

Gedung Sinepleks di Sidoarjo

Erika Yudisia dan Ir. Nugroho Susilo, M.Bdg.,Sc.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 erikayudisia@gmail.com ; nugroho@peter.petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif Bangunan

Abstrak— Gedung Sinepleks di Sidoarjo ini merupakan fasilitas publik yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan rekreasi pasif dan aktif masyarakat Sidoarjo dan sekitarnya. Ide desain perancangan adalah menghadirkan sebuah gedung sinema atau bioskop yang mandiri atau dengan kata lain tidak bergabung dengan bangunan mall seperti yang ada pada umumnya. Penerapan ide desain ini dilakukan dengan mendesain gedung sinema mandiri yang difasilitasi beberapa fasilitas pendukung antara lain; kuliner, *open stage* dan *playground*. Desain ini menggunakan pendekatan simbolik dan pendalaman akustik.

Kata Kunci— Akustik, Arsitektur Simbolik, Bioskop, Rekreasi, Sinema

1.PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Dengan adanya perkembangan jaman saat ini Sidoarjo sebagai salah satu Kabupaten yang terletak di Jawa Timur mengalami banyak kemajuan dalam berbagai bidang. Salah satunya adalah perkembangan dalam mengolah dan mengadakannya sarana hiburan bagi masyarakat Sidoarjo dan sekitarnya seperti sarana hiburan belanja, kuliner, edukasi dan bermain. Namun berdasarkan keadaan sebenarnya di Sidoarjo belum terdapat sarana hiburan menonton bioskop sejak tahun 1990. Akibatnya masyarakat Sidoarjo harus menempuh jarak dan waktu ke Surabaya untuk menonton bioskop yang terdapat di beberapa mall di Surabaya.

Latar belakang kedua adalah adanya kenaikan jumlah penonton bioskop sebesar 20% per tahun pada dekade terakhir.

NO	TAHUN	JUMLAH PENONTON	
		NASIONAL	INTERNASIONAL
1	2003	252.064	2.898.736
2	2004	425.025	3.825.225
3	2005	840.038	4.760.212
4	2006	1.331.690	5.326.760
5	2007	1.718.310	6.092.190
6	2008	2.280.088	6.840.626

Sumber : www.perfilmanindonesia.com

Tabel 1.1 Kenaikan Jumlah Penonton Bioskop Terhadap Film Nasional dan Internasional

Latar belakang ketiga adalah meningkatnya jumlah produksi film nasional maupun Internasional yang mempengaruhi animo masyarakat untuk datang ke bioskop.

NO	TAHUN	JUMLAH PRODUKSI	
		NASIONAL	INTERNASIONAL
1	2003	10	120
2	2004	19	154
3	2005	28	168
4	2006	38	183
5	2007	57	204
6	2008	76	234

Sumber : www.perfilmanindonesia.com

Tabel 1.2 Kenaikan Jumlah Produksi Film Nasional dan Internasional

B. Ide Awal

Dasar pemikiran awal dalam perancangan gedung sinepleks ini adalah mendesain gedung sinepleks yang mandiri tanpa bergabung dengan gedung mall dan memiliki ruang publik yang nyaman.

C. Masalah Desain Perancangan

Mendesain gedung sinepleks yang penuh imajinasi terhadap film.

D. Tujuan Perancangan

1. Mendesain gedung sinepleks yang dapat menjadi identitas bagi bangunan itu sendiri.
2. Mendesain fasilitas gedung sinepleks yang

tidak kaku, terbuka dan santai.

E. Perkembangan Bioskop di Indonesia

- a. Perseorangan 1903 : 1 gedung besar jadi banyak gedung
- b. 21 Group 1987 (kalangan bawah-atas):
 - 21 (lokal)
 - xxi (box office)
 - Premiere (sofa)
 - Imax (layar luas)
- c. Blitzmegaplex 2007 (kalangan menengah-atas):
 - Reguler
 - Dinning Class (makanan eropa/korea)
 - Satin Class (sofa)
 - Velvet Clas (kasur)



Sumber : www.google.com
Gambar 1.2 Perbedaan 21 Group dan Blitzmegaplex

2. PERANCANGAN

A. Data dan Lokasi Tapak



Sumber : www.googleearth.com
Gambar 1.3 Lokasi Site

Merupakan lahan kosong yang terletak di Jalan Lingkar Timur, Kecamatan Sidoarjo bagian timur dengan *landuse* sebagai perdagangan dan jasa (kawasan *mix use area*).

