

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Film dan bioskop muncul pertama kali pada dekade-dekade awal abad ke 20, yang merupakan ikon modern dari seni hiburan. Tak lama dari proses pengenalannya, bioskop kemudian segerah merambah ke segenap penjuru dunia, mengisi waktu luang orang-orang kota saat itu. Ikon modernitas hiburan tersebut kemudian sampai di kota-kota di Indonesia.

Keberadaan bioskop di Indonesia sudah berlangsung selama hampir 112 tahun, terhitung sejak awal adanya bioskop yang memutar film pertama kali yang dikenal sebagai “*gambar idoeip*” di Batavia tanggal 5 Desember 1900. Bioskop mempunyai peranan yang sangat strategis dan merupakan ujung tombak industri perfilman Indonesia, sekaligus menjadi tolak ukur keberhasilan produksi film Indonesia bagi masyarakat. Sebagai mata rantai terakhir dalam tata niaga film, usaha perbioskopian tentu saja tidak bisa dilepaskan dari salah satu fungsi bioskop yaitu sebagai “*etalasefilm*”.

Pada masa sekarang ini seiring dengan kemajuan teknologi yang pesat tantangan yang paling berat yang harus dihadapi para pengusaha film ini adalah mereka harus berhadapan dengan para pengusaha film yang menjual filmnya bukan hanya dalam bentuk pita seluloid saja, tetapi dalam bentuk vcd dan dvd yang kian diburu oleh masyarakat yang haus hiburan untuk membeli alat tersebut, yang biasa mereka pakai secara personal dirumah atau di dalam kamar jika menonton sebuah film, tanpa harus berdesak-desakan membeli karcis, seperti ketika ingin menonton sebuah film dibioskop. Meskipun demikian keberadaan bioskop tetap yang menjadi

pilihan orang untuk dinikmati sebagai sarana hiburan untuk melepas lelah dan kepenatan yang dihasilkan dari tekanan kerja dan pendidikan.

Pada saat ini gedung bioskop sebagai sarana hiburan dan rekreasi bagi masyarakat di Indonesia sudah sangat sedikit jumlahnya, Pada data kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, yang didapat dari survey bersama Badan Pusat Statistik, pada tahun 1990 jumlah gedung bioskop di Indonesia sebanyak 2600 gedung bioskop. Namun pada tahun 2011 menurun menjadi hanya 172 gedung bioskop saja dengan sekitar 600 layar.

Begitu juga di Provinsi Gorontalo sudah tidak ada satupun bioskop yang beroperasi, padahal pada waktu lalu ada beberapa bioskop yang cukup terkenal di Gorontalo antara lain, bioskop Abdi Budaya di Talaga, bioskop murni, Pelita, Ideal, bioskop bwakaraeng Limboto. Entah karena faktor apa yang menyebabkan bioskop-bioskop di Gorontalo ini berhenti beroperasi, belum ada penelitian lebih lanjut yang membahas hal ini. Namun penulis berasumsi bahwa rasa bosan dari pengunjung pada bioskop yang memiliki model dan konsep itu-itu saja.

Menyadari akan hal itu maka perlu adanya bioskop yang mampu memberikan kesan menarik pada masyarakat. Bioskop ini berbeda dengan bioskop yang ada di daerah-daerah lain di Indonesia yaitu *“DRIVE-IN THEATRE”* (Bioskop Drive-In). drive-in theater adalah bentuk struktur bioskop yang terdiri dari layar luar ruangan besar, proyeksi booth, stand konsesi dan area parkir yang luas untuk mobil. Di daerah tertutup, pelanggan dapat melihat film dari privasi dan kenyamanan mobil mereka.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis bermaksud menjadikan *Drive-In Theatre* sebagai objek umum yang akan dirancang. Namun ada beberapa masalah yang muncul dalam *drive in theatre*, diantaranya yaitu masalah cuaca. Berhubung *drive in theatre* merupakan bioskop bermobil yang sebagian besar aktivitasnya berada di luar ruangan, maka cuaca sangat berpengaruh, sehingga perlu dilakukan inovasi-inovasi yang dapat menanggulangi masalah tersebut. Menyadari akan hal itu maka dalam tugas akhir ini penulis bermaksud mengangkat *Struktur Tenda Drive in Theatre* sebagai objek yang akan dirancang sesuai dengan kaidah perancangan arsitektural. Penulis berencana menerapkan konsep yang bertema modern pada bangunan *drive in theatre*, yang diimplementasikan dengan cara menggunakan peralatan yang serba modern dan juga dengan menggunakan struktur tenda itu sendiri yang digunakan pada area pengunjung bermobil, yang bertujuan dapat memberikan ekspresi bentuk yang khas pada *drive in theatre*, sehingga penampilan bangunan dapat terlihat modern.

