

**GEDUNG SINEPLEKS
DI UJUNG PANDANG**

ACUAN PERANCANGAN

Disajikan Sebagai persyaratan:
ujian sarjana Teknik Arsitektur

OLEH

SARMILA MUSTAFA

45 93 043 012



**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS '45'**

1999

GEDUNG SINEPLEKS DI UJUNG PANDANG

ACUAN PERANCANGAN

**Diajukan sebagai persyaratan
ujian sarjana Teknik Arsitektur**

Oleh:

SARMILA MUSTAFA

45 93 043 012

BOSUWA

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS "45"
1999**

HALAMAN PENGESAHAN


Judul : *Gedung Sinepleks di Ujung pandang*
Disusun Oleh : **Sarmila Mustafa**
Stambuk : **45 93 043 012**
Periode : **III, TAHUN 1999/2000**

Disetujui :


Pembimbing I

Pembimbing II

Pembimbing III


Ir. H. Sutrisno Salim, MSi
NIP. 130 520 681


Ir. Baharuddin Koddeng, MSA
NIP. 131 410 660


Ir. Ambo Elo'
NIK/D 45 0220

Mengetahui

Ketua Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas "45"

Ir. Hadrawi Machmud, MSi
NIP. 131 962 496

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat *Allah SWT*, karena berkat rahmat dan hidayahNya pula sehingga penulis dapat merampungkan acuan perancangan ini, sebagai salah satu syarat dalam menempuh program tugas akhir sarjana Teknik Arsitektur Universitas "45", dengan judul :

" GEDUNG SINEPLEKS DI UJUNG PANDANG "

Dalam proses penulisan ini, tidak sedikit menemui hambatan-hambatan. namun dengan bantuan berupa bimbingan, sumbangan pemikiran serta dorongan dan do'a dari berbagai pihak, maka penulisan ini dapat diselesaikan.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

- Bapak *Ir. H. Sutrisno Salim, MSi*, Bapak *Ir. Baharuddin Koddeng, MSA* serta Bapak *Ir. Ambo Elo'* selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan selama penulisan
- Bapak *Ir. Hadrawi Machmud, MSi* dan Bapak *Ir. Arifuddin Akil* selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Teknik Arsitektur Universitas "45"
- Bapak *Ir. Ahmad Asiri, MSi* selaku Penasehat Akademik
- Bapak *Abd. Syahrudin*, bagian administrasi pada Studio 21 yang telah banyak memberikan data-data dan arahan-arahan tentang Gedung Sinepleks
- Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Teknik Universitas "45"



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN

i

KATA PENGANTAR

ii

DAFTAR ISI

iv

DAFTAR TABEL

vii

DAFTAR GAMBAR

viii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang masalah

I - 1

B. Ungkapan Masalah

I - 3

C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan

I - 4

D. Batasan dan Lingkup Pembahasan

I - 5

E. Metode dan Sistematika Pembahasan

I - 5

BAB II. TINJAUAN UMUM GEDUNG SINEPLEKS

A. Tinjauan Tentang Gedung Sinepleks

II - 1

A.1. Pengertian

II - 1

A.2. Kajian Tentang Gedung Sinepleks

II - 2

B. Fungsi dan Tujuan

II - 14

C. Unsur Kegiatan

II - 14

D. Status Kelembagaan

II - 16

BAB III. TINJAUAN KHUSUS GEDUNG SINEPLEKS DI UJUNG PANDANG

A. Perkembangan Gedung Sinema di Ujung pandang	III - 1
B. Kondisi Fisik Gedung Sinema di Ujung pandang	III - 3
C. Faktor Pendukung Lembaga Hiburan di Ujung pandang	III - 4
D. Sistem Hiburan Gedung Sinepleks di Ujung pandang	III - 10
D.1. Program Hiburan	III - 10
D.2. Unsur Hiburan	III - 11
D.3. Pola Kegiatan	III - 17
a. Identifikasi kegiatan	III - 17
b. Ungkapan kegiatan	III - 19
c. Pengelompokan kegiatan	III - 19

BAB IV. ACUAN DASAR PERANCANGAN

A. Titik Tolak Perencanaan	IV - 1
B. Tata Ruang Makro	IV - 3
B.1. Penentuan Lokasi	IV - 3
B.2. Penentuan Site	IV - 3
B.3. Perwujudan Fisik Bangunan	IV - 4
C. Tata Ruang Mikro	IV - 4
C.1. Tata ruang	IV - 4
a. Kebutuhan ruang	IV - 5
b. Pengelompokan ruang	IV - 9
c. Program ruang	IV - 10

d. Studi besaran ruang	IV - 11
e. Hubungan ruang	IV - 23
f. Tata ruang dalam	IV - 27
g. Tata ruang luar	IV - 27
C.2. Tata Fisik	IV - 28
a. Sistem struktur	IV - 28
b. Material struktur	IV - 29
D. Sarana Pelengkap Bangunan	IV - 29
D.1. Sistem Pencahayaan	IV - 29
D.2. Sistem Tata Udara	IV - 30
D.3. Sistem Elektrikal	IV - 31
D.4. Sistem Akustik	IV - 32
D.5. Sistem Komunikasi dan Tata Suara	IV - 33
D.6. Sistem Transportasi di Dalam Bangunan	IV - 34
D.7. Sistem Keamanan	IV - 35
D.8. Sistem Air Bersih	IV - 37
D.9. Sistem Drainase	IV - 38

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

- Tabel 01 : Statistik jumlah penonton tahun 1993 - 1997 III - 2
- Tabel 02 : Klasifikasi dan kapasitas gedung sinema
di Ujung pandang III - 2



DAFTAR GAMBAR

Gambar 01 : Ruang terbuka untuk gedung sinema	II - 3
Gambar 02 : Pintu dan koridor	II - 4
Gambar 03 : Tangga	II - 4
Gambar 04 : Kursi bergaya tradisional	II - 5
Gambar 05 : Kursi menyerong	II - 5
Gambar 06 : Ketentuan dasar untuk menentukan ketinggian auditorium	II - 6
Gambar 07 : Auditorium berganda	II - 8
Gambar 08 : Ruang proyektor	II - 8
Gambar 09 : Ruang proyektor untuk film tahan api	II - 9
Gambar 10 : Jarak pandang ke layar	II - 11
Gambar 11 : Sistem layar pertunjukan	II - 12
Gambar 12 : Sistem penangkal petir	IV - 34



BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya pertumbuhan di berbagai sektor serta banyaknya rutinitas kegiatan, merupakan salah satu ciri sebuah kota besar. Ujung pandang sebagai salah satu kota besar di Indonesia yang kini telah berpredikat kota metropolitan dan merupakan pusat kegiatan di Indonesia Timur, tidak lepas dari ciri kehidupan tersebut.

Kehidupan masyarakat kota yang kompleks dengan kesibukan dan rutinitas kerja di dalam aktifitas sehari-hari, membutuhkan suatu kegiatan santai yang dapat membantu melepaskan lelah dan kejenuhan serta kepenatan sehabis bekerja. Tumbuhnya berbagai fasilitas hiburan merupakan jawaban atas kebutuhan masyarakat tersebut. Salah satu fasilitas hiburan yang masih diminati sampai saat ini adalah gedung sinema.

Berkembang pesatnya sarana hiburan lain yang cukup menarik seperti ; karaoke, video serta laser disc yang bahkan mampu menyediakan film-film yang belum diputar di gedung sinema tidak membuat pengunjung semakin surut, bahkan dari tahun ke tahun penggemar film sinema semakin meningkat. Hal ini dapat dimengerti karena gedung sinema tidak hanya menyajikan tontonan film saja, melainkan juga mampu memberikan faktor tambahan yang membuatnya

tetap istimewa dan disenangi seperti tata suara serta gambar yang berkesan hidup dan sebagainya.

Faktor tambahan lain yang membuat masyarakat cenderung untuk menonton film di gedung sinema antara lain karena mampu memberikan perasaan yang benar-benar rileks karena suasana yang berbeda dari keadaan di rumah dan disamping itu wadah ini juga menjadi ajang pertemuan bagi masyarakat, baik secara individu, kelompok maupun keluarga yang ingin menikmati film bersama. Faktor tambahan lainnya yang sangat penting adalah karena gedung sinema memiliki peralatan yang canggih sehingga mampu mendukung tontonan yang ditayangkan menjadi lebih hidup terutama dari segi akustik.

Untuk dapat lebih mengundang dan menarik banyak minat masyarakat berkunjung, dalam perkembangannya gedung sinema telah berubah menjadi sedemikian kompleks dengan sarana tambahan yang menjadi pilihan utama seperti tersedianya beberapa ruang pertunjukan dalam satu bangunan serta berbagai sarana penunjang seperti coffee shop, restoran, sarana bermain untuk anak-anak dan remaja. Sehingga selain menikmati film, pengunjung juga dapat menikmati hiburan lain dalam gedung yang sama. Sarana hiburan jenis ini dikenal dengan nama *Gedung Sinepleks*.

Penggabungan beberapa aktifitas hiburan dalam satu bangunan dimaksudkan untuk lebih mengefektifkan dan mengefisienkan penggunaan lahan yang terbatas dan mahal di suatu kota besar khususnya di Ujung pandang.

Ujung pandang sebagai salah satu kota besar di Indonesia, pada hakekatnya harus mampu memberikan fasilitas / sarana hiburan umum, khususnya gedung sinema yang baik dan bermutu dari segi akustik, view, lighting dan sebagainya untuk pengunjung. Tetapi pada kenyataannya, hanya beberapa gedung sinema di Ujung pandang yang dapat memberikan fasilitas seperti tata suara atau akustik, lighting serta gambar yang baik. Belum lagi ditunjang dengan permasalahan lokasi yang kurang baik pada beberapa gedung sinema tersebut, sehingga masyarakat masih harus bersusah payah untuk dapat menikmati pertunjukan film. Demikian pula dengan penampilan fisik bangunan yang kurang menarik dan kurang menampilkan ciri suatu Gedung Sinepleks.

Kendala yang dihadapi sekarang ini adalah kurangnya fasilitas / sarana bagi masyarakat di Ujung pandang untuk menyaksikan pertunjukan film yang baik dan bermutu. Demikian pula dengan penampilan fisik bangunan yang ada kurang menarik dan kurang menampilkan ciri suatu tempat hiburan dalam hal ini hiburan sinepleks. Untuk itulah perlu dipikirkan dan diupayakan akan pemenuhan kebutuhan sarana hiburan tersebut dalam hal ini Gedung Sinepleks di Ujung pandang.

B. Ungkapan Masalah

Permasalahan yang dapat diungkapkan secara sistematis yang meliputi :

- bagaimana menentukan lokasi dan site yang sesuai bagi Gedung Sinepleks sebagai salah satu sarana hiburan

- bagaimana menentukan pola perwadahan yang ada di dalam gedung sinema dengan fasilitas hiburan yang bersifat rekreatif yang dapat memberikan daya tarik tersendiri
- bagaimana merencanakan suatu Gedung Sinepleks dengan memperhatikan aksesibilitas dan orientasi, pengaturan papan gambar film (billboard) sehingga memudahkan pengunjung mendapatkan informasi dan menikmati suasana dalam Gedung Sinepleks
- bagaimana merencanakan suatu Gedung Sinepleks yang dapat memberikan kenyamanan dari segi akustik / tata suara, lighting, penghawaan serta penampilan gambar sinema
- bagaimana mengungkapkan penampilan bentuk bangunan yang sesuai dengan fungsi bangunan sebagai wadah hiburan

C. Tujuan dan Sasaran

□ Tujuan

Untuk mewujudkan suatu wadah yang dapat menampung aktifitas menonton film serta berbagai fungsi tambahan di dalamnya yang bersifat hiburan.

□ Sasaran

Untuk mendapatkan suatu acuan dasar perancangan bagi suatu Gedung Sinepleks yang akan ditransformasikan ke dalam disain fisik melalui rumusan konsep perancangan.

D. Batasan dan Lingkup Pembahasan

- Pembahasan ini didasarkan pada disiplin Ilmu Arsitektur serta kaitannya dengan disiplin ilmu lain yang dapat menunjang ke arah perencanaan dengan dibatasi pada pola tata ruang dan penampilan bangunan.
- Pembahasan ini difokuskan untuk mengungkapkan suatu gedung sinepleks yang berorientasi pada kegiatan pemutaran film serta berbagai sarana penunjang yang bersifat rekreatif.

E. Metode dan Sistematika Pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan adalah dengan cara metode pengamatan secara langsung terhadap situasi dan kondisi di lapangan, metode wawancara langsung dengan instansi yang terkait, serta studi literatur berupa bahan dari pustaka sebagai bahan acuan dalam mengolah data yang telah ada. Data-data yang telah ada tersebut dikumpulkan kemudian dianalisa dan disimpulkan serta dijadikan titik tolak dalam perencanaan fisik bangunan.

Untuk memberikan gambaran dari penulisan ini, maka akan diungkapkan secara bertahap proses penulisan, yaitu :

- pendahuluan yaitu berisikan tentang latar belakang, ungkapan masalah, tujuan dan sasaran pembahasan, batasan dan lingkup pembahasan serta metode dan sistematika pembahasan
- tinjauan tentang Gedung Sinepleks yang mengungkapkan secara umum pengertian, fungsi dan tujuan, kegiatan yang terjadi di dalam suatu Gedung

Sinepleks, status kelembagaan serta faktor pendukung keberadaan Gedung Sinepleks di Ujung pandang

- tinjauan khusus mengenai Gedung Sinepleks di Ujung pandang
- acuan dasar perancangan yang nantinya akan ditransformasikan ke dalam perencanaan fisik Gedung Sinepleks di Ujung pandang.





BAB II
TINJAUAN UMUM
GEDUNG SINEPLEKS

BAB II

TINJAUAN UMUM GEDUNG SINEPLEKS

A. Tinjauan Tentang Gedung Sinepleks

A.1. Pengertian

Pengertian ini akan diuraikan, yang nantinya akan dirangkum sehingga pengertian tersebut dapat dipahami dengan jelas.

Gedung : rumah tembok (terutama yang besar-besar) / bangunan untuk perkantoran, rapat atau tempat pertunjukan. (*Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990*)

Sinepleks : suatu sinema kompleks

Sinema : - suatu perusahaan / usaha yang bergerak dalam bidang pemutaran film umum untuk semua golongan masyarakat dengan memungut bayaran dan dilakukan pada tempat / bangunan tertentu. (*Statistik Bioskop Indonesia, 1996*)

- tempat pertunjukan film atau gambar hidup (bioskop). (*Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990*)

- suatu tempat yang terdiri dari gedung yang permanen, ada fasilitas dan ada jam pertunjukan. (*Hasil Observasi Kondisi Sanitasi Bioskop 21, 1995, hal 3*)

Kompleks : himpunan, kesatuan atau kelompok yang mengandung beberapa unsur dan saling berhubungan. (*Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990*)

Jadi yang dimaksud dengan Gedung Sinepleks adalah suatu tempat yang memiliki beberapa ruang pertunjukan dengan menyajikan pertunjukan film yang berbeda di setiap ruang dan memiliki jam pertunjukan serta memiliki fasilitas dan sarana penunjang yang berada dalam satu kompleks bangunan.

A.2. Kajian Tentang Gedung Sinepleks

Dalam merencanakan suatu gedung sinema dalam hal ini Gedung Sinepleks, berbagai hal mengenai teknik dan peraturan perlu diperhatikan. Hal-hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut : (*Neufert, Data Arsitek Jilid II, 1989*)

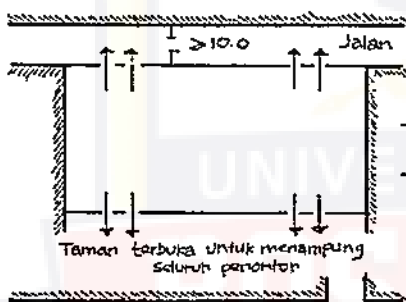
- teknik dan peraturan

Peraturan yang menyangkut gedung sinema dan segala kaitannya tidak terlalu kaku, walaupun perhatian utama yaitu pada keselamatan umum yang harus diperhatikan dengan seksama. Tugas seorang arsitek adalah

membentuk keseimbangan antara kepentingan komersil, persyaratan artistik, kenikmatan penonton dan skema perancangan yang sesuai.

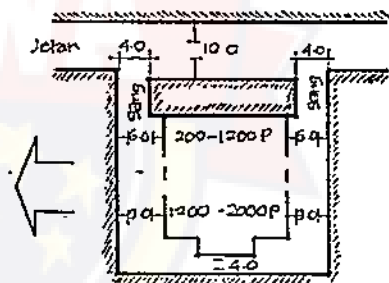
Persyaratan untuk ruang terbuka masih berlaku (gambar 01), karenanya seorang arsitek harus membahas persyaratan ini sejak awal.

Penggunaan taman atau teras terbuka menjadi lebih umum dalam skema yang terpadu.



gedung bioskop yang mempunyai tempat duduk lebih dari 2000 kursi harus mempunyai pintu keluar lebih dari satu ke arah jalan raya, atau bila terjadi keadaan darurat harus dapat ditampung pada taman terbuka

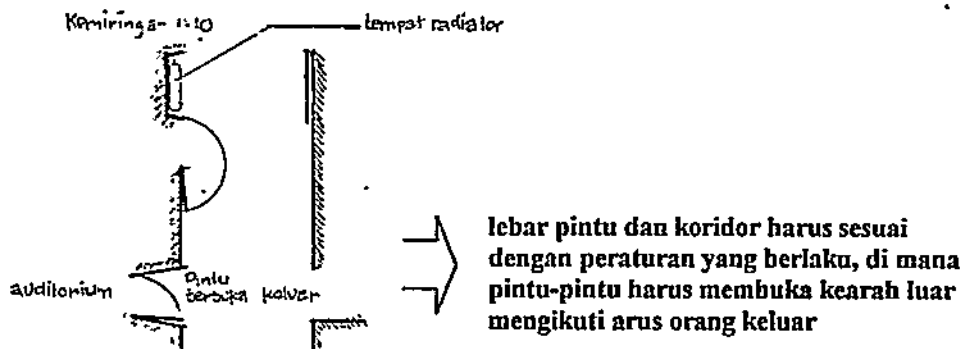
gedung bioskop yang kurang dari 2000 kursi harus mempunyai pintu keluar ke arah jalan raya, dapat juga ke arah taman terbuka untuk kursi berlegan 1400 x 750



Gambar 01. Ruang terbuka untuk gedung sinema

- pintu dan koridor

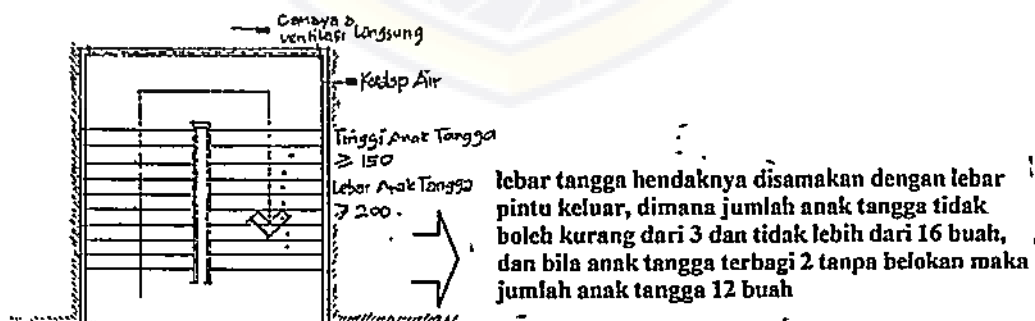
Lebarnya harus memenuhi persyaratan untuk pintu darurat. Pintu-pintu membuka keluar ke arah aliran keluar pada koridor dan harus bebas halangan. Pintu-pintu tersebut harus memenuhi ukuran ruang bebas yang dihitung dari muka pintu kekerangkanya ketika dalam keadaan terbuka. Pintu-pintu tersebut umumnya harus bebas dan dapat menutup sendiri (gambar 02).



Gambar 02. Pintu dan koridor

▪ tangga

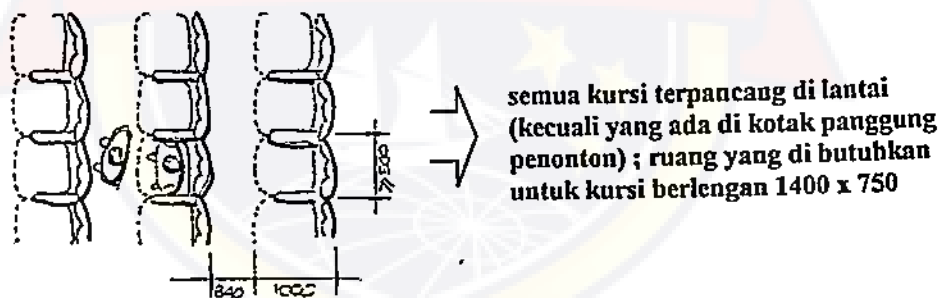
Harus disesuaikan dengan lebar pintu keluar yang ditentukan. Lebar bebas hambatan harus diukur dari dinding ke dinding yang berhadapan atau dinding dengan pagar tangga (gambar 03). Jumlah anak tangga yang diperkenankan tidak kurang dari 3 (tiga) dan tidak lebih dari 16 (enam belas) anak tangga pada tangga langsung. Maksimum 2 (dua) jalur tangga tanpa belokan diperkenankan tetapi jumlah anak tangga dikurangi menjadi 12 (dua belas). Bordes bagian atas, bawah dan diantara dua jalur tangga harus memiliki lebar yang disyaratkan.



