

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Setelah menelaah beberapa penelitian, ada beberapa yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan saat ini.

Referensi jurnal pertama adalah web jurnal Hadi (2013) yang berjudul “Perancangan Bioskop di Kota Pontianak dengan Fasilitas Pendukung yang Rekreatif”. Penelitian menunjukkan bahwa gedung bioskop bisa memberikan kenyamanan dari segi fasilitas seperti ergonomi kursi penonton dengan layar proyektor, kenyamanan akustik, visual pencahayaan, penghawaan dan teknologi. Selain itu tersedia fasilitas rekreatif seperti *café*, *game center*, *smoking area* dan *lounge*.

Kedua adalah referensi tugas akhir Kadir (2018) yang berjudul “Gedung Bioskop di Kota Kendari” Penelitian menunjukkan bahwa sebuah gedung bioskop yang multifungsi atau struktur yang menyediakan panggung dan peralatan terkait, penyajian drama dan perfilman di Kendari.

Ketiga adalah jurnal Riva (2018) yang berjudul “Perencanaan dan Perancangan Interior Bioskop Permata Yogyakarta”. Penulis menjelaskan bahwa Bioskop Permata menginginkan bioskop yang memutar film klasik dan perancangan dengan mengangkat tema *Sparkling Diamond* diharapkan bias mengangkat citra dan membentuk *image* Bioskop Permata, sebagai bioskop eksklusif, aman dan nyaman bagi pengunjung.

B. Kajian Teori

1. Definisi Revitalisasi

Revitalisasi istilah dalam bidang pelestarian arsitektur dan perencanaan kota, revitalisasi adalah upaya untuk menghidupkan kembali sebuah bangunan, distrik/kawasan kota yang telah mengalami degradasi melalui intervensi fisik dan *non* fisik, yaitu sosial dan ekonomi Tiesdel (1996). Pendapat senada dilontarkan oleh Martokusumo (2001) yaitu

menghidupkan kembali distrik atau kota yang telah mengalami degradasi, baik dalam lingkup ekonomi, sosial budaya, makna dan citra hingga tampilan visual, upaya untuk menghidupkan kembali tersebut dilakukan melalui intervensi fisik dan *non* fisik.

Laretna (2003) menekankan bahwa revitalisasi bukan sekedar perbaikan-perbaikan fisik atau polesan-olesan genit yang dipersiapkan sesaat dan dilaksanakan sesaat pula. Revitalisasi merupakan sebuah program berkelanjutan mulai dari tahap-tahap jangka pendek hingga jangka panjang, mulai dari ruang yang kecil hingga meluas. Sedangkan Shidarta dan Budihardjo (1989) mengemukakan revitalisasi adalah merubah tempat agar dapat digunakan untuk fungsi yang lebih sesuai. Sedangkan makna sesuai fungsinya adalah kegunaan yang tidak menuntut perubahan drastis, atau yang hanya memerlukan sedikit dampak minimal.

2 Pengertian Redesain

Redesain berasal dari kata redesign terdiri dari 2 kata, yaitu *re* dan *design*. Dalam bahasa Inggris, penggunaan kata *re* mengacu pada pengulangan atau melakukan kembali, sehingga redesain dapat diartikan sebagai mendesain ulang. Beberapa definisi redesain dari beberapa sumber Library binus :

- a. Menurut American Heritage Dictionary (2006) “*Redesign mean to make a revision in the appearance or function of*” yang dapat diartikan membuat Revisi dalam penampilan atau fungsi.
- b. Menurut Collins English Dictionary (2009), “*Redesign is to change the design of (something)*” yang dapat diartikan mengubah desain dari (sesuatu).
- c. Menurut Salim’s Ninth Collegiate English - Indonesian Dictionary (2000), *Redesign* berarti merancang kembali dari beberapa definisi diatas

Kegiatan perencanaan dan perancangan kembali suatu perubahan sehingga terjadi perubahan fisik tanpa merubah fungsinya melalui perluasan maupun pemindahan lokasi Echlols & Shadily dalam Novianto (2004)

Dapat disimpulkan bahwa redesain mengandung pengertian yaitu merancang kembali suatu objek yang telah ada, sehingga terjadi perubahan penampilan baru pada objek tersebut.

Desain interior merupakan ilmu yang mempelajari tentang rancangan ruangan bagian dalam. Menurut Suptandar (1995: 11). Desain interior berarti suatu sistem atau cara pengaturan ruang dalam yang mampu memenuhi persyaratan kenyamanan, keamanan, kepuasan kebutuhan fisik dan spiritual bagi penggunanya tanpa mengabaikan faktor estetika. D.K. Ching (1995) menambahkan bahwa desain interior adalah merencanakan, menata, dan merancang ruang – ruang interior dalam bangunan, yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan dasar akan sarana untuk bernaung dan berlindung, menentukan sekaligus mengatur aktivitas, memelihara aspirasi dan mengekspresikan ide, tindakan serta penampilan, perasaan, dan kepribadian.

Hal senada juga diungkapkan oleh Dodsworth (2009: 8) desain interior bertujuan untuk membuat manusia sebagai pemakai ruang dapat beraktifitas dalam ruangan tersebut dengan efektif dan merasa nyaman pada ruangan tersebut. Sementara itu, Alexander mengatakan bahwa desain interior adalah komponen fisik yang tepat dai suatu struktur fisik *The American Society of Interior Designers (ASID)*.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa desain interior adalah seorang yang terlatih secara profesional untuk menciptakan lingkungan interior yang fungsional dan berkualitas. Karena telah terqualifikasi melalui pendidikan, pengalaman dan ujian, seorang desainer interior dapat mengidentifikasi, meneliti dan secara kreatif memecahkan permasalahan dan mengarahkan perancangan menuju lingkungan fisik yang sehat, aman dan nyaman.

3. Komponen Pemahaman Desain

Hal pertama yang perlu dilakukan untuk merumuskan pendekatan konseptual dalam proses perancangan interior adalah memahami tentang hakikat desain yang secara umum dapat dibagi ke dalam tiga

komponen, yaitu:

- a. Desain sebagai perwujudan nilai simbolik dan budaya
- b. Desain sebagai pemecahan masalah teknis, dan
- c. Desain sebagai perwujudan nilai ekonomis.

