

PERANCANGAN INTERIOR BIOSKOP CGV

GRAND INDONESIA JAKARTA PUSAT



PERANCANGAN

Oleh:

Syeila Nahda Zulfikar

2012320023

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

ABSTRAK

Perancangan interior bioskop CGV Grand Indonesia mengusung gaya modern dengan perpaduan identitas budaya Betawi. Adanya *double coding* tersebut maka diterapkan gaya *postmodern* pada desain ini. Setiap elemen desain dipilih dengan cermat untuk merefleksikan tema "Sentuhan budaya Betawi" dalam wujud yang lebih modern. Tujuan utama dari desain ini adalah untuk memperkenalkan dan mempromosikan identitas budaya Betawi kepada wisatawan lokal dan mancanegara, sehingga keberagaman budaya Jakarta dapat diangkat dan dikenal secara luas. Sesuai konsep *cultureplex* CGV, yaitu bioskop menyediakan pengalaman menonton dengan teknologi gambar dan suara yang canggih, bioskop ini juga berfungsi sebagai tempat hiburan modern yang memenuhi kebutuhan masyarakat masa kini, melalui suasana ruang yang unik dan fasilitas yang khas dengan sentuhan kultural Betawi.

Kata kunci: Cinema, Modern, Betawi, *Cultureplex*

ABSTRACT

The interior design of CGV Grand Indonesia cinema incorporates a modern style combined with the cultural identity of Betawi. This approach, referred to as double coding, is realized through the application of postmodern design principles. Each design element is carefully selected to reflect the theme of "A Touch of Betawi Culture" in a contemporary form. The primary objective of this design is to introduce and promote the cultural identity of Betawi to both local and international audiences, thereby enhancing and showcasing Jakarta's cultural diversity on a broader scale. Consistent with CGV's cultureplex concept, which provides a cinematic experience with advanced image and sound technology, this cinema also serves as a modern entertainment venue that caters to the needs of contemporary society, offering a unique spatial ambiance and distinctive facilities enriched with Betawi cultural influences.

Keywords : Cinema, Modern, Betawi, *Cultureplex*

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR BIOSKOP CGV GRAND INDONESIA JAKARTA PUSAT diajukan oleh Syeila Nahda Zulfikar, NIM 2012320023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

Pembimbing II/Anggota


Yavu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.

NIP 19860924 201404 2 001 / NIDN 0024098603

Cognate/Anggota


Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP 19910620 201903 1 014 / NIDN 0020069105

Koordinator Program Studi Desain Interior


Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.

NIP 19910620 201903 1 014 / NIDN 0020069105

Ketua Jurusan Desain


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129-200501 1 001 / NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Sycila Nahda Zulfikar
NIM : 2012320023
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar ke sarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Yogyakarta, 7 Januari 2025