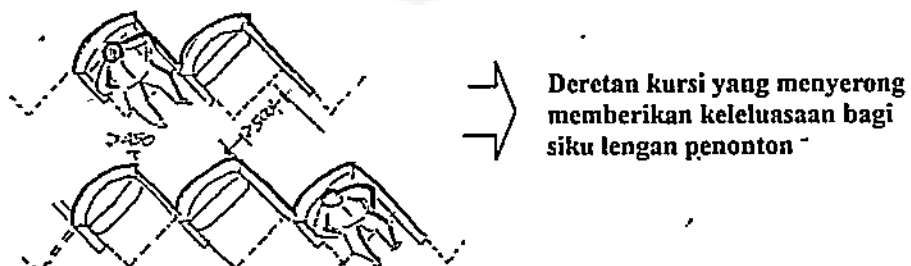
Gambar 03. Tangga

- tempat duduk

Ukuran tergantung dari jenis tempat duduk dan jarak tempat duduk yang disyaratkan (gambar 04). Tempat duduk biasanya disusun dalam deretan lurus atau melengkung juga ada beberapa yang disusun menyerong (gambar 05). Blok deretan biasanya tidak lebih dari 14 (empat belas) kursi. Untuk mendapat titik pusat jari-jari deretan tempat duduk yang baik, maka perlu mencoba berbagai posisi penataannya. Jari-jari yang pendek memungkinkan semua penonton dapat menghadap lurus ke pusat panggung/layar, tetapi hal ini harus dipertimbangkan agar dapat memperoleh ruang sirkulasi yang cukup pada bagian sisi kursi-kursi disebelah bawah terdepan.

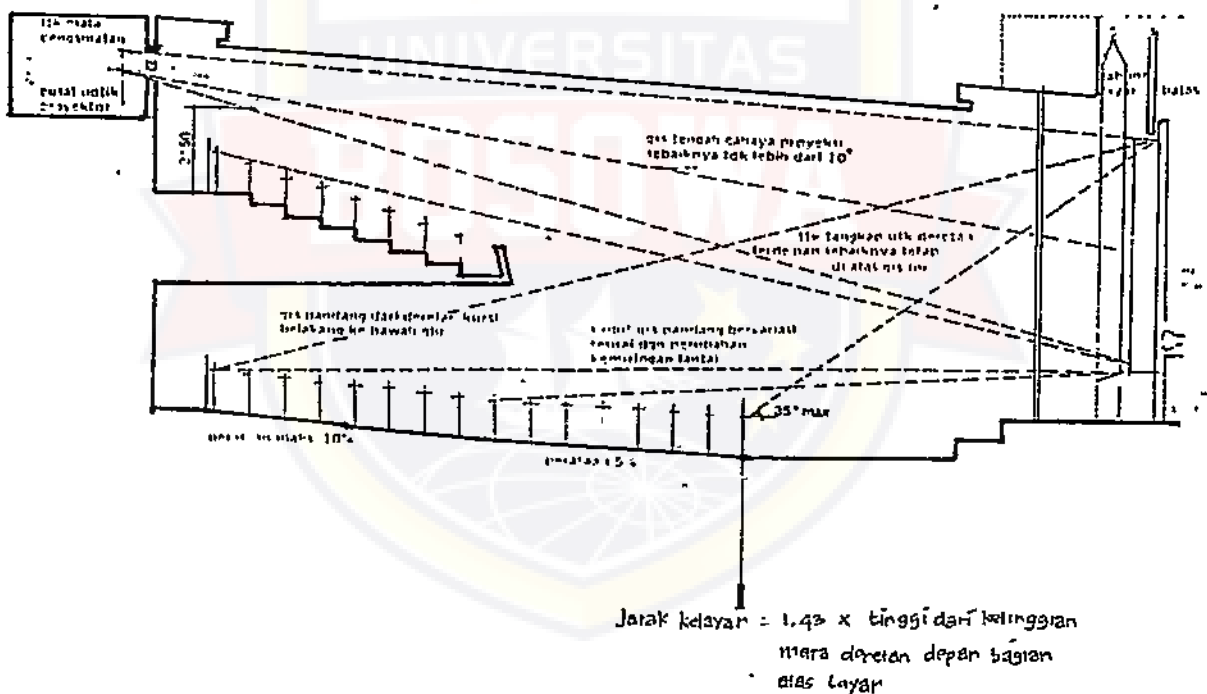


Gambar 04. Kursi bergaya tradisional



Gambar 05. Kursi menyerong

Untuk mengetahui jarak dari layar ke kursi terdepan ditentukan oleh sudut maksimum yang diinginkan antara garis pandang deret tersebut dengan ujung atas layar dan tegak lurus dari layar ke titik tersebut. Sudut maksimum yang disarankan adalah $30^\circ - 35^\circ$. Batas sudut pandang 35° di atas garis horisontal akan menghasilkan jarak ke layar pada garis $1,43 \times$ tinggi dari ketinggian mata deretan terdepan ke ujung atas layar (gambar 06).



Gambar 06. Ketentuan dasar untuk menentukan ketinggian layar

- jalan masuk ke auditorium/ruang pertunjukan

Pada tempat duduk berjenjang dapat dari bawah melalui gang ke atas atau dari belakang. Gang samping atau belakang perlu diperlebar untuk memudahkan jalan ke luar dan mengawasi penonton.

- auditorium/ruang pertunjukan berganda

Pada saat sekarang ini sering dianggap penting dalam gedung bioskop komersil. Beberapa teori telah digunakan untuk membagi total tempat duduk yang diperlukan. Ratio 1 : 2 atau 1 : 3 untuk bioskop berganda dua dan ratio 1 : 2 : 3 untuk bioskop berganda tiga. Perbandingan yang lebih besar dapat digunakan untuk bioskop berganda yang lebih dari tiga. Kebutuhan dasar pengadaan bioskop berganda adalah untuk memberikan kesempatan pengunjung untuk memilih acara yang disukai dan memungkinkan pengelola bioskop untuk menentukan potensi bisnis dari masing-masing film, sehingga dapat pula ditentukan dimana sebaiknya film tersebut diputar berdasarkan daya tampung auditorium sekaligus memenuhi keinginan penonton.

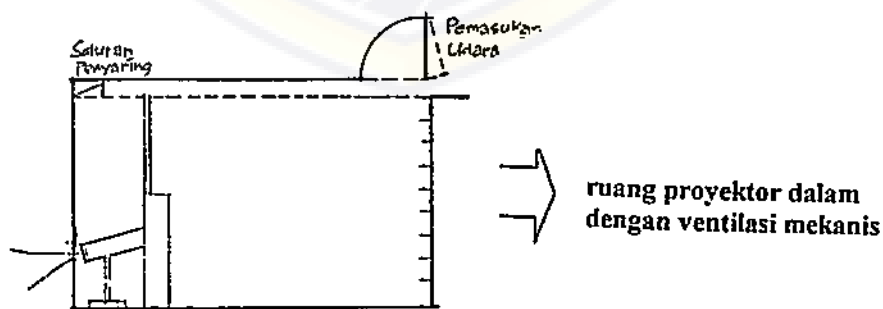
Kapasitas tempat duduk berkisar antara 100 - 600 kursi, umumnya dipakai sebagai ukuran minimum dan maksimum (gambar 07).

Penjualan karcis, penggunaan tenaga kerja, peralatan proyektor dan tata letak saluran-saluran teknis maupun pelayanannya dapat dilakukan seperti halnya untuk pengelolaan satu bioskop saja.

Pemisahan antara akustik dan ventilasi harus benar-benar diperhatikan.

Sistem peralatan otomatis modern dapat menggunakan ruang yang sama dan perlu dilengkapi dengan meja untuk menggulung film sehingga memudahkan kegiatan di ruang tersebut.

Jenis peralatan yang digunakan harus ditetapkan sejak semula agar dimensi detailnya dapat diselesaikan. Bila yang digunakan hanya film tahan api (untuk keamanan), pintu keluar dapat dari dalam saja (gambar 08), sedangkan bila yang digunakan film tidak tahan api, satu pintu keluar harus menuju ke ruang terbuka dan harus dibuat menara kaca, dengan bukaan $0,19 \text{ m}^2$ untuk setiap 640 m dari film yang digunakan dan disimpan di dalam ruang tersebut. Pintu keluar yang menuju ke tempat umum harus melalui lobby berventilasi yang terlindung. Ruang sirkulasi untuk pelayanan dan pintu keluar masuknya harus disediakan di sekitar peralatan. Lebar tangga dan pintu harus dapat dilalui oleh peralatan, dimana tinggi anak tangga tidak lebih dari 190 mm dan lebar minimumnya 250 mm.



Gambar 09. Ruang proyektor untuk film tahan api

▪ ruang-ruang penunjang

Selain ruang umum, harus tersedia juga ruang pegawai dan ruang penunjang lainnya, dengan standar besaran ruang sebagai berikut:

- gardu listrik $28 \text{ m}^2 - 38 \text{ m}^2$
- ruang proyektor $19 \text{ m}^2 - 25 \text{ m}^2$
- k. mesin ventilasi 20 m^2
- gudang untuk kios $10 \text{ m}^2 - 15 \text{ m}^2$
- ruang pengelola 38 m^2
- ruang untuk bengkel 40 m^2

▪ sistem pencahayaan

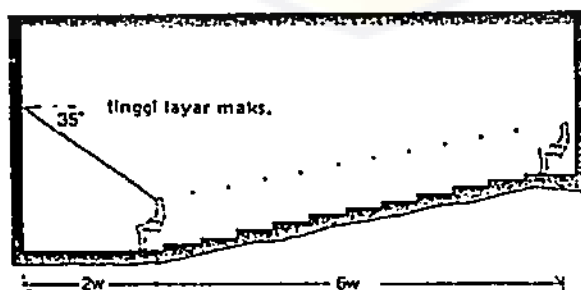
Mengenai sistem pencahayaan gedung bioskop disesuaikan dengan rincian persyaratan berikut :

- pencahayaan hiasan dan setiap lampu sorot ruang auditorium harus dapat dipadamkan selama berlangsungnya pertunjukan film, sedangkan pada bagian-bagian umum lainnya tetap menyala selama diperlukan
- pengaturan pencahayaan auditorium dan ruang-ruang penyelamatan darurat seluruh bangunan, dengan cara merancang jumlah cahaya yang dibutuhkan untuk gang dan tempat duduk selama berlangsungnya pemutaran film (cahaya tersebut tidak terpantul ke layar maupun ke dinding-dinding)

- pencahayaan darurat untuk seluruh tempat-tempat umum, ruang-ruang utama untuk pegawai dan ruang-ruang penyelamatan darurat harus menjadi bagian dari sistem yang diatur secara terpadu. Seandainya aliran listrik utama terputus, maka sistem tersebut harus dapat memberikan cukup cahaya sehingga memungkinkan para pengunjung dan semua pegawai dapat meninggalkan gedung dengan aman.
- peragaan film
(Ernst Neufert, *Data Arsitek Jilid 1, 1992*)

Untuk pertunjukan film-film, kriteria dasar untuk menonton dengan baik yang perlu diperhatikan (gambar 10) :

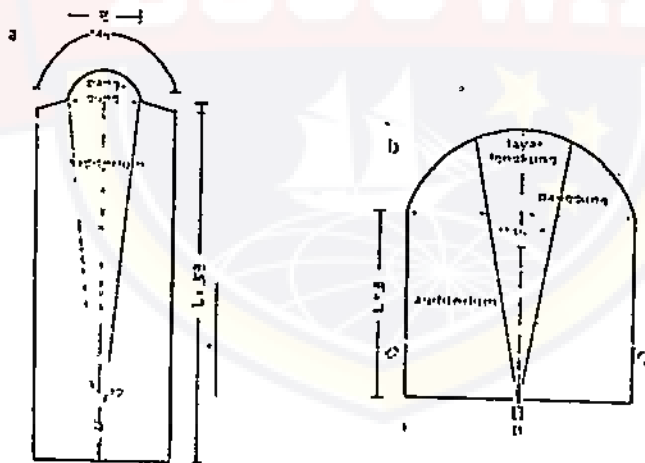
- sudut pandang horisontal 30°
- sudut pandang vertikal 35°
- sudut kritis proyektor 12°
- jarak pandang maksimum $6 \times$ lebar layar
- jarak pandang minimum $2 \times$ lebar layar



Gambar 10. Jarak pandang ke layar

- sistem layar pertunjukan

Pada masa lalu, layar bioskop dipasang dan disesuaikan dengan bentuk-bentuk gedung pertunjukan, sedangkan sekarang desain interiornya lebih ditentukan oleh ukuran gambar yang diproyeksikan (Cinemascope, Cinerama, Todd AO, Cicarama, IMAX, dan untuk bioskop yang lebih kecil yang menggunakan sirkuit TV tertutup). Bioskop tradisional memiliki gambar kecil (gambar 11a), sedangkan sistem cinerama dengan 3 proyektor utamanya memproyeksikan gambar pada layar selebar 30,5 m (gambar 11b).



Gambar 11. Sistem layar pertunjukan

Sistem ini kemudian dikembangkan lagi dengan hanya menggunakan 1 (satu) proyektor saja (sistem IMAX) dimana film 70 mm diproyeksikan horisontal dengan perbesaran kerangkanya dan menghasilkan gambar berukuran 36,4 m. Ukuran layar harus selebar mungkin sesuai dengan lebar maksimum atau hingga mencapai lebar tempat duduk. Bila menggunakan film 70 mm mungkin membutuhkan layar yang lebih lebar. Lebar layar maksimum yang biasa dipakai adalah 20 m untuk film 70 mm dan 13 m untuk film 35 mm.

▪ sistem pengatur suara

Sistem pengatur suara telah jauh berkembang, dengan ditemukannya sistem peneraan optis Dolby untuk mengatasi permasalahan perekaman suara magnetis pada film. Suara stereo di sepanjang bagian layar dan ke depan maupun ke belakang tersedia pada film 70 mm dengan menggunakan 5 (lima) jalur penguat suara di belakang layar dan 6 (enam) untuk penguat suara auditorium. Layar lebar dan sumber suara samping dapat menimbulkan permasalahan akustik. Umumnya untuk gedung-gedung bioskop yang memantulkan suara, garis pantul bunyinya tidak boleh lebih dari 15 m.

Jadi sesuai uraian diatas, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa dalam merencanakan suatu Gedung Sinepleks umumnya yang harus diperhatikan adalah membentuk keseimbangan antara kepentingan komersil, persyaratan artistik, kenikmatan penonton dan skema perancangan yang sesuai.

B. Fungsi dan Tujuan

- **Fungsi**

Hiburan merupakan sebagian dari kehidupan masyarakat dan juga sebagai relaksasi masyarakat itu sendiri.

Sebagai sarana hiburan Gedung Sinepleks mewadahi aktifitas yang berkaitan dengan pertunjukan beberapa film, menonton film dan ditambah aktifitas hiburan lainnya dalam satu bangunan.

Sarana hiburan ini diharapkan mampu menarik minat pengunjung sebanyak mungkin dan mampu memberikan keuntungan bagi pengusaha.

- **Tujuan**

Menyediakan wadah aktifitas hiburan menonton film dalam suatu Gedung Sinepleks yang menyediakan beberapa ruang pertunjukan dengan pemutaran film yang berbeda-beda sehingga pengunjung dapat memilih film yang diinginkan dan sarana-sarana yang dapat menunjang dan melengkapi Gedung Sinepleks untuk memberikan kenyamanan, keamanan dan untuk lebih menarik minat pengunjung.

C. Unsur Kegiatan

1. Pemakai

Hal yang paling penting dalam melakukan pendekatan dalam desain adalah unsur manusia pemakai.

Hal-hal yang perlu diperhatikan pemakai terutama pada :

- pengunjung yang berasal dari tingkat usia dan karakter yang berbeda-beda
- tingkat pendapatan pengunjung yang dilayani

- jumlah pemakai yang mengadakan kegiatan di dalam Gedung Sinepleks, baik oleh pengunjung maupun pengelola bangunan
- frekwensi berkunjung yang berbeda-beda

2. Perilaku Pemakai

- Pengelola

Sebagai pihak yang mengusahakan sarana hiburan, selain mengurus administrasi dan mengelola kegiatan hiburan dalam bangunan juga memberikan pelayanan yang baik bagi pengunjung.

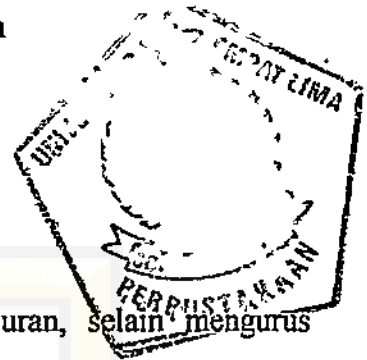
Adanya komunikasi dalam memberikan pelayanan dari pengelola kepada pengunjung dapat membantu menambah daya tarik pengunjung.

- Pengunjung

Pengunjung pada Gedung Sinepleks mengamati dan mencari informasi tentang film-film yang akan ditonton, menikmati pertunjukan film, bersantai menikmati sarana-sarana tambahan lain sehingga mendapat kepuasan batin setelah menikmati hiburan tersebut.

3. Materi Penyajian

Materi utama yang disajikan pada suatu sinema kompleks yaitu menyajikan pertunjukan film yang berbeda pada setiap ruang pertunjukan, memberikan informasi film-film melalui spanduk dan poster yang dipajang atau ditempel di dalam dan di luar bangunan. Selain itu ditambah dengan sarana yang melengkapi adanya suatu Gedung Sinepleks diantaranya yaitu restoran dan coffee shop yang memberikan pelayanan makan dan minum, ruang permainan yang dapat dinikmati oleh setiap pengunjung.



4. Waktu Kegiatan

Kegiatan pada suatu Gedung Sinepleks berlangsung setiap hari sepanjang tahun dengan mengatur waktu kegiatan tersebut dalam suatu jadwal tersendiri sesuai dengan kecenderungan masyarakat dalam mencari hiburan dan kapasitasnya sebagai bangunan sarana hiburan dan rekreatif yang sifatnya komersial.

5. Ukuran dan Dimensi Ruang

Ukuran dan dimensi ruang yang digunakan pada Gedung Sinepleks bergantung dari :

- kapasitas daya tampung pengunjung
- besaran atau ukuran perabot
- ukuran peralatan

Gedung Sinepleks yang terletak di pusat suatu kota akan sulit untuk mendapatkan lahan yang luas, maka ukuran dan dimensi ruang dalam bangunan yang direncanakan diharapkan dapat menggunakan lahan secara efektif dan efisien.

D. Status Kelembagaan

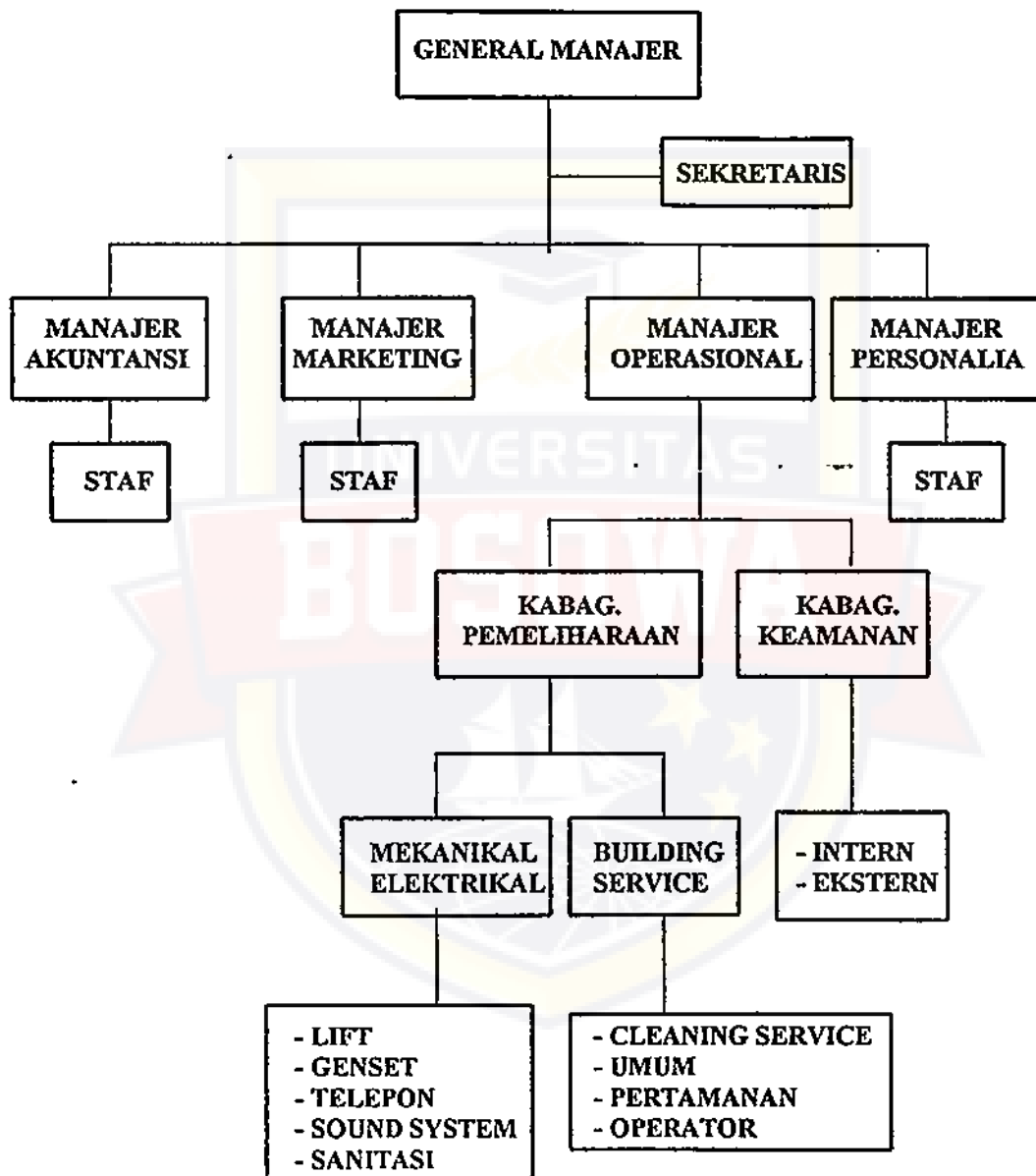
Kelembagaan dari suatu wadah hiburan Gedung Sinepleks ini yaitu swasta penuh. Swasta penuh yaitu pengelolaan dilakukan oleh pengusaha swasta tanpa ada kaitanya dengan pemerintah. Pengusaha sebagai pemilik modal tersebut di bidang hiburan dan rekreasi yang bersifat komersil.

Sebagai lembaga hiburan swasta, status kelembagaannya dibawah koordinasi suatu perkumpulan, dalam hal ini PBSS (Persatuan Bioskop Sulawesi Selatan). Ini disebabkan Gedung Sinepleks ini dikelola oleh pihak swasta yang merupakan usaha dari organisasi atau yayasan yang bergerak dalam bidang hiburan.

