

REDESAIN INTERIOR *NEW STAR CINEPLEX* TIMBUL JAYA PLAZA DI KOTA MADIUN

Febriartha Dwi Wahyu Safitra¹, Ni Kadek Yuni Utami², Ni Wayan Ardiarani Utami³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Desain Bali, Denpasar, Bali - Indonesia

e-mail: febrisafitra97@gmail.com¹

INFORMASI ARTIKEL

Received : April, 2020
Accepted : May, 2020
Publish online : May, 2020

ABSTRACT

Movie theater is one of public entertainment designed to give a good quality audio-visual and services to people who would like to spend their time to watch a movie. The purpose of this redesign is to increasing the quality of services provided into movie theater, also to attracting public interest of Indonesian movie world by serving a good facilities and accommodation of watching movie activities. The process of collecting information data by doing an observation to site location at the movie theater, and do an interviewed with one of the staff, also one of customer at the movie theater. The result of those observation will be analyzed using qualitative analyses method and glass box method by listing what people's demand as for services and facilities should be provide at movie theater, to figuring what rooms that needed, as well as theme and concept for the design. The conclusion is Futuristic Entertainment applied as theme and concept at theater's interior redesign has a hope will become the new face of the Movie Theater as of facing high business competition among movie theater industry also to calibrate the Industry 4.0 era where internet based at most of life aspect, nowadays.

Key words : movie theater, movie, watching, services, public, Futuristic, Entertainment, redesign, interior

ABSTRAK

Bioskop merupakan salah satu tempat sarana hiburan untuk menonton film yang dirancang memberikan kualitas *audio-visual* yang baik dan kegiatan pelayanan dalam meningkatkan kenyamanan dalam menonton film. Tujuan dari redesign interior ini untuk dapat meningkatkan kualitas pelayanan pada bioskop, serta meningkatkan minat masyarakat untuk menghargai perfilman di Indonesia dengan memberikan fasilitas dan sarana yang baik dalam kegiatan menonton film. Proses pengumpulan data dilakukan dengan observasi ke lokasi *site* bioskop tersebut dan melakukan wawancara pada salah satu pegawai bioskop, serta salah satu pengunjung dari bioskop. Hasil dari observasi tersebut kemudian di analisa menggunakan metode analisa kualitatif dan metode desain *glass box*, dengan mendata pelayanan yang harus disediakan pada area bioskop, untuk mengetahui kebutuhan ruang, serta tema dan konsep dalam redesign interior. Simpulan redesign pada interior bioskop menggunakan

tema dan konsep *Futuristic Entertainment*, yang mana dari tema dan konsep tersebut akan memberikan wajah baru untuk menghadapi persaingan bisnis bioskop yang semakin tinggi dan sekaligus menyesuaikan era *Industry 4.0* sekarang, dimana *Internet based* pada hampir segala aspek kehidupan.

Kata Kunci: bioskop, film, menonton, pelayanan, masyarakat, *Futuristic, Entertainment*, redesain, interior.

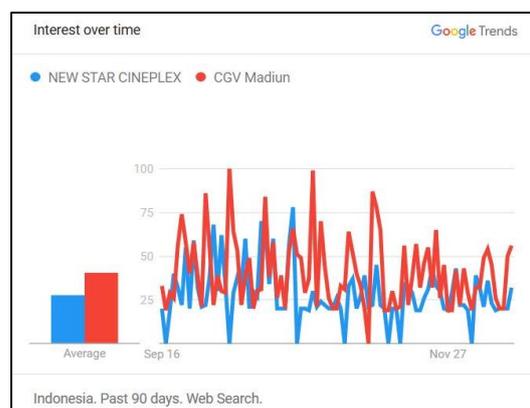
PENDAHULUAN

Di *digital era* seperti sekarang ini, menonton film menjadi salah satu pilihan sarana hiburan bagi masyarakat untuk melepas penat maupun kebosanan akan rutinitas sehari-hari. Cerita-cerita dalam film dapat diadaptasi dari novel, dokumentasi ilmiah, autobiografi, sejarah dari sebuah peristiwa, maupun dari kisah nyata seseorang yang menarik untuk diangkat ke dalam sebuah film, sehingga sebuah film pun juga dapat menjadi *media visual* informasi bagi masyarakat luas.

