

# CINEMA SQUARE DI PEKANBARU DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR POSTMODERN

Fitrah Ramadhani Syam<sup>1)</sup>, Muhammad Rijal<sup>2)</sup>, Pedia Aldy<sup>3)</sup>,

<sup>1)</sup>Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

<sup>2)3)</sup>Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas

KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: [fitrahramadhani@gmail.com](mailto:fitrahramadhani@gmail.com)

## ABSTRACT

*Cinema square is a surrounding which has some activities inside the open area such as theatre and plaza. Cinema is included to someone's choice to free from full activity. The unres tricted style of this cinema square is coherent to the design principlies of postmodern architecture. Postmodern architecture emerged as a liberation act of modern architecture. By using postmodern architecture as an approachment to design Cinema Square in Pekanbaru, therefore the concept of "Freedom of Exspression" is obtained. The concept is applied by using metaphor approachment in zoning pattern, arrangement of the mass, outdoor space planning, mass forms, and facades. The outcome of the concept applied on zoning patterns is centrally formed, with mass arrangement in accordance to its functional behaviour, hence outer area arrangement will go along with mass arrangement. On the mass shaping wich is based on this square pattern gives a curving result on every building shoupe wich surrounds the site centrally. Where as the application on the facade is square line that lies horizontally on every building, this is intended as a modern form that can't be separated from postmodern.*

*Keywords: Cinema Square, Freedom of Expression, Metaphor, Postmodern Architecture.*

## 1. PENDAHULUAN

Pekanbaru merupakan Ibu Kota Provinsi Riau. Sebagai ibu kota, Pekanbaru tentunya memiliki hiburan yang dapat menjadi pilihan untuk menghilangkan kejenuhan dan stress dalam menjalani aktifitas sehari-hari. *Cinema* menjadi salah satu pilihan hiburan masyarakat Pekanbaru yang cukup populer.

Kawasan *cinema* dengan ragam fungsi di dalamnya disebut dengan *Cinema Square*. *Square* merupakan sebuah lingkungan yang menjadi pusat suatu area. Hal ini merujuk pada suatu lapangan terbuka yang di dalamnya dapat melakukan beberapa aktifitas.

Jadi *Cinema Square* adalah sebuah kawasan yang di dalamnya terjadi aktifitas pada suatu area terbuka yang dikelilingi oleh beberapa bangunan *cinema*, beserta

fasilitas-fasilitas lain yang menunjang fungsi utama *cinema* tersebut. Pada *cinema square*, beberapa *cinema* berada pada bangunan yang terpisah dengan fasilitas penunjang yang turut berada di dalamnya. Adapun *cinema* pada massa bangunan tersebut yaitu *VIP Theatre*, *Medium Theatre*, *Small Theatre*, *Drive-in Theatre* dan *Amphitheatre*.

*Cinema* merupakan bagian pilihan seseorang unuk membebaskan dirinya dari sebuah aktivitas yang padat. Kebebasan pada *cinema square* ini sejalan dengan prinsip perancangan arsitektur postmodern. Arsitektur Postmodern muncul sebagai reaksi pembebasan dari arsitektur modern.

Dengan menggunakan Arsitektur Postmodern sebagai pendekatan untuk perancangan *Cinema Square* di Pekanbaru ini, maka didapatkan konsep "*Freedom of*

*Exspression*” yang berarti kebebasan berekspresi. Kebebasan berekspresi ini merupakan kesesuaian yang mengikat antara *cinema square* dengan arsitektur postmodern, sehingga didapatkan transformasi bentuk pola yang menjadi satu kesatuan.

Bentuk pola yang menjadi sebuah satu kesatuan ini, didasari oleh square yang menjadikan sebuah aktivitas sebagai pusat kegiatan terbuka. Sehingga terjadilah sebuah pergerakan mengikuti pola site pada kawasan tersebut. Hasil pola square yang didapat inilah yang akan menjadikan sebuah bentuk pada *cinema square*.

Adapun permasalahan yang akan dihadapi dalam perancangan *cinema square*, sebagai berikut:

- 1) Bagaimana menerapkan konsep “*Freedom of Exspression*” ke dalam perancangan *Cinema Square* dengan pendekatan *Arsitektur Postmodern*.
- 2) Bagaimana menerapkan transformasi bentuk dan pola karakter *square* pada *cinema* ke dalam *Freedom of Exspression* dengan pendekatan arsitektur postmodern.
- 3) Bagaimana mengatur tata letak fasilitas *cinema square* dengan akses dan sirkulasi yang mudah dicapai.

Adapun penulisan ini bertujuan sebagai berikut :

1. Menerapkan konsep “*Freedom of Exspression*” ke dalam perancangan *Cinema Square* dengan pendekatan *Arsitektur Postmodern*.
2. Menerapkan transformasi bentuk dan pola karakter karakter *square* pada *cinema* ke dalam *Freedom of Exspression* dengan pendekatan arsitektur postmodern.
3. Menata perletakan fasilitas *cinema square* dengan akses dan sirkulasi yang mudah dicapai.

## 2. METODE PERANCANGAN

### A. Paradigma

Paradigma perancangan ini bermula pada tema yang digunakan yaitu arsitektur postmodern yang menggunakan metode-

metode dalam perancangan. Adapun metode yang digunakan dalam perancangan *cinema square* di Pekanbaru menggunakan metode metafora dari prinsip perancangan postmodern yang dikemukakan oleh Charles Jencks. Menurut Jencks dalam Ikhwanuddin (2005), Metafora dianggap sebagai kode yang ditangkap oleh pengamat dari suatu objek dengan mengandalkan objek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai sesuatu yang lain karena adanya kemiripan. Dalam *Cinema Square* di Pekanbaru, kemiripan diambil dari karakter “*Freedom of Expression*”.

