

Analisis Kenyamanan Visual Ruang Bioskop E-Plaza Semarang

Dhika Fajar Prananda, Baju Arie Wibawa

bajuaw@upgris.ac.id

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik dan Informatika Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Bioskop E-Plaza Semarang merupakan salah satu bioskop tua yang ada di kota Semarang. Dengan berkembangnya teknologi di dunia film, standar kenyamanan yang ada di bioskop E-Plaza Semarang perlu ditinjau kembali. Kenyamanan visual adalah salah satu standar kenyamanan di ruang pertunjukan bioskop, Sebuah bioskop sudah selayaknya memenuhi standar kenyamanan visual sehingga penyampaian informasi dan edukasi dalam sebuah film benar-benar tersampaikan kepada penonton film. Dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan kenyamanan visual di ruang pertunjukan bioskop E-plaza Semarang dengan mengacu pada standar kenyamanan visual menurut Neufert di buku data arsitek jilid 2 tahun 2002. Berdasarkan analisis kenyamanan visual pada bioskop E-Plaza Semarang dapat ditarik kesimpulan bahwa beberapa aspek belum memenuhi standar yang sesuai seperti kenyamanan visual yang mempertimbangkan jarak tempat duduk dengan layar pertunjukan, Kenyamanan Visual dengan mempertimbangkan ketinggian antar kursi duduk, namun untuk aspek desain jarak antar kursi penonton sudah sesuai dengan kebutuhan standar kenyamanan visual ruang pertunjukan bioskop.

Kata Kunci : Standar, Jarak Pandang, Bioskop

Abstract

E-Plaza Cinema Semarang is one of the old cinemas in the city of Semarang. With the development of technology in the film world, the standard of comfort in the E-Plaza Semarang cinema needs to be reviewed. Visual comfort is one of the standards of comfort in the cinema showroom. A movie theater should meet the standards of visual comfort so that the delivery of information and education in a film is truly delivered to the film audience. By using quantitative descriptive research method, this study aims to analyze and compare visual comfort in Semarang's E-Plaza cinema performance room by referring to the standard of visual comfort according to Neufert in the architect's data book volume 2 of 2002. Based on visual comfort analysis at E-Plaza Semarang cinema it can be concluded that some aspects do not meet the appropriate standards such as visual comfort that takes into account the distance of the seat with the performance screen, Visual Comfort by considering the height between seats, but for the aspect of design the distance between the audience seats is in accordance with the standard requirements of visual comfort space show cinema.

Keywords: Standard, Visibility, Cinema.

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu persyaratan ruang yang harus diperhatikan dalam mendesain ruang pertunjukan bioskop adalah kenyamanan visual/sudut pandang, dalam perkembangannya bioskop di Indonesia sangatlah maju seiring perkembangan teknologi perfilman, tidak terkecuali di kota Semarang. Dalam perkembangannya kota Semarang memiliki

banyak bioskop contohnya cinema E-plaza Semarang, Citra 21, Cinema 21 DP- mall, namun kenyamanan visual belum begitu diperhatikan. Oleh karenanya, Bioskop di Semarang sudah selayaknya memenuhi kriteria kenyamanan visual sehingga penyampaian informasi edukasi dalam sebuah film benar-benar tersampaikan kepada penonton film. Berangkat dari masalah tersebut penulis mengambil judul "Analisis Kenyamanan Visual pada Bioskop E-Plaza Semarang."

1.2. Tujuan

Adapun tujuan dari analisis kenyamanan visual pada Bioskop E-Plaza Semarang adalah mengetahui pengaruh kenyamanan visual dengan mempertimbangkan jarak tempat duduk dengan layar dan menganalisis desain jarak antar kursi penonton di ruang pertunjukan di Bioskop E-Plaza Semarang dengan standar kebutuhan ruang pertunjukan bioskop.

1.3. Sasaran

Sasaran yang dituju adalah sebagai salah satu acuan dalam mendesain bioskop dengan kenyamanan visual yang sesuai kebutuhan standar ruang pertunjukan bioskop.

1.4. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian studi lapangan, studi literatur, dan interview, berikut penjabarannya:

Tahap pengumpulan data terdiri dari:

- Studi Lapangan

Metode ini dilakukan dengan cara mengunjungi Bioskop E-Plaza Semarang untuk mengumpulkan data yang ada di lapangan untuk nantinya akan dianalisa dan di bandingkan dengan teori kebutuhan ruang.

- Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara mencari teori ilmiah dalam bentuk buku maupun jurnal untuk menganalisa kenyamanan visual menurut kebutuhan ruang.

- Interview

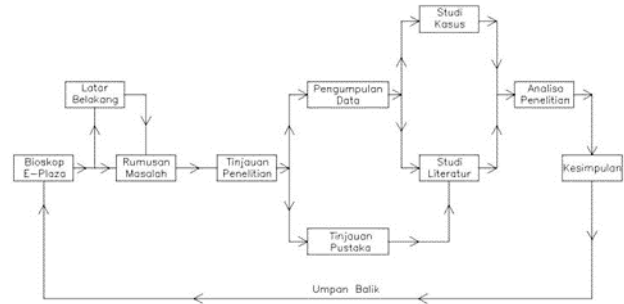
Interview adalah proses mengumpulkan data dengan tanya jawab lisan dengan responden terkait untuk mengetahui kenyamanan visual di Bioskop E-Plaza Semarang menurut responden.

Tahap analisa merupakan membandingkan data yang diperoleh dari studi lapangan dan interview terhadap responden dan membandingkan dengan teori ilmiah tentang standar kebutuhan ruang tentang kenyamanan visual, dan ditahap ini bias disimpulkan bahwa Bioskop E- Plaza Semarang sudah memenuhi standar kebutuhan ruang tentang kenyamanan visual atau tidak.

1.5. Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara terhadap suatu perumusan sebuah permasalahan, kerangka berfikir ini disusun dengan berdasarkan pada tinjauan pustaka dan hasil

penelitian studi kasus yang relevan guna merumuskan sebuah hipotesis.



Gambar 1
Kerangka Berfikir

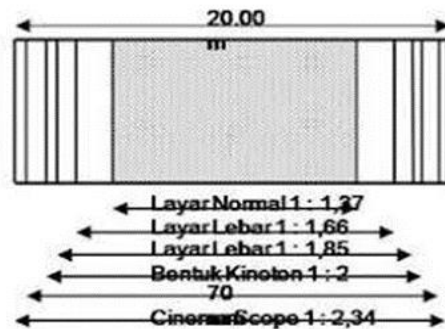
2. TINJAUAN TEORI

2.1. Persyaratan Kenyamanan Kualitas Visual Bioskop

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan kualitas pandang visual yang nyaman diantaranya:

- Layar Proyeksi

Layar proyeksi berlubang agar dapat ditembus suara. Jarak layar bioskop dari dinding THX setidaknya 120 cm. Layar proyeksi besar diatur dengan radius ke urutan kursi terakhir. Sisi layar proyeksi besar terletak pada minimal 120 cm di atas lantai. Jarak minimum penonton dengan layar. Jarak minimum penonton dengan layar maksimal 300 dari urutan kursi pertama ke tengah layar.

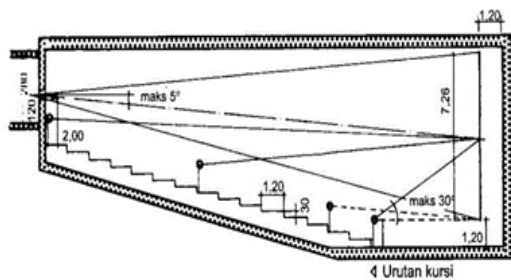


Sumber: Neufert, E, 2002. Data Arsitek, Jilid 2

Gambar 2
Ukuran Layar Bioskop

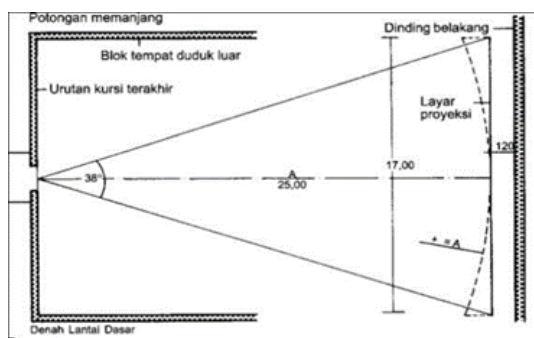
2.2. Kemiringan Lantai dan Sudut Pandang Penonton

Kemiringan lantai dengan kecondongan 10% atau melalui sebuah tangga maksimum 16cm tinggi dari tangga pada koridor yang lebarnya 120cm. Menurut (Neufert, 2002, jilid 2), kemampuan mata manusia untuk melihat dengan jelas dan nyaman tanpa perlu memalingkan muka berada pada sudut 20° ke kiri dan kanan atau total 40°.



