

## Studi Komparasi Desain Meubel Ruang Tunggu Terhadap Kenyamanan Pengunjung Bioskop XXI Bandung Indah Plaza Dengan CGV Bandung Elektronik Center

### *Comparative Study of Waiting Space Design For Comfort Visitors of Cinemas XXI Bandung Indah Plaza With CGV Bandung Elektronik Center*

Aida Andrianawati<sup>1</sup>, Hendi Anwar<sup>2</sup>, Amany Fidinillah<sup>3</sup>, Chintya Sagita Goestien<sup>4</sup>  
Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung  
Email : andriana.aida73@gmail.com; hendianwar333@gmail.com; fidinillah@gmail.com;  
chintyasagitagoestien@gmail.com

---

---

#### Abstrak

Industri hiburan pada era modern merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam menyeimbangkan hidup. Terutama untuk masyarakat urban dengan tingkat perekonomian menengah keatas yang pola hidupnya sangat sibuk. Industri hiburan adalah salah satu fasilitas yang banyak dipergunakan untuk melepaskan kepenatan. Salah satu industri hiburan yang sering dikunjungi masyarakat urban bioskop. Bioskop merupakan pertunjukkan yang diperlihatkan dengan gambar (film) yang disorot sehingga dapat bergerak. Bioskop juga dapat diartikan sebagai tempat untuk menonton pertunjukkan film dengan menggunakan layar lebar, dimana gambar dari film diproyeksikan ke layar dengan menggunakan proyektor. (Badan Pusat Statistik, 2016). Bioskop banyak sekali jenisnya akan tetapi bioskop di Kota Bandung ada dua jenis yaitu XXI dan CGV. Bioskop XXI dan CGV ini mempunyai karakter yang berbeda baik dari segi interior, fasilitas pengunjung maupun jenis filmnya. Dalam penelitian ini akan membahas masalah interior, terutama desain meubel dari kedua jenis bioskop tersebut. Hal ini sangat menarik untuk dijadikan studi komparasi mengingat desain meubel di ruang tunggu merupakan fasilitas yang sangat penting karena berpengaruh terhadap kenyamanan pengunjung. Metodologi penelitian yang akan dipakai adalah deskriptif kualitatif. Studi komparasi ini akan mengambil desain meubel ruang tunggu, menganalisa dari perbedaannya dan menyimpulkan hasil akhir yang berkaitan dengan pengggayaan desain serta pengaruhnya terhadap kenyamanan pengunjung bioskop.

**Kata Kunci:** Bioskop, Desain Meubel, Ruang Tunggu

#### Abstract

*The entertainment industry in the modern era is a very important needs in balancing life. Especially for urban community with the level of the economy over the medium-pattern of his life is very busy. The entertainment industry is one of the many facilities used to release the fatigue. One of the entertainment industry community frequented urban cinema. The cinema is the performances that are shown with pictures (film) are highlighted so that it can move. The cinema can also be translated as the place to watch performances of the film with the use of the big screen, where images from the film projected onto a screen using a projector. (Statistics Indonesia, 2016). Type cinemas aplenty, but the cinema in the city of Bandung, there are two types namely XXI and CGV. Cinema XXI and CGV has different characters both in terms of visitor facilities, interior or type of film. In this study will address the issue of interior design, furniture, especially of both kinds of cinema. It is very interesting to study comparisons given the design furniture in the waiting room are very important because of the effect on the comfort of visitors. Research methodology that will be used is descriptive qualitative. This comparison study will take a waiting room furniture design, analyze of the difference and concluded the end result with regard to the enrichment of the design as well as its effect on the comfort of visitors.*

**Keywords:** *cinemas, waiting rooms, furniture design*

---

---

©Jurnal Arsir Universitas Muhammadiyah Palembang  
p-ISSN 2580-1155  
e-ISSN 2614-4034

## **Pendahuluan**

Bioskop pada era modern merupakan salah satu fasilitas hiburan yang banyak dipilih untuk memenuhi kebutuhan masyarakat urban untuk rekreasi, sosialisasi dan aktualisasi diri (lifestyle). Keberadaan bioskop itu sendiri sebagian besar terletak di pusat perbelanjaan (Mall). Fasilitas maupun teknologi pada gedung bioskop pun sangat menentukan kepuasan masyarakat yang mengunjungi bioskop untuk mendapatkan hiburan. Konsep multiuse, di pusat kota dan mudah dijangkau menjadikan fasilitas hiburan ini banyak dikunjungi masyarakat.

Perkembangan bioskop cukup signifikan, hal ini terlihat dari persaingan peningkatan kualitas sarana dan prasarana guna mengundang banyak pengunjung. Bioskop itu sendiri banyak jenisnya yaitu grup cineplex 21, CGV Blitz, Cinema XXI dan Platinum Cineplex. Perbedaan jenis bioskop ini mempunyai gaya, fasilitas, fitur dan sasaran pasar yang berbeda.

Di Kota Bandung, jenis bioskop yang ada adalah cineplex 21 dan CGV. Dan bioskop-bioskop tersebut menjadi bagian dari pusat perbelanjaan. Cineplex 21 dan CGV masing-masing mempunyai pengunjung dan selalu penuh pada waktu weekend dan musim liburan sekolah. Dengan banyaknya pengunjung terutama di waktu weekend dan liburan sekolah, pengunjung akan memenuhi ruang tunggu sebelum film yang ditontonnya diputar. Terkadang karena banyaknya pengunjung yang akan menonton, ruang tunggu yang ada tidak bisa mawadahi orang-orang untuk duduk. Bioskop Cineplex XXI dan CGV dalam menyediakan ruang tunggu mempunyai desain interior yang sangat berbeda, terutama desain meubelnya.