Seperti halnya dengan lembaga hiburan lainya yang mempunyai struktur organisasi, maka struktur organisasi yang dimiliki oleh Gedung Sinepleks adalah :

- General Manajer, bertanggung jawab atas lembaga hiburan yang dipimpinnya
- Manajer, membantu direktur menangani hal-hal yang menyangkut bidang yang ditangani
- Sekertaris, bertugas dalam hal kesekretariatan Gedung Sinepleks dibawah koordinasi langsung General manajer
- Staf-staf, bertugas membantu pekerjaan Manajer sesuai bidang yang ditangani
- Bagian Pemeliharaan termasuk didalamnya Mekanikal Elektrikal dan Building service, bertugas memelihara segala sesuatu yang ada di Gedung Sinepleks
- Bagian Keamanan, bertugas mengamankan keadaan, baik yang ada di dalam maupun di luar Gedung Sinepleks

STRUKTUR ORGANISASI GEDUNG SINEPLEKS





BAB III
TINJAUAN KHUSUS
GEDUNG SINEPLEKS
DI UJUNG PANDANG

B A B III

TINJAUAN KHUSUS GEDUNG SINEPLEKS DI UJUNG PANDANG

A. Perkembangan Gedung Sinema di Ujung pandang

Perkembangan gedung sinema di Ujung pandang dari tahun ke tahun banyak mengalami perubahan. Hal ini dapat dilihat dari jumlah gedung sinema, jumlah tempat duduk dan jumlah penonton.

Perkembangan jumlah bioskop selama lima tahun terakhir mengalami penurunan. Banyak gedung sinema tidak beroperasi lagi, tetapi diantara gedung sinema yang masih beroperasi banyak mengadakan peningkatan dan pengembangan dari segi fisik menjadi sebuah Gedung Sinepleks.

Perkembangan jumlah tempat duduk secara keseluruhan menunjukkan penurunan sebesar 17,1 % selama 5 tahun terakhir. (*Statistik Bioskop Indonesia, 1996*)

Bila diamati perkembangan jumlah gedung sinema dan jumlah tempat duduk maka dapat disimpulkan bahwa jumlah gedung sinema dan rata-rata jumlah tempat duduk setiap gedung sinema semakin berkurang dari tahun ke tahun.

Untuk perkembangan jumlah penonton film selama lima tahun terakhir menunjukkan kenaikan, meskipun setiap tahunnya berfluktuasi. Hal ini terjadi karena adanya gedung sinema yang tutup / tidak beroperasi lagi.

Tabel 01. Statistik Jumlah Penonton Tahun 1993 - 1997

1993	1994	1995	1996	1997
690.739	1.030.330	1.230.214	1.292.463	1.372.596

Sumber : Balai Pusat Statistik TK. I Sulawesi Selatan, 1998

Dalam perkembangannya, gedung sinema di Ujung pandang diklasifikasikan menjadi beberapa golongan yaitu golongan A2, A1, B2, B1, dan C. Golongan A2 merupakan kelas menengah ke atas yang berturut-turut sampai golongan C untuk kelas bawah. Klasifikasi ini dibuat berdasarkan besarnya nilai Harga Tanda Masuk (HTM) yang berkaitan erat dengan besarnya pajak yang harus dibayarkan pengusaha gedung sinema kepada pemerintah.

Tabel 02. Klasifikasi dan Kapasitas Gedung Sinema di Ujung pandang.

No.	Nama Bioskop	Kapasitas	Klasifikasi
01.	BENTENG	648	B2
02.	MAKASSAR I	399	A2
03.	MAKASSAR II	100	A2
04.	ARINI	758	A1
05.	DEWI MINI	56	A1
06.	MUTIARA	600	C
07.	STUDIO 21 I	328	A2
08.	STUDIO 21 II	157	A2
09.	STUDIO 21 III	157	A2
10.	STUDIO 21 IV	157	A2
11.	STUDIO 21 V	157	A2
12.	KEMBANG MELATI	450	B1

Sumber : Kantor Wilayah Departemen Penerangan, Ujung pandang

Banyak masyarakat yang mencari hiburan dengan menonton film ke Gedung Sinepleks karena dalam perkembangannya, Gedung Sinepleks sebagai sarana hiburan bukan hanya menyediakan satu ruang untuk menonton tetapi ada beberapa ruang pertunjukan dengan alternatif film yang berbeda-beda serta menyediakan sarana penunjang seperti restoran, coffe shop, tempat bermain dan lain-lain.

Di Ujung pandang Gedung Sinepleks masih kurang dan memiliki fasilitas dan sarana penunjang yang belum memadai. Tetapi dari beberapa yang ada, diantaranya mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini tampak dengan adanya penambahan beberapa ruang pertunjukan dan peningkatan sarana serta fasilitas yang dimiliki. Ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan pelayanan serta kenyamanan terhadap penonton atau pengunjung.

B. Kondisi Fisik Gedung Sinema di Ujung pandang

Masyarakat kota pada masa kini lebih selektif dalam memilih tempat untuk mencari hiburan. Dalam memilih hiburan, khususnya ke Gedung Sinepleks, masyarakat mencari tempat yang nyaman dengan fasilitas yang memadai serta sarana penunjang yang mendukung.

Di Ujung pandang, kondisi Gedung Sinepleks masih belum memadai. Ini dapat ditinjau baik dari segi penampilan bangunan yang kurang menarik, kebutuhan ruang yang sangat minim sampai kepada sistem penampilan gambar dan tata suara di dalam ruang yang kurang bermutu (masih menggunakan sound

sistem dolby stereo). Selain itu Gedung Sinepleks di Ujung pandang masih kurang di lengkapi dengan sarana penunjang yang mendukung keberadaan Gedung Sinepleks. Namun demikian Gedung Sinepleks tersebut tetap menarik minat pengunjung karena kurangnya alternatif hiburan lain. Saat ini yang menjadi pilihan utama adalah Gedung Sinepleks golongan A2, walaupun harus membayar harga tiket lebih mahal namun dapat menikmati hiburan dengan tenang, mendapat kesenangan dan kepuasan serta kenyamanan dalam menikmati hiburan.

Kondisi gedung sinema untuk kelas menengah ke atas di Ujung pandang dalam menyajikan pertunjukan film cukup baik dan juga dapat memberikan pelayanan yang baik serta adanya sarana dan fasilitas penunjang dalam bangunan seperti tersedianya kantin, coffee shop serta saat menyajikan pertunjukan film dengan menggunakan layar lebar, sistem suara yang memikat, jarak pandang dan tempat duduk yang baik dan disertai pemutaran film-film yang menarik. Selain itu memperhatikan kemudahan dalam pencapaian membuat Gedung Sinepleks dapat selalu menarik minat pengunjung.

C. Faktor Pendukung Gedung Sinepleks di Ujung pandang

Kedudukan Ujung pandang pada wilayah Indonesia bagian timur merupakan pusat pengembangan wilayah dan berada pada pusat interaksi kegiatan dari berbagai sektor perdagangan dan jasa, perindustrian, pemerintahan dan pendidikan.

Hal tersebut diatas disebabkan karena kedudukannya berada wilayah yang sangat potensial dan strategis dari segi pencapaian sehingga pelabuhan Ujung pandang ditetapkan sebagai pelabuhan transit.

Untuk mengimbangnya, maka diperlukan adanya sarana-sarana hiburan diantara berbagai sektor kegiatan yang ada dalam hal ini pengadaan Gedung Sinepleks. Hal ini didukung pula dengan kenyataan bahwa dari bahwa dari semua lembaga hiburan di Ujung pandang hanya Gedung Sinepleks saja yang hampir tiap hari banyak di kunjungi oleh masyarakat.

Hal yang menjadi kendala di Ujung pandang pada khususnya dan Sulawesi pada umumnya adalah Gedung Sinepleks yang telah ada dalam prosesnya menghadapi permasalahan yang masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut :

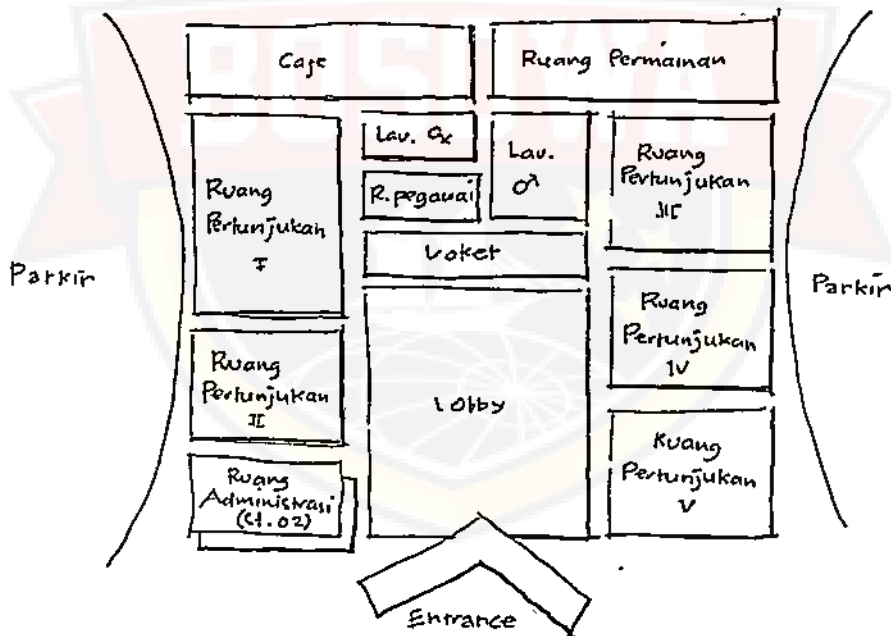
Studio 21, diresmikan pada tanggal 15 Desember 1989. Gedung Sinepleks ini merupakan pelopor keberadaan Gedung Sinepleks di Ujung pandang dengan kelebihan yang dapat diuraikan sebagai berikut :

- sesuai dengan tata guna lahan, yaitu berada pada wilayah jasa pelayanan sosial
- berada pada jalur transportasi umum dan merupakan jalan protokol
- memiliki 5 (lima) ruang pertunjukan dengan satu ruang berlayar lebar dan empat ruang berlayar kecil

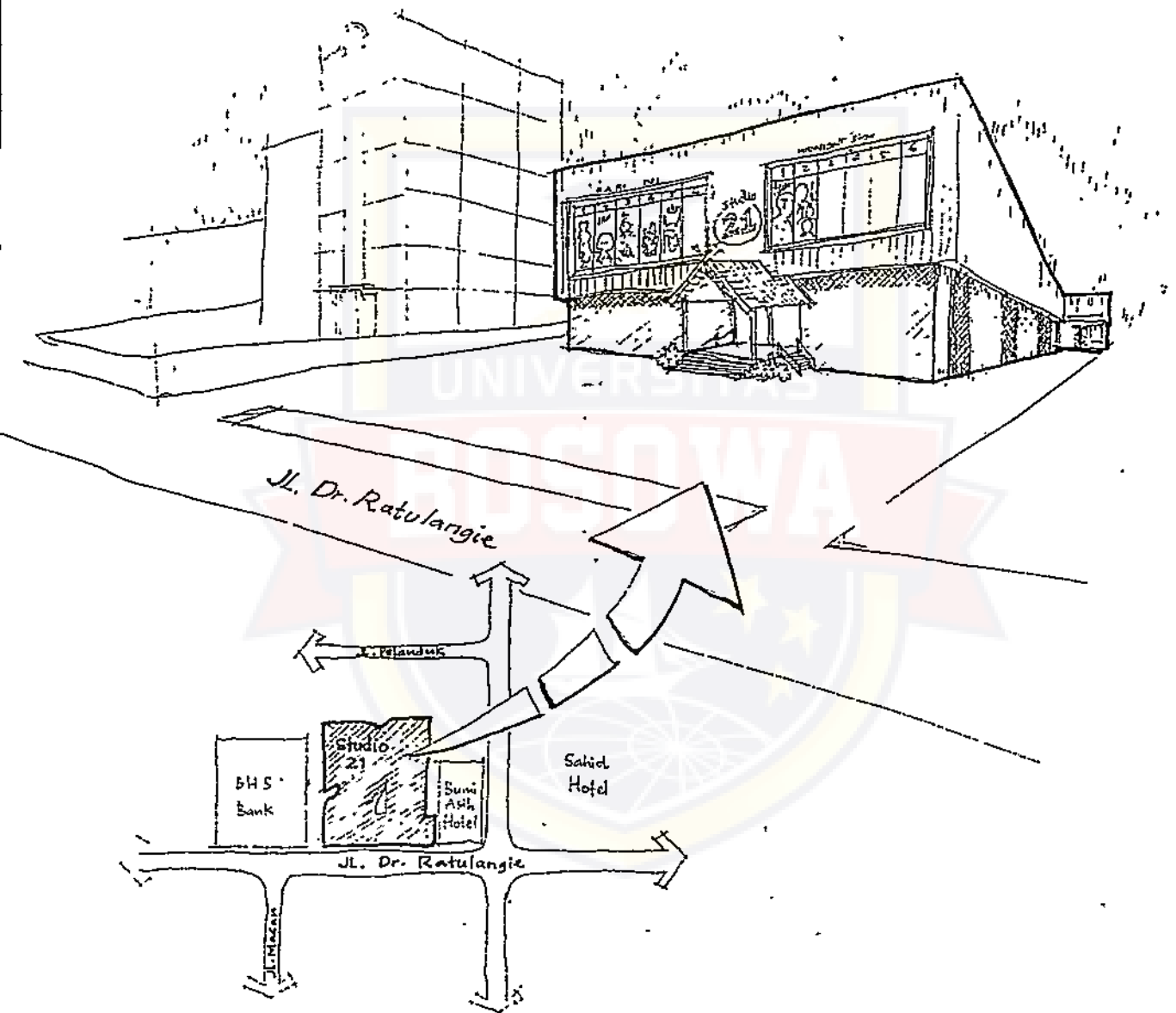
Diantara kelebihan-kelebihan yang ada Studio 21 juga memiliki masalah yang dihadapi :

- lokasi berada pada pusat lalu lintas padat yang dapat mengakibatkan macet
- ruang pertunjukan dan ruang pendukung lainnya belum dapat menampung jumlah pengunjung
- tidak memiliki tempat parkir yang luas dan tertata
- kurang tersedianya sarana penunjang pendukung

ZONING MIKRO



LAY OUT MAKRO



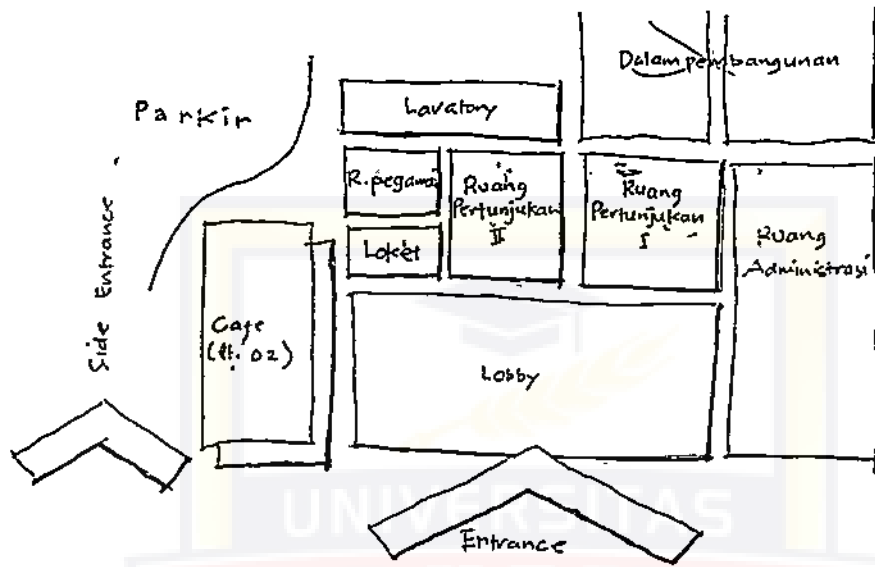
Makassar Theater, yang resminya berfungsi sebagai suatu sinepleks, diresmikan pada tanggal 7 September 1994. Walaupun berada pada daerah yang tidak dilalui oleh jalur transportasi, Gedung Sinepleks ini masih tetap dikunjungi karena memiliki kelebihan-kelebihan sebagai berikut :

- berada pada wilayah jasa pelayanan sosial
- memiliki tata ruang yang sesuai, baik dari segi hubungan ruang, kenyamanan serta penampilan tata ruang dalam
- memiliki 2 (dua) ruang pertunjukan dan tambahan ruang yang sementara dalam pembangunan
- memiliki lahan parkir yang tertata

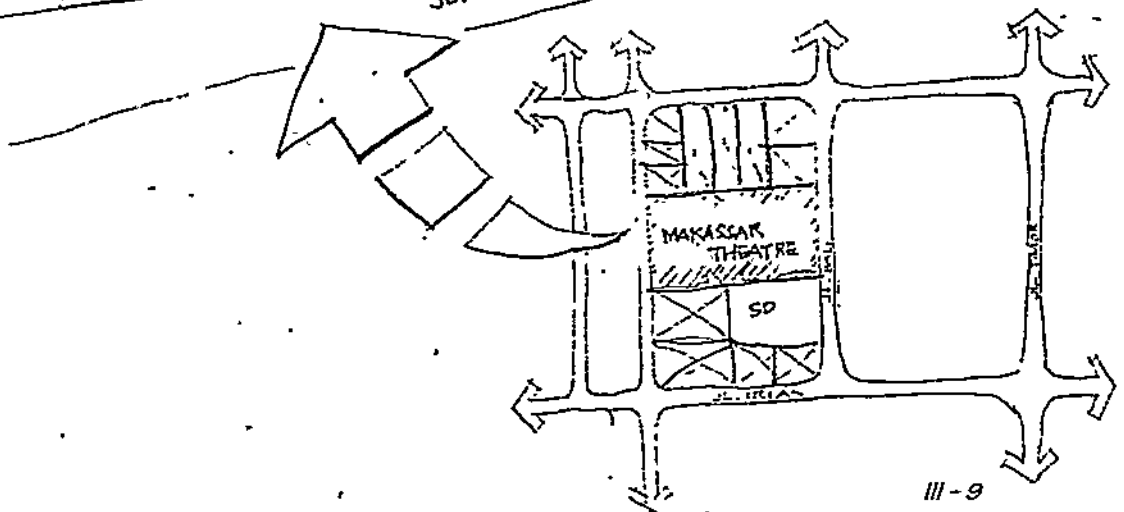
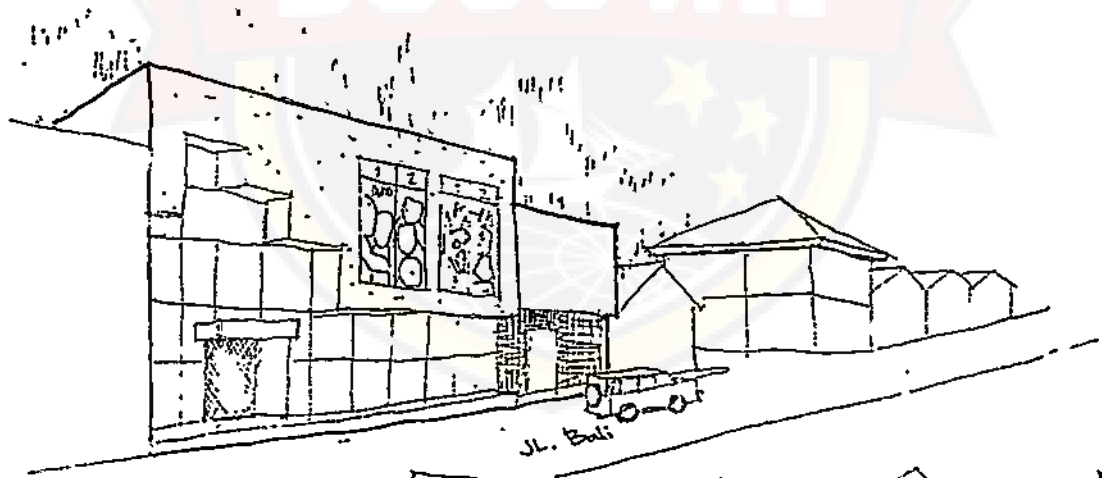
Adapun masalah yang dihadapi adalah :

- terletak pada lokasi yang kurang strategis dari segi pencapaian, karena tidak dilalui oleh sarana angkutan umum
- kurang tersedianya sarana penunjang yang mendukung
- ruang parkir cukup memadai, tetapi pada saat tertentu seperti hari libur, ruang yang ada tidak dapat menampung kendaraan pengunjung secara keseluruhan
- kurang memiliki view yang baik
- berhimpitan dengan pemukiman penduduk

ZONING MIKRO



LAY OUT MAKRO



Sehingga melihat kedua kasus di atas dan untuk memenuhi kebutuhan hiburan, khususnya dibidang pertunjukan film dengan fasilitas penunjang yang lengkap dan baik, maka dirasa perlu merencanakan suatu wadah hiburan yaitu Gedung Sinepleks yang memadai dengan fasilitas dan sarana penunjang sehingga nantinya diharapkan mampu memenuhi kebutuhan akan hiburan sinepleks yang nyaman di Ujung pandang.

D. Sistem Hiburan Gedung Sinepleks di Ujung pandang

D.1. Program Hiburan

Program yang disiapkan pada Gedung Sinepleks di Ujung pandang ini terdiri dari program utama dan program penunjang. Program ini dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Program utama, merupakan program hiburan film. Dimana disediakan beberapa alternatif film dengan waktu pertunjukan yang telah ditentukan, sehingga masyarakat sebagai penikmat hiburan dapat memilih film yang akan ditontonnya.
- b. Program penunjang, merupakan kegiatan hiburan tambahan dan pengisi waktu berupa coffe shop, restoran dan ruang bermain. Penataan yang baik daripada program ini, dapat menunjang keberadaan pertunjukan film sebagai program hiburan utama.

D.2. Unsur Hiburan

a. Pengunjung

Pengunjung adalah masyarakat yang datang ke Gedung Sinepleks untuk menikmati pertunjukan film atau hanya sekedar untuk menikmati hiburan dari sarana penunjang yang ada.

