LANTING Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Lanting, Volume 15 I Nomor 1 I Februari I 2026

BIOSKOP DAN PUJASERA DI BANJARBARU

Muthiah Muthmainnah

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
2110812320022@mhs.ulm.ac.id

Irma Fawzia

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
irma.fawzia@ulm.ac.id

ABSTRAK

Industri bioskop Indonesia menunjukkan peningkatan signifikan dengan total 60 juta penonton pada tahun 2024. Namun demikian, pertumbuhan tersebut masih terkonsentrasi di wilayah Pulau Jawa. Pemerintah berusaha membangun bioskop di berbagai kota, termasuk kota Banjarbaru untuk meningkatkan kesetaraan industri. Saat ini, bioskop di Kalsel terletak di pusat perbelanjaan dengan harga tiket yang relatif mahal dan memiliki fasilitas terbatas. Dengan kondisi tersebut, maka diperlukan penggabungan bioskop dan tempat makan seperti pujasera melalui pendekatan hibrida dengan konsep “Temu Ramai”. Konsep ini menggabungkan kedua fungsi secara vertikal, menciptakan ruang transisi yang dimanfaatkan sebagai ruang publik, dan aksesibilitas antar lantai yang ramah pengunjung.

Kata kunci: Bioskop, Pujasera, Hibrida, Ruang Publik, Aksesibilitas.

ABSTRACT

The Indonesian cinema industry has shown significant growth with a total of 60 million viewers in 2024. However, this growth is still concentrated in the Java Island region. The government is working to build cinemas in various cities, including Banjarbaru, to improve industry equity. Currently, cinemas in South Kalimantan are located in shopping centers with relatively expensive ticket prices and limited facilities. Given these conditions, a combination of cinemas and dining areas such as food courts is needed through a hybrid approach with the "Temu Ramai" concept. This concept combines both functions vertically, creating a transitional space used as a public area with visitor-friendly accessibility between floors.

Keywords: *Cinema, Food Court, Hybrid, Public Space, Accessibility.*

PENDAHULUAN

Saat ini, menonton film di bioskop bukanlah hal asing didengar masyarakat karena, banyak orang yang menghabiskan waktu mereka dengan menonton bioskop bersama teman dan keluarga sebagai pilihan terbaik untuk bersantai. Fasilitas yang ditawarkan seperti; layar lebar, audio berteknologi yang berkualitas, kursi empuk dan nyaman, serta cemilan ringan yang lezat, menambah daya tarik masyarakat menonton film di bioskop dibandingkan menonton di rumah. Selain memberikan pengalaman menonton yang imersif, perkembangan bioskop juga didukung oleh kemajuan industri film, baik nasional maupun internasional dengan menampilkan film berkualitas terbaik. Serta, keunggulan visual dan efek suara yang ditawarkan bioskop mempengaruhi kepuasan penonton saat menikmati sebuah film sehingga masyarakat antusias dengan kehadiran bioskop di Indonesia.

Pada tahun 2024, industri film mengalami lonjakan jumlah penonton sebanyak 1.233% atau berkisar 60 juta penonton, setelah sebelumnya mengalami penurunan jumlah penonton pada tahun 2021 akibat wabah COVID-19. Peningkatan tersebut memberikan dampak positif bagi industri film yang menjadikan bioskop sebagai pilihan utama untuk menikmati film di layar lebar. Pemerintah mulai mengambil langkah terbaik untuk mengupayakan meningkatkan jumlah penonton di bioskop dengan menayangkan berbagai variasi film pendek dan film lokal karya anak bangsa untuk meningkat produksi film di Indonesia. Selain itu, pemerintah juga berusaha meningkatkan penyebaran bioskop di seluruh kota di Indonesia agar masyarakat tidak perlu pergi ke kota besar atau kota yang memiliki gedung bioskop untuk menonton film.

Kota Banjarbaru memiliki satu bioskop yang terletak di pusat perbelanjaan, sehingga harga tiket yang ditawarkan cenderung tinggi. Hal ini menjadi permasalahan bagi masyarakat untuk menonton film di bioskop dimana, harga 1 tiket bioskop di Cinepolis pada hari biasa berkisar antara Rp 50.000 - Rp 58.000. Harga tersebut cukup mahal jika dibandingkan dengan harga tiket bioskop di kota-kota di Pulau Kalimantan lainnya yang berkisar Rp 30.000 - Rp 40.000 serta di Pulau Jawa berkisar Rp 20.000 - Rp 30.000.

