

LAPORAN PERANCANGAN
TUGAS AKHIR

PERUSAHAAN/ALAMAT/NO. HP	6 Januari 2005
NO. TEL	001432
NO. FAX	5120001432001
NO. SURAT	
NO. STAMP	

INDUSTRI MUSIK DI JOGJAKARTA

UNGKAPAN CITRA VISUAL ARSITEKTUR HIGH TECH MELALUI
PERMAINAN RANGKA DAN BIDANG



Disusun oleh :

Pamor Purbo Handoko

99512155

Dosen Pembimbing :

Ir.Ahmad Saifullah MJ,MSi

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA

2003

**LEMBAR PENGESAHAN
JUDUL TUGAS AKHIR**
Judul :

INDUSTRI MUSIK DI JOGJAKARTA
**UNGKAPAN CITRA VISUAL ARSITEKTUR HIGH TECH MELALUI
PERMAINAN RANGKA DAN BIDANG**

Disusun oleh :

Pamor Purbo Handoko
99512155

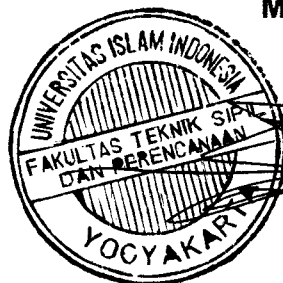
Jogjakarta, 6 Mei 2004

Mengesahkan,



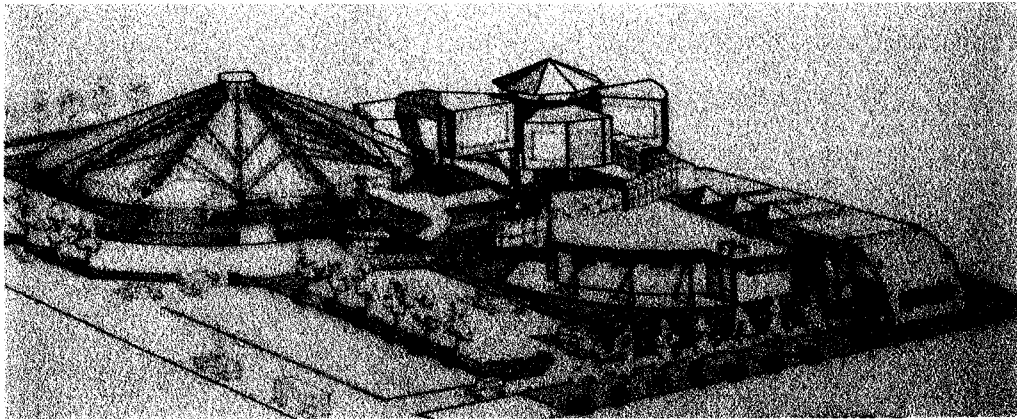
Ir. Ahmad Saifullah MJ, MSi
Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Mengetahui,



Ir. Revianto B. Santosa, M.ARC
Ketua Jurusan Arsitektur UII

Halaman Persembahan



Kupersembahkan Tugas Akhir ini

Buat Nda (Pak Jendral) dan Bunda, yang telah memberikan dorongan dan dukungan baik material dan spiritual.

Buat kakakku, Bendhot, yang slalu memberikan saran, kritik dan slalu menemani nglembur.....

Klan "Bethoto Kathong"
(Hardjosiswojo)
Klan "Sambet Nyowo"
(RMP. Pramoesaeditdjo Poerbodidjojo)

Kata Pengantar

Bismillahirrohmanirrohim
Assalmu'alaikum. Wr. Wb

Segala puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayahNya, sehingga Laporan Perancangan Tugas Akhir dengan judul Industri Musik di Jogjakarta ini dapat diselesaikan dengan baik. Doa, shalawat, dan salam penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw beserta keluarga dan para sahabatnya.

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini penulis mendapatkan semua bentuk peran, bimbingan, bantuan kritik dan saran dari berbagai pihak yang sangat membantu, sehingga semua proses dapat berjalan dengan lancar.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Revianto B. Santosa, M.Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia, yang memberikan kritik, saran, dan bimbingan baik di studio, kampus, maupun di luar kampus.
2. Bapak Ir. Ahmad Saifullah MJ, MSi, selaku dosen pembimbing tugas akhir, yang telah memberikan banyak waktu, bimbingan, saran, dan masukan, selama proses tugas akhir ini.
3. Ibu Inung Purwanti Saptasari, ST, MSi, selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak saran dan kritik dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
4. Keluargaku tersayang, Nda, Bunda, dan mas Bendhot, atas seluruh doa, dukungan, bantuan, dan pengertiannya.
5. Teman-teman studio, Pak eRTe, Adi, Amir, Bandrol, Tomat, Wigi, Indah, Ima, Reni, Onthel, aku akan slalu merindukan kalian semua..... hiks
6. Epan Pedro, bantuan buku, internet, saran, kritik, kopi, CD, waktu, komputer, printer thanks bro !
7. Teman-temanku, banteng family (Tomat, Dani, Bozex, Oloed, Peyok, Topa), kantil family (Fatchi, darwin, Amir) , sedan family (Kopet, Pak eRTe, Shiro, Yudhe, Said), @rsitek '99
8. Team tamasya hura hura dan Team gadul munyuk, i'll miss u 4 touring again guys

9. Cah Kampung Jeep, off road yuk, turing yuk, ngopi yuk
piss dab !
10. The Strawberry's Pop viva indie !
11. Bidadariku dengan sayap patahnya, kan ku ambil rusukku yang
menancap di indahnya hatimu give me u're spirit girl !!!
12. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan
penulis selama tugas akhir, termasuk mimpi-mimpiku yang
belum terjadi dan angan-anganku yang belum terbeli.

Demikian Laporan Perancangan ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi semua. Penulis mohon maaf atas kekurangan dan ketidaksempurnaan yang ada, terim kasih.

Wabillahitaufiq walhidayah
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, 6 Mei 2004

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi

BAGIAN I

BATASAN PENGERTIAN JUDUL

1. Latar Belakang	2
1.1 Perkembangan Seni Musik di Indonesia	2
1.2 Perkembangan Industri Musik di Indonesia	2
1.3 Potensi Jogjakarta Sebagai Lokasi Industri Musik	4
1.4 Citra “ <i>High Tech</i> ” Dalam Arsitektur	6
1.5 Peranan Rangka dan Bidang Dalam Arsitektur High Tech	6
1.6 Landasan Filosofi : Hubungan Antara Seni Dalam Arsitektur dan Seni Musik	7
2. Permasalahan	8
2.1 Permasalahan Umum	8
2.2 Permasalahan Khusus	8
3. Tujuan dan Sasaran	8
3.1 Tujuan	8
3.2 Sasaran	8
4. Spesifikasi Umum Proyek	9
4.1 Site yang dipilih	9
4.2 Profil Pengguna	10
4.3 Ruang kegiatan dapat dilihat pada	11
4.4 Kebutuhan Ruang	13
4.5 Besaran Ruang	14
5. Tinjauan Ruang	17
5.1 Proses Produksi	17
5.1.1 Akustik Studio Rekaman	17
5.1.2 Gejala Akustik dalam Ruang Tertutup	17

5.2 Tinjauan Ruang Promosi	18
5.2.1 Macam-macam Panggung	18
5.2.2. Bentuk Lantai	20
5.3. Distribusi	22

BAGIAN II

1. Studi Kasus	23
1.1. Proses Produksi	23
1.2. Proses Promosi	25
1.3. Karya Arsitektur High Tech	26
2. Kesimpulan Sebagai Konsep Rancangan Bangunan	30
2.1. Fungsi	30
a. Lokasi Site	30
b. Penzoningan	30
c. Tata ruang	30
2.2. Estetis	31
a. Bentuk Gubahan Massa	31
b. Fasade Arsitektur High Tech	31
c. Material Bangunan	32
d. Tekstur	32
2.3. Teknis	32
a. Struktur	32
b. Utilitas	32
3. Skenario Perancangan	33
3.1. Kerangka piker	33
3.2. Pencapaian pruduk gambar	34

BAGIAN III

SKEMATIK DESAIN

Analisis	37
Zonning	40
Gubahan massa	41
Tekstur	48

Fasade	49
Struktur dan Material	50
Utilitas	51
Usulan patern denah	52
Organisasi ruang	54

BAGIAN IV

PENGEMBANGAN DESAIN

Situasi	55
Site plan	56
Denah	58
Tampak	60
Potongan	62
Perspektif	64
Utilitas	65
Foto maket	ix
Daftar pustaka	x

Batasan Pengertian Judul

INDUSTRI MUSIK DI JOGJAKARTA UNGKAPAN CITRA VISUAL ARSITEKTUR HIGH TECH MELALUI PERMAINAN RANGKA DAN BIDANG

Industri adalah sebuah perusahaan yang mampu menghasilkan (memproduksi) suatu barang¹. Industri musik, ialah sebuah fasilitas yang dapat membuat sebuah ide kreatif pelaku seni menjadi sebuah karya seni yang dapat dinikmati masyarakat umum. Karya yang dimaksud ialah sebuah produk karya seni musik, antara lain kaset dan CD. Selain itu tempat pertunjukan juga diperlukan karena eratnya hubungan antara seni musik dengan panggung. Untuk dapat memperkenalkan karya seni musik ke berbagai daerah, perlu adanya usaha pemasaran atau distribusi karya seni musik itu sendiri.

Rangka, merupakan sebuah titik yang diperpanjang menjadi sebuah garis yang memiliki panjang, arah, dan posisi.² Sedangkan titik merupakan dasar terjadinya bentuk menunjukkan suatu letak di dalam ruang. Titik tidak mempunyai arah, gerak, terpusat serta tidak mempunyai lebar dan tinggi. Rangka tidak lain ialah struktur yang membentuk sebuah bidang dalam bangunan, antara lain berupa kolom dan balok. Rangka disini dapat berupa struktur yang mendukung berdirinya bangunan atau struktur yang memang diekspos tanpa mendukung bangunan.

Bidang, adalah sebuah garis yang diperluas menjadi sebuah bidang yang memiliki panjang dan lebar, permukaan, orientasi, posisi, dan rupa bentuk.³ Bidang disini dapat berupa dinding dan shading.

¹ Anton M. Moeliono, 1989

² Bentuk, Ruang, dan Susunannya, DK Ching, Erlangga, 1999

³ Bentuk, Ruang, dan Susunannya, DK Ching, Erlangga, 1999

BAGIAN I

1. Latar Belakang

1.1. Perkembangan Seni Musik di Indonesia

Seni musik belakangan ini sangatlah pesat perkembangannya. Hal ini dapat dilihat dengan bermunculannya penyanyi-penyanyi baru, baik itu penyanyi solo atau grup band, dengan membawa aliran mereka sendiri. Selain musik sebagai sarana untuk mengungkapkan hati atau perasaan seseorang melalui keindahan suara yang diciptakan oleh manusia dan alat musiknya⁴, musik juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menuangkan pandangan seseorang tentang keadaan lingkungan yang ada di sekitarnya. Musik tidak memandang umur, ruang, dan waktu, dapat diterima oleh seluruh lapisan masyarakat. Inilah salah satu alasan mengapa musik dapat disebut sebagai bahasa universal.

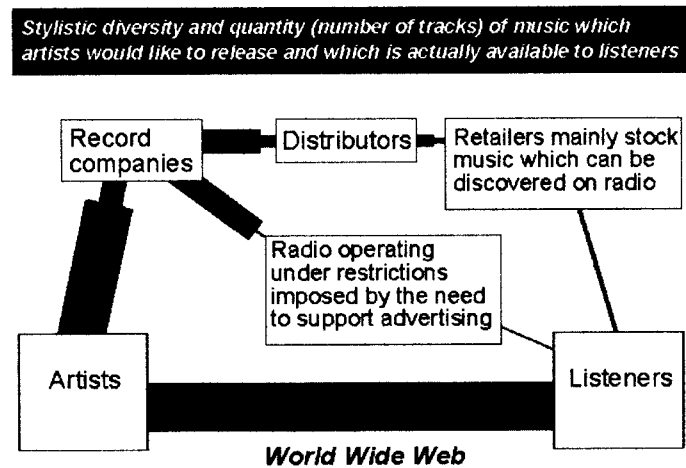
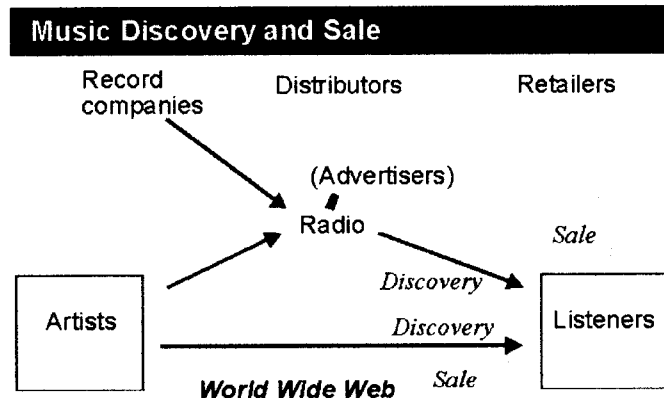
Dengan bermunculannya penyanyi atau grup band baru, semakin membuktikan bahwa musik merupakan salah satu lapangan pekerjaan yang pantas dilihat tidak hanya dengan sebelah mata saja. Banyak orang yang mulanya menekuni seni musik sebagai hobbi saja, kini mulai mencoba menjadikan seni musik sebagai mata pencaharian. Ada yang mencari event-event tertentu guna menghasilkan uang bahkan ada yang lebih serius menciptakan lagu untuk dapat dikirimkan ke perusahaan rekaman.

1.2. Perkembangan Industri Musik di Indonesia

Makin banyaknya peminat musik yang mulai menjadikan seni musik sebagai pekerjaan dengan cara mencipta lagu dan dikirimkan ke perusahaan rekaman, mengakibatkan “ *waiting list* “

⁴ Poerwadarminta WJS, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1976

(daftar tunggu) tiba-tiba muncul pada perusahaan rekaman⁵. Merupakan hal wajar jika penyanyi atau grup band mau menerima daftar tunggu karena memang penuhnya antrian yang ada. Industri musik yang mulanya hanya bergerak pada sektor recording, mulai berpikir agar dapat menangani semua proses mulai dari produksi, promosi sampai distribusi.



Pencapaian musik dari pelaku kepada penikmat

Sumber : internet, 2003

Industri musik mulai membuka jalan untuk penyanyi atau grup band daerah yang berpotensi melalui seleksi-seleksi di radio-radio, festival band, dan lain-lain. Hal ini selain untuk memudahkan

⁵ News musik, Maret, 2003

industri musik mencari bibit unggul baru juga memudahkan pelaku seni musik sendiri untuk mengenalkan hasil karyanya ke masyarakat umum.

1.3. Potensi Jogjakarta Sebagai Lokasi Industri Musik

Jogja yang menyandang sebagai “ Kota Budaya “, tidak perlu diragukan lagi kebenarannya. Kebudayaan yang erat hubungannya dengan seni, banyak memunculkan seniman-seniman dari Kota Jogja. Mulai dari seni rupa (Afandi), seni tari (Didik Nini Thowok), dan yang akhir-akhir ini sering muncul ke permukaan ialah dari seni musik yaitu Eross Candra (Sheila on 7). Dengan keberhasilan Eross dan Sheila on 7-nya, industri musik mulai membuka mata untuk Kota Jogja.

Banyak grup band yang mulai mencoba mengirimkan demo tape ke Ibu Kota dengan harapan dapat mengikuti jejak Eross dan Shela on 7-nya. Muncullah nama Jikustik, Shagy Dog, dan masih banyak lagi yang masuk daftar tunggu antara lain Seventeen, Shakey, New Days, Mondays, dan Endank Soekamti. Di samping itu, sebagian besar masyarakat Jogja yang kebanyakan adalah kaum muda-mudi juga merupakan faktor pendukung yang sangat potensial, karena kaum muda merupakan sosok individu yang penuh dengan ide-ide kreatif dan pandangan atau pikiran yang terus berkembang.

Table 1

Data penyanyi / grup band dari Jogja yang masuk dapur rekaman dan sudah mengeluarkan album	
<i>Nama Penyanyi / Grup Band</i>	<i>Masuk Rekaman</i>
Sheila on 7	1998
Jikustik	1999
Shaggy Dog	2000

Sumber : survey lapangan, 2003

Table 2

Data penyanyi / grup band dari Jogja yang masuk waiting list dan akan segera mengeluarkan album	
<i>Nama Penyanyi / Grup Band</i>	<i>Masuk Witing List</i>
Seventeen	2003
Shakey	2003
New Days	2003
Mondays	2003
Endank Soekamti	2003

Sumber : survey lapangan, 2003

Data tersebut membuktikan bahwa Jogja mempunyai potensi sebagai lokasi industri musik, sebab semua penyanyi / grup band yang ada, menjalani proses produksi baik rekaman maupun mixing di Jakarta, namun sosialisasi dan distribusi ke seluruh Indonesia.

**Data Investasi Kegiatan Seni Musik
Di Propinsi Diy Tahun 1997**

No	Daerah	Jenis Musik								
		Band	Paduan suara	Vokal grup	Melayu	Gambus	Kasidah	Kara witan	Kolo sal	Klasik
1	Jogja	98	50	25	15	7	9	17	20	3
2	Bantul	11	7	6	6	3	5	37	14	2
3	Sleman	25	12	12	12	5	7	35	22	1
4	G. Kidul	7	20	22	7	5	7	21	5	-
5	K. Progo	13	21	19	14	9	7	15	9	-

Sumber : Kan Wil Depdikbud DIY, Bag. Kesenian, 1998

1.4. Citra “ *High Tech* ” Dalam Arsitektur

Teknologi, berasal dari kata Yunanai “*techne*” yang berarti karya atau kemampuan. Karya ini terutama mengacu pada aktivitas untuk mewujudkan sejumlah bahan atau material menjadi indah atau berguna atau keduanya. Selanjutnya, teknologi selalu dikaitkan dengan kemampuan menghasilkan sesuatu. Kemudian muncul istilah “*technicos*”, yang berarti orang-orang yang mempunyai keahlian khusus dalam menghasilkan suatu karya. Dan pada akhirnya muncul kata “*technologia*” yang punya makna luas yaitu segala bentuk sistematika atau jenis keahlian yang berhubungan dengan karya-karya terapan.

Perkembangan selanjutnya, kata teknologi mengalami perluasan makna seperti yang diperkenalkan oleh Abrams (1975), bahwa teknologi adalah bentuk aplikasi dari sebuah teori dimana teori diartikan sebagai sebuah proses pemenuhan kebutuhan manusia. Pengertian serupa juga dilontarkan oleh T.Jacob (1993) bahwa teknologi adalah ilmu yang diterapkan, baik ilmu modern atau “ *folk science* ”.

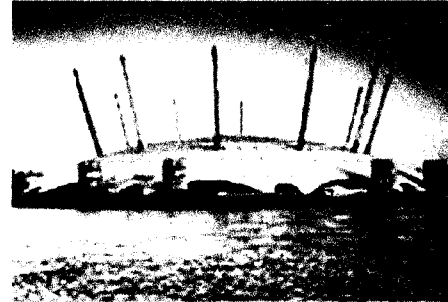
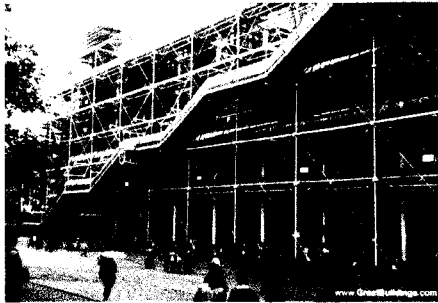
1.5. Peranan Rangka dan Bidang Dalam Arsitektur High Tech

Oleh Charles Jenk (1960), arsitektur high tech digambarkan sebagai bangunan dengan rangka-rangka yang di pajang guna menambah faktor estetika bangunan. Renzo Piano dan Richard Rogers membangun Pompidou Centre (Paris), yang mempunyai kesamaan dengan menara Eiffel karena kedua-duanya menonjolkan struktur tulang rangka dan keduanya merupakan perayaan teknologi secara besar-besaran⁶. Ada juga sebuah bangunan yang terdiri dari alumunium sebagai kulit atap dan tiang-tiang kapal yang ditopang kabel sebagai alasnya, dapat membuka dan menutup⁷.

⁶ *Architect and Architecture, Latest trend, Mike Darton, 2002*

⁷ *Architect and Architecture, Latest trend, Mike Darton, 2002*

Arsitektur high tech, adalah citra bangunan yang akan ditampilkan. Oleh karena citra visual bangunan berbeda dengan lingkungan sekitar, diharapkan citra visual bangunan yang akan ditampilkan dapat terekam secara visual juga



Pompidou Centre dan Millennium Dome

Sumber : internet, 2003

1.6. Landasan Filosofi : Hubungan Antara Seni Dalam Arsitektur dan Seni Musik

Arsitektur adalah musik yang membeku atau arsitektur adalah musik yang membisu⁸. Hal ini menunjukkan bahwa arsitektur sangat erat hubungannya dengan seni musik.

Citra visual arsitektur high tech dengan permainan rangka dan bidang, diharapkan dapat mewakili fenomena dimana seni musik selalu mengalami perkembangan dan kemajuan. Dengan pemikiran bahwa bangunan industri musik dapat menjadi suatu yang menarik perhatian atau “ *vocal point* “ , citra arsitektur high tech dijadikan dasar untuk membedakan citra bangunan dengan bangunan di lingkungan sekitarnya.

⁸ Anthony C. Antoniades, *POETICS OF ARCHITECTURE*, Van Nostrand Reinhold, New York, 1992

2. Permasalahan

2.1. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah fasilitas industri musik yang dapat memenuhi tuntutan pewadahan dan pelayanan kegiatan produksi, promosi, dan distribusi dalam bidang seni musik di Jogjakarta.

2.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana menciptakan citra visual bangunan industri musik yang sesuai dengan karakter arsitektur high tech melalui upaya mengekspos permainan rangka dan bidang.

3. Tujuan dan Sasaran

3.1. Tujuan

Mendapatkan rancangan fasilitas industri musik yang mampu melayani proses produksi, promosi, dan distribusi, dengan citra visual arsitektur high tech yang dirancang melalui permainan rangka dan bidang, agar dapat menjadi “ *vocal point* “ di lingkungan sekitarnya.

3.2. Sasaran

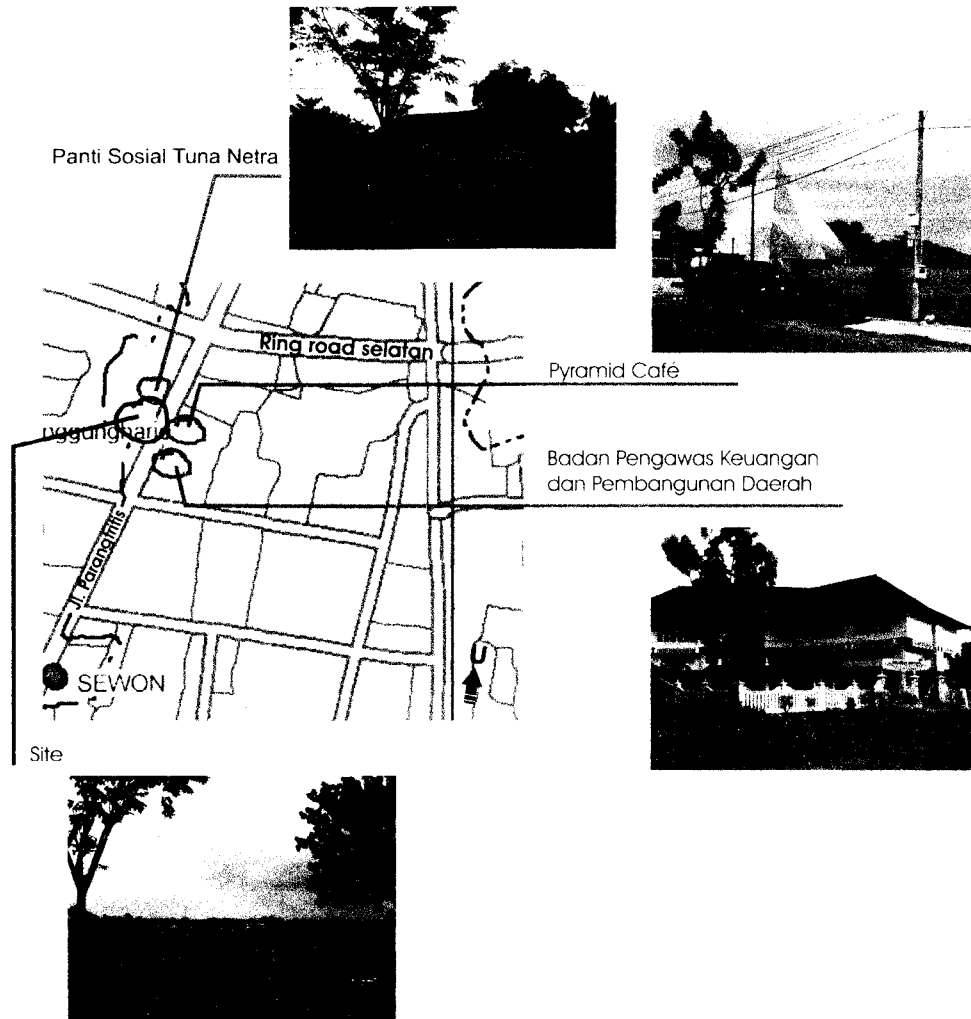
- A. Rancangan situasi yang dapat menjelaskan tapak bangunan dengan lingkungan sekitar.
- B. Rancangan site plan yang dapat menjelaskan ruang dalam.
- C. Rancangan denah yang dapat menjelaskan keterkaitan ruang dalam, sirkulasi dan hubungan ruang.
- D. Rancangan tampak bangunan yang dapat menampilkan citra visual arsitektur high tech.

- E. Rancangan potongan bangunan yang dapat memperlihatkan material, struktur, dan tinggi bangunan.
- F. Rancangan potongan lingkungan yang dapat memperlihatkan beda bangunan dengan bangunan sekitar / focal point.
- G. Rancangan perspektif interior yang dapat memperlihatkan perspektif ruang dalam bangunan.
- H. Rancangan perspektif eksterior bangunan yang dapat memperlihatkan citra arsitektur high tech dalam 3 D.
- I. Rancangan detail arsitektur yang menjelaskan penggunaan material bangunan.
- J. Rancangan system utilitas yang mendukung bangunan.