### B. Langkah-langkah perancangan

Sebelum langkah-langkah perancangan, terlebih dahulu melakukan perencanaan sebagai berikut:

- 1) Konsep  
Pada langkah perancangan, konsep merupakan hal yang sangat penting karena konsep merupakan dasar dari penerapan beberapa prinsip desain terhadap perancangan *Cinema Square* di Pekanbaru.
- 2) Penzoningan  
Penzoningan dilakukan dengan membagi zona-zona berdasarkan fungsi bangunan dari fasilitas-fasilitas yang ada pada *cinema square*.
- 3) Tataan Massa  
Perancangan terhadap tataan massa pada *Cinema Square* di Pekanbaru ini disusun berdasarkan pola yang didapat dari penzoningan, dimana pola ini merupakan transformasi *square*.
- 4) Tataan Ruang Luar  
Tataan ruang luar bertujuan untuk mengetahui perletakan-perletakan zona yang didapat pada penzoningan secara mendetail, mulai dari perletakan zona bangunan, zona sirkulasi, zona parkir, zona servis dan area terbuka sehingga seluruh zona tersebut dapat berkesinambungan dengan konsep perancangan.

- 5) **Bentukan Massa**  
Bentukan massa pada perancangan *Cinema Square* di Pekanbaru ini merupakan transformasi dari *square*.
- 6) **Struktur**  
Penentuan struktur bangunan dengan mempertimbangkan kekuatan bangunan, yaitu struktur pondasi, struktur utama bangunan, dan struktur atap.
- 7) **Tatanan Ruang Dalam**  
Tata ruang dalam adalah penataan ruang-ruang yang berkaitan dengan *cinema square* seperti ruang cinema, ruang kontrol, ruang pendukung, dan ruang servis.
- 8) **Detail Akustik**  
Perancangan akustik meliputi penerapan pada dinding, lantai, serta plafon.
- 9) **Utilitas**  
Konsep utilitas *cinema square* ini menggunakan sistem yang sesuai dengan standar kelayakan suatu cinema yang sudah ditentukan dari awal perancangan.
- 10) **Fasad Bangunan**  
Setelah melakukan bentukkan massa maka ditentukan pembentukan fasad yang sesuai dengan konsep postmodern.
- 11) **Interior**  
Perancangan interior meliputi konsep keruangan, material dinding dan lantai, perletakan perabotan dan detail-detail yang ada pada ruangan.
- 12) **Detail Lansekap**  
Pada langkah perancangan detail lansekap, didapat setelah semua unsur tananan ruang luar dan bangunan terpenuhi. Detail lansekap meliputi elemen-elemen penghias ruang luar seperti lampu taman, lampu jalan, dan bangku taman.
13. **Hasil Desain**  
Pada proses ini melengkapi dari gambar-gambar yang dibutuhkan dalam perancangan, dari proses penggambaran denah hingga proses

penggambaran detail-detail yang diperlukan.

### C. Prosedur perancangan

Adapun strategi perancangan *Cinema Square* di Pekanbaru adalah sebagai berikut:

#### 1) Konsep

Konsep yang diterapkan pada *Cinema Square* di Pekanbaru yaitu *Freedom of Exspression*. Hasil konsep tersebut didapat dari aspek-aspek perencanaan yang meliputi penentuan tema perancangan, analisis site dan lingkungan, analisis pengguna, analisis kegiatan, program kebutuhan ruang, pola hubungan antar ruang, analisis struktur, analisis sirkulasi, analisis bahan dan penjabaran mengenai konsep-konsep perancangan *Cinema Square* di Pekanbaru.

#### 2) Penzoningan

Pada perancangan *cinema square* ini penzoningan dibagi berdasarkan fasilitas yang akan diwadahi yaitu fasilitas pengunjung, pengelola, fasilitas utama, dan fasilitas pendukung.

Pada fasilitas pengelola yang merupakan area private dan fasilitas pendukung yang merupakan area publik. Dilakukan pembedaan lantai, agar terjadi kenyamanan dari pengguna.

Sedangkan, dari segi fasilitas cinema yang merupakan area semi publik, penzoningan antar *cinema* dibedakan berdasarkan kapasitas penonton menurut Thimoty (2009), yaitu :

- a) Kapasitas kecil : kapasitas < 400 tempat duduk
- b) Kapasitas sedang : kapasitas 400-800 tempat duduk
- c) Kapasitas besar : kapasitas > 800 tempat duduk

Dari jumlah kapasitas tersebut, terbentuklah kelas cinema menurut Adien, J.M.V (2013) sebagai berikut:

#### a) Golongan A

Dapat disamakan dengan *cinema* kelas premium dengan beberapa kelas dalam auditoriumnya. *Cinema* golongan ini mendapatkan hak

eksklusif untuk memutar film kelas A pada putaran pertama.

b) Golongan B

Dapat disamakan dengan *cinema* kelas menengah dan dapat menerapkan sistem kelas untuk tempat duduknya. *Cinema* golongan ini biasanya mendapatkan giliran kedua untuk pemutaran film-film A pada waktu *weekend*.

c) Golongan C

Dapat disamakan dengan *cinema* kelas bawah, biasanya tidak ada sistem kelas dalam tempat duduknya dan harus menunggu giliran terakhir dalam pemutaran film kelas A.

3) Tatanan Massa

Tatanan massa ini disesuaikan dengan transformasi massa terpusat, hal ini berdasarkan dari *square*. Dimana *square* merupakan area kegiatan yang dilakukan secara terpusat. Penyesuaian juga dilakukan terhadap fungsi bangunan.

