

BAB 5

Konsep Perencanaan dan Perancangan

Konsep perencanaan dan perancangan meliputi bahasan konsep penentuan lokasi dan pengolahan site, konsep pola sirkulasi kawasan, konsep bangunan dan lanskap yang merepresentasikan karakter musik dan sosial ekonomi konsep fasilitas pertunjukan musik

5.1. Konsep Penentuan Lokasi

Penentuan lokasi merupakan faktor yang sangat penting, keberhasilan pewadahan fasilitas pertunjukan musik dan penyelenggaraan suatu pertunjukan musik akan sangat ditentukan oleh lokasinya. Dengan pertimbangan tersebut maka penentuan lokasi yang dipandang memenuhi persyaratan adalah :

- Lokasi A berada di lingkungan Stadion Kridosono, Kotabaru, Yogyakarta.

Keistimewaan Lokasi

- Berada di pusat sehingga pencapaiannya mudah.
- Lokasi termasuk dalam pola pengembangan kota Yogyakarta
- Fungsi lahan merupakan daerah pengembangan untuk kawasan rekreasi
- Lokasi merupakan jalur temu jalan-jalan utama kota sehingga view dapat diolah dari empat arah.

Kelemahan Lokasi

- Harga tanah mahal
- Jika ada penyelenggaraan event berskala besar baik seni pertunjukan maupun non-pertunjukan sering menimbulkan kemacetan
- Terbatasnya lahan

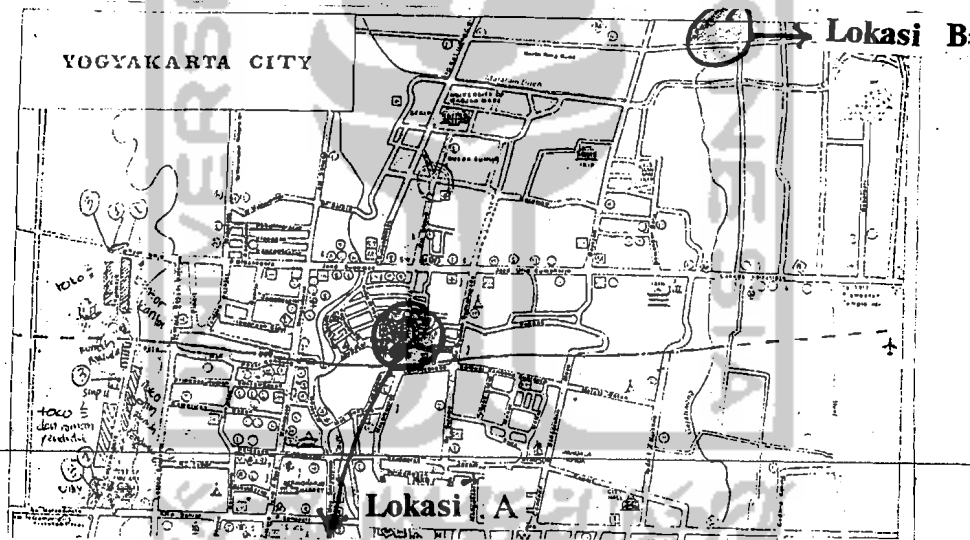
- Lokasi B berada di lingkungan pugeran. Maguwoharjo, Kab. Sleman

Keistimewaan Lokasi

- Merupakan lahan kosong yang difungsikan sebagai arena sirkuit pada waktu-waktu tertentu
- Harga tanah murah dibandingkan tanah di pusat kota
- Pencapaian mudah walaupun berada di pinggir kota, tepatnya diperbatasan Depok dan Maguwoharjo karena merupakan jalur ring road
- Luasnya lahan memberikan kebebasan dalam mendesain
- Berada di sekitar kawasan pendidikan dan pemukiman

Kelemahan Lokasi

- Keengganan pengunjung datang ke lokasi karena faktor jarak



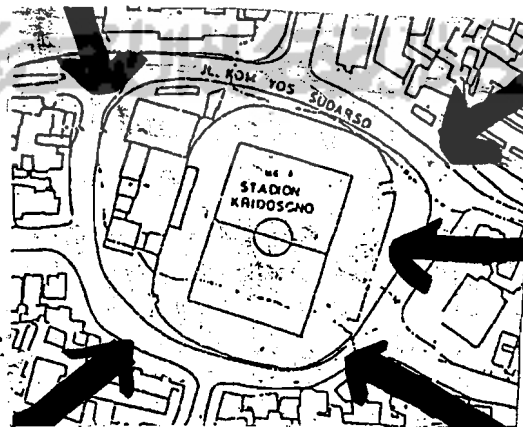
Gambar 5.1. Peta DIY

Berdasarkan hasil survey, lokasi terpilih adalah di lingkungan Stadion Kridosono, Kotabaru, Jln. Kom. Yos Sudarso, Yogyakarta, dengan luas site ± 7000 m². Penentuan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan seperti yang tersebut di bawah ini :

- Berdasarkan RDTRK Kotamadya Yogyakarta bahwa pengembangan kegiatan olah raga yang telah ada selama ini akan dialihkan ke Sleman, tepatnya di

lingkungan Universitas Negeri Yogyakarta. Dan untuk pengembangan wilayah rekreasi ditentukan di lingkungan Stadion Kridosono Kotabaru Yogyakarta.

- Berdasarkan hasil kuisioner terhadap penikmat musik di Yogyakarta 66,6 % memilih site di lingkungan Kridosono dengan berbagai macam alasan yang di kemukakan, Seperti :
 - Pencapaiannya mudah karena dapat dicapai dari segala arah dan merupakan jalur temu dari arah utara, selatan, barat dan timur, dengan batas-batas site :
 - Sebelah utara : Jln. Suroto
 - Sebelah selatan : Jln. Lempuyangan
 - Sebelah timur : Jln. Atmosukarto
 - Sebelah barat : Jln. Abubakar Ali
 - Tersedianya sarana dan prasarana kegiatan transportasi yang melewati lokasi, yang menghubungkan kegiatan yang satu dengan kegiatan yang lainnya.
 - Terletak di pusat kota sehingga dapat mempermudah hubungan berbagai pihak, khususnya masyarakat penikmat musik.
 - Jaringan infrastruktur yang memadai.



