

ABSTRACT

This final project entitled “Children Cineplex with Outer Space Concept” is a kids movie theatre interior design. Nowadays, international movie industry develops very quickly, so that a lot of people go to the movies. Indonesian movie theatres play many varies of genre for many different ages. But, a lot of movie usually neglected it, therefore many children can watch films for teenage and adult. This phenomenon causes bad impact for their behavior and psychological development.

Located in Blitzmegaplex, Paris van Java Mall, Sukajadi Street, this children cineplex has 3.880 metre square wide. The aim of this project design is in order that all of Indonesian children especially in Bandung can watch films that suitable with their age and necessity that is amused and educated film. So, it can brings good impact for their development. This project is especially designed for elementary school children between 6 to 12 years old due to their characteristic that is independent and also very fond of going out with friends.

Depend to children neccesity, designer chooses Outer Space as the design concept, especially the Solar System where the sun is in the middle of the system surrounded by the planets and other outer space objects. Lobby of this movie theatre uses the sun as the concept because similar to sun, lobby is the center of the human circulation in this movie theatre. The lobby provides all of public facilities such as ticket counter, membership and customer service area, snack corner, gift shop and waiting area. The studio is uniquely designed similar with the characteristic of each planet adopted by each studio in order to all of the children can be independent and have such good experience when they watch film in this movie theatre .

Keywords : movie theatre, children, outer space, edutainment.

ABSTRAK

Proyek perancangan Tugas Akhir ini adalah perancangan sebuah bioskop untuk anak-anak yang diberi judul “Perancangan Interior Gedung Bioskop untuk Anak-anak dengan Konsep *Outer Space*”. Dewasa ini dunia perfilman mancanegara berkembang sangat pesat. Dengan demikian, banyak orang datang ke bioskop. Bioskop-bioskop di Indonesia biasanya memutarakan berbagai *genre* film. Biasanya film-film tersebut memiliki target usia yang berbeda-beda. Meskipun sudah ditentukan, namun kebanyakan bioskop seringkali mengabaikannya sehingga anak-anak dapat dengan leluasa menonton film remaja maupun dewasa. Hal ini dapat berakibat buruk terhadap perkembangan psikologis dan tingkah laku mereka.

Gedung bioskop untuk anak-anak ini berlokasi di Blitzmegaplex, Paris van Java Mall, Jalan Sukajadi, Bandung dengan luas 3.880 m². Perancangan ini bertujuan agar anak-anak dapat menonton film yang sesuai dengan usia dan kebutuhan mereka, yaitu menghibur dan mendidik. Target utama *user* dalam perancangan gedung bioskop ini adalah anak-anak usia Sekolah Dasar antara usia 6-12 tahun yang memiliki karakter yang mulai bisa mandiri dan mulai dapat bersahabat dengan anak-anak lain yang sebaya.

Konsep desainnya dipilih yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Oleh sebab itu, konsep yang digunakan adalah *Outer Space* yang lebih dikhususkan pada Sistem Tata Surya, dimana matahari sebagai pusat yang dikelilingi oleh benda langit lainnya. Konsep matahari diterapkan pada area lobby yang juga menjadi pusat sirkulasi dalam gedung ini yang menyediakan fasilitas loket, area member, *snack corner*, *gift shop* dan area tunggu. Desain setiap studio tempat menonton film menerapkan identitas setiap planet dalam Sistem Tata Surya tersebut. Dengan demikian diharapkan dengan menonton di bioskop ini anak-anak selain dapat belajar mandiri juga dapat memperoleh pengalaman yang menarik serta memenuhi kebutuhan mereka yaitu selain menghibur juga mendidik melalui desain interiornya pada saat menonton di gedung bioskop ini.

Kata Kunci: bioskop, anak-anak, *outer space*, *edutainment*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN HASIL KARYA PRIBADI	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Perancangan	1
1.2. Ide Perancangan	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Tujuan Perancangan	4
1.5. Metode Perancangan	4
1.5.1. Data yang Diperlukan	5
1.5.2. Metode Pengumpulan Data	5
1.6. Sistematika Penulisan	6
 BAB 2 TEORI GEDUNG BIOSKOP	 8
2.1. Pengertian Bioskop	8
2.2. Sistem Penayangan Film	9
2.3. Perangkat Penunjang Penayangan Sebuah Film	12
2.3.1. Film	12
2.3.2. Proyektor	13
2.3.3. Layar	16
2.4. Standar Tata Ruang Bioskop	19
2.4.1. Standar Ergonomi Ruang	20
2.4.2. Standar Pencahayaan	22
2.4.3. Standar Penghawaan	23