4. Spesifikasi Umum Proyek

4.1. Site yang dipilih

- A. Site proyek berada di Jalan Parangtritis
- B. Alasan pemilihan lokasi
 - a. Berada di area pengembangan seni.
 - b. Ketersediaan lahan yang luas, 10.000 m²
 - c. Infrastruktur yang cukup lengkap.
 - d. Lokasi mudah dicapai, tepi jalan raya.
 - e. Tidak jauh dengan pusat Kota Jogja.
 - f. Ada di area terbuka , sehingga mudah dilihat
- C. Site berupa tanah persawahan.
- D. Batas-batas site :
 - a. Sebelah utara bebatasan Panti Sosial Tuna Netra.
 - b. Sebelah timur berseberangan dengan Pyramid Café.
 - c. Sebelah selatan berbatasan dengan sawah.
 - d. Sebelah barat berbatasan dengan perkampungan penduduk.



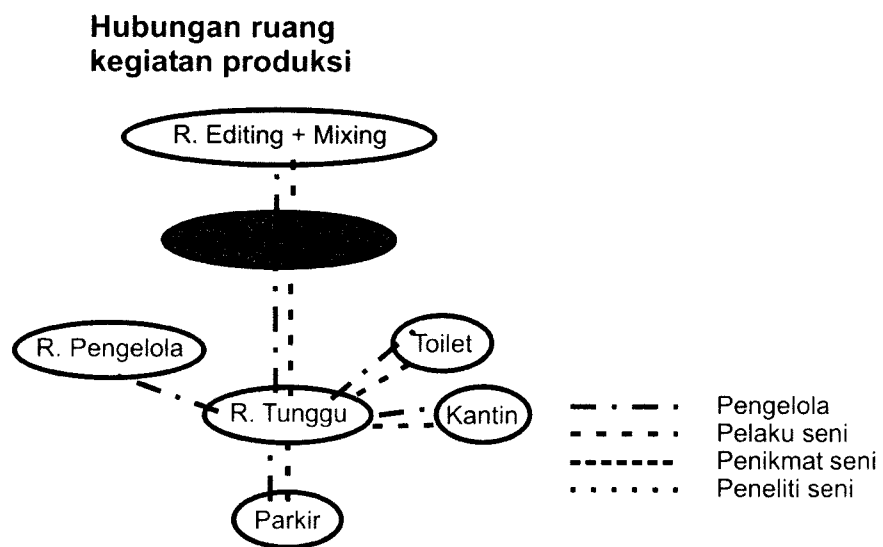
4.2. Profil Pengguna

Pengguna dalam industri musik dibagi menjadi :

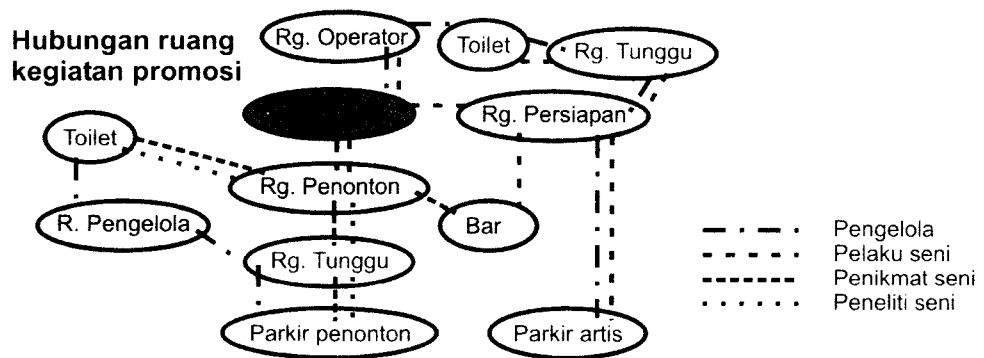
- A. Pengelola, adalah orang yang berkewajiban menjalankan kegiatan yang ada pada industri musik, seperti : manager, sekretaris, operator, cleaning service, satpam, dan lain-lain.
- B. Pelaku seni musik, adalah orang yang bekerja pada bidang seni musik, dalam hal ini ialah penyanyi atau grup band, seperti : vokalis, gitaris, bassis, keyboardis, dan drummer.
- C. Penikmat seni, tidak lain adalah penonton atau konsumen.
- D. Peneliti.

4.3. Ruang kegiatan dapat dilihat pada :

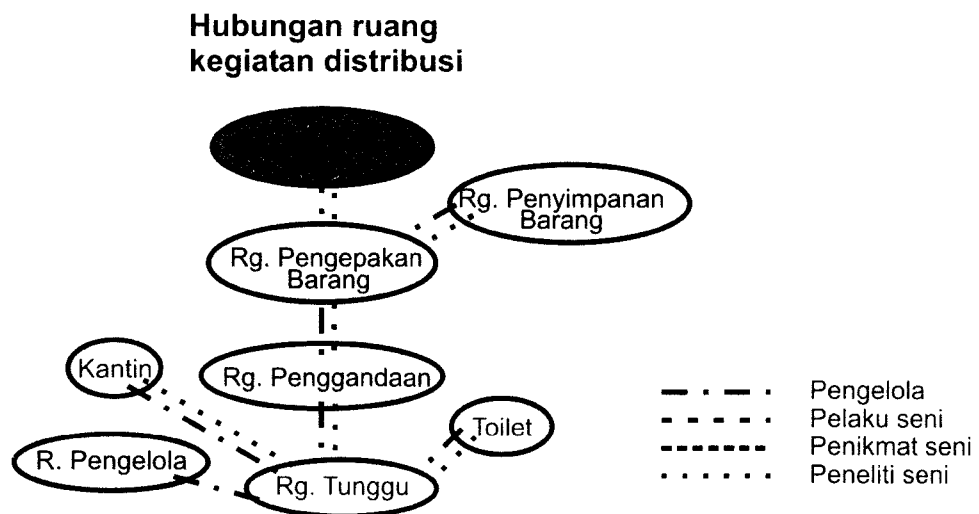
Proses produksi, adalah kegiatan dimana pelaku seni musik mulai menuangkan ide-ide kreatifnya. Kegiatan ini dapat berupa penulisan lirik-lirik lagu, penciptaan nada-nada / not, aransemen lagu, bahkan sampai proses rekaman yang sudah menjadi lagu. Semua kegiatan di atas diwadahi oleh sebuah ruang yang dinamakan studio musik dan studio rekaman.



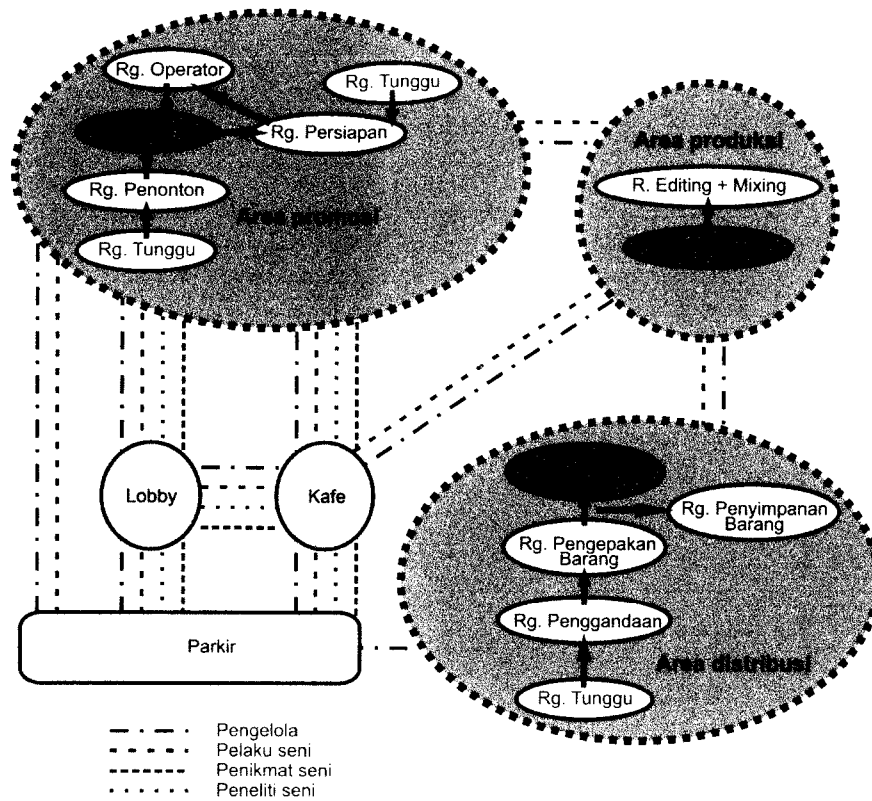
Promosi adalah kegiatan dimana seseorang atau grup band dapat mengenalkan hasil karyanya kepada masyarakat umum. Kegiatan ini dapat kita jumpai pada saat pentas musik dengan menggunakan panggung tertutup atau terbuka.



Dan distribusi, pelaku seni musik dapat berhubungan secara tidak langsung dengan para penikmat musik. Distribusi tidak lain ialah penjualan karya seni yang berupa kaset, cd, dvd, atau vcd bahkan video klip.

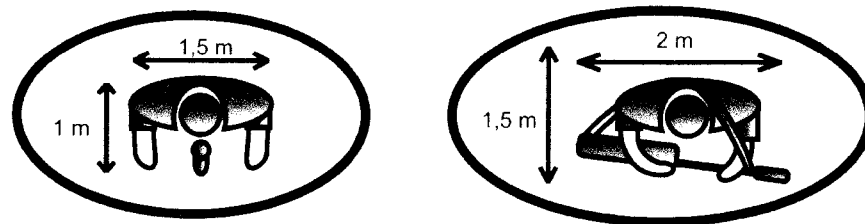


Kegiatan Pengguna



4.4. Kebutuhan Ruang

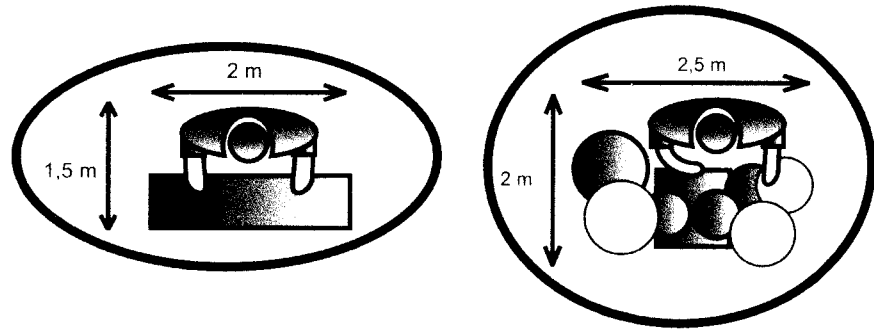
Dalam pengadaan luas lantai yang diperlukan untuk studio musik, dengan ruang ekstra untuk sirkulasi, tempat musik, dan penempatan mikrofon, rata-rata membutuhkan 1,85 – 3,7 meter persegi untuk tiap pelaku musik⁹.



kebutuhan ruang vokalis, gitaris, dan bassis

sumber : survey lapangan, 2003

⁹ Leile L. Doelle, Eng, M.Arch. Akustik Lingkungan, Erlangga, 1990



kebutuhan ruang keyboardis dan drummer

sumber : survey lapangan, 2003

Untuk dapat memwadhahi kegiatan pelaku musik dibutuhkan studio yang sekaligus memwadhahi alat-alat pendukung. Tidak ada perbandingan ruangan yang secara umum direkomendasi secara optimum. Untuk studio persegi panjang pada umumnya dianjurkan rasio perbandingan ruang sebagai berikut :

4.5. Besaran Ruang

luasan ruang studio :

Vokalis	= 1,5 m ²
Gitaris, bassis, keyboardis	= 9 m ²
Drummer	= 5 m ²
Ampli (3)	= 4,5 m ²
Sirkulasi 20 %	= 4 m ²

luasan ruang operator :

2 buah mixer	= 4 m ²
4 speaker	= 2 m ²
perangkat computer (2)	= 5 m ²
perangkat audio musik	= 4 m ²
sirkulasi 20 %	= 3 m ²

jumlah = 42 m²

jadi untuk sebuah unit produksi membutuhkan ruang seluas 42 m²

Kebutuhan studio rekaman

Masa aktif sebuah studio rekaman 08.00 – 22.00 wib, yaitu : jam
08.00 – 12.00 wib ; jam 13.00 – 17.00 wib; dan jam 18.00 – 22.00
wib = 3 shif / hari.
Maka = 3 shif x 6 hari x 4 minggu
= 72 shif / bln

Sebuah band rata-rata melakukan demo rekaman 1 x / bln
Jika 1 x demo rekaman = 1 shif
Maka, 72 shif = 72 demo rekaman / bln

Untuk membuat 1 album musik, sebuah grup band membutuhkan
10 demo rekaman lagu, maka :
72 demo rekaman = 7 album grup band

Rata-rata sebuah grup band baru muncul dalam waktu 3 bulan¹⁰.
Maka dalam 1 tahun = 4 band baru
Berdasarkan data inventarisasi, 1997 = 154 grup band
Maka, tahun 2003 = 154 + (4 x 5 th)
= 174 grup band
Prediksi pengguna pada tahun 2013 = 174 + (4 x 10 th)
= 214 grup band

Jika dalam 1 th sebuah studio rekaman mampu menangani :
= 7 x 12 bln
= 84 grup band
maka dengan 214 grup band membutuhkan studio :
= 214 / 84
~ 3 buah

¹⁰ *Survey dan wawancara pada pengelola studio rekaman Avila dan White House, 2003*

Berdasarkan asumsi kebutuhan ruang per orang, besaran alat-alat, dan survey lapangan, maka perhitungan luasan untuk ruang-ruang yang ada dalam industri musik ialah sebagai berikut :

1. Proses Produksi

Pelaku	Estimasi jumlah orang	Kegiatan	Alat	Kebutuhan ruang	Besaran ruang	Luas (m ²)
● Pengelola atau staf	10	○ Bekerja, Interaksi ○ Istirahat ○ Menerima tamu		○ Rg. Pengelola ○ Kantin ○ Rg. tamu	Asumsi	100
	(1,5m ² /org) 10				1,5 x 10	15
● Operator	4	○ Editing, mixing, engineering ○ Istirahat	Mixer, komp, monitor, speaker	○ Rg. operator ○ Rg. Istirahat	19 x 3	57
					1,5 x 4	6
● Pelaku seni	5	○ Bermain alat musik vokal, gitar, bass, drum, keyboard ○ Istirahat	Mic, gitar, bas, key board, drum, ampli	○ Studio musik dan rekaman ○ Kantin	24 x 3	72
	20				Asumsi	50
				○ Toilet ○ Sirkulasi	2 m ² x 4 20% x total luas ruang	8
Jumlah	49					369,6

2. Proses Promosi

● Pengelola atau staf	5	○ Bekerja, Interaksi ○ Istirahat ○ Menerima tamu	Meja, kursi	○ Rg. Pengelola ○ Rg. Istirahat ○ Rg. tamu	Asumsi	50
	(1,5m ² /org) 5				1,5 x 5	7,5
● Pelaku seni dan kru	10	○ Persiapan ○ Pementasan ○ Istirahat	TV, tape Mixer, layar lighting, sound	○ Rg. Persiapan ○ Toilet ○ Panggung ○ Rg. Istirahat	Asumsi	80
					2 m ² x 2	4
					Asumsi	64
● Penikmat seni	500	○ Menonton ○ Istirahat		○ Rg. Penonton ○ Rg. Kosong ○ Kafetaria ○ Toilet ○ Sirkulasi	1,5 x 500	750
	8				10 x 10 8 x 6 2 m ² x 8 20% x total luas ruang	100 40 16
Jumlah	528					1333,8

3. Proses Distribusi

Pelaku	Estimasi jumlah orang	Kegiatan	Alat	Kebutuhan ruang	Besaran ruang	Luas (m ²)
● Pengelola atau staf	5	○ Bekerja, Interaksi ○ Istirahat ○ Menerima tamu		○ Rg. Pengelola ○ Rg. Istirahat ○ Rg. tamu	Asumsi	50
	(1,5m ² /org) 5				1,5 x 10	15
● Pekerja	3	○ Pengkopian barang ○ Pengemasan ○ Pengiriman ○ Istirahat ○ Penyimpanan	Alat peng kopi Alat penge pak Mobil box	○ Rg. Pengkopian ○ Rg. Pengemasan ○ Rg. Pengiriman ○ Rg. Istirahat ○ Kantin ○ Gudang	Asumsi	60
	20				Asumsi	400
	10				Asumsi	1200
					1,5 m ² x 25 10 x 10 20 x 30	37,5 100 600
	4			○ Toilet ○ Sirkulasi	2 m ² x 4 20% x total luas ruang	8
Jumlah	42					2955

4. Kebutuhan Ruang Pendukung Lain

● Pengunjung	200	Parkir Motor Mobil Bus Box Mencari keterangan		○ Parkir	2,25 m ² x 200	450
	50				15 m ² x 50	750
	5				33 m ² x 5	165
	5				15 m ² x 5	75
	20				Lobby 20 x 1,5	30
● Pengelola	10	Rapat Ibadah MEE		Rg. Rapat Musholla Rg. MEE	1,5 m ² x 10	15
	20				1,5 m ² x 20	30
					Asumsi	100
				○ Sirkulasi	20% x total luas ruang	
Jumlah	50					1938

5. Tinjauan Ruang

5.1. Proses Produksi

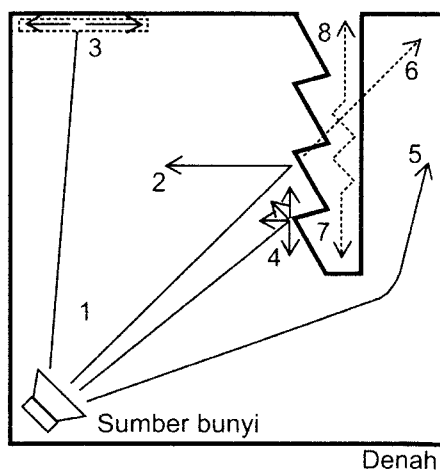
5.1.1. Akustik Studio Rekaman

Pendekatan yang sangat teliti pada akustik studio diperlukan karena manusia sebagai pendengar (binaural), dalam studio digantikan mikrofon, suatu instrument elektronik yang paling sensitif yang menangkap bunyi sangat mirip dengan orang yang mendengar secara normal. Karena studio membentuk mata rantai akustik yang penting antara sumber bunyi dan mikrofon, perhatian khusus harus diberikan pada persyaratan-persyaratan berikut ini :

1. Ukuran dan bentuk studio yang optimum.
2. Derajat difusi yang tinggi harus dijamin.
3. Karakteristik dengung yang ideal.
4. Cacat akustik harus dicegah.
5. Bising dan getaran harus dihilangkan .

5.1.2. Gejala Akustik dalam Ruang Tertutup

Arah perambatan suara dalam ruang sangat ditentukan oleh bentuk, bahan ataupun kondisi dalam ruang. Bila gelombang bunyi menumbuk suatu ruang maka kemungkinan yang terjadi adalah :



1. Bunyi datang atau langsung
2. Bunyi pantul
3. Bunyi yang diserap lapisan permukaan
4. Bunyi difus atau bunyi yang disebar
5. Bunyi difraksi atau bunyi yang dibelokkan
6. Bunyi yang ditransmisi
7. Bunyi yang hilang dalam struktur bangunan
8. Bunyi yang dirambatkan struktur bangunan

Akustik Lingkungan , Erlangga, 1990

5.2. Tinjauan Ruang Promosi

Bentuk dan volume auditorium, kapasitas, penonton, dan jumlah orang yang hadir, serta lapisan akustik pada permukaan, semuanya berperan pada karakteristik akustik ruang tertentu yang jelas mempengaruhi kualitas bunyi dan musik yang disajikan.

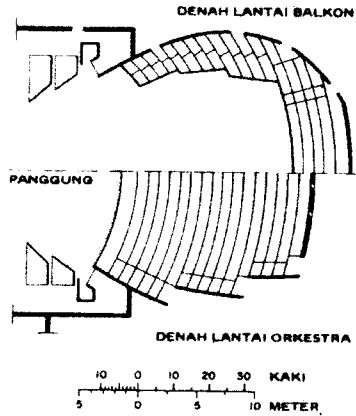
Tempat pertunjukan adalah tempat yang cukup punya peran penting. Disamping masyarakat umum dapat menilai langsung bagaimana pelaku seni musik, juga sebagai salah satu sarana tempat dimana pelaku seni dapat berhubungan langsung dengan masyarakat umum. Panggung ada dua macam, tertutup dan terbuka.

5.2.1. Macam-macam Panggung

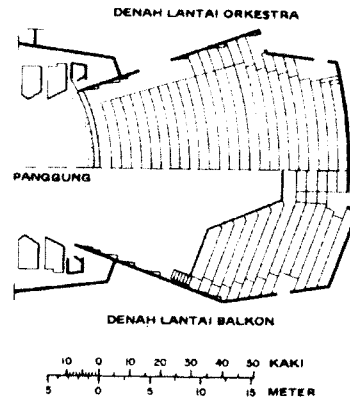
Panggung "*proscenium*" disebut juga panggung kerangka gambar atau panggung tertutup, daerah pentas berada di salah satu ujung auditorium, dengan penonton yang mengamati lewat kerangka atau bingkai bukaan *proscenium*¹¹. Bentuk panggung ini dipelopori oleh ketenaran opera, dengan permintaan yang terus bertambah untuk pengaturan panggung yang warna-warni. Panggung semacam ini akan memisahkan pementas dari penonton dan menyebabkan beberapa masalah, antara lain :

1. Penonton melihat daerah pentas hanya dari satu sisi saja, maka sulit menempatkan banyak penonton dekat dengan bukaan *proscenium*. Karena penonton yang di belakang sangat jauh maka kualitas suara sulit diperoleh tanpa penguatan pembicaraan.
2. Dalam usah menempatkan penonton yang banyak dan tidak jauh dari pentas, membutuhkan beberapa balkon, hal ini membutuhkan ruang vertical yang cukup banyak.

¹¹ Leile L. Doelle, Eng, M.Arch. *Akustik Lingkungan*, Erlangga, 1990



STADTTHEATER, GELSENKIRCHEN, JERMAN (1959)
KAPASITAS: 1.100
RUHNAU RAVE HAUSEN, ARSITEK

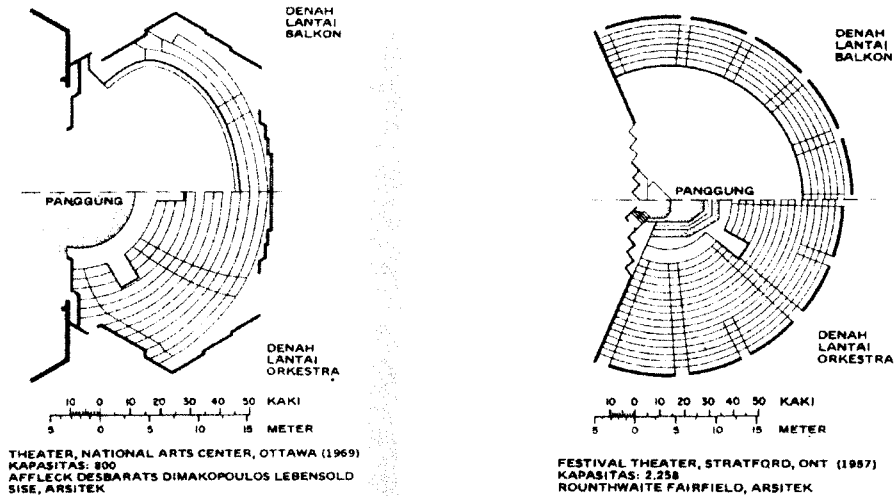


STADTTHEATER, BONN, JERMAN (1965)
KAPASITAS: 900
GESSLER BECK-ERLANG

contoh panggung tertutup, Akustik Lingkungan , Erlangga, 1990

Panggung terbuka, merupakan pilihan lain dimana pemisahan penonton dan pementas oleh lubang *proscenium* kurang nampak. Panggung ini disebut juga panggung menonjol atau panggung Elizabeth, daerah pentas utama menghadap ke penonton dan dikelilingi oleh penonton pada beberapa sisi. Berkembang dari panggung Elizabeth, bentuk ini menciptakan hubungan yang akrab dan kadang-kadang menakjubkan eratnya antara pementas dengan penonton. Masalah yang timbul antara lain :

1. Penonton sampai batas tertentu mengelilingi pentas dan arena itu pementas kadang-kadang membelakangi penonton
2. Kebutuhan system peralatan lampu dan suara panggung yang rumit untuk berada di sekeliling panggung.

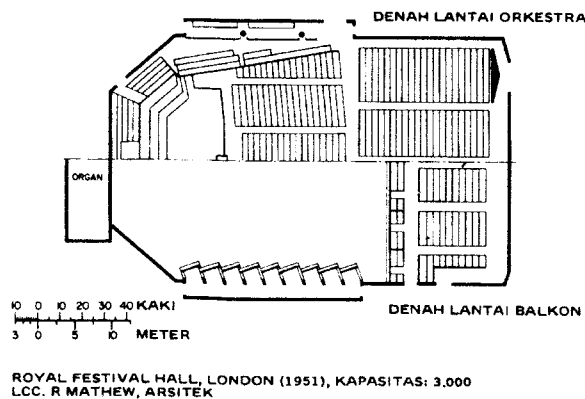


contoh panggung terbuka, Akustik Lingkungan , Erlangga, 1990

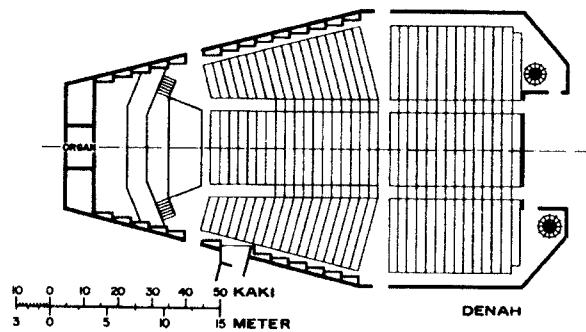
5.3.2. Bentuk Lantai

Selain macam-macam panggung, bentuk lantai juga merupakan faktor yang mempengaruhi rangkaian sumber-bunyi-transmisi-penerima. Karena itu perlu menetapkan bentuk sebelum perincian rancangan dipikirkan.