Bioskop cineplex XXI Bandung Indah Plaza di jalan Merdeka dan CGV Bandung Elektronik Center di jalan purnawarman merupakan bioskop yang banyak dikunjungi oleh masyarakat karena lokasinya yang berada di pusat kota dan berada di pusat perbelanjaan. Kedua bioskop inipun berada pada lokasi yang berdekatan.

## **Kajian Literatur**

### **• Persepsi Waktu Tunggu**

Menunggu merupakan fenomena yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Tempat publik seperti bioskop pada umumnya menerapkan sistem antrian yang berkaitan dengan kegiatan menunggu. Salah satu aspek penting psikologis dalam menunggu yaitu persepsi. Persepsi menunggu sendiri dibagi menjadi: subjective time yaitu kaitan antara waktu dengan apa yang dirasakan oleh orang yang sedang menunggu, dan objective time yaitu waktu yang sebenarnya. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nuryani, Gumelar, dan Maulana (2013:9), diketahui bahwa persepsi orang pada umumnya melampaui waktu tunggu secara aktual.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa menunggu adalah kegiatan yang kurang menyenangkan, terlebih di tempat publik seperti bioskop. Hal tersebut dapat dibantu dengan menawarkan fasilitas tunggu seperti meja atau kursi, sehingga orang yang menunggu tidak merasakan waktu menunggu yang lebih lama (>5 menit) dari waktu sesungguhnya. Dengan fasilitas tunggu dan material yang ditawarkan, orang cenderung lupa dengan aktivitas menunggu, sehingga waktu menunggu akan terasa lebih cepat (<5 menit).

### **• Perancangan Fasilitas Tunggu**

Menurut Lesmana dan Wibowo (2015:207), diketahui bahwa perancangan fasilitas ruang tunggu didasarkan pada konsep livability. Konsep tersebut maksudnya menawarkan suasana menarik dan fungsional serta memberikan ruang kepada pengunjung, namun tetap menjunjung tinggi kenyamanan agar dapat memaksimalkan aktivitas yang terjadi selama menunggu. Dengan adanya fasilitas tersebut pengunjung tidak akan merasa bosan dalam menunggu, dan dapat menjalankan aktivitas lainnya seperti interaksi sosial.

Perancangan fasilitas tunggu harus mampu memenuhi kebutuhan pengguna saat menunggu, kuat secara fungsional, dan tahan lama. Hal tersebut didukung dengan lima prinsip utama yaitu comfortable (user-friendly) seperti penggunaan material nyaman yang membuat orang betah untuk duduk dan menunggu meski dalam jangka waktu yang lama (>5 menit), vibrant (menyemangati) dengan memberikan daya tarik kepada pengunjung yang menunggu untuk duduk di area tersebut, safe (aman) dalam menentukan pemilihan material yang tepat, enduring (bertahan) apabila dipakai dalam jangka waktu lama dan terus-menerus, dan

excellence (keindahan) dengan mendesain semenarik dan sefungsional mungkin sesuai dengan konsep yang ingin dihadirkan.

- **Segmentasi Pengunjung**

Dalam setiap ruang publik, terdapat jenis pengunjung yang berbeda-beda. Salah satu kategorisasinya terdiri dari kategori pengunjung sendiri, berpasangan, keluarga dan rekanan (Ramadhan, Agasi, Dwinastiti dan Lestari, 2015). Pengunjung yang datang menonton ke bioskop beragam mulai dari pengunjung anak-anak yang datang bersama keluarga, pengunjung remaja, sampai pengunjung dewasa yang datang berpasangan atau berkelompok. Terdapat dua segmentasi kelompok bioskop menurut Suwanto (2016:220) yaitu kelompok pencinta film yang datang menonton sendiri dengan tujuan agar dapat menikmati film secara maksimal dan kelompok konsumen bioskop yang datang menonton bersama teman menonton dengan tujuan untuk menghabiskan waktu bersama.

Dengan adanya segmentasi kelompok bioskop, dapat diketahui adanya berbagai macam kelompok yang datang ke bioskop. Tiap kelompok memiliki tujuannya yang berbeda-beda dan memiliki caranya sendiri dalam membentuk teritorinya. Organisasi ruang dapat membentuk pola sirkulasi pengunjung melalui pemilihan tempat duduk yang berbeda-beda. Hal ini akan mempengaruhi kecenderungan orang dalam memilih desain ruang tunggu yang sesuai dengan tujuan mereka datang ke bioskop.

- **Peletakan Tata Ruang**

Pembentukan suasana ruangan pada dasarnya dipengaruhi oleh faktor interior ruangan dan perilaku manusia yang berada di dalamnya. Elemen interior yang ada pada ruang dapat mempengaruhi perilaku manusia berinteraksi, sedangkan perilaku manusia tersebut ikut membangun suasana dalam ruang. Menurut Hidjaz (2011), “suasana ruang akan mempengaruhi persepsi, kognisi dan motivasi dalam kepribadian individu, yang membentuk respon yang diwujudkan dalam perilaku atau kegiatan” (p.13).

Ruang merupakan suatu tempat dimana manusia dapat berinteraksi dan melakukan kegiatan di dalamnya. Ruang terbentuk dari beberapa elemen yaitu lantai, dinding dan plafon serta elemen pendukung seperti furnitur. Elemen pembentuk dan pendukung tersebut berpengaruh pada desain ruang serta penataan ruang seperti apa yang ingin dihadirkan. Khalkhali (2004:95) menyatakan dalam penelitiannya bahwa perilaku manusia dapat dipengaruhi oleh peletakan tata ruang, hal ini karena kecenderungan manusia mencari tempat untuk menjaga privasinya, sekalipun di area publik seperti bioskop. Peletakan tata ruang ini dapat membentuk pola sirkulasi tertentu dimana tujuannya untuk mengarahkan pengunjung, misalnya dengan penataan linear yang mengarahkan pengunjung untuk berjalan lurus mengikuti ruangan.