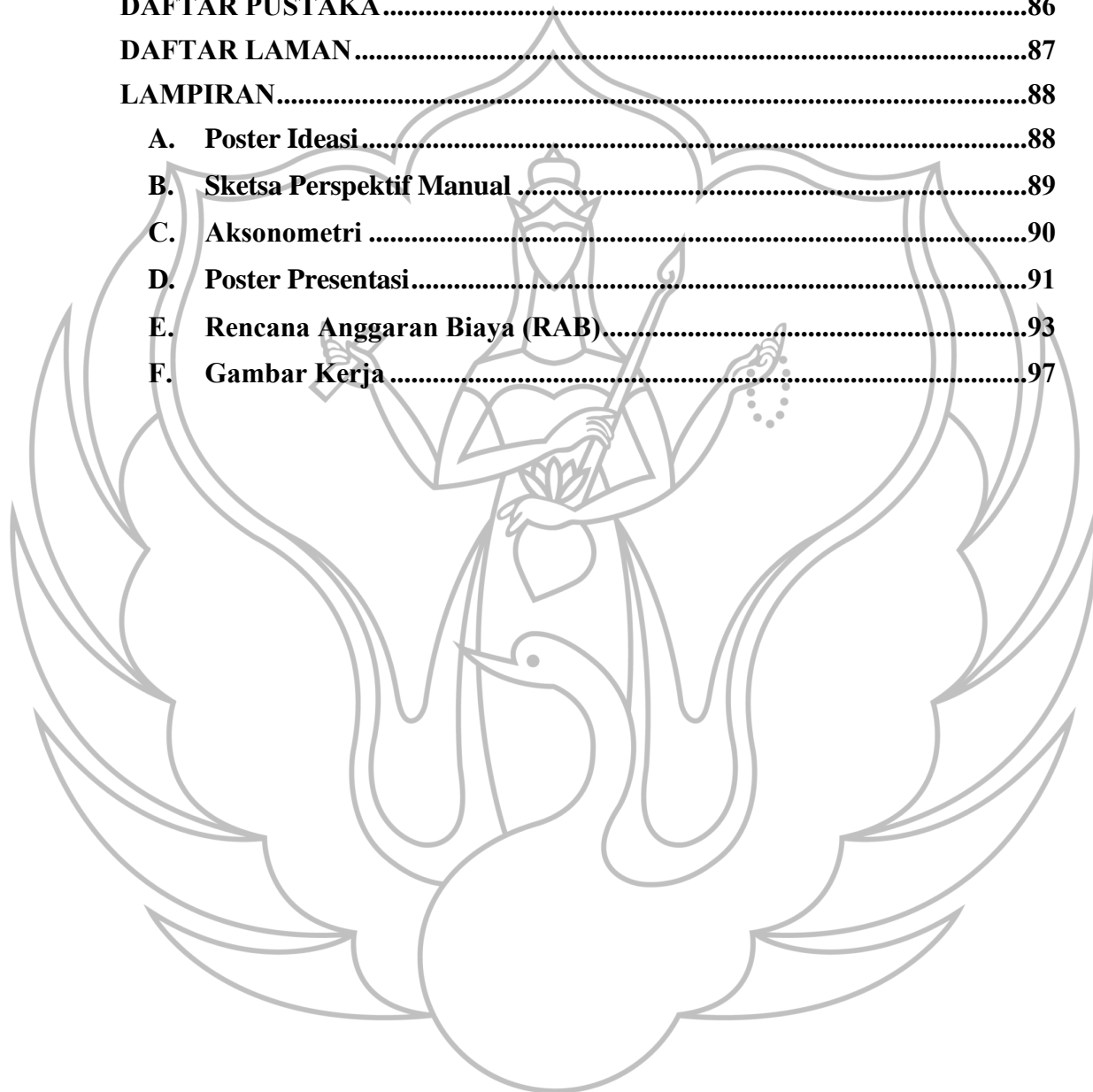
Syeila Nahda Zulfikar

NIM 2012320023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
DAFTAR ISI	v
KATA PENGANTAR	xi
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	4
BAB II	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Teori Umum	6
2. Teori Khusus	16
B. Program Desain (Programming)	17
1. Tujuan Desain (Goals).....	17
2. Sasaran Desain (<i>Programmatic Concept</i>)	17
3. Data (<i>Fact</i>)	17
4. Daftar Kebutuhan & Kriteria	35
BAB III	40
A. Pernyataan Masalah	40
B. Ideasi (Konsep Ide dan Solusi Awal)	40
1. Konsep Desain	40
2. Solusi Permasalahan	45
BAB IV	48
A. Alternatif Desain	48
1. Alternatif Estetika Ruang.....	48
2. Alternatif Penataan Ruang.....	54
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	63
4. Alternatif Pengisi Ruang	67
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	70

B. Evaluasi Pemilihan Desain	74
C. Hasil Desain	74
BAB V	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
DAFTAR LAMAN.....	87
LAMPIRAN.....	88
A. Poster Ideasi.....	88
B. Sketsa Perspektif Manual	89
C. Aksonometri	90
D. Poster Presentasi.....	91
E. Rencana Anggaran Biaya (RAB).....	93
F. Gambar Kerja.....	97

