

**LAMPUNG CINEMA CENTER DENGAN
PENDEKATAN ANALOGI DRAMATURGI**

(Skripsi)

Oleh

Edo Pangestu

NPM :1615012005

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar

STRATA SATU

Pada

Jurusan Arsitektur

Program Studi S1 Arsitektur



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

ABSTRAK
LAMPUNG *CINEMA CENTER* DENGAN
PENDEKATAN ANALOGI DRAMATURGI

Oleh

EDO PANGESTU

Perfilman di Indonesia mulai berkembang dengan sangat pesat. Tak terkecuali di Lampung kegiatan perfilman mulai berkembang juga di awal tahun 2000-an. Hal ini dibuktikan beberapa festival film di laksanakan di Lampung. Kegiatan yang diselenggarakan meliputi eksibisi film dan forum komunitas. Kegiatan ini dihadiri oleh sineas seluruh Indonesia dan juga klub nonton. Ditengah perkembangan film yang berkembang pesat, seni sastra Lampung mulai dilupakan. Salah satunya cerita rakyat Lampung yang memiliki pesan moral. Cerita rakyat dapat dipadukan dengan sebuah seni drama teater yang akan dihadirkan pada bangunan ini. Maka diperlukan sebuah fasilitas *Cinema Center* yang mampu mewadahi kegiatan pertunjukan film indoor maupun outdoor. *Cinema Center* ini juga dirancang untuk wadah berkembangnya sineas muda serta pelaku seni drama teater. Dalam merencanakan bangunan *Cinema Center* diperlukan sebuah pendekatan arsitektural agar dapat menciptakan desain ruang yang baik, nyaman,

menarik dan ikonik. Dalam konteks tersebut maka digunakan metode pendekatan analogi dramaturgi. Analogi dramaturgi dipilih karena memiliki kedekatan makna dengan fungsi bangunan *Cinema Center*. Penerapan analogi dramaturgi dengan sudut pandang dramawan yaitu mengatur alur pergerakan pengunjung melalui petunjuk visual. Nuansa setiap ruang juga menunjukkan sebuah ekspresi karakter yang berbeda-beda. Fasad bangunan diambil dari kondisi sekitar bangunan yang digambarkan sebagai plot cerita. Dengan pendekatan analogi dramaturgi pada bangunan *Cinema Center* ini menciptakan sebuah bangunan seni yang menarik dan memancing imajinasi pengunjung dengan ruang-ruang yang diciptakan.

Kata Kunci : *Cinema Center*, Analogi, Dramaturgi

ABSTRACT

LAMPUNG CINEMA CENTER WITH

DRAMATURGY ANALOGY APPROACH

By

EDO PANGESTU

Film in Indonesia started to a rapid.No exception in Lampung film got great activities also in early 2000-an. This is proven some film festival in Lampung in you. The event was held covering the exhibition films and community forum. This event was joined by sineas Indonesia and also the club watch. In the development of a film that rapidly growing, art literature Lampung. Being forgotten one of their folklore Lampung who has the moral. The story of the people can be combined with a dramatic arts theater that will be presented in this building. Then required a facility capable of cinema center that got a lot of movie shows indoor and outdoor. The Cinema Center is also designed for a young filmmaker and the development of the dramatic arts theater. Planning the cinema center required an architectural approach to create a design good space, comfortable, interesting, and iconic. In the context of the used method of approach analogy dramaturgy. Analogy dramaturgy was chosen because it had a spiritual meaning by function building cinema center. The application of the analogy with the playwright dramaturgy point

of view was to arrange a groove in the movement of visitors. visual blues shades of any space also show a character expression that different. The building facade taken from the condition around the structure is described as. plot linesWith the approach dramaturgy analogy at the cinema center is created a building a fascinating art and fishing imagination visitors with space created.

Key Word : Cinema Center, Analogy, Dramaturgy

Judul Pra-TA : **LAMPUNG CINEMA CENTER DENGAN
PENDEKATAN ANALOGI DRAMATURGI**

Nama Mahasiswa : **Edo Pangestu**

No.Pokok Mahasiswa : **1615012005**

Progam Studi : **S1 Arsitektur**

Jurusan : **Arsitektur**

Fakultas : **Teknik**



Yunita Kesuma, S.T., M.Sc.
NIP : 198206242015042001

Diana Lisa, S.T., M.T
NIP : 231604740717201

MENGETAHUI

Ketua Jurusan Arsitektur

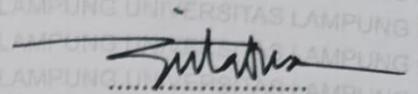
A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nandang'.

Drs. Nandang, M.T.
NIP : 195706061985031001

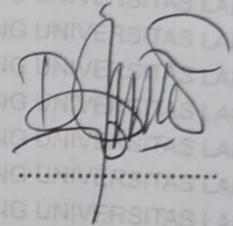
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

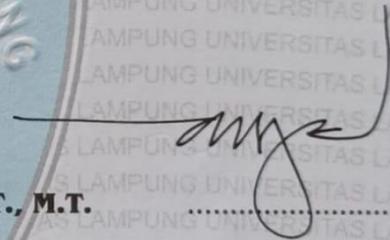
Pembimbing : **Yunita Kesuma, S.T., M.Sc.**
NIP : 198206242015042001



Pembimbing : **Diana Lisa, S.T., M.T**
NIP : 231604740717201



Penguji : **M. Shubhi Yuda Wibawa, S.T., M.T.**
NIP : 198002062005011001



2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung



Prof. Drs. Ir. Suharno, Ph.D., IPU., ASEAN Eng
NIP. 19620717 198703 1002

Tanggal lulus ujian : **28 Juni 2021**

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi/ Laporan Tugas Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana/ Ahli Madya), baik di Universitas Lampung maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah atau dipublikasi orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas atau dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Bandar Lampung, 29 Juni 2021

Yang Membuat Pernyataan



Edo Pangestu

1615012005

RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Lampung Tengah, pada tanggal 24 Juni 1998. Merupakan anak pertama dari dua saudara, yang terlahir dari pasangan suami-istri Bapak A. Yulianto dan Ibu Sri Maryani.

Pendidikan yang telah ditempuh penulis antara lain sebagai berikut :

1. Taman Kanak-Kanak Bumi Dipasena Mulya, Kecamatan Rawa Jitu, Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung, selesai pada tahun 2004.
2. Sekolah Dasar 01 Bumi Dipasena Mulya, Kecamatan Rawa Jitu, Kabupaten Tulang Bawang, Provinsi Lampung, selesai pada tahun 2010.
3. Sekolah Menengah Pertama 02 Sekampung, Kecamatan Sekampung, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung, selesai pada tahun 2013.
4. Sekolah Menengah Kejuruan 03 Metro, Kecamatan Iring Mulyo, Kota Metro, Provinsi Lampung, selesai pada tahun 2016.

Selanjutnya pada tahun 2016 Penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Lampung. Selama menjadi mahasiswa penulis aktif menjadi Kepala Devisi III bidang Internal dan Eksternal Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Katholik Universitas Lampung pada periode 2018-2019.

PERSEMBAHAN

Atas berkat karunia Tuhan Yang Maha Esa dengan kerendahan hati saya
persembahkan laporan skripsi ini kepada:

Universitas Lampung karena saya telah mampu melaksanakan syarat akademik
yang diwajibkan oleh Program Studi Arsitektur,

Kepada kedua orang tua tercinta A. Yuliyanto dan Sri Maryani yang telah
membesarkan dan mendidik saya hingga saat ini,

Para Dosen Arsitektur,

Kakak-kakak tingkat,

Adik-adik tingkat,

terutama

Rekan-Rekan Mahasiswa Arsitektur

UNILA angkatan 2016

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “*Lampung Cinema Center Dengan Pendekatan Dramaturgi*”

Pada penyusunan laporan ini penulis mendapatkan banyak bantuan, dukungan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan di waktu yang tepat.

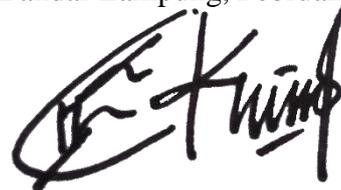
Dalam Kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Suharno, M.Sc., PHD selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Lampung.
2. Bapak Drs. Nandang, M.T selaku Ketua Jurusan Arsitektur.
3. Ibu Yunita Kesuma, S.T., M.Sc selaku dosen pembimbing yang tak henti memberikan arahan dalam penyusunan laporan ini.
4. Ibu Diana Lisa, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing atas pengarahan pada penulisan laporan ini.
5. Bapak M. Shubhi Yuda Wibawa, S.T., M.T. selaku dosen Penguji Seminar Kompre.

6. Keluarga besar tercinta yang telah memberikan dorongan material dan spiritual dalam menyelesaikan laporan ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa S1 Arsitektur Universitas Lampung seluruh angkatan, khususnya tahun angkatan 2016 yang telah menemani proses menimba ilmu di kampus.

Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya serta kebaikan dan kemudahan kepada kita dalam menapaki kehidupan di jalan-Nya. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan. Akhirnya penulis berharap semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, Februari 2021



Edo Pangestu
NPM. 1615012005

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
MENGESAHKAN	iv
RIWAYAT HIDUP	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
SURAT PERNYATAAN.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Perancangan.....	5
1.4 Manfaat Perancangan.....	5
1.5 Sistematika Penulisan	5
1.6 Kerangka Pikir.....	7
BAB II TINJAUAN UMUM	8
2.1 Tinjauan Umum <i>Cinema</i>	8
2.1.1 Pengertian Film	8
2.1.2 Fungsi dan Peranan Film	10
2.1.3 Manfaat Film	10
2.1.4 Klasifikasi Film	11
2.1.5 Gedung Pertunjukan	12

2.2	Tinjauan Umum <i>Cinema Center</i>	15
2.2.1	Pengertian <i>Cinema</i>	15
2.2.2	Pengertian <i>Center</i>	15
2.2.3	Fungsi dan Tujuan <i>Cinema Center</i>	16
2.2.4	Tipologi dan Jenis <i>Cinema Center</i>	17
2.2.5	Pemahaman Fasilitas <i>Cinema Center</i>	18
2.2.6	Pedoman <i>Cinema Center</i>	23
2.3	Tinjauan Akustik Ruang	25
2.3.1	Gejala Akustik dalam Ruang Tetutup.....	26
2.3.2	Eliminasi Cacat Akustik	29
2.4	Analogi Dramaturgi	30
2.4.1	Pengertian Analogi	30
2.4.2	Pengertian Dramaturgi.....	31
2.5	Penerapan Analogi Dramaturgi Dalam Pendekatan Arsitektur.....	33
2.6	Studi Literatur.....	34
2.6.1	CGV Blitz Grand Indonesia	34
2.6.2	Palazzo Del Cinema.....	40
2.6.3	UFA Cinema Center	45
2.6.4	Busan Cinema Center	53
BAB III METODE PERANCANGAN		65
3.1	Metode Perancangan.....	65
3.2	Perumusan Ide	65
3.3	Sumber Data	66
3.4	Metode Pengumpulan Data	67
3.5	Analisis Perancangan.....	69
3.6	Teknik Sintesis	71
3.7	Kerangka Perancangan	71
BAB IV TINJAUAN WILAYAH PERENCANAAN		73
4.1	Tinjauam Wilayah Lampung.....	73
4.1.1	Provinsi Lampung	73

4.1.2	Sejarah Bioskop di Lampung	74
4.1.3	Demografi Penonton Bioskop di Bandar Lampung	75
4.1.4	Kebudayaan Lampung	77
4.1.5	Komunitas Sineas dan Drama Teater	77
4.1.6	Perda Kota Bandar Lampung Tentang Ruang Tata Ruang Wilayah	78
4.1.7	Kriteria Pemilihan Site.....	79
4.1.8	Alternatif Site	80
4.1.9	Penentuan Site	82
BAB V ANALISIS TAPAK DAN PEMBAHASAN.....		84
5.1	Analisis Spasial	84
5.1.1	Analisis Makro	84
5.1.2	Analisis SWOT.....	88
5.1.3	Analisis Mikro.....	90
5.2	Analisis Fungsional	103
5.2.1	Analisis Fungsi	103
5.2.2	Identifikasi Pelaku Kegiatan	105
5.2.3	Analisis Ruang	113
5.2.4	Perhitungan Kebutuhan Lahan Parkir.....	117
5.2.5	Kebutuhan Ruang Cinema Center	118
5.2.6	Persyaratan Ruang	119
5.2.7	Hubungan Ruang.....	121
BAB VI KONSEP PERANCANGAN		124
6.1	Konsep Ide Perancangan.....	124
6.2	Implementasi Pendekatan Analogi Dramaturgi pada <i>Cinema Center</i> ..	124
6.3	Penerapan Ide Cerita Rakyat Lampung dalam Konsep Desain.....	127
6.4	Zoning.....	129
6.5	Konsep Desain Arsitektur	132
6.5.1	Transformasi Bentuk Massa Bangunan	132
6.5.2	Konsep Ruang Interior.....	133
6.5.3	Konsep Peredam Kebisingan	135
6.5.4	Konsep Struktur Bangunan	136

6.5.5	Konsep Utilitas Bangunan	138
6.5.6	Sistem Pembuangan Sampah	140
6.5.7	Sistem Proteksi Kebakaran	141
BAB VII HASIL PERANCANGAN.....		143
BAB VIII KESIMPULAN.....		156
DAFTAR PUSTAKA		158

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1	Kerangka pikir 7
Gambar 2.1	Gedung teater florida state university 13
Gambar 2.2	Interior sydney opera house 14
Gambar 2.3	Interior bioskop 14
Gambar 2.4	Kelakuan bunyi dalam ruang tertutup..... 26
Gambar 2.5	Pemantulan bunyi 27
Gambar 2.6	Difusi (penyebaran) bunyi..... 28
Gambar 2.7	Cacat akustik dalam auditorium 29
Gambar 2.8	Proses transfigurasi bentuk..... 33
Gambar 2.9	Penggunaan warna pada bangunan 34
Gambar 2.10	Lobby CGV Blitz Grand Indonesia 34
Gambar 2.11	Screen X di langit-langit lobby..... 37
Gambar 2.12	Type Reguler Studio 38
Gambar 2.13	Type 4D X Studio..... 38
Gambar 2.14	Type Gold Class Studio 38
Gambar 2.15	Type Velvet Class Studio..... 39
Gambar 2.16	Type Sphere X Studio 39
Gambar 2.17	Type Sweet Box Studio..... 39

Gambar 2.18	Palazzo Del Cinema.....	40
Gambar 2.19	Palazzo Del Cinema.....	42
Gambar 2.20	Zoning Palazzo Del Cinema.....	43
Gambar 2.21	Gubahan Palazzo Del Cinema.....	44
Gambar 2.22	UFA Cinema Center	45
Gambar 2.23	The urban design concept.....	46
Gambar 2.24	Cinema Block.....	47
Gambar 2.25	The Crystal	47
Gambar 2.26	Fasad of UFA Cinema Center	49
Gambar 2.27	Glass Sphire.....	49
Gambar 2.28	Ground Floor of UFA Cinema Center	51
Gambar 2.29	Section of UFA Cinema Center.....	51
Gambar 2.30	Interior of UFA Cinema Center.....	52
Gambar 2.31	Struktur UFA Cinema Center.....	52
Gambar 2.32	Busan Cinema Center	53
Gambar 2.33	Konsep massa bangunan Busan Cinema Center	56
Gambar 2.34	Fasad Busan Cinema Center.....	57
Gambar 2.35	LED roof Busan Cinema Center.....	58
Gambar 2.36	Section Busan Cinema Center	60
Gambar 2.37	Double cone dan cine mountain	61
Gambar 2.38	Zoning ruang	62
Gambar 2.39	Big roof Busan Cinema Center.....	63
Gambar 4.1	Presentase penonton bioskop.....	75
Gambar 4.2	Site Alternatif 1	79

Gambar 4.3	Site Alternatif 2	80
Gambar 5.1	Site Jln. Pramuka	83
Gambar 5.2	Fasilitas Penunjang Sekitar Site	85
Gambar 5.3	Fasilitas serupa (bioskop) di Bandar Lampung	86
Gambar 5.4	Analisis topografi.....	89
Gambar 5.5	Analisis orientasi matahari	90
Gambar 5.6	Contoh peredam intensitas matahari.....	91
Gambar 5.7	Contoh partisi eksterior bangunan	91
Gambar 5.8	Pandangan dari tapak dan ke tapak.....	92
Gambar 5.9	Dokumentasi pandangan dari tapak dan ke tapak	92
Gambar 5.10	Rencana orientasi arah bangunan	93
Gambar 5.11	Analisis kebisingan.....	94
Gambar 5.12	Analisis angin & hujan.....	95
Gambar 5.13	Analisis aksesibilitas	96
Gambar 5.14	Analisis Vegetasi Eksisting.....	98
Gambar 5.15	Zonasi vegetasi rencana	98
Gambar 5.16	Alur kegiatan pengunjung	106
Gambar 5.17	Alur kegiatan sineas Lampung	106
Gambar 5.18	Alur kegiatan tokoh drama-teater	107
Gambar 5.19	Alur kegiatan manager cinema center	107
Gambar 5.20	Alur kegiatan bagian pemrograman & instruktur.....	108
Gambar 5.21	Alur kegiatan kebersihan & pemeliharaan.....	108
Gambar 5.22	Alur kegiatan satpam	108
Gambar 5.23	Alur kegiatan tenant caffe F&B	109

