

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri layar lebar di Kota Surakarta tak bisa dipandang sebelah mata, apalagi setelah Jepang keluar dari Indonesia. Jika di era Jepang bioskop dijadikan media untuk memutar film propaganda, era setelahnya film menjadi wahana hiburan yang istimewa. Faktor perkembangan film adalah antusiasme masyarakat dan budaya menonton mulai tumbuh seiring dengan waktu. Industri bioskop juga mengimbangi dengan memberikan fasilitas yang lebih baik.

Kota Solo pada 1988 mempunyai gedung bioskop yang tidak berada didalam mall yaitu Gedung Bioskop Cemani, Gedung Bioskop Cemani ini sebagai obyek dan lokasi yang menarik sebagai tempat penelitian tugas akhir. Mengangkat penulisan Tugas Akhir dengan judul “Revitalisasi dan Redesain Bioskop Cemani dengan Konsep Rustik”, bertujuan menghidupkan gedung bioskop yang berdiri sejak tahun 1988 dengan nama Bioskop Cemani yang kala itu ramai dikunjungi warga yang ingin menyaksikan film baru, bioskop ini buka pukul 13.00-21.00 WIB dengan harga tiket Rp250 – Rp300. Pemutaran film berlangsung selama dua jam, dalam sehari bisa memutar film sebanyak empat kali. Selain itu perancangan bioskop ini bertujuan memfasilitasi masyarakat Kota Solo agar lebih mudah mengakses bioskop tanpa harus mengunjungi *mall*. Selain itu gedung bioskop ini berlokasi strategis berada diantara perkampungan dan dan tidak jauh dari pusat kota Solo.

Sebelum digunakan untuk bioskop bangunan *Cemani Theatre* itu milik perseorangan, kemudian disewa juga oleh perseorangan untuk dibuat gedung bioskop akan tetapi pada tahun 1995 muncul sederet stasiun televisi swasta seperti TVRI dan beberapa stasiun lain yang menjadikan penonton film digedung bioskop tersebut menjadi sepi dan kurang lebih 7 tahun bioskop itu beroperasi. Dari tahun 1995 sampai 2019 Gedung Bioskop

Cemani itu mangkrak. Hingga kini gedung tersebut dialih fungsikan sebagai toko dan gudang elektronik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengaplikasikan konsep rustik pada Bioskop Cemani?
2. Bagaimana merancang interior Bioskop Cemani di Kota Solo agar hidup kembali?

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari perancangan bioskop ini adalah perancangan bioskop yang berkonsep rustik, sehingga penggunaan material *furniture* dan ornamen yang digunakan sesuai dengan konsep.

D. Tujuan dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan:
 - a. Menerapkan karakteristik gaya rustik pada interior Bioskop Cemani agar memberikan nuansa baru untuk pengunjung Bioskop Cemani
 - b. Memberikan fasilitas pendukung seperti *café* pada lantai 1 dan *live music room* pada lantai 2
2. Manfaat:
 - a. Pengaplikasian konsep rustik pada furniture, ornamen, bentuk, warna dan interior, Dengan Konsep Rustik akan mengembalikan suasana tempo dahulu dengan dominasi tanpa *finishing interior* maupun *furniture* dengan tekstur kasar atau belum terselesaikan atau tua dan memberikan fasilitas bioskop yang nyaman dan tentunya ergonomis,
 - b. Merevitalisasi dan Meredesain bioskop ke fungsi awal.

E. Metode Pengumpulan Data

Dengan mendapatkan kesesuaian data-data dengan permasalahan yang akan maka digunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.

Borg and Gall (1988) menyatakan bahwa “*Qualitative research is much more difficult to do well than quantitative research because the data collected are usually subjective and the main measurement tool for collecting*

data is the investigator himself". Penelitian kualitatif lebih sulit bila dibandingkan dengan penelitian kuantitatif, karena data yang terkumpul bersifat subyektif dan instrumen sebagai alat pengumpul data adalah peneliti itu sendiri. sebagai berikut :

a. Studi literatur

Dengan mempelajari literatur atau berbagai sumber kepustakaan yang terkait untuk memperoleh sumber data-data sesuai kajian teori dan berhubungan dengan perancangan, baik melalui buku ataupun internet.

b. Observasi lapangan

Dengan mengamati obyek secara langsung di Jl Sidomukti, Kampung Jati Baru, Grogol, Cemani, Sukoharjo akan memperoleh fakta data dilapangan sebagai perancangan ataupun studi banding data.

c. Wawancara

Melakukan wawancara dengan narasumber manajer toko elektronik tersebut dan orang-orang yang berkaitan dan berkecimpung dalam perancangan tersebut, sehingga mendapatkan data-data dan masukan atau saran dari pihak terkait.

d. Dokumentasi

Mengambil hasil dokumentasi yang berkaitan dengan survei lapangan dan beberapa pendukung dilapangan.

F. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini dibagi menjadi 5 bagian :

1. BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, skema proses.

2. BAB II Landasan teori

Bab ini berisikan kajian literasi seperti tinjauan pustaka, kajian teori, kerangka pikir

3. BAB III Identifikasi Data

Bab ini merupakan data data tentang lokasi bangunan seperti identifikasi objek perancangan, identifikasi komparasi, analisis data.

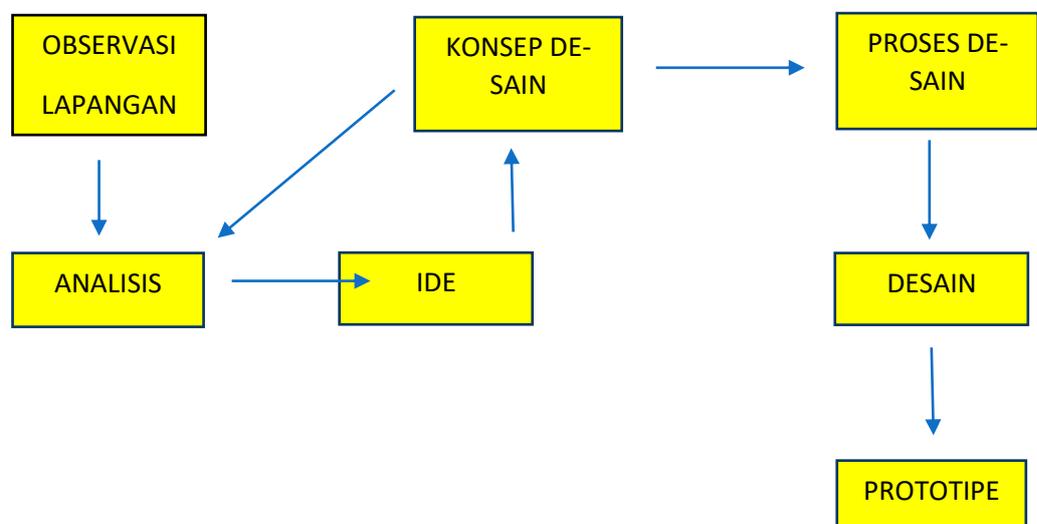
4. BAB IV Konsep Kreatif Karya

Memasuki bab IV penulis menjelaskan tentang konsep karya, proses karya, tehnik pelaksanaan, pemilihan media, visualisasi karya.

5. BAB V Penutup

Bab ini merupakan akhir dalam penulisan yang berisikan kesimpulan serta saran.

G. Skema Proses



Skema 1. Skema Proses
(Sumber: Azizah M)