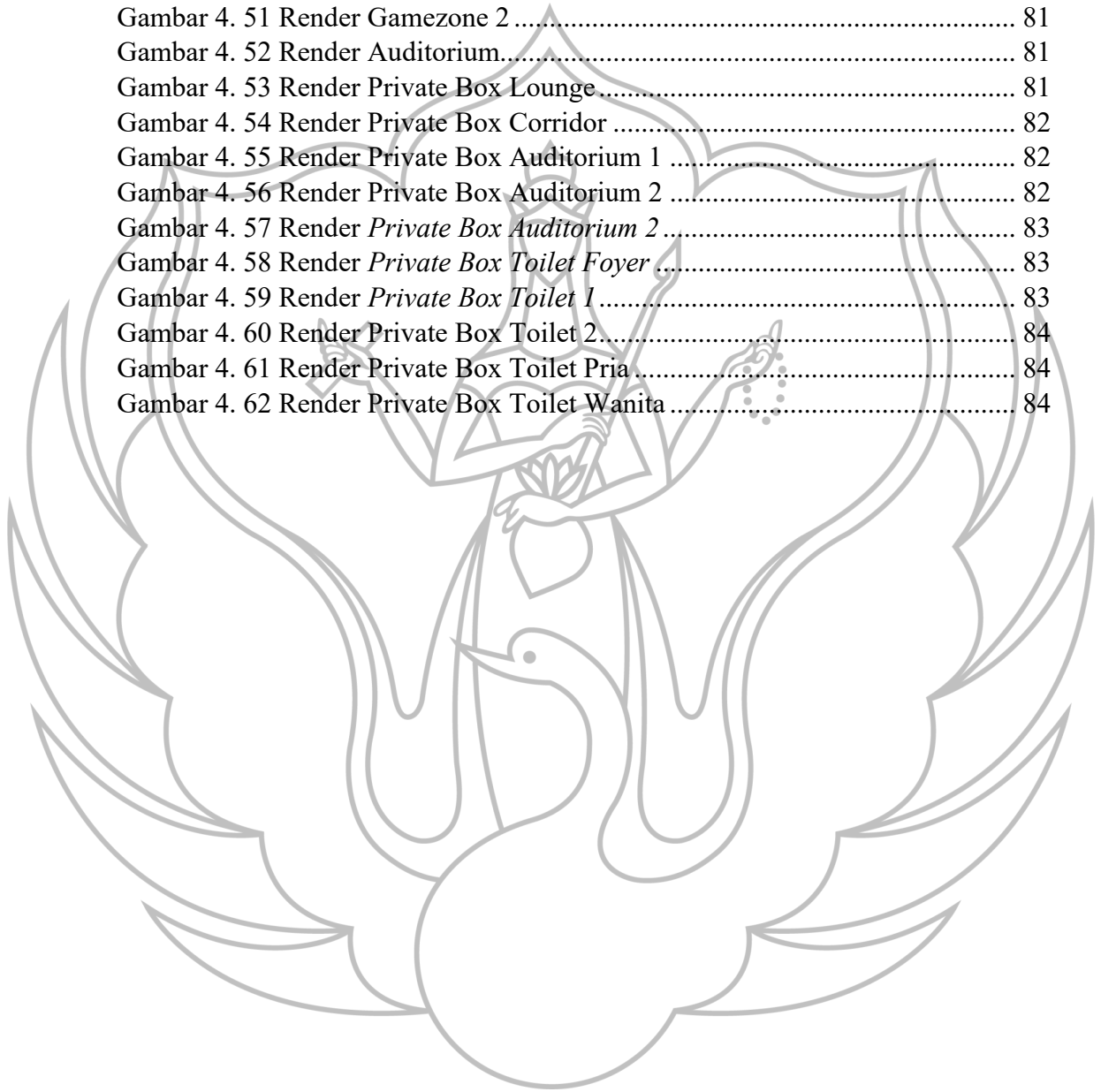


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1. Design Thinking Model	2
Gambar 2. 1 Logo CGV	17
Gambar 2. 2 Lokasi Proyek.....	20
Gambar 2. 3 Zoning Eksisting Mezzanine Level (Lantai 11).....	21
Gambar 2. 4 Zoning Eksisting Foyer Level (Lantai 8)	21
Gambar 2. 5 Layout Eksisting Foyer Level (Lantai 8).....	22
Gambar 2. 6 Layout Eksisting Mezzanine Level (Lantai 11).....	22
Gambar 2. 7 Dokumentasi Existing Popcorn Area & Waiting Area	23
Gambar 2. 8 Dokumentasi Existing Toilet Private Box,	24
Gambar 2. 9 Dokumentasi Existing	25
Gambar 2. 10 Receptionist's Workstation / Desk Height	28
Gambar 2. 11 Lunch Counter.....	28
Gambar 2. 12 CGV Kitchen, Corridor, dan Seating Area.....	29
Gambar 2. 13 Arah Rotasi Penglihatan yang Nyaman	29
Gambar 2. 14 Stepped Seating / One-Row Vision.....	30
Gambar 2. 15 Unsur dan Ornamen	30
Gambar 3. 1 Mind Mapping	40
Gambar 3. 2 Sketsa Ideasi Waiting Area	41
Gambar 3. 3 Kembang Kelapa.....	42
Gambar 3. 4 Sketsa Ideasi CGV Kitchen.....	43
Gambar 3. 5 Sketsa Ideasi Auditorium.....	43
Gambar 3. 6 Referensi Gambar	44

Gambar 4. 1 Alternatif 1 Suasana Ruang.....	48
Gambar 4. 2 Alternatif 2 Suasana Ruang.....	49
Gambar 4. 3 Komposisi Bentuk.....	50
Gambar 4. 4 Material Lantai Perancangan.....	51
Gambar 4. 5 Sketsa Ideasi Penerapan Material Lantai	51
Gambar 4. 6 Material Dinding Perancangan CGV	51
Gambar 4. 7 Sketsa Ideasi Penerapan Material Dinding	52
Gambar 4. 8 Material Plafond Perancangan CGV	52
Gambar 4. 9 Sketsa Ideasi Penerapan Material Plafond	52
Gambar 4. 10 Elemen Dekoratif CGV <i>Mascot, Neon Box, Ornamen Budaya Betawi</i>	53
Gambar 4. 11 Komposisi Warna Perancangan CGV	53