Penyesuaian tatanan massa terhadap fungsi ruang diletakkan berdasarkan kegiatan utama dari *Cinema Square* di Pekanbaru. Pada tahap pertama tatanan massa A adalah bangunan utama, hal ini meliputi kantor pengelola dan fasilitas pendukung berupa *gallery*, *retail souvenir*, *book store*, *food court*. Pada tatanan massa B terdapat bangunan *VIP Theatre*, dimana bangunan ini memiliki kelas *eksklusif* dari pada *cinema* lainnya. Pada tatanan massa C terdapat bangunan *cinema Medium Theatre*, bangunan ini memiliki jumlah kapasitas 800 orang, dengan tiap ruang cinemanya 200/studio. Pada tatanan massa D terdapat bangunan *cinema Small Theatre* memiliki jumlah kapasitas 400 orang, dengan tiap ruang cinemanya 100/studio. Pada tatanan massa E terdapat bangunan *cinema Drive-in Theatre*, pada area ini menonton film menggunakan kendaraan roda empat masing-masing. Sedangkan, pada tatanan massa F tatanan massa ini merupakan *Amphitheatre*, dimana hal area ini merupakan ruang kegiatan yang dilakukan secara terbuka. Pada hal lain, *cinema square* juga memiliki

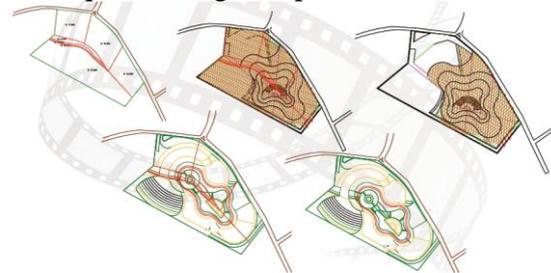
area kegiatan terbuka, yaitu Mini Plaza, pada Tatanan G.

4) Tatanan Ruang Luar

Tatanan ruang luar bertujuan untuk mengetahui perletakan-perletakan zona yang didapat pada penzoningan secara mendetail, mulai dari peletakkan zona bangunan, zona sirkulasi, zona parkir, zona servis dan area terbuka sehingga seluruh zona tersebut dapat berkesinambungan dengan konsep perancangan. Setelah mendapatkan zona-zona tersebut, sehingga didapatlah sirkulasi untuk pengguna diantaranya sirkulasi pejalan kaki, sirkulasi kendaraan pengunjung baik kendaraan roda dua maupun kendaraan roda empat, serta sirkulasi kendaraan servis. Selain itu peletakkan vegetasi juga perlu diperhatikan agar tidak menutupi bangunan dan menambah kenyamanan pengguna.

5) Bentuk Massa

Bentuk massa pada perancangan ini, diambil dari hasil metafora *freedom of expression*. Secara keseluruhan bentuk bangunan dibuat mengikuti pola site yang dihasilkan, pola yang melengkung-lengkung memberikan bentuk massa yang melengkung pula. Pola ini juga didasari oleh *square* sebagai terpusat.



Gambar 1. Pola Bentuk Massa

Yang menjadikan hal dari bentuk pola *square* adalah dengan adanya aktifitas terbuka yang dilakukan secara terpusat. *Amphitheatre* dan Plaza merupakan aktifitas secara terbuka. Pola ini didasari bentuk pola site, yang ditransformasikan secara melingkar-lingkar. Pada bentuk *amphitheatre* diberi bentuk setengah lingkaran dan plaza mengikuti bentuk alur melingkar secara *square*, yang telah ditransformasikan sebelumnya dari bentuk

pola site. Begitu pula pada bentukan massa cinema lainnya, mengikuti pola *square*.

#### 6) Struktur

Struktur bangunan *cinema square* ini menggunakan struktur standar untuk bangunan 2 dan 3 lantai yaitu rangka beton bertulang (*rigid frame*). Penggunaan struktur pada pondasi menggunakan *footplat*.

#### 7) Tata Ruang Dalam

Penyusunan ruang dalam disesuaikan dengan fungsi bangunan yang menjadi dasar bentukan massa, dan bentuk struktur yang digunakan agar terciptanya sirkulasi ruang dalam yang nyaman bagi pengguna. Pada penyusunan bangunan *cinema*, menurut Neufert (2002:147), yaitu adanya ruang proyektor, ruang penonton, dan kasir, sebagai standar kelayakan pada setiap bangunan cinema.

#### 8) Detail Akustik

Penggunaan akustik pada dinding dan lantai menggunakan beberapa lapisan agar dapat terjadi pantulan suara di dalam ruang. Adapun penggunaan akustik pada dinding tersebut ialah pada lapisan pertama terdapat material *rockwool density, noise & vibration demper density, hollow meni*. Lapisan kedua, *hollow galnavis, rockwool density*. Lapisan ketiga, *fire stop gypsum*. Lapisan keempat, *quiet glue*. Lapisan kelima, *fire stop gypsum*. Lapisan terakhir, penggunaan *panel*. Sedangkan pada plafon, yang digunakan adalah plafon rangka metal furing.

#### 9) Utilitas

Konsep utilitas *cinema square* ini menggunakan sistem yang sesuai dengan standar kelayakan suatu cinema yang sudah ditentukan dari awal perancangan. Antara lain sistem air bersih, system air kotor, penghawaan, dan fire protection.

#### 10) Fasad Bangunan

Perancangan fasad bangunan, disesuaikan dengan bentuk dari bangunan cinema square yang telah dimetaphora dari *freedom of expression*.

#### 11) Interior

Unsur perancangan interior meliputi ruang, perletakkan perabot, dinding, dan

lantai. Penggunaan material disesuaikan dengan fungsi ruang, terutama ruang cinema yang menggunakan akustik pada ruangnya. Material dinding yang digunakan adalah dinding cor dan kaca.

Selain dinding, pemilihan material lantai juga perlu diperhatikan. Material lantai yang digunakan dari bahan keramik dengan pola dan bentuk yang berbeda-beda. Ruang-ruang yang menggunakan keramik yakni seluruh ruang di bangunan *cinema square*.

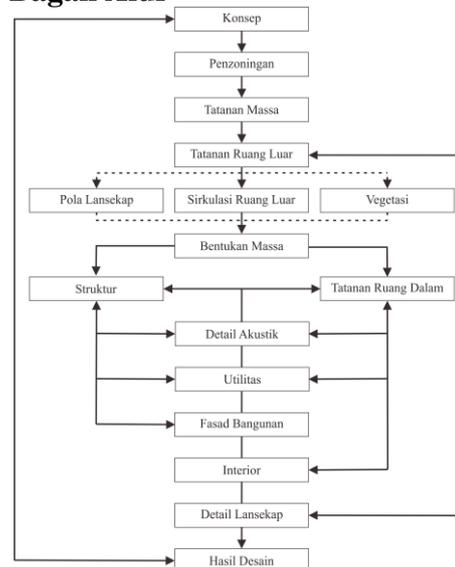
#### 12) Detail Lanskap

Detail lanskap merupakan unsur-unsur estetika dalam perancangan lanskap *Cinema Square* di Pekanbaru, seperti lampu taman, lampu jalan, dan bangku taman. dan unsur-unsur lainnya yang menjadi penunjang estetika lanskap. Perletakan detail lanskap ini tersebar di seluruh ruang-ruang terbuka.

