

PERANCANGAN INTERIOR BIOSKOP CGV CINEMAS DI MALL OLYMPIC GARDEN MALANG

DESIGNING OF INTERIOR CINEMA CGV IN MALL OLYMPIC GARDEN MALANG

Griselda Nadia Novit, Rangga Firmansyah, Ratri Wulandari

Prodi S1 Desain Interior , Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Prodi S1 Desain Interior , Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Prodi S1 Desain Interior , Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

gnadianovit@gmail.com, ranggafirmansyah@telkomuniversity.ac.id, ratriwulandari@tcis.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Bioskop merupakan tempat menonton film-film lokal maupun non lokal. Sebagaimana kita ketahui, bioskop memiliki klasifikasi jenis mulai dari jumlah studio, golongan, lokasi, daya tampung dan fungsi kegiatan didalamnya. Bioskop akan di minati jika bioskop tersebut memiliki kapasitas daya tampung yang banyak, lokasi yang berada di pusat kota atau tempat strategis hingga interior didalamnya serta pelayanan yang diberikan kepada pelanggan. Malang menjadi salah satu tempat yang akan didirikan bioskop CGV Cinemas dengan desain yang berbeda dari bioskop lainnya. Tepatnya di Mall Olympic Garden dengan penambahan aktivitas didalamnya yaitu area olahraga disesuaikan dengan permintaan klien dan nama dari mall itu sendiri. Sasaran pasar yang dihadirkan pun cangkupannya luas mulai dari keluarga, mahasiswa/i, karyawan hingga anak sekolah. Tempat yang dihadirkan sangat strategis berada dipusat kota dan memiliki tenant pendukung didalamnya. Melihat dari permasalahan berdasarkan hasil survey dan hasil wawancara dengan beberapa user, maka akan di rancang bioskop CGV Cinemas dengan konsep dan tema yang lebih menarik dan tetap mengikuti standar desain perusahaan yang telah ada dengan penambahan area olahraga. Tujuan dibuatnya perancangan baru dari bioskop ini adalah untuk membantu menunjang kegiatan hiburan masyarakat di malang dan sebagai pelengkap dari fasilitas kegiatan mall serta memperkenalkan bioskop CGV Cinemas.

Kata Kunci:

CGV Cinemas, Malang Olympic Garden, Area Olahraga, Standar desain perusahaan

Abstract

Cinema is a place where people can watch a local and non-local movie in one building. As we know, the cinema has classification of types such as the number of studios, classes, locations, capacities and function of activities inside. Cinemas will be more interesting, if it has a large capacity auditorium, the location is in the center of the city or in a strategic place, good interior inside and the good services for the customer. Malang becomes one of the destinations site to built CGV Cinemas. Precisely, it is located at the Olympic Garden Mall with the additional activities. The sport area is the client's request and also for the name of the mall itself. The target markets are family, student, employees and children. The place is very strategically located in the city and has tenant supports in it. Based on problems found from survey results and interviews with some users, the concept and themes which will be designed still follow the company's design standards with the addition of sports areas. The purpose of making a new design of this cinema is to support the entertainment activities of the community in Malang and as a complement of mall facilities as well as the launch of CGV Cinemas.

Keywords:

CGV Cinemas, Malang Olympic Garden, Sports Area, Standard design company

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Menurut hasil survey, dari beberapa tempat yang telah disurvei belum terdapat adanya tempat bioskop yang memiliki dua aktivitas didalam satu area bioskop itu sendiri. Aktivitas yang tersedia hanyalah aktivitas makan, dan aktivitas menonton. Pada fasilitas olahraga yang akan diberikan ini bertujuan sebagai hiburan tambahan dan pelengkap di dalam sebuah bioskop. Fasilitas olahraga yang diberikan ini adalah fasilitas olahraga virtual dimana semua peralatannya adalah peralatan berupa *games sport*. Permainan olahraga yang memang khusus dipilih beberapa olahraga pendukung saja seperti : *Basket, Football, Hockey, Dart, Billiard* dan tempat bermain anak yang sederhana.

