



جامعة الإسلام في إندونيسيا

Daftar pertanyaan kuisioner yang diajukan beserta prosentase jawaban serta alasannya, dapat dilihat di bawah ini :

1. Menurut saudara apakah *music centre* untuk saat ini sangat di perlukan :

Jawaban	Prosentase
Ya	100%
Alasan yang di kemukakan :	
<ul style="list-style-type: none"> • Untuk menjalin komunikasi antar musisi dan menambah pengalaman musisi terhadap dinamika seni musik. • Untuk mendukung kemajuan musisi Yogyakarta. • Untuk menunjukkan kualitas yang dimiliki musisi grup / kelompok musik Yogyakarta. • Untuk menjalin kekompakan dan keakraban antar musisi grup / kelompok musik Yogyakarta. • Untuk menampung dan mewadahi musisi berbakat yang ada di Yogyakarta dan mendukung pertumbuhan seni musik di Indonesia. • Untuk menempa bakat dan kreatifitas serta pembinaan bermusik yang berorientasi pada kemajuan dan <i>profit oriented</i>. • Untuk meningkatkan dan memajukan musisi lokal Yogyakarta. • Meningkatkan wahana kreatifitas dan sebagai kontrol sosial bagi musisi. • Karena kurangnya wadah untuk menampung kreatifitas musisi Yogyakarta. • Sebagai pusat informasi perkembangan seni musik. • Sebagai tempat menjalin kerjasama dan koordinasi serta mejadi tempat pemersatu antar musisi. • Untuk menambah intelektualitas para musisi dalam bermain musik serta mengembangkan kualitas permainannya. • Agar penyaluran seni lebih terarah. 	

2. Menurut saudara lokasi mana yang kira – kira representatif :

Jawaban :	Prosentase
-----------	------------

- Stadion Kridosono = 66,6%
- Sebelah selatan Monumen Yogya Kembali = 10 %
- Pugeran (bekas arena sirkuit) = 23,3%

Usulan alternatif lokasi oleh responden :

- Dekat Stadion Mandala Krida = 3,3%
- Sekitar kawasan Malioboro. = 3,3 %
- Depan Polda. = 3,3 %
- Among Rogo = 3,3 %

Alasan yang dikemukakan :

- Lokasi harus berada di pusat kota dan strategis (dapat dijangkau dengan mudah).
- Lokasi yang sepi dan jauh dari pusat kota untuk menghindari kemacetan.

3. Menurut saudara fasilitas tambahan yang perlu di wadahi :

Jawaban :

- Tempat les atau kursus segala instrumen jenis musik dan aliran musik.
- Studio rekaman model live dan track.
- Tempat penjualan alat – alat musik baru dan bekas.
- Perusahaan rekaman.
- Perpustakaan musik.
- Workshop / bengkel musik.
- Galeri kesenian.
- Gedung studi musik yang melembaga (sekolah informal)

4. Menurut saudara apakah yang menjadi kendala / hambatan bagi kemajuan grup / kelompok musik di Yogyakarta :

Jawaban :

- Kurangnya kesempatan untuk tampil pentas bagi musisi pemula.
- Biaya.
- Kurangnya komunikasi dan kekompakan .
- Sulit menembus dapur rekaman.
- Miras yang dikonsumsi kebanyakan musisi yang ada di Yogyakarta.
- Kurangnya fasilitas yang ada sekarang.

- Kurangnya Informasi.
- Persaingan kurang sehat antar grup/kelompok musik karena superego masing – masing.
- Minimnya guru/pendidik di bidang seni musik.
- Kurangnya produser dan bapak angkat.
- Tidak adanya wadah untuk tukar informasi dan pengalaman.
- Sponsor.
- Kurangnya rutinitas pentas.
- Tidak adanya kerukunan antar grup/kelompok musik.
- Tidak adanya studio rekaman.
- Pengkomersialan pementasan.
- Masih kurang percaya diri yang dimiliki oleh kebanyakan musisi lokal.

5. Berapa kali frekuensi pentas grup / kelompok musik saudara dalam 1 bulan.

Jawaban : **Prosentase**

• Belum pernah	10 %
• Belum tentu	30 %
• 1 x	16,6%
• 2 x	23,3%
• 3 x	3,3 %
• 4 x	10 %
• 6 x	3,3 %
• 8 x	3,3 %

6. Dimanakah tempat yang paling sering saudara gunakan untuk pentas grup / kelompok musik saudara.

Jawaban : **Prosentase**

• Sekolah, kampus, dan cafe	70%
• Sport hall Kridosono	13,3%

- Kelurahan / resepsi 3,3 %
- Antar kota 3,3 %
- Belum pernah 10 %

7. Menurut saudara kekurangan dan kelemahan tempat pentas dan gedung pertunjukan musik yang ada sekarang .

Jawaban :

- Keamanan kurang terjamin.
- Masalah teknis dan penataan panggung yang kurang representatif.
- Daya tampung yang kurang maksimal.
- Standarisasi gedung khusus untuk pertunjukan musik belum ada.
- Minimnya sarana dan prasarana yang ada sekarang.
- Akustik ruang yang jelek.
- Tempat pentas yang kurang menarik.
- Kurang profesionalnya pengelolaan.
- Fasilitas yang ada sekarang kurang memadai.
- Lokasi yang kurang strategis.
- Tempat penonton yang kurang nyaman.

8. Menurut saudara tempat yang ideal untuk pentas pada saat sekarang adalah.

Jawaban :	Prosentase
Tempat terbuka :	
• Stadion Kridosono	40 %
• Stadion Mandala Krida	26,6 %
• Pura Wisata	10 %
• Alun – alun	3,3 %
• Benteng	3,3 %

Tempat tertutup :

- Auditorium UPN 13,3 %
- Sport hall Kridosono 30 %
- Purna Budaya 10 %

• Alternatif	KSP	5
• <i>Kontemporer</i>	<i>Sirkus Barok</i>	7
• <i>Music Cruiser</i>	<i>Es Nanas</i>	5
• Hard Rock	S' Coco	5
• Rock	Razor Blades	4
• Pop Rock	-	5
• Kontemporer	-	5
• <i>Rhytm & blues</i>	<i>Nuance</i>	5
• Skanative	Milk Shake	7
• Campur Sari	Sinden	17
• Skanative	Under level	5
• Alternative	Ventilasi	5
• Tadisional	-	16
• Alternative	-	5
• <i>Hard Rock</i>	<i>Teaser</i>	4
• Tradisional	-	14
• Kompilasi	Missarmed	5
• Alternative + Ska	Baby Shooter	9
• Rock Klasik	Random	5
• Top fourty	Sweet Wednesday	5
• Alternative	-	5
• Metal	-	7
• <i>Kurusetra</i>	<i>Classic Metal</i>	5
Jumlah		182
		61

Laporan Perancangan

Lokasi dan Site

- Lokasi terpilih adalah di lingkungan Stadion Kridosono, Kotabaru, Jln. Kom. Yos Sudarso, Yogyakarta, dengan luas site $\pm 20.000 \text{ m}^2$.

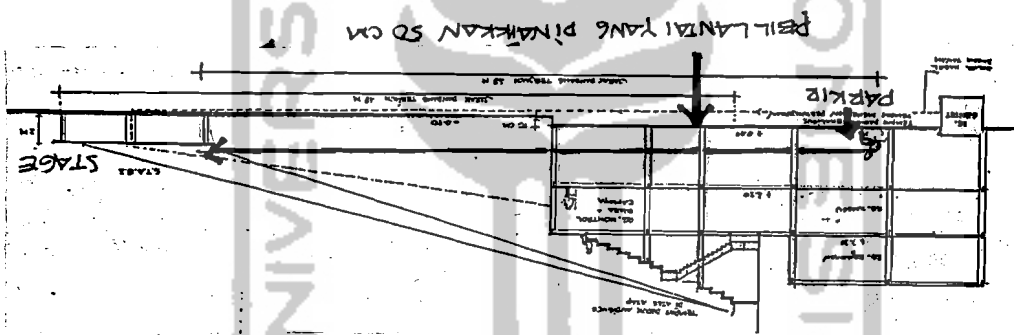
Penentuan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan seperti yang tersebut di bawah ini :

- 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 :

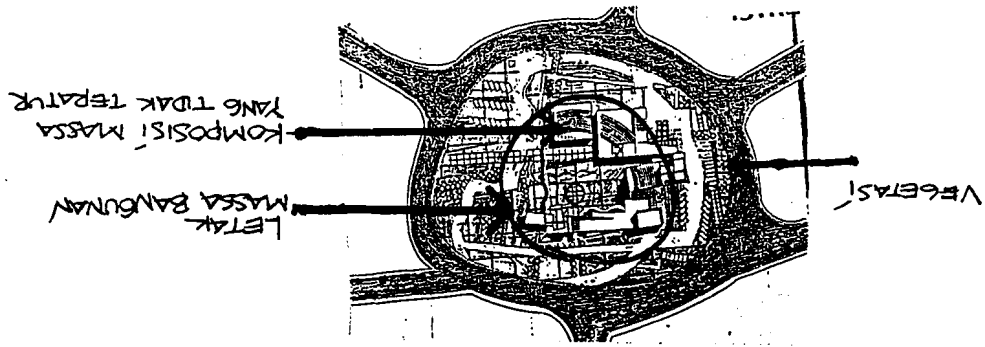
- Pencapaiannya mudah karena dapat dicapai dari segala arah dan merupakan jalur temu dari arah utara, selatan, barat dan timur.
- Tersedianya sarana dan prasarana kegiatan transportasi yang melewati lokasi, yang menghubungkan kegiatan yang satu dengan kegiatan yang lainnya.

- Terletak di pusat kota sehingga dapat mempermudah hubungan berbagai pihak, khususnya masyarakat penikmat musik.
- datangan infrastruktur yang memadai.

Konsep rekayasa site yang dilakukan pada perencanaan adalah dengan menaikkan peil lantai $\pm 0.00 = \pm 0.00$ pada lantai dasar bangunan dan tempat parkir. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan keluasaan pandangan/sudut pandang penonton ke *stage* khususnya penonton dibagian belakang dan tempat parkir.

