

**PERANCANGAN INTERIOR**  
**BIOSKOP *INDEPENDENT***  
**BUARAN *THEATRE* JAKARTA TIMUR**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR**  
**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2018**

**PERANCANGAN INTERIOR**  
**BIOSKOP *INDEPENDENT***  
**BUARAN *THEATRE* JAKARTA TIMUR**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Interior

2018

## ABSTRAK

Buaran *Theatre* merupakan bioskop independen yang resmi dibuka pada tahun 1989. Bioskop ini hanya menayangkan film dengan format *reel* 35mm. Ditengah-tengah maraknya bioskop dengan memberikan pengalaman baru dalam menonton, Buaran *Theatre* masih eksis beroperasi walaupun sepih pengunjung. Tujuan bioskop ini adalah mengembalikan citra bioskop seperti di masa kejayaan mereka di tahun 90an dan dapat menjadikannya tempat hiburan terbaik khususnya di wilayah Jakarta Timur.

Perancangan ini bertujuan untuk mengembalikan citra bioskop yang telah lama pudar agar kembali mendapat kepercayaan untuk menikmati film di Buaran *Theatre*. Menghidupkan kembali geliat masyarakat kepada film-film lawas Indonesia khususnya yang memiliki banyak kelebihan dalam sinematografi dibandingkan dengan film produksi sekarang. Menjadikannya tempat ini bukan hanya sekedar bioskop yang menayangkan sebuah film, tetapi juga sebagai wadah berkumpul dan *sharing* tentang berbagai film antara komunitas-komunitas penikmat maupun praktisi film. Buaran *Theatre* adalah bioskop kebanggaan dan hiburan berharga untuk masyarakat Jakarta Timur, maka dalam proses desain terpilihah *Ruby* sebagai tema.

Karya perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* oleh Sarah Gibbons yang memiliki 6 tahapan mulai dari *emphasize* sampai *implement*. Tema *ruby* diterapkan pada penggunaan warna merah *ruby* di setiap ruang bioskop, baik *lobby*, *flexible space* maupun studio. Penggunaan material *tile square* pada dinding juga untuk mempertahankan citra bioskop sebelumnya. *Flexible space* merubah area 1 studio untuk dijadikan ruang berkumpul bersama untuk saling *sharing* dan menjadikan bioskop ini memiliki kehidupan lain selain menayangkan film tetapi juga berperan membantu memajukan perfilman Indonesia.

**Kata Kunci :** interior, bioskop, independen, *design thinking*, *ruby*

## ABSTACT

*Buaran Theater is an independent cinema that was officially opened in 1989. This cinema is only showing a movie with 35mm reel format. In the midst of cinema ramparts by providing new experiences in watching, Buaran Theater still operates despite the visitors. The purpose of this cinema is to restore the cinema image as it was in their heyday in the 90s and can make it the best entertainment spot especially in East Jakarta area.*

*This design aims to restore the image of a cinema that has long faded back to get the confidence to enjoy the movie in Buaran Theater. Relive the stretch of society to Indonesian films especially those that have many advantages in cinematography compared to current production films. Making it a place not just a movie theater, but also as a forum for gathering and sharing about the various films between the audience community and the film practitioners. Buaran Theater is a prestigious and valuable cinema for the people of East Jakarta, so in the design process chosen by Ruby as the theme.*

*The work of designers is using the method of Design Thinking by Sarah Gibbons of six stages ranging from emphasize to implement. The theme of ruby to be applied to the use of red ruby in every cinema room, both the lobby, flexible space and the studio. The use of material tile square on the wall as well to maintain the image of a movie before. Flexible space changed the area of one studio to be a shared space for sharing and making this cinema has a life other than showing the film but also helped to advance the Indonesian film industry.*

***Keywords: interior, cinema, independent, design thinking, ruby***

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

**PERANCANGAN INTERIOR BIOSKOP *INDEPENDENT BUARAN THEATRE* JAKARTA TIMUR** diajukan oleh Firman Setiawan, NIM 1410106123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 29 Juni 2018 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

### **Pembimbing I/Anggota**

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005

### **Pembimbing II/Anggota**

Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP 19740713 200212 1 001

### **Cognate/Anggota**

Drs. Ismael Setiawan, MM.

NIP 19620528 199403 1 002

### **Ketua Program Studi/Ketua/Anggota**

Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, ST., M.T.

NIP 19700727 200003 2 001

### **Ketua Jurusan/Ketua**

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Seni Rupa**

**Institut Seni Indonesia Yogyakarta**

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

## PRAKATA

Dengan mengucapkan puji syukur alhamdulillah atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **‘Perancangan Bioskop *Independent Buaran Theatre Jakarta Timur*’**, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Harapan penulis semoga tugas akhir perancangan ini dapat membantu menambah pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, atas segala kemudahan dan kesehatan serta kasih sayang.
2. Almarhum Bapak Rafi i dan Almarhumah Ibu Asmani, selaku kedua orang tua yang penulis sangat cintai serta meyakini selalu memberikan semangat yang tiada henti.
3. Seluruh kakak (Fairus, Deny, Sonny, Toni, Dede)(Mbak Mega, Mbak Sri, Ka Dina) dan Aris selaku adik yang telah memberikan bantuan baik dalam materi maupun nasihat-nasihat agar terus tetap berjuang.
4. Bpk. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A, selaku Dosen Pembimbing 1 sekaligus sebagai Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bpk. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T, selaku Dosen Pembimbing II.
6. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, ST., M.T, selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Ibu Hartiningsih, Ir., MT. dan Bpk. Bambang Pramono, S. Sn, selaku Dosen Wali.
8. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Bpk. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas segala ilmu yang telah diberikan.

