

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kebutuhan tempat hiburan bersama keluarga, sahabat, dan teman – teman sangat dibutuhkan salah satunya seperti *Cinema Theater* atau yang biasa disebut dengan “Gedung Bioskop”. Sebagaimana kita ketahui, gedung bioskop adalah tempat dimana kita dapat menyaksikan film-film terbaru dari lokal maupun film produksi luar Indonesia.

Definisi yang seperti dikatakan Aulia (2009), Bioskop adalah tempat untuk menonton berbagai film yang telah dibuat dengan menggunakan layar lebar dan berada di ruangan tertentu. Menurut Biro Pusat Statistik (1989), “Bioskop adalah suatu perusahaan yang bergerak di dalam bidang pemutaran film untuk umum atau semua golongan masyarakat dengan pembayaran dan dilakukan pada bangunan tertentu.” Menurut Wibowo (2006) definisi film adalah “alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita yang di putar dan di tayangkan. Film juga merupakan tempat ekspresi bagi para insan perfilman dalam menuangkan seluruh gagasan ide cerita yang dimiliki. Secara esensial dan substansial film memiliki power yang akan berimplikasi terhadap komunikasi masyarakat.”

Bioskop menawarkan tempat dan jasa dimana pengunjung dapat merasakan pelayanan dari tempat bioskop dan dapat merasakan interior yang telah disediakan. Bioskop memiliki beberapa auditorium didalam nya tergantung dari tempat gedung bioskop itu sendiri dan terdapat *lobby*, *lounge*, *toilet* serta ruangan lainnya yang mendukung.

Lokasi yang strategis, membuat pengunjung dan user merasa diuntungkan satu sama lain. Lokasi yang akan diambil untuk bioskop yang akan dirancang bertempat di Kota Malang yaitu di daerah Jl.Kawi no 39 A, Kauman kota Malang. Disebuah mall kota Malang yaitu Mall Olympic Garden Malang dan site plan yang digunakan sangat strategis. Dikarenakan, bioskop tidak dapat berdiri sendiri bioskop membutuhkan

beberapa *tenant* pendukung lainnya seperti tempat makan, tempat wisata, tempat berbelanja, tempat bermain dan tempat penginapan.

Menurut hasil survey, dari beberapa tempat yang telah disurvei belum terdapat adanya tempat bioskop yang memiliki dua aktivitas didalam satu area bioskop itu sendiri. Aktivitas yang tersedia hanyalah aktivitas makan, dan aktivitas menonton. Mall Olympic Garden merupakan mall yang tujuan utamanya adalah disediakan fasilitas olahraga bagi pengunjung dan telah disesuaikan dengan nama mallnya.

Pada fasilitas olahraga yang akan diberikan ini bertujuan sebagai hiburan tambahan dan pelengkap di dalam sebuah bioskop. Fasilitas olahraga yang diberikan ini adalah fasilitas olahraga virtual dimana semua peralatannya adalah peralatan berupa *games sport*. Permainan olahraga yang memang khusus dipilih beberapa olahraga pendukung saja seperti : *Basket, Football, Hockey, Dart, Billiard*. Tidak lupa dengan fasilitas tambahan lainnya yaitu berupa *kid's area* yang di peruntukkan untuk anak anak dari umur 6 tahun keatas.

Maka, dari itu akan dilakukan perancangan interior bioskop *CGV Cinemas* di Mall Olympic Garden Malang, dengan tetap mengikuti pola desain dari perusahaan bioskop itu sendiri dan memiliki pergerakan terbaru didalamnya, serta diharapkan dapat memberikan salah satu sisi positif dengan dibangunnya gedung bioskop di daerah Malang bagi seluruh pengunjung.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka terdapat beberapa permasalahan yang teridentifikasi salah satunya adalah identifikasi masalah melalui hasil survey yang telah dilakukan di beberapa tempat *CGV Cinemas*. Berikut merupakan identifikasi masalah berdasarkan permasalahan Interior yang ada dari beberapa gabungan hasil survey:

1.2.1 Menurut hasil survey dari beberapa preseden yang telah disurvei:

- Koridor menuju kantor memiliki pencahayaan yang kurang terang
- Jumlah kubikal toilet pengunjung kurang cukup
- Desain interior ruang auditorium yang masih belum memiliki ciri khas