Maka, dari itu akan dilakukan perancangan interior bioskop *CGV Cinemas* di Mall Olympic Garden Malang, dengan tetap mengikuti pola desain dari perusahaan bioskop itu sendiri dan memiliki pergerakan terbaru didalamnya, serta diharapkan dapat memberikan salah satu sisi positif dengan dibangunnya gedung bioskop di daerah Malang bagi seluruh pengunjung.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka terdapat beberapa permasalahan yang teridentifikasi salah satunya adalah identifikasi masalah melalui hasil survey yang telah dilakukan di beberapa tempat *CGV Cinemas*. Berikut merupakan identifikasi masalah berdasarkan permasalahan Interior yang ada dari beberapa gabungan hasil survey:

1.2.1 Menurut hasil dari survey secara google form pada bulan Oktober Pada bulan oktober 2017:

- Desain dari auditoriumnya belum memiliki ciri khas
- Sirkulasi di toilet diperluas lagi
- Sirkulasi alur diperbaiki kembali agar lebih teratur
- Mural di cgv dapat diperbarui disetiap tahunnya
- Desain auditorium belum memiliki ciri khas

1.3. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan dimaksudkan untuk mengetahui ide awal yang dikembangkan menjadi sebuah *final design*. Berikut adalah tujuan dan sasaran perancangan dari bioskop dengan pendekatan desain perusahaan:

1.3.1 Tujuan dibuatnya Perancangan Baru Bioskop :

- a. Diharapkan dapat menghasilkan desain yang maksimal sesuai dengan desain perusahaan.
- b. Dapat membuat nyaman pengunjung dan karyawan yang berada didalam bioskop.
- c. Dapat memberikan hiburan kepada konsumen yang berkunjung.
- d. Sesuai dengan keinginan klien dan perusahaan.
- e. Dapat mengenalkan CGV Cinemas lebih jauh kepada masyarakat.

1.4. Metode Perancangan

1.4.1 Menentukan Judul Perancangan

Menentukan judul perancangan dengan mengikuti Bahasa Indonesia yang benar dan sesuai. Judul dibuat dengan makna dan menarik agar mudah dipahami.

1.4.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai cara dan bertujuan untuk mendapatkan informasi sebanyak mungkin sebagai sumber acuan dari perancangan, berikut beberapa tahapan dari pengumpulan data:

1.4.3 Analisa Data

Analisa data dilakukan setelah melakukan survey langsung ketempat proyek dan setelah mencari data-data literatur. Berikut beberapa tahapan dari analisa data:

- Menganalisa data wawancara cinema manager dan pengunjung
- Menganalisa kegiatan user dan karyawan yang berlangsung ditempat
- Menganalisa standar luasan ruang dari lobi, kantor sampai auditorium
- Menganalisa jalur sirkulasi pada auditorium dan fasilitas pelengkap
- Menganalisa pola penataan furniture di lobi, audi, *lounge* dan kantor
- Menganalisa Site , penghawaan dan pencahayaan didalamnya.

2. Kajian Literatur dan Data Perancangan

2.1. Definisi Bioskop Secara Umum

Menurut Aulia (2009), “Kata bioskop yang berasal dari bahasa Belanda dan Yunani (Belanda: *bioscoop* dari bahasa Yunani *βίος*, *bios* (yang artinya hidup) dan *σκοπος* (yang artinya "melihat")) tempat untuk menonton pertunjukan film dengan menggunakan layar lebar.” Beberapa pengertian bioskop sebagai berikut :

- Menurut Balai Pustaka Jakarta (2008), “Pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar (film), yang disorot sehingga dapat bergerak (berbicara); film; gedung pertunjukan film cerita.”
- Menurut KBBI (2006:125), “Bioskop merupakan pertunjukan yang diperlihatkan dengan gambar (film) yang disorot menggunakan lampu sehingga dapat bergerak (berbicara).”