Sumber: Neufert, E, 2002. *Data Arsitek*, Jilid 2

Gambar 3
Kemiringan sudut pandang kursi terdepan



Gambar 4
Kenyamanan Sudut Pandang Horizontal Visual Bioskop

Batas Sudut vertikal kemampuan mata untuk mengenali bentuk menurun pada sudut 30° . Batas sudut pandang ini yang kemudian menjadi batas jarak antara kursi terdepan dengan layar proyeksi.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian Deskriptif Kuantitatif

Menurut (Sugiyono 2008), Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Penelitian ini menggambarkan data kuantitatif yang diperoleh menyangkut keadaan subjek atau fenomena dari sebuah populasinya. Pada penelitian deskriptif kuantitatif dikenal dengan adanya hipotesis deskriptif. Hipotesis deskriptif ditentukan dengan cara menetapkan kriteria tertentu atau batasan berdasarkan kajian teoretis.

3.2. Obyek Penelitian

Obyek penelitian adalah hal yang menjadi sasaran penelitian (Kamus Bahasa Indonesia; 1989; 622). Menurut (Suprpto 2000; 21) obyek penelitian adalah himpunan elemen yang dapat berupa orang, tempat

maupun barang yang akan diteliti. Sedangkan Menurut (Anto Dayan 1986; 21) obyek penelitian adalah pokok persoalan yang akan diteliti untuk mendapatkan data secara lebih terarah.

Berdasar pada definisi diatas dapat disimpulkan bahwa obyek penelitian adalah suatu pokok permasalahan ilmiah yang dapat berupa orang, tempat, maupun barang yang akan diteliti untuk mendapatkan sebuah kesimpulan secara ilmiah. Dalam penyusunan seminar penelitian ini penulis mengambil obyek bangunan cinema atau Bioskop.

3.3. Langkah Penelitian

1. Sumber Data

Penyusunan seminar penelitian ini memiliki beberapa sumber data, yaitu:

- Data primer, yaitu data yang didapat dari studi kasus di bangunan bioskop E-Plaza Semarang.
- Data sekunder, yaitu data pendukung dari studi literatu data standar keamanan kualitas visual yang diterapkan di bioskop E-Plaza Semarang.

Pengumpulan Data

Tahapan yang akan digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

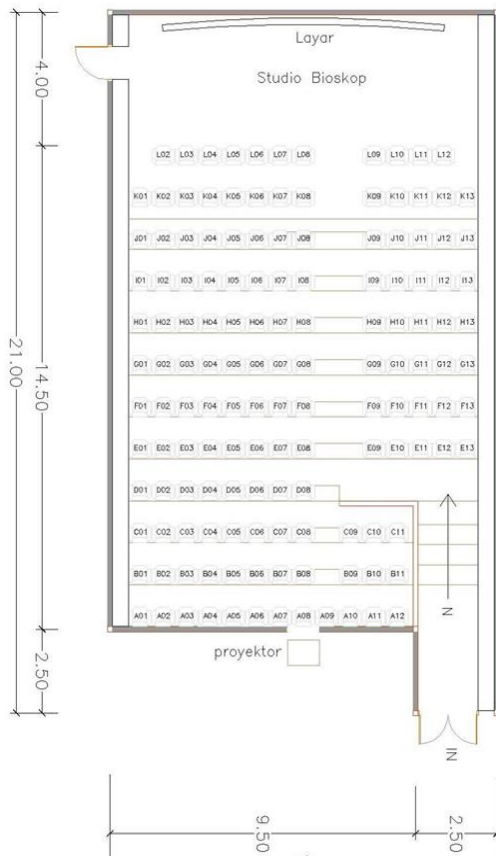
- Studi Kasus
Studi kasus adalah tahapan awal untuk mengumpulkan data serta mencari permasalahan yang akan diteliti dan akan dijadikan sebagai rumusan permasalahan dengan mendatangi langsung lokasi penelitian yaitu bioskop E-Plaza Semarang.
- Studi Literatur
Studi literatur menjadi pegangan pokok yang digunakan sebagai acuan pertimbangan dalam melakukan analisa penelitian untuk menarik sebuah hasil kesimpulan ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan.

4. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1. Kenyamanan Visual Terhadap Posisi Tempat Duduk

Bioskop E-Plaza Semarang terletak di Jl. Ruko Gajahmada No.29, Mugassari, Semarang. Didalam satu ruang pertunjukan di bioskop E-Plaza Semarang berkapasitas sebanyak 129 tempat duduk yang diatur sedemikian rupa sehingga kesemuanya menghadap layar. Posisi tempat duduk berpengaruh pada kenyamanan visual dalam melihat bioskop. Menurut (Mediastika, 2005), tempat duduk pada area penonton diatur sedemikian rupa sehingga kesemuanya menghadap layar membentuk

kelengkungan yang berpusat pada satu titik pada garis tengah bioskop.



Gambar 5

Pengaturan Posisi Tempat Duduk di dalam Bioskop

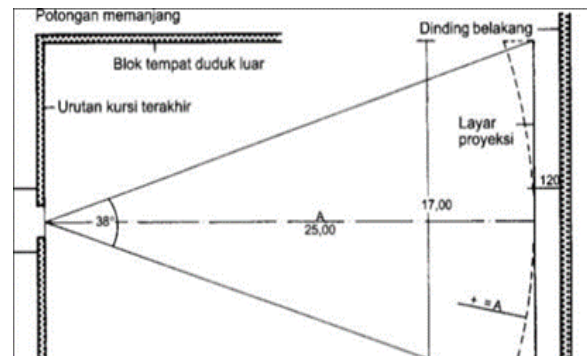
Kenyamanan visual dengan mempertimbangkan posisi tempat duduk sangat berpengaruh pada tercapainya kenyamanan visual untuk melihat film di bioskop. Hal-hal yang mempengaruhi hal tersebut diantaranya:

1. Kenyamanan visual dengan mempertimbangkan sudut horizontal posisi duduk terhadap layar pertunjukan.

Kenyamanan visual dengan mempertimbangkan sudut vertical posisi duduk terhadap layar pertunjukan.

• Kenyamanan Visual Sudut Horizontal

Menurut (Neufert, E, 2002. Data Arsitek, Jilid 2 Edisi Kedua. Jakarta: Erlangga), kemampuan mata manusia untuk melihat dengan jelas dan nyaman tanpa perlu memalingkan muka berada pada sudut 20° ke kiri dan kanan atau total 40°.

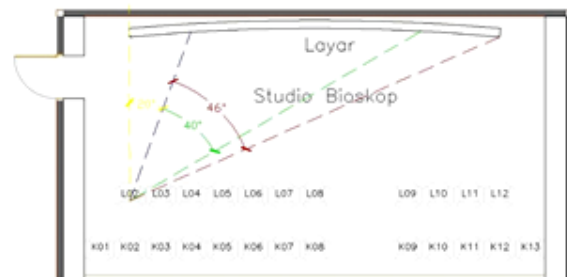


Gambar 6

Kenyamanan Visual Sudut Horizontal

Teori ini diambil sebagai pedoman standar kenyamanan visual yang mempertimbangkan sudut pandang horizontal pada posisi duduk di bioskop E-Plaza Semarang. Penelitian dilakukan dengan mengambil beberapa sample posisi tempat duduk diantaranya:

