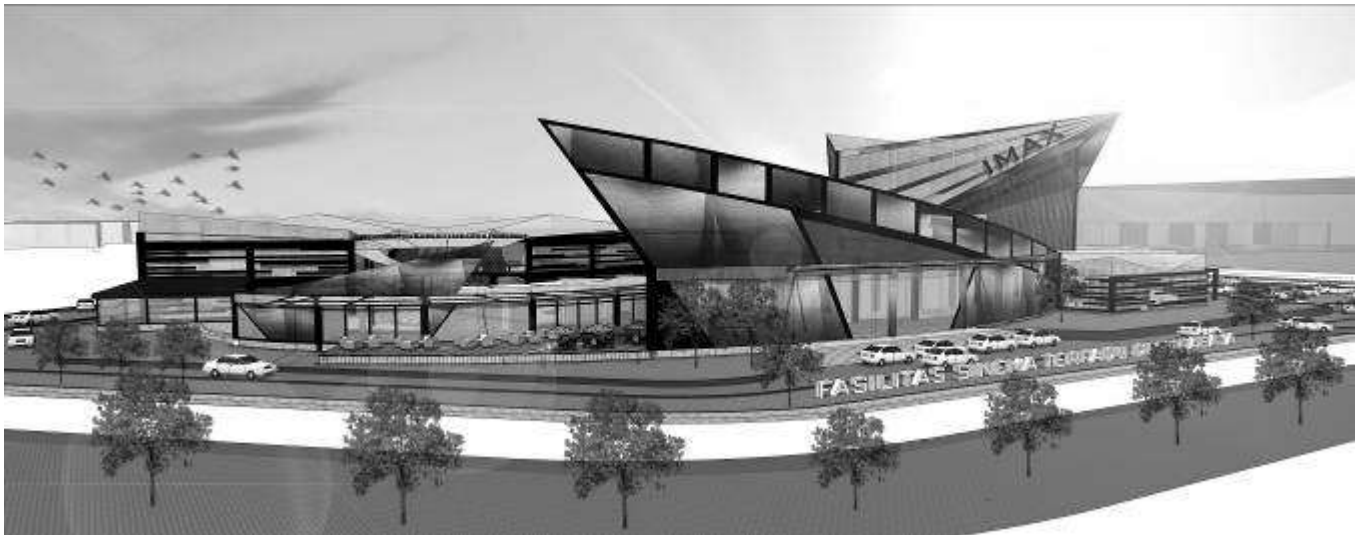


Fasilitas Sinema Terpadu di Surabaya

Yurike Natasia dan Rony Gunawan S.T.,M.T.
 Prodi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: yurike_natasia@yahoo.com ; rgsunaryo@gmail.com



Gambar 1.1 Perspektif Eksterior Bangunan

Abstrak— Fasilitas Sinema Terpadu di Surabaya adalah sebuah fasilitas di bidang hiburan dan pariwisata yang menyuguhkan dan memadukan sinema 2 dimensi, 3 dimensi, 4 dimensi dan IMAX dalam penayangan film, sehingga pengunjung dapat memilih fasilitas menonton film yang diinginkan. Selain itu, bangunan ini juga menghadirkan fasilitas cafe, foodcourt, meeting room, bar, billyard, souvenir shop yang semua diorientasikan ke arah tengah atau ke arah outdoor space, dengan konsep dan tujuan outdoor space sebagai tempat berkumpul pengunjung. Pengunjung yang diharapkan pun bukan hanya penggemar film, namun pengunjung dari berbagai macam kegemaran dan komunitas juga dapat menikmati fasilitas – fasilitas yang disediakan di Fasilitas Sinema Terpadu. Pendekatan fungsi ruang dipilih dengan tujuan memberikan kenyamanan yang lebih bagi penonton dan semua pengunjung Fasilitas Sinema Terpadu, sedangkan pendalaman karakter ruang dipilih untuk memberikan kesan dan suasana ruang yang sesuai dengan desain perancangan.

