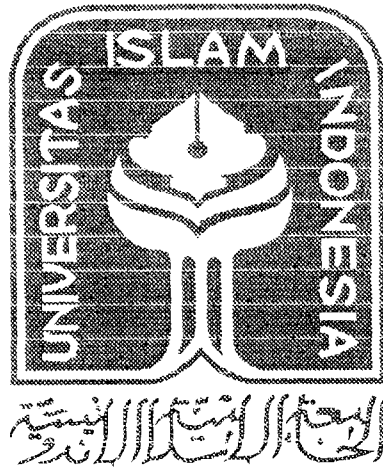


TUGAS AKHIR
PUSAT INDUSTRI MUSIK
DI YOGYAKARTA
EKSPRESI ELEMEN MUSIK PADA PENAMPILAN
BANGUNAN



DISUSUN OLEH :

PRIMA DIYATMIKO

NO MHS : 94340061

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

TUGAS AKHIR

**PUSAT INDUSTRI MUSIK
DI YOGYAKARTA**

**ESKPRESI ELEMEN MUSIK PADA PENAMPILAN
BANGUNAN**

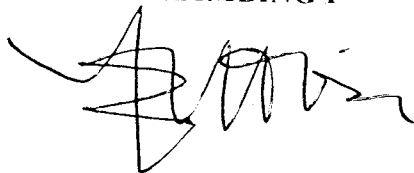
DISUSUN OLEH :

PRIMA DIYATMIKO
NO MHS : 94340061

YOGYAKARTA, NOVEMBER 1999

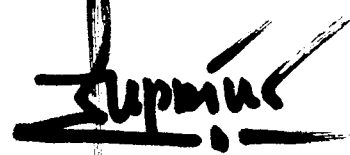
MENYETUJUI :

PEMBIMBING I



DR. IR. BUDI PRAYITNO, M.ARCH

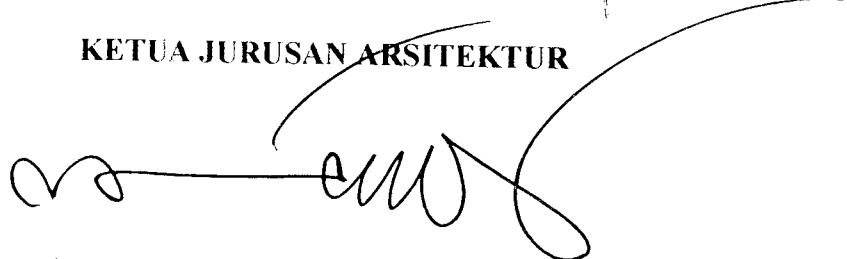
PEMBIMBING II



IR. SUPRIYANTA

MENGETAHUI :

KETUA JURUSAN ARSITEKTUR



IR. MUNICHY B. EDREES, M.ARCH

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
1999

KUPERSEMBAHKAN KARYA TUGAS AKHIRKU INI
KEPADA AGAMAKU, BANGSAKU, TERUTAMA
KEPADA KEDUA ORANG TUA KU TERCINTA
DAN KEPADA ORANG-ORANG YANG
DEKAT DENGANKU

KATA PENGANTAR

BISMILLAHIROHMANIROHIM

ASSALAMU'ALAIKUM Wr. Wb

Dengan memanjatkan puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT atas petunjuk, rahmat, dan Hidayah-Nya sehingga karya tulis sebagai salah satu syarat untuk menempuh gelar sarjana teknik Arsitektur pada Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia, dapat terselesaikan..

Karya tulis dengan judul " PUSAT INDUSTRI MUSIK DI YOGYAKARTA " ini dapat terselesaikan atas bantuan, bimboingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya atas sumbangan pikiran, kebijaksanaan, waktu dan tenaga, bantuan moril maupun materiil serta bimbingan pengetahuan kepada :

1. Bapak Ir. H. Munichy B. Edrees, M. Arch selaku Ketua Jurusan Arsitektur UII.
2. Bapak DR. Ir. Budi Prayitno, MENG selaku dosen pembimbing utama.
3. Bapak Ir. Supriyanta, selaku dosen pembimbing kedua.
4. Kedua Orang Tuaku tercinta, atas doa dan harapannya.
5. Kedua adik-adikku tercinta.
6. Silvi 'Inoy' Nora atas perhatian, dorongan dan kasih sayangnya.
7. Sobat-sobatku di Pogung Cor : Ir. Tunggul Fery, Ir. Norman, Ekky, Yayax, Bagawat Gede, Wangsit, Ir. Ari 'Aik' Hariyati, Dwi 'Cuk' Retnosari, Hammi 'Adek' Suryandari, Renni Hartiningsih, Rama Suma Brata, Rini dan suami.
8. 'Michael' Tasnim, Andi Nova, Atni 'Igoe' Wigima atas pinjaman CPU-nya, Ivada Ariyani atas pinjaman printernya, Meterkubik Kreatif (Enyenk, Deka, Dhani), Fajar 'The Drummer-man', Dody 'Dodol' Wiyasa, Ti-Tasik (Ogi, Ecy, Oni), Dito 'The Citroen-Man', Nurdin, Architech Old Star atas Schudetto kedua kalinya, rekan-rekan arsitek '94 dan FXA '94, serta rekan-rekan lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

9. Semua benda dan semua orang yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis.

Akhirnya penulis menyadari bahwa dalam karya tulis ini masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan, walaupun demikian semoga hasil dari karya tulis ini dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi kemajuan kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, November 1999

Penyusun

ABSTRAKSI

PUSAT INDUSTRI MUSIK DI YOGYAKARTA

Industri musik merupakan industri budaya yang tahan gempuran dan kebal terhadap krisis ekonomi yang melanda negeri ini. Industri ini memiliki nilai ekonomi yang cukup tinggi, sehingga banyak orang yang menggantungkan hidupnya dengan terjun ke industri ini.

Industri musik di Indonesia masih didominasi oleh kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Surabaya. Hal tersebut didukung oleh tersedianya sarana-sarana penunjang industri musik dari mulai produksi, distribusi, hingga promosinya. Sedangkan di daerah lain selain kota-kota besar tersebut industri musik kurang begitu berkembang karena kurangnya sarana-sarana pendukung industri musik, padahal kemampuan musisi-musisinya tidak kalah dengan mereka yang berada di kota-kota besar tersebut.

Yogyakarta yang dikenal sebagai kota budaya sebenarnya sangat potensial untuk menjadi salah satu sentra industri musik karena mempunyai banyak seniman atau musisi-musisi yang berbakat dan potensial. Namun sarana-sarana yang ada dirasa kurang memadai untuk mendukung hal tersebut. Dalam upaya untuk menjadikan Yogyakarta sebagai salah satu sentra industri musik di Indonesia, diperlukan sarana-sarana penunjang industri musik yang akan di wadah dalam Pusat Industri Musik, dimana di dalam bangunan tersebut akan mewadahi kegiatan-kegiatan yang dibutuhkan dalam industri musik, seperti kegiatan produksi dengan sarana studio rekaman, kegiatan distribusi dengan sarana tempat penjualan kaset, CD dan merchandise, dan kegiatan promosi dengan sarana pementasan. Penampilan bangunan tersebut mengekspresikan elemen musik untuk lebih menjadikan bangunan Pusat Industri Musik di Yogyakarta mempunyai daya tarik tersendiri,

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Abstraksi.....	iv
Daftar isi.....	vii - ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.1.1 Musik Sebagai Sebuah Industri.....	1
1.1.2 Potensi Industri Musik di Yogyakarta.....	2
1.2 PERMASALAHAN.....	4
1.2.1 Permasalahan Umum.....	4
1.2.2 Permasalahan Khusus.....	4
1.3 TUJUAN DAN SASARAN.....	4
1.3.1 Tujuan.....	4
1.3.2 Sasaran.....	4
1.4 BATASAN DAN LINGKUP PEMBAHASAN.....	5
1.4.1 Pengertian Judul.....	5
1.4.2 Batasan.....	5
1.4.3 Lingkup Pembahasan.....	5
1.5 METODE PENGAMATAN.....	6
1.6 METODE PEMBAHASAN.....	6
1.7 SISTEMATIKA PEMBAHASAN.....	8
1.8 KEASLIAN PENULISAN.....	8

BAB II TINJAUAN UMUM

✓ 2.1 TINJAUAN HUBUNGAN MUSIK DENGAN ARSITEKTUR.....	10
✓ 2.2 TINJAUAN UMUM PUSAT INDUSTRI MUSIK.....	10
2.2.1 Industri Musik Populer dan Perkembangannya di Indonesia.....	10
2.2.2 Jenis Musik Dalam Industri Musik Komersial.....	11
2.2.3 Kegiatan Dalam Industri Musik.....	12
2.2.4 Fasilitas Industri Musik dan Persyaratan Fisiknya.....	12
2.2.4.1 Studio Musik (Rekaman).....	12
2.2.4.2 Bentuk Pewadahan Pementasan (Pagelaran) Musik.....	13
2.2.4.3 Sarana Pemasaran.....	16
✓ 2.3 TINJAUAN PENAMPILAN BANGUNAN.....	16
2.3.1 Citra Bangunan.....	16
2.3.2 Ekspresi Elemen Musik Dalam Penampilan Bangunan.....	18
2.3.3 Metode Pengungkapan Bentuk.....	19
2.3.3.1 Tinjauan Metode Arsitektur.....	19
2.3.3.2 Tinjauan Metode Arsitektur New Modern.....	19
2.3.3.2.1 Konsep Dekonstruksi Deridean.....	20
2.3.3.2.2 Konsep Dekonstruksi Non Deridean.....	20
2.3.4 Studi Kasus.....	21
2.3.4.1 Zollhof 3 Media Park, Zaha Hadid.....	21
2.3.4.2 MTV Studio, Morphosis.....	23

BAB III PUSAT INDUSTRI MUSIK

3.1 ANALISA PENAMPILAN BENTUK BANGUNAN PUSAT INDUSTRI MUSIK.....	24
3.1.1 Citra Bangunan Pusat Industri Musik.....	24
3.1.2 Elemen Penghasil Musik.....	24
3.1.2.1 Alam Sebagai Elemen Penghasil Musik.....	24
3.1.2.2 Instrumen Sebagai Elemen Penghasil Musik.....	24
3.1.3 Metode Pengungkapan Bentuk Bangunan.....	25
3.1.4 Transformasi Gitar Dalam Penampilan Bangunan.....	26

3.2 PERWUJUDAN ARSITEKTUR NEW MODERNISM (DEKONSTRUKSI) PADA BANGUNAN.....	29
3.3 ANALISA RUANG PUSAT INDUSTRI MUSIK.....	30
3.3.1 Analisa Pelaku Kegiatan.....	30
3.3.2 Analisa Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang.....	31
3.3.3 Tata Ruang.....	36
3.3.4 Hubungan Ruang.....	36
3.3.5 Organisasi Ruang.....	39
3.4 ANALISA AKUSTIK.....	40
3.4.1 Ruang Pertunjukan (Konser).....	40
3.4.2 Ruang Studio.....	45
BAB IV KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	
4.1 KONSEP DASAR PERENCANAAN.....	46
4.1.1 Pemilihan Lokasi.....	46
4.1.2 Kondisi Lahan (Site).....	48
4.2 KONSEP DASAR PERANCANGAN.....	49
4.2.1 Konsep Besaran Ruang.....	49
4.2.2 Konsep Organisasi Ruang.....	50
4.2.3 Konsep Hubungan Antar Ruang.....	50
4.2.4 Konsep Bentuk Dasar Ruang.....	51
4.2.5 Konsep Dasar Penampilan Bangunan.....	52
4.2.5.1 Konsep Dasar Bentuk Bangunan.....	52
4.2.5.2 Konsep Dasar Ungkapan Fisik Bangunan.....	53
4.2.6 Konsep Dasar Tata Ruang Luar.....	54
4.2.7 Konsep Dasar Pengkondisian Ruang.....	55
4.2.8 Konsep Akustik Ruang.....	56
4.2.9 Konsep Dasar Sistem Utilitas.....	58
4.2.10 Konsep Dasar Sistem Struktur.....	58
DAFTAR ISI.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pola Pikir.....	7
Gambar 2.1 Panggung Proscenium.....	13
Gambar 2.2 Panggung Terbuka.....	14
Gambar 2.3 Panggung Arena.....	15
Gambar 2.4 Panggung Yang Dapat Disesuaikan.....	15
Gambar 2.5 Frankfurt Athletics Hall. Norman Foster.....	17
Gambar 2.6 Aeroscape Museum, Frank O Gehry.....	17
Gambar 2.7 Istana Al Sulaiman, Abdel Wahid.....	18
Gambar 2.8 Office And Residential Development, Zaha Hadidi.....	21
Gambar 2.9 Zollhof 3 Media Park, Zaha Hadid.....	22
Gambar 2.10 MTV Studio, Morphosisi.....	23
Gambar 3.1 Interpretasi Analogi Gitar.....	27
Gambar 3.2 Transformasi Bentuk dari Fret.....	28
Gambar 3.3 Transformasi Bentuk dari Getaran Senar.....	28
Gambar 3.4 Transformasi Bentuk dari Perambatan Bunyi.....	29
Gambar 3.5 Lay Out Studio Besar.....	32
Gambar 3.6 Lay Out Studio Rekaman Kecil.....	33
Gambar 3.7 Lay Out Ruang Kontrol.....	24
Gambar 3.8 Hubungan Ruang Kegiatan Rekaman.....	37
Gambar 3.9 Hubungan Ruang Kegiatan Penunjang Rekaman.....	37
Gambar 3.10 Hubungan Ruang Kegiatan Pemasaran.....	38
Gambar 3.11 Hubungan Ruang Kegiatan Pemasaran.....	38
Gambar 3.12 Hubungan Ruang Kegiatan Pementasan.....	38
Gambar 3.13 Hubungan Ruang Kegiatan Penunjang Pementasan.....	39
Gambar 3.14 Suara Pemain Dinaikkan.....	41
Gambar 3.15 Jarak Pemain Dengan Penonton.....	41
Gambar 3.16 Difusi/Penyebaran Bunyi.....	42
Gambar 3.17 Gema.....	42

Gambar 3.18 Pengeras Suara Sistim Terpusat.....	44
Gambar 3.19 Sistem Distribusi Pengeras Suara.....	44
Gambar 4.1 Lokasi Alternatif Pertama.....	46
Gambar 4.2 Lokasi Alternatif Kedua.....	48
Gambar 4.3 Hubungan Ruang Yang Saling Berkaitan.....	51
Gambar 4.4 Hubungan Ruang Yang Dihubungkan Oleh Ruang Bersama....	51
Gambar 4.5 Bentuk Dasar Ruang.....	51
Gambar 4.6 Konsep Dasar Bentuk Bangunan Produksi.....	52
Gambar 4.7 Konsep Dasar Bentuk Bangunan Distribusi.....	52
Gambar 4.8 Konsep Dasar Bentuk Bangunan Promosi.....	53
Gambar 4.9 Konsep Fasade Bangunan.....	53
Gambar 4.10 Zoning (Pendaerahan).....	54
Gambar 4.11 Entrance.....	55
Gambar 4.12 Orientasi Bangunan.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Derevasi Filsafat Dekonstruksi Dalam Arsitektur.....	20
Tabel 3.1 Hubungan Antar Ruang.....	36
Tabel 3.2 Pola Organisasi Ruang.....	40
Tabel 4.1 Besaran Ruang.....	50

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Musik Sebagai Sebuah Industri

Dewasa ini musik dapat dikatakan sebagai sebuah industri karena dalam menghasilkan karya musik untuk kepentingan komersial diperlukan suatu proses dari mulai produksi album rekaman, promosi album, serta distribusi ke konsumen seperti layaknya industri-industri manufaktur.

Musik merupakan industri budaya paling progresif dan dominan dalam mempengaruhi kebudayaan populer di Indonesia. Industri musik merupakan industri yang tahan gempuran dan kebal terhadap krisis yang melanda negeri ini. Ditengah-tengah merosotnya industri manufaktur dan agraris, industri musik sepertinya melawan arus umum, terus berproduksi menghasilkan rekaman album dan melahirkan talenta-talenta baru. Satu yang membanggakan dari industri ini yaitu bahwa pangsa pasar penjualan album rekaman yang dikuasai musik nasional bergerak antara 80% hingga 85%, dan baru sisanya dikuasai oleh musik dari luar negeri¹. Kecenderungan ini agaknya akan bertahan lama, mengingat makin mahalnya nilai tukar mata uang asing dan sukarnya memperoleh hak cipta memproduksi musik dari manca negara untuk diedarkan di dalam negeri.

Sebagai sebuah Industri, musik di Indonesia terutama musik pop terus berkembang dan membentuk pasarnya sendiri. Baik musisi-musisi baru maupun musisi-musisi papan atas yang terlebih dahulu meramaikan blantika musik di Indonesia beramai-ramai terus berkarya menghasilkan karya musik untuk memenuhi tuntutan pasar. Hal tersebut juga didukung oleh tersedianya sarana bagi para musisi untuk memproduksi, promosi, dan mendistribusikan album rekaman yang berisi lagu-lagu karya mereka.

