

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Perancangan**

Dewasa ini dunia perfilman mancanegara berkembang sangat pesat. Hal ini banyak mempengaruhi perkembangan dunia perfilman di Indonesia. Contohnya, dahulu mayoritas film ditayangkan dalam bentuk dua dimensi, kini teknologi pembuatan film terus berkembang dan banyak dihasilkan film-film yang ditayangkan dalam bentuk tiga dimensi bahkan empat dimensi. Dengan demikian, banyak orang datang ke bioskop. Mereka datang dari berbagai kalangan dan usia yang berbeda-beda, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Masyarakat yang datang ke bioskop memiliki tujuan yang berbeda-beda seperti mencari hiburan, menghilangkan kepenatan setelah bekerja, hobi, berkumpul dengan kerabat, ketertarikan terhadap variasi *genre* dan bentuk tayangan film dan sebagainya. Berbagai variasi bentuk tayangan film dan mulai banyaknya film yang diproduksi untuk anak-anak menjadi faktor yang membuat anak-anak tertarik untuk menonton di bioskop.

Bioskop-bioskop di Indonesia biasanya memutarakan berbagai *genre* film, seperti komedi, drama, *action*, dokumenter, horor, *science fiction*, epik, musikal, petualangan, *thriller* dan sebagainya. Biasanya film-film tersebut memiliki target usia yang berbeda-beda, seperti anak-anak (film semua umur), remaja, dan dewasa. 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. Contohnya, anak-anak tidak seharusnya menonton film yang banyak menyajikan adegan kekerasan.

Target utama *user* dalam perancangan gedung bioskop ini adalah anak-anak usia Sekolah Dasar, yaitu usia 6-12 tahun. Batasan umur ini dipilih dengan mempertimbangkan karakter mereka yang sudah mulai bisa mandiri dan bersahabat dengan teman sebayanya sehingga mereka dapat mengisi waktu luang dengan lebih bermanfaat dengan menonton film di bioskop ini.

Dengan demikian diperlukan sebuah fasilitas yang dapat mengakomodasi kebutuhan anak-anak tersebut. Oleh karena fenomena tersebut perancang merancang gedung bioskop untuk anak-anak ini. Dengan adanya gedung bioskop khusus untuk anak-anak ini, mereka diharapkan dapat menonton film yang sesuai dengan usia dan kebutuhannya (misalnya menghibur, mendidik, membentuk karakter, tingkah laku dan moral anak-anak).

## 1.2 Ide Perancangan

Gedung bioskop yang ada di Indonesia kebanyakan diperuntukkan bagi seluruh masyarakat baik anak-anak maupun orang dewasa sehingga segala sesuatu yang berhubungan dengan proses perancangannya lebih mengacu ada orang dewasa dan anak-anak yang cenderung menyesuaikan diri. Oleh sebab itu, proyek perancangan ini dibuat khusus untuk anak-anak selain hanya menayangkan film untuk anak-anak, segala sesuatu yang berhubungan dengan proses perancangannya mengacu pada anak-anak, tidak terkecuali konsep desain interiornya juga disesuaikan dengan usia mereka sehingga anak-anak dapat merasa nyaman berada di dalamnya.

Anak-anak memiliki kreativitas yang tinggi dan daya imajinasi yang tak terbatas. Selain itu, anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap suatu hal baru yang belum mereka ketahui atau yang sedang mereka pelajari. Berdasarkan hal tersebut konsep yang ingin digunakan dalam proyek perancangan ini adalah konsep interior yang dapat menggugah rasa ingin tahu anak-anak sehingga anak-anak dapat memiliki pengalaman yang menarik setelah mengunjungi gedung bioskop ini. Oleh sebab itu, konsep yang

digunakan dalam perancangan ini adalah *Outer Space*. Konsep ini dipilih karena pengetahuan tentang ruang luar angkasa merupakan salah satu materi yang mereka pelajari di sekolah, namun sulit sekali untuk merasakan suasana ruang luar angkasa secara langsung karena sulit sekali untuk pergi ke sana. Dalam pengaplikasiannya, konsep *Outer Space* ini lebih dikonsentrasikan pada Sistem Tata Surya karena selain materi ini yang mereka pelajari di tingkat Sekolah Dasar, Sistem Tata Surya juga memiliki beberapa kaitan dengan karakter anak usia ini. Penggunaan konsep ini dapat menarik anak-anak untuk datang ke bioskop ini untuk memenuhi keingintahuan mereka sehingga di bioskop ini tidak hanya menghibur namun juga mendidik anak-anak tersebut melalui desain interiornya.