A. Lantai empat persegi, adalah bentuk lantai yang historis, dengan unsur tradisi yang menonjol dan masih digunakan dengan berhasil. Pemantulan silang antara dinding-dinding sejajar menyebabkan bertambahnya kepenuhan nada, suatu segi akustik ruang yang diinginkan pada ruang musik

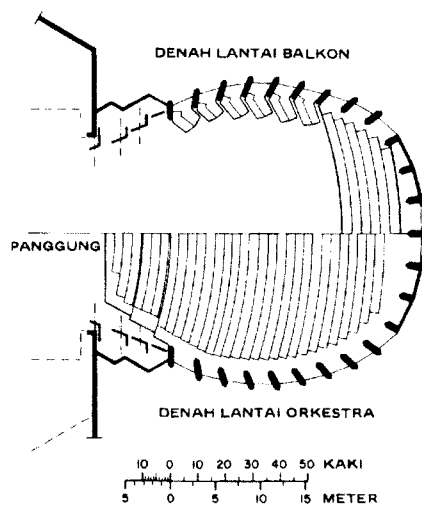


B. Lantai kipas, membawa penonton lebih dekat ke sumber bunyi, sehingga memungkinkan konstruksi balkon. Bentuk ini cenderung menciptakan gema atau pemusatan bunyi.



QUEEN ELIZABETH HALL, LONDON (1967), KAPASITAS: 1.106
GLC, H. BENNETT, ARSITEK

C. Lantai tapal kuda, menggambarkan pengaturan tradisional rumah-rumah opera. keistimewaannya adalah kotak-kotak yang berhubungan antara satu dengan yang lain yang berfungsi sebagai penyerap bunyi.

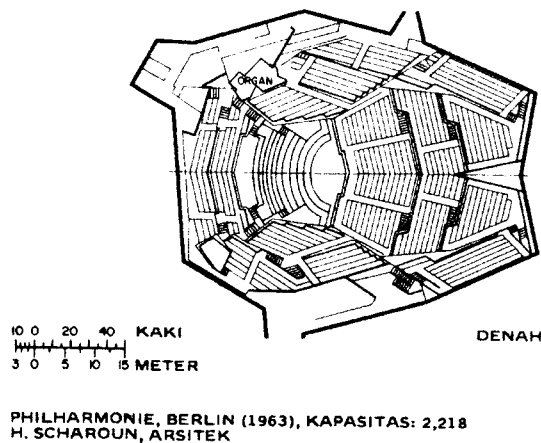


OPERA HALL, NATIONAL ARTS CENTER, OTTAWA (1969)
KAPASITAS: 2.300
AFFLECK DESBARATS DIMAKOPOULOS LEBENSOLD SISE
ARSITEK

D. Lantai melengkung, biasanya dihubungkan dengan atap megah yang tinggi. Dinding melengkung dapat menghasilkan

gema, pemantulan, dan pemusatan bunyi. Bentuk ini membutuhkan perhatian yang menyeluruh terhadap system akustik.

E. Lantai tidak teratur, dapat membawa penilmat lebih dekat dengan sumber bunyi. Bentuk ini dapat menjamin keakraban akustik dan ketegasan. Denah tidak teratur memberi kesempatan untuk distribusi elemen-elemen penyerap secara acak dan permukaan-permukaan tidak teratur yang difusi. Dari segi akustik, bentuk ini yang paling menguntungkan.



5.3. Distribusi

Sedangkan distribusi adalah kegiatan mulai penggandaan, pengepakan, sampai pengiriman barang. Pada area ini hanya terdapat ruang-ruang yang besar, yang mewadahi alat-alat yang mendukung proses distribusi, seperti : mesin pengganda, mesin pengepak, dan angkutan barang.

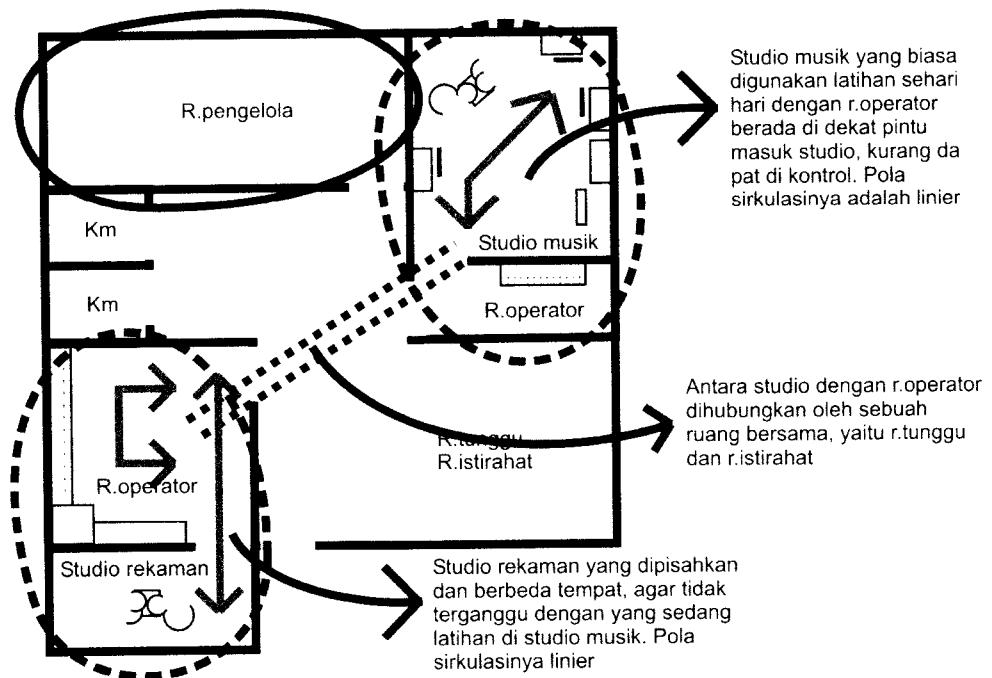
BAGIAN II

1. Studi Kasus

1.1. Proses Produksi

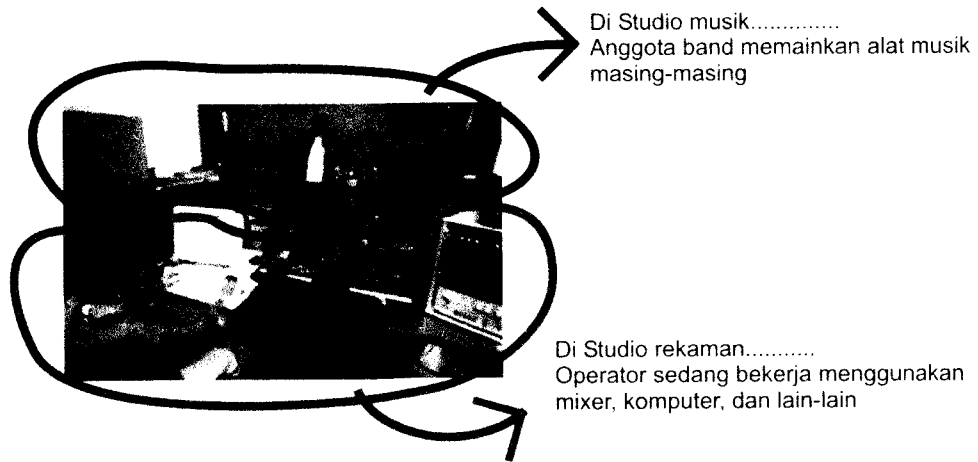
A. Studio Musik dan Rekaman Avila, Jogjakarta

Studio musik dan rekaman Avila yang mulanya hanya mewadahi kegiatan untuk latihan saja, saat ini mencoba mewadahi proses rekaman dengan membuat sebuah studio rekaman. dengan alasan proses rekaman tidak mengganggu proses latihan, studio rekaman dipisahkan dengan studio musik. Hal ini membutuhkan ruang lagi yang dapat mewadahi alat-alat yang ada di dalam studio rekaman, padahal alat-alat yang ada sebagian hampir sama dengan yang ada di studio musik



studio musik dan rekaman Avila

sumber : survey lapangan, 2003

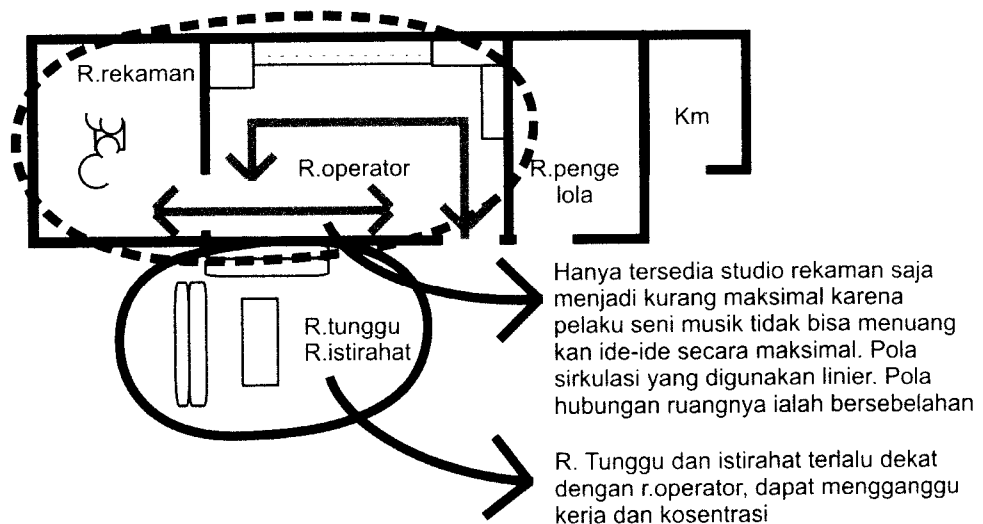


kegiatan di dalam studio musik dan studio rekaman

sumber : internet

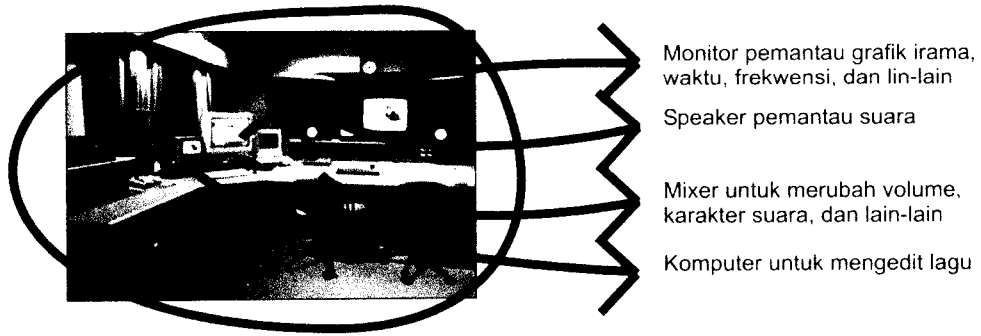
B. Studio Rekaman White House, Jogjakarta

Sejak pertama kali berdiri, studio ini memang sudah mengkhususkan hanya melayani proses rekaman saja. Dengan pandangan semakin khusus kegiatan yang diwadahi semakin lengkap dan canggih alat-alat yang dipunyai, membuat studio rekan white house banyak dipilih oleh pelaku musik. Salah satu kelemahannya ialah, pelaku musik harus berada di tempat lain agar dapat latihan dahulu.



studio rekaman "white house",

sumber : survey lapangan, 2003



Monitor pemantau grafik irama, waktu, frekwensi, dan lin-lain

Speaker pemantau suara

Mixer untuk merubah volume, karakter suara, dan lain-lain

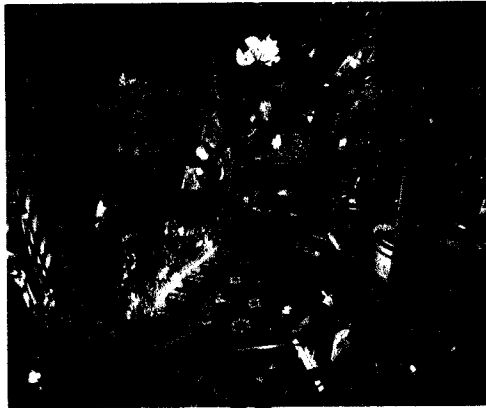
Komputer untuk mengedit lagu

alat-alat yang ada di dalam ruang operator

sumber : internet

1.2. Proses Promosi

1.2.1. Planet Hollywood, Orlando, USA

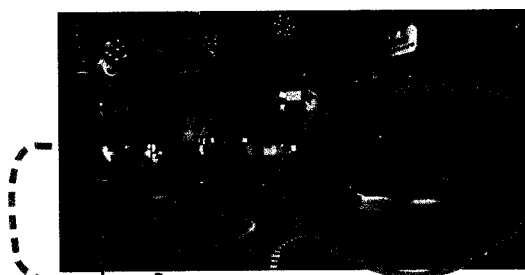


Area panggung di dalam ruangan yang dapat langsung berinteraksi dengan penikmat

Hubungan ruangnya ialah ruang dalam ruang

Area penikmat yang cukup lega, namun tidak ada ruang kosong sehingga penonton dapat menikmati acara dengan maksimal

1.2.2. Red's Rec Room



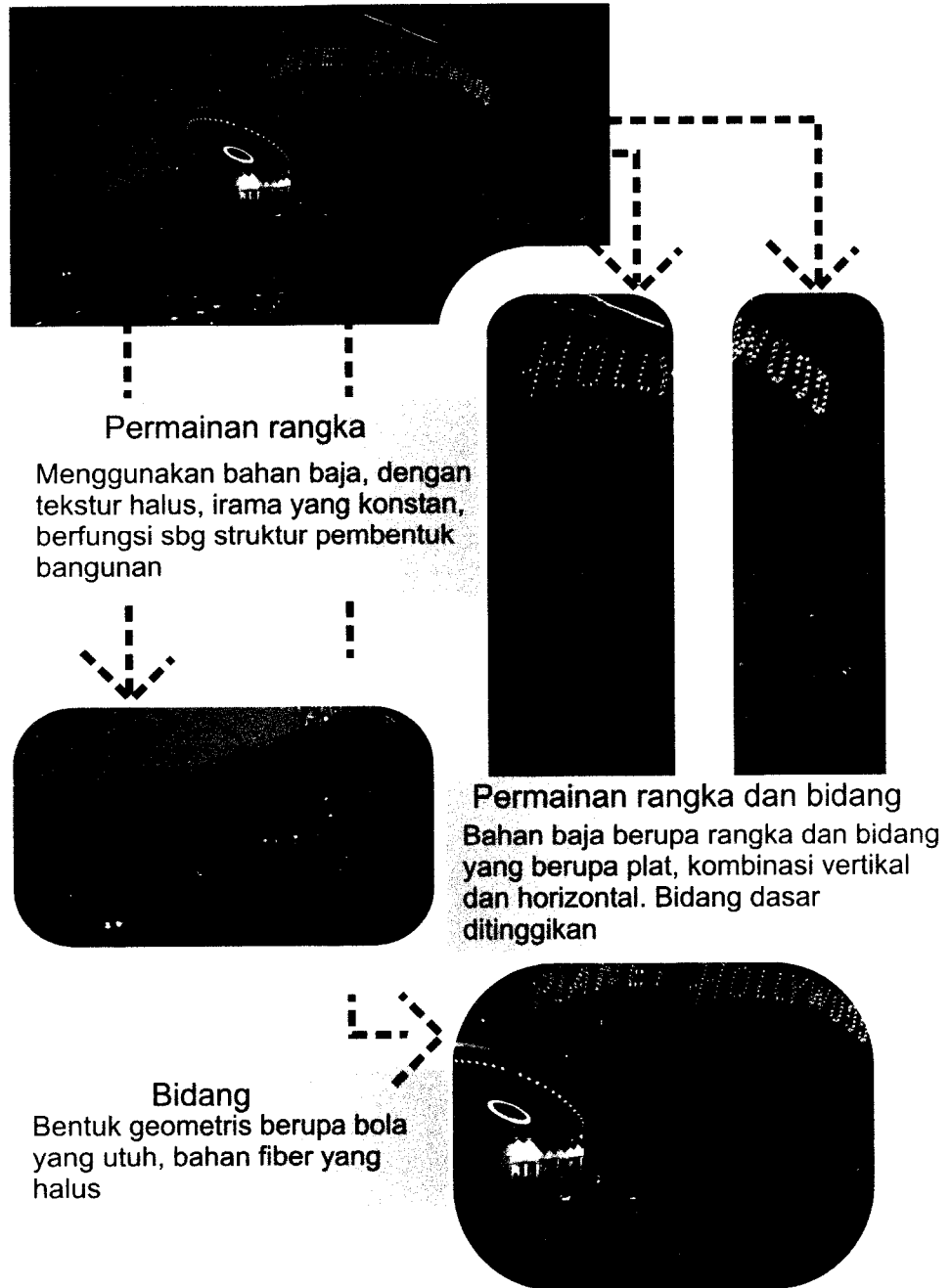
Hubungan antar ruangnya ialah ruang dalam ruang

Area panggung dengan sedikit ruang kosong agar penikmat dapat berdiri sambil bergoyang saat menikmati musik

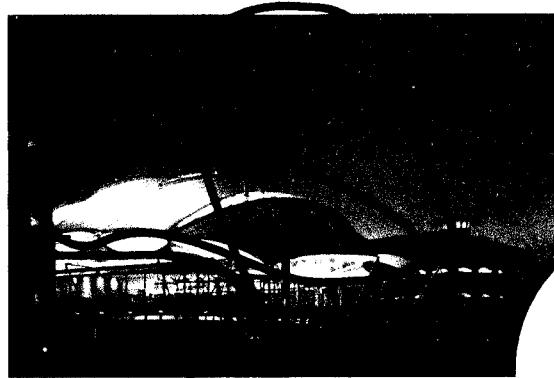
Area penikmat musik yang tidak terlalu jauh dari panggung sehingga penikmat tetap dapat menikmati dengan leluasa



1.3. Karya Arsitektur High Tech

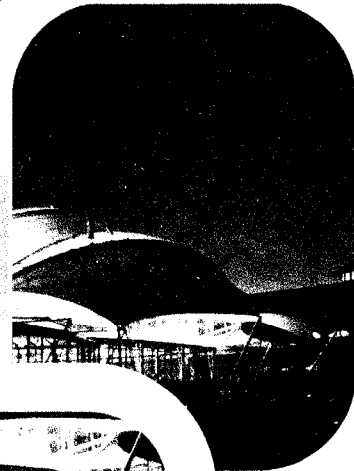


studi kasus High Tech



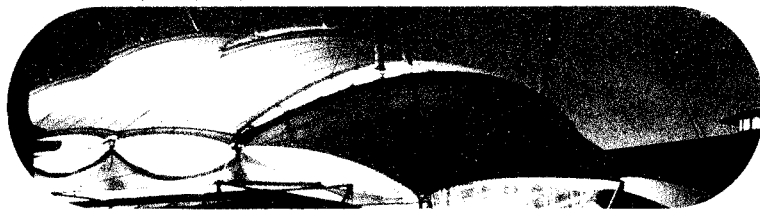
Permainan rangka

Menggunakan bahan baja, dengan struktur kabel yang menyatu di ujung, didominasi bentuk rangka silinder



Permainan bidang

Menggunakan material halus berupa kaca dgn dimensi sama yang dijadikan satu mjd lebar, bentukan persegi dijadikan sebagai dasar



Permainan bidang

Penggunaan material halus berupa kain, yang menjadi dasar pembentuk tenda,

studi kasus HIGH TECH

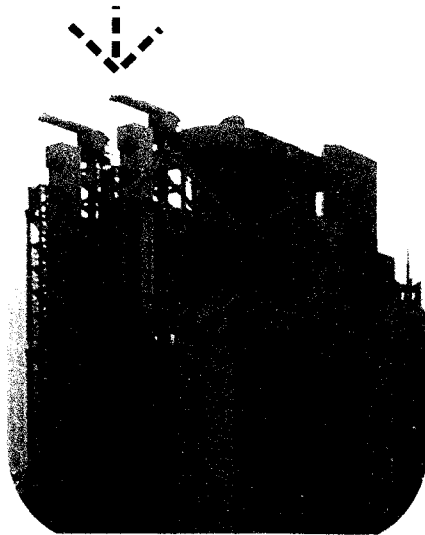


Bentuk geometris persegi 4
berkesan kokoh



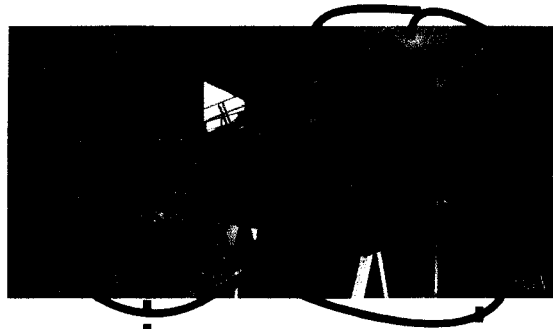
Permainan rangka

Kombinasi antara bahan beton dengan baja,
jarak antar silangan baja yang sama
menambah estetis, dengan bentuk dasar
balok dan membingkai bentuk bangunan
itu sendiri



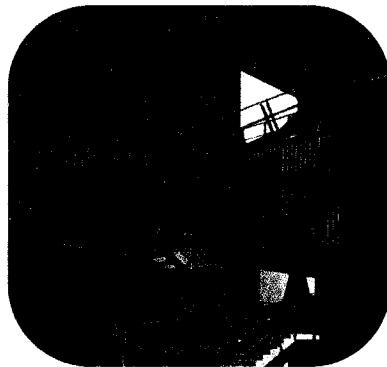
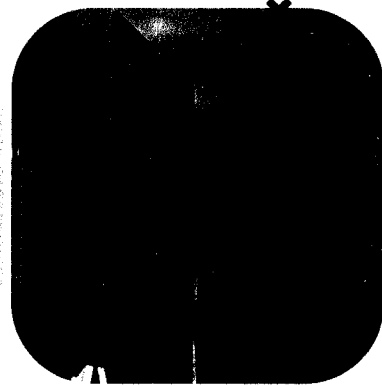
Permainan rangka
Perulangan yang sama namun
berada dibelakang agak
tersembunyi, berkesan kuat

studi kasus HIGH TECH



Permainan bidang

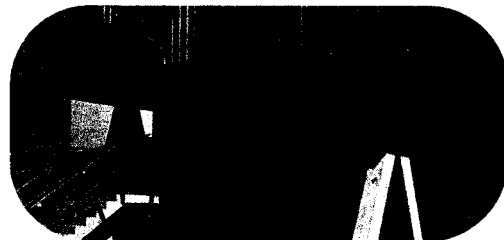
Bahan logam dengan tekstur bergaris, kombinasi solid dan void, sengaja ditonjolkan sebagai penghalau sinar matahari



Permainan rangka

Bahan logam dengan tekstur halus, kombinasi rangka vertikal dengan rangka horizontal, sengaja ditonjolkan sebagai penambah estetika dari bangunan

Bidang yang ditinggikan terlihat jelas melayang dari permukaan tanah



studi kasus High Tech

2. Kesimpulan Sebagai Konsep Rancangan Bangunan

Dari data-data yang diperoleh dalam penulisan proposal ini, dapat diambil kesimpulan dalam menentukan langkah-langkah selanjutnya. Kesimpulan terbagi dalam beberapa aspek :

2.1. Fungsi

Bangunan yang akan dirancang adalah bangunan industri musik. Sesuai dengan perkembangan seni musik dan industri seni musik, bangunan ini akan mewadahi kegiatan berupa proses produksi, promosi, dan distribusi.

a. Lokasi Site

Bangunan ini berada di Jalan Parangtritis, dimana daerah ini tidak jauh dari pusat kota, infrastruktur yang memadai, dan yang paling penting merupakan daerah pengembangan seni di Jogja.

b. Penzoningan

Fasilitas industri musik yang dirancang dibagi atas hubungan kedekatan fungsi bangunan. Antar 3 massa bangunan mempunyai suatu hubungan yang mengikat. Sedangkan fungsi bangunan yang saling mendukung didekatkan seperti massa bangunan produksi dengan massa bangunan distribusi yang terletak di area privat. Sedangkan massa bangunan promosi diletakkan di area publik karena pengunjung akan sering berada di area tersebut.

c. Tata ruang

I. Ruang dalam

- Ruang-ruang dalam menggunakan pola sirkulasi linier untuk mempermudah menuju ke suatu ruangan.
- Bentuk dasar bangunan ialah lingkaran yang mengalami penambahan dan pengurangan.

II. Ruang luar

- Penataan jalur sirkulasi kendaraan dan pedestrian dengan vegetasi dan taman-taman kecil.
- Memberikan *space* antara massa bangunan yang digunakan dengan taman.
- Penyediaan ruang terbuka yang dilengkapi dengan area tempat duduk untuk menghilangkan rasa bosan.
- Menciptakan vegetasi yang mampu menjadi peredam suara dari jalan raya dan membuat lingkungan sejuk, sehingga terasa nyaman jika berada di luar bangunan.

2.2. Estetis

a. Bentuk Gubahan Massa

Adanya penambahan dan pengurangan dari bentuk dasar lingkaran, agar tercipta bentuk yang dinamis dan tidak monoton, sehingga dapat menjadi '*vocal point*' bagi lingkungan sekitarnya.

Terdiri dari 3 buah massa yang mempunyai fungsi berbeda, yaitu : bangunan yang mewadahi kegiatan proses produksi, bangunan yang mewadahi kegiatan promosi, dan bangunan yang mewadahi kegiatan distribusi. Ketiga fungsi bangunan disatukan menggunakan elemen bangunan berupa selasar atau tangga.

Area proses produksi dirancang terlihat melayang dengan disangga oleh rangka. Area promosi dirancang agar atapnya dapat membuka dan menutup jika dibutuhkan. Sedangkan area distribusi tetap berada diatas site untuk memudahkan sirkulasi kendaraan angkutan.

b. Fasade Arsitektur High Tech

Menampilkan gaya bangunan arsitektur high tech dengan menonjolkan permainan rangka dan bidang. Permainan rangka dan bidang yang menjadi ornament dari bangunan, juga merupakan

struktur yang berfungsi mendukung bangunan. Permainan rangka dan bidang juga akan ditampilkan pada elemen penghubung antar bangunan, baik berupa selasar atau tangga.

c. Material Bangunan

Menggunakan material yang sebagian besar berasal dari baja dan juga menggunakan kaca dengan dimensi yang lebar. Penggunaan material kayu juga tidak lepas, mengingat bangunan berada di daerah yang umumnya menggunakan material kayu.

d. Tekstur

Tekstur merupakan perpaduan antara halus dan kasar. Hal ini dimaksudkan untuk menghilangkan kesan monoton.

2.3. Teknis

a. Struktur

- Menggunakan struktur bentang lebar pada ruang-ruang yang mempunyai dimensi lebar dan menghindari adanya kolom .
- Atap menggunakan struktur kombinasi antara baja dan kayu.
- Struktur basement sebagai pondasi dan menggunakan fondasi foot plate.
- Menggunakan perpaduan struktur struktur kabel, dan baja.

b. Utilitas

I. Listrik

- Kelistrikan dijadikan satu dalam saluran untuk memudahkan dalam pengoperasionalan dan pengontrolan.
- Penggunaan ganset sebagai alternative.

II. Sirkulasi vertikal

- Penggunaan lift sebagai sirkulasi vertika pada area produksi.

