

BAB II

LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Judul

2.1.1 Pengertian Perencanaan dan Perancangan

Perencanaan diartikan sebagai gagasan atau ide - ide yang dapat diterapkan dalam rencana sehingga dilaksanakan dengan sistematis.

Menurut Pendapat Para Ahli:

- a) Paul Davidov mengatakan bahwa perencanaan yaitu tindakan- tindakan yang diambil untuk memperoleh suatu proses yang terarah (*Jbptunikompp-Gdl-Yuliasrahm-15853-3-Bab2-0001, n.d.*)
 - b) William L. Lassey mengemukakan pendapatnya bahwa perencanaan diartikan sebagai konsep dasar berdasarkan proses kegiatan-kegiatan seperti:
 - Mengidentifikasi : Komponen - komponen penunjang yang memiliki fakta untuk kontribusi suatu pembangunan.
 - Mengadakan Studi : memperoleh faktor pendukung dalam mencari hubungan-hubungan rencana.
 - Mendeterminasi : menemukan faktor utama perubahan unit ruang terhadap faktor lain.
 - Melakukan Tindakan (*action*) : melakukan tindakan berdasarkan faktor - faktor yang ada dalam mencapai tujuan pembangunan. (*Jbptunikompp-Gdl-Yuliasrahm-15853-3-Bab2-0001, n.d.*)
 - c) 3 jenis perencanaan menurut Shean Mc. Connell yakni:
 - 1) *Theories in Planning*: Substansi (objek) sebagai acuan dalam perencanaan
 - 2) *Theories of Planning*: perencanaan yang sesuai dengan prosedur
 - 3) *Theories for Planning*: perencanaan yang di dasarkan pada teori-teori sosial.
- Kesimpulan bahwa suatu perancangan didasarkan pada tiga proses, yaitu ;
- mengidentifikasi masalah-masalah
 - mengidentifikasi metode untuk pemecahan masalah
 - pelaksanaan pemecahan masalah.

2.1.2 Tujuan Perencanaan dan Perancangan

Tujuannya yaitu mengoptimalkan seluruh sumber daya yang ada dalam memecahkan permasalahan serta memperoleh keputusan.

2.1.3 Fungsi Perencanaan dan Perancangan

- Sebagai faktor pemecahan masalah
- Sebagai pedoman pengambilan keputusan
- Sebagai acuan pelaksanaan suatu program rancangan
- Sebagai pemanfaatan sumber daya secara efisien dan efektif

2.1.4 Tugas Perencana/Perancangan

- Mencari dan memperoleh suatu permasalahan
- Mengkaji suatu teori, konsep atau metode dalam memecahkan masalah
- Mendeskripsikan tujuan yang akan dicapai

Sumber: (Chandra et al., 2022)

2.2 Pemahaman Tentang Objek Perencanaan dan Perancangan

2.2.1. Pengertian Sinepleks

Secara harafiah Sinepleks yaitu suatu pameran lukisan dengan kombinasi gerkan dan cahaya yang diimplementasikan dengan alat elektronik berupa kamera. (Adien, 2013)

Dengan Fungsi yang sama sebagai pertunjukan film, Sinepleks dan bioskop dibedakan dengan beberapa fasilitas seperti jumlah theater atau auditorium tempat pemutaran film. Bioskop terdiri dari satu studio yaitu 2D, sedangkan sinepleks memiliki lebih dari satu studio seperti ruangan studio 2D, 3D, dan 4D dalam satu bangunan. Karena memiliki ruang studio yang banyak dan diatur dengan jenis perfilimanya maka sering disebut sebagai Sinema Kompleks (Sinepleks). (Adien, 2013)

Selain ruang studio yang banyak Sinepleks juga terdapat fungsi penunjang lainnya untuk mendukung fasilitas utama, contohnya restoran, cafetaria, palying game, dan plaza.

2.2.2. Jenis-Jenis Sinepleks

Jenis Sinepleks dapat dikelompokkan berdasarkan

1. Periode Tayang Film, yaitu :

- *First Run Cineplex* yaitu film perdana yang di putarkan secara serentak.

- *Second Run Cineplex* yaitu film yang di tayangkan setelah periode perdananya.
- *Third Run Cineplex* yaitu pemutaran film yang sudah diputarakan berulang kali setelah tayangan perdana sehingga menghasilkan kualitas yang kurang baik.