Gambar 5.24	Alur kegiatan staff MEP	109
Gambar 5.25	Alur kegiatan staff ruang kontrol (CCTV).....	109
Gambar 5.26	Matriks hubungan ruang	120
Gambar 5.27	Bubble hubungan ruang	121
Gambar 6.1	Diagram penerapan analogi dramaturgi	122
Gambar 6.2	Konsep ide perancangan dari cerita rakyat	126
Gambar 6.3	Zoning lantai 01	127
Gambar 6.4	Zoning lantai 02.....	128
Gambar 6.5	Transformasi kontur ke fasad bangunan	129
Gambar 6.6	Transformasi bentuk massa bangunan	130
Gambar 6.7	Konsep peredam kebisingan.....	134
Gambar 6.8	Tie Beam	135
Gambar 6.9	Pile Cap	135
Gambar 6.10	Bore Pile	135
Gambar 6.11	Kombinasi struktur atap	136
Gambar 6.12	Alur pendistribusian air bersih	137
Gambar 6.13	Alur pendistribusian air limbah closet	137
Gambar 6.14	Alur pendistribusian air limbah non closet	137
Gambar 6.15	Sistem utilitas air bersih, air kotor, dan drainase.....	138
Gambar 6.16	Sistem pembuangan sampah	138
Gambar 6.17	Prinsip sistem pemipaan sprinkler	140
Gambar 7.1	Site Plan	144
Gambar 7.2	Perspektif	145
Gambar 7.3	Sirkulasi Kendaraan Masuk	145

Gambar 7.4	Denah Basement	146
Gambar 7.5	Denah Rencana Lantai 01 Bangunan A	147
Gambar 7.6	Denah Rencana Lantai 02 Bangunan A	147
Gambar 7.7	Denah Rencana Lantai 01 Bangunan B	148
Gambar 7.8	Denah Rencana Lantai 02 Bangunan B	148
Gambar 7.9	Denah Rencana Lantai 03 Bangunan B	149
Gambar 7.10	Denah Rencana <i>Roof Top</i> Bangunan B	149
Gambar 7.11	Detail Arsitektural 01	150
Gambar 7.12	Detail Arsitektural 02	151
Gambar 7.13	Detail Struktural Bangunan A	151
Gambar 7.14	Detail Struktural Bangunan B	152
Gambar 7.15	Tampak Bangunan A	153
Gambar 7.16	Tampak Bangunan B	153
Gambar 7.17	Tampak Kawasan	154
Gambar 7.18	Potongan A-A Bangunan A	154
Gambar 7.19	Potongan B-B Bangunan A	154
Gambar 7.20	Potongan A-A Bangunan B	155
Gambar 7.21	Potongan B-B Bangunan B	155
Gambar 7.22	Interior Bioskop Anak	155
Gambar 7.23	Interior Auditorium Drama-Theater	156
Gambar 7.24	Interior Hall Cinema Center	156

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 2.1	Kebutuhan satuan ruang parkir bioskop	22
Tabel 2.2	Penentuan satuan ruang parkir	22
Tabel 2.3	Analisis fasilitas cinema center hasil studi literatur	64
Tabel 4.1	Jumlah fasilitas pendidikan formal di Bandar Lampung	76
Tabel 4.2	Aspek kriteria site	78
Tabel 4.3	Pembobotan hasil analisis site	81
Tabel 5.1	Fasilitas penunjang dalam jangkauan site	86
Tabel 5.2	Analisis SWOT.....	87
Tabel 5.3	Vegetasi rencana.....	99
Tabel 5.4	Kesimpulan analisis fungsi	103
Tabel 5.5	Identifikasi pelaku kegiatan berdasarkan fungsi	105
Tabel 5.6	Kebutuhan ruang Lampung Cinema Center.....	110
Tabel 5.7	Program Ruang.....	113
Tabel 5.8	Standar ruang parkir.....	116
Tabel 5.9	Kebutuhan ruang parkir keseluruhan.....	116
Tabel 5.10	Kebutuhan luas keseluruhan ruangan	117
Tabel 5.11	Persyaratan Ruang Cinema Center	118

Tabel 6.1	Penerapan prinsip analogi dramaturgi dalam bangunan	123
Tabel 6.2	Konsep dan karakteristik ruang Cinema Center	131
Tabel 6.3	Proteksi kebakaran.....	138

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia perfilman di Indonesia saat ini berkembang sangat pesat. Perkembangan film di Indonesia juga sangat berpengaruh dengan antusiasme masyarakat akan kegemaran menonton film. Menurut sejarahnya perfilman Indonesia sempat terpuruk pada awal 1990-an selama kurang lebih 10 tahun⁽¹⁾. Kemudian muncul sineas-sineas muda yang membuat dunia perfilman bangkit kembali, dalam upaya meningkatkan kualitas dari hasil karya para indie movie maker seluruh wilayah di Indonesia.

Perkembangan film di Lampung juga tidak lepas dari perkembangan film Indonesia yang mulai signifikan di awal tahun 2000-an. Hal ini dibuktikan di bulan November tahun 2020 kemarin, Lampung mendapat kehormatan menjadi salah satu dari 15 kota penyelenggara festival film internasional dengan tajuk “15th JAFF Community Forum Lampung”⁽²⁾. Kegiatan yang akan diselenggarakan meliputi Eksebis Film, Forum Komunitas, dan Community

¹ JB Kristanto, “Pengantar untuk Edisi 1926-2005: Sepuluh Tahun Terakhir Perfilman Indonesia” dalam *Katalog Film Indonesia 1926-2005* (Jakarta: Nalar, 2005).

² Silviana (2020), ” Catat! Lampung Dipilih Gelar Festival Film Internasional Tiga Hari”, dalam <https://lampung.idntimes.com/news/lampung/silviana-4>

Expo yang akan melibatkan pegiat dan penikmat film di Lampung. Beberapa film terpilih dari total ratusan film yang ikut serta dari seluruh penjuru benua Asia. Film tersebut ditayangkan selama tiga hari kegiatan di Gedung Dewan Kesenian Lampung, Kompleks PKOR, Way Halim, Bandar Lampung.

Pada perhelatan tersebut sebanyak tiga film hasil karya sineas Lampung menjadi pembuka Jogja-NETPAC Asian Film Festival (JAFF). Tiga film diantaranya, “Agus dan Agus” sebuah film fiksi karya Aji Aditya yang terpilih menjadi Official Selection HANIFF 2016. Lalu “Anak Koin” karya Chrisila Wentiasri yang menjadi Nominated as Best Short Documentary of FFI 2017. Terakhir film animasi berjudul “Kita Satu” karya Aga Arsari yang terpilih sebagai Best Animation Film of Gemastik 2017⁽³⁾.

Nada Bonang selaku Festival Director untuk 15th JAFF Community Forum Lampung menyatakan, dipilihnya Lampung sebagai salah satu provinsi untuk perhelatan 15th JAFF Community Forum dikarenakan provinsi Lampung mulai dilihat sebagai salah satu daerah yang aktif dalam berkegiatan film. Faktanya perhelatan Festival Film Lampung sudah ada sejak tahun 2009, memang pada saat itu masih dalam lingkup regional yang diadakan oleh UKM Darmajaya Computer & Film Club (DCFC). Namun Festival di tahun 2017 mampu menarik antusias seluruh sineas dan indie movie maker nasional dalam acara tersebut. Puncaknya di tahun 2019 Festival Film Lampung (FFL) sukses sebagai wadah apresiasi karya sineas Indonesia. Perkembangan Film di

³ Ari Suryanto (2020), Tiga Film Karya Sineas Lampung Akan Membuka 15th JAFF Community Forum Lampung, dalam <https://radarlampung.co.id/2020/11/20/tiga-film-karya-sineas-lampung-akan-membuka-15th-jaff-community-forum-lampung/>

Lampung tidak lepas dari peran komunitas penonton film yang merupakan komunitas mengapresiasi film di Lampung yang berfokus pada eksepsi, literasi, dan distribusi. Sebagai komunitas yang berdiri sejak Juni 2017, mereka juga turut mengajak masyarakat khususnya kaum milenial untuk mengapresiasi film-film karya sineas dalam negeri sekaligus menggerakkan kalangan penggiat film di Lampung untuk berkarya.

Namun ditengah perkembangan perfilman di Lampung yang mulai menggeliat, seni sastra maupun cerita rakyat seakan kian pudar. Beberapa cerita rakyat Lampung terpopuler diantaranya Kisah Asal Usul Lampung, Dayang Rindu, Kisah Sidang Belawang, Kisah Ratu Melinting dan Ratu Darah Putih, Kisah Si Bungsu Tujuh Bersaudara, dan masih banyak lagi cerita rakyat yang berkembang di masyarakat. Nilai yang terkandung dalam cerita rakyat dapat dipakai sebagai sarana pembinaan yang bersifat preventif dan menanamkan nilai atau norma yang dipakai sebagai pedoman. Nilai yang terkandung dalam cerita rakyat diantaranya nilai keagamaan (*religius*), nilai budaya, dan nilai sosial⁽⁴⁾.

Berdasarkan uraian diatas, diperlukan sebuah sarana untuk memperluas akses masyarakat menonton film karya sineas lokal. Sarana yang dimaksud adalah “*Lampung Cinema Center*” yang menunjang kegiatan berkaitan dengan dunia perfilman seperti, penayangan film di studio, outdoor cinema, dan sebagai wadah berkembangnya komunitas penggiat film di Lampung. Tujuan *Lampung*

⁴ Poerwadarminta, WJS. 1985. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.

Cinema Center tidak semata hanya penayangan film saja, namun dapat memberikan sebuah identitas film di Lampung.

Dalam mewujudkan *Cinema Center* yang mewadahi berbagai aktivitas di dalamnya, dibutuhkan suatu ilmu arsitektur dalam perwujudannya. Dalam ilmu arsitektur terdapat berbagai pendekatan diantaranya pendekatan analogi. Analogi diartikan persamaan antara dua benda atau hal yang berlainan, kias; kesepadanan antara bentuk-bentuk bahasa yang menjadi dasar terjadinya bentuk-bentuk lain⁽⁵⁾. Analogi dalam arsitektur sendiri terbagi menjadi beberapa macam diantaranya analogi dramaturgi.

Pendekatan analogi dramaturgi dipilih karena definisi dramaturgi itu sendiri berarti seni atau teknik dalam sebuah drama-teater. Sedangkan *Cinema Center* merupakan bangunan yang difungsikan sebagai pusat tempat pertunjukan drama-teater itu sendiri dalam bentuk film maupun drama-teater. Diharapkan pendekatan dramaturgi semakin memperkuat makna yang ditimbulkan dalam menghadirkan tempat pertunjukan sebuah seni.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan kondisi latar belakang tersebut, permasalahan secara khusus dirumuskan sebagai berikut:

- Bagaimana bangunan *Lampung Cinema Center* ini sebagai sarana hiburan, edukasi, dan wadah penggiat film di Lampung.
- Bagaimana penerapan pendekatan Analogi Dramaturgi di dalam perancangan *Lampung Cinema Center*.

⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia

1.3 Tujuan Perancangan

- Menghasilkan rancangan *Cinema Center* yang dapat berfungsi sebagai sarana hiburan dan edukasi.
- Sebagai wadah berkembangnya penggiat film di Lampung.
- Merencanakan *Cinema Center* dengan pendekatan Analogi Dramaturgi.

1.4 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang didapatkan dari hasil rancangan *Cinema Center* adalah sebagai berikut:

- Sebagai sarana hiburan di masyarakat.
- Sebagai sarana edukasi melalui film yang ditampilkan.
- Sebagai wadah berkembangnya film di Lampung.
- Memberikan karakter seni dalam bangunan ini dengan pendekatan analogi dramaturgi.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan seminar arsitektur ini adalah:

BAB I Pendahuluan

Menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan dan kerangka pemikiran.

BAB II Tinjauan Umum

Menguraikan pembahasan tentang pengertian *Cinema Center* beserta fasilitas-fasilitas utama maupun fasilitas yang mendukungnya. Menguraikan penerapan analogi dramaturgi kedalam bangunan arsitektural. Selain itu, terdapat studi

literatur agar mempermudah memahami fasilitas-fasilitas dengan bangunan serupa fungsinya maupun pendekatan arsitekturnya.

BAB III Metode Perancangan

Menguraikan mengenai metode perancangan yang digunakan dalam teknik pengambilan data dan analisis yang akan digunakan dalam perancangan bangunan *Cinema Center*.

BAB IV Tinjauan Wilayah Perencanaan

Meninjau lokasi yang akan ditempatkan bangunan *Cinema Center*. Menguraikan data-data penunjang lokasi seperti kondisi geografi, demografi, kebudayaan Lampung, serta perda yang berlaku. Selanjutnya memilih alternatif site berdasarkan pembobotan.

BAB V Analisis Tapak dan Pembahasan

Menguraikan analisa-analisa yang dilakukan untuk merancang bangunan *Cinema Center* dengan Pendekatan Analogi Dramaturgi mulai dari analisa makro maupun mikro, serta analisis tapak, fungsional, analisa spasial dan menyesuaikan bangunan dengan pendekatan analogi dramaturgi.

BAB VI Konsep Perancangan

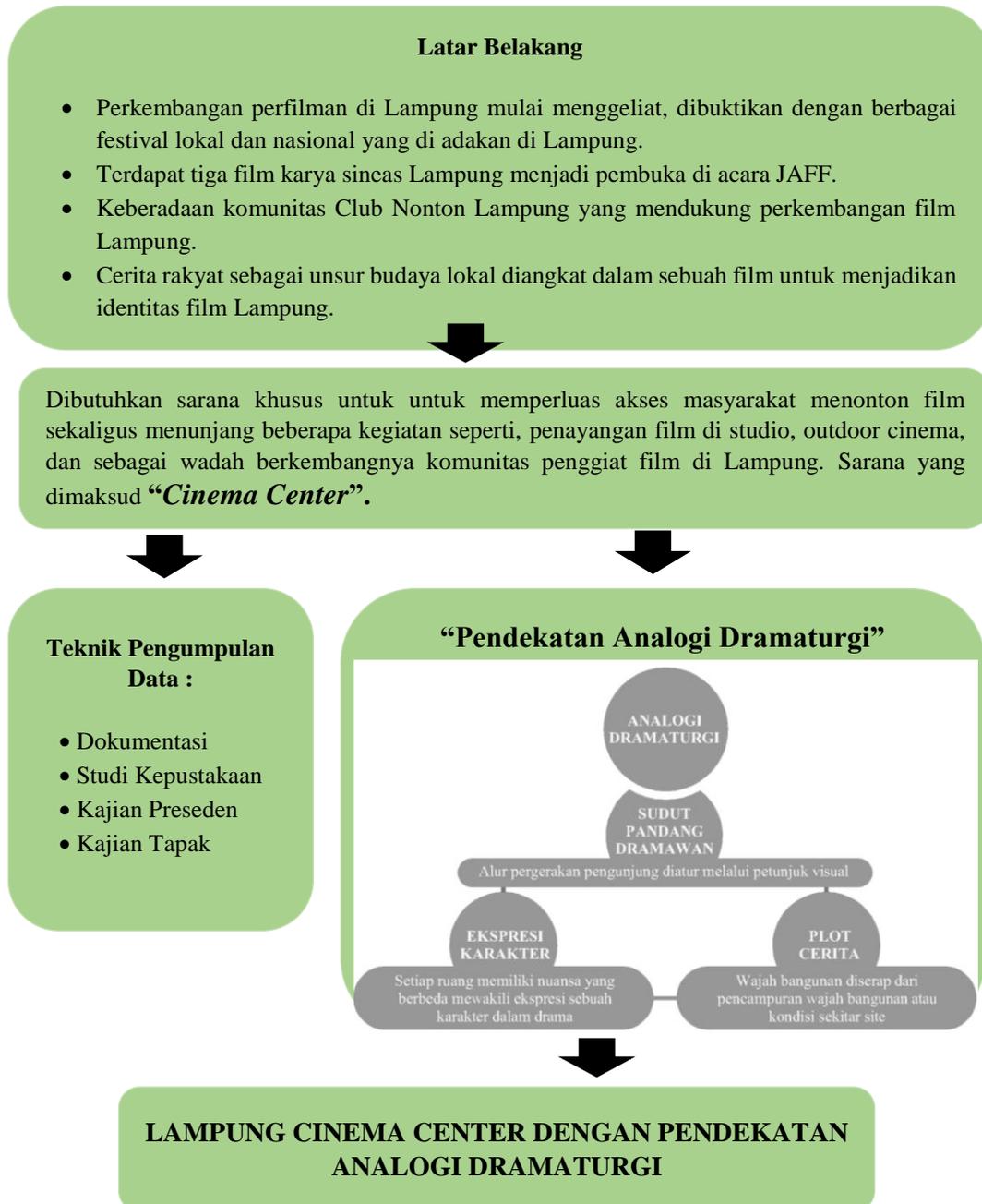
Menguraikan tentang konsep perancangan tapak, perancangan arsitektur, perancangan struktur, program dan konsep ruang dan termasuk penerapan analogi pada bangunan.