#### 13) Hasil Desain

Dengan melakukan prosedur-prosedur yang dirancang akan mendapatkan hasil desain yang sesuai dengan konsep berupa gambar-gambar kerja, detail-detail arsitektur, yang dihasilkan oleh *Cinema Square* di Pekanbaru.

### d. Bagan Alur



Gambar 2. Bagan Alur Perancangan

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Konsep Desain

Dalam perencanaan *Cinema Square* di Pekanbaru ini menggunakan metode

metafora pada pendekatan arsitektur postmodern, dimana metode ini dianggap sebagai kode yang ditangkap oleh pengamat dari suatu objek dengan mengandalkan objek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai sesuatu yang lain karena adanya kemiripan. Dalam *Cinema Square* di Pekanbaru, kemiripan diambil dari karakter “*freedom of expression*”.

Konsep dasar dari perancangan ini adalah “*Freedom of Expression*”. *Freedom* adalah kebebasan, yang berada pada dasar diri manusia masing-masing. Sedangkan *Expression* adalah ekspresi, yang merupakan sebuah ungkapan yang diwujudkan dapat berupa mimik wajah maupun ke dalam sebuah seni. Pengertian dari konsep ini adalah kebebasan yang dimiliki oleh dasar pada diri manusia yang diwujudkan kedalam sebuah ekspresi. Pada bangunan *freedom of expression*, diwujudkan pada kenyamanan secara visual pada pola site.

Penyelesaian ini sesuai dengan pendekatan arsitektur postmodern, dimana karakter arsitektur postmodern merupakan sebuah karakter yang tidak membosankan, memiliki perpaduan antara klasik dan modern, memiliki kebebasan namun tetap berada dalam aturan.

## B. Penzoningan

Pada perancangan *cinema square* ini penzoningan di bagi berdasarkan fungsi bangunan:

- 1) **Bangunan Utama**  
Bangunan utama merupakan bangunan yang memfasilitasi fasilitas pendukung, seperti *Gallery*, *Book Store*, *Retail Souvenir*, dan *Food Court*. Fasilitas-fasilitas ini terdapat di lantai GF dan lantai 1 bersifat publik. Sementara Kantor Pengelola, merupakan area private terdapat di lantai 3. Ini akan memudahkan pengelola memantau kawasan cinema square dari lantai atas.
- 2) *VIP Theatre*

*VIP Theatre* merupakan tempat menonton yang *eksklusif*, sehingga ia lebih bersifat ke Private. Bangunan ini dekat dengan *entrance cinema square*.

- 3) *Medium Theatre*  
*Medium Theatre* merupakan tempat menonton yang lebih banyak menampung pengunjung. Area ini bersifat semi publik, dekat dengan akses parkir.
- 4) *Small Theatre*  
*Small Theatre* merupakan tempat menonton yang lebih sedikit menampung pengunjung. Area ini juga bersifat semi publik, dekat dengan area bangunan utama.
- 5) *Drive-in Theatre*  
*Drive-in Theatre* merupakan tempat menonton yang menggunakan kendaraan roda empat masing-masing. Area ini bersifat semi private, sehingga hanya penikmat kendara didalamnya yang menikmati pertunjukkan secara berlangsung.
- 6) *Amphitheatre*  
*Amphitheatre* merupakan tempat pertunjukkan yang bersifat publik. Area ini merupakan area terbuka.
- 7) **Ruang Terbuka**  
Fungsi yang termasuk pada area ruang terbuka termasuk diantaranya area hijau berupa taman-taman yang terletak di setiap zona bangunan, pedestrian, dan plaza.

## C. Tatanan Massa

Tatanan massa pada *Cinema Square* di Pekanbaru didasari dari pola terpusat yang merupakan square dari *cinema*. Dimana square merupakan area kegiatan yang dilakukan secara terpusat. Penyesuaian juga dilakukan terhadap fungsi bangunan.

Penyesuaian tatanan massa terhadap fungsi ruang diletakkan berdasarkan kegiatan utama dari *Cinema Square* di Pekanbaru. Pada tahap pertama tatanan massa A adalah bangunan utama, hal ini meliputi kantor pengelola dan fasilitas pendukung berupa *gallery*, *retail souvenir*, *bookstore*, *foodcourt*. Bangunan utama ini

terletak di entrance utama cinema square dari jalan Pramuka.

Pada tatanan massa B terdapat bangunan cinema *VIP Theatre*, dimana bangunan ini memiliki kelas *eksklusif* dari pada *cinema* lainnya. Bangunan ini terletak di depan jalan Pramuka. Untuk memasuki *VIP Theatre*, pengunjung dapat melewati *entrance* utama yang langsung memasuki ruang *basement*, lalu dihantarkan di bawah *VIP Theatre*, atau dapat memasuki *entrance* utama yang langsung menghantarkan pada *drop off*.

Pada tatanan massa C terdapat bangunan *cinema Medium Theatre*, bangunan ini memiliki jumlah kapasitas 800 orang, dengan tiap ruang cinemanya 200/studio. Bangunan ini terletak disamping kiri site, bersebelahan dengan area parkir.

Pada tatanan massa D terdapat bangunan *cinema Small Theatre* memiliki jumlah kapasitas 400 orang, dengan tiap ruang cinemanya 100/studio. Bangunan ini terletak disamping belakang site, berada diantara *Medium Theatre* dan *Drive-in Theatre*.

Pada tatanan massa E terdapat bangunan *cinema Drive-in Theatre*, pada area ini menonton film menggunakan kendaraan roda empat masing-masing. Area ini terletak dibelakang site, bersebelahan dengan *Small Theatre*.

Sedangkan, pada tatanan massa F tatanan massa ini merupakan *Amphitheatre*, dimana hal area ini merupakan ruang kegiatan yang dilakukan secara terbuka. *Amphitheatre* ini terletak di tengah site, ia merupakan pusat dari kegiatan terbuka pada *cinema square*.