¹ Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, Direktorat Industri Musik, art.line, 1999.

1.1.2 Potensi Industri Musik di Yogyakarta

Yogyakarta yang dikenal sebagai kota budaya mempunyai banyak musisi yang sangat potensial untuk meramaikan kancah musik pop Indonesia. Namun hanya sedikit saja dari mereka yang berhasil mengeluarkan rekaman album untuk menembus pasar musik Indonesia. Padahal kemampuan mereka sebenarnya tidak kalah dengan musisi-musisi papan atas Indonesia. Hal tersebut dikarenakan industri musik di Yogyakarta masih tertinggal jauh belum seperti di kota-kota seperti Jakarta, Bandung, dan Surabaya, yang didukung oleh sarana dan prasarana yang sangat memadai mulai dari produksi album rekaman hingga promosi dan distribusi, sedangkan sarana dan prasarana pendukung industri musik di Yogyakarta dirasa masih kurang. Sehingga bagi para musisi-musisi Yogyakarta jika mereka ingin sukses menembus pasar musik Indonesia mereka mau tidak mau harus hijrah ke kota-kota tersebut di atas, terutama Jakarta yang menjadi pusatnya.

Sebenarnya Yogyakarta berpotensi untuk menjadi salah satu sentra industri musik di Indonesia karena mempunyai banyak musisi-musisi muda dan potensial untuk merajai pasar musik di Indonesia. Hal tersebut dapat diketahui dari sebuah radio swasta terkenal di Yogyakarta yaitu *Geronimo 105,8 FM*, dengan *G-Indie Production* sebagai sub produksi, mencoba memproduksi sebuah acara yang membantu mengangkat derajat musisi Yogyakarta yang belum pernah memasuki dapur rekaman komersial dengan menyiarkan demo album mereka untuk diperdengarkan dalam acara "Ajang Musikal" (ajang musisi lokal)². Program acara tersebut mendapat sambutan yang sangat baik oleh musisi-musisi pemula. Mereka berlomba-lomba membuat demo album untuk diputar pada *Ajang Musikal*. Tercatat dari mulai adanya program acara tersebut yaitu pada bulan September 1996 hingga Juli 1999 sudah lebih dari 200 musisi baik dalam grup maupun perseorangan yang mengirimkan demo album mereka untuk diikuti dalam *Ajang Musikal*³. Jika sambutan masyarakat terhadap lagu-lagu yang disiarkan di *Ajang Musikal* cukup baik, maka musisi-musisi tersebut dapat merilis album rekaman untuk dikomersialkan.

² Geronimo 105,8 FM, Sindikasi Program Radio Ajang Musikal dan Distribusi Album Rekaman, 1996.

³ Drs. Teuku Ahmad Dalin, Msi ; Penanggung jawab G-Indie Production.

Indikasi tersebut sebenarnya merupakan sebuah langkah awal yang cukup bagus untuk mengembangkan industri musik di Yogyakarta yang memiliki banyak musisi-musisi yang cukup potensial, untuk sejajar dengan kota-kota yang selama ini menjadi barometer industri musik di Indonesia. Untuk itu diperlukanlah sarana dan fasilitas penunjang bagi industri musik di Yogyakarta. Sarana-sarana tersebut berupa :

- Sarana produksi berupa studio rekaman dengan fasilitas yang memadai untuk membuat demo album dan rekaman album komersial bagi musisi-musisi Yogyakarta, kemudian workshop atau bengkel musik sebagai wadah komunitas bagi musisi-musisi untuk bertukar pikiran, berdiskusi dan berkomunikasi antar sesamanya. Sarana untuk produksi seperti studio rekaman sebenarnya di Yogyakarta sudah ada namun masih sedikit yang mempunyai fasilitas yang lengkap, seperti *track record* yang digunakan sebesar 24 *track record*, alat-alat band dengan mutu atau standar yang baik, dan sarana-sarana penunjang lainnya yang secara teknis dapat mempengaruhi hasil rekaman, misalnya persyaratan akustik studio rekaman seperti ukuran dan bentuk studio yang optimum, derajat difusi, karakteristik dengung, dan pencegahan cacat akustik, bising dan getaran⁴.
- Sarana promosi berupa tempat bagi musisi-musisi yang telah merilis album untuk tampil secara langsung (live) guna mempromosikan album rekaman mereka dihadapan para penggemar mereka.
- Sarana distribusi berupa tempat untuk menjual segala macam yang berhubungan dengan musisi tersebut mulai dari kaset, CD, sampai ke pernak-pernik cinderamata (merchandise) seperti kaos, stiker dan sebagainya.

Kesemua hal tersebut di atas merupakan fasilitas yang dibutuhkan dalam industri musik yang dapat dipusatkan dalam suatu tempat atau wadah yang terpadu guna menunjang perkembangan industri musik di Yogyakarta. Selama ini baik di Yogyakarta maupun di kota-kota yang menjadi sentra industri musik, kegiatan produksi, promosi, maupun distribusi belum ada yang secara khusus di tempatkan atau dipusatkan pada sebuah tempat, untuk itulah dibutuhkan sebuah tempat terpadu untuk mewadahi semua itu. Dengan dipusatkannya fasilitas-fasilitas dan kegiatan-

⁴ Doelle, Leslie. Akustik Lingkungan. PT Erlangga, Jakarta, 1996.

kegiatan yang menunjang industri musik tersebut diatas pada satu wadah atau tempat diharapkan dapat menjadikan industri musik di Yogyakarta lebih maju dan menjadikan kota Yogyakarta sebagai salah satu sentra industri musik di Indonesia.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Permasalahan Umum

Belum adanya wadah bagi seluruh kegiatan produksi, distribusi dan promosi album rekaman sebagai bagian dari industri musik yang dipusatkan pada sebuah tempat atau bangunan.

1.2.2 Permasalahan Khusus

1. Bagaimana menciptakan tata ruang dan bangunan yang mampu mengakomodasikan proses produksi, distribusi, dan promosi album rekaman secara terpadu.
2. Bagaimana menciptakan suatu penampilan bentuk yang ekspresif pada bangunan pusat industri musik.

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Merumuskan konsep dasar perencanaan dan perancangan sebuah bangunan pusat industri musik di Yogyakarta dengan fasilitas yang terkait dengan proses produksi, distribusi, dan promosi album rekaman, sesuai dengan analisis pemecahan masalah.

1.3.2 Sasaran

Pewadahan kegiatan produksi, distribusi, dan promosi album rekaman, dimana bentuk ruang, hubungan ruang dan penampilan fisik bangunan dapat menjadikan kegiatan yang ada dapat saling mendukung.

1.4 Batasan dan Lingkup Pembahasan

1.4.1 Pengertian Judul

- Judul : Pusat Industri Musik di Yogyakarta.
- Pusat : Sesuatu atau tempat yang menjadi pokok pangkal dari berbagai hal atau urusan.⁵
- Industri : Suatu usaha atau kegiatan membuat atau menghasilkan sesuatu.⁶
- Musik : Seni menyusun suara atau bunyi.⁷

Pengertian menyeluruh :

Suatu tempat yang menjadi pokok pangkal dari suatu usaha atau kegiatan dalam menghasilkan sesuatu yang berhubungan dengan musik, dari mulai proses produksi, promosi hingga distribusi.

1.4.2 Batasan

1. Pembahasan dilakukan berdasarkan data-data yang ada yaitu data pengamatan, wawancara dan studi literatur sesuai dengan tujuan dan sasaran yang akan dicapai.
2. Berpedoman pada sasaran yang ingin dicapai maka pembahasan dibatasi pada masalah-masalah dalam lingkup disiplin arsitektur. Hal-hal diluar itu, apabila dianggap mendasari dan menentukan faktor-faktor perancangan akan diusahakan dibahas dengan asumsi-asumsi, hipotesa, dan logika sederhana sesuai dengan kemampuan yang ada.

1.4.3 Lingkup Pembahasan

Pembahasan dibatasi pada masalah-masalah lingkup disiplin bangunan yang dapat menghasilkan arahan baru dalam konsep perencanaan dan perancangan Pusat Industri Musik di Yogyakarta, meliputi pembahasan sebagai berikut :

⁵ Poerwodarminta, WJS. Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka Jakarta, 1982.

⁶ Ibid

⁷ Shadily, Hassan. Ensiklopedi Indonesia, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta, 1992.

- Aspek Fisik
 - ^ Program ruang dan organisai ruang.
 - ^ Pola sirkulasi.
 - ^ Pengolahan fasilitas penunjang lainnya seperti entrance, tempat parkir kendaraan dan sebagainya.
 - ^ Pengolahan site.

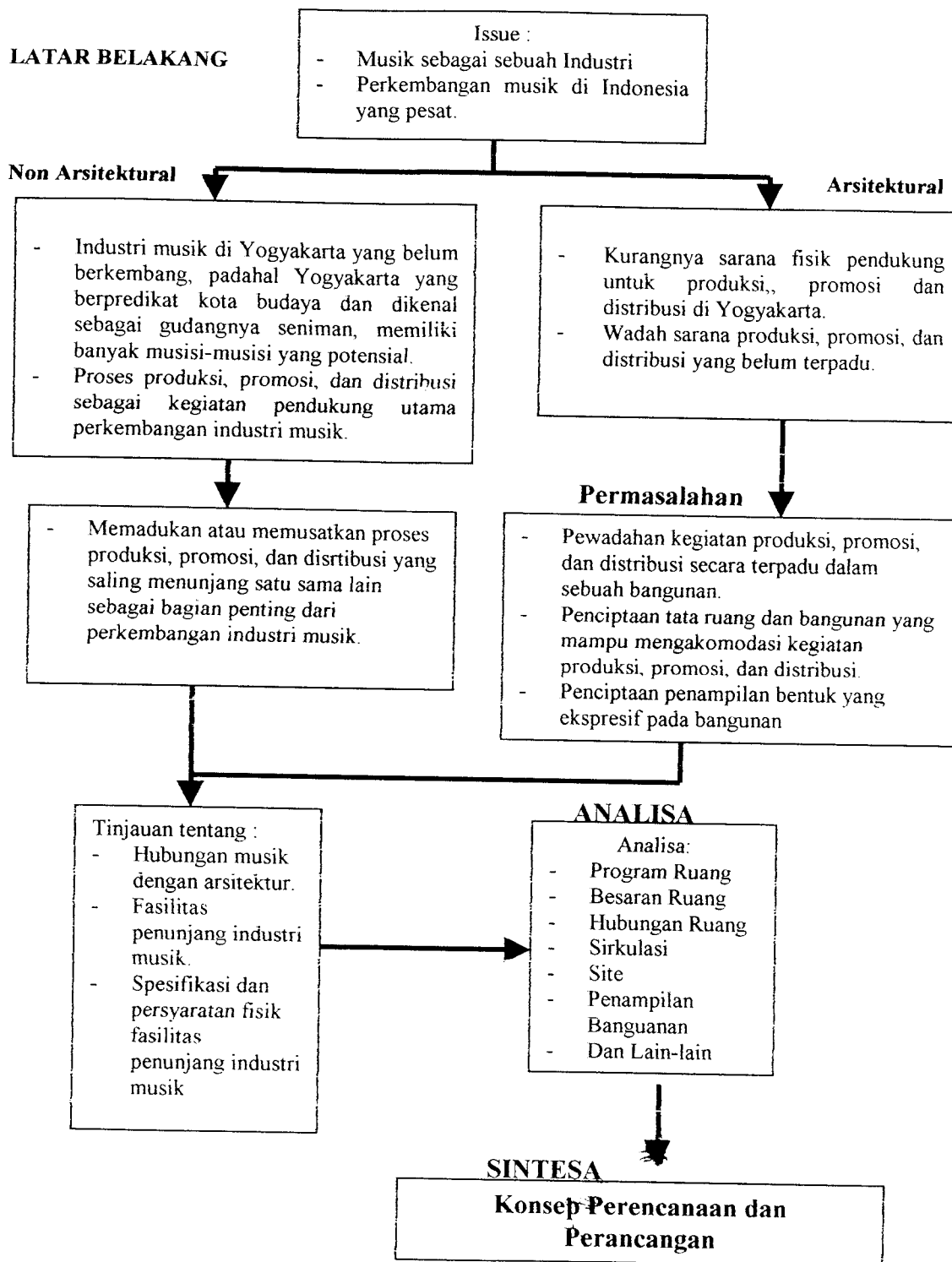
- Filosofi bentuk bangunan pada pusat industri musik yang dibatasi pada masalah-masalah arsitektural.

1.5 Metode Pengamatan

1. Pengamatan ke beberapa studio rekaman yang ada di Yogyakarta.
2. Pengamatan dan wawancara dengan pihak G-Indie Production sebagai pemroduksi program Ajang Musikal di radio Geronimo 105,8 FM.
3. Studi literatur dari buku-buku atau majalah-majalah yang berhubungan dengan masalah industri musik dan arsitektural.

1.6 Metode Pembahasan

Metode pembahasan ini dilakukan dengan beberapa tahapan, menggunakan kerangka pola pikir yang berisi tahapan-tahapan kearah tujuan dan sasaran yang ingin dicapai. Adapun tahapan-tahapan kerangka pola pikir tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Pola Pikir

1.7 Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan

Berisi tentang pengertian judul, latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, batasan dan lingkup permasalahan, metode pengamatan, metode pembahasan, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Umum

Merupakan tinjauan umum mengenai pengertian hubungan antar musik dengan arsitektur serta tinjauan mengenai spesifikasi dan persyaratan fisik fasilitas industri musik dalam hal ini fasilitas untuk produksi, distribusi dan promosi.

Bab III Analisis Permasalahan

Pembahasan mengenai masalah yang dikemukakan, yang berkaitan dengan penataan ruang-ruang yang mampu memperlancar kegiatan di dalam industri musik dan penampilan fisik bangunan yang mempunyai daya tarik untuk mendukung promosi dan distribusi album rekaman.

Bab IV Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan

Berisikan rumusan hasil-hasil pendekatan konsep perencanaan dan perancangan serta transformasi fisik ke dalam ide atau gagasan desain bangunan pusat industri musik di Yogyakarta.

1.8 Keaslian Penulisan

Untuk membandingkan keaslian penulisan ini dengan penulisan-penulisan lain yang dianggap serupa adalah dengan melihat pada penekanan judulnya atau permasalahan dari judul yang diambil. Penekanan judul atau permasalahan pada penulisan ini adalah tentang tata ruang dan penampilan bangunan dengan penekanan pada penciptaan keterpaduan antara kegiatan proses produksi, promosi dan distribusi pada pusat industri musik di Yogyakarta. Sedangkan berikut ini adalah penekanan judul atau permasalahan pada penulisan yang dianggap serupa :

1. Pusat Kegiatan Musik di Yogyakarta; oleh Pratiwo, 10123/TA/UGM/1984.

Penekanan :

- Fungsi sebagai wadah kegiatan pendidikan dan pembinaan seni musik
- Sistem audio, pencahayaan, dan sistem visual sebagai penentu bentuk ruang-ruang tertentu.

2. Fasilitas Pertunjukan Seni Musik di Surabaya; oleh Basuki Rachmad, 92340045/TA/UII/1998.

Penekanan :

- Menciptakan Gedung fasilitas pertunjukan seni musik yang mampu memenuhi tuntutan masyarakat kota terhadap adanya kegiatan pertunjukan seni musik.

3. Konsep Perencanaan dan Perancangan Gedung Pertunjukan dan Kesenian di Yogyakarta; oleh Bagus Purwanto, 92340058/TA/UII/1998.

Penekanan :

- Menciptakan desain gedung pertunjukan kesenian yang mampu mendukung predikat kota Yogyakarta sebagai kota budaya.

BAB II TINJAUAN UMUM

2.1 Tinjauan Hubungan Musik dengan Arsitektur

Menurut Hassan I. Shadily dalam Ensiklopedi Indonesia :

Musik : seni menyusun suara atau bunyi, sehingga menghasilkan suatu harmonisasi yang terdengar indah bagi indera pendengaran manusia⁸.

Arsitektur : suatu seni merencanakan bangunan bagi manusia yang bernaluri mencari keamanan dan kenyamanan diri demi kesejahteraan jiwa dan raganya, serta untuk memenuhi kepuasan diri mencipta suatu keindahan⁹.

Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa musik dan arsitektur mempunyai kesamaan yaitu seni penciptaan untuk menghasilkan sesuatu yang indah. Dari hal tersebut sebenarnya antara musik dan arsitektur terjalin suatu hubungan yang cukup erat menyangkut kesamaan dan karakteristik dalam menghasilkan keindahan.