11. Hani Monavita yang telah mengerahkan banyak waktu dan tenaga serta materi agar selalu dapat mendampingi penulis dalam perkuliahan.
12. Mas Okinawan dari Wisataria yang telah membantu penulis memberikan data penting bioskop Buaran Theatre.
13. Sahabat-sahabat ‘Antimalu’ (Mada, Upi, Anggi, Junaydi, Dayat) atas hiburan yang selalu tersaji kepada penulis.
14. Kepada teman-teman terdekat; Mas Rio, Dara, Asya, Brain, Ima, Eka, Rio, Ilma, Diva, Anton, Cakra, Zulyo, Anggih, Daus, dll , atas bantuan dan dukungan tanpa pamrih yang sedia diberikan kepada penulis.
15. Seluruh teman-teman satu angkatan ‘Koncokandunk’ yang telah mengisi hari-hari penulis selama berada di lingkungan Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
16. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir perancangan ini jauh dari sempurna, baik segi penyusunan, bahasan, ataupun penulisannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun, demi perbaikan yang sifatnya membangun di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 29 Juni 2018

Penulis

Firman Setiawan

## DAFTAR ISI

|  |     |
|--|-----|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....                 | i   |
| <b>ABSTRAK</b> .....                       | ii  |
| <b>ABSTACT</b> .....                       | iii |
| <b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....             | iv  |
| <b>PRAKATA</b> .....                       | v   |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                    | vii |
| <b>BAB I</b> .....                         | 1   |
| <b>PENDAHULUAN</b> .....                   | 1   |
| A. Latar Belakang .....                    | 1   |
| B. Metode Perancangan .....                | 2   |
| 1. Proses Desain .....                     | 2   |
| a. <i>Brief</i> .....                      | 2   |
| b. Pengumpulan Data .....                  | 2   |
| 1) Data Lapangan Fisik dan Non Fisik ..... | 3   |
| 2) Literatur .....                         | 3   |
| c. Analisis .....                          | 3   |
| d. Permasalahan Desain .....               | 3   |
| e. Sintesis .....                          | 3   |
| f. <i>Feed Back</i> .....                  | 4   |
| 2. Metode Desain .....                     | 4   |
| a. <i>Emphasize</i> .....                  | 4   |
| b. <i>Define</i> .....                     | 4   |
| c. <i>Ideation</i> .....                   | 5   |
| d. <i>Prototype</i> .....                  | 5   |
| e. <i>Test</i> .....                       | 5   |



|  |    |
|--|----|
| f. <i>Implement</i> .....                              | 5  |
| 3. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah.....  | 6  |
| 4. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain.....     | 6  |
| 5. Metode Evaluasi Pemilihan Desain.....               | 6  |
| <b>BAB II</b> .....                                    | 7  |
| <b>PRA DESAIN</b> .....                                | 7  |
| A. Tinjauan Pustaka .....                              | 7  |
| 1. Tinjauan Pustaka Umum.....                          | 7  |
| a. Deskripsi Bioskop.....                              | 7  |
| b. Perkembangan Bioskop.....                           | 8  |
| c. Deskripsi Bioskop <i>Independent</i> .....          | 10 |
| d. Klasifikasi Bioskop.....                            | 10 |
| 1) Berdasarkan Tujuan.....                             | 10 |
| 2) Berdasarkan Pemilihan Lokasi dan Tempat.....        | 12 |
| 3) Berdasarkan Strategi Penempatannya.....             | 13 |
| 4) Berdasarkan Jumlah Layar.....                       | 14 |
| 2. Tinjauan Pustaka Khusus.....                        | 14 |
| a. Pendekatan Holistik.....                            | 14 |
| 1) Desain Untuk Industri.....                          | 15 |
| 2) Material Baru dan Teknologi Sebagai Tantangan.....  | 16 |
| 3) Psikologi dan Perilaku Manusia.....                 | 16 |
| 4) Keseimbangan Lingkungan.....                        | 17 |
| 5) Filosofi Bentuk.....                                | 18 |
| 6) Harmonisasi Gaya Hidup Tradisi dan Kontemporer..... | 18 |
| b. Film <i>Independent</i> .....                       | 19 |
| B. Program Desain.....                                 | 19 |

|   |    |
|---|----|
| 1. Tujuan Desain .....                            | 19 |
| 2. Fokus/Sasaran Desain .....                     | 20 |
| 3. Data .....                                     | 20 |
| a. Deskripsi Umum Proyek .....                    | 20 |
| b. Data Non Fisik .....                           | 21 |
| 1) Identitas Bangunan.....                        | 21 |
| 2) Struktur Organisasi .....                      | 22 |
| 3) Keinginan Klien .....                          | 23 |
| 4) Pengguna Ruang dan Fungsi.....                 | 23 |
| 5) Hubungan Antar Ruang .....                     | 24 |
| c. Data Fisik .....                               | 25 |
| 1) Halaman Bioskop.....                           | 25 |
| 2) Ruang Dalam.....                               | 28 |
| 3) <i>Lobby (Box Office)</i> dan Area Tunggu..... | 29 |
| 4) Studio Pemutaran Film.....                     | 32 |
| 5) Ruang Kontrol.....                             | 43 |
| 6) Toilet.....                                    | 47 |
| 7) <i>Booth Ticket</i> .....                      | 48 |
| 8) Ruang <i>Game</i> Ding-Dong .....              | 49 |
| 9) Gudang Penyimpanan Film dan Poster .....       | 49 |
| 10) Office .....                                  | 50 |
| 11) Persyaratan Keselamatan Bioskop .....         | 50 |
| d. Dokumen Gambar Kerja .....                     | 54 |
| 4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....             | 56 |
| <b>BAB III</b> .....                              | 60 |
| <b>PERMASALAHAN DESAIN</b> .....                  | 60 |