Gambar 5.2. Peta Lingkungan Kridosono

5.2. Konsep Pengolahan Site

- Site berada pada lokasi dengan KDB $\pm 60\%$ dan KLB 3 lantai atau ketinggian bangunan ± 12 m. Berdasarkan peraturan pemerintah tersebut maka perhitungannya adalah sebagai berikut :

Diketahui	: Luas lahan	= $\pm 20.000 \text{ m}^2$
	Luas Bangunan	= $\pm 7731 \text{ m}^2$
	Luas dasar bangunan	= $\pm 7731 \text{ m}^2$

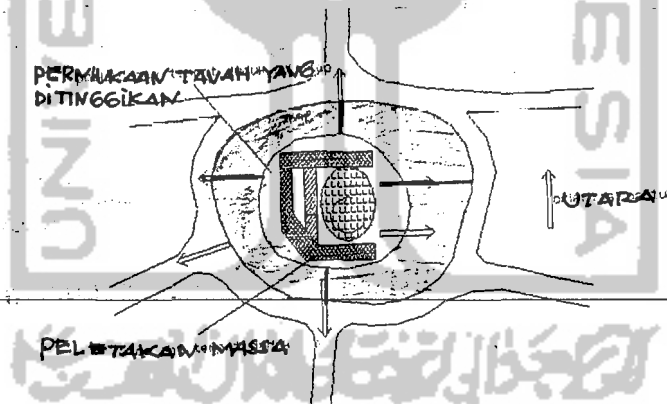
- KDB izin : %

$$\text{KDB} = \frac{\text{Luas lantai dasar}}{\text{Luas lahan}} = \frac{7731 \text{ m}^2}{20.000 \text{ m}^2} = 38.65\%$$

KDB Bangunan < KDB izin

$$38.65\% < 70\%$$

- Keadaan topografi/permukaan tanah umumnya datar, sehingga dalam merencanakan bangunan pada beberapa bagian dilakukan rekayasa site untuk menghasilkan kualitas yang diinginkan. Salah satu cara dengan split level.

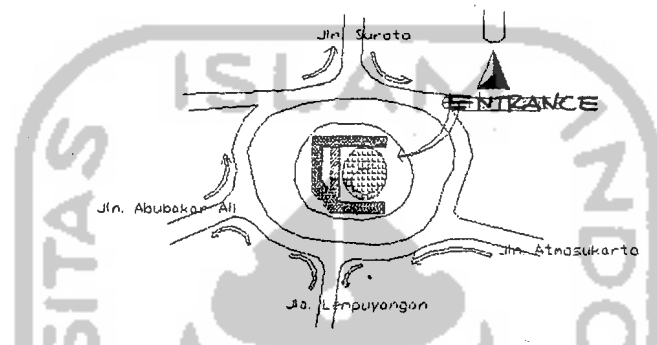


Gambar 5.3. Rekayasa site

- Tanggapan terhadap kelemahan lokasi adalah :
 - Dengan harga tanah yang mahal dan keterbatasan lahannya, dituntut adanya perancangan yang mempunyai kegunaan tinggi, sehingga fasilitas yang diwadahi mampu menampung berbagai aktifitas baik seni pertunjukan maupun non-seni pertunjukan.

- Aksesibilitas pada site

Untuk memberi kemudahan dan kenyamanan dalam pencapaian dari dan menuju ke site, Alternatif jalan masuk adalah dari sebelah timur karena kendaraan dari arah ini relatif lebih sedikit dibanding dari arah yang lain. selain itu kondisi jalan yang cukup lebar dibanding jalan lain yang melingkari lokasi, sehingga dapat meminimalkan kemacetan di sekitar lokasi.



Gambar 5.4. Pengolahan jalan masuk

- Kebisingan pada site

Faktor kebisingan yang ditimbulkan dari dalam dan luar site diusahakan jangan sampai saling mengganggu dan kebisingan tersebut dapat dieliminasi dengan cara menempatkan sumber kebisingan pada zone terdalam dan diatasi dengan peredam kebisingan seperti ketinggian bangunan dapat difungsikan sebagai peredam, barrier vegetasi, dan bentuk bangunan.

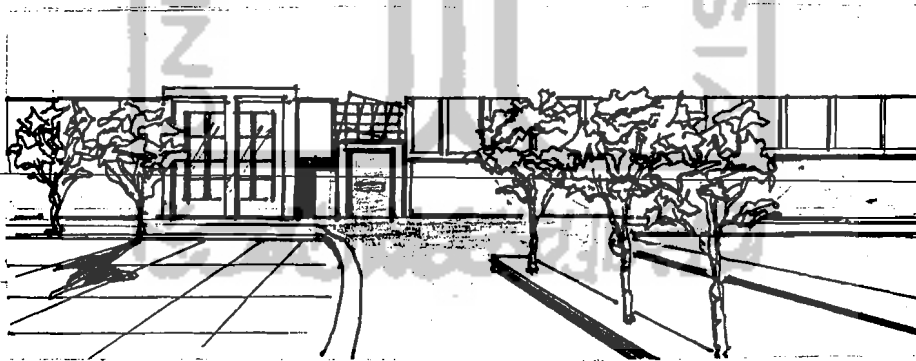


Gambar 5.5. Akustik eksternal

5.3. Konsep Pola Sirkulasi Kawasan

Unsur sirkulasi, terutama pencapaian ke bangunan merupakan tahap pertama untuk melihat, mengalami dan menggunakan ruang-ruang. Sifat pencapaian ke bangunan dapat diolah menurut kepentingannya. Sesuai dengan letak site yang dikelilingi oleh jalan yang melingkari kawasan dengan view ke site dari arah utara, barat, selatan dan timur, maka bentuk pencapaian ke bangunan adalah diarahkan untuk tidak langsung ke arah bangunan.