2. Kapasitas Ruang Studio, yaitu :

- Very large : >1500 seats
- Large : 900-1500 seats
- Medium : 500-900 seats
- Small : <500 seat

Sumber: (Adien, 2013)

2.2.3. Klasifikasi Sinepleks

Sinepleks dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis kelas (Limba, 2016) yaitu :

a) Kelas A

Kapasitas : >800 tempat duduk
 Jenis film : first run movie
 penghawaan ruang : AC sentral
 Sumber tenaga listrik : PLN dan Genset

b) Kelas B

Kapasitas : 600-800 tempat duduk
 Jenis film : first/second run movie
 penghawaan ruang : AC sentral
 Sumber tenaga listrik : PLN dan Genset

c) Kelas C

Kapasitas : 400-600 tempat duduk
 Jenis film : second/third run movie
 penghawaan ruang : biower dan exhouter fan
 Sumber tenaga listrik : PLN

2.2.4. Bagian-Bagian Sinepleks

2.2.4.1. Teater

Teater diartikan sebagai suatu pertunjukan yang diperagakan oleh pemeran berupa ucapan, gestur (gerak tubuh), mimik, boneka, musik, tari dan lain-lain. Beberapa jenis

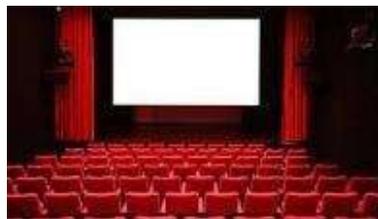
berbentuk teater yaitu; opera, ballet, mime, kabuki, pertunjukan boneka, tari India klasik, opera Tiongkok, *mummers play*, improvisasi *performance* serta pantomim.(Antonius Pambudi, 2007)



Gambar 2.1 : *Gedung Theater*
Sumber: <https://www.gedung-theater.com>

2.2.4.2. Bioskop

Bioskop yaitu tempat menonton film dengan penggunaan layar yang berdasarkan sistem teknologi yang digunakan. Beberapa ruang studio yang di sediakan seperti 2D, 3D dan 4D. (Adien, 2013)



Gambar 2.2: *Bioskop*
Sumber: <https://www.wikipedia.bioskop.com>

Elemen Pendukung Bioskop:

➤ Proyektor

Proyektor adalah sebuah alat untuk menampilkan gambar di sebuah layar proyeksi atau permukaan sejenisnya. Proyektor mempunyai tipe atau jenis yang berbeda untuk fungsi yang berbeda pula, yaitu :

- Proyektor elektronik:
 - Proyektor digital
 - Proyektor LCD
 - Proyektor DLP
 - Proyektor LCOS

- Proyektor transparansi:
- Proyektor film
- Proyektor slide

2.2.4.3. Kafe

Tempat istirahat bagi pengunjung yang dilakukan untuk memesan minuman seperti kopi, the, bir, dan kue-kue yang dihibur dengan musik.(Hadi, n.d.)



Gambar 2.3 : Kafe Bioskop

Sumber: <https://www.wikipedia.kafe-bioskop.com>

2.2.4.4. Kios

Kios di dalam sebuah sinepleks ini diartikan sebagai tokoh kecil yang biasanya menjual segala hal yang berhubungan dengan film, baik itu majalah atau *merchandise*.



Gambar 2.4 : Kios

Sumber: <https://www.google.kios.com>

2.2.4.5. Area Tiket (Ticketing)

Tempat pembelian tiket yang menjadikan suatu persyaratan untuk masuk dalam sebuah ruang studio yang ada.



Gambar 2.5 : Ticketing

Sumber: <https://www.detik-ticketing.com>

2.2.5. Pengertian Pusat Perbelanjaan/Mall

- a. Menurut Chiara, J. D. & Crosbie, M. J, pusat perbelanjaan yaitu kompleks toko ritel dan fasilitas perdagangan yang dibuat secara terpadu untuk memberikan kenyamanan berbelanja yang baik kepada pelanggan serta pentaan barang dagangan yang terekspose secara baik. (WICAKSONO, 2021)
- b. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 112 Tahun 2007 Tentang Penataan Dan Pembinaan Pasar Tradisional menyebutkan bahwa pusat perbelanjaan adalah suatu area tertentu yang dijual atau disewakan kepada pelaku usaha atau dikelola. (WICAKSONO, 2021)

2.2.6. Fungsi Pusat Perbelanjaan

Pusat perbelanjaan adalah lembaga masyarakat yang menghidupkan lingkungan atau kota, berfungsi sebagai tempat berbelanja, berkumpul, dan berekreasi. Ketiga hal ini biasanya ada di pusat perbelanjaan, dan seiring berkembangnya mereka saling mempengaruhi. (WICAKSONO, 2021)

2.2.7. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan

a. Menurut Skala Pelayanan

1. Pusat Perbelanjaan Lokasi : Pusat perbelanjaan dengan kapasitas untuk 5.000 – 40.000 penduduk dengan luas area berkisar antara 30.000 – 100.000 m²
2. Pusat Perbelanjaan Distrik : Pusat perbelanjaan dengan kapasitas 40.000 – 150.000 penduduk, dengan luas area sekitar 100.000 – 250.000 m²
3. Pusat Perbelanjaan Regional : Pusat perbelanjaan dengan kapasitas 150.000 – 400.000 penduduk, dengan luas area sekitar 250.000 – 1.000.000 m²

b. Menurut Jenis Penyewa Utama

1. *Neighbourhood Shopping Centre* : Fungsi utamanya yaitu sebagai supermarket
2. *Community Shopping Centre* : Fungsi Utamanya Department Store yang besar dan sebagai pelengkap adalah supermarket.
3. *Regional Shopping Centre* : Fungsinya sebagai Departemen store dan supermarket yang lengkap dengan jumlah unit toko 50 sampai 100 unit serta fasilitas penunjang lainnya.

