

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
PERANCANGAN INTERIOR BIOSKOP <i>CGV CINEMAS</i> DI MALL OLYMPIC GARDEN MALANG	viii
DESIGNING OF INTERIOR CINEMA CGV IN MALL OLYMPIC GARDEN MALANG	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR BAGAN	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.2.1 Menurut hasil survey dari beberapa preseden yang telah disurvey.....	2
1.2.2 Menurut hasil dari wawancara langsung dengan cinema manager dan pengunjung:	3
1.2.3 Menurut hasil dari survey secara google form pada bulan Oktober Pada bulan oktober 2017:	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Perancangan.....	3
1.4.1 Lokasi Bioskop	4

1.4.2 Luasan area bioskop perancangan, dan fasilitas area bioskop yang akan menjadi perancangan	4
1.4.3 User.....	5
1.4.4 Standar desain yang diterapkan dalam bioskop.....	6
1.4.5 Alasan pemilihan Bioskop.....	6
1.5. Tujuan dan Sasaran Perancangan	6
1.5.1 Tujuan dibuatnya Perancangan Baru Bioskop.....	6
1.5.2 Sasaran pada perancangan baru bioskop didasarkan pada komponen elemen interior melalui Karakter ruang dan tata ruang pada bioskop	7
1.5.3 Sasaran pada perancangan bioskop ini ditujukan kepada.....	7
1.6. Metode Perancangan	7
1.6.1 Menentukan Judul Perancangan	8
1.6.2 Pengumpulan Data.....	8
1.6.3 Analisa Data.....	8
1.6.4 Pendekatan pada desain <i>CGV Cinemas</i>	9
1.6.6 Alternatif Desain.....	9
1.6.7 Hasil Akhir Perancangan	10
1.7 Kerangka Berpikir	10
1.8. Ringkasan Sistematika Laporan	11
BAB II.....	12
KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN.....	12
2.1 Definisi Bioskop Secara Umum	12
2.2 Sejarah Bioskop di Indonesia	12
2.3 Klasifikasi Bioskop	13
2.3.1 Berdasarkan jenis dan jumlah studio	13
2.3.2 Berdasarkan golongan A, B, C gedung bioskop.....	13
2.3.3 Berdasarkan lokasi dan tempat	15

2.3.4	Klasifikasi Bioskop berdasarkan data daya tampung	15
2.3.5	Berdasarkan Fungsi dan Kegiatan	15
2.4	Tinjauan Mengenai <i>CGV Cinemas</i>	16
2.5	Tipe Auditorium <i>CGV Cinemas</i>	19
1.	<i>Velvet Class</i>	19
2.	<i>Gold Class</i>	20
5.	<i>SphereX</i>	22
6.	<i>Sweet Box</i>	22
7.	<i>Starium</i>	23
2.6	Karakteristik Desain <i>CGV Cinemas Company Identity</i>	24
2.6.1	Lobby Design.....	24
2.6.2	Auditorium Design	31
2.6.3	Coridor Design.....	38
2.6.4	Toilet Design	39
2.6.5	Lounge dan Premium Lounge	41
2.6.6	Area Olahraga.....	45
2.7	Hasil Survey <i>CGV Cinemas (Studi Banding)</i>	47
2.7.1	Hasil Survey <i>CGV Cinemas (Studi Banding)</i>	51
2.8	Hasil survey form dan wawancara secara langsung.....	60
2.8.1	Hasil survey wawancara langsung.....	61
2.8.2	Hasil survey melalui form online	63
2.9	Data dan Analisa Project Perancangan Bioskop <i>CGV Cinemas</i>	65
2.9.1	Lokasi Cinema	66
2.9.2	Profil Perancangan.....	67
2.9.3	Analisa Aktivitas Pengujung & Karyawan beserta fasilitas	68
2.9.4	Analisa Organisasi Ruang.....	72

2.9.5 Analisa Tabel Kebutuhan Ruang Perancangan.....	73
2.9.6 Zoning dan Blocking	74
2.9.7 Analisa Sirkulasi Pengunjung dan Karyawan	80
2.10 Akustik	82
2.10.1 Definisi Bunyi dan Akustik	82
2.10.2 Prinsip-prinsip dasar akustik ruang	82
2.10.3 Persyaratan Akustik Ideal untuk ruangan	85
2.10.4 Pola mendesain dinding dan plafon agar diperoleh bunyi.....	87
2.10.5 Material Akustik Ruang.....	88
2.10.6 Akustik Gedung Bioskop.....	93
2.11 Pencahayaan	95
2.11.1 Definisi Pencahayaan.....	95
2.11.2 Klasifikasi warna dari sumber-sumber cahaya	95
2.11.3 Pencahayaan Dekoratif	97
BAB III	99
KONSEP DAN TEMA PERANCANGAN.....	99
3.1 Tema Perancangan.....	99
3.1.1 Capaian Suasana	99
3.2 Konsep Perancangan Umum.....	104
3.2.1 Mind Mapping Tema Konsep perancangan	104
3.2.3 Konsep Perancangan Visual.....	105
3.2.4 Konsep Perancangan khusus	111
3.2.5 Perancangan Bioskop CGV Cinemas	117
3.2.6 Elemen Pembentuk Ruang	120
3.6.2 Alasan pemilihan Auditorium Regular, Velvet dan Gold	127
BAB IV	128

KONSEP PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS	128
4.1 Area Lobby	128
4.1.1 Sirkulasi Area Lobby	129
4.1.2 <i>Furniture</i> yang digunakan	130
4.1.3 Analisa Ruang, <i>Ceiling</i> dan <i>ME Lobby</i>	131
4.1.4 Perspektif Lobby	135
4.2 Area Bermain	137
4.2.1 Sirkulasi Area Sport Area	137
4.2.2 <i>Furniture</i> yang digunakan	138
4.2.3 Analisa Ruang, <i>Ceiling</i> dan <i>ME Lobby</i>	139
4.2.4 Perspektif <i>Games</i>	142
4.3 Area Menonton	144
4.3.1 Sirkulasi Area Auditorium	145
4.3.2 <i>Furniture</i> yang digunakan	145
4.3.3 Analisa Ruang	146
4.3.4 Perspektif Velvet Auditorium	147
BAB V	148
KESIMPULAN DAN SARAN	148
5.1 Kesimpulan	148
5.2 Saran	149
DAFTAR PUSTAKA	150
LAMPIRAN	151