapatkan beberapa beberapa bentuk lain yang dapat dipahami sebagai perubahan dari bentuk – bentuk platonic – solid ( bola, silinder, kerucut, piramida, dan kubus ) melalui variasi – variasi yang timbul dengan adanya manipulasi dimensi – dimensinya, atau penghitungan, maupun penambahan unsure – unsurnya :

### 1. Perubahan – perubahan dimensi

---

<sup>1</sup>Ching. DK. " *Order, Space, and Form* " .

Suatu bentuk dapat diubah dengan mengubah satu atau lebih dimensi – dimensinya dan tetap memiliki identitas asalnya. Misalnya kubus dapat diubah menjadi bentuk – bentuk prisma dengan mengubah ukuran tinggi, lebar atau panjangnya.



## 2. Perubahan – perubahan akibat pengurangan

Volume suatu bentuk dapat di potong ( dikurangi ) untuk menciptakan jalan masuk yang menjorok ke dalam, terbentuk dengan baik ruang – ruang dalam yang bersifat pribadi atau bukaan – bukaan untuk jendela yang terlindung dari permukaan dinding yang ditekek ke dalam secara vertical dan horizontal.

## 3. Perubahan – perubahan akibat penambahan

Apabila sebuah bentuk terpotong dari menghilangkan sebagian dari volume asalnya, bentuk tambahan terjadi dari penambahan bentuk lain kepada volume yang ada.

Kemungkinan – kemungkinan dasar pada 2 buah bentuk yang bergabung bersama adalah<sup>2</sup> :

- Adanya tarikan antar ruang, syarat yang perlu pada jenis hubungan semacam ini adalah kedua bentuk relative berdekatan satu dengan yang lain, atau memiliki

<sup>2</sup>Ching. DK. " Order, Space, and Form ".

kesamaan visual seperti wujud, bahan material, atau warna.

- Adanya pertemuan antara sisi pada jenis hubungan ini dua buah bentuk memiliki satu sisi bersama dan dapat berporos pada sisi tersebut.
- Adanya pertemuan permukaan, pada jenis hubungan ini mensyaratkan adanya bidang – bidang datar pada bentuk yang terletak sejajar satu sama lain.
- Adanya volume – volume ruang yang berkaitan, pada hubungan ini ke dua bentuk tersebut saling menembus ke dalam masing – masing ruangnya. Bentuk – bentuk ini tidak perlu memiliki kesamaan visual.

Bentuk – bentuk dengan penambahan yang berasal dari pertumbuhan pada masing – masing unsurnya dapat dikenali secara umum oleh kemampuannya untuk tumbuh dan bertemu dengan bentuk – bentuk lainnya. Bentuk – bentuk dengan penambahan dapat di kategorikan menurut sifat alamiah pada hubungan yang muncul diantara bentuk – bentuk komponen maupun konfigurasi keseluruhannya, antara lain :

- Bentuk terpusat → terdiri dari sejumlah bentuk sekunder yang mengitari bentuk dominan yang berada di tengah – tengah.
- Bentuk linier → terdiri atas bentuk – bentuk yang diatur dalam suatu deret dan berulang.
- Bentuk radial → komposisi – komposisi dari bentuk – bentuk linier yang berkembang keluar dari bentuk – bentuk berpusat searah dengan jari – jarinya.
- Bentuk cluster → terdiri dari bentuk – bentuk yang saling berdekatan atau bersama – sama menerima kesamaan visual.

- Bentuk grid → bentuk bentuk moduler dimana hubungannya satu sama lain diatur oleh grid – grid tiga dimensi.

Lingkaran dan bujur sangkar penggabungan dua bentuk yang berbeda geometris dan orientasinya yang menyebabkan masing – masing permukaan bentuk tersebut bergabung. Selain lingkaran dan bujur sangkar, grid yang diputar juga merupakan penggabungan 2 bentuk yang berbeda geometris dan orientasinya, maka akan terjadi hal – hal sebagai berikut :

- Kedua bentuk dapat saling menyerap identitas masing – masing dan menyatu menciptakan suatu bentuk komposit yang baru.
- Salah satu dari kedua bentuk tersebut dapat menerima bentuk yang lain secara keseluruhan di dalam ruangnya.
- Kedua bentuk tersebut dapat mempertahankan identitasnya masing – masing dan bersama – sama memiliki bagian volume yang saling berkaitan.
- Kedua bentuk dapat terpisah dan dihubungkan oleh unsure ketiga yang serupa geometrinya dengan salah satu dari bentuk asalnya.

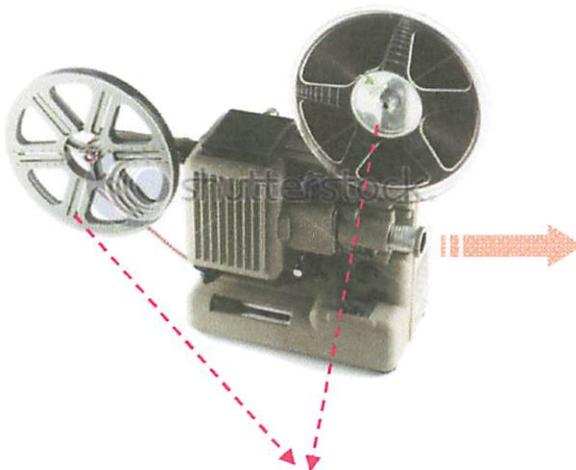
Cirri visual yang terdapat sebuah bentuk dapat terlihat dengan jelas jika bentuk tersebut memiliki artikulasi atau penegasan, sehingga bentuk dapat dengan jelas memperlihatkan sisi – sisi permukaannya dan sudut – sudut pertemuannya. Permukaan – permukaan bentuk juga tampak sebagai bidang – bidang dengan wujud yang jelas, konfigurasi keseluruhan dalam suatu bentuk dapat terlihat dengan jelas pula.

Sebuah bentuk dan bidang – bidang permukaannya dapat ditegaskan dengan cara, antara lain :

- Membedakan permukaan – permukaan yang berdekatan dengan jalan, dengan memberikan jenis material, warna, tekstur maupun pola yang berbeda.

- Mengembangkan sudut menjadi unsure linier yang tegas dan terpisah dari permukaan.
- Menghilangkan sudut yang secara fisik memisahkan bidang – bidang yang berdekatan.
- Memberikan cahaya kearah bentuk untuk menciptakan keadaan terang dan gelap pada sudut – sudutnya.

Dalam perancangan objek Pusat Cinema memakai arsitektur simbolis metafora, yang mana arsitektur simbolis metafora. Penggunaan unsure metafora dalam bentuk pusat cinema dari bentuk sebuah kamera proyektor yang digunakan untuk memutar film. Dalam penghadirannya kamera proyektor tersebut dijadikan sebuah bentuk bangunan utama yang di dalamnya terdapat berbagai macam fasilitas.



Bentuk kamera proyektor yang dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan objek perancangan dengan tema arsitektur simbolis methapor

Tempat rol film berputar dapat dijadikan sebagai sebuah ornamentasi ataupun dekorasi pada fasad

### 3. ANALISA TAPAK

#### Data existing

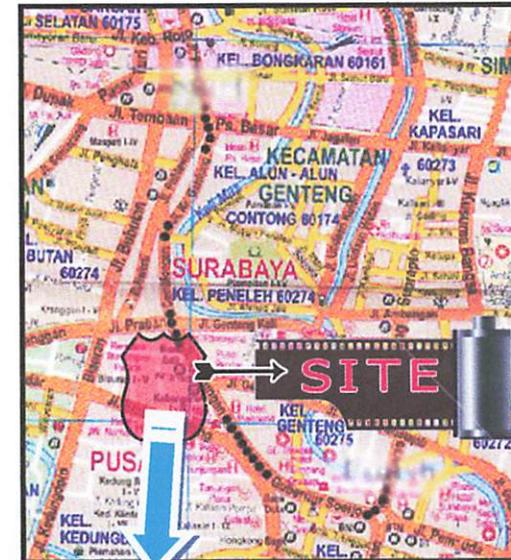
Kondisi Umum Tapak :

Batas – batas :

- Batas Utara : Hotel Majapahit, Siola
- Batas selatan : GO-Skate, Tunjungan Plaza 4, Hotel JW Marriot
- Batas timur : Empire palace dan pemukiman penduduk
- Batas barat : Gedung Monumen Pers Indonesia

Karakteristik Lahan :

- Datar
- Terletak pada jalur utama yang padat
- Merupakan pusat perdagangan dan jasa kota surabaya
- Sarana dan prasarana yang memadai



# Lingkungan Sekitar Tapak

Site di kelilingi dengan bangunan komersil yang lain seperti Tunjungan Plaza, Hotel Majapahit, Hotel JW Marriot, Siola dan bangunan Monumen pers Indonesia

Site terletak di antara Jl. Tunjungan, Jl. Praban, dan Jl. Embong Malang.

Di sekeliling site juga terdapat berbagai vegetasi yang berfungsi sebagai penyearah.

Serta terdapat saluran riol kota yang tertutup oleh trotoar.

Ketiga jalan utama yang berbatasan dengan site termasuk jalur padat kendaraan yang setiap waktu nya selalu ramai. Terutama pada saat jam 06.00 WIB, jam 12.00 WIB dan jam 16.00 WIB.