Sekarang ini bioskop sebagai tempat pemutaran film-film sudah banyak tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Hal ini dilihat dari jumlah layar bioskop yang semakin bertambah, sekaligus berpengaruh pada pertambahan jumlah penonton Indonesia. Menurut data GPBSI (Gabungan Pengusaha Bioskop Indonesia), jumlah layar bioskop di Indonesia terus bertambah dalam dekade terakhir, pada tahun 2008 tercatat ada 574 layar, kemudian terus bertambah menjadi 1518 layar pada 2017, bertambah lagi menjadi 1774 pada 2018, dan hingga pada per 13 Mei 2019, bertambah 87 layar, sehingga total jumlah menjadi 1861 layar bioskop.

Di Kota Madiun sendiri terdapat 2 bioskop yang beroperasi yaitu *New Star Cineplex* (NSC) Timbul Jaya Plaza dan *CGV*Blitz*, dari kedua bioskop terdapat perbedaan dari segi fasilitas, jumlah pengunjung bioskop, dan juga desain yang diterapkan.

Berdasarkan data *survey* pengunjung pada *Goggle Trend* yang diambil dari bulan September – November 2019, menunjukkan perbedaan signifikan jumlah pengunjung antara bioskop NSC Timbul Jaya Plaza Madiun dengan bioskop *CGV*Blitz*, dimana jumlah pengunjung di bioskop NSC Timbul Jaya Plaza cenderung lebih rendah dari bioskop *CGV*Blitz*.



Gambar 1. Data perbandingan jumlah pengunjung bioskop

[Sumber : *Google Trend*, 2019]

Kurang nya pembaharuan dari segi fasilitas dan desain pada interior bioskop NSC Timbul Jaya Plaza Madiun juga menjadi salah satu faktor sepi nya pengunjung pada bioskop.



Gambar 2. Keadaan eksisting bioskop NSC Timbul Jaya Plaza Madiun

[Sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

Maka dari itu di dalam makalah ini akan dibahas redesain interior dari bioskop dengan menggunakan tema dan konsep *Futuristic Entertainment* yang bertujuan memberikan suasana baru pada bioskop untuk menghadapi persaingan bisnis bioskop yang semakin ketat seiring pertumbuhan jumlah layar bioskop yang semakin meningkat setiap bulannya dan era *Industry 4.0* yang semakin canggih, selain itu pembaharuan dari segi desain dan hiburan dapat menarik perhatian pengunjung untuk datang ke bioskop NSC ini.

METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Terdapat dua data pada metode ini, yaitu Data Primer dengan dilakukan pengumpulan informasi-informasi melalui wawancara pada salah satu *staff* bioskop dan salah satu pengunjung bioskop. Data Sekunder dengan mengumpulkan data informasi dari berbagai sumber referensi akurat. Metode ini diyakini dapat memberikan data yang akurat, dan dapat memberikan gambaran jelas permasalahan pada bioskop.

2.2 Metode Analisa Data

Metode Analisa Data pada redesain ini menggunakan metode kualitatif. Metode dengan pendekatan kualitatif merupakan metode penelitian yang di gunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat deskripsi. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya di lakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*). Dimana untuk hasil desainnya lebih bersifat umum, fleksibel serta berkembang dan muncul dalam proses penelitian. Kesimpulannya desain hanya digunakan sebagai asumsi untuk melakukan penelitian sehingga desain harus bersifat fleksibel dan terbuka.

2.3 Metode Desain

Metode yang digunakan pada redesain ini yaitu metode *glass box*, dimana metode yang menggunakan parameter yang terukur, sesuai dengan fakta dan telah dianalisa secara mendalam serta sistematis. Sehingga metode desain menggunakan sistem ini hasilnya diharapkan mampu rasional sehingga memenuhi standar kenyamanan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

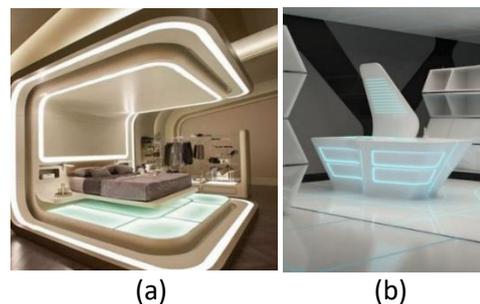
3.1 Lokasi Site

Bioskop ini berlokasi di Jalan Pahlawan Kav. 46 – 48, Mangu Harjo, Kota Madiun. Untuk akses ke bioskop tersebut sangatlah mudah, karena bangunan Timbul Jaya Plaza sendiri berada tepat dipinggir jalan raya dan berada di tengah kota Madiun sebagai pusat perekonomian kota tersebut sehingga mudah untuk ditemukan. Dari lokasi tersebut dapat dihasilkan data berupa eksisting dari bioskop tersebut.