c. Menurut Bentuk Pengelolaan

1. Pasar Tradisional : merupakan tempat jual beli yang diresmikan dan dikelola secara resmi oleh Pemda, melalui Dinas Pasar atau Dipenda dari masing-masing Dati II. Aktivitas pasar ini didukung oleh jumlah sarana dan kenyamanan yang cukup.
2. Pusat Perbelanjaan Modern : adalah area yang menjual berbagai barang dan eceran yang dikelola secara terpadu oleh pihak swasta. Fasilitas ini sangat potensial untuk menarik pelanggan dan menawarkan suasana yang nyaman dan menyenangkan di mana orang dapat berbelanja dengan mudah.

d. Menurut Bentuk Fisik

1. *Shopping Street* : merupakan area jual beli yang berderet.
2. *Shopping Centre* : merupakan kompleks pertokoan dengan stand yang disewakan dan dijual..
3. *Shopping Precint* : merupakan kompleks pertokoan dengan area jual beli (stand depan) menghadap ke ruang terbuka yang tidak dilalui oleh mobil.
4. *Shopping Store* : merupakan area jual beli yang banyak lantai dengan menjual berbagai macam barang, termasuk pakaian.
5. *Supermarket* : merupakan toko yang menjual barang kebutuhan sehari-hari melalui sistem *self-service*.
6. *Department Store* dan *Supermarket* : merupakan kombinasi dari kedua jenis pusat perbelanjaan di atas dan merupakan bentuk perdagangan modern yang umum.
7. *Super Store* : merupakan area jual beli satu lantai yang menawarkan kebutuhan pakaian melalui sistem pelayanan *self-service*.

2.3 Persyaratan Gedung Sinepleks

2.3.1 Persyaratan Akustik Ruang

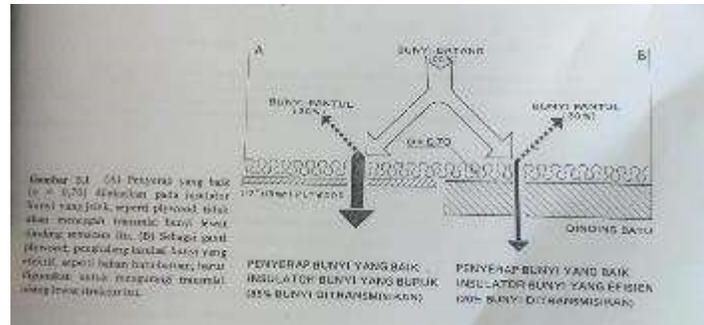
Menurut Doele, Leslie. L, dalam buku Akustik Lingkungan, hal yang perlu di perhatikan dalam pencapaian bunyi yang baik di sebuah ruanagan yaitu;

- a. Mengatur volume suara yang sesuai dengan besaran ruang (auditorium, theater, bioskop)
- b. Pencapaian suara untuk seluruh ruangan harus di atur dengan merata.
- c. Pada ruangan harus menerapkan prinsip akustik yang baik.

- d. Jumlah kebisingan dan getaran yang mungkin mengganggu pendengaran harus dikurangi secara signifikan di dalam ruangan

Hal lain yang perlu di pertimbangkan yaitu dari segi Arsitektural seperti bentuk ruang, dimensi, batas permukaan, pengaturan tempat duduk, kapasitas penonton, lapisan permukaan harus diatur sesuai dengan standr akustika.(Kho, 2014)

Bahan dan konstruksi penyerap suara yang digunakan dalam desain akustik auditorium ;



Gambar 2.6 penyerap bunyi

Sumber: Akustik Lingkungan

Karakteristik akustika dapat dilihat dari semua bahan berpori (*fiber board*), termasuk papan serat, dan papan insulasi, memiliki jaringan pori-pori seluler yang saling berhubungan sebagai fitur akustik utamanya. Pada pori-pori tersebut, energi bunyi yang datang diubah menjadi energi panas. Sementara sisa bunyi, yang energinya telah berkurang, dipantulkan oleh permukaan material, sebagian bunyi yang diubah menjadi energi panas diserap.(Kho, 2014)

Beberapa material ini merupakan material siap pakai yang mencakup berbagai ubin tidak berlubang, retak atau bertekstur, panel sisipan, dan lembaran berlubang dengan lapisan penyerap.

2.3.2 Sistem Pencahayaan

Penerangan di dalam teater harus diubah untuk memenuhi peraturan yang mengharuskan lampu sorot dan lampu hias di dalam teater dapat dimatikan selama pemutaran film, sedangkan tempat umum lainnya harus tetap menyala bila diperlukan dan penerangan darurat harus dinyalakan. secara otomatis apabila lampu utama padam atau dimatikan, semua itu tentunya dalam pengawasan pihak administrasi. Dan 5,35 lux merupakan jumlah penerangan minimum yang diperlukan untuk penyeberangan pejalan kaki antar tempat duduk.(Zulfikar & Nurzal, 2021)

Untuk memastikan pencahayaan suatu ruangan cukup untuk keperluan utamanya, Badan Kriteria Nasional Indonesia telah menetapkan kriteria minimum pencahayaan dalam desain interior.