Empire Palace

Tunjungan Plaza 4

SIOLA

Hotel Majapahit

Monumen Pers Indonesia

# Sirkulasi dan Pencapaian Tapak

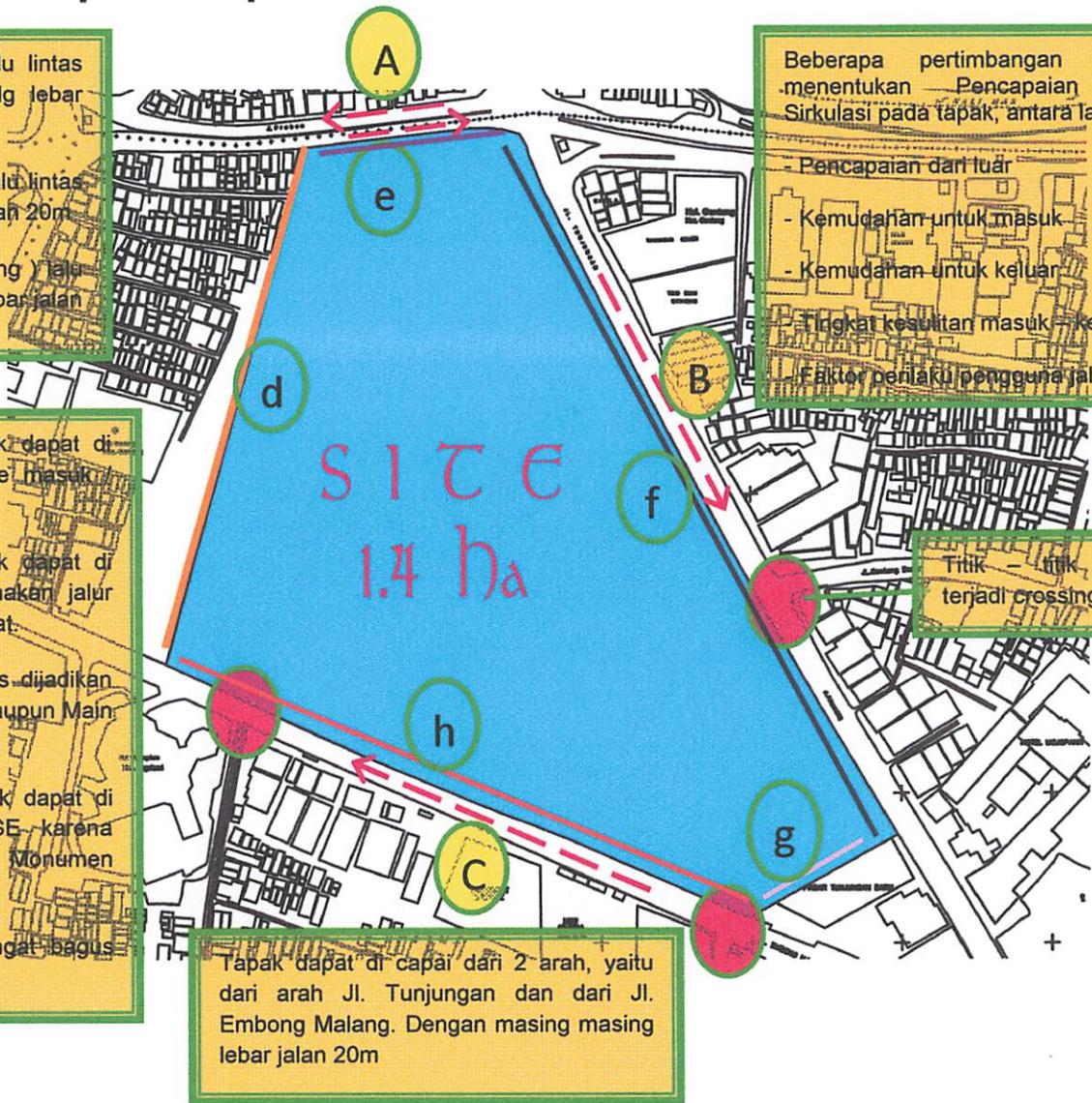
- Titik A ( Jl. Praban ) lalu lintas sangat padat dan ramai dg lebar jalan 15 meter untuk 2 jalur
- Titik B ( Jl. Tunjungan ) lalu lintas padat dan ramai dg lebar jalan 20m
- Titik C ( Jl. Embong Malang ) lalu lintas padat dan ramai dg lebar jalan 20m

- Beberapa pertimbangan dalam menentukan Pencapaian dan Sirkulasi pada tapak, antara lain :
- Pencapaian dari luar
  - Kemudahan untuk masuk
  - Kemudahan untuk keluar
  - Tingkat kesulitan masuk - keluar
  - Faktor perilaku pengguna jalan

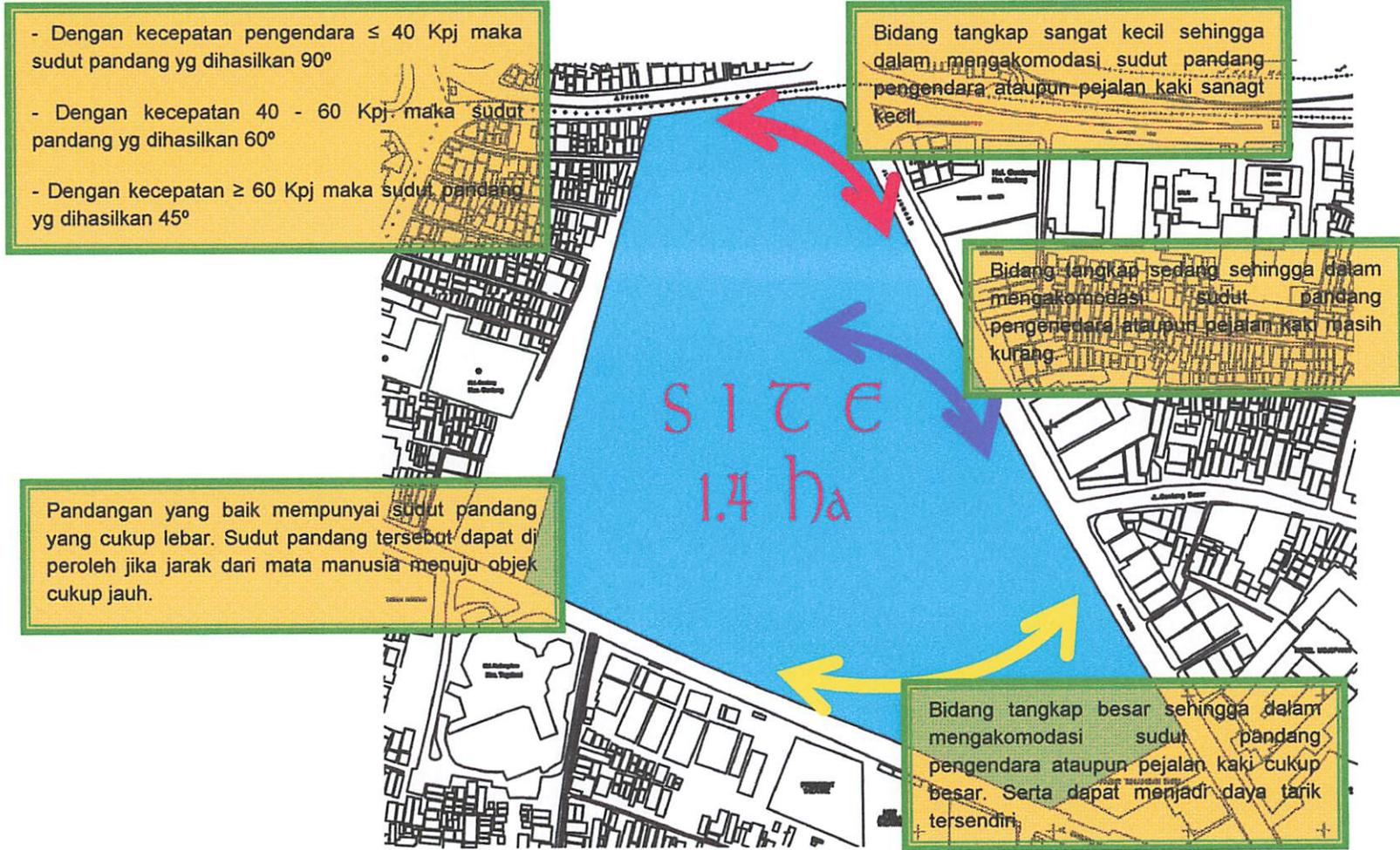
- Sepanjang titik D tidak dapat di jadikan sebagai Entrance masuk keluar site
- Sepanjang titik E tidak dapat di jadikan entrance dikarenakan jalur di Jl. Praban sangat padat.
- Sepanjang titik F bagus di jadikan sebagai Site Entrance ataupun Main Entrance
- Sepanjang titik G tidak dapat di jadikan ME ataupun SE karena langsung berbatasan dg Monumen Pers Indonesia
- Sepanjang titik H sangat bagus untuk SE ataupun ME

Titik - titik yang terjadi crossing

Tapak dapat di capai dari 2 arah, yaitu dari arah Jl. Tunjungan dan dari Jl. Embong Malang. Dengan masing masing lebar jalan 20m