2.2 Tinjauan Umum Pusat Industri Musik

2.2.1 Industri Musik Populer dan Perkembangannya di Indonesia

Kegiatan seni musik menurut pertunjukannya dibagi menjadi 2 yaitu musik sebagai seni dan musik sebagai hiburan. Seni musik sebagai seni lebih cenderung kepada individualitas penciptanya, serta keutuhan ekspresinya melalui karya seni. Sedangkan seni sebagai musik sebagai hiburan, dilihat dari segi arti katanya, istilah hiburan harus diartikan dengan musik rakyat, atau musik yang dibuat dan dimiliki oleh rakyat¹⁰. Oleh sebagian besar masyarakat musik dijadikan sebagai penghibur namun tidak sedikit pula yang menjadikan musik sebagai mata pencaharian. Tidak semua orang bisa memainkan musik namun semua orang bisa mendengarkan musik. Bagi orang yang bisa berkreasi memainkan dan menciptakan musik dapat menjadikan musik sebagai mata pencaharian dengan memainkan dan menciptakan musik untuk didengarkan oleh orang lain dan

⁸ I. Shadily, Hassan. Ensiklopedi Indonesia. PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta, 1992.

⁹ Ibid

¹⁰ Mark, Dieter. SEJARAH MUSIK. Jilid 4, Pusat Musik Liturgi, 1995.

mereka akan mendapatkan imbalan untuk kemampuan mereka memainkan dan menciptakan musik. Dari hal tersebut musik mempunyai nilai komersial yang cukup tinggi karena sebagian besar masyarakat menyukai musik dan mereka tidak segan mengeluarkan biaya untuk dapat menikmati musik dengan membeli kaset dan menonton pertunjukan musik. Dalam perkembangannya untuk memenuhi tuntutan komersialitas, musik senantiasa terus diciptakan, dimainkan dan dikemas untuk dijual memenuhi tuntutan pasar. Hal tersebut menjadikan musik sebagai sebuah industri yang mempunyai nilai jual yang tinggi.

Di Indonesia perkembangan industri musik cukup pesat terutama di kota besar seperti Jakarta, Bandung, dan Surabaya. Hal tersebut didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai, seperti studio rekaman dan tempat pementasan, serta tentunya talenta-talenta dari musisi-musisi berbakat dalam mencipta dan memainkan musik. Menjamurnya studio penyewaan alat musik dan studio rekaman, tempat-tempat pementasan baik yang rutin seperti di kafe-kafe maupun yang tidak rutin seperti di gedung-gedung pertunjukan menjadikan industri musik di Indonesia seolah tidak pernah mati dan terus memproduksi menghasilkan karya musik. Apalagi didukung dengan sarana promosi baik di media cetak, radio dan televisi yang selalu menyuguhkan musik sebagai menu acara yang banyak diminati. Bahkan salah satu media televisi global yang mengkhususkan diri hanya menayangkan musik sebagai menu acara utama yaitu MTV (Music Television) dengan jangkauan siaran ke seluruh dunia termasuk di Indonesia sering menayangkan karya musisi-musisi Indonesia dalam program acara musiknya, sehingga karya musik musisi-musisi Indonesia juga dikenal di mancanegara.

2.2.2 Jenis Musik Dalam Industri Musik Komersial

Musik mempunyai jenis dan aliran yang berbagai ragam seperti musik klasik, modern (populer), tradisional, kontemporer, dan masih banyak lagi. Namun yang menjadi barang komoditi komersial yang paling utama yaitu jenis musik populer, karena jenis musik ini yang paling digemari oleh seluruh lapisan masyarakat luas meliputi berbagai etnis dan latar belakang sosial tanpa membedakan status, derajat dan pangkat. Musik Populer diartikan untuk segala jenis musik yang sedang berkembang sejajar dengan

perkembangan media audio visual, artinya adalah “music entertainment”¹¹. Musik Populer adalah musik modern(diatonis) yang terdiri dari berbagai aliran yaitu Pop, Rock, Jazz, Blues, Rock ‘n Roll, R&B, Country, Reggae, Punk, Ska dan berbagai aliran musik yang berkembang sampai dengan saat ini, termasuk juga musik kontemporer.

2.2.3 Kegiatan dalam Industri Musik

Untuk menghasilkan sebuah karya musik yang dapat dinikmati oleh semua orang diperlukan beberapa proses. Dari mulai pembuatan lagu oleh musisi, pendokumenan lagu (rekaman) dalam bentuk kaset, penggandaan kaset rekaman, yang disebut proses produksi. Kemudian dari kaset rekaman tersebut disalurkan melalui penjualan di toko-toko kaset hingga akhirnya dapat sampai ke tangan konsumen, proses ini disebut juga proses distribusi. Untuk lebih meningkatkan penjualan album rekaman mereka, para musisi-musisi tersebut perlu membawakan lagu mereka secara langsung dihadapan konsumen, hal tersebut disebut juga proses promosi.

Dari hal tersebut diatas proses produksi, distribusi, dan promosi merupakan kegiatan utama yang ada dalam industri musik komersial. Kegiatan-kegiatan tersebut membutuhkan fasilitas-fasilitas antara lain yang utama yaitu studio musik (rekaman), tempat konser, tempat penjualan kaset, dan sebagainya.

2.2.4 Fasilitas Industri Musik dan Persyaratan Fisiknya.

2.2.4.1 Studio Musik (Rekaman)

Ukuran suatu studio musik (rekaman) ditentukan oleh ruang secara fisik yang dibutuhkan untuk pemakai, peralatan dan perabotan, oleh fungsi penggunaan ruang itu, dan oleh kebutuhan akustik. Dimensi terkecil tidak boleh kurang dari sekitar 8 ft (2,4 m). Karena studio musik (rekaman) membentuk mata rantai akustik yang penting antara sumber bunyi dan penangkap bunyi, maka perlu diperhatikan persyaratan-persyaratan berikut dalam rancangannya :

1. Ukuran dan bentuk studio yang optimum yang harus diadakan.
2. Derajat difusi yang tinggi harus dijamin.
3. Karakteristik dengung yang ideal harus diadakan.
4. Cacat akustik harus dicegah sama sekali.

¹¹ Mark, Dieter. Apresiasi Musik, Musik Populer. Yayasan Pustaka Nusatama Yogyakarta, 1995.

5. Bising dan getaran harus dihilangkan sama sekali.

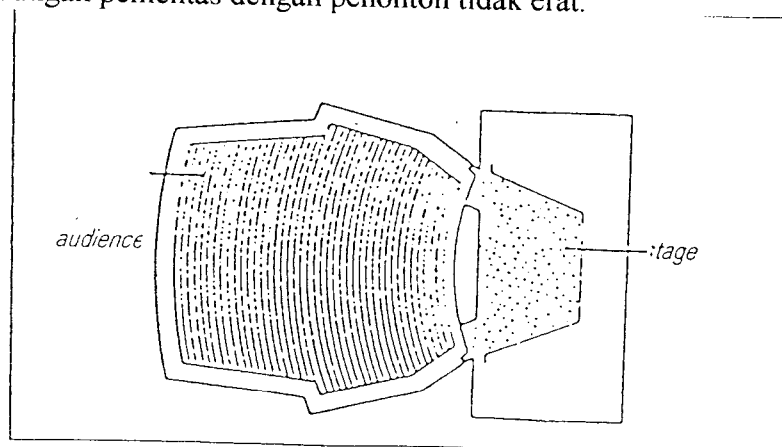
Dalam pengadaan luas lantai yang diperlukan untuk studio musik (rekaman), walaupun pemain instrumen tunggal hanya menduduki luas lantai sekitar 6 sampai 10 ft persegi (0,55 sampai 0,95 meterpersegi), ternyata bahwa daerah lantai total rata-rata sekitar 15 sampai 20 ft persegi (1,4 sampai 1,85 meterpersegi) dibutuhkan untuk tiap pemain musik dalam studio musik yang kecil dan luas lantai sekitar 20 hingga 40 ft (1,85 hingga 3,7 meterpersegi) dalam studio yang besar. Ruang ekstra dipakai untuk sirkulasi, tempat alat musik, dan penempatan mikrofon. Luas lantai rata-rata 4 sampai 6 ft persegi (0,37 sampai 0,55 meterpersegi) dibutuhkan untuk penyanyi, tergantung pada apakah mereka berdiri atau duduk.

2.2.4.2 Bentuk Pewadahan Pementasan (Pagelaran) Musik

Ditinjau dari cara memandang, terdapat 4 macam bentuk ruang pagelaran untuk pementasan¹², yaitu :

1. Panggung Proscenium

Panggung Proscenium disebut juga dengan panggung kerangka gambar atau panggung tertutup. Daerah pentas berada disalah satu ujung gedung pagelaran. Bentuk panggung ini memisahkan pementas dari penonton. Hubungan pementas dengan penonton tidak erat.



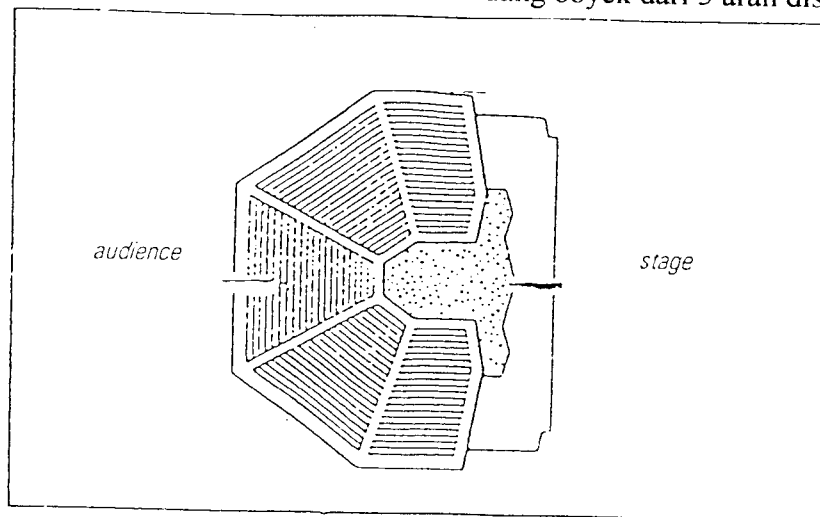
sumber: Leslie L Doelle, *Akustik Lingkungan* hal 37

Gambar 2.1

Arah pandang penonton terhadap obyek (pertunjukan) hanya dari satu sisi saja. Jarak antara pemain dan penonton yang duduknya paling belakang seringkali sangat jauh, sehingga untuk dapat melihat pertunjukan dengan jelas kurang terpenuhi. Dengan jarak yang jauh ini kejelasan suara yang ditangkap oleh penonton yang di belakang menjadi berkurang terdistribusikan.

2. Panggung terbuka (Open Stage)

Panggung terbuka sering disebut juga dengan panggung menonjol. Daerah pagelaran menghadap ke penonton dan dikelilingi oleh penonton pada beberapa sisi. Walaupun pemain dan penonton berada dalam daerah yang sama, beberapa adegan dapat juga berlangsung dibelakang lubang bagian belakang tembok panggung. Pada ruang pagelarannya, sebagian lantai panggung masuk daerah penonton, sehingga pemain seolah berada di sekeliling penonton. Penonton memandang obyek dari 3 arah disisinya.



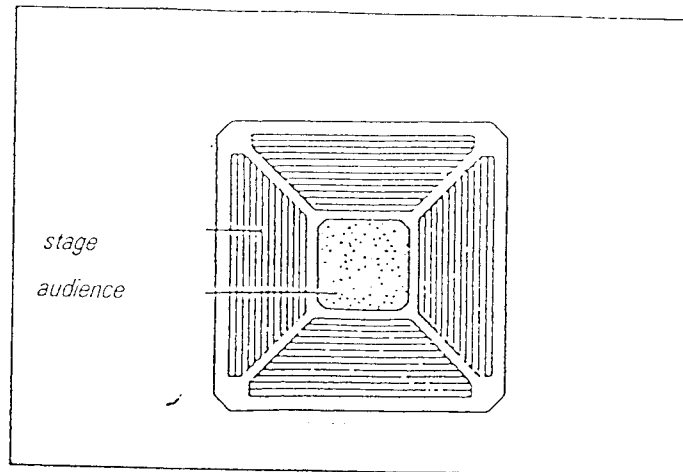
Gambar 2.2

Cara memandang obyek dari 3 arah menimbulkan kesan menyatu atau mempunyai hubungan erat antara pemain dengan penonton.

3. Panggung Arena (Arena Stage)

Panggung arena disebut juga dengan panggung pusat/tengah atau panggung melingkar. Pemain dikelilingi oleh penonton dari 4 arah. Hal ini menuntut gerakan yang profesional, seperti pada panggung terbuka. Bentuk ini menghilangkan pemisahan antara penonton dan pemain.

¹² Doelle, Leslie L. Akustik Lingkungan. PT Erlangga, Jakarta, 1996.



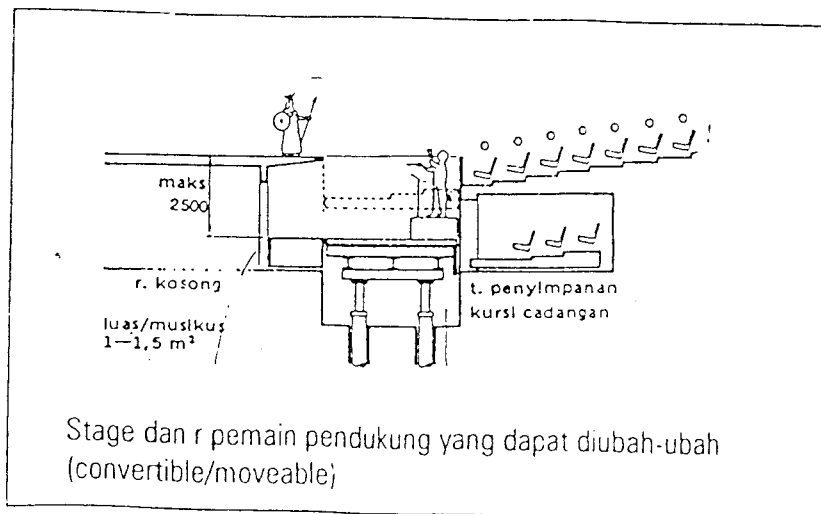
sumber: Leslie L Doelle, *Akustik Lingkungan* hal 37

Gambar 2.3

4. Panggung yang Dapat Disesuaikan (Adaptable Stage)

Dalam suatu pertunjukan, ada yang memiliki sifat yang berbeda sehingga akan menuntut perlakuan yang berbeda pula. Untuk jenis-jenis panggung yang telah disebutkan di muka, dianggap terlalu mengikat. Secara prinsip bentuknya sama, satu-satunya perbedaan adalah area yang bergerak (moveable) dan dapat diubah-ubah (convertible). Hal ini dapat dicapai dengan bantuan elektromekanis yang dapat merubah ruang pentas sesuai dengan maksud yang diinginkan.

Gambar 2.4



2.2.4.3 Sarana Pemasaran

Untuk pemasaran atau penjualan album rekaman dan *merchandise* tidak ada spesifikasi dan standarisasi tertentu mengenai tempat, bentuk ruang ataupun persyaratan lainnya. Untuk pemasaran atau penjualan dapat menggunakan tempat atau ruang seperti halnya toko-toko atau tempat-tempat penjualan lainnya disesuaikan dengan jenis barang yang dijual dan kapasitas pembelinya.

2.3 Tinjauan Penampilan Bangunan

2.3.1 Citra Bangunan

Citra bangunan adalah gambaran (image), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang¹³. Citra dalam arsitektur digambarkan dalam perwujudan bangunan (visual). Tiga prinsip-prinsip berhubungan dengan tujuan visual yaitu :

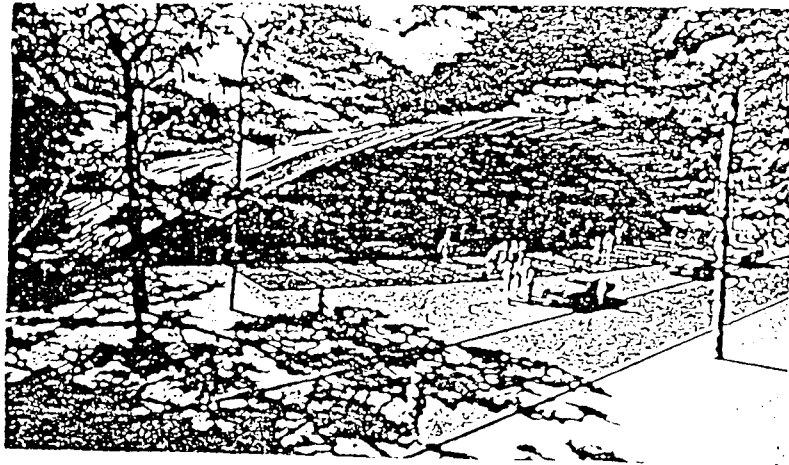
1. Komposisi visual, yaitu perhubungan sintaksis dari bagian ke bagian, tiap bagian ke keseluruhan dalam segi visual.
2. Semantika, yaitu efek dari suatu rancangan atas pikiran pengamat atau ekspresi.
3. Perhubungan yang lebih luas antara rancangan dengan latar/ lingkungan dalam tempat dan waktu, juga perhubungan langsungnya terhadap ukuran manusia – besarnya ukurannya (magnitude).¹⁴

Perwujudan bentuk bangunan dalam menyampaikan pesan yang mengandung makna ke dalam wujud simbolis. Simbol-simbol ditampilkan dengan bermacam-macam cara, yaitu:

¹³ Mangunwijaya, YB. Wastu Citra.

