

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

GEDUNG BIOSKOP DI PURWOKERTO

TUGAS AKHIR SARJANA STRATA – 1

**UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN YUDISIUM UNTUK MENCAPAI DERAJAT SARJANA TEKNIK (S-1)
PADA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

DISUSUN OLEH:

**MULYAWAN
NPM: 030111552**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2011**

LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI

**SKRIPSI
BERUPA
LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

GEDUNG BIOSKOP DI PURWOKERTO

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**MULYAWAN
NPM: 030111552**

Telah diperiksa dan dievaluasi oleh Tim Penguji Skripsi pada tanggal 22 September 2011 dan dinyatakan telah memenuhi sebagian persyaratan menempuh tahap pengerjaan rancangan pada Studio Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana Teknik (S-1) pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

PENGUJI SKRIPSI

Penguji I



Ir. MK. Sinta Dewi., M.Sc.

Penguji II



F. Binarti, ST. Dipl.NDS. Arch

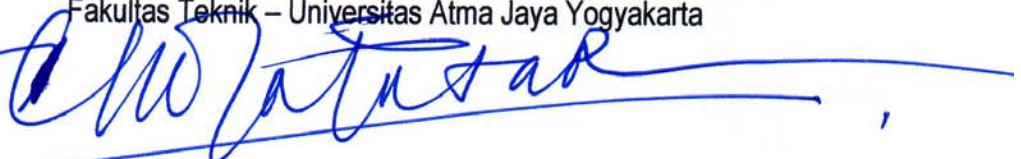
Yogyakarta, 28 September 2011

Koordinator Tugas Akhir Arsitektur
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



A. Madyana Putra, ST., M.Sc

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Ir. F. Christian J. Sinar Tanudjaja., MSA

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Mulyawan

NPM : 030111552

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Tugas Akhir—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—yang berjudul:

GEDUNG BIOSKOP DI PURWOKERTO

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) maupun Gambar Rancangan dan Laporan Perancangan ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya—yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan—ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 28 September 2011

Yang Menyatakan,



Mulyawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA HANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek	1
1.2 Latar Belakang Permasalahan	6
1.3 Rumusan Permasalahan	7
1.4 Tujuan dan Sasaran	7
1.5 Lingkup Studi.....	8
1.6 Metode Studi	8
 BAB II TINJAUAN HAKIKAT OBYEK STUDI	 10
2.1. Rekreasi	10
2.1.1. Kriteria Rekreasi	10
2.1.2. Nilai Rekreasi	10
2.1.2.1. Nilai Personal dan Sosial	11
2.1.2.2. Perluasan Pelayanan Sebuah Komunitas	11
2.1.2.3. Nilai Ekonomi.....	12
2.1.3. Pengeompokan Rekreasi.....	12
2.1.3.1. Pengelompokan Rekreasi Berdasarkan Penggunaan....	12
2.1.3.2. Pengelompokan Rekreasi Berdasarkan Bentuk Kegiatan	12
2.1.3.3. Pengelompokan Ruang berdasarkan Sifat Ruang	12
2.1.3.4. Pengelompokan Rekreasi Berdasarkan Sifat Ruang...	13
2.1.3.5. Pengelompokan Rekreasi Berdasarkan Letak	13
2.1.4. Proses Perancangan.....	14
2.2. Pengertian Bioskop.....	14
2.2.1. Klasifikasi Sinema/Bioskop.....	15
2.2.2. Sejarah Bioskop di Purwokerto	17
2.2.3. Fungsi dan Tipologi Bangunan.....	18
2.2.3.1. Waktu Pemantulan (<i>Reverberation Time</i>)	23
2.2.3.2. Isolasi Suara.....	26
2.2.3.3. Bentuk, Volume dan Lantai dari <i>Hall</i> (Ruang).....	27
2.2.3.4. Tingkat Kebisingan <i>Background (Background Noise Level)</i>	28
2.2.3.5. Ruang Proyeksi.....	28
2.2.3.6. Persyaratan Keamanan	29