3.2 Tema dan Konsep

Menentukan tema dan konsep merupakan langkah awal dalam meredesain suatu interior. Hal ini akan

memberikan gambaran yang jelas suatu ruangan dari segi bentuk, warna, dan material yang akan digunakan, sehingga memiliki visual yang menarik. Tema yang diaplikasikan pada redesain ini adalah *Futuristic*, *Futuristik* sendiri merupakan tema desain yang berorientasi pada masa depan, dengan banyak menggunakan bentukan yang tidak lazim, dan jarang diterapkan pada *furniture* pada umumnya. Dalam tema *futuristik* yang akan diterapkan pada redesain ini memiliki karakteristik dan ciri-ciri tersendiri, seperti tampilan artistik namun memiliki bentuk sederhana, elegant modern, dan dengan nuansa ruangan yang penuh dengan permainan lampu.



Gambar 3. (a) Ruangan tema *futuristic* (b) aksen garis lampu pada garis pada *furniture futuristic*
[Sumber : pinterest, 2020]

Konsep yang diplikasikan pada redesain ini adalah *Entertainment*. Konsep ini mengambil elemen dari bioskop ini sendiri yaitu sebagai tempat hiburan yang sekaligus memberikan kesan dan pengalaman terbaik untuk menonton film bagi pengunjungnya. Dari tema dan konsep akan muncul suatu skema warna yang akan banyak diterapkan pada interior, yaitu *cyan*, hitam dan putih. Untuk material, banyak akan diterapkan menggunakan bahan *stainless steel*, aluminium, dan kaca *tempered glass*.

3.3 Scheme Color

Dalam setiap konsep desain ruangan, terdapat warna-warna yang akan secara dominan muncul dalam pengaplikasiannya.

Pada tema ini akan memiliki skema warna :



Gambar 4. *Scheme Color* Redesain Bioskop *New Star Cineplex* Timbul Jaya Plaza Madiun
[Sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

3.4 Visualisasi tema dan konsep

Tema dan konsep yang akan diterapkan pada interior adalah *Futuristic Entertainment* pada bagian lantai, dinding, *ceiling/plafond*, *furniture*, ruangan, dan fasilitas pada bioskop.

1. Lantai

Area lantai bioskop yang akan diterapkan adalah *lobby* bioskop dan area ruang teater.

a) Lobby



Gambar 5. Lantai Karpet
[Sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

Pada bagian lobby bioskop, diaplikasikan karpet sebagai lapisan penutup lantai, dan aksesoris garis lampu untuk futuristik look yang mengelilingi area ruangan lobby, selain sebagai aksesoris, penggunaan garis ini berfungsi sebagai garis emergency ketika keadaan darurat terjadi, yang akan menyala untuk menuntun pengunjung ke arah pintu keluar.

b) Ruang Teater



Gambar 6. Lantai Ruang Teater
[Sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

Area ruang teater diberikan lapisan karpet tile, dengan *hidden lamp* pada bagian tangga teater. *Hidden lamp* pada tangga selain berfungsi sebagai penunjuk jalan bagi penonton, sekaligus sebagai lampu emergency, penunjuk jalan ketika dalam keadaan darurat.

2. Dinding

Area yang akan diterapkan yaitu pada dinding *lobby*, ruang tunggu dan ruang teater.

a) Lobby



Gambar 7. Dinding Lobby
[Sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

Dinding lobby menggunakan bentuk yang simetris, asimetris dan banyak menggunakan permainan *hidden lamp* untuk menyesuaikan konsep futuristik pada ruangan.

b) Ruang Tunggu



Gambar 8. Dinding Ruang Tunggu
[Sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

Pada area dinding ini di aplikasikan bentuk simetris *organic* berbentuk *honeycomb*, bentuk ini menjadi *focal point* di salah satu sudut area ruang tunggu sebagai *futuristic look*.

c) Ruang Teater



Gambar 9. Dinding Ruang Teater
[Sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

Dinding pada ruang teater, diterapkan *backdrop* untuk menambah kesan futuristik dalam ruangan, dan sebagai menambah pencahayaan ruangan.