Pada hal lain, *cinema square* juga memiliki area kegiatan terbuka, yaitu Mini Plaza, pada Tatanan G. Sama halnya dengan *amphitheatre*, plaza ini terletak di tengah site, ia merupakan pusat dari kegiatan terbuka pada *cinema square*.

#### D. Tatanan Ruang Luar

Pada perancangan *Cinema Square* di Pekanbaru, tatanan ruang luar sangat

diperlukan. Penerapan konsep tatanan ruang luar dapat terlihat dari area-area terbuka yang dijadikan sebagai ruang hijau dan plaza.

#### E. Bentuk Massa

Bentukan massa pada perancangan ini, diambil dari hasil metafora *freedom of expression*. Secara keseluruhan bentuk bangunan dibuat mengikuti pola site yang dihasilkan, pola yang melengkung-lengkung memberikan bentuk massa yang melengkung pula. Pola ini juga didasari oleh square sebagai terpusat.

Yang menjadikan hal dari bentuk pola square adalah dengan adanya aktifitas terbuka yang dilakukan secara terpusat. *Amphitheatre* dan Plaza merupakan aktifitas secara terbuka. Pola ini didasari bentuk pola site, yang ditransformasikan secara melingkar-lingkar, mengingat bentuk standart *amphitheatre* yang memberi bentuk setengah lingkaran dan plaza mengikuti bentuk alur melingkar secara *square*, yang telah ditransformasikan sebelumnya dari bentuk pola site.

#### F. Struktur

##### 1) Struktur Pondasi

Bangunan yang ada pada *Cinema Square* di Pekanbaru ini memiliki jumlah pada bangunan utama 3 *basement* dan 3 lantai, pada bangunan *cinema* memiliki jumlah 1 & 2 lantai, oleh karena itu pondasi yang digunakan adalah pondasi tapak (*footplat*).

##### 2) Struktur Kolom dan Balok

Struktur utama pada *Cinema Square* di Pekanbaru ini adalah dengan menggunakan sistem struktur rangka beton bertulang atau disebut rangka kaku (*rigid frame*) karena inti dari struktur ini adalah kakunya sambungan-sambungan betonnya. Dimensi kolom utama yakni 60x60 cm dengan balok utama 50x30 cm dan balok anak 25x15 cm.

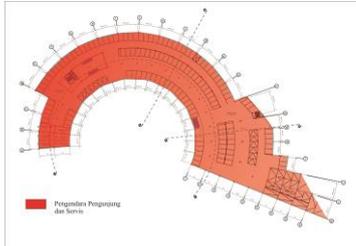
##### 3) Struktur Atap

Struktur atap yang digunakan keseluruhan pada *Cinema Square* di

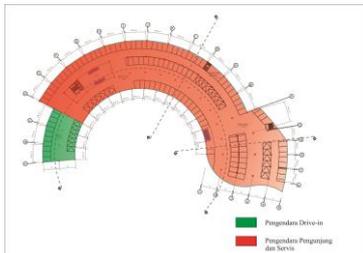
Pekanbaru ini menggunakan atap dak beton.

## G. Tataan Ruang Dalam

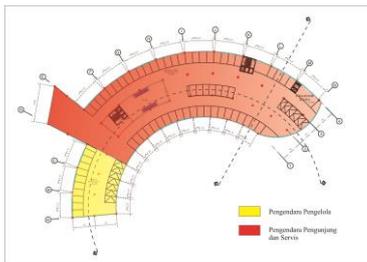
### 1) Bangunan Utama



Gambar 3. Denah Basement 3



Gambar 4. Denah Basement 2

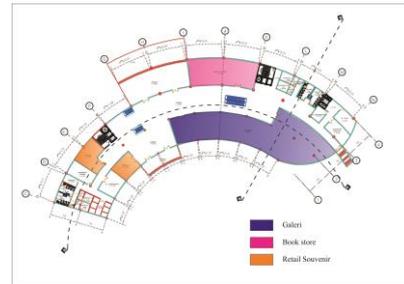


Gambar 5. Denah Basement 1

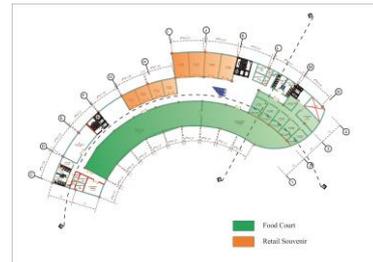
Pada gambar diatas, menunjukkan sirkulasi pengendara pengunjung maupun servis, berada pada warna merah. Warna kuning, merupakan area parkir pengelola, sedangkan pada warna hijau, merupakan area parkir *drive-in*.

### 2) Fasilitas Pendukung

Denah lantai *ground floor* pada bangunan utama memfasilitasi galeri yang bertandakan warna ungu, berada dekat dengan *entrance* dari dalam *square* maupun pintu utama cinema square. Book store bertandakan warna merah muda dan retail souvenir pada warna orange. Sementara pada toilet, terletak di ujung kiri kanan bangunan. Hal ini dikarenakan, agar pengunjung tidak terlalu jauh menjangkannya. Di sekitar *lobby* juga tersedia transportasi berupa eskalator dan lift untuk menuju ke lantai 1 maupun turun dari lantai 1.



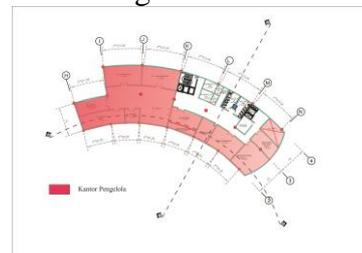
Gambar 6. Denah Lantai Ground Floor



Gambar 7. Denah Lantai 1

Pada lantai 1 terdapat retail souvenir dan *food court indoor* maupun *outdoor*. Ini dapat dilihat dari keterangan gambar dibawah, *food court* berwarna hijau, sementara retail berwarna orange.