Mahalnya tiket menjadikan bioskop di kota Banjarbaru menjadi hiburan mewah, khususnya untuk para pelajar maupun kalangan masyarakat menengah ke bawah. Kondisi ini membuat beberapa masyarakat saja yang mampu menonton film di bioskop. Selain itu, keberadaan bioskop yang berada di pusat perbelanjaan menjadikan tempat bioskop sangat terbatas. Terkadang, bioskop tersebut hanya memiliki beberapa studio teater dan area *concession* saja. Sehingga, sebagian masyarakat kurang berminat untuk berkunjung karena biaya parkir mall yang mahal serta harga makanan dan minuman yang ditawarkan berbagai restoran di mall sangat mahal karena pajak yang dikenakan.

PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan mengenai permasalahan arsitektur yaitu;

“Bagaimana merancang bioskop dan pujasera sebagai dua fungsi yang berbeda untuk menciptakan interaksi dan hubungan timbal balik yang saling mendukung satu sama lain?”

TINJAUAN PUSTAKA

A. Bioskop

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bioskop adalah gedung pertunjukan gambar atau film yang dapat bergerak dan berbicara untuk diperlihatkan. Bioskop merupakan bangunan yang menyediakan ruang khusus untuk menonton film yang diproyeksikan melalui proyektor ke layar lebar. Ruang studio dilengkapi sistem audio di sisi ruangan untuk memutar audio berkualitas, serta sofa empuk yang dirancang agar memberikan kenyamanan bagi penonton. Selain itu, bioskop juga menjual makanan dan minuman ringan untuk menunjang kenyamanan selama menonton film. Pada awal perkembangannya, film yang ditampilkan berupa film bisu hitam putih. Namun, kemunculan proyektor dan teknologi audio menghadirkan penayangan film berwarna dengan suara yang jelas, yang menjadikan aktivitas menonton film di bioskop sebagai kebiasaan baru sekaligus mendorong pertumbuhan industri film dengan perluasan bangunan bioskop di Indonesia yang perancangan bangunannya disesuaikan dengan standar gedung bioskop.

Menurut Neufert (2002) dalam perencanaan bioskop terdapat beberapa bagian penting, yaitu:

A. Ruang proyektor
B. Ruang pertunjukan (Teater)
C. Kasir

Persyaratan gedung bioskop lainnya menurut Heriana dkk (2010) terbagi menjadi 2 bagian, yaitu:

1. Bagian luar gedung bioskop, yaitu area parkir yang luas dengan tanda penunjuk arah untuk kendaraan serta lampu penerangan.
2. Bagian dalam gedung bioskop, bagian dalam gedung bioskop biasanya terbagi menjadi beberapa bagian yaitu:
   A. Area lobi, terdiri dari area tiket, *concession* dan ruang tunggu.
   B. Area studio teater, memiliki persyaratan untuk mendukung kenyamanan pengunjung saat menonton film, yaitu:

Tabel 1. Syarat kenyamanan ruang

No	Nama Kebutuhan	Syarat
1	Dinding dan plafon	Material anti resonansi dan gema
2	Lantai	Material tahan air dan tidak licin
3	Tempat duduk	Penataan dibuat berundak seperti tangga dengan kemiringan sudut setiap kursi 30 derajat.
4	Penghawaan ruangan	Menggunakan AC sentral
5	Ruang proyektor	Berada di bagian belakang ruangan dan memiliki ventilasi kecil untuk alat proyektor.
6	Layar film	Ukuran berdasarkan tipe studio dan jarak proyeksi dari layar ke tempat duduk penonton.
7	Pencahayaan	Menggunakan lampu yang tidak terang dan tidak mudah bergetar.
8	*Sound system*	Berada di atas tepi sisi ruangan dengan jarak yang simetris agar suara dapat menyebar rata.

Sumber : Heriana, dkk. (2010)

   C. Toilet, dengan ketersediaan toilet pria, wanita bahkan untuk disabilitas.
   D. Ruang manajemen bioskop, dikhususkan untuk pengelola bioskop dan tidak terlihat atau dilalui pengunjung.
   E. Sistem proteksi kebakaran, dengan ketersediaan pipa *sprinkler*, *box hydrant*, APAR, dan lainnya.