3. Ceiling/Plafond

Area yang diterapkan yaitu pada *lobby*, ruang teater, dan lorong *Exit* Ruang Teater 2.

a) Lobby



Gambar 10. *Plafond* Ruang Lobby
[Sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

Pada area lobby menggunakan drop ceiling yang terdapat hidden lamp di dalamnya mengelilingi lampu gantung. Penggunaan ceiling ini untuk memberikan tambahan pencahayaan dan menambah estetika futuristik pada ruangan.

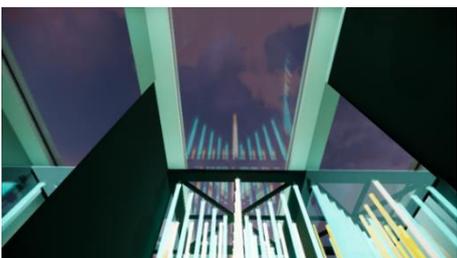
b) Ruang Teater



Gambar 11. *Plafond* Ruang Teater
[Sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

Ceiling pada area bioskop terdapat lampu pada setiap garis nya untuk memberikan futuristic look pada ruangan. Selain itu ceiling pada area ini sedikit diberikan bentuk lengkungan sebagai pengatur akustik audio ruangan.

c) Lorong *Exit* Teater 2



Gambar 12. *Plafond* area lorong *exit* teater 2
[Sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

Area lorong exit diaplikasikan plafon kaca dengan ceiling yang tinggi, ukuran ruang lorong yang sempit, tidak ingin memberikan kesan claustrophobic pada pengunjung sehingga penggunaan plafond kaca memberikan kesan ruang yang lebih lapang, dan banyak penggunaan

permainan lampu untuk memberikan daya tarik pada pengunjung.

4. Furniture



Gambar 13. Bentuk Desain
[sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

Furniture pada area *lobby* memiliki bentuk yang berbeda dan memiliki bentuk yang *simple*. *Furniture* pada konsep ini banyak menggunakan LED strip yang mengikuti garis bentuknya, selain sebagai penambahan pencahayaan pada ruangan, sekaligus menambah estetika pada ruangan.

5. Ruang Bioskop

Salah satu ruangan yang diterapkan tema dan konsep ini yaitu area lorong *exit* teater 2.



Gambar 14. Area Lorong *Exit* Teater 2
[sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

Permainan lampu dan penempatan permainan cermin pada ruangan, untuk memberikan suasana fun dan eye catching pada para pengunjung, sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung.

6. Fasilitas Bioskop

Fasilitas ini sebagai pelayanan yang diberikan oleh bioskop kepada pengunjung yang datang.

- a) Penggunaan teknologi terbaru pada bioskop.
(Proyektor NEC NC3200S)
Pengaplikasian proyektor versi ini akan memberikan kualitas gambar video 2K – 4K dan kontras warna yang jernih, sehingga akan memanjakan mata para penonton film.
- b) Audio berkualitas *Dolby Atmos*
Pengaplikasian audio berkualitas *Dolby Atmos* akan memberikan kualitas suara yang lebih jernih, dan tampak realistis,

sehingga memberikan pengalaman menonton yang menyenangkan.

c) Fasilitas pendukung yang berbasis *Smart Technology*

Pengaplikasian fasilitas yang telah mendukung *Smart Technology* selain mempermudah aktivitas agar lebih efisien, juga akan menarik pengunjung untuk datang, mencoba fasilitas baru yang belum pernah mereka coba.

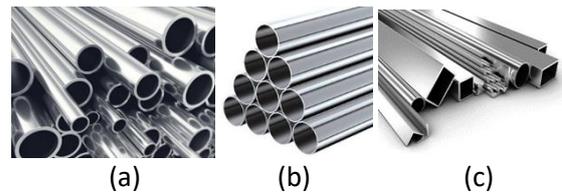
d) *Online Based and Self-Service activity*

Pada era *industry 4.0* sekarang ini, hampir segala aspek kegiatan sehari-hari berbasis pada *internet*, dan *online* dimana hal ini dimaksudkan untuk mempermudah kegiatan masyarakat agar lebih efisien. Dari keunggulan tersebut juga dapat diterapkan pada fasilitas hiburan publik seperti pada bioskop. Pemesanan tiket film tidak perlu lagi harus datang mengantri ke bioskop, cukup memesan tiketnya via *online*. Jika pun tidak sempat memesan tiket *online* bisa langsung memesan tiket *on the spot*, dengan *self-service pada ticket box*, yang telah disediakan layanan pemesanan tiket.