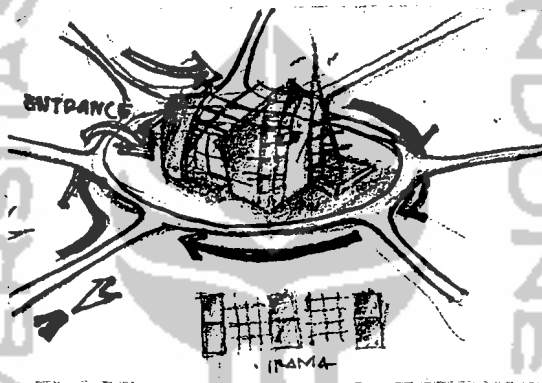
- Dengan frekuensi pergerakan tinggi terutama dari arah utara dengan alternatif jalan masuk dari timur maka efek yang digunakan untuk mengolah view dari arah ini adalah dengan memfokuskan secara visual dari sudut ini dengan membuat bingkai untuk mendapatkan vista interior (*plaza* dan *stage*) dengan tetap mempertimbangkan faktor ketinggian dan jarak (karena pandangan jauh dari arah ini terhalang oleh pepohonan besar yang tumbuh di tengah Jalan Suroto), kemudian pada belokan jalan di sebelah timur yang merupakan jalan masuk ke kawasan diperlihatkan pintu masuk dengan suatu penanda yang juga berfungsi sebagai pengarah.



Gambar 5.6. Konsep pencapaian dari arah utara

- Untuk pengolahan dari arah barat dan selatan dengan alternatif jalan masuk dari timur memberikan banyak kesempatan untuk memperlihatkan bangunan secara bertahap. Dengan pandangan yang cukup luas dan jarak yang memungkinkan untuk menikmati bangunan dari jauh serta jalan yang memutar, maka efek yang digunakan adalah dengan cara memperlihatkan bangunan

secara bertahap, kadang-kadang terlihat dan kadang-kadang tersembunyi, sehingga membangkitkan suatu rasa pendugaan, keanekaragaman pemandangan dan mengajak orang-orang untuk memahami seluruh ruang/bangunan dan merasakan kehadiran bentuk visual bangunan secara keseluruhan. Efek tersebut dicapai dengan menggunakan perbedaan ketinggian permukaan, dengan elemen seperti vegetasi, pembatas ketinggian, pemingkaian sudut visual, pembelokan/perubahan secara tiba-tiba, mengatur komposisi bangunan, irama, kekontrasan dan tekstur dari elemen-elemen pembentuk bangunan, permainan bukaan, bidang transparan masif, dll.



Gambar 5.7. Konsep pencapaian dari arah barat dan selatan

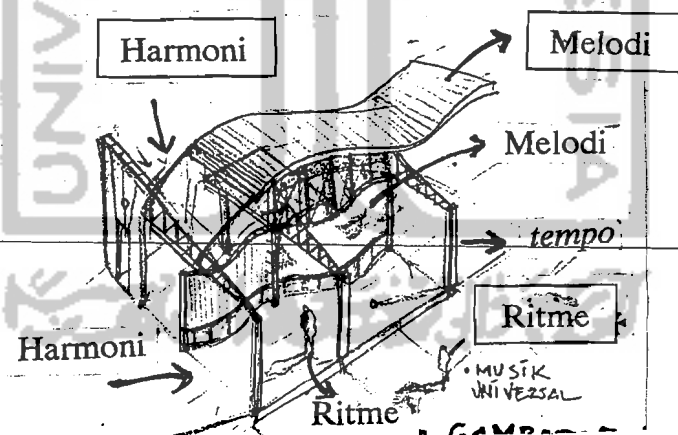
5.4. Konsep tata ruang dan Massa

▪ Konsep Tata Ruang Dalam

- Dalam memperlihatkan suatu karakteristik musik *universal* pada tata ruang dalam dicapai melalui cara mengatur komposisi elemen-elemen pembentuk musik seperti ritme, tempo, melodi dan harmoni yang telah ditransformasikan kedalam pola-pola yang secara visual dapat terlihat dan terkomposisi secara teratur.
- Merancang sirkulasi dengan cara mengatur proses pergerakannya yaitu mengatur peletakan pijakan (jaraknya) dan penggunaan bahan/materialnya sehingga mengajak pengguna untuk merasakan kapan akan berjalan cepat (yang dalam istilah musik disebut *allegro*), kapan berjalan santai/sedang (*andante*), kapan berjalan lambat (*largo*) dst. Pendekatan yang dilakukan untuk

mendukung proses pergerakan adalah dengan menyatakan suatu perubahan dengan tekanan-tekanan tertentu yaitu berupa perubahan kualitas ruang-ruangnya, baik ruang dalam maupun hubungan dengan ruang luarnya, yaitu dengan cara menangkap/meminjam pemandangan ruang luar.

Dengan pendekatan di atas akan terbentuk suatu pengalaman ruang yang dinamis. Dengan cara mengatur panjang pendek dan cepat lambat pergerakan dan kualitas ruangnya, pengguna dapat merasakan dan mengalami ruang melalui gerakan badannya sendiri bahwa mereka adalah bagian dari komposisi ruang/musik (*ritme* dan *tempo*). Elemen-elemen seperti tempat pijakan, pemandangan adalah *temponya*, dan pengguna adalah *ritmenya*. Dalam musik, tempo adalah pengatur cepat lambatnya dan ritme adalah denyutannya, sehingga apabila musik/bangunan tanpa ritme/pengguna tidak akan hidup dan bernapas. Unsur *harmoni* merupakan *background* dari komposisi yang terbentuk, yaitu bentuk kualitas ruang dan suasana. Kualitas ruang dan suasana dicapai dengan mempertimbangkan proporsi, skala ruang, pencahayaan ruang dll.

