

PEKANBARU CINEPLEX DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR POST-MODERN

Annisa Cinintya¹⁾, Muhammad Rijal²⁾ dan Pedia Aldy³⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Asitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

^{2) 3)} Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas

KM 12,5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: annisa.cinintya.ac@gmail.com

ABSTRACT

Cinema is one of alternatives for recreation, watching movies in cinema become a hobby and a lifestyle for some people. Therefore the necessity of cinema becomes important for citizen in Pekanbaru. The design of cinema in this paper is using "Asymmetrical Symmetry" concept, the display forms a balanced of asymmetries that transformed into the building. In term of cinema building design, post-modern architecture is seen as the most suitable and attractive for the building. In addition, not merely the appearance and the shaped, the cinema needs to pay attention on convenience of the users of the building. The final results of the application is implemented in the design of a cinema which includes zoning, mass form, outdoor layout, inner space, and the building's facade. In the mass formations, the concept transformed to building height difference and axis line which one divides the building mass. Facade on two sides of the building is made different and contrast.

Keyword: Cineplex, Cinema, Post-modern Architecture, Asymmetrical Symmetry

1. PENDAHULUAN

Bioskop merupakan salah satu dari banyak alternatif seseorang untuk berekreasi dan menyalurkan hobi menonton film. Selain menjadi hobi menonton film di bioskop itu sendiri sudah menjadi gaya hidup dan menjadi kebutuhan bagi masyarakat dunia tak terkecuali di Indonesia. Dengan demikian bioskop dapat menjadi wadah rekreasi bagi suatu kota.

Perkembangan bioskop *Cineplex* di Indonesia terjadi sangat pesat khususnya pada tahun 2000an bioskop *cineplex* mulai marak di Indonesia. Pekanbaru sendiri mempunyai dua jenis bioskop *cineplex*, yakni: bioskop *cineplex* yang menyatu dengan bangunan atau fasilitas lain atau bioskop *cineplex* yang memiliki fungsi tunggal. Khususnya untuk jenis bioskop yang memiliki fungsi tunggal, Pekanbaru hanya memiliki satu bioskop saja. Masih disayangkan karena bioskop *Cineplex* jenis

ini masih jauh dari standar kelayakan. Bioskop-bioskop *Cineplex* di Pekanbaru masih belum sesuai dengan standar kelayakan sebuah bioskop.

Faktor-faktor permasalahan diatas menjadi alasan perlunya biokop *cineplex* sebagai wadah rekreasi yang memiliki kenyamanan, mempunyai fasilitas penunjang yang lengkap, dan sesuai dengan standar kelayakan bioskop dengan menerapkan prinsip-prinsip arsitektur post-modern.

Perancangan bioskop *Cineplex* ini menggunakan tema arsitektur post-modern dengan konsep *Asymmetrical Symmetry* yakni Menampilkan bentuk-bentuk yang berkesan keasimetrisan yang seimbang. Asimetris Simetris terjadi ketika berat visual dari elemen desain tidak merata terhadap titik sumbu. Asimetris simetris ini mengandalkan permainan visual seperti skala, kontras, dan warna untuk mencapai keseimbangan dengan tidak beraturan.

Hasil dari penerapan tersebut diterapkan dalam perancangan bioskop yang meliputi penzoningan, bentukan massa, tatanan ruang luar, ruang dalam, dan fasad bangunan. Pada bentukan massa, konsep ditransformasikan pada perbedaan tinggi bangunan dan garis sumbu yang membelah massa. Garis sumbu ini sendiri ditransformasikan menjadi sirkulasi berupa ramp yang menegaskan konsep pada bangunan. Tatanan ruang luar dan ruang dalam mengikuti bentukan massa yang di dapat dari hasil transformasi konsep desain. Fasad pada dua sisi bangunan dibuat berbeda dan kontras.

Selain konsep dan tema, dalam proses perancangan bioskop harus menyesuaikan dengan standar-standar kelayakan bioskop agar terciptanya bioskop cineplex yang nyaman, aman, dan atraktif bagi pengunjungnya

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa masalah yang akan dibahas pada perancangan Bioskop Cineplex ini adalah:

- 1) Bagaimana menciptakan fungsi ruang yang sesuai dengan standar layak bioskop pada perancangan Pekanbaru Cineplex?
- 2) Bagaimana penerapan prinsip-prinsip arsitektur post-modern pada perancangan bioskop?
- 3) Bagaimanakah konsep "*Asymmetrical Symmetry*" pada hasil perancangan bioskop Pekanbaru Cineplex?

Adapun penulisan ini bertujuan sebagai berikut :

- 1) Menghasilkan rancangan bioskop cineplex yang sesuai fungsinya baik dari ruang luar maupun ruang dan sesuai dengan standar layak bioskop.
- 2) Menghasilkan penerapan arsitektur post-modern dalam perancangan bioskop cineplex.
- 3) Menghasilkan rancangan bioskop cineplex yang sesuai dengan konsep "*Asymmetrical Symmetry*".