- o Posisi Duduk Kanan Layar



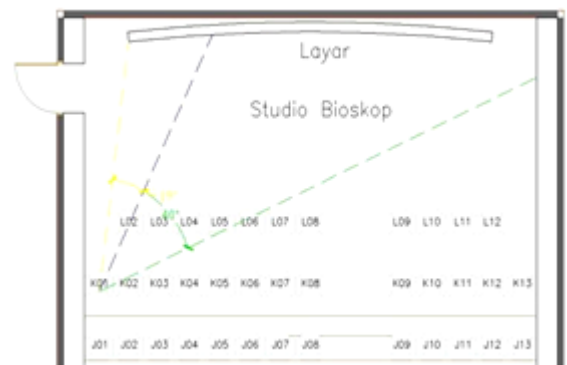
Garis Kuning: Sudut pandang ke kiri

Garis Hijau: Sudut pandang ke kanan

Garis Merah: Sudut pandang kurang nyaman

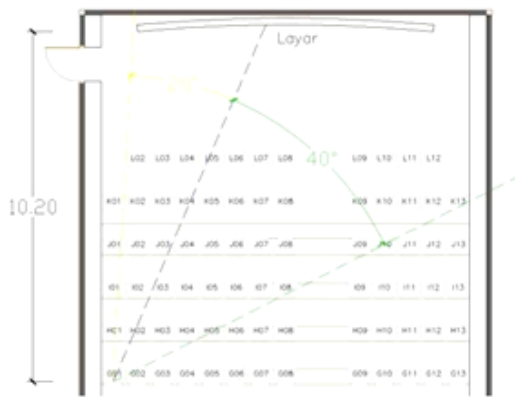
Gambar 7

Posisi Duduk Kanan Layar (1)

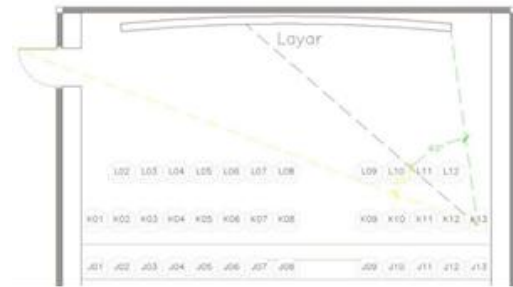


Gambar 8

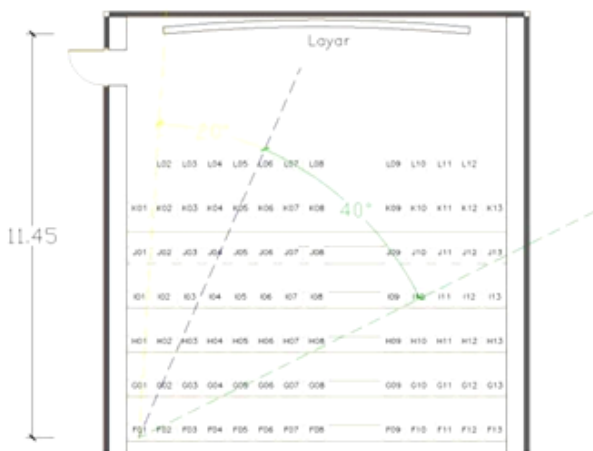
Posisi Duduk Kanan Layar (2)



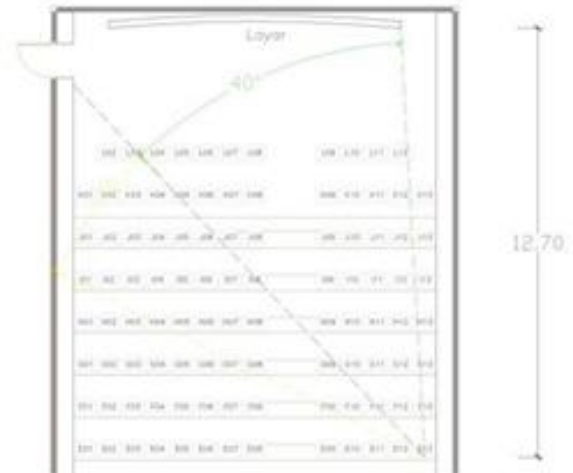
Gambar 9
 Posisi Duduk Kanan Layar (3)



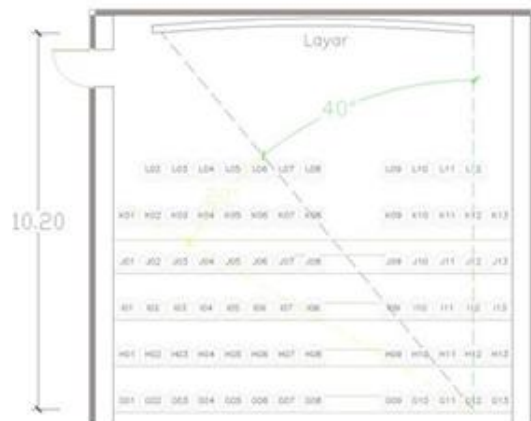
Gambar 12
 Posisi Duduk Kiri Layar (2)



Gambar 10
 Posisi Duduk Kanan Layar (4)



Gambar 13
 Posisi Duduk Kiri Layar (4)