B. Pujasera

Menurut Sutedja (2006), pujasera adalah suatu tempat makan yang terdiri dari berbagai gerai atau kios dalam satu area yang dikelola. Pujasera atau *foodcourt* merupakan tempat atau area yang menampung berbagai macam jenis gerai makanan dan minuman dalam satu kelompok. Pujasera mirip dengan *foodcourt* yang disediakan di pusat perbelanjaan. Akan tetapi, pujasera menawarkan berbagai jenis makanan tradisional hingga modern dengan harga lebih terjangkau, jika dibandingkan dengan gerai di *foodcourt* pusat perbelanjaan. Adapun beberapa fasilitas pujasera, yaitu:

1. Area kios pedagang (bisa kios ataupun *food truck*)
2. Area makan pengunjung
3. Panggung musik
4. Toilet
5. Gudang untuk penyimpanan barang
6. Ruang pengelola pujasera
7. Ruang servis Lainnya.

C. Arsitektur Hibrida (*Hybrid*)

Hibrida (*Hybrid*) secara istilah berarti campuran atau gabungan atau silangan. Dalam konteks luas, hibrida dapat diartikan yaitu penggabungan dua atau lebih elemen, sistem atau program yang berbeda untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari gabungan tersebut. Definisi hibrida cukup bervariasi tergantung konteks penggunaannya. Dalam konteks arsitektur, menurut Rum (2021), Arsitektur *Hybrid* merupakan kombinasi elemen arsitektur yang berbeda untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan lebih baik. Penerapan Hibrida dalam arsitektur bisa berupa;

1. Bentuk Hibrida

Penerapannya dengan menggabungkan dua gaya arsitektur yang berbeda. Penggabungan tersebut bertujuan agar bangunan tidak monoton atau dibatasi bentuk atau gaya yang digunakan.

2. Fungsi Hibrida

Fokus penerapan dengan menggabungkan program dan fungsi yang berbeda untuk menciptakan kegiatan atau situasi baru yang lebih efisien. Dimana, penghuni dapat melakukan berbagai aktivitas dalam satu area atau waktu secara bersamaan.

3. Struktur Hibrida

Penerapan pada struktur hibrida umumnya dilakukan pada material arsitektur tersebut.

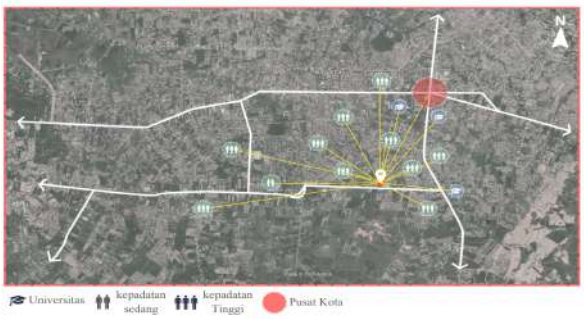
Tahapan yang dilalui dalam metode hibrida, yaitu;

1. *Quotation*, memilih dan menganalisis bentuk atau elemen yang memiliki potensi untuk ditonjolkan atau diangkat kembali.
2. Manipulasi dan modifikasi, yang merupakan hasil dari *quotation* yang dimodifikasi dengan mengubah, menggeser atau memutar balikkan fungsi yang sudah ada.
3. Penggabungan, menggabungkan atau menyatukan beberapa elemen yang telah dimodifikasi dan diterapkan ke dalam desain yang ditetapkan.

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Pemilihan lokasi tapak berada di Jl. Trikora, Loktabat Selatan, kota Banjarbaru, Kalimantan selatan dikarenakan belum tersedia bioskop tunggal di kota Banjarbaru. Selain itu, tapak berada di pinggir Jl. Trikora yang cukup ramai dilewati masyarakat dan cukup mudah dijangkau dari Jl. Dahlia – Jl. Intansari, yang merupakan kawasan padat penduduk dan kost mahasiswa yang merupakan target utama dari bioskop.