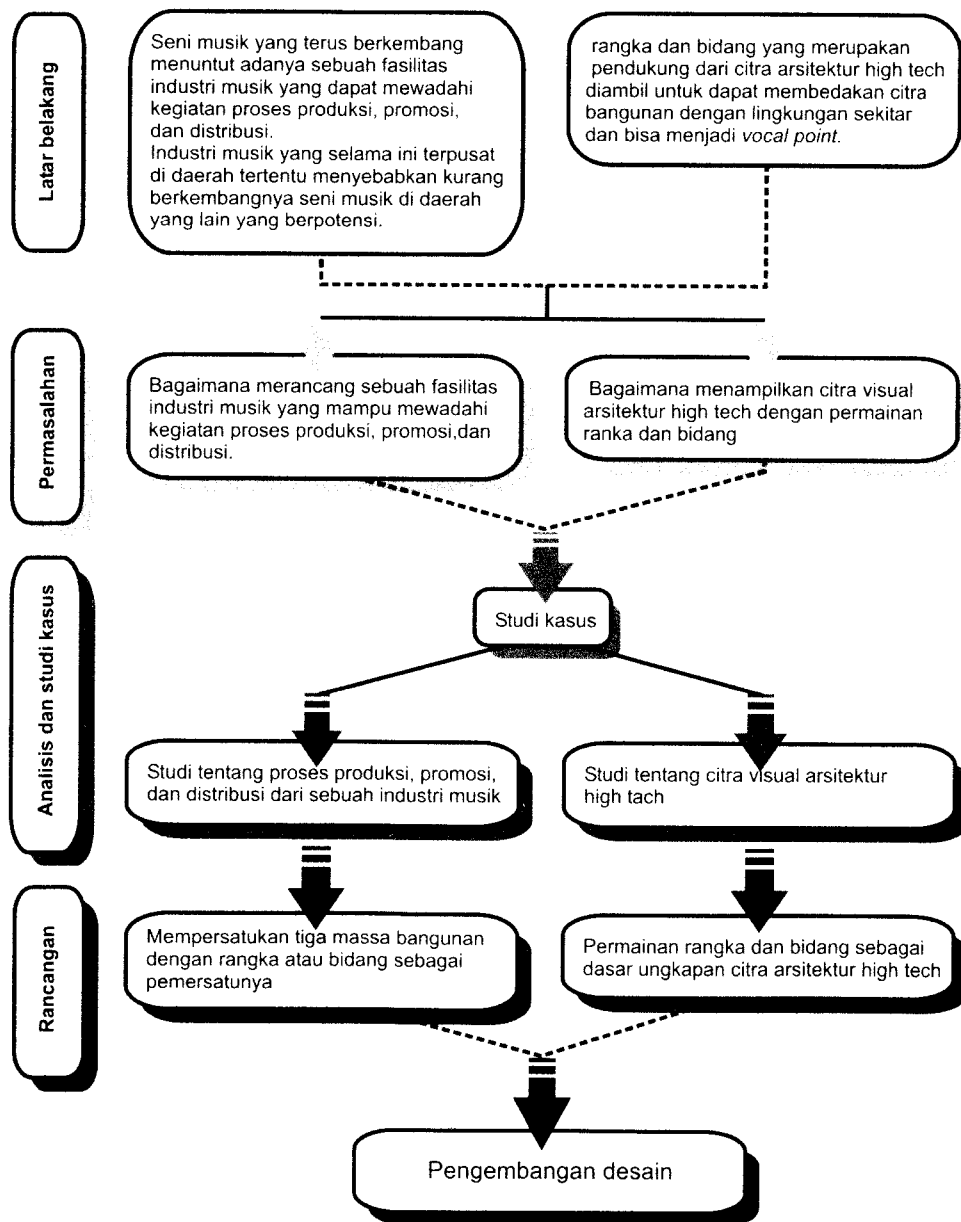
- Penyediaan tangga darurat di luar bangunan.

III. Distribusi air bersih dan kotor

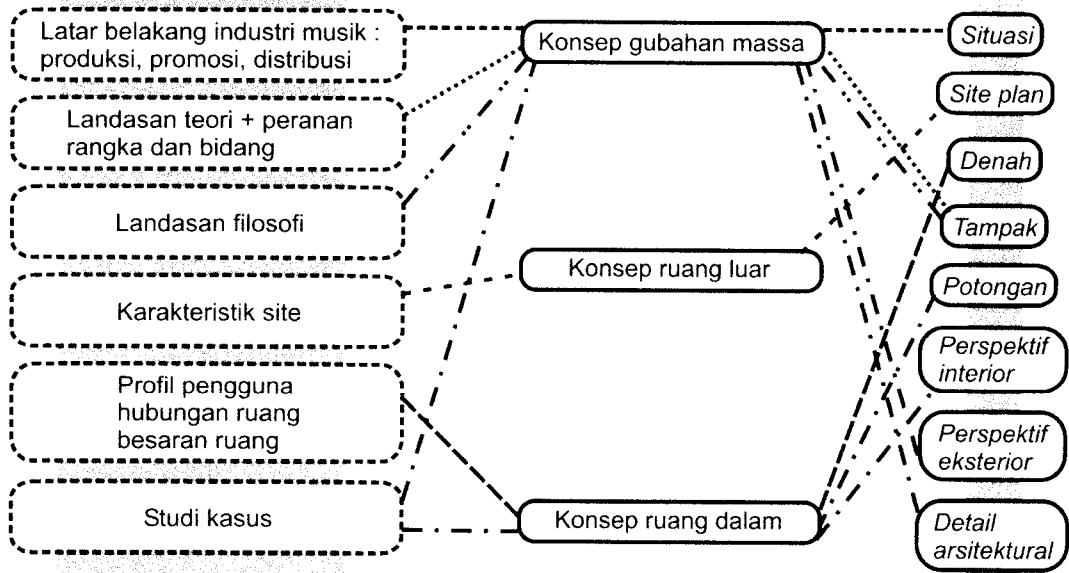
- Elemen distribusi air di ekspos di luar bangunan dan disamarkan dengan permainan rangka

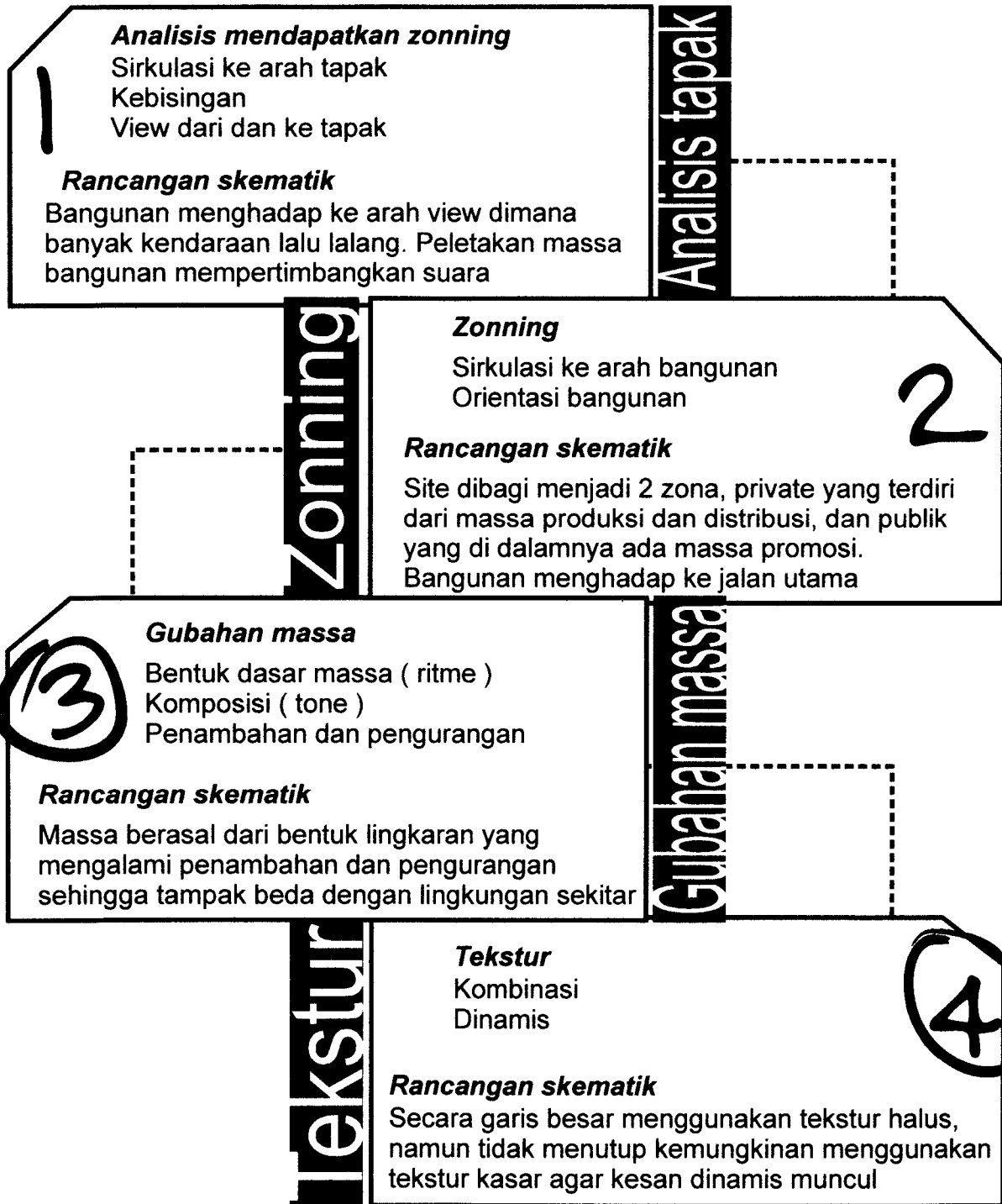
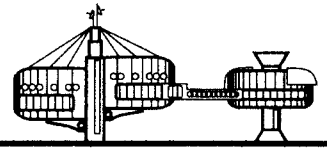
3. Skenario Perancangan

3.1. Kerangka pikir



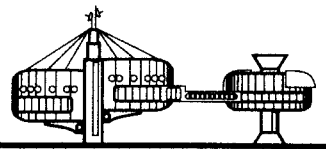
3.2. Pencapaian pruduk gambar





skematik

desain 35



5

Fasade

Arsitektur high tech
Permainan rangka dan bidang

Rancangan skematik

Permainan rangka berupa struktur bangunan yang diekspos, berdiri tegak menopang bangunan atau membingkai bentuk bangunan. Permainan bidang dengan membentuk lengkung atau miring

Fasade

Struktur

Struktur

Bentang lebar
Rangka
Kabel

6

Rancangan skematik

Bangunan yang membutuhkan ruang luas dan minim kolom menggunakan struktur bentang lebar, dengan menggunakan rangka dan kabel sebagai pen dukungnya.

7

Material

Logam
Kaca
kayu

Rancangan skematik

Dominasi struktur dengan bahan logam, memini malisasi beban dengan bahan fiber, dan penggunaan kaca dengan dimensi lebar.

Material

Utilitas

Utilitas

8

Peletakan tangga darurat
Lift
Shaf

Rancangan skematik

Tangga darurat sengaja diekspos di luar bangunan guna menambah estetika. Lift sebagai alat sirkulasi vertikal ada pada bangunan yang bertingkat. Shaf untuk memudahkan pengoperasionalan dan pengontrolan

Rancangan denah - tampak - potongan

9

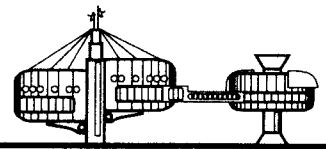
?

! 1φ

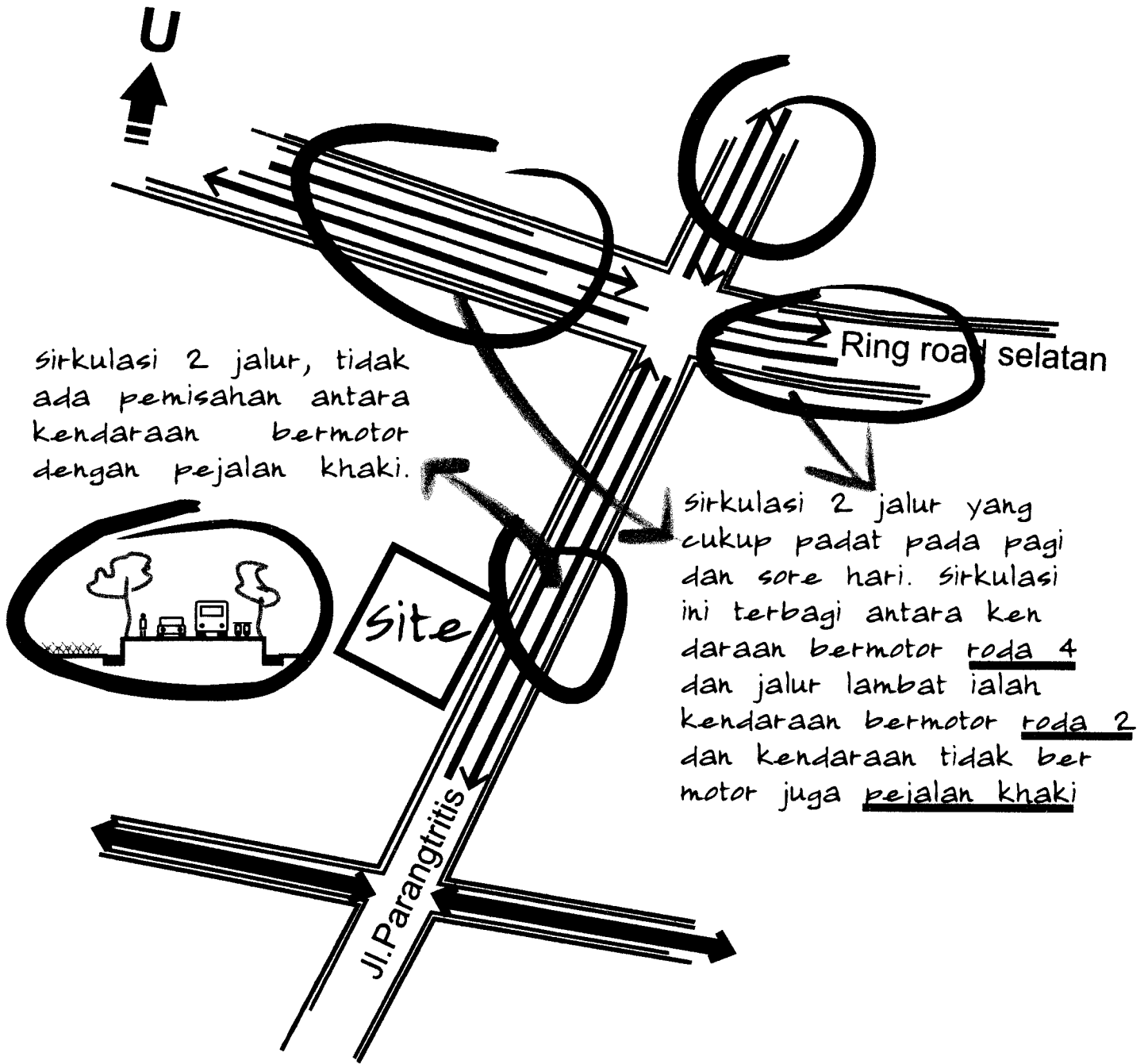
Studio

skematik

desain 36

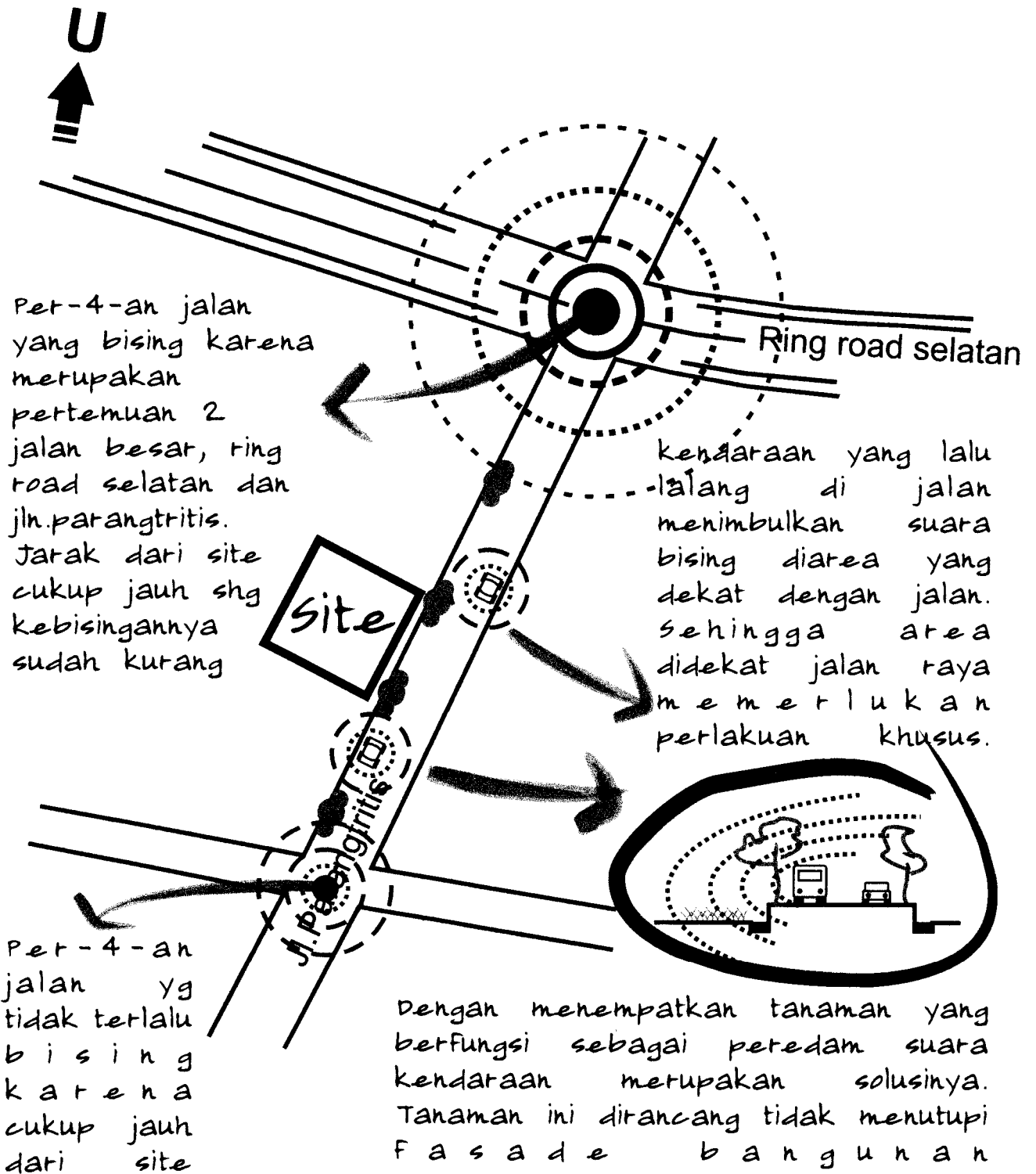
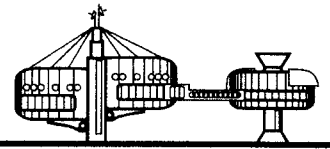


sirkulasi ke arah tapak



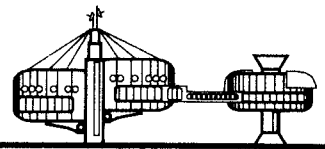
skematik

desain 37

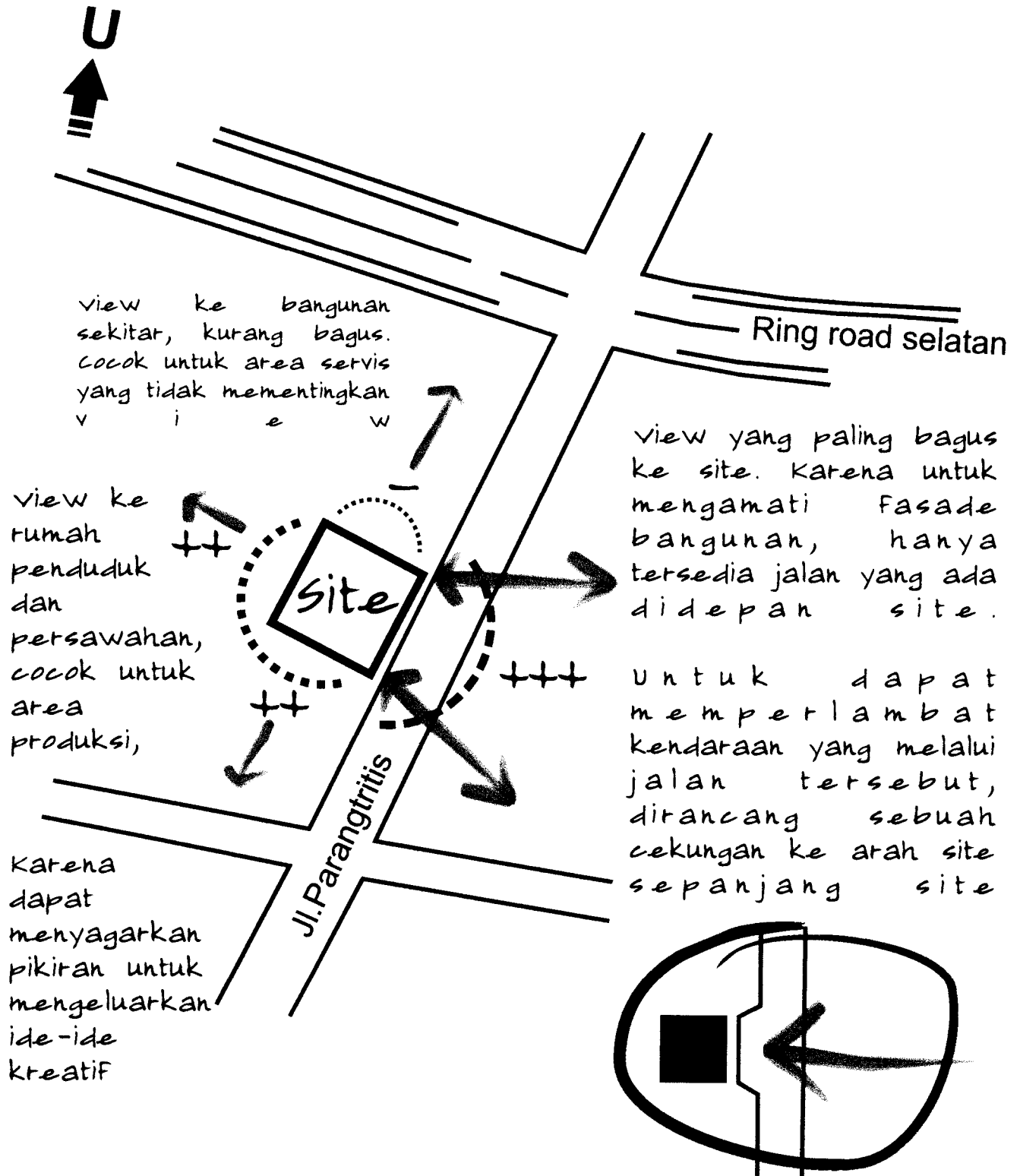


skematik

desain 38



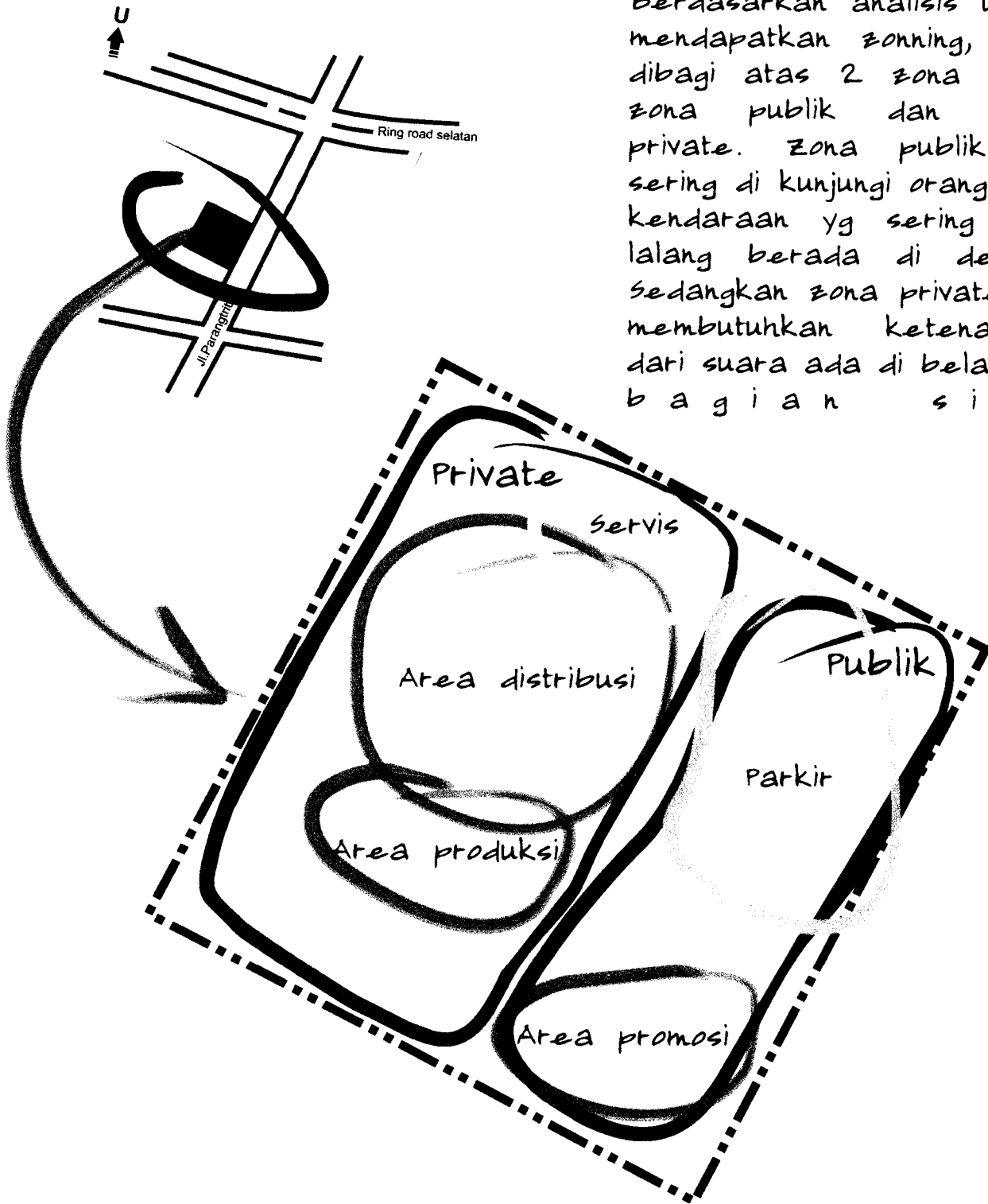
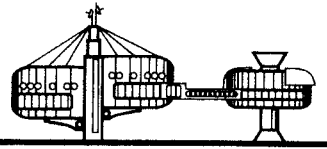
view



skematik

desain 39

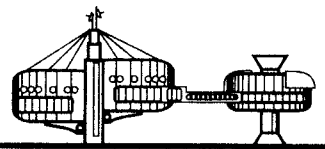
Zonning



Berdasarkan analisis untuk mendapatkan zonning, site dibagi atas 2 zona yaitu zona publik dan zona private. Zona publik yg sering di kunjungi orang dan kendaraan yg sering lalu lalang berada di depan. Sedangkan zona private yg membutuhkan ketenangan dari suara ada di belakang bagian site

