

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 2.1 Latar Belakang

Sarana hiburan merupakan salah satu hal yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat pada masa ini. Seiring dengan semakin meningkatnya mobilitas masyarakat membuat kebutuhan akan sarana hiburan pun semakin meningkat. Sarana hiburan dibutuhkan sebagai salah satu cara untuk melepas penat dan kejenuhan dari kegiatan-kegiatan sehari-hari yang menyita waktu dan tenaga. Sehingga seseorang membutuhkan suatu hiburan untuk memperoleh kembali kesegaran fisik, mental dan emosionalnya. Hal tersebut pun membuat semakin maraknya sarana hiburan yang diciptakan yang dapat menjadi pilihan untuk masyarakat. Salah satunya adalah industri hiburan berupa bioskop.

Bioskop adalah suatu perusahaan atau usaha yang bergerak dalam bidang pemutaran film untuk umum atau semua golongan masyarakat dengan pembayaran yang dilakukan pada tempat atau bangunan tertentu. (Biro Pusat Statistik, 1989). Sedangkan film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan (Effendy, 1986: 134). Film sendiri merupakan suatu hasil imajinasi yang direpretasikan melalui sebuah gambar visual. Bioskop menjadi salah satu sarana hiburan yang paling banyak dikunjungi pada saat ini. Hal tersebut dikarenakan maraknya pembangunan bioskop di kota-kota di Indonesia, sehingga bioskop menjadi salah satu sarana hiburan yang mudah dijumpai terutama di kota-kota besar. Semakin meningkatnya kualitas perfilman di Indonesia maupun di luar negeri menjadi salah satu alasan mengapa bioskop menjadi pilihan hiburan yang paling sering dikunjungi oleh masyarakat. Karena tentunya menonton di bioskop memiliki sensasi tersendiri bagi penikmatnya, yaitu kelebihan pada tampilan kualitas gambar yang lebih baik, ukuran layar yang besar dan teknologi sound system yang jernih serta suasana kenyamanan yang memadai menjadi suatu pengalaman hiburan yang menyenangkan bagi penikmatnya, selain itu fasilitas pada bioskop mendukung untuk membuat suatu film lebih hidup dan terasa nyata.

Bioskop merupakan sarana hiburan yang dapat dinikmati oleh semua kalangan. Sarana hiburan ini dapat dinikmati bersama keluarga, teman, kerabat, dll. Film-film yang dihadirkan dapat menjadi pilihan yang beragam untuk ditonton bersama orang terdekat. Seperti halnya keluarga yang membawa anak-anaknya untuk memberikan nuansa hiburan bersama dengan menonton film di bioskop. Namun sangat disayangkan banyak film-film yang justru tidak seharusnya ditonton oleh anak namun tetap dikonsumsi oleh anak-anak. Hal tersebut dikarenakan kurangnya pemantauan yang tegas terhadap penontonan film yang sesuai dengan umur. Selain itu tidak selalu tersedianya film anak-anak di bioskop-bioskop reguler menjadi salah satu alasan banyak anak-anak yang

menonton film yang tidak sesuai dengan usianya. Tidak hanya dari segi film yang ditonton, sarana hiburan bioskop reguler biasa tidak didukung dengan visualisasi desain interior yang cocok untuk anak-anak.

Maka dari itu diperlukan suatu rancangan bioskop khusus anak-anak yang dapat menjadi alternatif sarana hiburan yang sesuai untuk anak-anak. Tidak hanya itu perancangan bioskop khusus anak-anak diperlukan untuk mewadahi film-film anak yang kini kian berkembang. Film anak sendiri merupakan film yang dihususkan untuk anak-anak dimana film tersebut sudah disesuaikan dengan karakter anak dan tentunya memiliki pesan yang baik disetiap ceritanya. Film anak juga dapat membuat anak berimajinasi mengenai film yang mereka tonton. Bahkan sebuah film dapat memberikan memori yang membekas di ingatan setiap anak, sehingga anak akan mendapat sensasi yang mendalam dari setiap film yang mereka tonton. Untuk mendukung memberikan sensasi yang berbeda dalam menonton film tentunya bioskop khusus anak ini harus didesain sesuai dengan kebutuhan dan karakter anak-anak. Dan dengan perancangan desain yang disesuaikan dengan karakter anak akan membuat anak mudah beradaptasi dengan sarana hiburan ini.

