

Laporan Perencanaan dan Perancangan Arsitektur

## **SEMARANG CINEMA CENTER**

**Dengan Penekanan Desain *Eco-Architecture***



DOSEN PEMBIMBING 1:

DR. Ir. ATIK SUPRPTI, MTA.

DOSEN PEMBIMBING 2 :

EDWARD ENDRIANTO PANDELAKI, ST, MT, PhD.

DOSEN KOORDINATOR :

Ir. BAMBANG ADJI MURTOMO, MSA.

OLEH:

PRAMESTI WIDYA KIRANA

21020112130136

**PRODI S1 JURUSAN ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**MARET 2016**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pada era saat ini, dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-hari terutama di kotakota besar seperti Semarang banyak orang selalu sibuk dengan pekerjaan dan rutinitas harian sehari-hari. Hal ini menyebabkan banyak orang pasti membutuhkan suatu sarana untuk melepas ketegangan akibat rutinitas yang mereka lakukan. Karena jika bekerja terlalu lama maka mereka akan jenuh dengan pekerjaannya dan akan menyebabkan stres. Stres adalah penyebab utama kecacatan permanen dan gangguan kesehatan dalam jangka panjang. Dan, stres menyebar lebih luas daripada penyakit kronis seperti stroke, serangan jantung, kanker, dan gangguan pada punggung. Para peneliti percaya, stres paling sering dialami di tempat kerja, akibat guncangan ekonomi berkepanjangan. Untuk menghindari hal tersebut, ketika sudah merasa jenuh, dapat diantisipasi dengan melakukan hiburan menonton film.

Menonton film dapat dilakukan di dalam rumah dengan menonton acara di televisi, VCD, DVD. Menonton film pun dapat dilakukan di luar yaitu di bioskop. Bioskop berasal dari kata BOSCOOP (bahasa Belanda yang juga berasal dari Bahasa Yunani) yang artinya Gambar Hidup. Bioskop sendiri adalah tempat untuk menonton pertunjukan film dengan menggunakan layar lebar, gambar film dengan menggunakan proyektor dan dilengkapi sound system yang bagus.

Menurut [www.Indonesiafilm.net](http://www.Indonesiafilm.net) (diakses pada 2 Maret 2016), 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.

Gedung Bioskop di Kota Semarang semakin bervariasi tempat menonton. Jumlah bioskop dan layar terus bertambah setiap tahunnya sejak 2004.



Gambar 1.1.1 Grafik Pertumbuhan Bioskop Indonesia  
 Sumber : [www.indonesiafilm.net](http://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](http://www.festivalfilmindonesia.co) (diakses pada 2 Maret 2016), 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.

Film merupakan media pengungkapan dan penyampaian suatu pesan atau cerita melalui rekam gerak dan suasana melalui satu hingga beberapa objek yang disatukan sehingga membentuk suatu alur yang jelas untuk dinikmati atau ditonton. Dewasa ini, produksi film tidak lagi sekedar menayangkan suatu kisah atau cerita namun juga bagaimana cerita pada film tersebut tersampaikan dengan baik dan menarik dengan mengembangkan teknik sinematografi serta pemilihan pemeran dalam film tersebut.

Menurut <http://hai-online.com/Feature/Movie/5-Film-Indonesia-Hampir-Masuk-Oscar> (diakses, 2 Maret 2016) insan perfilman Indonesia memang belum pernah mendapatkan Oscar. Piala Oscar adalah penghargaan film tertinggi di Amerika Serikat. Piala Oscar diberikan oleh Academy of Motion Picture Arts and Sciences (AMPAS), sebuah organisasi penghormatan profesional yang pada tahun 2007 mempunyai keanggotaan sebanyak 5.830 orang pemilih. Sejak 1987, kita kirim film ke Oscar dan yang kita dapatkan hanya kata nyaris. Terakhir, kita nyaris masuk nominasi Oscar gara-gara film seorang sutradara Indonesia. Livi Zheng sama sekali tidak menyangka kalau film *Brush with Danger* yang berdurasi 90 menit karyanya ini berhasil terpilih dalam daftar yang dipertimbangkan untuk meraih nominasi Academy Award 2015 atau Piala Oscar ke-87 untuk kategori Best Picture atau Film Terbaik. Berita ini merupakan pemicu yang cukup besar pada perfilman Indonesia.

Berbeda dengan keberadaan film Hollywood yang sudah sangat mapan, di Indonesia berkembang industri film yang dijalankan oleh penggiat film independen. Produksi film yang mereka buat lebih menekankan pada teknik sinematografi dan penyampaian dengan penekanan pada seni dan sastra dan tidak memiliki penekanan di bidang komersil. Film tersebut mulai mendapat perhatian dan peminat khususnya di kalangan remaja. Penggiat film independen tersebut tergabung di banyak komunitas film. Kegiatan yang mereka lakukan selain produksi film adalah mengadakan festival tentang film indie yang mereka produksi dan juga promosi mengenai komunitas film yang mereka galangi.