Tiga komponen ini merupakan pengembangan dari pandangan Hillier, Musgrove dan O'Sullivan (1972) yang dirangkum oleh Mark I, (2002) tentang fungsi lingkungan buatan. Sebagai perwujudan nilai simbolik dan budaya, maka desain dapat dikaitkan dengan faktor nilai, pandangan hidup, kepercayaan, mitos, dan lain-lain. Disini desain merupakan sarana untuk menginterpretasikan nilai-nilai, pandangan hidup, kepercayaan, mitos, dan lain-lain ke dalam wujud materi yaitu benda konkrit yang berfungsi untuk mengungkapkan sesuatu nilai budaya tertentu. Dengan demikian maka desain dikonsentrasikan pada olah bentuk, komposisi dan kombinasi dari bahan, proporsi, tekstur, warna, dan unsur-unsur detail lainnya. Jadi, dalam konteks ini desain dipahami sebagai seni. Untuk mampu memahami desain sebagai perwujudan nilai simbolik dan budaya maka diperlukan suatu pengalaman mental tertentu.

Jadi seseorang perlu masuk ke dalam konteks pemahaman budaya tertentu baik secara alami (dengan sendirinya) maupun disengaja (dengan mempelajari). Komponen pertama ini banyak ditemukan pada masyarakat tradisional atau etnik, dimana benda-benda di sekitar lingkungan kehidupan mereka didesain berdasarkan keterkaitannya dengan nilai-nilai, pandangan hidup, kepercayaan, mitos, dan lain-lain. Anggota masyarakat tradisional secara otomatis akan memiliki pengalaman mental melalui kehidupan sehari-hari mereka sehingga untuk memahami nilai-nilai simbolik pada desain benda-benda di sekitar mereka, mereka akan mudah melakukannya. Orang yang bukan anggota masyarakat tradisional tertentu perlu belajar untuk mampu menyusun pengalaman mental tersebut.

Dalam kehidupan masyarakat modern, nilai simbolik dan budaya

banyak ditemukan pada desain-desain ruang budaya (*cultural space*) seperti bangunan religius, museum, city hall, perpustakaan, dan lain-lain. Nilai-nilai simbolik yang ada pada desain-desain tersebut bertujuan untuk memberikan interpretasi atas peradaban (*civilization*) sebuah masyarakat modern. Sebagai pemecahan masalah teknis maka desain dapat dikaitkan dengan faktor fungsional. Disini desain merupakan sarana untuk memenuhi kebutuhan fungsi-fungsi dalam kehidupan. Pemahaman ini muncul sejak adanya revolusi teknik pada era revolusi industri.

Desain bukan lagi dipandang sebagai seni melainkan lebih kepada ilmu teknik (*engineering*). Desain dipelajari dan dikembangkan secara ilmiah dengan pendekatan-pendekatan empirik untuk memberikan pemecahan masalah (*problem solving*) secara objektif dan hasil temuannya dapat digeneralisasikan. Hasil atau wujud konkrit dari pemahaman desain sebagai pemecahan masalah teknis adalah desain-desain modern yang mengutamakan fungsi teknis, oleh karenanya desain menjadi bersifat mekanis dan rakitan. Hal ini dapat dilihat contohnya seperti penggunaan bahan-bahan industrial yang standar, homogen dan dapat dirakit secara cepat dan mudah serta hasilnya kuat atau optimum secara teknis. Wujud yang tercipta biasanya bentuk-bentuk standar yaitu geometris, menggunakan bahan, konstruksi, tekstur, pewarnaan dan finishing secara lugas dan produknya homogen. Sebagai perwujudan nilai ekonomis maka desain dapat dikaitkan dengan faktor investasi atau komoditas.

Disini desain merupakan solusi untuk memberikan keuntungan ekonomis dalam kaitannya dengan pemenuhan kebutuhan hidup sehari-hari. Sama halnya dengan pemahaman yang kedua di atas, pemahaman desain sebagai perwujudan nilai ekonomis muncul sejak adanya revolusi dibidang ilmu sosial khususnya ilmu ekonomi di era revolusi industri. Hal ini kemudian berkembang seiring dengan perkembangan budaya konsumsi masa yang melahirkan gaya hidup modern (*modern*

life style). Gaya hidup modern itu sendiri didasari oleh suatu nilai baru yaitu pencitraan (*image projection*). Pencitraan diciptakan untuk mendukung keberlangsungan budaya konsumsi masa. Dari pencitraan inilah muncul apa yang disebut sebagai trend. Trend dalam dunia desain dapat diartikan sebagai kecenderungan dalam mengikuti dan menggunakan model desain tertentu dalam kurun waktu yang sementara. Trend ini selalu diciptakan dan disurutkan supaya orang terus melakukan konsumsi atas model desain yang terbaru. Oleh karena itu desain sebagai perwujudan nilai ekonomis dapat dipahami melalui pencitraan. Pencitraan ini selalu dikaitkan dengan produk konsumsi, yang dalam dunia desain interior hal ini berkaitan dengan ruang-ruang komersial (*commercial space*) seperti perwujudan citra merek dagang (*brand image*) pada penataan interior outlet pertokoan, waralaba (*frenchise*), dan sebagainya. Komponen pemahaman desain merupakan teknis yang perlu dilakukan untuk merumuskan pendekatan konseptual Perumusan Konsep Desain

Untuk mampu merumuskan konsep desain maka pengertian tentang kata “konsep” itu sendiri terlebih dahulu harus dipahami. Secara umum konsep merupakan ide atau pengertian yang diabstrakkan dari peristiwa konkrit. Lebih lanjut, secara mendasar konsep diartikan sebagai berikut:

“Konsep merupakan abstrak, entitas mental yang universal yang menunjuk pada kategori atau kelas dari suatu entitas, kejadian atau hubungan”

Dalam kaitannya dengan desain maka konsep berhubungan dengan sistem. Oleh karena itu secara lebih khusus konsep diartikan sebagai berikut: Amirin (1990) Konsep sebagai suatu sistem adalah sehimpunan unsur yang melakukan suatu kegiatan menyusun skema atau tata cara melakukan suatu kegiatan pemrosesan untuk mencapai tujuan dan dilakukan dengan mengolah data guna menghasilkan informasi

Langkah pertama hingga keempat yang telah dipaparkan di atas

merupakan faktor-faktor yang perlu dipahami menuju pada perumusan konsep desain. Empat langkah tersebut berguna untuk memetakan atau menetapkan jenis dan arah perancangan. Dengan memahami komponen pemahaman desain maka sebuah objek perancangan akan dapat dilihat dari sudut pandang yang tepat apakah masuk dalam kategori ruang budaya, ruang fungsional, ataukah ruang komersial. Masing-masing jenis ruang akan memiliki karakteristik yang berbeda yang akan menentukan cara pandang terhadap permasalahan yang dimunculkan.

