

BAB 5
KONSEP DASAR PROGRAM PERENCANAAN
DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

Perencanaan dan perancangan Gedung Sinepleks di Kota Semarang bertujuan untuk mewujudkan suatu rancangan fasilitas hiburan dan rekreasi baru yang mampu mewadahi kegiatan-kegiatan hiburan seputar pemutaran film dalam skala kawasan kota dengan fasilitas-fasilitas baru yang sebelumnya tidak ada di sinepleks-sinepleks yang ada di kota Semarang. Perencanaan gedung sinepleks ini merupakan salah satu upaya merealisasikan wacana pemerintah untuk mengadakan 5000 layar bioskop di seluruh kota di Indonesia, juga sebagai pemenuhan akan kebutuhan objek wisata hiburan baru di kota Semarang.

5.1. Konsep Dasar Perencanaan

Konsep dasar perencanaan Gedung Sinepleks sebagai salah satu pusat hiburan dan rekreasi di kota Semarang antara lain:

5.1.1. Program Ruang

Berikut ini merupakan rekapitulasi dari pendekatan program besaran ruang yang telah disusun dan direncanakan untuk menjadi acuan dalam perancangan gedung sinepleks.

Tabel 5.1.a Program besaran ruang

| | Ruang | Jumlah | Luas (m ²) | |
|------------------------------|--------------------------------------|--------|------------------------|--------|
| KELOMPOK FASILITAS PENERIMA | Lobby/hall | 1 | 300,48 | |
| | Resepsionis | 1 | 6 | |
| | Pos pemeriksaan | 2 | 2 | |
| | Jumlah | | | 308,48 |
| | Sirkulasi (30%) | | | 92,54 |
| | Sub Total | | | 401,02 |
| KELOMPOK FASILITAS UTAMA | Studio reguler | 3 | 990 | |
| | Studio eksklusif | 2 | 294 | |
| | Studio IMAX | 1 | 600 | |
| | Jumlah | | | 1.884 |
| | <i>Ticket box</i> reguler | 1 | 8 | |
| | <i>Ticket box</i> eksklusif | 1 | 3 | |
| | <i>Ticket box</i> IMAX | 1 | 8 | |
| | <i>Snack shop</i> reguler | 1 | 15 | |
| | <i>Snack shop</i> eksklusif dan IMAX | 1 | 12 | |
| | Ruang proyektor reguler | 3 | 42 | |
| | Ruang proyektor eksklusif | 2 | 28 | |
| | Ruang proyektor IMAX | 1 | 28 | |
| | Gudang | 1 | 15 | |
| | Jumlah | | | 159 |
| | Sirkulasi (30%) | | | 47,7 |
| Sub Total | | | 2.090,7 | |
| KELOMPOK FASILITAS PENGELOLA | Ruang Manajer | 2 | 18,6 | |
| | Ruang Tamu | 1 | 6 | |
| | Ruang Staff | 1 | 24 | |
| | Ruang Loker | 1 | 18 | |
| | Ruang Rapat | 1 | 16 | |

| | | | |
|------------------------------|---------------------------|---------------|-----------------|
| | Pantry | 1 | 10 |
| | Gudang | 1 | 15 |
| | Lavatory | 4 | 10 |
| | Jumlah | | 117,6 |
| | Sirkulasi (30%) | | 35,3 |
| | Sub Total | | 152,9 |
| KELOMPOK FASILITAS PENUNJANG | Cafe dan Lounge reguler | 1 | 79,3 |
| | Cafe dan Lounge eksklusif | 1 | 76,05 |
| | Cafe dan Lounge IMAX | 1 | 60 |
| | Gudang | 3 | 9 |
| | Jumlah | | 224,35 |
| | Musholla | 1 | 38 |
| | ATM | 3 | 6,75 |
| | Souvenir shop | 1 | 32 |
| | Jumlah | | 301,1 |
| | Sirkulasi (30%) | | 90,33 |
| Sub Total | | 391,43 | |
| KELOMPOK FASILITAS SERVIS | Pos parkir | 2 | 8 |
| | Janitor | 1 | 2 |
| | Gudang | 1 | 15 |
| | Ruang CCTV | 1 | 16 |
| | Ruang kontrol panel | 1 | 12 |
| | Ruang pompa | 1 | 6 |
| | Ruang genset | 1 | 50 |
| | Ruang chiller | 1 | 20 |
| | Ruang AHU | 2 | 24 |
| | TPS | 1 | 9 |
| | Lavatory Pria | 1 | 15,9 |
| | Lavatory Wanita | 1 | 17,55 |
| | Jumlah | | 195,45 |
| | Sirkulasi (30%) | | 58,64 |
| | Sub Total | | 254,1 |
| AREA PARKIR | Parkir mobil pengunjung | 1 | 1.245 |
| | Parkir motor pengunjung | 1 | 375 |
| | Parkir mobil pengelola | 1 | 60 |
| | Parkir motor pengelola | 1 | 90 |
| | Jumlah | | 1.770 |
| | Sirkulasi (100%) | | 1.770 |
| Sub Total | | 3.540 | |
| TOTAL | | | 7.094,52 |