Kata Kunci— Fasilitas, Sinema, Terpadu, Surabaya.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Surabaya merupakan kota terbesar kedua dengan jumlah penduduk sekitar tiga juta jiwa. Sebagai salah satu kota terbesar di Indonesia, tentunya tingkat kepenatan dan tingkat kejenuhan yang timbul akibat pekerjaan, rutinitas dan aktivitas seseorang juga semakin tinggi. Semakin tinggi suatu tingkat kejenuhan seseorang, maka semakin dibutuhkannya tempat atau kegiatan untuk mengembalikan kepenatan dan kejenuhan yang terjadi agar relaks kembali. Salah satu

cara untuk mengembalikan kejenuhan, kepenatan atau stress yang terjadi yaitu dengan mencari hiburan. Hiburan sendiri didefinisikan sebagai kata-kata, perbuatan, benda, tempat, perilaku yang bisa menjadi penghibur bagi seseorang. Ketika seseorang dapat menyalurkan hobby dengan leluasa juga dapat disebut sebagai hiburan. Salah satu hiburan yang juga merupakan hobby umum bagi banyak orang, terutama di kota besar seperti Surabaya yaitu dengan menonton film di Bioskop.

Bagi para penikmat film, menonton film di bioskop dapat mewakili definisi hiburan sepenuhnya karena film memberikan visualisasi kata-kata dan perilaku yang dapat menghibur seseorang, selain itu

suasana di gedung bioskop sendiri dapat menjadi suatu tempat yang menghibur, ditambah lagi adanya fasilitas – fasilitas lain dalam gedung bioskop yang dapat membuat seseorang terhibur dikarenakan sosialisasi yang terjadi dan perilaku tertentu yang membuat seseorang merasa terhibur.

Namun sayang, saat ini nampaknya belum ada fasilitas sinema di Surabaya yang dapat mewadahi aktivitas berkumpul komunitas - komunitas sepenuhnya. Padahal aktivitas menonton film dapat diselingi dengan aktivitas berkumpul dan bersosialisasi, malah membuat suasana bangunan menjadi lebih hidup. Keterbatasan lahan dan tingginya harga sewa di Mall menjadi salah satu alasan pengelola sinema - sinema di Surabaya mengurungkan niatnya untuk menyediakan fasilitas lain diluar studio film dan cafe.

Dahulu bioskop di Surabaya berdiri sendiri, bioskop mandiri sangat berjaya, tidak tergabung dengan pusat perbelanjaan. Bioskop di Surabaya masa lalu merupakan tempat hiburan favorit, primadona, dan tempat berkumpul bagi anak – anak muda.

B. Rumusan Masalah Perancangan

Menggabungkan berbagai macam fungsi sinema dalam 1 bangunan dan membuat bioskop dapat berfungsi kembali sebagai tempat berkumpul dan berinteraksi.

C. Tujuan Perancangan

Menjadi Sinema yang mewadahi berbagai macam aktivitas dan menjadi benang merah terhadap komunitas – komunitas yang ada di Surabaya.

D. Kerangka Proses Perancangan



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir

II. URAIAN PENELITIAN

A. Konsep Dasar Perancangan

Konsep diangkat dari image dan fungsi bioskop di masa lalu yang sekarang hilang. Selain itu konsep diperkuat oleh banyaknya komunitas - komunitas yang ada di Surabaya, bukan hanya komunitas pecinta film,

namun juga komunitas cosplay, sepeda, sakte board, beatbox, musik, dance, dll yang membutuhkan wadah untuk menampung aktivitas berkumpul mereka, dimana 'nonton film' bisa menjadi tali merah penghubung semua aktivitas komunitas yang berbeda - beda. Selain itu, semakin banyaknya komunitas yang berkumpul di Fasilitas Sinema Terpadu ini tentu akan membawa keuntungan berupa nilai komersil dan sosial bagi bangunan.



Gambar 2.1 Konsep Desain

B. Data Lokasi dan Tapak



Gambar 2.2 Data dan Lokasi Tapak

C. Analisa



Gambar 2.3 Analisa Zoning Peletakan Fasilitas

Zoning pada bangunan dibagi menjadi 4, yaitu zona parkir, zona fasilitas utama, zona fasilitas pendukung dan zona ruang luar.

Zona parkir diletakkan di samping kanan dan kiri bangunan karena terdapat 2 buah jalan di sisi depan dan samping kanan site.