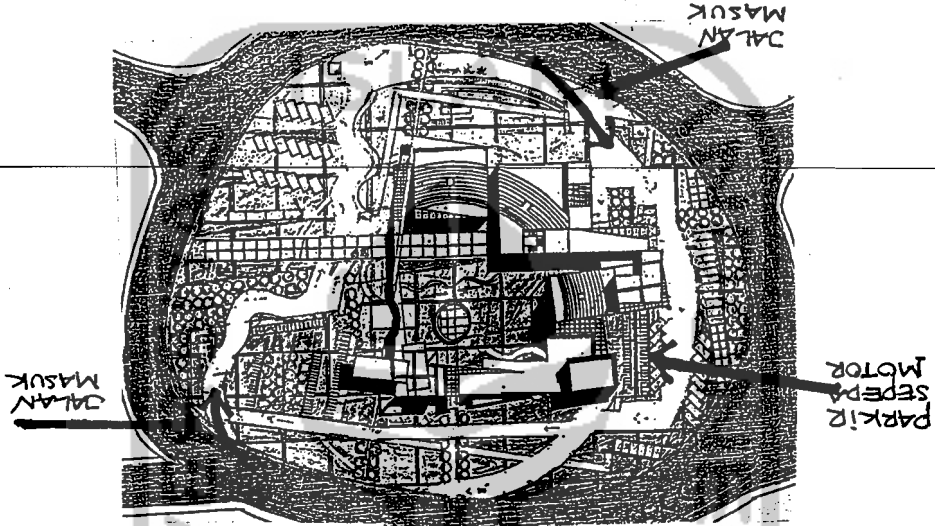


Kebisingan pada site terutama dari dan menuju ke site di atasi dengan cara menempatkan massa bangunan ditengah site sehingga jauh dari jalan utama dan bangunan yang ada di sekitar kawasan. Selain itu rancangan bentuk, komposisi dan ketinggian bangunan dan peletakkan vegetasi berperan dalam mengatasi kebisingan baik dari dan menuju ke site.



Untuk konsep pengolahan letak *stage/schupure* sebagai fokus dalam site, ternyata setelah menarik garis pandang dari ketiga arah utara, selatan, dan barat yang bertujuan untuk menentukan letak *stage*, jarak pandang terhadap fokus yang ingin ditunjukkan

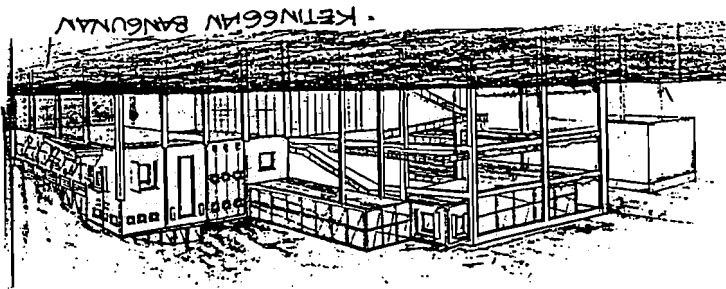
Pola Sirkulasi Kawasan



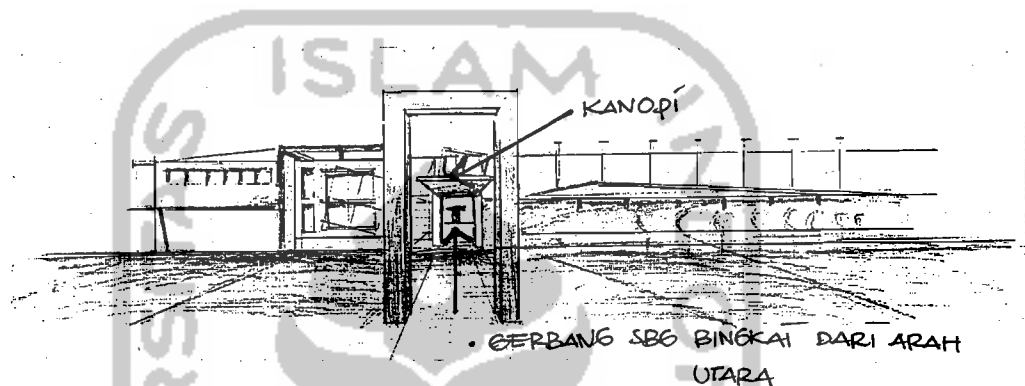
Konsep pencapaian kedalam site dengan satu jalan masuk, dirubah menjadi dua jalan masuk yaitu dari arah timur dan selatan, tetapi untuk masuk ke zona hiburan tetap satu *entrance*. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari penumpukan kendaraan pada pintu masuk, selain itu untuk memberi kemudahan menuju tempat parkir yang dapat juga digunakan untuk menonton pertunjukan.

konsep site adalah :

Konsep yang mengalami perubahan dalam kaitannya dengan

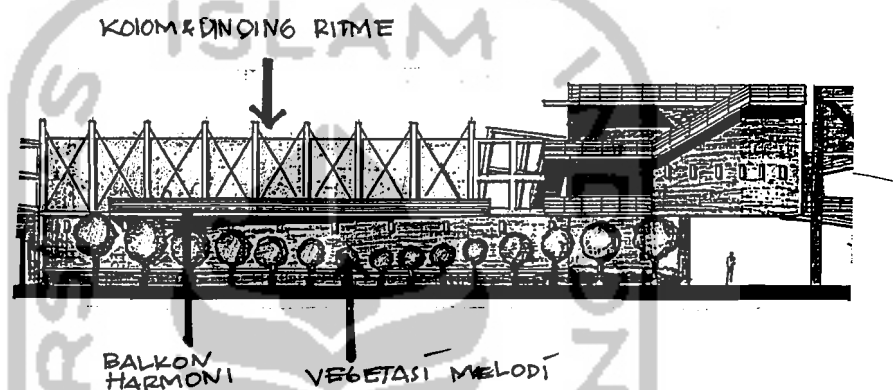


terlalu jauh, khususnya dari arah selatan jarak pandangnya ± 105 m dan arah barat jarak pandang ± 120 m sehingga tidak memungkinkan untuk itu, sedangkan dari arah utara dengan jarak pandang ± 65 m masih memungkinkan untuk memperlihatkan *stage/sclupture* sebagai vista interior/titik fokus dalam site, dengan cara memberi penekanan berupa gerbang/gapura dengan tinggi ± 7.5 m yang berfungsi sebagai bingkai.



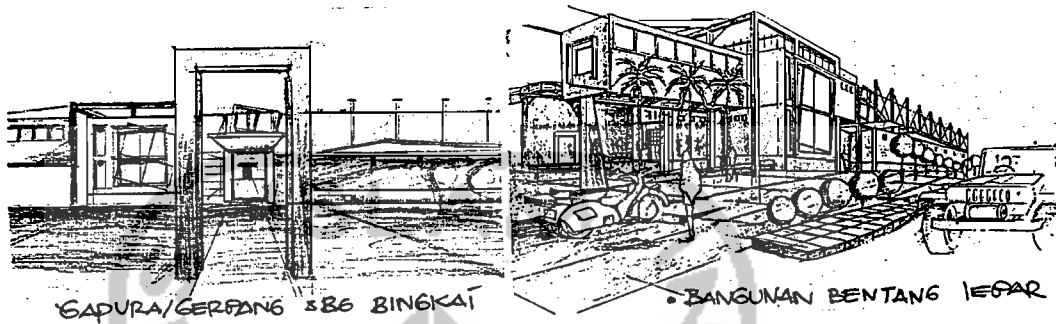
- Bentuk pencapaian ke bangunan secara tidak langsung terutama dari arah barat dan selatan yaitu secara memutar dicapai melalui pentahapan dalam melihat, dan secara tidak langsung akan diperkenalkan dengan elemen-elemen pembentuk musik.
- Dari arah selatan (Jalan Lempuyangan) akan terlihat plaza yang terlihat tidak jelas karena terhalang oleh grid-grid irama berujud kolom dengan jarak antar kolom 7 m dan terali/grid besi yang berfungsi sebagai dinding transparan. Hal ini dimaksudkan untuk menimbulkan rasa keingintahuan tentang keberadaan interior kawasan. Fasade bangunan terutama bentuk lengkung di atas bangunan ditegaskan oleh garis-garis vertikal yang kuat dan garis-garis tekstur dinding yang membentuk grid sebagai perwujudan irama dalam musik yang ditumpangtindihkan dengan bukaan jendela miring 7°

dengan pergola panjang yang sekaligus memperlihatkan bentuk atau massa bangunan yang dominan dimana akan terlihat fasade bangunan yang panjang dan linear dengan konfigurasi tinggi rendah pepohonan yang menyimbolkan melodi dua oktaf dengan latar belakang garis-garis ritme kolom yang tekanannya kuat dan teratur di atasnya, serta balkon miring 7° yang menembus dinding ritme, dimana posisinya tidak segaris dengan melodi sehingga terkesan terpisah tetapi menyatu antara ritme, melodi dan harmoni (*komposisi ambiguity*).



- Kemudian tekanan ritme dan melodi pohon terhenti sejenak oleh gapura/gerbang yang berfungsi sebagai bingkai yang ditegaskan oleh kanopi miring (tidak sejajar dengan dinding) yang merupakan terusan balkon di atas pepohonan (harmoni). Kanopi ini terletak dibelakang gerbang atau bingkai sehingga membentuk vista interior dimana memperlihatkan sekilas *stage* dan plaza. Kemudian dikejutkan dengan adanya bingkai kolom besar (ritme tekanan lemah) dengan jarak antar kolom 7 m yang didalamnya terdapat komposisi massa zig zag yaitu berupa grid bingkai jendela dan adanya massa bangunan bentang lebar ± 12 m yang hanya ditopang oleh satu kolom menyerong 7° yang merupakan hasil transformasi dan tumpangtindih harmoni. Bangunan bentang

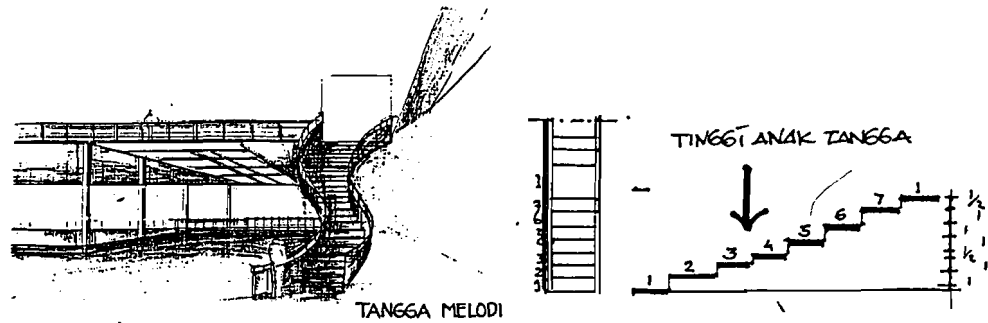
lebar diperlihatkan secara bertahap untuk memberikan rasa keingintahuan dengan cara menutupinya dengan pepohonan/taman setahap demi setahap yang kemudian diperlihatkan secara keseluruhan setelah memasuki kawasan (*musik particular*).