Dengan memahami skema perancangan metode analitis maka sebuah objek perancangan dengan mudah dapat dicermati, ditemukan, dan diformulasikan langkah-langkah pemecahan permasalahannya dalam proses perancangan yang akan dijalankan. Proses perancangan yang akan dijalankan tersebut dapat direncanakan secara transparan dan melalui pentahapan kerja yang sistematis.

Dengan memahami pemetaan pola pikir desain maka desainer dapat menyadari posisinya terhadap objek perancangan, sehingga ia dapat memandang objek perancangan tersebut secara menyeluruh meliputi semua unsur yang ada baik itu tapak, program, maupun ide. Dari sini seorang desainer dituntut untuk mampu mengintegrasikan tiga fungsi yang harus dijalankan, dan bukan hanya menjadi perakit, seniman, atau pemimpi yang masing-masing hanya menekankan pada beberapa unsur perancangan saja.

Dengan memahami metode pendekatan desain maka sebuah objek perancangan dapat diarahkan untuk diolah dengan menggunakan metode pendekatan tertentu. Semakin spesifik sebuah objek perancangan maka semakin fokus pula metode pendekatan yang dapat diterapkan. Pemilihan metode pendekatan yang tepat akan sangat menentukan optimalisasi hasil perancangan. Bila sebuah objek perancangan telah ditelusuri dengan menggunakan empat langkah tersebut maka objek perancangan tersebut telah terklasifikasi ke dalam beberapa sudut pandang pemahaman.

Dengan demikian maka objek perancangan yang tadinya rumit dan kompleks menjadi lebih sederhana, sehingga permasalahan-permasalahan dapat dipilah-pilah bagian per bagian secara sistematis dan terstruktur. Dengan adanya pemilahan permasalahan ini maka perumusan konsep (sebagai sebuah sistem yang terdiri atas sehimpunan unsur yang melakukan suatu kegiatan menyusun skema atau tata cara melakukan suatu kegiatan pemrosesan untuk mencapai tujuan dan dilakukan dengan mengolah data guna menghasilkan informasi) dapat dilakukan dengan lebih mudah. Perumusan konsep yang berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang mencakup banyak unsur akan dapat menciptakan konsep yang tepat sehingga dapat mengikat hasil perancangan menjadi sebuah desain yang terintegrasi secara utuh.

4. Pengertian Rustik

Alfari (2017) Arsitektur Rustik merupakan gaya arsitektur dari Amerika Serikat yang digunakan untuk bangunan pemerintah di desa atau struktur dan interior rumah pribadi. Gaya ini dipengaruhi oleh gaya pengrajin Amerika. Dalam Bahasa Indonesia, gaya rustik diartikan sebagai berkarat atau tua. Sedangkan, dalam dunia arsitektur dan interior gaya rustik diartikan memiliki tekstur yang kasar dan tidak di-*finishing* dengan baik. Maksudnya adalah penataan desain rumah dan interior yang lebih menitik-beratkan pada kesan, gaya rustik lebih memusatkan diri pada alamiah. Pada era Romawi hingga Renaissance *finishing façade* menggunakan bebatuan yang teksturnya kasar dan kontras, dengan ornamen lain yang dapat mempercantik ruangan. Pada abad 18, ciri *unfinished* gaya rustik ini diaplikasikan melalui material kayu yang dilapisi pasir hingga terlihat seperti batu.

Gaya pedesaan dalam seni dekoratif, pengaruh pedesaan lebih tepatnya, jenis perabot yang terbuat dari kayu atau logam yang komponen utamanya diukir dan diikat menyerupai dahan pohon. Berasal dari idealisasi alam dan "hidup sederhana" yang terjadi pada

pertengahan abad ke-18, gaya produk semacam ini bertahan hingga abad ke-20. Sangat populer di Swiss, Jerman dan Austria, secara alami disukai oleh orang-orang Victoria Inggris, untuk keindahan, dan juga secara umum dikagumi di Amerika Serikat, di mana itu sering disebut "Furnitur Adirondack" setelah pelestarian hutan belantara bagian utara New York. Furnitur pedesaan besi cor berkembang di akhir abad ke-19, dan gayanya diterapkan bahkan pada kursi taman terakota. Tembikar dan peralatan makan bergaya pedesaan (dengan ranting menggantikan cabang) dirancang agar sesuai dengan furnitur. Model dekoratif yang analog dan bahkan lebih eksentrik yang berkembang selama beberapa tahun adalah penggunaan tanduk rusa jantan, rusa, sapi, dan hewan lain untuk membuat penyangga utama kursi dan meja.

Gaya rustik memiliki karakteristik seperti menggunakan bahan alami, bentuk atap biasanya terbuka dan menonjolkan kesan material kasar dan tua. Tembok biasanya juga tidak dihaluskan atau bisa juga ditutupi dengan unsur batuan dengan tekstur yang kuat. Warna yang paling sering digunakan adalah warna yang lebih alamiah dan mendekati tampilan bahan yang digunakan seperti abu-abu, terakota atau merah batu bata, tanah, hitam, kuning pucat, dan coklat kayu yang tergolong warna alami material.

Menurut arsitek Hindarto (2020) gaya rustik bisa diartikan sebagai gaya dalam desain arsitektur dan interior, yang menitikberatkan kesan alami, dari material yang tidak dihaluskan, seperti kayu, batu, logam, dan sebagainya. Menurut sejarahnya, pada era Romawi hingga *Renaissance*, gaya *rustic* lebih memusatkan diri pada *finishing* fasad dengan bebatuan yang teksturnya kasar dan kontras, lengkap dengan ornamen pendukung yang dapat mempercantik sebuah ruangan rumah.