Peletakan tata ruang di bioskop harus dapat mendukung privasi pengunjung yang datang, seperti pengunjung pasangan yang membutuhkan privasi lebih intim. Hal tersebut akan menentukan dalam pemilihan tempat duduk di ruang tunggu sebagaimana diungkapkan Aprilita dan Sari (2014:568) dalam penelitiannya bahwa setting interior dapat mempengaruhi perilaku pengunjung. Hal tersebut terlihat melalui pola aktivitasnya, misalnya pengunjung yang datang berpasangan akan lebih memilih daripada pengunjung yang berkelompok. Pemilihan tempat duduk ini juga dipengaruhi oleh letak pintu studio menonton dan aktivitas yang dilakukan saat menunggu. Apabila tata ruang tersebut tidak bisa mendukung privasi pengunjung, maka akan ada respon pengunjung seperti duduk sementara atau memutuskan untuk menunggu di luar area bioskop. Respon tersebut berpengaruh pada estimasi lama pengunjung duduk, hal ini dikarenakan pengunjung yang datang mencari kenyamanan tempat untuk privasinya masing-masing.

- **Ergonomi dan Antropometri**

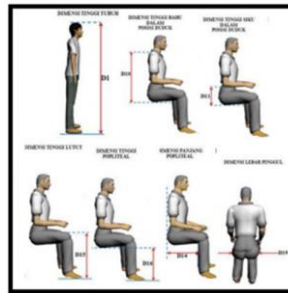
Dalam International Ergonomis Association dijelaskan Istilah ergonomi berasal dari bahasa Latin yaitu *ergon* (kerja) dan *nomos* (hukum alam) dan dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, *engineering*, manajemen dan desain perancangan. Ergonomi berkenaan pula dengan optimasi, efisiensi, kesehatan, keselamatan dan kenyamanan manusia di tempat kerja, di rumah dan tempat rekreasi. Di dalam ergonomi dibutuhkan studi tentang sistem dimana manusia,

fasilitas kerja dan lingkungannya saling berinteraksi dengan tujuan utama yaitu menyesuaikan suasana kerja dengan manusianya. (Nurmiyanto, 2008).

Salah satu aspek kajian ergonomi yang sangat berkaitan dengan perancangan produk berdasarkan dimensi tumbuh manusia adalah antropometri. Antropometri berisi kumpulan data numerik yang berhubungan dengan karakteristik tubuh manusia (ukuran, bentuk dan kekuatan), dari data tersebut dapat menciptakan 17 lingkungan kerja yang efisien, nyaman, aman, sehat dan efektif (Nurmiyanto, 2008).

Berdasarkan prinsip-prinsip dasar desain kursi, seharusnya tidak hanya mendukung tulang belakang, tetapi juga tulang belakang lumbar. Dukungan lumbalis dalam desain kursi akan mempertahankan bentuk S-kurva tulang belakang dalam posisi duduk seperti dalam kasus ketika kita berada dalam posisi berdiri. Posisi duduk yang benar, postur harus nyaman dan memungkinkan kaki pengguna di lantai. Selain itu, seharusnya tidak banyak tekanan pada pantat atau lengan pengguna. Secara umum, data antropometri pengguna dapat membantu desainer dalam menemukan apakah ada ketidaksesuaian antara dimensi tubuh mereka dan desain produk konsumen untuk mengurangi rasa tidak nyaman dan situasi yang mungkin menyebabkan keluhan pada pengguna.

Seperti dalam Gambar 1, manusia statis karakteristik fisik data biasanya diukur dengan subjek dalam posisi duduk dan tegak, dengan 90 membungkuk. Dimensi tubuh manusia yang diperlukan untuk menilai desain kursi meliputi: 1) Tinggi tubuh; 2) Tinggi bahu dalam posisi duduk; 3) Tinggi siku dalam posisi duduk; 4) Tinggi lutut; 5) Tinggi popliteal; 6) Panjang popliteal; 7) Lebar pinggul.



Gambar 1. Pengukuran antropometri tubuh manusia  
(Sumber: data antropometri indonesia)

Desain meubel yang ideal dan nyaman tentunya bisa memenuhi semua aspek dari antropometri. Tanpa mengesampingkan fungsi dan estetikanya.

### Metodologi

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian ini menjabarkan tentang hubungan antara desain meubel ruang tunggu terhadap kenyamanan pengunjung pada dua bioskop melalui pengamatan lapangan. Adapun metode yang dilakukan di lapangan yaitu:

- **Observasi**

Observasi dilakukan berdasarkan variabel-variabel terkait seperti memperhatikan material yang digunakan pada furniture sekaligus warna dan finishingnya. Kemudian mengobservasi furnitur berdasarkan ergonomi dan antropometri yang disesuaikan dari klasifikasi pengunjung terbanyak. Lay out furnitur yang akan mempengaruhi pengunjung dalam pemilihan tempat duduk. Serta menganalisa pola pengayaan furnitur yang menjadi karakteristik sebuah bioskop.