¹⁴ Smithies, K.W. Prinsip-Prinsip Dalam Arsitektur.

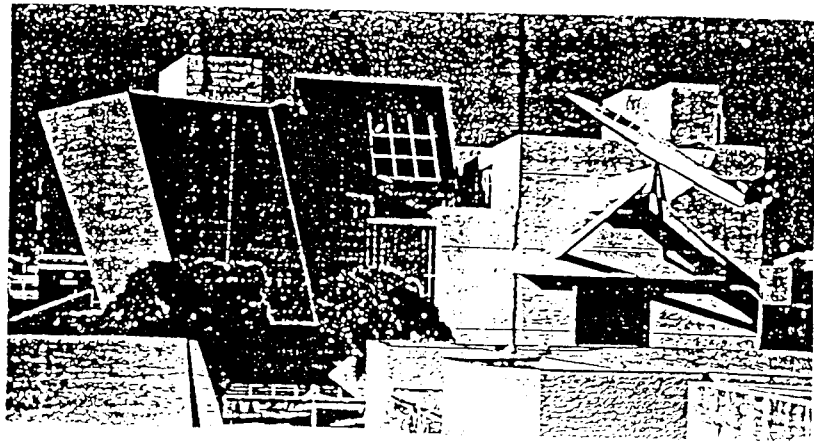
1. Simbol yang agak tersamar yang menyatakan peran dari suatu bentuk.



Frankfurt Athletics Hall, Norman Foster

Gambar 2.5

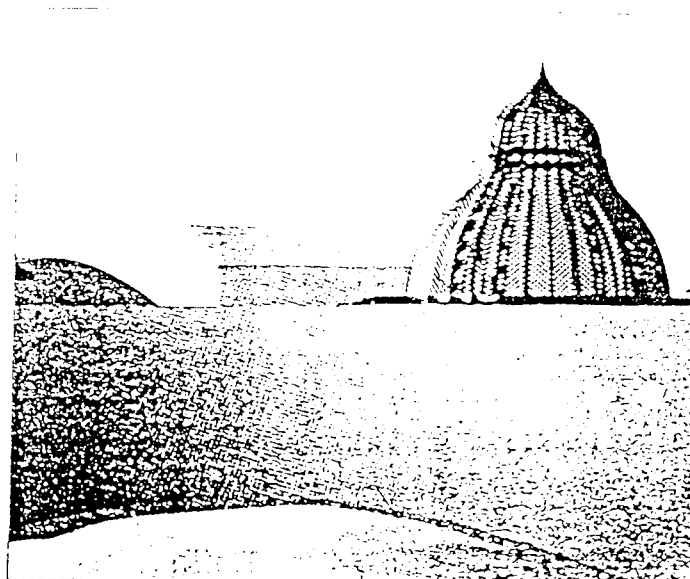
2. Simbol Metafor



Aeroscape Museum, Frank O. Gehry

Gambar 2.6

3. Simbol sebagai unsur pengenalan.



Istana Al Sulaiman, Abdel wahed

Gambar 2.7

2.3.2 Ekspresi Elemen Musik dalam Penampilan Bangunan

Penampilan bangunan sebagai ekspresi elemen musik pada bangunan Pusat Industri Musik merupakan salah satu transformasi dari elemen-elemen yang ada dalam musik.

Dalam konsepsi arsitektur New Modern pengungkapan bentuk mendapatkan peluang yang sangat luas dari segala sisi. Ungkapan bentuk tidak semata-mata sebagai akibat fungsi yang diwadahi, akan tetapi dapat timbul dari ekspresi bentuk kegiatan yang diwadahi, keadaan sekitarnya, maupun esensi dari kegiatan itu sendiri.

Ekspresi elemen musik diungkapkan dengan mencoba mentransformasikan bagian-bagian yang ada dalam menghasilkan suatu musik, seperti alat musik, partitur, notasi dan sebagainya.

2.3.3 Metode Pengungkapan Bentuk

2.3.3.1 Tinjauan Metode Arsitektur

Tipe-tipe desain dalam perwujudan bentuk tiga dimensi menurut Broadbent (1980) dikategorikan menjadi :

1. Desain Pragmatik

Merupakan metode desain yang dilakukan dengan cara trial and error dengan material yang ada, seperti kayu, batu, plastik dan lain-lain.

2. Desain Ikonik/Tipologi

Merupakan metode desain yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai bangunan sebagai mental image yang kemudian pemecahan selanjutnya disesuaikan dengan iklim dan situasi setempat.

3. Desain Analogi

Terdapat dua macam analogi visual dan analogi struktural. Contoh analogi visual terdapat pada atap srabshell bangunan kapel Ronchamp oleh Le Corbuiser. Contoh analogi struktural adalah pada analogi gaya tarik dan tekan pada tubuh, prinsip-prinsip biologi dan sebagainya.

4. Desain Kanonik

Desain Kanonik, bentuk diungkapkan dengan sistem geometri dua atau tiga dimensi. Pertama kali dipakai oleh bangsa Mesir yang selanjutnya dipergunakan oleh bangsa Yunani seperti terlihat pada Katredal Ghotic, Le Corbusier memakai sistem ini pada modulernya.

2.3.3.2 Tinjauan Metode Arsitektur New Modern

Dalam Perkembangannya pada arsitektur New Modern muncul dua konsep yaitu :

1. Koreksi Arsitektur Modern dari aspek metafisika dengan konsep dekonstruksinya Derida yang disebut dengan Dekonstruksi Deridian.
2. Langsung merombak konsep-konsep rancangan arsitektur modern yang disebut Dekonstruksi Non Deridean.

2.3.3.2.1 Konsep Dekonstruksi Deridean

Pada dasarnya konsep ini mempertanyakan tentang “being” (ada) dari sesuatu, “realitas” (kenyataan), “eksistensi” (keberadaan), “esensi”, “substansi” dan “materi” dari segala sesuatu. Kemudian timbul pertanyaan dalam arsitektur bagaimana eksistensinya, apa realitasnya, bagaimana kelayakannya dan seterusnya.¹⁵

Dari wacana tersebut dua orang arsitek yaitu Peter Eisenman dan Bernard Tschumi menderivasikan beberapa pemikiran Derida yang mempunyai hubungan langsung dengan arsitektur ke dalam arsitektur.

Dekonstruksi Filsafat Derida	Dekonstruksi Arsitektur Peter Eisenman	Dekonstruksi Arsitektur Bernard Tschumi
Difference	Trace Palimpsest Quarry Chora	Disjunction Dissociation Disruption Fragmentation Superimposisi
Pembalikan Hierarki	Weak Form Betweenees Twoness Displacement	Reciprocity Superposition Juxtaposition
Pusat dan Marjinal	Interiority Scalling	Follies
Interasi dan Makna	Self Similarity	Framing Sequene

Tabel 2.1 Derivasi Filsafat Dekonstruksi dalam Arsitektur

2.3.3.2.2 Konsep Dekonstruksi Non Deridean

Arsitek dalam golongan ini tidak ada hubungannya dengan filsafat dekonstruksi dan mereka tidak mau disebut Arsitek Dekonstruksi. Dalam mendesain tanpa adanya pendekatan filosofis tapi langsung bereaksi terhadap prinsip-prinsip arsitektur modern yang mapan atau mencoba mengekspresikan lingkungannya yang semrawut dengan rancangan yang semrawut juga. Salah satu arsitek kelompok ini yaitu Zaha Hadid, mempunyai konsep arsitektur anti-

gravitasi dimana volume-volume tersebut saling tumpang tindih menerjang angkasa dengan disonansi yang khusus sehingga terasa benturan-benturan impresif yang berkualitas eksplosif sekaligus sebuah kekerasan yang terkontrol.



Gambar 2.8 Office and Residential Development, Zaha Hadid

Sumber: Zaha Hadid 1983-1991

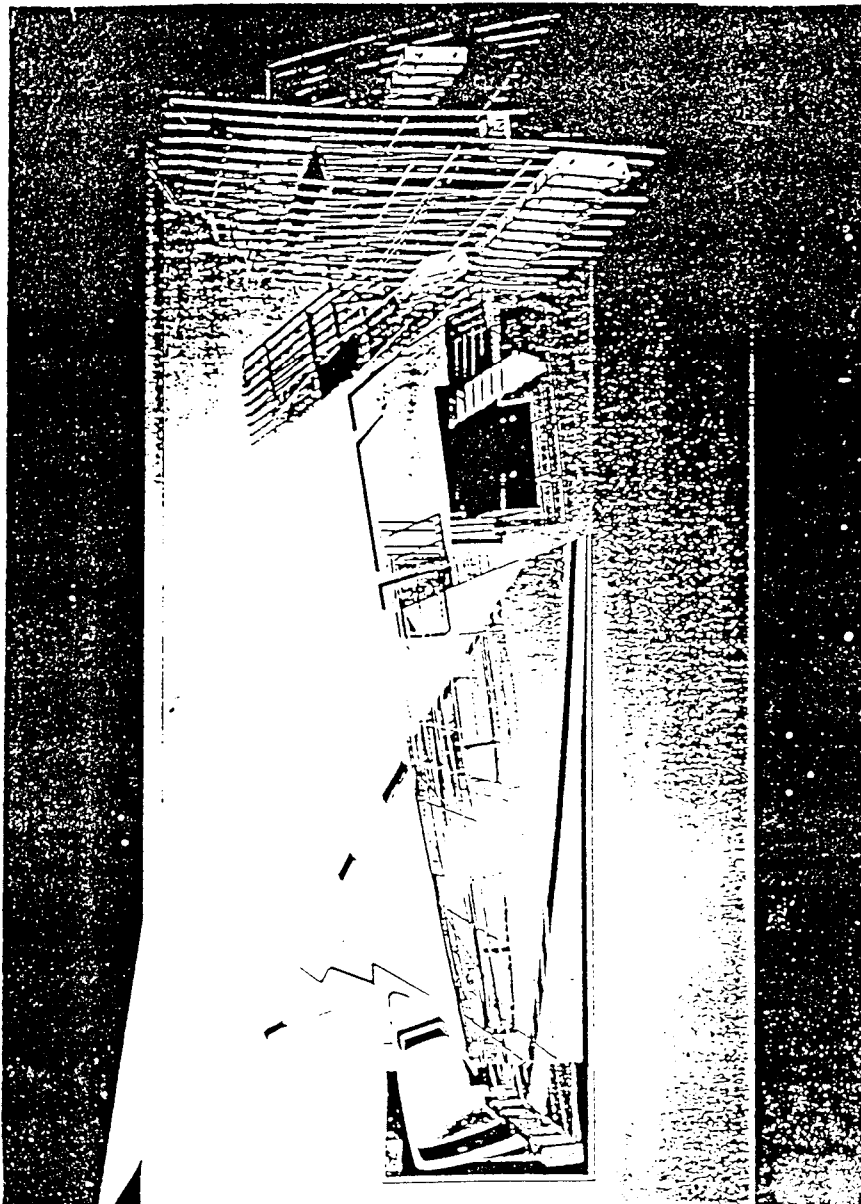
¹⁵ Papadakis, Andreas; Cooke, Catherine & Benjamin, Andrew. *Deconstruction (Omnibus Volume)*. Rizzoli, New York, 1989.

2.3.4 Studi Kasus

2.3.4.1 Zollhof 3 Media Park, Zaha Hadid

Fungsinya utama bangunan ini mengakomodasi kegiatan bisnis komunikasi dan profesi kreatif. Selain itu juga mewadahi kegiatan perbelanjaan, kebudayaan dan fasilitas kreatif.

Konsep dari bangunan ini secara garis besar adalah ruang-ruang kegiatan utama yaitu studio dan kantor melawan dinding datum yang menerus.



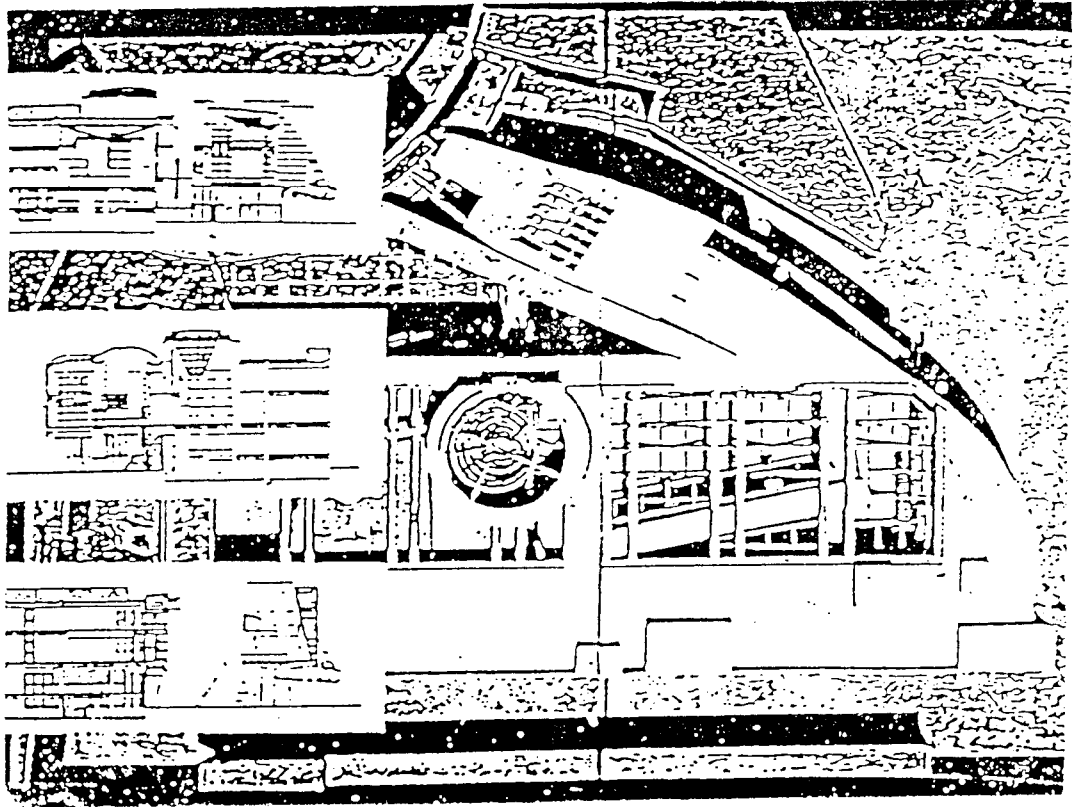
Gambar 2.9 Zollhof 3 Media Park, Zaha Hadid (Zaha Hadid 1983-1991)

2.3.4.2 MTV Studio, Morphosis

Bangunan ini berfungsi sebagai studio rekaman dan sekaligus sebagai ruang pameran produk teknologi elektronik. Dirancang oleh Morphosis (Thom Mayne dan Michael Rotondi) pada tahun 1990.

Bangunan ini menampilkan ekspresi masa depan yang serba dilayani dengan teknologi mutakhir dengan konsep mempertentangkan statis eksterior dengan interior sebagai gambaran kegiatan yang diwadahi.

Gambar 2.10 MTV Studio, Morphosis



BAB III

PUSAT INDUSTRI MUSIK

3.1 Analisa Penampilan Bentuk Bangunan Pusat Industri Musik

3.1.1 Citra Bangunan Pusat Industri Musik

Citra bangunan adalah gambaran (image), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti bagi seseorang, yang digambarkan dalam perwujudan bangunan (visual).¹⁶ Citra sebuah bangunan melambangkan apa yang ada di dalamnya.

Citra bangunan Pusat Industri Musik melambangkan sesuatu yang berhubungan dengan musik yaitu interpretasi dari elemen penghasil musik yang diekspresikan pada penampilan bangunan

3.1.2 Elemen Penghasil Musik¹⁷

Musik dihasilkan dari bunyi-bunyian yang timbul dari sesuatu dan dikarenakan sesuatu. Musik tidak dapat tercipta dengan sendirinya tanpa ada yang menyebabkannya. Musik tercipta dari komposisi bunyi-bunyian yang ditimbulkan dan membentuk sebuah harmonisasi yang sangat indah. Bunyi-bunyian tersebut ditimbulkan oleh berbagai elemen-elemen yang dapat menghasilkan sebuah komposisi musik.

3.1.2.1 Alam Sebagai Elemen Penghasil Musik

Sebelum manusia mengenal musik dan alat penghasil musik alam telah lebih dahulu menghasilkan musik. Tuhan menciptakan alam semesta ini bagaikan suatu komposisi musik yang sangat indah. Suara-suara aliran sungai, tiupan angin di dedaunan, kicauan burung, suara satwa-satwa di hutan, dan berbagai macam suara-suara yang dihasilkan oleh alam merupakan sebuah komposisi musik yang sangat harmonis dan indah.

3.1.2.2 Instrumen Sebagai Elemen Penghasil Musik

Setelah manusia mengenal musik mereka berupaya untuk menciptakan musik dengan bantuan alat-alat yang sengaja dibuat untuk menghasilkan

¹⁶ Mangunwijaya, YB. Wastu Citra . PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. 1996.