- Kelurahan : Bluru Kidul
- Kecamatan : Sidoarjo
- Kabupaten : Sidoarjo

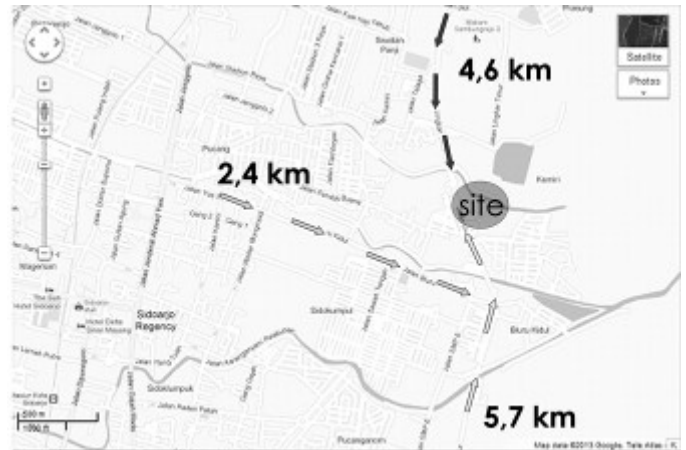
- Luas lahan : ± 10.200 m²
- Batas wilayah:
 - Utara : Delta Futsal Sidoarjo dan sungai
 - Timur : Lahan kosong dan sungai
 - Selatan : Lahan kosong
 - Barat : Jalan Lingkar Timur



Sumber : RDTRK Sidoarjo
Gambar 1.4 Lokasi Site dalam Kawasan Mix Use Area

Dengan aturan :

- KDB : 60-70%
- KDH : 20%
- KLB : 1-2 lantai
- GSB : 25 m
- GSS : 5 m

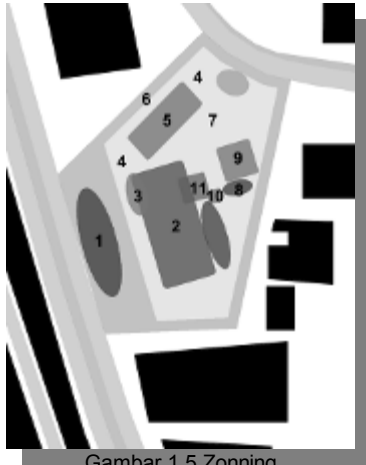


Sumber : Google maps
Gambar 1.4 Pencapaian Lokasi

Pencapaian :

- 4,6 km dari arah Surabaya (Jl. Jend. A. Yani-Jl. Gedangan Raya-Jl. Lingkar Timur).
- 5,7 dari arah Malang/Pasuruan (Jl. Sumorame-Jl. Lingkar Timur).
- 2,4 km dari arah Kab. Sidoarjo/pusat Sidoarjo (Jl. Jenggolo-Jl. Yos Sudarso-Jl. Bluru Kidul-Jl. Lingkar Timur)

B. Zonning



Gambar 1.5 Zonning

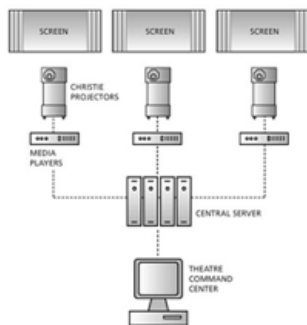
Keterangan :

1. Parkir pengunjung
2. Sinepleks/bioskop
3. Dropping area
4. Outdoor cafe
5. Kuliner
6. Playground
7. Open space
8. Parkir pengelola
9. Gedung pengelola
10. Loading dock
11. MEE