Observasi dilakukan pada hari kerja dimana situasi kondusif untuk melakukan observasi karena keadaan pengunjung tidak terlalu padat. Observasi juga dilakukan pada hari libur Sabtu dan Minggu untuk melihat suasana pengunjung dalam situasi padat. Observasi dilakukan di Bioskop CGV Blitz Bandung Electronic Center dan di Bioskop XXI Bandung Indah Plaza.

- **Analisis Data**

Metode ini dilakukan setelah mengamati dan mengkaji data yang sudah ada. Data yang didapat kemudian diolah dan dianalisis lebih lanjut. Adanya tambahan variabel dapat terjadi karena adanya fenomena diluar dugaan ketika pengamatan di lapangan dilakukan

## Hasil dan pembahasan



### • Perbandingan Konsep Penggayaan Ruang Tunggu Bioskop XXI dengan CGV Blitz

Cinema XXI sebagaimana kita ketahui merupakan salah satu pioneer dalam dunia perbioskopian di Indonesia. Mereka menawarkan konsep bioskop yang premium namun dengan harga terjangkau dengan tujuan agar penonton merasakan pengalaman istimewa ketika menonton film. Aplikasinya dalam desain terlihat pada penggayaan interior *Luxury style*. Dengan menyediakan film yang mayoritas merupakan film lokal dan hollywood, Cinema XXI berhasil mengambil mayoritas pasar di Indonesia. Strategi marketing yang dilakukan cukup efektif dengan menawarkan harga yang lebih rendah dari pesaingnya dan memperbanyak franchise.

Sebagai pesaing besar dari Cinema XXI, Blitz mengusung tema yang jauh berbeda dengan XXI. Secara keseluruhan konsep CGV Blitz mempunyai penggayaan retro vintage setelah mengalami rebranding pada beberapa waktu lalu. Mengusung konsep cultureplex, Blitz berniat untuk membangun bioskop yang tidak hanya dipergunakan untuk menonton film namun juga tempat berbagi dan bertukar kebudayaan. Tidak hanya itu, banyak inovasi yang ditawarkan antara lain seperti pelayanan yang berbasis teknologi serta penyediaan auditorium untuk komunitas. Film yang ditawarkan pun lebih beragam dari seluruh belahan dunia. Beberapa film festival dan animasi juga banyak ditayangkan.

Secara keseluruhan, jika membandingkan kedua bioskop tersebut terdapat perbedaan yang cukup signifikan dalam konsep brand masing-masing. Cinema XXI pada satu sisi memperkuat brandingnya dengan mempertahankan konsep brand yang memberikan kesan premium. Hal ini tercermin pada penggayaan interior bioskop secara keseluruhan yang memberikan kesan elegan dan mewah baik dari segi material maupun ambience yang dirasakan ketika pertama kali memasuki area tunggu. Sedangkan pada sisi lain, CGV Blitz lebih inovatif dalam menawarkan konsep brandnya baik dalam pelayanan maupun variasi film yang ditawarkan. Dalam penggayaan interiornya pun CGV Blitz berani mendobrak pasar dengan mengambil penggayaan retro vintage dengan konsep street industrialis yang memberikan kesan baru dan sesuai dengan tren anak muda zaman sekarang.

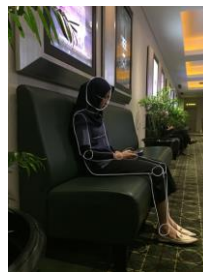
### • Perbandingan Ergonomi dan Antropometri Furniture Ruang Tunggu Bioskop XXI BIP dengan CGV Blitz BEC

FURNITURE	BIOSKOP XXI
bench	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div> <p data-bbox="371 1518 1359 1720">Posisi duduk yang paling umum di bench yaitu duduk normal tanpa bersandar, karena ukuran bench cukup lebar sekitar 50 cm ditambah jarak 10 cm dari bench ke dinding sehingga tidak memungkinkan bersandar dengan nyaman. Jika memaksakan bersandar, kaki akan terangkat dan terdapat ruang antara punggung dan dinding; punggung tidak tertopang sepenuhnya. Ditambah, terdapat poster film diatas kepala yang menghalangi sehingga membuat semakin tidak nyaman.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">  </div>

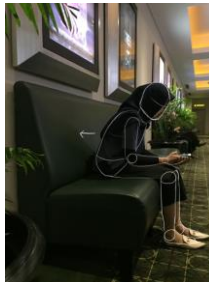
Karena tidak adanya sandaran, badan mencari topangan selain melalui sandaran punggung. Posisi lain yaitu dengan menopang tangan di kaki yang biasanya dilakukan bersamaan dengan aktivitas bermain handphone. Posisi lainnya yaitu dengan menyilangkan kaki, sehingga topangan berada silangan kaki. Posisi ini biasanya dilakukan bergantian dengan posisi duduk normal ketika badan lelah dan mencari topangan lain.



Variasi posisi lain yaitu duduk dengan mengangkat kaki dengan posisi melipat. Karena posisi ini agak kurang sopan, biasanya posisi ini baru dilakukan ketika duduk di area ujung lorong yang jauh dari pintu masuk dan hall utama.



Bentuk dan ukuran sofa cukup ergonomis, posisi duduk normal terasa nyaman. Punggung dan kepala tertopang seluruhnya dengan baik karena sandaran sofa cukup tinggi. Lebar dudukan pada sofa juga cukup, tidak terlalu sempit maupun lebar sehingga kaki tetap dapat menapak di lantai. Adapun variasi duduk lain yaitu bersandar dengan menyilangkan kaki.



Berbeda dengan bench, posisi duduk dengan menopangkan tangan pada kaki terasa kurang nyaman. Karena bentuk dudukan agak miring ke arah dalam, jika posisi badan dicondongkan ke depan akan terasa dorongan untuk bersandar.

