

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi dan informasi di Indonesia terus berkembang dalam era modern seperti masa kini. Perkembangan dunia hiburan semakin cepat dan dianggap sebagai kebutuhan pokok oleh masyarakat perkotaan. Dalam dunia hiburan, segi rekreasi dan komersial saling berkaitan dan saling mendukung menghasilkan suatu hiburan yang berkualitas. Industri hiburan merupakan bisnis yang akan selalu hidup karena hiburan adalah salah satu kebutuhan yang melekat pada diri manusia.

Dengan kesibukan masyarakat perkotaan pada segala aktivitasnya masing-masing akan membawa konsekuensi berkurangnya frekuensi berkumpul dengan keluarga. Selain itu, aktivitas yang begitu tinggi akan mengakibatkan rasa tegang, lelah, penat dan bosan pada penghuni kota. Mereka perlu penyegaran fisik dan mental agar selalu siap untuk bekerja setiap harinya, sehingga waktu luang yang ada benar-benar digunakan untuk bersantai, melepaskan kepenatan dan ketangan selama bekerja. Salah satu cara manusia untuk mengurangi rasa penat tersebut adalah dengan hiburan, baik dalam hal psikologisnya atau fisik serta dalam bentuk audio dan visual.

Film merupakan salah satu karya seni yang lahir dari suatu kreativitas dan imajinasi orang-orang yang terlibat dalam proses penciptaan gambar bergerak tersebut. Film mempunyai kekuatan yang sangat berpengaruh dan sangat peka, karena dapat diterima dengan dua panca indera secara bersamaan yaitu penglihatan dan pendengaran. Lewat film, informasi dapat dikonsumsi dengan lebih mendalam karena film adalah media audio visual. Media ini banyak digemari masyarakat karena dapat dijadikan sebagai hiburan penyalur hobi.

Menurut www.Filmindonesia.or.id (diakses pada 19 April 2014), di Indonesia Film dan Seni menempati kedudukan yang sangat penting, ini dibuktikan dengan tatakelola Film dan Seni yang saat ini oleh pemerintah ditangani oleh dua Kementerian, yaitu Kemendikbud dan Kemenparekraf. Kemendikbud menangani Film dan Seni dalam kaitannya dengan Pendidikan dan Budaya, sedangkan bagi Kemenparekraf, Film dan Seni dikelola sebagai bagian dari potensi bidang pariwisata dan salah satu unsur dari Ekonomi kreatif.

Menurut www.Indonesiafilm.net (diakses pada 19 April 2014), perkembangan pertumbuhan gedung bioskop di Indonesia saat ini masih kurang pesat. Bioskop di Indonesia pernah mengalami masa kejayaan pada tahun 90-an dimana pada tahun tersebut mencapai jumlah tertinggi yaitu 2600 buah dengan 2853 layar, serta jumlah penonton mencapai 32 juta orang. Era 1999-2002 terjadi keterpurukan bagi usaha perbioskopian secara drastis. Dari jumlah 2600 pada tahun 1990, hanya menyisakan 264 bioskop dengan 676 layar di tahun 2002. Dalam tabel berikut ini menunjukkan perkembangan positif bagi pelaku bisnis bioskop dan pengunjung juga diuntungkan

semakin bervariasinya tempat menonton. Jumlah bioskop dan layar terus bertambah setiap tahunnya sejak 2004.



Gambar 1.1 Grafik Pertumbuhan bioskop di Indonesia

Sumber : www.indonesiafilm.net

Sama halnya dengan jumlah bioskop yang terus bertambah, jumlah penonton yang datang ke bioskop setiap tahun juga bertambah. Keduanya berbanding lurus dan saling melengkapi. Itu artinya pengaruh dalam peningkatan potensi jumlah penonton Indonesia adalah penambahan jumlah layar. Dengan kata lain, semakin besar akses untuk ke bioskop, semakin besar probabilitas orang untuk pergi ke bioskop.