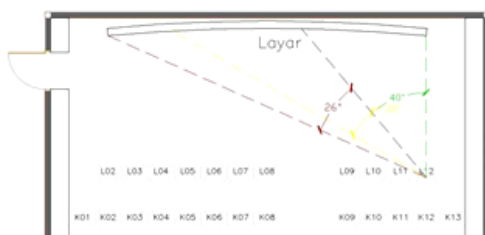


Gambar 14
 Posisi Duduk Kiri Layar (3)

Dari analisa beberapa sample posisi duduk di bagian kanan layar tersebut dapat disimpulkan bahwa:

- Posisi duduk L02, belum memenuhi standar kenyamanan visual dengan mempertimbangkan sudut horizontal posisi duduk terhadap layar pertunjukan.
- Posisi duduk K01 dan berurutan dibelakangnya adalah posisi duduk yang sudah memenuhi standar kenyamanan visual dengan mempertimbangkan sudut horizontal posisi duduk terhadap layar pertunjukan.

o Posisi Duduk Kiri Layar

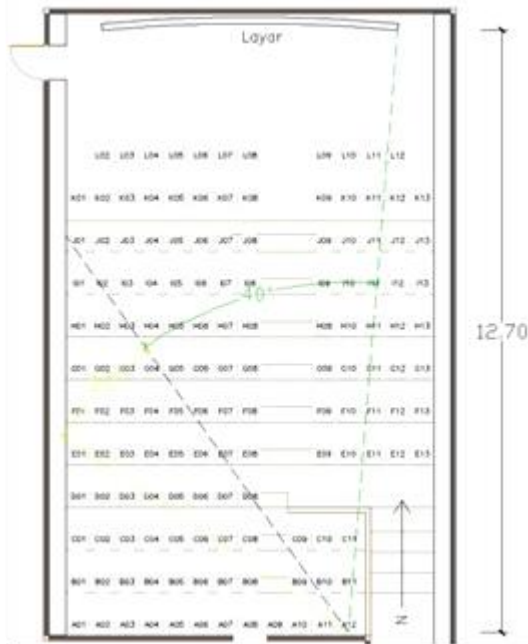


Gambar 11
 Posisi Duduk Kiri Layar (1)

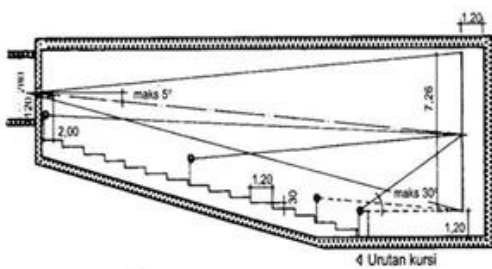
Dari analisa beberapa sample posisi duduk di bagian kiri layar tersebut dapat disimpulkan bahwa: Posisi duduk L12, belum memenuhi standar kenyamanan visual dengan mempertimbangkan sudut horizontal posisi duduk terhadap layar pertunjukan.

• Kenyamanan Visual Sudut Vertikal

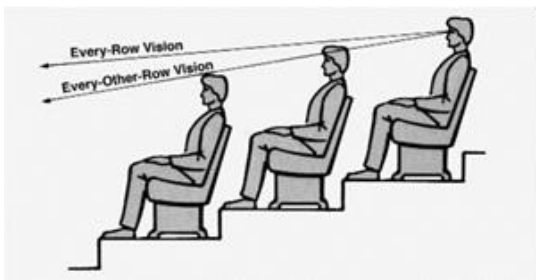
Menurut (Neufert, E, 2002. Data Arsitek, Jilid 2 Edisi Kedua. Jakarta: Erlangga), kenyamanan sudut pandang posisi duduk terdepan untuk melihat layar bioskop minimal 30° ke tengah layar dan maximal 60° ke atas layar dan sudut minimal kenyamanan sudut pandang antara bangku penonton adalah 30°



Gambar 15
 Posisi Duduk Kiri Layar (5)



Gambar 16
 Kenyamanan Sudut Vertikal (1)



Gambar 17
 Kenyamanan Sudut Vertikal (2)

Teori ini diambil sebagai pedoman standar kenyamanan visual yang mempertimbangkan sudut pandang vertikal pada posisi duduk di bioskop E-Plaza Semarang. Penelitian dilakukan dengan mengambil beberapa sample posisi tempat duduk diantaranya:

- o Sudut Pandang Vertikal Posisi Tempat Duduk Terdepan terhadap Layar

Sudut pandang vertikal kursi penonton terdepan dengan tengah layar bioskop adalah 30°, hal ini agar saat melihat film penonton akan merasa nyaman karena pandangnya yang tidak terlalu

menghadap keatas. Jarak kursi terdepan dengan layar pertunjukan (kursi L02) kurang lebihnya 4 meter dengan sudut pandang penonton dengan tengah layar kurang lebihnya 25° dan dengan atas layar kurang lebihnya mencapai 45°.