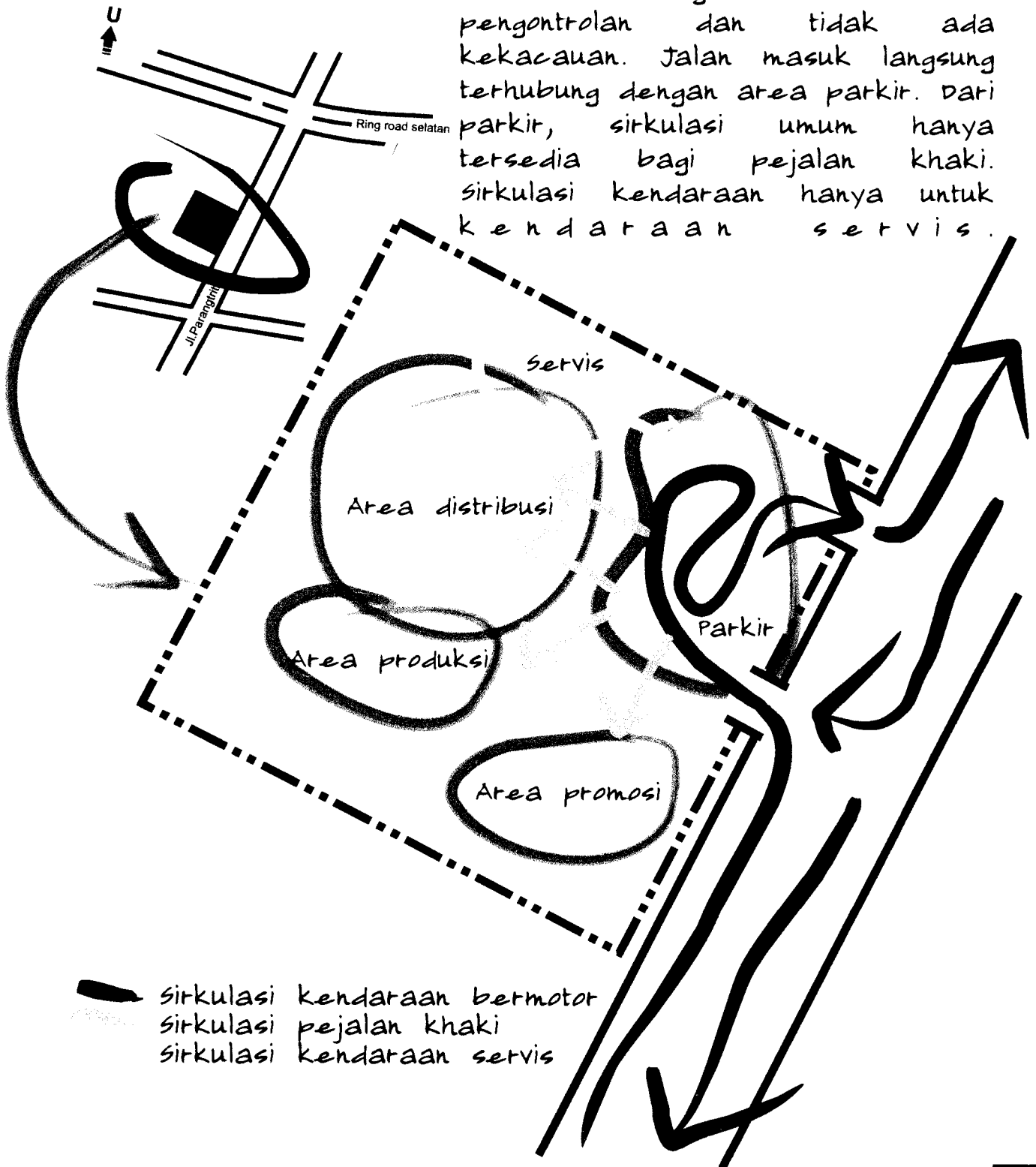
skematik

desain 40



sirkulasi ke arah bangunan

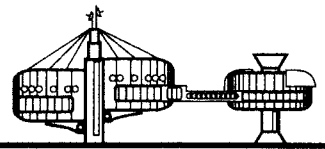
Pintu masuk dari selatan dan keluar dari utara agar mudah dalam pengontrolan dan tidak ada kekacauan. Jalan masuk langsung terhubung dengan area parkir. Dari parkir, sirkulasi umum hanya tersedia bagi pejalan khaki. Sirkulasi kendaraan hanya untuk kendaraan servis.



— sirkulasi kendaraan bermotor
..... sirkulasi pejalan khaki
— sirkulasi kendaraan servis

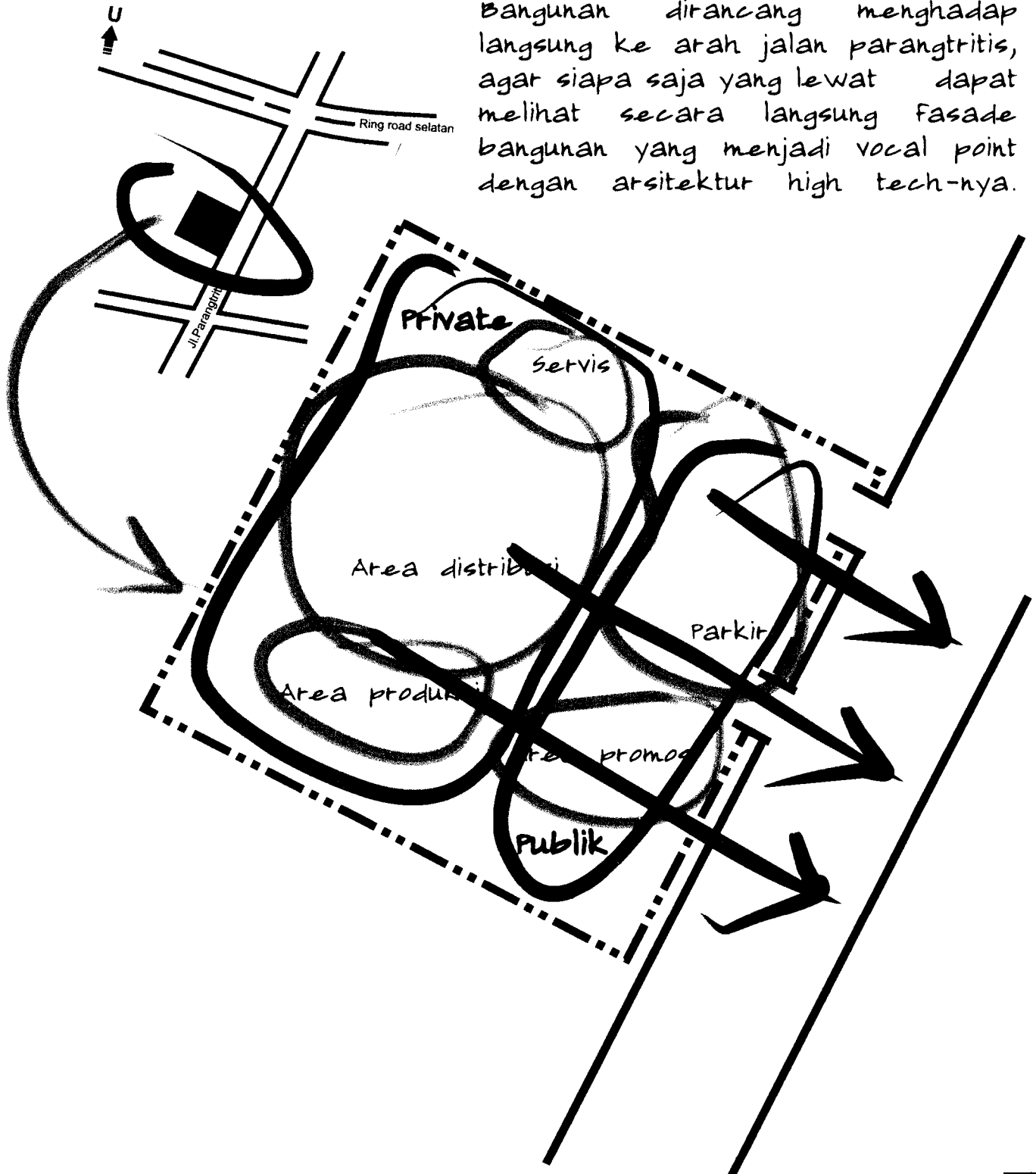
skematik

desain 41



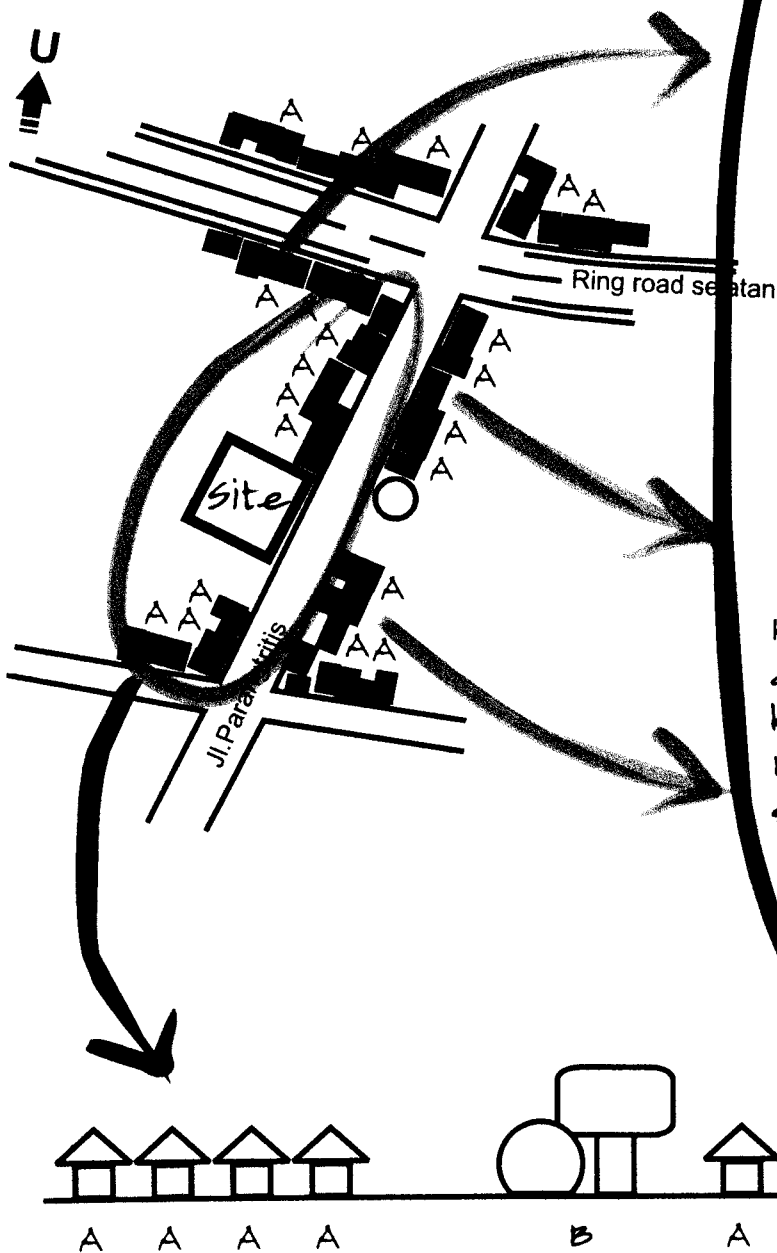
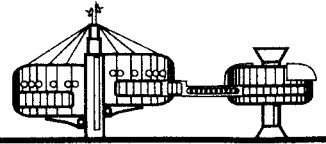
Orientasi bangunan

Bangunan dirancang menghadap langsung ke arah jalan Parangtritis, agar siapa saja yang lewat dapat melihat secara langsung fasade bangunan yang menjadi vocal point dengan arsitektur high tech-nya.



skematik

desain 42

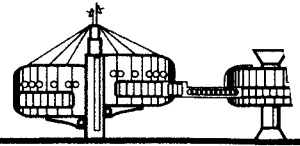


Ritme (bentuk)

Bangunan sekitar berbentuk dasar segi 4. Dengan bentuk yang sama memberi kesan kaku dan monoton. Ada satu bangunan yang mengambil bentuk dasar lingkaran, namun kesan monoton tetap ada karena tidak dominan.

Tone (komposisi)

Komposisi massa yg ada dilingkungan sekitar ialah komposisi massa tunggal. Hal ini mempunyai kesan s t a t i s



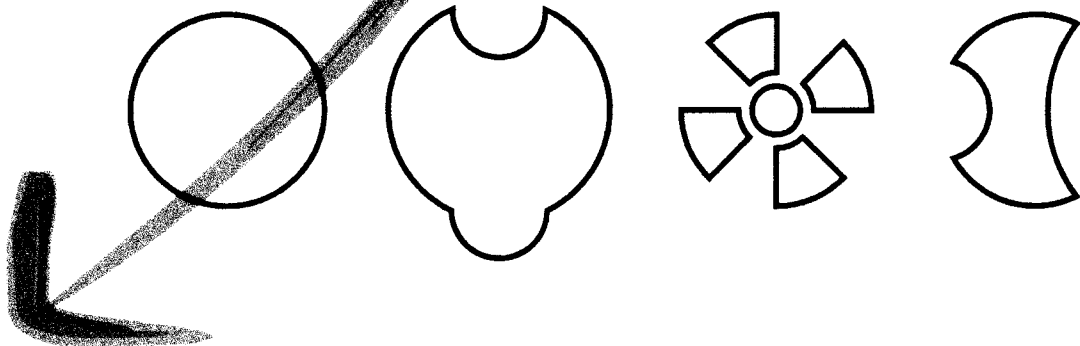
Bentuk dasar bangunan



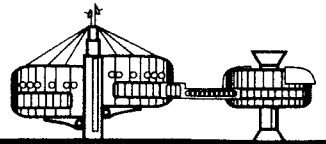
Lingkaran yang mempunyai kesan fleksibel dan lembut diambil sebagai bentuk dasar bangunan agar kesan monoton dapat diimbangi.

Sedangkan kesan statis yang timbul karena bangunan yang ada hanya terdiri dari 1 buah massa saja, diimbangi dengan dirancangnya 3 buah massa bangunan yang tetap ada dalam satu site dan merupakan satu kesatuan.

Komposisi massa melalui penambahan, pengurangan, dan saling tindih adalah jalan yang ditempuh untuk menghilangkan kesan monoton dan statis yang selama ini muncul.



skematik



Komposisi massa

Bangunan yang terdiri dari massa yang jamak lebih dari 2 membutuhkan pola komposisi massa.

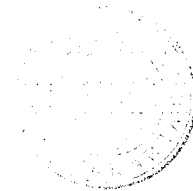
Linier adalah yang digunakan untuk dapat mewujudkan rancangan massa bangunan ini karena antara massa yang satu dengan yang lain saling berhubungan namun tidak ada massa yang menjadi p u s a t

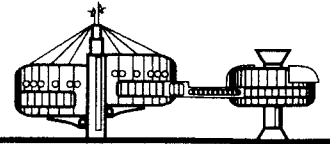
Area promosi yang merupakan tempat dimana pelaku seni mengeluarkan kemampuannya secara maksimal, di ambillah bentuk lingkaran yang utuh



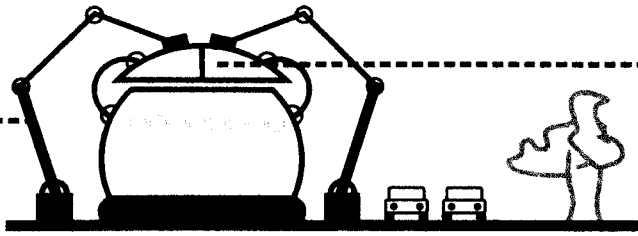
Produksi yang identik dengan pergerakan, ialah ide awal yang mentransformasi-kan bentuk area tersebut. Bentuknya diambil dari sebuah pemutar pita kaset yang mempunyai jari jari

Karena fungsi yang saling berhubungan, bentuk area distribusi menyerupai area produksi. Hanya saja bentuk dasarnya dibongkar dan disusun ulang dengan penambahan dan pengurangan



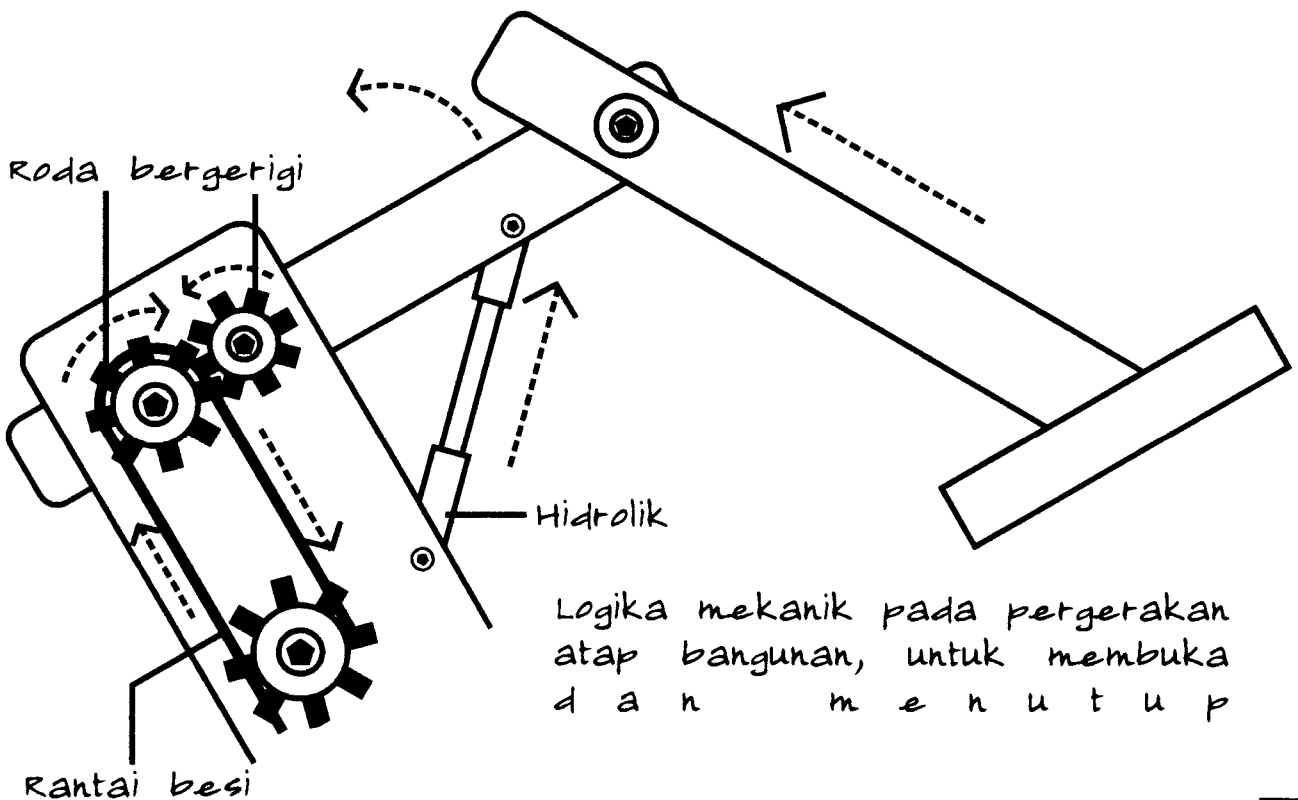
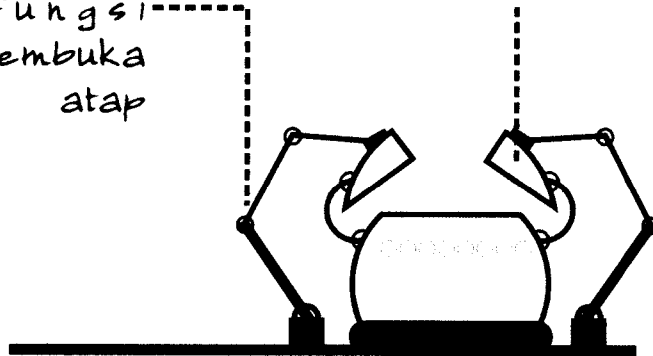


Atap high tech



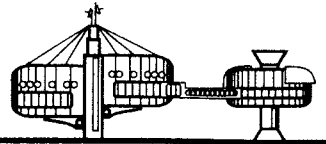
Untuk dapat menampilkan kesan high tech yang dapat dinikmati dengan mata, maka atap massa promosi dirancang untuk dapat membuka dan menutup jika dibutuhkan

Rangka yang bukan hanya diekspos, namun juga berfungsi membantu membuka dan menutup atap



Logika mekanik pada pergerakan atap bangunan, untuk membuka dan menutup

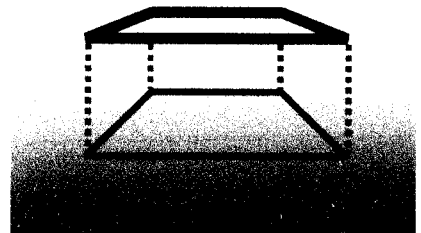
Skematik



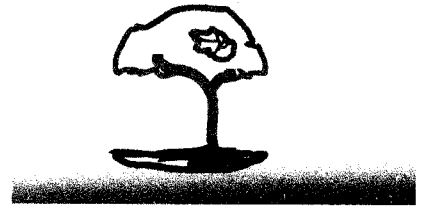
Bidang dasar horizontal

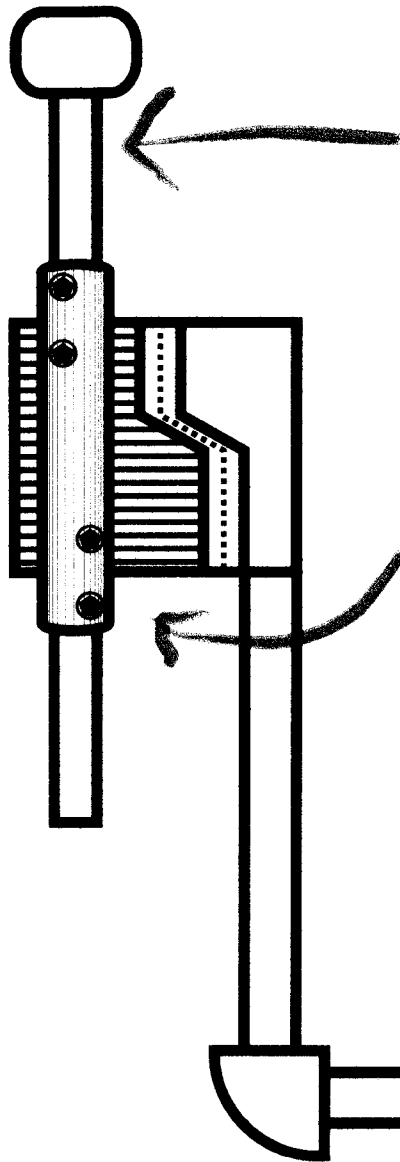
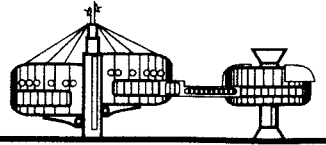
Bidang yang melayang

sebuah bidang datar horizontal diletakkan di atas bidang tanah dan membentuk ruang diantaranya.



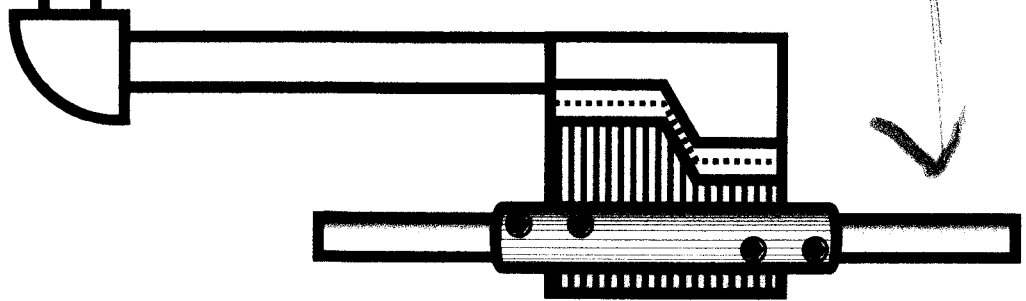
Bidang dasar area produksi dirancang menggunakan cara ini.

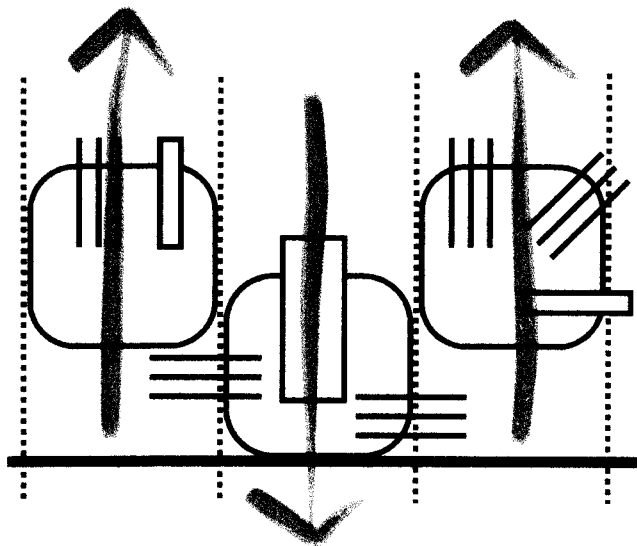
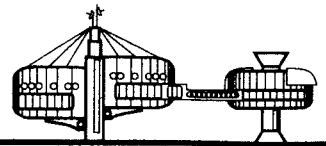




Permukaan bangunan didominasi dengan tekstur halus dan cenderung mengkilap. Tekstur ini merupakan ciri khas dari arsitektur high tech. Namun untuk menghilangkan kesan monoton, pada bagian-bagian tertentu dipilih tekstur kasar agar kesan dinamis m u n c u l

Penggunaan warna-warna yang cenderung cerah ke arah silver atau metalik merupakan pilihan yang paling c o c o k .