BAB III TINJAUAN KAWASAN/WILAYAH KOTA PURWOKERTO	33
3.1. Kondisi Wilayah Kota Purwokerto.....	33
3.2. Kondisi Geografis, Geologis, Flora dan Fauna Kota Purwokerto	33
3.3. Kondisi Klimatologis Kota Purwokerto	34
3.4. Kondisi Sosial-Budaya-Ekonomi Kota Purwokerto	34
3.5. Kebijakan Otoritas Wilayah Purwokerto.....	36
3.6. Kondisi Sarana dan Prasarana Kota Purwokerto	37
 BAB IV LANDASAN TEORITIKAL	 38
4.1. Definisi Metafora.....	38
4.2. Pengertian Metafora dari Berbagai Analogi.....	38
4.3. Kategori Metafora.....	39
4.4. Beberapa Contoh Karya Arsitektur Metafora.....	40
4.5. Konsep Metafora <i>Roll Film</i> Pada Bioskop	44
4.5.1. Tinjauan Umum <i>Roll Film</i> Bioskop.....	44
4.5.1.1. Definisi <i>Roll Film</i>	44
4.5.1.2. Elemen <i>Roll Film</i>	45
A. Sifat Kimia	45
B. Karakteristik <i>Roll Film</i>	45
C. Responsivitas <i>Roll Film</i>	45
D. Sensitifitas <i>Roll Film</i> Terhadap Cahaya	45
4.5.2. Mekanisme <i>Roll Film</i> Dalam Proyektor	46
4.5.2.1. Definisi Proyektor.....	46
4.5.2.2. Perekaman Gambar.....	46
4.5.2.3. Tipe-Tipe Proyektor	46
4.5.2.4. Prinsip Operasi <i>Roll Film</i> Dalam Proyektor.....	49
A. Elemen-Elemen Proyektor.....	49
B. Sumber Cahaya.....	50
C. Reflektor dan Lensa Kondenser.....	50
D. Douser.....	50
E. Gerbang Film dan Gambar Tunggal.....	50
F. Pengambilan Gambar.....	50
G. Lensa dan Lubang Piringan	50
H. Layar	51
I. Elemen-Elemen Pengirim Gambar	51
• Sistem Gerakan Tunggal	51
• Animasi dan Resiko dari Multiplek.....	51
• Pemberian dan Proses Extraksi Sprocket	51
• Loop Film	52
• Gerbang Film Menekan Piringan	52
• Mekanisme Berselang-Seling	52
4.5.3. Bunyi.....	52
4.5.3.1. Analog Suara Optik	53
4.5.3.2. Suara Magnet.....	53
4.5.3.3. Digital	53
4.5.3.4. Cinema Digital Sound (CDS)	53

4.5.3.5. Sony Dynamic Digital Sound (SDDS)	54
4.5.3.6. Dolby Digital	54
4.5.3.7. Digital Theater Systems (DTS)	54
4.5.3.8. Leader	54
BAB V ANALISIS	55
5.1. Analisis Pendekatan Metafora <i>Roll Film</i> Dalam Arsitektur	55
5.1.1. Pendekatan Metafora Dalam Desain Aktivitas	55
5.1.1.1. Proses Pensuplaian <i>Roll Film</i>	55
5.1.1.2. Ekstrasi <i>Sprocket</i>	55
5.1.1.3. <i>Loop Film</i>	56
5.1.1.4. <i>Shooter Mechanism</i>	56
5.2. Analisis Programatik	60
5.2.1. Pelaku di Dalam Bioskop	60
5.2.1.1. Pengunjung	60
5.2.1.2. Pengelola	61
5.3. Analisis Ruang.....	64
5.3.1. Analisis Kebutuhan Ruang	64
5.3.2. Kebutuhan Ruang	65
5.3.3. Analisis Besaran Ruang.....	67
A. Unit sinema	67
B. Pengelola.....	69
C. Unit Area <i>Café</i>	70
D. Unit Area Servis.....	71
5.4. Analisis Potensi Dan Tanggapan <i>Site</i>	73
5.4.1. Pemilihan <i>Site</i>	73
5.4.2. <i>Site</i> Terpilih.....	75
5.4.3. Analisis <i>Site</i>	78
5.4.4. Analisis Zoning Ruang	83
5.4.5. Analisis Sirkulasi	84
5.5. Aspek Perancangan dalam Pendekatan Metafora.....	85
5.5.1. Analisis Metafora <i>Roll Film</i>	85
5.6. Analisis Sistem Struktur dan Utilitas.....	87
5.6.1. Analisis Struktur	87
5.6.2. Analisis Sistem Utilitas.....	90
A. Analisis Penerapan Teknologi <i>Sound Sistem</i>	90
B. Analisis Jaringan Listrik	92
C. Analisis Penghawaan	92
D. Analisis Jaringan Komunikasi	93
E. Analisis Plumbing	93
F. Sistem <i>Fire Protection</i>	94
G. Sistem Penangkal Petir.....	94
H. Penggunaan Jenis Vegetasi	94
I. Persampahan	95