C. Pendekatan

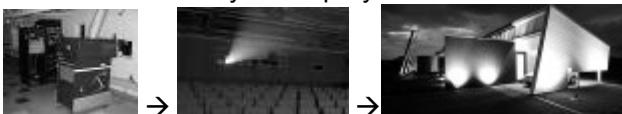
Pendekatan yang dipilih adalah pendekatan simbolik channel metaphore demi menjawab masalah desain di atas. Dengan menggunakan konsep "proyeksi" pada desain maka *signified* pada segitiga semiotika yang digunakan adalah proyektor. Sedangkan sebagai *reference*-nya terdiri dari :

a. Proyektor digital (*hardware*)



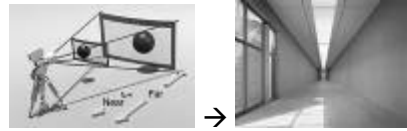
Sumber : www.google.com
Gambar 1.6 Sistem Proyektor Digital

b. Pembiasan cahaya oleh proyektor



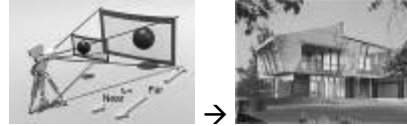
Sumber : www.google.com
Gambar 1.7 Reference Ide Pembiasan

c. Proyeksi = repetisi bentuk (oleh cahaya)



Sumber : www.google.com
Gambar 1.8 Reference Ide Repetisi Cahaya

d. Proyeksi = repetisi bentuk (oleh bentuk bangunan)



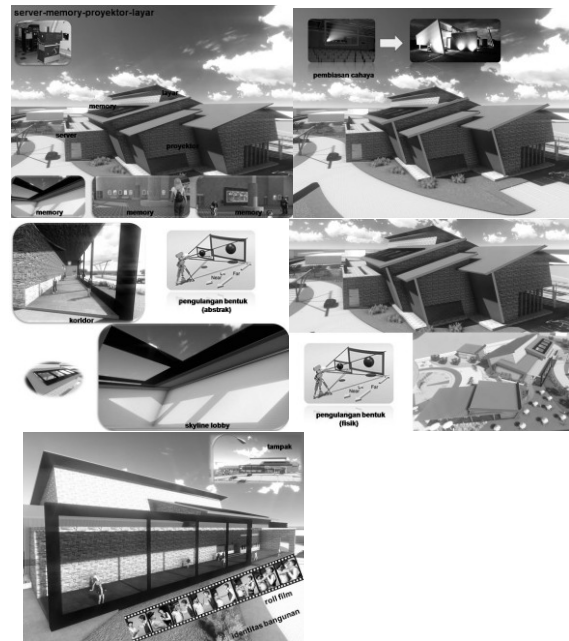
Sumber : www.google.com
Gambar 1.9 Reference Ide Repetisi Bentuk

e. Rol film → motion picture (identitas bangunan pada fasad)



Sumber : www.google.com
Gambar 2.0 Reference Ide Roll Film

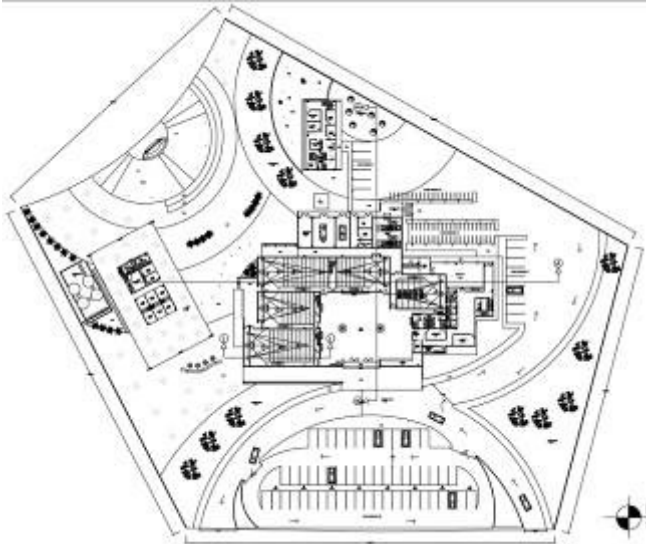
D. Penerapan Konsep dan Pendekatan terhadap Desain Bangunan