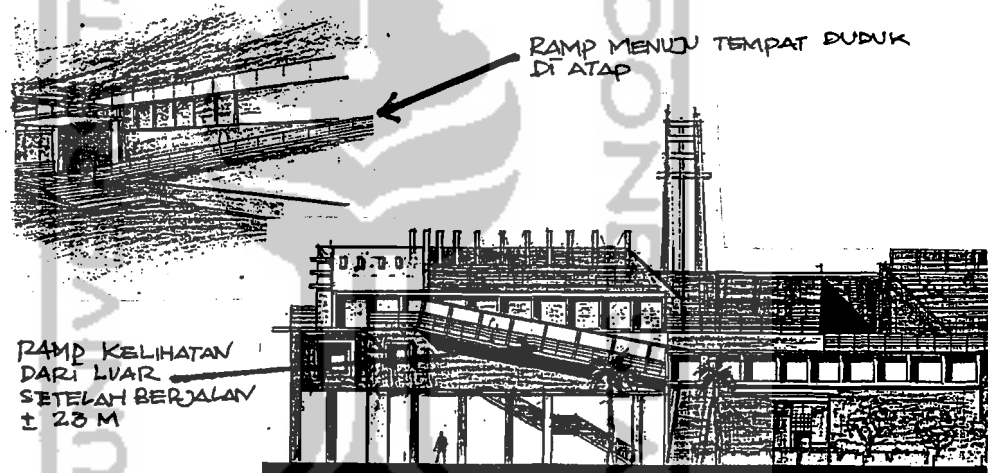
Konsep Tata Ruang dan Massa

- Sirkulasi yang diatur berdasarkan proses pergerakan untuk merasakan musiknya, yaitu mengajak pengguna kapan untuk berjalan lambat, sedang dan cepat (*musik universal*) dengan bertindak sebagai *composer* sedangkan jika hanya bertindak sebagai *listener* (*musik particular*), pengguna tidak akan merasakan musiknya. Proses pergerakan tersebut dicapai dengan cara menerapkan pada :

- Tangga (lambat dan sedang), anak tangga (*tempo*), pengguna (*ritme*), jumlah anak tangga (*melodi*) dan suasana sekitar (*harmonis*). Cara yang dilakukan yaitu pada satu tangga melodi yang jumlah pijakan maupun tingginya disesuaikan dengan jarak nada do re mi ... 1 2 3 4 5 6 7 1, sehingga tiap anak tangga ke tiga dan keempat serta tujuh dan delapan tinggi anak tangga setengahnya, hal ini akan membuat pengguna secara spontan akan "hilang jantung" dan merasakan nada/musiknya.

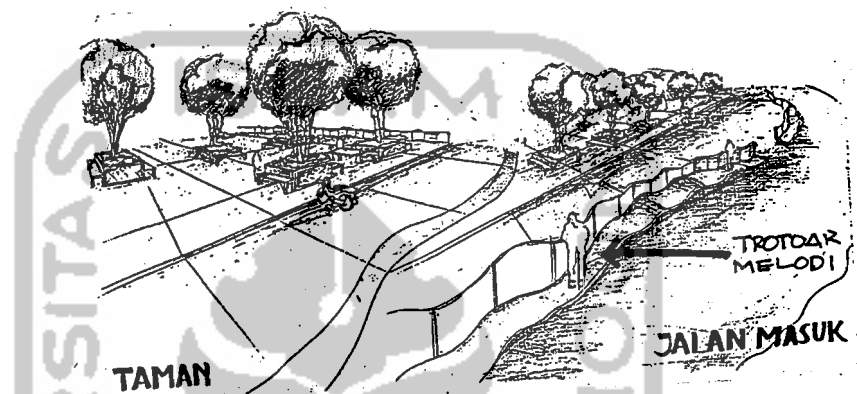


- Ramp, lambat ketika naik dan cepat ketika turun, ramp terletak setelah entrance, ramp (*tempo*), pengguna (*ritme*) dan suasana yang tercipta (*harmoni*). Suasana tercipta ketika pengguna naik ke atas yaitu akan pengguna melihat pemandangan dalam terlebih dulu dan pemandangan luar akan terlihat setelah berjalan ± 23 m.

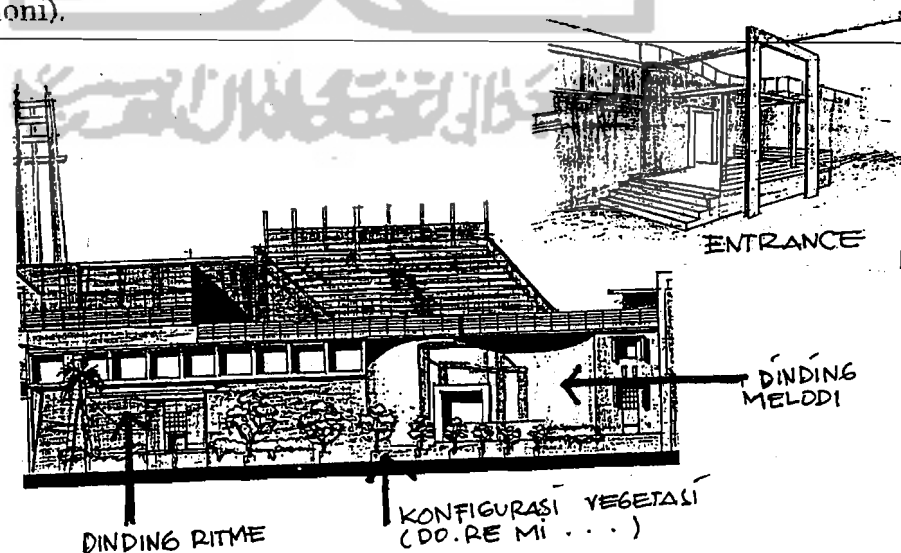


- Jalan (pergerakan sedang), Jalan (*tempo*), gelombang (*melodi*), pengguna (*ritme*) dan suasana sekitar (*harmoni*). Konsep ini diterapkan pada jalan masuk ke kawasan. Setelah pengunjung memahami eksterior bangunan, pengunjung ketika memasuki kawasan di ajak untuk merasakannya dan bertindak sebagai ritmenya yaitu bentuk jalan untuk kendaraan yang berkelok-kelok (*melodi*) dan trotoar yang bergelombang dengan jarak gelombang $1 \ 1 \frac{1}{2} \ 1 \ 1 \ 1 \frac{1}{2}$ sesuai dengan jarak nada (*melodi*)

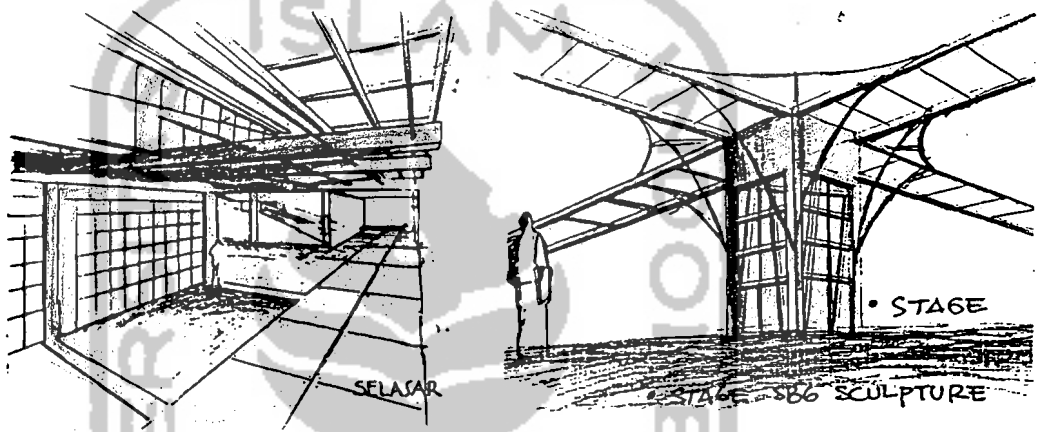
sehingga akan membuat pengunjung merasakan dan mengalami melalui gerakan badannya sendiri bahwa mereka bagian dari komposisi musik, taman dengan pepohonan disekelilingnya yang menyerong 7° sebagai wujud dari harmoninya berfungsi sebagai pencipta suasana/background disekitarnya. Letak pepohonan hasil transformasi grid harmoni tersebut juga berfungsi sebagai pengarah ke *entrance*.