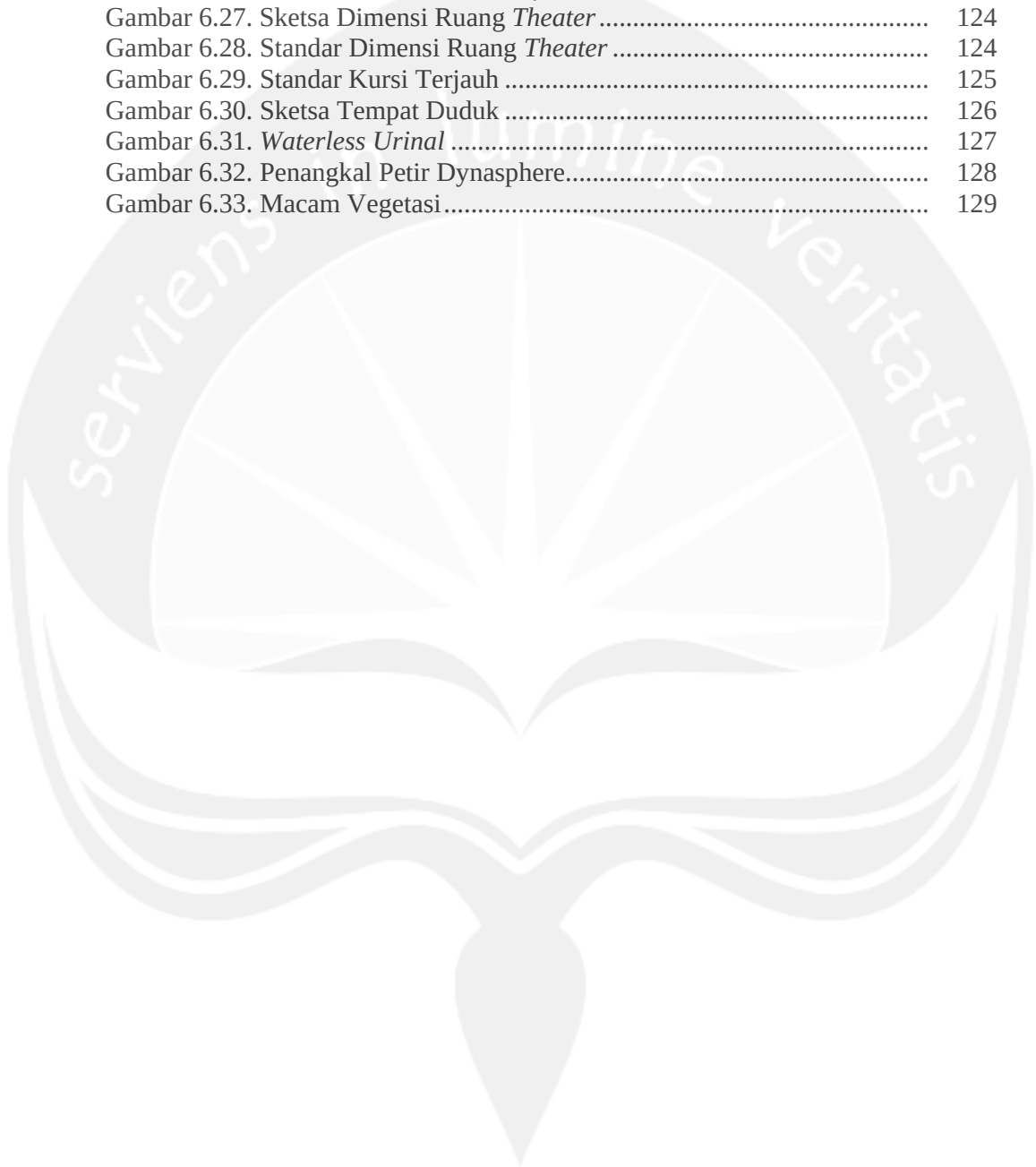
BAB VI KONSEP PERANCANGAN BIOSKOP	96
6.1. Konsep Metafora dalam Perancangan Bioskop.....	96
6.1.1. Konsep Metafora <i>Roll</i> Film Terhadap Desain Aktivitas	96
6.1.2. Konsep Metafora <i>Roll</i> Film Terhadap Desain Aktivitas	96
6.1.2.1. Konsep Programatik	97
6.1.2.2. <i>Layout</i> Pola Kegiatan Dalam Kelompok Kegiatan.....	99
6.1.3. Konsep Metafora <i>Roll</i> Film Terhadap Desain Bangunan.....	103
6.2. Konsep Potensi Pengolahan <i>Site</i>	108
6.2.1. Peredaran Matahari	108
6.2.2. Frekuensi <i>Noise</i>	109
6.2.3. <i>View</i> Sekitar <i>Site</i>	110
6.2.4. Sirkulasi	111
6.3. Konsep Sistem Struktur dan Utilitas	112
6.3.1. Konsep Struktur	112
6.3.2. Analisis Sistem Utilitas.....	121
A. Skema letak Array <i>Speaker</i>	121
B. Analisis Jaringan Listrik	126
C. Analisis Penghawaan	126
D. Analisis Jaringan Komunikasi	127
E. Analisis Plumbing	127
F. Sistem <i>Fire Protection</i>	127
G. Sistem Penangkal Petir.....	128
H. Penggunaan Jenis Vegetasi	128
I. Persampahan	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Pertumbuhan Penduduk Kota Purwokerto	4
Gambar 1.2. Grafik Kinerja Perekonomian Kab. Banyumas Tahun 2005-2009	5
Gambar 1.3. Pendapatan Per Kapita Kab. Banyumas.....	5
 Gambar 2.1 Gambar Dimensi Ruang	20
Gambar 2.2 Gambar Dimensi Layar	21
Gambar 2.3 Gambar Dimensi Ruang	22
Gambar 2.4 Grafik Reverberation Time pada Bioskop	24
Gambar 2.5 Grafik Reverberation Time pada Bioskop	25
Gambar 2.6 <i>A Typical Multicinema Complex</i>	25
Gambar 2.7 <i>A Typical Drywall Partition Between Two Adjacent Cinema Halls</i>	26