Tingkat pencahayaan pada ruang akan di sesuaikan dengan BSN :(Badan Standarisasi Nasional, 2001).

Tabel 2.1. Tingkap Pencahayaan

Ruang	SNI
Selasar, Lobby	100 LUX
Bioskop	150 LUX
Toilet	50 LUX
Koridor	100 LUX
R. Tangga Darurat	110 LUX

Sumber: Badan Standarisasi Nasional, 2001

2.3.3 Sistem Pengaturan Suara

Speaker elektronik yang berfungsi sebagai alat untuk memperkeras suara yang berasal dari sumber suara film merupakan sistem kendali suara yang digunakan di bioskop. Hasilnya, suara yang dihasilkan teknologi ini tampil ganda dan menggelegar. Belakangan diketahui bahwa sistem reproduksi suara stereo *Dolby* menghasilkan suara yang luar biasa untuk mengatasi masalah perekaman suara magnetik dalam film. (*Artikel+imaji+_tinjauan+akustik*, n.d.)

2.3.4 Sistem Pengendalian Bising

Pertimbangan pengendalian kebisingan perlu diperhatikan fungsi gedung sebagai bioskop dengan tuntutan yang signifikan terhadap suara yang dihasilkan.

- Dinding harus ditutup dengan karpet, gabus, karet, atau kombinasi bahan yang dapat menyerap bunyi;
- Meminimalisir lantai yang memiliki lapisan penyerap yang tidak melekat pada lapisan dasar lantai.

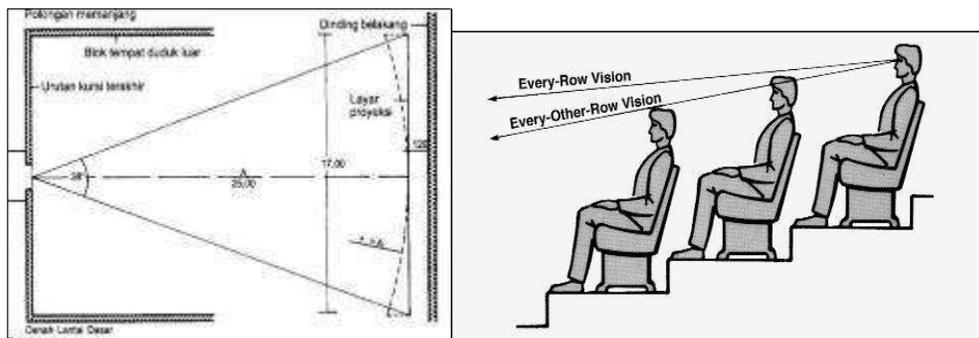
- Pemasangan peredam suara getar yang bertujuan untuk meminimalkan kebisingan yang dihasilkan oleh getaran di dalam struktur.

2.3.5 Garis Pandang

Untuk memperoleh bidang penglihatan mata terhadap layar yang baik maka diukur dalam posisi diam, yaitu saat kepala dan mata lurus dan diam-perlu. Menurut De Chiara (Edisi Ketiga), jarak layar dari tempat duduk pertama harus dibuat perbandingan tinggi terhadap lebar ukuran layar proyeksi. Dan berikut merupakan standar dalam membangun ruang pertunjukan. (Limba, 2016)

1. Kursi harus ditempatkan jauh dari layar. Sudut pandang maksimum harus 35° antara mata penonton di barisan depan dengan yang terakhir.
2. Lebar tempat duduk berubah-ubah dari 1 X lebar gambar pada deretan 1 hingga 1,3 X deretan tempat duduk paling belakang.

Mata normal manusia dapat melihat dengan baik dan nyaman pada sudut 20° ke kiri dan ke kanan, sehingga totalnya 40° , menurut Neufert (2013). Kapasitas mata untuk membedakan bentuk terturun terlihat pada sudut 30° . Jarak antara kursi depan dan permukaan proyeksi dibatasi oleh batasan sudut pandang ini.