Menurut *Ideabooks Rustic Style* (2014) Konsep rustik adalah konsep yang berbasis pada kesadaran lingkungan, dan dideskripsikan

sebagai gaya yang menekankan pada unsur alam serta elemen yang belum terfabrikasi. Desain interior rustik juga memiliki esensi berupa desain yang memberikan kesan alami bagi pengguna ruang, dan memberi ilusi memori yang menggambarkan suasana pedesaan yang disebabkan oleh suasana ruang dan material penyusun elemen ruang yang alami, berkarat, memiliki dimensi yang besar, bahkan tidak di *finishing* sehingga menimbulkan sisi vernakular. Dengan konsep yang berbasis alam, dengan bahan-bahan berasal dari alam yang diolah dengan metode 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*). Pada gaya rustik, material penyusun sering kali tidak di finishing. Untuk menggabungkannya dengan gaya *modern*, dengan tidak memfinishingnya, namun merapkannya menjadi elemen yang elegan. Contoh *logwood* pada rustik biasanya di susun begitu saja demi menciptakan kesan pedesaan yang kental. Kita dapat membentuknya menjadi suatu geometri yang simetris seperti bentuk balok solid, lalu polish sehingga serat tetap terlihat namun kayu menjadi mengkilat seperti hasil pabrikan

5. Karakteristik Konsep Rustik

Karakteristik dalam mendesain gaya desain rustik yaitu menggunakan material dengan kesan tekstur yang kuat. Unsur material yang terkesan tua seperti kayu tua dengan tekstur yang bagus, bisa digunakan sebagai aksen bila dilapiskan pada dinding. Material yang terkesan sederhana dan harganya murah seperti bata ekspos, kayu bekas, kayu kelapa, bebatuan dan sebagainya yang dapat dipadukan dengan material pabrikan seperti kaca, logam dan sebagainya agar tercipta suasana rustik dan modern.

Untuk menciptakan Konsep Desain ini, pemakaian kayu yang teksturnya dibiarkan terlihat jelas dan tidak dibuat *Glossy*. Tampilan kayu tetap tampil alami dan tidak terpengaruh industrialisasi, di situ lah seni keindahan rustik akan muncul. Mengenai nilai seni yang

ditampilkan, tidak tergantung dari bentuk yang rumit dan mahal nya material, namun bagaimana mengolahnya.

Perpaduan dalam penataan interiornya pada dasarnya sama saja dengan prinsip yang sudah umum, karena gaya rustik lebih menekankan pada penggunaan material dengan tekstur kasar yang ekstensif, yang lebih ditekankan adalah suasana hangat yang diakibatkan penggunaan material bertekstur alami. berikut ciri-ciri karakteristik desain rustik :

- a. Bahan Wajib Yang Digunakan Adalah Kayu, Batu Alam, Besi
Elemen kunci dalam menggunakan gaya desain rustic adalah kayu, batu alam, besi tempa, logam, dan bahan alami lain seperti katun, linen, wol, kulit. material yang tidak difinish-ing atau dihaluskan, misalnya kayu, batu, logam, dan
- b. Bangunan Bersuasana Kayu, Material Terlihat Tua
Atap rumah yang terbuat dari balok-balok kayu dapat membuat suasana natural yang paling nyata. Dalam gaya rustik, balok kayu yang digunakan biasanya berukuran besar. Selain itu material yang ditampilkan yaitu kasar dan tua. Serta tembok yang ditutupi dengan unsur batuan dengan tekstur yang kuat. Material dinding dibiarkan seperti aslinya, furnitur dari bongkahan kayu, atau lampu gantung berkarat merupakan ciri khas dari gaya rustik.
- c. Warna Yang Sering Digunakan Adalah Warna-Warna Alami
warna yang paling sering digunakan adalah warna alamiah seperti abu-abu, terakota atau merah batu bata, tanah, hitam, kuning pucat, dan coklat kayu yang tergolong warna alami material. Selain itu warna hijau, biru denim, khaki, dan warna-

warna pucat lainnya. Pola yang digunakan harus terlihat tradisional, mulai dari kotak-kotak, motif sulam, atau belacu.

- d. Dekorasi Sentuhan Etnik kesan Kuno untuk mempercantik ruangan dengan konsep desain rustik, ada beberapa aksesoris yang cocok untuk menghiasi ruangan di antaranya dengan aksesoris yang mengandung sentuhan etnik yang berkesan kuno kamu dapat mencari ke tempat loak. selain itu kerajinan tangan, lukisan pemandangan, dan kain-kain, serta kerangka tulang binatang bagus untuk menghiasi konsep desain ini.



Gambar 1. Interior rumah bergaya *Rustic*
(Sumber: ourvintagehomelove.blogspot.com)



Gambar 2. *Interior Rustic*
(Sumber: blog.roveconcepts.com)



Gambar 3. Karakteristik kuno pada interior toilet bergaya rustik
Sumber : (VOIRE Project Desain Interior 2018)



Gambar 4. Studio biokop dengan konsep rustic
(Sumber: Pinterst <https://www.hgtv.com>)



Gambar 5. Studio bioskop gaya rustic
sumber : (pinterst <https://www.hgtv.com>)



Gambar 6. Studi bioskop konsep rustic
(sumber : pinterest <https://www.hgtv.com>)



Gambar 7. Mini studio rustic
(sumber : pinterest <https://www.hgtv.com>)

6. Pengertian Bioskop

Seperti yang telah tertera di pengertian judul Bioskop, dari bahasa Yunani *βίος* (yang artinya hidup) dan *σκοπος* (yang artinya melihat) adalah tempat untuk menonton pertunjukan film dengan menggunakan layar lebar.

Bioskop berdasarkan lokasi, bioskop terbagi menjadi 3, yaitu:

- a. *Key city*, bioskop yang berada di kota-kota besar yang memiliki potensi pasar yang handal atau kota utama
- b. *Sub key city*, bioskop yang berada di kota-kota yang cukup punya potensi.
- c. *Up country*, bioskop yang berada di kota kecil yang biasa juga disebut kota penunjang yang terletak di sekitar kota menengah.

Berdasarkan lokasi tersebut film-film yang ditayangkan memiliki urutan dari *key city* ke *sub key city* dan terakhir ke *up country*.

Bioskop berdasarkan banyaknya layar Nianggolan (1993), bioskop dibagi menjadi:

- 1) Bioskop tradisional atau konvensional.

Bioskop ini hanya mempunyai layar tunggal. Film yang ditawarkan kurang bervariasi, tetapi memiliki kapasitas yang besar.

- 2) Bioskop *Cineplex*

Bioskop ini mempunyai layar lebih dari satu, sehingga film yang ditayangkan lebih variatif. Memiliki ruang pertunjukan yang banyak dengan tempat duduk yang lebih sedikit.