2. METODE PERANCANGAN

A. Paradigma

Dalam perancangan bioskop cineplex ini dibutuhkan paradigma perancangan untuk menemukan pemecahan masalah terhadap bioskop cineplex, adapun paradigma perancangan bioskop cineplex ini sebagai berikut:

- 1) Perancangan dengan pendekatan arsitektur post-modern, yang dimaksud arsitektur post-modern adalah kelanjutan dan reaksi dari arsitektur modern. Arsitektur post-modern merupakan arsitektur yang menyatukan *Art* dan *Science*, *craft* dan Teknologi pada rancangan bangunannya.
- 2) Menyesuaikan konsep dan fungsi bangunan dengan tidak meninggalkan persyaratan dan standar kelayakan suatu bioskop. Serta menerapkan prinsip-prinsip arsitektur post-modern pada fasad, massa, dan landscape pada rancangan bioskop Cineplex ini.

B. Langkah-langkah perancangan

Adapun langkah-langkah perancangan bioskop cineplex di Pekanbaru adalah sebagai berikut:

- 1) Konsep
Konsep merupakan hal yang sangat penting dalam proses perancangan karena konsep merupakan dasar dari penerapan beberapa prinsip desain terhadap perancangan bioskop cineplex.
- 2) Bentukan Massa
Bentukan massa ini didasarkan oleh pada konsep yang akan digunakan. Pada bentukan massa akan menentukan bukaan yang akan digunakan pada massa, susunan ruang dalam, dan material fasad.
- 3) Penzoningan
Penzoningan bertujuan untuk membedakan fungsi dan kegiatan ruang. Secara garis besar zoning dibedakan menjadi 4 zona yaitu:

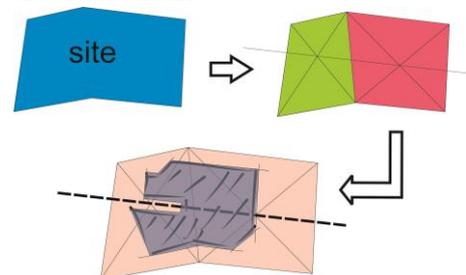
- a) Zona publik, pada zona antara lain meliputi parkir, ruang tunggu dan lobby.
 - b) Zona semi publik, terdiri dari ruang studio film, ruang *restaurant, café*, dan *game center*.
 - c) Zona privat, terdiri dari ruang operator, dan ruangan staff pengelola
 - d) Zona hijau, terdiri dari taman dan open space antar zona.
- 4) Sirkulasi
Sirkulasi dirancang secara optimal bagi para pengguna baik di dalam bangunan maupun diluar bangunan agar mudah dalam proses pencapaian antar ruang. Sirkulasi dibagi menjadi 2 jenis yaitu sirkulasi vertikal dan horizontal serta membedakan antara sirkulasi pengguna dengan sirkulasi kendaraan.
 - 5) Tata Ruang
Tataan ruang terbagi menjadi 2 yaitu; tataan ruang luar dan tataan ruang dalam.
 - 6) Struktur
Struktur yang dirancang, dimulai dari bentuk struktur kolom pada massa, balok, struktur atap, struktur aksesibilitas vertikal dan horizontal.
 - 7) Sistem Akustik
Akustik merupakan aspek paling penting dalam perancangan sebuah bioskop karena akustik berhubungan langsung dengan standar kenyamanan
 - 8) Utilitas
Konsep utilitas bioskop cineplex ini menggunakan sistem yang sesuai dengan standar kelayakan suatu bioskop yang sudah ditentukan dari awal perancangan.
 - 9) *Landscape*
Landscape merupakan elemen penting dalam sebuah perancangan arsitektur. *Landscape* yang dirancang harus menarik dan sesuai dengan konsep yang digunakan.
 - 10) Hasil Desain
Hasil desain merupakan hasil dari langkah-langkah yang digunakan

dalam proses perancangan bioskop cineplex.

C. Prosedur perancangan

Prosedur yang digunakan dalam merancang bioskop cineplex ini adalah sebagai berikut:

- 1) Konsep
Asymmetrical Symmetry yakni Menampilkan bentuk-bentuk yang berkesan keasimetrisan yang seimbang. Asimetris Simetris terjadi ketika berat visual dari elemen desain tidak merata terhadap titik sumbu. Asimetris simetris ini mengandalkan permainan visual seperti skala, kontras, dan warna untuk mencapai keseimbangan dengan tidak beraturan.
- 2) Bentuk Massa
Berpegang pada prinsip dan konsep, massa di bentuk sedemikian rupa, sehingga mencerminkan konsep secara keseluruhan. Bentuk massa didapat dari proses transformasi antara konsep *Asymmetrical Symmetry* dan bentuk site itu sendiri.



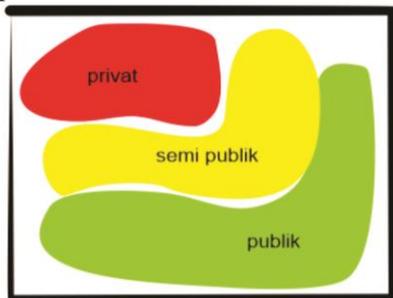
Gambar 1 Bentuk massa

Untuk mendapatkan garis sumbu yang menjadi acuan dalam proses terbentuknya massa yang pertama dilakukan ialah mencari titik berat dari 2 bidang yang membentuk site. Setelah didapat titik berat atau titik tengah kedua bidang tersebut kemudian dihubungkan dengan garis lurus yang menghasilkan garis sumbu bangunan.