Gambar 2.7 : Sudut pandang manusia

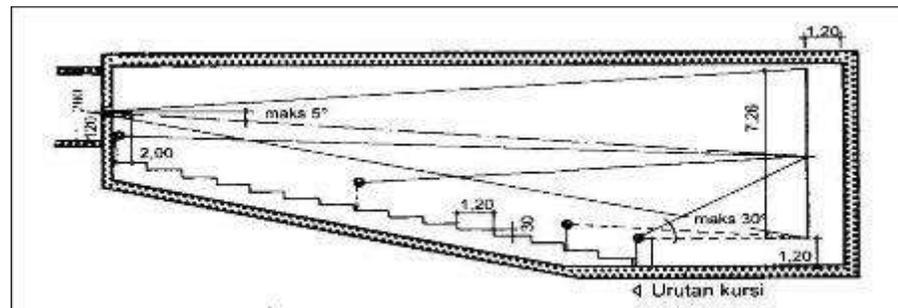
Sumber: Data Arsitektur jilid I

2.3.6 Tempat Duduk Penonton

Standar tempat duduk untuk bioskop didasarkan pada prinsip yang sama dengan aturan tempat duduk untuk tempat pertunjukan. Kursi yang disediakan maksimal 14 kursi, kecuali blok garis kursi penonton pertama. Sehingga selama pertunjukan berlangsung, penonton lebih merasa nyaman. (Hadi, n.d.)

Aturan Penataan Tempat Duduk:

- Memakai kursi dengan jenis konstruksi yang kuat dan tahan lama
- Ukuran kursi yang digunakan yaitu:
 - Lebih kurang 40 – 50 cm
 - Tinggi kursi dari dari lantai sebaniknya 48 cm
 - Sandaran tangan berfungsi sebagai pembatas.
 - Elastisitas sandaran kursi berguna.
- Penataan kursi diatu dengan baik serta jarak kursi dengan kursi di depannya minimal 40 cm sebagai area sirkulasi.
- Kenyaman seluruh penonton perlu di perhatikan dengan sudut pandang maksimal per orang 30 derajat.
- Permukaan lantai dengan material mudah dibersihkan, kedap air, tidak licin, dan keras.
- Sudut pandang penonton diatur senyamannya pemandangan penonton yang dibelakang tidak terganggu oleh penonton yang berada di depan.
- Kemiringan tangga dengan kecondongan 10% atau melalui sebuah tangga maksimum.



Gambar 2.8. Kemiringan Lantai penonton

Sumber: Data Arsitektur jilid I

2.3.7 Layar Proyeksi

Untuk membantu mata dalam menangkap cahaya dari suatu proyeksi film, layar merupakan suatu permukaan yang dapat memantulkan cahaya atau transparan. Selain itu, layar film adalah bahan tipis, tembus cahaya, dan fleksibel yang memiliki lapisan emisif sensitif yang membungkus gambar film dan dapat menampilkan sekelompok gambar film. Menurut konfigurasi tempat duduk dan ketahanan sumber proyeksi, komposisi dan ukuran lapisan akan

bervariasi. Desain tempat pertunjukan juga mempengaruhi instalasi dan teknologi layar.(Maharani & Purnama, 2020)

- Layar merupakan instrumen fundamental dan krusial dalam pemutaran film. Beberapa persyaratan berikut harus dipenuhi yaitu;
 - Layar harus berwarna putih.
 - Proyeksi proyektor film yang digunakan harus disesuaikan dengan ukuran layar.
 - Permukaan harus bersih dan teratur.
- Layar IMAX pada umumnya berukuran panjang 16 meter dan lebar 22 meter (72,6 x 52,8 kaki). Pita seluloid setebal 70 mm yang menutupi seluruh lebar wadah dibuat dan digunakan oleh IMAX Corp, yang diluncurkan pada tahun 1970. Setiap bingkai adalah 15 lubang, yaitu lubang pada tepi pita seluloid. Dalam format IMAX, area gambar berukuran lebar 70 mm dan tinggi 52 mm. 1:1,44 (hampir) adalah rasio aspek.(MPOC et al., 2020)



Gambar 2.9 : Penggunaan Layar IMAX

Sumber: indonesian.alibaba.com

2.4 Pemahaman Tema

2.4.1 Pengertian Tema

Arsitektur Modern itu timbul karena adanya kemajuan dalam bidang teknologi yang membuat manusia cenderung memilih sesuatu yang ekonomis, mudah dan bagus. Arsitektur modern menitik beratkan pada pengolahan ruang sebagai objek utama dan terkesan lebih sederhana. Arsitektur modern menekankan prinsip utilitarian dan efisien. Fungsional menunjukkan bahwa bangunan bisa mewadai seluruh aktivitas yang ada di dalamnya.

Istilah “modern” dapat diterapkan pada sesuatu yang sedang muncul di masa kini atau mempunyai aspek kekinian. Penggunaan prinsip arsitektur modern harus mampu menggambarkan gaya hidup masa kini pada bangunannya.

Arsitektur modern menekankan prinsip utilitarian dan efisien. Fungsional menunjukkan bahwa bangunan bisa mewadai seluruh aktivitas yang ada di dalamnya. (Sumber : <https://www.silabus.web.id/arsitektur-Modern>)

2.4.2 Perkembangan Arsitektur Modern Di Indonesia

Di Indonesia, hanya ada sedikit kemajuan dalam arsitektur modern. Gaya arsitektur modern, seperti jenis arsitektur lain yang dibawa dari negara-negara Barat, masuk ke Indonesia sebagai akibat dari masa globalisasi. Gaya arsitektur modern telah berkembang menjadi gaya internasional atau global dengan banyak kesamaan di berbagai negara.