Gambar 1. Pemetaan Berdasarkan analisis penyebaran Foodcourt di Banjarbaru.
Sumber: Analisis Penulis (2025)

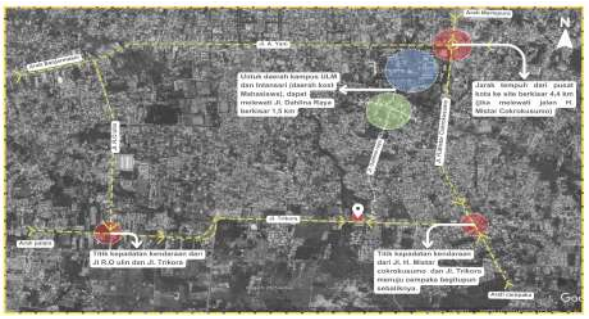
Pemilihan tapak juga berdasarkan hasil analisis sebaran *foodcourt* yang merupakan fasilitas penunjang perancangan. Dari hasil analisis yang didapat, area sekitar Trikora dan Kelurahan Cempaka belum ada bangunan komersial dan hiburan. sehingga, pemilihan tapak di Jalan Trikora menjadi opsi pertama karena cukup dijangkau masyarakat Kelurahan Cempaka dan sekitar sekaligus memberikan dampak positif pada perekonomian daerah tersebut sebagaimana yang diusung pemerintah kota Banjarbaru.

Gambar 2.. Pemetaan Berdasarkan analisis penyebaran Foodcourt di Banjarbaru.
Sumber: Analisis Penulis (2025)

Karakteristik tapak berupa lahan kosong atau tanah keras yang tertutup rumput dan pepohonan. Pada bagian utara, tapak berbatasan dengan lahan kosong, perumahan penduduk dan kost mahasiswa dan di bagian timur berbatasan dengan bangunan bengkel, toko jual pasir dan lahan kosong yang tersambung dengan lahan di bagian utara. Sementara pada sisi barat berbatasan dengan toko bahan bagunan, toko bunga dan gudang SPX dan di bagian selatan, tapak berbatasan dengan ruko pertokoan.

Gambar 3. Lokasi Perancangan Tapak
Sumber : diolah dari Openmaps dan Perda Kota Banjarbaru (2025)

Akses tapak dapat ditempuh melalui Jalan Trikora yang terhubung ke Jalan H. Mistar Cokrokusumo. Pengunjung dari Jalan A.Yani dapat melewati jalan besar H. Mistar Cokrokusumo, kemudian berbelok ke kiri menuju Jalan Trikora. Jika pengunjung berasal dari kawasan sekitar kampus Universitas Lambung Mangkurat atau daerah Jalan Intansari, pengunjung dapat melewati Jalan Dahlina raya menuju Jalan Trikora.



Gambar 4. Analisis Aksesibilitas pencapaian menuju tapak.
Sumber: Analisis Penulis (2025)

B. Fungsi

1. Pelaku

Analisis target pelaku kegiatan di objek perancangan, yaitu;

1. Pengelola bioskop, yang mengelola manajemen bioskop yang terdiri dari direktur, manajer dan staf yang terbagi menjadi beberapa divisi seperti divisi

tiket, divisi *concession*, divisi *usher*, divisi IT, divisi *Security* dan divisi *cleaner*.

2. Pengelola pujasera, yang mengelola seluruh aktivitas di pujasera.
3. Pelaku UMKM, para pedagang yang menyewa dan berjualan di pujasera.
4. Pengelola parkir, bertugas mengatur dan menjaga seluruh aktivitas di area parkir.
5. Pengunjung, orang yang berkunjung untuk menonton film di bioskop atau bersantai di pujasera. sasaran target pengunjung berasal dari kalangan pelajar, Mahasiswa, dan Masyarakat umum.

2. Kebutuhan Ruang

Perancangan bioskop dan pujasera tidak luput dari fasilitas utama dan fasilitas pendukung yang mewadahi segala aktivitas yang terjadi di bangunan tersebut. Beberapa ruang dan fasilitas yang utama yang diketahui seperti adanya area parkir untuk pengelola dan pengunjung, ruang terbuka hijau, lobi, studio teater, toilet, pujasera dan fasilitas pendukung lainnya.

Berikut merupakan tabel kebutuhan ruang yang dikelompokkan berdasarkan besaran ruangnya.

