

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masyarakat yang tinggal di kota-kota besar di Indonesia memiliki kesibukan yang bermacam-macam yang kesemuanya berpengaruh langsung pada kesehatan fisik dan mental mereka sendiri. Dengan adanya tekanan-tekanan dari aktivitas yang begitu tinggi akan menyebabkan rasa tegang, penat, lelah, dan stres. Dan untuk menanggapi hal tersebut perlu adanya waktu untuk berkumpul dengan keluarga, bersantai, dan untuk menyegarkan pikiran dan tenaga untuk dapat melanjutkan aktivitas kembali dengan fisik dan mental yang lebih sehat. Dan fasilitas-fasilitas hiburan kemudian hadir untuk membantu masyarakat memenuhi kebutuhan tersebut. Hiburan yang banyak diminati masyarakat adalah hiburan yang ringan, tidak menghabiskan banyak tenaga dan biaya, juga tidak menambah beban pikiran.

Masyarakat dapat meluangkan waktu bersama keluarga dan pergi ke menonton film dirasa cukup efektif untuk menghabiskan waktu bersama dan mencari hiburan sekaligus. Film sendiri merupakan sebuah bentuk seni yang lahir dari suatu kreativitas dan imajinasi orang-orang dalam bentuk audio dan visual. Lewat film, informasi dapat dikonsumsi dengan lebih ringan tanpa menambah lebih banyak tekanan pada pikiran. Di Indonesia film dan seni menempati kedudukan yang sangat penting, hal ini dibuktikan dengan tatakelola film dan seni oleh dua kementerian, yaitu Kementerian Pendidikan dan Budaya (Kemendikbud) dan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) (FilmIndonesia.com, 2014).

Menonton film di bioskop sebenarnya merupakan kebutuhan tersier. Namun pada kenyataannya di era modern seperti sekarang ini, nampaknya kegiatan di dunia hiburan yang berkembang semakin cepat bersamaan dengan berkembangnya teknologi dan informasi ini menjadi salah satu kegiatan yang paling digemari baik itu untuk pasangan maupun keluarga. Dunia perfilman yang saling berkaitan dengan aspek hiburan rekreasi dan komersil ini mampu menjadi peluang bisnis yang menggiurkan karena kebutuhan akan hiburan sangat melekat pada kehidupan masyarakat, khususnya di daerah perkotaan. Dan dengan merebaknya film-film dengan berbagai rating usia, mulai dari anak-anak, dewasa, hingga semua umur, membuat sektor ini semakin diminati oleh khalayak umum. Di Indonesia, dunia perfilman berkembang dengan sangat pesat terbukti dengan banyaknya fasilitas-fasilitas hiburan baru seperti *movie box*, *movie cafe*, dan lain sebagainya.

Perkembangan layar bioskop dari tahun 2004 ke tahun 2013 terus meningkat. Pada tahun 2004 terdapat 140 gedung sinepleks dengan 458 layar studio. Hingga tahun 2006 perkembangannya tidak terlalu signifikan, gedung sinepleks berubah menjadi 145 bangunan dengan 465 layar. Kemudian mulai tahun 2007 hingga tahun 2013 perkembangan gedung sinepleks dan layarnya melaju pesat mencapai angka 308 gedung sinepleks dengan 1.074 layar. Akan tetapi angka perkembangan gedung dan layar bioskop tersebut masih dinilai kurang untuk memberangi perkembangan teknologi hiburan di Indonesia. Kepala Badan Ekonomi Kreatif, Triawan Munaf mengatakan jumlah layar bioskop di Indonesia saat ini dinilai masih sangat kurang dan pertumbuhannya tidak signifikan. Triawan juga menyatakan bahwa Indonesia butuh 5 ribu hingga 10 ribu layar bioskop yang tersebar hingga kota-kota kecil demi hiburan dan perkembangan perfilman Indonesia. Menurutnya, jumlah 1.117 layar bioskop saat ini di Indonesia sangat kurang, bahkan jumlah tersebut sama dengan jumlah bioskop

yang ada di kota Baejing, Tiongkok. Lima ribu hingga sepuluh ribu layar dinilai perlu untuk mengimbangi potensi dari 250 juta jiwa warga Indonesia (detikHOT, 2016).