Kota Semarang sebagai ibukota provinsi Jawa Tengah dapat dikatakan tidak begitu pesat perkembangan fasilitas bioskopnya, saat ini memiliki 3 buah bioskop dengan jumlah 11 layar. Sebagai contoh perbandingan, kota Bandung sudah memiliki 9 bioskop dengan jumlah layar 59 buah, kota Surabaya memiliki 12 bioskop dengan jumlah layar 63 buah, dan kota Solo yang secara geografis lebih kecil serta berpenduduk yang lebih sedikit memiliki 4 buah bioskop dengan jumlah 21 layar.

Menurut www.festivalfilmindonesia.co (diakses pada 19 April 2014), Kota Semarang sendiri bukannya tidak pesat dalam dunia perfilman, karena tahun 2013 menurut kota Semarang dipercaya menjadi tuan rumah Festival Film Indonesia yang merupakan ajang paling bergengsi dalam dunia perfilman nasional. Dan itu adalah kedua kalinya menjadi tuan rumah karena sebelumnya tahun 1980 pernah diadakan di kota Semarang.

Melihat pertimbangan diatas, kota Semarang berpotensi untuk memiliki fasilitas hiburan berupa gedung bioskop yang ditunjang dengan beberapa jenis fasilitas lainnya seperti bilyard, café, lounge, *game center* yang dikemas dalam satu wadah. Tempat hiburan dalam satu wadah memberi kemudahan bagi pengunjungnya karena fasilitas yang tersedia sudah relatif lengkap. Gedung Bioskop di Kota Semarang ini nantinya akan menampung kebutuhan akan hiburan dari warga kota Semarang pada umumnya dan diharapkan dapat menjadi fasilitas penunjang bagi kegiatan wisata serta menambah pajak pendapatan kota Semarang. Dengan melihat kesan untuk daya tarik yang disajikan oleh

bangunan Gedung Bioskop ini maka penekanan desain yang diambil adalah Arsitektur Post Modern yang memperhatikan kesan modern dalam penerapan perancangan bangunan tersebut.

1.2 TUJUAN DAN SASARAN

1.2.1 Tujuan

Memperoleh suatu judul Tugas Akhir yang jelas dan layak, dengan suatu penekanan desain yang spesifik sesuai dengan originalitas/karakter judul dan citra yang dikehendaki atas judul yang diajukan

1.2.2 Sasaran

Tersusunnya usulan langkah-langkah pokok proses (dasar) perencanaan dan perancangan Gedung Bioskop di Kota Semarang berdasarkan aspek-aspek panduan perancangan (*design guide lines aspect*)

1.3 MANFAAT

1.3.1 Secara Subyektif

- a. Guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh Tugas Akhir sebagai ketentuan kelulusan Sarjana Strata I (S-1) di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.
- b. Sebagai dasar acuan proses perencanaan dan perancangan berikutnya dalam penyusunan LP3A

1.3.2 Secara Subyektif

Memberi masukan dan pengalaman dalam mengenali potensi dan permasalahan yang mungkin ada di lapangan, sehingga bisa memperoleh alternatif-alternatif pemecahan masalah baik secara arsitektural maupun kontekstual dalam merencanakan dan merancang sebuah objek.

1.4 RUANG LINGKUP

1.4.1 Ruang Lingkup Substansial

Ruang lingkup pembahasan adalah aspek-aspek fisik maupun non fisik dari Gedung Bioskop di kota Semarang sebagai suatu sarana penyelenggaraan tempat hiburan. Untuk aspek-aspek lain, sejauh ini masih berkaitan dengan substansi pokok akan dibahas secara garis besar dengan asumsi yang logis dan rasional.

Aspek-aspek fisik yang akan dibahas meliputi bidang arsitektural suatu bangunan Gedung Bioskop yang memiliki fasilitas bioskop, *café*, *bilyar*, *lounge*, serta ruang-ruang pendukung lainnya.