Berdasarkan tingkat perekonomian, pengunjung ditekankan bagi golongan menengah ke atas namun tidak tertutup kemungkinan bagi masyarakat golongan ke bawah turut menikmatinya. Sedangkan pelayanannya mencakup semua usia, sehingga turut menentukan jenis aktifitas yang akan disajikan.

Pengunjung Gedung Sinepleks

Penentuan kapasitas tampung Gedung Sinepleks didasari atas pertimbangan :

- kapasitas tampung penonton dari seluruh gedung sinema yang ada di Ujung pandang
- kapasitas tampung penonton dari seluruh bioskop untuk golongan A2 di Ujung pandang
- penambahan penonton setiap tahun
- frekwensi menonton ke gedung sinema setiap orang per tahun

Untuk mengetahui kapasitas tampung gedung sinema untuk 5 (lima) tahun mendatang yaitu dari tahun 1998 - 2003 :

- prosentase jumlah gedung sinema golongan A2 di Ujung pandang :

$$\frac{\text{jumlah tampung gedung sinema A2}}{\text{jumlah tampung seluruh gedung sinema}} \times 100\%$$

$$\frac{1455}{3967} \times 100\% = 36,68 \%$$

- jumlah penonton bioskop kelas A2 di Ujung pandang dari tahun 1993 sampai tahun 1997 (*Balai Pusat Statistik I, Sulawesi Selatan, 1998*) :

- tahun 1993 = $36,68 \% \times 690.739 = 253363,06 \approx 253363$

- tahun 1994 = $36,68 \% \times 1.030.330 = 377925,04 \approx 377925$

- tahun 1995 = $36,68 \% \times 1.230.214 = 451242,50 \approx 451243$

- tahun 1996 = $36,68 \% \times 1.292.463 = 474075,42 \approx 474075$

- tahun 1997 = $36,68 \% \times 1.372.596 = 503468,21 \approx 503468$

- prosentase pertambahan penonton tiap tahun :

- 1993 - 1994 = $[(377.925 - 253.363) : 253.363] \times 100 \%$
= 49,16 %

- 1994 - 1995 = $[(451.243 - 377.925) : 377.925] \times 100\%$
= 19,40 %

- 1995 - 1996 = $[(474.075 - 451.243) : 451243] \times 100 \%$
= 5,06 %

- 1996 - 1997 = $[(503.468 - 474.075) : 474.075] \times 100 \%$
= 6,20 %

- rata-rata prosentase pertambahan penonton tiap tahun :

$$\frac{49,16 \% + 19,40 \% + 5,06 \% + 6,20 \%}{4} = 19,96 \%$$

- proyeksi pertambahan jumlah penonton untuk gedung sinema golongan A2 di Ujung pandang tahun 1998 - 2003 :

$$1998 : (19,96 \% \times 503.468) + 503.468 = 603.960 \text{ penonton}$$

$$1999 : (19,96 \% \times 603.960) + 603.960 = 724.510 \text{ penonton}$$

$$2000 : (19,96 \% \times 724.510) + 724.510 = 869.122 \text{ penonton}$$

$$2001 : (19,96 \% \times 869.122) + 869.122 = 1.042.599 \text{ penonton}$$

$$2002 : (19,96 \% \times 1.042.599) + 1.042.599 = 1.250.702 \text{ penonton}$$

$$2003 : (19,96 \% \times 1.250.702) + 1.250.702 = 1.500.342 \text{ penonton}$$

- frekwensi menonton 1 orang dalam setahun diasumsikan sebanyak 12 kali
- kapasitas tampung penonton sampai tahu 2003 :

$$\frac{1.500.342}{12} = 125.029 \text{ penonton}$$

- kapasitas tampung penonton yang direncanakan pada Gedung Sinepleks ini diasumsikan antara 1 % - 2 % (*Ayu Saraswati, thesis, 1997*), dalam perencanaan ini diambil asumsi 1,5 % dari kapasitas penonton sampai tahun 2003, dengan dasar pertimbangan :

- kapasitas tempat duduk dari seluruh gedung sinema yang sudah ada di Ujung pandang
- kembali diaktifkannya gedung sinema yang ada yang pernah tidak produktif dan tutup oleh sebab-sebab tertentu
- adanya pengusaha hiburan lainnya yang membuat sarana hiburan gedung sinepleks.

Jadi banyaknya kapasitas tempat duduk yang direncanakan pada gedung sinepleks ini :

$$1,5 \% \times 125.029 \text{ penonton} = 1875 \text{ penonton}$$

Dalam Gedung Sinepleks dibuat 2 (dua) jenis ruang pertunjukan yaitu satu ruang berlayar lebar dan ruang yang lain berlayar kecil.

Diasumsikan ruang yang berlayar lebar menampung 400 tempat duduk, sedang untuk ruang yang berlayar kecil menampung 250 tempat duduk. Dalam perencanaan ini ruang yang berlayar lebar direncanakan satu buah, sedang ruang berlayar kecil dapat dihitung :

$$1875 - 400 = 1475 \text{ tempat duduk}$$

$$\frac{1475}{250} = 5,9 \approx 6 \text{ ruang}$$

Jadi ruang pertunjukan yang akan direncanakan dalam Gedung Sinepleks di Ujung pandang ini adalah 1 (satu) ruang layar lebar dan 6 (enam) ruang layar kecil dengan jumlah keseluruhan 7 (tujuh) ruang pertunjukan.

Pengunjung sarana hiburan penunjang

Dasar pertimbangan penentuan kapasitas tampung sarana penunjang ini, yaitu :

- pengunjung yang datang menonton juga ingin menikmati hiburan lainnya
- pengunjung yang datang hanya ingin menikmati hiburan penunjang

1) Restoran

Penentuan kapasitas tampung untuk restoran :

- diasumsikan 10 % dari kapasitas tempat duduk Gedung Sinepleks:

$$10 \% \times 1875 = 187,5 \approx 188 \text{ orang}$$

- asumsi pengunjung ke restoran : 120 orang
- sehingga kapasitas tampung restoran :

$$188 \text{ orang} + 120 \text{ orang} = 308 \text{ orang}$$

2) Coffee Shop

Penentuan kapasitas tampung untuk coffee shop :

- diasumsikan 10 % dari kapasitas tempat duduk Gedung Sinepleks:

$$10 \% \times 1875 = 187,5 \approx 188 \text{ orang}$$

- asumsi pengunjung ke coffee shop : 50 orang
- kapasitas tampung coffee shop :

$$188 \text{ orang} + 50 \text{ orang} = 238 \text{ orang}$$

3) Ruang Permainan

Penentuan kapasitas tampung untuk ruang permainan :

- diasumsikan 10 % dari kapasitas tempat duduk Gedung Sinepleks:

$$10 \% \times 1875 = 187,5 \approx 188 \text{ orang}$$

- asumsi pengunjung ruang permainan : 20 orang

- kapasitas tampung ruang permainan :

$$188 \text{ orang} + 20 \text{ orang} = 208 \text{ orang.}$$

b. Pengelola

Pengelola adalah sebagai pihak yang mengelola sarana hiburan dan penyelenggara pertunjukan dengan tujuan mendapatkan keuntungan materi dengan memberikan pelayanan di bidang sarana hiburan Gedung Sinepleks yang diberikan kepada pengunjung. Pengelola juga sebagai pihak yang menangani dan mengawasi terlaksananya aktifitas pelayanan dan administrasi.

Dengan melihat dari struktur organisasi Gedung Sinepleks, pengelola diasumsikan :

- General Manajer	=	1 orang
- Manajer	=	4 orang
- Sekertaris	=	1 orang
- Staf	=	94 orang

$$\text{j u m l a h} = 100 \text{ orang}$$

D.3. Pola Kegiatan

a. Identifikasi Kegiatan

Jenis dan kelengkapan kegiatan yang akan direncanakan sangat menentukan berhasilnya suatu sinepleks. Kegiatan yang direncanakan dan dikembangkan dikelompokkan dalam 3 fungsi kegiatan, yaitu :

1) *Fungsi utama*

Fungsi utama pada bangunan yang direncanakan ini yaitu sebagai sarana pertunjukan film yang menyediakan beberapa ruang pertunjukan untuk menampung kegiatan pertunjukan film, menonton film dan memberikan informasi film dengan melibatkan pengunjung sebagai pihak konsumen dengan pengelola sebagai pihak yang memberikan pelayanan.

2) *Fungsi penunjang*

Fungsi penunjang pada bangunan ini untuk dapat menampung kegiatan yang dapat menunjang secara langsung terjadinya kegiatan dan meningkatkan mutu pelayanan. Kegiatan pada fungsi penunjang ini yaitu :

- kegiatan perkantoran yang mengelola dan mengatur kegiatan dalam bangunan
- kegiatan pelayanan yang diberikan pengelola bagi pengunjung untuk mendapatkan kenyamanan dan keamanan selama menikmati pertunjukan film atau saran lainnya yang disediakan

- kegiatan pergudangan untuk memberikan kemudahan dan kelancaran dalam penyimpanan barang, pemisahan barang dan bongkar muat barang

3) Fungsi pelengkap

Fungsi pelengkap pada bangunan ini untuk dapat menampung kegiatan yang dapat melengkapi kegiatan pada fungsi utama dalam bangunan dan memberikan pola kegiatan yang lebih bervariasi untuk dapat lebih menarik minat pengunjung datang. Kegiatan pelengkap ini dilakukan juga dengan maksud :

- sebagai kegiatan yang melengkapi kegiatan utama yang dapat saling memberikan keuntungan satu sama lain
- kegiatan ini dilakukan untuk lebih menggairahkan dan menarik minat pengunjung sehingga dapat lebih memberikan keuntungan bagi pengusaha
- memberikan unsur hiburan, rekreatif dan atraktif yang melibatkan seluruh pengunjung melakukan kegiatan aktif dan pasif.

Dengan adanya fungsi pelengkap ini diharapkan dapat menarik minat pengunjung lebih banyak dan pemanfaatan gedung lebih optimal. Kegiatan pada fungsi pelengkap yang direncanakan yaitu kegiatan hiburan pelengkap seperti restoran, coffe shop, ruang permainan.

b. Ungkapan Kegiatan

1) *Ungkapan rekreatif*

Suatu wadah yang diharapkan mampu memberikan kesenangan dan kepuasan batin bagi pengunjung yang ingin menikmati hiburan pertunjukan film dan sarana lainnya.

2). *Ungkapan atraktif*

Suatu wadah hiburan yang melibatkan pengunjung untuk dapat mengadakan berbagai kegiatan aktif dan pasif di setiap sarana-sarana yang telah disediakan, sehingga dapat memberikan hiburan tersendiri dan lebih menarik minat pengunjung untuk berkunjung.

3) *Ungkapan komunikatif*

Gedung Sinepleks dapat dijadikan sarana komunikasi antara pengunjung sebagai konsumen yang menggunakan sarana dengan pengelola sebagai pelaksana yang bergerak di bidang sarana hiburan dan rekreasi yang sifatnya komersil dalam upaya memberikan informasi dan meningkatkan mutu pelayanan bagi pengunjung.

4) *Ungkapan informatif*

Sebagai sarana informatif hiburan berupa perfilman dan hiburan lainnya yang disediakan pihak pengelola bagi pengunjung.

c. Pengelempokan kegiatan

Pengelompokan kegiatan mempengaruhi posisi penempatan wadah aktifitas tertentu dalam bangunan. Bnagunan untuk sarana hiburan

Gedung Sinepleks ini mewadahi kegiatan yang berbeda-beda. maka untuk pengelompokannya meliputi :

▪ macam kegiatan

Pengunjung : duduk atau berdiri menunggu pertunjukan, menonton pertunjukan, makan, minum, bermain

pengelola : menyelenggarakan pertunjukan, melayani aktifitas kegiatan, melayani kegiatan administrasi.

▪ sifat kegiatan

pengunjung : aktifitas kegiatan dilakukan secara santai, terbuka, rekreatif, mengundang, dan mudah dalam pencapaian

pengelola : aktifitas kegiatan dilakukan secara aktif, formal, tenang, dan tertutup

▪ waktu kegiatan

Waktu terselenggaranya kegiatan pada Gedung Sinepleks dapat dikelompokkan sebagai berikut :

- kegiatan pertunjukan film

Waktu kegiatan pertunjukan film pada Gedung sinepleks disesuaikan dengan kecenderungan masyarakat mencari hiburan

dan waktu kegiatan gedung sinema pada umumnya, yaitu pada malam hari. Sedang untuk siang hari hanya merupakan tambahan.

Waktu kegiatan tersebut :

hari Senin sampai dengan hari Jumat, waktu pertunjukan bervariasi dimulai dari pertunjukan pukul 14.⁰⁰, 16.⁰⁰, 19.⁰⁰, dan pertunjukan terakhir pukul 22.⁰⁰.

hari Sabtu, waktu pertunjukan ditambah hingga dini hari yaitu pukul 24.⁰⁰.

hari Minggu, waktu pertunjukan ditambah pada pagi hari yaitu pukul 11.⁰⁰, terutama diperuntukkan bagi pengunjung yang berumur 17 tahun ke bawah.

- kegiatan sarana penunjang

Waktu kegiatan disesuaikan dengan sarana hiburan pada umumnya. Masyarakat yang datang ke Gedung Sinepleks tidak hanya untuk menonton film tetapi juga dapat menikmati hiburan lainnya yang tersedia pada Gedung Sinepleks ini.

Waktu kegiatan sarana penunjang :

hari Minggu sampai dengan hari Jumat dimulai pada pukul 09.⁰⁰ hingga pukul 23.⁰⁰

hari Sabtu dimulai pada pukul 09.⁰⁰ hingga pukul 02.⁰⁰ dini hari. Ini disesuaikan dengan waktu kegiatan pertunjukan film berakhir.

- kegiatan pengelola

Waktu yang digunakan pada kegiatan pengelola disesuaikan dengan jam kerja pada umumnya, yaitu dari pukul 08.⁰⁰ sampai dengan pukul 16.⁰⁰. Bagi pengelola operasional disesuaikan dengan waktu kegiatan pertunjukan film dan kegiatan sarana penunjang.

Pengelompokan kegiatan tersebut diatas menghasilkan pengelompokan daerah tenang, daerah sedang, dan daerah ramai.





BAB IV
ACUAN DASAR PERANCANGAN

BAB IV

ACUAN DASAR PERANCANGAN

A. Titik Tolak Perancangan

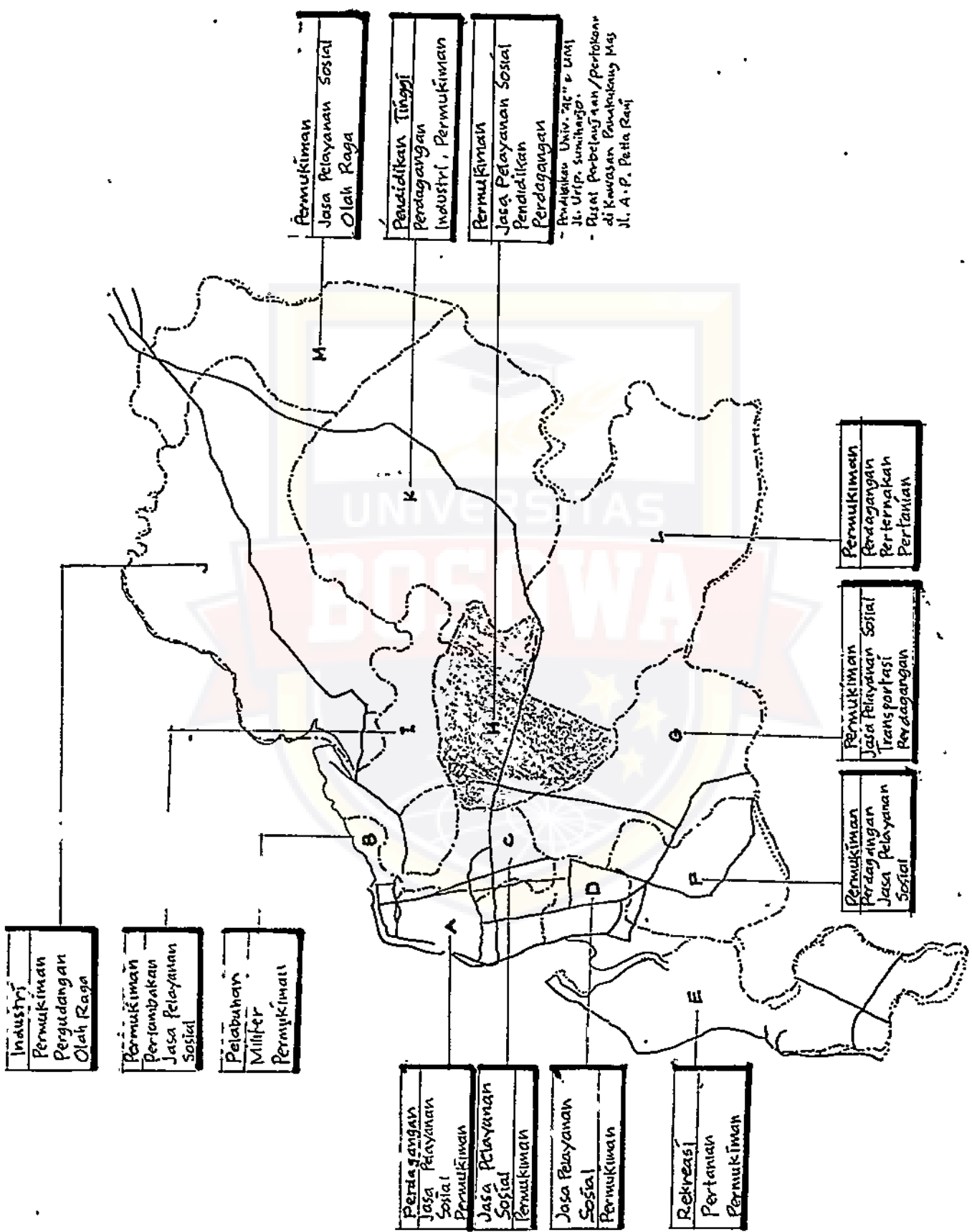
Titik tolak perancangan Gedung Sinepleks di Ujung pandang ini didasarkan atas masih banyaknya masyarakat pengunjung yang berminat menikmati pertunjukan film tidak dapat ditampung oleh wadah hiburan sejenis yang ada serta belum cukup memadai .

Faktor-faktor yang mempengaruhi titik tolak perencanaan antara lain :

- jumlah pengunjung
- macam aktifitas / jenis kegiatan
- kebutuhan dan besaran ruang

Kemudian dalam penyusunan acuan perencanaan ini, studi analisa hasil dari survey lapangan, wawancara serta studi literatur menjadi pedoman dalam menentukan :

- persyaratan lokasi dan site
- jenis dan kelompok ruang
- kelengkapan bangunan
- pemilihan sistem struktur dan material bangunan



- Pendidikan Tinggi
Perdagangan
Industri, Perumahan

- Pendidikan
Jasa Pelayanan Sosial
Perdagangan

- Pendidikan Univ. 21^{er} & UMI
Jl. Urip. Sumitranjo

- Riset Perbelanjaan/Pertokoan
di Kawasan Pambakung Mas
Jl. A.P. Patta Ranu

B. Tata Ruang Mikro

B.1. Penentuan Lokasi

Kriteria yang mendasari dalam penentuan lokasi antara lain :

- Merupakan daerah peruntukan hiburan yang ditetapkan oleh pemerintah kota berdasarkan pada pertimbangan rencana umum tata ruang kota
- Dilalui oleh jalur transportasi umum sehingga mudah dalam pencapaian dari berbagai arah
- Terletak pada daerah yang memenuhi faktor ketenangan dan keamanan, berbagai polusi dan bebas banjir
- Tersedia sarana utilitas kota yang berupa air bersih, listrik, jaringan riol kota (air kotor).

B.2. Penentuan Site

Hal-hal yang perlu diperhatikan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan site Gedung Sinepleks di Ujung pandang antara lain :

- tersedianya luas site yang dapat menampung segala aktifitas dan fasilitas yang ada maupun kemungkinan pengembangannya di masa yang akan datang
- kondisi fisik site yang meliputi daya dukung tanah, topografi dan bentuk tanah yang mendukung
- penataan jalur sirkulasi di dalam site

Pertimbangan pemilihan lokasi dan site Gedung Sinepleks di Ujung pandang akan dijelaskan dan dilanjutkan pada studi konsep perancangan.

B.3. Perwujudan Fisik Bangunan

Sebagai wadah hiburan, maka penampilannya dipertimbangkan terhadap :

- mendukung fungsi daripada bangunan yaitu sebagai wadah hiburan dengan kesan terbuka dan santai
- tuntutan aktifitas yang berlangsung
- keserasian dengan lingkungan sekitar
- komposisi massa dan orientasi arah bangunan

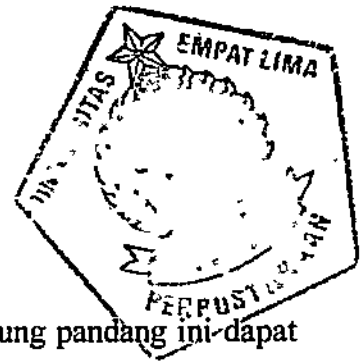
Dari pertimbangan tersebut di atas, maka penampilan bangunan secara keseluruhan haruslah :

- menampilkan ekspresi mewah, transparan, dinamis, dominan terhadap lingkungannya serta memiliki suatu ciri khusus
- bentuk bangunan serasi/integral dengan bentuk bangunan pada lingkungan sekitarnya.

C. Tata Ruang Mikro

C.1. Tata Ruang

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penataan ruang Gedung Sinepleks ini adalah aktifitas / kegiatan pelaku dan unsur hiburan yang ada didalamnya.



a. Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang pada Gedung Sinepleks di Ujung pandang ini dapat dibagi beberapa kelompok yaitu :

▪ Kegiatan utama

Kegiatan utama terjadi pada sarana sinepleks. Gedung Sinepleks yang direncanakan adalah golongan A2. Rencana ruang pertunjukan yang disediakan sebanyak 7 (tujuh) ruang pertunjukan yaitu 1 (satu) ruang berlayar lebar dengan kapasitas tampung 400 tempat duduk dan 6 (enam) ruang berlayar kecil dengan kapasitas tampung 250 tempat duduk.

