

Gedung Bioskop di Surabaya

Cliff Hartoyo dan Ir. Samuel Hartono, M.Sc.
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 b12190018@john.petra.ac.id; samhart@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif Depan Eksterior

ABSTRAK

Bioskop adalah fasilitas menonton film layar lebar yang disediakan hampir di seluruh pusat perbelanjaan di Indonesia. Masyarakat Indonesia sangat suka menonton film layar lebar yang ditayangkan di bioskop. Ketika masyarakat Indonesia menonton film layar lebar di bioskop, mereka dapat menikmati keindahan dari seni film yang sudah diciptakan oleh pembuat film tersebut dengan penuh kepuasan melalui indera penglihatan dan pendengaran mereka. Kepuasan itu juga membuat penonton menikmati keindahan seni film tersebut sampai penuh perasaan yang masuk ke dalam perasaan hati dan ingatan mereka.

Bioskop juga merupakan salah satu sarana masyarakat Surabaya untuk meninggalkan kesibukan dunia kerja dan studi. Penonton bisa menikmati film-film yang diputar dengan kualitas yang lebih tinggi dari pada menonton dengan televisi di rumah sendiri. Bioskop yang dirancang juga memiliki banyak sarana lainnya untuk relaksasi. Perancang ingin merancang bangunan bioskop yang lepas dari pusat perbelanjaan tapi masih bersifat rekreatif dan bangunan yang juga bisa mengisolasi pengunjung dari ruang luar

bangunan dengan fasilitas-fasilitas yang memenuhi kebutuhan pengunjung untuk kabur dari kesibukan dunia kerja dan pendidikan dengan cara bangunan tidak memiliki bukaan seperti jendela untuk cahaya matahari dan angin masuk. Hasil yang diperoleh adalah bangunan bioskop yang lepas dari pusat perbelanjaan tapi bersifat rekreatif lalu bisa membantu pengunjung relaksasi dan meninggalkan kesibukan dunia kerja dan pendidikan.

Kata Kunci: bioskop, film, perilaku, studio

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fasilitas bioskop di luar pusat perbelanjaan ini banyak yang tutup di Surabaya karena peminat untuk menonton film bioskop di Surabaya berkurang sangat banyak pada tahun 1990-an dan juga karena masih belum bersifat rekreatif. Tapi bioskop mulai berkembang lagi karena sudah ada di pusat perbelanjaan yang

sudah bersifat rekreatif yang diperlukan untuk mendukung bioskop. Namun fasilitas bioskop di luar pusat perbelanjaan yang berada di Surabaya belum dibangun lagi. Masyarakat Indonesia yang ingin menonton bioskop pun tidak semuanya ingin menonton bioskop dan jalan-jalan di pusat perbelanjaan, beberapa masyarakat Indonesia hanya ingin menonton film di bioskop saja lalu pulang. Jadi perancang ingin mendesain bangunan bioskop yang lepas dari pusat perbelanjaan, bersifat rekreatif, dan juga memiliki desain yang mengembangkan visual sekitar kawasan tersebut.

1.2 Rumusan masalah

1.2.1 Masalah Utama

Rumusan masalah utama yang diangkat adalah bagaimana merancang fasilitas bioskop yang lepas dari pusat perbelanjaan dan mampu memenuhi kebutuhan para masyarakat Surabaya.

1.2.1 Masalah Khusus

Rumusan masalah khusus yang diangkat adalah bagaimana:

- Merancang fasilitas bioskop yang nyaman di tengah keramaian kota Surabaya.
- Merancang fasilitas bioskop yang memenuhi kriteria perilaku manusia yang beraneka ragam sesuai kebutuhan masing-masing ruang sebagai ruang-ruang kebutuhan bioskop.