- 3) Penzoningan
Dalam proses perancangan bioskop cineplex, penzoningan bertujuan untuk membedakan fungsi dan kegiatan

ruang. Penzoningan dibagi menjadi 4 zona yaitu:

- a) Zona publik, merupakan zona yang dapat dimasuki oleh semua orang. Zona publik biasanya terletak di tempat yang sering dilalui oleh orang banyak sehingga tidak menyulitkan pengguna untuk mengakses ruang tersebut.
- b) Zona semi publik, merupakan zona yang dapat dimasuki oleh beberapa orang saja yang di kehendaki dan memiliki kepentingan untuk mengakses ruangan tersebut. Ruangan semi publik ini terletak ditempat yang tidak begitu tersembunyi sehingga memudahkan seseorang untuk mengaksesnya.
- c) Zona privat, merupakan zona terbatas yang hanya orang-orang yang menggunakan ruang itu saja yang diperbolehkan mengakses. Ruangan privat biasanya terletak di area yang tersembunyi jauh dari keramaian.
- d) Zona hijau, merupakan zona yang dapat diakses dari zona-zona manapun. Pada zona hijau biasanya dirancang seperti taman dan *open space*.



Gambar 2 Zoning

- 4) Sirkulasi
Sirkulasi pada bangunan bioskop Cineplex ini dapat dibagi menjadi dua bagian yakni sirkulasi ruang luar dan sirkulasi ruang dalam.
 - a. Sirkulasi Ruang Luar:
 - 1) Sirkulasi Pejalan Kaki
Sirkulasi pejalan kaki disediakan untuk memudahkan pegunjung

untuk mencapai bangunan. Dalam pengembangan konsep sirkulasi pejalan kaki dijadikan sebagai sumbu pada bangunan.

- 2) Sirkulasi Kendaraan
Sirkulasi kendaraan memiliki akses masuk yang jelas, sirkulasi diarahkan pada jalan masuk pada zona parkir yang berada dibagian depan bangunan.
- b. Sirkulasi Ruang Dalam:
 - 1) Sirkulasi Horizontal
Berupa selasar atau koridor yang menghubungkan satu fasilitas dengan fasilitas lainnya.
 - 2) Sirkulasi Vertikal
Sirkulasi vertikal berupa elevator, escalator dan tangga. Perletakan Elevator dan Escalator sebaiknya pada area public yang gampang dijangkau. Sedangkan untuk tangga diletakkan di area servis.
- 5) Tata Ruang
Tatanan ruang terbagi menjadi 2 yaitu; tatanan ruang luar dan tatanan ruang dalam. Pada ruang luar terdiri dari taman, plaza, lahan parkir dan ruang terbuka hijau. Sedangkan ruang dalam, lantai 1 terdiri dari fasilitas pendukung seperti restaurant, café, dan game center. Pada lantai 2 hingga lantai 4 merupakan fasilitas utama yakni bioskop.
Tatanan ruang luar dan ruang dalam didapat setelah bentukan massa terbentuk. Jadi, tatanan ruang mengikuti dari bentukan massa yang telah ada.
- 6) Struktur
Pada perancangan bioskop, struktur menyesuaikan dari bentuk masa yang ada, itu sebabnya dalam perancangan bentukan massa menjadi proses yang lebih awal dari pada struktur, karena struktur dari perancangan ini mengikuti bentukan massa dan fungsi

ruang yang telah ditentukan di awal perancangan. Struktur utama pada bioskop adalah dengan menggunakan sistem struktur rangka beton bertulang atau disebut rangka kaku (*rigid frame*) karena inti dari struktur ini adalah kakunya sambungan-sambungan betonnya.

7) Sistem Akustik

Sistem rekayasa akustik digunakan pada ruangan studio pemutaran film. Hal ini dilakukan agar suara yang dihasilkan oleh penguas suara dapat memantul dengan baik, serta suara yang dihasilkan tidak terdengar diluar ruangan maupun sebaliknya. Penggunaan bahan-bahan akustik pada lantai, dinding, dan plafon dapat membantu permasalahan ini.

8) Utilitas

Konsep utilitas bioskop cineplex ini menggunakan sistem yang sesuai dengan standar kelayakan suatu bioskop yang sudah ditentukan dari awal perancangan. Antara lain system pencahayaan buatan, sistem audio, dan sistem pendistribusian air bersih dan lainnya.

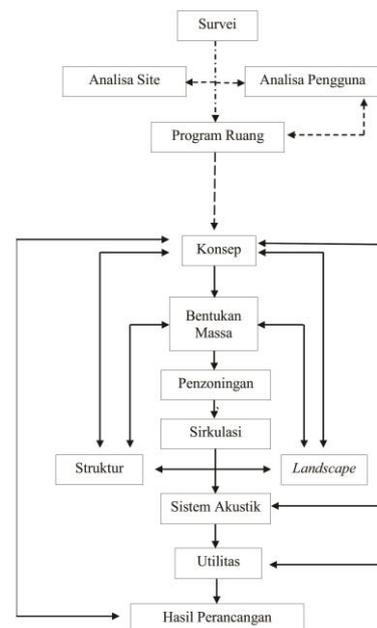
9) Landscape

Landscape dalam prosedur perancangan ini dedesain mengikuti pola konsep *Asymmetrical Symmetry*. Pada *landscape* vegetasi merupakan hal yang harus diperhatikan agar jenis vegetasi tinggi tidak mengganggu visual bangunan. Selain vegetasi desain *landscape* seperti taman, kolam dan plaza juga harus di perhatikan karena desain taman dan plaza dapat memberikan *view* yang baik dari dalam bangunan.