BAB VII Kesimpulan

Menyimpulkan hasil penulisan laporan terkait pengoptimalan bangunan terhadap fungsi, spesifikasi umum *Cinema Center*, dan penerapan pendekatan analogi dramaturgi terhadap bangunan. Kemudian memberikan saran yang

membangun guna mewujudkan bangunan yang ramah dengan situasi dan kondisi sekitar serta terdapat uraian mengenai kekurangan dalam penulisan laporan ini.

1.6 Kerangka Pikir



Gambar 1.1: Kerangka Pikir
Sumber: Data olah penulis

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Umum *Cinema*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online* pengertian *cinema* yang diartikan kedalam bahasa Indonesia adalah sinema yang memiliki dua arti yaitu; (1) gedung tempat pertunjukan film atau bioskop dan (2) film atau gambar hidup⁽⁶⁾.

2.1.1 Pengertian Film

Berikut merupakan penjelasan mengenai pengertian film dari berbagai sumber:

- a. Menurut Effendi (1986:239) film diartikan sebagai hasil budaya dan alat ekspresi kesenian. Film sebagai komunikasi massa yang merupakan gabungan dari beberapa teknologi fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan teater sastra serta seni musik⁽⁷⁾.
- b. Liliweri, (1991:153) film merupakan media elektronik paling tua yang telah berhasil mempertunjukkan gambar-gambar hidup yang seolah-olah memindahkan realitas ke atas layar besar. Keberadaan film telah menjadi salah satu media komunikasi massa yang benar –

⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online*

⁷ Effendy, Onong Uchjana. (1986). *Dimensi-Dimensi Komunikasi*. Bandung : Rosda Karya.

benar disukai sampai sekarang. Lebih dari 70 tahun terakhir ini film telah memasuki kehidupan umat manusia yang beraneka ragam ⁽⁸⁾.

- c. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1992 Tentang Perfilman Pasal 1 Point 1, Film adalah sebuah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dan dengar yang dibuat berdasarkan azas sinematografi melalui proses direkam dengan pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui beberapa proses diantaranya ;proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya;⁽⁹⁾
- d. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1992 Tentang Perfilman Pasal 1 Point 2, Perfilman adalah seluruh kegiatan yang berhubungan dengan pembuatan, jasa teknik, pengeksporan, pengimporan, pengedaran, pertunjukan, dan/atau penayangan film;⁽¹⁰⁾
- e. Jadi dari pengertian dari berbagai sumber diatas dapat disimpulkan bahwa film adalah hasil dari karya cipta seni dan budaya yang digunakan sebagai media komunikasi massa yang terbentuk dari berbagai teknologi sinematografi. Istilah perfilman merujuk pada

⁸ Liliweri, Alo. (1991). *Memahami Peran Komunikasi Massa dalam Masyarakat*. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti.

⁹ Undang-Undang No 8 tahun 1992 tentang *Perfilman*.

¹⁰ *Ibid.*

pemahaman seluruh proses pembuatan film diantaranya; persiapan, perencanaan, pelaksanaan, dan pengawasan penyampaian pesan.

2.1.2 Fungsi dan Peranan Film

Dalam bukunya yang berjudul "*Teori Komunikasi Massa*" (1987:91), McQuail menjelaskan film merupakan media komunikasi massa yang memiliki beberapa fungsi dan peranan di masyarakat, diantaranya ⁽¹¹⁾:

- a. Film sebagai sumber pengetahuan yang didalamnya menyediakan informasi tentang peristiwa serta kondisi masyarakat dari berbagai belahan dunia.
- b. Film sebagai sarana sosialisasi dan pewaris nilai, norma dan kebudayaan yang artinya selain sebagai hiburan secara tidak langsung film dapat berpotensi menyalurkan nilai-nilai tertentu pada penontonnya.
- c. Peran film sebagai pengembangan kebudayaan, bukan saja dalam pengertian pengembangan dalam bentuk seni dan simbol melainkan juga dalam pengertian pengemasan tata cara, metode, gaya hidup dan norma-norma yang ada.

2.1.3 Manfaat Film

Hingga saat ini film terus berkembang dan memiliki banyak manfaat bagi para penontonya. Berikut merupakan manfaat film menurut Javandalasta ⁽¹²⁾:

¹¹ McQuail, Denis. (1989). *Teori Komunikasi Massa : Suatu Pengantar* : Erlangga.

¹² Javandalasta. (2014). *Panca.5 Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya : Mumtaz Media

- a. Film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat dan sanggup menghubungkan penonton dengan kisah-kisah personal pada tokoh.
- b. Film dapat mengilustrasikan kontras visual secara langsung.
- c. Film dapat berkomunikasi dengan para penontonnya tanpa batas dan dapat menjangkau kedalaman perspektif pemikiran.
- d. Film dapat memotivasi penonton untuk suatu perubahan.
- e. Film dapat sebagai alat yang mampu menghubungkan penonton dengan pengalaman yang terpampang melalui bahasa gambar dan suara.

2.1.4 Klasifikasi Film

Film dikelompokkan berdasarkan jenis filmnya sebagai berikut:

1. Film Dokumenter diartikan oleh Robert Flaherty, (1926) sebagai “sebuah karya ciptaan mengenai kenyataan (*creative treatment of actuality*)” film dokumenter adalah hasil interpretasi pribadi (pembuatannya mengenai kenyataan tersebut)⁽¹³⁾. Hal ini berbeda dengan film berita yang merupakan rekaman kenyataan.
2. Film Pendek adalah sebuah karya film dengan cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Film pendek juga dibagi menjadi beberapa jenis, diantaranya (Javandalasta, 2011:2)⁽¹⁴⁾ :

¹³ Robert Flaherty (1926). *resensi film Moana*

¹⁴ *Ibid.*

- Film pendek eksperimental
Film pendek yang digunakan sebagai bahan eksperimen atau uji coba, di Indonesia jenis film ini sering dikategorikan sebagai film indie.
 - Film pendek komersial
Film pendek yang diproduksi untuk tujuan komersil atau memperoleh keuntungan, contoh : iklan, profil perusahaan (*company profile*).
 - Film pendek layanan masyarakat (*public service*)
Film pendek yang sengaja dibuat dengan tujuan untuk layanan masyarakat, biasanya ditayangkan di media massa televisi.
 - Film pendek *Entertainment* / hiburan
Film pendek yang bertujuan komersil untuk hiburan. Film ini banyak kita jumpai di televisi dengan berbagai ragamnya.
3. Film Panjang adalah film cerita fiksi yang berdurasi lebih dari 60 menit. Umumnya berkisar antara 90-100 menit. Film ini yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini (Javandalasta, 2011:3)

2.1.5 Gedung Pertunjukan

Ada beberapa pembagian jenis gedung pertunjukan yang dibagi menjadi beberapa macam (Neufert, 2002:136)⁽¹⁵⁾:

¹⁵ Neufert, Ernst. (2002). Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2. Sunarto Tjahjadi (Penerjemah). Jakarta: Erlangga.

1. Teater

Ciri khas dari gedung teater adalah adanya bentuk tempat duduk dilantai bawah pada bidang besar berbentuk kurva yang menaik/naik.



Gambar 2.1: Gedung teater florida state university
Sumber : (<https://www.arsitur.com>)

2. Opera

Opera berarti drama panggung yang seluruhnya atau sebagian dinyanyikan dengan iringan orkes atau musik instrumental (KBBI *online*). Menurut Neufert (2002:137) gedung opera mempunyai ciri khas dengan adanya sebuah pemisahan ruang yang jelas secara arsitektural antara ruang penonton dengan panggung melalui musik orkestra. Jumlah tempat duduk 1000 sampai hampir 4000 tempat duduk serta sistem yang sesuai dengan tempat duduk tidak terikat (lepas) atau balkon, penting untuk jumlah penonton yang banyak.



Gambar 2.2: Interior sydney opera house
Sumber : (<https://www.arsitur.com>)

3. Bioskop (*Cinema*)

Bioskop merupakan Pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar (film) yang disorot menggunakan lampu sehingga dapat bergerak (berbicara) (KBBI *online*). Sedangkan menurut Poerwadarminta (1976:303), gedung berarti bangunan untuk kantor, tempat mempertunjukan hasil-hasil kesenian, sehingga dapat disimpulkan bahwa gedung bioskop merupakan bangunan yang digunakan sebagai tempat untuk menampilkan pertunjukan sebuah film⁽¹⁶⁾.



Gambar 2.3: Interior bioskop
Sumber : (<https://www.arsitur.com>)

¹⁶ Poerwadarminta, W.J.S. (1976). Kamus Umum Bahasa Indonesia, PN Balai Pustaka, Jakarta.

2.2 Tinjauan Umum *Cinema Center*

2.2.1 Pengertian *Cinema*

Berikut merupakan pengertian cinema sebagai gedung pertunjukan sebuah film:

1. *Cinema* atau yang lebih dikenal dengan sebutan ‘bioskop’ merupakan gedung pertunjukan film cerita (KBBI *online*)⁽¹⁷⁾.
2. *Cinema* atau bioskop merupakan gedung berarti bangunan (rumah) untuk kantor, rapat/tempat mempertunjukan hasil-hasil kesenian, sehingga bisa disimpulkan bahwa gedung bioskop merupakan bangunan yang digunakan sebagai tempat untuk menampilkan pertunjukan film (Poerwadarminta 1976:303)⁽¹⁸⁾.

2.2.2 Pengertian *Center*

Berikut merupakan penjelasan mengenai pengertian dari kata “Center” dari kalimat “Cinema Center”:

1. *Center* memiliki pengertian, yakni berarti pusat (Wojowasito, 1980: 23)⁽¹⁹⁾ dan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online* kata “Pusat” secara harfiah dapat diartikan pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya)⁽²⁰⁾.

Dari pengertian *cinema* dan *center* di atas disimpulkan bahwa “*Cinema Center*” adalah pusat pertunjukan film atau *cinema* di dalam satu gedung yang

¹⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online*

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ Wojowasito dan Poerwadarminta, WJS. 1980. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Bandung : Penerbit Balai Pustaka.

²⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online*

merupakan ruangan tertutup berupa studio-studio bioskop. Di dalam satu gedung tersebut terdapat fasilitas penunjang tentunya berkaitan dengan kegiatan pemutaran film atau *cinema*.

Istilah kata “*cinema* atau sinema” berhubungan dengan apapun di dunia perfilman. Istilah sinema dapat digunakan mulai dari pembuat film, ‘sineas’, kebangsaan perfilman, ‘sinema Indonesia’, juga tempat menonton film ‘gedung sinema’.

2.2.3 Fungsi dan Tujuan *Cinema Center*

A. Fungsi *Cinema Center*

1. Sebagai sarana hiburan untuk masyarakat umum melalui pertunjukan film yang menghibur, sekaligus mengisi waktu luang dan menghilangkan stress bagi seseorang yang sibuk dengan aktivitasnya.
2. Sebagai tempat pendidikan informal kepada masyarakat melalui film-film yang edukatif.

B. Tujuan *Cinema Center*

1. Sebagai wadah untuk para produser menuangkan suatu ide karya seni dan budaya yang berkualitas, sehingga tercapai sasaran kelancaran penyaluran film, pelayanan sosial ekonomi masyarakat terhadap kebutuhan akan sarana hiburan.
2. Memberikan suatu pelayanan menonton yang nyaman dan aman.
3. Sebagai wadah memorial mengenai perkembangan film di Indonesia.

2.2.4 Tipologi dan Jenis Cinema Center

Cinema Center dibagi menjadi tiga macam, antara lain (Neufert, 1970)⁽²¹⁾:

a. Auditorium Berganda

Gedung bioskop komersil saat ini sering dianggap sangat penting. Beberapa teori telah dilakukan untuk membagi jumlah tempat duduk yang diperlukan dalam sebuah studio. Rasio sebesar 1:2 atau 1:3 untuk bioskop berganda dua dan rasio sebesar 1:2:3 untuk bioskop berganda tiga, atas perbandingan yang lebih besar untuk bioskop berganda lebih dari tiga.

Kebutuhan dasar dengan memberi kesempatan pengunjung untuk memilih acara atau film yang disukai dan memungkinkan pengelola bioskop untuk menentukan potensi bisnis dari masing-masing film. Berdasarkan potensi tersebut sehingga dapat pula ditentukan dimana sebaiknya film itu diputar berdasarkan daya tampung auditorium sekaligus memenuhi kebutuhan penonton. Apabila kursi penonton hanya terisi separuh dari kapasitasnya, maka film tersebut dapat dipindahkan ke auditorium yang kapasitasnya lebih kecil atau sebaliknya. Kapasitas tempat duduk antara 100-600 kursi.

b. Peragaan Film

Di sekolah-sekolah, perguruan tinggi, hotel dan bangunan lainnya menggunakan 16 macam peralatan, apabila semua peralatan ini

²¹ *Ibid.*

dipenuhi, maka tidak akan memerlukan proyeksi terpisah, yang terpenting disediakan ruang-ruang bebas disekeliling peralatan. Peraturan tentang besarnya ruang yang dibutuhkan bervariasi dari 900 sampai 2000. Lebar proyeksi gambar hingga 6000 dengan menggunakan sumber cahaya yang baik di mana perbandingan layar anamorphic bervariasi mulai 35-1:2,66.

c. **Bioskop Terbuka**

Tata letak melengkung dapat menampung 360 buah mobil dan masing-masing mobil mendapat satu pengeras suara. Letak yang umum digunakan adalah berdasar pola amphitheater baik untuk satu maupun banyak fasilitas. Bioskop terbuka pada umumnya terletak dekat dengan jalan raya sehingga jauh dari daerah pemukiman. Situasi seperti ini harus di tata sedemikian rupa sehingga cahaya dari kendaraan yang lewat tidak mengganggu penonton atau tidak jatuh ke layar film.

2.2.5 Pemahaman Fasilitas Cinema Center

a. **Box Office (Lobby)**

Box office atau kantor tiket adalah tempat dimana tiket dijual untuk umum untuk masuk ke sebuah acara. Penonton dapat melakukan transaksi di meja, melalui sebuah lubang di dinding atau jendela, atau di gawang. Dalam pengertian lain, istilah ini sering digunakan terutama dalam konteks industri film, sebagai persamaan untuk jumlah bisnis produksi tertentu, seperti film atau pertunjukan teater.

b. Ruang Tunggu

Ruang tunggu berfungsi sebagai ruang publik untuk beristirahat maupun menunggu giliran menonton film. Ruang tunggu umumnya terhubung dengan box office, ruang sirkulasi menuju ruang pemutaran dan ruang-ruang pendukung seperti F&B atau lainnya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan ruang tunggu bioskop antara lain :

- Orientasi ruang jelas, tersedia tempat duduk yang cukup
- Sebisa mungkin memicu interaksi sosial antar pengunjung

c. Ruang Sirkulasi

Ruang sirkulasi merupakan ruang multifungsi, selain untuk lalu lintas menuju dan keluar ruang pemutaran, sekali berfungsi sebagai ruang tunggu dan jalur evakuasi.

d. Ruang Pemutaran (Auditorium)

Ruang pemutaran film merupakan fungsi utama bioskop . Kualitas ruang pemutaran film dan juga lingkungan bioskop secara umum harus mendukung prinsip *cinematic apparatus*.

e. Ruang Kontrol

Ruang kontrol terletak pada bagian belakang ruang pemutaran, tepat pada sumbu tengah ruang dan layar. Pada ruang kontrol bioskop berperan sebagai ruang penyimpanan film.

f. Ruang-Ruang Pendukung

Ruang-ruang pendukung dalam bioskop dapat bervariasi bergantung pembacaan kebutuhan pengunjung. Tujuan pengadaan ruang-ruang pendukung selain sebagai servis pengunjung juga dapat menjadi pendapatan tambahan bioskop, serta mempertahankan kepadatan orang-orang di lingkungan bioskop.

- Food & Beverage yaitu bagaiian yang bertugas mengolah, memproduksi dan menyajikan makanan dan minuman untuk keperluan tamu hotel, baik dalam kamar, restaurant, coffee shop, banquet, makanan karyawan dan sebagainya.
- Galeri Multifungsi untuk mengisi momen-momen tunggu giliran pemutaran. Jika diterapkan galeri, ataupun fungsi lain yang cukup berbeda jenis kegiatannya, sebaiknya tidak menempati area ruang tunggu dan berada langsung di jalur sirkulasi utama, antrian box office dan antrian layanan F&B.
- Panggung atau Ruang Pertunjukan Publik adalah lantai yang bertiang atau rumah yang tinggi dan atau lantai yang mempunyai ketinggian untuk bermain sandiwara, balkon atau podium. Bioskop dapat menambahkan fungsi ruang pertunjukan publik untuk atraksi tambahan seperti musik namun perlu mempertimbangkan beberapa hal yaitu :
 - Jika fungsi ini diterapkan, sebaiknya berupa ruang terbuka publik, terpisah dari gedung bioskop, agar tidak mengganggu akustik gedung.