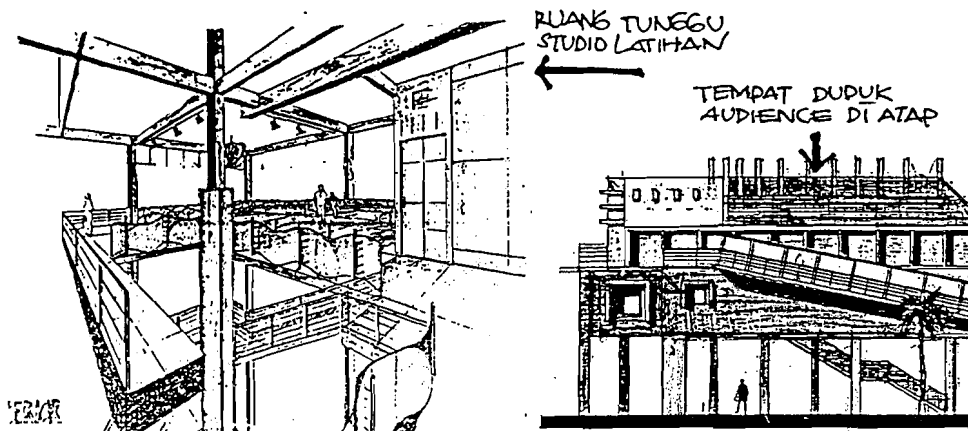
- Di depan entrance akan terlihat konfigurasi pepohonan yang menggambarkan nada/melodi do re mi ... dengan latar belakang pintu entrance dengan bingkainya yang berupa gerbang yang menempel pada dinding yang melengkung (*melodi*) dan serong 7° (*harmoni*).



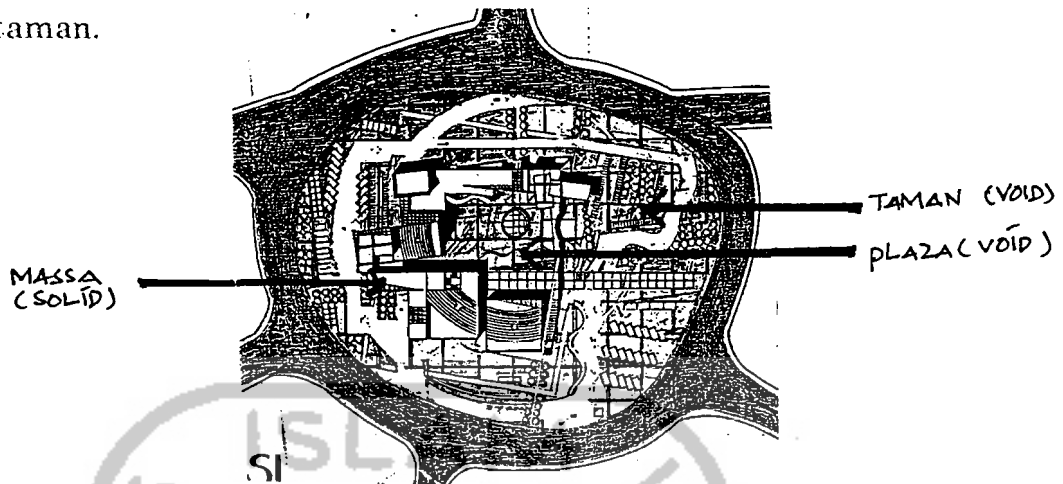
- Ketika masuk ke zona hiburan, pengunjung akan berjalan di selasar/galeri dengan pola grid yang teratur pada lantainya mengikuti grid pergola yang kuat dan serasi dengan letak kolom bangunan (*ritme*) mengarah ke ruang-ruang yang akan dituju. Di sebelah kanan akan terlihat plaza dengan *sculpture* berupa *stage* yang terletak di atas hamparan rerumputan hijau muda dengan pola grid (*tempo*) dari conblok.



- Konsep hubungan antara ruang dalam dan ruang luar sebagai perwujudan dari komunikasi musik dicapai dengan penggunaan dinding transparan dari besi berbentuk grid sehingga ruang dalam (plaza) tetap mempunyai hubungan visual dengan ruang luar, serta membuat ruang terbuka seperti ruang tunggu pada studio latihan yang terletak di lantai dua, bukaan kaca lebar pada café yang dapat melihat plaza dan stage dan tempat duduk *audience* di atas atap yang terlihat dari luar kawasan.



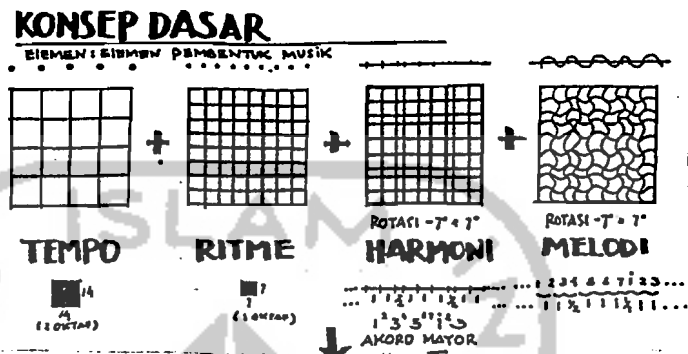
- Konsep solid void dicapai dengan adanya plaza (void) yang dikelilingi oleh bangunan (solid) dan bangunan yang dikelilingi oleh taman.



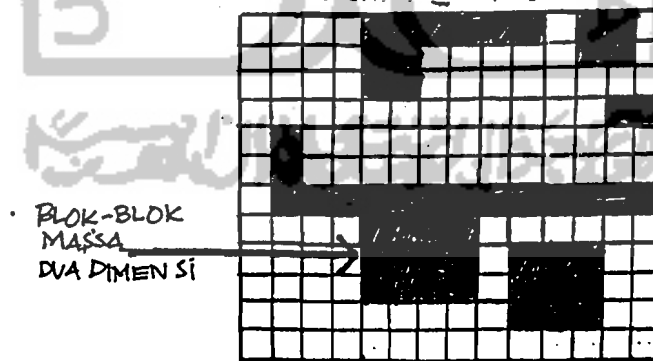
Konsep Tata Ruang Luar dan Gubahan Massa Bangunan (Konsep Representasi Karakter Musik)

- Gubahan dan penampilan massa bangunan serta penataan lanskap dihasilkan dari transformasi elemen pembentuk musik, dengan cara mentransformasikan *getaran* (sumber/asal suara/bunyi), *tempo*, *ritme*, *harmoni* dan *melodi* ke dalam simbol dan dijadikan grid-grid kecuali simbol getaran dengan jarak sesuai jarak nada dan tekanannya.
 - Simbol getaran berupa lingkaran yang berkembang ditransformasikan kedalam rancangan sebagai *stage* untuk lingkaran pertama, lingkaran kedua sebagai tempat duduk *audience/listener* dan lingkaran ketiga dan selanjutnya sebagai jalur sirkulasi di luar bangunan.
 - Tempo dengan grid 14 x 14 m berfungsi sebagai pengatur, diambil 14 (mengambil nada dua oktaf)
 - Ritme dengan grid 7 x 7 m (1 oktaf) berfungsi mengatur tekanan kuat/lemah dalam bentuk kolom, gubahan maupun penampilan massa bangunan.

- Harmoni, transformasi dari akord mayor 1 3 5 (do mi sol) 1 1 ½ 1 1 sehingga terbentuk grid dengan jarak 7 7 3.5 7 7
- Melodi, dibentuk dengan grid sesuai dengan jarak nada pentatonis 1 1 ½ 1 1 1 ½ atau sama dengan grid harmoni tetapi berbeda dalam simbol.

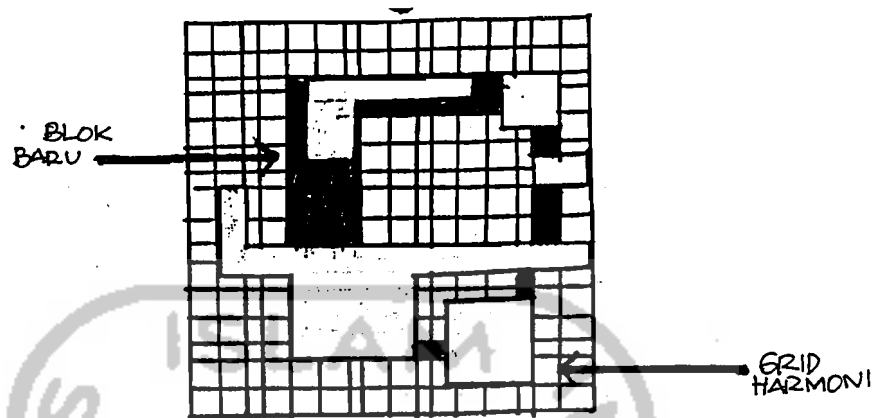


- Kemudian grid-grid tersebut di atas ditumpangtindihkan (dalam musik disebut mencipta/mengaransemen) secara bertahap.
 - Tahap pertama (musik *universal* (teratur)) yaitu dengan menumpangtindihkan tempo dan ritme, dimana tempo berfungsi sebagai pengatur dan ritme sebagai tekanannya sehingga akan terbentuk grid seperti dibawah ini :

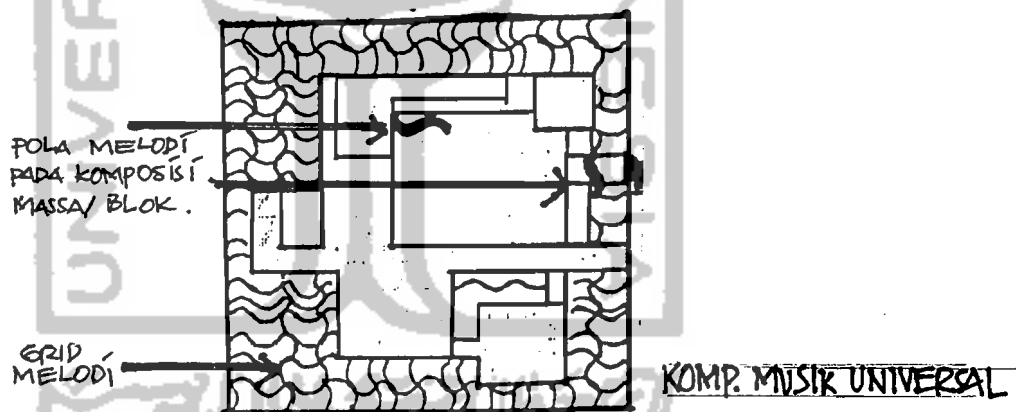


Setelah grid terbentuk, langkah selanjutnya adalah membuat blok-blok massa sesuai sesuaikan dengan konsep perancangan dan garis-garis grid.