## **B. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka permasalahan yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Bagaimana menentukan lokasi dan site bangunan yang sesuai dengan kondisi kota dan karakter masyarakat provinsi Gorontalo
- Bagaimana membuat desain “*Struktur Tenda Drive in Theatre*” yang saling terintegrasi dengan sarana pendukung
- Bagaimana merancang suatu “*Struktur Tenda Drive in Theatre*” yang dapat memberikan kenyamanan beraktifitas dengan memperhatikan sirkulasi, struktur atau konstruksi dan sistem utilitas yang baik.

## **C. Tujuan dan Sasaran Pembahasan**

### **1. Tujuan pembahasan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka dapat dirumuskan tujuan pembahasan sebagai berikut:

- a. Mendapatkan lokasi dan site bangunan yang sesuai dengan kondisi dan karakter masyarakat Gorontalo.
- b. Membuat desain “*Struktur Tenda Drive in Theatre*” yang saling terintegrasi dengan bangunan pendukung.
- c. Menganalisa struktur atau konstruksi dan sistem utilitas serta penggunaan material yang dapat menunjang penampilan bangunan.
- d. Menghasilkan desain bangunan yang nyaman.

### **2. Sasaran Pembahasan**

- a. Tata Ruang Makro
  - 1) Membahas tentang persyaratan penentuan lokasi
  - 2) Membahas tentang analisa site
- b. Tata Ruang Mikro
  - 1) Membahas tentang kebutuhan ruang
  - 2) Membahas tentang besaran ruang
  - 3) Sirkulasi dan utilitas
  - 4) Bentuk dan penampilan

## **D. Metode Pembahasan**

Adapun metode pembahasan yang dilakukan adalah:

### **1. Perumusan Masalah**

Dalam tahap ini akan merumuskan masalah-masalah yang muncul dari latar belakang dibangunnya fasilitas Drive-In Theatre yang kemudian dijawab dalam proses perancangan dengan mengadakan studi dan pendekatan literature.

### **2. Kompilasi Data**

Dalam proses ini dilakukan pengumpulan data yang diperlukan dalam proses perancangan, pengambilan data dapat dilakukan dengan:

- Survey atau observasi
- Dialog atau wawancara
- Referensi buku atau studi literature
- Browsing internet

### **3. Analisa**

Semua data yang diperoleh dari kompilasi data dianalisis untuk memperoleh pemecahan dengan mengemukakan alternatif-alternatif pemecahan.

### **4. Sintesa Konsep Rancangan**

Dalam tahap ini akan dilakukan beberapa pendekatan meliputi konsep dasar bangunan, konsep rancangan bangunan, konsep perancangan tapak konsep struktur dan konsep utilitas.

## **5. Transformasi**

Dalam tahap ini merupakan proses pembuatan desain dengan sintesa-sintesa untuk menghasilkan suatu objek rancangan, baik dalam bentuk sketsa maupun tampilan dua atau tiga dimensi.

## **6. Desain**

Tahap ini merupakan tahap akhir yang menghasilkan suatu objek rancangan dan disertai dengan teknik presentase yang akan lebih menampakan objek.

## **E. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan mengemukakan gambaran secara garis besar tentang isi penulisan yang dituangkan pada setiap babnya yaitu:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Merupakan tahap pendahuluan yang memberikan gambaran secara umum dan garis besar pengenalan objek yang diungkapkan dalam latar belakang, rumusan masalah, lingkup pembahasan, tujuan, metode pembahasan dan sistematika penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Berisikan telaah kepustakaan yang mengungkapkan tentang tinjauan objek secara umum dan tinjauan secara khusus.

### **BAB III : PROGRAM PERANCANGAN**

Berisikan tentang analisa-analisa data dan penentuan site serta utilitas dalam perancangan bangunan.

#### BAB IV : PENUTUP DAN KESIMPULAN

Merupakan ungkapan peninjauan kembali mengenai proses perancangan yang telah dilakukan, terutama dalam kaitannya dengan keberadaan objek perancangan baik potensi dan kendala yang dihadapi serta pernyataan singkat dan tepat yang dirangkum dari hasil kajian dan pembahasan bab sebelumnya.