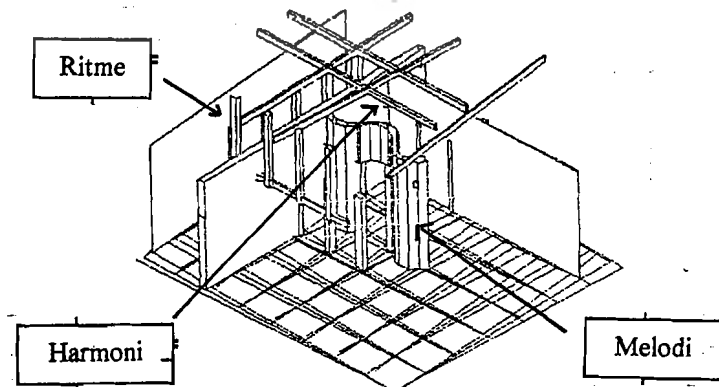


Gambar 5.8. Konsep komposisi ruang musik *universal*

- Komposisi ruang dalam, dalam memperlihatkan suatu karakter musik *particular* melalui cara mengacak letak dan komposisi *melodi*, dimensi dan jarak kolom serta proses pergerakan yang tidak teratur (*ritme* dan *tempo*). Kualitas dan suasana ruang diciptakan oleh ketidakteraturan komposisi yang terbentuk yang membentuk *background* (*harmoni*). Pengguna dalam komposisi ruang ini

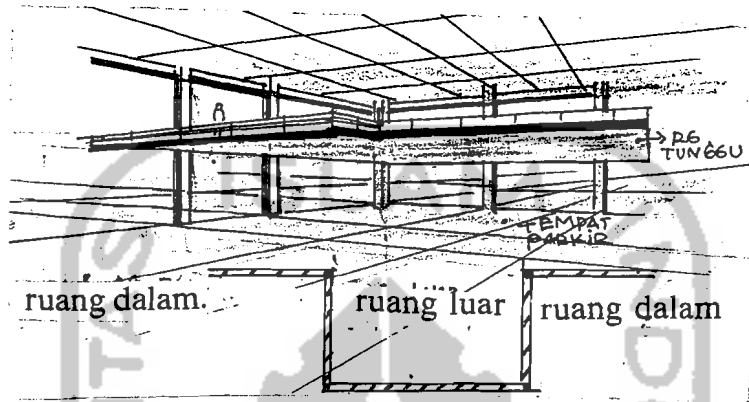
merupakan *listener* dan *composer*. Jika sebagai *listener*, pengguna akan menerima komposisi ruang apa adanya (musik *particular*), dan jika sebagai *composer* pengguna akan memahami maksud rancangan dan diajak untuk menghilangkan kekacauan dan ketidakteraturannya menjadi suatu komposisi yang teratur. Pengguna (*composer*), ketika melihat ketidakteraturan komposisinya diajak untuk mengaransemennya melalui pikiran, indera, dan emosi/hatinya. Melalui ketiga hal tersebut dalam proses pergerakan dan menikmati kualitas ruangnya, *composer* secara tidak sadar akan menemukan elemen-elemen pembentuk ruang (musik) yang teratur di dalam suatu komposisi ruang (musik) yang tidak teratur.

- Secara keseluruhan komposisi tersebut di atas terbentuk karena ketidakteraturan antara elemen satu dengan yang lain dan merupakan perwujudan dari komposisi musik alam, yaitu bunyi sebagai musik (*listener*) dan komposisi buatan yang mana mengatur ketidakteraturan bunyi melalui pencarian dan penciptaan oleh *composer* yang mengeksplorasi dan menemukan suatu bunyi (musik *particular*) menjadi suatu komposisi bunyi yang disebut musik (musik *particular/universal*). Atau dengan kata lain terbentuk suatu komposisi *ambiguity* karena pengguna di sini mengakui bunyi sebagai musik (musik *particular*) dan bukan musik (musik *universal*). Sehingga desain yang akan muncul adalah komposisi *ambiguity* yaitu di dalam komposisi *disorder* (musik *particular*) terdapat komposisi *order* (musik *universal*).



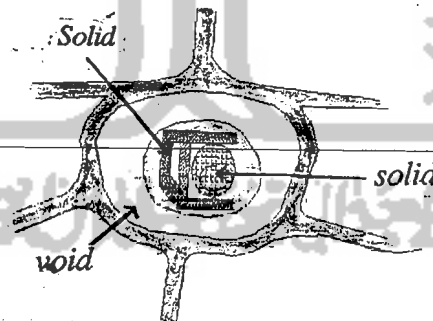
Gambar 5.9. Konsep Komposisi ruang *particular* dan komposisi *ambiguity*

- Hubungan antara ruang dalam dan ruang luar diciptakan untuk menimbulkan kesan terbuka dari dalam keluar sebagai perwujudan dari komunikasi musik antara *composer*, *performer* dan *audience/listener*. Hubungan dicapai melalui bukaan-bukaan lebar ataupun mengambil sebagian ruang luar/ruang terbuka menjadi bagian dari ruang dalam.



Gambar 5.10. Konsep hubungan ruang dalam dan luar (komunikasi musik)

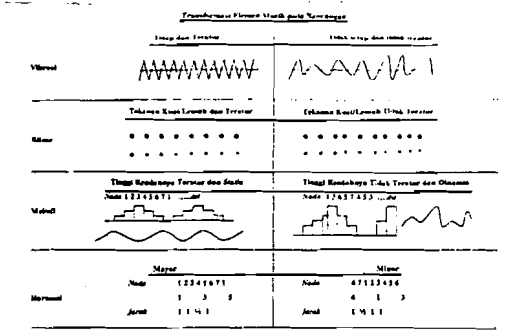
- Kepadatan ruang dalam karena penunpangtindihan berbagai elemen pembentuk ruang diimbangi dengan kekosongan ruang dengan cara menerapkan pola *solid void* yang diwujudkan melalui komposisi antar massa dan ruang.



