

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk hidup yang bergerak aktif dengan segudang aktivitasnya sejak kecil hingga dewasa, mulai dari pagi hari hingga larut malam. Dalam hidupnya, manusia memiliki banyak sekali aktivitas, diantaranya bersekolah, bermain, bekerja, bersosialisasi dengan keluarga, kerabat dan lingkungan sekitarnya. Segala aktivitas tersebut membuat manusia memiliki kebiasaan - kebiasaan yang dilakukan setiap hari, yang pada akhirnya menjadi sebuah rutinitas dalam hidupnya.

Pekerjaan dan rutinitas yang terus menerus dapat membuat manusia menjadi rentan terhadap stres. Manusia menjadi lebih emosional, mudah lelah dan tidak jarang menjadi rentan terhadap berbagai macam penyakit. Manusia harus dapat mengendalikan stresnya dengan mengalihkan sejenak fokusnya ke arah yang lain. Untuk itu, manusia memiliki hobi / kesenangan sebagai hiburan ditengah-tengah

kesibukannya, yang dipercaya dapat mengurangi tingkat stres dalam dirinya. Misalnya dengan mengoleksi barang-barang tertentu, memelihara binatang peliharaan, berolahraga, membaca buku, melukis atau menonton film.

Salah satu pilihan dari hobi tersebut yang juga diminati oleh penulis adalah menonton film. Selain sebagai hiburan (*entertainment*), menonton film mendatangkan banyak keuntungan. Misalnya saja dengan menonton film asing, dapat membuka mata terhadap dunia luar, membuka diri terhadap pemikiran-pemikiran baru, bahkan meniru kebiasaan-kebiasaan baik yang sebelumnya tidak pernah dilakukan. Banyak film yang menyelipkan pesan moral yang baik bagi para penontonnya. Mungkin inilah cara yang digunakan untuk memberikan edukasi / pengetahuan melalui media film.

Saat ini ada banyak pilihan untuk dapat menyalurkan hobi menonton. Misalnya dengan pergi menonton film di bioskop. Sebuah bioskop dapat menawarkan tiga hingga sembilan film yang diputar mulai dari siang hari hingga tengah malam. Dalam satu studio itu sendiri dapat menampung hingga 200 orang. Film yang ditawarkan pun beragam, mulai dari buatan dalam negeri hingga film – film asing.

Meskipun dunia perfilman masih didominasi film-film asing terutama dari *hollywood*, namun kehadiran film Indonesia juga perlu diperhitungkan. Beberapa tahun terakhir, sutradara dan produser Indonesia semakin giat menciptakan film dalam negeri dengan mengusung tema mulai dari tema cinta, nasionalisme, religi hingga horor. Hampir setiap minggu ada 1 atau 2 film baru karya sineas Indonesia yang ditayangkan di bioskop. Tanggapan masyarakatnya pun terhitung cukup baik. Berbondong-bondong orang datang untuk menonton film baru

tersebut. Berita ini merupakan kabar baik bagi produser maupun pencinta film Indonesia.



Gambar 1.1.1 Bioskop di Mall
Sumber :
<http://jakartadailyphoto.com>

Salah satu fenomena baru yang muncul pada saat ini adalah kehadiran bioskop yang dibuat menyatu dengan mall atau pusat perbelanjaan. Keberadaan bioskop dan mall menjadi saling menguntungkan. Masyarakat tidak perlu membuang waktu untuk berpindah tempat atau sibuk mencari parkir di gedung

lain. Mereka dapat berbelanja, makan dan nonton bioskop di satu gedung yang sama. Berbagai kebutuhan dan selera masyarakat pun terpenuhi pada satu tempat.

Meskipun demikian, ada pula gedung atau bangunan yang sengaja dibuat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan film. Biasanya tempat ini didominasi oleh perkumpulan masyarakat pencinta film yang menginginkan informasi mengenai film-film terbaru ataupun artis-artis yang membintanginya. Bangunan ini juga dapat digunakan sebagai tempat peluncuran film terbaru ataupun tempat pameran karya sineas - sineas terkenal. Kehadiran gedung khusus bioskop tersebut menegaskan bahwa bioskop bukan merupakan sekedar pelengkap dari sebuah tempat hiburan, melainkan sebagai alasan utama pengunjung untuk datang ke tempat tersebut.

Menonton film di bioskop, yakni dalam jumlah masal kadang-kadang menyenangkan namun untuk sebagian orang yang tidak menyukai keramaian, bioskop dinilai kurang memiliki privasi. Akibatnya muncul kebutuhan baru akan studio bioskop mini yang hanya menampung ± 10 orang. Pengunjung dapat

menyewa ruang dan memilih langsung film yang ingin ditonton. Di beberapa tempat bahkan diperbolehkan untuk membawa sendiri film yang ini ditonton.

Kenyamanan sarana dan fasilitas yang ditawarkan membuat posisi industri perfilman semakin baik di hati masyarakat. Tidak hanya sekedar menyukai film, banyak masyarakat yang bahkan tergila-gila dengan judul-judul film tertentu. Terutama film adaptasi dari komik, kartun ataupun film-film fantasi yang berkelanjutan seperti Spiderman, Superman, Harry Potter, Lord of The Ring ataupun Narnia. Mereka tidak hanya menyukai filmnya saja, bahkan mereka juga mengkoleksi barang-barang yang berhubungan dengan film tersebut. Mulai dari poster, buku, kaos, gelas, tas dan barang-barang lain dengan gambar tokoh dari film tersebut. Dan penggemarnya tidak hanya berasal dari kalangan anak-anak saja tetapi mulai dari anak-anak usia sekolah, mahasiswa hingga dewasa.