1.2.2 Menurut hasil dari wawancara langsung dengan cinema manager dan pengunjung:

- Toilet Karyawan yang belum ada dan masih bergabung dengan pengunjung
- Ruang kantor yang kecil dan tidak menarik dari segi desainnya
- Furnitur ruang kantor yang masih belum sesuai dimensinya
- Interior dan furnitur pada auditorium site yang masih lama
- Pencahayaan kurang cukup terang pada koridor kantor
- Tempat duduk untuk menunggu diperbanyak lagi

1.2.3 Menurut hasil dari survey secara google form pada bulan Oktober Pada bulan oktober 2017:

- Desain dari auditoriumnya belum memiliki ciri khas
- Sirkulasi di toilet diperluas lagi
- Sirkulasi alur diperbaiki kembali agar lebih teratur
- Kursi auditorium di tingkat kan lagi kenyamanannya
- Mural di cgv dapat diperbarui disetiap tahunnya

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang sudah disebutkan pada identifikasi masalah diatas maka muncul lah rumusan masalahnya yang dapat dijadikan sebagai acuan dari pola perancangan:

- a. Bagaimana merencana dan merancang interior bioskop *CGV Cinemas* di mall Olympic garden Malang sesuai dengan standar perusahaan yang sudah ada ?
- b. Bagaimana merencana dan merancang interior bioskop *CGV Cinemas* yang nyaman bagi karyawan dan pengujung serta tetap terlihat menarik dengan adanya penambahan fungsi aktivitas dalam satu area yaitu area olahraga?

1.4 Batasan Perancangan

Batasan perancangan adalah sebuah batasan permasalahan dari sebuah

perancangan yang ada di beberapa area dan menjelaskan mengenai luasan secara umum kepada setiap area yang memiliki permasalahan, berikut adalah beberapa ruang lingkup perancangan yang akan dirancang diantaranya:

1.4.1 Lokasi Bioskop :

Berada di daerah Malang bertempat didalam Mall Olympic Garden Kota Malang. Berada dilantai paling atas yaitu lantai 4 Mall Olympic Garden Malang.



Gambar 1.1 Site Plan Mall Olympic Garden Malang

(sumber : Google Maps)

1.4.2 Luasan area bioskop perancangan, dan fasilitas area bioskop yang akan menjadi perancangan:

Luasan total area bioskop berkisar 6000m², dengan fasilitas ruangan didalamnya terdiri dari beberapa auditorium bioskop, *lobby*, *lounge*, *self tikecting*, *membership zone*, *conssecion* ,*ticket box*, *office*, *toilet male*, *toilet female corridor*,*sport area* dan *storage*.

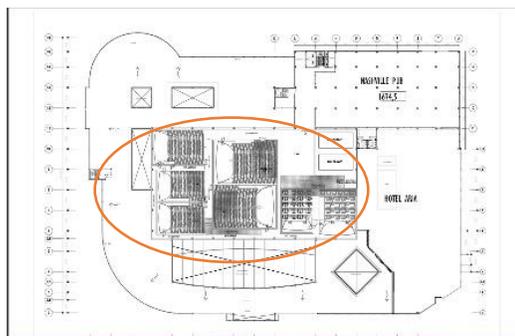
1.4.2.1 Luasan total area perancangan yang akan dirancang :

• <i>Lobby</i>	: 657	M ²
• <i>Lounge</i>	: 180	M ²
• <i>Premium Lounge/CGV CAFE</i>	: 248	M ²
• <i>Area Olahraga</i>	: 246	M ²
• <i>Auditorium Regular&SB</i>	: 270	M ²
• <i>Auditorium Velvet</i>	: 265	M ²
• <i>Auditorium Gold</i>	: 262	M ²
• <i>Toilet Pria</i>	: 60	M ²

- Toilet Wanita : 58 M²
- TOTAL PERANCANGAN : 2.246 M²

1.4.2.2 Fasilitas Public Space perancangan yang akan dirancang :

- *Lobby: Self ticketing, membership zone, popcorn zone, ticket zone.*
- *Lounge, (Kapasitas 1 lounge 64 kursi untuk 64 orang)*
- *CGV Café: Premium Lounge (Kapasitas 1 Premium lounge 52 kursi untuk 52 orang)*
- *Auditorium VIP (GOLD), (Kapasitas 1 audi gold 30 kursi untuk 30 orang)*
- *Auditorium VIP (VELVET), (Kapasitas 1 audi gold 16 bed untuk 32 orang)*
- *Medium Auditorium: Regular (Kapasitas 1 audi reguler besar 316 reguler 20 sweetbox; 1 audi reguler kecil 119 reguler tanpa sweetbox).*
- *Regular Toilet: Male toilet & Female Toilet (jumlah kubikal tergantung dari luasan site dan jumlah auditorium yang ada)*



Gambar 1.2 Denah Layout Cinema

(Sumber : Dokumen CGV)

Pada gambar diatas adalah *layout basic* dari *site* dan di fungsikan sebagai bioskop dan beberapa fungsi pendukung bioskop lainnya seperti area

olahraga adalah tambahan fungsi aktivitas didalam bioskop.