Bioskop untuk anak dapat dikatakan jarang di Indonesia. Bahkan saat ini hanya terdapat satu bioskop khusus anak di Indonesia yaitu Cinemaxx Junior yang terletak di Maxxbox, Karawaci-Tangerang. Bioskop ini merupakan bioskop khusus anak pertama di Indonesia bahkan di Asia. Cinemaxx Junior mengusung konsep yang inovatif dengan menggabungkan dua hal yang disukai anak-anak, yaitu menonton film dan bermain. Dalam perancangannya bioskop ini menghadirkan suasana lingkungan yang seru, aman dan nyaman khusus bagi anak-anak, dimana mereka dapat bermain dan bersenang-senang dengan berbagai fasilitas yang disediakan serta dapat menyaksikan film yang menghibur dan mendidik di layar lebar. Ruangan bioskop Cinemaxx Junior mengusung desain yang ramah anak, seperti halnya lampu bioskop yang tidak dipadamkan secara keseluruhan dan efek suara yang telah diatur tidak terlalu keras dan nyaman untuk anak. Bioskop ini menyediakan berbagai wahana dan fasilitas yang secara khusus dirancang agar aman dan nyaman untuk digunakan oleh anak-anak. Namun sangat disayangkan, cinemaxx junior hanya memiliki 1 fasilitas studio bioskop sehingga film-film yang dihadirkan masih terbatas dan belum variatif. Maka dari itu cinemaxx junior tentunya perlu membuka bioskop-bioskop khusus untuk anak lainnya di Indonesia.

Salah satunya seperti di kota Bandung, yang merupakan salah satu kota besar di Indonesia. Kota Bandung merupakan kota metropolitan terbesar dengan jumlah penduduk terpadat di Jawa Barat sekaligus menjadi ibu kota provinsi Jawa Barat. Selain itu Bandung merupakan salah satu kota tujuan wisata bagi banyak wisatawan. Dan tentunya dengan membuat perancangan bioskop anak di kota Bandung akan memberikan suatu tujuan pariwisata baru untuk masyarakat kota Bandung maupun wisatawan lain. Salah satu tempat yang dapat menjadi lokasi

yang strategis untuk perancangan cinemaxx junior adalah mall paris van java, dimana mall ini merupakan salah satu mall yang paling banyak dikunjungi oleh masyarakat. Dan memiliki bioskop dengan jumlah studio terbanyak di bandung. Maka mall ini cocok jika membuka bioskop khusus untuk anak, Cinemaxx Junior.

Dengan membuat perancangan Cinemaxx Junior sebagai sarana hiburan bioskop khusus anak ini diharapkan dapat menjadi salah satu pilihan media rekreatif untuk anak. Dalam perancangan bioskop khusus untuk anak ini tentunya diperlukan suatu tampilan interior yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter anak. Maka dari itu pada perancangan ini akan menggunakan pendekatan karakter anak untuk membuat tampilan desain interior yang cocok dan sesuai untuk anak. Tentunya dengan mengetahui karakter anak akan menghasilkan suatu desain yang sesuai dengan kebutuhan dan tumbuh kembang anak.

## 2.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang dapat diidentifikasi pada perancangan ini antara lain:

1. Pada Cinemaxx Junior
  - Hanya tersedia 1 studio film sehingga film yang ditayangkan terbatas.
  - Tidak adanya fasilitas menunggu untuk orang tua.
  - Fasilitas permainan yang disediakan kurang bisa dijangkau umur 6 tahun kebawah.
  - Terdapat fasilitas bermain yang terlalu banyak pada studio sehingga membuat anak tidak fokus.
  - Penerapan sistem studio yang dibuka selama jam menunggu sehingga anak bisa bebas keluar masuk studio dengan bebas.
  - Adanya beberapa penggunaan material yang kurang aman untuk anak-anak pada Cinemaxx Junior.
2. Pada Kondisi *Existing*
  - Area lobby bioskop yang terdapat didalam mall dan tidak memiliki batasan dengan *tenant* lain.