1.4.2 Ruang Lingkup Spasial

Berisi tentang batas-batas geografis wilayah kota Semarang dan lokasi/site, keadaan pengguna lahan dan rencana pemanfaatan ruang kota Semarang

1.5 Metode pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu dengan mengumpulkan, memaparkan, kompilasi dan menganalisa data yang diperoleh baik data primer maupun sekunder sehingga diperoleh suatu pendekatan program perencanaan

dan perancangan untuk selanjutnya digunakan dalam penyusunan program dan konsep dasar perencanaan dan perancangan.

Bahan yang diperlukan dalam merancang didapat baik dari data primer maupun data sekunder.

1.5.1 Data Primer

Data primer adalah data yang langsung didapat dari sumber pertama dan bukan berasal dari pengumpulan data yang pernah dilakukan sebelumnya. Data primer didapatkan melalui wawancara dan observasi lapangan (Studi kasus dan studi banding).

a. Wawancara

Yaitu mencari informasi dari nara sumber dan pihak-pihak yang terkait mengenai masalah-masalah yang berkaitan dengan perancangan. Nara sumber tersebut meliputi pengelola tempat studi banding

b. Observasi lapangan

Kegiatan studi banding dilakukan dengan mencari data dan informasi mengenai latar belakang pembangunan proyek studi banding, kriteria pemilihan lokasi, massa bangunan/site eksisting, macam dan besaran ruang, organisasi ruang, kapasitas, struktur kelembagaan personil, serta tata ruang dalam dan ruang luar bangunan.

1.5.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data atau informasi yang dikumpulkan bukan untuk kepentingan studi yang sedang dilakukan saat ini tetapi untuk beberapa tujuan lain. Data sekunder didapatkan melalui studi literatur dan referensi.

a. Studi literatur

Literatur yang digunakan dalam proses ini berasal dari buku-buku pedoman yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan Gedung Bioskop di kota Semarang.

Buku pedoman yang dipakai yaitu *Time-Saver Standards for Building Types, AJ Metric Handbook Third Edition, dan Data Arsitek 1 dan 2*. Terdapat juga materi-materi yang diunduh dari internet

b. Referensi

Referensi didapat dari pengumpulan data, peta dan peraturan dari kantor instansi terkait serta *browsing* materi-materi dari internet seperti data jumlah penduduk kota Semarang, peta kota Semarang, data fasilitas hiburan yang ada di kota Semarang, dan juga peraturan setempat mengenai bangunan.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, metode penulisan dan

sistematika bahasan yang mengungkapkan permasalahan secara garis besar serta alur pikir dalam menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan (LP3A).

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai literatur tentang tinjauan umum bioskop, tinjauan sejarah bioskop, kegiatan bioskop dan tinjauan arsitektur modern, serta tinjauan teoritis mengenai standar – standar perancangan ruang, serta tinjauan studi banding gedung bioskop yang sudah ada.

BAB III TINJAUAN LOKASI

Berisi Tinjauan Umum Lokasi berupa keadaan geografis, topografi dan klimatologis yang terkait dengan rencana tapak Gedung Bioskop.

BAB IV KESIMPULAN, BATASAN DAN ANGGAPAN

Menyimpulkan dan menguraikan mengenai batasan dan anggapan yang digunakan untuk Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur.

BAB V PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Membahas mengenai pendekatan secara menyeluruh Program Perencanaan dan Perancangan, yaitu pendekatan aspek fungsional, pendekatan aspek kinerja, pendekatan aspek teknis, pendekatan aspek kontekstual, pendekatan aspek arsitektural serta penekanan desain.

BAB VI KONSEP DAN PROGRAM DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Merupakan penjabaran tentang konsep program perencanaan dan program perancangan mengenai Gedung Bioskop di Semarang.

1.7 Alur Pikir