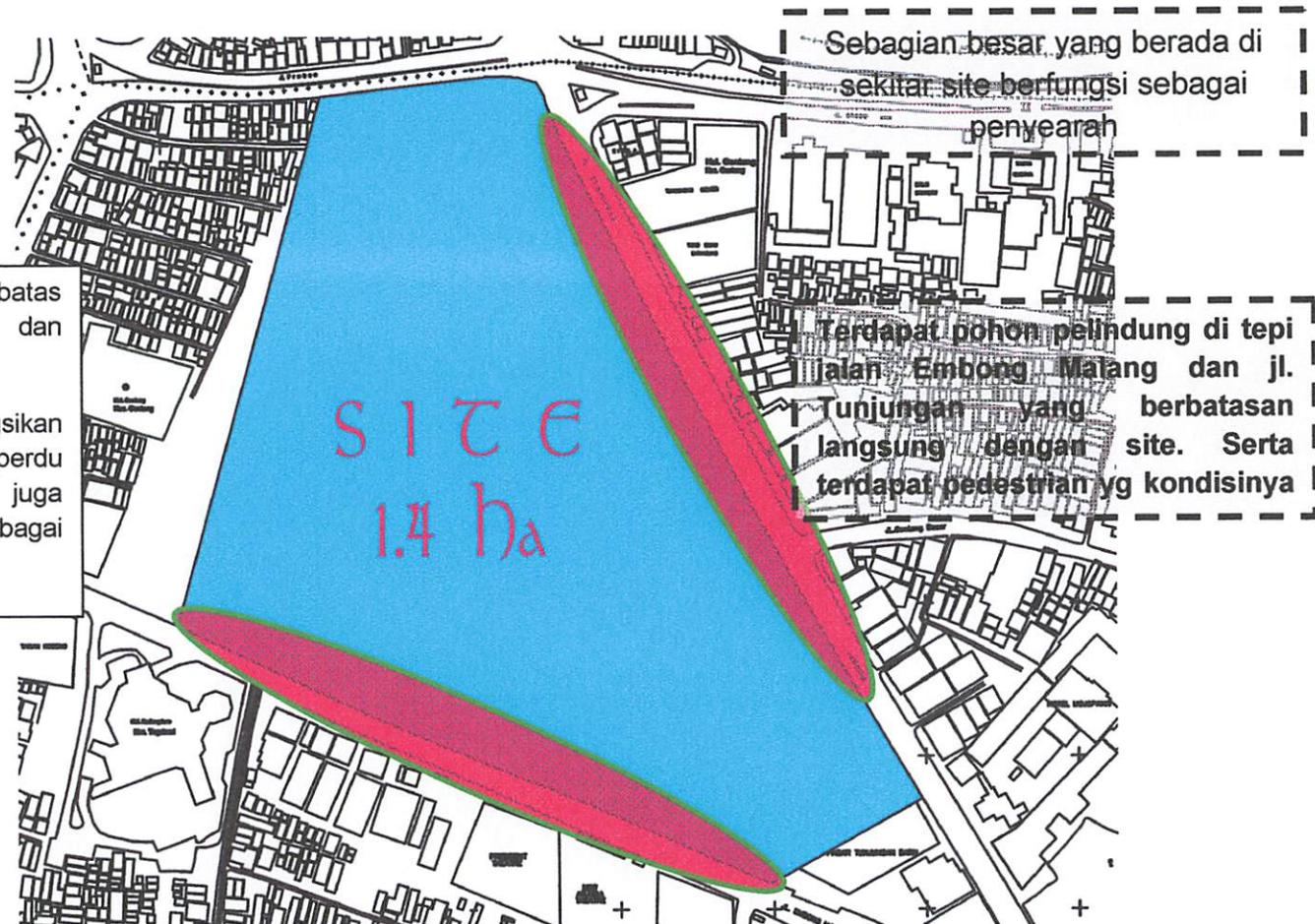
# View To Site



## Vegetasi

Vegetasi sebagai pembatas antara lingkungan luar dan lingkungan dalam lahan

Vegetasi yang difungsikan sebagai taman golongan perdu dan rumput – rumputan juga memiliki fungsi lain yaitu sebagai penyerapan air hujan



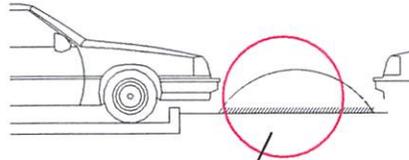
# PARKIR

Dalam penentuan tata letak parker, mempunyai beberapa criteria antara lain :

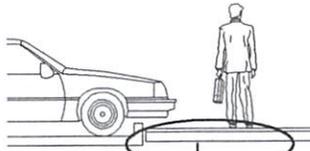
1. parkir terletak pada muka tapak yang datar
2. penempatan parker tidak terlalu jauh dari pusat kegiatan

Pada tempat parkir perkerasan pada lahan dapat dibagi 2 :

- a. perkerasan kedap air, bahan aspal
- b. perkerasan yang menyerap air, bahan paving stone



Untuk tempat parkir yg saling berhadapan biasanya diberikan semacam penghalang antar jens kendaraan



Dapat diberikan pedestrian pada areal parkir



Pemberian penerangan lampu dan vegetasi pada tempat parkir

Dari sudut perancangan maka criteria dan prinsip tempat parker secara garis besar harus memperhatikan factor berikut :

1. waktu penggunaan dan pemanfaatan tempat parker
2. banyaknya kebutuhan jumlah kendaraan untuk menentukan luas tempat parker
3. ukuran dari jenis kendaraan yang akan ditampung
4. mempunyai keamanan yang baik dan telindung dari panas sinar matahari langsung
5. cukup penerangan cahaya di malam hari
6. tersedianya sarana penunjang parker, missal tempat tempat tunggu sopir, tempat sampah

Bentuk parkir tegak lurus ( perpendicular )



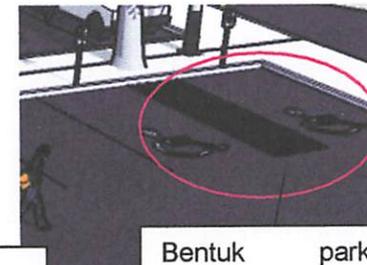
Bentuk parkir sudut. Sudut yang dipakai 45° atau 60°



Bentuk parkir paralel



Bentuk parkir khusus penyandang cacat



# Utilitas

Terdapat 4 sistem saluran pembuangan air :

- System gridiron / system kotak  
Saluran sekunder
  - System herring zone / system sirip ikan  
Saluran sekunder
  - Sistem dendritic / cabang ranting  
Saluran sekunder
- 

Saluran pembuangan air hujan pembagian pembuangan dapat memakai tolak ukur dengan adanya kontur di tapak. Selain itu dapat juga memakai tolak ukur pembagian lahan. Berapa persen menuju ke jalan raya dan berapa persen lagi menuju langsung ke saluran utama kota.

Di depan tapak terdapat saluran pembuangan kota dengan lebar ±2meter dengan kedalaman sekitar 3 meter yang tertutup oleh trotoar.

Saluran pembuangan terdiri dari :

- Saluran pembuangan air diatas tanah ( open channels ) terbuka dan tertutup
- Saluran pembuangan air di dalam tanah ( umumnya tertutup )

Saluran air diatas tanah terdiri dari 3-konsep dasar :

- saluran primer : saluran induk yang berhubungan dengan saluran diluar tapak yang berfungsi menampung debit air dari seluruh tapak untuk dialirkan ke luar tapak
- saluran sekunder : saluran yang berhubungan dengan saluran induk di dalam tapak yang merupakan saluran penampung
- saluran tersier : merupakan saluran penampung air buangan terdekat dengan sumber air genangan

## **UTILITAS BANGUNAN**

Utilitas di dalam bangunan digunakan untuk beberapa saluran, diantaranya saluran air bersih, saluran pembuangan air kotor dari kamar mandi / wc serta utilitas instalasi listrik.

### **1. Saluran air bersih**

Dalam saluran air bersih dapat menggunakan dari pembuatan sumur ato menggunakan air PAM. Yang kemudian dialirkan menuju ke tandon ar. Tandon air sendiri dapat diletakkan di bawah tanah atau di letakkan di atas dengan memberikan sebuah tempat sendiri yang tinggi dari tendon tersebut 2 kali ketinggian bangunan.

Hal ini diharapkan air yang mengalir dari atas tandon dapat mengalir dengan lancar dan merata. Selain menggunakan tendon diatas, dapat juga menggunakan tandon air dibawah tanah, hal ini memiliki kelebihan daya tampung yang cukup besar. Tetapi untuk mengalirkan air ke bangunan yang lebih tinggi di butuhkan pompa air agar air yang mengalir dapat merata.

### **2. Saluran air kotor**

Untuk saluran air kotor dari bangunan dibagi menjadi beberapa, yaitu :

#### **→ Saluran air kotor dari KM**

Untuk saluran air kotor dari KM dapat dialirkan langsung ke riol di sekitar bangunan. Yang kemudian roil tersebut menuju ke roil utama kota.

#### **→ Saluran air kotor dari WC**

Untuk saluran air kotor dari WC dialirkan terlebih dahulu ke septictank.

#### **→ Saluran air kotor dari urinoir ataupun wastafel**

Pada dasarnya sama seperti air kotor dari KM yaitu langsung ke riol di sekitar bangunan yang kemudian di alirkan menuju ke saluran riol kota.

### 3. Instalasi listrik

Sebagai antisipasi keamanan terhadap ketersediaan daya listrik pada rancangan obyek studi, maka daya listrik pada rancangan obyek studi diperoleh dari PLN yang di *back up* oleh Genset. Pada Genset telah dipasang saklar ohm yang dapat berfungsi secara otomatis apabila terjadi pemadaman listrik dari PLN.

