

GEDUNG BIOSKOP DI KOTA SEMARANG (PENEKANAN DESAIN ARSITEKTUR POST MODERN)

Oleh: Bagas Laksawicaka, Bambang Setioko, Erni Setyowati

Keberadaan bioskop di Indonesia sudah berlangsung hampir 107 tahun, terhitung sejak adanya bioskop yang memutar film pertama kali yang dikenal sebagai “gambar idoeop” di Batavia tanggal 5 Desember 1900. Bioskop mempunyai peranan yang strategis dan merupakan ujung tombak industri perfilman Indonesia, sekaligus menjadi tolak ukur keberhasilan produksi film Indonesia bagi masyarakat. Sebagai mata rantai terakhir dalam tata niaga film, usaha perbioskopian tentu saja tidak bisa dilepaskan dari salah satu fungsi bioskop yaitu sebagai “etalase film”.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi digital dan pelayanan untuk masyarakat penonton yang memadai adalah suatu tantangan bagi dunia perbioskopian khususnya, untuk bersama-sama membuka pasar film yang lebih luas lagi.

Kata Kunci: Gedung Bioskop, Semarang, Arsitektur Post Modern.

1. Latar Belakang

Teknologi dan informasi di Indonesia terus berkembang dalam era modern seperti masa kini. Perkembangan dunia hiburan semakin cepat dan dianggap sebagai kebutuhan pokok oleh masyarakat perkotaan. Dalam dunia hiburan, segi rekreasi dan komersial saling berkaitan dan saling mendukung menghasilkan suatu hiburan yang berkualitas. Industri hiburan merupakan bisnis yang akan selalu hidup karena hiburan adalah salah satu kebutuhan yang melekat pada diri manusia.

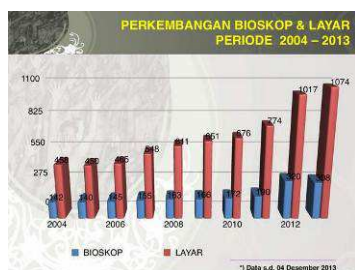
Dengan kesibukan masyarakat perkotaan pada segala aktivitasnya masing-masing akan membawa konsekuensi berkurangnya frekuensi berkumpul dengan keluarga. Selain itu, aktivitas yang begitu tinggi akan mengakibatkan rasa tegang, lelah, penat dan bosan pada penghuni kota. Mereka perlu penyegaran fisik dan mental agar selalu siap untuk bekerja setiap harinya, sehingga waktu luang yang ada benar-benar digunakan untuk bersantai, melepaskan kepenatan dan ketangan selama bekerja. Salah satu cara manusia untuk mengurangi rasa penat tersebut adalah dengan hiburan, baik dalam hal psikologisnya atau fisik serta dalam bentuk audio dan visual.

Film merupakan salah satu karya seni yang lahir dari suatu kreativitas dan imajinasi orang-orang yang terlibat dalam proses penciptaan gambar bergerak tersebut. Film mempunyai kekuatan yang sangat berpengaruh dan sangat peka, karena dapat diterima dengan dua panca indera secara bersamaan yaitu penglihatan dan pendengaran. Lewat film, informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam karena film adalah media audio visual. Media ini banyak digemari masyarakat karena dapat dijadikan sebagai hiburan penyalur hobi.

Menurut www.Filmindonesia.or.id (diakses pada 19 April 2014), di Indonesia Film dan Seni menempati kedudukan yang sangat penting, ini dibuktikan dengan tatakelola Film dan Seni yang saat ini oleh pemerintah ditangani oleh dua Kementerian, yaitu Kemendikbud dan Kemenparekraf. Kemendikbud menangani Film dan Seni dalam kaitannya dengan Pendidikan dan Budaya, sedangkan bagi Kemenparekraf, Film dan Seni dikelola sebagai bagian dari potensi bidang pariwisata dan salah satu unsur dari Ekonomi kreatif.