### 3) Fasilitas Pengelola



Gambar 8. Denah Lantai 2

Pada lantai atas merupakan area kantor pengelola, pengelola dapat menggunakan lift yang disediakan menerus hingga ke lantai atas. Pengelola yang berkerja dapat memasuki ruangnya masing-masing, sementara pengunjung ataupun tamu, dapat menunggu di ruang tamu yang disediakan.

### 4) Fasilitas Cinema

Adapun jumlah kapasitas penonton *Cinema Square* di Pekanbaru sebagai berikut:

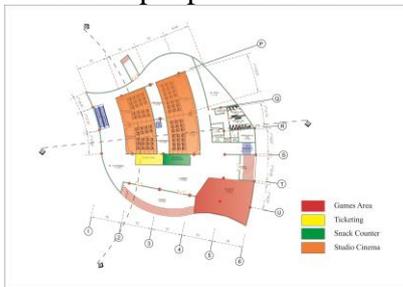
Tabel 1. Kapasitas Penonton *Cinema*

| No. | Kebutuhan Ruang       | Jumlah Kapasitas | Luas                    |
|-----|-----------------------|------------------|-------------------------|
| 1   | <i>VIP Theatre</i>    | 80 orang         | 1.067,06 m <sup>2</sup> |
| 2   | <i>Medium Theatre</i> | 800orang         | 4.779,55 m <sup>2</sup> |

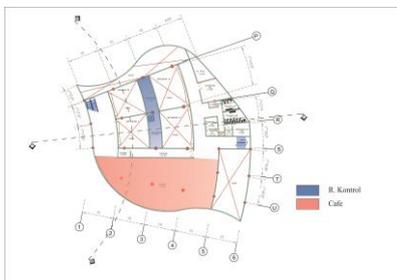
|            |                         |             |                          |
|------------|-------------------------|-------------|--------------------------|
| 3          | <i>Small Theatre</i>    | 400orang    | 2.718,36 m <sup>2</sup>  |
| 4          | <i>Drive-in Theatre</i> | 50 orang    | 1805,71 m <sup>2</sup>   |
| 5          | <i>Amphitheatre</i>     | 350orang    | 509,15 m <sup>2</sup>    |
| Total Luas |                         | 1.680 orang | 46.647,37 m <sup>2</sup> |

a) *VIP Theatre*

Pada lantai *ground floor*, terdapat *games area* di sudut kanan, antara *entrance* dari *square* maupun dari *drop off*. Pada pengunjung yang memesan tiket dan membeli makanan ringan dapat mendapati langsung pada *lobby*, dan bisa menunggu jam menonton pada ruang tunggu maupun pada *cafe* yang telah tersedia pada lantai atas. Adapun ruang kontrol pada bangunan *vip theatre* terdapat pada lantai atas.



Gambar 9. Denah Lantai GF



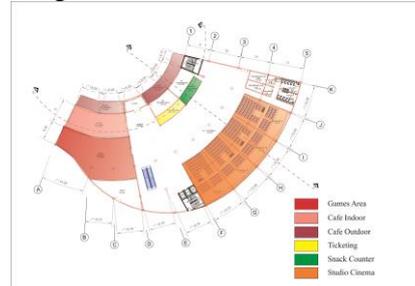
Gambar 10. Denah Lantai 1

b) *Medium Theatre*

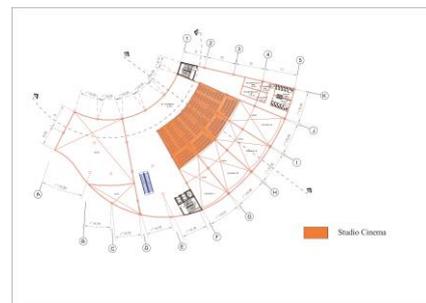
Lantai *Medium Theatre*, menyediakan fasilitas *cafe indoor* maupun *outdoor* yang terletak dekat dengan *entrance*. Disebelah *cafe indoor*, terdapat *games area*. Pada sekitar *lobby*, terdapat ruang menunggu, pemesanan *ticket*, dan *retail* makanan ringan.

Pengunjung yang telah mendapatkan tiket menonton, namun memiliki nomor tiket duduk diatas, dapat langsung menunggu pada lantai 1 agar tidak terjadi kepadatan di lantai *ground floor* dikarenakan pada bangunan *medium*

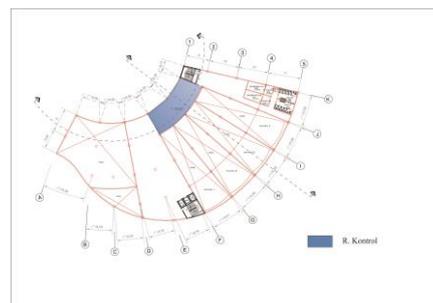
*theatre* menampung kapasitas penonton sebanyak 800 penonton. Ruang kontrol pada bangunan ini terletak di lantai 2.



Gambar 11. Denah Lantai GF



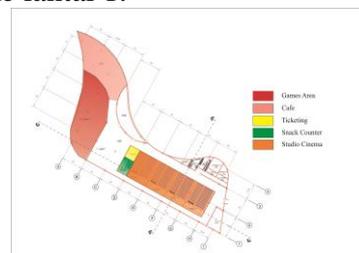
Gambar 12. Denah Lantai 1



Gambar 13. Denah Lantai 2

c) *Small Theatre*

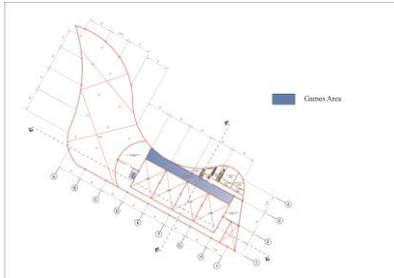
Berbeda dengan *medium theatre*, *small theatre* memiliki kapasitas penonton setengah dari *medium theatre*. Sehingga pengunjung yang menunggu jamnya, tidak perlu ke lantai 1.