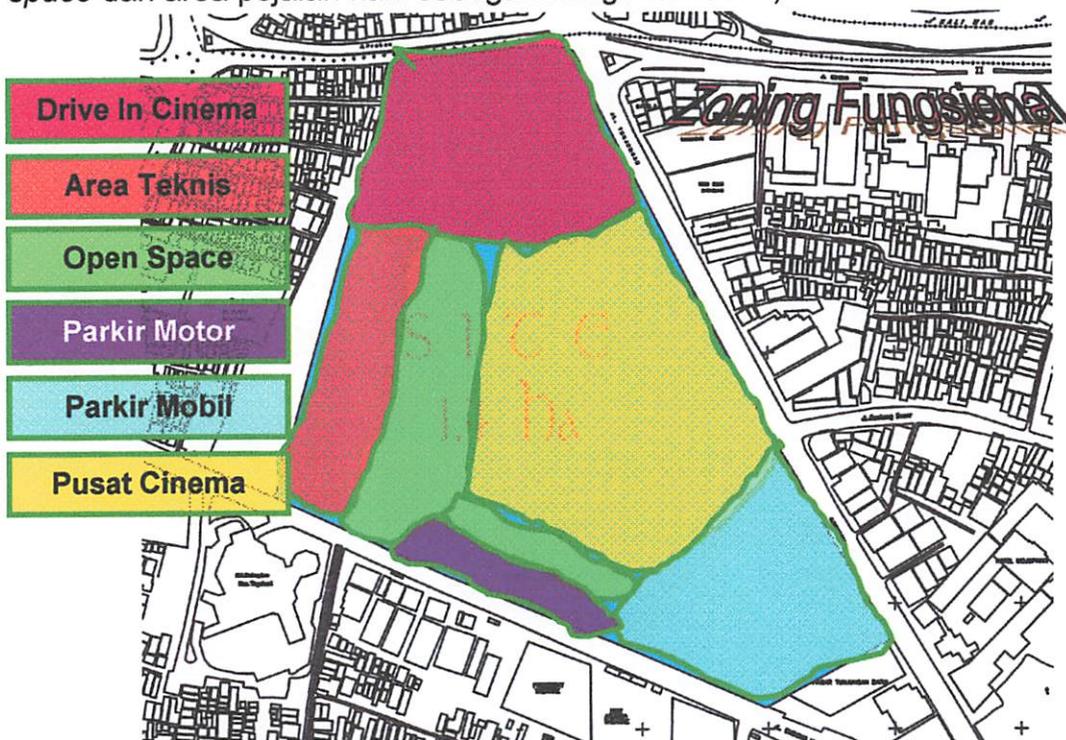
# BAB VIII

## KONSEP DESAIN ARSITEKTURAL

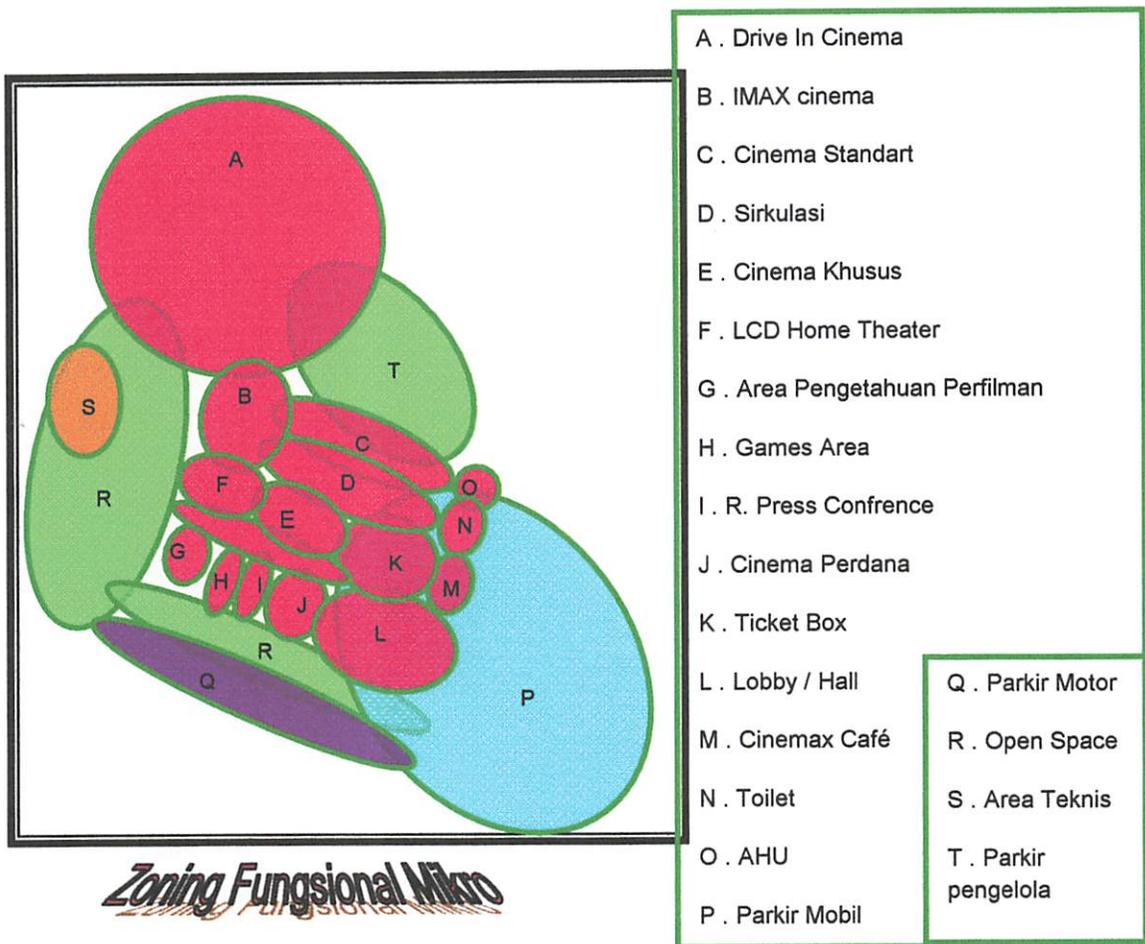
### 1. KONSEP RUANG

Kawasan studi obyek perancangan merupakan area SWP II dengan fasilitas perdagangan dan jasa, fasilitas kebudayaan dan rekreasi yang disediakan di wilayah perencanaan adalah fasilitas yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan internal wilayah beserta beberapa fungsi penunjang lainnya ( kantor, dan permukiman), sehingga tidaklah salah jika perancangan obyek studi masih mempertahankan tapak yang sudah ada sebelumnya, mengingat lokasi dari tapak perancangan juga sangat strategis. Dengan potensi tersebut, diharapkan rancangan obyek studi dapat berfungsi maksimal sebagai area perdagangan bagi public di Kota Surabaya.

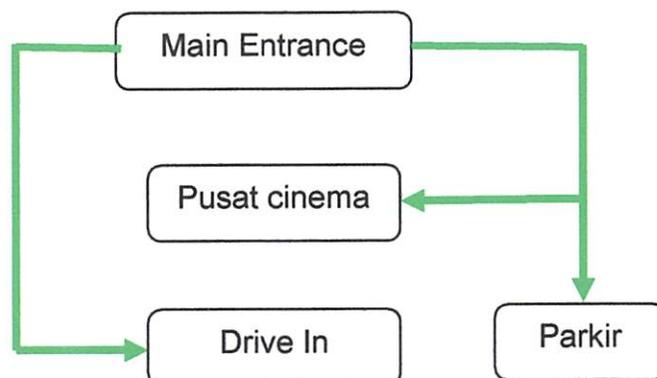
Adapun penyatu antara rancangan obyek studi dengan ruang kawasan yang sudah ada, lebih kepada penyatuan ruang luar (pengolahan area *soft space* dan area pejalan kaki sebagai *linkage* kawasan).

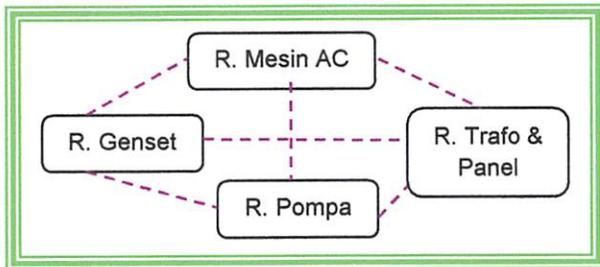
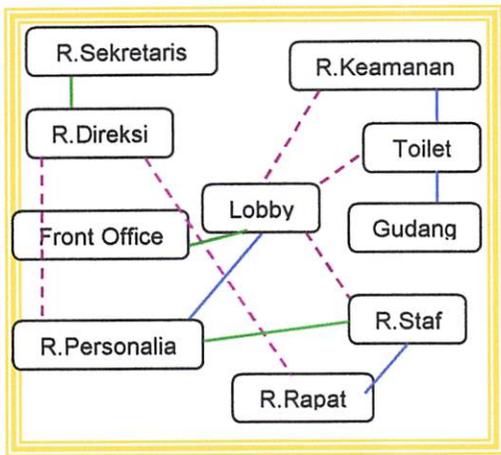
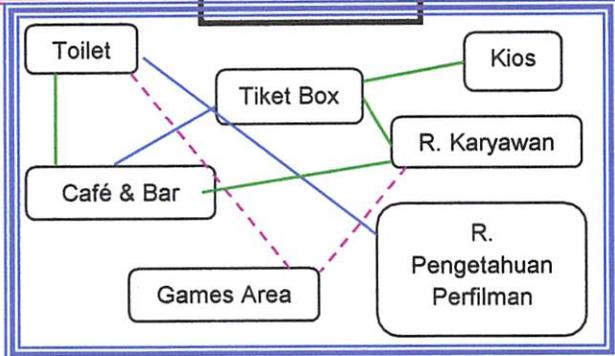
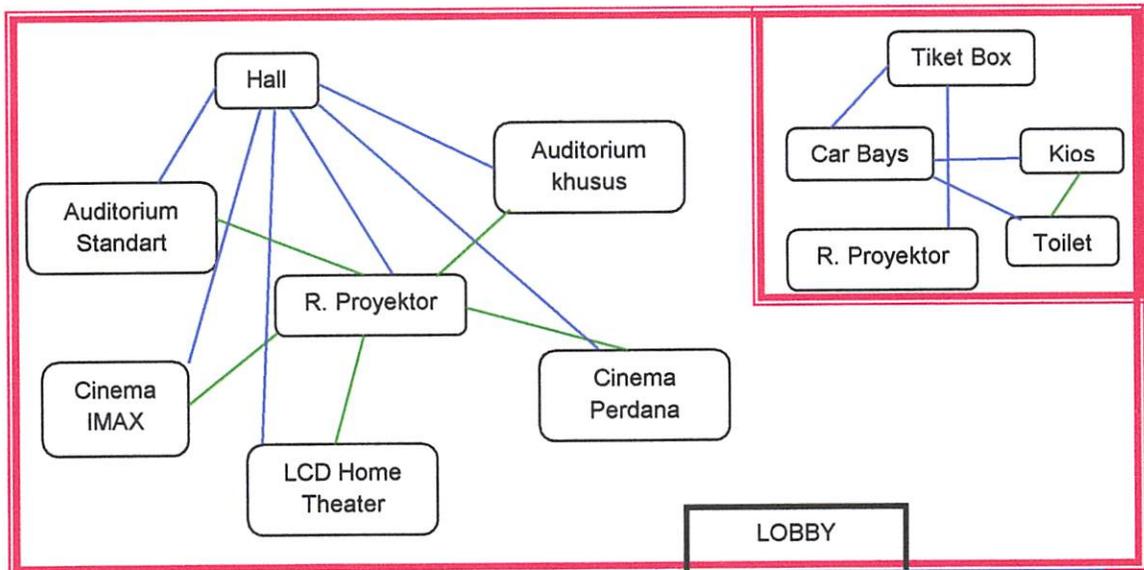