Sekretaris Jendral Asosiasi Produser Film Indonesia (APROFI), Fauzan Sidni menyatakan perbaikan infrastruktur perfilman akan memiliki *multiplier effect* bagi perkembangan industri tersebut di dalam negeri, sehingga nantinya akan diikuti oleh peningkatan kualitas dan daya saing. Dengan semakin bertambahnya jumlah layar bioskop ini diharapkan memberi kesempatan pada perfilman Indonesia untuk bisa ditonton oleh publik. Dan dengan begitu maka keberadaan gedung sinepleks yang berisi beberapa studio bioskop mampu membantu industri pada bidang lain (detikHOT, 2015).

Kota Semarang sebagai ibukota provinsi Jawa Tengah sebenarnya memiliki potensi dalam perkembangan gedung sinepleks, dilihat dari dua kali kota ATLAS ini menjadi tuan rumah untuk acara bergengsi Festival Film Indonesia (FFI) pada tahun 1980 dan 2013. Akan tetapi pada kenyataannya perkembangan sinepleks di Semarang tertinggal cukup jauh dari kota-kota besar di Provinsi lain. Untuk perbandingan, Bandung memiliki 9 bioskop dengan 59 layar dan Surabaya memiliki 12 bioskop dengan 63 layar, sementara Semarang baru memiliki 3 bioskop dengan 11 layar. Bahkan Semarang kalah dengan kota Solo yang memiliki 4 bioskop dengan 21 layar. Tidak hanya itu, letak gedung-gedung pertunjukan film ini berada di daerah pusat kota yang memang sudah padat dengan berbagai bangunan komersil, padahal sebenarnya Semarang masih memiliki daerah-daerah lain yang bisa dimanfaatkan sebagai area hiburan bagi warganya.

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), memiliki ciri-ciri masyarakat yang hampir sama dengan kota Semarang, yaitu merupakan kota pelajar yang memiliki cukup banyak Universitas, baik negeri maupun swasta. Di DIY sendiri sudah memiliki 5 gedung bioskop terdiri dari XXI Ambarukmo dengan 6 layar, Empire XXI dengan 5 layar, Jogja City XXI dengan 8 layar, Cinemaxx dengan 6 layar, dan CGV Blitz dengan 7 layar. Dengan demikian DIY memiliki total 32 layar.

Pada tahun 2014 jumlah penduduk dengan usia 15-39 tahun (yang diperkirakan sebagai *potential demand* gedung Sinepleks) berjumlah 1.418.100 jiwa. Dan apabila dibandingkan dengan jumlah layar bioskop yang ada, maka didapatkan bahwa setiap satu layar bioskop mampu menampung kebutuhan 44.316 jiwa. Sementara di Semarang, menurut Badan Pusat Statistika kota Semarang, terdapat 716.880 jiwa penduduk berusia diantara 15-39 tahun, yang kemudian apabila dibandingkan dengan jumlah penonton tiap layar di DIY, Semarang membutuhkan 16 layar bioskop untuk memenuhi kebutuhan hiburan warganya.

Selain itu, Semarang sebagai ibu kota Provinsi Jawa Tengah dan salah satu kota besar di Indonesia, tidak memiliki fasilitas hiburan pertunjukan film yang memadai. Sebagai contoh, Semarang tidak memiliki fasilitas studio eksklusif dan studio dengan teknologi modern seperti IMAX milik 21 Cineplex atau 4DX milik Megaplex. Sementara di kota Solo sudah memiliki fasilitas studio eksklusif *The Premiere* milik 21 Cineplex.

Melihat beberapa pertimbangan di atas, kota Semarang sebagai salah satu kota besar di Indonesia, memiliki potensi untuk dapat menghadirkan fasilitas hiburan berupa gedung sinepleks yang ditunjang dengan beberapa fasilitas pendukung seperti cafe dan lounge yang mampu memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengunjungnya. Gedung Sinepleks di kota Semarang ini nantinya akan dapat menampung kebutuhan akan hiburan dari masyarakat kota Semarang dan diharapkan mampu menjadi sebuah fasilitas penunjang bagi kegiatan wisata.

1.2. Tujuan dan Sasaran

1.2.1. Tujuan

Tujuan dari penyusunan ini adalah untuk memperoleh judul Tugas Akhir yang jelas dan layak dengan penekanan desain yang sesuai dengan originalitas judul dan citra yang dikehendaki asal judul yang diajukan.