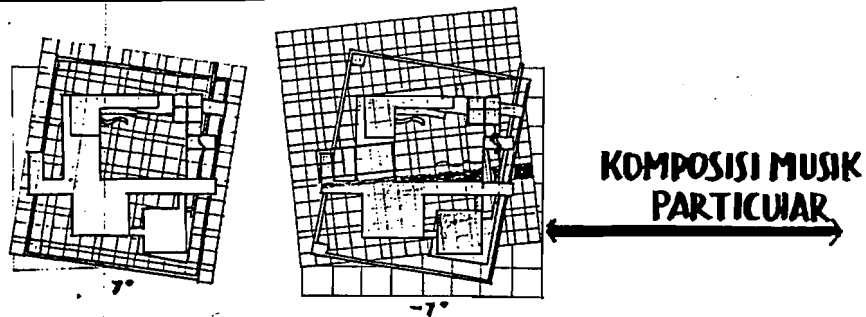
- Tahap kedua yaitu, setelah blok terbentuk kemudian ditumpangtindihkan dengan grid harmoni sehingga membentuk blok baru, seperti gambar dibawah ini :



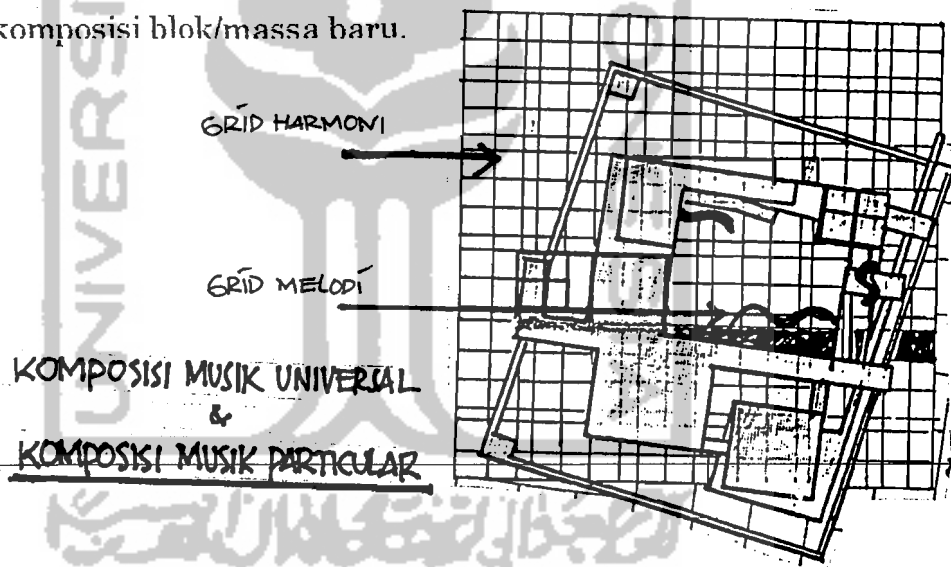
- Tahap ketiga yaitu menumpangtindihkan blok baru dengan grid melodi sebagai proses terakhir untuk menciptakan komposisi blok/massa untuk komposisi musik *universal*.



- Tahap selanjutnya sebagai usaha untuk menghasilkan komposisi musik *particular* dan komposisi *ambiguity* adalah dengan menumpangtindihkan komposisi musik *universal* dengan grid harmoni yang dirotasi -7° dan 7° (jumlah nada 1 oktaf) sehingga akan menghasilkan komposisi tidak teratur tetapi lebih dinamis.



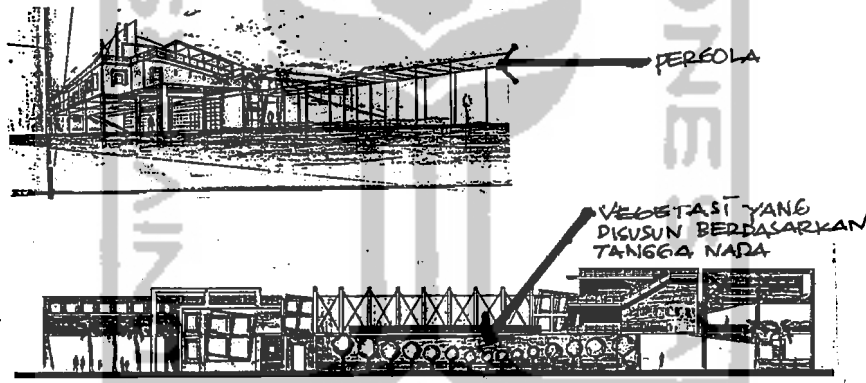
- Proses selanjutnya adalah menumpangtindihkan komposisi yang terbentuk dengan grid melodi. Karena grid melodi jaraknya sama dengan grid harmoni, maka langkah selanjutnya adalah hanya dengan menambahkan simbol melodi pada garis-garis grid harmoni sehingga akan membentuk komposisi blok/massa baru.



- Karena komposisi massa/blok yang terbentuk masih berupa blok dua dimensional dan belum kelihatan solid voidnya, maka langkah selanjutnya adalah dengan menentukan solid voidnya beserta peruangan dan tampak bangunan yang tetap mengacu pada konsep karakter musik. .
- Secara garis besar, dalam mengkomposisiksn blok/massa didasarkan insting dan bersifat *unpredictable*, hal ini

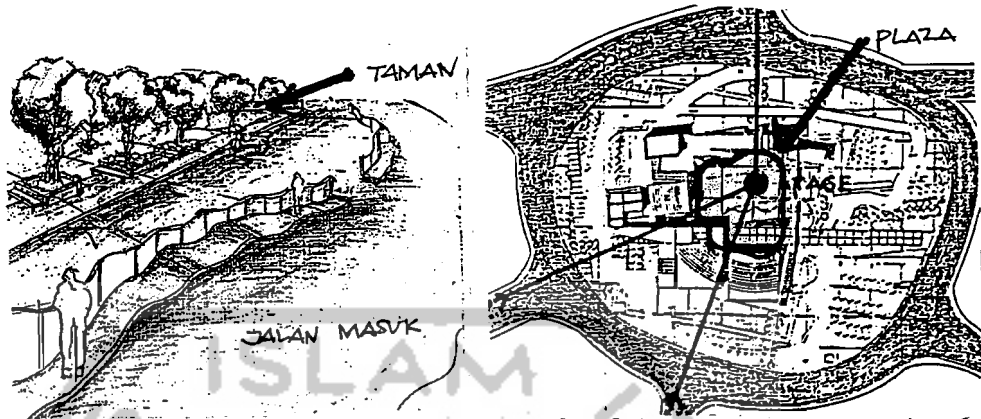
dianalogikan dengan seorang komposer ketika menciptakan sebuah komposisi musik kadang-kadang secara tak terduga menemukan suatu komposisi musik yang baru, indah dan inovatif. Proses penumpangtindihan di atas juga diterapkan dalam mengatur sirkulasi dan penataan lanskap.

- Konsep vegetasi yang diatur berdasarkan konsep karakter musik, diterapkan pada pergola sebagai pemersatu antar massa bangunan dan juga sebagai peneduh di taman. Selain itu, tinggi rendah vegetasi juga di susun berdasarkan tangga nada do re mi ... yang di letakkan di depan entrance dan di sebelah utara bangunan, sebagai bagian dari komposisi massa/bangunan dan perwujudan dari konsep karakter musik.

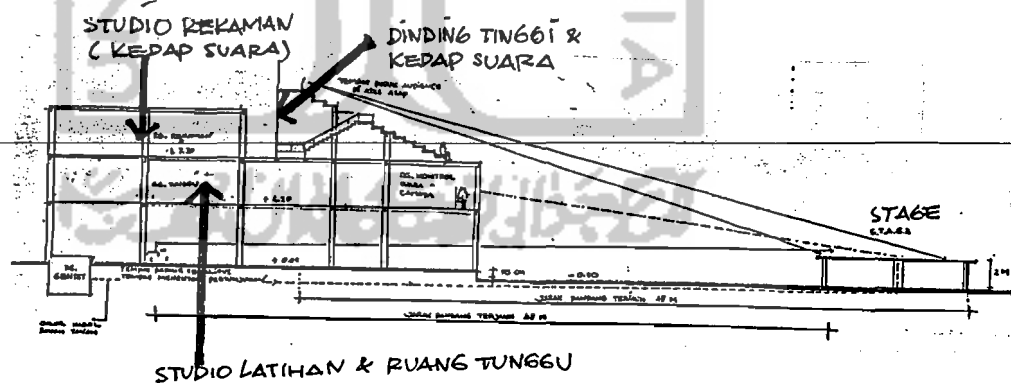


- Usaha pemintakatan pada kawasan ini didasarkan pada pengelompokan ruang yang dibagi berdasarkan sifat/karakter ruang dan penggunaan fungsi ruangnya yaitu yang bersifat permanen dan temporer dicapai dengan :
 - Taman yang bersifat permanen diletakkan sepanjang jalan masuk sebagai ruang penerima sebelum *entrance*. Sedangkan untuk plaza diletakkan setelah *entrance* yang juga merupakan daerah hiburan, sifatnya lebih khusus yaitu ketika sedang ada suatu pertunjukan musik yang masuk/datang ke daerah ini

hanya penikmat musik saja (*composer, listener/audience, performer*) yang boleh memasuki plaza, pemintakatan daerah ini bersifat temporer.

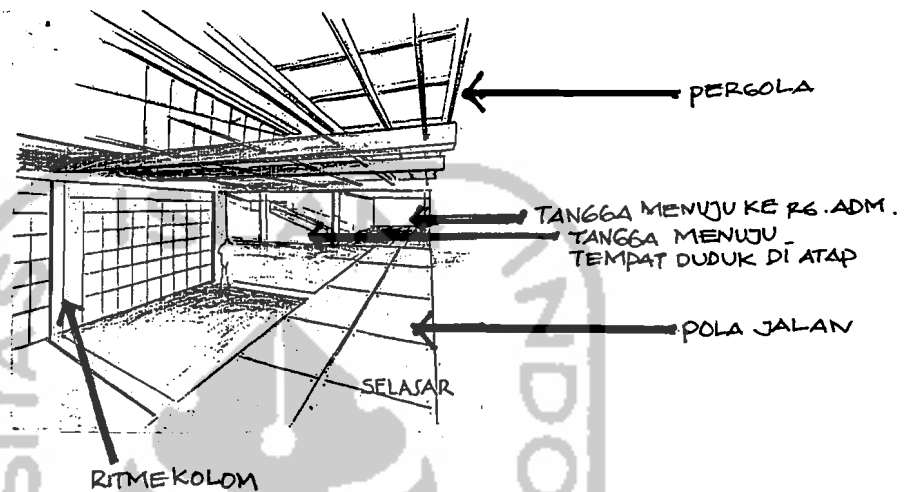


- Pemintakatan daerah latihan dan berada di lantai dua dan ruang rekaman di lantai tiga sebagai usaha untuk menanggulangi kebisingan, ruang rekaman yang berada dilantai tiga yang bersebelahan dengan tempat duduk penonton di atas atap diredam dengan dinding tinggi yang sekaligus berfungsi sebagai pemisah dan ruang rekaman didesain kedap suara .