Ruang-ruang yang dibutuhkan pada Gedung Sinepleks ini, yaitu :

- *ruang pertunjukan*, merupakan ruang utama dalam sebuah gedung sinema
- *ruang proyektor*, merupakan ruang pusat aktifitas pelaksanaan pertunjukan antara lain pemutaran film, pengatur tata suara, penerangan, tirai. Tata letak peralatan di dalam ruangan diatur agar mudah terjangkau secara praktis oleh para pengelola yang bersangkutan.
- *Lobby*, merupakan ruang tunggu pengunjung sebelum pertunjukan dimulai dan untuk pertunjukan berikutnya harus diperhitungkan terhadap penempatan tempat duduk, display

film, kantin serta ruang-ruang yang berorientasi terhadap ruang tersebut yaitu ruang pengelola, gudang, tiket.

- *Lavatory*, merupakan hal yang juga cukup penting dalam sebuah gedung sinema. Umumnya lavatory hanya disediakan di luar ruang pertunjukan. Agar penggunaan lebih efisien lavatory juga sebaiknya disediakan didalam ruang pertunjukan.
- *Kios*, merupakan tempat penjualan makanan dan minuman ringan yang disediakan bagi pengunjung oleh pihak pengelola.
- *Loket*, merupakan tempat melayani penjualan tiket pertunjukan sebelum pertunjukan dimulai
- *Kantor pengelola*, tempat pengelola mengatur administrasi Gedung Sinepleks
- *Gudang*, tempat penyimpanan peralatan.
- Kegiatan Penunjang
Ruang-ruang yang dibutuhkan untuk dapat menunjang kegiatan utama, yaitu :
 - *hall*
 - *ruang informasi dan keamanan*
 - *ruang direktur*

- *ruang sekretaris*
- *ruang manajer*
- *ruang tamu*
- *ruang staf*
- *ruang rapat*
- *ruang fotocopy*
- *ruang ibadah*
- *lavatory*
- *ruang ganti staf pelayanan*
- *pantry*
- *gudang*
- *ruang ME*
- *ruang AHU*
- *ruang keamanan*

▪ Kegiatan pelengkap

Kegiatan-kegiatan yang melengkapi dan memberi variasi bagi kegiatan utama, yaitu :

- *Restoran*
 - lobby
 - ruang makan
 - kasir

- lavatory
- dapur
- ruang manajer dan sekretaris
- ruang administrasi pengelola

- ruang ganti karyawan

- gudang

Coffee Shop

- ruang makan dan minum

- kasir

- lavatory

- pantry

- dapur

- ruang administrasi pengelola

- ruang ganti karyawan

- gudang

□ *Ruang Permainan*

- lobby

- ruang duduk

- ruang permainan

- loket penjualan koin
- lavatory
- ruang administrasi pengelola
- gudang

□ *Parkir*

b. Pengelompokan Ruang

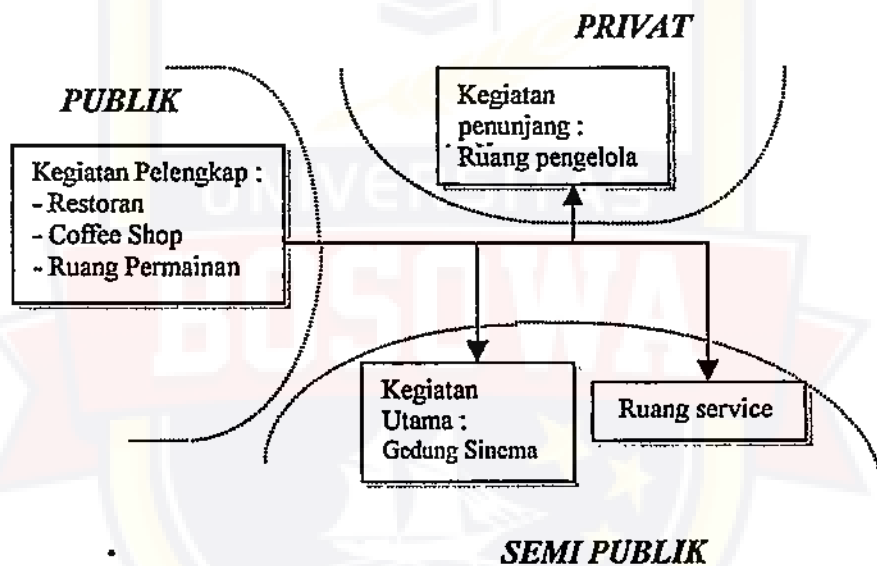
Pada Gedung Sinepleks di Ujung pandang ini, ruang yang ada dapat dikelompokkan menurut jenis dan karakter kegiatan. Hal ini penting karena Sinepleks merupakan bangunan hiburan yang sifatnya umum dan mengundang. Maka secara garis besar, kegiatan yang ada dapat dikelompokkan sebagai berikut :

- Kelompok kegiatan hiburan yang meliputi :
 - sinepleks
 - restoran
 - coffee shop
 - ruang permainan
- Kelompok kegiatan pelayanan / penunjang yang meliputi :
 - pelayanan administrasi
 - pelayanan terhadap sarana dan prasarana yang ada seperti tempat parkir, ruang-ruang ME dan lain-lain.

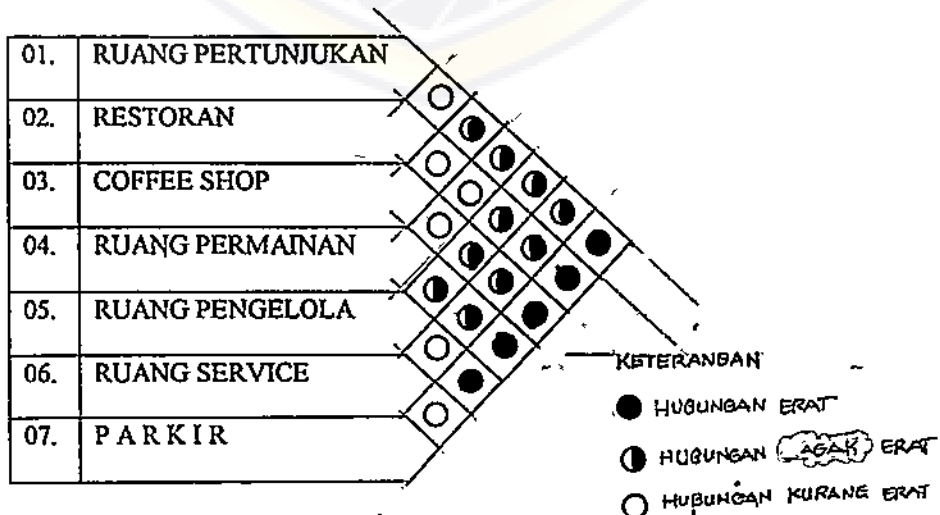
c. Program Ruang

Pada perencanaan program ruang ini, hal yang perlu diperhatikan adalah jenis dan hubungan ruang yang ada, yang pada akhirnya menjadi suatu pola interaksi antara ruang dan pola hubungan ruang.

PENZONINGAN JENIS RUANG SECARA MAKRO



PROGRAM TATA RUANG MAKRO



d. Studi Besaran Ruang

Pada Studi besaran ruang dan jumlah ruang ini, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dapat dijadikan dasar bagi pendekatan studi ini, yaitu :

- modul gerak terkecil manusia yaitu 30 cm
- flow / sirkulasi ruang diambil 30 %
- jumlah person dalam tiap-tiap ruang
- besaran perabot
- jenis kegiatan dalam ruang

1. Kegiatan utama

□ Ruang Pertunjukan

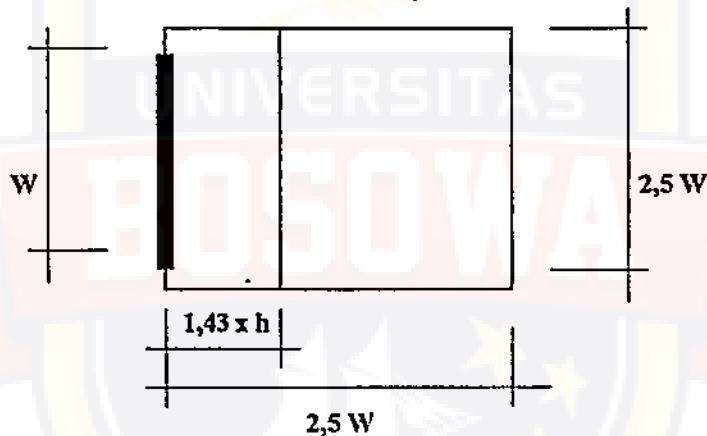
Standar-standar untuk ruang pertunjukan :
(Neufert, *Data Arsitek jilid II, 1989*)

Lobby	= 0,6	m ² / orang
Ruang proyektor	= 19 - 25	m ²
Gudang	= 10 - 15	m ²
Ruang pengelola	= 38	m ²
Bengkel	= 40	m ²

Standar ruang khusus untuk film 70 mm :

(Ayu Saraswati, Thesis, 1996)

- lebar layar maksimal 20 m
- W = lebar layar
- $2,5 W$ = panjang dan lebar auditorium
- $h = W/2,2$ = tinggi layar
- $1,43 \times$ tinggi layar = jarak antara layar dengan tempat duduk terdepan



untuk satu auditorium kapasitas 400 tempat duduk

Lebar layar = 15 m

Tinggi layar $15 \text{ m} / 2,2 = 6,82 \text{ m}$

Lebar dan panjang auditorium $2,5 \times 15 \text{ m} = 37,5 \text{ m}$

Jarak layar dengan kursi terdepan

$1,43 \times 6,82 = 9,75 \text{ m}$

Panjang baris tempat duduk $37,5 - 9,75 = 27,75 \text{ m}$

Jadi luas auditorium kapasitas

$$400 \text{ tempat duduk } 37,5 \text{ m} \times 37,5 \text{ m} = 1406,25 \text{ m}^2$$

untuk enam auditorium kapasitas 250 tempat duduk

$$\text{Lebar layar} = 10 \text{ m}$$

$$\text{Tinggi layar } 10 \text{ m} / 2,2 = 4,55 \text{ m}$$

$$\text{Lebar dan panjang auditorium } 2,5 \times 10 \text{ m} = 25 \text{ m}$$

Jarak layar dengan kursi terdepan

$$1,43 \times 4,55 \text{ m} = 6,50 \text{ m}$$

$$\text{Panjang baris tempat duduk } 25 - 6,5 = 18,5 \text{ m}$$

Jadi luas auditorium kapasitas 250 tempat duduk

$$(25 \text{ m} \times 25 \text{ m}) \times 6 = 3750 \text{ m}^2$$

$$\text{Total luas keseluruhan } 1406,25 + 3750 = 5156,25 \text{ m}^2$$

□ Ruang Proyektor

Standar $19 - 25 \text{ m}^2$

$$\text{Tujuh ruang proyektor } 7 \times 25 \text{ m}^2 = 175 \text{ m}^2$$

□ Lobby

Standar $0,6 \text{ m}^2 / \text{orang}$

Lobby asumsi 50 % dari jumlah pengunjung

$$\text{Luas lobby } 0,6 \text{ m}^2 \times (50 \% \times 1565) = 469,8 \text{ m}^2$$

□ Ruang Penjualan Tiket

Asumsi kebutuhan ruang $2,05 \text{ m}^2 / \text{loket}$

$$\text{Dibutuhkan 7 (tujuh) loket } 7 \times 2,05 \text{ m}^2 = 14,34 \text{ m}^2$$

□ Kios

Asumsi kebutuhan ruang = 30 m²

□ Lavatory

Asumsi kebutuhan ruang untuk wanita 15 m²

Asumsi kebutuhan ruang untuk pria 16 m²

di dalam auditorium

lavatory untuk wanita 7 x 15 m² = 105 m²

lavatory untuk pria 7 x 16 m² = 112 m²

di luar auditorium / untuk lobby

untuk wanita = 15 m²

untuk pria = 16 m²

total keseluruhan lavatory = 248 m²

□ Gudang

Standar 10 - 15 m² = 15 m²

□ Bengkel

Standar = 40 m²

□ Ruang Manajer dan Sekretaris

Standar = 38 m²

□ Ruang Tamu

Standar 16,625 m² / 6 orang = 16,625 m²

□ Ruang Pegawai

Standar 9 - 11 m²
(Dominicus Didiet A. S., Thesis, 1998)

$$\text{Untuk 5 (lima) orang pegawai } 5 \times 10 \text{ m}^2 = 50 \text{ m}^2$$

□ Ruang Ganti + Loker

Standar 0,8 m² / orang

$$\text{Untuk 21 orang } 21 \times 0,8 \text{ m}^2 = \underline{16,8 \text{ m}^2}$$

$$\text{Jumlah} = 6269,83 \text{ m}^2$$

$$\text{Flow / sirkulasi 30 \%} = \underline{1880,95 \text{ m}^2}$$

$$\text{Total} = 8150,78 \text{ m}^2$$

Jadi luasan yang dibutuhkan untuk kegiatan utama adalah :
8150,78 m²

2. Kegiatan Penunjang

Kebutuhan besaran ruang untuk kelompok kegiatan penunjang yaitu pengelola dan segala kegiatan administrasi berdasarkan standar ruang gerak manusia sebagai berikut : (Neufert, Data Arsitek jilid I, 1992)

Hall	0,6	m ² /orang
Ruang kerja pimpinan	35 - 50	m ² /orang
Ruang sekretaris	20	m ² /orang
Ruang kepala bagian	20,	m ² /orang
Ruang staf	9 - 11	m ² /orang
Ruang rapat	1,9 - 2,5	m ² /orang

Ruang administrasi 4,5 m²/orang

Ruang ganti karyawan 0,8 m²/orang

Sehingga dapat diasumsikan kebutuhan besaran ruang bagi kegiatan penunjang yaitu pengelola dan administrasi :

□ Hall

· Asumsi 1/10 jumlah pengunjung

$$(1/10 \times 1565) \times 0,6 \text{ m}^2 = 93,9 \text{ m}^2$$

□ Ruang informasi dan keamanan

$$\text{Asumsi besaran ruang} = 8 \text{ m}^2$$

□ Ruang direktur = 40 m²

□ Ruang sekretaris = 20 m²

□ Ruang manajer 4 orang x 20 m² = 80 m²

□ Ruang tamu untuk 6 orang, asumsi = 15 m²

□ Ruang staf untuk 17 orang x 10 m² = 170 m²

□ Ruang rapat untuk 20 orang x 2,5 = 60 m²

□ Ruang fotocopy, asumsi = 6 m²

□ Pantry, asumsi = 16 m²

□ Lavatory

Lavatory untuk wanita = 15 m²

lavatory untuk pria = 16 m²

Jadi luasan keseluruhan = 31 m²

□ Gudang, asumsi	=	12 m ²
□ Ruang ganti karyawan 17 orang x 0,8 m ²	=	13,6m ²
□ Lavatory karyawan	=	31 m ²
□ Mushollah		
60 orang x 0,72	=	43,2m ²
Tempat Wudhu	=	6 m ²
Luas keseluruhan	=	49,2m ²
□ Ruang ME	=	12 m ²
□ Ruang AHU	=	36 m ²
□ Ruang pompa	=	6 m ²
□ Genset 2 buah x 60	=	120 m ²
□ Pos penjagaan	=	<u>9 m²</u>
Jumlah	=	828,70 m ²
Flow / sirkulasi 30%	=	<u>248,61 m²</u>
Total	=	1077,31 m ²

Jadi luasan yang dibutuhkan untuk kegiatan penunjang adalah :

1077,31 m²

3. Kegiatan Pelengkap

- Restoran

Standar-standar kebutuhan besaran ruang untuk restoran sebagai

berikut : (*Neufert, Data Arsitek jilid I, 1992*)

Lobby 0,6 m² / orang

Ruang makan 1,6 m² / orang

Dapur termasuk tempat cuci,

gudang makanan, ruang pendingin 1,40 m²/jumlah pengunjung

Jadi kebutuhan besaran ruang untuk restoran dapat diasumsikan

sebagai berikut :

• Lobby

Asumsi 30 % dari jumlah pengunjung

$$(30 \% \times 308) \times 0,6 \text{ m} = 55,44 \text{ m}^2$$

• Ruang makan untuk 308 orang $\times 1,6 \text{ m}^2 = 492,8 \text{ m}^2$

• Kasir , asumsi = 6 m²

• Lavatory = 31 m²

• Dapur 1,40 m² x 308 orang = 431,2 m²

• Ruang persiapan

Ruang persiapan masak, asumsi = 12 m²

Ruang persiapan hidangan asumsi 30%

dari luas dapur 15% x 431,2 = 64,68 m²

Luas keseluruhan = 76,68 m²

• Ruang manajer dan sekretaris = 38 m²

• Ruang administrasi 2 orang x 4,5 = 9 m²

• Ruang ganti untuk 18 orang x 0,8	=	<u>14,4 m²</u>
Jumlah	=	1154,52 m ²
Flow / sirkulasi 30%	=	<u>346,36 m²</u>
Total	=	1500,88 m ²

Jadi luasan untuk restoran adalah : 1500,88 m²

□ Coffee Shop

Standar-standar kebutuhan besaran ruang untuk coffee shop :
(Neufert, Data Arsitek Jilid I, 1992)

Ruang makan dan minum 1,2 -1,4 m² / orang

Dapur termasuk tempat cuci,

gudang makanan, ruang pendingin 0,3 m²/jumlah pengunjung

Sehingga kebutuhan besaran ruang untuk coffee shop dapat diasumsikan sebagai berikut :

• Ruang makan dan minum		
238 orang x 1,4 m ²	=	333,2 m ²
• Kasir, asumsi	=	6 m ²
• Lavatory	=	31 m ²
• Dapur untuk 238 orang x 0,3 m ²	=	71,4 m ²
• Pantry, asumsi	=	9 m ²
• Ruang manajer dan sekretaris	=	38 m ²
• Ruang administrasi 2 orang x 4,5 m ²	=	9 m ²

- Ruang ganti untuk 7 orang x 0,8 m² = 5,6 m²
- Jumlah = 503,2 m²
- Flow / sirkulasi 30% = 150,96 m²
- Total = 654,16 m²

Jadi luasan untuk coffee shop adalah : 654,16 m²

□ Ruang permainan

Standar-standar kebutuhan besaran ruang untuk ruang permainan:(*Ayu Saraswati, Thesis, 1996*)

Ruang Dindong	1,35	m ² / orang
Ruang TV Games	0,81	m ² / orang
Ruang Balap Tamia	24	m ² / orang

Sehingga kebutuhan besaran ruang untuk ruang permainan :

- Lobby
Asumsi 30 % dari jumlah pengunjung
(30 % x 208) x 0,6 = 37,44 m²
- Loket 8 unit x 4 m² = 32 m²
- Ruang duduk
Asumsi 100 orang x 2,7 m² = 270 m²
- Ruang Dindong
Asumsi 60 unit x 1,35 m² = 81 m²

• Ruang TV Games		
Asumsi 60 unit x 0,81 m ²	=	48,6 m ²
• Ruang Balap Tamia		
Asumsi 4 unit x 24 m ²	=	96 m ²
• Lavatory	=	31 m
• Ruang administrasi 2 orang x 4,5 m ²	=	9 m ²
• Gudang, asumsi	=	<u>25 m²</u>
Jumlah	=	630,04 m ²
Flow / sirkulasi 30%	=	189,01 m ²
Total	=	819,05 m ²

Jadi luasan untuk ruang permainan adalah : 819,05 m²

□ Parkir

Standar sepeda motor 0,6 x 2,0	=	1,2 m ²
Standar mobil 5,5 x 2,4	=	13,2 m ²
<i>(Neufert, Data Arsitek Jilid 1, 1992)</i>		

• Untuk parkir motor diasumsikan 40 %

jumlah pengunjung, jadi 40 % x 1565 = 626 orang

untuk staf diasumsikan 25 % x 85 = 21 orang

dan untuk tamu diasumsikan = 15 orang

Sehingga jumlah pemakai motor = 662 orang

Luasan yang dibutuhkan adalah

662 orang x 1,2 m² = 794,4 m²

• Untuk parkir mobil diasumsikan
pengunjung yang naik mobil 15 %
 $15 \% \times 1565 = 235$ orang

untuk staf pengelola diasumsikan 5%

$5 \% \times 85 = 4$ orang

sedangkan untuk tamu diasumsikan = 5 orang

Sehingga jumlah pemakai adalah = 244 orang

Luasan yang dibutuhkan adalah

$244 \text{ orang} \times 13,2 \text{ m}^2 = 3220,8 \text{ m}^2$

Jumlah luasan parkir : $794,4 \text{ m}^2 + 3220,8 \text{ m}^2 = 4015,2 \text{ m}^2$

Flow sirkulasi 30 % : $30 \% \times 4015,2 \text{ m} = 1204,56 \text{ m}^2$

Jadi jumlah luasan yang dibutuhkan untuk parkir adalah :

$4015,2 \text{ m}^2 + 1204,56 \text{ m}^2 = 5219,76 \text{ m}^2$

Dari jumlah dan besaran ruang di atas maka dapat dicari luasan lahan yang diperlukan dalam Gedung Sinepleks di Ujung pandang dengan merinci bahwa ada kegiatan di bawah atap dan kegiatan tanpa atap.

Untuk kegiatan dibawah atap :

□ Luasan kegiatan utama = $8150,78 \text{ m}^2$

□ Luasan kegiatan penunjang = $1077,31 \text{ m}^2$

□ Luasan kegiatan pelengkap

• Restoran = $1500,88 \text{ m}^2$

• Coffee Shop = 654,16 m²

• Ruang permainan = 819,05 m²

Jadi jumlah luasan = 12202,18 m²

Dibulatkan menjadi = 12202,00 m²

Mengingat luas lahan yang besar, maka alternatif yang dapat diambil untuk mengefesienkan jumlah luasan dengan lahan yang ada adalah dengan bangunan vertikal dimana cukup dengan bangunan tiga lantai.