1.3 Tujuan Perancangan

Bangunan ini akan menjadi bangunan yang menyediakan kenyamanan bagi pengunjung yang merasa tidak perlu masuk pusat perbelanjaan untuk menonton film bioskop. Selain itu, bagi pengunjung area sekitar tapak juga bisa menikmati makanan. Tipe studio bioskop di fasilitas ini juga cukup lengkap dan lebih banyak dari fasilitas bioskop

lainnya. Bangunan ini juga menyediakan toko yang menjual *merchandise official* dari film-film yang sedang tayang. Fasilitas *meet & greet area* juga disediakan bagi pengunjung yang ingin bertemu dengan idola mereka, selain itu pemain film yang mengunjungi bioskop ini juga bisa bertemu dengan penggemar mereka di fasilitas ini.

1.4 Manfaat Perancangan

Perancangan ini diharapkan mampu menyediakan fasilitas menonton bioskop yang tidak harus masuk ke dalam pusat perbelanjaan dengan variasi studio yang cukup lengkap (Standart, *Premiere*, *IMAX*, *3D IMAX*), memenuhi kebutuhan membeli *merchandise official* yang jarang dijual oleh bioskop lainnya, menyediakan area makan untuk daerah sekitar tapak, menyediakan *meet & greet area* bagi pengunjung yang ingin bertemu dengan idola dan bagi pemeran film yang ingin bertemu dengan penggemar mereka.

1.5 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2. Lokasi tapak
(Sumber: *Google earth*)

Lokasi tapak terletak di Jl. Mayjend Yono Suwoyo 14, dengan luas sekitar 17.360 m². Lokasi terletak di Surabaya Barat. Tapak memiliki keuntungan dari segi lokasi, dimana mayoritas penduduk Surabaya sering melalui jalan ini. Hanya saja, jalan raya Jl. Mayjend Yono Suwoyo menjadi sumber kemacetan yang cukup besar.



Gambar 1.3. Gambar *existing* tapak
(Sumber: Google maps)



Gambar 1.4 Info Lahan Tapak
(Sumber: RDTR Surabaya)

Data Tapak

Alamat: Jl. Mayjend Yono Suwoyo No. 14,
Kecamatan Dukuh Pakis, Surabaya.

Luas lahan: 17.360 m²

Tata Guna Lahan: Zona Perdagangan dan Jasa

Garis sempadan bangunan (GSB) depan: 6 m.

Garis sempadan bangunan (GSB) samping dan
belakang: 5 m.

Lebar jalan: 30 m.

Koefisien dasar bangunan (KDB): 60%

Koefisien dasar hijau (KDH): 10%

Koefisien luas bangunan (KLB): 1,8 poin

Koefisien tapak basement (KTB): 65%

Maksimal tinggi bangunan: 25 m

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Analisa dan Program Ruang

Inti utama fasilitas ini adalah studio bioskop, sehingga ruang-ruang/fungsi-fungsi yang ada dalam fasilitas ini bertujuan untuk keberlangsungan dan kelancaran menonton film bioskop. Fungsi-fungsi yang ada dibagi menjadi beberapa zona:

- Zona studio, yang terdiri dari 4 jenis studio bioskop.
- Zona lobby, yang terdiri dari area menunggu, loket tiket, area *photo booth*, toilet, dan musholla.
- Zona penunjang umum yang terdiri dari *cafe, snack bar, merch store, experience area, meet and greet area*, ruang multifungsi.
- Zona servis, yang terdiri dari ruang manager, ruang staff dan administrasi, ruang-ruang utilitas listrik (MDP, SDP, trafo, PLN, dan genset), *loading dock*.