1.4.3 User

User yang akan di jadikan target pemasaran didaerah tersebut adalah keluarga disaat *weekday* dan disaat *weekend*, menurut Depkes RI (2009) batas usia anak – anak, remaja awal berkisar 12-16, remaja akhir 17-25 tahun, dewasa awal berkisar 26-35, dan dewasa akhir 36-45 tahun . User dari yang menginap di hotel Aria Malang, user yang akan berkunjung ke restoran sekitar dan user yang akan bermain dan berbelanja di supermarket.

1.4.4 Standar desain yang diterapkan dalam bioskop

Standar desain yang akan digunakan adalah pendekatan dari desain perusahaan yaitu standar desain yang sudah ada dari perusahaan itu sendiri yaitu perusahaan “*CGV Cinema*”.

1.4.5 Alasan pemilihan Bioskop

Bioskop memiliki luasan yang cukup luas, bioskop merupakan *public space* yang memiliki banyak pengunjung dan *layout* didalamnya memiliki banyak ruang. Owner gedung menginginkan sesuatu yang beda dari interior dan aktivitas didalam bioskop dengan menambahkan tempat olahraga seperti *sport area*.

1.5. Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan dan sasaran perancangan dimaksudkan untuk mengetahui ide awal yang dikembangkan menjadi sebuah *final design*. Dimaksudkan untuk melihat hasil akhir yang tergambar dan melihat hasil akhir dari suasana yang akan tercipta pada bioskop tersebut, serta menjelaskan secara tertulis komponen material apasajakah yang akan di terapkan didalam perancangan baru bioskop. Berikut adalah tujuan dan sasaran perancangan dari biokop dengan pendekatan desain perusahaan:

1.5.1 Tujuan dibuatnya Perancangan Baru Bioskop :

- a. Diharapkan dapat menghasilkan desain yang maksimal sesuai dengan desain perusahaan.
- b. Dapat membuat nyaman pengujung dan karyawan yang berada

didalam bioskop.

- c. Dapat memberikan hiburan kepada konsumen yang berkunjung.
- d. Sesuai dengan keinginan klien dan perusahaan.
- e. Dapat mengenalkan CGV Cinemas lebih jauh kepada masyarakat.

1.5.2 Sasaran pada perancangan baru bioskop didasarkan pada komponen elemen interior melalui Karakter ruang dan tata ruang pada bioskop:

1.5.2.1 Elemen Interior

Berupa ceiling , lantai dan dinding beserta materialnya. Diutamakan dinding dan lantai dapat memberikan kesan redup suara.

1.5.2.2 Karakter Ruang

Karakter ruang yang dihadirkan mengikuti trend saat ini dan mengikuti standar desain perusahaan *CGV Cinemas*.

1.5.2.3 Tata Ruang dan Sirkulasi

Pengarahan *sign system* agar memudahkan pengunjung mengetahui arah yang akan dituju dan flow user antara karyawan dan pengunjung lebih efisien.

1.5.2.4 Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang terdiri dari:

lobi, audi, kafe, toilet, staff kantor, ruang tunggu.

1.5.3 Sasaran pada perancangan bioskop ini ditujukan kepada :

- Masyarakat kota malang dan sekitarnya
- Pengunjung dari mall Olympic garden malang
- Masyarakat kabupaten malang dan sekitarnya
- Perusahaan CGV Cinemas beserta karyawan didalamnya
- Mahasiswa/I, karyawan, keluarga, dan anak sekolah

1.6. Metode Perancangan

Metode perancangan dibuat untuk melihat tahapan proses dari pembuatan laporan perancangan ini dan melihat hasil yang akan dicapai dari hasil perancangan bioskop ini , berikut adalah metode perancangan bioskop :

1.6.1 Menentukan Judul Perancangan

Menentukan judul perancangan dengan mengikuti Bahasa Indonesia yang benar dan sesuai. Judul dibuat dengan makna dan menarik agar mudah dipahami.