Selain itu, perancangan ini juga dibuat agar anak-anak dapat mandiri dalam melakukan berbagai hal yang berhubungan dengan kegiatan menonton film, mulai dari membeli tiket, memasuki ruang *theater* dan menuju ke tempat duduknya masing-masing. Namun kendalanya adalah sistem keamanan untuk anak-anak. Jika di dalam bioskop ini anak-anak melakukan segala sesuatunya sendiri maka mereka cenderung ‘jauh’ dari orangtua sehingga membuat orangtua seringkali khawatir terhadap keamanan anak-anak mereka. Oleh sebab itu perancangan proyek ini juga harus mempertimbangkan keamanan anak-anak terutama pada area pintu masuk dan setelah selesai menonton film sehingga orangtua dapat dengan tenang meninggalkan anak-anak mereka untuk menonton di gedung bioskop ini.

Beberapa fasilitas tambahan yang disediakan di gedung bioskop ini diperuntukkan terutama bagi anak-anak saat menunggu orang tuanya. Fasilitas tersebut antara lain adanya toko souvenir seperti boneka, CD, DVD, alat tulis dan sebagainya. Selain itu setelah membeli berbagai souvenir anak-anak dapat menunggu di area bermain.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka terdapat beberapa masalah yang muncul sehubungan dengan perancangan gedung bioskop khusus untuk anak-anak ini, antara lain:

- 1) Bagaimana menerapkan konsep luar angkasa dalam perancangan interior gedung bioskop untuk anak-anak yang menarik dan mudah dipahami serta memvisualisasikan bentuk planet dalam perancangan interior ruang studio?
- 2) Bagaimana merancang interior sebuah gedung bioskop yang aman, informatif, komunikatif, dan rekreatif bagi anak-anak untuk beraktivitas di dalamnya (membeli tiket, mencari studio dan mencari tempat duduk) sekalipun dalam keadaan darurat?

- 3) Bagaimana mensiasati kondisi eksisting bangunan yang kurang sesuai dengan ergonomi anak-anak?
- 4) Bagaimana cara mengkondisikan agar *user* tetap dapat melakukan aktivitas yang bermanfaat selama masa peralihan sebelum film dimulai?

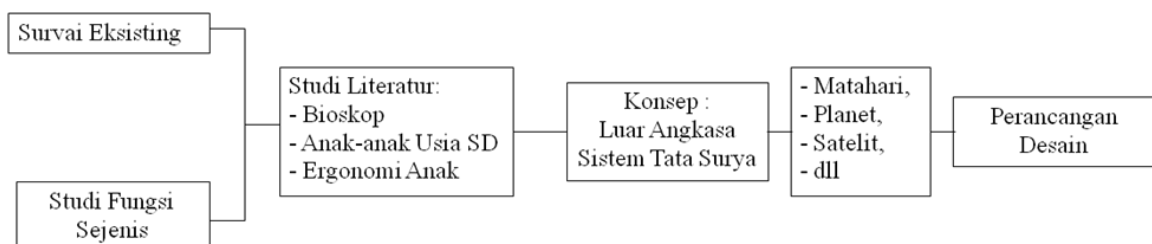
#### 1.4 Tujuan Perancangan

Perancangan gedung bioskop untuk anak-anak ini bertujuan:

1. Menerapkan konsep luar angkasa dalam perancangan interior gedung bioskop untuk anak-anak;
  - a. Menciptakan suasana luar angkasa yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.
  - b. Menerapkan konsep planet yang dalam perancangan interior ruang studio.
2. Merancang interior sebuah gedung bioskop untuk anak-anak yang aman bagi anak-anak untuk beraktivitas di dalamnya (membeli tiket, mencari studio dan mencari tempat duduk) sekalipun dalam keadaan darurat.
3. Mengatasi kekurangan bangunan eksisting yang memiliki tangga yang tinggi sehingga kurang aman bagi anak-anak.
4. Mengkondisikan agar *user* tetap dapat melakukan aktivitas yang bermanfaat selama masa peralihan sebelum film dimulai.