Menurut www.Indonesiafilm.net (diakses pada 19 April 2014), perkembangan pertumbuhan gedung bioskop di Indonesia

saat ini masih kurang pesat. Bioskop di Indonesia pernah mengalami masa kejayaan pada tahun 90-an dimana pada tahun tersebut mencapai jumlah tertinggi yaitu 2600 buah dengan 2853 layar, serta jumlah penonton mencapai 32 juta orang. Era 1999-2002 terjadi keterpurukan bagi usaha perbioskopian secara drastis. Dari jumlah 2600 pada tahun 1990, hanya menyisakan 264 bioskop dengan 676 layar di tahun 2002. Dalam tabel berikut ini menunjukkan perkembangan positif bagi pelaku bisnis bioskop dan pengunjung juga diuntungkan semakin bervariasinya tempat menonton. Jumlah bioskop dan layar terus bertambah setiap tahunnya sejak 2004.



Gambar 1.1 Grafik Pertumbuhan bioskop di Indonesia

Sumber : www.indonesiaindonesia.net

Sama halnya dengan jumlah bioskop yang terus bertambah, jumlah penonton yang datang ke bioskop setiap tahun juga bertambah. Keduanya berbanding lurus dan saling melengkapi. Itu artinya pengaruh dalam peningkatan potensi jumlah penonton Indonesia adalah penambahan jumlah layar. Dengan kata lain, semakin besar akses untuk ke bioskop, semakin besar probabilitas orang untuk pergi ke bioskop.

Kota Semarang sebagai ibukota provinsi Jawa Tengah dapat dikatakan tidak begitu pesat perkembangan fasilitas bioskopnya, saat ini memiliki 3 buah bioskop dengan jumlah 11 layar. Sebagai contoh perbandingan, kota Bandung sudah memiliki 9 bioskop dengan jumlah layar 59 buah, kota Surabaya memiliki 12 bioskop dengan jumlah

layar 63 buah, dan kota Solo yang secara geografis lebih kecil serta berpenduduk yang lebih sedikit memiliki 4 buah bioskop dengan jumlah 21 layar.

Menurut www.festivalfilmindonesia.co (diakses pada 19 April 2014), Kota Semarang sendiri bukannya tidak pesat dalam dunia perfilman, karena tahun 2013 menurut kota Semarang dipercaya menjadi tuan rumah Festival Film Indonesia yang merupakan ajang paling bergengsi dalam dunia perfilman nasional. Dan itu adalah kedua kalinya menjadi tuan rumah karena sebelumnya tahun 1980 pernah diadakan di kota Semarang.

Melihat pertimbangan diatas, kota Semarang berpotensi untuk memiliki fasilitas hiburan berupa gedung bioskop yang ditunjang dengan beberapa jenis fasilitas lainnya seperti bilyard, café, lounge, *game center* yang dikemas dalam satu wadah. Tempat hiburan dalam satu wadah memberi kemudahan bagi pengunjungnya karena fasilitas yang tersedia sudah relatif lengkap. Gedung Bioskop di Kota Semarang ini nantinya akan menampung kebutuhan akan hiburan dari warga kota Semarang pada umumnya dan diharapkan dapat menjadi fasilitas penunjang bagi kegiatan wisata serta menambah pajak pendapatan kota Semarang. Dengan melihat kesan untuk daya tarik yang disajikan oleh bangunan Gedung Bioskop ini maka penekanan desain yang diambil adalah Arsitektur Post Modern yang memperhatikan kesan modern dalam penerapan perancangan bangunan tersebut.

2. Tinjauan Pustaka

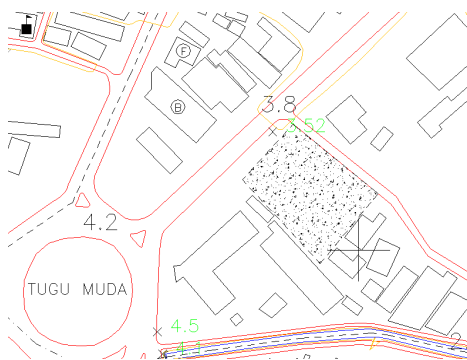
Gedung adalah bangunan tembok dan sebagainya yang berukuran besar sebagai tempat kegiatan seperti perkantora, pertemuan, perniagaan, pertunjukan, olahraga. (www.kbbi.web.id, diakses pada 15 April 2014)