- Ruang pertunjukan publik dapat dikombinasikan dengan area makan restoran, dan ruang pendukung lainnya.
- Ruang Servis & Keamanan, berikut ini adalah ruang-ruang pengelola, servis dan keamanan, beserta pertimbangan-pertimbangannya :
 - Ruang Pengelola, ruang pengelola bioskop umumnya hanya berupa satu ruang untuk manager bioskop dan asistennya.
 - Ruang Staff Operasional, staff operasional seperti penerima, pengontrol tiket berada umumnya tidak diruangkan secara khusus, ditempatkan langsung pada pos masing-masing, ruang yang menjadi ruang staff bersama adalah ruang locker dan rest area khusus staff, umumnya berada dekat dengan box office.
 - Ruang Kebersihan, ruang kebersihan umumnya dikelompokkan menjadi ruang utama untuk peralatan kotor yang sekaligus menjadi ruang staff, serta ruang kebersihan yang ditempatkan di masing-masing ruang pemutaran yang ditempatkan bersama ruang kontrol.
 - Ruang Keamanan, berkaitan dengan ruang CCTV dan ruangan kontrol mechanical dan electrical sistem makro umumnya ditempatkan dengan instalasi pnegudaraan buatan, air dan sumber tenaga listrik. Sementara ruang kontrol MEE terkait pemutaran film ditempatkan dalm ruangan pemutaran.

- Parkir, jumlah kapasitas parkir bioskop telah ditentukan dalam Pedoman Penyelenggaraan Fasilitas Parkir Departemen Perhubungan (1996) sebagai berikut :

Tabel 2.1 Kebutuhan satuan ruang parkir bioskop

Jumlah Tempat Duduk (buah)	300	400	500	600	700	800	900	1000	1000
Kebutuhan (SRP)	198	202	206	210	214	218	222	227	230

Tabel 2.2 Penentuan satuan ruang parkir

Jenis Kendaraan	Satuan Ruang Parkir (m ²)
1. a. Mobil penumpang untuk golongan I	2,30 x 5,00
b. Mobil penumpang untuk golongan II	2,50 x 5,00
c. Mobil penumpang untuk golongan III	3,00 x 5,00
2. Bus/truk	3,40 x 12,50
3. Sepeda motor	0,75 x 2,00

Sumber: Pedoman Teknis Penyelenggaraan Fasilitas Parkir, Departemen Perhubungan (1996)

- Toilet umumnya terletak di area publik, namun untuk kasus auditorium yang cukup jauh, dapat ditempatkan toilet dengan kapasitas yang lebih kecil. Beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam perancangan toilet bioskop antara lain :
 Persyaratan Toilet,
 - Memisahkan ruang bagi laki-laki dan perempuan
 - Jumlah kloset (cubicle) minimal 1 buah tiap 200 kursi
 - Ukuran kubikus kloset minimal 0,85 x 1,5 m
 - Penerangan minimal 50 lux pada permukaan lantai
 - Setiap toilet memiliki washtafel berjumlah sama dengan kloset, dilengkapi dengan sabun dan tissue
 - Di toilet perempuan perlu disediakan bangku untuk 2-3 orang

2.2.6 Pedoman Cinema Center

Menurut Victor Janis Thimoty L (2013), Pedoman cinema center dibagi dalam beberapa bagian, diantaranya ⁽²²⁾:

a. Dinding

Dinding gedung pertunjukan dibuat anti gema suara dan menerapkan sistem akustik dengan maksud:

- Mencegah gema suara yang memantul dan menggaduhkan bunyi asli.
- Mencegah penyerapan suara (absorpsi) sehingga suara hilang dan menjadi kurang jelas.
- Membantu resonansi (menguatkan suara)

b. Lantai

- Lantai terbuat dari bahan kedap air, keras, tidak licin dan mudah dibersihkan.
- Kemiringan lantai dibuat sedemikian rupa sehingga pemandangan penonton yang dibelakang tidak terganggu oleh penonton yang didepannya.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) dan Departemen Penerangan menyatakan bahwa : Jarak antara sandaran kursi adalah lebih kurang 90 cm, dengan sudut penurunan ideal ke arah layar 6,28 terhadap

²² Leiwakabessy, Victor Janis Thimoty. 2013. Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Cinema And Film Library Di Yogyakarta. UAJY.

garis horizontal, berarti perbedaan tinggi kepala kursi yang berurutan 10 cm.⁽²³⁾

c. Tempat Duduk

Persyaratan dari tempat duduk adalah :

- Konstruksi cukup kuat dan tidak mudah untuk bersarangnya binatang pengganggu antara lain kutu atau rayap.
- Ukuran kursi yaitu :
 - Lebar kursi lebih kurang 40-50 cm.
 - Tinggi kursi dari lantai sebaiknya 48 cm.
 - Tinggi sandaran sekitar 38-40 cm, dengan lebar untuk sandaran disesuaikan dengan kenyamanan.
 - Sandaran pengguna tidak boleh terlalu tegak.
 - Sandaran tangan berfungsi juga sebagai pembatas.
- Peletakan kursi diatur sedemikian rupa sehingga penonton dapat melihat gambar secara penuh dengan tidak terganggu.
- Jarak antara kursi didepannya minimal 40 cm yang berfungsi untuk jalan ke tempat kursi yang dituju.
- Tiap penonton harus dapat melihat dengan sudut pandang maksimal 30°. Penonton yang duduk di baris terdepan harus dapat melihat seluruh gambar sepenuhnya. Artinya bagian tepi layar atas, bawah dan samping kiri dan kanan berturut-turut maksimum membentuk sudut 60°-80° dengan titik mata.

²³ Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) dan Departemen Penerangan. (1972).

d. Layar

Layar film merupakan alat yang pokok dan penting dalam bioskop yang akan menampilkan gambar. Adapun syarat-syarat layar harus dipenuhi, diantaranya :

- Layar sebaiknya berwarna putih dan diberi warna gelap di tepi.
- Ukuran layar harus disesuaikan dengan proyeksi dari proyektor film yang digunakan.
- Permukaan harus licin dan bersih.
- Jarak antara layar dengan proyektor harus sesuai sehingga gambar yang diproyeksikan pada layar benar-benar baik (fokus harus tepat) sehingga tidak menghasilkan gambar yang kabur.

e. Proyektor Film dan Ruangan

- Proyektor tidak boleh bergetar (stabil), sehingga gambarpun tidak akan ikut bergetar.
- Proyektor harus dapat memproyeksikan gambar dengan jelas.
- Ruang proyektor harus mempunyai ventilasi yang cukup untuk pertukaran udara didalam ruangan tersebut kurang lebih 10% - 20% dari luas lantai sehingga petugas / operator tidak merasa pengap atau panas.

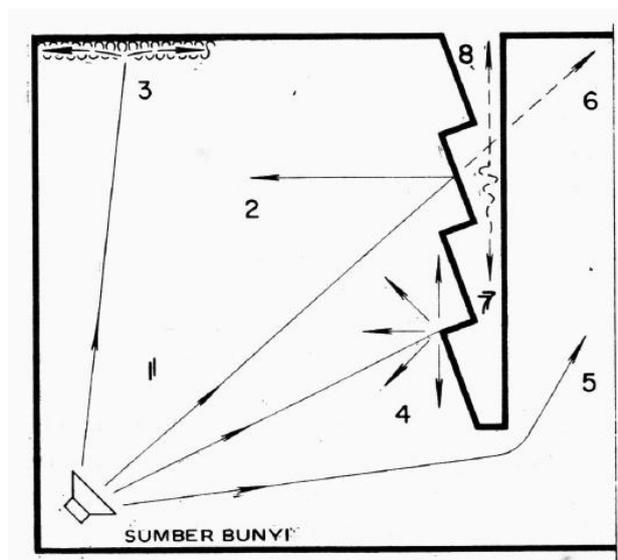
2.3 Tinjauan Akustik Ruang

Sebagian besar ruang-ruang dalam fasilitas Cinema Center, terutama ruang pemutaran film baik indoor maupun outdoor serta beberapa ruang lain seperti studio film, studio drama teater, ruang seminar, ruang serbaguna, caffe dan

lainnya menuntut kualitas suara yang baik. Bunyi yang dihasilkan harus sama dengan bunyi yang didengar dan tidak mengalami gangguan bunyi. Dalam hal ini perlu diterapkan akustik ruang pada perancangan Cinema Center ini, diantaranya:

1. *Akustik ruang*, terkait dalam peningkatan serta kejelasan bunyi yang dihasilkan.
2. *Kontrol kebisingan*, terkait dalam peniadaan, pengendalian, atau penanganan gangguan bunyi.

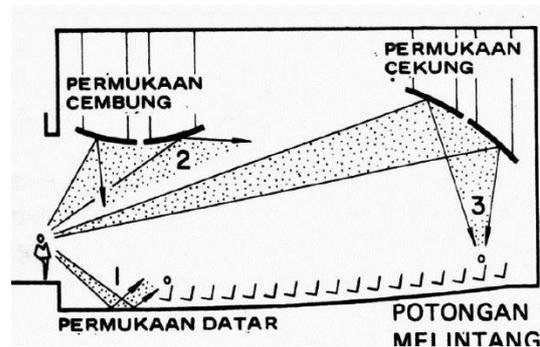
2.3.1 Gejala Akustik dalam Ruang Tertutup



Gambar 2.4 Kelakuan bunyi dalam ruang tertutup : 1) bunyi datang, 2) bunyi pantul, 3) bunyi yang diserap, 4) bunyi difus, 5) bunyi difraksi, 6) bunyi yang ditransmisi, 7) bunyi yang hilang, 8) bunyi yang dirambatkan

Sumber : Akustik Lingkungan, Leslie L. Doelle, 25

a. Pemantulan Bunyi



Gambar 2.5 Pemantulan bunyi

Sumber : Akustik Lingkungan, Leslie L. Doelle, 25

Pada gambar diatas menunjukkan pemantulan bunyi dari permukaan yang berbeda bentuk. Pada permukaan pemantul cembung cenderung menyebarkan gelombang bunyi, pada permukaan cekung cenderung mengumpulkan bunyi, sedangkan pada permukaan yang datar terjadi pemantulan bunyi yang merata.

b. Penyerapan Bunyi

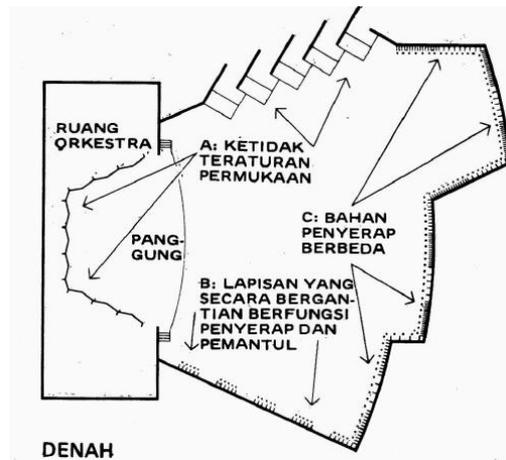
Penyerapan bunyi adalah suatu keadaan dimana gelombang bunyi yang dihasilkan dari sumber suara diserap oleh medium-medium tertentu. Dalam merencanakan akustik ruang terdapat beberapa unsur yang perlu diperhatikan, diantaranya:

1. Lapisan permukaan dinding dan lantai yang menggunakan bahan yang menyerap bunyi.
2. Lapisan ceiling yang mampu memantulkan bunyi.
3. Tempat duduk dengan lapisan lunak
4. Udara dalam ruangan.

c. Difusi Bunyi (Penyebaran)

Penyebaran bunyi secara merata ke seluruh ruangan dapat diperoleh dengan :

1. Ketidakteraturan permukaan.
2. Permukaan menyerap bunyi dan pemantul secara bergantian.
3. Lapisan akustik pada setiap bunyi yang berbeda.



Gambar 2.6 Difusi (penyebaran) bunyi

Sumber : *Akustik Lingkungan, Leslie L. Doelle, 25*

d. Transmisi Bunyi

Transmisi bunyi merupakan gejala meneruskan bunyi. Bunyi yang merambat pada lapisan permukaan diteruskan ke seluruh ruangan dan sifatnya disesuaikan dengan tingkat kemampuan transmisi material.

e. Difraksi Bunyi

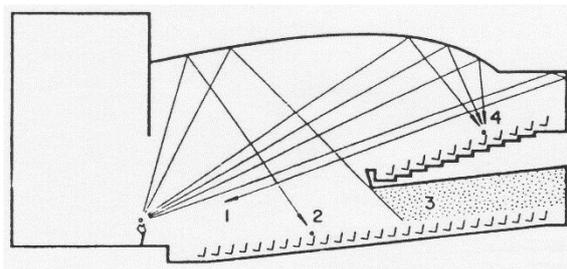
Difraksi bunyi adalah gejala akustik yang mengakibatkan gelombang bunyi dibelokkan atau dihamburkan pada area sudut, kolom, tembok, dan balok.

f. Dengung

Dengung merupakan hasil tiruan bunyi yang bergema. Apabila bunyi tunak (steady) dihasilkan dalam suatu ruang, tekanan bunyi membesar secara bertahap, dan dibutuhkan beberapa waktu (umumnya 1 sekon) bagi bunyi untuk mencapai nilai keadaan tunaknya. Bunyi yang berkepanjangan ini sebagai akibat pemantulan yang berturut-turut dalam ruang tertutup setelah bunyi dihentikan disebut dengung.⁽²⁴⁾

2.3.2 Eliminasi Cacat Akustik

Beberapa cacat akustik ruang yang terjadi dalam sebuah auditorium, yaitu :



Gambar 2.7 Cacat akustik dalam auditorium
Sumber : Akustik Lingkungan, Leslie L. Doelle, 25

1. Gema
2. Pemantulan yang berkepanjangan
3. Gaung
4. Pemusatan bunyi
5. Distorsi
6. Resonansi ruang
7. Bayangan bunyi

²⁴ Akustik Lingkungan, Leslie L. Doelle, 28

2.4 Analogi Dramaturgi

2.4.1 Pengertian Analogi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online*, analogi diartikan persamaan antara dua benda atau hal yang berlainan, kias; kesepadanan antara bentuk-bentuk bahasa yang menjadi dasar terjadinya bentuk-bentuk lain; sesuatu yang sama dalam bentuk, fungsi atau susunan tetapi berlainan asalnya sehingga tidak ada hubungan satu dengan yang lain; kesamaan antara kedua benda dari sebagian ciri atau hal yang dapat digunakan sebagai dasar perbandingan⁽²⁵⁾.

Ferdinand de Saussure, seorang bapak linguistik modern pada tahun 1857 – 1913 dalam bukunya *Course de Linguistique Generale* menyatakan bahwa analogi adalah bentuk peniruan dari satu bentuk menjadi bentuk lainnya dengan syarat bentuk tiruan tersebut harus sama dan juga sesuai dengan yang ditirunya⁽²⁶⁾.

Dalam dunia arsitektur, analogi merupakan pendekatan arsitektur yang digunakan untuk menyerupai suatu bentuk yang memiliki suatu kesamaan atau ciri khas. Menurut Donna P. Duerk (1993), analogi merupakan suatu usaha untuk mencapai persamaan dan kesamaan terhadap benda-benda arsitektur dengan berbagai macam hal. Pendekatan analogi dapat dikatakan berhasil apabila pesan yang ingin disampaikan atau objek yang dianalogikan bisa dimengerti oleh mayoritas orang. Dalam konsep analogi, hal yang terpenting adalah persamaan antara bangunan dan objek yang dianalogikan. Maksud

²⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online*

²⁶ De Saussure, Ferdinand. (1996). *Cours de Linguistique Generale*.

persamaan ini adalah pesan yang akan disampaikan nantinya. Bukan benar-benar bentuk atau pun ukuran bangunan yang serupa⁽²⁷⁾.

2.4.2 Pengertian Dramaturgi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online*, dramaturgi diartikan keahlian dan teknik penyusunan karya dramatik⁽²⁸⁾. Dramaturgi berasal dari bahasa Inggris *dramaturgy* yang berarti seni atau teknik drama dalam bentuk teater. Dramaturgi membahas proses penciptaan teater mulai dari penulisan naskah hingga pementasannya. Pertama kali dipopulerkan oleh Aristoteles yang menjabarkan penelitiannya tentang penampilan/drama-drama yang berakhir tragedi/tragis ataupun kisah-kisah komedi.

Dramaturgi adalah sandiwara kehidupan yang disajikan oleh manusia. Situasi dramatik yang seolah-olah terjadi diatas panggung sebagai ilustrasi untuk menggambarkan individu-individu dan interaksi yang dilakukan mereka dalam kehidupan sehari-hari (Goffman : 1959)⁽²⁹⁾. Secara ringkas dramaturgis merupakan pandangan tentang kehidupan sosial sebagai serentetan pertunjukan drama dalam sebuah pentas.