Selain pelayanan pemesanan tiket film, kegiatan ini juga akan diterapkan pada pemesanan makanan di *cinema café*. Pengunjung dapat memesan makanan secara *online* melalui aplikasi sebelum menonton, ataupun *on the spot*. Sistem pembelian *on the spot* memiliki 2 cara, yaitu memesan sebelum menonton, atau ketika sedang menonton film. Pesan makanan sebelum menonton dapat dilakukan di *cinema café* dengan sistem *self-service*, pemesanan ketika sedang menonton dapat dilakukan melalui layanan *customer service* yang di install pada setiap kursi penonton, layanan ini terhubung langsung pada *cinema café* yang nantinya akan dibawakan makanan/minuman nya ke dalam ruang teater oleh pegawai *cinema café*.

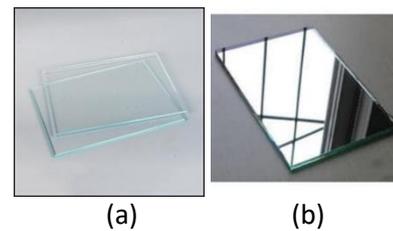
7. Material Bahan

Material yang digunakan disesuaikan dengan tema dan konsep yang akan diterapkan pada bioskop. Penggunaan material logam seperti *stainless steel*, *aluminum*, dan besi banyak digunakan pada ruang interior, hal ini untuk memberikan kesan *glossy* pada ruangan.



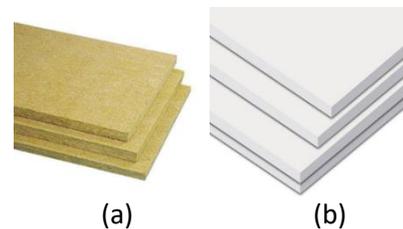
Gambar 15. (a) *Aluminum* (b) *Stainless Steel* (c) Besi
[Sumber : google, 2020]

Selain itu penggunaan bahan kaca *tempered glass* dan cermin untuk memberikan *reflective*, bersih, sederhana, dan elegan.



Gambar 16. (a) *Kaca Tempered Glass* (b) *Kaca Cermin*
[Sumber : google, 2020]

Lalu adanya penambahan material akustik, seperti *rockwool* dan *gypsum* digunakan pada area ruang teater sebagai pengaturan akustik pada ruangan.

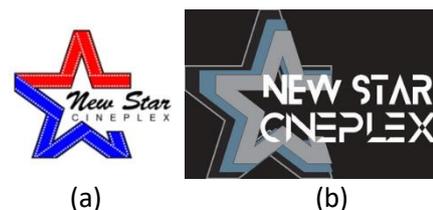


Gambar 17. (a) *Kaca Tempered Glass* (b) *Kaca Cermin*
[Sumber : google, 2020]

3.5 Branding

Branding pada *New Star Cineplex* ini bertujuan untuk mengenalkan desain logo baru pada bioskop ini, dengan tampilan yang berbeda dengan sebelumnya menyesuaikan dengan konsep baru pada bioskop.

1. Logo



Gambar 18. (a) *Logo Before* (b) *Logo After*
[Sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

Desain dari logo baru ini menyesuaikan dengan tema yang diterapkan pada ruang bioskop, yaitu futuristik dengan skema warna hitam, putih dan cyan. Font pada "New Star" dan "Cineplex" dirubah untuk mendukung tema menjadi lebih *modern*. Bentuk bintang dari logo sebelumnya masih tetap dipertahankan dan sedikit diberikan pembaharuan dari segi warna logo, untuk identitas diri dari bioskop tersebut.

2. Tiket Film



Gambar 19. Desain tiket bioskop
[Sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

Desain tiket film ini terinspirasi oleh desain tiket film yang ada di Korea Selatan. Setiap tiket film terdapat gambar poster dari film yang ingin ditonton, bertujuan sebagai kenang-kenangan dan menambah daya tarik pecinta film bioskop yang gemar mengoleksi tiket film yang sudah ditonton.