Menurut kamus Wikipedia Bioskop (Belanda: *bioscoop* dari bahasa Yunani βίος, bios (yang artinya hidup) dan σκοπεῖν (yang artinya "melihat") adalah tempat untuk menonton pertunjukan film dengan menggunakan layar lebar. Gambar film diproyeksikan ke layar menggunakan proyektor. (www.id.wikipedia.org, diakses pada 15 April 2014)

Bioskop adalah gedung pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar (film) yang disorot sehingga dapat bergerak dan berbicara. (www.kbbi.web.id, diakses pada 15 April 2014)

3. Lokasi

Berdasar pendekatan dan pertimbangan yang telah dilakukan pada uraian sebelumnya telah diketahui lokasi yang terpilih yaitu di BWK I (Semarang Tengah, Semarang Selatan, Semarang Timur). Komposisi nilai dari masing-masing tapak alternatif, maka dipilih tapak alternatif 1 sebagai tapak terpilih untuk bangunan Gedung Bioskop di kota Semarang. Lokasi perancangan adalah sebuah area lahan yang berada di Jalan Pemuda Semarang.



Gambar Situasi Tapak

- Batas Tapak

- Sebelah Utara : Bank Internasional Indonesia
- Sebelah Selatan : Lawang Sewu
- Sebelah Timur : Permukiman Penduduk
- Sebelah Barat : Jalan Pemuda

- Data Tapak

- Luas Tapak : ± 7.250 m²
- KDB : 60 %
- KLB : 2,4
- GSB : 23 m dan 3,5m
- Ketinggian Maksimal : 4 LANTAI

- Potensi tapak:

- Letak yang strategis, di pinggir jalan utama
- Kontur yang relatif datar sebagai nilai tambah
- Ketersediaan lahan yang cukup
- Adanya jalan lingkungan di sebelah utara tapak yang potensial untuk "side entrance".
- Dekat dengan fasilitas publik, pertokoan, tempat wisata, dll

Besar luas tapak ini harus memenuhi persyaratan KLB, maka perlu cek dengan luas tapak minimum yang diperbolehkan. Dimana menurut RTRW, ketentuan KLB adalah 2,4.

- Luas tapak ± 7.250 m²

- Perhitungan lahan parkir

Lahan parkir dibagi menjadi dua. Sebagian berada di dalam KDB 60% dan sebagian berada di dalam 40% lahan $4798 \text{ m}^2 / 2 = 2399 \text{ m}^2$.

- Luas total bangunan $5295,8 \text{ m}^2 + 2399 \text{ m}^2 = 7694,8 \text{ m}^2$

- Luas maksimal yang boleh dibangun $\text{KLB} \times \text{Luas tapak} = 2,4 \times 7250 \text{ m}^2$

$$= 17.400 \text{ m}^2$$

$$= 7694,8 \text{ m}^2 < 17.400 \text{ m}^2 \text{ (memenuhi syarat)}$$

- Perhitungan tapak

Luas Tapak lantai dasar bangunan

$$= \text{Luas Tapak} \times \text{KDB}$$

$$= 7.250 \text{ m}^2 \times 0,6$$

$$= 4.350 \text{ m}^2$$

Perhitungan Jumlah Lantai

= Luas Total Bangunan

Luas Tapak Tertutup

= $7694,8 \text{ m}^2 / 4.350 \text{ m}^2$

= 1,76 (2 lantai)

4. Program Ruang

Aktivitas Penerima

Jenis ruang	Luas(m ²)
Lobby	258
Resepsionis / ruang informasi	6
Ruang duduk	12
Jumlah	276
Sirkulasi 50 %	138
Jumlah Total Luas	414

Aktivitas Utama

Jenis ruang	Luas (m ²)
Bioskop	
Studio	2022
Total	2022
Ticketing	12
Retail makanan	10
Ruang Tunggu	475
R. Proyektor	192
Gudang	12
Jumlah	716
Sirkulasi 30 %	214,8
JumlahTotal Luas ditambah studio	2952,8
Game Center	
R. Kasir	3
R. Permainan	45
Gudang dan R. Perbaikan	16
Jumlah	64
Sirkulasi 30 %	19,2
JumlahTotal Luas	83,2
Billiard	
R. kasir	3
R. permainan	242
R. Duduk	9
Gudang	16
Jumlah	270
Sirkulasi 50 %	135
JumlahTotal Luas	405
Café	
Lobby	21,6
Kasir	6
R. Makan	174,3
Dapur	25
R. Pendingin	12
Gudang Basah	12
Gudang Kering	12
Jumlah	263
Sirkulasi 50 %	105,2
JumlahTotal Luas	368,2
Lounge	
R. Duduk	162,25
Jumlah	162,25
Sirkulasi 30 %	64,9
JumlahTotal Luas	227,15
Auditorium	
R. Auditorium	120
Jumlah	120
Sirkulasi 50 %	60
JumlahTotal Luas	180