Sumber: analisa

Tabel 5.1.b Rekapitulasi

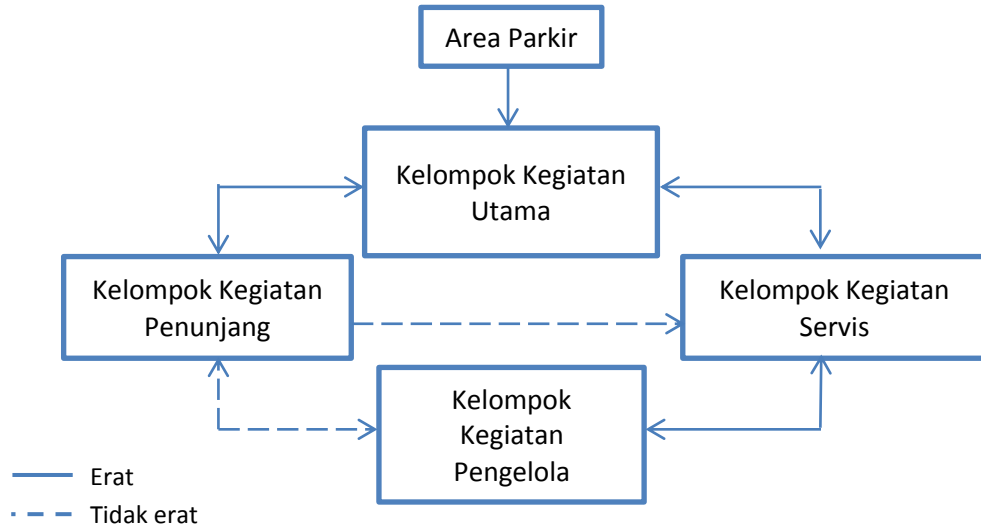
| NO | KELOMPOK RUANG | LUAS (m ²) |
|---------------|------------------------------|------------------------|
| 1 | Kelompok Fasilitas Penerima | 401,0 |
| 1 | Kelompok Fasilitas Utama | 2.090,7 |
| 2 | Kelompok Fasilitas Pengelola | 152,9 |
| 3 | Kelompok Fasilitas Penunjang | 391,4 |
| 4 | Kelompok Fasilitas Servis | 254,1 |
| JUMLAH | | 3.290,1 |

| | | |
|--------------|-------------|----------------|
| 5 | Area Parkir | 3.540,0 |
| TOTAL | | 6.830,1 |

Sumber: analisa

5.1.2. Hubungan Antar Ruang

Dalam penyusunan ruang-ruang pada gedung sinepleks, dibuat pengelompokan ruang berdasarkan dengan kelompok kegiatannya. Sehingga hubungan antar kelompok ruang yang ada sebagai berikut:



Bagan 5.1.a Hubungan antar kelompok ruang

Sumber: Analisa

5.2. Konsep Dasar Perancangan

5.2.1. Aspek Kontekstual



Gambar 5.2.1 Tapak terpilih

Sumber: google.com

Batas-batas tapak:

- Utara: Hotel Spondol Indah
- Timur: Jalan Raya Setiabudi
- Selatan: Ada Setiabudi
- Barat: Perumahan

Peraturan di area tapak:

- Luas: ±6.932,5 m²

- KDB: 60%
- KLB: 1,8
- GSB: 29 meter dari as jalan
- Ketinggian Bangunan: 3 lantai