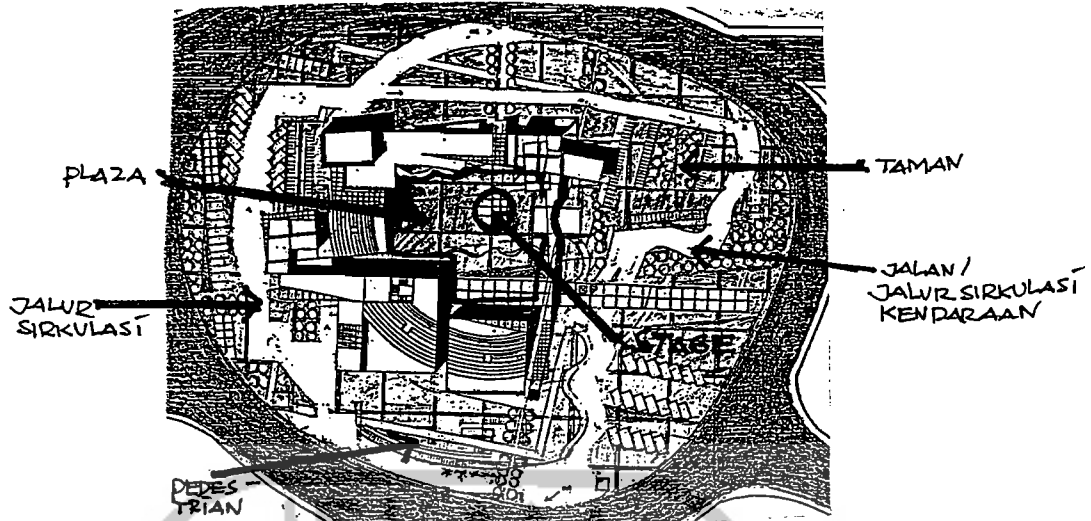
- Pemintakatan daerah administrasi yang diperuntukkan untuk pengelola mengatur fasilitas pada *music center*, diletakan di daerah yang mudah dijangkau dan terlihat dengan jelas dari daerah rekreasi/hiburan dan latihan yaitu

jalur sirkulasinya dipertegas dan diarahkan oleh pergola dan pola lantai dengan gridnya yang kuat, selain ke ruang administrasi juga mengarahkan ke tempat duduk *audience* di atas atap dan plaza.

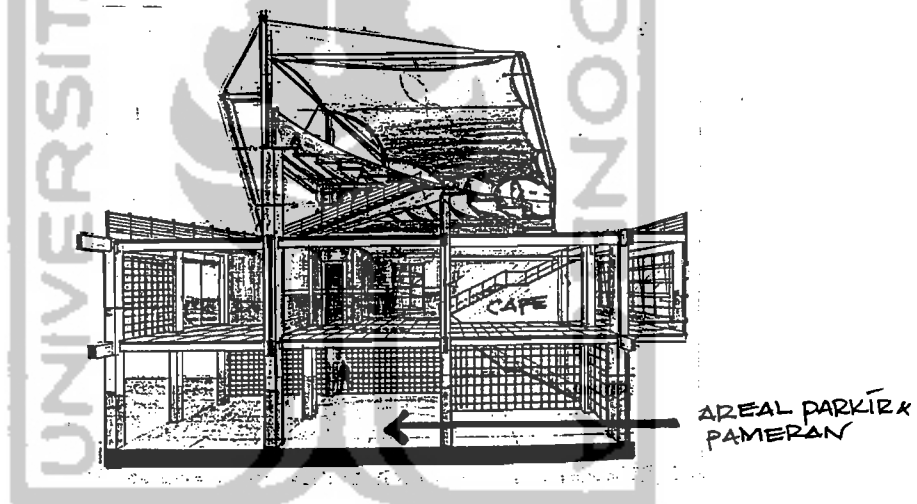


Fasilitas Pertunjukan Musik

- Format pertunjukan dengan format *multi-purpose* dengan layout *Un-commited space*. Format dirancang terbuka dan tertutup secara temporer dan difungsikan tidak hanya untuk pertunjukan seni saja tetapi dapat difungsikan untuk aktifitas non-seni pertunjukan, seperti : olah raga yang bersifat rekreasi, tempat santai/rekreasi.
- Untuk olah raga seperti jogging dipagi hari disediakan jalur sirkulasi yang melingkari kawasan baik pedestrian maupun jalan yang dilengkapi dengan taman sebagai tempat istirahat. Plaza yang dapat difungsikan sebagai tempat senam dengan instruktur yang dapat memanfaatkan stage sebagai tempat memimpin senam.

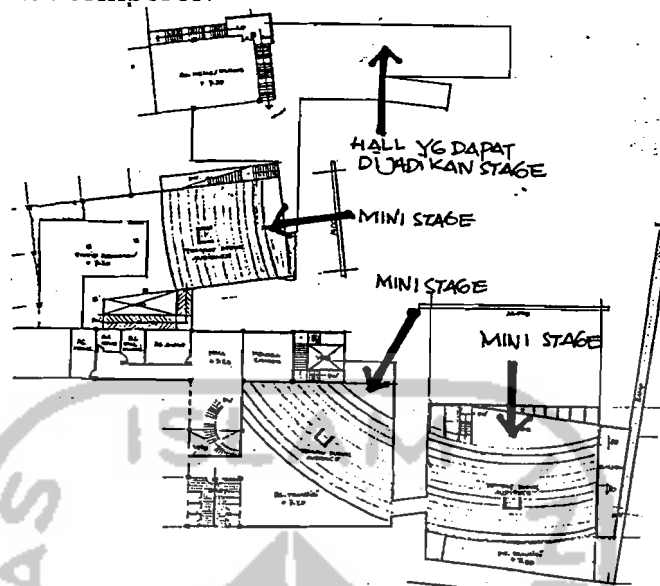


- Untuk kegiatan pameran seperti benda-benda seni seperti lukisan, kerajinan tangan (*handycraft*) dapat memanfaatkan areal parkir di bawah bangunan sebagai tempat pameran.

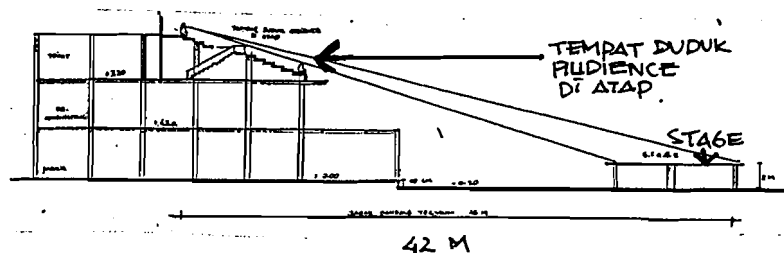


- Karena hubungan antara *audience/listener* tidak diatur secara spesifik sehingga *setting stage* dan *audience/listener* dapat didesain sebagai pengalaman unik untuk tiap-tiap pertunjukan, sehingga jika *stage* sedang tidak digunakan difungsikan sebagai *sculpture*. *Stage* dapat dibentuk dan diekspansikan sesuai dengan keinginan. sehingga *stage* dapat terletak dimana saja sesuai dengan keinginan, seperti sisa ruang di ujung tempat duduk di atas atap yang dapat juga dimanfaatkan sebagai mini *stage*, dan jika ingin

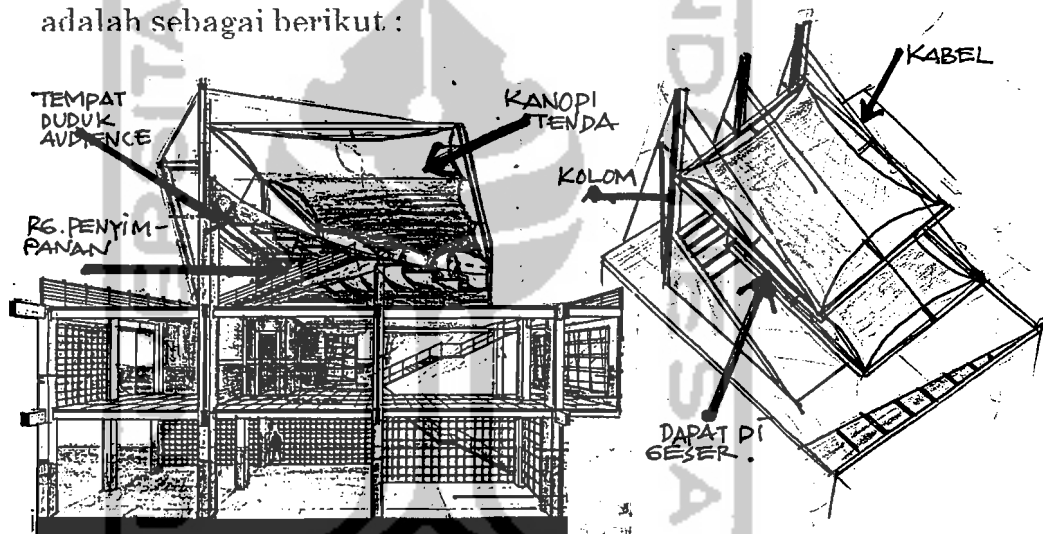
terlindung dari panas dan hujan dapat memanfaatkan atap tenda yang bersifat temporer.