|   |    |
|---|----|
| C. Pernyataan Masalah.....                            | 60 |
| D. Ide Solusi Desain.....                             | 60 |
| 1. Konsep Desain .....                                | 60 |
| 2. <i>Mind Map</i> .....                              | 60 |
| a. <i>Alternative Space</i> .....                     | 61 |
| b. Studio Film Digital dan Klasik .....               | 61 |
| c. Studio Film Digital.....                           | 61 |
| d. <i>Game Zone</i> .....                             | 61 |
| 3. Tema.....  | 62 |
| 4. <i>Moodboard</i> .....                             | 63 |
| 5. Ide Penyelesaian Masalah .....                     | 63 |
| a. Teknologi Baru.....                                | 63 |
| b. Ekstra Studio .....                                | 64 |
| c. <i>Flexible Space</i> .....                        | 64 |
| <b>BAB IV</b> .....                                   | 65 |
| <b>PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....                      | 65 |
| A. Alternatif Desain ( <i>schematic design</i> )..... | 65 |
| 1. Alternatif Estetika Ruang.....                     | 65 |
| a. Fasad .....  | 65 |
| b. Ruang Dalam/Interior .....                         | 66 |
| 2. Alternatif Penataan Ruang .....                    | 67 |
| a. <i>Zoning</i> .....                                | 67 |
| b. <i>Layout</i> .....                                | 67 |
| 3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....             | 69 |
| a. Lantai .....                                       | 69 |
| b. Dinding.....                                       | 70 |

|    |   |    |
|----|---|----|
| c. | Plafon .....  | 71 |
| 4. | Alternatif Pengisi Ruang ( <i>furniture, equipment</i> ) .....          | 71 |
| a. | <i>Furniture</i> .....  | 71 |
| b. | <i>Equipment</i> .....  | 73 |
| 5. | Alternatif Tata Kondisi Ruang (pencahayaan, penghawaan , HVAC, ME)..... | 74 |
| a. | Pencahayaan.....  | 74 |
| 1) | <i>Lobby</i> .....  | 74 |
| 2) | <i>Studio</i> .....   | 75 |
| 3) | <i>Projection Room</i> .....  | 75 |
| b. | Akustik .....   | 76 |
| c. | <i>Sound System (DOLBY ATMOS)</i> .....                                 | 76 |
| 1) | Desain Sistem Dolby Atmos .....   | 77 |
| d. | Penghawaan .....  | 88 |
| e. | <i>Care Disability</i> .....  | 89 |
| f. | <i>Fire Safety</i> .....  | 89 |
| B. | Evaluasi Pemilihan Desain ( <i>choose/evaluation</i> ) .....            | 90 |
| C. | Hasil Desain .....  | 91 |
| 1. | <i>Rendering</i> Perspektif/Presentasi Desain .....                     | 91 |
| 2. | <i>Layout</i> .....   | 96 |
| 3. | Detail Khusus ( <i>custom furniture &amp; elemen dekoratif</i> ).....   | 97 |
| a. | Tapak Depan .....   | 97 |
| b. | Detail <i>Desk Ticket Box</i> .....                                     | 97 |
| c. | Detail <i>Desk Snack Area</i> .....                                     | 98 |
| d. | Detail <i>Booth Ticket Game</i> .....                                   | 98 |
| e. | Detail <i>Signage</i> .....   | 99 |

|   |     |
|---|-----|
| <b>BAB V</b> .....  | 100 |
| <b>PENUTUP</b> .....  | 100 |
| A. Kesimpulan.....  | 100 |
| B. Saran.....   | 101 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....   | 102 |
| <b>LAMPIRAN</b> .....   | 103 |
| A. Hasil <i>Survey</i> .....  | 104 |
| 1. Surat Ijin <i>Survey</i> .....   | 104 |
| 2. Foto-foto <i>Survey</i> .....  | 105 |
| 3. Gambar Kerja <i>Survey</i> .....   | 106 |
| B. Presentasi Desain/Publikasi/Pameran .....  | 109 |
| 1. <i>Rendering Bird Eye View</i> .....   | 109 |
| 2. Foto-foto maket terpilih/desain unggulan .....   | 110 |
| 3. Animasi/Aplikasi 360/ <i>Walkthrough</i> dalam bentuk alamat <i>online</i> /CD...<br>..... | 111 |
| 4. Sketsa Perspektif .....  | 112 |
| 5. Poster Presentasi & <i>Leaflet</i> Presentasi .....  | 113 |
| C. Detail Satuan Pekerjaan/ <i>Bill of Quantity</i> /BQ.....                                  | 117 |
| D. Gambar Kerja .....   | 120 |
| 1. Layout & Rencana Lantai .....  | 120 |
| 2. Rencana Plafon, Pencahayaan & ME.....  | 120 |
| 3. Tampak Potongan.....   | 120 |
| 4. <i>Furniture Custom</i> .....  | 120 |
| 5. Detail Elemen Khusus ( <i>Decorative Pattern, Accesories, dll</i> ).....                   | 120 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| <b>Gambar 1.1.</b> Proses Design atau Pola Pikir Perancangan.....                                      | 4  |
| <b>Gambar 1.2.</b> <i>Design Thinking Circle</i> oleh Sarah Gibbons .....                              | 5  |
| <b>Gambar 2.1.</b> <i>Open Air Cinema</i> , salah satu tipe bioskop alternatif .....                   | 12 |
| <b>Gambar 2.2.</b> Fasad depan Buaran <i>Theatre</i> .....   | 21 |
| <b>Gambar 2.3.</b> Batu peresmian Buaran <i>Theatre</i> .....  | 22 |
| <b>Gambar 2.4.</b> Bagan struktur organisasi Buaran <i>Theatre</i> .....                               | 22 |
| <b>Gambar 2.5.</b> Diagram Matrix .....  | 25 |
| <b>Gambar 2.6.</b> Halaman Buaran <i>Theatre</i> saat malam.....                                       | 26 |
| <b>Gambar 2.7.</b> Halaman depan Buaran <i>Theatre</i> .....   | 27 |
| <b>Gambar 2.8.</b> Halaman belakang Buaran <i>Theatre</i> .....  | 27 |
| <b>Gambar 2.9.</b> Halaman parkir kendaraan roda 2.....  | 28 |
| <b>Gambar 2.10.</b> Graphic desain tata letak ruang dalam Buaran <i>Theatre</i> .....                  | 29 |
| <b>Gambar 2.11.</b> <i>Lobby</i> Buaran <i>Theatre</i> .....   | 30 |
| <b>Gambar 2.12.</b> Lemari <i>display</i> poster .....   | 31 |
| <b>Gambar 2.13.</b> <i>Lobby</i> Buaran <i>Theatre</i> waktu malam.....                                | 32 |
| <b>Gambar 2.14.</b> Pola sirkulasi studio pemutaran film .....   | 33 |
| <b>Gambar 2.15.</b> Studio 2 Buaran <i>Theatre</i> .....   | 33 |
| <b>Gambar 2.16.</b> Pengaturan sumbu lampu proyektor .....   | 34 |
| <b>Gambar 2.17.</b> Aspect rasion layar proyeksi .....   | 35 |
| <b>Gambar 2.18.</b> Potongan ruang yang terbentuk dari pilihan <i>aspect ratio</i> layar proyeksi..... | 35 |
| <b>Gambar 2.19.</b> Dimensi dan standar kursi penonton.....  | 36 |