2.2 Karakteristik Desain CGV Cinemas

2.2.1 Lobby Design

Di area *lobby* adalah area *entry corridor* dimana sebagai *point of view* dari konsumen pertama kali. Pada area *lobby* memiliki luasan diatas 500 m² tergantung tipe dari bioskop itu sendiri dan tergantung dari *site* yang ada. Untuk kelas A seperti paskal, grand Indonesia dan pvj memiliki luasan diatas 500 m². Dan untuk kapasitas dibawah 500 yaitu golongan kelas b dan c seperti slipi Jakarta, transmart cempaka putih dan transmart maguwo.



Gambar 2.10 LOBBY CGV Cinemas

(sumber : Dokumen Pribadi)

Warna-warna yang digunakan pada *Lobby CGV Cinemas* cenderung warna-warna industrial, vintage dan retro. Dimana memiliki warna coklat, abu-abu, putih, hitam, merah, hijau dan biru.

Material yang digunakan ada material *custom* dan material pabrikan. Material *custom* seperti bata tempel pada dinding atau cat dinding sedangkan material pabrikan adalah material yang berasal dari vendor seperti lantai.

Furniture yang digunakan menggunakan material besi, kayu dan memiliki warna yang senada dengan warna dinding dan lantai. Bentuk dari *furniture* sudah memiliki desain khusus dan *furniture* memiliki bentuk yang simple namun sesuai dengan tema desain bioskop itu sendiri.

2.2.2 Auditorium Design

Di area *Cinema* adalah area *auditorium* dimana sebagai tempat pertunjukkan film dimulai. Pada area *auditorium cinema* memiliki luasan diatas 250 m² tergantung tipe dari bioskop itu sendiri dan tergantung dari *site* yang ada serta tergantung dari jenis *auditorium* nya. *Auditorium* dari *CGV Cinemas* memiliki kurang lebih 3 jenis varian untuk memberikan kesan menarik kepada pengunjung dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas dari auditoriumnya.

Akustik diberikan di lantai, dinding dan ceiling dimana material yang digunakan adalah material pabrikan. Dan warna dinding yang diberikan adalah warna abu-abu. Untuk kursi dibuat unik dengan penataan warna didalam kursi regular.

Pada area audi regular diberikan komposisi warna yang senada yaitu abu-abu, silver, biru muda dan biru tua. Diberikan komposisi warna berselingan memberikan kesan *enjoy* dan *fun* untuk menonton bioskop.

Pada area audi *Gold Class* adalah golongan *VVIP* dimana konsumen dapat merasakan kenyamanan dengan sofa yang multifungsi dilengkapi dengan service button dan sandaran kaki yang sesuai dengan konsumen. Interior didalam memiliki komposisi yang hamper sama semua dan memiliki warna yang senada semua.

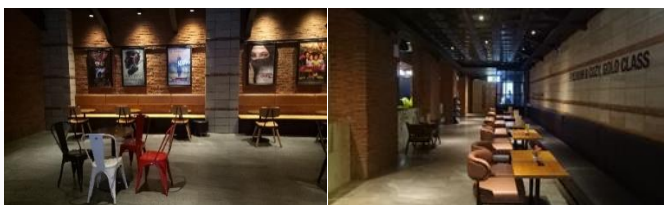


Gambar 2.12 Lounge CGV Cinemas

(sumber : Dokumen Pribadi)

2.2.3 Lounge dan Premium Lounge

Lounge dan Premium lounge adalah tempat untuk menunggu sebelum film akan dimulai. Lounge pada CGV Cinemas, minimal satu site akan nada satu lounge yang letaknya ada di dalam setelah lobi. Untuk lounge sendiri biasanya hanya orang tertentu saja yang dapat masuk ke lounge seperti pengunjung yang sudah membeli tiket nonton. 1 Lounge dapat menampung kurang lebih 40 orang dan memiliki penghawaan dan pencahayaan yang cukup.