1.2.2. Sasaran

Sasarannya adalah agar tersusunnya langkah-langkah pokok dasar perencanaan dan perancangan Gedung Sinepleks di Kota Semarang berdasarkan aspek-aspek panduan perancangan.

1.3. Manfaat

1.3.1. Subyektif

- Guna memenuhi salah satu persyaratan dalam mengikuti Tugas Akhir sebagai ketentuan kelulusan Sarjana Strata I (S-1) di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang.
- Sebagai dasar acuan dalam proses pengembangan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A).

1.3.2. Obyektif

Dapat bermanfaat sebagai masukan dan tambahan pengetahuan dan pengalaman dalam mengenali permasalahan yang mungkin ada di lapangan, sehingga dapat memperoleh alternatif pemecahan dalam bentuk arsitektural maupun kontekstual dalam perencanaan dan perancangan sebuah objek.

1.4. Ruang Lingkup

a. Ruang Lingkup Substansial

Ruang lingkup pembahasan adalah aspek fisik maupun non fisik dari Gedung Sinepleks di Kota Semarang yang merupakan sebuah fasilitas hiburan. Bangunan Gedung Sinepleks di Kota Semarang masuk dalam kategori bangunan tunggal yang dikelola oleh pihak swasta atau suatu organisasi, dalam kasus ini perusahaan pengelola bioskop 21 Cineplex.

Aspek fisik yang akan dibahas meliputi bidang arsitektural suatu bangunan Gedung Sinepleks yang memiliki fasilitas studio pemutaran film, cafe, lounge, dan ruangan-ruangan pendukung lainnya.

b. Ruang Lingkup Spasial

Ruang lingkup perencanaan dan perancangan Gedung Sinepleks berada di Kota Semarang, Jawa Tengah. Berisi tentang batas-batas geografis wilayah lokasi, keadaan pengguna lahan dan rencana pemanfaatan ruang kota Semarang.

1.5. Metode Pembahasan

Metode pembahasan dilakukan dengan metode dokumentasi dan metode analisa diskriptif. Metode dokumentasi adalah metode mendokumentasikan sebuah data berupa suatu gambaran nyata untuk menjadi bahan penyusunan pengolahan data yang berkaitan dengan Gedung Sinepleks.

Sementara metode analisa diskriptif adalah dengan mengumpulkan, memaparkan, kompilasi, dan menganalisa data yang telah diperoleh sehingga mendapatkan suatu pendekatan program

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

Data yang diperlukan dalam merancang didapatkan baik berupa data primer maupun data sekunder.

1.5.1. Data Primer

Data primer adalah data yang didapatkan langsung dari sumber pertama dan bukan berasal dari pengumpulan data yang sebelumnya pernah dilakukan. Data primer didapatkan melalui dua cara, yaitu:

a. Wawancara (Studi kasus)

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 (Studi banding)

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

1.5.2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui studi literatur dan referensi yang berkaitan dengan perancangan bangunan Gedung Sinepleks di Kota Semarang.

a. Studi Literatur

Literatur yang digunakan dalam proses ini berasal dari buku-buku pedoman dan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan perencanaan dan perancangan Gedung Sinepleks di Kota Semarang.

b. Referensi

Referensi diperoleh dari pengumpulan data, peta, peraturan, dan materi-materi yang dapat di internet seperti data jumlah penduduk kota Semarang, dan materi-materi lainnya.

1.6. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur Gedung Sinepleks di Kota Semarang ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Menguraikan latar belakang, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, dan sistematika pembahasan serta alur pikir.

BAB II Tinjauan Pustaka

Menguraikan tentang literatur mengenai tinjauan umum sinepleks dan bioskop, tinjauan teoritis mengenai standar-standar perancangan ruang, tinjauan penekanan desain, dan tinjauan studi banding gedung sinepleks yang sudah ada.

BAB III Tinjauan Lokasi

Menguraikan tentang tinjauan umum Kota Semarang, kebijakan tata ruang wilayah Kota Semarang, serta perkembangan proyek di Kota Semarang yang berkaitan Gedung Sinepleks.

BAB IV Pendekatan Program Dasar Perencanaan dan Perancangan Arsitektur

Berisi tentang pendekatan untuk menentukan kapasitas, fasilitas ruang, dan tapak Gedung Sinepleks.

BAB V Kesimpulan

Berisi kesimpulan dan pendekatan program dan bab-bab sebelumnya.

1.7. Alur Pikir