## 2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan suatu sarana bioskop khusus untuk anak Cinemaxx Junior dengan memperhatikan fasilitas dan kebutuhan yang sesuai bagi user.
2. Bagaimana perancangan interior Cinemaxx Junior yang aman dan nyaman digunakan untuk anak.

## 2.4 Batasan Perancangan

Batasan perancangan dalam tugas akhir ini antara lain:

- Brand yang digunakan dalam perancangan ini yaitu Cinemaxx Junior yang merupakan pelopor bioskop khusus untuk anak pertama di Indonesia.
- User yang dijadikan aspek pembahasan dalam perancangan ini antara lain target user Cinemaxx Junior yaitu anak umur 3-12 tahun dan pendampingnya dan seluruh karyawan yang bekerja dalam menjalankan management bioskop khusus anak tersebut.
- Pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini yaitu pendekatan karakter anak. Dimana pendekatan ini merupakan landasan dalam mengembangkan ide/gagasan dalam seluruh perancangan desain bioskop khusus untuk anak ini.

## 2.5 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan dan sasaran perancangan interior bioskop khusus anak ini, antara lain:

- Menciptakan perancangan bioskop khusus anak (Cinemaxx Junior) dengan menggunakan pendekatan karakter anak-anak serta mengutamakan desain yang aman dan nyaman untuk digunakan oleh anak. Dengan sasaran:
  1. Menerapkan bentuk-bentuk yang dinamis
  2. Menggunakan material-material yang halus, lembut, dan tidak keras pada elemen interior ceiling, dinding, flooring maupun pada elemen pengisi ruang furniture.
  3. Menghindari penggunaan bahan – bahan yang mudah terbakar.
  4. Penerapan ujung tumpul pada setiap furniture yang berhubungan langsung dengan anak
  5. Penerapan pengisi elemen interior yang disesuaikan dengan antropometri khusus untuk anak
  6. Penerapan warna-warna yang memiliki tone terang untuk menampilkan karakter ceria dari anak – anak.
  7. Penerapan layout ruang yang dinamis.
  8. Penerapan permainan edukatif dalam desain perancangan.