Gambar 2.13 Lounge CGV Cinemas

(sumber : Dokumen Pribadi)

Pada gambar diatas ini adalah gambar dari lounge CGV dan premium lounge dimana, pengunjung yang dapat duduk di CGV lounge ini adalah pengunjung yang sudah membeli tiket dari regular, starium ataupun 4DX dan screen X Auditorium dan membeli makanan dari popcorn zone di daerah sedangkan untuk premium lounge adalah pengunjung yang telah membeli tiket Gold dan Velvet auditorium.

2.2.4 Area Olahraga

Olahraga yang akan dihadirkan adalah olahraga berupa virtual dimana memiliki akses seperti permainan tetapi sambil berolahraga. Olahraga virtual yang akan di sediakan berupa olahraga basket, olahraga bola, olahraga hoki, olahraga billiard dan panahan mini. Tujuan di berikan nya fasilitas olahraga virtual ini adalah untuk sebagai pelengkap liburan bersama keluarga dan teman teman.



Gambar 2.14 Sport Games

(sumber : Google)

Dengan adanya olahraga virtual ini pengunjung tidak akan merasa terlalu lelah dan kenyamanan antara pengunjung yang satu dengan yang lainnya tetap terjaga dan tetap kondusif. Fasilitas pelengkap kedua adalah *kids corner* dimana diberikan fasilitas bermain anak untuk anak diatas usia berkisar 5 tahun keatas.

3. Konsep dan Tema Perancangan

3.1. Tema Perancangan

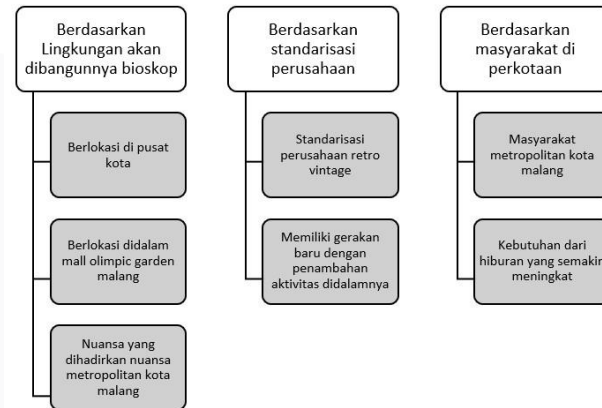
Tema perancangan adalah *problem solving* dari objek yang akan dirancang dimana tema dapat memperkuat dari konsep dan hasil akhir dari sebuah perancangan. Tema perancangan bioskop ini bertujuan untuk menciptakan suasana baru yang lebih inovatif dan kreatif. Tema perancangan bioskop ini melihat dari visi, misi dari perusahaan itu sendiri dan melihat dari nilai-nilai perusahaan itu sendiri. Sebagaimana, kita ketahui CGV Cinemas telah ada di Indonesia sejak tahun 2013 dan merubah pola desain dari bioskop yang telah ada sebelumnya dengan memperlihatkan desain yang lebih menarik dan tidak monoton.

Tema perancangan pada CGV Cinemas yang akan berlokasi di Mall Olympic Garden Malang ini adalah *the urban life style*. Tema perancangan *the urban life style* melihat dari sisi *site* bangunan yang akan di buat bioskop, melihat dari target pasar dari cgv cinemas, melihat dari gaya hidup masyarakat saat ini, melihat dari fasilitas yang disediakan mall dan melihat dari visi dan misi CGV Cinemas.

Makna dari tema perancangan *the urban life style* adalah mengikuti tren yang ada saat ini dan bagaimana memberikan kesan yang menarik, nyaman dan tidak monoton pada gaya desain yang dihadirkan didalamnya dan aktivitas tambahan yang disediakan di dalam bioskop CGV Cinemas.

3.2 Pencapaian Suasana

Suasana yang ingin di sampaikan pada perancangan Interior Bioskop ini adalah suasana yang maskulin memiliki karakteristik yang kuat, tegas, tajam, hangat, urban, trendy dan nyaman di dalam desainnya. Pencapaian suasana dilihat dari lingkungan akan dibangunnya bioskop, melihat dari standarisasi desain perusahaan, melihat dari perkembangan masyarakat saat ini.