3. Interface pada aplikasi online



Gambar 20. Interface pada aplikasi online
[Sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

Pada desain aplikasi bioskop ini menyesuaikan dengan tema pada bioskop, sehingga dibuat *simple* agar mudah pengoperasiannya oleh masyarakat.

3.6 Hasil Desain

Berikut beberapa hasil desain penerapan dari tema dan konsep pada bioskop

1. Façade



Gambar 21. Façade bioskop
[Sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

2. Lobby



Gambar 22. Lobby bioskop
[Sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

3. Ruang Teater



Gambar 23. Ruang Teater
[Sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

4. Lorong Exit Teater 2



Gambar 24. Ruang Teater
[Sumber : dokumentasi pribadi, 2020]

SIMPULAN

Bioskop *New Star Cineplex* (NSC) Timbul Jaya Plaza kota Madiun, bioskop ini berada di area pusat perbelanjaan (mall), dimana NSC merupakan salah satu *tenant* yang menjadi pendukung perputaran ekonomi pada area mall tersebut. Sayangnya, kurangnya minat pengunjung untuk datang ke bioskop, sedikit menghambat perputaran tersebut. Persaingan akan bisnis tempat pemutaran film semakin ketat, dimana setiap bulannya jumlah bioskop semakin bertambah dan hal ini menjadi tantangan bagi pengusaha bisnis bioskop untuk tetap mempertahankan usahanya.

Maka dari itu, dari pihak pengelola harus tetap terus melakukan inovasi, perawatan, dan peningkatan fasilitas yang terdapat pada bioskop. Selain itu penerapan konsep *Futuristic Entertainment* ini bertujuan memberikan fasilitas hiburan yang bernuansa masa depan, sehingga dapat mengimbangi persaingan bisnis tempat bioskop yang semakin berkembang setiap bulannya. Apalagi di era *Industry 4.0* sekarang ini dimana segala aspek didasari oleh teknologi *internet* dan *online* harus dapat diterapkan dalam segala hal, termasuk pada bioskop sebagai media hiburan masyarakat untuk memperluas jangkauannya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. Wicaksono, D. Kharisma, dan S. Sastra. Ragam Desain Interior Modern. Cibubur, Jakarta Timur: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup). 2014.

- [2] A. Wicaksono, dan E. Tisnawati. Teori Interior. Cibubur, Jakarta Timur: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup). 2014.
- [3] P. Satwiko. Fisika Bangunan 1. Yogyakarta: CV Andi Offset. 2004.
- [4] L. Doelle. 1972. *Environmental Acoustics*. New York, NY: Reprinted with permission from McGraw-Hill Book Company. 1972.
- [5] W. Swasty. A-Z Warna Interior: Rumah Tinggal. Cibubur, Jakarta Timur: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup). 2010.
- [6] V. Leiwakabessy. 2013. "LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN CINEMA AND FILM LIBRARY DI YOGYAKARTA, no. 3, <http://e-journal.uajy.ac.id/3395/3/2TA13281.pdf>, (Diakses pada 11 Desember 2019)
- [7] Tim CNN Indonesia. 2019. "Jumlah Layar Bioskop Indonesia Mulai Kejar Korea Selatan", Jakarta, 16 Mei. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20190516152929-220-395469/jumlah-layar-bioskop-indonesia-mulai-kejar-korea-selatan>, (Diakses pada 11 Desember 2019)
- [8] Dekoruma, Kania. 2018. "8 Ciri Desain Futuristik, Gaya Desain Interior Masa Depan" Jakarta, 27 April. <https://www.dekoruma.com/artikel/66939/gaya-desain-futuristik>, (Diakses pada 11 Desember 2019)
- [9] D. Agasbrama. 2014. "Konsep Desain Interior Futuristik" Jakarta, 15 Mei, <https://interiorudayana14.wordpress.com/2014/05/15/konsep-desain-interior-futuristik/>, (Diakses pada 11 Desember 2019)
- [10] N. Khmairah, S. Wahyuning. 2017. "KAJIAN KARAKTERISTIK PENCAHAYAAN BUATAN PADA BIOSKOP (STUDI KASUS : CINEMACITRA XXI, MALL CIPUTRA, KOTA SEMARANG)" MODUL 17, no. 1(2017): 75-77. <http://dx.doi.org/10.14710/mdl.17.2.2017.75-77>, (Diakses pada 11 Januari 2020)