Gaya arsitektur modern digunakan di Indonesia sebagai gaya arsitektur yang menghubungkan dengan tujuan ruang dan menjadi titik awal desain. Gaya arsitektur kontemporer lugas, bersih, dan praktis. Masyarakat zaman sekarang menyukai hal-hal yang sederhana dan cepat, karena banyak instrumen yang diciptakan secara industri untuk kenyamanan mereka. Aspek penting dari gaya hidup modern adalah kebutuhan untuk bergerak cepat dan menyelesaikan sesuatu.

Sebagai salah satu jenis arsitektur modern, kehidupan modern berdampak pada permintaan akan struktur dasar, bersih, dan praktis. Hanya sedikit orang yang memiliki gaya hidup seperti ini, terutama di kota-kota besar dan berkembang yang memerlukan gaya hidup yang cepat, sederhana, efisien, dan praktis. (Sumber : <https://www.silabus.web.id/arsitektur-Modern>)

Di Indonesia muncul gaya khas arsitektur modern Indonesia yang menyesuaikan keberadannya, dengan karakter sebagai berikut :

1. Kegiatan aktivitas penghuni mempengaruhi proram ruang.
2. Material yang digunakan terlihat sederhana namun estetik.
3. Tidak terlalau banayak ornamen.
4. Bentuk yang sederhana.

Gaya khas arsitektur modern telah muncul di Indonesia yang disesuaikan dengan keberadaan negara dan memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- Berkonsentrasi pada tujuan tempat yang ditunjukkan oleh pola aktivitas penghuninya.
- Berkonsentrasi pada bahan bangunan yang dimanfaatkan untuk menciptakan nilai estetika yang diinginkan.
- Organisasi ruang dan evolusi sebagai analogi mesin.
- Hindari hiasan bangunan.
- Penyederhanaan formal.

2.4.3 Ciri dan Karakteristik Arsitektur Modern

Ciri dari arsitektur modern di pengaruhi oleh perkembangan dari waktu ke waktu, yaitu:

1. Penggunaan skala manusia tampak konstan.
2. Bangunan gedung bersifat fungsional, artinya jika digunakan dengan benar, suatu struktur dapat mewujudkan potensi maksimalnya.
3. Bentuk bangunan lugas dan jelas, berasal dari kubisme dan abstraksi, yaitu bentuk-bentuk yang tidak biasa namun pada dasarnya berbentuk persegi panjang.
4. Menampilkan strukturnya.
5. Penggunaan unsur manufaktur atau industri yang dipamerkan secara jelas.
6. Bagian dalam dan luar bangunan tersusun atas garis-garis vertikal dan horizontal.
7. Gagasan denah terbuka, yang membagi bagian-bagian struktur mayor dan sekunder menjadi bentuk-bentuk.

2.4.4 Tokoh Arsitektur Modern dan Karyanya

Munculnya arsitektur modern yang disertai perkembangannya melahirkan tokoh-tokoh pencetus periode ini. Berikut ini merupakan tokoh arsitektur modern yang prinsip dan dasar pemikirannya digunakan untuk menjadi dasar pertimbangan dalam merancang sebuah Gedung Sinepleks, yaitu:

2.4.4.1. Arsitektur Modern Menurut Le Corbusier

Charles-Edouard Jeanneret adalah nama asli dari Le Corbusier. Ia dilahirkan pada tanggal 6 Oktober 1887, dan meninggal pada tanggal 27 Agustus 1965, pada usia 77 tahun. Le Corbusier adalah seorang arsitek Swiss yang paling dikenal di sekolah desain Gaya Internasional.



Gambar 2.10 : Tokoh pencetus Arsitektur Modern

Sumber : *id.wikipedia.org*

Ia juga seorang pelukis, pematung, penulis, dan desainer furnitur. Le Corbusier dianggap sebagai salah satu orang pertama yang menyadari dampak mobil terhadap bentuk dan desain komunitas manusia. Dia adalah penentang keras dekorasi bangunan dan pernah menyatakan bahwa "semua bangunan harus berwarna putih". Di antara karya arsitekturnya yang paling terkenal adalah Villa Savoye, Unite d'habitation, dan Chapelle Notre Dame du Haut.



Gambar 2.11 : Studi Pendekatan Sejenis

Sumber : *id.wikipedia.org*

2.4.4.2. Prinsip- prinsip Arsitektur Modern Le Corbusier

Ada beberapa pemikiran dasar dari Le Corbusier yang mengemukakan *New Architecture* atau suatu Arsitektur Baru (Silaban & Saraswaty, 2022), yakni :

- ***Pilotis*** ; grid kolom beton bertulang sebagai penyanggah beban struktural dan fasad bangunan yang diekspos untuk menghasilkan estetika baru.
- ***The free designing of the ground plan***; tidak adanya dinding pendukung pada area ruang dalam dan hanya diberikan sekat.
- ***The free design of façade*** ; Fasad dan Struktur bangunan tidak diekspos bersamaan menjadi tampilan bangunan melainkan dibuat terpisah.
- ***The horizontal window*** ; memberikan area terbuka seperti jendela yang lebar di sekitar area dinding bangunan untuk mendapatkan cahaya yang optimal.
- ***Roof gardens*** ; membuat atap yang datar dan dimanfaatkan sebagai taman atau *rooftop*.