10) Hasil Desain

Hasil desain ini merupakan hasil dari perancangan bioskopp cineplex berupa gambar-gambar kerja, detail-detail arsitektur, gambar sistem utilitas bangunan dan gambar 3D beserta animasi.

D. Bagan Alur



Gambar 3 Alur Perancangan Pekanbaru Cineplex

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Desain

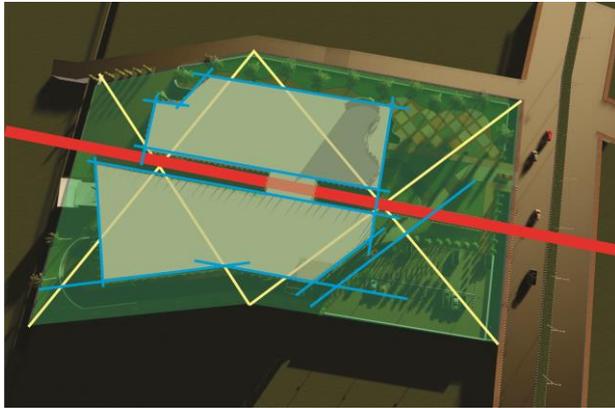
Dari beberapa karakteristik yang dimiliki oleh Arsitektur Post-modern yang diterapkan dan menjadi konsep dari perancangan Bioskop ini adalah *Asymmetrical Symmetry* yakni Menampilkan bentuk-bentuk yang berkesan keasimetrisan yang seimbang.

Asimetris Simetris terjadi ketika berat visual dari elemen desain tidak merata terhadap titik sumbu. Asimetris simetris ini mengandalkan permainan visual seperti skala, kontras, dan warna untuk mencapai keseimbangan dengan tidak beraturan.

1) Bentuk Massa

Konsep *Asymmetrical Symmetry* pada transformasi bentuk massa diterapkan pada garis sumbu. Untuk mendapatkan garis sumbu yang menjadi acuan dalam proses terbentuknya massa yang pertama dilakukan ialah mencari titik berat dari 2 bidang yang membentuk site. Setelah didapat titik berat atau titik tengah kedua bidang tersebut kemudian dihubungkan dengan garis lurus yang menghasilkan garis sumbu bangunan. Pada tahap pengembangan desain, garis sumbu yang awalnya

merupakan garis imajiner diubah menjadi sirkulasi pejalan kaki yang ditransformasikan sebagai ramp pejalan kaki yang menghubungkan lantai 2 dan taman pada depan dan belakang bangunan.



Gambar 4 Garis sumbu terhadap site dan bangunan

2) Fasad

Bangunan bioskop cineplex ini memiliki massa tunggal namun tampak seperti memiliki 2 massa yang berbeda. Hal ini terjadi akibat adanya permainan pada skala, warna dan kontras. Ramp yang berada di tengah membagi massa massive menjadi terpisah.

a) Skala

Skala pada bagian kanan dan kiri bangunan dibuat berbeda dimana massa dibagian kiri lebih tinggi dari pada bagian kanan.

b) Kontras

Pada fasad terdapat perbedaan yang kontras antara kanan dan kiri bangunan dimana ornamen yang digunakan berbeda.

c) Warna

Penggunaan warna merah pada ramp sebagai penanda bahwa ramp merupakan bagian yang ditonjolkan dari bangunan.



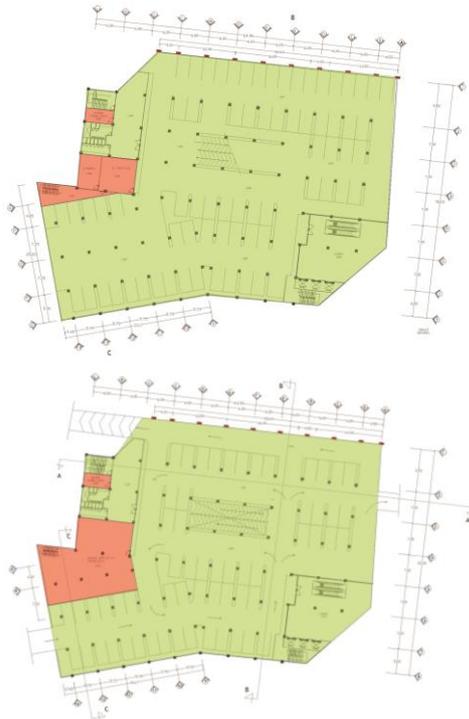
Gambar 5 Fasad Pekanbaru Cineplex

B. Penzoningan

Dalam proses perancangan bioskop cineplex, penzoningan bertujuan untuk membedakan fungsi dan kegiatan ruang. Penzoningan dibagi menjadi 4 zona yaitu:

- a. Zona publik, merupakan zona yang dapat dimasuki oleh semua orang. Zona publik biasanya terletak di tempat yang sering dilalui oleh orang banyak sehingga tidak menyulitkan pengguna untuk mengakses ruang tersebut.
- b. Zona semi publik, merupakan zona yang dapat dimasuki oleh beberapa orang saja yang di kehendaki dan memiliki kepentingan untuk mengakses ruangan tersebut. Ruangan semi publik ini terletak ditempat yang tidak begitu tersembunyi sehingga memudahkan seseorang untuk mengaksesnya.
- c. Zona privat, merupakan zona terbatas yang hanya orang-orang yang menggunakan ruang itu saja yang diperbolehkan mengakses. Ruangan privat biasanya terletak diarea yang tersembunyi jauh dari keramaian.
- d. Zona hijau, merupakan zona yang dapat diakses dari zona-zona manapun. Pada zona hijau biasanya dirancang seperti taman dan *open space*.