Zona	Luas (m ²)
Zona studio	3.884
Zona lobby	2.551
Zona penunjang umum	1.412
Zona servis	2.775
Total	10.622

Tabel 2.1. Luas Total
(Sumber: Analisa Pribadi)

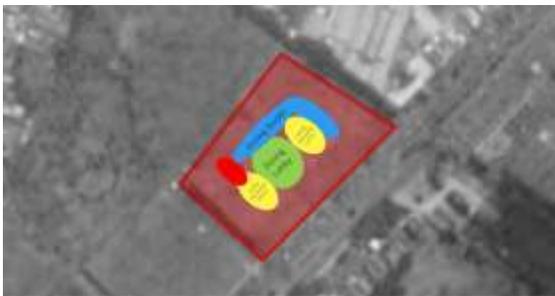
2.2 Analisa Tapak dan Zoning

Fokus utama dalam analisa dan zonasi tapak adalah kontrol kebisingan dalam site.



Tabel 2.2.1. Kebisingan Tapak
(Sumber: Analisa Pribadi)

Sumber kebisingan utama adalah jalan raya Mayjend Yono Suwoyo dengan rata-rata 71 dB. Analisa di atas menunjukkan posisi yang tergolong cukup aman, yaitu kebisingan <65 dB. Kebisingan berasal dari suara kendaraan di jalan raya sehingga perlu memakai tembok akustik yang mempengaruhi akustik ruangan karena pentingnya ketenangan di ruang studio bioskop bagi penonton yang menikmati film yang ditayang.



Gambar 2.2.2. Zoning tapak

Zonasi tapak dimulai dari pembagian zona-zona ruang menjadi 4: zona lobby, zona studio, zona penunjang umum, dan zona servis. Zona lobby (area menunggu, loket tiket, area *photo booth*, toilet) dan zona penunjang umum (*cafe*, *snack bar*, *merch store*, *experience area*, *meet and greet area*, ruang multifungsi) bersifat lebih publik, dimana bisa digunakan semua pengunjung, zona studio bersifat lebih privat karena hanya bisa digunakan oleh pengunjung yang telah memiliki tiket menonton sesuai studio yang dipilih.

Zona servis diletakkan di belakang, dimana zona ini lebih privat dan hanya bisa diakses oleh pegawai.



Gambar 2.2.3. Transformasi bentuk

Transformasi bentuk dan penataan massa bergerak dari bentuk awal yang berbentuk kotak persegi panjang untuk memenuhi kebutuhan studio bioskop. Lalu teknik substraksi dan adisi bentuk untuk memenuhi kebutuhan penunjang umum lainnya dan kebutuhan servis. Kemudian untuk merespon iklim Surabaya berupa musim kemarau dan musim hujan menggunakan atap salju supaya isi bangunan tidak panas dan tahan air hujan.

2.3 Pendekatan Perancangan

Pendekatan arsitektur yang perancang gunakan adalah perilaku dimana perancang menggunakan pendekatan perilaku pengguna untuk membagi jenis minat pengguna ketika menonton bioskop sehingga membagi ruang bioskop menjadi 4 jenis studio berdasarkan minat dan keinginan pengguna. Kemudian melalui pendekatan perilaku pengguna bangunan ini, perancang menerapkan bentuk pendekatan untuk menghadirkan suasana sesuai konsep desain.

2.4 Konsep Desain

Konsep desain untuk merancang bangunan bioskop ini adalah *enjoy inside the box, think outside the box* dimana konsep ini membuat sebuah ruang bioskop menjadi area hiburan yang melepaskan kesibukan dan pikiran sehari-hari. Cara yang digunakan adalah mengisolasi pengguna dari ruang luar dan memberikan dunia digital tersendiri di dalam ruang (tanpa akses sinar matahari dan view ke outdoor, memberikan bentuk ruang luas dengan berbagai aktivitas digital, pengguna tidak dapat merasakan waktu yang telah berlalu ketika di dalam bangunan). Hal penting dalam membentuk perilaku pengguna adalah proyeksi *digital experience* untuk menggugah perilaku

berinteraksi dengan dunia digital maupun sesama di dalam ruang, membagi bentuk studio sesuai selera dan minat pengguna, dan menyediakan ruang berinteraksi dengan dunia film baik dengan pemeran film maupun sutradara film.