Booth

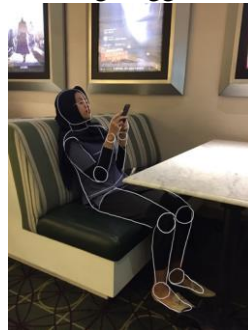


Dudukan pada area booth cukup nyaman untuk diduduki, punggung dan kaki tertopang dengan baik. Posisi kegiatan lain di booth seperti makan atau mengobrol dengan teman yang ada di depannya biasanya membuat badan cenderung condong ke depan dan tangan bertumpu di meja. Tinggi meja cukup pas untuk menopang

tangan tanpa terasa pegal.



Variasi posisi duduk lain pada area booth yaitu dengan duduk menghadap ke arah luar. Biasanya posisi ini dilakukan oleh orang yang hanya menunggu sebentar/terburu-buru. Pada posisi ini badan mencari topangan lain selain sandaran, sehingga tangan tertumpu sebelah pada meja. Posisi lainnya yaitu dilakukan oleh orang yang lelah dan ingin bersantai, dengan selonjoran dan memanjangkan kaki, sehingga kepala juga mendapat sandaran karena sandaran pada sofa di booth kurang tinggi untuk menopang kepala.



Posisi yang kurang nyaman dilakukan saat berada di area booth yaitu memaksakan menopang kepala pada sandaran. Karena sandaran sofa kurang tinggi, kepala menjadi mendongak ke atas. Selain itu, terdapat sandaran kaki pada meja yang kurang fungsional, karena saat duduk normal kaki sudah nyaman menapak di lantai. Jika dipaksakan menopangkan kaki di sandaran kaki meja sebenarnya tidak terlalu mengganggu, namun tidak senyaman dengan menapakkan kaki di lantai.

#### BIOSKOP CGV

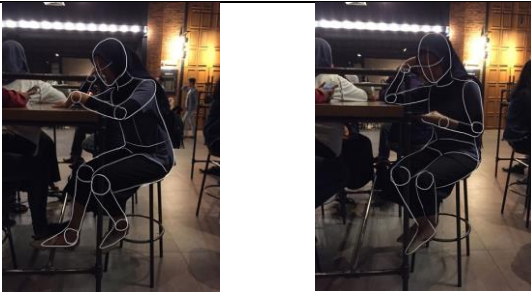
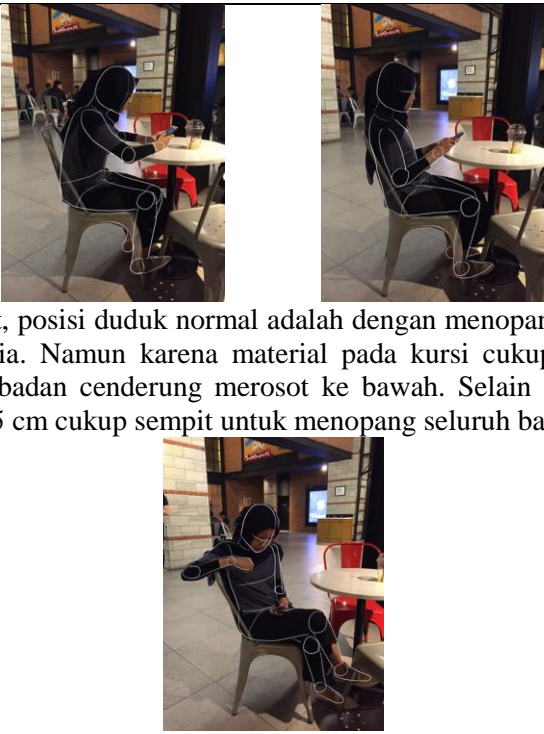
Bar 1



Pada area ini, posisi duduk normal yaitu duduk dengan menumpukan kaki di sandaran kaki karena letak stool yang cukup tinggi. Diameter meja cukup kecil, sehingga hanya dapat menopang siku atau tangan saja, tidak seluruh lengan. Jika seluruh lengan dipaksakan diletakkan di atas meja, akan terasa dorongan untuk jatuh karena ukuran meja yang terlalu kecil.

	<div data-bbox="632 192 855 488" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="940 192 1165 488" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="411 488 1394 651">           Karena dudukan di area ini kurang nyaman, tidak memungkinkan untuk duduk dalam posisi yang sama dalam jangka waktu yang lama, sehingga badan mencari variasi duduk agar nyaman. Salah satunya yaitu dengan melipat kaki dan menapakkan kaki di lantai. Untuk posisi dengan kaki berada di lantai badan tidak lagi menduduki stool sepenuhnya, hanya sebagian dari bagian stool saja.         </p> <div data-bbox="632 651 855 947" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="940 651 1165 947" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="411 947 1394 1081">           Duduk pada area ini paling tidak nyaman, meskipun badan tertopang oleh dudukannya yang lebar namun kaki kurang nyaman dan menggantung karena tidak ada topangan. Adapun hal yang dapat membuat sedikit nyaman yaitu dengan memutar dudukan kursi.         </p> <div data-bbox="632 1081 855 1377" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="940 1081 1165 1377" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="411 1377 1394 1579">           Jika memaksakan kaki ditopang oleh sandaran kaki yang ada pada stool, badan menjadi maju dan hanya tertopang setengahnya. Diameter sandaran kaki berukuran lebih kecil dibandingkan diameter dudukan sehingga kaki menjadi tertekuk dan tidak nyaman. Jika memaksakan kaki ditopang oleh sandaran kaki yang ada pada meja, badan berada di ujung dudukan dan hampir tidak mendapat topangan dari dudukan.         </p>
<p data-bbox="268 1585 341 1615">Bar 3</p>	<div data-bbox="651 1585 855 1850" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="940 1585 1145 1850" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="411 1850 1394 1980">           Pada area ini, duduk dengan menopangkan tangan pada meja terasa cukup nyaman karena lebarnya yang sesuai. Selain itu posisi kaki, baik dengan menopangkan kaki pada sandaran kaki di stool maupun sandaran kaki pada meja keduanya cukup nyaman untuk dilakukan.         </p>