Menurut James. C Snyder dan Anthony J. Catanese (1984) **analogi dramaturgi** adalah kegiatan-kegiatan manusia sering dinyatakan sebagai teater (“seluruh dunia adalah panggung”), dan karena itu lingkungan buatan dapat dianggap sebagai pentas panggung. Manusia memerankan peranan, dan

²⁷ Duerk, Donna P. 1993. *Architectural Programming : Information management for Design*. New York : Van Nostrand Reinhold.

²⁸ *Ibid.*

²⁹ Goffman, Erving. (1959). *The Presentation of Seelf in Everyday Life*. Jakarta: Erlangga

demikian pula bangunan-bangunan merupakan rona panggung dan perlengkapan yang menunjang pagelaran panggung⁽³⁰⁾. Analogi dramaturgi menggunakan dua cara titik pandang yaitu titik pandang para aktor dan titik pandang dramawan. Dalam hal pertama, arsitek memperhatikan alat-alat perlengkapan dan rona-rona yang diberikan untuk orang memainkan suatu peranan tertentu. Yang kedua merupakan analogi dramaturgi melalui titik pandang dramawan. Dalam hal ini pandangan arsitek terutama tidak banyak pada kebutuhan tokoh-tokoh untuk muncul secara khusus atau dapat dihilangkan dari peranan seperti pada pengarahan gerak. Pada penggunaan analogi seperti ini arsitek memposisikan diri seperti dalang sebuah pentas yang mengatur seluruh pergerakan tokohnya.

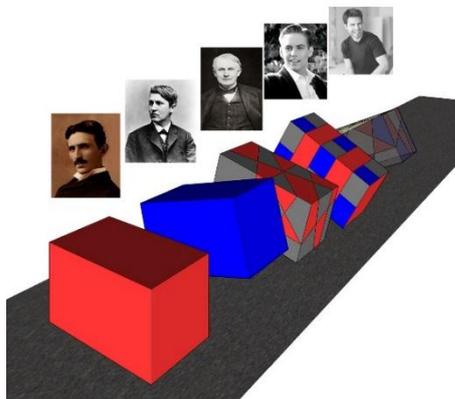
Menurut penulis, dramaturgi adalah sebuah alur emosi dalam sebuah cerita yang akan mencapai puncaknya (klimaks). Sedangkan arsitektur adalah segala hal yang menyangkut rancangan bangunan secara kompleks sampai kepada aktivitas di dalamnya. Maka analogi dramaturgi dalam perancangan arsitektur berisi tentang bagaimana arsitek dapat merancang suatu bangunan arsitektural yang seolah-olah merupakan panggung dari sebuah drama. Dalam hal ini arsitek memikirkan alat-alat perlengkapan dan rona-rona yang dibutuhkan oleh pengguna bangunan ini. Selain itu arsitek bertindak sebagai dalang yang mengatur pergerakan orang dari suatu tempat ke tempat lain dengan memberikan petunjuk visual. Sama halnya dalam sebuah drama yang hadir dari jalinan peristiwa yang disebut alur. Sebuah alur akan menjadi sangat berarti ketika ditunjang dengan kesan suasana dimana peristiwa itu lahir. Seperti

³⁰ *Ibid.*

sebuah drama dalam tautan peristiwa, demikian objek ini juga hadir dalam jalinan ruang, fungsi dan sirkulasi yang semuanya itu mampu mengungkapkan makna dibalik sebuah *cinema center*. Komponen-komponen ruang luar dan konfigurasi massa bersinergi membentuk sebuah komposisi baru yang bermakna.

2.5 Penerapan Analogi Dramaturgi Dalam Pendekatan Arsitektur

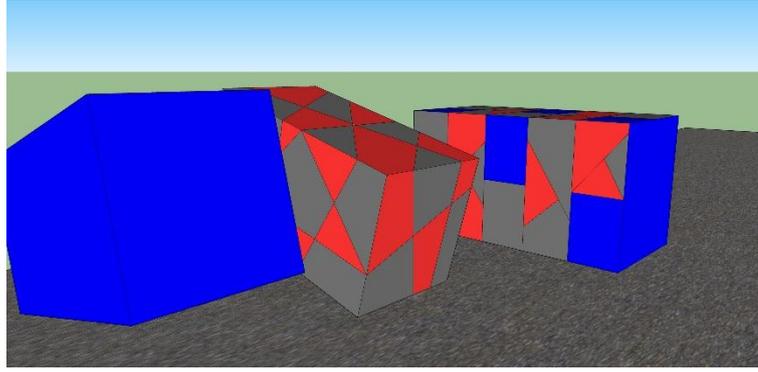
Penerapan analogi dramaturgi dalam proses pendekatan arsitektur dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain ⁽³¹⁾:



Gambar 2.8: Proses transfigurasi bentuk
Sumber : Olah Data penulis

- Analogi dramaturgi terjadi dalam sebuah proses layering sebagai ekspresi karakter dalam cerita. Proses tersebut dapat dilihat pada (Gambar 2.8).

³¹ Yieldni Tawalujan, Rieneke L. E. Sela, (2012). *Analogi Dramaturgi Dalam Rancangan Arsitektur*. Media Matrasain: Volume 9 No. 3. November 2012.



Gambar 2.9: Penggunaan warna pada bangunan
Sumber : Olah Data penulis

- Sementara untuk massa yang menjadi plot cerita, wajahnya diserap dari pencampuran wajah bangunan atau kondisi yang ada di sekitar site, termasuk warna dan komposisi. Hal ini dapat dilihat dari (Gambar 2.9).

2.6 Studi Literatur

2.6.1 CGV Blitz Grand Indonesia



Gambar 2.10: Lobby CGV Blitz Grand Indonesia
Sumber: SukamotoAdam (2015)

Nama	: CGV Blitz Grand Indonesia
Lokasi	: Grand Indonesia
Tahun Konstruksi	: 2015
Pengembang/ Pemilik	: PT. Grand Indonesia

a. Sejarah

Sebagai salah satu cinematic theatre terbesar di Indonesia, CGV Cinema membuka salah satu cabangnya di Grand Indonesia. Awalnya diberi nama Blitz Megaplex, kemudian direnovasi pada awal tahun 2015 dan diberi nama CGV Cinema. Dekorasi CGV mengambil tema classy retro vintage, lengkap dengan tanda bioskop di pintu masuk seperti layaknya bioskop di luar negeri. Di dalamnya kamu akan melihat dekorasi indah dengan menggunakan teknologi Screen X, yang juga menyajikan audio yang sesuai dengan kondisi Sky Gallery. Selain itu, kedai Tous Le Jours pun hadir untuk kamu yang ingin makan kue selama menonton. Awalnya, CGV Cinemas hanya memiliki Regular Studio, 4DX, 3D, Velvet Class dengan tempat tidur dan Gold Class. Namun sejak renovasi tahun 2015, jenis studio ditambah seperti Sphere X, studio dengan layar cekung dan Sweetbox, studio yang menawarkan privasi ketika menonton dengan pasangan.

b. Konsep Desain

Pada tahun 2015 CGV Grand Indonesia melakukan renovasi besar-besaran. Kurang lebih membutuhkan waktu sekitar enam bulan sejak awal renovasi, saat ini kondisi fisik interior bioskop berubah baik

bentuk dan suasananya. Suasana bioskop berubah drastis menjadi *Classy Retro Vintage* dengan sentuhan ornamen batu bata merah di seluruh bagian bioskop. Di bagian luar bioskop yang awalnya putih dan ber-ornamen panel keseluruhannya diganti dengan ornamen batu bata. Selain itu juga terdapat 3 buah poster besar dengan gambar antik yang menambah kesan *retro vintage* di bioskop ini. Bagian bawah *Satin Lounge* (saat ini menjadi *Sweet Box Lounge*) yang dahulu berwarna putih yang cenderung sudah terlihat kusam, sekarang dirubah menjadi hitam. Pemilihan warna hitam ini juga diaplikasikan di seluruh ceiling bioskop.

c. Organisasi Ruang

Tata letak bioskop setelah direnovasi mengalami beberapa perubahan diantaranya pada bagian *counter ticket* dan *consession*. *Counter ticket* yang awalnya bersebelahan dengan *consession* di sisi kanan lobby, kini pindah ke sisi kiri lobby. Letaknya pun kini terpisah, sehingga antrian pembeli tiket dan makanan tidak bersinggungan atau menyatu. Sedangkan di sisi kanan lobby yang dahulu menjadi tempat *consession* dan *counter ticket*, kini berubah menjadi BTM dan kedai roti *Tous les Jours*. Terdapat 6 mesin BTM dan 3 komputer untuk registrasi awal pengguna *blitzcard*. Perlu diketahui, setelah renovasi ini, *consession* diberi nama *Pop Corn Zone*, *counter ticket* menjadi *Ticket Box*, *blitz info* menjadi *Service Zone*, dan BTM menjadi *Self Ticketing*.



Gambar 2.11: Screen X di langit-langit lobby
Sumber: SukamotoAdam (2015)

Ceiling di lobby makin terlihat cantik dengan sentuhan teknologi Screen X. Screen X merupakan teknologi yang dikembangkan oleh CJ CGV dengan menggunakan 5 proyektor di tiap sisinya yang semburan gambarnya dikombinasikan sehingga membentuk sebuah gambar yang lebar dan memanjang. Saat ini gambar yang diputar di Screen X ini baru sebatas Sky Gallery yang menampilkan view langit dari mulai saat cuaca cerah sampai cuaca hujan. Tidak hanya visual, teknologi Screen X ini juga menyajikan audio yang sesuai dengan kondisi Sky Gallery.

Beberapa tipe studio yang tersedia di CGV Grand Indonesia :

- **Regular Studio**



Gambar 2.12: Type Regular Studio
Sumber: <https://id.bookmyshow.com>

- **Studio 4D X**



Gambar 2.13: Type 4D X Studio
Sumber: <https://id.bookmyshow.com>

- **Gold Class**



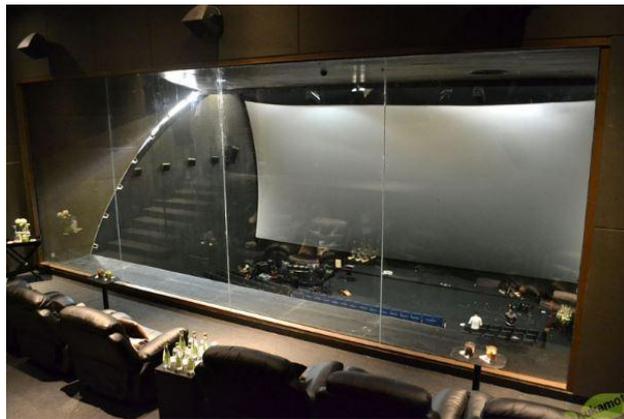
Gambar 2.14: Type Gold Class Studio
Sumber: <https://id.bookmyshow.com>

- **Velvet Class**



Gambar 2.15: Type Velvet Class Studio
Sumber: <https://id.bookmyshow.com>

- **Sphere X**



Gambar 2.16: Type Sphere X Studio
Sumber: <https://id.bookmyshow.com>

- **Sweet Box**



Gambar 2.17: Type Sweet Box Studio
Sumber: <https://id.bookmyshow.com>

2.6.2 Palazzo Del Cinema



Gambar 2.18 Palazzo Del Cinema
Sumber: (archello.com)

Nama	: Palazzo Del Cinema
Lokasi	: Locarno, Switzerland
Tahun Konstruksi	: 2017
Arsitek	: AZPML, DFN Dario Franchini
Luas	: 6.500 m ²

a. Sejarah

Bangunan ini menempati lokasi penting, di pintu masuk kota yang menghadap ke Piazza Remo Rossi dan di pintu masuk Via Rusca. Pada bagian tenggara berbatasan dengan Castello Visconteo di cakrawala barat Locarno. Palazzo Cinema bertujuan untuk menjadi tuan rumah platform multikultural untuk seni sinematik. Beberapa

event besar yang mungkin diadakan di bangunan ini diantaranya, Festival Film Locarno, Arsip Film Swiss, Pusat Kompetensi Swiss untuk Seni Audiovisual, Konservatorium Internasional untuk Ilmu Audiovisual, produksi fasilitas untuk Ticinese Television, Komisi Film Ticino dan Departemen Audiovisual dari Universitas Sains dan Seni Terapan Swiss Selatan. Kegiatan tersebut menggunakan ruang bioskop/ auditorium secara bergantian.

b. Konsep Desain

Pada proyek ini menggunakan kembali struktur Palazzo Scolastico dan Piazza Remo Rossi untuk memanfaatkan kehadiran Festival Film Locarno menjadi *event* penting bagi Kota Locarno. Konsepnya memadupadankan prinsip-prinsip ekonomi dan revitalisasi perkotaan untuk menciptakan identitas baru. Palazzo Scolastico yang dulunya menjadi tuan rumah sekolah-sekolah lokal dan tempat akan kehadiran Festival Film Locarno di kota.

Terdapat dua tujuan utama dalam proyek ini yaitu:

- Sebagai sumber daya ekonomi melalui revitalisasi perkotaan. Pada saat sumber daya energi menipis dan perubahan iklim telah menjadi masalah penting di kota tersebut. Merevitalisasi bangunan lama sebagai upaya untuk mengurangi pengeluaran sumber daya baru yang seharusnya dapat lebih dimanfaatkan. Merevitalisasi Piazza Remo Rossi sebagai ruang publik perkotaan terkait dengan fungsi baru gedung sebagai Pusat Film baru untuk Locarno juga merupakan bagian penting dari strategi perkotaan dan strategi

branding untuk festival film, yang memiliki tradisi kependudukan kota.

- Konsolidasi dan rebranding identitas publik Palazzo del Cinema di Locarno. Memanfaatkan visibilitas dan apresiasi publik atas kompleks yang dibentuk oleh Palazzo Scolastico dan Piazza Remo Rossi untuk memberikan identitas perkotaan yang kuat pada fasilitas baru untuk Festival Film dan Pusat Film, dan untuk menjalin kedua institusi tersebut secara efektif ke dalam struktur perkotaan Locarno.

c. Fasad

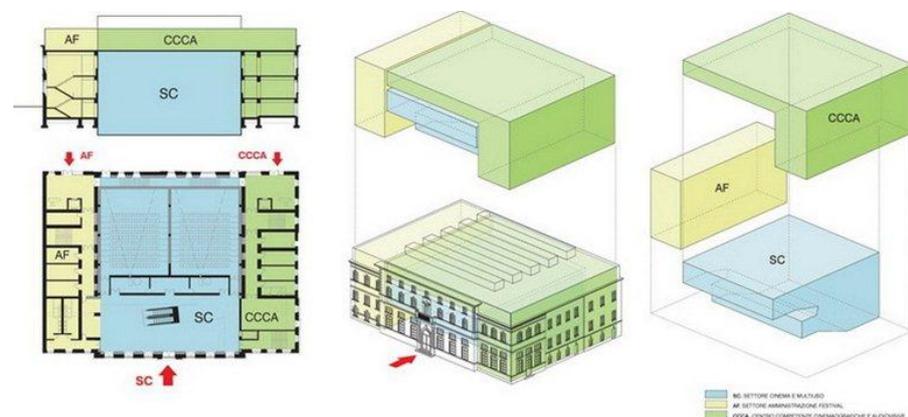
Volume gedung baru telah dinaikkan ke ketinggian maksimum yang diizinkan dalam peraturan perencanaan. Memperluas Palazzo Scolastico sebagai volume abstrak yang "meluap" pada wadah lama dan menampilkan tekstur yang terkait dengan branding Festival.



Gambar 2.19 Palazzo Del Cinema
Sumber: (archello.com)

Fasad bangunan tetap menggunakan bentuk yang lama. Dengan penambahan ornamen dan volume bangunan terlihat lebih megah dan menarik. Tampak dari jendela yang ada telah ditutupi dengan lempengan emas seolah-olah institusi baru yang parasit cangkang lama meluapinya. Volume yang dihasilkan berada di atas cakrawala Barat Locarno, berkelap-kelip dengan perubahan bunga api emas berbentuk kulit macan tutul ke beberapa pemandangannya yang paling relevan, seperti bundaran lalu lintas dan Piazza Castello. Terdapat 45.000 bendera emas yang bergoyang mengikuti angin, menghasilkan pola dinamis yang memanfaatkan efek kinetiknya untuk memenuhi konten sinematografi bangunan.