Tabel 2. Besaran Ruang

Nama Ruang	Luas	Total
A. Zona Publik Utama		3.210 m²
1. Lobby	11,6 m²	
2. Ticket Box	36 m²	
3. Concession	30 m²	
4. ATM Center	6 m²	
5. Photobooth	2,24 m²	
B. Bioskop		
1. Ruang Tunggu	18 m²	
2. Mini Game Corner	12 m²	
3. Studio Reguler	399 m²	
4. Studio Bean bag	133 m²	
5. Ruang Manajemen Bioskop	16 m²	
6. Ruang Proyektor	132 m²	
7. Ruang Loker Karyawan	14 m²	
8. Ruang Rapat	28 m²	
9. Ruang Penyimpanan Film	24 m²	
10. Ruang Teknisi	24 m²	
C. Pujasera		
1. Area makan Pujasera	420 m²	
2. Foodcourt	225 m²	
3. Ruang Manajemen Pujasera	16 m²	
4. Mini Stage	18 m²	
D. Servis		
1. Pantry	12 m²	
2. Musholla	40 m²	
3. Toilet	89 m²	
4. Toilet Disabilitas	5,64 m²	
5. Toilet pengelola Bioskop	4,96 m²	
Gudang	34,5 m²	
Ruang Penjagaan dan CCTV	7 m²	
Ruang Genset	24 m²	
Ruang Pompa dan Tangki air	18 m²	
Ruang panel dan AHU	16 m²	
E. Zona Luar bangunan		
1. Area Parkir	1,390 m²	
2. Gerbang Entrance	4 m²	
	RTH (30%)	**4,173 m²**

Sumber: Analisis Penulis (2025)

Ruang-ruang tersebut dikelompokkan dalam organisasi ruang untuk mendapatkan alur sirkulasi aktivitas yang lancar dan efisien.

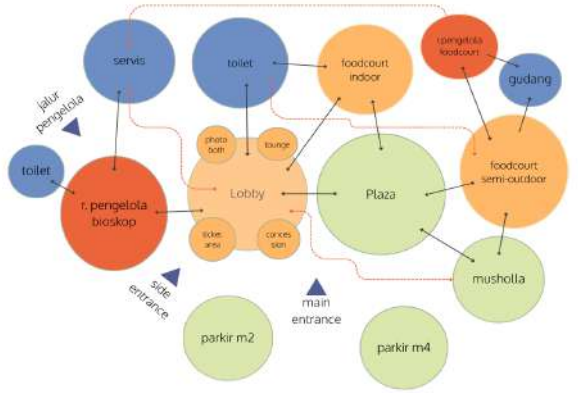


Diagram program lantai 1

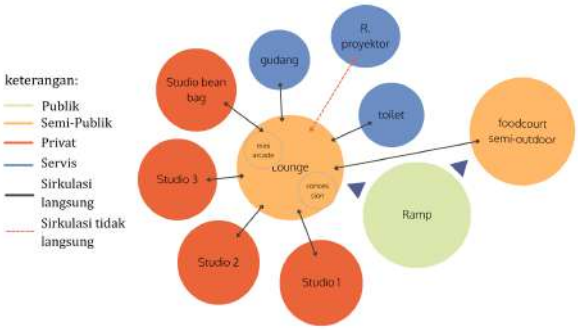
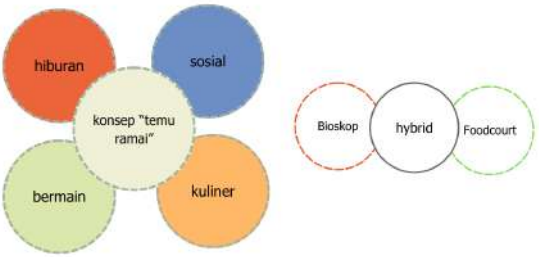


Diagram program lantai 2

Gambar 5. Organisasi Ruang
Sumber : Analisis Penulis (2025)

C. Konsep Rancangan

Konsep program yang digunakan pada rancangan objek yaitu konsep “Temu Ramai” yang berasal dari kata ‘Temu’ (bertemu) dan ‘Ramai’ (keramaian). Konsep ini terinspirasi dari individu yang berkumpul di satu tempat dan menciptakan interaksi serta alur dari satu tempat ke tempat lainnya. Konsep ini menggambarkan aktivitas di dalam kawasan yang mencakup hiburan dari bioskop, kuliner dari pujasera, interaksi sosial yang terjadi di dalam kawasan, serta area bermain.