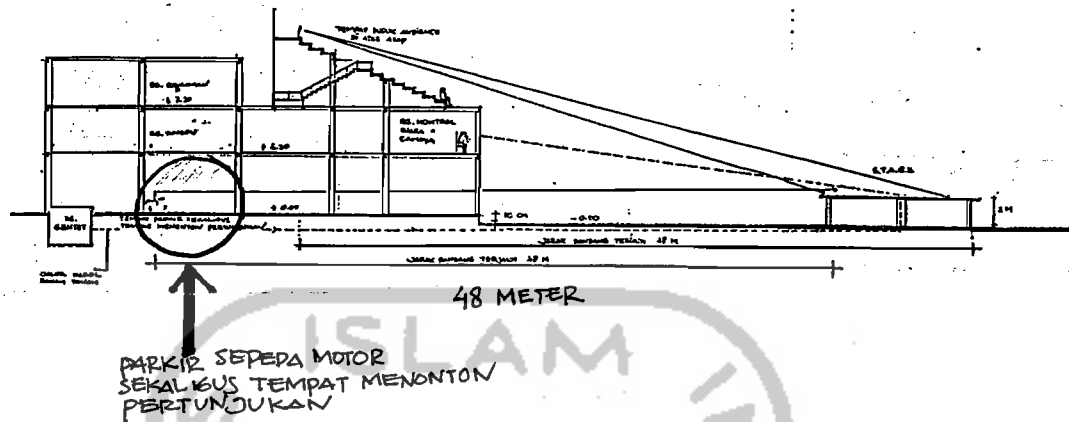
- Beberapa hal yang mengalami perubahan dalam konsep fasilitas pertunjukan adalah :
 - Di dalam bagian konsep penulisan tugas akhir hal tentang tempat duduk *audience/listener* menggunakan *bleacher seating*, yaitu tempat duduk yang dapat dilipat dan dipindah-pindah dan bersifat temporer. Dengan mempertimbangkan perawatan, kepraktisan dan keawetan, maka model tempat duduk tersebut cenderung mahal sehingga sebagai alternatif pemecahannya adalah dengan memanfaatkan kemiringan atap sebagai tempat duduk dengan tetap mempertimbangkan sudut kemiringan dan jarak pandang ke *stage*. Jarak pandang terjauh adalah ± 42 m. Pemanfaatan kemiringan atap sebagai tempat duduk yang permanen tidak membutuhkan perawatan khusus sehingga lebih murah dibanding *bleacher seating*.



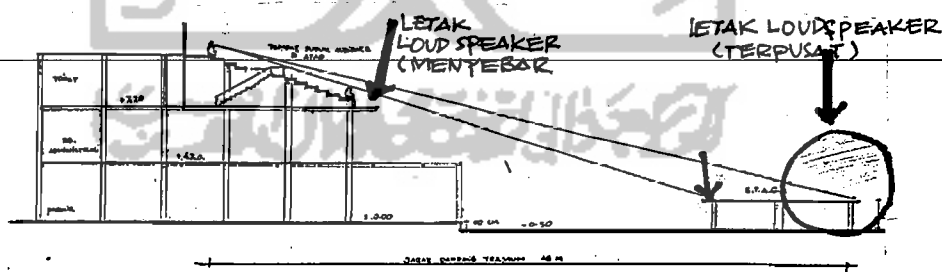
- Untuk melindungi *stage* dan ruang *audience/listener* dari hujan digunakan kanopi tenda yang bersifat temporer dan hanya dipasang sesuai kebutuhan. Untuk penyimpanan tenda adalah dengan memanfaatkan ruang di bawah kemiringan atap sehingga tidak membutuhkan ruang penyimpanan khusus. Struktur yang digunakan untuk kanopi tenda adalah menggunakan struktur kabel karena dapat dipasang dan dilepas dengan mudah dan cepat. Model dan konstruksi tenda adalah sebagai berikut :



- Untuk konsep sirkulasi khususnya sepeda motor ke ruang parkir yang sekaligus sebagai tempat menonton pertunjukan, dikarenakan harus memenuhi tingkat kemudahan pencapaian maka dari jalan masuk diarahkan langsung ke tempat parkir. Untuk membedakan tempat parkir yang difungsikan sebagai tempat menonton adalah dengan menaikkan peil lantai 50 cm, selain itu agar pandangan *audience* ke *stage* lebih jelas karena letaknya yang berada di bagian paling belakang dengan jarak pandang ± 48 m.

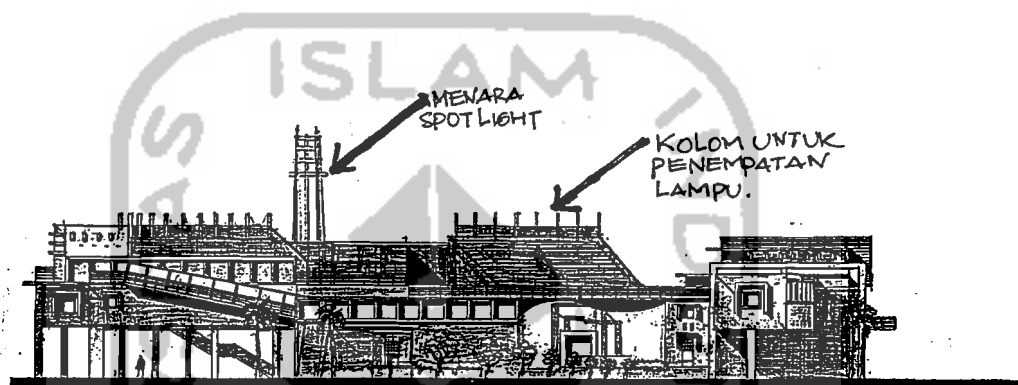


- Untuk tata suara menggunakan sistem penguat suara dengan dua cara yaitu terpusat dan menyebar yang bersifat temporer. Cara terpusat yaitu menempatkan loud speaker berada di sekitar stage, cara menyebar yaitu menempatkan loudspeaker menyebar dan menjangkau daerah tertentu sehingga suara/bunyi tersebar merata, yaitu diletakkan di sisa ruang di ujung tempat duduk di atas atap (*mini stage*).

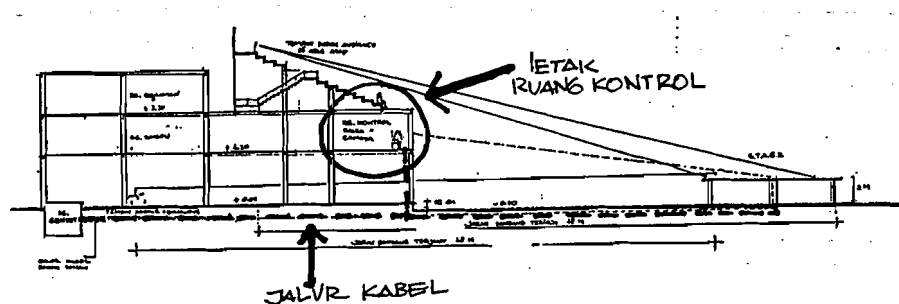


- Pencahayaan stage menggunakan sistem bebas pasang bersifat temporer terletak di depan, samping dan belakang stage. Untuk yang berada dibelakang stage. Lampu ditempatkan sesuai dengan arah

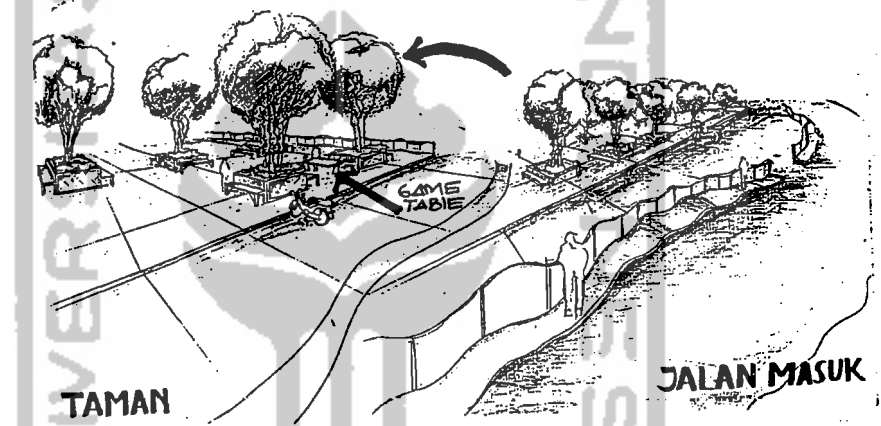
yang diinginkan dan dapat dilepas pasang sesuai dengan konfigurasi ruang pertunjukan. Sedangkan untuk spotlight dipasang pada menara khusus yang letaknya permanen. Kolom-kolom yang berada di belakang tempat duduk penonton di atap selain dimanfaatkan untuk menahan kabel kanopi juga dimanfaatkan untuk memasang lampu/spotlight dan bersifat temporer.



- Pencahayaan diatur melalui ruang kontrol yang letak menjadi satu dengan studio latihan yaitu berada di lantai dua menghadap 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.

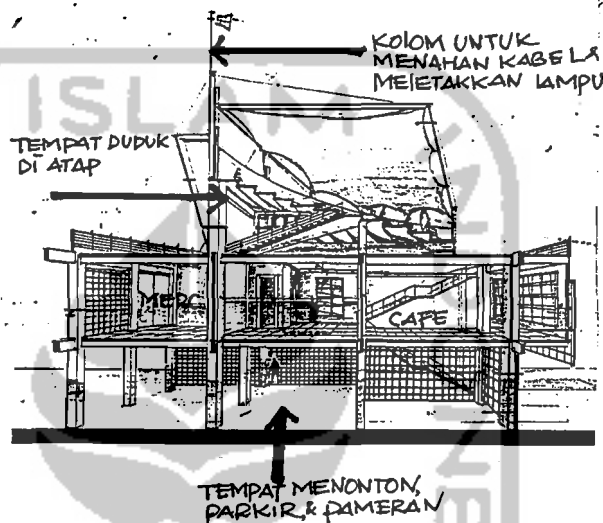


- Metode merepresentasikan karakter sosial ekonomi penikmat musik ke dalam bangunan dan lanskap adalah :
 - Plaza yang berupa lapangan rumput dan taman yang bersifat terbuka yang dilengkapi dengan bangku-bangku, *game tables*, pohon-pohon teduh dan fasilitas penerangan. Taman berada di sepanjang jalan masuk.