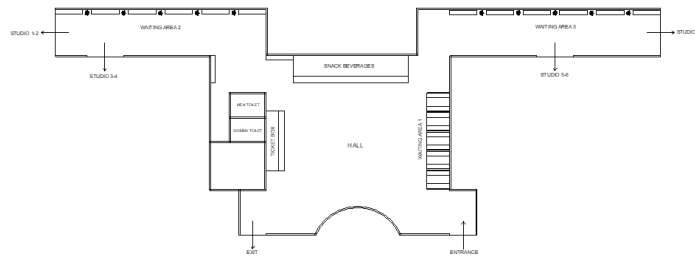


	 <p>Variasi posisi duduk lainnya yaitu dengan menopangkan sebelah tangan pada meja, dan menopangkan kaki pada sandaran kaki stool dan meja. Karena tinggi kedua sandaran kaki hampir sama, maka tidak ada masalah kenyamanan ketika menggunakan kedua sandaran secara bersamaan.</p>
Banquet	 <p>Pada area banquet, posisi duduk normal adalah dengan menopangkan tangan pada meja yang tersedia. Namun karena material pada kursi cukup keras dan licin, ketika bersandar badan cenderung merosot ke bawah. Selain itu lebar dudukan yang sekitar 30-35 cm cukup sempit untuk menopang seluruh badan.</p> <p>Variasi posisi lain yaitu dengan melipatkan kaki karena pegal dengan posisi duduk normal maupun menopangkan tangan pada sandaran agar tidak tergelincir karena material dudukan yang cukup licin.</p>

Secara keseluruhan furnitur pada area ruang tunggu XXI BIP terdiri dari booth, bench dan sofa. Ketiga furnitur ini memiliki karakteristik material yang sama yaitu berbahan busa dengan kulit sintetis. Jika diurutkan, bench merupakan furnitur yang paling tidak nyaman diantara ketiganya. Hal ini dikarenakan tidak adanya sandaran yang menopang punggung. Adapun dinding yang dapat menjadi sandaran di belakangnya namun dudukan bench terlalu lebar sehingga membuat tidak nyaman apabila ingin bersandar. Sedangkan furnitur yang paling nyaman adalah booth karena selain dudukannya memiliki sandaran, ia juga menawarkan fasilitas tambahan seperti meja dan pasangan sofa yang berhadap-hadapan.

Sedangkan pada area ruang tunggu bioskop CGV Blitz BEC terdapat furnitur berupa banquet dan bar. Secara keseluruhan kedua furnitur ini menggunakan mix material kayu dan besi. Banquet lebih nyaman dibandingkan bar, karena pada banquet terdapat kursi yang memiliki sandaran sehingga orang dapat berlama-lama duduk. Berbeda dengan bar yang difasilitasi dudukan berupa stool yang membuat orang enggan berlama-lama duduk.

- **Perbandingan Layout Ruang Tunggu Bioskop XXI BIP dengan CGV Blitz BEC**  
Layout Bioskop XXI – BIP

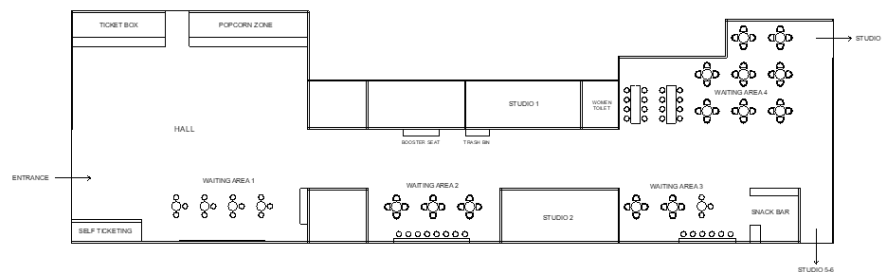


Gambar 4.4.1 Layout ruang tunggu bioskop XXI BIP  
(Sumber Pribadi)

Peletakan furnitur mempengaruhi kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung. Semakin jauh dari pintu masuk dan hall utama, sikap pengunjung semakin santai. Umumnya orang yang berniat menonton akan memilih tempat duduk yang paling dekat dengan hall utama atau pintu masuk studio, sedangkan orang yang hanya duduk-duduk tanpa tujuan menonton biasanya duduk di ujung lorong/jauh dari hall utama. Selain itu, tempat yang paling ramai dan cepat pergantian tempat duduknya yaitu pada area depan kamar mandi. Kebanyakan duduk hanya untuk menunggu temannya yang sedang ada di kamar mandi maupun membeli tiket.

Pada area booth, orang yang duduknya umumnya orang yang sedang menunggu sambil memesan menu di counter makanan. Karena ada fasilitas berupa meja, petugas bioskop terkadang menawarkan beberapa menu makanan sehingga pengunjung yang datang tanpa keinginan membeli makan menjadi sungkan. Hal ini memberi kesan booth sebagai tempat yang privat, eksklusif dan mengintimidasi. Untuk beberapa kasus, terdapat orang yang duduk di lantai meskipun terdapat tempat duduk yang masih kosong. Hal ini biasanya dikarenakan letak colokan berada di bawah dan jauh dari tempat duduk. Karena material lantai berupa karpet maka orang tidak masalah untuk duduk-duduk di lantai.