Pada dasarnya pengolahan tata massa rancangan obyek studi kedalam tapak perancangan, lebih didasarkan pada hasil analisa dari sirkulasi dan pencapaian menuju tapak. Selain itu factor kondisi lingkungan (iklim) juga dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan orientasi dari rancangan obyek studi, sehingga bangunan yang berada pada tapak perancangan dapat menyesuaikan dengan ruang kawasannya (kontekstual).



### Organisasi dan Hubungan Ruang





Pusat Cinema

R. Pengelola

R. Penunjang

R. Teknis

Ket : — Dekat ; - - - Jauh ; — Sedang



Pada area lobby di berikan senyaman mungkin agar para pengunjung dapat menunggu film yang akan di lihat tidak bosan.

Dan juga di berikan poster ataupun informasi film baik yang akan di putar maupun yang sedang di putar

Sirkulasi antar sofa bed dibuat dg memakai anak tangga agar sudut pandang pengunjung dapat maksimal.



Cinemax café di buat sedemikian rupa agar para pengunjung yang sedang menunggu pemutaran film dapat nyaman

Penutup lantai memakai bahan keramik pada lorong menuju R. LCD Home Theater.

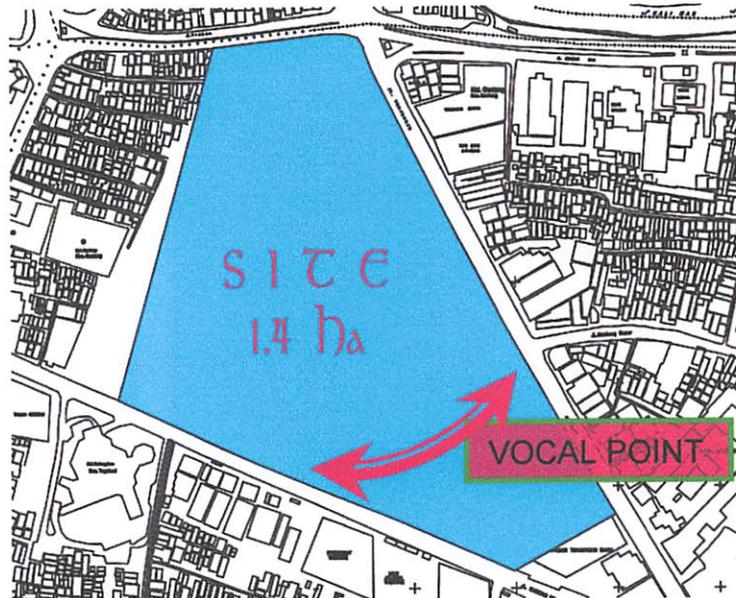


Sirkulasi di dalam theater di buat miring sebagai kebutuhan dari akustik. Dan kebutuhan sudut pandang penonton di bagian paling atas.

## 2. Konsep Desain Tapak

### a. Orientasi Bangunan

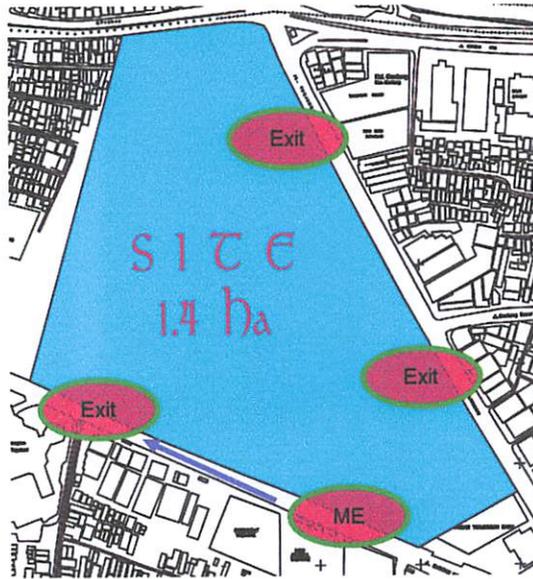
Konsep orientasi terhadap tapak sangat erat kaitannya dengan konsep konektifitas terhadap area yang berada disekitarnya. Sehingga orientasi bangunan kearah jalan utama yaitu jl. Embong Malang.



### b. Pencapaian dan Sirkulasi

Konsep pencapaian dan sirkulasi lebih dipengaruhi oleh kondisi tapak perancangan yang terletak di 2 jalur utama Kota Surabaya, yaitu Jl. Tunjungan dan Jl. Embong Malang. Sehingga konsep pencapaian menuju objek di letakkan dari Jl. Embong Malang yaitu:

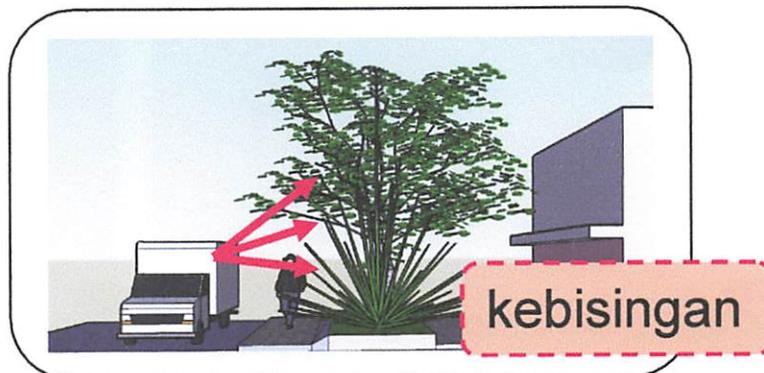
1. *Main Entrance* terdapat di Jl. Embong Malang.
2. Untuk *Exit Entrance* terdapat 3 jalur yaitu di sisi timur, sisi barat dan sisi selatan site. Untuk di sisi Timur ( Jl.Tunjungan ) sebagai pintu keluar dari tempat parkir mobil. Untuk di sisi Barat ( Jl. Tunjungan ) sebagai pintu keluar dari drive in cinema. Sedangkan untuk sisi selatan site ( Jl. Embong Malang) sebagai pintu keluar dari tempat parkir sepeda motor.

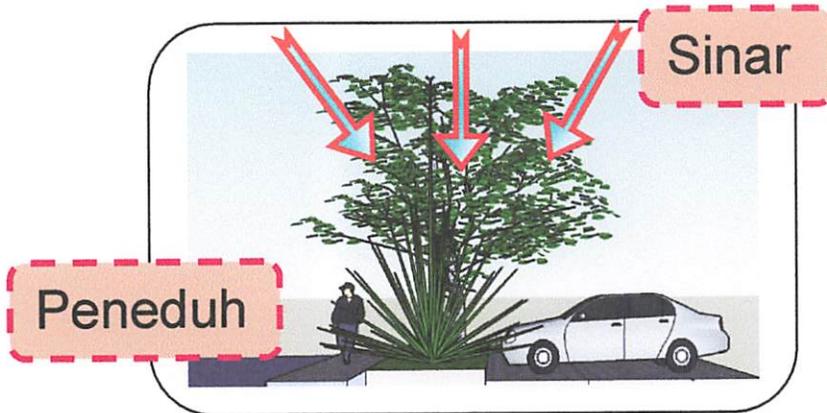


### c. Vegetasi

Pengolahan ruang luar suatu tapak tidak akan pernah lepas dengan pemilihan jenis vegetasi sebagai elemen pendukungnya. Keberadaan vegetasi selain dipergunakan sebagai elemen estetika suatu tapak bangunan juga memiliki fungsi sebagai *soft space* sebagai penyeimbang keberadaan *hard space* (rancangan obyek studi terbangun) yang secara langsung akan mempengaruhi kondisi disekitar area bangunan.