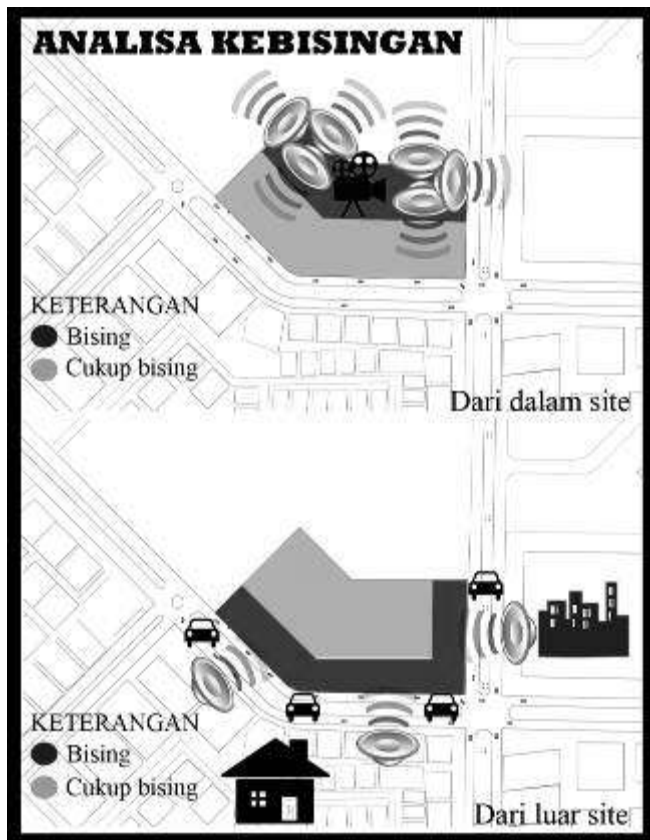
Zona utama yang berisikan studio film diletakkan di belakang, agar tidak menyebabkan kebisingan bagi pemukiman warga yang berada di depan site.

Fasilitas pendukung sengaja diletakkan di bagian depan bangunan untuk menarik pengunjung dan dilewati oleh pengunjung, sehingga berdifat lebih atraktif.

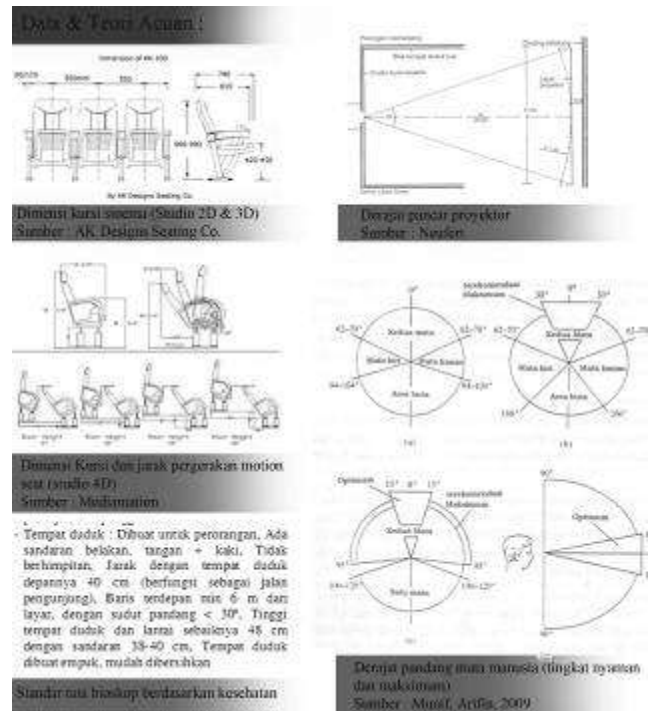
Ruang luar diletakkan dibagian tengah bangunan sebagai ruang berkumpul komunitas dan menjadi area yang selalu dilalui pengunjung.