2.4.4. Standar Akustik	23
a. Pemantulan Bunyi	23
b. Penyerapan Bunyi	23
c. Bunyi Dengung dan Waktu Dengung	23
d. Penanganan Bising	25
2.5. Anak-anak sebagai <i>User</i>	28
2.5.1. Karakteristir <i>User</i>	28
2.5.2. Ergonomi	29
a. Ergonomi dalam Ruang Bioskop	29
b. Ergonomi Anak	31
2.5.3. Sistem Keamanan untuk Anak-Anak	33
2.6. Simpulan	33
 BAB 3 BLITZMEGAPLEX PVJ	35
3.1. Deskripsi Eksisting	35
3.1.1. Analisa Lingkungan	36
3.1.2. Analisa Site	38
3.1.3. Analisa Bangunan	38
3.2. Analisa Fungsional	39
3.2.1. <i>User</i>	39
3.2.2. Kebutuhan Ruang	41
3.2.3. Besaran Ruang dan Kebutuhan Furnitur	42
3.2.4. <i>Flow of Activity User</i>	43
3.2.5. Hubungan Kedekatan Ruang	44
3.2.6. <i>Zoning Blocking</i>	44
3.3. Studi <i>Image</i>	45
 BAB 4 KONSEP PERANCANGAN INTERIOR BIOSKOP UNTUK ANAK-ANAK	48
4.1. Ide/Gagasan Konsep	48
4.1.1. Konsep Umum	48
4.1.2. Penjelasan Detail Konsep	52
4.1.3. Aplikasi Konsep pada Desain	54
4.2. Perancangan Umum	57
4.3. Perancangan Khusus	62
4.3.1. Perancangan Khusus Area <i>Lobby</i>	62

4.3.2. Perancangan Khusus Area Studio	71
4.3.3. Perancangan Khusus Interior Ruangan Studio	81
4.4. Furnitur	87
4.4.1. Kursi Studio	87
4.4.2. Kursi Area Member	90
4.5. Detail Interior	93
4.5.1. <i>Treatment</i> Kolom	93
4.5.2. Dinding Studio	95
4.5.3. Dinding Area Studio	99
 BAB 5 SIMPULAN	 102

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mekanisme Kerja Penyaluran Film	9
Gambar 2.2 Cara Kerja Kacamata 3D dan Film 3D	12
Gambar 2.3 Platter.....	13
Gambar 2.4 Proyektor	14
Gambar 2.5 Xenon Bulbs dan Rumah Lampunya Sebagai Sumber Cahaya pada Proyektor ..	15
Gambar 2.6 Lensa Depan Proyektor	16
Gambar 2.7 Tampak Depan Proyektor Dilihat dari dalam Ruang Bioskop	16
Gambar 2.8 Layar Bioskop	16
Gambar 2.9 Tampak Belakang dan Depan Layar Bioskop	17
Gambar 2.10 Hasil Gambar Jika Diproyeksikan pada Layar Datar	18
Gambar 2.11 Hasil Gambar Jika Diproyeksikan pada Layar Melengkung	18
Gambar 2.12 Bentuk Layar pada Ketinggian Layar yang Sama	19
Gambar 2.13 Bentuk Layar pada Lebar Layar yang Sama	19
Gambar 2.14 Standar Bentuk Ruang Bioskop Tampak Potongan	22
Gambar 2.15 Standar Bentuk Ruang Bioskop Tampak Atas	22
Gambar 2.16 Standar Peletakan Speaker yang Baik pada Sebuah Ruang Bioskop	27
Gambar 2.17 Perbedaan Dimensi Tinggi Badan Manusia dan Standar Tempat Duduk ke Layar	29
Gambar 2.18 Ergonomi Pengaturan Tempat Duduk dalam Ruang Bioskop	30
Gambar 2.19 Ergonomi Sirkulasi Tempat Duduk dalam Ruang Bioskop	31
Gambar 2.20 Dimensi <i>Furniture</i> untuk Anak Usia Sekolah	32
Gambar 2.21 Dimensi Aman Desain Tangga dan Kenaikan Level Lantai untuk Anak-anak ..	32
Gambar 3.1 Bangunan Blitzmegaplex Lantai 1.....	36
Gambar 3.2 Bangunan Blitzmegaplex Lantai 2	36
Gambar 3.3 Lokasi Proyek Perancangan	36
Gambar 3.4 Paris Van Java Mall	37
Gambar 3.5 Bangunan-bangunan di Sekitar Lokasi	37
Gambar 3.6 <i>Flow of Activity</i> Pengunjung	43
Gambar 3.7 <i>Flow of Activity</i> Staff	43
Gambar 3.8 <i>Flow of Activity</i> Manager Operasional dan Manager Administrasi	43
Gambar 3.9 <i>Flow of Activity</i> Direktur	44
Gambar 3.10 Hubungan Kedekatan Ruang	44