Dengan adanya beberapa butir arsitektur baru maka Le Corbusier mengimplementasikan dasar pemikiran tersebut kedalam prinsip-prinsip arsitektur modern yang dimana sering muncul pada bangunan-bangunan publik (Azas et al., 2019). Prinsip-prinsip tersebut yaitu sebagai berikut;

- Bentuk masa bangunan di transformasikan dari elemen dasar arsitektur seperti persegi dan persegi panjang
- Mengekspos Struktur sebagai fasad bangunan
- Menggunakan material fabrikasi
- Warna pada bangunan yang natural seperti putih polos
- Membuat area jendela yang lebar untuk meminimalisir cahaya yang masuk kedalam bangunan
- Tidak terlalu banyak ornament dan lebih mengutamakan fungsional bangunan
- Terdapat beberapa teknologi sebagai alat transportasi vertikal seperti *escalator* dan *lift*
- Alternatif transportasi manual seperti tangga dan ramp
- Pola ruang yang bersifat fleksibel dan grid
- Menggunakan *skylight*.

2.5 Studi Banding/Studi Preseden.

2.5.1 Studi Banding Objek Sejenis

➤ *UFA Cinema Center*

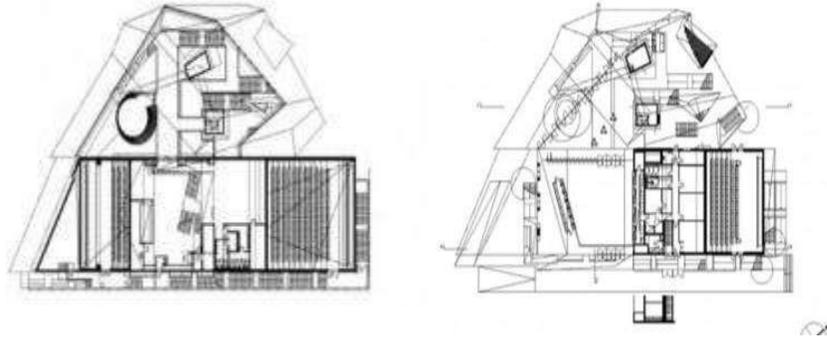
Wolf D Prix merancang gedung ini di Dresden, Jerman. UFA Cinema Center adalah kompleks film yang mencakup empat teater bawah tanah (kapasitas 200) dan empat bioskop lagi (kapasitas 450-500).



Gambar 2.12 : fasad UFA Center

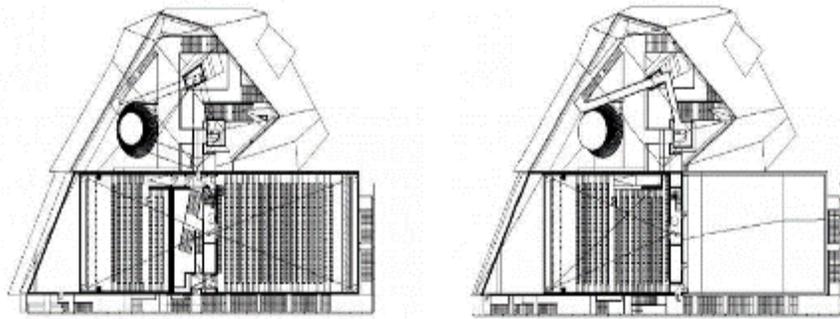
Sumber : [www.coophimmelb\(l\)au.com](http://www.coophimmelb(l)au.com)

Desain struktur ini menggabungkan dua fungsi berbeda: *Teater Blok* (sebagai teater) dan *The Crystal* (cangkang kaca yang berfungsi sebagai looby dan lapangan umum). Struktur ini dikembangkan dengan pendekatan sinematik yang menitikberatkan pada interaksi antara realitas dan ketidaknyataan melalui pengalaman penonton (viewer).