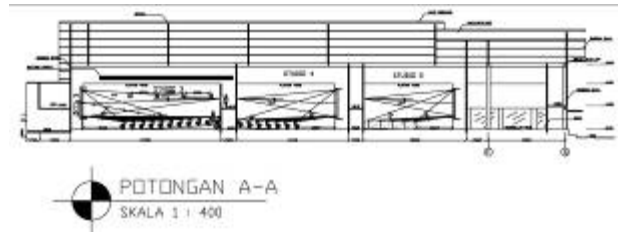
Gambar 2.1 Hasil Desain

E. Penataan Ruang Luar

Desain penataan ruang luar dibuat saling terkoneksi dengan tujuan agar tidak terbentuk ruang mati dan untuk memudahkan pencapaian oleh pengunjung.



Gambar 2.2 Layout Plan



Gambar 2.5 Suasana di Dalam Bioskop

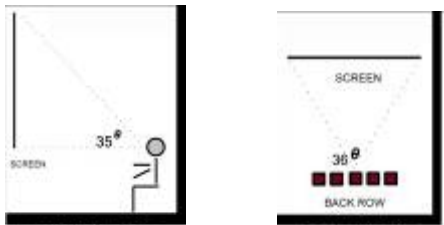


Gambar 2.3 Suasana Ruang Luar



Gambar 2.6 Suasana Lobby

F. Penataan Interior Bangunan



Sudut maksimal vertikal kursi paling depan

Sudut maksimal horizontal kursi paling depan

Sumber : www.mindyourdecisions.com

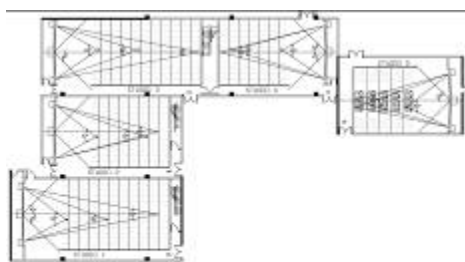
Gambar 2.4 Sudut Sightline

Sedangkan desain interior kuliner dibuat semi tertutup yaitu tanpa dibatasi oleh dinding di sekelilingnya hal ini dimaksudkan agar masyarakat dapat makan dengan menikmati suasana sekitar dan mengawasi anak-anaknya yang bermain di playground.



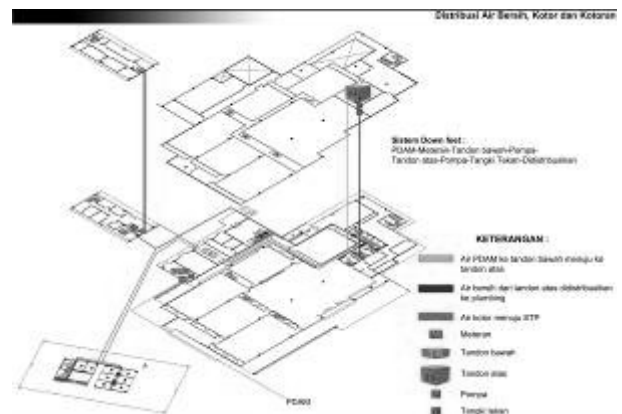
Gambar 2.7 Suasana Kuliner

Desain penataan ruang di dalam bioskop disesuaikan dengan aturan *sightline* sehingga mendapat desain ruang yang nyaman bagi pengunjung untuk menonton bioskop.