|  |    |
|--|----|
| <b>Gambar 2.20.</b> Pola <i>layout</i> konvensional dan <i>staggered seating</i> ..... | 36 |
| <b>Gambar 2.21.</b> Kursi rusak di studio pemutaran film .....                         | 37 |
| <b>Gambar 2.22.</b> Dimensi-dimensi penentu garis pandang vertikal.....                | 39 |
| <b>Gambar 2.23.</b> Garis penentu sudut pandang <i>horizontal</i> penampil .....       | 39 |
| <b>Gambar 2.24.</b> Potongan kemiringan lantai bioskop .....                           | 40 |
| <b>Gambar 2.25.</b> <i>Layout</i> proyektor dan layar bioskop .....                    | 40 |
| <b>Gambar 2.26.</b> <i>Imax digital projector</i> .....                                | 44 |
| <b>Gambar 2.27.</b> <i>Imax digital projector</i> .....                                | 45 |
| <b>Gambar 2.28.</b> <i>Layout</i> standar ruang kontrol.....                           | 45 |
| <b>Gambar 2.29.</b> Tangga akses menuju ruang proyektor.....                           | 46 |
| <b>Gambar 2.30.</b> Koridor ruang proyektor.....                                       | 46 |
| <b>Gambar 2.31.</b> Ruang mesin proyektor.....   | 46 |
| <b>Gambar 2.32.</b> Toilet Buaran <i>Theatre</i> .....                                 | 48 |
| <b>Gambar 2.33.</b> <i>Booth Ticketing</i> .....                                       | 49 |
| <b>Gambar 2.34.</b> Sirkulasi kondisi darurat .....                                    | 51 |
| <b>Gambar 2.35.</b> Tangga darurat.....  | 52 |
| <b>Gambar 2.36.</b> Tampak depan.....  | 54 |
| <b>Gambar 2.37.</b> Tampak belakang.....   | 54 |
| <b>Gambar 2.38.</b> Tampak samping kanan dan kiri.....                                 | 54 |
| <b>Gambar 2.39.</b> Potongan A-A .....   | 55 |
| <b>Gambar 2.40.</b> Potongan B-B .....   | 55 |
| <b>Gambar 3.1.</b> <i>Mind Mapping</i> .....   | 61 |

|   |    |
|---|----|
| <b>Gambar 3.2.</b> <i>Description of Ruby</i> .....                                   | 62 |
| <b>Gambar 3.3.</b> <i>Moodboard</i> .....   | 63 |
| <b>Gambar 4.1.</b> <i>Sketsa fasad</i> .....  | 65 |
| <b>Gambar 4.2.</b> <i>Moodboard facade material</i> .....                             | 66 |
| <b>Gambar 4.3.</b> <i>Moodboard</i> .....   | 66 |
| <b>Gambar 4.4.</b> <i>Zoning terpilih alternatif 1</i> .....                          | 67 |
| <b>Gambar 4.5.</b> <i>Layout foyer level alternatif 1</i> .....                       | 67 |
| <b>Gambar 4.6.</b> <i>Layout foyer level alternatif 2 (terpilih)</i> .....            | 68 |
| <b>Gambar 4.7.</b> <i>Layout projection level alternatif 1</i> .....                  | 68 |
| <b>Gambar 4.8.</b> <i>Layout projection level alternatif 2 (terpilih)</i> .....       | 69 |
| <b>Gambar 4.9.</b> <i>Rencana lantai alternatif 1</i> .....                           | 69 |
| <b>Gambar 4.10.</b> <i>Rencana lantai alternatif 2 (terpilih)</i> .....               | 70 |
| <b>Gambar 4.11.</b> <i>Rencana dinding dan pintu</i> .....                            | 70 |
| <b>Gambar 4.12.</b> <i>Rencana plafon</i> .....                                       | 71 |
| <b>Gambar 4.13.</b> <i>Alternatif lounge chair</i> .....                              | 71 |
| <b>Gambar 4.14.</b> <i>Alternatif Modular Chair</i> .....                             | 72 |
| <b>Gambar 4.15.</b> <i>Aternatif sofa</i> .....                                       | 72 |
| <b>Gambar 4.16.</b> <i>Alternatif Single Chair</i> .....                              | 73 |
| <b>Gambar 4.17.</b> <i>Equipment</i> .....  | 74 |
| <b>Gambar 4.18.</b> <i>Acoustic System</i> .....                                      | 76 |
| <b>Gambar 4.19.</b> <i>Placement of Screen Speakers in Traditionally Cinema</i> ..... | 78 |