2.5 Perancangan Tapak dan Bangunan



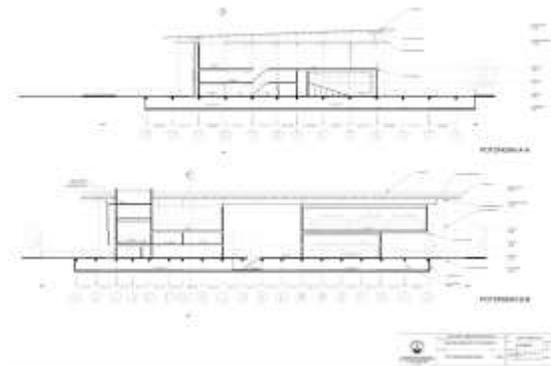
Gambar 2.5.1 Site Plan



Gambar 2.5.2 Layout Plan



Gambar 2.5.3 Gambar Tampak



Gambar 2.5.4 Gambar Potongan

Desain bangunan diangkat dari menjawab permasalahan yaitu bangunan bioskop yang lepas dari pusat perbelanjaan tetapi masih bersifat rekreatif. Konsep *enjoy inside the box think outside the box* membuat pengunjung melupakan kesibukan sehari-hari dan menikmati dunia digital *inside the box* dengan desain *outside the box* yang disediakan. Ruang yang tercipta adalah ruang yang mengisolasi penggunanya dari ruang luar agar pengunjung tidak pusing mengingat kesibukan dunia luar serta membuat dunia digital dengan desain yang tidak ada di bioskop pada umumnya.



Gambar 2.5.5 Perspektif Lobby Area Menunggu



Gambar 2.5.6 Perspektif Ruang Studio Standar Besar



Gambar 2.5.7 Perspektif Eksterior Entrance

Bangunan ini juga memberi fasilitas-fasilitas yang *outside the box* dimana jarang disediakan di bioskop-bioskop Indonesia.

3. PENDALAMAN DESAIN

Pendalaman desain yang dipilih oleh penulis adalah pendalaman sekuens. Pendalaman ini digunakan untuk memberi pengalaman yang berbeda-beda di tiap ruangan fasilitas ini. Tujuan yang ingin dicapai adalah pengalaman yang berbeda dan lebih dikenang dengan bioskop lainnya yang ada di Surabaya. Pendalaman ini dipakai untuk mendukung desain pendekatan perilaku



Gambar 3.1 Diagram Sekuens Bangunan Lantai 1

Sekuens bangunan diutamakan di lantai 1 yang memiliki fasilitas pendukung terlengkap supaya semua pengunjung bisa merasakan semua pengalaman yang bisa disediakan oleh bangunan ini. Pengalaman-pengalaman ini juga disediakan berdasarkan dari perilaku masyarakat Surabaya yang berbeda-beda. Pertama saat pengunjung datang ke bangunan ini, mereka diarahkan untuk melewati area *Movie Photo Booth* supaya mereka bisa foto sendiri atau bersama pegawai berkostum sesuai

film yang diputar dengan hasil foto yang bisa dibawa pulang untuk disimpan atau diunggah ke media sosial. Hal ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan perilaku masyarakat Surabaya yang suka mengunggah foto aktivitas yang mereka baru saja lakukan. Setelah membeli tiket menonton dan cemilan serta minuman, pengunjung juga diarahkan untuk melihat area *Experience Booth* untuk melihat dan berfoto di ruangan yang penuh dengan atraksi layar dan cahaya proyeksi video dengan tema film yang diputar di bagian tembok, plafon, dan juga lantainya. Hal ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan perilaku masyarakat Surabaya yang suka melihat seni dan foto di tempat-tempat yang unik untuk diunggah juga di media sosial.