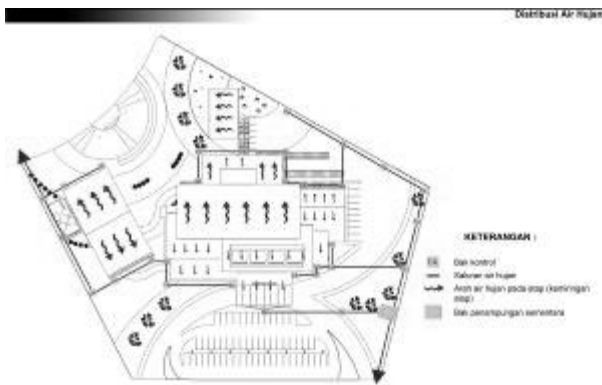
DENAH STUDIO (sightline)
SKALA 1 : 200

G. Sistem Utilitas



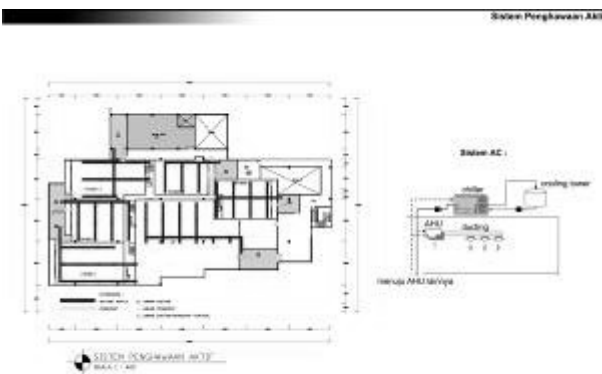
Gambar 2.8 Sistem Distribusi Air Bersih, Kotor dan Kotoran

Sistem distribusi air bersih dalam bangunan menggunakan sistem *downfeet*. Yaitu air dari PDAM disalurkan ke tandon bawah dan dipompa ke tandon atas. Dari tandon atas air didistribusikan ke plambing gedung bioskop, gedung pengelola dan gedung kuliner dengan bantuan pompa dan tangki tekan. Sedangkan tempat penampung air akhir untuk air kotor dan kotoran menggunakan STP.



Gambar 2.9 Sistem Distribusi Air Hujan

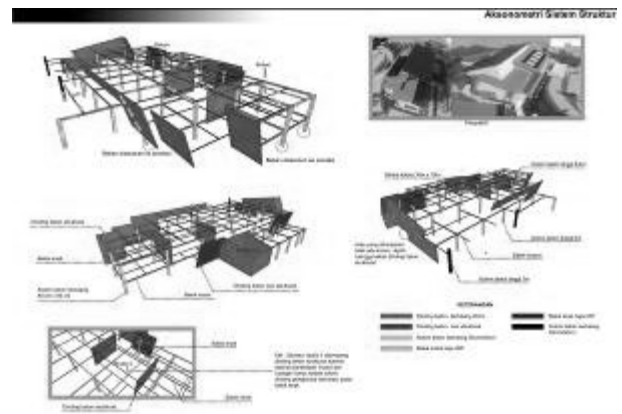
Sistem distribusi air hujan dalam site disalurkan ke dua arah yaitu langsung disalurkan ke sungai di bagian belakang dan di bagian depan ditampung terlebih dahulu sebelum disalurkan ke saluran kota.



Gambar 3.0 Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan dalam gedung bioskop menggunakan sistem penghawaan aktif yaitu menggunakan sistem ac sentral dengan menggunakan sistem chiller water dan AHU yang terpisah antar ruang yang dilayani.

H. Sistem Struktur

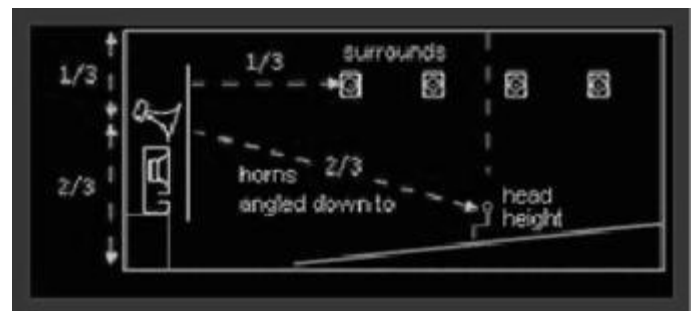


Gambar 3.1 Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan adalah sistem struktur kolom-balok dan dinding pemikul dengan konstruksi beton bertulang. Sistem dinding pemikul digunakan karena bentukan bangunan yang terbentuk dari bidang-bidang miring