Bagan 3.1 Pencapaian suasana

(sumber : Dokumen Pribadi)

3.3 Konsep Perancangan Umum

Konsep perancangan umum pada perancangan ini adalah konsep sesuai dengan konsep visi, misi dan nilai-nilai perusahaan. Konsep yang akan diterapkan adalah konsep Keluarga. Konsep Keluarga disini melihat dari fasilitas yang disediakan yaitu berupa fasilitas *sport area* dan fasilitas *kid's area*. Konsep keluarga disini juga meilihat dari tujuan utama bioskop itu sendiri yaitu tempat berlibur tempat hiburan bersama keluarga disaat waktu libur.

3.3.1 Konsep Perancangan Visual

Konsep perancangan visual disini bertujuan untuk memperlihatkan gambaran secara visual dan apa sajakah yang akan digunakan didalam perancangan bioskop cgv cinemas di mall Olympic garden malang:

a. Konsep Bentuk

Konsep Bentuk yang digunakan adalah bentuk secara *variative* dimana bentuk yang akan dihadirkan adalah bentuk-bentuk geometri dasar seperti lingkaran, persegi, persegi panjang dll. Tidak lupa bentuk mengikuti dari pola ruangan dan furniture yang ada.



Gambar 3.5 Geometri

(sumber :crafelta blog)

b. Konsep Ruang

Konsep ruang yang akan dihadirkan adalah konsep ruang yang tidak terlalu banyak sekat ataupun ruangan pada area public dan semi public. Konsep ruang yang akan diberikan pada daerah public adalah konsep ruang *open plan* agar terlihat luas dan memiliki sirkulasi yang banyak bagi pengunjung.



Gambar 3.6 Konsep Ruang terbuka

(sumber :crafelta blog)

c. Konsep Material

Material-material yang akan digunakan adalah material material yang difinishing dan ada juga material yang unfinishing. Material-material yang digunakan adalah material-material yang sering digunakan pada desain industrial dan vintage. Seperti material kaca, kayu, besi, logam, plastic, vinyl, sandblast, veneer, batu bata, hebel dan aluminium.

Tabel 3.1 Tabel Keterangan material

(sumber : google)

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
|  Kaca |  Kayu |  Besi |  Logam |  HPL |
|  Batu bata |  Aluminium |  Wood veneer |  Fabric |  sandblast |

d. Konsep Furniture

Furniture yang akan digunakan sesuai dengan standart dari perusahaan itu sendiri seperti furniture di area lounge, lobby, auditorium, toilet, kantor, dan furniture seperti *self ticketing*, *membership zone* dan semua furniture yang dibutuhkan.

Material-material furniture yang akan digunakan material berbahan kayu, besi, plastic, aluminium dan stainless steel.

Material yang dihadirkan berbentuk sederhana, ramping dan berbentuk geometri serta tidak memiliki motif ataupun ukiran.

Material finishing yang digunakan pada furniture yaitu: HPL, Paint, Veneer, Langsung dari material nya seperti marmer untuk top table.



Gambar 3.7 Konsep Furniture

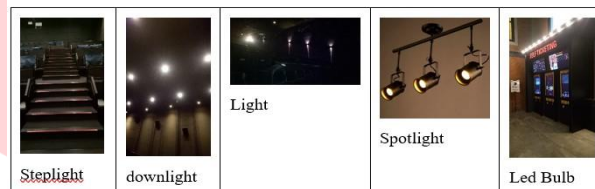
(sumber :Dokumen pribadi)

e. Konsep Pencahayaan

Pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan buatan dengan bantuan spotlight, Led Bulb, Led downlight, steplight, dan guidelight seperti gambar dibawah ini:

Tabel 3.2 Tabel Keterangan lighting

(sumber : google)



f. Konsep Penghawaan

Penghawaan yang akan diberikan penghawaan buatan seperti menggunakan ac pada kantor, auditorium, projector, lobby dan lounge dan penggunaan exhaust pada toilet pria dan wanita.