Layout Bioskop CGV Blitz – BEC



Gambar 4.4.2 Layout ruang tunggu bioskop CGV Blitz BEC  
(Sumber Pribadi)

Peletakan furnitur pada CGV dibagi menjadi 2 area; area depan dekat pembelian tiket dan area belakang setelah batas perobekan karcis. Karena batas perobekan karcis ini, ruang tunggu yang berada di area belakang menjadi ruang tunggu yang lebih privat karena hanya dapat diakses oleh pengunjung bioskop yang memang berniat menonton. Jenis furnitur yang ditawarkan oleh CGV kebanyakan adalah loose furnitur, sehingga pengunjung bebas menarik kursi dan stool yang disediakan sesuai dengan jumlah rombongan yang datang.

Pada saat sepi, furnitur ruang tunggu masih dapat menampung pengunjung yang datang. Namun pada saat ramai jumlah furnitur ruang tunggu yang ada di CGV tidak sebanding dengan pengunjung yang datang, sehingga banyak pengunjung yang berdiri saat kondisi bioskop sedang ramai.

## Kesimpulan Simulasi

Dengan konsepnya yang *luxury style*, XXI memberikan kesan yang mewah dan elegan. Begitu memasuki *entrance*, disambut oleh ruangan yang luas dan tinggi sehingga memberikan kesan mewah. Kemudian dilanjutkan dengan ruangan tunggu yang berupa lorong di dekat pintu masuk studio. Furnitur di XXI kebanyakan merupakan *fixed* furnitur ataupun *loose* furnitur yang berat/dimodifikasi sedemikian rupa sehingga tidak mudah digerakkan. Contohnya seperti *booth*, untuk bagian sofanya merupakan *fixed* desain yang terintegrasi depan belakang; 1 pasang sofa memiliki 2 dudukan bolak-balik. Untuk bagian meja, bagian *top table* berupa marmer yang merupakan material yang tidak ringan, dan kaki meja memiliki bentukan yang stabil didukung dengan pelapis lantai karpet sehingga sulit untuk digerakkan. Untuk furnitur sofa, karenanya ukurannya yang besar dan panjang, dan material yang berat juga tidak memungkinkan untuk digerakkan. Sedangkan untuk *bench*, lebih mungkin digerakkan karena ukurannya lebih kecil dibanding sofa yang lain, namun terdapat penyangga kecil di kaki belakang *bench* untuk menahan agar *bench* tidak dapat menempel ke tembok. Secara keseluruhan, furnitur pada XXI tidak mudah digerakkan dan pengunjung tidak terpikir untuk memindahkan karena dirasa sudah nyaman. Mayoritas furniturnya ergonomis, dan konsep yang elegan mendukung kenyamanan pengunjung meskipun terkadang hal tersebut malah mengintimidasi. Ada rasa sungkan jika tidak memiliki kepentingan untuk menonton dan hanya duduk di area tunggu karena suasananya yang mewah.

Konsep pengayaan CGV yang *industrial* merupakan gaya modern dan sedang tren di kalangan anak muda. Suasana *entrance* yang *compact* memberikan kesan yang padat saat ramai. Pengunjung yang tidak memiliki tiket mau tidak mau menunggu di area tunggu luar, karena adanya batas perobekkan karcis. Area tunggu setelah batas tersebut merupakan area tunggu privat yang diperuntukkan khusus untuk pengunjung yang hendak menonton. Furnitur di area tunggu CGV kebanyakan merupakan *loose* furnitur seperti *banquet* dan *bar* yang memungkinkan untuk digerakkan maupun dipindahkan berdasarkan kebutuhan pengunjung. Adapun *fixed* furnitur pada area tunggu seperti *bar* yang terintegrasi dengan dinding *ceiling*; menempel pada salah satu sisi ruangan. Namun, *stool* yang berada di *bar* tetap dapat dipindahkan karena merupakan *loose* furnitur. Secara keseluruhan, furnitur di area tunggu CGV merupakan furnitur yang dapat dipindah-pindah (*fleksible*) namun kurang ergonomis dan kurang nyaman dari segi material. Akan tetapi suasana di area tunggu tersebut membuat orang menjadi lebih santai dalam menunggu, karena jenis furnitur yang *loose* membuat pengunjung lebih bebas dan santai, baik mengobrol maupun mengerjakan tugas di *laptop*.

Dari hasil data pengunjung yang datang ke biokop XXI BIP, dapat disimpulkan bahwa area ruang tunggu bioskop XXI BIP kondusif dan mendukung terjadinya interaksi komunikasi. Privasi masing-masing pengunjung terjaga sehingga orang lebih memilih untuk mengobrol dibandingkan melakukan kegiatan lainnya. Mengingat elemen pembentuk ruangan dan beberapa bentukan furnitur seperti *booth* dapat mendukung suasana yang lebih intim, bioskop XXI BIP lebih cocok untuk pasangan. Namun, hal ini tidak menjadi batasan bagi kelompok pengunjung lain yang menginginkan suasana yang lebih intim. Sedangkan di sisi lain, bioskop CGV Blitz BEC yang bersifat terbuka lebih cocok untuk kelompok. Area tunggu yang luas dengan jumlah furnitur yang banyak mampu menampung kelompok yang jumlahnya besar sekalipun. Akan tetapi, hal ini menjadi kekurangan tersendiri bagi para pengunjung keluarga maupun pasangan yang menginginkan privasi lebih. Pemilihan elemen pembentuk ruangan juga tidak mendukung terjadinya interaksi seperti mengobrol, sehingga membuat area tunggu menjadi minim interaksi.