Pada lantai basement 1 dan basement 2 dibagi atas 2 zona yaitu zona publik dan privat. Dimana zona privat merupakan ruang service, ruang utilitas dan ruang kontrol. Sedangkan zona publik berupa lahan parkir roda 4.



Gambar 6 Zoning Lantai Basement 1 dan Lantai Basement 2



Gambar 7 Zoning Lantai 1 dan Lantai 2

Zona Publik pada lantai 1 terdiri dari lobby, mushola, koridor dan shopping area. Restaurant, café, dan *game center* masuk kedalam kategori zona semi publik. Ruang kontrol AHU dan kantor pengelola termasuk pada zona privat.

Pada lantai 2 ruang tunggu bioskop termasuk pada zona publik. Zona semi publik terdiri dari studio sinema regular dan sinema premier. Sementara itu ruang operator ruang pegawai *ticketing* dan *snack bar* merupakan zona privat.



Gambar 8 Zoning Lantai 3

Pada Lantai 3 Studio sinema regular termasuk ke dalam zona semi public. Sementara itu, ruang tunggu dan sirkulasi merupakan zona publik. Selain terdiri dari zona public dan zona semi publik hampir setengah dari lantai 3 masuk kedalam zona privat karena fungsinya sebagai ruang pengelola dan operator bioskop. Game center yang terdapat di lantai 4 termasuk kedalam zona semi public dan bagian lantai 4 lainnya tergolong kedalam zona privat.

C. Sirkulasi

1) Sirkulasi Ruang Luar

Sirkulasi pada ruang luar dibagi menjadi 2 yaitu; sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki.

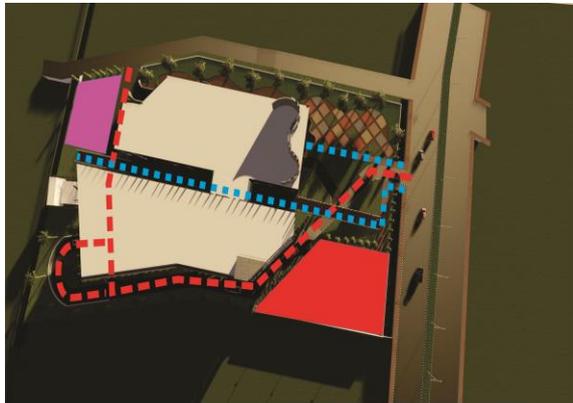
a. Sirkulasi Kendaraan

Pintu masuk pada kawasan bioskop ini terletak di depan site yang berada di jalan Jendral Sudirman. Pengemudi diarahkan menuju *drop off* dan lahan parkir di depannya. Selain lahan parkir yang berada di depan, lahan parkir juga tersedia pada basement bangunan yang mana pintu masuk basement berada di bagian belakang site. Untuk pintu keluar kawasan terdapat dibagian samping belakang.

b. Sirkulasi Pejalan Kaki

Pedestrian sebagai sirkulasi dibagi menjadi dua arah. Pedestrian yang

diarahkan menuju café outdoor yang berada di lantai 1 dan pedestrian yang mengarah pada ramp yang disediakan sebagai akses menuju fasilitas utama yakni bioskop yang berada di lantai 2.



..... sirkulasi pejalan kaki - - - - - sirkulasi kendaraan ■ parkir roda 4 ■ parkir roda 2

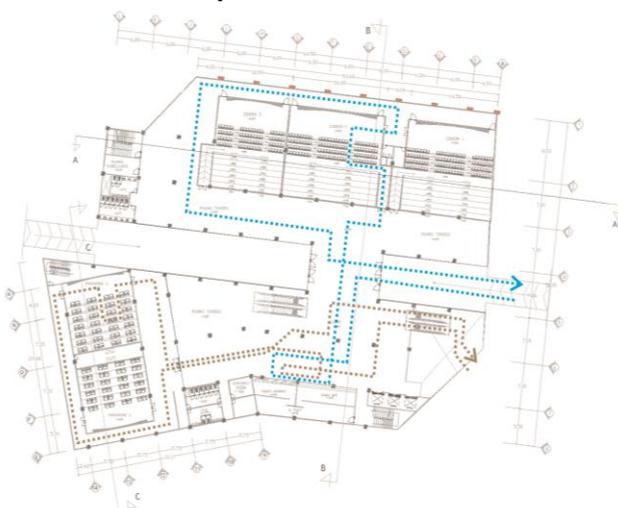
Gambar 9 Sirkulasi Kendaraan dan Pejalan Kaki