5.2.2. Aspek Kinerja

- Sistem Pencahayaan
Menggunakan pencahayaan buatan baik dalam bentuk lampu penerangan sampai lampu led untuk hiasan dan untuk penunjuk jalan pada ruang studio.
- Sistem Penghawaan
Penghawaan buatan menggunakan AC sentral dan AHU.
- Sistem Lalu Lintas
Terdapat *elevator* dan *escalator* untuk transportasi vertikal. Dan menggunakan distribusi keluar penonton secara langsung dengan penataan layout kursi menggunakan pola gabungan antara stall dan gallery.
- Sistem Akustik dan Suara
Menggunakan *sound system* Dolby Atmos dengan beberapa *surround sound system* yang di tata pada setiap ruang studio dan berstandar THX. Menggunakan material lantai dan dinding yang kedap suara pada setiap ruang studio.
- Sumber Listrik
Diperoleh dari PLN dan menyediakan genset untuk sumber listrik cadangan.
- Sistem Penyediaan Air Bersih
Menggunakan *down feet system* dan sumber air utama dari PDAM dan sumur. Terdapat dua *roof tank* untuk sumber air bersih dan sumber air pemadam kebakaran.
- Sistem Sanitasi
Sebelum dialirkan ke roil kota, air kotor buangan ditampung di dalam bak penampung. Untuk limbah padat manusia diendapkan di dalam *septictank*. Untuk sampah disediakan bak sampah sementara untuk nantinya dibuang ke TPA oleh petugas kebersihan dari Dinas Kebersihan Kota.

5.2.3. Aspek Teknis

Menggunakan sistem struktur bangunan bentang lebar tanpa kolom di tengah ruangan. Dan struktur rangka atap yang dipilih adalah space frame dari pipa baja yang fleksibel dan dapat digunakan untuk bentuk atap kurva dan lengkung.

5.2.4. Aspek Arsitektural

Konsep arsitektural yang dipilih adalah Postmodern dengan aliran Arsitektur gabungan dari Metaphor dengan Dekonstruksi. Aliran ini merupakan ekspresi arsitektur dengan memberikan penekanan pada suatu rancangan khusus. Rancangan-rancangan khusus tersebut dapat berupa adopsi dari bentuk suatu benda atau makhluk hidup yang mewakili sebuah bangunan dengan bentuk-bentuk tidak beraturan dari hasil dekonstruksi bentuk dasar.

Untuk aliran Metaphor, dibagi menjadi 3 bentuk, yaitu metafora abstrak (*intangible metaphor*) dimana rancangan arsitektur sebuah bangunan mengacu pada hal-hal yang bersifat abstrak seperti budaya, sosial, dan kondisi manusianya. Yang kedua adalah metafora konkrit (*tangible metaphor*) yang mana sebuah bangunan memiliki bentuk yang

mengacu pada benda atau makhluk hidup yang dijadikan konsep. Lalu yang ketiga adalah metafora kombinasi (*combined metaphor*) yang mana dalam satu bangunan memiliki metafora abstrak dan metafora konkrit.

Contoh bangunan dengan konsep Metafora dan Dekonstruksi adalah sebagai berikut:

- UFA Cinema Center, Dresden, Jerman (Contoh Aliran Dekonstruksi)

Bangunan sinema ini memiliki entrance dan bentuk bangunan yang tidak 'wajar' karena memiliki bidang-bidang yang dibuat keluar dari bentuk dasar yang sudah ada sehingga terkesan miring dan semrawut. Aliran dekonstruksi ini lebih menggunakan warna sebagai aksentuasi dalam komposisi sementara tekstur dari materialnya kurang berperan.



- Lyon Saint Exupery Airport Railway Station, Lyon, Prancis (Contoh Aliran Metafora)



Bangunan ini memiliki fungsi sebagai bandara dan stasiun TGV yang mana bila dilihat profil dari bangunan serupa dengan burung yang mengepakkan sayap dan siap mendarat. Karena salah satu fungsinya adalah bandara, maka bangunan ini mengadaptasi makhluk hidup yang memiliki hubungan dengan pesawat, yakni burung. Bangunan ini menggunakan aliran metafora konkrit.