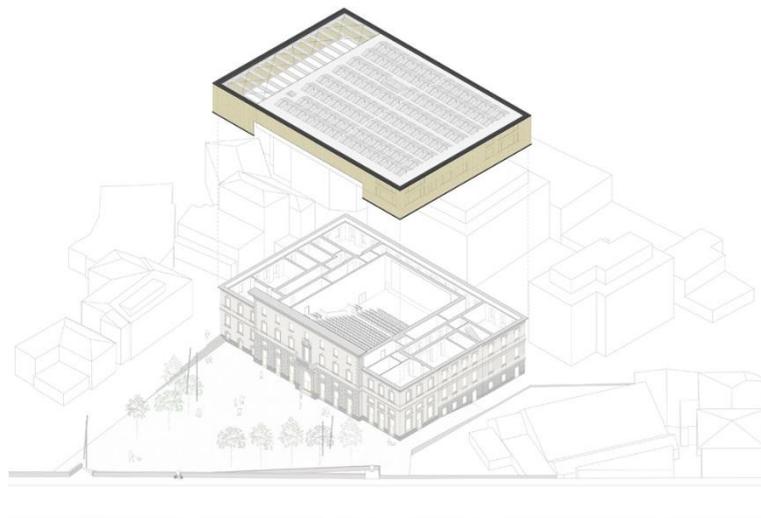
d. Organisasi Ruang



Gambar 2.20 Zoning Palazzo Del Cinema
Sumber: (archello.com)

Kekompakan massa yang dihasilkan efektif dalam menunjang lingkungan sekitar bangunan. Fasilitas baru ini terdiri dari tiga bioskop, dengan teater besar berkapasitas 550 kursi dan dua ruang

kecil dengan 150 kursi. Fasilitas tersebut diletakkan di halaman bekas struktur bangunan yang sudah ada sebelumnya, menjaga agar Palazzo Scolastico tetap terjaga. Hal ini dicapai dengan menumpuk teater besar di atas teater kecil, sehingga tersedia serambi yang luas untuk semua teater di lantai dasar, menghadap pintu masuk utama dari Piazza Remo Rossi.



Gambar 2.21 Gubahan Palazzo Del Cinema
Sumber: (archello.com)

Fasilitas pendidikan dan administrasi baru di gedung ini telah ditempatkan di bekas teluk Timur dan Barat di Palazzo Scolastico, dan terhubung dengan kamar serba guna baru dan teras yang menghadap ke Castello, yang terdapat di dalam penobatan baru. Fasilitas ini dapat berfungsi secara independen sebagai bioskop, dan diakses dari Via Rusca. Dirancang dengan tujuan untuk fleksibilitas maksimum dalam alokasi programatiknya.

2.6.3 UFA Cinema Center



Gambar 2.22 UFA Cinema Center
Sumber: (archello.com)

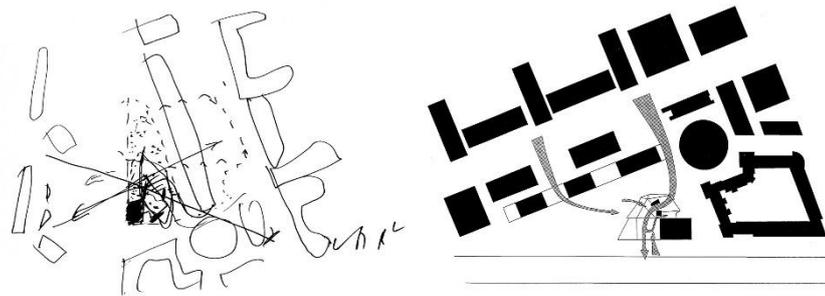
Nama	: UFA Cinema Center
Lokasi	: Dresden, Germany
Tahun Konstruksi	: 1997-1998
Arsitek	: Coop Himmelb(l)au
Client	: UFA THEATER AG, Darf Germany
Luas	: 1.847 m ² (site), 6.174 m ² (bangunan)
Budget	: EUR 16.36 Mio

a. Sejarah

Di kota-kota Eropa menghadapi masalah ruang publik, karena terancam punah saat ini. Hal ini menjadi masalah yang serius dengan minimnya ruang terbuka publik. Situasi ini disebabkan oleh kebangkrutan keuangan pemerintah kota, yang memaksa penjualan ruang publik kepada pengembang, yang kemudian mengusulkan

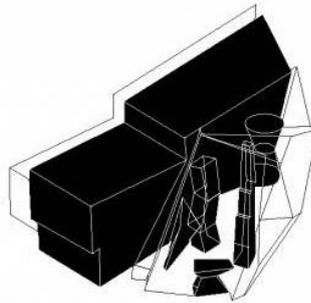
bangunan monofungsional untuk memaksimalkan pengembalian modal. Proyek UFA *Cinema Center* adalah hasil dari pengembangan konsep desain perkotaan untuk kompetisi perencanaan Pragerstraße Nord. Pragerstraße Nord merupakan urutan spasial yang dinamis, ditentukan oleh garis singgung dan diagonal oleh sumbu. UFA *Cinema Center* terletak di salah satu garis singgung yang dirumuskan sebagai koneksi perkotaan antara Pragerplatz dan St. Petersburger Straße. Dengan demikian bioskop itu sendiri menjadi ruang publik.

b. Konsep Desain Arsitektur



Gambar 2.23 The urban design concept
 Sumber: (<http://www.coop-himmelblau.at>)

Desainnya dikarakteristikan oleh dua unit bangunan yang saling berhubungan secara rumit: *The Cinema Block*, dengan delapan bioskop dan tempat duduk untuk 2.600, dan *Crystal*, sebuah cangkang kaca yang secara serempak berfungsi sebagai *foyer* dan *Public Square*.

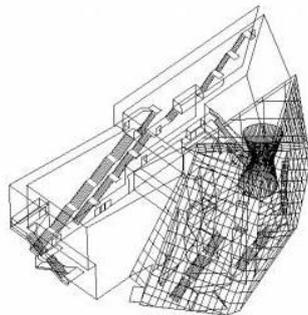


THE CINEMA BLOCK AND SCULPTURES

Gambar 2.24 Cinema Block

Sumber: (<http://www.coop-himmelblau.at>)

Cinema Block membuka ke arah jalan dan permeable untuk lalu lintas pejalan kaki antara Pragerstraße dan St. Petersburger Straße. Ini dibedakan oleh sistem sirkulasi bioskop dan oleh pandangan melalui ke St. Petersburger Straße.



THE CRYSTAL

Gambar 2.25 The Crystal

Sumber: (<http://www.coop-himmelblau.at>)

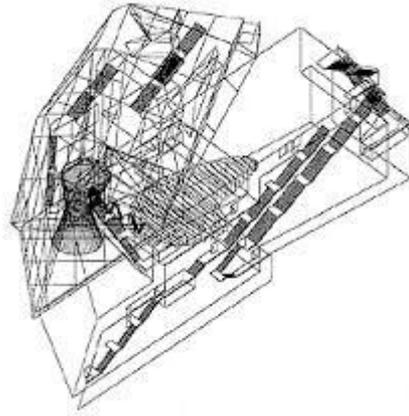
Crystal tidak lagi sekadar pintu masuk fungsional ke bioskop, tetapi lorong kota. Jembatan, jalan landai dan tangga ke bioskop itu sendiri adalah ekspresi urban. Mereka memungkinkan pandangan tentang pergerakan orang pada banyak tingkatan, membuka ruang kota

menjadi tiga dimensi. Kualitas ruang yang semarak ini dapat digambarkan dalam kaitannya dengan struktur dinamis film.

c. Fasad

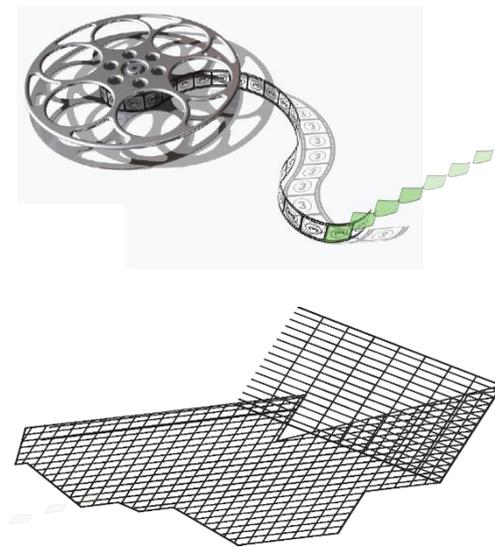
UFA terhubung dengan enam penentu bentuk seperti yang ditentukan oleh Paul Rudolph (2006, 213-215) :

- *Scale*, UFA mempertahankan skala proporsional yang bertindak sebagai titik fokus dan bentuknya tidak beraturan.
- *Function*, cara kerja dari gedung ini dengan melewati lorong-lorong dan tempat dari sebuah tontonan serta refleksi dari kaca.
- *Region*, penerangan dari gedung ini ternyata mengambil penuh pencahayaan alami.
- *Materials*, penggunaan bahan tradisional pada bangunan ini dan titik fokusnya adalah bentuknya yang tidak beraturan ini.
- *Psychological demands*, urutan ruang untuk membangkitkan rasa ingin tahu itulah bertemu dengan lorong-lorong yang menunjukkan ruang yang nyata diibaratkan sebagai klip film.
- *Spirit of the times*, menggunakan penopang dengan menara kaca tertutup dengan memperkaya bahasa arsitektur.



Gambar 2.26 Fasad of UFA Cinema Center
Sumber: Coop Himmelb(l)au

Terlihat jelas fasad dari bangunan ini berbentuk asimetris. Bentuknya yang tidak beraturan mencirikan bangunan dekonstruksi. Ide-ide dekonstruktivis yang diterapkan pada UFA dari bentuk tubuh yang rusak. Permainan pola grid yang tidak beraturan dengan menggunakan bahan transparan.



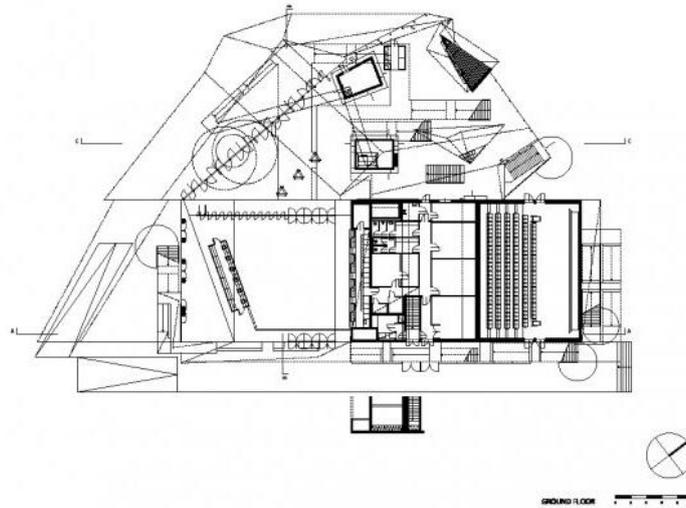
Gambar 2.27 Glass Sphere
Sumber: Coop Himmelb(l)au

Lapisan *Crystal* setinggi 35 meter membungkus kulit sekitar bagian gedung. Tampak dari luar, pengunjung dapat terlihat naik tangga dan melalui lorong-lorong didalamnya. Tampak terlihat jelas pula beton yang sengaja diekspos dan terdapat silinder yang menggantung di pusat bangunan. Material transparan yang membentuk *crystal* seolah-olah membentuk sebuah tumpukan klip film untuk dapat langsung dilihat dari luar.

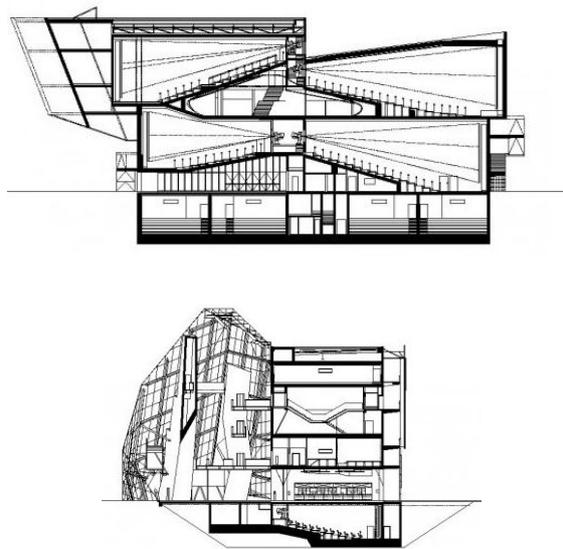
d. Implementasi Pendekatan Arsitektural

UFA Cinema Center merupakan bangunan yang berada di tengah kota yang mengalami krisis ruang publik. Strategi “*displacement*” dengan acuan Pragerstraße Nord yang merupakan urutan spasial yang dinamis, ditentukan oleh garis singgung dan diagonal sebagai konektivitas perkotaan. Membuat sebuah bioskop yang menjadi ruang publik. Karna berada di sumbu jalan kota, fasadnya dibuat “*interiority*” supaya menarik perhatian orang yang melewati kawasan tersebut. Bentuk Crystal sengaja didesain sedemikian rupa agar dapat menjadi sirkulasi pintu masuk ke bangunan bioskop sekaligus menjadi daya tarik bangunan ini. Bentuk ruang antar ruang yang anti simetris dan proporsi mengidentifikasi bangunan ini menggunakan teknik dekonstruksi.

e. Organisasi Ruang



Gambar 2.28 *Ground Floor of UFA Cinema Center*
Sumber: Coop Himmelb(l)au



Gambar 2.29 *Section of UFA Cinema Center*
Sumber: Coop Himmelb(l)au

Bangunan ini berjumlah enam lantai yang masing-masing lantai memiliki fungsi yang berbeda. Bagian yang mencolok terlihat pada denah, pada bagian *crystal* hanya difungsikan sebagai ruang sirkulasi.

Sedangkan bagian *cinema blok* difungsikan berbagai aktifitas seperti ruang bioskop, auditorium, cafe, bar dan lainnya.



Gambar 2.30 Interior of UFA Cinema Center
Sumber: Coop Himmelb(l)au

f. Struktur



Gambar 2.31 Struktur UFA Cinema Center
Sumber: Coop Himmelb(l)au

Tampak dari luar bangunan ini terlihat masif dan kokoh. Dengan fungsi bangunan yang membutuhkan interior yang luas, maka penggunaan kolom beton yang besar agar mampu menopang struktur bentang lebar. Dengan pola dekonstruksi memungkinkan bentuk kolom yang tidak simetris. Hal ini menyesuaikan dengan bentuk fasad yang diinginkan. Pada interior terlihat balok-balok beton besar dengan pola yang tidak beraturan dan membentang antar ruangan. Tampak dari luar terlihat struktur baja dengan lapisan kaca transparan yang membuat daya tarik pada bangunan ini. Dari luar kita dapat melihat secara jelas interior bangunan ini. Struktur baja ini terikat dengan penggunaan struktur beton yang saling menopang satu sama lain.

2.6.4 Busan Cinema Center



Gambar 2.32 Busan Cinema Center

Sumber: (<https://www.yna.co.kr>)

Nama : Busan Cinema Center

Lokasi : Centum City, Busan, Korea Selatan.

Tahun Konstruksi : 2008-2012

Arsitek : Wolf D Prix (Coop Himmelb(l)au)

Luas : 32.127 m² (site)

Bugdet : 162,4 Miliar Won (Korea)

Busan Cinema Center disebut juga “Duraum“, yang berarti menikmati menonton film bersama dalam bahasa Korea adalah tempat resmi dan eksklusif dari Festival Film Internasional Busan (BIFF), di mana upacara pembukaan dan penutupannya berlangsung, berlokasi di Centum City, Busan, Korea Selatan. Pusat sinema yang menelan biaya sekitar US \$ 150 juta (KRW 167,85 miliar) dibuka pada 29 September 2011, hampir tiga tahun setelah pembangunan dimulai. *Cinema center* ini dirancang oleh perusahaan desain arsitektur Austria Coop Himmelb (l) au dan dibangun oleh Hanjin Heavy Industries.

a. Sejarah

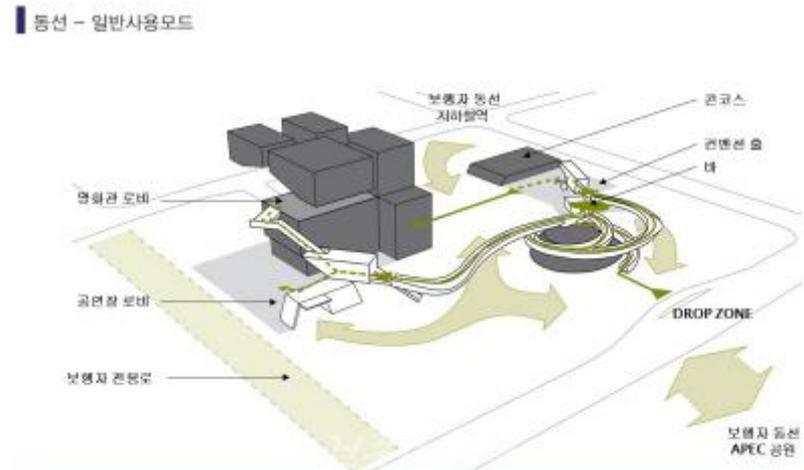
Pada tahun 2005, Festival Budaya Arsitektur Internasional Busan di Korea Selatan mengadakan kompetisi desain untuk Pusat Sinema Busan baru yang akan menjadi rumah bagi Festival Film Internasional Busan (BIFF). Perusahaan Austria Coop Himmelb (l) au menerima tempat pertama dan konstruksi dimulai pada akhir 2008 hingga selesai pada 2012. Dalam sejarahnya yang sangat singkat, bangunan tersebut telah memenangkan Penghargaan Arsitektur Internasional dan Chicago Athenaeum pada Juli 2013 juga, sebagai Guinness World Record untuk “atap kantilever terpanjang” di dunia. Tim Coop Himmelb (l) au telah berhasil menghidupkan visi arsitektur kaliber.

b. Konsep Desain

Menurut Wolf D. Prix, Kepala Desain perusahaan, konsep dasar dari proyek ini adalah tumpang tindih antara ruang terbuka dan tertutup serta area publik dan pribadi. Desain untuk Busan Cinema Center dan rumah dari Busan International Film Festival (BIFF) menciptakan suasana baru antara ruang publik, program budaya, hiburan, teknologi dan arsitektur yang tercipta secara dinamis dalam lanskap perkotaan.