Gambar 2.5 Analisa Zoning Kebisingan dari Dalam Bangunan



Gambar 2.4 Analisa Zoning Kebisingan dari Luar Bangunan

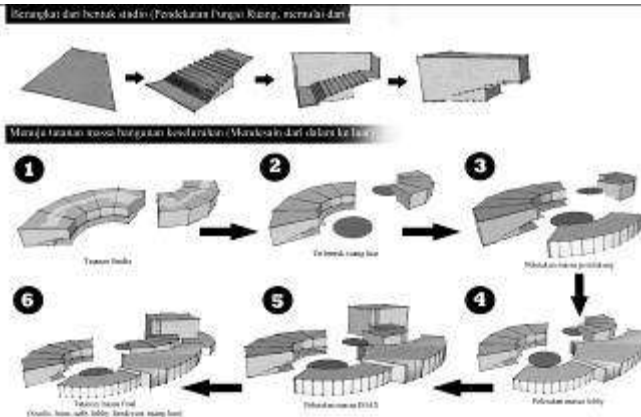


Gambar 2.6 Data dan Teori Acuan



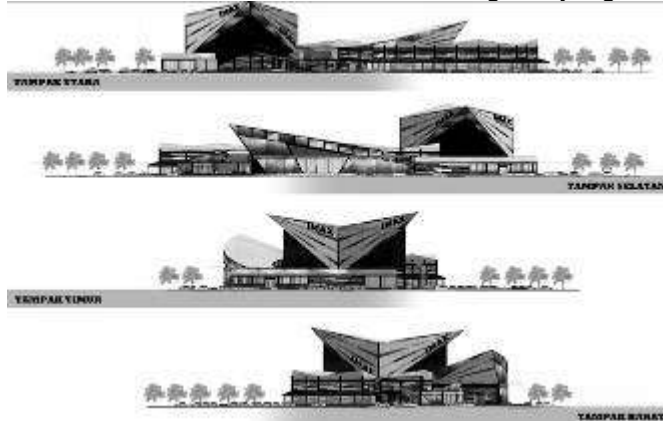
Gambar 2.7 Studi Ruang

D. Proses Perancangan

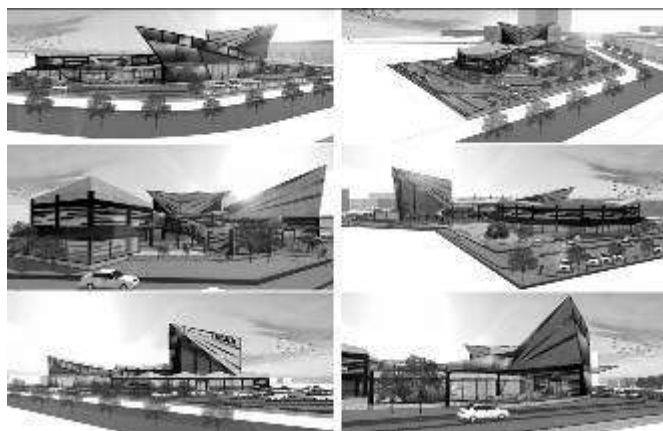


Gambar 2.8 Transformasi Bentuk Massa

Bentukan massa terbentuk berawal dari studi ruang, sehingga menemukan ukuran dan bentuk studio. Setelah itu menyusun studio hingga terbentuk ruang luar sesuai dengan konsep desain. Setelah itu fasilitas pendukung diletakkan di sekeliling ruang luar. Sehingga semua fasilitas berorientasi ke arah ruang luar yang ada.

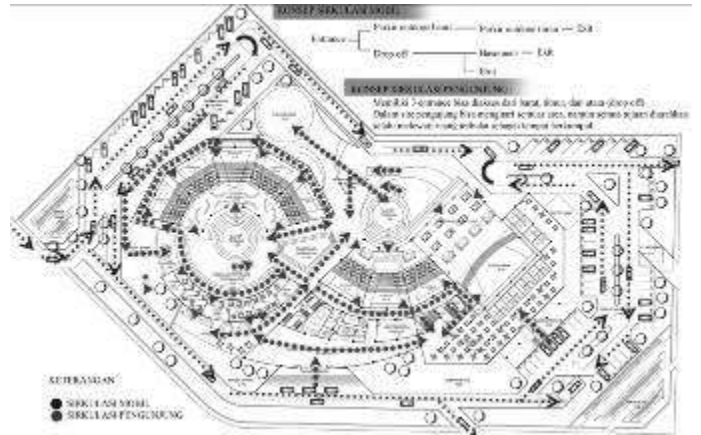


Gambar 2.9 Tampak Bangunan



Gambar 2.10 Perspektif Bangunan

E. Sirkulasi



Gambar 2.11 Sirkulasi Kendaraan dan Pengunjung dalam Bangunan

Konsep sirkulasi pada sinema terpadu ini memiliki 3 buah entrance, yaitu di bagian depan, samping kanan dan samping kiri dikarenakan bentuk site yang memanjang serta peletakkan parkir outdoor pada site.