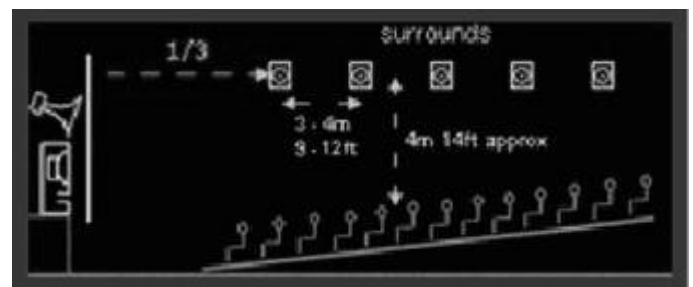
I. Pendalaman

Fungsi utama dari gedung sinepleks ini adalah sebagai bangunan hiburan menonton bioskop dimana suasana yang dibuat di dalam bioskop sangatlah berperan penting, maka dari itu ruang akustik sebagai salah satu media penunjang utama dipilih untuk melengkapi desain gedung bioskop ini.



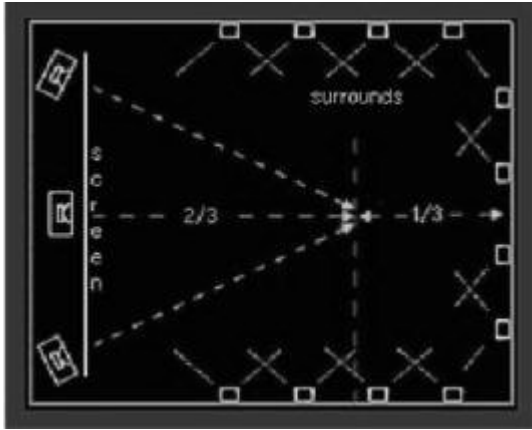
Sumber : www.scribd.com/doc/33058718/standart-tata-ruang-bioskop-ditinjau-dari-pengaruhnya-terhadap-kesehatan-manusia
 Gambar 3.2 Aturan Peletakan *Speaker*

Aturan peletakan *speaker surround, main speaker* dan sudut *speaker horn* dalam ruangan.



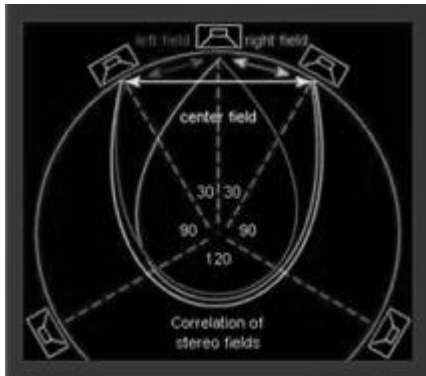
Sumber : www.scribd.com/doc/33058718/standart-tata-ruang-bioskop-ditinjau-dari-pengaruhnya-terhadap-kesehatan-manusia
 Gambar 3.3 Jarak Peletakan *Speaker*

Aturan jarak antar *speaker surround*.