Gambar 6. Konsep Program
Sumber : Dokumen Penulis (2025)

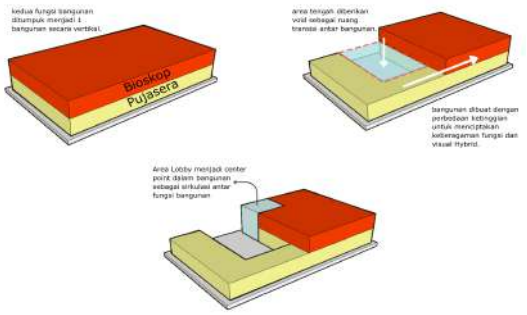
Dalam konteks perancangan bioskop dan pujasera, pengunjung datang dengan tujuan yang berbeda. Sebagian besar pengunjung bioskop hanya ingin menonton film saja. Sedangkan, pengunjung pujasera datang untuk makan, minum atau bersantai. Namun, pengunjung bioskop bisa menghabiskan waktu di pujasera sembari menunggu jadwal film, atau memilih nongkrong setelah menonton dan pengunjung pujasera yang awalnya hanya ingin makan dan bersantai, tertarik untuk menonton film setelah melihat suasana dan informasi yang tersedia. Interaksi lintas tujuan ini menciptakan sirkulasi antar bangunan yang dinamis dan ruang sosial yang hidup.

Penerapan konsep temu ramai dibagi menjadi beberapa bagian untuk mewujudkan konsep tersebut, yaitu;

1. Konsep *Vertical Hybrid*

   Penerapan konsep ini dengan menggabungkan fungsi bioskop (hiburan) dan pujasera (kuliner) dalam satu bangunan ditumpuk secara vertikal untuk menciptakan keberagaman fungsi yang saling berinteraksi satu sama lain. Kehadirannya terlihat dari perbedaan ketinggian ruang, dimana area lantai dasar digunakan sebagai area pujasera dan lantai 2 digunakan sebagai area bioskop. Dalam metode *hybrid*, beberapa elemen ruang dari bioskop dan

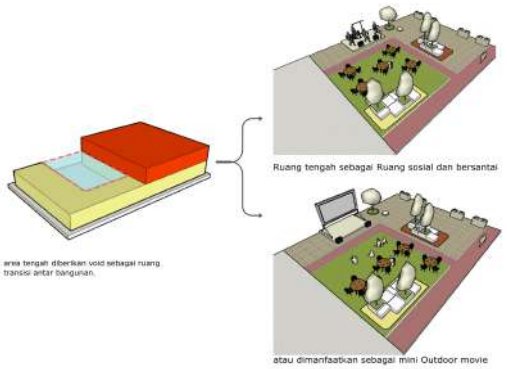
pujasera diambil dan dijadikan satu untuk menjadi penghubung dari 2 fungsi tersebut.



Gambar 7. Konsep skematik Vertical Hybrid.
Sumber: Dokumen Penulis (2025)

2. Konsep *Integrated Public Space* (Ruang sosial)

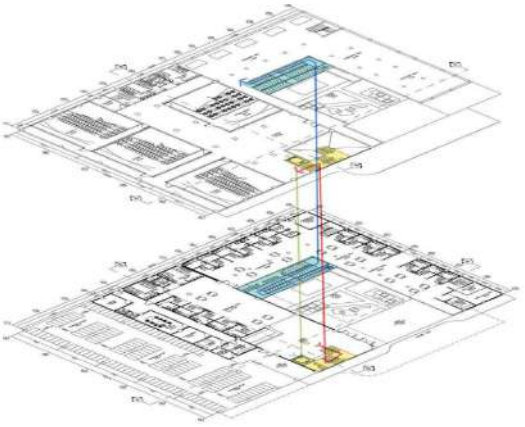
Konsep ini didapat dari kehadiran ruang publik hasil integrasi Vertikal *hybrid* yang menciptakan void di tengah bangunan. Void atau ruang tengah tersebut dimanfaatkan sebagai *public space* (plaza) yang mewadahi aktivitas sosial di dalam bangunan tersebut dan sebagai visual transparansi antar 2 fungsi dan bangunan. Beberapa fasilitas yang menunjang aktivitas sosial yaitu panggung musik dan *mini* bioskop, dimana penonton pujasera dapat menonton film-film lawas yang diputar sekaligus makan dan minum serta bersantai. Selain itu, area plaza juga dapat dimanfaatkan para komunitas atau *event* untuk mewadahi kegiatan tersebut sehingga menciptakan interaksi dan keramaian.



Gambar 8. Ruang tengah yang digunakan sebagai Plaza.
Sumber: Dokumen Penulis (2025)

3. Konsep *Vertical Connections*

Penerapannya diwujudkan dengan ketersedian 2 alternatif sirkulasi yang dapat digunakan oleh pengunjung. Alternatif 1, sirkulasi diletakkan di bagian lobi (*Indoor* area) dengan ketersediaan tangga dan lift untuk mendukung sirkulasi vertikal dan visual *vertical hybrid* tersebut.