Objek bangunan berisi teater, bioskop indoor dan outdoor, ruang konvensi, ruang kantor, studio kreatif dan ruang makan dalam campuran ruang publik indoor dan outdoor yang terlindung dan terhubung. Desain ruang-ruang ini mendukung fungsionalitas hybrid fleksibel yang dapat digunakan baik selama periode festival tahunan dan penggunaan sehari-hari tanpa gangguan.

Konsep ini membuat plaza perkotaan yang tumpang tindih dengan Urban Valley, Red Carpet Zone, Walk of Fame dan BIFF Canal Park. Plaza kota dibentuk oleh elemen bangunan dan plaza yang dilindungi oleh dua atap besar dengan permukaan langit-langit luar ruang yang dikombinasikan dengan LED yang diprogram dengan komputer.



Gambar 2.33 Konsep massa bangunan Busan Cinema Center
Sumber: (<https://archive.vn>)

Pusat Film Busan memiliki tiga konsep arsitektur utama:

- Perluasan ruang terbuka melalui koneksi APEC Naru Park dan Sungai Suyeong di seberang lokasi. Menggambar aliran dinamis pusat kota di sekitar pusat video ke alun-alun dan memperluasnya ke ruang terbuka untuk menggunakannya sebagai penghubung antara kota dan alam.
- Penciptaan pemodelan arsitektur melalui hubungan antara tanah dan langit. Seluruhnya dikenali sebagai sebuah bujur sangkar, dan ruang interior dari gunung-gunung dan bukit-bukit yang dibuat dengan menaikkan sebagian persegi itu sendiri kemudian digunakan sebagai ruang hidup. Ruang publik dibentuk melalui ruang antara medan yang terangkat dan langit yang terbentuk secara artifisial (Big Loop).
- Pembentukan alun-alun kota multiguna. Sebuah teater terbuka dibangun antara Cine Mountain dan Beef Hill, sebuah lapangan

peringatan di depan Cine Mountain, dan zona karpet merah di sekitar Double Cone. Ruang pertunjukan melingkar luar ruang direncanakan di APEC Naru Park, yang merupakan pertimbangan ekspansi di masa depan. Plaza di situs ini biasanya digunakan sebagai teater terbuka, alun-alun peringatan, kafe terbuka, dll. Dapat digunakan sebagai acara dan ruang pameran selama acara-acara khusus seperti festival film.

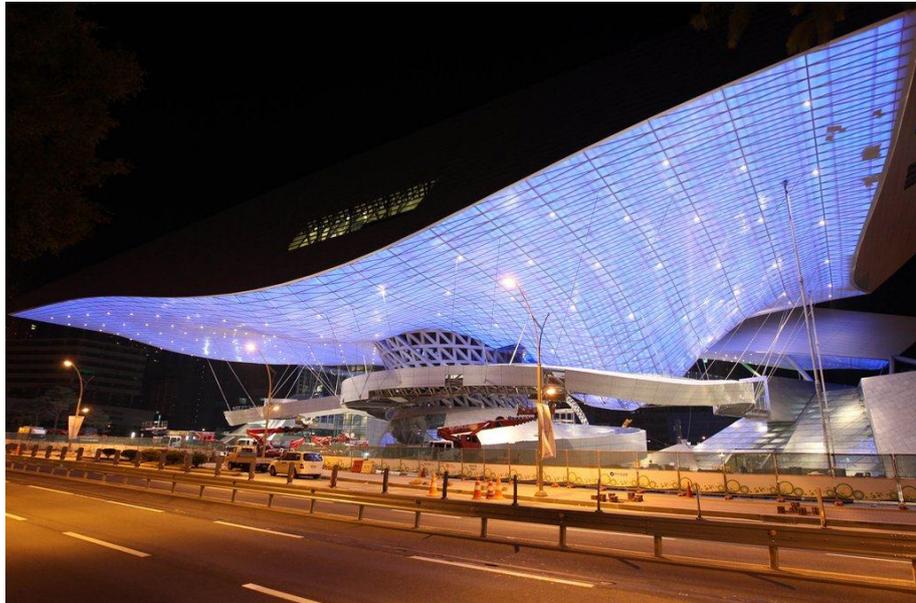
c. Fasad



Gambar 2.34 *Fasad* Busan Cinema Center
Sumber: (<https://www.yna.co.kr>)

Busan Cinema Center terdiri dari tiga bangunan (Cine Mountain, Biff Hill, dan Double Cone), Biff Theatre (teater luar ruangan) dengan Atap Kecil, dan Alun-Alun Dureraum dengan Atap Besar. Masing-masing bangunan memiliki bentuk fasad yang berbeda-beda namun tetap saling berhubungan satu dengan yang lain. Nampak terlihat jelas bentuk fasadnya terkait dengan pemodelan arsitektur melalui

hubungan antara tanah dengan langit. Pada bagian loop besar bentuk atapnya menyerupai kontur bukit-bukit. Keseluruhan fasad dilapisi dengan material modern seperti polycarbonate.



Gambar 2.35 LED roof Busan Cinema Center
Sumber: (<https://www.yna.co.kr>)

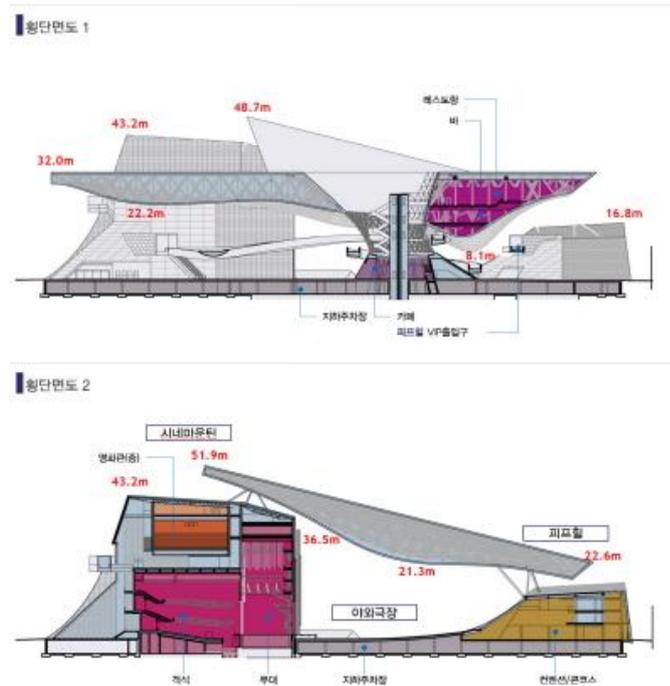
Atap mewakili cahaya langit dan awan, pantulan cahaya, dan gerakan dinamis awan yang diekspresikan dengan memantulkan logam dan LED di bagian bawah. Menyebar melalui polikarbonat dan diizinkan untuk mentransmisikan hanya 53% melalui aluminium memantul pada logam lagi, sehingga penampilan samar awan yang melayang di langit terlihat. Dengan 3 watt RGB LED, 23.910 dipasang di loop besar dan 18.690 dipasang di loop kecil.

d. Implementasi Pendekatan Arsitektural

Busan Cinema Center merupakan bangunan yang digunakan sebagai rumah Busan International Film Festival (BIFF) yang diadakan setiap tahunnya. Wolf D Prix (Coop Himmelb(l)au), sang arsitek mendesain sebuah ruang yang tumpang tindih antara fungsi privat dengan publik. Strategi “*displacement*” menciptakan sebuah ruang-ruang yang mendukung fungsionalitas hybrid fleksibel yang dapat digunakan baik selama periode festival tahunan dan penggunaan sehari-hari tanpa gangguan. Tentunya dengan nuansa baru percampuran ruang publik, program budaya, hiburan, teknologi dan arsitektur.

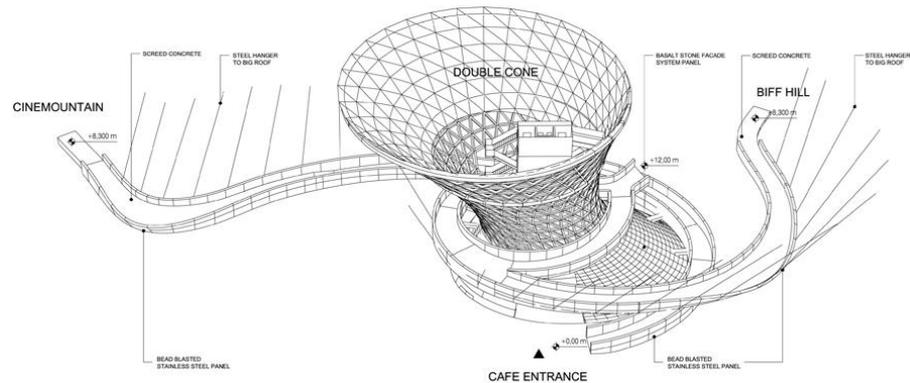
Tampak dari luar terlihat loop besar yang membentuk bukit-bukit serta pada malam hari dihiasi lampu LED menjadikan “*interiority*” bangunan ini. Tampak dari jauh tiga massa bangunan ini tumpang tindih satu sama lain namun tetap menjadi formasi yang harmonis. Dalam arsitektur dekonstruksi hal ini menunjukkan ketidak absolutan atau tidak mengacu pada keberagaman nilai-nilai arsitektural serta penolakan terhadap hierarki “*discontinuity*” dan “*center*”. Masuk ke dalam interior bangunan terdapat elemen-elemen yang sangat kontras dengan elemen eksterior bangunan. Namun setelah diperhatikan masih terdapat pola-pola yang harmonis antara ruang dalam dan ruang luar. Hal ini menunjukkan penolakan kekakuan “*dialektis*”.

e. Organisasi Ruang



Gambar 2.36 Section Busan Cinema Center
Sumber: (<https://archive.vn>)

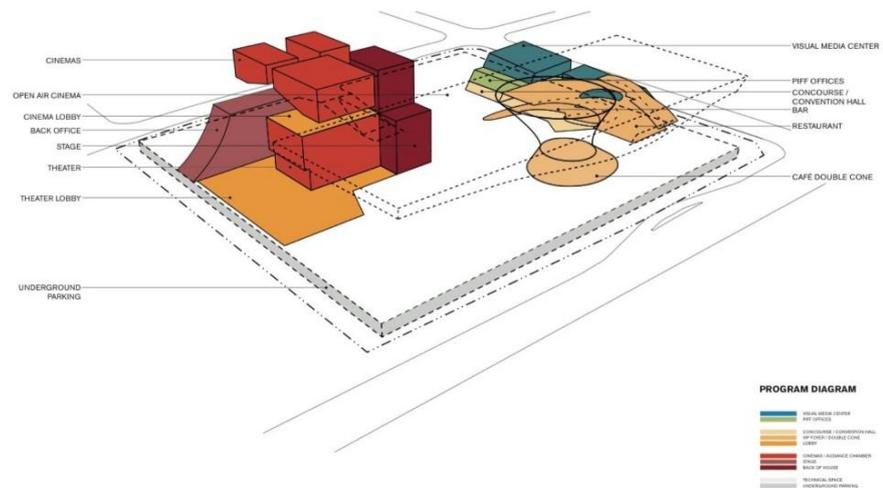
Busan Cinema Center, yang dibangun di atas lahan seluas 32.137 m², menempati 54.335 m² ruang pertunjukan, ruang makan, hiburan, dan ruang administrasi. Pada bagian loop besar merupakan ruang bebas dan bagian atasnya merupakan kanopi besar dengan bukaan melingkar. Terdiri dari mahkota, kerucut ganda, dinding geser, dan pondasi serta bentang belakang lantai tiga merupakan restoran.



Gambar 2.37 Double cone dan cine mountain

Sumber: Coop Himmelb(l)au

Cine Mountain memiliki tempat serbaguna dan teater film. Bioskop atas dan gedung serbaguna multi fungsi dipisahkan secara struktural untuk meminimalkan gangguan antara suara dan getaran. Berjarak dari maksimum 100mm hingga minimum 50mm. Ada dua jembatan penghubung di lantai tiga. Berjarak sekitar 85m dari Gunung Cine ke Gunung Kerucut dan jalur yang menghubungkan tanah dan bukit daging sapi dari Gunung Kerucut. Bar tegangan 40-80mm didukung pada loop besar atas, dan post-tension diterapkan untuk mengamankan stabilitas jembatan. Struktur utama adalah pipa baja tipe baja, yang disambungkan dengan baja. Pin angin sebagian dipasang untuk mendukung beban angin.

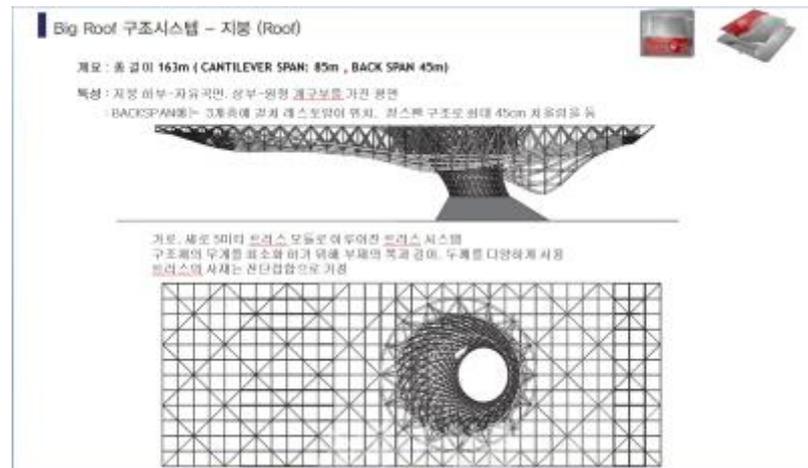


Gambar 2.38 Zoning ruang
Sumber: Coop Himmelb(l)au

Di lantai dasar ada sebuah kafe, sementara di tingkat yang lebih tinggi ada sebuah restoran, bar, dan lounge yang menghadap ke sungai. Selama festival film, ruang ini berfungsi sebagai pintu masuk VIP dan juga dapat digunakan sebagai pengaturan untuk acara yang terkait dengannya.

The Mountain Cinema (Film Mountain) adalah bangunan multifungsi, yang berisi teater dengan tempat duduk untuk 1000 orang, serta tiga bioskop. Dua dari mereka dapat menampung 200 penonton masing-masing, sementara yang ketiga dapat memuat 400 penonton. Tiket teater dan bioskop independen.

f. Struktur



Gambar 2.39 Big roof Busan Cinema Center

Sumber: (<https://archive.vn>)

Uniknya Busan Cinema Center memiliki atap terbesar didunia, dengan ukuran 2,6 kali lebih besar dari lapangan sepak bola. Pusat ini memiliki dua atap baja. Big Roof adalah 163 m panjang x 60 m lebar dengan bagian kantilever 85 m dan berat 6.376 (metrik) ton. Atap Kecil yang menutupi teater luar ruang BIFF Theatre memiliki rentang 70 m dan luas 66 mx 100 hingga 120 m dan berat 1.236 (metrik) ton. Atap Besar adalah atap kantilever terpanjang yang disertifikasi oleh Guinness World Records.

Namun, mengingat bahwa kantilever memiliki panjang 85 m apabila terjadi topan atau gempa bumi, dua penyangga (sistem pendukung jaminan) dipasang dari ruang bawah tanah. Beban kantilever yang ditransfer ke kerucut ganda dipindahkan ke dinding geser beton dan pondasi melalui cincin kompresi. Empat belas dinding geser dibangun

dengan ketebalan 800 mm, dan kekuatan beton 60 MPa, yang lebih kuat dari beton biasa.