#### 1.5 Metode Perancangan

Perancangan gedung bioskop untuk anak-anak ini diawali dengan pencarian data dengan melakukan survai lapangan yang bertujuan untuk mengetahui keadaan lapangan yang ada, seperti kebiasaan pengunjung dan staff dan sebagainya serta studi kepustakaan yang bertujuan untuk mengetahui standar-standar yang dibutuhkan untuk perancangan bioskop.



### 1.5.1 Data yang diperlukan

1. Berdasarkan sumbernya, data yang diperlukan dapat dibedakan menjadi dua yaitu data literatur dan data lapangan. Data literatur meliputi :

- Data mengenai pengertian *movie theater*
- Data mengenai cara kerja dan spesifikasi khusus proyektor yang memegang peranan utama dalam penayangan film
- Data mengenai sistem pencahayaan, material dan akustik yang diperlukan dalam sebuah *movie theater*
- Data mengenai penghawaan, fasilitas penunjang yang diperlukan, kebutuhan ruang dan sirkulasi, standar ergonomi anak.

Data lapangan meliputi :

- Data mengenai aktivitas yang biasa dilakukan di sebuah *movie theater* baik pengelola maupun pengunjung.
- Data mengenai fasilitas pendukung yang diperlukan pengunjung.
- Data mengenai sistem operasional yang umum digunakan dalam sebuah *movie theater*.
- Gambar arsitektur bangunan yang menjadi lokasi perancangan.

2. Berdasarkan jenisnya, data yang digunakan adalah:

- Data kuantitatif

Data kuantitatif adalah data berupa angka yang digunakan sebagai standar dalam perancangan yang berhubungan dengan standar ergonomi anak-anak baik sirkulasi, ruang, tinggi jangkauan, furnitur dan sebagainya.

- Data kualitatif

Data kualitatif adalah data berupa deskripsi yang menjelaskan tentang permasalahan desain yang ada seperti material dan data lain yang menunjang proses perancangan.

### 1.5.2 Metode Pengumpulan data

Data yang dikumpulkan dalam proses perancangan gedung bioskop untuk anak-anak ini dibedakan menjadi:

- Data primer  
Data primer adalah sumber data yang diperoleh melalui studi banding langsung seperti survei lapangan sehingga data yang diperoleh adalah data yang akurat.
- Data sekunder  
Data sekunder merupakan data tambahan yang diperoleh melalui studi literatur dan internet yang sifatnya melengkapi.

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah melalui berbagai survei, meliputi:

- Survei Lapangan  
Survei langsung ke lapangan berguna untuk memperoleh gambaran yang ada di lapangan yang dapat digunakan sebagai pembanding, seperti kebutuhan ruang, aktivitas pengelola dan pengunjung, suasana interior dan fasilitas penunjang yang dibutuhkan.
- Studi Kepustakaan  
Data literatur yang digunakan biasanya dari buku-buku ilmiah dan internet yang berhubungan dengan perancangan *movie theater* yang baik, berbagai macam furnitur yang dibutuhkan, sistem akustik, pencahayaan, penghawaan dan sebagainya yang sangat membantu dalam perancangan gedung bioskop untuk anak-anak.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang perancangan gedung bioskop untuk anak-anak, ide perancangan, rumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai melalui perancangan tersebut, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II**

#### **TEORI GEDUNG BIOSKOP**

Pada bab ini dibahas tentang pengertian bioskop, sistem penayangan film, sistem pencahayaan dan penghawaan dalam gedung bioskop, sistem akustik dan material pendukungnya, standar ruang bioskop dan ergonomi untuk anak-anak sebagai *user* utama.

### **BAB III**

#### **BLITZMEGAPLEX PVJ**

Pada bab ini dibahas tentang deskripsi eksisting, analisa lingkungan, potensi lingkungan, analisa fungsional dan studi *image*.

### **BAB IV**

#### **PERANCANGAN INTERIOR BIOSKOP UNTUK ANAK-ANAK**

Pada bab ini dibahas tentang konsep umum, detail konsep, aplikasi konsep pada desain, hasil perancangan, deskripsi umum proyek dan deskripsi khusus proyek.

### **BAB V**

#### **SIMPULAN**

Bab ini berisi tentang simpulan perancangan.