Gambar 14. Denah Lantai GF

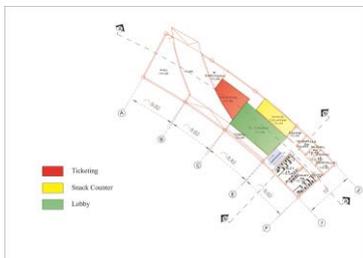
Lantai GF *Small theatre*, menyediakan fasilitas *cafe* dan *games area*. Pengunjung dapat menikmati fasilitas tersebut selama menunggu jam tayang. Fasilitas ini

terdapat disebalah kanan ketika memasuki *entrance* dari *small theatre*. Pada sekitar *lobby* juga terdapat ruang menunggu, pemesanan *ticket*, dan retail makanan ringan. Ruang kontrol pada bangunan ini terletak di lantai 1.



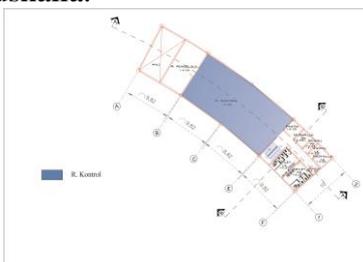
Gambar 15. Denah Lantai 1

d) *Drive-in Theatre*



Gambar 16. Denah Lantai GF

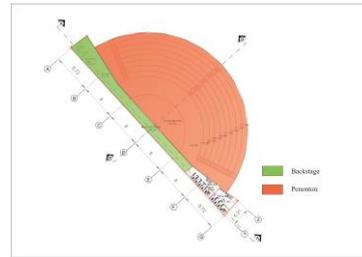
Pada lantai GF *drive-in theatre*, terdapat fasilitas *Lobby*, *Ticketing* pada *Drive-in*, *Snack counter* dalam bangunan, Toilet dan Mushalla terdapat di sebelah kanan bangunan, R. AHU, dan R. Karyawan. Sementara pada lantai 1, terdapat R. Pengelola, R. Kontrol, Toilet dan Mushalla.



Gambar 17. Denah Lantai 1

e) *Amphitheatre Theatre*

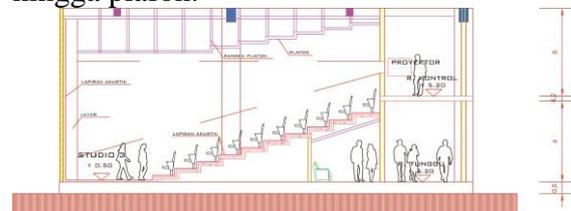
Pada massa *Amphitheatre*, ruang yang terdapat pada bangunan ini adalah ruang ganti pria, wanita, ruang rias terletak pada kanan bangunan. Bangunan ini juga menyediakan toilet untuk pengunjung maupun pemain, terletak di sebelah kiri bangunan.



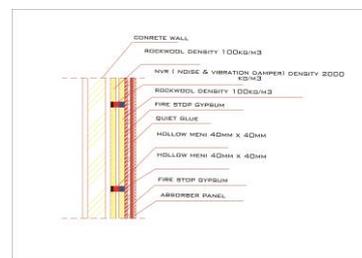
Gambar 18. Denah Lantai *Amphitheatre*

H. Detail Akustik

Pada tiap-tiap ruang *cinema*, penggunaan akustik diperlukan untuk menyerap kebisingan yang terjadi dari luar dan pemantulan suara hanya terjadi didalamnya. Penerapan akustik dapat dilakukan mulai dari dinding, lantai, hingga plafon.



Gambar 19. Detail akustik pada dinding dan lantai



Gambar 20. Detail akustik pada plafon

I. Utilitas

1) Sistem Elektrikal

Sistem elektrikal pada bangunan ini dipusatkan pada ruang ME yang langsung berhubungan dengan shaft kabel yang kemudian menyebar ke setiap lantai bangunan. Untuk ruang *CCTV* memiliki ruang kontrol sendiri.

2) Sistem Sanitasi

Pada bangunan *cinema square* ini air bersih didapat dari sistem galian sumur bor, dari sumur ini air bersih di pompa dan dialirkan ke water tank yang berada diatas atap bangunan, dari water tank air bersih tersebut menyebar ke bangunan melalui shaft pemipaan.

Untuk air kotor, dari setiap wastafel, bak cuci piring dan tempat wudhu akan dialirkan ke bak penangkap lemak, lalu kemudian dialirkan ke bak kontrol dan kemudian ke saluran riol kota.

Saluran kotoran di setiap bangunan memiliki *septic tank* tersendiri, dikarenakan jarak antar bangunan ke bangunan yang lain jauh.

### 3) Sistem *Fire Protection*

Untuk menghindari terjadinya kebakaran pada suatu bangunan, sistem pemadam kebakaran pada *cinema square* yang digunakan adalah berupa sprinkler cairan, *Fire hydrant* dan *Fire House Cabinet* yang sumber airnya di suplai dari PDAM.

## J. Fasad Bangunan

Fasad merupakan media utama dalam tampilan visual bangunan. Dalam tampilan visual, faktor yang mempengaruhi adalah *perspektif* atau sudut pandang pengamat, dan bidang pandangan yang mengelilingi benda tersebut.

Perancangan fasad bangunan, disesuaikan dengan bentuk dari bangunan *cinema square* yang telah dimetaphora dari *freedom of expression*. Pengaplikasiannya berupa penggunaan beberapa ornamen yang diterapkan pada bangunan.

## K. Interior

### 1) Bangunan Utama

Bangunan Utama merupakan bangunan yang didalamnya terdapat fasilitas pendukung dan kantor pengelola. Adapun fasilitas pendukung tersebut, yaitu *Gallery, Bookstore, Retail Souvenir, dan Food court*.

Pada galeri, ruang ini merupakan ruang yang memamerkan karya karya film, ruangan ini terletak di lantai GF. Hampir keseluruhan dinding pada galeri ini menggunakan kaca, namun dari sisi luar terdapat ornamen yang melampisi kaca tersebut. Sehingga akan tampak berbayang dari dalam, yang akan memberikan kesan dramatis pada galeri.

Pada fasilitas lainnya yaitu *Bookstore* merupakan tempat penjualan buku-buku yang berhubungan dengan film, baik secara tempo maupun langkau. Penggunaan dinding kaca dilakukan dari dalam bangunan, dikarenakan untuk menarik perhatian pengunjung untuk masuk ke dalam *book store*.