Tabel 2.3 Analisis fasilitas *cinema center* hasil studi literatur

Objek Kajian	CGV Blitz Grand Indonesia	Palazzo Del Cinema	UFA Cinema Center	Busan Cinema Center
Jenis Bioskop	Cineplex	Cineplex	Cineplex	Cineplex
Fasilitas Utama	Box Office Auditorium 6 type	Box Office Bioskop 3	Box Office (Lobby) Studio Teater 8 Auditorium	Teater Lobby Teater Music Teater Film Cinema Lobby Outdoor Cinema Convention Hall
Fasilitas Penunjang	Caffe Pop Corn Zone Sky Galery Lounge Toilet	Ruang Baca Administrasi Penginapan Toilet	Parkir Caffe Snack Bar Public Space Toilet	Parkir Stage PIFF Office Visual Media Center Bar Caffe and Restaurant Public Space Toilet
Kapasitas Penonton	2500	1250	2600	6800
Sirkulasi Vertikal	Escalator, Tangga, dan Lift	Tangga dan Lift	Escalator dan Lift	Escalator, Lift, dan Tangga

Tabel 2.1 Analisis Fasilitas *Cinema Center*
Sumber: Analisis penulis

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan suatu cara atau tahapan dalam proses merancang suatu bangunan berdasarkan rumusan masalah dan tujuan hingga menghasilkan suatu produk (hasil rancangan). Metode ini digunakan agar mempermudah perancang dalam mengembangkan ide perancangannya. Dalam perancangan *Cinema Center* ini menggunakan metode perancangan deskriptif. Metode ini berusaha mendeskripsikan suatu gejala atau peristiwa yang terjadi. Tahapannya meliputi pengumpulan data, menganalisis data, menginterpretasi data, dan diakhiri dengan sebuah ide atau solusi desain perancangan yang mengacu pada hasil analisis data tersebut⁽³²⁾.

3.2 Perumusan Ide

Perumusan ide atau gagasan utama dalam perancangan *Cinema Center*, yaitu:

1. Penyebaran layar bioskop yang tidak merata, karena sebagian besar bioskop berada dikota-kota besar. Sedangkan jumlah layar yang tersebar di seluruh Indonesia saat ini hanya menampung kurang lebih 10% dari total kebutuhan ideal.

³² Martono, Nanang. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raya. Grafindo Persada.

2. Keberadaan bioskop mayoritas menyatu dengan pusat perbelanjaan. Masih sedikit sekali fasilitas yang menyediakan khusus kegiatan yang berkaitan dengan film. Fasilitas yang dimaksud ialah *Cinema Center* yang mencakup kegiatan menonton film, galery film dan theater outdoor. Kemudian juga dapat menjadi tempat diadakannya Festival Film Indonesia (FFI).
3. Dalam mewujudkan objek rancangan arsitektural dalam kaitannya bangunan *Cinema Center* melalui pendekatan analogi dramaturgi. Analogi dramaturgi dipilih sebagai pendekatan arsitektural karena definisinya memiliki kedekatan dengan fungsi bangunan yang akan dirancang. Visinya bagaimana mengimplementasikan sebuah drama-teater ke dalam bangunan arsitektural.

3.3 Sumber Data

A. Data Primer

Menurut Purhantara (2010:79) data primer merupakan data dan informai yang dikumpulkan secara langsung dari sumbernya⁽³³⁾. Kita dapat memahami bahwa penangkapan data primer melibatkan kontak langsung atau komunikasi antara peneliti dan informan. Data yang diperoleh melalui media komuniaksi seperti telepon dan internet dapat digolongkan menjadi data primer apabila media tersebut hanya berperan sebagai transmisi data atau informasi. Cara yang dilakukan untuk mendapatkan data primer dengan observasi (studi objek sejenis), wawancara secara langsung dengan narasumber atau dengan kuisioner.

³³ Purhantara, Wahyu. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

B. Data Sekunder

Data ini merupakan sumber data yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian sebelumnya (Hasan, 2002:58)⁽³⁴⁾. Data ini digunakan untuk mendukung informasi primer yang telah diperoleh yaitu dari bahan pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku dan lain sebagainya.

3.4 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap objek pengamatan. Menurut Hasan (2002:86) Observasi ialah pemilihan, pengubahan, pencatatan, dan pengodean serangkaian perilaku dan suasana berkenaan dengan objek amatan. Dalam hal ini penulis berfokus dengan fasilitas-fasilitas yang tersedia di dalam sebuah Cinema Center. Namun karena adanya pandemi *Covid-19* yang sedang melanda dunia serta peutupan fasilitas-fasilitas objek sejenis maka penulis tidak berkesempatan untuk *observasi* secara langsung ke lapangan.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mencari data yang akurat sesuai dengan realita yang ada. Beberapa hal yang perlu didokumentasikan untuk memperkuat data, diantaranya:

³⁴ Hasan. (2002). *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

- Gambaran secara jelas mengenai tapak yang dipilih untuk menempatkan objek rancangan;
- Gambaran secara jelas pola sirkulasi dan aksesibilitas pada ruang tapak;
- Gambaran secara jelas mengenai iklim, yang meliputi pencahayan (sinar matahari), arah angin, dan suhu pada tapak;
- Gambaran secara jelas fasilitas-fasilitas pendukung disekitar objek rancangan.

c. Studi Kepustakaan

Menurut Martono (2011:97) studi pustaka dilakukan untuk memperkaya pengetahuan mengenai berbagai konsep yang akan digunakan sebagai dasar atau pedoman dalam proses penulisan⁽³⁵⁾. Studi pustaka dalam teknik pengumpulan data ini merupakan jenis data sekunder yang dikumpulkan melalui buku-buku, studi literatur atau journal-journal penelitian. Data literatur tapak berupa peta wilayah, demografi, dan topografi. Literatur dalam pendekatan analogi dramaturgi mengenai definisi dan implementasinya dalam rancangan arsitektural.

d. Kajian Preseden

Kajian preseden dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai fasilitas-fasilitas yang ada pada bangunan serupa. Pada setiap objek diamati dan dikaji pola sirkulasinya, hubungan antar ruang, kapasitas dalam suatu ruang, maupun struktur pada bangunan tersebut. Selain itu kajian mengenai

³⁵ *Ibid.*

pendekatan dekonstruksi untuk mendapatkan proses implementasi konsep rancangan pada bangunan.

e. Kajian Tapak

Kajian tapak dilakukan melalui beberapa metode, diantaranya penggunaan aplikasi seperti google maps atau google earth untuk mendapatkan gambaran umum mengenai informasi kondisi tapak. Selain itu dilakukan observasi secara langsung untuk mendapatkan data real di lapangan untuk mempermudah menganalisis site dan mencari solusi terhadap kondisi site. Mencari informasi mengenai aturan-aturan yang berlaku di daerah tersebut meliputi KDB, KLB, GSB, KDH serta faktor lainnya.

3.5 Analisis Perancangan

Analisis adalah proses menyajikan data rancangan ke dalam suatu bentuk yang mudah di baca. Analisis di dalam suatu perencanaan merupakan sebuah alur topik pembahasan yang memerlukan beberapa aspek yang berhubungan dengan perencanaan objek bangunan. Adapun analisis yang akan dilakukan yaitu:

a. Analisis Makro

Analisis makro merupakan analisis dalam skala kawasan. Dalam analisis tersebut terdapat analisa mengenai potensi kawasan, keadaan geografis hingga demografi.

b. Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan tahap penilaian atau evaluasi mulai dari kondisi fisik, kondisi non fisik hingga peraturan kebijakan yang berlaku. Analisis

tapak meliputi bentuk dan dimensi, batas, topografi, iklim (matahari, hujan dan angin), potensi yang ada dalam tapak, aksesibilitas atau pencapaian, *view* (pandangan), kebisingan, vegetasi dan sirkulasi.

c. Analisis Fungsi

Analisis fungsi merupakan tahapan dalam menentukan sebuah ruang yang mempertimbangkan fungsi dan tuntutan aktifitas yang mewadahi oleh ruang tersebut. Analisis ini dilakukan dengan tujuan menentukan kebutuhan ruang-ruang dalam *Cinema Center*, dengan mempertimbangkan pelaku, aktivitas, dan kegunaan.

d. Analisis Ruang

Analisis ruang merupakan tahap untuk dapat menentukan kebutuhan ruang, besaran ruang, organisasi ruang sesuai dengan fungsi-fungsi yang telah ditentukan. Analisis ruang digunakan untuk mengetahui persyaratan dalam menentukan kebutuhan ruang tersebut. Analisis ruang ini dilakukan secara linier antara program fungsional dan arsitektural pada fasilitas *cinema center*.

e. Analisis Utilitas

Analisis Utilitas bertujuan memberikan gambaran mengenai sistem utilitas yang akan diterapkan pada objek rancangan *Cinema Center*. Analisis ini meliputi sistem penyediaan air bersih, sistem drainase, sistem pembuangan limbah, sistem jaringan listrik, dan sistem keamanan pada lokasi tapak.

f. Analisis Struktur

Analisis struktur merupakan tahap untuk menganalisis jenis struktur yang digunakan di suatu bangunan. Hal-hal yang perlu dianalisis diantaranya sistem struktur dan material yang digunakan.

3.6 Teknik Sintesis

Sintesis merupakan gagasan atau ide yang dirumuskan melalui hasil dari analisa-analisa sebelumnya. Pada tahap sintesis meliputi kajian konsep perancangan dalam bentuk tapak, fasad bangunan, ruang dalam bangunan, struktur yang digunakan, dan sistem utilitas pada rancangan *Cinema Center*.

Adapun beberapa konsep perancangan tersebut, meliputi :

- a. Konsep Tapak
- b. Konsep Ruang
- c. Konsep Fasad Bangunan
- d. Konsep Struktur

3.7 Kerangka Perancangan

1. Mengidentifikasi isu permasalahan yang ada, kemudian mencari solusi-solusi terhadap kebutuhan masyarakat akan sarana hiburan. Solusi yang dihasilkan merupakan desain arsitektural dalam bentuk ruang yang fungsional.
2. Melakukan pendekatan arsitektural dengan analogi sebagai ciri khas desain arsitektural sekaligus memperkuat kesan ruang berdasarkan analogi yang dipilih. Dalam hal ini dilakukan pendekatan analogi dramaturgi yang didefinisikan sebagai seni drama-teater.

3. Mengidentifikasi isi substansial pada rancangan *Cinema Center* dan pendekatan analogi dramaturgi. Sekaligus strategi implementasi pendekatan terhadap desain arsitektural.
4. Menciptakan suatu rancangan *Cinema Center* yang mampu memwadahi berbagai aktifitas perfilman dan menjadikan bangunan ini sebagai ciri khas di Lampung dengan penerapan pendekatan arsitekturalnya.

BAB VIII KESIMPULAN

Perancangan *Lampung Cinema Center* ini merupakan sebuah fasilitas berbagai pertunjukan film dan drama-teater. Dilatarbelakangi oleh perkembangan film di Lampung yang mulai menggeliat. Hal ini ditunjukkan oleh beberapa film karya sineas Lampung yang sudah dinikmati oleh komunitas film nasional. Ditahun 2020 kemarin Lampung dipercaya menjadi tuan rumah perhelatan Festival Film Asia. Hadirnya fasilitas ini diharapkan mampu mendorong sineas Lampung untuk berkarya lebih giat lagi.

Dalam mewujudkan sebuah fasilitas pertunjukan seni ini dikombinasikan dengan unsur budaya lokal salah satunya cerita rakyat Lampung. Nilai yang terkandung dalam cerita rakyat dapat menjadi sarana edukasi dan menanamkan norma sebagai pedoman. Para penggiat seni drama-teater menampilkan pertunjukan seni yang syarat akan unsur budaya Lampung. Sehingga fasilitas ini mampu memperkenalkan budaya Lampung ke lingkup nasional melalui berbagai festival yang akan diadakan di bangunan ini.

Berbagai fasilitas akan dihadirkan dalam *Cinema Center* ini diantaranya fasilitas menonton film dan drama teater baik *indoor* maupun *outdoor*, fasilitas studio yang fleksibel untuk tempat penggiat film dan teater. Selain itu di

dukung oleh fasilitas penunjang lainnya seperti fasilitas pengelola, *caffe, lounge, ATM center, Art Shop, dan area service.*

Perancangan Cinema Center ini menggunakan pendekatan analogi dramaturgi. Analogi dramaturgi dipilih karena kedekatan definisi dengan fungsi bangunan yang akan di rancang. Analogi dramaturgi mengumpamakan bangunan sebagai panggung pada sebuah pertunjukan seni, dimana alur pergerakan manusia didalamnya diatur melalui petunjuk-petunjuk visual. Penerapan analogi ini selaras dengan fungsi bangunan sebagai pertunjukan sebuah seni yang didalamnya terdapat berbagai macam ekspresi karakter. Suasana setiap ruang didesain memiliki karakter yang berbeda. Pengalaman ruang inilah yang mampu membangkitkan emosi setiap pengunjung. Wajah bangunannya pun dianggap sebagai plot cerita yang diserap dari kondisi sekitar. Diharapkan pendekatan ini semakin memberi kesan yang kuat dan selaras dengan fungsi bangunan tersebut sebagai sebuah pertunjukan seni yang memainkan emosi pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Effendy, Onong Uchjana. (1986). *Dimensi-Dimensi Komunikasi*. Bandung : Rosda Karya.
- Hasan. (2002). *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Javandalasta. (2014). *Panca.5 Hari Mahir Bikin Film*. Surabaya : Mumtaz Media
- Liliwari, Alo. (1991). *Memahami Peran Komunikasi Massa dalam Masyarakat*. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti.
- Martono, Nanang. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raya. Grafindo Persada.
- McQuail, Denis. (1989). *Teori Komunikasi Massa : Suatu Pengantar* : Erlangga.
- Neufert, Ernst. (2002). *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2*. Sunarto Tjahjadi (Penerjemah). Jakarta: Erlangga.
- Poerwadarminta, W.J.S. (1976). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, PN Balai Pustaka, Jakarta.
- Purhantara, Wahyu. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tambayong, Japi. (1981). *Dasar-Dasar Dramaturgi*. Bandung: Pustaka Prima.
- Undang-Undang No 8 tahun 1992 tentang **Perfilman**.
- Wojowasito dan Poerwadarminta, WJS. 1980. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Bandung : Penerbit Balai Pustaka.

- Yieldni Tawalujan, Rieneke L. E. Sela, (2012). *Analogi Dramaturgi Dalam Rancangan Arsitektur*. Media Matrasain: Volume 9 No. 3. November 2012.
- Archive.vn. (2011, Mei 17). *Pusat Film Busan 85m Cantilever Terpanjang di Dunia, Aula Bioskop*. Dipetik Juni 17, 2020, dari <https://archive.vn/20130718062146/http://ghs.thesome.com/>
- Arsitur Media Desain. (2020). Pengertian Gedung Pertunjukan dan Jenis-Jenisnya. Dipetik Juni 28, 2020, dari <https://www.arsitur.com/2017/10/pengertian-gedung-pertunjukan-dan-jenis.html>
- De Saussure, Ferdinand. (1996). *Cours de Linguistique Generale*. Pengantar Linguistik Umum, (Terjemahan Rahayu S. Hidayat). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Goffman, Erving. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Jakarta:
- Indra, P. (2015, Januari 13). *Menyimak kejayaan bioskop-bioskop di Bandar Lampung*. Dipetik Maret 27, 2020, dari <http://www.duniaindra.com/2015/01/menyimak-kejayaan-bioskop-bioskop-di.html>
- Parlindungan. (2019, Agustus 29). *5 Daftar bioskop di Lampung yang menjadi favorit anak muda*. Dipetik Maret 27, 2020, dari <https://www.jejakpiknik.com/bioskop-lampung/>
- Purba, W. (2018, September 17). *Bioskop Dikuasai Mahasiswa dan Pelajar*. <https://www.medcom.id/hiburan/film/xkEnBBxK-bioskop-dikuasai-mahasiswa-dan-pelajar>
- Rina. (2019, Maret 05). *Busan Cinema Center, Tempat Diadakannya Busan International Film Festival*. Dipetik Juni 24, 2020, dari <https://tourkekorea.net/busan-cinema-center-tempat-diadakannya-busan-international-film-festival/>
- Leiwakabessy, Victor Janis Timoty. 2013. *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Cinema And Film Library Di Yogyakarta*. UAJY.
- Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) dan Departemen Penerangan. (1972).
- Wolf D.Prix & Patner. (t.thn). *Ufa Cinema Center*. Dipetik Juni 20, 2020, dari <http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/ufa-cinema-center>

- BookMyShow. (2016). *Mengenal Tipe-tipe Studio di CGV Blitz*. Dipetik Agustus 12, 2020, dari <https://id.bookmyshow.com/blog-hiburan/yuk-mengenal-tipe-tipe-studio-di-cgv-blitz/>
- Analogi (Def.1,2,3, dan 4) (n.d). *Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Dipetik Maret 20, 2020, dari <https://kbbi.web.id/analogi>
- Bioskop (Def.1) (n.d). *Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Dipetik Maret 20, 2020, dari <https://kbbi.web.id/bioskop>
- Dramaturgi. (Def.1) (n.d). *Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Dipetik Maret 20, 2020, dari <https://kbbi.web.id/dramaturgi>
- Pusat. (Def.4) (n.d). *Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Dipetik Maret 20, 2020, dari <https://kbbi.web.id/pusat>
- Sinema. (Def.1 dan 2) (n.d). *Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*. Dipetik Maret 20, 2020, dari <https://kbbi.web.id/sinema>