Sehingga luasannya menjadi :

12202,00 m² : 3 lantai = 4061,67 m² ≈ 4067 m²

Jadi jumlah luas bangunan 4067 m²

Kemudian untuk menghitung luas lahan yang dibutuhkan, diketahui dengan ketentuan BC 60 % : 40 %

$100 / 60 \times 4067 \text{ m}^2 = 6778,33 \text{ m}^2 \approx 6778 \text{ m}^2$

Kemudian luasan kegiatan tanpa atap :

□ Parkir = 5219,76 m²

Jadi total keseluruhan luas lahan yang dibutuhkan adalah :

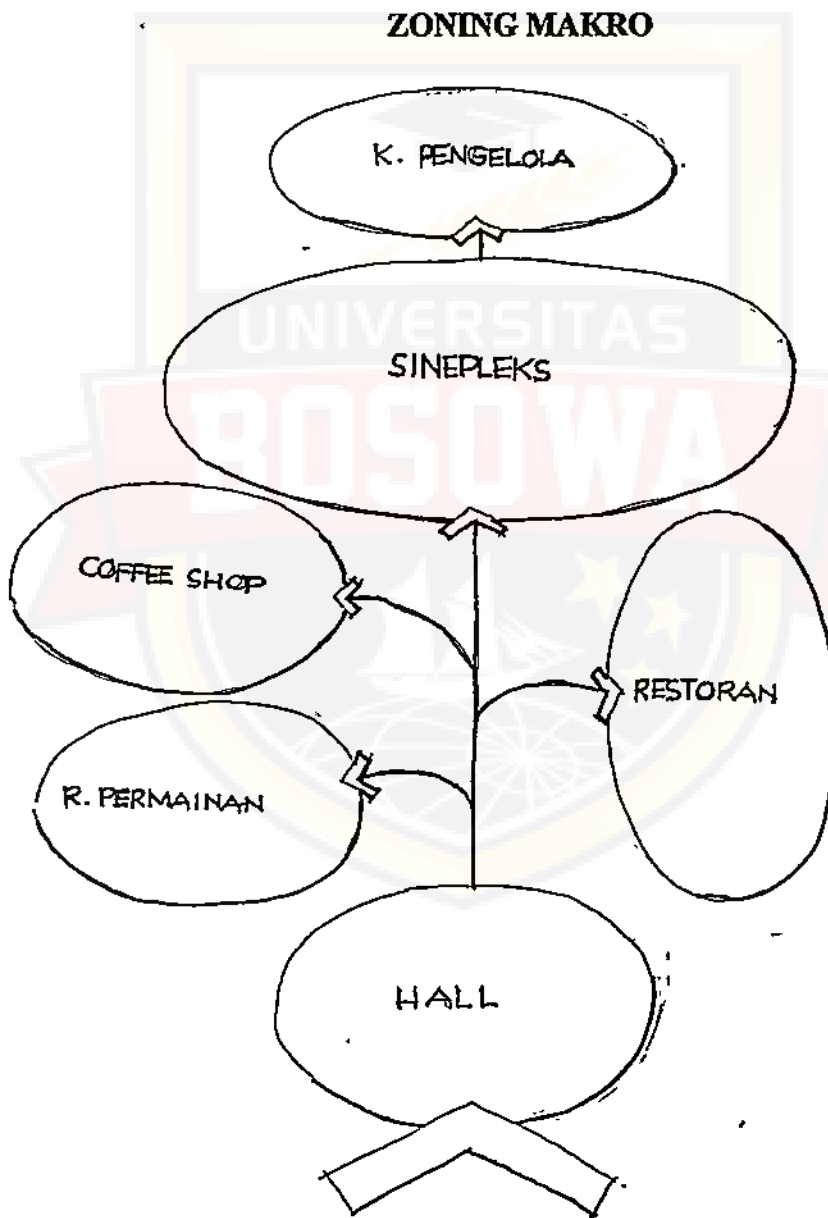
$6778,00 \text{ m}^2 + 5219,76 \text{ m}^2 = 11997,76 \text{ m}^2$ dibulatkan menjadi

11997 m² atau 1,2 ha

e. Hubungan Ruang

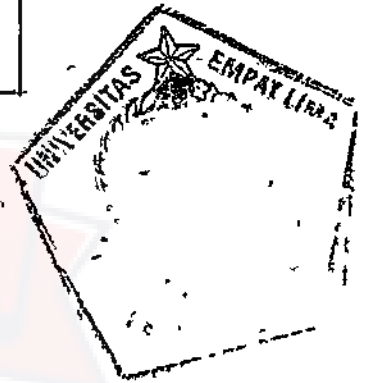
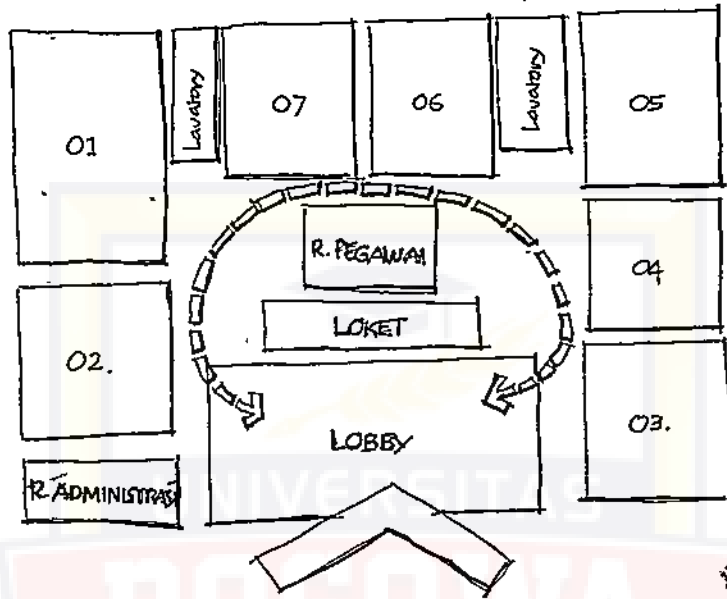
- Hall utama merupakan pusat orientasi dan interaksi sirkulasi utama menuju Gedung Sinepleks dan sarana hiburan lainnya

- Gedung Sinepleks dengan ruang kegiatan penunjang lainnya memiliki hubungan bersifat tidak langsung melalui jalur sirkulasi umum yang telah ada



ZONING MIKRO

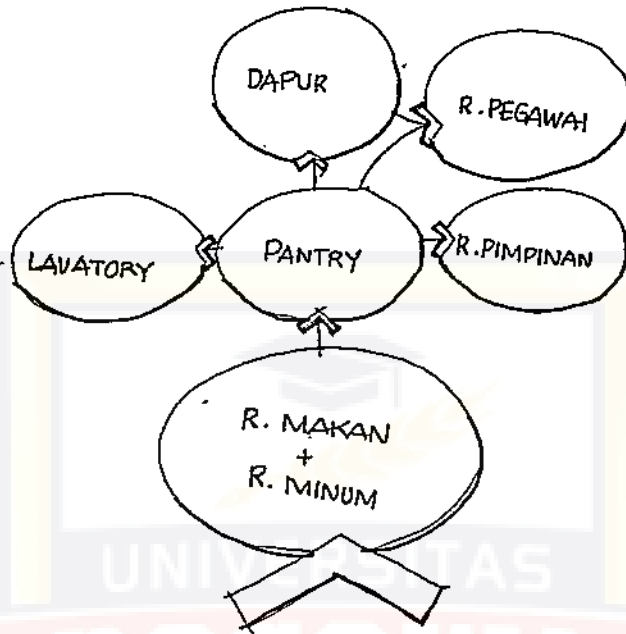
SINEPLEKS



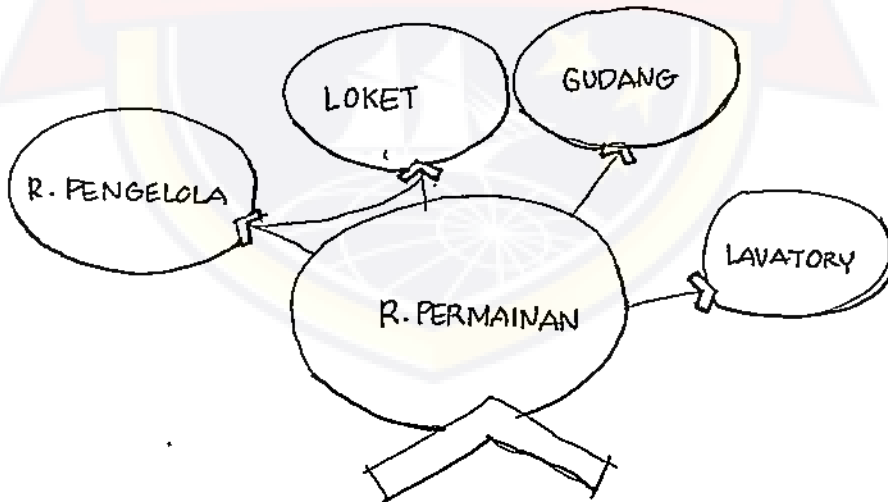
RESTORAN



COFFEE SHOP



RUANG PERMAINAN



f. Tata Ruang Dalam

Dalam penataan ruang, hal-hal yang perlu diperhatikan untuk mencapai ruang yang efektif dan efisien adalah :

- bentuk dan fungsi ruang
- peralatan yang digunakan sesuai kebutuhan
- gerak aktifitas, suasana dan sifat ruang yang mendukung
- penggunaan warna serta pemanfaatan cahaya serta udara yang dibutuhkan

g. Tata Ruang Luar

Untuk penataan ruang luar, dipertimbangkan terhadap :

- mendukung ekspresi / penampilan bangunan
- mencerminkan aspek fungsi bangunan yaitu bangunan hiburan
- pola sirkulasi
- jenis dan elemen penunjang

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka ditentukan elemen penunjang ruang luar sebagai berikut :

- pertamanan / lansekap, dimana selain berfungsi estetis juga mempunyai fungsi sebagai penyerap panas dan bunyi, mengurangi kecepatan angin dan faktor lainnya
- Plaza, sebagai pengikat antara bangunan.

C.2. Tata Fisik

a.. Sistem Struktur

Pertimbangan dalam pemilihan sistem struktur adalah :

- mendukung perwujudan dan penampilan ruang yang sesuai dengan fungsi bangunan sebagai fasilitas hiburan
- aman terhadap faktor- faktor alam seperti gempa, angin, kebakaran dan lain-lain
- optimalisasi bentuk dan ukuran, tetapi tidak mengurangi segi estetisnya
- low cost yang bertanggung jawab dan kuat
- mudah dalam pelaksanaan dan pemeliharaan

Dari pertimbangan di atas, maka sistem struktur yang akan digunakan adalah :

- struktur atap
 - rangka baja
 - plat beton
 - kombinasi dari keduanya
- struktur pendukung
 - rangka rigid beton
 - dinding geser
 - kombinasi keduanya

- struktur bawah
 - pondasi garis
 - pondasi poer menerus
 - pondasi poer setempat
 - gabungan dari sistem-sistem di atas

b. Material Struktur

Dalam pemilihan material struktur, pertimbangan didasarkan pada :

- mudah dalam pelaksanaan
- mudah diperoleh
- daya tahan kuat terhadap pengaruh alam
- mudah dalam pemeliharaan dan ekonomis
- menunjang penampilan bangunan

D. Sarana Pelengkap Bangunan

D.1. Sistem Pencahayaan

Sumber pencahayaan yang dipakai dapat dibagi dua, yaitu :

- pencahayaan alami

Dipakai pada siang hari untuk penerangan umum dengan pertimbangan pemasukan cahaya ke dalam ruangan tidak menyilaukan.

- Pemanfaatannya dapat diterapkan melalui :

- pemakaian skylight
- melalui bidang transparan
- melalui bukaan berupa jendela

- pencahayaan buatan
- Penerangan buatan memiliki kelebihan yaitu dapat diatur sesuai kebutuhan pencahayaan yang diinginkan dan juga merupakan hal yang mutlak dipakai pada malam hari.
- Penerangan buatan dipakai sebagai :
 - penerangan umum dan penerangan khusus pada ruang-ruang tertentu
 - daya tarik bagi pengunjung dengan menciptakan penataan yang khusus
 - sebagai alat bantu promosi yang menarik pada malam hari

D.2. Sistem Tata Udara

Sistem tata udara pada prinsipnya dibagi menjadi 2 sistem tata udara, yaitu :

- sistem tata udara alami

Pengudaraan alami memberi keuntungan ekonomis yang tinggi dengan pemakaian sistem ventilasi yang optimal serta dibantu juga dengan peralatan mekanis seperti exhauster dan blower. Sedangkan kekurangan dari sistem pengudaraan ini adalah tidak dapat dikontrolnya suhu udara sehingga tidak dapat memberikan jaminan kenyamanan di dalam ruang. Selain itu pemakaian ventilasi sedikit

atau banyak amkan memberikan kemungkinan masuknya debu ke dalam ruangan.

- sistem tata udara buatan

Sistem tata udara buatan dipakai untuk ruang-ruang yang menuntut kenyamanan dan kestabilan kondisi udara. Ditetapkan untuk memakai sistem pengkondisian ruang secara sentral dengan pertimbangan :

- besarnya kapasitas yang dibutuhkan
- pemerataan distribusi
- tata letak ruang AHU untuk menghindari kebisingan yang ditimbulkan
- faktor keuntungan secara ekonomis :
 - kemudahan pengoperasian serta pengawasan dari ruang AHU
 - memberikan jaminan ketahanan pemakaian pada peralatan dalam ruang yang dikondisikan
 - kenyamanan merata pada tiap ruangan

D.3. Sistem Elektrikal

Pemanfaatan listrik dapat diperoleh dengan :

- aliran bersumber dari PLN
- aliran bersumber dari Generator Set (Genset), aliran yang bersumber dari PLN dimanfaatkan setiap saat, sedangkan yang bersumber dari Genset dimanfaatkan bila aliran dari PLN mendapat gangguan terutama

untuk menanggulangi unit-unit yang membutuhkan aliran setiap saat
antara lain ruang pertunjukan.

D.4. Sistem Akustik

Tujuan utama dari sistem akustik pada Gedung Sinepleks yaitu agar penonton dapat mendengar dengan jelas dan akurat sesuai dengan apa yang dilihatnya dalam gambar.

Sistem akustik diperlukan bagi ruang pertunjukan pada Gedung Sinepleks untuk dapat mereduksi kebisingan yang terjadi.

Sistem akustik diberikan di tiap ruangan untuk mengurangi kebisingan pada bagian-bagian ruang, seperti :

- dinding, dilapisi bahan-bahan seperti glassful, tripleks, kayu, dan lain-lain
- langit-langit
- lantai, biasanya dilapisi dengan karpet di seluruh ruangan

Bagian-bagian ruang tersebut diberikan lapisan dengan bahan tertentu agar dapat memberikan sistem akustik sesuai yang dibutuhkan.

Sistem akustik dipakai dengan maksud :

- tidak terjadi gema
- tidak terjadi pantulan suara
- tidak terjadi kebocoran bunyi dari luar
- tidak ada bunyi mengganggu dari dalam

D.5. Sistem Komunikasi dan Tata Suara

Jaringan komunikasi pada Gedung Sinepleks ini terbagi dalam dua fungsi utama, yaitu :

- jaringan komunikasi intern

Yang menghubungkan antara ruang di dalam gedung dan dipakai untuk melayani :

- pengelola dan pemakai bangunan dengan sistem jaringan intercom
- pengunjung, dalam hal :
 - panggilan serta pengumuman-pengumuman
 - pemutaran musik
 - faktor sistem keamanan

Sistem tata suara ini dapat dihubungkan dengan sistem TV terbatas (CCTV), yang dihubungkan dan di monitor dari ruang kontrol-terpusat.

Penempatan kapasitas elemen tata suara disesuaikan dengan luas ruang untuk memperoleh pemerataan tata suara dan ditempatkan pada dinding dan plafon.

- jaringan komunikasi ekstern

Untuk melayani komunikasi dari dalam dan keluar gedung dengan menggunakan sistem telepon sambungan langsung atau DID System (Direct Inward Dialing) dengan melalui PABX (Private Automatic

Branch Exchange). Pemakaian sistem ini akan memberikan keuntungan

dalam hal :

- hubungan keluar masuk tidak perlu melalui operator
- faktor keamanan dan kerahasiaan pembicaraan

Sedangkan untuk melayani kepentingan pengunjung disediakan sarana telepon umum yang penempatannya dipertimbangkan terhadap :

- kemudahan pencapaian, kejelasan dan tidak mengganggu sirkulasi dalam ruang
- terhindar dari faktor kebisingan
- penerangan yang cukup
- faktor keamanan

D.6. Sistem Transportasi Di Dalam Bangunan

Terdiri dari jaringan transportasi vertikal dan horisontal.

- **Transportasi horisontal**
 - **Selasar** : sebagai penghubung antar ruang-ruang yang ada dalam satu lantai bangunan
 - **Koridor** : sebagai penghubung antar ruang-ruang yang berorientasi ke dalam sebagai penghubung ruang.

- Transportasi vertikal
 - Tangga : dipakai pada tempat-tempat umum dan darurat
 - Escalator : dipakai untuk pengunjung dan ditempatkan merata pada bangunan.

D.7. Sistem Keamanan

Sistem keamanan pada Gedung Sinepleks ini dibagi dalam tiga macam, yaitu :

- sistem pencegahan kebakaran

Penanggulangan terhadap bahaya kebakaran pada Gedung Sinepleks ini diterapkan dalam :

- penanggulangan pasif
 - tangga darurat

Penempatannya dengan mempertimbangkan bahwa jarak dari tangga darurat ke setiap titik dalam ruang efektif tanpa ruang sirkulasi adalah 30 meter. Jalur sirkulasi harus berhubungan langsung dengan tangga darurat.

Selain itu harus terdapat pula sistem penanggulangan terhadap asap yang mungkin ikut masuk ke dalam ruang tangga dengan yaitu mempergunakan exhauster atau fan.

- pintu darurat

Lebar pintu minimal 90 cm atau lebih. Posisi pintu harus jelas terlihat dengan warna yang menyolok serta jarak capai yang optimal sesuai dengan pembagian posisi tangga kebakaran.

- penerangan buatan

Berupa lampu pertunjukan yang menyala bila terjadi pemadaman listrik pada saat terjadi kebakaran. Berfungsi sebagai penerangan sementara dan petunjuk menuju ke pintu dan tangga darurat

- penanggulangan aktif

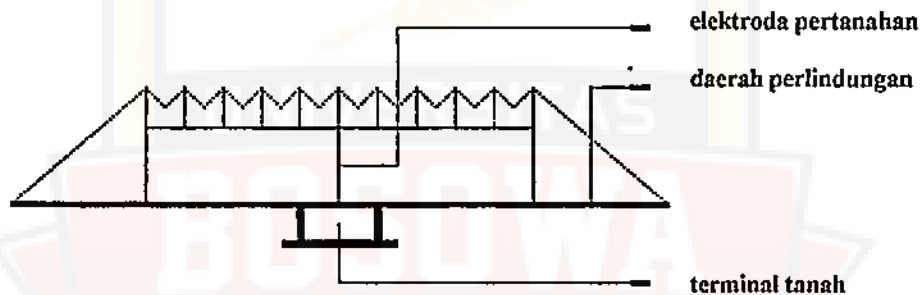
Dengan menggunakan peralatan tertentu yang mampu mendeteksi sekaligus menanggulangi kebakaran untuk sementara waktu :

- Smoke Detector berguna mendeteksi adanya asap terutama pada ruang-ruang yang jarang dimasuki seperti ruang servis dan gudang sehingga dapat menanggulangi kebakaran secara dini.
- Heat Detector berguna mendeteksi meningkatnya panas pada ruang tertentu lainnya sebagai pengaman pada saat gedung tidak beroperasi
- Sprinkler, yang akan menyemburkan air secara otomatis bila katup pengamannya pecah akibat meningkatnya suhu di dalam ruang

- Fire Hydrant berguna sebagai sumber pemadaman sementara menunggu satuan pemadam kebakaran tiba di lokasi
- Fire Extinguisher, merupakan alat pemadam portable yang diletakkan pada tempat tertentu

▪ sistem penangkal petir

Memakai sistem sangkar faraday dengan penekanan pada keamanan terhadap pemakai bangunan.



Gambar 12. Sistem penangkal petir

D.8. Sistem Air Bersih

Sumber air bersih berasal dari distribusi PDAM dan pemakaian Deep Well sebagai cadangan. Sistem distribusi memanfaatkan gravitasi untuk mengalirkan air dari reservoir atas yang pengisiannya dilakukan dengan memompa air dari PDAM maupun Deep Well yang telah ditampung pada reservoir bawah. Reservoir yang berada di atas dibagi menjadi dua bagian, sehingga cadangan air untuk penanggulangan kebakaran tidak terpakai atau mengalir melalui pipa pemakaian biasa. Dengan sistem ini, air tetap mengalir walaupun aliran listrik terputus.

D.9. Sistem Drainase

- **Kotoran manusia**

Berupa kotoran padat (faces) dari air KM/WC dan Urinoir, dialirkan melalui pipa dengan kemiringan 2 % ke septik tank, yang selanjutnya diteruskan ke bak peresapan.

- **Kotoran sampah**

Berupa carikan kertas, puntung rokok dan lain sebagainya, ditampung pada bak sampah di tiap unit bangunan yang kemudian diangkut oleh petugas pembersih kompleks ke bak penampungan umum. Selanjutnya pada waktu-waktu tertentu diangkut oleh dinas kebersihan kota.

- **Kotoran cair**

Berupa air hujan dan air bekas cucian, dialirkan melalui pipa dengan kemiringan 2 % ke bak kontrol yang selanjutnya diteruska ke riol kota.



