

1.1. LATAR BELAKANG

Film adalah salah satu karya seni yang lahir dari suatu kreativitas dan imajinasi orang - orang yang terlibat dalam proses penciptaan gambar bergerak tersebut. Film mempunyai kesanggupan untuk menciptakan suatu realitas rekaan sebagai bandingan terhadap realitas dalam kehidupan keseharian. Realitas *imajiner* tersebut dapat menawarkan rasa keindahan, renungan, ataupun hanya sekedar hiburan bagi yang melihatnya.

Kegemaran untuk menonton film di bioskop semakin berkembang dari tahun ke tahun, hal ini dikarenakan beberapa faktor, yaitu film yang digarap oleh cinema Indonesia semakin menjajikan dan memiliki kualitas yang dapat dipertanggung jawabkan, produksi film Indonesia mampu memahami jenis film yang banyak digemari khalayak ramai, film yang disajikan mayoritas dapat dipertontonkan untuk segala kalangan usia (www.google.com *bioskop harian analisa diakses Senin, 4 Mei 2009*). Namun kabar gembira tersebut terbatas oleh kendala yang menyatakan bahwa kebanyakan bioskop di Indonesia kurang terjaga keprivasiannya, bahkan penonton terkadang diusir secara halus ketika masih berada dalam gedung theater dengan alasan petugas akan mempersiapkan film yang akan tayang berikutnya (<http://www.kaskus.us/showthread.php?t=442940>).

Fenomena diatas memacu dunia perfilman yang semakin berkembang pesat dewasa ini, hal tersebut tampak pada banyaknya film - fillm yang rilis di Indonesia, di kota Semarang contohnya dahulu terdapat dua gedung bioskop, yaitu Citra 21 dan Atrium, namun seiring berjalannya waktu atrium bangkrut dan kemudian ditutup hal ini karena kurang adanya perawatan dari pihak pengelolanya sehingga kurang minatnya pengunjung terhadap gedung theater ini menyangkut tempatnya yang kurang mendukung sebagai tempat hiburan yang menjual. Kemudian Semarang membangun gedung theater baru yaitu E - plaza yang dilengkapi dengan area makan / *kongkow* dan *billiard room*. Fasilitas yang demikian tampaknya sangat diminati pengunjung khususnya warga kota Semarang.

Semarang merupakan ibukota yang dapat dikatakan tidak begitu pesat perkembangan daerahnya, kota ini terkesan hanya ikut - ikut apa yang sudah ada di ibukota lain segala sesuatu yang sedang berkembang termasuk dalam dunia hiburan, maka dari itu perencanaan Semarang *Movie Centre* dimaksudkan untuk menciptakan ikon baru dalam dunia hiburan yang kiranya paling cepat dan terlihat banyak mengundang peminat serta tentu saja memikat sejumlah besar penonton sehingga mampu *mendobrag* kota Semarang agar tidak terkesan *anteng*, yaitu salah satunya dengan memberikan pengetahuan dalam bentuk gambar bergerak sekaligus sebagai pembelajaran guna membandingkan antara dunia nyata / kehidupan sehari - hari dan kenyataan sesuai skenario, disamping tayangan film yang sangat dinikmati penontonnya.

Maka dari itu, perencanaan dan perancangan *Movie Centre* ini diharapkan mempunyai akses bisnis yang menguntungkan disamping unsur hiburan dan edukatifnya, mengingat pendapatan rata - rata dan daya beli masyarakat cukup tinggi, dengan melihat kesan sensasional dan data tarik yang disajikan oleh sebuah bangunan Semarang *Movie Centre* maka penekanan desain yang diambil adalah Arsitektur Hi-Tech yang memperhatikan kesan modern dalam penerapan perancangan bangunan tersebut.

1.2. TUJUAN dan SASARAN

TUJUAN

- Menyediakan fasilitas hiburan berupa tempat pusat perfilman di Semarang dan sekitarnya.
- Memberikan wadah bagi Mahasiswa untuk ketersediaan tempat pemutaran film Independent.
- Memberikan kemudahan bagi masyarakat kota Semarang dan sekitarnya dalam

memperoleh kebutuhan akan film, hiburan, serta *hobby shop* yang berkaitan dengan dunia film.

- Meningkatkan kualitas sosial dan ekonomi masyarakat sekitar melalui penyediaan lapangan kerja di *Movie Centre*.
- Memenuhi tuntutan kegemaran masyarakat Semarang dan sekitar khususnya yang berkaitan dengan film yang nantinya akan menjadi ikon kota Semarang karena bangunan *Movie Centre* yang disajikan.

SASARAN

Memenuhi kebutuhan akan film dan tempat pemutaran film yang layak bagi masyarakat Semarang dan sekitarnya.

1.3. MANFAAT

Secara Subyektif

Guna memenuhi persyaratan Tugas Akhir pada Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang.

Secara Obyektif

Memberi pengetahuan mengenai masalah - masalah yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan bangunan Semarang *Movie Centre* sebagai bangunan publik yang menyajikan fasilitas hiburan, pengetahuan dan mampu menjadi pandangan dalam perbandingan realitas rekanaan dan kehidupan nyata di keseharian.

1.4. LINGKUP PEMBAHASAN

*** Ruang Lingkup Substansial**

Perencanaan dan perancangan Semarang *Movie Centre*, termasuk dalam kategori bangunan tunggal yang berfungsi sebagai fasilitas hiburan yang dalam perancangannya memperhatikan pula ketepatan tapak / lansekapnya.