Gambar 2.8 Gambar Detail Port Proyeksi	29
 Gambar 3.1 Peta Batas Wilayah Administratif Kota Purwokerto.....	33
 Gambar 4.1. Guggenheim, Bilbao	41
Gambar 4.2. Church of Light, Osaka	42
Gambar 4.3. Milwaukee Art Museum	43
Gambar 4.4. Chords Bridge	43
Gambar 4.5. Gambar <i>Roll Film</i>	44
Gambar 4.6. Jenis <i>Roll Film</i>	45
Gambar 4.7. Gambar Proyektor Film.....	46
Gambar 4.8. Jenis Proyektor 8 mm Berdasarkan <i>Roll Film</i>	47
Gambar 4.9. Jenis Proyektor Super 8 Berdasarkan <i>Roll Film</i>	47
Gambar 4.10. Jenis Proyektor 9,5 mm Berdasarkan <i>Roll Film</i>	48
Gambar 4.11. Jenis Proyektor 16 mm Berdasarkan <i>Roll Film</i>	48
Gambar 4.12. Jenis Proyektor 35 mm Berdasarkan <i>Roll Film</i>	49
 Gambar 5.1. Cara Kerja <i>Roll Film</i> Di Dalam Proyektor.....	55
Gambar 5.2. Gambar Ekstrasi <i>Sprocket</i>	56
Gambar 5.3. Gambar <i>Loop Film</i>	56
Gambar 5.4. <i>Film Gate</i> (Gerbang Film) Dalam Kondisi Tertutup	57
Gambar 5.5. <i>Film Gate</i> (Gerbang Film) Dalam Kondisi Terbuka	57
Gambar 5.6. Diagram Mekanisme <i>Roll Film</i> Dalam Proyektor.....	58
Gambar 5.7. Diagram Programatik Pengunjung	60
Gambar 5.8. Diagram Programatik Pengelola	61
Gambar 5.9. Diagram Programatik Café.....	62
Gambar 5.10. Diagram Programatik Kegiatan Bioskop	63
Gambar 5.11. Lokasi <i>Site</i> pertama	73
Gambar 5.12. Lokasi <i>Site</i> kedua	74
Gambar 5.13. <i>Site</i> Jl. Overste Isdiman	75
Gambar 5.14. Batas Sebelah Utara Komplek Perumahan Penduduk.....	75
Gambar 5.15. Batas Sebelah Selatan Ruko	75