Klasifikasi bioskop berdasarkan data Pandu (2003) meliputi:

- 3) Klasifikasi berdasar daya tampung
 - a. Kapasitas kecil: kapasitas 400-600 tempat duduk
 - b. Kapasitas sedang: kapasitas 600-800 tempat duduk
 - c. Kapasitas besar: kapasitas > 800 tempat duduk
- 4) Periode pemutaran film
 - a. Periode pemutaran film I (*first round movie*)
 - b. Periode pemutaran film II (*second round movie*)

c. Periode pemutaran film III (*third round movie*)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) bioskop adalah pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar atau film yang disorot sehingga dapat bergerak dan berbicara; gambar hidup; gedung pertunjukan untuk film. Cinema 21 merupakan produsen bioskop yang memiliki jaringan terluas di Indonesia. Cinema 21 tersebar di kota kecil dan besar yang memiliki beberapa produk diantaranya bioskop 21, XXI, premier dan yang paling mewah IMAX.

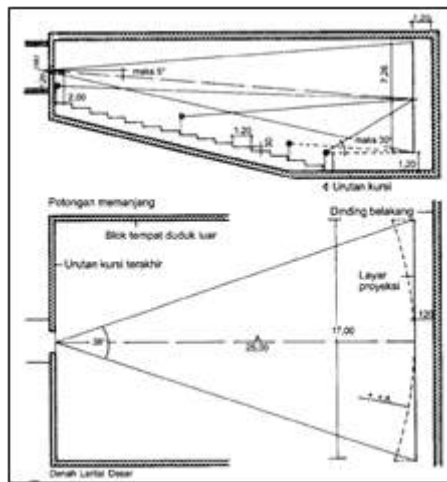
	Cinema			
	Bioskop 21	X	Premiere	IM
Film yang diputar	Indonesia	Hollywood	Hollywood	Hollywood
Kualitas	Dolby digital	TH	Dolby digital	Dolby digital
Tempat duduk	Sofa	Sofa empuk	Sofa empuk (seperti sofa pesawat kelas bisnis), selimut	Sofa empuk (seperti sofa pesawat kelas bisnis), selimut
Layar	-	-	11x20 meter	14x24 meter
Fasilitas pendukung	Tidak ada	Game,café, lounge, ruang merokok	Game, café, lounge, ruang merokok dan fasilitas mewah lainnya	Game, café, lounge, ruang merokok dan fasilitas mewah lainnya

Tabel 1: Perbedaan Bioskop
Sumber : (21 Cneplex.com, 2013)

5) Persyaratan ruang

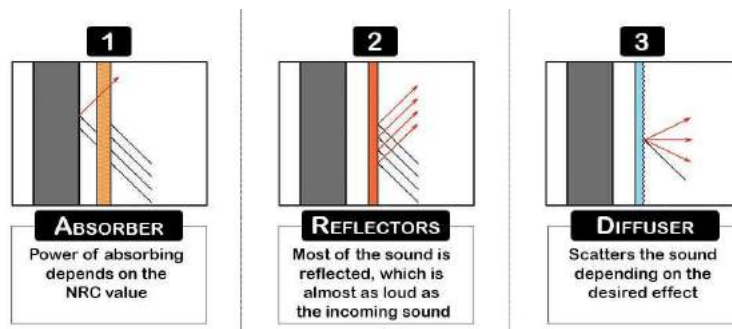
- a. Kualitas ruang
- b. Kualitas pandang visual
- c. Kualitas akustik/*sound system*

Standar bioskop diperlukan untuk membuat kenyamanan dalam menonton bioskop. Hal pertama yang merupakan standar bioskop adalah proyeksi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *online*, proyeksi adalah gambar suatu benda yang dimuat rata (mendatar) atau berupa garis pada bidang datar. 2 Lebar film 16 mm, 35 mm, dan 70 mm. Tengah sinar proyeksi harus tidak membias lebih dari 5° horizontal dan pembias.



Gambar 8: Ruang penonton optimal

Sumber : (Neufret, 2002)



Gambar 9. Sifat dan Perilaku Suara di ruangan dengan sistem Akustik
sumber : *Arsitur Studio (2020)*

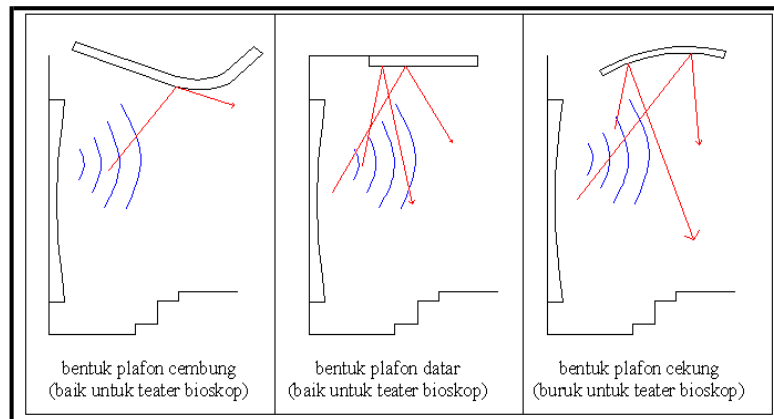
untuk ruang yang diberikan sistem akustik, gelombang suara yang dipancarkan dari sumber akan melewati tahapan berikut sebelum menghilang. Atau, sebelum mencapai suara ke telinga kita, suara itu mengalami hal-hal berikut :

1. Penyerapan-penyerapan gelombang suara mengurangi intensitas
2. Difusi-difusi gelombang suara hamburan suara dalam arah yang terdistribusi
3. Refleksi-refleksi gelombang suara menguatkan suara di sebuah ruangan. Permukaan akustik ruangan harus dapat mencapai waktu gema ruangan dengan menyeimbangkan sifat menyerap, difusi dan refleksi suara. Panel akustik terutama terdiri dari tiga jenis panel yaitu :
 - a. Peredam suara
 - b. Reflekt
 - c. Penyebar
 - d. Air Handling Unit (AHU)