2) Sirkulasi Ruang Dalam

Sirkulasi pada ruang dalam terbagi menjadi dua bagian, yakni sirkulasi horizontal berupa koridor atau selasar dan sirkulasi vertical (tangga, escalator, elevator, dll)

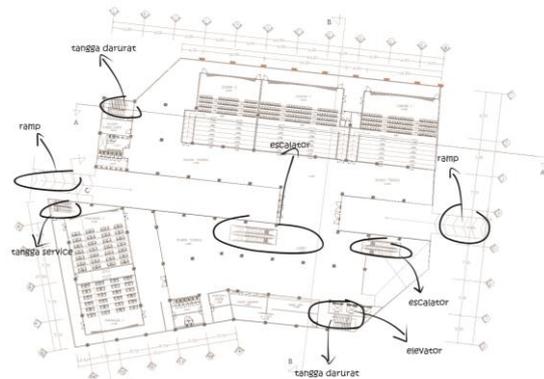
a. Sirkulasi Horizontal

Berupa selasar atau koridor yang menghubungkan satu fasilitas dengan fasilitas lainnya.



Gambar 10 Arah Sirkulasi Pengguna Bioskop

b. Sirkulasi Vertikal



Gambar 11 Sirkulasi Vertikal

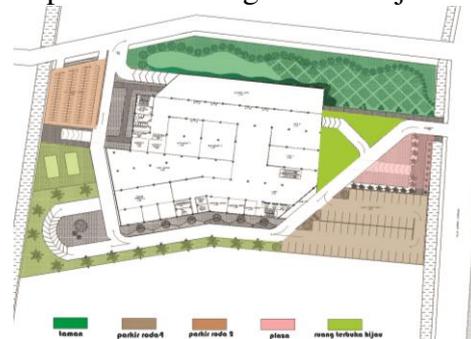
Sirkulasi vertical berupa elevator, escalator dan tangga. Perletakan Elevator dan Escalator sebaiknya pada area public yang gampang dijangkau. Sedangkan untuk tangga diletakkan di area servis.

Ramp pada bangunan menjadi akses utama menuju faslitas bioskop yang dapat diakses oleh pejalan kaki dari luar bangunan. Selain untuk sirkulasi, ramp ini juga berfungsi sebagai akses pada saat terjadi keadaan darurat seperti kebakaran, gempa bumi, dan lain-lain.

D. Tatahan Ruang

1) Tatahan Ruang Luar

Pada perancangan bioskop cineplex, tatahan ruang luar juga diperlukan. Selain untuk mendukung tampilan bangunan, ruang luar juga menyajikan fasilitas tambahan untuk menunjang fungsi bioskop itu sendiri. Ruang luar pada bangunan bioskop cineplex berupa taman, plaza, lahan parkir dan ruang terbuka hijau.



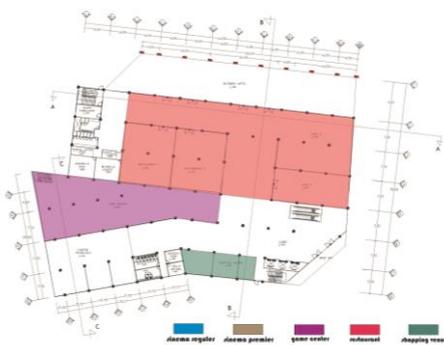
Gambar 12 Ruang Luar

- 2) Tatanan Ruang Dalam
- a. Lantai Basement 1 dan Lantai Basement 2

Sebagian besar basement berfungsi sebagai tempat parkir kendaraan roda 4 yang menampung sekitar 200 kendaraan.

- b. Lantai 1

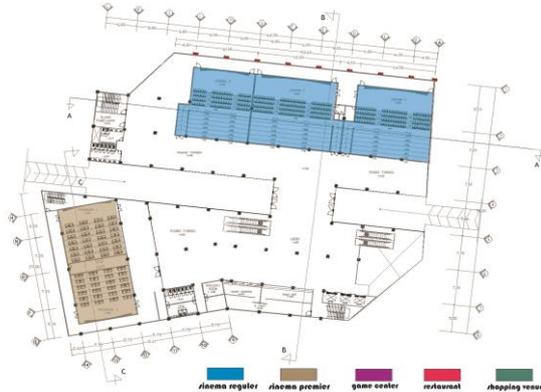
Pada lantai 1 terdapat beberapa fasilitas pendukung bagi bioskop cineplex ini. Pada gambar di atas, arsiran berwarna jingga merupakan ruang dengan fungsi restaurant dan café. Arsiran ungu menunjukkan *game center*, sedangkan arsiran hijau adalah *shopping corner*.



Gambar 13 Denah Lantai 1

- c. Lantai 2

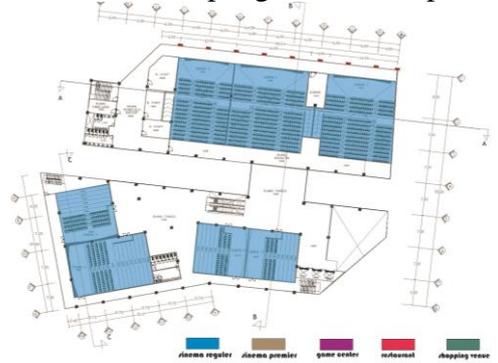
Fasilitas utama yakni bioskop terdapat pada lantai 2 dan lantai 3 dimana pada lantai 2 terdapat studio sinema regular dan sinema premier. Pada lantai 2 disediakan *ticket counter*, *snack bar* dan ruang tunggu. Sinema regular yang berada di lantai 2 menyediakan fasilitas menonton bagi penyandang cacat.