Aktivitas Pendukung

Jenis ruang	Luas (m ²)
ATM	3,6
Smoking area	24
Shouvenir shop	24
Pos keamanan	4
CCTV	16
Musholla	
R. Sholat	13,75
R. Wudhu	3,5
Lavatory	
Lavatory Pria	
>>KM/WC	4,8
>>urinoir	5,4
>>wastafel	6
Lavatory Wanita	
>>KM/WC	10,8
>>wastafel	6
Jumlah	121,85
Sirkulasi 30 %	36,5
Luas total	158,5

Aktivitas Pengelola

Jenis ruang	Luas (m ²)
R. Direktur	5
R. Tamu	6,25
Sekretaris	
R. Sekretasis	6
Dept. Manager (4 dept)	
R. Dept. Manager	24
Staff dan Karyawan	
R. Staff	24
R. karyawan	81,6
R. Loker	20,4
Fasilitas Lain	
R. Rapat	17,1
Pantry	12
Gudang kantor	12
Lavatory	
Lavatory Pria	
>>KM/WC	2,4
>>urinoir	1,2
>>wastafel	1,2
Lavatory Wanita	
>>KM/WC	4,8
>>wastafel	1,2
Jumlah	237
Sirkulasi 30 %	71
Jumlah Luas total Aktivitas pengelola	308

Aktivitas Kegiatan Teknis

Jenis ruang	Luas (m ²)
Ruang control	9
R. Genset	50
R.Trafo	15
R. Chiller	20
R. AHU	12
PABX	20
R. Pompa	6
R. Panel Kontrol	12
Pembuangan sampah	9
jumlah	153
Sirkulasi 30 %	45,9
Luas total	198,9

Parkir Pengelola

Jenis	Luas (m ²)
Mobil	90
Motor	60
Total	150
Sirkulasi 100%	150
Jumlah luas lahan parkir	300

Parkir Pengunjung

Jenis	Luas (m ²)
Mobil	1605
Motor	644
Total	2901
Sirkulasi 100%	2901
Jumlah luas lahan parkir	4498

DAFTAR PUSTAKA

De Chiara, Joseph, dan Callender, John Hancock, 1987, *Time – Saver Standards for Building Types Second Edition*

Effendy, Heru. 2008. *Industri Perfilman Indonesia : Sebuah Kajian*. Jakarta : Penerbit Erlangga.

Effendy, Heru. 2009. *Mari Membuat Film*. Jakarta : Penerbit Erlangga.

Fairweather, Leslie. 1969. *AJ Metric Handbook*. London : The Architectural Press.

Jenks, Charles. 1977. *The Language of Architecture Post Modern*. Wisbech-England : Acadmy Edition

Neufert, Ernst. 1991. *Data Arsitek- Jilid 1*. Jakarta : Erlangga

Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek- Jilid 2*. Jakarta : Erlangga

Pickard, Quentin. 2002. *The Architect's Handbook*. Oxford : Blacwell Publishing.

Woodson, Wesley E. 1974. *Human Factors Design Handbook*. Second Edition

Sumber Lain

Jurnal dan buku yang tidak dipublikasikan

Alkautsar, Muhammad. 2010. Dalam Laporan Program Perencanaan dan Perancangan *Sinepleks di Jakarta*. Universitas Diponegoro.

Parwitosari, Rr. Meutia Listyaningtyas. 2009. Dalam Laporan Program Perencanaan dan Perancangan *Semarang Movie Center*. Universitas Diponegoro.

AjiNugroho, Marsetyo. 2010. Dalam Laporan Program Perencanaan dan Perancangan. Entertainment Center di Yogyakarta. Universitas Diponegoro.