Gambar 5.11. Konsep *Solid Void*

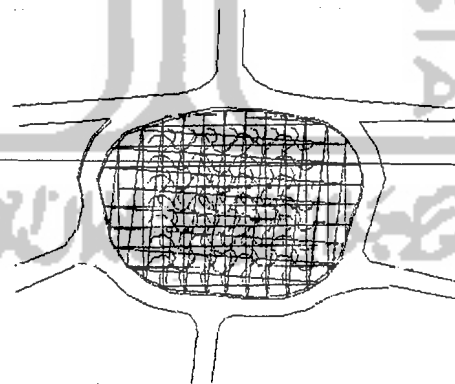
- Konsep Tata Ruang Luar dan Massa Bangunan
- Gubahan dan penampilan massa bangunan memperlihatkan suatu kontradiksi sebagai perwujudan pemahanian tentang *universal* dan *particular* dalam musik. Metode yang dilakukan adalah dengan mentransformasikan elemen-elemen pembentuk musik ke dalam simbol-simbol dengan bentukan-bentukan yang

secara visual dapat kita lihat, yang kemudian diterapkan melalui bentuk-bentuk arsitektural.



Gambar 5.12. Tranformasi elemen-elemen pembentuk musik

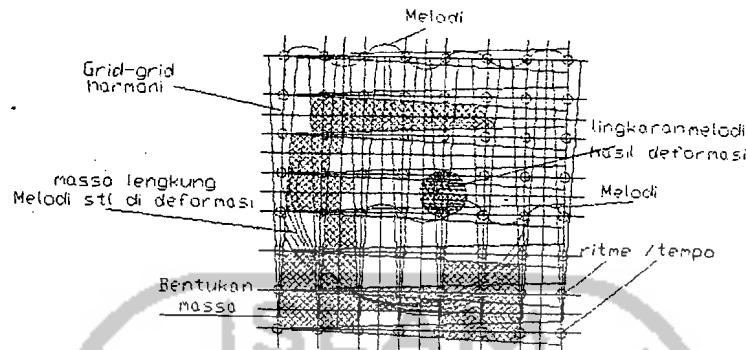
Kemudian simbolisasi bentuk tersebut diplotkan kerancangan dengan cara *disuperimposed* (ditumpangtindihkan) (musik *universal*) dan di acak secara bebas (musik *particular*) dan *unpredictable* (musik *universal* dan *particular*) menjadi bentuk-bentuk simbol baru dengan sifat yang berbeda dengan bentuk simbol sebelumnya. Aspek *unpredictable* dalam hal ini dianalogikan dengan *composer* ketika dalam menciptakan sebuah komposisi musik, kadang-kadang secara tak terduga menemukan komposisi dari aransemen musik yang baru dan lebih inovatif.



Gambar 5.13. Superimposisi

Kemudian simbol-simbol baru dikombinasikan satu dengan yang lain dan ditranformasikan menjadi sebuah batang, bidang dan massa sebagai elemen pembentuk bangunan yang kemudian melalui penggabungan bentuk,

penumpukan, pelapisan, pergeseran dan rotasi akan menjadi gubahan dan penampilan massa bangunan.



Gambar 5.14. Gubahan massa

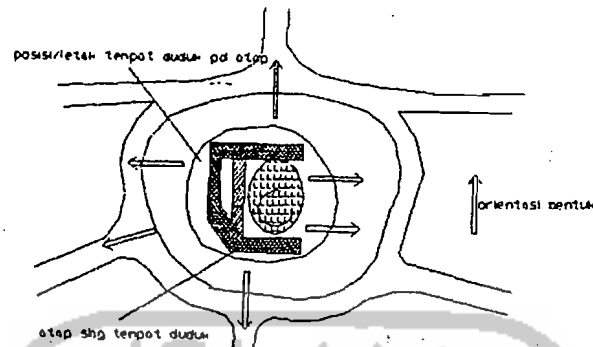
Metode tersebut di atas juga diterapkan untuk mencari pola dan bentuk lanskap dan sirkulasi, dengan mengolah dan mengeksplorasi kembali melalui proses deformasi bentuk sehingga akan menghasilkan bentuk yang lebih baru dan lebih berkembang.



Gambar 5.15. Proses deformasi bentuk

- Orientasi Bangunan
 - Orientasi view bangunan (gubahan massa/penekanan bentuk) ke arah utara, selatan, barat dan timur dengan menerapkan teknik rasa keaneka ragaman dan pendugaan seperti yang telah dibahas pada sub bahasan 5.3. tentang konsep pola sirkulasi kawasan.
 - Posisi bangunan pada site terhadap cahaya matahari, khususnya letak tempat duduk *listener/audience* pada atap bangunan dan *stage*, diusahakan terhindar

penyinaran secara langsung, dengan cara tidak menghadapkan bangunan dan *stage* ke arah timur dan barat.



Gambar 5.16. Konsep orientasi

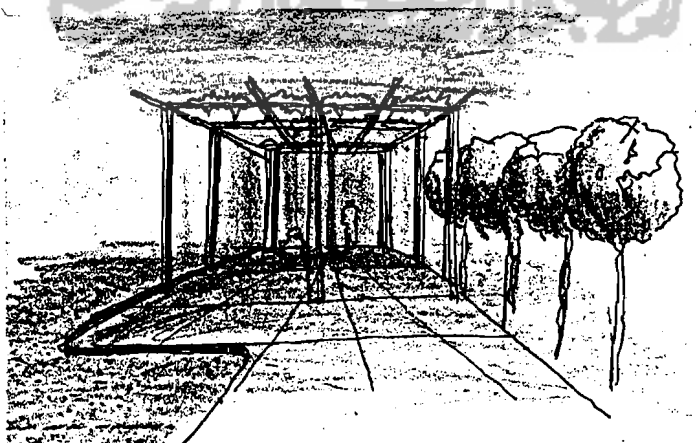
▪ Konsep Vegetasi

Penataan vegetasi merupakan bagian dari konsep komposisi musik yang diterapkan pada rancangan, pola-pola yang terbentuk dari komposisi musik *universal* maupun *particular* akan menjadi penentu pola-pola peletakan vegetasi yang disesuaikan dengan fungsi dan tujuannya.