Gambar 14 Denah Lantai 2

- d. Lantai 3

Fasilitas utama yakni bioskop terdapat pada lantai 2 dan lantai 3 dimana pada lantai 3 terdapat studio sinema regular dengan ukuran yang lebih kecil dibanding dengan sinema regular pada lantai 2. Pada lantai 3 juga terdapat kantor untuk pengelola bioskop.



Gambar 15 Denah Lantai 3

- e. Lantai 4

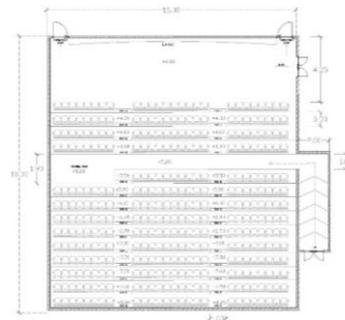
Pada lantai 4 terdapat *game center* dan ruang operator studio bioskop. Game center ini dapat diakses melalui escalator dari lantai 3 dan lift.

E. Studio Pemutaran Film dan Sistem Akustik

- 1) Studio Pemutaran Film

Studio pemutaran film dengan ukuran 16x18 meter dapat menampung lebih kurang 350 orang penonton. Dengan rincian jarak sebagai berikut:

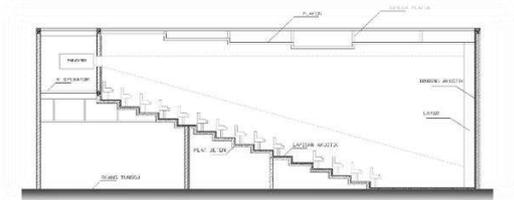
1. Jarak antara layar dan kursi baris paling depan $\pm 4,25$ meter
2. Lebar undakan 90 cm
3. Lebar akses utama 2 meter
4. Lebar akses antar baris 1 meter
5. Lebar akses antar tempat duduk ± 45 cm



Gambar 16 Denah Detail Studio Pemutaran Film

2) Sistem Akustik

Sistem akustik dipersiapkan untuk mengantisipasi masalah-masalah yang dapat mengganggu kenyamanan pada bangunan bioskop.



Gambar 17 Potongan

Pada gambar diatas dapat terlihat bahwa plafon pada ruangan studio pemutaran film tidak rata dan dibuat berbeda level. Hal ini dilakukan agar pemantulan suara dapat terjadi dengan baik dan sesuai dengan standar kelayakan.

Untuk material akustik yang digunakan ialah *glasswool* dengan tebal 5cm, *gypsum board*, *wallpaper* atau karpet, dan lapisan karet. Penggunaan material ini dimaksudkan agar suara dari dalam studio tidak menyebar keluar dan begitu pula dengan suara yang bersumber dari luar tidak terdengar sampai kedalam ruangan studio.

F. Fire Protection dan Jalur Evakuasi

1) Fire Protection

Penanggulangan kebakaran akan dilengkapi beberapa system seperti detector api, sprinkler, fire hydrant serta fire extinguisher. Sedangkan dalam merancang bangunan akan menerapkan sistem memisahkan jarak antar barang yang mempunyai resiko yang kebakaran yang tinggi sert *emergency exit* pada setiap lantai gedung.

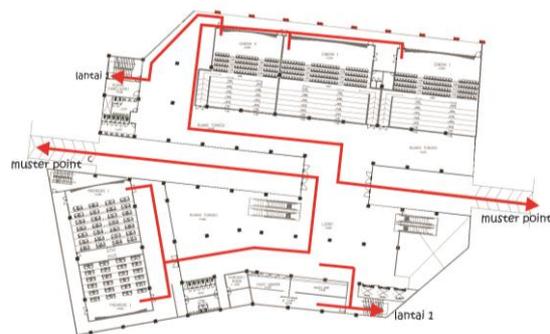


Gambar 18 Fire protection Lantai 2

2) Jalur Evakuasi

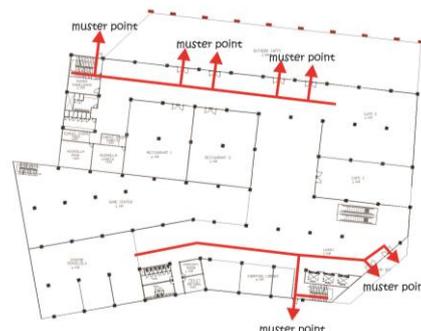
Jalur evakuasi merupakan salah satu persyaratan penting bagi suatu bangunan. Khususnya bangunan publik yang mempunyai banyak pengunjung setiap harinya. Saat terjadi keadaan darurat seperti kebakaran atau gempa bumi, pengunjung diarahkan menuju jalur evakuasi dan pintu darurat yang nantinya pengunjung akan dikumpulkan di *muster point*.

Untuk pengunjung bioskop yang berada di lantai 4 dan lantai 3, jalur evakuasi yang disediakan berupa tangga darurat yang berada di kedua sisi bangunan yang nantinya pengunjung diarahkan menuju lantai 1 dan keluar menuju *muster point* melalui pintu darurat.