6) *Electrical Power*

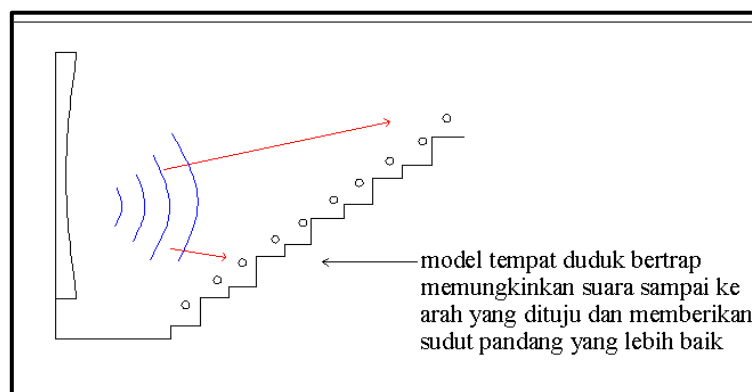
- a. Sumber tenaga listrik berasal dari PLN
- b. Sumber tenaga listrik berasal dari generator set

Interior bioskop juga termasuk hal yang perlu diperhatikan dalam merancang, dinding dan plafond termasuk ke dalamnya. Menurut Mediastika (2005) dinding pada teater bioskop terbagi menjadi tiga area dengan penanganan persyaratan akustiknya masing-masing yaitu dinding pada bagian belakang layar proyeksi, dinding pada sisi kiri dan kanan penonton dan dinding pada bagian belakang penonton yang dekat dengan ruang proyektor. Lebih lanjut disebutkan bahwa plafon pada teater bioskop sebaiknya dirancang dengan plafon yang mampu memantulkan suara dari film yang ditampilkan ke arah penonton secara merata.



Gambar 10: Rekomendasi Bentuk Plafon Bioskop
 Sumber: (Mediastika, 2005)

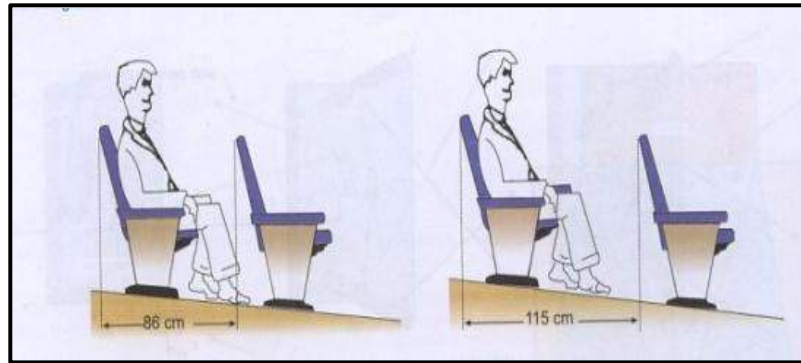
Menurut Mediastika (2005) lantai pada teater bioskop idealnya dirancang agak miring, dengan bagian belakang lebih tinggi dari pada bagian depan sehingga penonton bagian belakang masih dapat melihat dengan sudut pandang yang baik ke arah layar. Penyusunan lantai yang paling baik dibuat berundak-undak atau *trap*. Tangga pada lantai dipasang lampu led sebagai penerang agar pengunjung tidak tersandung saat menaiki *trap*.



Gambar 11: Penyusunan Lantai pada Bioskop
 Sumber: (Mediastika, 2005)

Menurut Mediastika (2005), tempat duduk pada area penonton diatur sedemikian rupa sehingga kesemuanya menghadap panggung membentuk kelengkungan yang berpusat pada satu titik pada garis tengah teater. Jarak

antar tempat duduk juga diberi jarak sedemikian rupa agar pengunjung tidak merasa sempit. Contoh tempat duduk pada bioskop dapat dilihat pada gambar 4 dibawah ini.



Gambar 12: Pengaturan jarak kursi pada bioskop
Sumber: (Mediastika, 2005)

Pencahayaan

Pencahayaan dua yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami diperoleh melalui sinar matahari melalui jendela kaca. Pencahayaan buatan diperoleh melalui lampu dengan jenis lampu neon.

Pencahayaan alami terdapat di lobby, Khusus Pada ruang studio menggunakan pencahayaan buatan yang diperoleh menggunakan lampu, sedangkan pada ruang operator dapat menggunakan pencahayaan buatan dan pencahayaan alami dengan adanya jendela.

Penghawaan

Penghawaan merupakan proses penyediaan udara segar ke dalam ruangan dan pengeluaran udara kotor dari suatu ruangan tertutup, baik alamiah maupun mekanis. Secara keseluruhan baik area ruang tunggu dan administrasi, ruang studio, dan ruang operator menggunakan penghawaan mekanis dengan menggunakan pendingin *air conditioer* /AC.

Akustik

Pengelolaan akustik paling penting terdapat pada ruang studio. Benda-benda yang dapat digunakan diantaranya kayu, *glasswool*, *multipleks* atau gipsum, busa telur dan karpet. Benda-benda tersebut disusun sedemikian rupa agar dapat menekan kebisingan atau kebocoran suara dari dalam studio. Akan tetapi kebocoran suara paling vital terdapat pada pintu studio, sehingga untuk mengatasi hal tersebut dibuat pintu ganda dan diantara kedua pintu tersebut terdapat ruangan kecil yang memisahkan kedua pintu. Apabila terdapat jendela kaca antara ruang studio dan *live music room* maka agar getaran suara tidak bocor keluar diatasi dengan menggunakan model kaca ganda.

Mediastika(2005:84) mengemukakan ada beberapa jenis *absorber* yang sengaja diciptakan untuk bekerja efektif pada frekuensi tertentu. Adapun jenis absorber yang umum dijumpai adalah :

a. Material berpori

Penyerap yang terbuat dari material berpori bermanfaat untuk menyerap bunyi berfrekuensi di atas 100 Hz. Material berpori yang banyak digunakan adalah *soft-board*, selimut akustik, *acoustic tiles*.

b. Panel Penyerap

Panel penyerap terbuat dari lembaran- lembaran papan tipis yang mungkin saja tidak memiliki permukaan berpori. Panel semacam ini sangat cocok untuk penyerapan bunyi berfrekuensi rendah.

c. Rongga Penyerap (*Cavity Absorber*)

penyerap semacam ini disebut juga *helmholtz resonator*, sesuai dengan nama penemunya. Rongga penyerap bermanfaat untuk menyerap bunyi pada frekuensi khusus yang telah diketahui sebelumnya.

Private bioskop di Indonesia

a. Kineforum

Bioskop ini dikelola oleh Dewan Kesenian Jakarta (DKJ) dan bekerja sama dengan Cinema XXI. Jika kamu pernah menonton film di XXI Taman Ismail Marzuki. Kineforum terletak persis di belakang XXI tersebut.