¹⁷ Mofid M. Muaic Centre di Yogyakarta. Proposal TA/ UII/ 1999.

suara-suara yang apabila dimainkan dengan harmonis akan menghasilkan sebuah komposisi musik. Alat-alat musik yang sering disebut juga instrumen tersebut beragam macamnya tergantung dari cara memainkannya. Ada yang dimainkan dengan cara ditiup, dipukul, dipetik maupun digesek. Alat musik yang dimainkan dengan cara ditiup diantaranya adalah seruling, saxophone, terompet dan sebagainya. Yang termasuk alat musik yang dipukul yaitu drum , kendang , dan alat perkusi lainnya. Yang termasuk alat musik dipetik yaitu gitar, banjo, ukelele dan sebagainya. Yang termasuk alat musik gesek yaitu biola dan sebagainya. Meskipun pada perkembangannya sekarang ini telah diciptakan alat yang lebih canggih dengan memanfaatkan teknologi digital dengan bantuan komputer yang dapat menghasilkan musik tanpa memakai alat musik tersebut diatas, namun alat musik tersebut masih banyak dipakai untuk menghasilkan musik.

3.1.3 Metode Pengungkapan Bentuk Bangunan

Bangunan Pusat Industri Musik merupakan sebuah bangunan yang berorientasi komersial. Salah satu pertimbangan komersial adalah bagaimana membuat masyarakat tertarik untuk mengunjungi bangunan tersebut sehingga bangunan tersebut harus mempunyai daya tarik visual. Yang utama dari ketertarikan visual dari luar adalah harus menonjol dari sekelilingnya. Penonjolan ini dapat diantaranya dengan proporsi dan perwujudan bentuk bangunan dengan menggunakan simbol yang agak tersamar yang menyatakan peran dari suatu bentuk, dalam hal ini menyatakan simbol tersamar dari sebuah alat musik (tinjauan penampilan bangunan, Bab II). Disamping itu Pusat Industri Musik juga harus dapat memunculkan citra atau image tertentu yang mengekspresikan kegiatan yang ada di dalamnya. Ekspresi tersebut dimunculkan dengan menggunakan metode desain analogi bentuk dalam hal ini mengambil

analogi salah satu instrumen musik yaitu gitar sebagai elemen penghasil musik.

3.1.4 Transformasi Gitar dalam Penampilan Bangunan

Gitar adalah salah satu alat musik yang penggunaannya sangat populer dikalangan musisi dan masyarakat umum karena gitar relatif mudah dimainkan. Bunyi yang timbul pada gitar dihasilkan oleh getaran dari dawai atau senar ketika dipetik. Bagian dari gitar terdiri atas:

- Kepala gitar, yaitu bagian paling ujung pada gitar yang berfungsi sebagai tempat untuk mengencangkan atau mengendorkan (menyetem) senar gitar.
- Leher gitar, yaitu tempat untuk memainkan kunci nada. Pada bagian ini terdapat fret-fret nada untuk menghasilkan bunyi dengan menekan jari pada senar hingga menyentuh fret-fret tersebut. Pada bagian ini juga terbentang dawai atau senar sejumlah enam buah sebagai penghasil bunyi.
- Badan gitar, yaitu bagian pangkal dari gitar yang berfungsi sebagai tempat yang membentuk ruang untuk menghasilkan bunyi atau suara sehingga bunyi yang dihasilkan oleh getaran senar terdengar lebih keras dan nyaring.

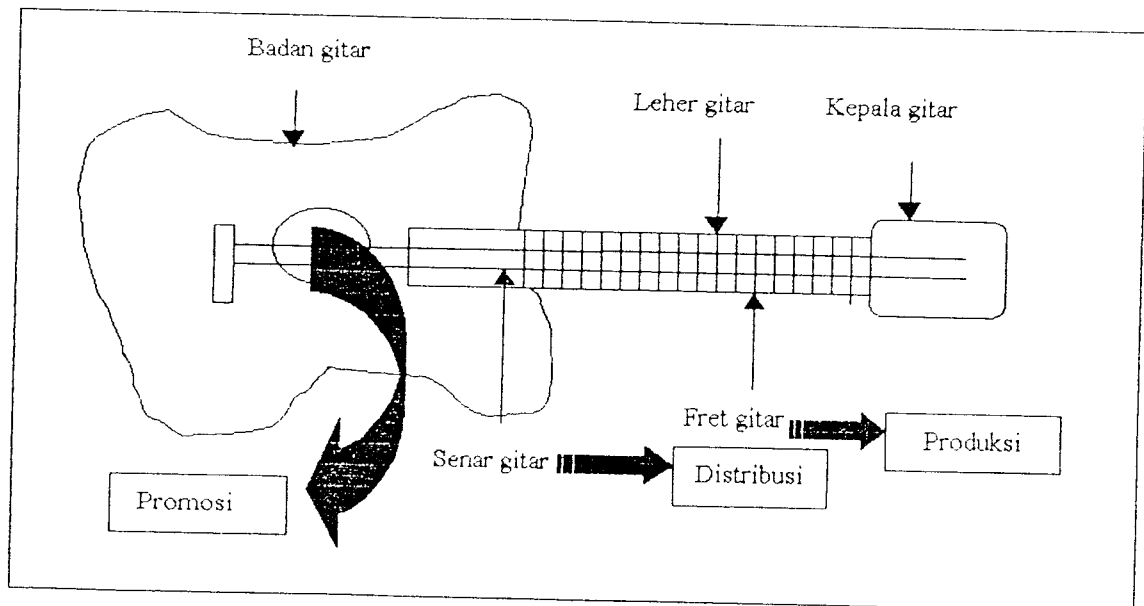
Harmonisasi nada pada gitar dihasilkan dari kunci nada yang dimainkan pada fret-fret gitar. Dibandingkan dengan alat musik lainnya harmonisasi nada pada gitar lebih banyak dan dapat lebih bervariasi karena dengan enam buah senar dan minimal 19 fret gitar bahkan ada yang lebih dapat menghasilkan nada yang lebih banyak dan bervariasi.

Untuk penampilan bangunan Pusat Industri Musik menggunakan analogi sebuah gitar sebagai ekspresi elemen penghasil musik dengan berbagai alasan antara lain :

- Gitar sebagai alat musik yang sangat populer di masyarakat, sehingga diharapkan timbul sebuah citra dan gambaran atau

(image) tentang bangunan musik dengan menganalogikan sebuah gitar pada penampilan bangunan Pusat Industri Musik.

- Proses penghasilan bunyi pada gitar bisa diinterpretasikan sebagai hal yang serupa dengan proses dalam industri musik. Bunyi atau nada pada gitar dihasilkan melalui proses memainkan kunci nada dengan menekan senar hingga menyentuh fret pada leher gitar, senar yang dimainkan (dipetik) akan bergetar dan menghasilkan bunyi, kemudian bunyi yang dihasilkan dari getaran senar tersebut diteruskan ke badan gitar hingga timbul bunyi yang lebih nyaring. Jika diinterpretasikan dengan proses pada industri musik, proses memainkan kunci nada dapat diinterpretasikan sebagai proses produksi, kemudian proses penerusan bunyi yang dihasilkan oleh getaran senar dapat diinterpretasikan sebagai proses distribusi, sedangkan penghasilan suara yang nyaring pada badan gitar diinterpretasikan sebagai proses promosi.



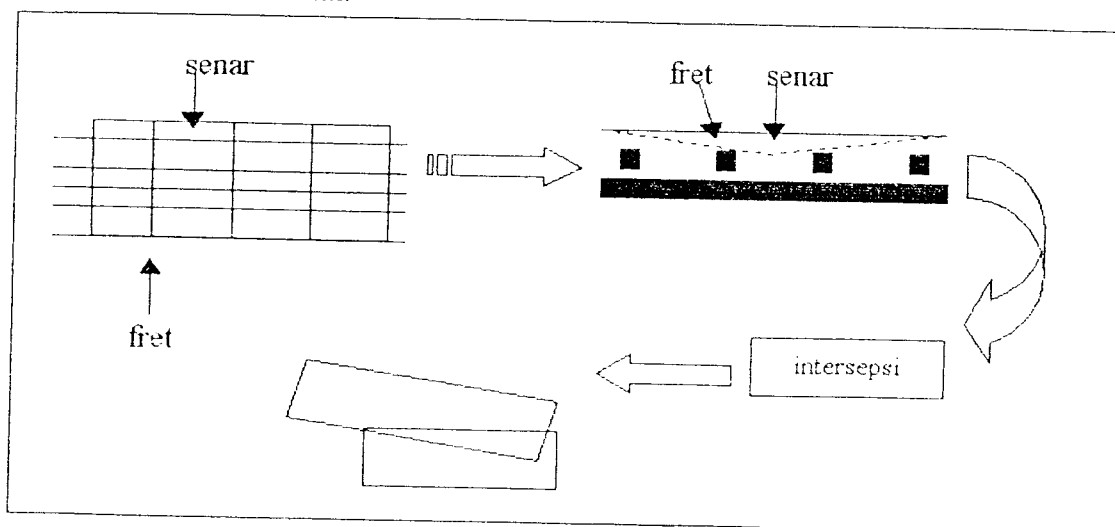
Gambar 3.1 Interpretasi Analogi Gitar

(Sumber : Hasil Pemikiran)

Dalam pentransformasiannya kedalam bentuk bangunan tidak dengan latah lalu menerapkan analogi gitar secara utuh dalam bentuk

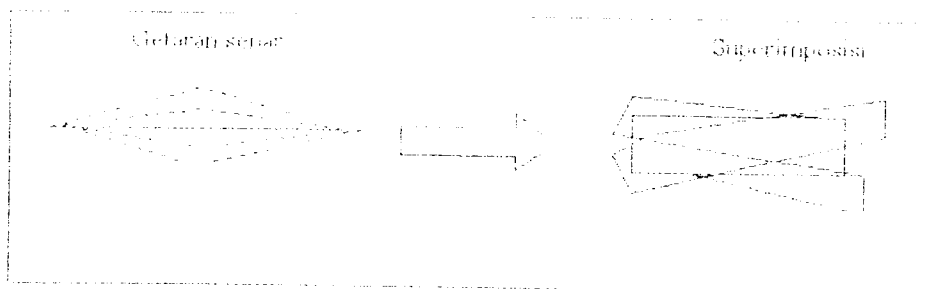
bangunan, namun secara prinsipal. Gitar dalam mengeluarkan bunyi atau suara melalui beberapa proses yang dari proses tersebut dapat ditarik kesimpulan yang akan diterapkan dalam proses merancang bentuk bangunan pusat industri musik. Beberapa proses tersebut adalah :

- Fret-Fret atau garis-garis pada leher gitar berfungsi sebagai tempat untuk memainkan nada dan kunci, untuk menghasilkan nada maka senar harus ditekan hingga menyentuh fret-fret tersebut yang diartikan sebagai *intersepsi* yaitu pertemuan dua bentukan arsitektur tidak secara frontal.



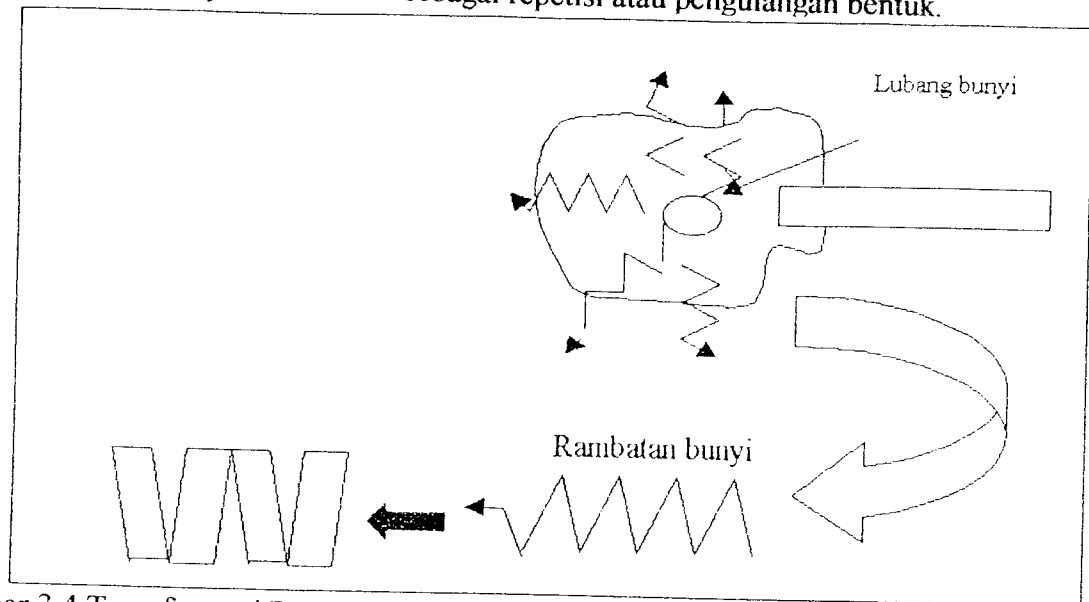
Gambar 3.2 Transformasi Bentuk dari Fret (Sumber : Hasil Pemikiran)

- Senar gitar berfungsi sebagai penghasil suara yang berasal dari getarannya ketika dipetik. Getaran tersebut diartikan sebagai *superimposisi*.



Gambar 3.3 Tranformasi Bentuk dari Getaran Senar (sumber : Hasil Pemikiran)

- Badan gitar berfungsi sebagai penghasil bunyi yang nyaring ketika senar dipetik. Bunyi yang keluar dari lubang pada badan gitar akan terdistribusikan keluar dari lubang bunyi pada badan gitar. Bunyi tersebut akan merambat membentuk gelombang bunyi di udara hingga akan terdengar oleh telinga manusia. Perambatan gelombang bunyi itu diartikan sebagai repetisi atau pengulangan bentuk.



Gambar 3.4 Transformasi Bentuk dari Perambatan Bunyi (Sumber : Hasil Pemikiran)

3.2 Perwujudan Arsitektur *New Modernism* (Dekonstruksi) pada Bangunan

Untuk lebih mendukung perwujudan penampilan bangunan yang mempunyai daya tarik visual maka dapat diwujudkan dengan menggunakan metode arsitektur *New Modernism* (Dekonstruksi) yang merupakan koreksi terhadap Arsitektur Modern. Terdiri dari konsep Dekonstruksi Deridian yang mengoreksi Arsitektur Modern dari aspek metafisika dan konsep Dekonstruksi Non Deridian yang langsung merombak konsep-konsep rancangan Arsitektur Modern. Dari kedua konsep dekonstruksi tersebut konsep dekonstruksi Deridian lebih cocok diterapkan pada bangunan Pusat Industri Musik karena dalam mendesain menggunakan pendekatan filosofis tertentu, dalam hal ini pendekatan terhadap elemen musik yang dijadikan sebagai pendekatan filosofis penampilan bangunan.

3.3 Analisa Ruang Pusat Industri Musik

Pusat industri musik mempunyai batasan arti tempat untuk mewedahi kegiatan dalam Industri musik komersial. Dalam pusat industri musik ini terdiri dari tiga kelompok kegiatan utama. Kegiatan tersebut antara lain kegiatan produksi, distribusi, dan promosi.

3.2.1 Analisa Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan dibedakan untuk bagian produksi, distribusi, dan promosi.

1. Pelaku Kegiatan Produksi

Pelaku kegiatan pada kegiatan produksi yang berupa kegiatan rekaman adalah sebagai berikut:

- a. Pelaku kegiatan utama, yaitu: musisi yang akan memproduksi album rekaman, operator, teknisi suara (sound engineer), produser, dan teknisi alat.
- b. Pelaku kegiatan penunjang, yaitu: pengelola, antara lain adalah manager atau pimpinan, sekretaris, bagian administrasi, sekuriti, *cleaning service* dan karyawan lainnya.

2. Pelaku Kegiatan Distribusi

Pelaku kegiatan pada kegiatan distribusi yang merupakan kegiatan pemasaran adalah sebagai berikut:

- a. Konsumen atau pengunjung
- b. Pengelola, antara lain pimpinan, sekretaris, *customer service*, bagian administrasi, bagian penjualan, kasir, sekuriti, *cleaning service* dan karyawan lainnya.

3. Pelaku Kegiatan Promosi

Pelaku kegiatan pada kegiatan promosi yang berupa pementasan adalah sebagai berikut:

- a. Pelaku kegiatan utama, yaitu: musisi atau artis, operator, dan teknisi
- b. Pelaku kegiatan penunjang, yaitu: Pengelola, antara lain adalah pimpinan atau manager pementasan, *manager food and beverages* (kafe), sekretaris, *publik relation* atau humas, bagian administrasi,

- bagian penyaji makanan dan juru masak (kafe), bagian tiket, sekuriti, cleaning service, dan karyawan lainnya.
- c. Tamu atau pengunjung, yaitu: masyarakat pendengar dan penikmat musik, serta fans atau penggemar musik dan grup musik.