*Retail souvenir*, merupakan retail yang menjual pernik-pernik film, baik yang secara *cinema* maupun elektroniknya. *Interior* dari retail ini dengan menggunakan lemari *display*, untuk meletakkan barang elektronik maupun aksesoris.

*Food Court* dari *cinema square* ini, di dominasi dengan warna coklat sebagai bentuk unsur dari film yang klasik, serta beberapa ornamen dan warna yang cerah sebagai unsur film masa sekarang, yang lebih kreatif.

### 2) *VIP Theatre*

*VIP Theatre* merupakan *cinema* dengan kelas *eksklusif*. Adapun yang membedakannya dengan bangunan lain yaitu penggunaan sofa untuk menonton lebih nyaman, dengan ruang ac yang dingin, serta dapat *delivery* berupa pemesanan makan dan minum dari dalam ruang tersebut.

Pada lantai dan dinding menggunakan kombinasi warna yang sedikit gelap, agar memberikan kesan *modern* dan *classic* pada ruang. Permainan pencahayaan pada dinding tertentu yang membantu menguatkan kesan *romance, modern* dan *classic*.

### 3) *Medium Theatre*

*Medium Theatre* merupakan *cinema* dengan kelas bawah. Pada ruang *cinema* ini memiliki sofa *standart* dan nyaman. Pengaplikasian lantai dan dinding menggunakan warna yang terang, agar dapat mengurangi pencahayaan buatan pada pagi dan sore hari.

### 4) *Small Theatre*

*Small Theatre* merupakan *cinema* dengan kelas menengah. Sama halnya dengan *medium theatre*, ruang *cinema* ini memiliki sofa *standart* dan nyaman.

Pengaplikasian lantai dan dinding juga menggunakan warna yang terang, agar dapat mengurangi pencahayaan buatan pada pagi dan sore hari.

#### 5) *Drive-in Theatre*

*Drive-in Theatre* merupakan *cinema* dengan menonton di dalam kendaraan roda empat masing-masing. *Drive-in* ini hanya dijadwalkan pada malam hari.

Pada bangunan *drive-in*, pengaplikasian lantai dan dinding juga menggunakan warna yang sedikit gelap, hal ini dikarenakan untuk memberikan nuansa *classic* pada *drive-in*. Pengaplikasian ini mengingatkan pengujung pada tempo dulu.

#### 6) *Amphitheatre*

*Amphitheatre* merupakan panggung teater yang dinonton secara terbuka. Pengaplikasian pada dinding merupakan dinding cor, sedangkan pada lantai menggunakan keramik dengan warna terang.

### L. Detail Lansekap

Detail lansekap pada perancangan *Cinema Square* di Pekanbaru ini berupa lampu taman, lampu jalan, dan bangku taman. dan unsur-unsur lainnya yang menjadi penunjang estetika lansekap. Perletakan detail lansekap ini tersebar di seluruh ruang-ruang terbuka.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Dari hasil perancangan *Cinema Square* di Pekanbaru dengan Pendekatan Arsitektur Postmodern, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Penerapan konsep Metafora "*Freedom of Expression*" pada perancangan *Cinema Square* di Pekanbaru dengan pendekatan Arsitektur Postmodern diterapkan pada pandangan secara visual. dimana penerapan metofa terlihat pada penzoningan, tatanan massa, tatanan ruang luar, bentukan massa, dan fasad.

- 2) Penerapan transformasi bentuk dan pola *Cinema Square* di Pekanbaru terjadi pada pola penzoningan membentuk secara terpusat, dengan tatanan massa sesuai perletakkan dari sifat fungsinya, sehingga pada tatanan ruang luar mengikuti dari tatanan massa. Pada bentukan massa yang didasari oleh pola *square* ini memberikan hasil lengkungan pada setiap bentukan bangunan yang mengelilingi site secara terpusat. Sedangkan penerapan pada fasad, berupa bentuk garis persegi panjang yang melintang di setiap bangunannya, hal ini dimaksudkan sebagai bentuk modern yang tidak lepas dari postmodern.

- 3) Penataan perletakkan *cinema square* didasari oleh bentuk *square* sebagai terpusat. Sehingga sirkulasi pencapaian pada setiap massa, mudah dicapai dari segala sisi. Selain itu, peletakkan massa pada setiap bangunan dilakukan berdasarkan fungsi dan sifatnya. Dimana pada bangunan utama sebagai *intrence cinema square*, *vip theatre* sebagai kelas *eksklusif*, mempunyai arti lebih utama sehingga dia berdampingan dengan bangunan utama. *Medium theatre* memiliki kapasitas lebih banyak sehingga terletak di samping kiri site berdekatan dengan area parkir. *Small theatre* terletak di belakang site, memiliki kapasitas lebih sedikit dari *medium theatre*. Dan *Drive-in theatre* yang memiliki area *private* terletak di belakang site. Sedangkan pada *Amphitheatre* dan ruang luar berupa plaza terletak di tengah site. Hal ini dikarenakan *amphitheatre* dan plaza merupakan kegiatan terbuka dari *square* pada *Cinema Square* di Pekanbaru.

### B. Saran

Berdasarkan hasil dari perancangan *cinema square* ini, maka penulias dapat mengutarakan saran sebagai berikut :

1. Perlunya referensi mengenai studi literatur arsitektur postmodern dengan metode metafora.
2. Perlunya referensi lebih dalam lagi tentang kebutuhan ruang *cinema* terutama permasalahan kebutuhan parkir.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adien, J.M.V. (2013). Redesain Bioskop Mataram di Yogyakarta. Skripsi Sarjana, Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- Ikhwanuddin. (2005). Menggali Pemikiran Postmodernisme dalam Arsitektur. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Neufert, E. (2002). Data Arsitek. (Sunarto Tjahjadi & Ferryanto Chaidir, Penerjemah) (2nd ed.) Jakarta: Erlangga.
- Thimoty, V.J. (2009). Cinema and Film Library di Yogyakarta. Skripsi Sarjana, Fakultas Teknik Program Studi Arsitektur, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.