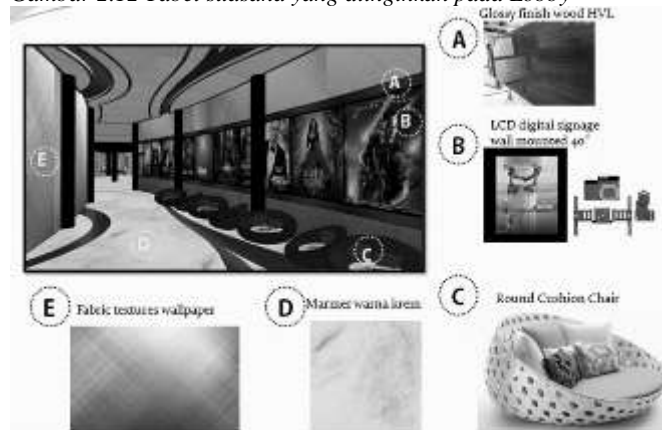
Pada site, pengunjung dibuat dapat berkeliling ke seluruh fasilitas yang disediakan, serta pengunjung dibuat berjalan selalu melewati ruang luar, karena peletakkan fasilitas – fasilitas penunjang di sekelilingnya.

F. Pendalaman

Pendalaman karakter ruang diambil dengan tujuan mencapai suasana dan kesan ruangan sesuai dengan desain.

KEGIATAN	USIA	SUASANA
MEMBELI TIKET	REMAJA - DEWASA	SANTAI, NYAMAN, EYE-CATCHING
MELIHAT - LIHAT GALERI		KARENA ME-RUPAKAN MASSA PENYAMBU
BERJALAN		

Gambar 2.12 Tabel suasana yang diinginkan pada Lobby

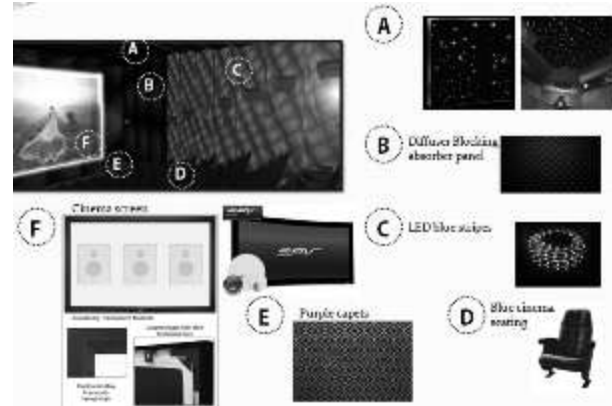
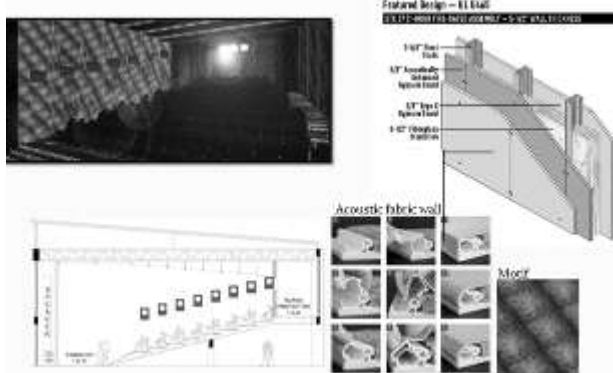




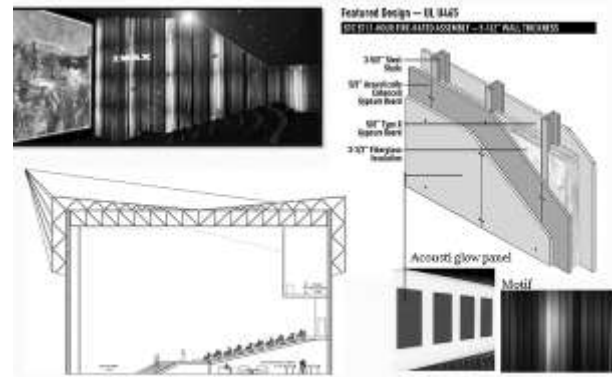
Gambar 2.13 Material yang digunakan pada Lobby