Tabel 3.3 Tabel Keterangan Penghawaan

(sumber : google)



g. Konsep Akustik

Konsep akustik hanya digunakan pada area auditorium saja dan menggunakan dinding khusus akustik dan menggunakan ceiling akustik serta menggunakan karpet untuk membantu meredamkan suara agar tidak keluar ke area lobby atau lounge.

Tabel 3.4 Tabel Keterangan Akustik

(sumber : google)



4. Kesimpulan

Perancangan Interior Bioskop CGV Cinemas di Mall Olympic Garden Malang ini bertujuan untuk memberikan tempat bermain, tempat berkumpul, tempat berlibur di kota Malang khususnya di sekitar jalan kawi Malang. Tidak hanya itu, perancangan interior bioskop cgv cinemas ini di rancang di kota malang bertujuan untuk mempromosikan bioskop cgv cinemas itu sendiri karena belum adanya bioskop cgv cinemas di kota Malang.

Pada perancangan interior bioskop ini, akan ditambahkan fasilitas pelengkap yaitu fasilitas olahraga virtual dan fasilitas bermain anak-anak dalam satu gedung bioskop. Dengan adanya fasilitas pelengkap ini bertujuan untuk memberikan fasilitas yang lengkap bagi konsumen dan memberikan pelayanan yang baik bagi konsumen. Dengan adanya tempat bermain anak dan olahraga virtual berupa olahraga games dapat membuat waktu menunggu film akan dimulai menjadi tidak membosankan.

Untuk Auditoriumnya sendiri dipilih auditorium keluarga dimana dipilih jenis regular, velvet dan gold. Tujuannya agar memberikan liburan yang semakin menyenangkan untuk keluarga di hari *weekend*. Pada fasilitas regular pun telah disiapkan kursi sweetbox tujuannya agar ibu dan anak bisa duduk tanpa pembatas dan tidak lupa dengan fasilitas gold diberikan fasilitas bed agar ibu tetap dapat menemani anak disaat menonton.

Sesuai dengan konsep nya yaitu konsep keluarga, maka dengan tujuan utama memberikan kenyamanan dan keamanan bagi keluarga yang akan berlibur Bersama di bioskop cgv cinemas di lengkapi dengan berbagai macam fasilitas pelengkap seperti yang telah dijelaskan di atas.

5. Daftar Pustaka

Adien, Jean Marie Vianney. (2013). Redesain Bioskop Mataram di Yogyakarta. Jurnal Skripsi. Didapat dari e-journal.uajy.ac.id/4408/1/0TA13183.pdf. [1 January 2018].

Alfhari, Sabrina (2016). Konsep Desain Arsitektur Industrial. Artikel. Didapat dari <https://www.arsitag.com/article/konsep-desain-arsitektur-industrial>. [12 Oktober 2017]

Desiana, Soraya. (2015). Pusat Sinema Bandung (Bandung *Cinema Center*). Jurnal Skripsi. Didapat dari <http://repository.upi.edu/20221/>. [1 January 2018].

Femina, Majalah (2017). Inspirasi gaya retro untuk renovasi rumah. Majalah. Didapat dari <https://www.femina.co.id/home-interior/inspirasi-gaya-retro-untuk-dekorasi-rumah-ini-aturan-mainnya>. [12 Oktober 2017]

Karlen Mark, & Benya James, (2013), Dasar-dasar desain pencahayaan, Jakarta: Erlangga.

Neufert, Ernst. (2002), Data Arsitek Jilid 2 Jakarta: Eerlangga

Sutanto, Handoko (2015), Prinsip-Prinsip Akustik Dalam Arsitektur. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.

Thimoty, Victor Janis. (2013). Cinema dan Film Library di Yogyakarta. Jurnal Skripsi. Didapat dari e-journal.uajy.ac.id/3395/3/2TA13281.pdf. [1 January 2018].

Winoto, Agnes Dwi Yanthi (2014), Merancang Interior. Yogyakarta: Penerbit PT Macananjaya Cemerlang