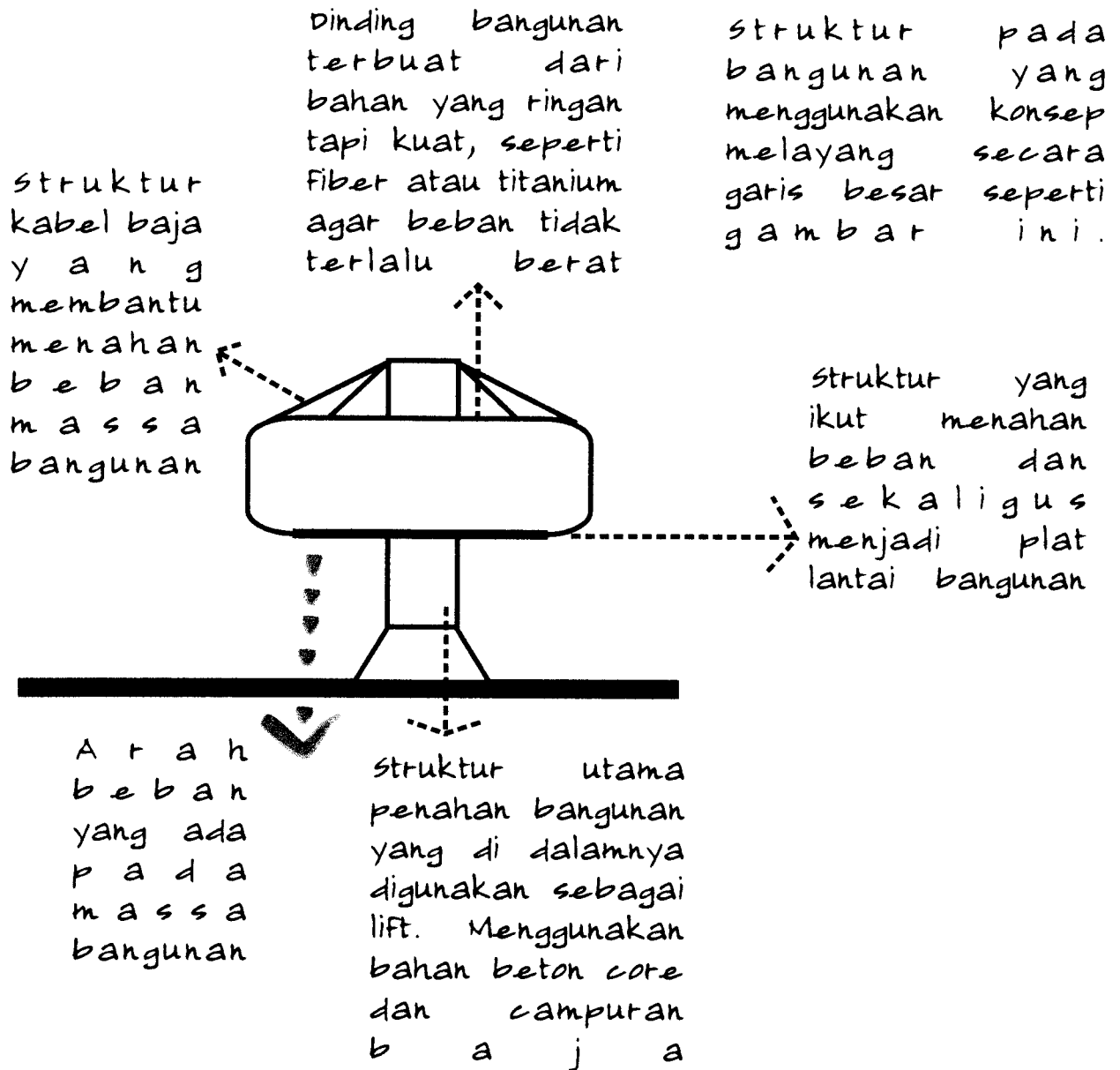
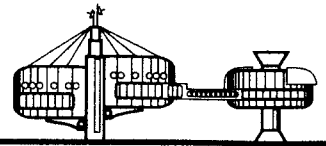


Fasade bangunan dirancang dengan permainan massa yang ditinggi dan ditendahkan. Hal ini untuk menghilangkan kesan monoton.

Permainan rangka dan bidang dirancang antara kombinasi vertikal dan horizontal dengan pengulangan-pengulangan seperlunya agar menimbulkan kesan dinamis. Permainan sudut juga dilakukan untuk mendapatkan komposisi bagi fasade yang dinamis.

Semua rancangan ini dilakukan untuk mendukung citra bangunan yang bergaya arsitektur high tech.

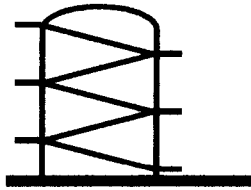
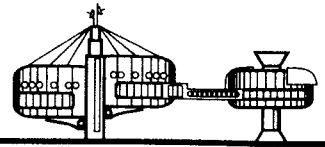
struktur & material



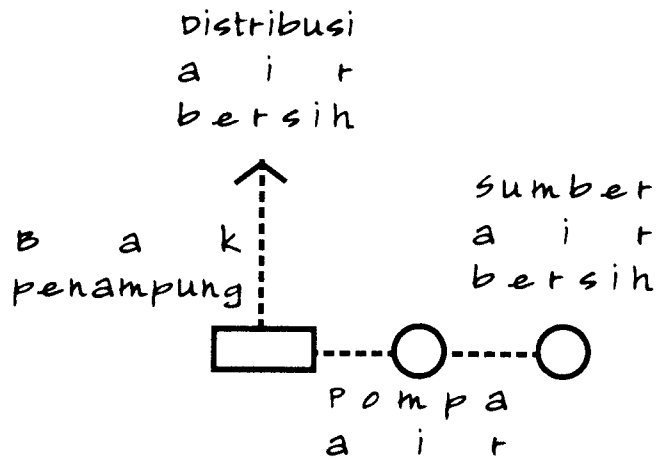
struktur pada bangunan secara garis besar menggunakan baja komposit. Bahan ini dipilih karena sangat identik dengan high tech dan ringan. Selain itu, faktor ringan juga menjadi pertimbangan. Sedangkan basement menggunakan bahan beton core

skematik

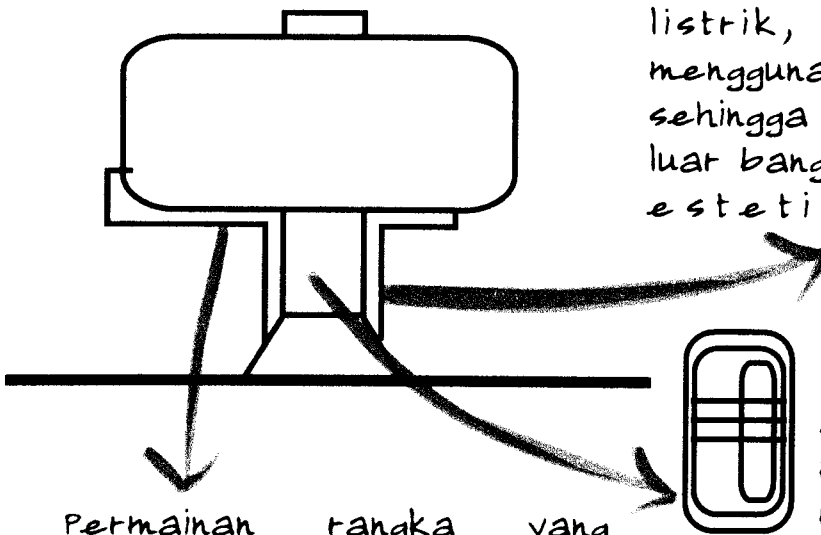
desain 5φ



Tangga darurat dirancang ada di luar bangunan sekaligus diekspos



Distribusi air bersih, air kotor listrik, dan telepon menggunakan bahan logam sehingga dapat diekspos di luar bangunan dan menambah estetika bangunan



Permainan rangka yang diekspos pada bangunan sengaja dirancang mirip dengan elemen sistem utilitas bangunan. Sehingga antara rangka dengan sistem utilitas bangunan nampak sama dan sulit dibedakan

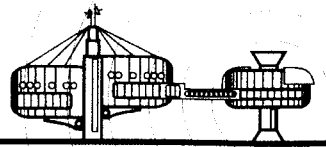


Core yang ada ditengah dan juga merupakan struktur bangunan, di dalamnya terdapat lift sebagai transportasi vertikal.

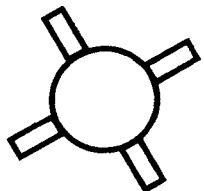
Dalam core ini juga terdapat shaf yang mendukung sistem utilitas bangunan

Skematik

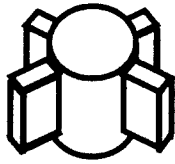
desain 51



Alternatif 1



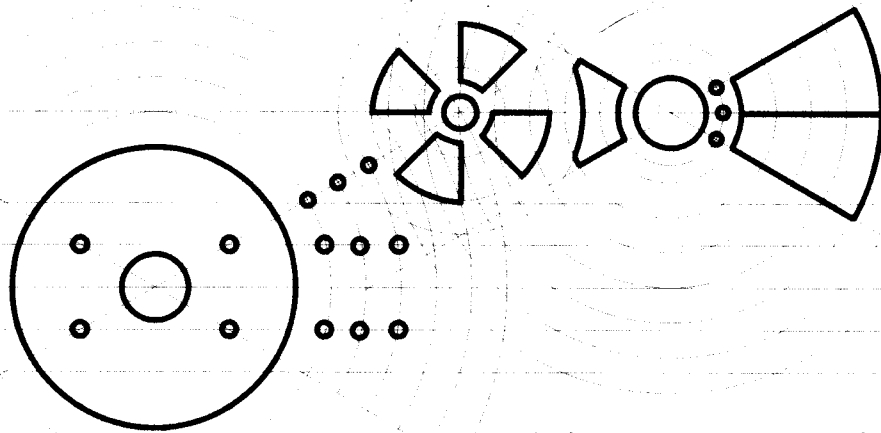
Dari atas



Axonometri

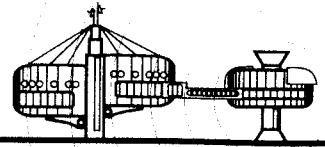
Denah dirancang menggunakan grid radial dengan bentuk lingkaran. Bentuk ini sangat setasi dengan bentuk dasar massa bangunan yaitu lingkaran. Sedangkan grid linier hanya sebagai bantuan

Ide awal berawal dari bentuk sebuah pemutar pita kaset yang mempunyai j a t i j a t i



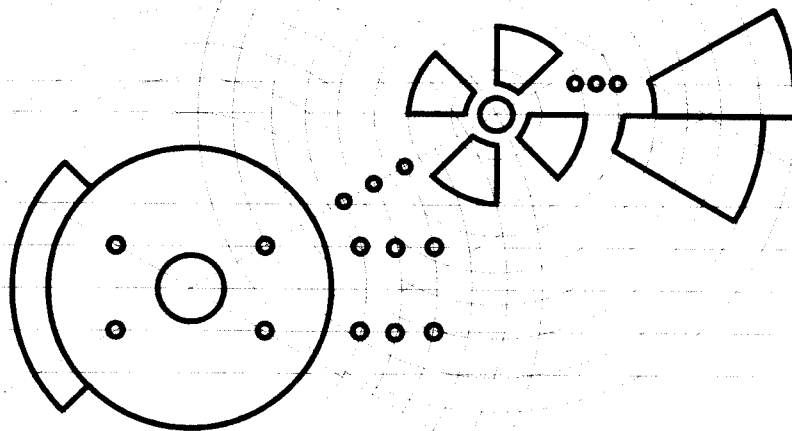
Antar massa bangunan terpisah secara horizontal, namun dihubungkan elemen bangunan seperti selasar atau tangga.

Usulan patern denah



Alternatif 2

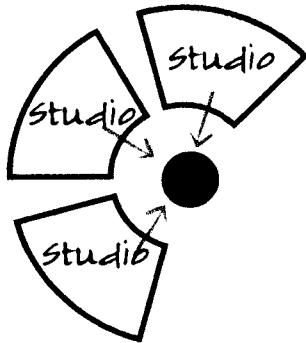
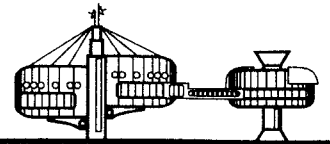
Massa bangunan promosi
dengan produksi terpisah
secara horizontal, namun
massa distribusi terpisah
secara vertikal. Massa
distribusi terletak di bawah
m a s s a p r o d u k s i



Komposisi denah seperti ini
menyebabkan massa produksi
harus lebih tinggi dari alternatif 1
untuk tetap menimbulkan kesan
melayang. Namun dengan makin
tinggi akan semakin mengesankan
h i g h t e c h

skematik

desain 53

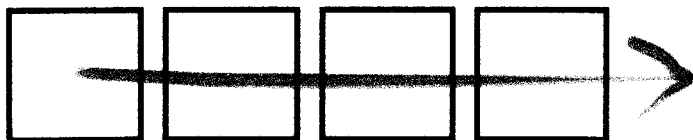
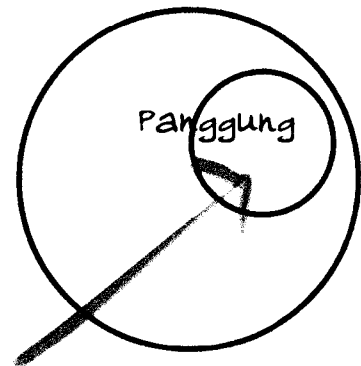


Produksi

Area produksi menggunakan pola massa terpusat. Pusatnya merupakan lift yang menjadi pemersatu antar studio juga menjadi elemen sirkulasi vertikal

Promosi

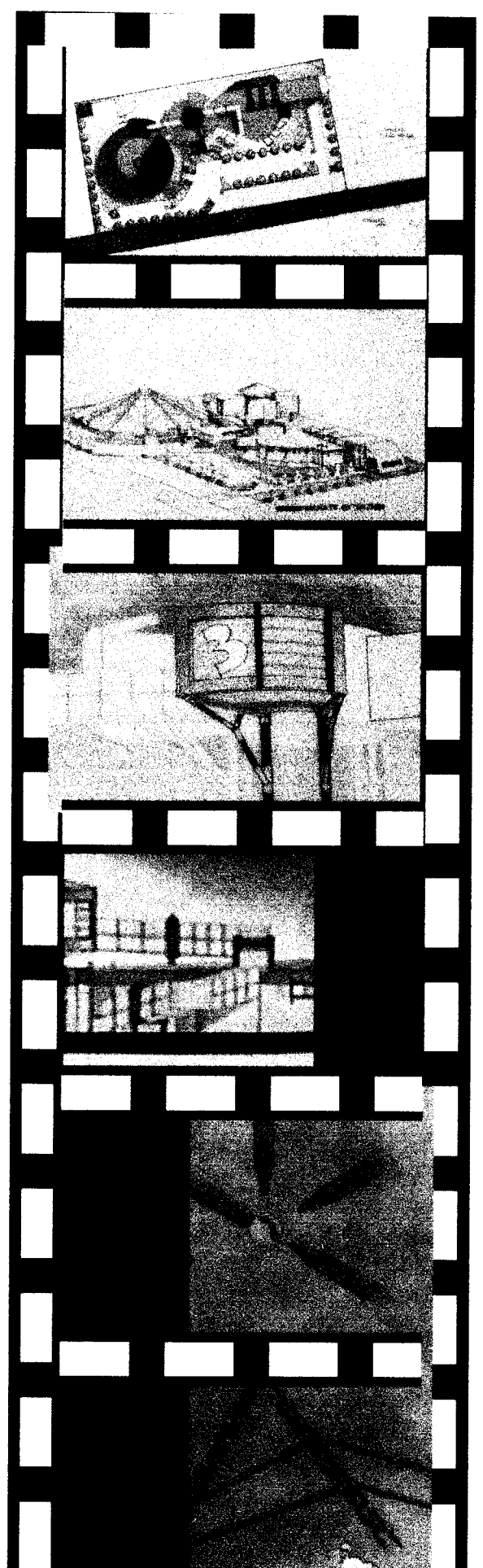
Area promosi yang menggunakan konsep kafe sehingga ada ruang di dalam ruang, maka menggunakan organisasi terpusat dengan panggung berada ditengah



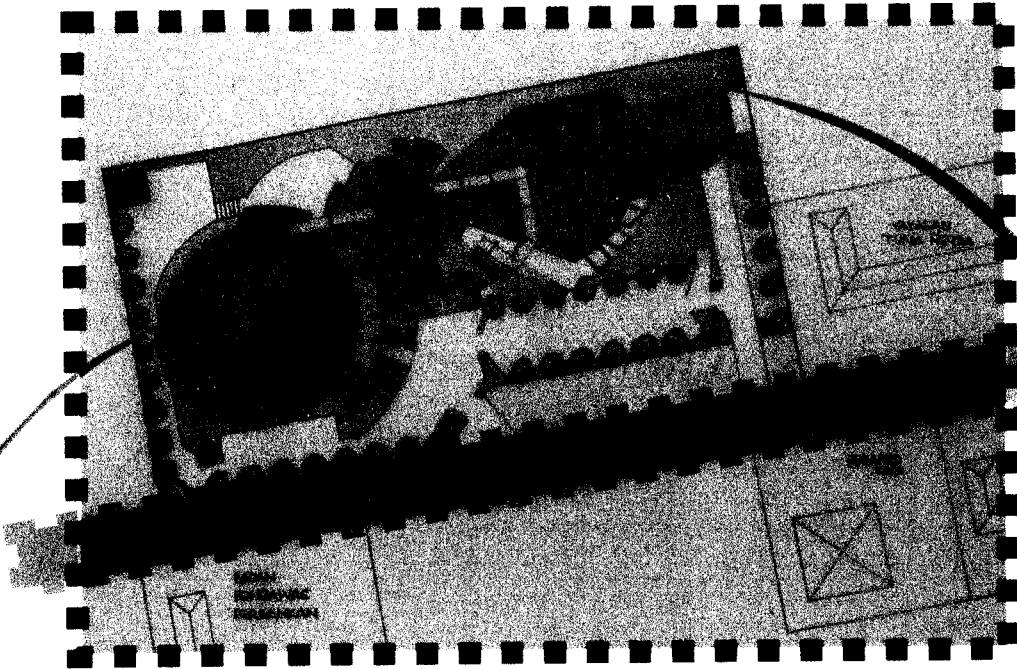
Distribusi

Dengan urutan kegiatan yang sistematis, maka ruang-ruang yang ada di area distribusi menggunakan pola linier

Bagian 4



Situasi

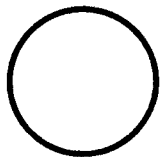


Ubahan massa

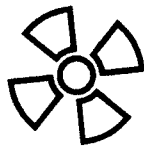
Konsep awal yang semula hanya mendekatkan massa produksi dengan massa distribusi, maka pada pengembangan desain, kedua massa ini tidak hanya didekatkan namun ditempelkan sekaligus. Pertimbangan ini muncul agar kesan terpisah diantara ke 3 massa bangunan semakin hilang.

Massa promosi tetap berada di depan, karena akan ramai dikunjungi orang. Sedangkan massa produksi dan massa distribusi berada lebih di belakang.

Bentukan massa berasal dari lingkaran yang mengalami penambahan dan pengurangan untuk menghilangkan kesan monoton.



Konsep massa promosi

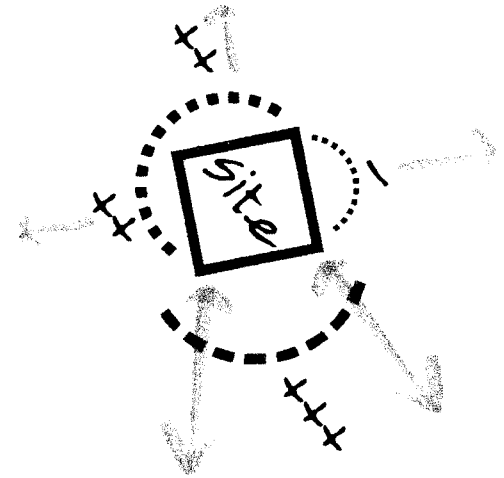
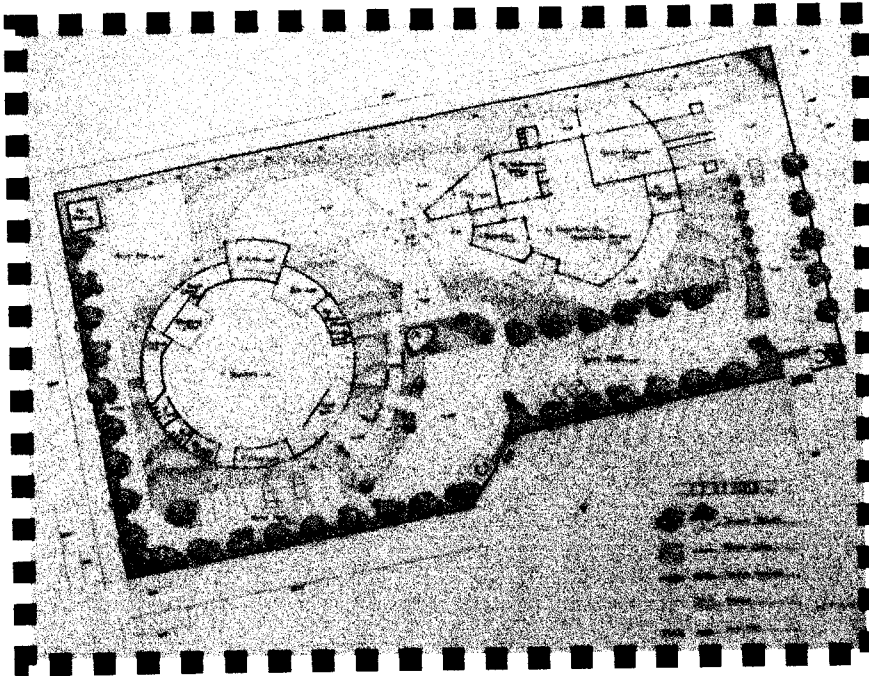


Konsep massa produksi



Konsep massa distribusi

Site plan



Konsep view mengarah ke jalan parangtritis sebagai akses utama ke site

Spesifikasi site

Luas site $1\phi.5\phi\phi \text{ m}^2$
site terbangun pada awal desain 6596.4 m^2
site terbangun pada pengembangan desain 2557.5 m^2
(belum termasuk area terbuka, dan basement)

Area produksi $238,5 \text{ m}^2$
Area distribusi $1\phi5\phi \text{ m}^2$
Area promosi $127\phi \text{ m}^2$

Mengecilnya site yang terbangun disebabkan beberapa hal, antara lain :

Area distribusi yang tadinya ada di atas, kemudian ditempatkan di basement.

Adanya beberapa area terbuka sebagai selasar dan tempat nongkrong.

Adanya beberapa parkit yang ditempatkan di basement.

Denah

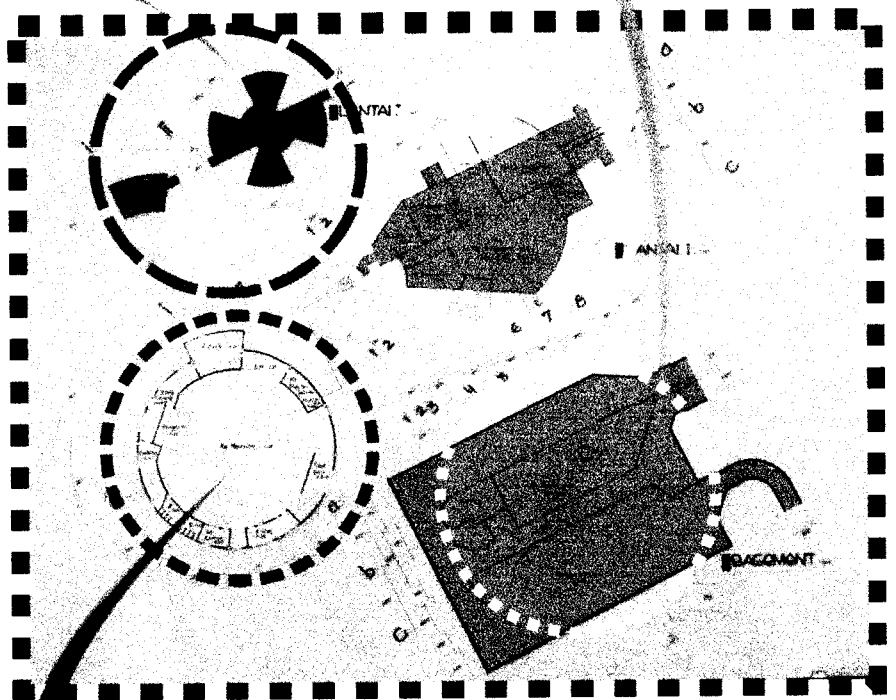
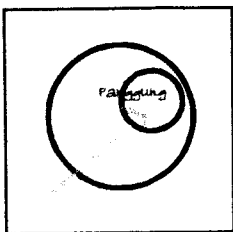
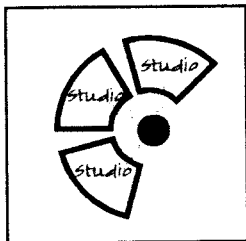
Basement

Lantai basement digunakan untuk area distribusi, yaitu bongkar muat barang. Basement juga langsung berhubungan dengan lantai di atasnya yang masih termasuk area distribusi. Selain itu juga ada ruang servis pendukung bangunan



Lantai II

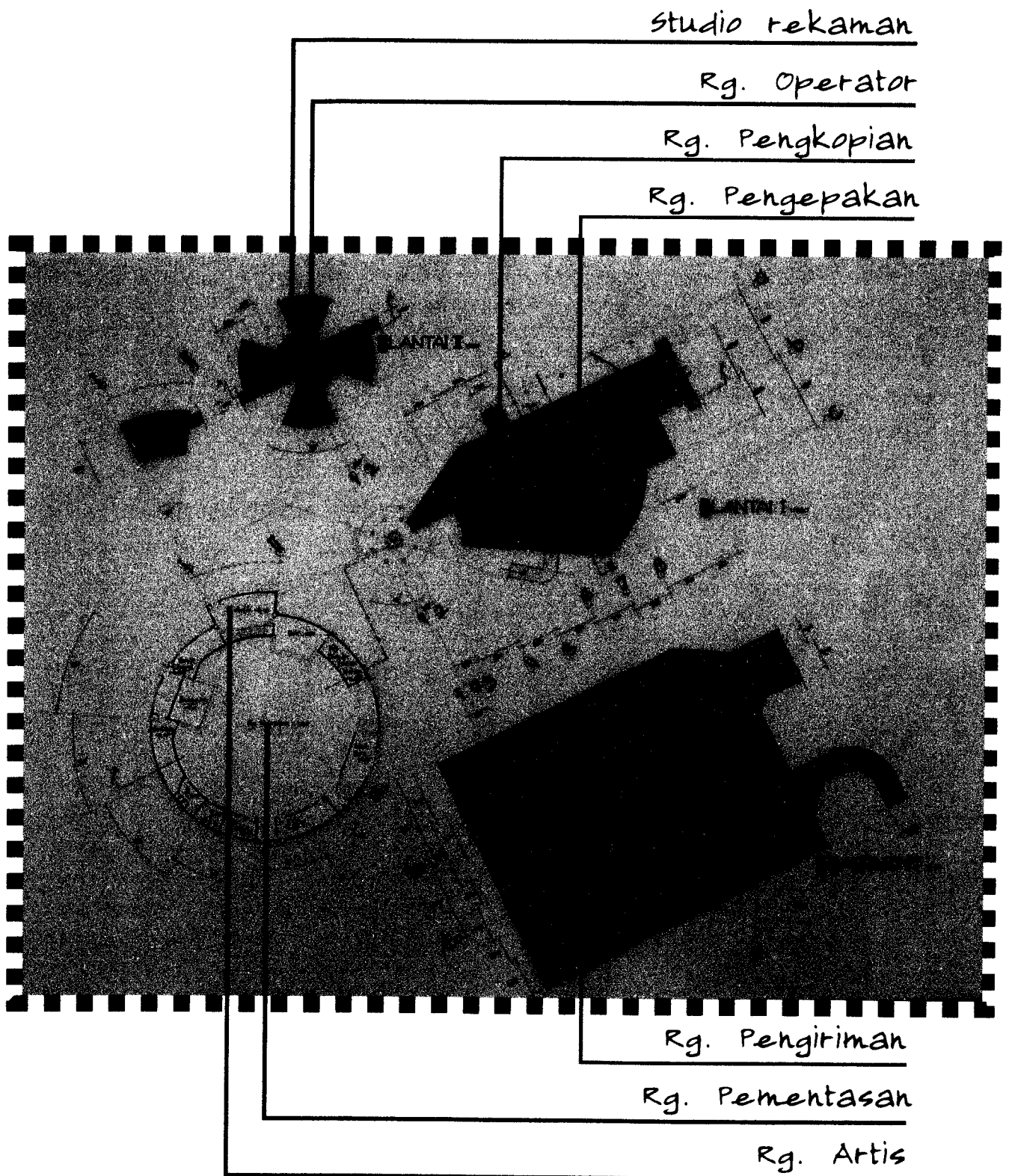
Area produksi yang mewadahi kegiatan recording, editing, mixing ada di lantai II. Hal ini ditujukan agar pelaku kegiatan tidak terganggu dan dapat berkonsentrasi dengan baik.