Gambar 4. 12 Material Board Perancangan CGV	54
Gambar 4. 13 <i>Criteria Matrix Foyer</i>	54
Gambar 4. 14 <i>Criteria Matrix Mezzanine</i>	55
Gambar 4. 15 Bubble Diagram <i>Foyer</i> Alternatif 1 & 2.....	55
Gambar 4. 16 Bubble Diagram <i>Mezzanine</i> Alternatif 1 & 2	56
Gambar 4. 17 Bubble Plan <i>Foyer</i> Alternatif 1 & 2.....	57
Gambar 4. 18 Bubble Plan <i>Mezzanine</i> Alternatif 1 & 2	58
Gambar 4. 19 Block Plan dan Sirkulasi <i>Foyer</i> Alternatif 1 & 2.....	59
Gambar 4. 20 Block Plan <i>Mezzanine</i> Alternatif 1 & 2	60
Gambar 4. 21 <i>Stacking Plan</i> CGV	61
Gambar 4. 22 Layout CGV Lantai <i>Foyer</i> Alternatif 1 & 2.....	61
Gambar 4. 23 Layout Lantai <i>Mezzanine</i> CGV Alternatif 1 & 2	62
Gambar 4. 24 Rencana Lantai <i>Foyer</i> CGV Alternatif 1 & 2	63
Gambar 4. 25 Rencana Lantai <i>Mezzanine</i> Alternatif 1 & 2.....	64
Gambar 4. 26 Rencana Dinding <i>Foyer</i> Alternatif 1 & 2.....	64
Gambar 4. 27 Rencana Dinding <i>Mezzanine</i> Alternatif 1 & 2	65
Gambar 4. 28 Rencana Plafond <i>Foyer</i> Alternatif 1 & 2	66
Gambar 4. 29 Rencana Plafon <i>Mezzanine</i> Alternatif 1 2.....	66
Gambar 4. 30 Furniture Custom 1	67
Gambar 4. 31 Furniture Custom 2	67
Gambar 4. 32 Furniture Custom 3	67
Gambar 4. 33 Furniture Custom 4	68
Gambar 4. 34 Elemen Estetis Custom 1	68
Gambar 4. 35 Jenis AC <i>Split Duct Daikin High Static 20 PK</i>	73
Gambar 4. 36 Hasil Layout Perancangan CGV	75
Gambar 4. 37 Render <i>Foyer</i> level area 1	75
Gambar 4. 38 Render <i>Self Ticketing Area</i>	76
Gambar 4. 39 Render <i>Foyer</i> level area 2	76
Gambar 4. 40 Render <i>Concessions</i>	77
Gambar 4. 41 Render <i>Ticket Box</i>	77
Gambar 4. 42 Render CGV Kitchen 1	78
Gambar 4. 43 Render CGV kitchen 2	78