*** Ruang Lingkup Spasial**

Secara administratif adalah daerah perencanaan Semarang *Movie Centre* yang terletak di Kota Semarang, diupayakan di pusat kota dengan daya dukung lingkungan yang sesuai untuk bangunan komersil sebagai area hiburan.

1.5. ALUR BAHASAN

ALUR PEMIKIRAN

Pembahasan dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, kompilasi dan menganalisa data sehingga diperoleh suatu pendekatan program perencanaan dan perancangan untuk selanjutnyadigunakan dalam penyusunan program dan konsep dasar perencanaan dan perancangan.

Adapun pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

A. Studi Literatur

Studi kepustakaan dilakukan untuk memperoleh landasan teori, standart perancangan

dan kebijaksanaan perencanaan dan perancangan melalui buku, katalog dan bahan-bahan tertulis lain yang bisa dipertanggung jawabkan.

B. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan melalui observasi langsung di lapangan sehingga diperoleh potensi perancangan Semarang *Movie Centre* serta daya dukung lokasi dan tapak perencanaan.

C. Studi Banding

Studi banding dilakukan untuk membuka wawasan mengenai fungsi perpustakaan, toko buku yang telah ada, sebagai wacana dalam perencanaan dan perancangan Semarang *Movie Centre*.

1.6. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Sistematika pembahasan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Semarang *Movie Centre*, dapat dijabarkan secara berurutan dari ruang lingkup makro ke ruang lingkup mikro, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai pokok permasalahan yang menjadi latar belakang perencanaan dan perancangan Semarang *Movie Centre*, tujuan, sasaran, manfaat, ruang lingkup pembahasan, metode pembahasan dan pokok - pokok bahasan dari bab - bab selanjutnya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi pembahasan mengenai tinjauan film, sineplek, sinematek dan tinjauan *Movie Centre* serta tinjauan penekanan desain yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan Arsitektur.

BAB III TINJAUAN KHUSUS

Bab ini membahas mengenai tinjauan kota Semarang, tentang kebijakan - kebijakan rencana pembangunan kota, study perbandingan *Movie Centre* yang sudah ada dan *Movie Centre* yang akan dirancang di kota Semarang.

BAB IV KESIMPULAN, BATASA DAN ANGGAPAN

Mengungkapkan kesimpulan, batasan dan anggapan yang digunakan sebagai penyesuaian dalam pendekatan perencanaan dan perancangan untuk menentukan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Semarang *Movie Centre*.

BAB V PEDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN SEMARANG

MOVIE CENTRE

Membahas analisa pelaku dan kegiatan, kebutuhan ruang, studi besaran ruang dan standart besaran ruang, hubungan antar fasilitas dan ruang, pendekatan penentuan lokasi dan tapak, alternatif lokasi dan tapak serta penekanan desain.

BAB VI KONSEP DASAR DAN PROGRAM PERANCANGAN

Membahas konsep dasar, konsep perancangan arsitektur, penekanan desai perancangan *Movie Centre* dan penentuan tapak untuk Semarang *Movie Centre*.

1.7. Skema Alur Pikir

PERANCANGAN

Penekanan Desain Arsitektur Morphosis

STUDI PUSTAKA

Landasan Teori
Standar Perencanaan dan Perancangan

LATAR BELAKANG

Aktualitas :

- . Semarang merupakan kota yang perkembangannya kurang pesat / terkesan anteng, maka dari itu dibutuhkan ikon hiburan yang dipandang paling mampu menyedot minat pengunjung karena kegemaran nonton di bioskop masyarakatnya yang cukup tinggi akan dapat menjadi ikon baru
- . Tidak adanya tempat khusus yang dapat menampung segala kegiatan yang berhubungan dengan film (bersifat tontonan komersial sekaligus apresiasi seni film)
- . Jumlah bioskop (tempat pemutaran film) yang terdapat di kota Semarang belum dapat memadai pemutaran film secara optimal

Urgensi :

Menurut potensi yang dimiliki kota Semarang, dibutuhkan suatu wadah yang dapat menampung segala aktivitas yang berhubungan dengan dunia perfilman dan yang ada kaitannya dengan film / gambar bergerak

Originalitas :

Menciptakan konsep baru sebuah bangunan Movie Centre yang memfasilitasi pemutaran film serta memenuhi kebutuhan masyarakat akan film dan segala sesuatu yang berkaitan dengan film tersebut

LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR (LP3A) SEMARANG MOVIE CENTRE

STUDI BANDING

Imax Cinema, Blitz Megaplex, Entertainment Plaza

STUDI LAPANGAN

Tinjauan Kota Semarang
Tinjauan Lokasi dan Tapak

PERENCANAAN

Semarang Movie Centre

TUJUAN

Memperoleh satu usulan judul Tugas Akhir yang jelas dan layak sesuai dengan originalitas / karakter judul dan citra yang dikehendaki atas judul yang diajukan.

SASARAN

Memenuhi kebutuhan akan film dan tempat pemutaran film yang layak bagi masyarakat Semarang dan sekitarnya.

RUANG LINGKUP

Substansial

Perencanaan dan perancangan Semarang Movie Centre, termasuk dalam kategori bangunan tunggal yang berfungsi sebagai fasilitas hiburan yang dalam perancangannya memperhatikan ketepatan tapak / lansekapnya.

Spasial

Secara administratif daerah perencanaan yang terletak di Kota Semarang, diupayakan di pusat kota.