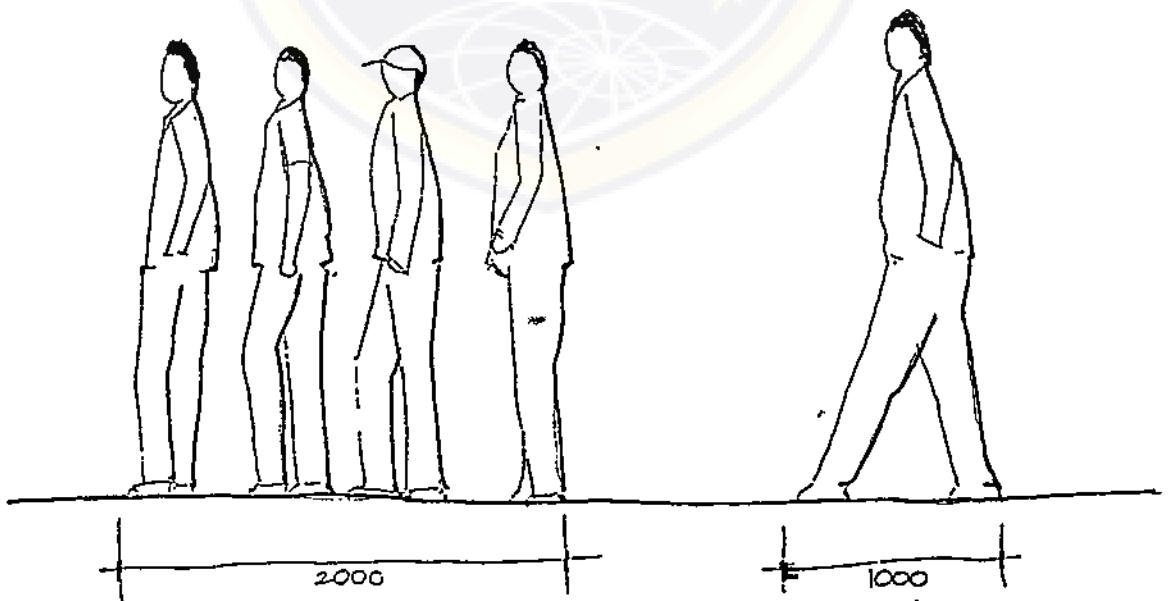
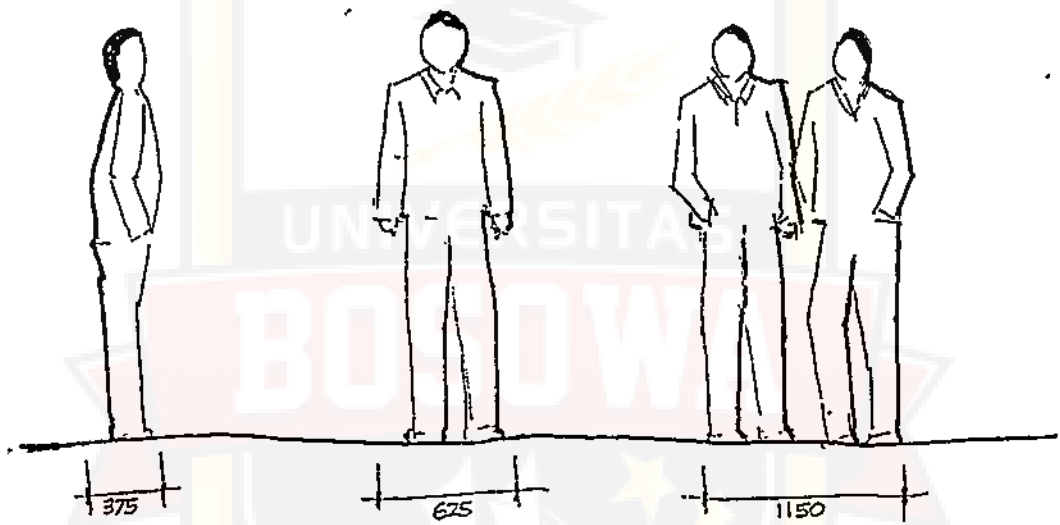
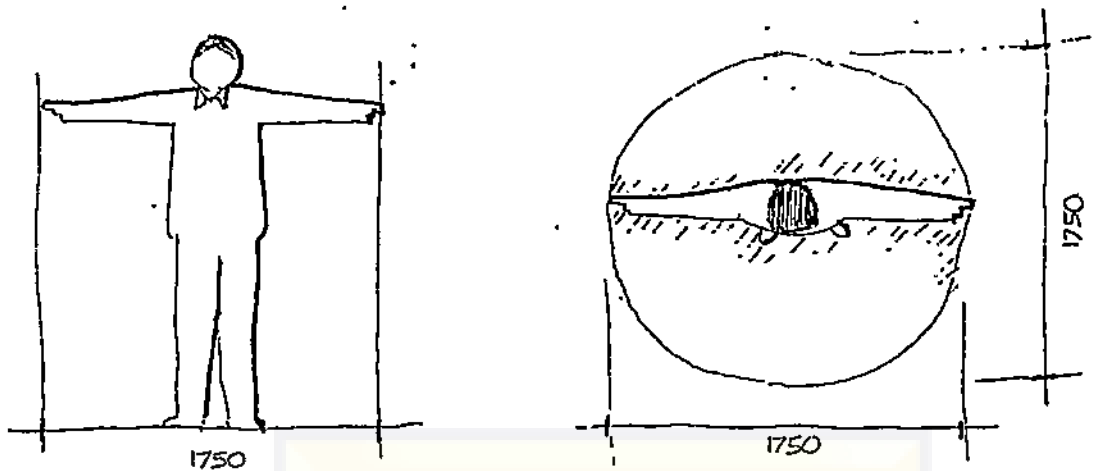
DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- **Biro Pusat Statistik, *Statistik Bioskop Indonesia 1991 - 1993*, 1996**
- **Biro Pusat Statistik Kodya Ujung Pandang Propinsi Sulawesi Selatan, *Statistik Bioskop Sulawesi Selatan 1994, 1995***
- **Biro Pusat Statistik Kodya Ujung Pandang Propinsi Sulawesi Selatan, *Statistik Bioskop Kodya Ujung Pandang 1991 - 1994*, 1995**
- **Didiet A. S., Dominicus, *Kampus Akademi Sekretari dan Manajemen di Ujung Pandang*, Universitas "45", 1997**
- **De Chiara, Joseph, *Time Saver Standards For Building Types*, Second Edition, Mc. Grow - Hill Book Company, USA, 1980**
- **Kantor Wilayah Departemen Penerangan, *Beberapa Hal Mengenai Bioskop Sinepleks*, 1995**
- **Neufert, Ernst, *Data Arsitek Jilid I*, Syamsul Amril, Edisi Kedua, Penerbit Erlangga, 1992**
- **Neufert, Ernst, *Data Arsitek Jilid II*, Syamsul Amril, Edisi Kedua, Penerbit Erlangga, 1989**
- **Saraswati, Ayu, *Sinepleks di Pusat Kota Ujung Pandang*, UNHAS, 1997**

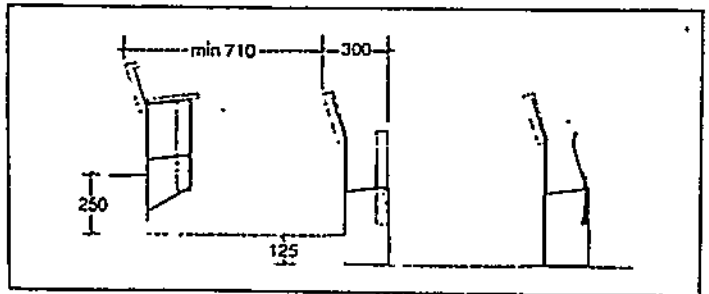
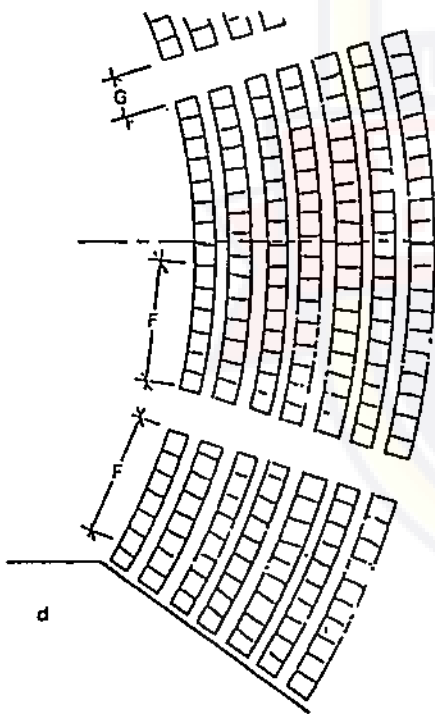
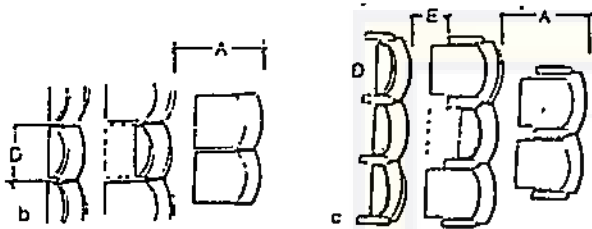


LAMPIRAN

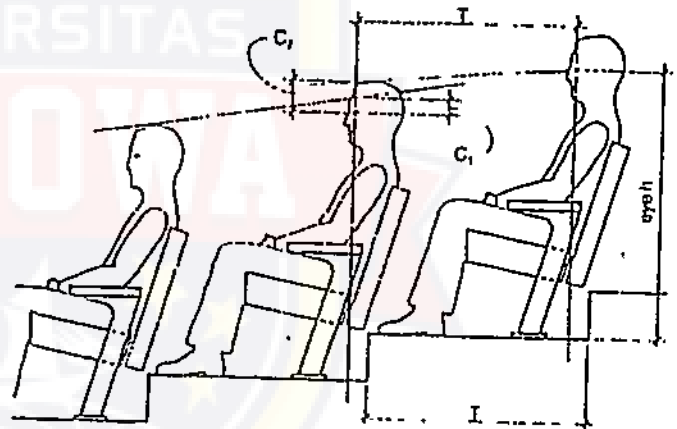


Lamp. 01. Ruang Gerak Manusia

Jarak min. gang di antara baris kursi (dihitung antara 2 garis tegak lurus) E	Jarak maks. kursi dari gang tengah (untuk 500 kursi) F	lebar maks. tempat duduk/baris (jumlah kursi 500) G	gang terdapat di kedua sisinya H	gang hanya pada 1 sisi I
300	3000	14	7	
330	3500	16	8	
360	4000	18	9	
390	4500	20	10	
420	5000	22	11	



Tempat duduk yang tertanam di lantai dilengkapi alas duduk yang dapat dilipat



Typical seated spectator

SIGHT LINES

Typical seated spectator --(1)

Eye height: 1120 ± 100

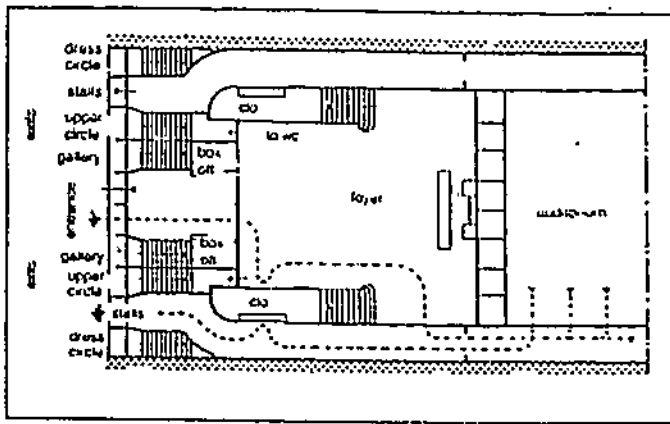
Tread of seating tier (row spacing) T: 800-1150

Head clearance C.

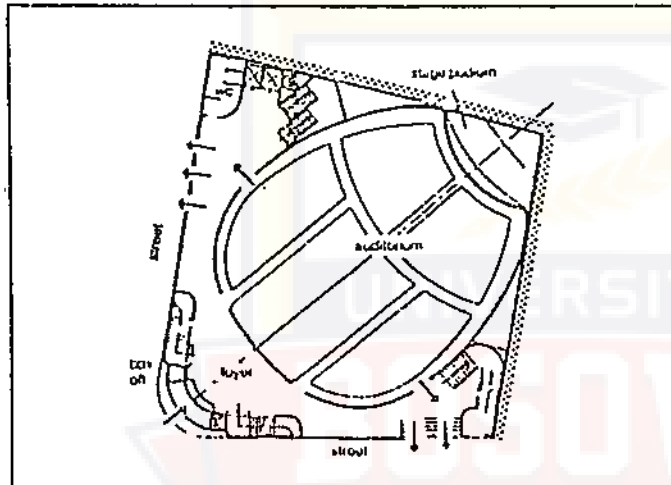
$C_1 = 65$: min clearance/row, assuming spectator will see between heads row in front (every-other-row vision)

$C_2 = 130$ allows av spectator see over head av spectator in front (every-row vision)

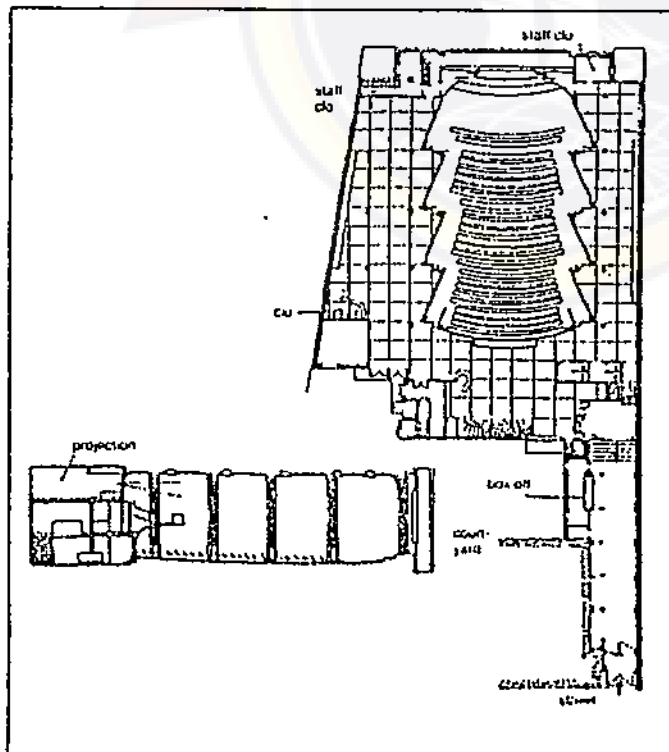
Lamp. 02. Beberapa hal mengenai tempat duduk penonton



2. Cinema in Oslo: ground floor plan showing circulation in lateral arrangement with double-sided clo Arch Blackstad & Duncker



3. Cinema in Madrid: diagonally situated in corner bldg with most economic use of space & good shape of auditorium, ground floor plan Arch Guierrez Soto



Cinema in Turku Finland: 490 seats Arch Bryggman

Lamp. 03. Beberapa contoh jalur sirkulasi di dalam Gedung Sinepleks

Lamp. 04. Sound System

PENGERTIAN GEDUNG THX DENGAN DOLBY STEREO SR-D, DTS, DAN SDDS.

I. T H X (Tomlinson Holman's eXperiment)

THX : adalah suatu standar gedung Bioskop, jadi apabila gedung Bioskop yang sudah memakai logo THX artinya : gedung Bioskop itu sudah memenuhi standar gedung bioskop yang baik.

Baik itu : dalam arti : penonton dapat menikmati gambar dan suara sesuai dengan aslinya tanpa ada gangguan gambar maupun suara bising baik dari dalam gedung sendiri maupun dari gedung sebelahnya / sekitarnya.

Untuk mencapai hal tersebut diperlukan beberapa persyaratan yaitu :

1. Gedung
 - Harus kedap suara
 - Harus memenuhi NC 30 dengan kondisi AC & seluruh mekanik on maupun off
 - Harus masuk dalam limit RT 60
2. Projector
 - Sinar harus merata & stabil
 - Sound reader harus masuk limit standar
3. Peralatan sound sistem yang dipakai semuanya harus yang sudah di Approve oleh THX , seperti :
 - Speaker Layar
 - Speaker Sub Bass
 - Speaker Surround
 - Crossover
 - Amplifier
 - Processor Analog
 - Processor Digital

II. S O U N D S Y S T E M

- ANALOG
- DIGITAL

ANALOG : adalah sound system yang direcord dengan system Analog, dimana noise yang terdengar masih cukup tinggi.

DIGITAL : adalah sound yang direcord dengan system Digital, dimana noisenya hampir tidak ada / dapat diabaikan.

Yang termasuk Analog :

- Mono
- Dolby Stereo
- Dolby Stereo SR

Yang termasuk Digital :

- Dolby Stereo SR-D
- D.T.S (Digital Theater Systems)
- S.D.D.S (Sony Dynamic Digital Sound)

Chart antara db VS Freq.

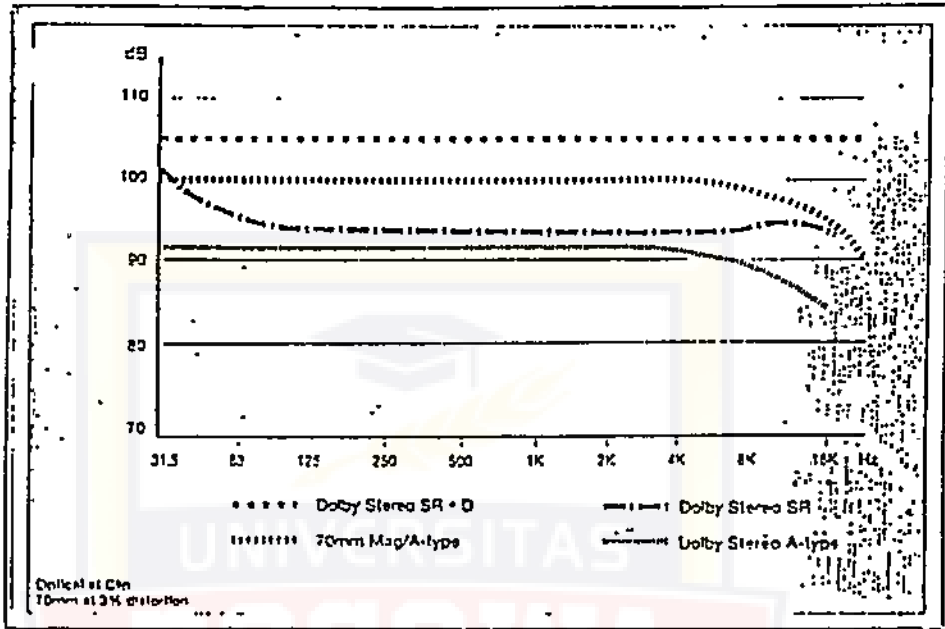
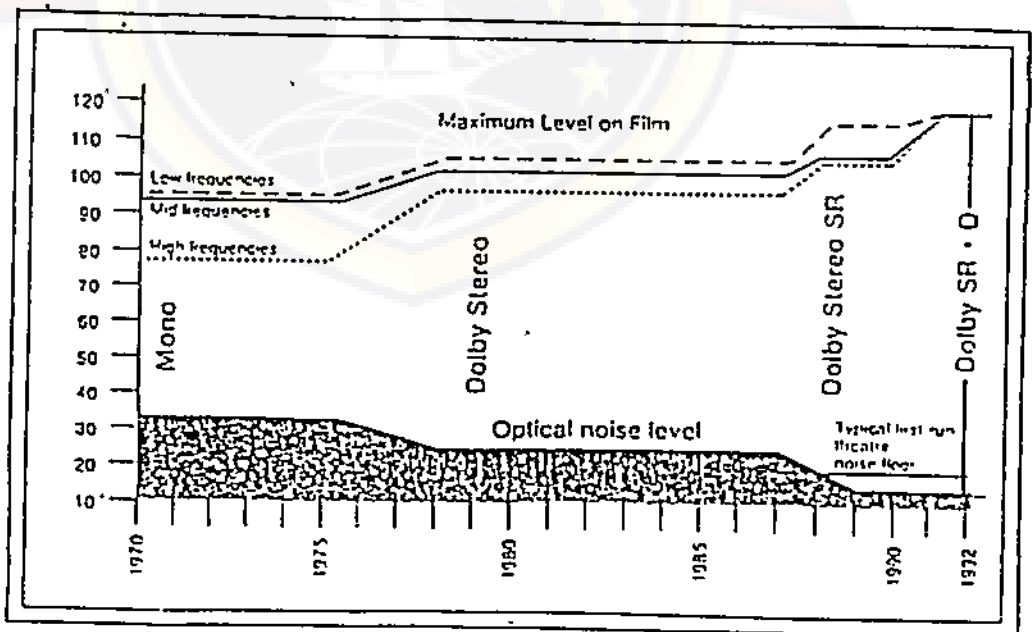


Chart Sound Track



* Dari Chart Antar db VS Freq. :

- Dolby Stereo SR-D : suara dari 63 Hz sampai 16 KHz benar-benar dapat flat.

- Dolby Stereo SR : dimana Low Freq. dibawah 63 Hz dari 90 db naik sampai 105 db. Sedangkan High Freq. diatas 4 KHz naik dari 90 db menjadi 95 db pada 8 KHz dan turun kembali pada 16 KHz.

* Dari Chart Sound Track :

Dapat dilihat perbedaan sound antara Mono, Dolby Stereo, Dolby Stereo A/SR dengan Dolby Stereo SR-D.

UND	NOISE (db)	LOW FREQ. (db)	HIGH FREQ. (db)	DYNAMIC RANGE (db)
MONO	Tinggi : sampai 35	Rendah : Hanya max.95	Rendah : Hanya max.78	45
DOLBY STEREO	Cukup Tinggi : 25	Cukup Tinggi : max.105	Cukup Tinggi : max.95	70
DOLBY STEREO A/SR	Rendah : 20	Tinggi : max.115	Tinggi : max.100	80
DOLBY STEREO SR-D	Sangat Rendah : 13	Tinggi sekali : max.120	Tinggi sekali : max.120	107

KESIMPULAN :

SR-D :

Suaranya sangat jernih, High Freq. nya sangat tinggi, dengan sub bass yang tinggi sehingga menghasilkan Dynamic Sound Range yang sangat besar.

Dolby Stereo-SR :

Suaranya jernih, Low Freq. tinggi dan High Freq. tinggi, demikian juga Dinamic Sound Rangnya besar.