Dokumen Pemerintah dan Regulasi

Bappeda Kota Semarang dan Badan Pusat Statistik Kota Semarang. 2013. *Semarang Dalam Angka 2012*. Semarang.

Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009

Pemerintah Kota Semarang. Rencana Umum Tata Ruang Kota (RUTRK) tahun 2010 – 2030

Pemerintah Kota Semarang. Rencana Detail tata Ruang Kota (RDTRK) tahun 2010 – 2030

Internet

<http://bisnis.com> , diakses pada tanggal 19 April 2014

<http://eplaza.co.id/> diakses pada tanggal 19 April 2014

www.blitzmegaplex.com diakses pada tanggal 19 April 2014

<http://republika.co.id> , diakses pada tanggal 19 April 2014

<http://eprints.undip.ac.id> , diakses pada bulan 23 April 2014

<http://kbbi.web.id> , diakses pada bulan 23 April 2014

<http://finance.detik.com> diakses pada bulan 23 April 2014

<http://industri.kontan.co.id> diakses pada bulan 23 April 2014

<http://en.wikipedia.org> , diakses pada 26 April 2014

<http://www.festivalfilmindonesia.co>,

diakses pada 26 April 2014

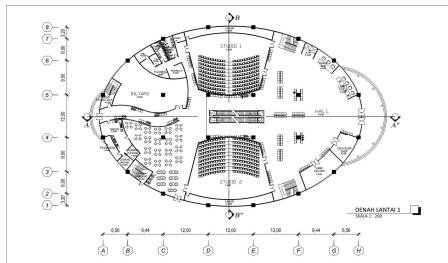
<http://id.wikipedia.org>, diakses pada 26 April 2014

<http://kaskus.co.id>, diakses pada tanggal 26 April 2014

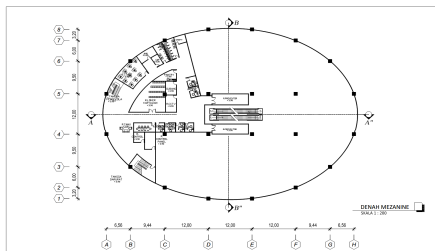
<http://filmindonesia.or.id>, diakses pada tanggal 26 April 2014