KEGIATAN	USIA	SUASANA
NONTON FILM	REMAJA - DEWASA	TENANG, REDUP, HIDUP, NYAMAN

Gambar 2.14 Tabel suasana yang diinginkan pada Studio & IMAX



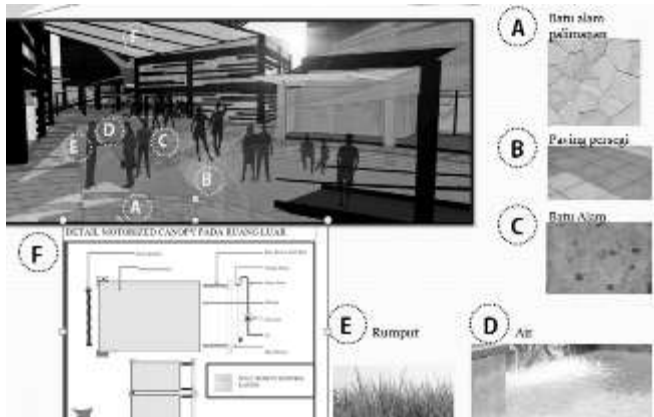
Gambar 2.15 Material yang digunakan pada Studio



Gambar 2.16 Material yang digunakan pada IMAX

KEGIATAN	USIA	SUASANA
BERKUMPUL	ANAK - ANAK	SANTAI
SOSIALISASI	REMAJA	AKRAB
MELAKUKAN HOBI	DEWASA	HIDUP
BERINTERAKSI		NYAMAN
MENUNGGU		
DUDUK SANTAI		
BERMAIN		