□ *Visual Control*.

Fungsi dan tujuan *visual control* adalah :

- Vegetasi difungsikan sebagai atap dan lantai. Atap dibentuk oleh vegetasi merambat pada pergola yang diletakkan pada tempat-tempat tertentu seperti pada sepanjang sirkulasi, lantai dibentuk oleh rumput atau *ground cover* yang diterapkan pada plaza, selain difungsikan untuk penghijauan juga untuk mengurangi kesan gersang pada plaza.



Gambar 5.17. Konsep vegetasi

▪ **Pemintakatan**

Pemintakatan didasarkan pada pengelompokan ruang yang dibagi berdasarkan sifat/karakter ruang dan penggunaan fungsi ruangnya yaitu yang bersifat permanen dan temporer.

Berdasarkan hal tersebut di atas maka pemintakatan site menggunakan metode dengan membentuk daerah-daerah dari segi penggunaan, fungsi dan sifat ruang, yaitu :

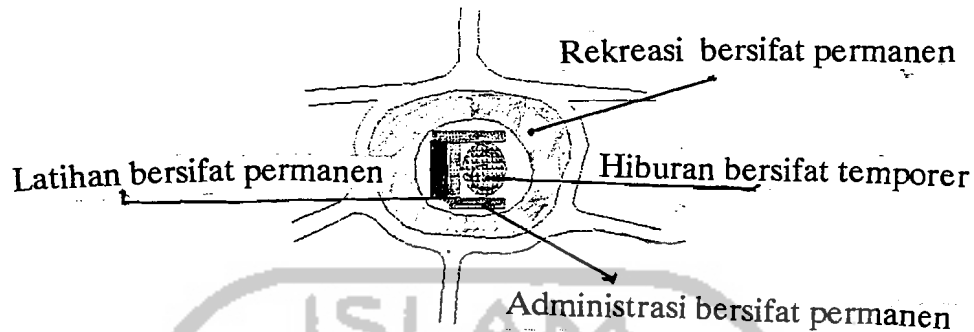
- Rekreasi bersifat permanen
- Hiburan bersifat temporer
- Latihan bersifat permanen
- Administrasi bersifat permanen

Untuk pemintakatan daerah rekreasi cenderung ke wilayah publik, yaitu wilayah untuk semua orang yang datang atau berkunjung ke daerah ini seperti plaza, dan berfungsi sebagai ruang transisi, yaitu untuk penjelas agar publik dapat dengan mudah mengidentifikasi secara visual rute sirkulasi utama ke fasilitas-fasilitas yang ada. Daerah ini diletakkan di depan sebagai ruang penerima setelah *entrance*. Sedangkan untuk daerah hiburan bersifat lebih khusus yaitu khusus untuk penikmat musik, yaitu ketika sedang ada suatu pertunjukan musik yang masuk/datang ke daerah ini hanya penikmat musik saja (*composer, listener/audience, performer*), daerah ini berada di daerah rekreasi karena letak *stage* yang berada di plaza sehingga pemintakatan daerah ini bersifat temporer.

Pemintakatan daerah latihan adalah diperuntukan untuk *composer* dan *performer*, karena daerah ini membutuhkan konsentrasi yang tinggi maka letaknya jauh dari kebisingan dan keramaian ruang publik. Tempat/daerah latihan yang berada di ruang terbuka diberi peredam suara/elemen-elemen yang mampu mereduksi suara seperti pohon dan dinding tinggi sehingga tidak mengganggu keadaan di sekelilingnya.

Pemintakatan daerah administrasi diperuntukan untuk pengelola mengatur fasilitas pada *music center*, letak daerah ini mudah dijangkau dan terlihat dengan

jelas dari daerah rekreasi/hiburan dan latihan karena fungsinya yang melayani kedua daerah tersebut.

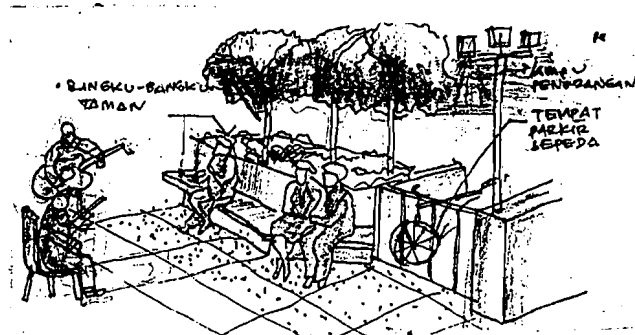


Gambar 5.18. Konsep pemintakatan

5.5. Konsep Fasilitas Pertunjukan Musik

- Format Pertunjukan

Format pertunjukan adalah format *multi-purpose* dengan layout *Un-commited space*. Format dirancang terbuka dan tertutup secara temporer dan difungsikan tidak hanya untuk pertunjukan seni pertunjukan saja tetapi dapat difungsikan untuk aktifitas non-seni pertunjukan. Format yang dimaksud adalah format secara keseluruhan bukan hanya bentuk *stagenya*, tetapi mulai dari ruang *audience/listener* sampai dengan sarana pendukungnya dirancang untuk dapat menampung aktifitas non-pertunjukan seperti : olah raga yang bersifat rekreasi, tempat santai/rekreasi, dll.