Gambar 3.2 Perspektif Cafe

Cafe juga disediakan untuk menikmati hidangan makanan atau minuman yang bertema film yang diputar. Kemudian area *meet & greet* berada di bagian belakang supaya pemain film atau sutradara film yang sedang berkunjung bisa memiliki privasi di ruangan menunggu mereka di dekat bagian drop off mereka sendiri yaitu di sisi belakang bangunan. Hal ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan perilaku pemain film atau sutradara film yang memiliki batas privasi walaupun juga senang bertemu dengan penggemar-penggemar mereka. Toko *Souvenir Merchandise Official* diletakkan dekat pintu masuk supaya bisa dijadikan pintu keluar juga agar semua pengunjung yang ingin keluar bangunan harus keluar melalui toko ini supaya mereka juga bisa membeli barang yang berlisensi film yang disukainya setelah menonton film tersebut. Hal ini juga bertujuan walaupun pengunjung tidak beli barang tersebut, mereka masih tetap bisa merasakan

pengalaman melihat-lihat barang yang jarang dijual di toko lain.

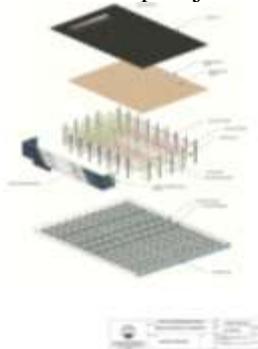


Gambar 3.3 Perspektif Area *Meet & Greet*

Setiap ruangan juga memiliki tema interior yang berbeda dengan bioskop pada umumnya di Surabaya. Tema interior di bangunan ini membuat pengguna bangunan ini merasa berada di dunia lain sehingga bisa membuat pengguna bangunan ingin mencari tahu seperti apa ruangan-ruangan lainnya. Sehingga pendalaman sekuens pada bangunan ini bisa berjalan dengan lancar karena tema interior dan ruangan-ruangan yang disediakan saling mendukung.

4. SISTEM STRUKTUR

Sistem struktur utama bangunan ini menggunakan kolom baja WF dan balok baja WF supaya dapat menopang bangunan ini yang perlu memuat banyak pengunjung dalam banyak ruangan studio bioskop di lantai 2 dan lantai 3. Sistem struktur atap bangunan ini menggunakan baja WF 300, baja CNP 200, dan material atap salju dan dak beton.

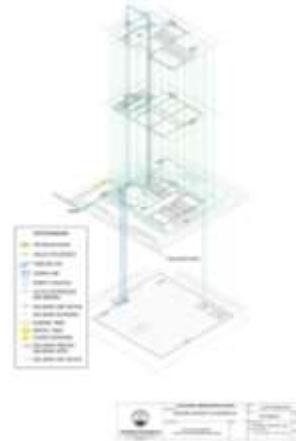


Gambar 4.1. Diagram Sistem Struktur

5. SISTEM UTILITAS

5.1 Sistem Utilitas Air

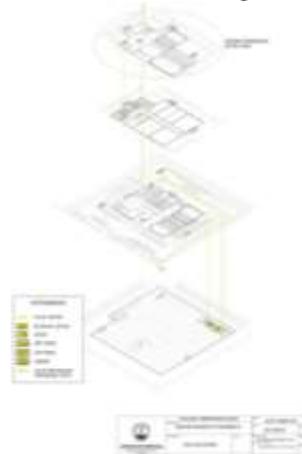
Sistem utilitas air bangunan ini menggunakan sistem utilitas air *down feed* pada umumnya. Bangunan ini memiliki 2 tandon di atap dan di basement. Sistem air kotor di bangunan ini memakai saluran ke lantai 1 lalu disalurkan ke saluran kota. Sistem air hujan di bangunan ini dari atap miring mengalir ke talang-talang di atap lalu turun ke saluran air kotor di lantai 1 dan disalurkan ke saluran kota.