Dari analisa di atas kursi terdepan di bioskop E-Plaza Semarang kurang nyaman apabila di bandingkan dengan standar yang ada yaitu 30o dari kursi terdepan hingga tengah layar, namun cukup nyaman untuk standar sudut dari kursi terdepan hingga atas layar pertunjukan.

- o Sudut Pandang Vertikal Antara Kursi Penonton
 Sudut pandang vertikal antara kursi penonton adalah 30°, hal ini bertujuan agar penonton yang ada di belakang tidak terganggu pandangannya menuju layar dengan penonton di depannya. Setelah dilakukan penelitian dengan sample kursi F02 dan kursi E02 di bioskop E-Plaza Semarang, sudut pandang vertical antara kursi penonton hanya mencapai kurang lebihnya 10°



Garis Kuning: Sudut pandang ke kiri
 Garis Hijau: Sudut pandang ke kanan
 Garis Merah: Sudut pandang kurang nyaman

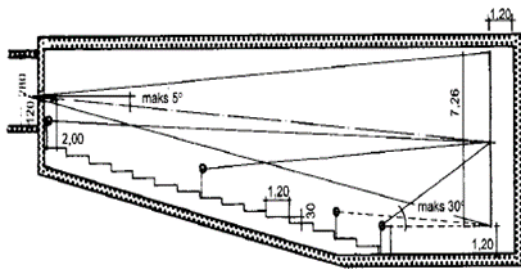
Gambar 19
 Sudut Pandang Vertikal Antara Kursi Penonton

Dari analisa di atas sudut pandang antara kursi penonton di bioskop E-Plaza Semarang kurang nyaman, hal ini akan berpengaruh pada terganggunya penonton di belakang dengan penonton didepannya ketika melihat film.

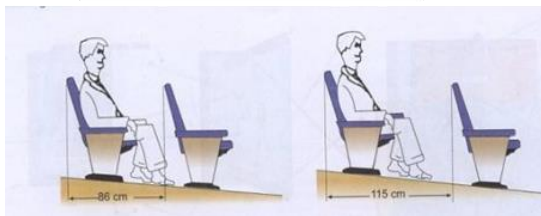
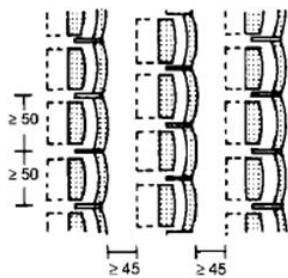
4.2. Analisa Desain Layout Kursi Penonton

Berikut ini adalah analisa perbandingan desain layout kursi penonton di bioskop E-Plaza Semarang dengan teori standar desain layout kursi pada bioskop:

1. Standar Desain Layout Kursi Penonton



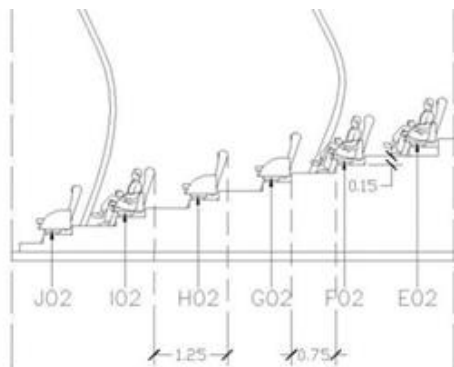
Gambar 20
 Standar Desain Layout Kursi Penonton (1)



Gambar 21
 Standar Desain Layout Kursi Penonton (2)