Gambar 3.11 <i>Zoning Blocking</i> Lantai 1	44
Gambar 3.12 <i>Zoning Blocking</i> Lantai 2	45
Gambar 3.13 Interior dengan Konsep Bentuk Bulat	45
Gambar 3.14 Bentuk Ruang Studio yang Unik	46
Gambar 3.15 Suasana Interior yang Mendukung Konsep Luar Angkasa	46
Gambar 3.16 <i>Modern Interior</i>	47
Gambar 3.17 Interior Ruang Studio	47
Gambar 4.1 Sistem Tata Surya	50
Gambar 4.2 Matahari dan planet, Komet, Meteor dan Aurora	52
Gambar 4.3 Studi Image Konsep <i>Outer Space</i>	53
Gambar 4.4 Stasiun Luar Angkasa	56
Gambar 4.5 <i>Site Plan</i>	57
Gambar 4.6 Denah General Lantai 1	59
Gambar 4.7 Denah General Lantai 2	59
Gambar 4.8 Potongan General	61
Gambar 4.9 Penerapan Konsep Bentuk Bulat pada Furnitur	62
Gambar 4.10 Denah Khusus <i>Lobby</i>	62
Gambar 4.11 Denah Pola Lantai Area <i>Lobby</i>	65
Gambar 4.12 Perspektif Ruang Tunggu	66
Gambar 4.13 Perspektif Tangga Menuju Lantai 2	67
Gambar 4.14 Perspektif Area <i>Lobby</i>	68
Gambar 4.15 Potongan Khusus <i>Lobby</i>	68
Gambar 4.16 Denah <i>Ceiling Lobby</i>	68
Gambar 4.17 Perspektif Area Tunggu pada Siang Hari	69
Gambar 4.18 Perspektif Area Penjualan Tiket	70
Gambar 4.19 Furniture pada Area <i>Lobby</i>	70
Gambar 4.20 Denah Khusus Area Studio	72
Gambar 4.21 Denah Pola Lantai Area Studio	73
Gambar 4.22 Perspektif Area Studio Merkurius dan Bumi	74
Gambar 4.23 Perspektif Area <i>Lobby</i> dan Pintu Masuk Area Studio	75
Gambar 4.24 Perspektif Area Studio	76
Gambar 4.25 Potongan Khusus Area Studio	77
Gambar 4.26 Perspektif Pluto Studio	77
Gambar 4.27 Denah <i>Ceiling</i> Area Studio	78
Gambar 4.28 Denah <i>Ceiling</i> Saturn Studio	79

Gambar 4.29 Perspektif Earth Studio	79
Gambar 4.30 Furnitur pada Area Studio	80
Gambar 4.31 Potongan Mercury Studio	81
Gambar 4.32 Perspektif Mercury Studio	82
Gambar 4.33 Potongan Mars Studio	83
Gambar 4.34 Potongan Venus Studio	84
Gambar 4.35 Potongan Earth Studio	85
Gambar 4.36 Potongan Saturn Studio	86
Gambar 4.37 Potongan Pluto Studio	86
Gambar 4.38 Perspektif Desain Kursi Studio	87
Gambar 4.39 Gambar Ortografik Desain Kursi Studio	88
Gambar 4.40 <i>Blow-up</i> Detail Desain Kursi Studio	89
Gambar 4.41 Perspektif Desain Kursi Area Member	90
Gambar 4.42 Gambar Ortografik Desain Kursi Area Member	91
Gambar 4.43 <i>Blow-up</i> Detail Desain Kursi Area Member	92
Gambar 4.44 Perspektif Desain Kolom	93
Gambar 4.45 Gambar Ortografik Desain Kolom	94
Gambar 4.46 <i>Blow-up</i> Detail Desain Kolom	95
Gambar 4.47 Perspektif Desain Dinding Studio yang Berbentuk Setengah Bola	95
Gambar 4.48 Gambar Ortografik Desain Dinding Studio	97
Gambar 4.49 <i>Blow-up</i> Detail Desain Dinding Studio	98
Gambar 4.50 Perspektif Desain Dinding Area Studio	99
Gambar 4.51 Gambar Ortografik Desain Dinding Area Studio	100
Gambar 4.52 <i>Blow-up</i> Detail Desain Dinding Area Studio	101

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Cara-cara Penayangan Film 3D	11
Tabel 2.2 Jenis-Jenis Film	13
Tabel 2.3 Berbagai Jenis Layar dan Karakteristiknya	17
Tabel 2.4 Standar Waktu Dengung berdasarkan Fungsi Ruang	24
Tabel 3.1 Analisa Kelebihan dan Kekurangan Lokasi Perancangan	38
Tabel 3.2 Analisa Kelebihan dan Kekurangan Bangunan	39
Tabel 3.3 Kegiatan Pengguna dan Ruang yang Dibutuhkan	41
Tabel 3.4 Kebutuhan Ruang	41
Tabel 3.5 Besaran Ruang	42
Tabel 4.1 Contoh Aplikasi Konsep ke dalam Elemen Desain Interior	56