Kineforum menyajikan genre film yang cukup berbeda dengan bioskop biasanya. Kineforum hanya menyediakan sekitar 40 bangku penonton, pemutaran film pendek maupun film indi baik internasional maupun Indonesia dan bisa mengecek jadwalnya dan harga tiket nonton langsung di website, untuk beberapa film tertentu, Kineforum tidak memungut biaya dan membiarkanmu untuk memberi donasi seikhlasnya.

Lokasi: Taman Ismail Marzuki, Jalan Cikini Raya No.73, Cikini, Menteng, DKI Jakarta



Gambar 13. Kineforum
sumber : Tipskiatberbagi.com

b. Paviliun 28

Mini theater bernama Paviliun 28. Di sini, kita akan merasakan konsep yang lebih *private* dan pastinya lebih nyaman. Hanya berisi 30 kursi, kita bisa mengajak teman, keluarga, dan komunitas untuk menonton film kesukaan. Selain bioskop mini, Paviliun 28 juga terdapat *cafe* yang menyajikan makanan dan minuman



Gambar 14. Paviliun 28
sumber : (Tipskiatberbagi.com)

c. Subtitles

Berada di daerah Dharmawangsa, tepatnya di Dharmawangsa Square Basement 27-29, Jalan Dharmawangsa IV-IX, Jakarta Selatan. Bioskop mini ini hanya bisa menampung 10 orang dengan fasilitas yang super lengkap. Di Subtitles terdapat lebih dari 4000 film indie dan komersil yang bisa dinikmati. Untuk menikmati bioskop mini ini, harus merogoh kocek sekitar Rp130.000 hingga Rp135.000.



Gambar 15. subtitles
sumber : Thefrakyteppy.com

Jenis- jenis Bioskop

5 jaringan bioskop besar (atau berpotensi berkembang besar) yang membuat orang memiliki lebih banyak tempat alternatif untuk menonton. Kelima jaringan bioskop tersebut adalah sebagai berikut.

1. CINEPLEX 21 GROUP



Gambar 16. Cineplex 2 Group
(sumber : Cinema XXI via 21cineplex.com)

Jaringan bioskop Cineplex 21 adalah yang terluas karena tersebar di berbagai kota seluruh Indonesia. Jaringan bioskop ini belakangan menghadirkan tiga konsep merek yakni Cinema 21, Cinema XXI, The Premiere, IMAX. Perbedaan merek bioskop ini bertujuan untuk menyasar target pasar yang berbeda. Keunggulan dari Cineplex 21 adalah jumlah bioskopnya yang banyak serta teknologi tata suara Dolby Atmos dan THX.

2. CGV



Gambar 17. CGV

(sumber : Bioskop CGV Kelas Velvet via cgv.id)

Bioskop ini pertama kali tahun 2006 dengan nama blitzmegaplex. Bioskop pertamanya ada di Paris van Java Bandung. Bioskop ini kemudian hadir di Grand Indonesia dan meraih penghargaan MURI sebagai bioskop dengan layar terbesar saat itu. Jaringan bioskop ini semakin berkembang dengan makin banyaknya bioskop di beberapa kota lain.

Blitzmegaplex bekerjasama dengan jaringan bioskop besar dari Korea Selatan, CGV. Kerjasama ini menghasilkan nama jaringan bioskop baru, yakni CGV*Blitz pada Agustus 2015. Belakangan, CGV Blitz mengganti nama menjadi CGV saja. Perubahan nama membuat jaringan bioskop ini semakin dikenal apalagi berkat konsep yang selalu mereka tawarkan yang unik. Karena hal ini juga saya lebih sering menonton bioskop di CGV dibanding bioskop lainnya. Oh yah, CGV ini memiliki auditorium spesial dengan fitur berbasis teknologi terkini untuk sinema, seperti *4DX*, *Sphere X*, *Sky Gallery*, *Gold Class*, *Sweet-box*, dan *Self Ticketing Machine*

3. CINEMAXX



Gambar 18. *CiNEMAX*

(sumber : Suasana Ruang Bioskop via cinemaxxtheater.com)

Cinemaxx bisa dibilang sebagai bioskop baru dengan perkembangan yang cukup cepat. Bioskop ini akan jadi pesaing kuat Cinema 21 dan CGV. Betapa tidak, jaringan bioskop ini ada dibawah Lippo Group. Beberapa mall yang dimiliki Lippo *Group* tentu akan menjadi langkah mudah dalam melakukan pentrasi jaringan bioskop.

Rencannya, Cinemaxx akan hadir di 300 lokasi. Dari 300 lokasi itu, akan hadir 2.000 layar yang tersebar di lebih dari 85 kota di Indonesia. Cinemaxx yang sudah beroperasi di 20 Kota/Kabupaten. Cinemaxx hadir di Istana Plaza, sebuah plaza yang memang sebelumnya tidak memiliki gedung bioskop.

4. PLATINUM CINEPLEX



Gambar 19. Cineplex

(sumber : Cineplex via platinumcineplex.co.id)

Raam Punjabi, pemilik perusahaan hiburan Tripar Multivision Plus ternyata memiliki jaringan bioskop sendiri bernama Platinum Cineplex. Belum banyak yang tahu tentang jaringan bioskop ini. Platinum Cineplex baru hadir di Baturaja, Bitung, Cibinong, Magelang, Sidoarjo, dan Solo. Meski baru hadir di enam kota, Platinum Cineplex bisa berkembang kedepannya. Jaringan bioskop ini ternyata sudah hadir di negara Asia Tenggara lain, yakni Indonesia, Timor Leste, Kamboja, dan Vietnam.

5. NEW STAR CINEPLEX



Gambar 19. New Star Cineplex

(sumber : Bioskop NSC via nsc8.com)

New Star Cineplex (NSC) tidak sebesar empat nama sebelumnya. New Star Cineplex sudah hadir di beberapa kota di Jawa, yakni Sidoarjo, Kudus, Pasuruan, Jember, Madiun, Banyuwangi, dan Bojonegoro.