Gambar 4. 44 Render CGV kitchen 3	78
Gambar 4. 45 Render <i>Waiting Area</i> 1	79
Gambar 4. 46 Render <i>Waiting Area</i> 2.....	79
Gambar 4. 47 Render Gamezone	79
Gambar 4. 48 Render <i>Waiting Area</i> 3.....	80
Gambar 4. 49 Render <i>Waiting Area</i> 4.....	80
Gambar 4. 50 Render <i>Waiting Area</i> 5.....	80
Gambar 4. 51 Render Gamezone 2	81
Gambar 4. 52 Render Auditorium.....	81
Gambar 4. 53 Render Private Box Lounge.....	81
Gambar 4. 54 Render Private Box Corridor	82
Gambar 4. 55 Render Private Box Auditorium 1	82
Gambar 4. 56 Render Private Box Auditorium 2	82
Gambar 4. 57 Render <i>Private Box Auditorium</i> 2	83
Gambar 4. 58 Render <i>Private Box Toilet Foyer</i>	83
Gambar 4. 59 Render <i>Private Box Toilet</i> 1.....	83
Gambar 4. 60 Render Private Box Toilet 2.....	84
Gambar 4. 61 Render Private Box Toilet Pria	84
Gambar 4. 62 Render Private Box Toilet Wanita.....	84



DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Ruang Lingkup Perancangan	23
Tabel 2 2 Studi Preseden.....	32
Tabel 2 3 Daftar Kebutuhan <i>Foyer Level</i> (Lantai 8).....	35
Tabel 2 4 Daftar Kebutuhan <i>Mezzanine Level</i> (Lantai 11).....	38
Tabel 3. 1 Solusi Desain Berdasarkan Masalah Ruang	45
Tabel 3. 2 Solusi Desain Berdasarkan Masalah Ruang <i>CGV Kitchen</i>	45
Tabel 3. 3 Solusi Desain Berdasarkan Masalah Ruang Corridor, Seating Area, dan Game Zone	46
Tabel 3. 4 Solusi Desain Berdasarkan Masalah Ruang Auditorium 2.....	46
Tabel 3. 5 Solusi Desain Berdasarkan Masalah Ruang <i>Private Box Waiting Area & Reception Desk</i>	46
Tabel 3. 6 Solusi Desain Berdasarkan Masalah Ruang Auditorium D & E (<i>Private Box</i>).....	47
Tabel 3. 7 Solusi Desain Berdasarkan Masalah Ruang Toilet <i>Private Bo</i>	47
Tabel 4 1 Spesifikasi <i>Equipment</i>	68
Tabel 4 2 Jenis dan Spesifikasi Lampu.....	71
Tabel 4 3 Perhitungan Titik Lampu.....	72
Tabel 4 4 Perhitungan AC.....	73