1.6.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai cara dan bertujuan untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin sebagai sumber acuan dari perancangan, berikut beberapa tahapan dari pengumpulan data :

1.6.2.1 Data Lapangan

Data Lapangan didapatkan dari data survey dan pengamatan langsung di tempat project dengan melihat *layout* bangunan yang sudah jadi dan sedang akan di proses, lingkungan sekitarnya dan tipologi site yang akan digunakan.

Melihat beberapa studi banding *CGV Cinemas* yang ada di Bandung (Bec, paskal, miko, dan pvj), Jakarta (cempaka putih, slipi, grand Indonesia, central park), dan Yogyakarta (maguwo jogja dan jwalk jogja).

Data lapangan juga melihat dari hasil pengukuran yang telah dilakukan di lapangan mulai dari pengukuran ruangan, dan pengukuran furniture yang akan digunakan, pengukuran dari pencahayaan, serta pengukuran ketinggian ceiling dan jarak sirkulasi didalam audi dan di *lobby*.

1.6.2.2 Data Literatur

Data teoritis dari berbagai sumber buku dan sumber jurnal-jurnal tugas Akhir ataupun jurnal/majalah yang berkaitan dengan projek

seperti buku akustik interior , *cinema* atau *art theater*, data arsitek dan lain sebagainya, serta melihat dari contoh buku-buku desain perusahaan.

1.6.3 Analisa Data

Analisa data dilakukan setelah melakukan survey langsung ketempat projek dan setelah mencari data-data literatur. Berikut beberapa tahapan dari analisa data:

- Menganalisa data wawancara cinema manager dan pengunjung
- Menganalisa kegiatan user dan karyawan yang berlangsung ditempat
- Menganalisa standar luasan ruang dari lobi, kantor sampai auditorium
- Menganalisa jalur sirkulasi pada auditorium
- Menganalisa pola penataan furniture di lobi, audi, *lounge* dan kantor
- Menganalisa Site yang ada
- Menganalisa pencahayaan dan penghawaan alami dan buatan
- Menganalisa fasilitas utama dan pendukung *sport area*

1.6.4 Pendekatan pada desain *CGV Cinemas*

Pendekatan didapat dari fenomena dan issue yang berkaitan dengan project yang akan dirancang. Pendekatan yang lebih spesifik harus didapatkan agar dapat mempermudah didalam mencapai hasil akhir dari perancangan. Pendekatan yang akan digunakan pada perancangan ini adalah pendekatan pada desain perusahaan yang telah ada.

1.6.5. Tema dan Konsep

Tema dan konsep disini memberikan penjelasannya mengenai gambaran suasana yang seperti apakah yang akan di gunakan dan konsep yang seperti apa yang akan diterapkan didalam desain Interior. Tema yang akan diambil melihat dari lingkungan bioskop yang akan digunakan. Dan untuk konsep melihat dari fenomena yang terjadi di area yang akan di bangun bioskop