3.3.2 Analisa Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang

Kebutuhan ruang pada gedung pusat industri musik dibagi berdasarkan kelompok kegiatan dan pelaku kegiatan seperti pada analisa pelaku kegiatan (3.1.1). Berikut ini adalah analisa kebutuhan ruang dan asumsi besaran ruang berdasarkan standar materi yang diwadahi dalam pusat industri musik :

□ Kegiatan Produksi

A. Ruang Kegiatan Rekaman

1. Studio Rekaman Besar

- a. Alat yang diperlukan : 1 set drum lengkap (double bassdrum), 2 gitar elektrik, 1 gitar akustik, 1 bas elektrik, 1 piano, 2 keyboard, 1 set alat perkusi, 5 mikrophone, 8 sound control box.
- b. Kapasitas : 14 orang.
- c. Besaran ruang yang dibutuhkan per alat + pemain :
 - drum set lengkap : $2,5 \times 3 = 7,5 \text{ m}^2$
 - gitar + pemain¹⁸ : $3,7 \text{ m}^2 \Rightarrow 3 \times 3,7 = 11,1 \text{ m}^2$
 - bas + pemain¹⁹ : $3,7 \text{ m}^2$
 - piano²⁰ : $1,5 \times 2 = 3 \text{ m}^2$
 - keyboard : $0,6 \times 1,2 = 0,72 \Rightarrow 2 \times 0,72 = 1,44 \text{ m}^2$
 - alat perkusi = $1,2 \times 2 = 2,4 \text{ m}^2$
 - mikrophone + penyanyi = $0,875 \times 0,35 \times 5 = 1,53 \text{ m}^2$
 - sound control box = $0,4 \times 1 = 0,4 \text{ m}^2 \Rightarrow 8 \times 0,4 = 3,2 \text{ m}^2$

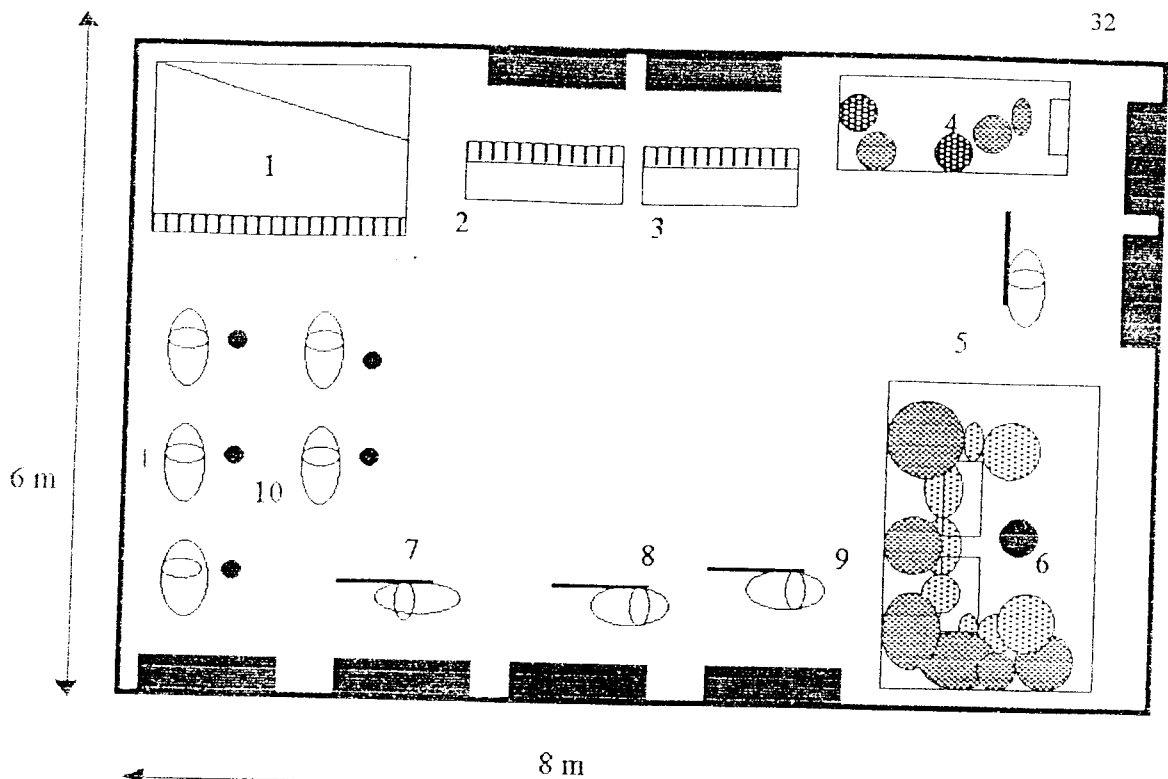
Sirkulasi 40% $\times 33,87 = 13,54 \text{ m}^2$

Total = $47,41 \text{ m}^2 \Rightarrow 48 \text{ m}^2$

¹⁸ Doelle, Leslie L. Akustik Lingkungan. PT. Erlangga, Jakarta. 1996

¹⁹ Ibid

²⁰ Neufert, Ernst. Data Arsitek. Edisi 33, Jilid 1. PT Erlangga, Jakarta 1996.



Gambar 3.5 Lay out Studio Besar. (Sumber : Hasil Pemikiran & pengamatan)

Keterangan :

1 => Piano

2 & 3 => Key board

4 => perkusi

5 => bas elektrik

6 => Drum set

7 & 8 => Gitar elektrik + pemain

9 => Gitar akustik + pemain

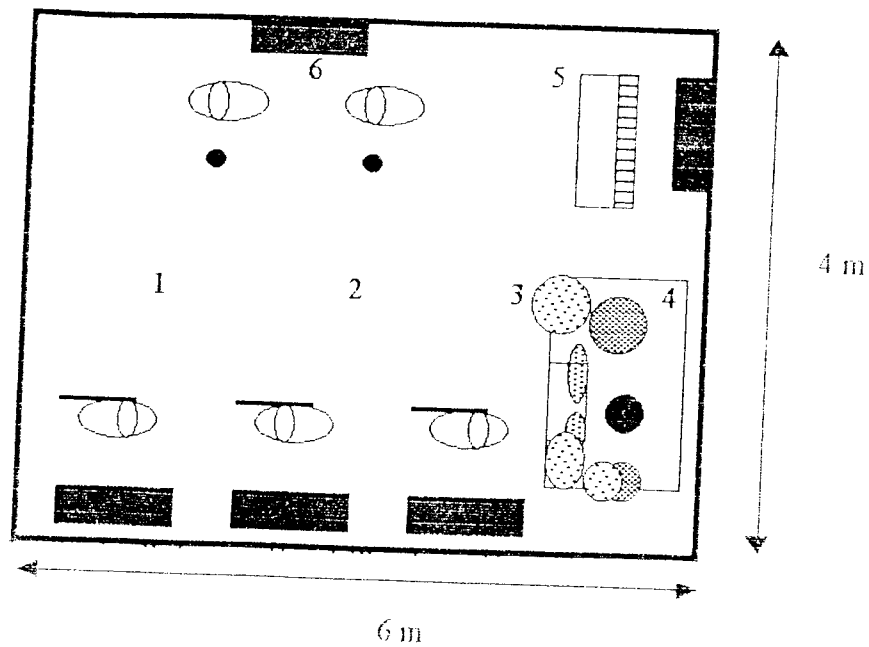
10 => Penyanyi + mikrophone

■ => sound control box

2. Studio Rekaman Kecil

- Alat yang diperlukan : 1 set Drum Standar, 2 gitar elektrik, 1 bas elektrik, 1 key board, 2 mikrophone, 4 sound control box.
- Kapasitas : 6 orang
- Besaran ruang yang dibutuhkan per alat + pemain :
 - Bas gitar : $3,7 \text{ m}^2$
 - Key board : $0,6 \times 1,2 = 0,72 \text{ m}^2$
 - Drum standar : $1,5 \times 2 = 3 \text{ m}^2$
 - Gitar elektrik : $3,7 \text{ m}^2$
 $2 \times 3,7 = 7,4 \text{ m}^2$
 - Mikrophone + penyanyi : $0,875 \times 0,35 = 0,306 \text{ m}^2$
 $2 \times 0,306 = 0,61 \text{ m}^2$
 - Sound kontrol box : $0,4 \times 1 = 0,4 \text{ m}^2$
 $5 \times 0,4 = 2 \text{ m}^2$

Besaran keseluruhan = $17,43 \text{ m}^2$
 Sirkulasi 40% x $16,63 = 6,97 \text{ m}^2$
 Total = $16,63 + 6,65 = 24,4 \text{ m}^2 \Rightarrow \underline{24 \text{ m}^2}$



Gambar 3.6 Lay Out Studio Rekaman Kecil (Sumber : Hasil Pemikiran & pengamatan)

Keterangan :

1 & 2 => Gitar + pemain

3 => Bas + pemain

4 => drum set standar

5 => Key board

6 => mikrophone + penyanyi

■ => Sound Control Box

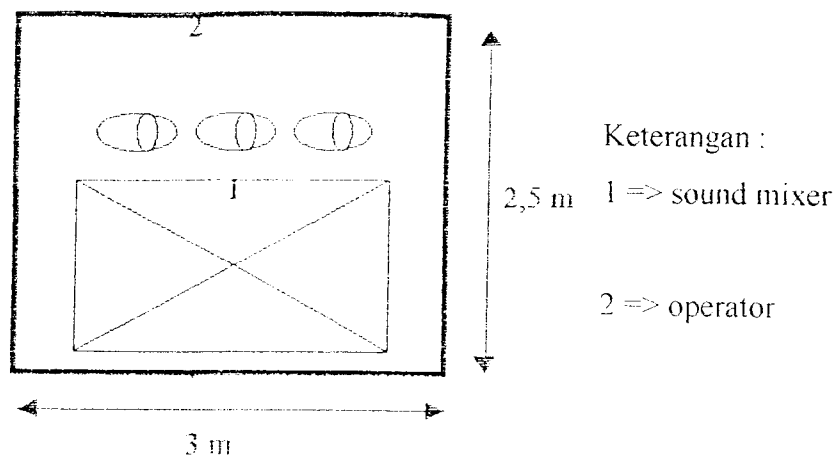
3. Studio Latihan

Studio latihan mempunyai besaran dan lay out ruang sama seperti studio rekaman kecil yaitu sebesar 24 m². (Gambar 3.2)

4. Ruang Kontrol / Operator

Terdiri dari ruang kontrol untuk studio rekaman besar, studio rekaman kecil dan studio latihan.

- Kebutuhan alat : sound mixer
- Kapasitas : 3 orang
- Besaran ruang yang dibutuhkan :
 - ^ sound mixer besar : $2,5 \times 1,5 = 3,75 \text{ m}^2$
 - ^ 3 orang operator : $3 \times 0,9 = 2,7 \text{ m}^2$
 - besaran keseluruhan = $6,45 \text{ m}^2$
 - sirkulasi 20% x $6,45 = 1,29 \text{ m}^2$
 - total $6,45 + 1,29 = 7,74 \text{ m}^2 \Rightarrow 7,5 \text{ m}^2$



Gambar 3.7 Lay out ruang kontrol (Sumber : Hasil pemikiran & pengamatan)

5. Studio Mixing dan Mastering => 24 m^2
6. Ruang Produksi dan Penggandaan => 28 m^2
7. Ruang Istirahat (musisi/artis) => 80 m^2
8. Ruang Ganti (artis/musisi) => 6 m^2

B. Ruang Kegiatan Penunjang

9. Ruang Mekanikal => 12 m^2
10. Ruang Public Relation => 6 m^2
11. Ruang Receptionist => 6 m^2
12. Ruang Tamu / klien => 24 m^2
13. Ruang Produser => 12 m^2
14. Ruang Pengelola, terdiri dari :
 - Ruang Pimpinan => 12 m^2
 - Ruang Sekretaris => 4 m^2
 - Ruang Administrasi => 20 m^2
 - Ruang Pertemuan => 28 m^2
 - Ruang Staff => 20 m^2

Besaran Total => 84 m^2
15. Ruang Karyawan => 18 m^2
16. Gudang Peralatan Studio => 24 m^2
17. Gudang Peralatan Kebersihan => 9 m^2
18. Ruang Sekuriti => 12 m^2
19. Lavatory => 5 m^2
20. Mushola
 - Kapasitas 20 orang : $0,8 \times 20 = 16 \text{ m}^2$
 - Sirkulasi : $20\% \times 16 = 3,2 \text{ m}^2$
 - Besaran ruang yang dibutuhkan : $16 + 3,2 = 19,2 \text{ m}^2 \Rightarrow 20 \text{ m}^2$

□ Kegiatan Distribusi

A. Ruang Kegiatan Pemasaran

1. Ruang Pemasaran CD dan Kaset => 250 m^2
2. Ruang Pemasaran Merchandise => 250 m^2
3. Ruang Pamer (Hall of Fame) => 80 m^2

B. Ruang Kegiatan Penunjang

4. Ruang Public Relation => 6 m^2
5. Ruang Pengelola, terdiri dari :
 - Ruang Pimpinan => 12 m^2
 - Ruang Sekretaris => 4 m^2
 - Ruang Administrasi => 20 m^2
 - Ruang Pertemuan => 28 m^2
 - Ruang Staff => 20 m^2 => **Besaran Keseluruhan => 84 m^2**
6. Ruang Karyawan => 24 m^2
7. Ruang Sekuriti => 12 m^2
8. Lavatory => 5 m^2
9. Gudang => 24 m^2

□ Kegiatan Promosi

A. Ruang Kegiatan Pementasan

1. Ruang Konser Besar
 Kapasitas : 1500 orang
 Besaran : $0,8 \times 1500 = 1200 \text{ m}^2$
 Sirkulasi : $30\% \times 1200 = 360 \text{ m}^2$
 Besaran keseluruhan $1200 + 360 = 1560 \text{ m}^2$
2. Ruang konser kecil/ kafe
 Kapasitas : 300 orang
 Besaran : $0,8 \times 300 = 240 \text{ m}^2$
 Sirkulasi : $40\% \times 240 = 96 \text{ m}^2$ => Besaran keseluruhan : $240 + 96 = 336 \text{ m}^2$
3. Ruang kontrol/ operator => $7,5 \text{ m}^2$
4. Ruang Istirahat artis/ musisi => 35 m^2
5. Ruang ganti artis/ musisi => 5 m^2

B. Ruang Kegiatan Penunjang

6. Ruang Pengelola, terdiri dari :
 - Ruang pimpinan => 12 m^2
 - Ruang sekretaris => 4 m^2
 - Ruang administrasi => 20 m^2
 - Ruang pertemuan => 28 m^2
 - Ruang staff => 20 m^2 => **Besaran keseluruhan => 84 m^2**
7. Ruang Tiket => 5 m^2
8. Ruang Public Relation => 6 m^2
9. Dapur (kafe) => 50 m^2
11. Gudang Penyimpanan => 24 m^2
12. Gudang Peralatan Pentas => 80 m^2
13. Ruang karyawan => 24 m^2
14. Ruang Mekanikal => 12 m^2
15. Ruang kebersihan => 9 m^2
16. Ruang Sekuriti => 12 m^2
17. Lavatory => 5 m^2
18. Mushola => 20 m^2

3.3.3 Tata Ruang

Tata ruang yang diinginkan pada Pusat Industri Musik adalah tata ruang yang mampu mengakomodasikan semua kegiatan yang ada dalam Pusat Industri Musik berdasarkan fungsi dari kegiatan yang ada sehingga aktivitas-aktivitas yang ada dapat berlangsung dengan baik tanpa satu sama lain merasa terganggu.


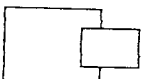


Untuk itu perlu diperhatikan beberapa hal antara lain :

a. Penempatan ruang

Penempatan ruang-ruang yang memiliki tingkat privasi yang sama pada satu area sehingga aktivitas yang terjadi di dalamnya tidak terganggu oleh kegiatan lain. Misalnya ruang-ruang studio yang membutuhkan privasi tinggi diletakkan pada satu area yang jauh dari tempat-tempat umum atau publik.

b. Penghubung antar ruang

Kriteria²¹ :

No	Alternatif	Bentuk	Uraian
1.	Ruang dalam ruang		Adanya ruang yang melingkupi ruang yang lain
2.	Ruang yang saling berkaitan		Memiliki irisan yang berfungsi sebagai penghubung
3.	Ruang yang bersebelahan		Adanya bidang pemisah baik masif maupun tidak
4.	Dihubungkan oleh ruang bersama		Dihubungkan oleh ruang lain sebagai perantara

Tabel 3.1 Hubungan Antar Ruang (sumber : D.K Ching)

Dari berbagai alternatif diatas sebenarnya semua dapat digunakan pada ruang-ruang di Pusat Industri Musik tergantung pada jenis-jenis ruang yang dihubungkan.