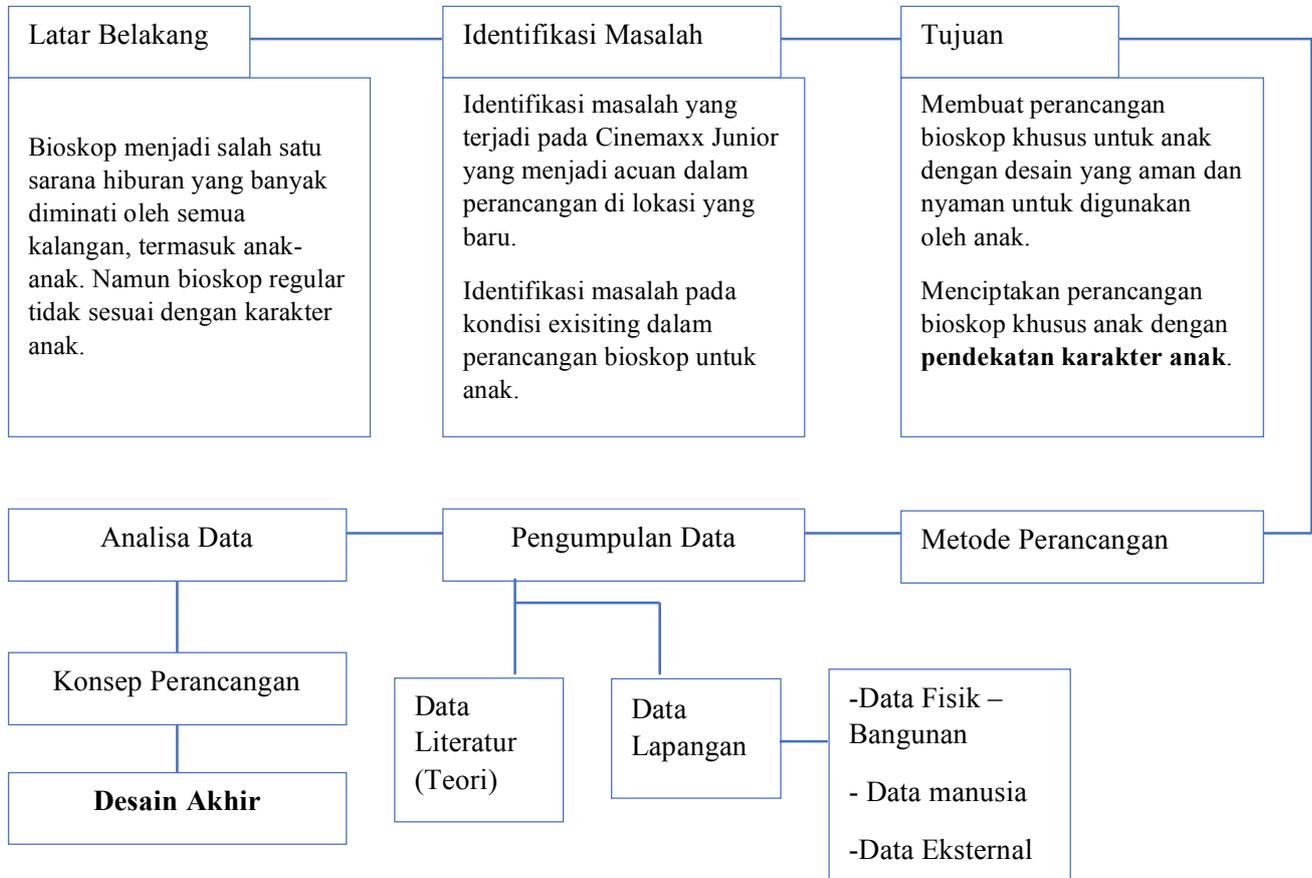
## 2.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan bioskop khusus untuk anak ini antara lain:

1. Dapat menciptakan suatu alternatif sarana hiburan yang baru untuk anak-anak.
2. Dapat menghasilkan suatu desain bioskop khusus anak yang dapat memfasilitasi perfilman anak serta sebagai salah satu media yang cocok dan sesuai untuk memperkenalkan bioskop kepada anak-anak.

3. Dapat menghasilkan desain interior bioskop untuk anak yang dapat memfasilitasi kebutuhan anak sebagai penggunanya.
4. Dapat menciptakan suatu desain bioskop yang sesuai dengan karakter anak dan cocok untuk tumbuh kembang anak.

## 2.7 Kerangka Berfikir



## 2.8 Metode perancangan

### a. Fenomena / Masalah

Masalah atau fenomena yang menjadi alasan perancangan ini yaitu maraknya anak-anak yang menonton film yang tidak sesuai dengan umurnya. Salah satu hal yang menyebabkan masalah ini terjadi adalah tidak adanya fasilitas menonton film seperti bioskop khusus untuk anak.

### b. Ide / Gagasan

Dari fenomena yang diangkat maka diperoleh ide atau gagasan yang menjadi dasar perancangan. Ide yang diperoleh yaitu diperlukannya bioskop khusus untuk anak sebagai salah satu fasilitas hiburan menonton film untuk anak-anak. Selain itu ide atau gagasan berkembang menjadi sebuah solusi bagi

permasalahan yang ada, seperti solusi dalam perancangan interior. Dalam mewujudkan solusi yang tepat untuk perancangan ini maka penulis menggunakan pendekatan karakter anak sebagai landasan dalam menciptakan suatu perancangan desain yang sesuai.