Gambar 19 Jalur Evakuasi Lantai 2

Sedangkan untuk pengunjung yang berada di lantai 2, pengunjung juga diarahkan ke tangga darurat dan dapat juga keluar melewati pintu masuk utama dan berkumpul di *muster point* dengan melewati ramp. Lain halnya dengan pengunjung di lantai 1, pengunjung dapat langsung mengakses pintu-pintu keluar dan berkumpul di *muster point*.



Gambar 20 Jalur Evakuasi Lantai 1

G. Utilitas

1) Sanitasi

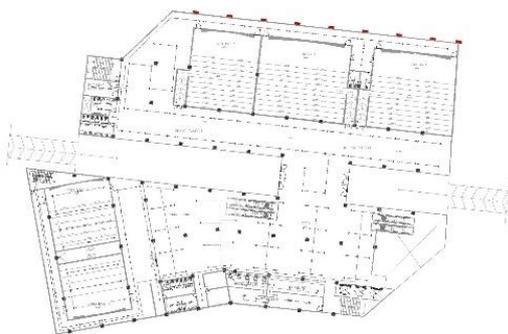
Pada bangunan bioskop ini air bersih didapat dari sistem galian sumur bor, dari sumur ini air bersih di pompa dan dialirkan ke water tank yang berada diatas atap bangunan, dari water tank air bersih tersebut menyebar ke bangunan melalui shaft pemipaan. Untuk air kotor, dari setiap wastafel, bak cuci piring dan tempat wudhu akan dialirkan ke bak penangkap lemak, lalu kemudian dialirkan ke bak kontrol dan kemudian ke saluran riol kota.



Gambar 21 Sistem Plumbing

2) Sanitasi

Sistem elektrikal pada bangunan ini dipusatkan pada ruang ME yang langsung berhubungan dengan shaft kabel yang kemudian menyebar ke setiap lantai bangunan. Lalu untuk ruang genset berada terpisah dengan bangunan utama, bangunan khusus genset terletak dibelakang site. Untuk ruang CCTV memiliki ruang kontrol sendiri.



Gambar 22 Sistem Elektrikal

H. Struktur

Struktur utama pada bioskop adalah dengan menggunakan sistem struktur rangka beton bertulang atau disebut rangka

kaku (*rigid frame*) karena inti dari struktur ini adalah kakunya sambungan-sambungan betonnya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil perancangan Perancangan Pekanbaru Cineplex dengan Pendekatan Arsitektur Post-modern maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Bioskop Pekanbaru Cineplex dirancang sesuai dengan standar kelayakan bioskop baik pada ruang luar, ruang dalam, sistem akustik dan dalam aspek lainnya. Hal ini dilakukan agar terciptanya rasa nyaman bagi pengunjung bioskop Cineplex ini
- Pada perancangan bangunan bioskop ini, prinsip arsitektur post-modern diterapkan pada proses transformasi bentuk massa dan fasad. Pada fasad bangunan menggunakan banyak ornamen yang mengelilingi seluruh bangunan, serta penggunaan material yang sesuai dengan prinsip post-modern.
- Konsep "*Asymmetrical Symmetry*" diterapkan pada bangunan mulai dari proses awal perancangan. Pada proses bentuk massa konsep ini di gunakan dan di transformasikan kedalam bentuk bangunan. Salah satu bentuk transformasi konsep pada bangunan ialah munculnya ramp pada bagian tengah bangunan yang awalnya hanya sebagai garis sumbu imajiner menjadi garis sumbu yang dapat terlihat dan dinikmati oleh pengunjung bioskop Pekanbaru Cineplex ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari perancangan bioskop cineplex ini, maka penulis dapat mengutarakan saran sebagai berikut :

- Perlunya referensi mengenai arsitektur *post-modern* yang murni dengan karakteristik yang sesuai dengan arsitektur *post-modern* pada masanya.
- Perlunya referensi mengenai jenis-jenis dan standar kenyamanan bioskop yang

jelas agar dapat mempermudah dalam penulisan literatur dan perancangan bangunan bioskop.

- c. Perlunya mempelajari penerapan arsitektur post-modern di daerah tropis, khususnya Pekanbaru

DAFTAR PUSTAKA

- Ikhwanuddin, 2005, *Menggali Pemikiran Posmodernisme Dalam Arsitektur* : Yogyakarta, Gajah Mada University Press
- Jencks. Charles., 1976, *The Language of Post-Modern Architecture*, Wisbech
- Mulyawan, 2011. *Gedung Bioskop Di Puwokerto*. [Online] Available at <http://e-journal.uajy.ac.id/2180/2/1TA11552.pdf> [Accessed 4 Februari 2015]
- Neuvert, 1999, *Data Arsitek Jilid 2 Edisi 2*, Pt Erlangga
- Rusdi. Putu., 2010, *Standar Ruang Bioskop*, Universitas Udayana
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Indonesia, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka
- Wiradian. Didin., 2013, *Aliran Dalam Arsitektur Modern & Pasca Modern*, [Online] Available at <http://www.academia.edu/5140993/ALIRAN-DALAM-ARSITEKTUR-MODERN-PASCA-MODERN1> [Accessed 5 Februari 2015]