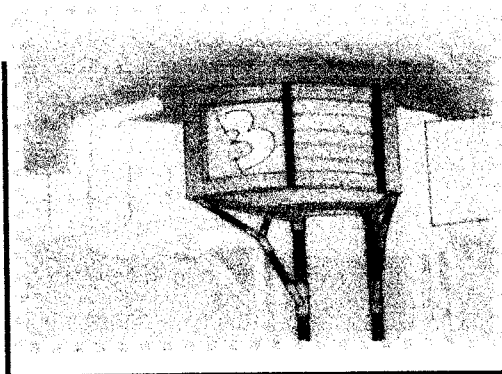
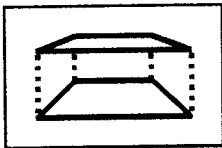
Lantai I

Area promosi yang paling banyak mengundang kegiatan, terletak terpisah dengan area yang lain. Area ini dapat mewadahi kegiatan, antara lain pentas musik, jumpa fans, dan launching band / album. Pada hari-hari biasa area ini dapat digunakan sebagai tempat hiburan berupa kafe.

Denah

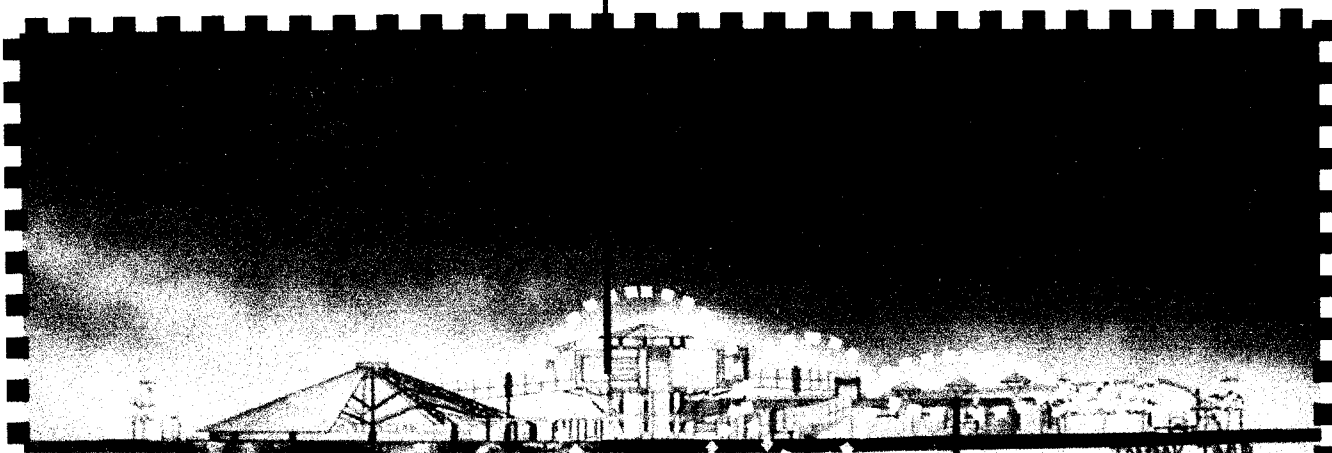


Tampak



Penggunaan rangka baja ringan yang dipadukan dengan beton bertulang. Kolom diekspos dan terlihat menyangga bangunan di atasnya.

Berdasarkan konsep, rangka-rangka yang diekspos menjadi landasan permainan rangka pada arsitektur high tech

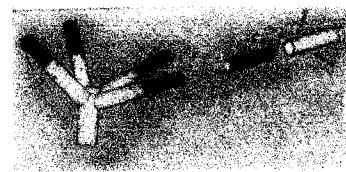


TAMPAK TERUK

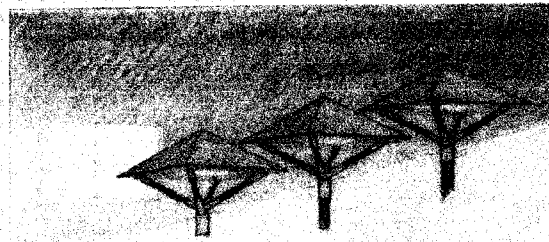
Dimur



Konsep penggunaan elemen transparan dengan dimensi lebar, di terapkan pada selasar

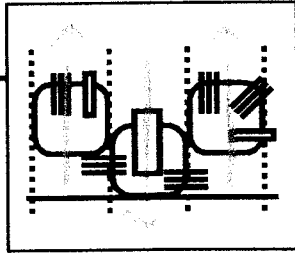


Atap segi 3 yang diadopsi dari lingkungan sekitar, ditujukan agar bangunan tidak terlalu ekstrim

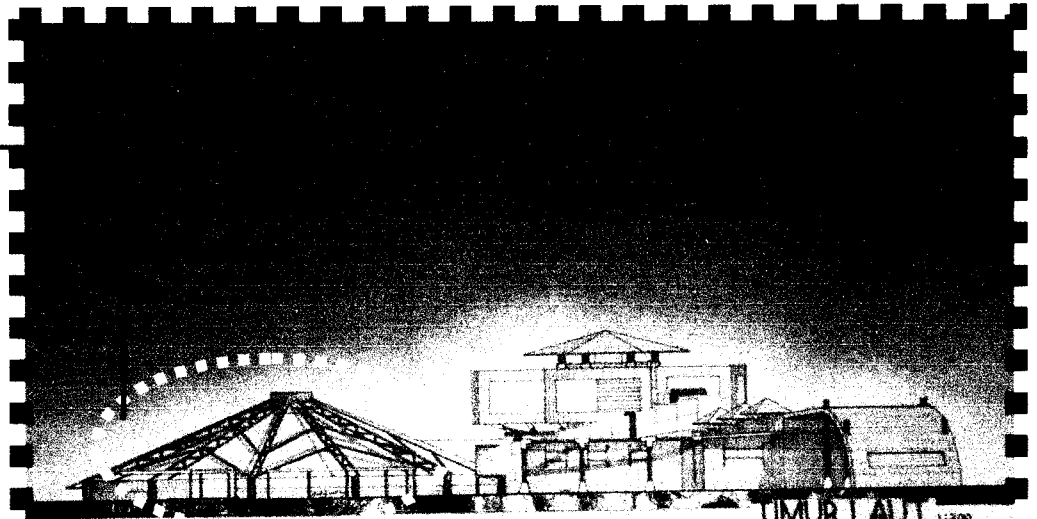
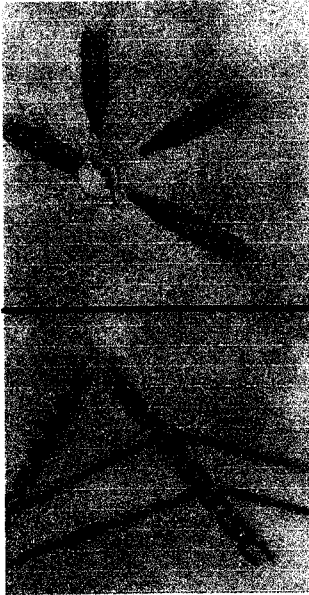


DETAIL ARSITEKTUR

Tampak

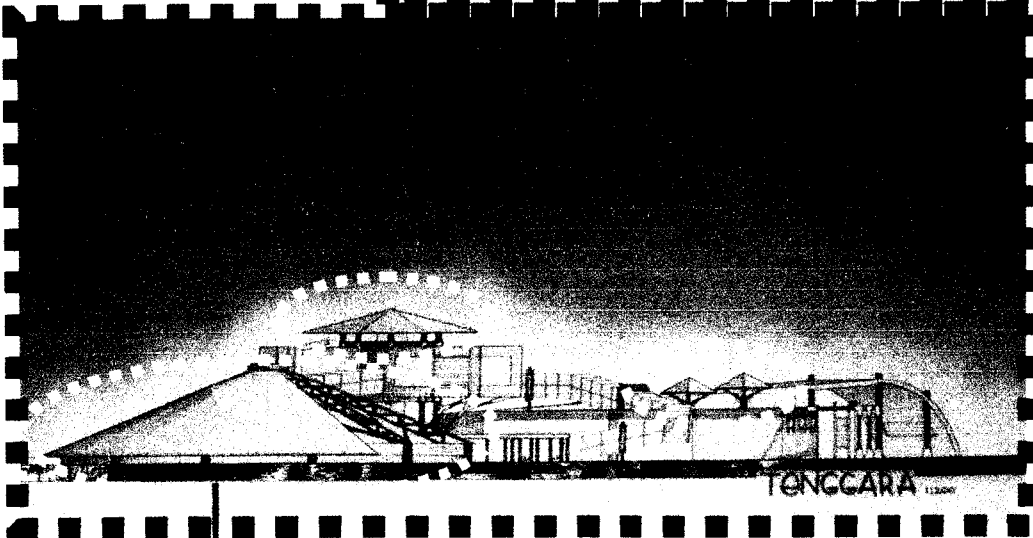


Atap area promosi menggunakan rangka baja ringan yang sering disebut dengan 'space frame'. Selain fleksibel dan ringan, juga bertujuan menguatkan kesan bangunan high tech yang sebagian besar bercirikan menggunakan bahan baja.



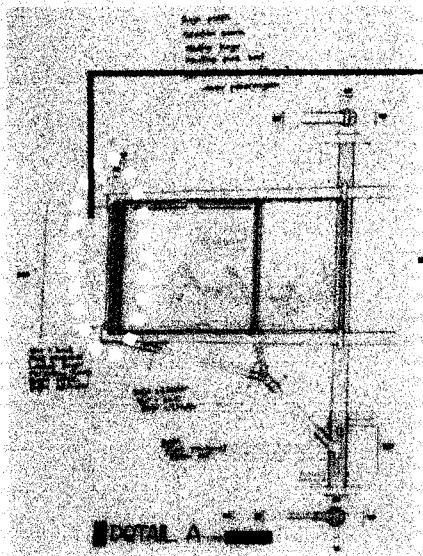
Tenggara

Timur laut

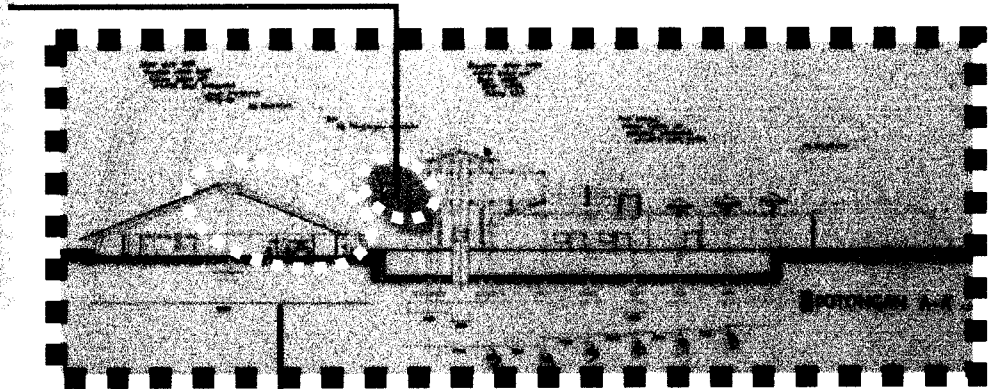


Bentuk atap segi 3 yang diadopsi dari lingkungan sekitar agar mempunyai persamaan dan seitama.

Potongan

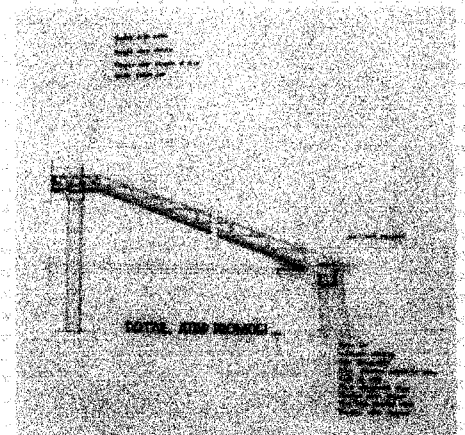
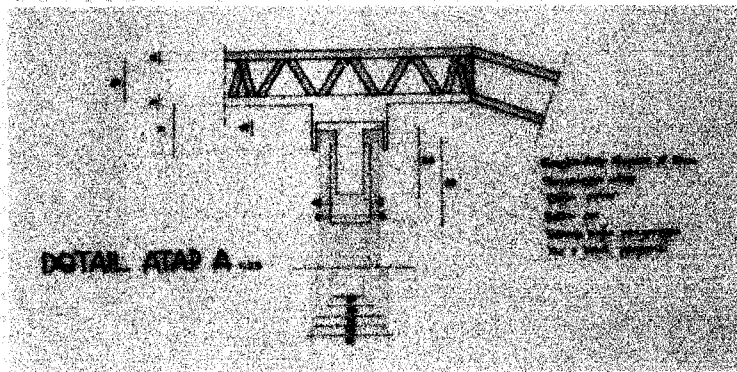


Dinding studio rekaman yang memerlukan perlakuan khusus, yaitu adanya peredam dan kayu yang disusun bergantian mencapai 2 lapis.

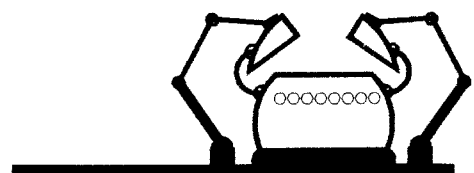
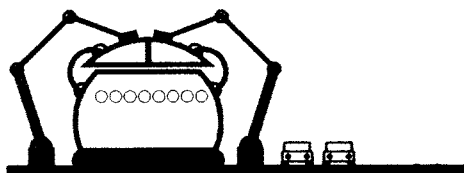


Penyangga atap yang berfungsi sebagai poros saat atap membuka dan menutup

Mekanika atap bergerak

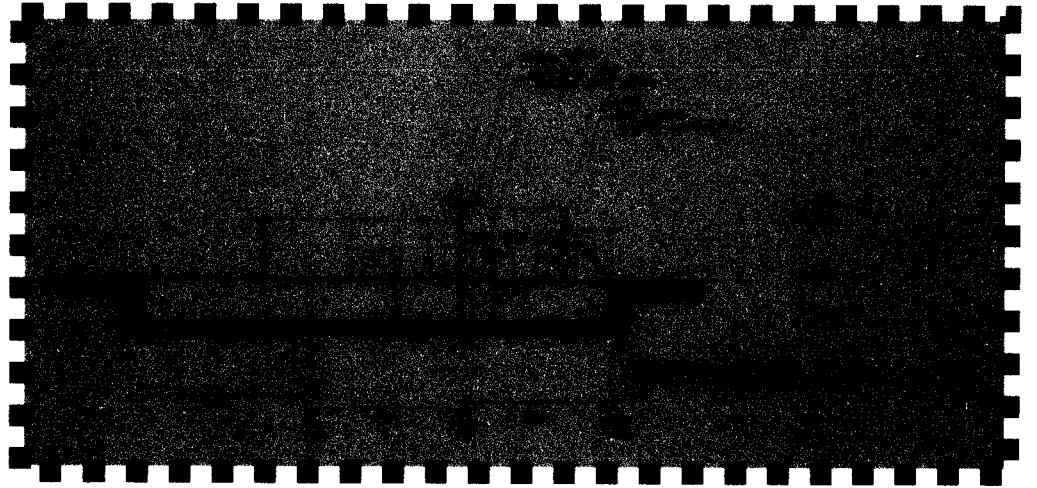


Konsep awal atap promosi ialah bergerak membuka dengan bantuan rangka seperti gambar di bawah. Dalam tahap pengembangan desain lebih mudah dan efisien seperti gambar di atas

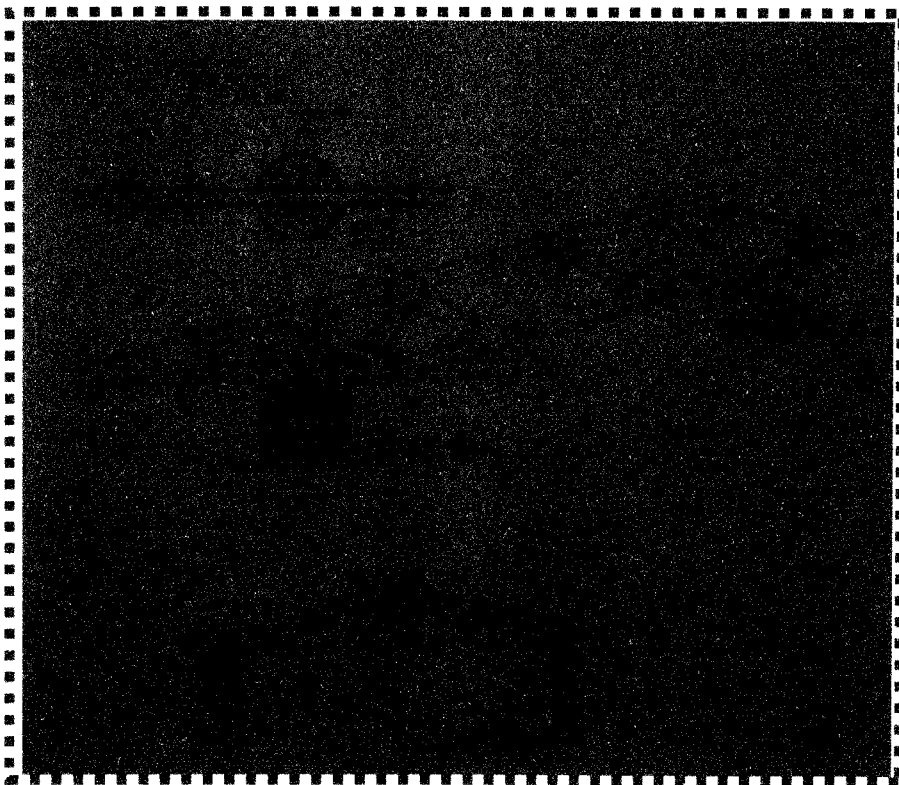


Potongan

Bahan yang digunakan mengikuti konsep awal, yaitu perpaduan baja dan beton



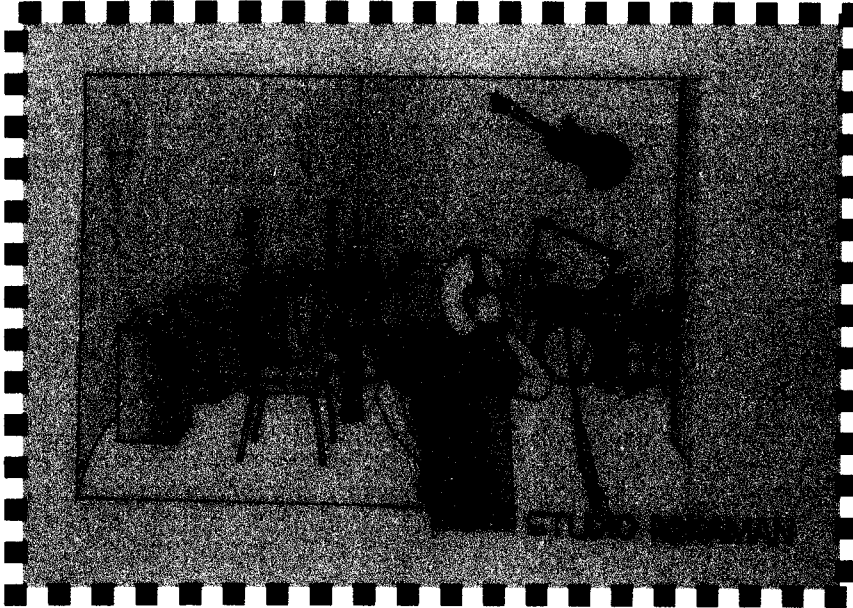
Atap bangunan yang menggunakan rangka atap baja dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Rangka atap disambungkan menggunakan mur baut baja. Cara ini dinilai cukup mudah bila diterapkan pada dimensi ruang yang lebar. Selain mudah dalam pengerjaannya, juga dapat mencapai bentang yang cukup panjang.

Perspektif

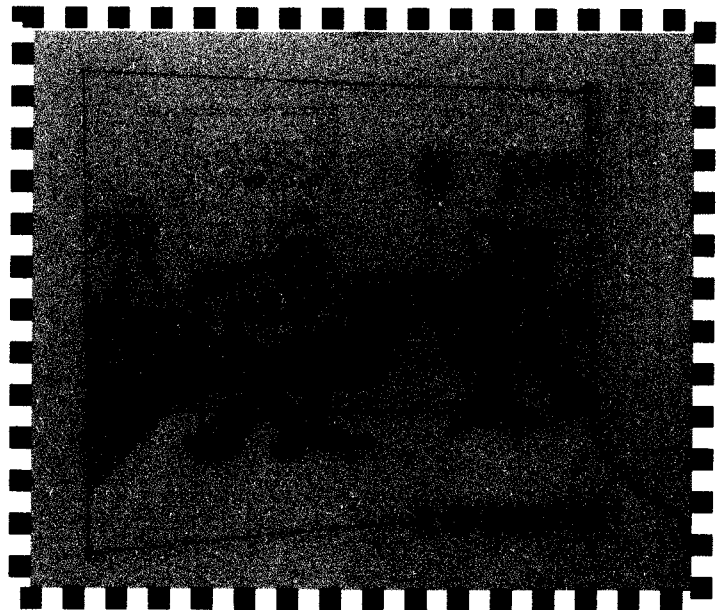
Studio rekaman



Kegiatan yang ada di studio rekaman, antara lain take vokal, take gitar, dan selanjutnya. Take dilakukan satu-satu agar hasilnya lebih bersih.

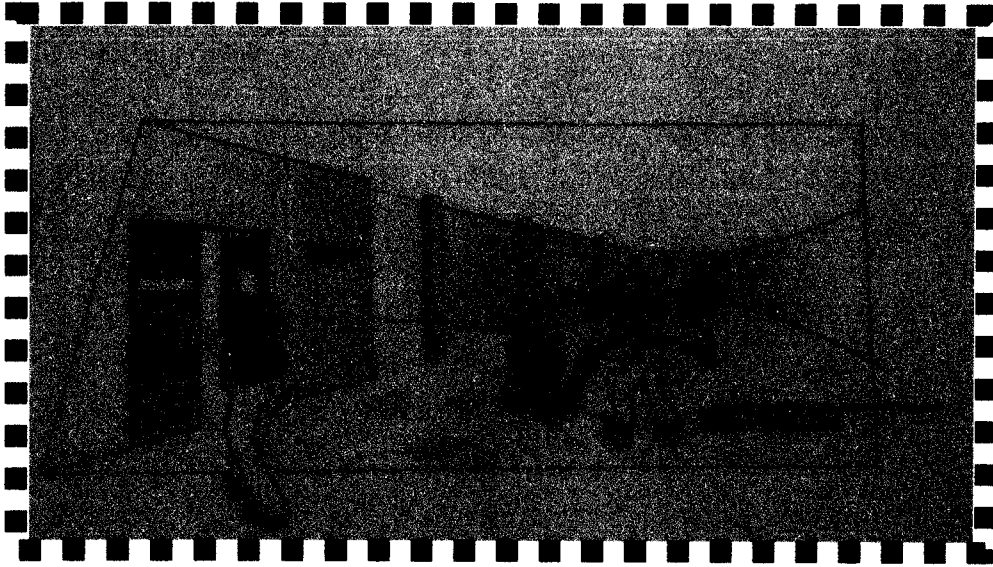
Operator

Rg. Operato yang mewadahi kegiatan recording, editing, mixing, berada disebelah studio rekaman. Hal ini untuk memudahkan komunikasi pelaku seni dengan k a t y a w a n .