Jaringan bioskop ini juga sering menampilkan film terbaru, baik Indonesia maupun film impor. Jaringan bioskop ini juga sudah mendukung kualitas suara Dolby Surround 7.1. Selain kelima jaringan bioskop tersebut, masih ada bioskop indie lainnya yang rerata hadir hanya di satu kota. Sebut saja bioskop Borobudur Cineplex (Pekalongan), Golden Theater (Kediri & Tulung Agung), Rajawali Cinema (Purwokerto), Denpasar Cineplex (Bali), Hollywood Cinema (Kendari), dan Holiday88 & Studio88 (Pekanbaru). Bioskop-bioskop indie tidak kalah dengan jaringan bioskop besar di Indonesia

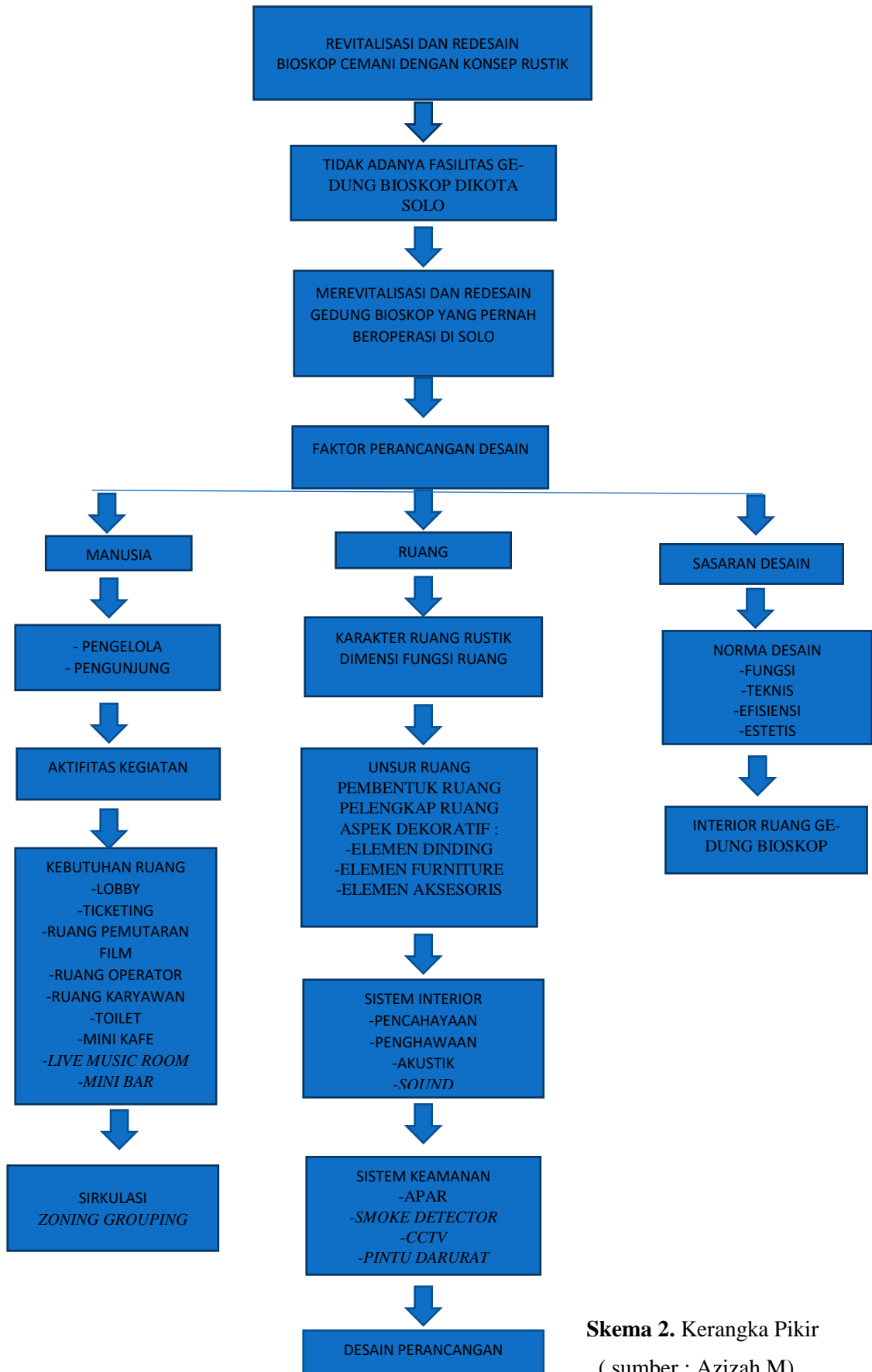
7. Kerangka pikir

Awal dari ide penelitian revitalisasi dan redesain gedung bioskop ini adalah, belum tersedianya fasilitas gedung bioskop yang ada di Kota Solo, selain itu melihat kembali sejarah bioskop di Kota Solo yang terdapat bekas gedung bioskop yang pernah beroperasi di tahun 1988 dan akhirnya ditutup tahun 1995 karena sudah bermunculan *channel* televisi. Menyikapi hal itu ide muncul untuk merevitalisasi dan meredesain gedung tersebut agar ramai sesuai fungsinya dan memfasilitasi para penggemar film.

Konsep yang akan dipakai pada perancangan ini adalah rustik, karna melihat belum adanya konsep gedung bioskop yang menggunakan konsep rustik terutama di Indonesia. Selain itu konsep rustik akan lebih terasa karena bangunan dengan arsitektur gedung bioskop ini cukup tua yang sama dengan arti dari rustik yaitu tua, berkarat dan tanpa *finishing*

Pengumpulan informasi dari beberapa media yang pernah meliput keadaan gedung *eks* bioskop ini yang sekarang digunakan menjadi toko elektronik sekaligus gudang elektronik. Survei informasi fakta dilapangan dengan mencari alamat yang dicantumkan, menanyakan kebeberapa masyarakat setempat tentang informasi gedung bioskop tersebut. Setelah itu meminta ijin kepada pihak toko dan melakukan pengukuran ruang ruang di gedung tersebut.

Penelitian menunjukkan bahwa gedung bioskop masih sangat jarang dikota – kota besar di Indonesia. Selain itu penerapan gaya rustik pada bioskop juga belum diaplikasikan di Indonesia terbukti dari beberapa sumber dan artikel terkait, penerapan gaya rustik hanya diterapkan di beberapa negara dan hanya diaplikasikan di *home theatre* saja. Deskripsi di atas dapat dijelaskan dengan gambar kerangka berpikir sebagai berikut;



Skema 2. Kerangka Pikir
(sumber : Azizah M)