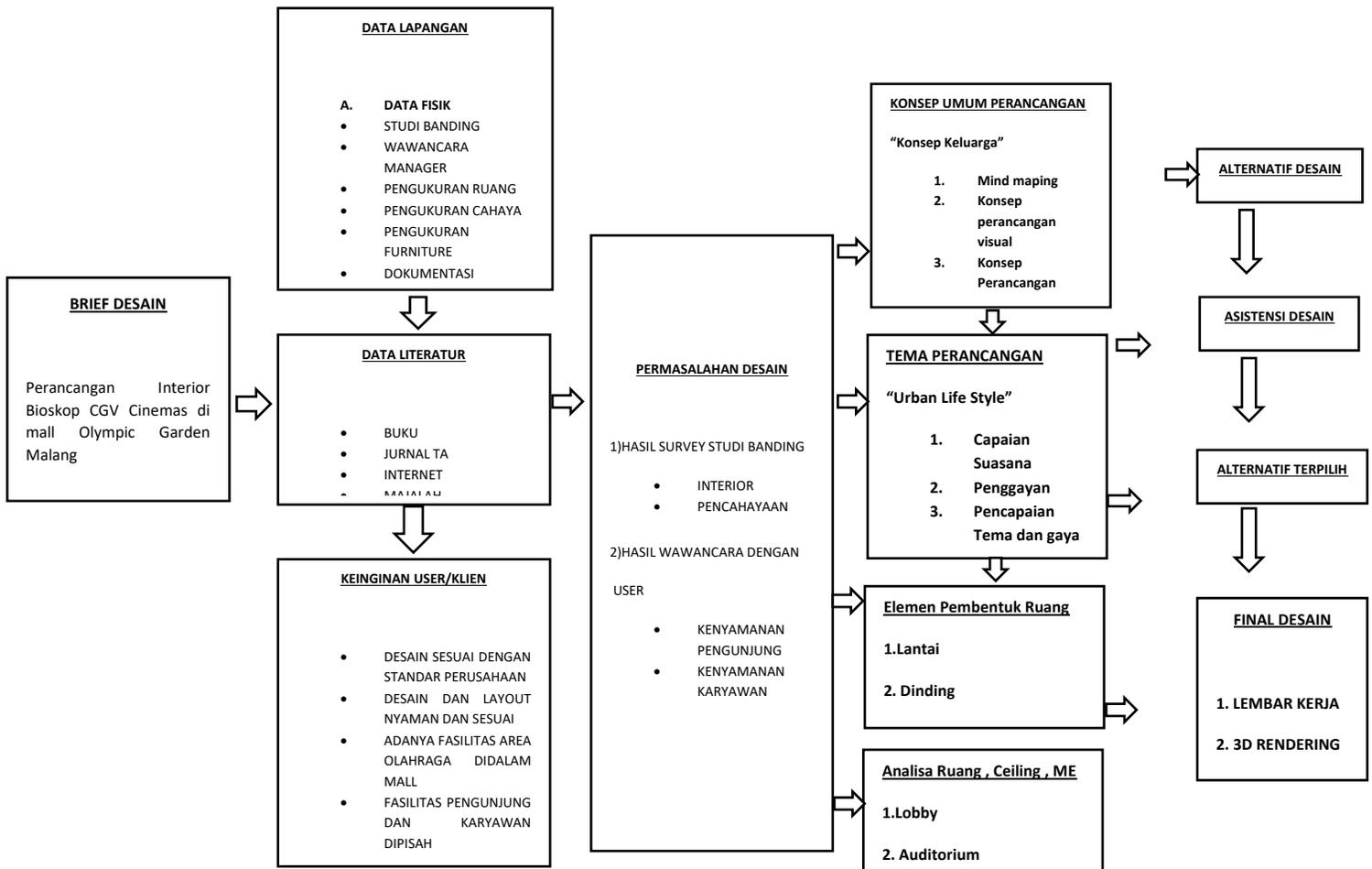
1.6.6 Alternatif Desain

Alternatif desain disini bisa melihat dari alternatif hasil survey , alternatif dari denah dan alternatif pendekatan maupun konsep dan tema yang akan di rancang. Alternatif desain tidak hanya buat satu melainkan lebih dari satu untuk mempermudah didalam merancang dan menentukan yang terbaik.

1.6.7 Hasil Akhir Perancangan

Hasil akhir perncangan berupa draft final dan hasil visualisasi serta bentuk fix berupa maket berskala yang dapat dibuat sebagai acuan dari desain perancangan mengikuti hasil visualisasi yang ada.

1.7 Kerangka Berpikir



Tabel 1.1 Bagan Kerangka Berfikir

(sumber : Dokumen Pribadi)

1.8. Ringkasan Sistematika Laporan

Laporan umum tugas akhir ini terdiri dari lima bab dengan ringkasan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Menguraikan mengenai latar belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan masalah, Batasan perancangan, tujuan dan sasaran perancangan, metode perancangan, kerangka berfikir dan sistematika penulisan.

BAB II: LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN

Menguraikan hal-hal yang berkaitan dengan Bioskop
Tinjauan mengenai CGV Cinemas
Studi Banding beberapa CGV Cinemas
Analisa data objek perancangan
Programming perancangan
Literatur mengenai Akustik
Literatur mengenai pencahayaan

BAB III: KONSEP PERANCANGAN

Menjelaskan konsep umum dan konsep perancangan
Menjelaskan mengenai tema perancangan dan penggayaan
Aktivitas pengunjung dan karyawan dan zoning blocking

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN DENAH KHUSUS

Menjelaskan konsep umum dan konsep perancangan
Menjelaskan mengenai tema perancangan
Menjelaskan mengenai penggayaan yang akan digunakan

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan mengenai seluruh hasil perancangan yang telah di jelaskan dan saran untuk penulis maupun saran untuk bioskop

LAMPIRAN: LAMPIRAN

Lampiran wawancara , lampiran *google form survey* , draft final denah, gambar rendering dan sketsa manual.