Gambar 5.16. Batas Sebelah Timur Pusat Kebugaran	76
Gambar 5.17. Batas Sebelah Barat Ruko	76
Gambar 5.18. Kondisi sekitar lokasi <i>Site</i>	76
Gambar 5.19. Dimensi <i>Site</i>	77
Gambar 5.20. Analisis Sinar Matahari	77
Gambar 5.21. <i>Noise</i> pada <i>Site</i>	79
Gambar 5.22. Tanggapan <i>Noise</i> pada <i>Site</i>	79
Gambar 5.23. <i>View</i> Sekitar <i>Site</i>	80
Gambar 5.24. Tanggapan <i>View</i> Sekitar <i>Site</i>	81
Gambar 5.25. Sirkulasi Sekitar <i>Site</i>	81
Gambar 5.26. Tanggapan Keadaan Sirkulasi Sekitar <i>Site</i>	82
Gambar 5.27. Analisis Sirkulasi	83
Gambar 5.28. Gambar <i>Roll Film</i>	84
Gambar 5.29. Bentuk <i>Roll Film</i>	84
Gambar 5.30. Analogi Bentuk dan Kegiatan <i>Roll Film</i>	85
Gambar 5.31. <i>Form Finding</i>	86
Gambar 5.32. <i>Form Finding</i>	87
Gambar 5.33. <i>Structure Finding</i>	87
Gambar 5.34. <i>Gelombang Longitudinal audio kelas B</i>	90
Gambar 5.35. <i>Sketsa Rencana Besaran Ruang Theater</i>	91
Gambar 5.36. Gambar Gabungan Array <i>Speaker</i> dan <i>Subwoofer</i>	92
Gambar 5.37. <i>Waterless Urinal</i>	93
Gambar 5.38. Penangkal petir <i>Dynasphere</i>	94
Gambar 5.39. Macam Vegetasi	95
Gambar 6.1. Diagram Mekanisme <i>Roll Film</i> Dalam Proyektor	97
Gambar 6.2. Konsep Pola Kegiatan Film Transisi Area -/+	99
Gambar 6.3. Konsep Pola Kegiatan Stock Film Area (Input +)	100
Gambar 6.4. Konsep Pola Kegiatan Loop Film Area (Input +)	100
Gambar 6.5. Konsep Pola Kegiatan <i>Plate/Gate Area</i> (Input +)	101
Gambar 6.6. Konsep Pola Area Pertunjukkan Teater	101
Gambar 6.7. Konsep Pola <i>Plate/Gate Area</i> (Output -)	101
Gambar 6.8. Konsep Pola <i>Loop Film Area</i> (Output -)	102
Gambar 6.9. Konsep Pola <i>Stock Film Area</i> (Output -)	103
Gambar 6.10. Konsep Gambar <i>Roll Film</i>	104
Gambar 6.11. Konsep Gambar <i>Roll Film</i>	105
Gambar 6.12. Konsep Analogi Bentuk dan Kegiatan <i>Roll Film</i>	106
Gambar 6.13. Contoh Pengolahan Bentuk <i>Roll Film</i>	107
Gambar 6.14. Konsep Peredaran Matahari	108
Gambar 6.15. Konsep Frekuensi <i>Noise</i>	109
Gambar 6.16. Efek Vegetasi Terhadap <i>Noise</i>	110
Gambar 6.17. Konsep <i>View</i> Sekitar <i>Site</i>	110
Gambar 6.18. Konsep <i>View</i> Sekitar <i>Site</i>	111
Gambar 6.19. Konsep Sirkulasi	111
Gambar 6.20. <i>Form Finding</i>	113
Gambar 6.21. <i>Form Finding</i>	114