Selain itu, siklus pergantian orang yang duduk di bioskop XXI BIP relatif lama (>5 menit) sedangkan pada bioskop CGV Blitz relatif cepat (3-5 menit). Orang lebih lama mengalami pergantian orang duduk ketika furnitur semakin menunjang sandaran punggung. Semakin nyaman furnitur tersebut, semakin enggan orang untuk beranjak dari tempat tersebut. Orang yang duduk di *booth* akan mengalami pergantian siklus duduk lebih lama dibandingkan orang yang duduk di sofa maupun *bench*. Begitupun orang yang duduk di *banquet* akan lebih lama dibandingkan di *bar*. Namun jika dibandingkan diantara kedua bioskop tersebut, siklus pergantian orang duduk di bioskop XXI BIP relatif lebih lama dibandingkan dengan bioskop CGV Blitz BEC. Hal ini menunjukkan bahwa furnitur yang ada pada bioskop XXI BIP lebih nyaman dibandingkan di bioskop CGV Blitz BEC. Selain faktor kenyamanan pada furnitur, lokasi juga menjadi salah satu alasan pemilihan orang duduk. Selain strategis dan dekat dengan hall, orang cenderung untuk

duduk di area yang masih bisa terjangkau dan terlihat oleh mata memandang.

### **Kesimpulan dan Saran**

Bioskop XXI mengusung interior yang elegan untuk memberikan kesan premium pada pengunjungnya. Hal ini kemudian terapkan dengan baik pada elemen pembentuk ruang dan jenis furnitur di area ruang tunggu yang relatif lebih nyaman. Peletakan furnitur yang disusun berderet dengan adanya pemisah visual memberikan batasan yang jelas sehingga privasi antar pengunjung pun lebih terjaga. Kenyamanan dari segi elemen pembentuk ruang maupun privasi ini kemudian mendukung terciptanya suasana yang kondusif untuk berinteraksi dan intim dengan satu sama lain.

Sedangkan bioskop CGV Blitz pada satu sisi menawarkan konsep yang benar-benar berbeda dari XXI. Mengikuti perkembangan tren yang ada pada zaman sekarang, CGV Blitz menawarkan peng gayaan retro vintage dengan konsep *street industrialis*. Sehingga aplikasinya pada elemen pembentuk ruang di area ruang tunggu memiliki kesan industrialis/ekspos yang secara visual maskulin namun kurang nyaman. Hal ini mendorong terjadinya siklus pergantian orang duduk yang cepat. Penyusunan layout yang dibuat secara grid juga membuat orang cenderung merasa kurangnya privasi dan batasan yang jelas sehingga interaksi yang terjadi pada pengunjung pun lebih minim.

Perilaku pengunjung di area tunggu pada dasarnya dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Tiap pengunjung memiliki preferensinya sendiri dalam menentukan area ruang tunggu yang kondusif bagi dirinya sendiri. Area ruang tunggu XXI BIP yang memberikan kesan premium akan menarik pengunjung yang menginginkan suasana yang intim untuk berinteraksi. Sedangkan area ruang tunggu CGV Blitz BEC akan kondusif bagi pengunjung yang menginginkan *space* terbuka yang minim batasan privasi.

### **Daftar Pustaka**

- Aprilita, C., & Sari, S.M. (2014). Pengaruh Interior Toko Oen Malang terhadap Perilaku Pengunjung. *Jurnal Intra, Volume 2 Nomor 2, 2014*.
- Nuryani, D., Gumelar, G., & Maulana, H. (2013). Persepsi Waktu Tunggu: Penerapan Prinsip Occupy dan Certainty dalam Psychological of Queuing. *Jurnal Psikologi, Volume 9 Nomor 1, Juni 2013*.
- Hidjaz, T. (2011). Interaksi Perilaku dan Suasana Ruang di Perkantoran Kasus di Lokasi Kantor Pusat PT. Telkom Bandung. *Jurnal Itenas Rekarupa, Volume 1 Nomor 1, Januari-Maret 2011*.
- Khalkhali, R. (2004). Menelusuri Pengaruh Tata Ruang terhadap Perilaku Penghuni pada Perumahan Real Estate. *Jurnal NALARs Volume 3 Nomor 2, Juli 2004*.
- Laurens, J.M. (2005). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.
- Lesmana, L.W., & Wibowo, M. (2015). Perancangan Interior Fasilitas Tunggu Transportasi Umum di Surabaya. *Jurnal Intra, Volume 3 Nomor 2, 2015*.
- Limantara, O., Kristianto, T.A., & Kattu, G.S. (2017). Pengaruh Interior terhadap Perilaku Pengunjung Museum House of Sampoerna Surabaya. *Jurnal Intra, Volume 5 Nomor 2, 2017*.
- Nuqul, F.L. (2005). Pengaruh Lingkungan terhadap Perilaku Manusia: Studi terhadap Perilaku Penonton Bioskop. *Jurnal Psikoislamika, Volume 2 Nomor 2, 2005*.

- Ramadhan, B., Agasi, D.R., Dwinastiti, K.T., & Lestari, S. (2015). Pengaruh Interior Restoran The Kiosk Balubur Town Square terhadap Perilaku Pengunjung. *Makalah Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung: tidak diterbitkan.
- Suwarto, D.H. (2016). Analisis Segmentasi Penonton Bioskop Yogyakarta. *Jurnal Informasi Kajian Ilmu Komunikasi, Volume 46 Nomor 2, Desember 2016*.