Gambar 9. Konsep Sirkulasi Menggunakan Tangga dan Lift (kuning) serta Ramp (biru)
Sumber : Dokumen Penulis (2025)

Alternatif 2, sirkulasi menggunakan ramp yang diletakkan di ruang tengah sebagai sirkulasi vertikal antar level sekaligus menciptakan alur sirkulasi yang berbeda dan menyenangkan.

HASIL

Berikut beberapa hasil proses desain perancangan untuk bioskop dan pujasera di Banjarbaru.

1. *Site Plan*

Pada desain *siteplan*, terdapat beberapa vegetasi peneduh di sekitar parkiran mobil sebagai peneduh parkiran dan penghijau tapak. Selain itu, di tengah area parkiran mobil terdapat *mini park* segaris lurus dengan area plaza, yang

digunakan sebagai tempat bersantai sekaligus tempat bermain bagi anak-anak.

Gambar 10. Site Plan
Sumber : Dokumen Penulis (2025)

Gambar 11. Mini Park
Sumber: Dokumen Penulis (2025)

2. Perspektif

a. Area studio

Studio bioskop terdapat 2 tipe, yaitu: tipe reguler dan tipe *bean bag*. Pada tipe reguler, bioskop seperti pada umumnya menggunakan sofa empuk, layar lebar, sistem audio berkualitas dan lainnya. Perbedaan studio bioskop reguler dan *bean bag* terletak pada tempat duduknya. Dimana, studio *bean bag* menggunakan *bean bag* untuk tempat duduk saat menonton.

Gambar 12. Studio Reguler
Sumber : Dokumen Penulis (2025)

Gambar 13. Studio Bean Bag (2025)
Sumber : Dokumen Penulis (2025)

b. Area *lobi*

Pada area lobi, terdapat area tiket, *concession*, ATM *center* dan *photobox*. Pengunjung yang tidak mau mengantri, disediakan area *self ticket* untuk membeli tiket film. Selain itu, lobi menjadi ruang penghubung antara bioskop lantai 2 dan pujasera lantai 1 yang dapat diakses secara langsung melalui lobi.

Gambar 14. Ruang lobi
Sumber : Dokumen Penulis (2025)

c. Area pujasera

Pada area pujasera terdapat 2 area, yaitu; area *Indoor* dan Area *semi-outdoor* yang berhadapan langsung dengan area plaza.

Gambar 15. Area Pujasera (Indoor)
Sumber : Dokumen Penulis (2025)

Gambar 16. Area Pujasera (Outdoor)
Sumber : Dokumen Penulis (2025)

d. Area Plaza

Area ini merupakan area tengah bangunan yang dijadikan sebagai plaza atau ruang bersantai sekaligus area untuk komunitas dan kegiatan menonton bersama.

Gambar 17. Area Plaza
Sumber : Dokumen Penulis (2025)

e. Perspektif Eksterior

Gambar 18. Perspektif Eksterior 1
Sumber : Dokumen Penulis (2025)

Gambar 19. Perspektif Eksterior 2
Sumber : Dokumen Penulis (2025)

Gambar 20. Perspektif Mata Burung
Sumber : Dokumen Penulis (2025)

KESIMPULAN

Perancangan bioskop dan pujasera di Banjarbaru menjadi respons terhadap strategi upaya pemerintah untuk perkembangan industri perfilman nasional, sekaligus bertujuan menyediakan akses hiburan yang merata bagi seluruh masyarakat, khususnya di kota Banjarbaru. Perancangan ini diharapkan dapat membantu menurunkan harga tiket bioskop di Kalimantan Selatan, termasuk wilayah kota Banjarbaru karena harga tiket bioskop tergolong cukup tinggi akibat terbatasnya jumlah bioskop yang mengakibatkan minimnya persaingan harga, sehingga diperlukan alternatif yang dapat diakses oleh kalangan semua kalangan masyarakat.

Perancangan bioskop dan pujasera direncanakan di kota Banjarbaru yang terletak di pinggir Jalan Trikora yaitu jalan kolektor yang menghubungkan berbagai daerah, termasuk akses langsung ke Jalan H. Mistar Cokrokusumo. Lokasi ini berada di kecamatan Loktabat Selatan yang berbatasan dengan kelurahan Cempaka yang berdasarkan Peraturan Daerah Kota Banjarbaru tahun 2024, daerah tersebut akan dimanfaatkan sebagai kawasan industrial untuk pemerataan perekonomian di seluruh daerah kota Banjarbaru. Hal tersebut memperkuat potensi perancangan di daerah tersebut untuk mendukung visi pemerataan ekonomi kota Banjarbaru.