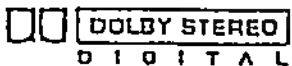
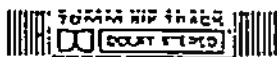
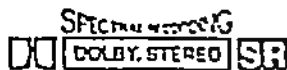
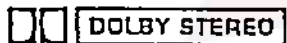
Dolby Stereo :

Suaranya cukup jernih dengan Dinamic Sound Range yang cukup besar.

Mono :

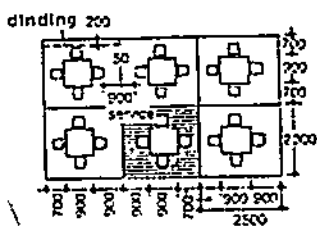
Suaranya tidak jernih karena Noisena terlalu tinggi High Freq. rendah sekali begitu pula sub bass, sehingga Dinamic Sound Rangnya sangat kecil.

PRINT SIZE	SOUNDTRACK TYPE	SIGNAL PROCESS	CHANNEL CONFIGURATION
35mm	Optical	Dolby A-type (analog)	Left, Center, Right, Surround, Subwoofer
35mm	Optical	Dolby SR (analog)	Left, Center, Right, Surround, Subwoofer
70mm	Magnetic	Dolby A-type (analog)	Left, Center, Right, Surround, Subwoofer, (Stereo surround optional)
35mm	Optical	Dolby AC-3 (digital)	Left, Center, Right, Left Surround, Right Surround, Subwoofer

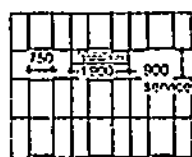


UNIVERSITAS

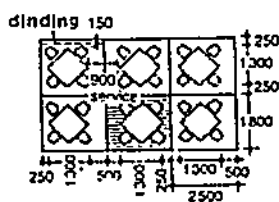
ROSOVA



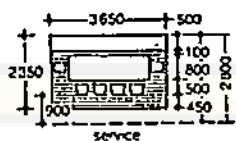
dinding 200
meja persegi-4, dg tata letak pada sisinya. Kepadatan pemakaian 1,4



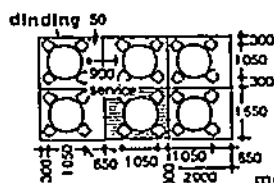
maks. 1200 dapal dikurangi samcol 900
tempat duduk bangku & meja kepadatan pemakaian 0,80



dinding 150
meja persegi-4, dg tata letak diagonal, kepadatan pemakaian 0,92

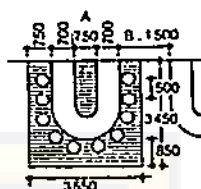


meja panjang, dg kepadatan pemakaian 0,86 untuk 10 kursi atau 1,1 untuk bangku 2 orang

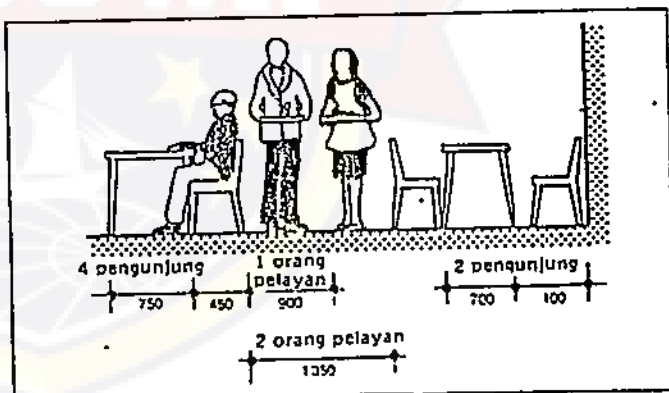
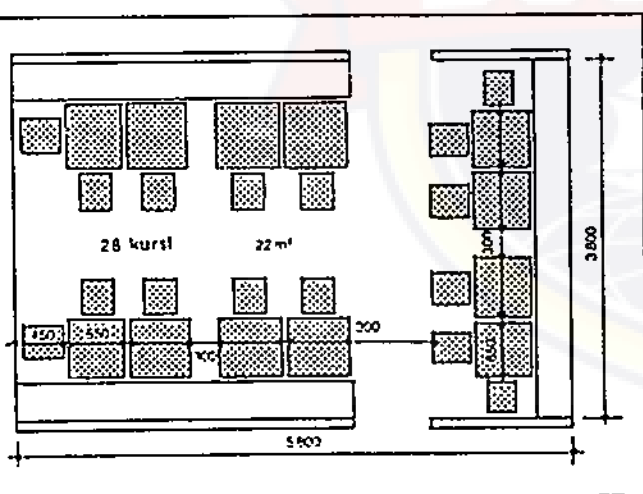


service = jalur pelayanan

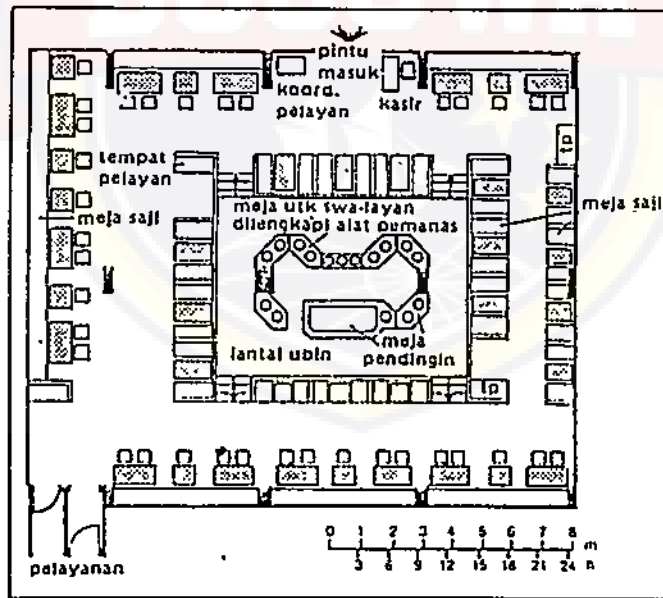
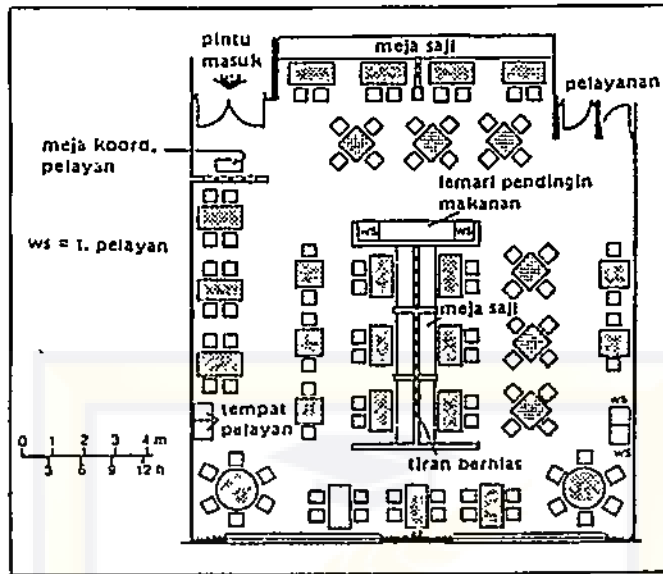
meja bundar dg tata letak diagonal; Kepadatan pemakaian 0,82



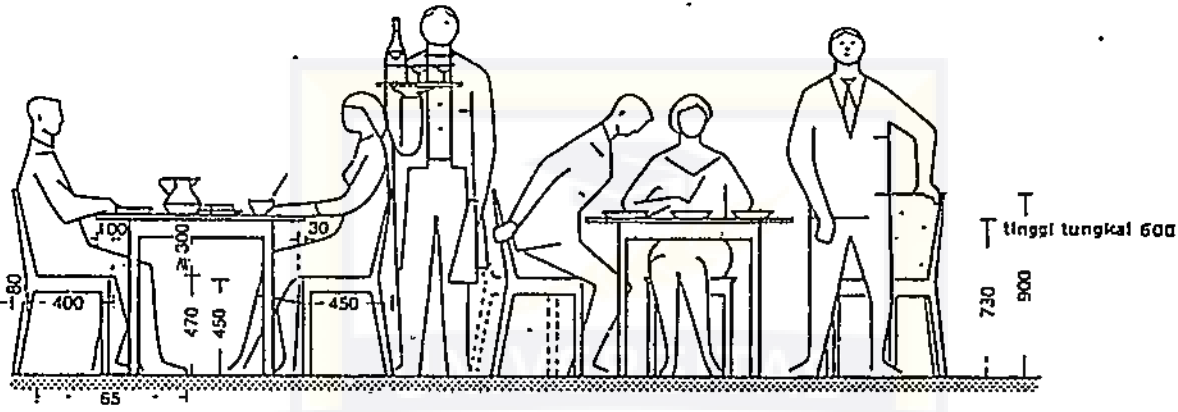
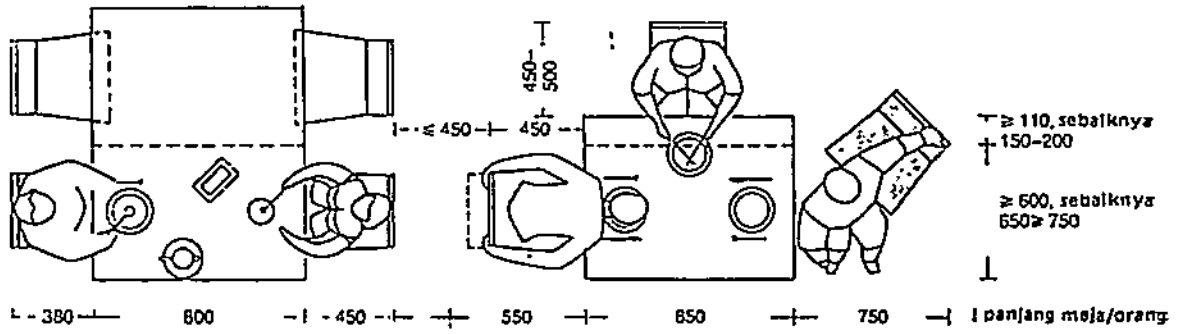
pelayanan meja bangku kepadatan pemakaian 1,26 dimensi A utk 1 pelayan B diperbesar utk 2 pelayan



Lamp. 05. Pengaturan tata letak kursi dan meja untuk restoran

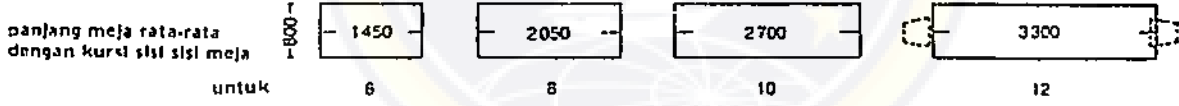
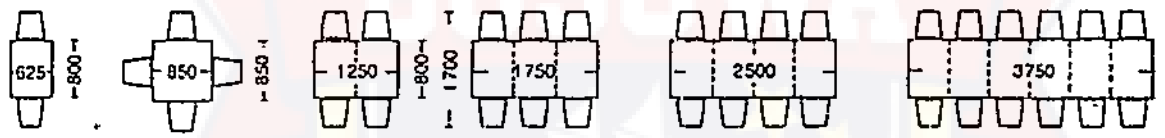


Lamp. 06. Beberapa contoh pengaturan meja dan kursi untuk Restoran



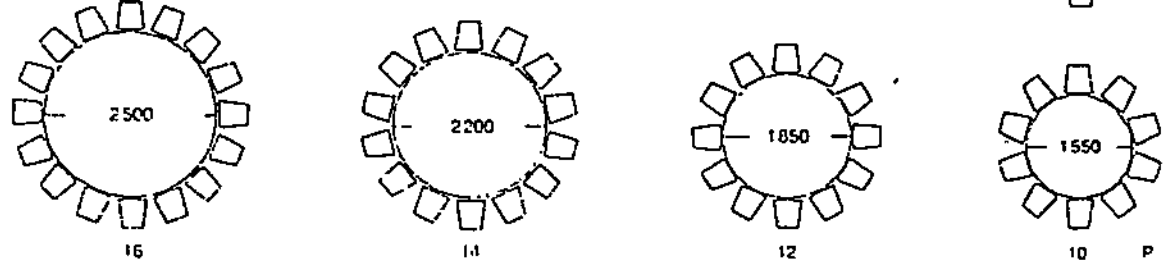
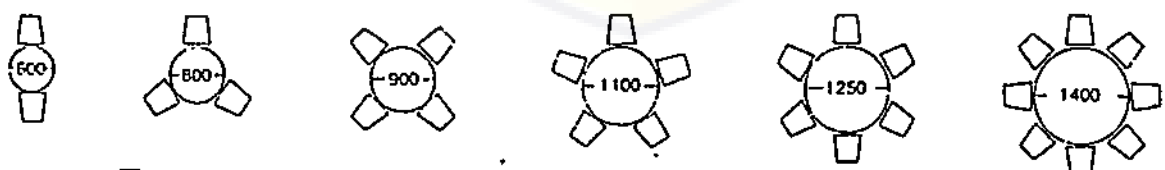
pria wanita pelayan duduk makan berdiri

2 4 4 6 8 12 orang

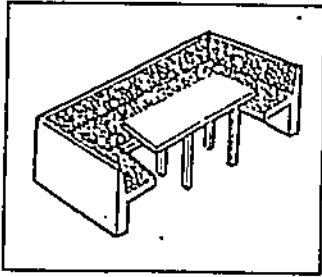


panjang meja rata-rata dengan kursi sisi sisi meja untuk

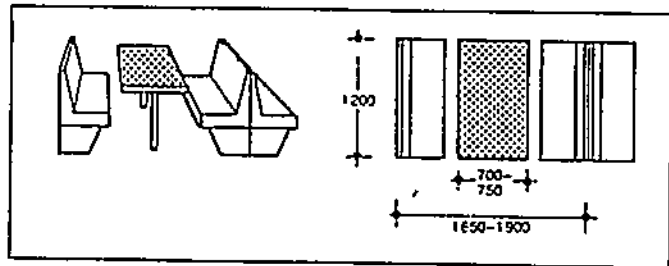
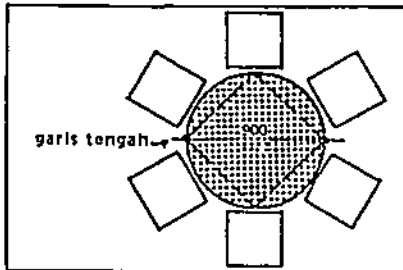
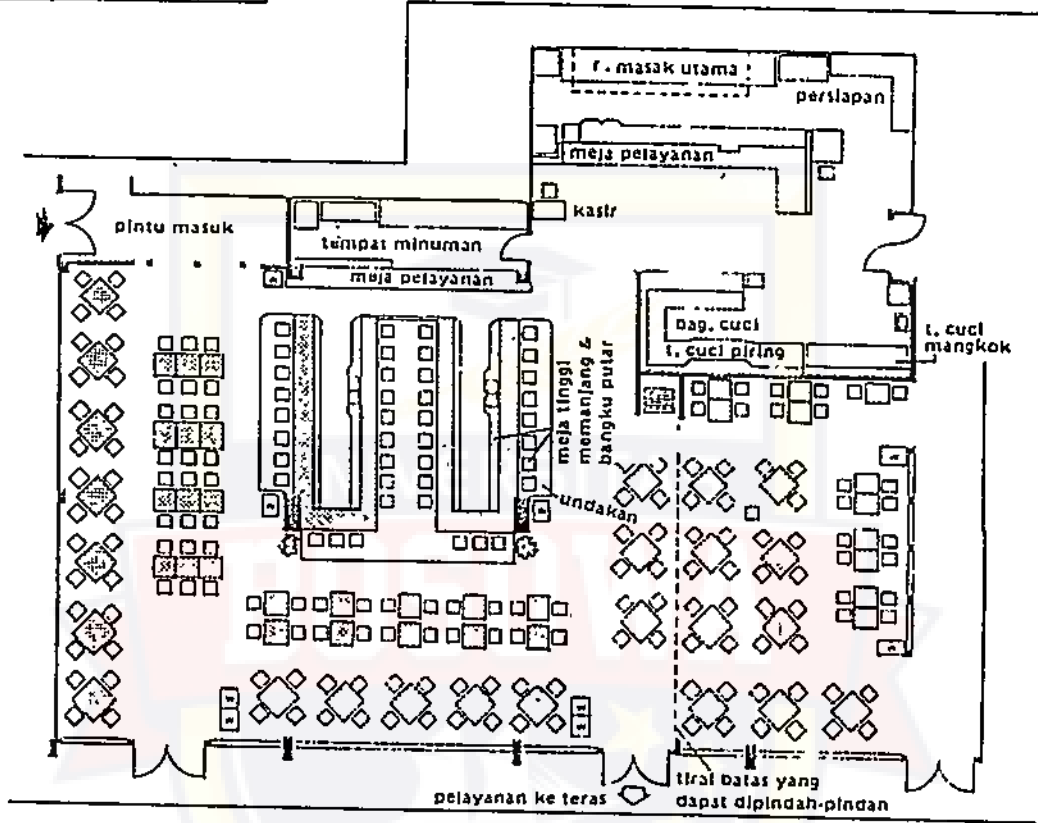
garis tangan rata-rata untuk meja makan bundar 4 5 6 8 orang



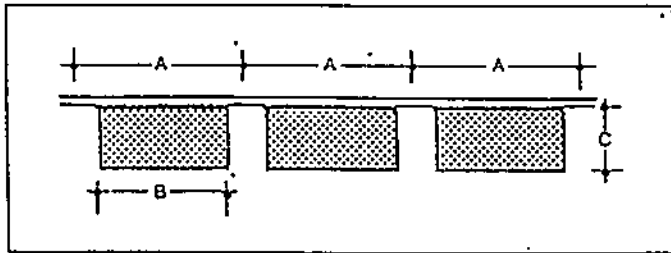
Lamp. 07. Ruang gerak manusia serta sirkulasi di dalam sebuah restoran



Lamp. 08. Pengaturan tata letak kursi dan meja dan beberapa contoh kursi dan meja untuk Coffee Shop



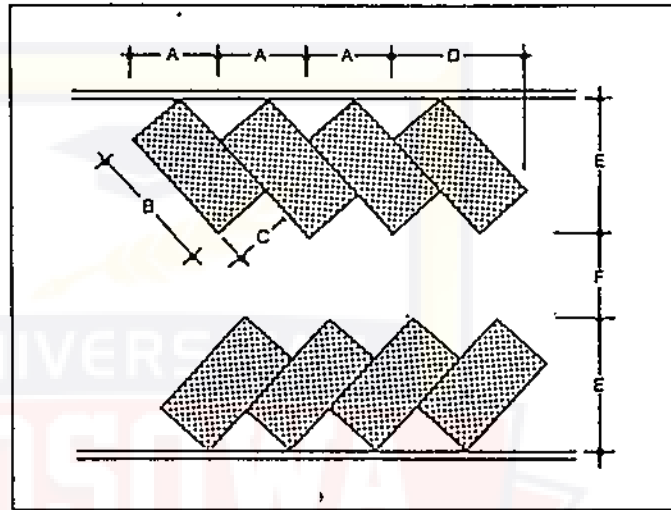
Lamp. 09. Macam-macam bentuk parkir



1. Parkir sejajar jalan (pararel parking)

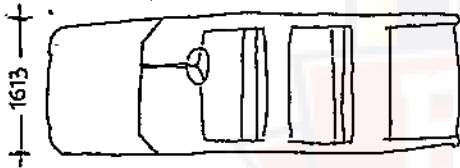
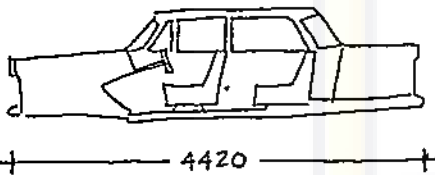
	A	B	C
dim bangunan	5800	4600	2200-2300
di luar/terbuka	6100-6700	5500	2400

• • Besarannya untuk kendaraan

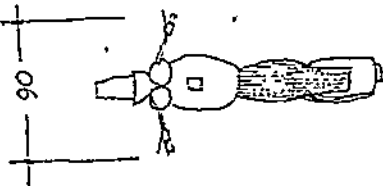
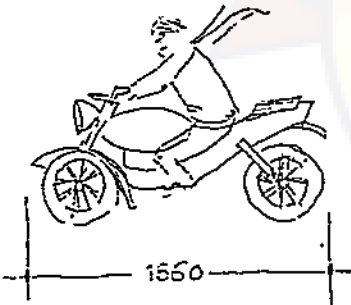


2. Parkir miring dengan sudut 45°

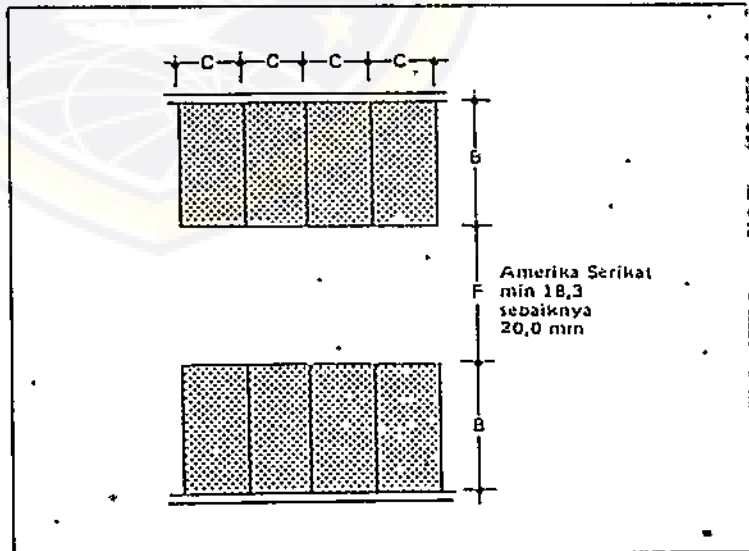
	A	B	C	D	E	F
dim bangunan	3000	4600	2300	3260	5000	2800
di luar/terbuka	3390	5500	2400	3890	5500	2800-3000



Mobil



Motor



3. Parkir dengan sudut 90° terhadap jalan

	A	B	C	D	E	F
dim bangunan	4600	2300				6000
di luar/terbuka	5500	2400				6100-6700