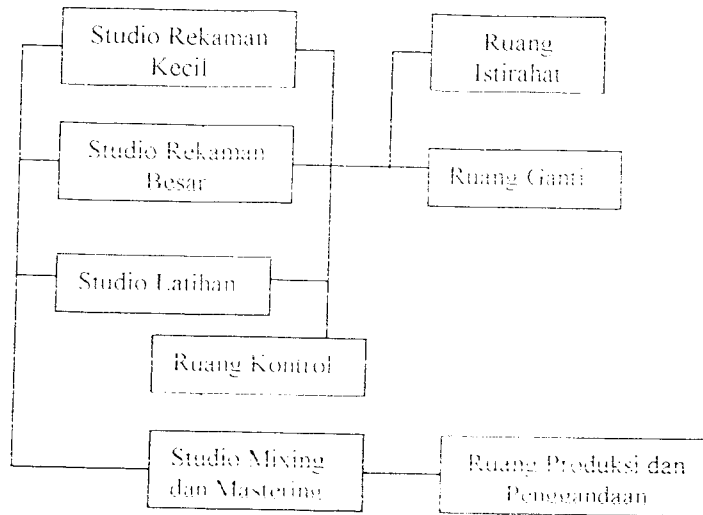
²¹ D.K Ching, Francis. *ARSITEKTUR: Bentuk, Ruang & susunannya*. Erlangga. Jakarta, 1996.

3.3.4 Hubungan Ruang

Gedung Pusat Industri Musik mewadahi beberapa kegiatan yang saling berkaitan dan mempunyai hubungan satu sama lain. Berikut ini adalah diagram hubungan berdasarkan kelompok kegiatan yang ada dalam Pusat Industri Musik.

□ Kelompok Ruang Produksi

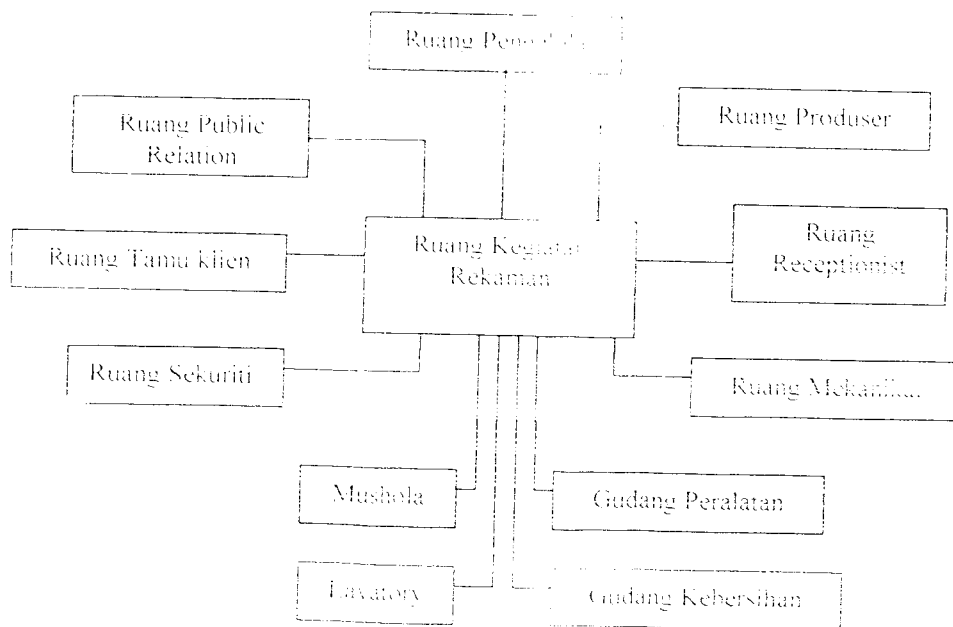
- Ruang kegiatan Rekaman



Gambar 3.8 Hubungan Ruang Kegiatan Rekaman

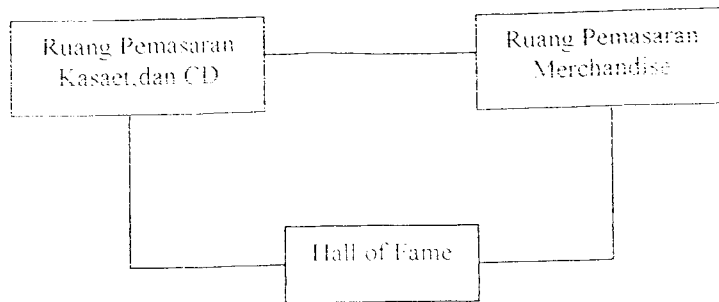
- Ruang Kegiatan Penunjang

Gambar 3.9 Hubungan Ruang Kegiatan Penunjang Rekaman



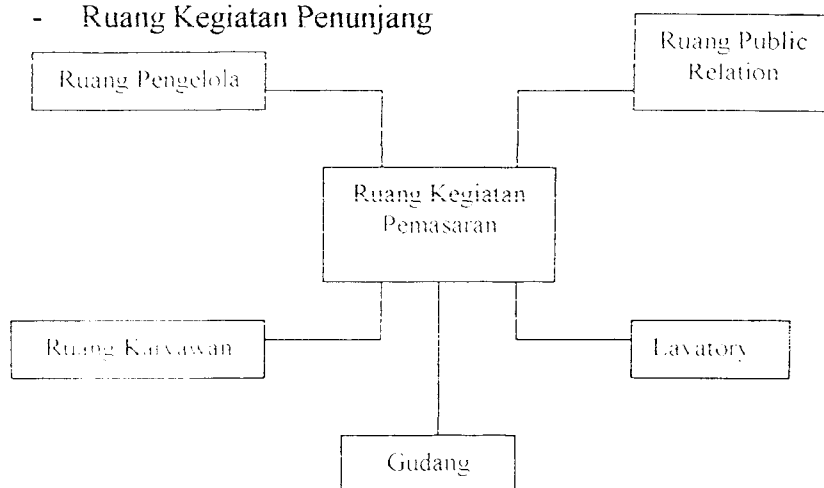
□ Ruang Kegiatan Distribusi

- Ruang Kegiatan Pemasaran



Gambar 3.10 Hubungan Ruang Kegiatan Pemasaran

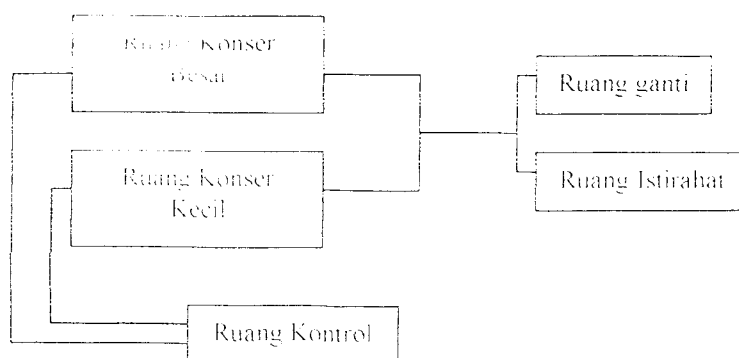
- Ruang Kegiatan Penunjang



Gambar 3.11 Hubungan Ruang Kegiatan Penunjang Pemasaran

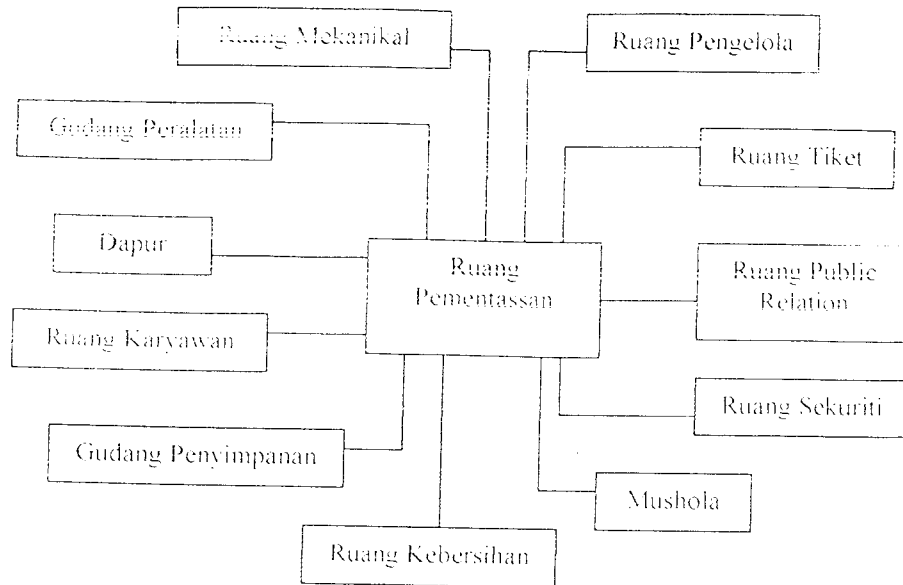
□ Ruang Kegiatan Promosi

- Ruang Kegiatan pementasan



Gambar 3.12 Hubungan Ruang Kegiatan Pementasan

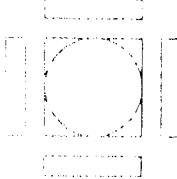

- Ruang Kegiatan Penunjang

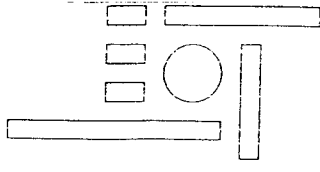
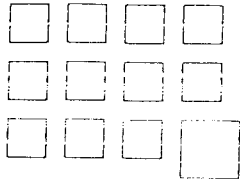
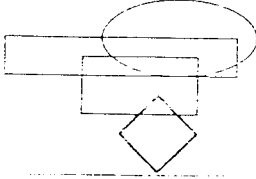


Gambar 3.13 Hubungan Ruang Kegiatan Penunjang Pementasan

3.3.5 Organisasi Ruang

Dalam Pusat Industri Musik tidak ada ruang yang secara dominan mengikat ruang-ruang lainnya (menjadi pusat). Kegiatan utama ada pada kelompok ruang produksi, distribusi, dan promosi, sehingga ruang-ruang tidak membentuk pola yang terpusat atau radial. Hal tersebut berdasarkan dari analisa perbandingan pola organisasi ruang sebagai berikut:

Pola	Uraian
TERPUSAT 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Komposisi terdiri dari ruang-ruang sekunder yang mengelilingi suatu ruang pusat. Dengan tujuan untuk mengikat ruang-ruang sekunder. Hal ini tidak sesuai dengan pola organisasi ruang pada pusat industri musik yang tidak ada sesuatu ruang yang dominan atau menjadi pusat ❑ Bentuk Ruang biasanya teratur, sedangkan pada pusat industri musik mempunyai bentuk ruang yang tidak teratur.
LINEAR 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Terdiri dari sederetan dari ruang-ruang. Pola ruang pada pusat industri musik membentuk sumbu linier. ❑ Biasanya terdiri atas ruang yang diulang baik ukuran, bentuk maupun fungsinya. Ruang-ruang pada pusat industri musik tidak semua sama ukuran, bentuk, maupun fungsinya.

<p>RADIAL</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Adalah organisasi linier yang membentuk jari-jari. Hal ini terjadi karena ada ruang-ruang linier dan memusat. ❑ Mempunyai orientasi ke segala arah keluar sesuai dengan jari-jarinya. Pada pusat industri musik orientasi keluar hanya pada kelompok ruang promosi.
<p>GRID</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Terdiri dari bentuk ruang yang posisi dan hubungannya diatur oleh pola (pattern) tiga dimensi. Pola dianggap terlalu kaku untuk diterapkan pada pusat industri musik.
<p>CLUSTER</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Bersifat fleksibel dan tidak berasal dari geometri ruang yang kaku sehingga mudah dikembangkan ke arah fleksibilitas dan efisiensi ruang. Hal ini sesuai dengan pola ruang yang akan diterapkan pada organisasi ruang pusat industri musik.

Tabel 3.2 Pola Organisasi ruang

Dari kriteria tersebut diatas tampak bahwa organisasi cluster dan linier dapat digunakan untuk pola ruang pada pusat industri musik. Cluster dipilih dengan pertimbangan organisasi ruang ini juga dapat menerima ruang-ruang yang berlainan ukuran, bentuk, maupun fungsinya, tetap tetap berhubungan satu dengan yang lain berdasarkan penempatan dan ukuran visual seperti simetri dan sumbu. Oleh karena polanya tidak berasal dari konsep geometris yang kaku, maka bentuk organisasi cluster selalu luwes dan dapat menerima pertumbuhan dan perubahan langsung tanpa mempengaruhi karakternya. Linier dipilih karena adanya sumbu linier dan adanya pengulangan bentuk pada bangunan Pusat Industri Musik.

3.4 Analisa Akustik

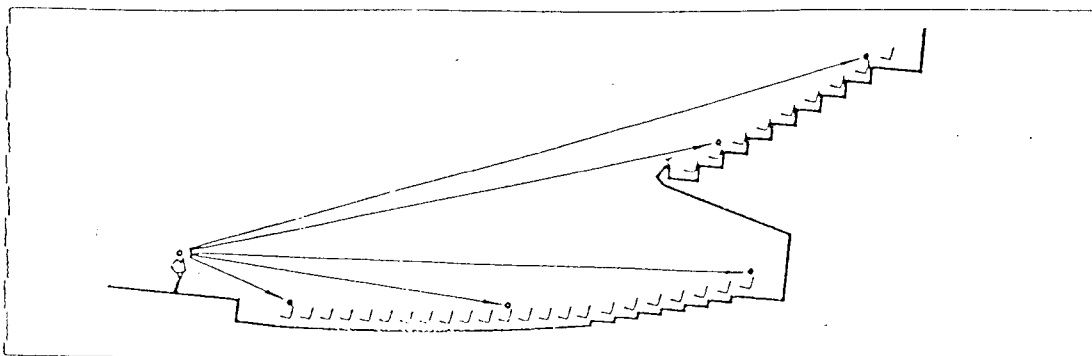
3.4.1 Ruang Pertunjukan (Konser)

a. Kekerasan Suara

Suara pemain (musisi) harus dapat didengar oleh penonton. Suara pemain bisa tidak terdengar oleh penonton karena suara pemain yang lemah atau tempat penonton yang jauh dari pemain. Hal tersebut dapat diatasi dengan

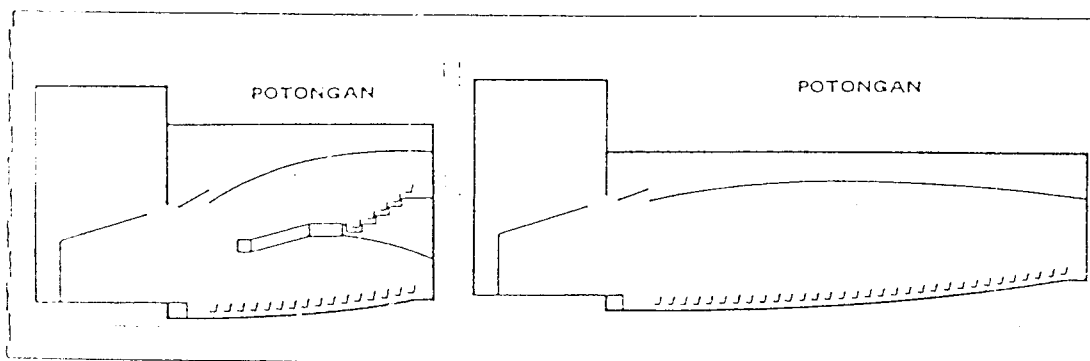
beberapa cara pengaturan akustik yang tidak digunakan dengan sistem penguat bunyi, antara lain sebagai berikut :

- Suara pemain dinaikkan agar sebanyak mungkin terdengar oleh penonton, sehingga diterima oleh penonton secara langsung/merata.



Gambar 3.14 Suara Pemain Dinaikkan (sumber : Akustik lingkungan)

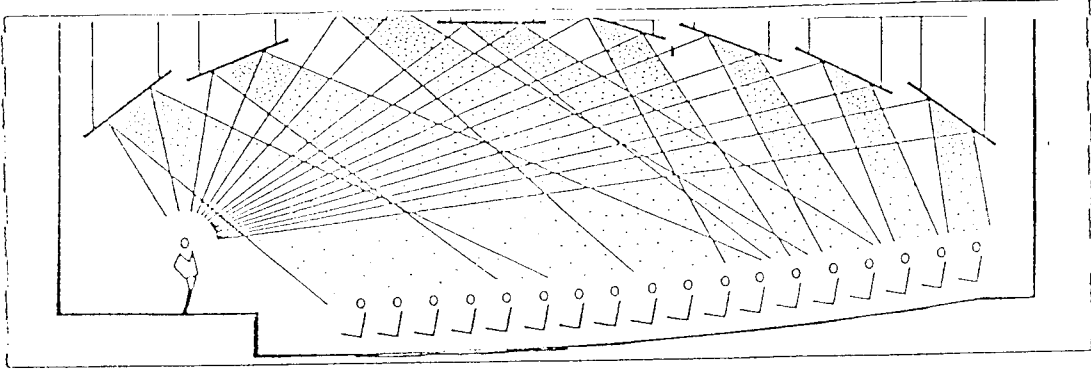
- Bentuk ruang pagelaran (panggung) dibuat agar sedekat mungkin antara jarak penonton dengan pemain, sehingga mengurangi jarak antara sumber bunyi pemain dengan penonton.