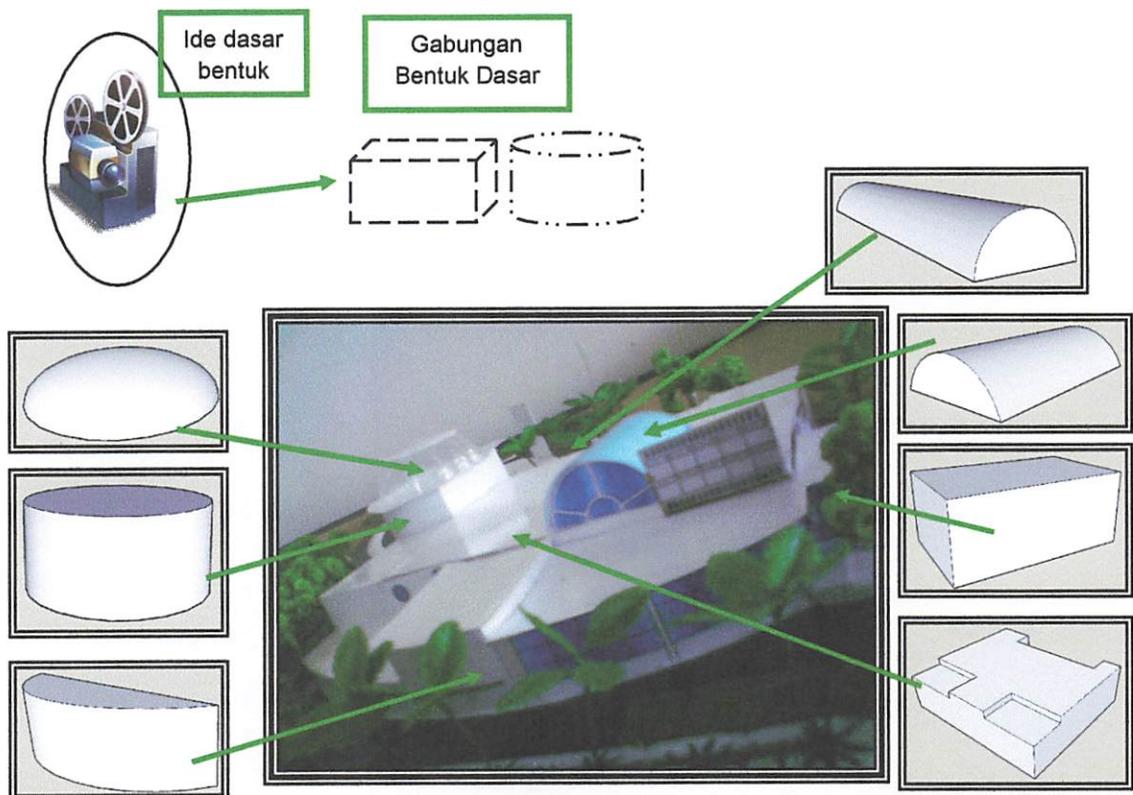
Pada rancangan obyek studi, keberadaan dan pemilihan jenis vegetasi selain dapat dipergunakan sebagai penyatu linkage kawasan studi, juga lebih didasarkan pada hasil analisa tapak terhadap kondisi lingkungan sekitarnya (kebisingan, debu, sinar matahari, dan pembatas), sehingga diharapkan masing-masing penempatan jenis vegetasi dapat berfungsi maksimal.

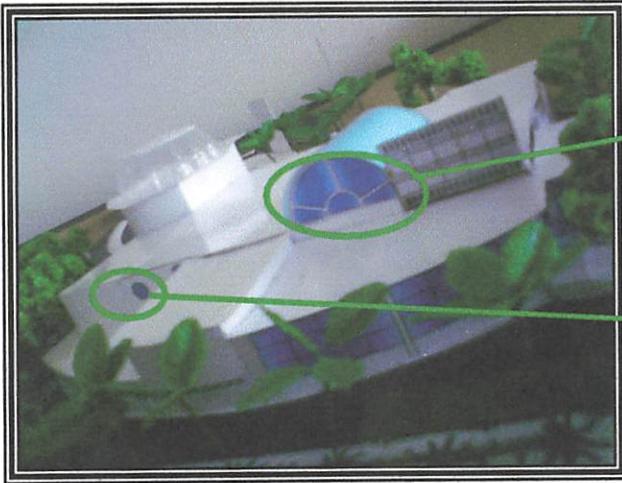




### 3. Konsep Desain Bentuk

Berdasarkan analisa dengan berbagai pertimbangan, maka pendekatan yang dipergunakan untuk menentukan bentukan dasar bangunan adalah melalui suatu bentukan arsitektur simbolik. Secara umum bentuk dasar rancangan obyek studi berupa bentukan persegi panjang dan bentuk lingkaran, yang disusun sedemikian rupa hingga menyerupai alat pemutar film. Selain itu luasan tapak yang cukup terbatas juga dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengolahan ruang efektif yang terbangun. Sehingga bentukan yang hadir akan menampilkan sebuah symbol methapor.



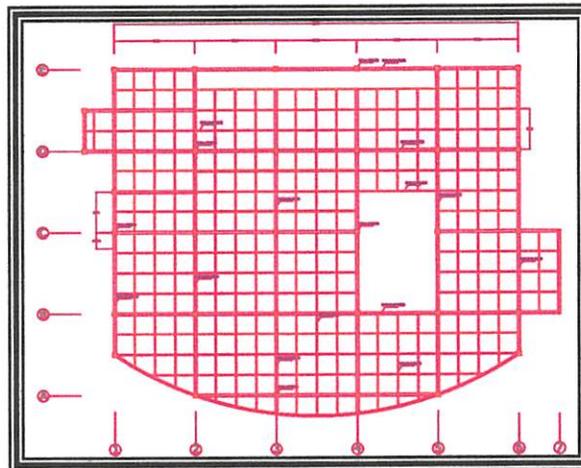


Di adopsi dari rol film yang ada di setiap proyektor. Di fungsikan sebagai penutup atap yang berbahan polycarbonate. Agar sinar matahari langsung masuk ke area lobby.

Di adopsi dari rol film yang ada di setiap proyektor. Di fungsikan sebagai sun shiding

#### 4. Konsep System Struktur

Secara umum konsep dasar mengenai penggunaan struktur dan konstruksi pada bangunan, lebih memilih konsep *rigid frame* (beton bertulang), dengan sub struktur baja sebagai daya dukungnya. Hal ini lebih dikarenakan kemudahan proses pengerjaan, kemudahan material untuk didapat keawetan serta biaya yang relatif terjangkau. Pada implementasi ke dalam rancangan obyek studi menggunakan sistem grid sebagai modulasi (20 x 20 m).



Pusat cinema ini menggunakan sistem struktur yang disesuaikan dengan faktor-faktor yang tertentu. Faktor-faktor tersebut meliputi :

##### a. Fungsi

Fungsi pusat cinema ini bersifat informatif, edukatif, dan rekreatif.

Faktor pendukung dalam pemilihan strukturnya yaitu :

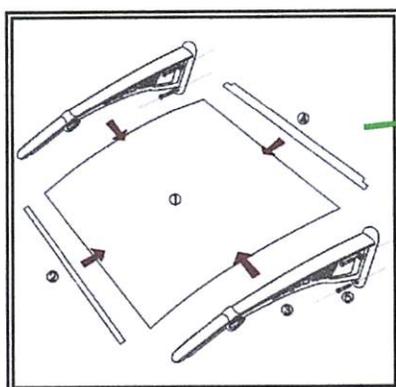
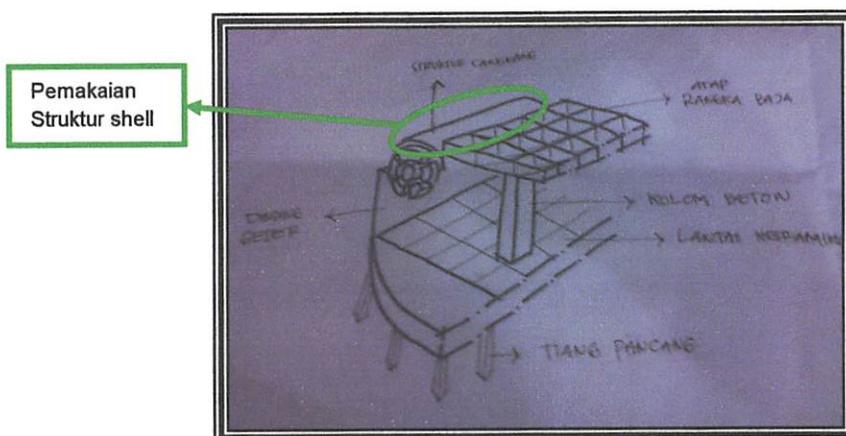
- Memenuhi persyaratan fleksibilitas untuk fungsi bangunan serta ruangan untuk menampung kegiatan edukatif, ruang theater, ruang pertunjukan, ruang pengelola dan fungsi ruang yang lainnya.
- Memberi ketahanan serta kemantapan pola ruang. Memberikan image tertentu bagi Indonesian Cinema Center ini.

### b. Faktor iklim

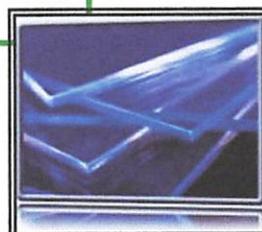
Bahan yang digunakan pada struktur haruslah memenuhi ketahanan terhadap kondisi cuaca yang mungkin dapat merusak penampilan bangunan.

### c. Sistem pada bangunan

- Faktor fleksibilitas untuk mendukung segala macam aktivitas yang berlangsung
- Menggunakan modul dasar struktural yang sudah diperhitungkan optimasi penggunaannya.