Gambar 5.19. Format pertunjukan

Hubungan antara *audience/listener* dalam pengaturan bentuk *stagenya* tidak diatur secara spesifik dan *stage* dapat dibentuk dan diekspansikan sesuai dengan keinginan. Tempat duduk dan *stage* dapat dibangun menurut kebutuhan pertunjukan, sehingga *setting stage* dan *audience/listener* didesain sebagai pengalaman unik untuk tiap-tiap pertunjukan. Letak *stage* digabung/berada di area plaza, sehingga jika *stage* sedang tidak digunakan difungsikan sebagai *sculpture*.

Untuk tempat duduk *audience/listener* menggunakan *bleacher seating*, yaitu tempat duduk yang dapat dilipat dan dipindah-pindah dan bersifat temporer. Letak tempat duduk berada di atap-atap bangunan/gubahan massa yang diatur baik ketinggian maupun kemiringannya, di bagian atap dilengkapi dengan *storage* dan rel untuk mengatur dan memindah tempat duduk. Untuk melindungi *stage* dan ruang *audience/listener* dari hujan digunakan kanopi tenda yang bersifat temporer dan hanya dipasang sesuai kebutuhan. Struktur yang digunakan untuk kanopi adalah menggunakan struktur kabel dan jaringan karena dapat dipasang dan dilepas dengan mudah dan cepat.

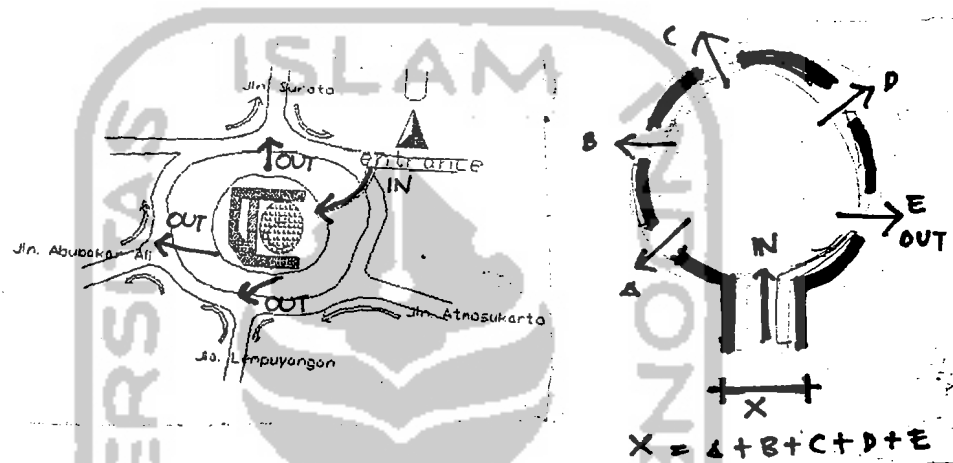
▪ Sirkulasi

Berdasarkan tiga kategori dalam menonton pertunjukan, yaitu berdiri, duduk dan menonton di atas sepeda motor, maka sirkulasi harus jelas, langsung dan mengarahkan, maka pintu masuk ke ruang *audience/listener* dipisah menurut kategorinya, sehingga ada dua pintu masuk ke ruang pertunjukan.

Sirkulasi *audience/listener* khususnya yang menonton secara duduk dan di atas sepeda motor harus dapat :

- Memenuhi tingkat kemudahan pencapaian yaitu langsung menuju ke tempat menonton, termasuk dalam jalur sirkulasi cepat baik masuk maupun keluar.

- Kejelasan arah dengan cara memberikan batasan-batasan yang dapat dimengerti, salah cara yaitu dengan membuat perbedaan ketinggian tanah dan bidang pembatas.
- Aman dari keadaan darurat, aman artinya persilangan arus sirkulasi sedikit mungkin dan tidak membentuk *bottle neck*.
- Untuk menjaga sirkulasi tidak macet, jalan keluar utama lebarnya sama dengan jumlah lebar jalan masuk yang disertai dengan ruang perluasan.



Gambar 5.20. Konsep sirkulasi

▪ Tata Suara

Menggunakan sistem penguat suara dengan dua cara yaitu terpusat dan menyebar yang bersifat temporer. Cara terpusat yaitu menempatkan loud speaker sedekat mungkin dengan sumber suara yaitu di depan *stage*, sedangkan cara menyebar yaitu menempatkan loudspeaker menyebar dan menjangkau daerah tertentu sehingga suara/bunyi tersebar merata.

▪ Pencahayaan

Pencahayaan *stage* menggunakan sistem bebas pasang bersifat temporer yang diletakkan pada rel khusus, yang terletak di depan, samping dan belakang *stage*. Lampu ditempatkan sesuai dengan arah yang diinginkan dan dapat dilepas pasang sesuai dengan konfigurasi ruang pertunjukan. Sedangkan untuk spotlight dipasang pada menara khusus yang letaknya permanen

Pencahayaan diatur melalui ruang kontrol yang letaknya permanen dan tidak mengganggu pemandangan *audience/listener* ke *stage*, terlindung serta menghadap/mengarah ke *stage*, untuk jaringan kabel yang menghubungkan dari ruang kontrol ke *stage* baik untuk aliran listrik maupun pencahayaan dan tata suara ditanam di dalam tanah melalui sebuah parit dari beton. Parit dapat di buka tutup (hanya pada bagian dan jarak tertentu untuk pengontrolan), kedalaman parit \pm 25-30 cm untuk menjaga keamanan.

5.6. Konsep Representasi Karakter Musik dan Karakter Sosial Ekonomi

Konsep merepresentasikan karakter musik diungkapkan melalui transformasi elemen-elemen pembentuk musik ke dalam bentukan-bentukan yang secara visual dapat dilihat dan konsep karakter sosial ekonomi diungkapkan melalui bentuk fisik bangunan.

5.6.1 Konsep Representasi Karakter Musik

Dalam merepresentasikan karakter musik menjadi bentukan-bentukan fisik yang secara visual terlihat langsung, metode yang dilakukan adalah sama dengan yang dibahas pada sub bahasan 5.4.2. tentang gubahan massa dan penampilan bangunan.