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas segala nikmat, karunia, serta hidayah-Nya. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Interior Bioskop CGV Grand Indonesia Jakarta Pusat” dengan sebaiknya. Laporan ini disusun dalam rangka memenuhi syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada program studi S1 Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam proses pengerjaan tugas akhir ini penulis mendapatkan banyak pengalaman baru serta ilmu yang bermanfaat bagi penulis. Dalam kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak lain yang berperan penting atas penyusunan laporan ini, diantaranya:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan rida-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.
2. Kedua orang tua, abang, adik, dan keluarga yang senantiasa memberi dukungan, doa, serta penunjang kebutuhan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir.
3. Bapak Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan memberi nasihat, kritik, saran, serta wawasan dalam proses desain dan penyusunan laporan tugas akhir.
4. Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku dosen wali atas bimbingannya selama masa perkuliahan.
5. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Prodi Desain Interior atas bimbingannya.
6. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku Koordinator Prodi Desain Interior atas bimbingannya.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam menyelesaikan penulisan tugas akhir.

8. Ibu Mei Mumpuni dan Bapak Regulus Nugroho dari PT Titik Garis Bidang yang telah memberikan akses izin proyek dan berbagai informasi terkait yang sangat membantu kelancaran tugas akhir penulis.
9. Sahabat-sahabat saya, Nunu, Rizha, Windy, Chevy, Ifa, Dwika, dan Shakilla yang selalu memberikan dukungan, dorongan, motivasi, dan bantuan selama menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Bu Ning dan seluruh teman kos yang selalu mendukung, memotivasi, dan memberi bantuan.
11. Mbak Mutia, Mbak Firly, Mbak Alicia, Kak Yuyun, Fitri, Nusa, dan Shalomita selaku kakak-kakak dan sahabat-sahabat yang selalu memberikan dukungan dan bantuan.
12. Teman-teman seperjuangan tugas akhir.
13. Teman-teman Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
14. Berbagai Pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis selama menyelesaikan penyusunan tugas akhir.

Penulis sadar bahwa dalam penulisan laporan ini masih terdapat banyak kekurangan dikarenakan keterbatasan yang dimiliki. Oleh karena itu, Penulis menerima kritik dan saran yang membangun dalam menyempurnakan laporan ini. Penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 2 Januari 2025



Sveila Nahda Zulfikar

NIM 2012320023

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Beberapa saat lagi Jakarta akan tidak menjadi ibukota negara, sehingga akan ada pergeseran perilaku masyarakat terhadap pergerakan ekonomi, sosial dan budaya. Berdasarkan fakta tersebut perlu kiranya mengangkat kembali kearifan budaya lokal, agar Jakarta juga menjadi salah satu tujuan wisata seperti kota-kota lainnya di Indonesia sebagai keunikan dari keberagaman kebudayaan di Nusantara. Lokasi CGV Grand Indonesia yang berada di Pusat Jakarta, tepatnya berdekatan dengan Bundaran Hotel Indonesia (HI) yang merupakan salah satu ikon Jakarta dan Thamrin City yang merupakan pusat grosir tekstil dan pakaian terbesar di Asia Tenggara, sehingga akan menjadi tujuan wisata ataupun bisnis masyarakat lokal, domestik, maupun mancanegara.