Gambar 5.1. Diagram Utilitas Air

5.2 Sistem Utilitas Listrik

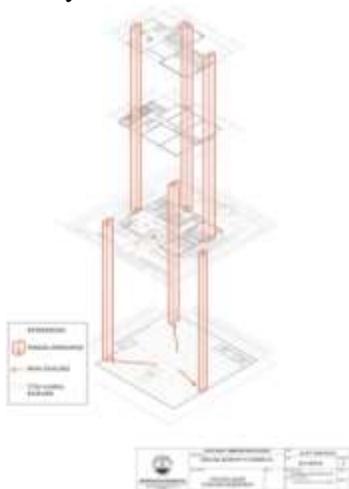
Sistem utilitas listrik di bangunan ini menggunakan sistem distribusi listrik yang standar. Pertama dari gardu PLN lalu ke meteran listrik di basement, kemudian ke trafo, genset, MDP, dan disambungkan tersebar ke SDP di seluruh bangunan.



Gambar 5.2. Diagram Utilitas Listrik

5.3 Sistem Utilitas Kebakaran

Sistem utilitas kebakaran di bangunan ini menggunakan 3 tangga kebakaran di seluruh lantai selain lantai 1 dikarenakan banyaknya ruangan-ruangan yang jauh dengan ruang terbuka. Masing-masing tangga kebakaran juga menggunakan tangga kebakaran yang lebih lebar dari tangga kebakaran standar dikarenakan pemakai yang lebih banyak dari bangunan lainnya.



Gambar 5.3. Diagram Utilitas Kebakaran

6. KESIMPULAN

Bangunan bioskop yang telah dirancang dapat memberi pengalaman baru dan mengesankan bagi pengunjung-pengunjung. Selain itu, bangunan bioskop ini juga mengembangkan visual bangunan sekitar tapak. Di dalam bangunan ini ada 4 jenis studio bioskop, Area Experience Booth, Cafe, Area Meet & Greet, Toko Souvenir Merchandise Official. Tujuan ada 4 jenis studio bioskop adalah untuk memenuhi perilaku keinginan pengunjung yang berbeda-beda. Tujuan Area Experience Booth adalah untuk memberi lebih banyak pengalaman-pengalaman lainnya yang disediakan oleh film yang sedang tayang. Area Meet & Greet untuk membantu pemain film dan sutradara film bisa bertemu dengan penggemar mereka. Toko Souvenir Merchandise Official untuk menjual barang-barang berlisensi dari film diputar yang jarang dijual di tempat lain bagi pengunjung-pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdel, H. (2020, November 27). *Singha D'luck Cinematic theatre / architects* 49. ArchDaily. Retrieved December 6, 2022, from <https://www.archdaily.com/952167/singha-dluck-cinematic-theatre-architects-49>
- Agustin, S. (2022, January 28). *Memahami Psikologi warna Untuk Memperbaiki Suasana Hati*. Alodokter. Retrieved December 9, 2022, from <https://www.alodokter.com/tentukan-mood-anda-sendiri-dari-sisi-psikologi-warna#:~:text=Dalam%20psikologi%20warna%2C%20panjang%20gelombang,%2C%20emosi%2C%20bahkan%20perilaku%20manusia.>
- Atmos, D. (2022, August 29). *Audio Dolby Atmos Tawarkan sensasi Nonton Rasa Bioskop*. eraspac. Retrieved December 6, 2022, from <https://eraspace.com/artikel/post/audio-dolby-atmos-tawarkan-sensasi-nonton-rasa-bioskop>
- Caballero, P. (2018, August 27). *Delphi Lux, Cinema / Batek Architekten + ester Bruzkus Architekten*. ArchDaily. Retrieved December 6, 2022, from <https://www.archdaily.com/897701/delphi-lux-cinema-batek-architekten-plus-ester-bruzkus-architekten>
- Gischa, S. (2020, September 12). *Perkembangan Bioskop Dunia, Berawal Dari teater film halaman all*. KOMPAS.com. Retrieved December 6, 2022, from <https://www.kompas.com/skola/read/2020/09/12/170000969/perkembangan-bioskop-dunia-berawal-dari-teater-film?page=all>