5.6.2. Konsep Karakter Sosial Ekonomi

Metode merepresentasikan karakter sosial ekonomi penikmat musik ke dalam bangunan dan lanskap adalah dengan cara menghadirkan fasilitas pertunjukan yang terjangkau oleh *cost* mereka, selain itu memberikan tempat bagi masyarakat khususnya penikmat musik sebagai sarana sosialisasi, hal ini didasarkan pada alasan sebagian penikmat musik bahwa mereka datang ke lokasi pertunjukan musik sekedar ingin mencari suasana yang dapat menghilangkan kejenuhan mereka oleh rutinitas sehari-hari.

- Tempat yang dapat memberikan dan mewadahi masyarakat khususnya penikmat musik untuk bersosialisasi dalam sebuah lingkungan yang manusiawi adalah ruang publik. Ruang publik ini berupa plaza dan taman

tempat bagi masyarakat khususnya penikmat musik sebagai sarana sosialisasi, hal ini didasarkan pada alasan sebagian penikmat musik bahwa mereka datang ke lokasi pertunjukan musik sekedar ingin mencari suasana yang dapat menghilangkan kejenuhan mereka oleh rutinitas sehari-hari.

- Tempat yang dapat memberikan dan mewadahi masyarakat khususnya penikmat musik untuk bersosialisasi dalam sebuah lingkungan yang manusiawi adalah ruang publik. Ruang publik ini berupa plaza dan taman

yang bersifat terbuka. Plaza yang merupakan arsitektur tanpa atap dicapai dengan membagi secara kasar ke dalam jenis ruang yaitu, ruang untuk gerakan (*movement*) dan ruang bukan untuk gerakan (*nonmovement*).

- Ruang *movement* diciptakan dengan menyediakan fasilitas untuk mendukung proses pergerakan manusia, seperti :
 - Pedestrian menuju ke suatu tujuan tertentu yang dilengkapi unsur pengarah seperti vegetasi yang ditanam di sepanjang pedestrian dengan pengaturan tinggi rendah dan jarak sesuai konsep komposisi musik yang diterapkan pada rancangan.
 - Ruang *nonmovement* adalah untuk :
 - Bersantai, melihat-lihat pemandangan, mengobrol/bercengkerama
 - Fasilitas publik seperti kamar kecil (lavatory), parkir sepeda.

Ruang *nonmovement* dilengkapi dengan bangku-bangku, *game tables*, pohon-pohon teduh, fasilitas penerangan dan lapangan rumput. Fasilitas-fasilitas ini dirancang tidak mengganggu kegiatan-kegiatan utama dan ditempatkan pada bagian yang mudah ditemukan.

- Menghadirkan fasilitas yang tidak secara *perfect* menerapkan standarisasi/syarat-syarat yang harus dipenuhi untuk fasilitas pertunjukan musik, seperti :
 - Untuk kegiatan pementasan pertunjukan dipilih *stage* bukan *auditorium*, hal ini berdasarkan pertimbangan jika memilih *auditorium* paling tidak harus menerapkan akustik yang sempurna sehingga pengeluaran untuk pembangunan dan pemeliharaan akan sangat besar. Format bentuk pertunjukan yang direncanakan bersifat temporer (kanopi, tempat duduk) dan untuk *stage* permanen tetapi dapat dikembangkan dan diekspansikan dan bersifat temporer, terbuka dan tidak menerapkan akustik secara sempurna.
- Penerapan elemen untuk beberapa fungsi, seperti :
 - Ruang parkir yang dijadikan tempat menonton pertunjukan
 - Format pertunjukan yang dapat digunakan untuk kegiatan non-seni pertunjukan.
 - Atap bangunan yang difungsikan sebagai tempat menonton pertunjukan dan bersifat temporer.

5.7. Konsep Sistem Bangunan

- Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan adalah beton bertulang dan baja, untuk kanopi yang bersifat temporer menggunakan struktur kabel dan jaringan dengan penutup tenda.
- Sistem Utilitas
 - Mekanikal dan elektrik khususnya genset yang berfungsi untuk kebutuhan pertunjukan *live*.

- Sistem keamanan

- Sistem pemadam kebakaran

Upaya penanggulangan bahaya kebakaran dilakukan dengan :

- Tangga darurat dan pintu darurat, terutama pada ruang *audience/listener* pada atap bangunan, letaknya pada sudut-sudut bangunan dan langsung berhubungan dengan ruang luar. Sedangkan untuk yang menonton dengan sepeda motor, disediakan pintu darurat tersendiri dan letaknya langsung berhubungan dengan ruang luar. Selain itu Pintu darurat untuk masuk mobil pemadam kebakaran terutama ke area plaza, sehingga jika bangunan yang mengelilingi/menghadap plaza terbakar dapat diatasi dengan cepat.
- Sistem tabung pemadam api yang diletakkan di dalam bangunan pada jalur sirkulasi dan ruang-ruang sensitif seperti dapur umum, mekanikal dan tempat latihan/rekaman dll. dan letaknya mudah dilihat dan dijangkau. Sistem ini difungsikan untuk menanggulangi kebakaran kecil.
- Sistem hidran manual yaitu sistem jaringan pipa bertekanan dengan outlet berupa coupling. Berdasarkan jenis dan ukurannya, hidran yang dipakai adalah :
 1. Hydran box yaitu selang air sepanjang sekitar 30 m dan pemancar air yang diletakkan dalam sebuah kotak hidran. Penempatannya setiap jarak 30 m dan diletakkan pada tempat umum terutama pada jalur sirkulasi menempel pada dinding dengan warna merah, sehingga mudah dilihat dan dijangkau.
 2. Siamese Connection yaitu coupling khusus yang diletakkan diluar bangunan/diruang terbuka pada areal plaza dan disekeliling lokasi dengan jarak tiap 30 m. Siamese ini dihubungkan dengan mobil dinas kebakaran.