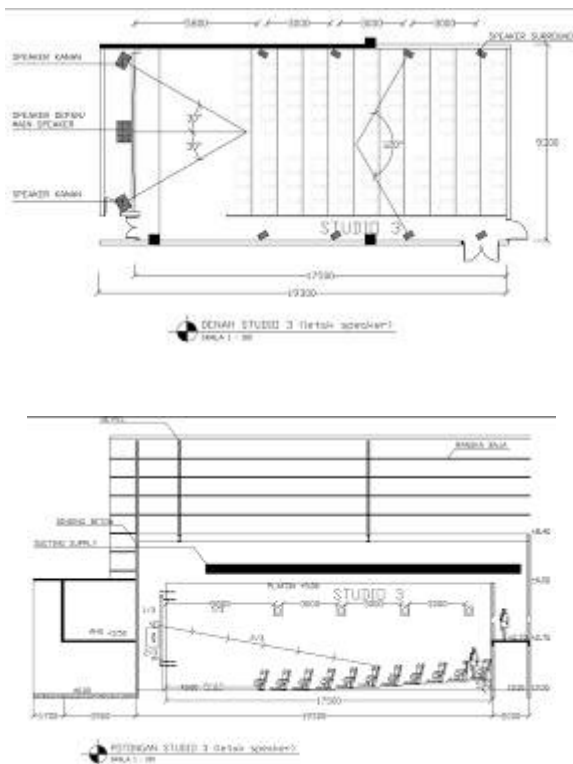
Sumber : www.scribd.com/doc/33058718/standart-tata-ruang-bioskop-ditinjau-dari-pengaruhnya-terhadap-kesehatan-manusia
 Gambar 3.4 Pola Penyebaran Suara

Aplikasi penyebaran sumber suara di dalam studio bioskop.

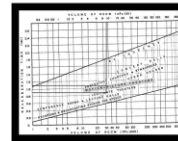


Sumber : uncletivo.wordpress.com/2010/12/21/tugas-akustik-akustik-pada-bioskop/
 Gambar 3.5 Aturan Sudut Peletakan Speaker

Aturan peletakkan sudut speaker surround, main speaker, speaker kanan dan kiri.



Dengan menghitung *reverberation time* atau waktu dengung yang diperbolehkan di dalam bioskop maka dapat ditentukan desain dan penerapan material yang digunakan dalam studio.



Reverberation Time

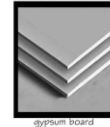
Perhitungan waktu reverberasi dilakukan pada ruang studio 3 standart reverberasi time untuk bioskop 0,9-1,1 sec

Struktur	Tinggi	Lebar	Jumlah	Luas (M ²)	Material	coef	A _m (tabung)
plafon beton	2,00	1,10	1,00		gypsum	0,09	0,20
partisi meubel	2,00	1,70	1,00		gypsum	0,09	0,31
lubang lcd	0,40	0,40	3,00		gypsum	0,03	0,01
lantai	3,75	7,50	1,00		gypsum	0,03	0,04
dinding depan	5,80	9,00	1,00	52,20			
dinding belakang	5,20	9,80	1,00	50,96			
dinding samping	6,20	17,00	2,00	210,80			
				313,96			
LUAS TOTAL DINDING - LUBANG DINDING					gypsum	0,17	47,54
plafon	17,50	9,00	1,00	157,50			
dinding	1,50	1,70	12,00		gypsum	0,04	2,88
LUAS PLAFON - DINDING					gypsum	0,04	2,71
kursi	0,50	0,50	110,00		gypsum	0,02	17,00
lantai (plafon kursi)	157,50	27,50	1,00		gypsum	0,09	89,70
					TOT SABING		360,00

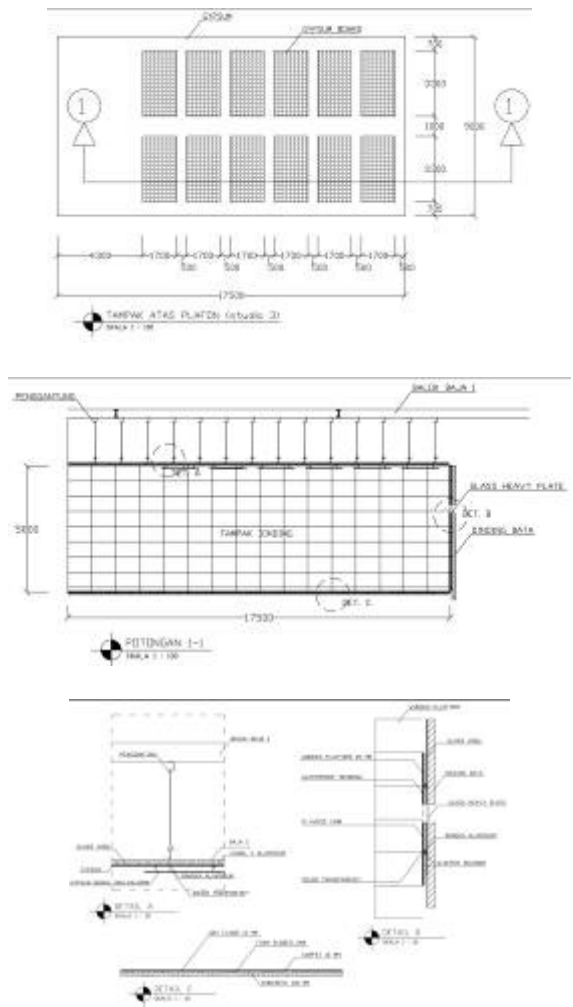
$$RT = \frac{0,161 \times V}{A + 3 \times V/100} = \frac{0,161 \times 943,25}{161,07 + 3 \times 943,25 / 10} = 0,93 \text{ (memenuhi)}$$