2. Perbandingan Desain Layout Kursi Penonton

Desain layout kursi penonton juga merupakan salah satu pengaruh kenyamanan visual pada bioskop, kenyamanan visual ini tercapai apabila desain layout kursi penonton cenderung nyaman dan tidak terlalu sempit. Analisa ini bertujuan untuk mengetahui kenyamanan visual dengan mempertimbangkan desain layout tempat duduk pada bioskop E-Plaza Semarang, berikut adalah analisisnya:



Gambar 22
 Perbandingan Desain Layout Kursi Penonton

Dari analisa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa bioskop E-plaza Semarang hamper memenuhi standar yang ada namun hanya pada

ukuran tiap level antar kursi kurang memenuhi standar yaitu hanya sekitar 15cm jika dibandingkan dengan standar yaitu 30cm tiap levelnya, hal ini berpengaruh pada kenyamanan sudut pandang vertikal kursi penonton.

4.3. Rekomendasi Desain

Berdasarkan penelitian serta pembahasan yang telah dijabarkan, berikut ini adalah beberapa rekomendasi desain yang diharapkan dapat menjadi masukan dalam merancang sebuah ruang pertunjukan bioskop. Secara garis besar desain tempat pertunjukan biokop E- Plaza Semarang yaitu:

1. Layout kursi bioskop E-plaza Semarang sebaiknya dibuat melengkung agar kursi yang berada paling pojok bisa memenuhi standar kenyamanan visual yang ada.
2. Penambahan level ketinggian antar kursi penonton yang semula hanya 15cm menjadi sesuai standar yang ada yaitu 30cm.
3. Kursi penonton terdepan sebaiknya dihilangkan atau posisi jaraknya dengan layar diperbesar agar bisa memenuhi standar yang ada yaitu 30 derajat dari bawah layar hingga tengah layar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pada analisis dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisa kenyamanan visual yang mempertimbangkan jarak tempat duduk dengan layar pertunjukan Bioskop E-plaza Semarang Kurang memenuhi standar kenyamanan visual sesuai Neufert, E, 2002. Data Arsitek, Jilid 2.
2. Berdasarkan analisa Kenyamanan Visual dengan mempertimbangkan ketinggian antar kursi duduk di Bioskop E-Plaza Semarang Belum memenuhi standar kenyamanan visual sesuai Neufert, E, 2002. Data Arsitek, Jilid 2.
3. Berdasarkan analisa desain jarak antar kursi penonton ruang pertunjukan di Bioskop E-Plaza Semarang dengan standar kebutuhan ruang pertunjukan bioskop standar kenyamanan visual sesuai Neufert, E, 2002. Data Arsitek, Jilid 2.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dari analisis dan pembahasan mengenai kenyamanan visual pada bioskop E-plaza Semarang makaa penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi pihak pengelola Bioskop E-plaza Semarang, peningkatan kualitas kenyamanan visual pada ruang pertunjukan film sebaiknya ditingkatkan agar penonton dalam menikmati pertunjukan film merasa nyaman dan informasi serta edukasi sebuah film tersampaikan dengan baik.

2. Bagi pihak akademis, hasil penelitian ini dapat sebagai referensi bagi peneliti lain untuk menambah referensi dalam melakukan penelitian. Bagi peneliti selanjutnya sebaiknya memperluas area survey atau mencoba pada beberapa aspek standar bioskop yang lain baik penelitian yang sejenis atau yang berbeda. Sehingga standar kenyamanan ruang pertunjukan bioskop menjadi lebih baik.

6. DAFTAR PUSAKA

- Dajan, Anto, 1986 , Pengantar Metode Statistik II, Penerbit LP3ES, Jakarta.
- Appleton, Ian, 1996, Building for the Performing Arts, Routledge.
- Kamus Bahasa Indonesia, 1989, PN.Balai Pusaka, Jakarta.
- Mediastika, C. E, 2005, Akustika Bangunan: Prinsip-prinsip dan penerapannya di Indonesia. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Neufert, E, 2002, Data Arsitek Jilid 2 Edisi Kedua. Jakarta: Erlangga.
- Nianggolan , Edison, 2003, Klarifikasi bioskop berdasarkan banyaknya layar, Erlangga, Jakarta.
- Sugiyono, 2008, Metodologi penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D, Bandung, Alfabeta.
- Yudistira, M.D, 2015, Bioskop Komunitas di Sleman, Jurnal Penelitian Bioskop Komunitas di Sleman, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Suprpto, 2000, Metode penelitian, Rineka Cipta, Jakarta.