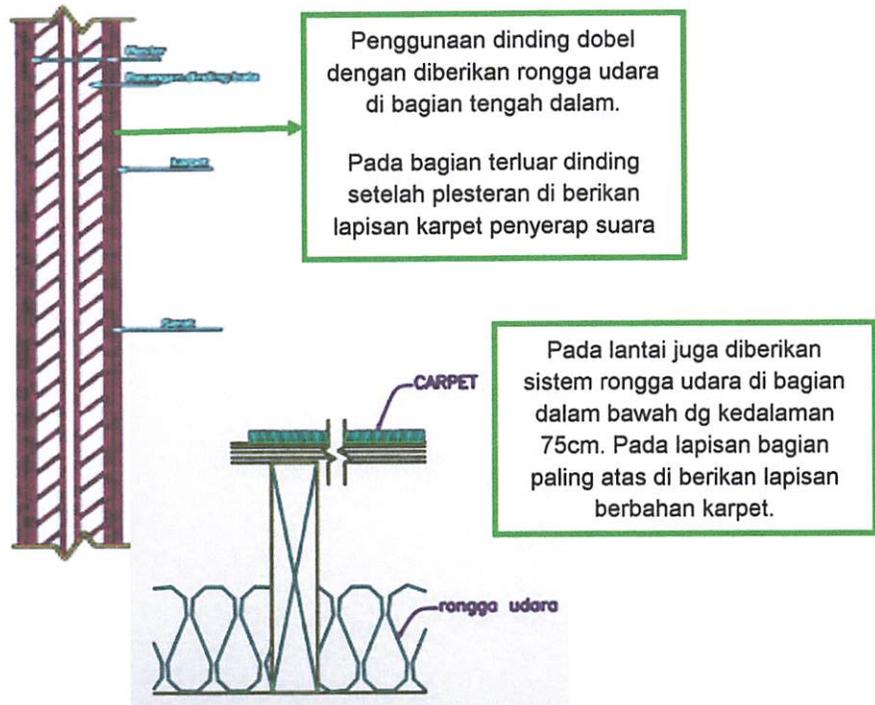
Pemakaian bahan penutup atap polycarbonate dg memakai sistem struktur shell



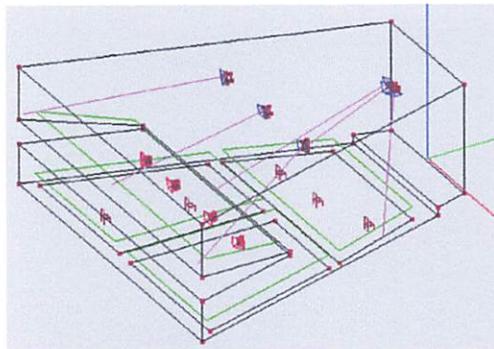
## 5. Konsep Akustik

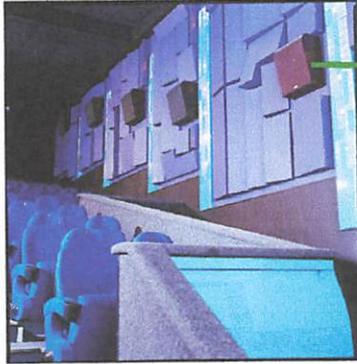
Konsep yang dipakai dalam menghadirkan akustik di dalam objek rancangan, diantaranya :

- a. Pemilihan bahan pelapis yang digunakan pada jangkauan frekuensi 125 – 4000 Hz.

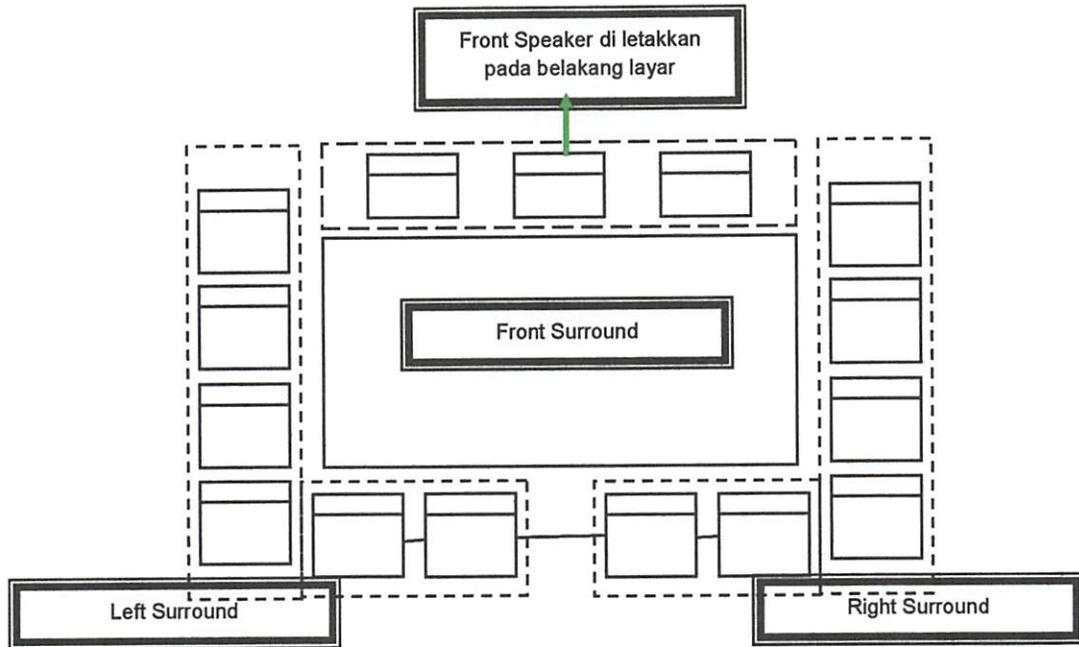


- b. Penggunaan penguat bunyi yang dapat menyalurkan bunyi dalam teater bioskop.
- c. Pengendalian system penguatan bunyi diletakkan di belakang penonton dibagian belakang ruang.
- d. Perletakkan system penguas suara secara terdistribusi. Yang mana di letakkan di sebelah samping tempat duduk penonton, belakang penonton, bagian atas ( plafond ) serta di belakang layar.





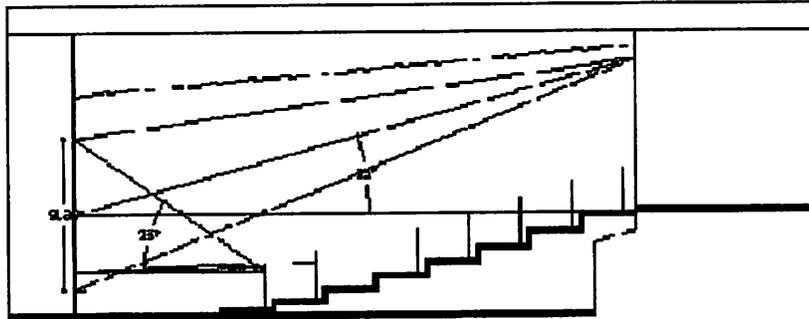
Perletakkan speaker di sisi samping dengan ketinggian speaker 1/3 dari tinggi dinding dengan jarak antar speaker sama.



Konsep akustik bangunan disini kearah bentuk ruangan yang terjadi, antara lain :

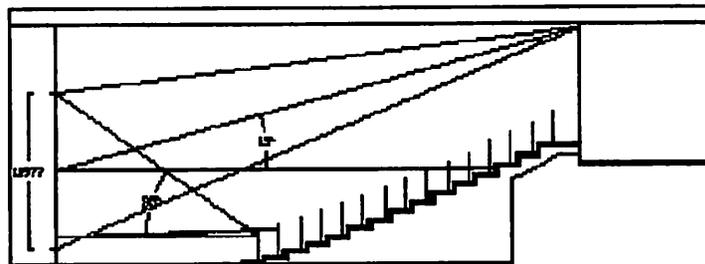
a. Auditorium Utama ( 35mm )

- Layar : lebar 6 meter tinggi 4,365 meter ( perbandingan lebar & tinggi layar = 1 : 1.375 )
- Tinggi layar dari lantai paling bawah = 70cm
- Sudut pandangan orang paling depan terhadap layar = 35°
- Tinggi ruangan 9 meter
- Sudut tengah layar terhadap lubang luar proyektor 15°
- Lebar setiap step auditorium 1.5 meter
- Jarak dari layar ke first row 4.22 meter



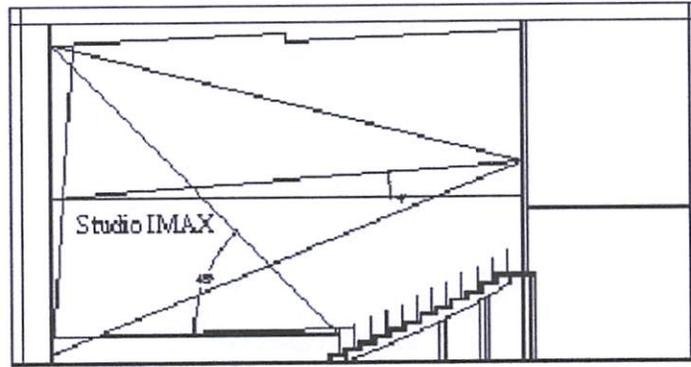
**b. Auditorium Biasa ( 35mm )**

- ➔ Layar : lebar 9 meter tinggi 6.55 meter ( perbandingan lebar & tinggi layar = 1 : 1.375 )
- ➔ Tinggi layar dari lantai paling bawah = 70cm
- ➔ Sudut pandangan orang paling depan terhadap layar = 35°
- ➔ Tinggi ruangan 9 meter
- ➔ Sudut tengah layar terhadap lubang luar proyektor 15°
- ➔ Lebar setiap step auditorium 90 cm
- ➔ Jarak dari layar ke first row 7.94 meter



**c. IMAX ( 70mm )**

- ➔ Layar : lebar 25 meter tinggi 18 meter ( perbandingan panjang & lebar layar = 1 : 1.43 )
- ➔ Tinggi layar dari lantai paling bawah = 70cm
- ➔ Sudut pandangan orang paling depan terhadap layar = 45°
- ➔ Tinggi ruangan 11 meter
- ➔ Sudut tengah layar terhadap lubang luar proyektor 4°
- ➔ Lebar setiap step auditorium 90 cm
- ➔ Jarak dari layar ke first row 7.94 meter