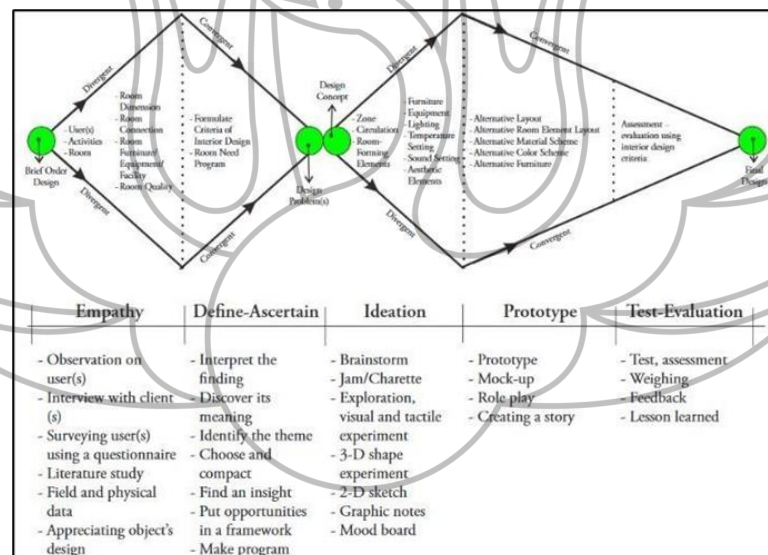
Masih besarnya minat masyarakat di Jakarta, baik penduduk tetap maupun wisatawan untuk menonton film di bioskop, terutama film-film yang baru tayang, juga sebagai salah satu sarana rekreasi. Bioskop bukan hanya menjadi tempat untuk menonton film, melainkan juga tempat untuk bersosialisasi dan berkumpul bersama. Menariknya, bioskop memiliki banyak nilai lebih dibandingkan dengan menonton film di rumah saja. Menurut Hikmat Darmawan (CNN Indonesia, 2020), layanan *streaming* yang semakin populer tidak akan menggantikan keberadaan bioskop sepenuhnya. Ada jenis film tertentu yang dirancang untuk dinikmati di bioskop agar dapat menghadirkan kualitas audio dan visual terbaik. Selain itu, pengalaman sinematik yang ditawarkan bioskop memiliki perbedaan mendasar dibandingkan dengan layanan *streaming*. Selain sebagai sarana hiburan, menonton film di bioskop juga dapat memberikan manfaat positif bagi kesehatan dan emosi. Menurut Hesley dalam bukunya yang berjudul *Rent Two Films and Let's Talk in the Morning: Using Popular Movies in Psychotherapy*, bahwa film dapat digunakan sebagai terapi untuk membantu seseorang mengatasi masalah kesehatan mental (Danishya, 2021). Selain itu, perkembangan perfilman di Indonesia dan masuknya banyak film asing ke Indonesia turut mendukung motivasi masyarakat untuk menonton di bioskop. Bioskop juga telah dilengkapi dengan berbagai fasilitas penunjang, seperti *game center, coffee & lounge, concession* (tempat penjualan makanan dan minuman),

dan toilet. Bahkan bioskop telah mengusung konsep *cultureplex* yang mengintegrasikan berbagai bentuk hiburan dalam satu tempat dan mengubah bioskop menjadi pusat rekreasi yang menawarkan lebih dari sekadar tayangan film.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut, maka akan diimplementasikan ke dalam perancangan interior bioskop CGV Grand Indonesia, Jakarta Pusat. Untuk menciptakan pengalaman yang menarik, nyaman, dan sesuai dengan kebutuhan pengunjung, bioskop didesain dengan interior yang menyediakan fasilitas-fasilitas yang menyediakan fungsi utama bioskop dan pendukung bioskop. Sebagai respons dari Jakarta yang akan tidak menjadi Ibukota negara, desain interior bioskop dirancang dengan menggabungkan gaya modern dan unsur tradisional Betawi. Perpaduan ini menciptakan atmosfer yang unik dan berbeda, serta memperkenalkan budaya lokal Betawi pada masyarakat luas. Hal ini, menjadikan bioskop sebagai tujuan hiburan yang menarik dan berkualitas. Sehingga, dapat membantu bioskop untuk bersaing dengan sukses dalam industri hiburan yang kompetitif di Jakarta.

B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1.1 Design Thinking Model

(Sumber: Triatmodjo, S. *Designing a Design Thinking Model in Interior Design Teaching and Learning*. 2020)