Perspektif

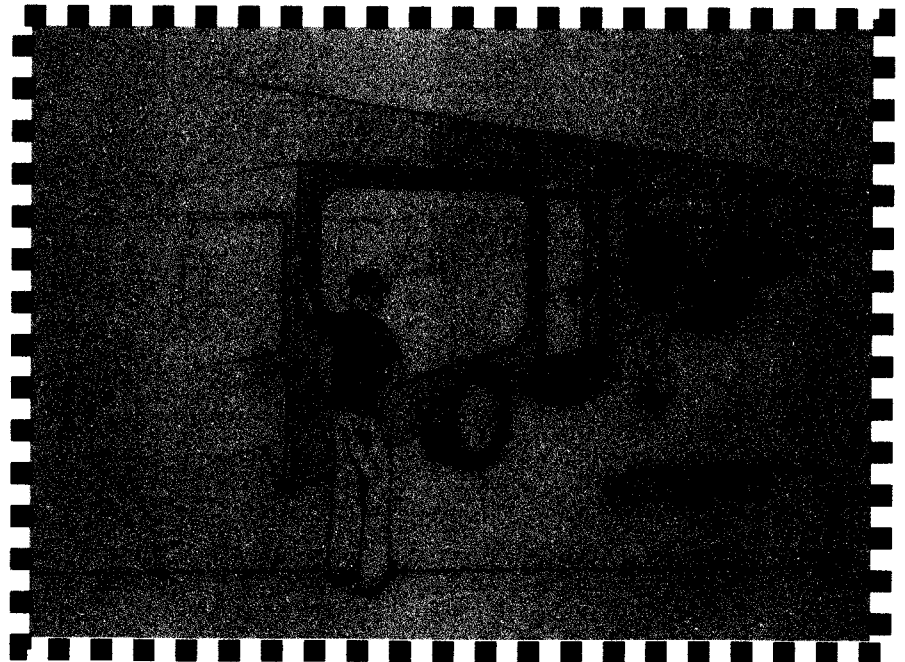
Area distribusi



Kegiatan pengepakan barang berupa kaset, CD, dan sebagainya, berada di lantai dasar sebelah utara. Di bawahnya terdapat area pengiriman barang. Sehingga barang yang siap dapat langsung didistribusikan.

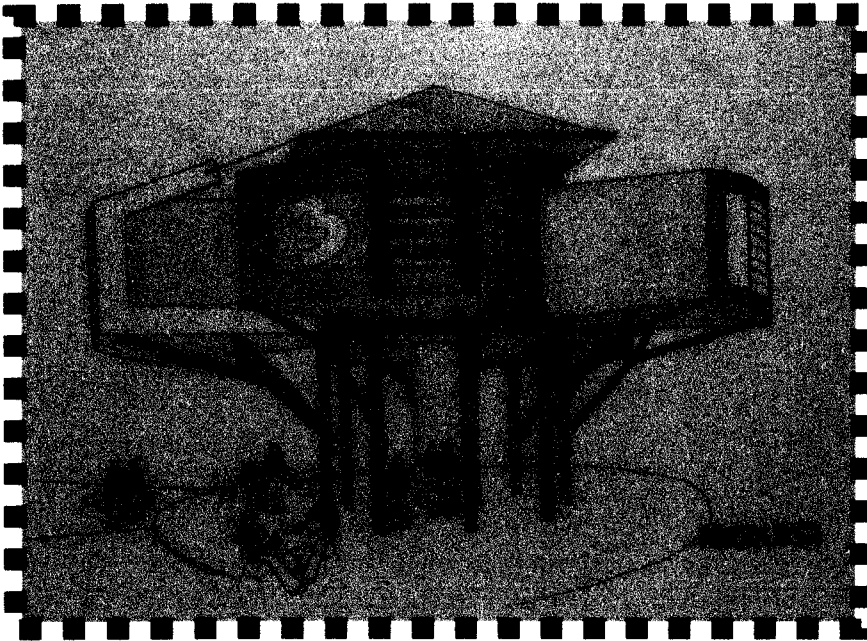
Area distribusi

Loading dock berada di lantai basement dan mempunyai akses sendiri. Hal ini untuk memudahkan bongkar muat barang dan terhindar dari lalu lalang kendaraan umum.



Perspektif

Massa produksi

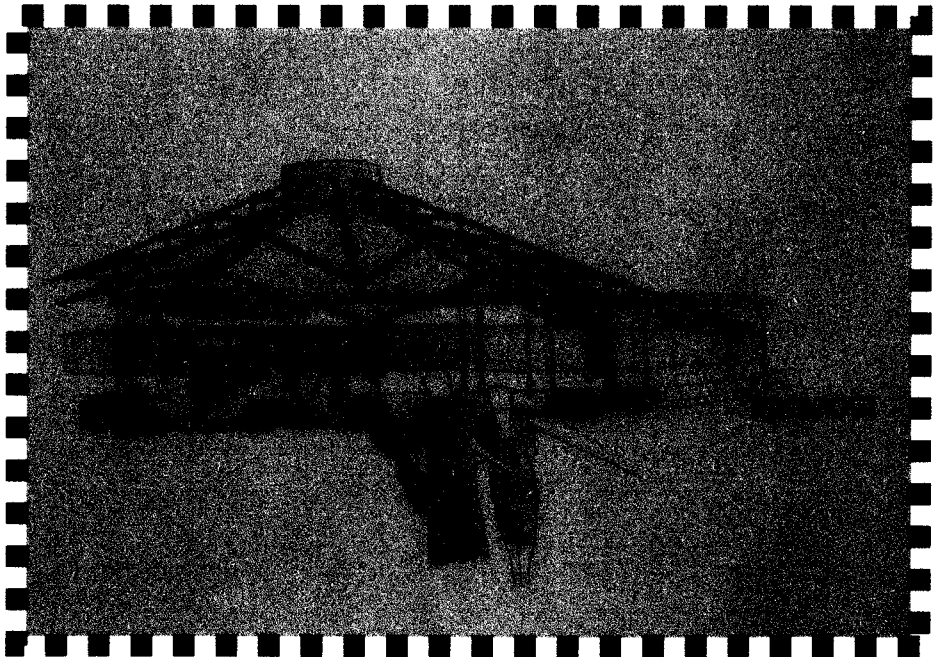


Massa produksi merupakan bangunan yang paling menarik dari pada 2 massa yang lain. Selain berada ditengah, massa ini sengaja ditinggikan agar dapat dilihat rangka-rangkanya yang merupakan konsep high tech

Di bawah massa produksi digunakan sebagai tempat nongkrong-nongkrong dan istirahat sambil menikmati makanan dan minuman

Massa promosi

saat masuk ke dalam site, pengunjung langsung disugahi rangka-rangka yang diekspose dari atap massa promosi. sudut pandang ini menyiratkan kata 'selamat datang'

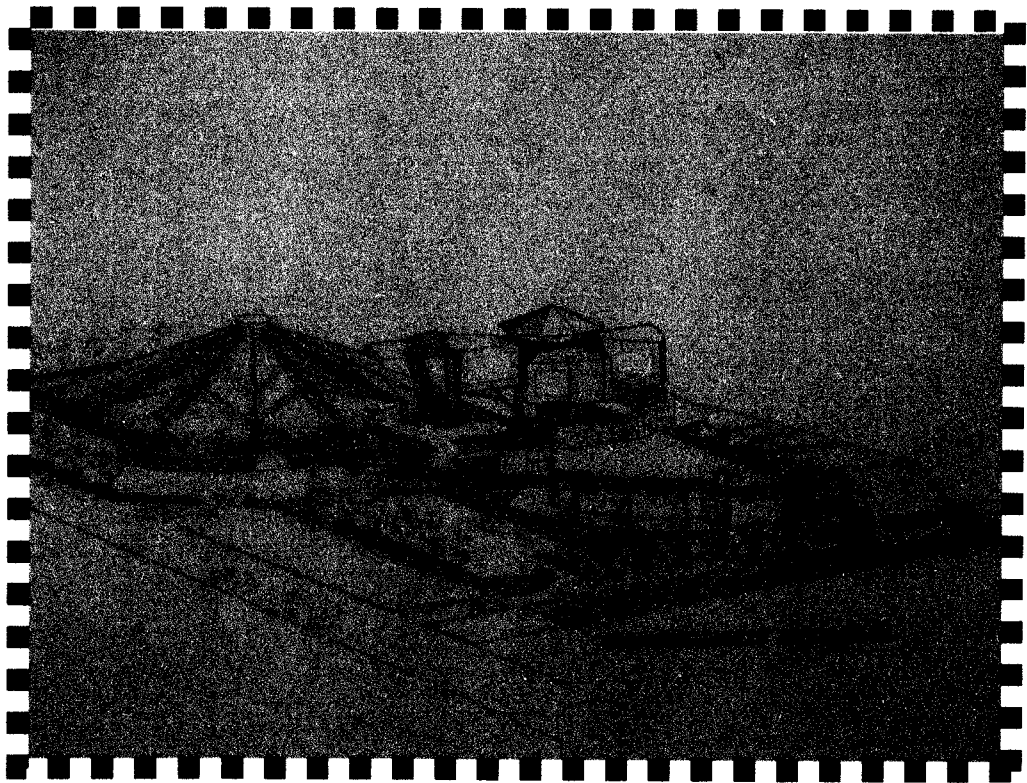


Perspektif

Eksterior

sudut pandang ini memperlihatkan rangka-rangka dari bangunan yang terlihat sangat jelas. Konsep permainan rangka dan bidang terlihat dengan silih bergantinya antara rangka dan bidang membentuk massa bangunan.

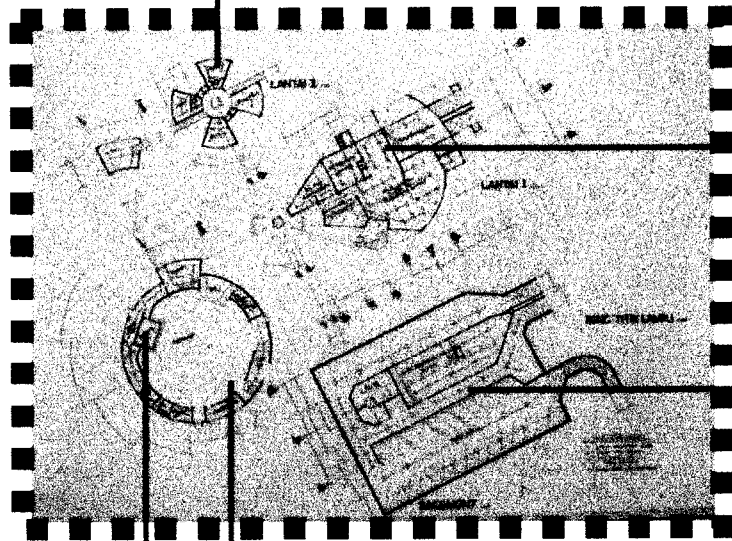
Rangka dan bidang massa promosi bergantian letaknya di luar dan di dalam. Massa produksi rangka menyangga bidang dan nampak menembus hingga ke atas. Sedangkan massa distribusi, memperlihatkan rangka yang menembus dinding, baik vertikal maupun horizontal.



Renc. Listrik

Perletakkan titik listrik pada bangunan tergantung kebutuhan tiap ruangan yang ada.

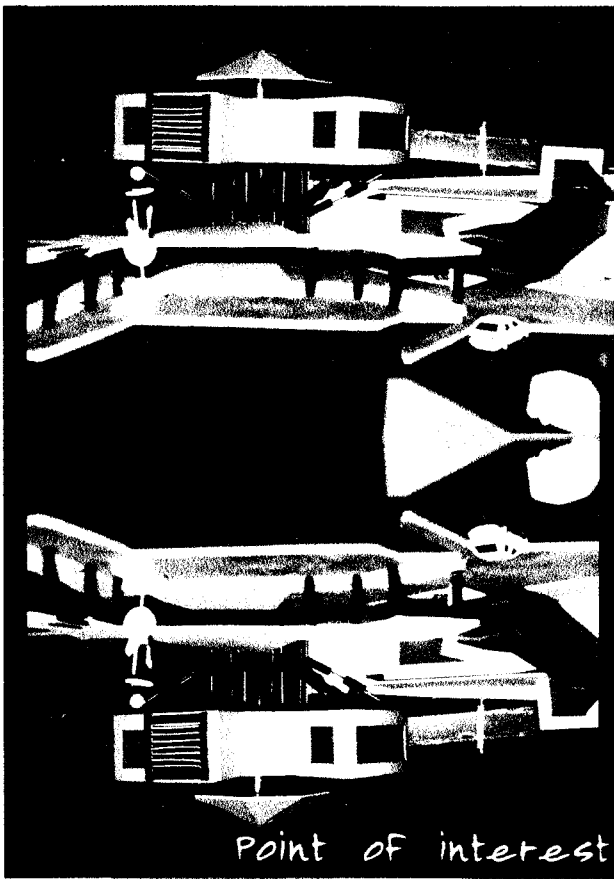
Pada studio membutuhkan titik listrik lebih banyak pada area rekaman, karena di ruangan itu akan banyak alat yang digunakan.



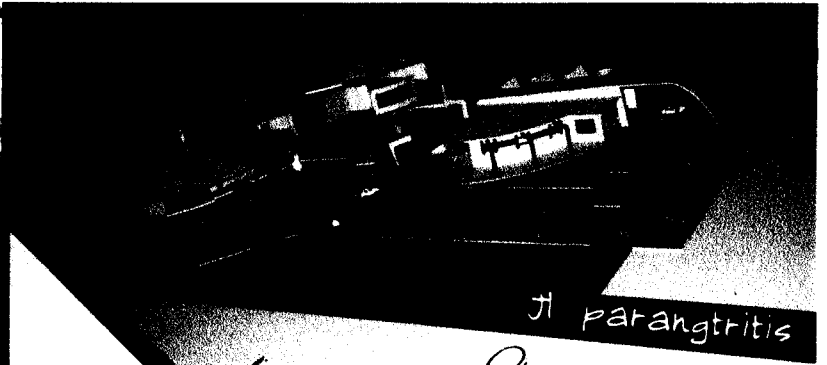
Pada area distribusi titik listrik sebagian besar ada di langit-langit untuk menerangi para pekerja yang sibuk mengepak dan bongkar muat barang.

Area promosi ada 2 tipe listrik, yaitu listrik permanen dan non permanen. Listrik permanen ialah yang selalu menerangi area promosi itu sendiri. Sedangkan yang non permanen ialah di area panggung. Line ini dapat diatur mana lampu yang akan menyala dan mana yang tidak, sesuai kebutuhan panggung.

Maket

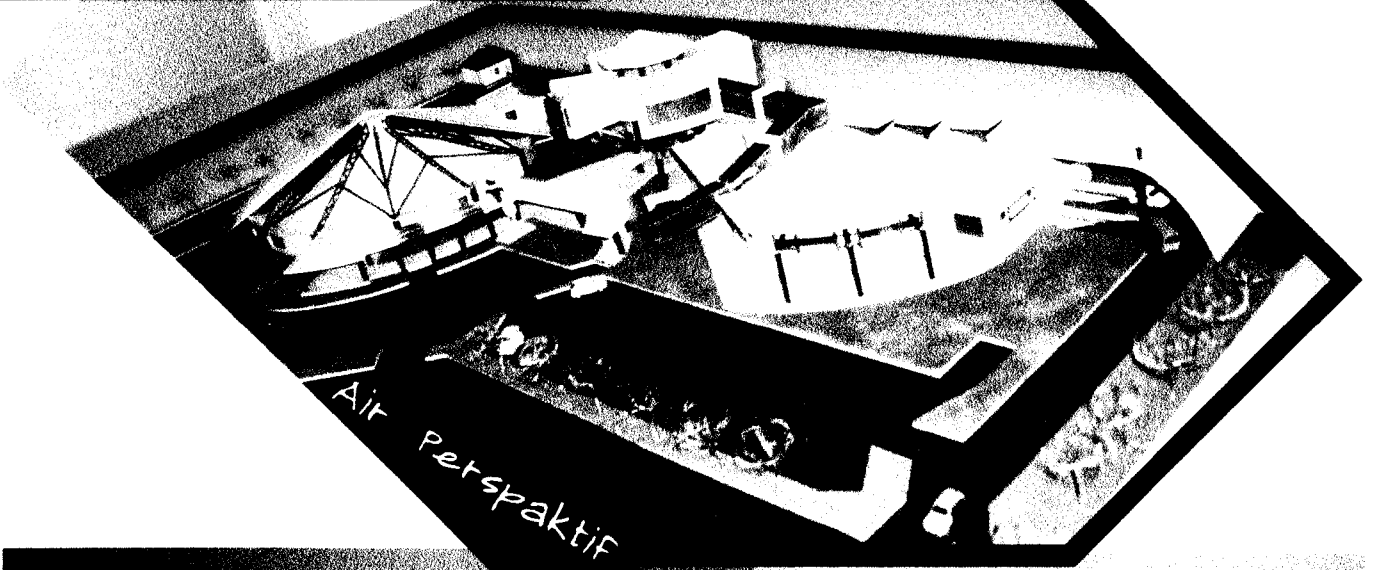


Point of interest

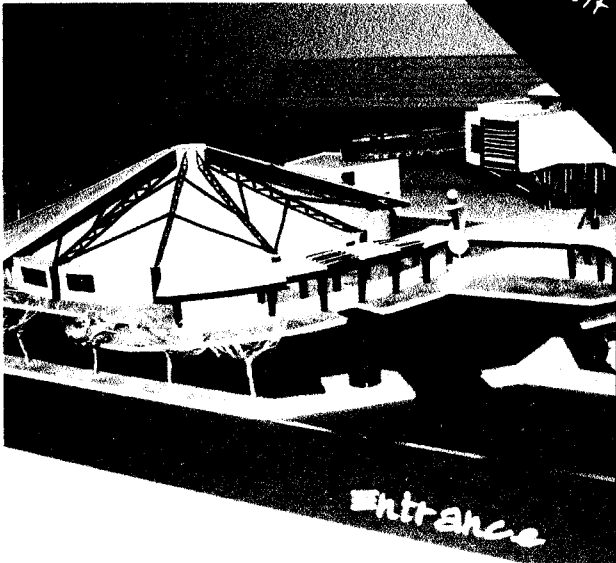


Jl Parangtritis

Handwritten signature and illegible text.



Air Perspektif

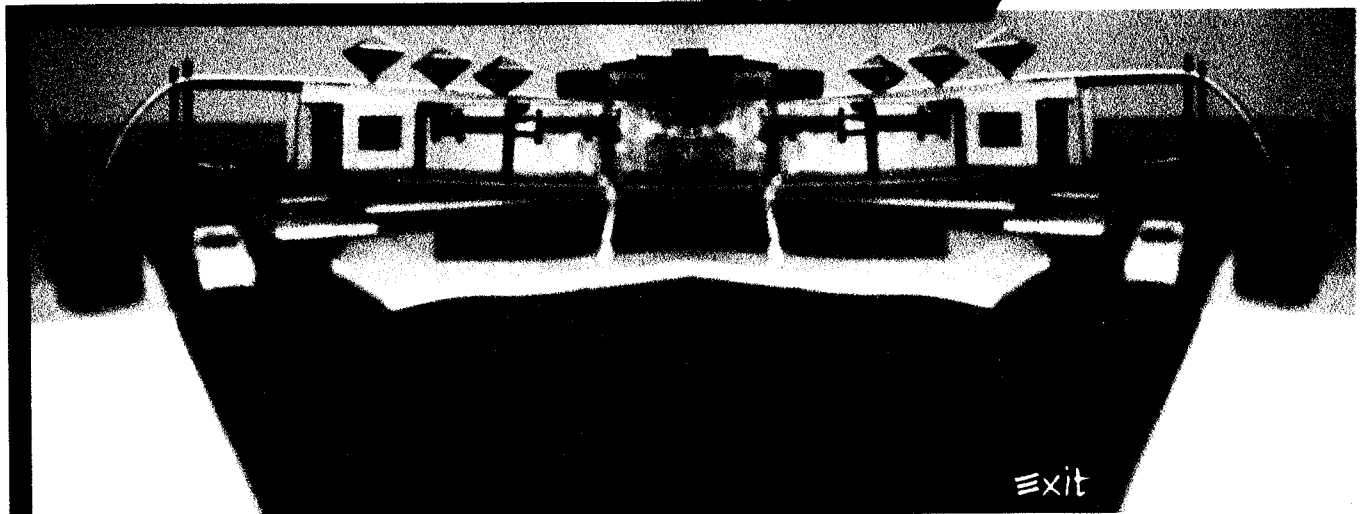
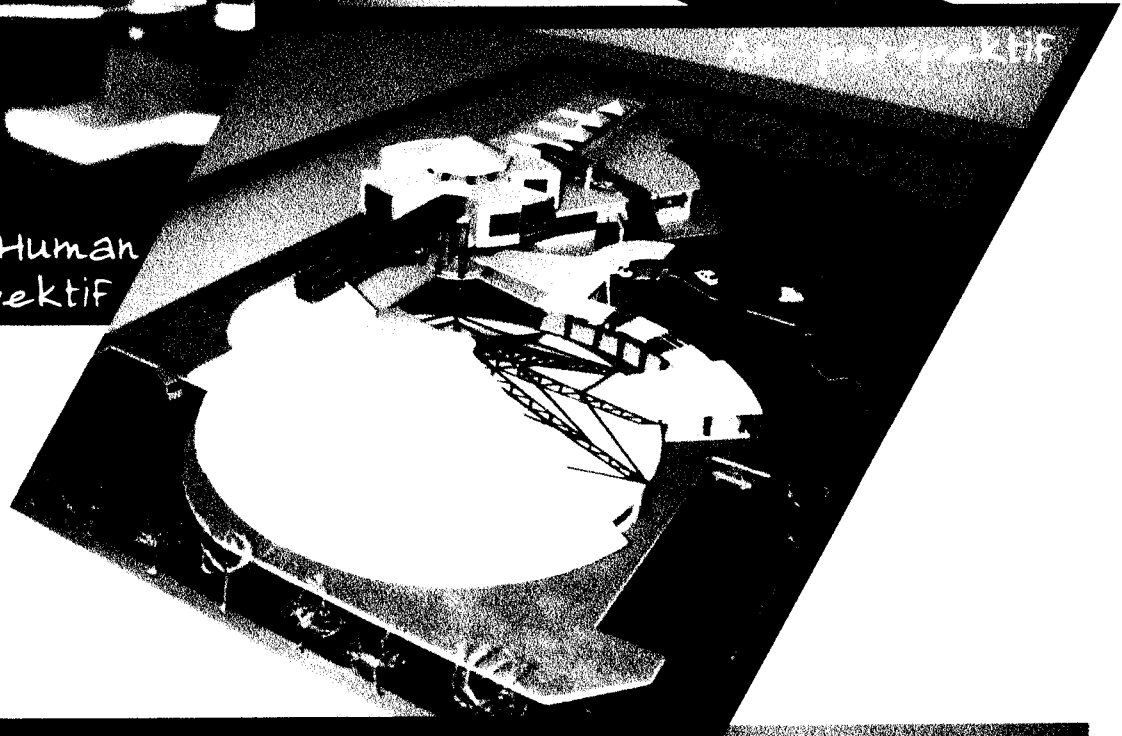
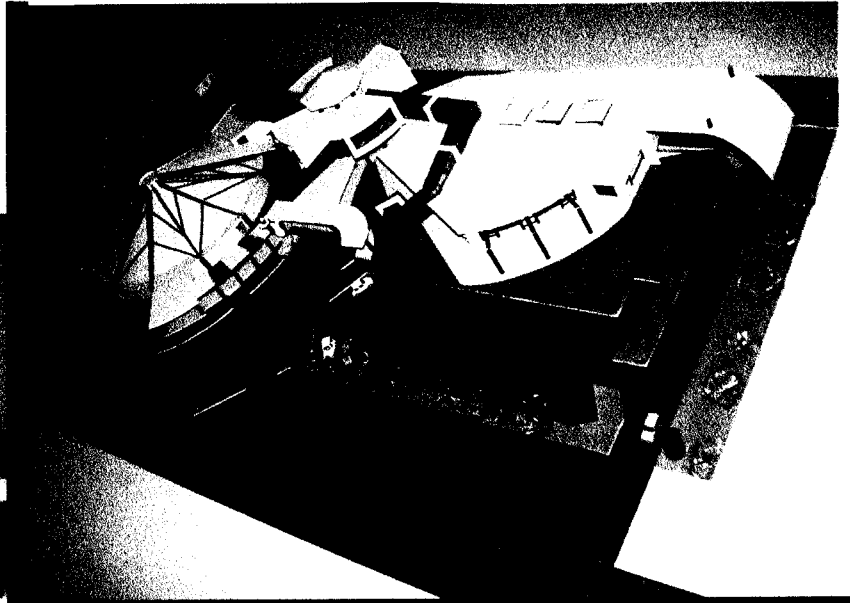
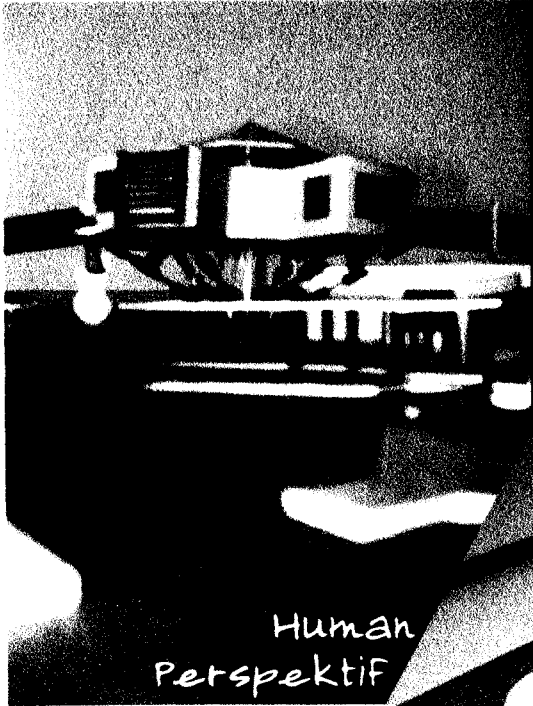


Entrance



Parking

Maket



DAFTAR PUSTAKA

- Slessor, Catherine, Techno Architecture, Thames & Hudson, 2000*
- DR. ING. Z. S. Makowski, Konstruksi ruang baja, Penerbit ITB, Bandung, 1998*
- Bentuk, Ruang, dan Susunannya, DK Ching, Erlangga, 1999*
- Poerwadarminta WJS, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 1976*
- News musik, Maret, 2003*
- Architect and Architecture, Latest trend, Mike Darton, 2002*
- Leile L. Doelle, Eng, M.Arch. Akustik Lingkungan , Erlangga, 1990*

www.greatbuildings.com

www.music.com

www.livemusicstudio.com

www.sonymusic.com