Gambar 1.1.2 Harry Potter
Sumber:

<http://gopaan.dagdigdug.com>

Melihat banyaknya kebutuhan akan sarana menonton dan tingginya animo masyarakat akan film, tidak dapat dipungkiri bahwa bioskop adalah objek yang perlu diperhitungkan keberadaannya dan layak untuk dijadikan sebagai materi tugas akhir.

1.2 Ide / Gagasan Konsep

Dalam tugas akhir ini akan dibuat sebuah sinepleks⁽¹⁾ yang berisi beberapa studio bioskop, mini bioskop, toko kaset dan film, toko aksesoris



Gambar 1.2.1 Studio Bioskop
Sumber :

<http://www.wirecase.com/>

(1) gedung bioskop dengan lebih dari 1 layar, www.wikipedia.org

film dan *action figure*, resto dan cafe. Fasilitas utama dari sinepleks ini adalah studio bioskop utama yang hadir bagi mereka yang menyukai menonton film dalam keramaian.

Salah satu fasilitas utama lainnya yang ditawarkan adalah mini bioskop. Mini bioskop dibuat untuk mereka yang menyukai tingkat privasi yang tinggi. Sedangkan fasilitas tambahan lainnya



Gambar 1.2.1 Mini bioskop

Sumber :

<http://www.fallingpixel.com>

seperti toko kaset dan film, toko aksesoris film dan

action figure, resto dan *cafe*, dibuat untuk menjadikan sinepleks ini sebagai sebuah kompleks perfilman terpadu. Dimana seluruh kebutuhan tentang film telah tersedia pada sebuah kawasan.

Sedangkan konsep *frame* dipilih karena bioskop selalu berhubungan dengan film, dimana film tersebut diciptakan lewat *frame* demi *frame* yang bergerak. Dengan kata lain, *frame* merupakan bagian pembentuk yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah film.

Frame juga berarti bingkai / pembatas, sesuatu yang membatasi sebuah benda dengan benda lainnya. Tujuannya adalah untuk membatasi namun memberi nilai lebih pada benda yang berada di dalamnya. Selain itu, bingkai mampu menarik perhatian orang untuk melihat dengan lebih seksama. Dalam penerapannya sebagai konsep, *frame* / bingkai menjadi sesuatu yang penting dalam desain, salah satunya adalah menjadi elemen estetis.

Konsep *frame* / bingkai dapat diterapkan dalam bentuk-bentuk geometris seperti persegi, persegi panjang maupun lingkaran. *Frame* / bingkai ini juga dapat diartikan sebagai pembatas yang memisahkan sebuah benda dari benda

yang lain. *Frame* inilah yang akan menjadi *point of interest* dari masing – masing benda.

Image / kesan yang ingin disampaikan adalah mewah dan maskulin. Kesan mewah disesuaikan dengan lokasi sinepleks yang berada di kawasan perumahan elit Pondok Indah. Sedangkan kesan maskulin dipilih untuk mewakili sisi heroik yang biasanya terdapat pada film – film adaptasi dari komik ataupun tokoh kartun. Untuk itu dipilih warna - warna yang mempertajam kesan mewah dan maskulin tersebut seperti hitam, putih, perak dan merah.

Segmen dari sinepleks ini dipilih berdasarkan hobi, usia dan penghasilan. Target sasaran dari bioskop mall ini adalah

- Hobi → masyarakat pencinta film
- Usia → anak-anak hingga dewasa
- Penghasilan → kalangan menengah ke atas

Sinepleks ini diberi nama *Movie Maniac*, untuk menggambarkan tempat berkumpulnya masyarakat pencinta bahkan penggila film. Untuk itu dibutuhkan tempat yang mampu mengakomodasi seluruh kebutuhan masyarakat akan film. Tidak hanya berhenti pada pemenuhan kebutuhan saja, sinepleks ini pun harus dapat memberikan rasa nyaman. Pengunjung akan rela untuk menghabiskan waktunya di tempat ini karena seluruh kebutuhan mereka akan film telah terpenuhi, terutama bila disertai dengan tingkat kenyamanan yang tinggi.

1.3 Identifikasi Masalah

1. Bagaimanakah penerapan konsep *frame* pada bangunan tersebut?

2. Ide desain seperti apakah yang dapat memfasilitasi kebutuhan dan kebiasaan masyarakat pencinta film?
3. Bagaimana cara yang tepat untuk menghindari kebocoran suara pada bangunan bioskop?

1.4 Tujuan Perancangan

1. Menjelaskan penerapan konsep *frame* pada bangunan tersebut.
2. Memaparkan ide – ide desain yang dapat memfasilitasi kebutuhan dan kebiasaan masyarakat pencinta film.
3. menjelaskan cara yang tepat untuk menghindari kebocoran suara pada bangunan bioskop.

1.5 Sistematika Penulisan

Bab I menjelaskan latar belakang permasalahan perancangan, ide dan gagasan konsep yang akan diterapkan pada bangunan, identifikasi masalah, tujuan perancangan dan sistematika penulisan.

Bab II menjabarkan teori – teori yang melandasi perancangan yaitu mengenai akustik ruangan dan ukuran standar yang umum digunakan dalam interior sinepleks.

Bab III mendeskripsikan tentang objek studi disertai dengan analisa fisik dan fungsinya.

Bab IV memaparkan hasil desain yaitu berupa penerapan konsep *frame* pada denah general dan denah khusus.

Bab V menjelaskan simpulan dari pertanyaan yang diajukan pada identifikasi masalah dan saran yang dapat diajukan penulis bagi kemajuan desain bioskop.