Upaya penyelesaian permasalahan diselesaikan melalui perancangan bioskop dan pujasera dengan mengusung konsep "Temu Ramai" yang menggabungkan 2 fungsi bangunan berbeda untuk memberikan timbal balik antar bangunan satu sama lainnya. Konsep ini diwujudkan melalui metode *Hybrid* yang menggabungkan berbagai aktivitas dan fungsi ruang yang berbeda, ditumpuk dalam satu bangunan secara vertikal dan memiliki perbedaan antar lantai agar bangunan saling berintegrasi dan transparan satu sama lain. Serta, memaksimalkan sirkulasi perpindahan antar bangunan secara fleksibel dengan ketersediaan elemen sosial ramp ramah pengguna disabilitas dan ruang transisi antar bangunan yang dihasilkan, sebagai area terbuka, yang dimanfaatkan untuk kegiatan sosial atau komunitas.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

Hadi, Rahmatul (2017). Perancangan Bioskop di Kota Pontianak dengan fasilitas pendukung yang rekreatif. JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur Vol.5 No,2. Universitas Tanjungpura.

Hasanah, Ummi Uswatun. (2018). perancangan Foodcourt tepian sungai di desa Sungai Tuak Kabupaten Paser. JTAM Lanting: Jurnal Tugas Akhir. Universitas Lambung Mangkurat.

Heriana, I Nyoman dkk (2010). Standar Tata Ruang Bioskop ditinjau dari pengaruhnya terhadap Kesehatan Manusia. Universitas Udayana.

Neufert, Ernst (2002). Data Arsitek Jilid 2. (Tjahjadi, sunarto dan Ferryanto Chaidir, Terjemahan). Jakarta; Erlangga.

Nip, Joyce K (2011). *Hybrid Architecture: The Integration of a Community Center on Existing Retail.* ScholarSpace. University of Hawai'i

Prasetyo, Denny Agung (2021). Perancangan gedung Bioskop di Kota Sintang. JMARS: Jurnal Mosaik Arsitektur Vol.9 No,1. Universitas Tanjungpura.

Sutedja, Tety R (2006). Ayo jadi Juragan Usaha Rumah Makan. Jakarta: Tanda baca.

Rum, Gan Gan Muhammad (2021). Arsitektur Hibrida: Kombinasi untuk menghasilkan karya arsitektur yang lebih baik. SINEKTIKA, Jurnal Arsitektur Vol.18 No,2. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Website

Archdaily (2019). *Urania Cinema Transformation*. Diambil kembali dari https://www.archdaily.com/936863/urania-cinema-transformation-3lhd?ad_medium=gallery

Ayudiana, Shofi (2024). Perkembangan besar menanti industri film Indonesia. Diambil kembali dari Potensi besar menanti industri film Indonesia - ANTARA News

Gisha,Serafica (2017). Perkembangan bioskop dunia, berawal dari Teater film. Diambil dari Perkembangan Bioskop Dunia, Berawal dari Teater Film

Hasan, Afdal (2024). Total penonton tembus 55 juta orang, Industri film tumbuh positif pada 2023. Diambil dari Total Penonton Tembus 55 Juta Orang, Industri Film Tumbuh Positif pada 2023

Jati, Pramana (2023). Sejarah perkembangan bioskop di Indonesia:dari '*Gambar Idoep*' hingga '*Sinepleks*'. Diambil dari Sejarah Perkembangan Bioskop di Indonesia: Dari Gambar Idoep Hingga Sinepleks

Ningsih, Widya Lestari dan Nailufar, Nibras Nada (2021). Sejarah bioskop di Indonesia. Diambil dari Sejarah Bioskop di Indonesia

Sari, Nisa Mutia (2025). Arti Hybrid: Pengertian, Jenis, Dan Penerapannya di berbagai bidang. Diambil dari Arti Hybrid: Pengertian, Jenis, dan Penerapannya di Berbagai Bidang - Page 3

Bastara, Musa (2023). Bioskop-Bioskop rakyat pernah hiasi Banjarmasin. Diambil dari Sebelum Digilas Zaman, Bioskop-bioskop Rakyat Pernah Hiasi Banjarmasin - Poros Kalimantan