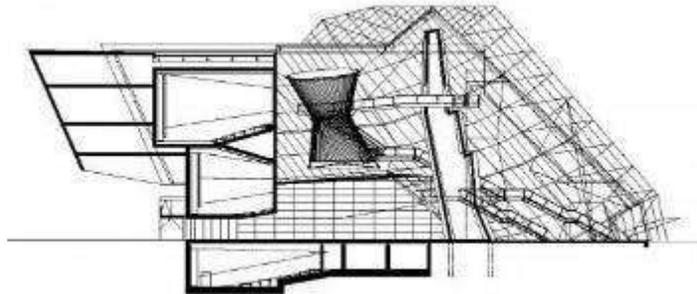
Gambar 2.13 : Denah Ground Floor Dan Lantai 2 UFA Center

Sumber : [www.coophimmelb\(l\)au.com](http://www.coophimmelb(l)au.com)



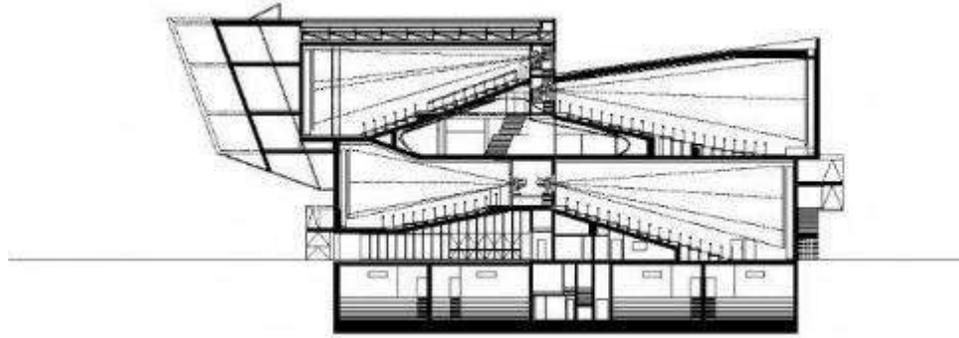
Gambar 2.14 : Denah Lantai 3 Dan Lantai 4 UFA Center

Sumber : [www.coophimmelb\(l\)au.com](http://www.coophimmelb(l)au.com)



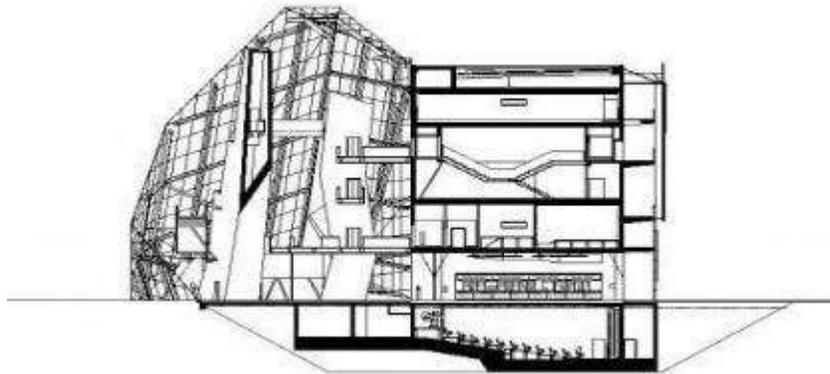
Gambar 2.15 : denah lantai 5 dan lantai 6 UFA center

Sumber : [www.coophimmelb\(l\)au.com](http://www.coophimmelb(l)au.com)



Gambar 2.15 : denah lantai 5 dan lantai 6 UFA center

Sumber : [www.coophimmelb\(l\)au.com](http://www.coophimmelb(l)au.com)



Gambar 2.16 : denah lantai 5 dan lantai 6 UFA center

Sumber : [www.coophimmelb\(l\)au.com](http://www.coophimmelb(l)au.com)

2.5.2 Studi Preseden Terkait Tema Sejenis

➤ Villa Savoye

Villa Savoye, terletak di 82 Rue De Villier Poissy, Perancis, didirikan pada tahun 1929 dan selesai pada tahun 1931. Strukturnya digunakan sebagai rumah akhir pekan atau tempat tinggal keluarga tunggal kecil. Pier Andre Jeanneret, mahasiswa Le Corbusier, merancang struktur tersebut. Villa Savoye dirancang dengan gaya arsitektur "internasionalisme modern".



Gambar 2.17 : Perspektif Bangunan Villa Savoye

Sumber : <https://www.archdaily.com/612249/ad, 05- 11- 2022>.

Garis vertikal utama menunjukkan hubungan antar fasad. Garis vertikal ini dibentuk oleh baris kolom, pembagian jendela, dan orientasi geometris bangunan. Interpenetrasi (interpenetrasi terjadi ketika dua unsur saling melengkapi; namun hal ini tidak berarti bahwa unsur-unsur tersebut kehilangan independensinya, melainkan saling memiliki).



Gambar 2.18 : *Detail Roof Top*

Sumber : <https://www.archdaily.com/612249/ad, 05- 11- 2022>

Atap bangunan Villa Savoye menambah konsep arsitektur modern berupa denah terbuka dan selaras dengan alam. Vertikal primer terdiri dari garis-garis yang ditunjukkan oleh garis penyalarsan kolom dan garis pemisah jendela.



Gambar 2.19 : *Elemen Garis Vertikal Villa Savoye*

Sumber : <https://www.archdaily.com/612249/ad, 05- 11-2022>

Penggunaan kolom pilot, komposisi fitur garis dan volume yang sangat seimbang, serta denah terbuka di bagian atas semuanya digunakan dalam desain bangunan Villa Savoy untuk menciptakan hubungan yang lebih baik dengan lingkungan sekitar.