Detail material aplikasi perhitungan lihat lembar *Detail Akustik dan Pendalaman*

Salah satu contoh material yang digunakan :



Gambar 3.6 Perhitungan Reverberation Time



3. KESIMPULAN

Gedung sinepleks ini didesain dengan menggunakan pendekatan simbolik guna dapat menyelesaikan masalah desain yaitu mendesain sebuah gedung sinepleks yang memiliki identitas. Selain itu pemilihan pendalaman akustik dimaksudkan untuk penyempurnaan desain gedung sinepleks sebagai gedung atau bangunan hiburan menonton film.

DAFTAR PUSTAKA

Publikasi

- Neufert, Ernest. (2002). *Data Arsitek*. Jakarta : Erlangga.
- Panero, Julius and Martin Zelnik. (1979). *Human Dimension & Interior Space*. London: The Architectural Press Ltd.,
- Badan Perencana dan Pembangunan Daerah Kabupaten Sidoarjo, (2009), *Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kabupaten Tahun 2009-2029*, Sidoarjo : BAPPEDA
- Badan Perencana dan Pembangunan Daerah Kabupaten Sidoarjo, (2004), *Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Sidoarjo Tahun 2004-2009*, Sidoarjo : BAPPEDA
- Surabaya Pos Online.(2011). 'Live Music' Sedot Pengunjung Bioskop. Retrieved 14 Januari 2013, from <http://www.surabayapost.co.id/?mnu=berita&act=view&id=1b28541feabf27cf9c19621c95ea5c7a&jenis=d41d8cd98f00b204e9800998ecf8427e>.
- Putri, Prisanti. (2010). *Tugas Akustik-Akustik pada Bioskop*. Retrieved 29 Mei 2013 from <http://uncletivo.wordpress.com/2010/12/21/tugas-akustik-akustik-pada-bioskop/>
- Heriana, I Nyoman., et al. (2010). *Standart Tata Ruang Bioskop Ditinjau dari Pengaruhnya Terhadap Kesehatan Manusia*. Retrieved 29 April 2013, from <http://www.scribd.com/doc/33058718/standart-tata-ruang-bioskop-ditinjau-dari-pengaruhnya-terhadap-kesehatan-manusia>
- Informasi Seputar Gypsum Boar*. (n.d.). Retrieved 21 Mei 2013, from <http://www.plafonpartisi.com/gypsum-board/>
- Alloyfold Commercial Seating and Furniture*. (n.d.). Retrieved 22 April 2013, from <http://www.alloyfold.com/products/our-chairs/cinema-seating/tchaikovsky?justtried=1>
- Doelle, Leslie L. (1972). *Environmental Accoustics*. New York:McGraw-Hill.
- What's the best place to sit in a movie theatre?*. (n.d.). Diunduh 29 Maret 2013, from <http://mindyourdecisions.com/blog/2011/11/04/whats-the-best-seat-in-a-movie-theatre/>
- Good viewing area*. (n.d.). Retrieved 29 Maret 2013, from <http://www.adeoscreen.com>