Di Semarang sendiri sudah terdapat banyak komunitas film dari berbagai kalangan, mulai dari siswa sekolah, mahasiswa, maupun umum. Diantaranya ada KRONIK, RFS (Ruang Film Semarang), KSS (Komunitas Sinema Semarang), dan masih banyak lagi komunitas film lainnya. Karena besarnya antusiasme masyarakat dalam membuat film independen atau film indie, Gubernur Jawa Tengah Ganjar Pranowo dalam *beritajateng.net* (diakses 2 Maret 2016) memfasilitasi pegiat film dengan mengadakan diskusi film di Wisma Perdamaian setiap minggu tanpa dipungut biaya atau gratis. Namun belum ada wadah bagi para penggiat film untuk menampilkan karya mereka kepada khalayak umum.

Berdasarkan uraian di atas, maka dibutuhkan suatu sarana demi menunjang kebutuhan atas minat masyarakat terhadap penayangan film baik film komersil lokal dan internasional maupun film independen. Sarana tersebut akan menunjang kegiatan-kegiatan seperti penayangan film di studio, penayangan film independen atau festival, dan kegiatan lain sehubungan dengan penayangan film. Dengan perkembangan yang ada, diharapkan *Semarang Cinema Center* dapat melengkapi kebutuhan dalam kegiatan perfilman dan dalam pelayanannya ditunjang oleh sarana dan prasarana yang representatif sehingga memenuhi aspek aspek yang dibutuhkan berdasarkan permasalahan yang ada.

## **1.2. Tujuan dan Sasaran**

### **1.2.1. Tujuan**

Tujuan utama yang hendak dicapai adalah dapat dirumuskannya landasan program perencanaan perancangan *Semarang Cinema Center* demi memenuhi tuntutan dan kegemaran masyarakat Kota Semarang.

### **1.2.2. Sasaran**

Terwujudnya suatu langkah dalam pembuatan sebuah bangunan Cinema Center di Kota Semarang berdasarkan atas aspek-aspek panduan perancangan. Dalam hal ini berkaitan dengan konsep-konsep perancangan, program ruang, pemilihan tapak, dan hal lainnya.

## **1.3. Manfaat**

### **1.3.1. Subyektif**

Memenuhi salah satu persyaratan mengikuti mata kuliah Tugas Akhir pada Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro

### **1.3.2. Obyektif**

Konsep Semarang Cinema Center diharapkan dapat menjadi suatu masukan yang bisa menjadi rekomendasi perencanaan yang lebih matang bagi Pemerintah Daerah selaku pengelola kawasan serta pihak-pihak yang berkepentingan dalam memenuhi tuntutan dan kegemaran masyarakat Kota Semarang.

## **1.4. Ruang Lingkup**

### **1.4.1. Substansial**

Ruang Lingkup pembahasan secara substansial meliputi aspek-aspek arsitektural perencanaan dan perancangan Semarang Cinema Centre. Masalah yang berada di luar lingkup arsitektural akan dibahas seperlunya dengan batasan sepanjang hal tersebut masih dianggap relevan.

### **1.4.2. Spasial**

Ruang lingkup pembahasan secara spasial merupakan pemilihan lokasi / tapak perencanaan dan perancangan Semarang Cinema Centre direncanakan berada pada kawasan komersial di kota Salatiga dan penentuan lokasi tapak akan dipiilih melalui beberapa alternative tapak yang dipertimbangkan dengan kriteria penentuan tapak.

## 1.5. Metode Pembahasan

### 1.5.1. Metode Deskriptif

Metode yang dilakukan dengan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara : studi pustaka/ studi literatur, data dari instansi terkait, observasi lapangan serta pengumpulan data melalui internet.

### 1.5.2. Metode Dokumentatif

Metode yang dilakukan dengan mendokumentasikan data yang menjadi bahan penyusunan laporan ini. Cara pendokumentasian data adalah dengan memperoleh gambar visual melalui foto-foto yang di hasilkan.

### 1.5.3. Metode Komparatif

Metode yang dilakukan dengan membandingkan dengan cinema center atau bioskop yang sudah ada.

Dari data - data yang telah terkumpul, dilakukan identifikasi dan analisa untuk memperoleh gambaran yang cukup lengkap mengenai karakteristik dan kondisi yang ada, sehingga dapat tersusun suatu Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur bangunan Semarang Cinema Center.

## 1.6. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dan penyusunan Salatiga Cinema Center ini adalah sebagai berikut:

Bab I	PENDAHULUAN
	Berisi tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, ruang lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan dan alur pikir
Bab II	KEPUSTAKAAN
	Berisi tentang teori-teori yang digunakan untuk mendukung perencanaan dan perancangan Semarang Cinema Center.

Bab III

DATA

Membahas tentang tinjauan Kota Semarang berupa data – data fisik dan nonfisik, seperti letak geografi, luas wilayah, kondisi topografi, iklim, demografi, serta kebijakan tata ruang wilayah di Kota Semarang. Selain itu terdapat juga pembahasan mengenai potensi perfilman di kota Semarang dan faktor – faktor yang mendukung pembangunan Cinema Center di Kota Semarang.

Bab IV

ANALISA

Menguraikan analisa-analisa yang bersifat penajaman terhadap materi yang dikaitkan dengan konteks lahan perencanaan dan perancangan

Bab V

HASIL/KESIMPULAN

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

## 1.7. Alur Pikir