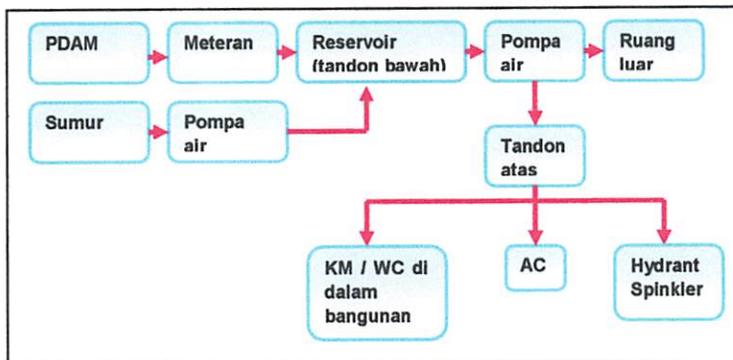


## 6. Konsep Utilitas

### a. Utilitas Air Bersih

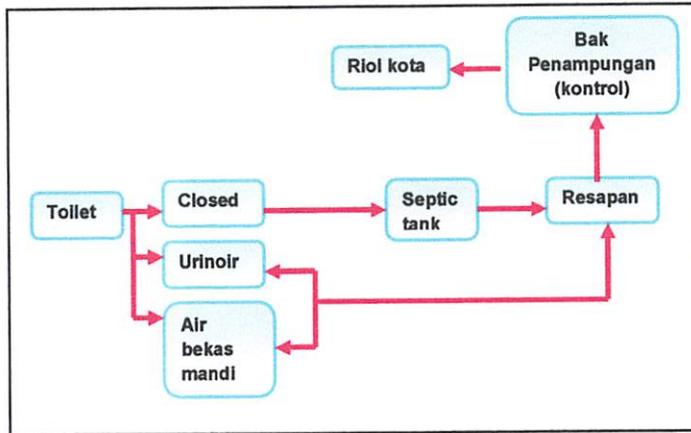
Adapun beberapa alternative sumber penyediaan air bersih yang akan dipergunakan sebagai penunjang segala aktifitas pada rancangan obyek studi dapat diperoleh melalui:

- a. sumber air bersih dari PDAM dan Sumur
- b. Sistem distribusi air dengan pompa
- c. Penampung air (*reservoir*) bawah dan atas



### b. Utilitas Air Kotor

Mengingat rancangan obyek studi adalah bioskop yang secara umum menghasilkan cukup banyak limbah ( padat maupun cair ), maka sekiranya diperhatikan sistem pembuangan air kotor pada bangunan. Selain itu, pengolahan dan pembuangan air hujan juga perlu diperhatikan, sehingga sebisa mungkin tidak mengganggu kondisi tapak bangunan.



### c. Utilitas Air Hujan

Pada sirkulas di dalam tapak diberikan kemiringan untuk mengalirkan air ke roil. Untuk menampung jatuhnya air dari atap yg kemudian jatuh ke tanah, sehingga mengenai dinding maka diberi talang untuk menampung air hujan dan kemudian diteruskan ke roil. Pada area terbuka / lahan kosong diberikan vegetasi sebagai penyerapan air dan kemudian dialirkan ke dalam tanah.



## DAFTAR PUSTAKA

- James C Snyder, Anthony, Pengantar Arsitektur, Erlangga, hal 345
- Dharma, Agus. Unsur Komunikasi Dalam Arsitektur  
[http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus\\_dh/](http://staffsite.gunadarma.ac.id/agus_dh/)  
<http://www.balipost.co.id/mediadetail.php?module=detailberita&kid=7&id=6300>
- Sevilla, Consuelo. G. *Pengantar Metode penelitian*, Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI Press), 1993. h76
- Donna P Duerk, *Architectural Programming*, 1993), h - 8
- Encyclopedia Americana, 1976, hal 166
- Halim, Dien. Drs, Thesis Pasca Sarjana, ITB, hal 36
- Sumarno, Marselli. *Dasar – Dasar Apresiasi Film*,  
Doelle, Leslie L. *Akustik Lingkungan*, Jakarta: Penerbit Erlangga. 1993
- Neufert, Ernest. *Data Arsitek*. Jilid 2. Edisi 33. Jakarta: Penerbit Erlangga. 1996
- Joseph De Chiara & John Hancock Callender. *Time Saver Standards for Building Types*. New York: 1976
- Tyson, Jeff. Entertainment Stuff. How movie Sound Works. How Stuff Works ( online ). <http://entertainment.howstuffworks.com/movie-sound.html>
- Tyson, Jeff. Entertainment Stuff. How Movie Screens Works. How Stuff Works ( online ). <http://entertainment.howstuffworks.com/movie-screens.html>
- Tyson, Jeff. Entertainment Stuff. How Movie Projectors. How Stuff Works ( online ). <http://entertainment.howstuffworks.com/movie-projectors.html>

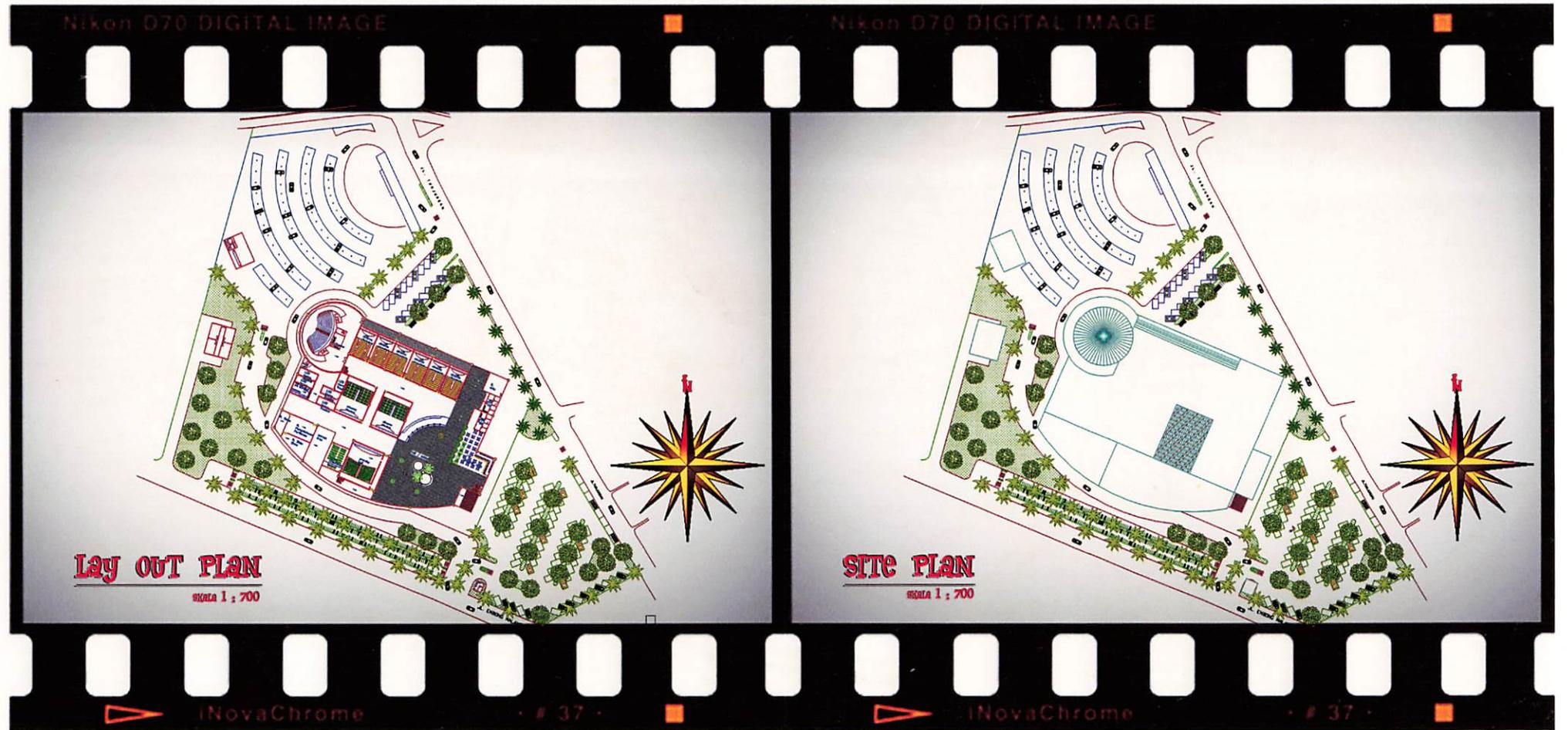
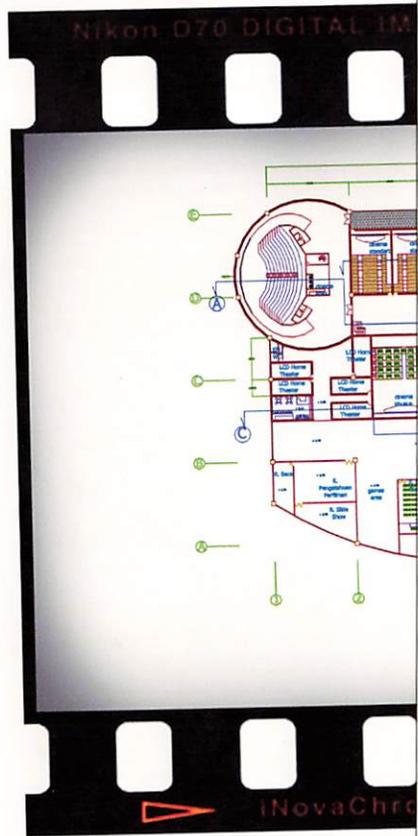


PHOTO PAPER

PHOTO PAPER

PHOTO PAPER

PHOTO

PHOTO

PHOTO PAPER

PHOTO PAPER

PHOTO PAPER

PHOTO PAPER

PHOTO PAPER

ER

PHOTO PAPER

PHOTO PAPER

PHOTO PAPER

PHOTO PAPER

PHOTO PAPER

PAPER

PHOTO PAPER

PHOTO PAPER

PHOTO PAPER

PHOTO PAPER

PHOTO PAPER

PAPER