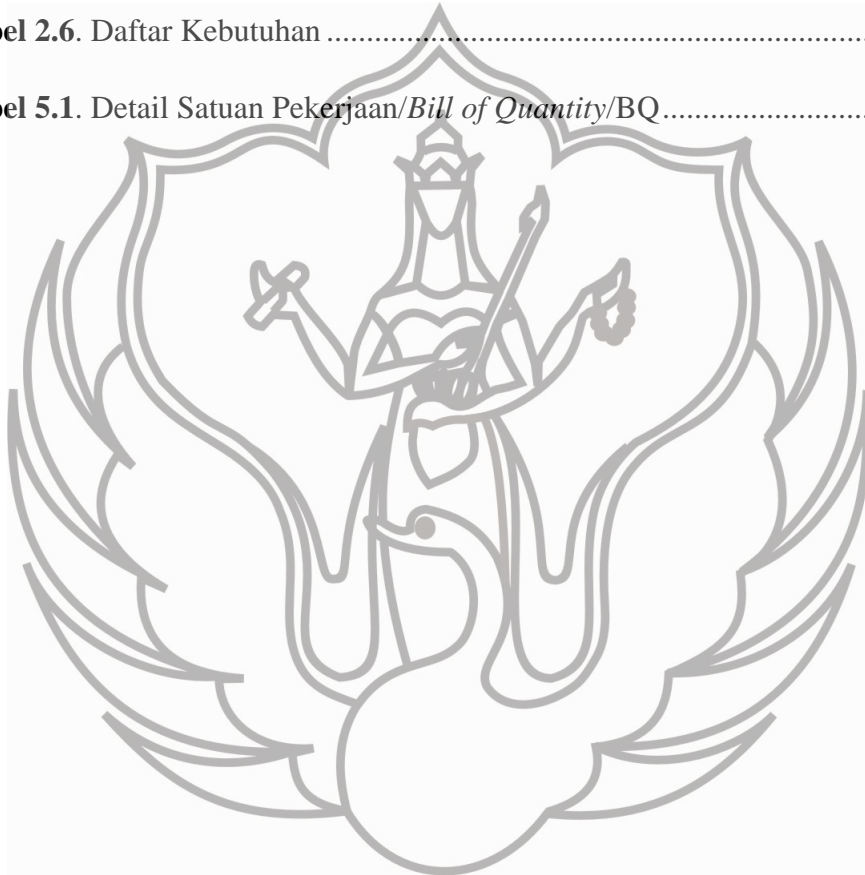


|  |    |
|--|----|
| <b>Gambar 4.20.</b> <i>Placement of Screen Speakers in Cinema Width and Top Moving Masking</i> ..... | 78 |
| <b>Gambar 4.21.</b> <i>Rotation of Screen Speakers</i> .....   | 79 |
| <b>Gambar 4.22.</b> <i>Rotation of Screen Speaker Horns</i> .....                                    | 80 |
| <b>Gambar 4.23.</b> <i>Placement of Screen Subwoofers</i> .....                                      | 80 |
| <b>Gambar 4.24.</b> <i>Placement of Speaker for Dolby Atmos</i> .....                                | 81 |
| <b>Gambar 4.25.</b> <i>Elevation of Side and Rear Surround Speakers</i> .....                        | 84 |
| <b>Gambar 4.26.</b> <i>Aiming of Side Surround Speakers</i> .....                                    | 84 |
| <b>Gambar 4.27.</b> <i>Aiming of Rear Surround Speakers</i> .....                                    | 85 |
| <b>Gambar 4.28.</b> <i>Aiming of Side Surround Speakers</i> .....                                    | 86 |
| <b>Gambar 4.29.</b> <i>Placement of Surround Speakers</i> .....                                      | 87 |
| <b>Gambar 4.30.</b> <i>Maximum width Between Top Surround Speakers</i> .....                         | 88 |
| <b>Gambar 4.32.</b> <i>Stair lift</i> .....  | 89 |
| <b>Gambar 4.33.</b> <i>Fire Safety</i> .....   | 89 |
| <b>Gambar 4.34.</b> <i>Polling Instagram</i> .....   | 90 |
| <b>Gambar 4.35.</b> <i>3D Model Fasad depan</i> .....  | 91 |
| <b>Gambar 4.36.</b> <i>3D Model Fasad Belakang</i> .....   | 91 |
| <b>Gambar 4.37.</b> <i>3D Model Lobby depan</i> .....  | 91 |
| <b>Gambar 4.38.</b> <i>3D Model Lobby belakang</i> .....   | 92 |
| <b>Gambar 4.39.</b> <i>3D Model Ticket Box</i> .....   | 92 |
| <b>Gambar 4.40.</b> <i>3D Model Snack Corner</i> .....   | 92 |
| <b>Gambar 4.41.</b> <i>3D Model Alternative Space View #1</i> .....                                  | 93 |