Gambar 2.17 Tabel suasana yang diinginkan pada Ruang Luar



Gambar 2.18 Material yang digunakan pada Studio

G. Suasana



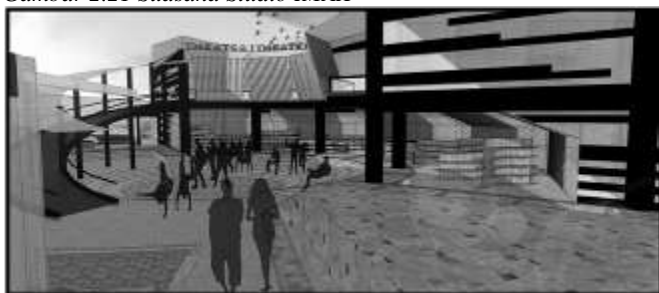
Gambar 2.19 Suasana Lobby



Gambar 2.20 Suasana Studio 2D



Gambar 2.21 Suasana Studio IMAX



Gambar 2.22 Suasana Ruang Luar



Gambar 2.23 Suasana Playground



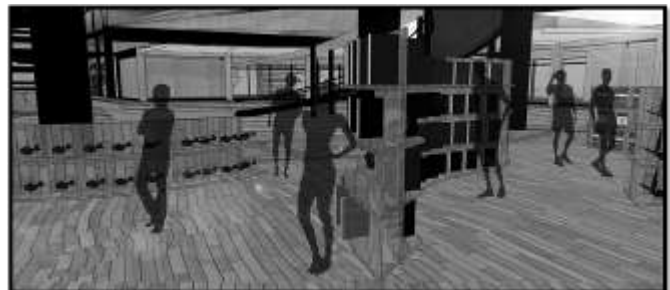
Gambar 2.24 Suasana Cafe Semi Outdoor



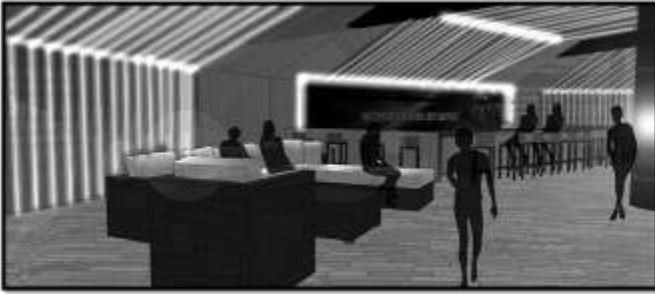
Gambar 2.25 Suasana Cafe Outdoor



Gambar 2.26 Suasana Foodcourt



Gambar 2.27 Suasana Merchandise Store



Gambar 2.28 Suasana Bar Outdoor



Gambar 2.29 Suasana Outdoor Billyard

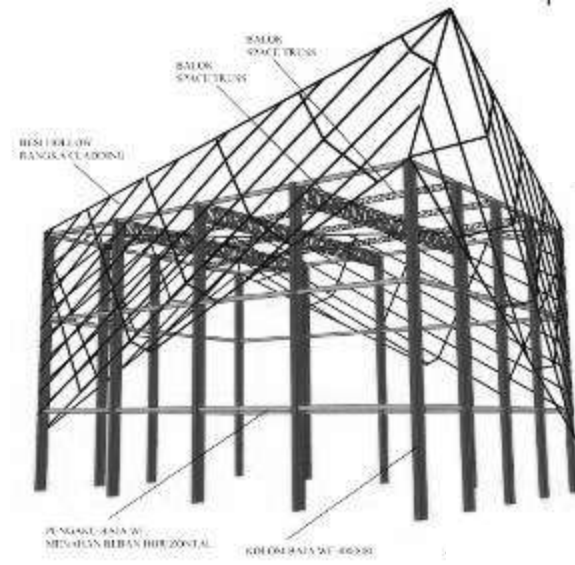


Gambar 2.30 Suasana Sirkulasi Menuju IMAX

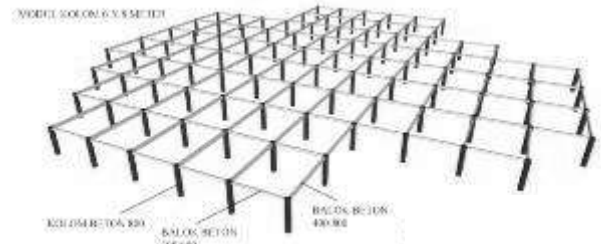
H. Sistem Struktur



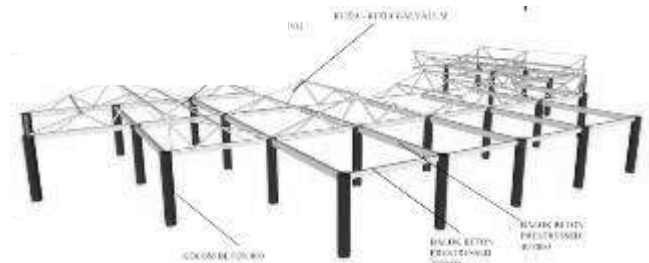
Gambar 2.31 Sistem Struktur Keseluruhan



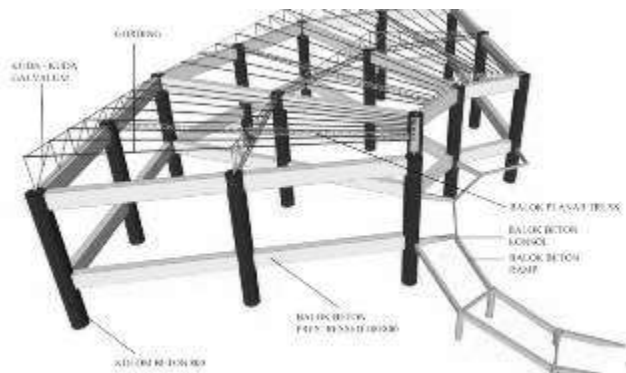
Gambar 2.33 Sistem Struktur Massa IMAX



Gambar 2.34 Sistem Struktur Basement



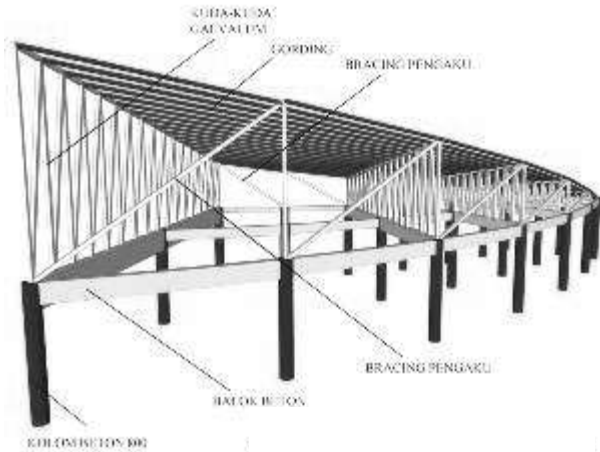
Gambar 2.35 Sistem Struktur Massa Foodcourt



Gambar 2.32 Sistem Struktur Massa Studio

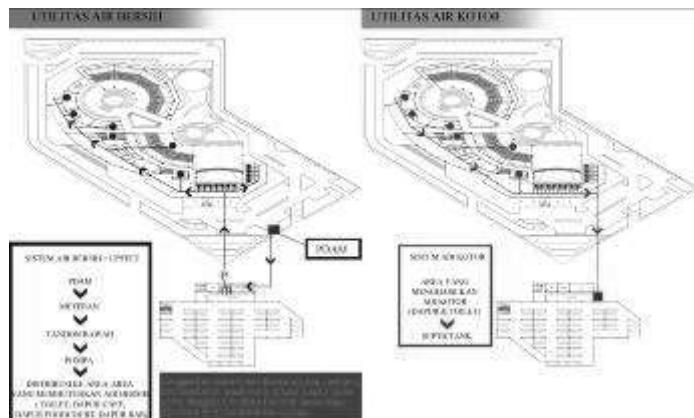


Gambar 2.36 Sistem Struktur Massa Cafe

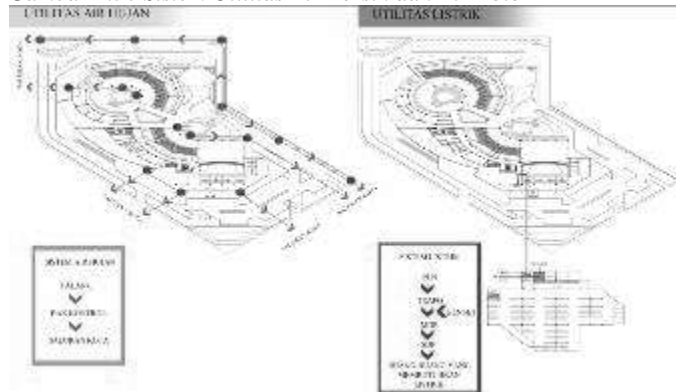


Gambar 2.37 Sistem Struktur Massa Lobby

I. Sistem Utilitas