#### c. Pengumpulan Data

Dalam mendapatkan data-data yang diperlukan dalam perancangan ini penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

##### 1. Observasi

Sebuah teknik yang dasar dari semua penelitian, observasi mensyaratkan pencatatan dan perekaman sistematis semua data. Observasi pada gilirannya menampilkan data berbentuk perilaku, baik secara disadari maupun secara kebetulan, yaitu masalah-masalah yang berada dibalik perilaku yang disadari. (Ratna Kustha Nyoman, 2010). Dalam hal ini penulis mengobservasi karakter anak serta kegiatannya di sarana hiburan anak, khususnya di bioskop khusus anak.

##### 2. Studi Literatur

Penulis mencari data yang diperlukan dan informasi yang berkaitan dengan topik dari objek yang penulis teliti dengan teknik studi literatur. Dalam menggunakan teknik studi literatur penulis mengumpulkan beberapa dokumen berupa buku-buku, artikel, media sosial dan dokumen pendukung lainnya dalam teknik pengumpulan data secara studi literatur ini.

Pada perancangan ini literatur yang menjadi acuan adalah buku-buku dan jurnal yang membahas tentang bioskop, karakter anak, interior untuk anak, dan mengenai sarana hiburan untuk anak.

##### 3. Dokumentasi

Cara mengumpulkan data dengan mengumpulkan data-data yang ada berupa data fisik berupa data-data survey ke objek pembanding perancangan. Atau berupa foto survey yang telah dilakukan penulis.

##### 4. Pengukuran

Dalam hal ini penulis melakukan kegiatan membandingkan suatu besaran yang diukur dengan alat ukur yang digunakan sebagai satuan. Kegiatan ini memiliki fungsi agar penulis bisa mengetahui dengan pasti besaran pada objek perancangan.

#### d. Analisa Data dan Programming

Setelah melakukan pengumpulan data penulis membuat suatu sintesa dengan menggabungkan analisa data yang sudah didapat dengan teori-teori yang ada.

Hal ini juga berkaitan dengan standar-standar yang diperlukan dalam melakukan perancangan pada objek yang sudah ditetapkan. Selanjutnya penulis melakukan programing mengenai objek perancangan, adalah hal ini berisi data-data kebutuhan pengguna dan bagaimana penerapannya dalam objek perancangan.

e. Tema Konsep Perancangan dan Desain

Setelah melakukan analisa data dan programming, penulis menentukan tema dan konsep yang sesuai untuk objek perancangan. Sehingga pada hasil akhir akan menghasilkan suatu perancangan desain yang sesuai berupa visualisasi 3D, lembar kerja dan maket.

## 2.9 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir ini meliputi sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I

Pendahuluan dimana terdiri dari penjelasan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan perancangan objek studi, tujuan dan sasaran perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan dan sistematika penulisan.

2. BAB II

Landasan Teori berisi tinjauan umum dan tinjauan khusus mengenai teori yang digunakan dan keterkaitannya dengan perancangan yang dilakukan. Pada bab ini menjabarkan teori-teori yang digunakan untuk membantu dalam perancangan yang dilakukan. Penjelasan perancangan interior bioskop untuk anak secara umum akan dijabarkan mulai dari definisi, fungsi, sarana, dan prasarana serta semua hal umum yang berkaitan. Sedangkan tinjauan khusus berkaitan dengan kebutuhan ruang, data pengguna, dan sebagainya.

3. BAB III

Metode Perancangan berisi tinjauan data-data serta penjelasan analisis mengenai objek perancangan. Analisis yang dilakukan berupa studi kasus dan penyelesaian problematika yang terjadi dalam objek perancangan serta bagaimana cara penyelesaian solusinya.

4. BAB IV

Hasil dan Pembahasan berisi penjelasan konsep desain yang digunakan oleh penulis sebagai pedoman dasar-dasar perancangan proyek tugas akhir yang dilakukan. Berisi pula pembahasan perancangan berupa visualisasi desain yang berupa lembar kerja.

5. BAB V

Kesimpulan dan Saran merupakan hasil analisa yang menjawab masalah perancangan.