|   |    |
|---|----|
| <b>Gambar 4.42.</b> 3D Model <i>Alternative Space View #2</i> ..... | 93 |
| <b>Gambar 4.43.</b> 3D Model <i>Screen Board</i> .....              | 93 |
| <b>Gambar 4.44.</b> 3D Model <i>Employee Room View #1</i> .....     | 94 |
| <b>Gambar 4.45.</b> 3D Model <i>Employee Room View #2</i> .....     | 94 |
| <b>Gambar 4.46.</b> 3D Model <i>Manager Room</i> .....              | 94 |
| <b>Gambar 4.47.</b> 3D Model <i>Office</i> .....                    | 95 |
| <b>Gambar 4.48.</b> 3D Model <i>Warehouse Film</i> .....            | 95 |
| <b>Gambar 4.49.</b> 3D Model <i>Studio View #1</i> .....            | 95 |
| <b>Gambar 4.50.</b> 3D Model <i>Studio View #2</i> .....            | 96 |
| <b>Gambar 4.51.</b> <i>Layout Foyer Plan</i> .....                  | 96 |
| <b>Gambar 4.52.</b> Gambar kerja <i>Tampak Depan</i> .....          | 97 |
| <b>Gambar 4.53.</b> <i>Detail Desk Ticket Box</i> .....             | 97 |
| <b>Gambar 4.54.</b> <i>Detail Desk Snack Area</i> .....             | 98 |
| <b>Gambar 4.55.</b> <i>Detail Booth Ticket Game</i> .....           | 98 |
| <b>Gambar 4.56.</b> <i>Detail Signage</i> .....                     | 99 |

## DAFTAR TABEL

|  |     |
|--|-----|
| <b>Tabel 2.1.</b> Standar temperatur dan pengudaraan auditorium.....                 | 38  |
| <b>Tabel 2.2.</b> Standar pergantian udara ruang.....                                | 38  |
| <b>Tabel 2.3.</b> Jenis auditorium dan <i>volume</i> per tempat duduk penonton ..... | 41  |
| <b>Tabel 2.4.</b> Tingkat kebisingan .....   | 42  |
| <b>Tabel 2.5.</b> Minimum lebar pintu keluar.....                                    | 53  |
| <b>Tabel 2.6.</b> Daftar Kebutuhan .....   | 55  |
| <b>Tabel 5.1.</b> Detail Satuan Pekerjaan/ <i>Bill of Quantity</i> /BQ.....          | 113 |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan industri dunia hiburan perfilman di Indonesia dimulai dari seseorang warga Belanda yang menjadikan rumahnya sebagai bioskop. Bioskop ini didirikan pada Desember tahun 1900 di Jakarta. Bioskop ini masih berada di tempat terbuka dan masih menayangkan film bisu seperti film Charlie Chaplin.

Seiring dengan perkembangan zaman, kebutuhan hiburan perfilman di Jakarta terus meningkat. Hingga tahun 1940-an, banyak bioskop bermunculan, seperti Bioskop Elite di Pintu Air, Rex di Kramat Bunder, Cinema di Krekot, Rialto di Senen dan Tanah Abang, dan masih banyak lagi. Pada tahun 1951, Bioskop Metropole di Cikini menjadi bioskop *independent* pertama yang bisa menampung 1.700 tempat duduk dan sudah memiliki gedung sendiri serta menayangkan film dengan suara.

Perkembangan bioskop *independent* terus meningkat di berbagai daerah Jakarta. Sampai pada daerah pinggiran Jakarta yaitu Buaran. Pada tahun 1989 diresmikanlah bioskop *independent* di Buaran yang dinamai dengan Buaran Theatre. Bioskop ini benar-benar menjadi primadona di era 1990-an, terutama untuk anak-anak muda di sekitar Jakarta Timur. Buaran Theatre bukan hanya sebagai tempat menonton, tetapi juga sebagai tempat berkumpul, dan romantisme pada zamannya.

Keberadaan bioskop ini begitu fenomenal, sehingga mempunyai julukan yaitu "BUTET". Butet adalah tempat wajib dikunjungi para muda-mudi kala itu, menjadi simbol prestise sama seperti kafe atau mal pada masa sekarang. Beragam film-film fenomenal Indonesia dan luar negeri pernah diputar di bioskop ini, seperti Lupus IV : Anak Mami Sudah Besar di tahun 1990, dan Terminator di tahun 1991.

Waktu terus berlalu, seiring perkembangan teknologi dan persaingan yang begitu hebat, Buaran Theatre kini sinarnya mulai redup. Bioskop ini tak lagi menayangkan film-film yang baru, karena bioskop ini *stop* menerima film di

tahun 2005 dengan format 35mm *reels*. Buaran *Theatre* tidak memiliki mesin yang mampu memutar format film digital kebanyakan bioskop saat ini. Ditambah kondisi bangunan dan interior ruangan baik pada ruang tunggu maupun ruangan studio yang tidak terawat dengan baik, ini yang membuat bioskop Buaran *Theatre* semakin berkurang peminatnya.

Namun di tengah-tengah kemajuan industri bioskop sekarang, Buaran *Theatre* sampai saat ini di tahun 2017 masih eksis, dimana bioskop-bioskop *independent* lainnya sudah gulung tikar. Dikarenakan bioskop ini adalah salah satu tempat hiburan masyarakat Buaran untuk menikmati film, ditambah lagi akan maraknya komunitas pecinta film lama yang sering mendiskusikan tentang kualitas film lama, serta munculnya film-film indie yang sekarang banyak dibuat oleh sineas-sineas muda yang belum banyak memiliki wadah untuk ditayangkan dan dinikmati. Karena semua itu, ini menjadi menarik dan penting untuk dirancang sehingga memenuhi kebutuhan yang dapat mendukung segala aktifitas di dalamnya.