Gambar 6.22. <i>Structure Finding</i>	114
Gambar 6.23. <i>Circulation</i>	115
Gambar 6.24. Sketsa Peletakan <i>Array Speaker</i>	121
Gambar 6.25. Sketsa Peletakan <i>Subwoofer</i>	122
Gambar 6.27. Sketsa Dimensi Ruang <i>Theater</i>	124
Gambar 6.28. Standar Dimensi Ruang <i>Theater</i>	124
Gambar 6.29. Standar Kursi Terjauh	125
Gambar 6.30. Sketsa Tempat Duduk	126
Gambar 6.31. <i>Waterless Urinal</i>	127
Gambar 6.32. Penangkal Petir <i>Dynasphere</i>	128
Gambar 6.33. Macam Vegetasi.....	129



DAFTAR TABEL

Tabel 5.1. Analisis Metafora <i>Roll</i> Film Pada Proyektor Terhadap Kegiatan ..	58
Tabel 5.2. Analisis Metafora Kegiatan Terhadap Program Kegiatan	59
Tabel 5.3. Analisis Perhitungan Jumlah Penonton.....	64
Tabel 5.4. Kebutuhan Ruang Umum.....	65
Tabel 5.5. Persentase Unit <i>Lobby</i> 2.....	67
Tabel 5.6. Tabel Perbandingan Alternatif <i>Site</i>	74
Tabel 6.1. Konsep Aktivitas.....	96
Tabel 6.2. Konsep Programatik.....	98
Tabel 6.3. Kegiatan Berdasarkan Metafora <i>Roll</i> Film	99

INTISARI

Keberadaan sinepleks dari tahun ke tahun terlihat semakin berkembang, tidak hanya di kota-kota besar namun juga mulai berkembang pula di berbagai kota kabupaten, hal ini terjadi sebagai akibat dari kebijakan pemerintah yang memberikan masa bebas pajak dengan cara mengembalikan pajak tontonan kepada pemilik bioskop

Penyediaan sarana rekreasi ataupun sarana interaksi dalam ruang tertutup dalam hal ini gedung pertunjukan ataupun bioskop, dapat menjadikan sebuah contoh akan perubahan gaya hidup masyarakat yang makin berubah, diikuti akan tuntutan kebutuhan masyarakat akan sarana hiburan dan rekreasi semakin meningkat.

Guna memenuhi kebutuhan masyarakat akan sarana hiburan yang baik dan berkualitas menjadi prioritas utama. Ada hal lain yang juga tidak dapat dilepaskan dalam menciptakan sebuah desain yang menarik agar nantinya dapat menarik minat para pengunjung untuk datang ke tempat tersebut agar menjadi ramai, selain menyediakan fungsi yang menarik tentunya. Keberhasilan ruang yang bersifat publik, salah satunya dapat diukur dari sejauh mana minat dan antusiasme masyarakat mengunjungi bioskop tersebut.

Di dalam perancangan bioskop ini nantinya, akan didesain sebuah bioskop yang berhubungan dengan perangkat film sebagai ide desain, dengan mendekatkan diri dari hal tersebut diharapkan akan menghasilkan desain yang diharapkan tidak kaku dan mendapatkan bentuk yang lebih atraktif dan kreatif. Perangkat film yang akan diambil sebagai konsep desain yang akan dikembangkan nantinya adalah berupa “roll film”, yang kemudian akan diolah sedemikian rupa dalam mewujudkan perancangan desain. Perangkat film ini menjadi pilihan karena perangkat ini adalah bagian terpenting dan merupakan benang merah dalam menciptakan sebuah film sebagai hasil akhir sebuah film yang ditayangkan, sehingga ke depan dalam perancangan perangkat ini dapat diolah menjadi sebuah konsep desain yang menarik.