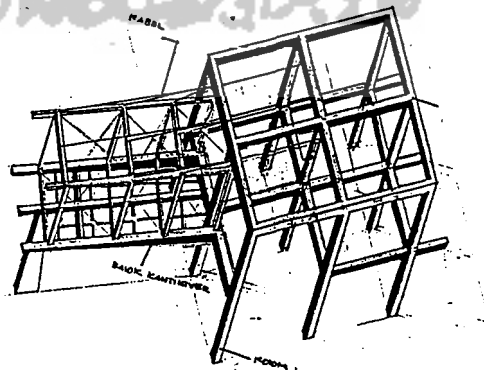
- Kegiatan pementasan pertunjukan merupakan *stage terbuka* yang tidak harus menerapkan akustik yang sempurna. Format bentuk pertunjukan yang direncanakan bersifat temporer dan untuk *stage* permanen tetapi dapat dikembangkan dan diekspansikan.
- Penerapan elemen untuk beberapa fungsi, seperti :
 - Ruang parkir yang dijadikan tempat menonton pertunjukan, diletakkan di bagian paling belakang sehingga tidak mengganggu.

- Format pertunjukan dapat digunakan untuk kegiatan non-seni pertunjukan seperti olah raga, pameran, yaitu dengan adanya plaza, jalan, pedestrian dan pemanfaatan ruang di bawah bangunan.
- Atap bangunan yang difungsikan sebagai tempat menonton pertunjukan dan bersifat permanen.



▪ Sistem Struktur

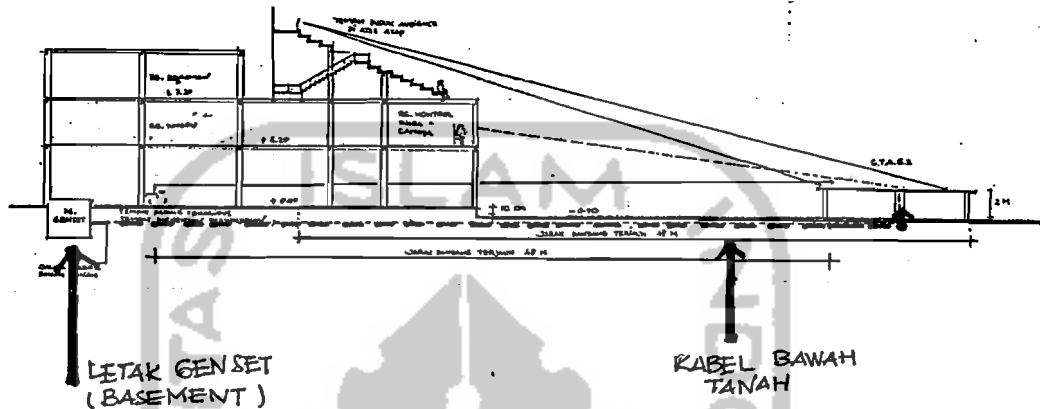
Sistem struktur yang digunakan adalah beton bertulang dan baja, untuk kanopi yang bersifat temporer menggunakan struktur kabel dengan penutup tenda.



STRUKTUR PADA RUANG PERSIAPAN

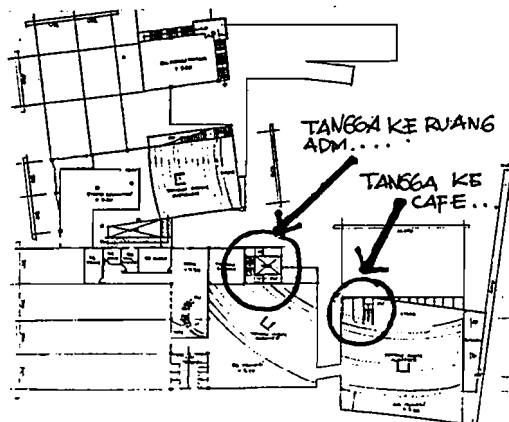
▪ Sistem Utilitas

Karena suaranya yang kuat dan keras dan cenderung mengganggu maka ruang mekanikal dan elektrikal khususnya genset yang berfungsi untuk kebutuhan pertunjukan dibuatkan basement dan diletakkan jauh dari stage dan tempat *audience*.

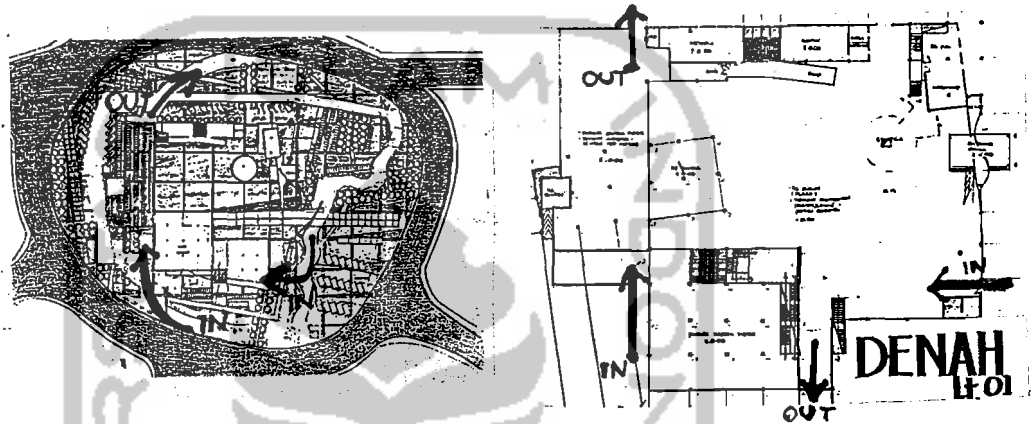


▪ Sistem keamanan

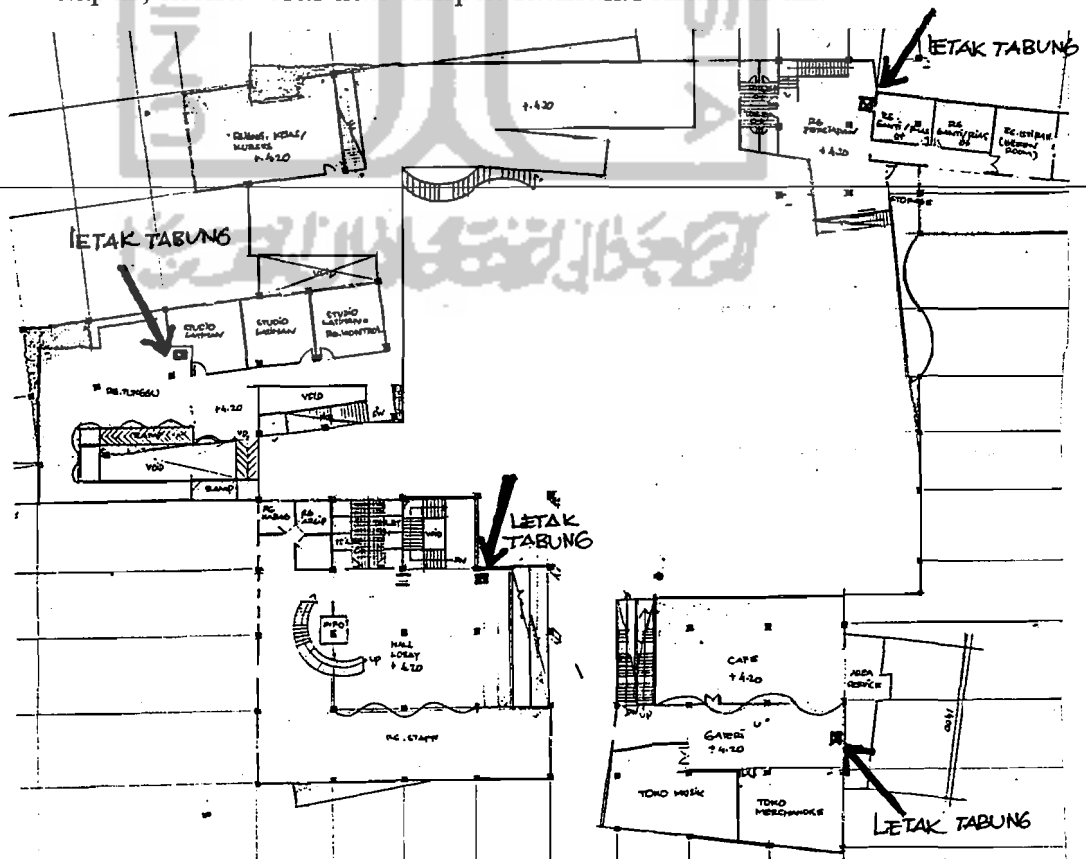
- Peletakan tangga darurat dan pintu darurat, terutama pada tempat duduk *audience/listener* di atap bangunan, berada di sudut-sudut bangunan dan langsung berhubungan dengan ruang luar. Dan untuk menghemat penyediaan tangga darurat maka tangga untuk menuju ruang-ruang selain ke tempat duduk di atas atap dimanfaatkan sebagai tangga darurat. Hal ini diterapkan seperti pada tangga menuju ruang administrasi dan café, yaitu dengan hanya menambah tangga ke atap sudah dapat dimanfaatkan sebagai tangga darurat.



- Untuk yang menonton dengan sepeda motor, pintu keluar dipakai juga sebagai pintu darurat karena mengikuti sirkulasinya yang satu arah. Selain itu menyediakan pintu darurat yang juga merupakan *entrance* untuk masuknya mobil pemadam kebakaran terutama ke area plaza.



- Sistem tabung pemadam api yang diletakkan di dalam bangunan pada jalur sirkulasi dan ruang-ruang sensitif seperti dapur, mekanikal dan tempat latihan/rekaman dll.



- Hydran box dan siamese connection, penempatannya di sudut-sudut bangunan setiap jarak 30 m dan diletakkan di jalur sirkulasi dengan warna merah, sehingga mudah dilihat dan dijangkau.