## **B. Metode Perancangan**

### **1. Proses Desain**

Proses desain adalah langkah-langkah yang dilakukan perancang dalam mendesain Buaran *Theatre* *step by step*. Adapun langkah yang diterapkan perancang yaitu sebagai berikut:

#### **a. Brief**

Merupakan gambaran awal yang diterima perancang dari klien, agar desain yang dihasilkan mampu memberikan solusi yang tepat, maka *brief* harus dilakukan pertama kali. *Brief* akan membantu klien menentukan sasaran yang diinginkan dalam proyek tersebut. Selain itu, *brief* juga dapat membantu perancang untuk mengetahui segala informasi tentang keinginan klien, dan kebutuhan klien sebenarnya.

#### **b. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dibagi lagi menjadi 2 yaitu:

## 1) Data Lapangan Fisik dan Non Fisik

Pengumpulan data lapangan fisik dan non fisik dilakukan saat *survey* ke lapangan. Seorang perancang harus pandai dalam mengumpulkan segala informasi yang dicari sesuai *brief* yang sudah diberikan diawal. Sehingga pencarian data tepat sasaran dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

## 2) Literatur

Literatur adalah data falid yang menjadi pegangan/pedoman perancang yang nanti digunakan dalam merancang. Biasanya *literature* adalah sebuah buku, artikel, dan hasil penelitian-penelitian para ahli yang dapat di pertanggungjawabkan kebenarannya.

### c. Analisis

Tahap ini merupakan cara perancang berfikir dalam menemukan desain yang tepat dan sesuai dengan keinginan serta kebutuhan. Desain yang baik bukan hanya sebatas enak dipandang tetapi desain yang baik juga harus dapat menjawab semua kebutuhan dan fungsi ruang tersebut. Dalam tahapan ini terdapat 3 bagian yang harus perancang pahami betul yaitu; Kriteria, Daftar Kebutuhan, dan Aktifitas & Fasilitas.

### d. Permasalahan Desain

Pada tahapan ini perancang harus mengetahui permasalahan apa yang sebenarnya harus diselesaikan. Ketelitian dan pemahaman terhadap suatu masalah yang harus perancang miliki untuk dapat mencari tahu permasalahan desain apa yang harusnya dipecahkan.

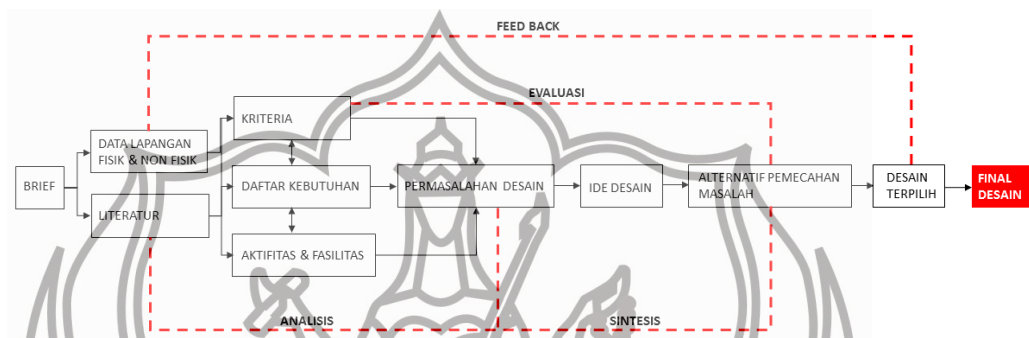
### e. Sintesis

Suatu usaha penyelesaian masalah desain yang dilakukan perancang, penyelesaian itu meliputi penggabungan antara *brief* yang sudah didapat, data lapangan, *literature*, sampai kepada *problem statement* yang menghasilkan sebuah ide desain atau gagasan desain.

Setelah ide desain muncul, timbullah beberapa alternatif pemecahan masalah yang ada.

#### f. *Feed Back*

Setelah beberapa *alternative* desain didapatkan, kembalikan lagi dari awal proses tahapan, apakah desain yang dihasilkan sudah benar-benar menjawab setiap tahapannya. Jika sudah menjawab itu semua, maka final desain sudah didapatkan.



Gambar 1.1. Proses *Design* atau Pola Pikir Perancangan

(Sumber : Catatan Kuliah Metodes)

## 2. Metode Desain

Metode perancangan interior bioskop Buaran *Theatre* di Jakarta Timur menggunakan tahapan proses *Design Thinking* oleh Sarah Gibbons (2016) yang memiliki 6 tahapan desain yaitu;

### a. *Emphatize*

Pada tahapan ini desainer melakukan penelitian untuk mengembangkan pengetahuan dan memahami pengguna. Tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data sehingga ketika merancang, mahasiswa memiliki data-data yang diperlukan. Metode yang digunakan yaitu pengumpulan data, observasi ke lapangan, studi literatur, wawancara, dan observasi ke tempat yang dijadikan tipologi.

### b. *Define*

Untuk memetakan ulang dan menggali informasi lebih dalam tentang permasalahan yang ada sehingga ketika masuk ke tahap idea lebih

mudah dalam memulai proses perancangan. Memperluas pengetahuan sehingga dapat memberi solusi-solusi yang baik dan memungkinkan.

### c. *Ideation*

Membahas tentang permasalahan-permasalahan desain yang ada dan memberikan kemungkinan-kemungkinan solusi yang dapat diterapkan. Identifikasi solusi dapat melibatkan ide *out of the box* atau terobosan untuk memberi nilai tambah pada desain atau layanan.