Gambar 2.38 Sistem Utilitas Air Bersih dan Air Kotor



Gambar 2.39 Sistem Utilitas Air Hujan dan Listrik

III. KESIMPULAN

Fasilitas Sinema Terpadu di Surabaya ini didesain dengan tujuan menghadirkan tempat hiburan dengan teknologi terbaru di bidang perfilman dan diharapkan menjadi sinema yang tidak bersifat individualis melainkan bersifat heterogen dimana dapat menjadi

wadah berkumpulnya berbagai macam komunitas yang ada di Surabaya dan menjadikan aktivitas nonton film sebagai benang merah penyatu berbagai komunitas.

DAFTAR PUSTAKA

Neufert, Ernest. (2002). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
 Neufert, Ernest. (2002). *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
 De Chiara, Joseph and John Hancock Callender. *Time Saver Standart for Building Types*. New York: Mc.Graw Hillbook.Inc, 1973
 Fairweather Leslie and Jan A.Silwa. *AJ Metric Handbook*. London :Architectural Press Ltd, 1969
 Panero, Julius and Martin Zelnik. (1979). *Human Dimension & Interior Space*. London: The Architectural Press Ltd.,
 Tjasmadi, Johan HM. 100 Tahun Sejarah Bioskop di Indonesia. Jakarta : PT Megindo Tunggal Sejahtera, 2008
 "Digital Film." *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. 15 September 2013. Wikipedia Foundation. 20 September 2013. <
https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_film>.