<http://semarang.go.id>, diakses pada tanggal 26 April 2014

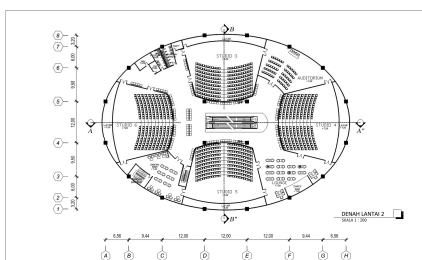
ILUSTRASI DESAIN



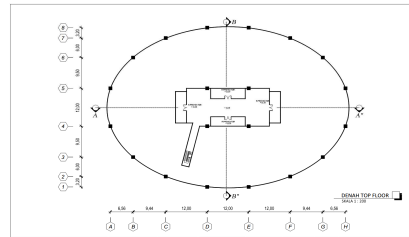
Denah Lantai 1



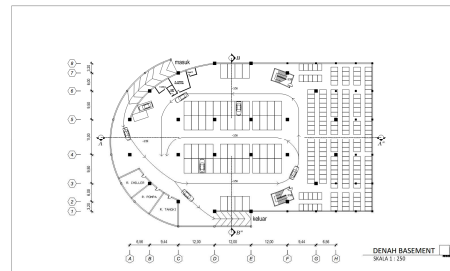
Denah Mezanine



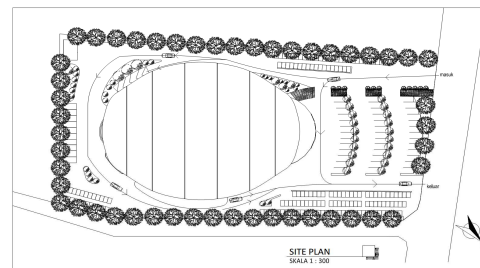
Denah Lantai 2



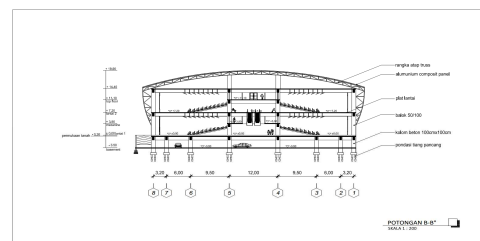
Denah Topfloor



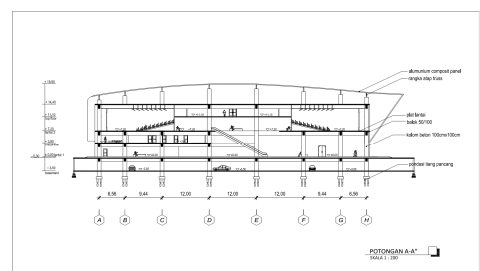
Denah Baseman



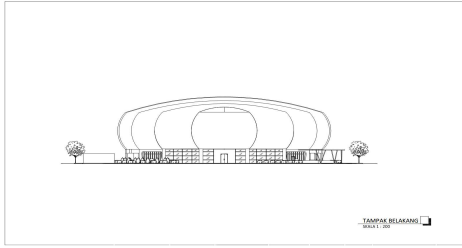
Siteplan



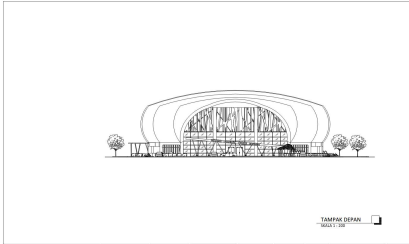
Potongan B-B'



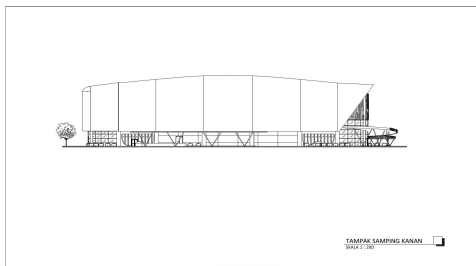
Potongan A-A'



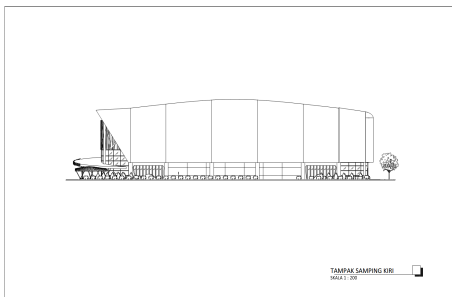
Tampak Belakang



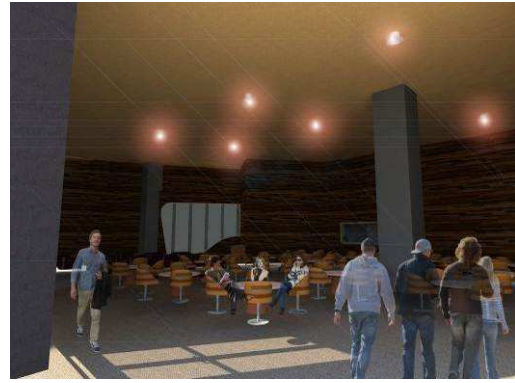
Tampak Depan



Tampak Kanan



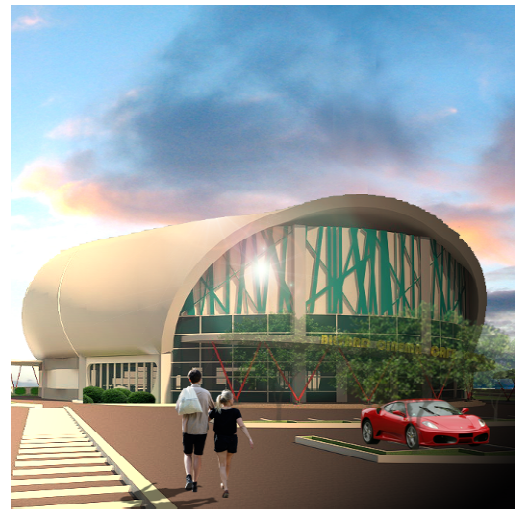
Tampak Kiri



Interior



Interior



Prespektif 3D



Interior



Prespektif 3D