### d. *Prototype*

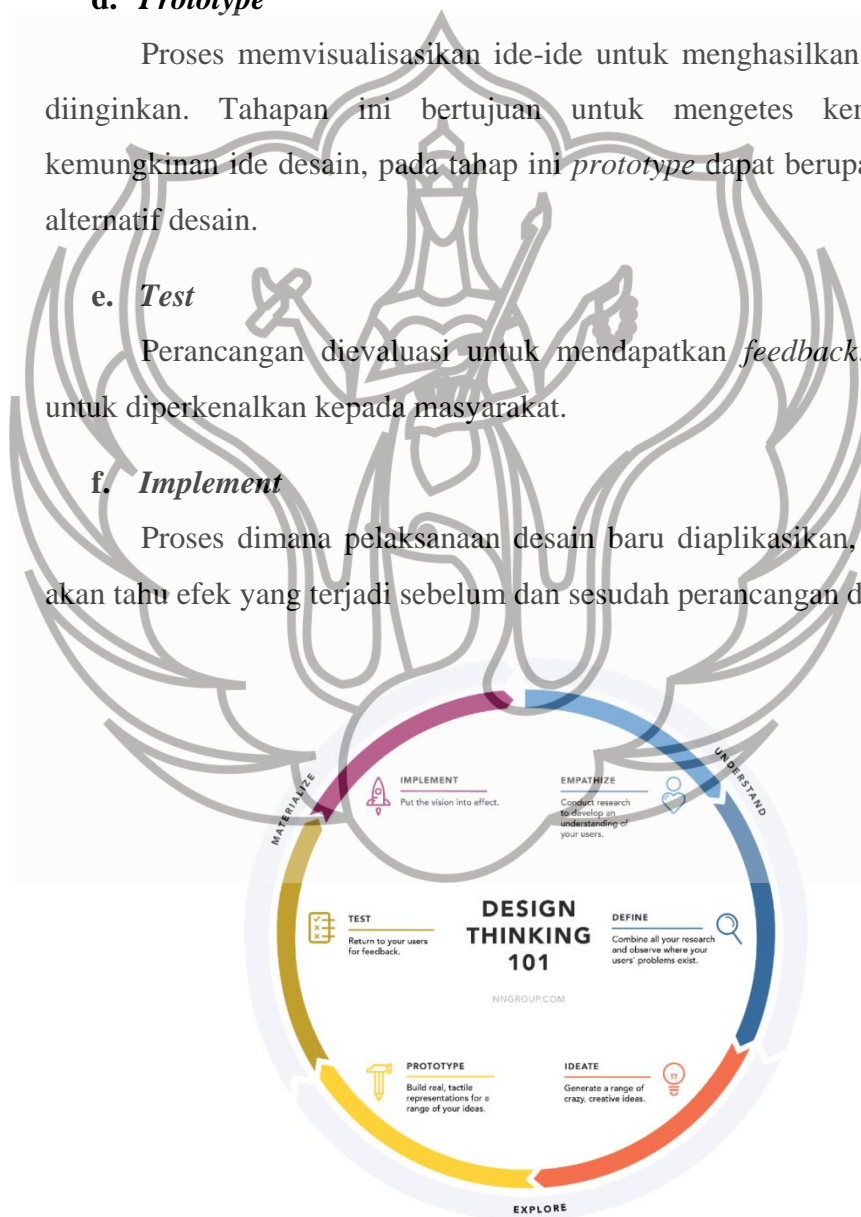
Proses memvisualisasikan ide-ide untuk menghasilkan hasil yang diinginkan. Tahapan ini bertujuan untuk mengetes kemungkinan-kemungkinan ide desain, pada tahap ini *prototype* dapat berupa alternatif-alternatif desain.

### e. *Test*

Perancangan dievaluasi untuk mendapatkan *feedback*. Bertujuan untuk diperkenalkan kepada masyarakat.

### f. *Implement*

Proses dimana pelaksanaan desain baru diaplikasikan, dengan ini akan tahu efek yang terjadi sebelum dan sesudah perancangan dilakukan.



**Gambar 1.2.** *Design Thinking Circle* oleh Sarah Gibbons

(Sumber: <https://www.nngroup.com/articles/design-thinking/>)



### 3. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode yang dilakukan dalam mengumpulkan data dan penelusuran masalah yaitu dengan data fisik non fisik, serta *literature*. Untuk data-data fisik didapatkan dari *survey* langsung ke lapangan serta izin meminta gambar kerja yang dimiliki oleh pihak pengelola bioskop. Data non fisik didapatkan dari hasil wawancara kepada karyawan yang bertugas di bioskop, serta para pengunjung yang saat itu ingin menonton film di bioskop Buaran *Theatre*. Kemampuan kepekaan terhadap masalah yang ada saat melihat dan mendengar merupakan hal penting yang harus dimiliki seorang desainer.

### 4. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Metode pencarian ide dan pengembangan desain yang dilakukan perancang yaitu dengan cara mencari tipologi-tipologi yang ada dalam dunia bioskop baik dalam negeri maupun luar negeri sebagai referensi acuan desain bioskop yang diinginkan konsumen. Pengembangan desain dapat dilakukan dengan cara menentukan tema, pembuatan *moodboard*, skematik desain, sketsa-sketsa *alternative*, serta bantuan *3D modeling*.

### 5. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain selain dengan *feedback* dari data lapangan juga dapat dilakukan dengan cara membuat *sample question* kepada konsumen yang memiliki intensitas yang tinggi serta rendah dalam berkunjung ke bioskop, untuk dapat mengetahui alasan-alasannya agar desain yang terpilih dapat dievaluasi.