Gambar 3.15 Jarak Pemain Dengan Penonton (sumber : Akustik Lingkungan)

- Sumber bunyi pemain dikelilingi oleh permukaan pemantul (gypsum board, plywood) untuk memberikan energi pantul bunyi tambahan dari suara pemain.
- Difusi bunyi merupakan penyebaran bunyi. Difusi bunyi merupakan salah satu cara untuk mendapatkan suara bunyi secara

merata sehingga suara yang terdengar seperti suara aslinya. Difusi bunyi/penyebaran bunyi diperoleh dengan melalui elemen-elemen bangunan yang ditonjolkan , langit-langit yang ditutup, dinding yang bergerigi, dekorasi yang menonjol, permukaan dinding yang bergerigi. Pemakaiannya yaitu dengan pemakaian bahan penyerap bunyi dan pemantul secara bergantian.

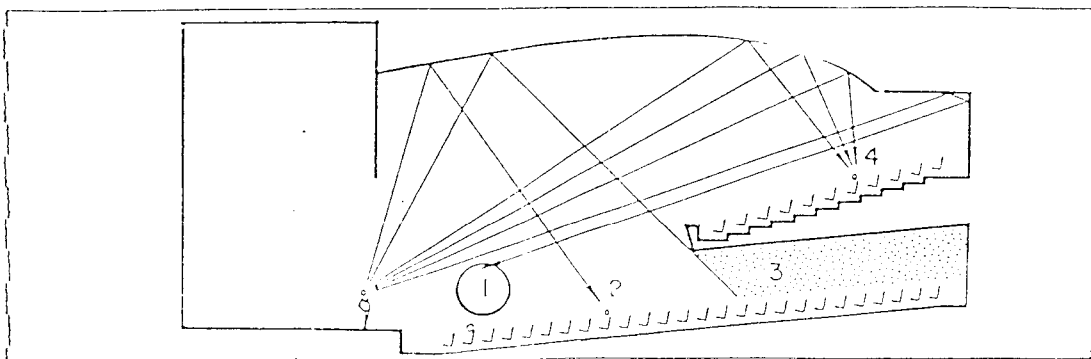


Gambar 3.16 Difusi/ Penyebaran Bunyi (sumber : Akustik Lingkungan)

b. Cacat Akustik

1. Gema

Gema terjadi apabila bunyi/suara pemain dipantulkan oleh suatu permukaan yang jauh, sehingga bunyi yang didengar penonton tertunda cukup lama. Gema bisa disebabkan apabila dinding belakang berhadapan dengan sumber bunyi pemain memantulkan bunyi.



Gambar 3.17 Gema (sumber : Akustik Lingkungan)

2. Pemusatan Bunyi

Pemusatan bunyi bisa disebabkan oleh pemantulan bunyi pada permukaan yang cekung. Distribusi/penyebaran bunyi secara tidak merata. Intensitas bunyi di suatu titik sangat tinggi, sedangkan terjadi kerugian pada daerah lain yang tidak mendapatkan distribusi bunyi.

3. Sumber-Sumber Bising

Sumber-sumber bising yang berpengaruh terhadap ruang pertunjukan (konser) diantaranya adalah :

- Sumber bising interior yang berasal dari hentakan sepatu atau kaki penonton, suara pendingin ruangan, getaran peralatan mekanik seperti pompa, genset, dsb.
- Sumber bising eksterior seperti suara kendaraan bermotor, mobil, serta kegiatan-kegiatan lain di luar bangunan.

Suara yang ditimbulkan dari sumber-sumber bising tersebut dapat mengganggu kegiatan pagelaran atau pementasan yang dalam hal ini akan mengganggu kenikmatan mendengar dari penonton oleh karena itu hal tersebut harus dihindari misalnya dengan menaruh peralatan mekanik seperti genset atau pompa yang jauh dari tempat pertunjukan, kemudian menempatkan ruang pertunjukan yang agak jauh dari jalan raya agar tidak terganggu suara kendaraan bermotor.

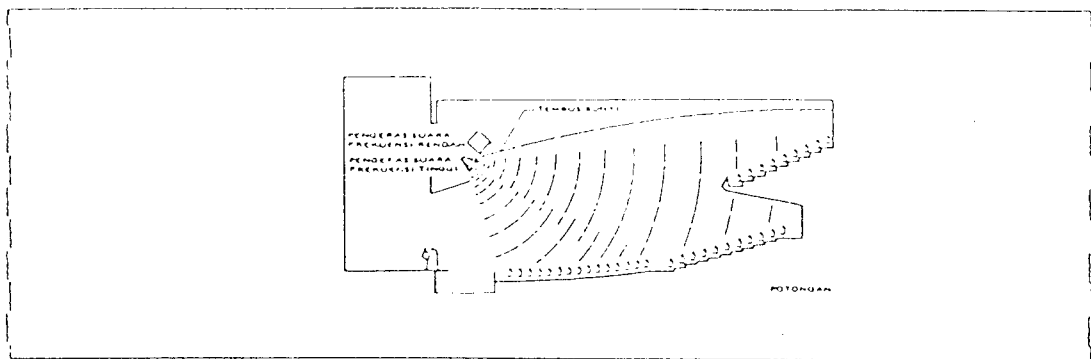
4. Pengendalian Bising

Pengendalian bising secara ekonomis lebih ditekankan dengan cara pengorganisasian ruang. Ruang-ruang yang membutuhkan tingkat ketenangan yang tinggi seperti studio rekaman diletakkan berjauhan dengan ruang yang menimbulkan kebisingan misalnya ruang konser. Pohon-pohon juga dapat digunakan sebagai *barrier* untuk mengurangi bising dari lingkungan.

c. Sistem Pengeras Suara

1. Sistem Terpusat

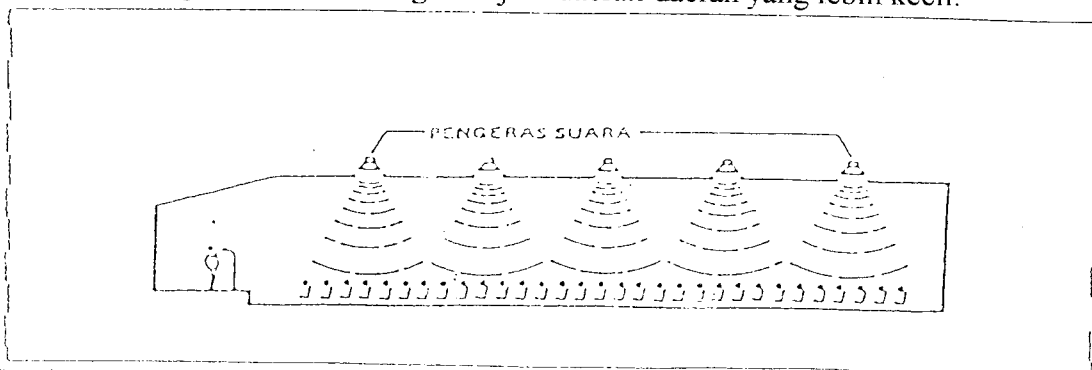
Penguat suara diletakkan secara gugus tunggal di atas sumber bunyi /pemain. Ini memberi kewajaran karena bunyi/suara yang diperkuat datang dari arah yang sama dengan bunyi asli/ suara pemain. Untuk ruang konser pada pusat industri musik lebih cocok menggunakan pengeras suara dengan sistem terpusat sesuai dengan bentuk panggung yang digunakan yaitu panggung proscenium (Bab II, tinjauan bentuk pewardahan pementasan).



Gambar 3.18 Pengeras Suara Sistem Terpusat (Sumber : Akustik Lingkungan)

2. Sistem Distribusi

Sistem distribusi digunakan untuk ruang audience dengan langit-langit rendah, lantai datar dimana pendengar/penonton tidak mempunyai garis pandang terhadap pemain, bila bunyi/suara pemain untuk melayani jumlah pendengar/penonton dalam jumlah yang besar, pada ruang-ruang yang ada kemungkinan untuk dibagi menjadi daerah-daerah yang lebih kecil.



Gambar 3.19 Sistem Distribusi Pengeras Suara (Sumber: Akustik Lingkungan)

3. Sistem Stereoponik

Digunakan dua atau lebih mikrofon yang dipisahkan di daerah pergelaran dan dihubungkan lewat saluran penguat terpisah kedua atau lebih pengeras suara yang bersangkutan. Sistem ini memberi kesan bahwa bunyi yang berasal dari sumber bunyi/pemain tanpa diperkuat.

3.4.2 Ruang Studio

Persyaratan akustik ruang studio :

1. Ukuran dan Bentuk studio yang optimum harus diadakan.
Ukuran suatu studio ditentukan oleh ruang secara fisik yang dibutuhkan untuk pemakai, peralatan, perabotan, oleh fungsi penggunaan ruang itu, dan oleh kebutuhan akustik.
2. Derajat difusi yang tinggi harus dijamin.
Pengadaan difusi derajat tinggi sangat penting dalam akustik studio. Dengan difusi ideal jumlah posisi di mana variasi tekanan bunyi yang nyata banyak terjadi banyak direduksi, sehingga mikrofon dapat ditempatkan dengan aman pada hampir tiap posisi yang sesuai.
3. Karakteristik dengung yang ideal harus diadakan.
4. Cacat akustik harus dicegah sama sekali.
Harus dihindari semaksimal mungkin terhadap permukaan-permukaan sejajar (terutama dalam studio yang medium dan besar) atau diatur dengan bahan-bahan akustik yang sangat menyerap meliputi jangkauan frekuensi antara 63 sampai 8000 Hz sehingga gema, gaung, dan pemusatan bunyi dapat dicegah.
5. Bising dan getaran harus dihilangkan sama sekali.
Bising dari dalam (interior) berupa suara alat pendingin ruangan dan lain-lain, kemudian bising dari luar (eksterior) berupa suara-suara dari luar studio, dan getaran berupa getaran dari alat-alat atau perabot di dalam studio harus dihilangkan sama sekali.

BAB IV

KONSEP DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1 Konsep Dasar Perencanaan

4.1.1 Pemilihan Lokasi

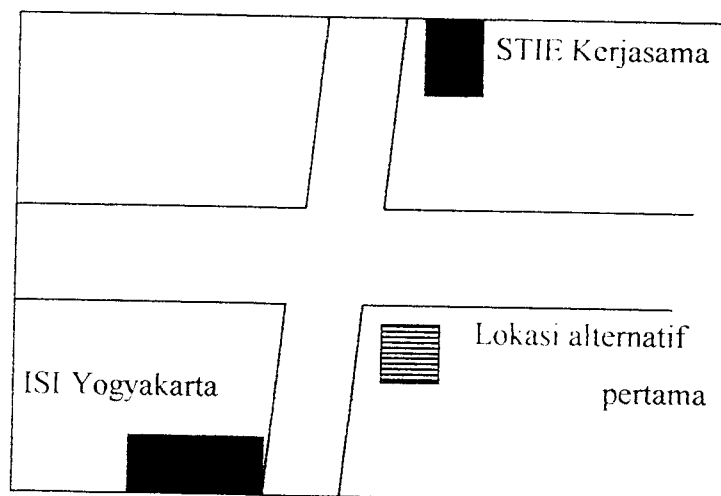
Ada berbagai pertimbangan dalam pemilihan lokasi gedung Pusat Industri Musik, yaitu :

- Adanya area atau lahan yang cukup luas, karena gedung pusat industri musik membutuhkan area yang cukup luas untuk bangunan dan parkir kendaraan.
- Terjangkau oleh sarana dan prasarana transportasi, sarana utilitas kota, jaringan drainase dan penyediaan air bersih.
- Jauh dari daerah pemukiman sehingga aktivitas yang terjadi dalam pusat industri musik tidak mengganggu lingkungan sekitarnya.

Dari pertimbangan-pertimbangan tersebut di atas terdapat beberapa alternatif pilihan lokasi site, yaitu :

□ Alternatif Pertama

Lokasi alternatif pertama terletak di jalan Parangtritis setelah perempatan Ringroad Selatan.



SKALA 1 : 10.000

Gambar 4.1 Lokasi Alternatif Pertama

Keunggulan dari lokasi alternatif pertama yaitu :

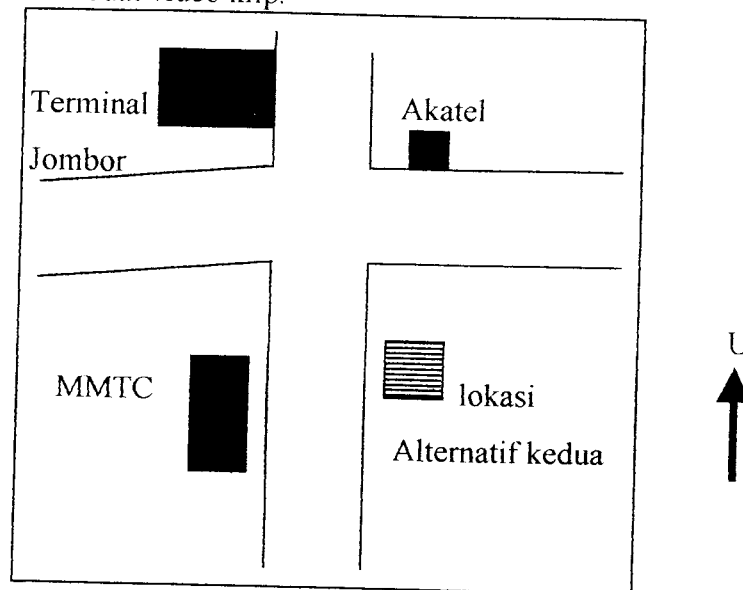
- Letaknya tidak begitu jauh dari pusat kota.
- Lahan yang tersedia cukup luas dan jauh dari pemukiman yang padat.
- Letak cukup strategi dan mudah dicapai.
- Terjangkau oleh sarana dan prasarana transportasi, utilitas kota, jaringan listrik, telepon, dan sarana lainnya.
- Dekat dengan Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta dimana hal tersebut dapat mendukung keberadaan Pusat Industri Musik, karena di ISI banyak mempunyai mahasiswa terutama Seni Musik yang tentunya dapat memanfaatkan keberadaan Pusat Industri Musik, misalnya sarana studio rekaman.

□ Alternatif Kedua

Lokasi alternatif kedua terletak di jalan Magelang Km 6 sebelum jalan Ringroad Utara. Lokasi tersebut mempunyai keunggulan-keunggulan sebagai berikut :

- Tidak begitu jauh dari pusat kota.
- Lahan yang tersedia cukup luas jauh dari pemukiman yang padat.
- Letak cukup strategis dan mudah dicapai.
- Terjangkau oleh beberapa sarana dan prasarana seperti jaringan utilitas, telepon, listrik, dan sarana lainnya.
- Letaknya dekat dengan TVRI Stasiun Yogyakarta dimana hal tersebut dapat lebih mendukung keberadaan Pusat Industri Musik, karena TVRI stasiun Yogyakarta mempunyai program siaran yang menampilkan musisi-musisi muda dari Yogyakarta yang sudah mempunyai demo album atau yang sudah mampu menciptakan lagu sendiri, program acara tersebut disebut 'IDOLA'. Hal tersebut cukup mendukung keberadaan Pusat Industri Musik karena diharapkan musisi-musisi yang merekam lagu mereka di Pusat Industri Musik dapat lebih berkembang dengan tampil di acara TVRI tersebut.

- Dekat dengan rumah produksi yang terletak di jalan Magelang Km 2, dimana hal tersebut dapat lebih mendukung keberadaan Pusat Industri Musik karena memberi kemudahan bagi para musisi yang telah menghasilkan album rekaman untuk mempromosikan album mereka dengan membuat video klip.



Skala 1: 10.000

Gambar 4.2 Lokasi Alternatif Kedua

Dari dua alternatif lokasi tersebut di atas lokasi alternatif kedua yaitu di jalan Magelang dirasakan lebih cocok untuk lokasi Pusat Industri Musik karena mempunyai beberapa keunggulan dibandingkan dengan lokasi alternatif pertama yaitu dekat dengan TVRI Stasiun Yogyakarta dan Rumah Produksi.

4.1.2 Kondisi Lahan (Site)

Lahan atau site terpilih berada di jalan Magelang Km 6 di depan gedung MMTC (Lihat gambar 4.2). Lahan tersebut dipilih dengan pertimbangan :

- Luas tanah yang mencukupi untuk menampung besaran bangunan dan area parkir kendaraan pada Pusat Industri Musik. Luas lahan yang dibutuhkan kurang lebih 1 Hektar.
- Letaknya cukup strategis dan mudah dicapai baik dari arah utara dan selatan sepanjang jalan Magelang maupun dari arah timur dan barat sepanjang jalan

Ringroad Utara, karena letaknya yang cukup dekat dengan perempatan Ringroad Utara.

- Pelayanan sarana dan prasarana yang sudah memadai seperti jaringan utilitas, telepon, listrik, dan sarana lainnya.
- Kondisi lahan yang relatif rata yang akan memudahkan dalam merancang bangunan.

4.2 Konsep Dasar Perancangan

4.2.1 Konsep Besaran Ruang

Berdasarkan analisa kebutuhan ruang dan besaran ruang, maka diperoleh besaran ruang keseluruhan sebagai berikut :

	Kebutuhan Ruang	Besaran (m²)	JUMLAH	Besaran Total (m²)
	□ Kegiatan Produksi			
	A. Ruang Kegiatan Rekaman			
1.	Studio Rekaman Besar	48	4	192
2.	Studio Rekaman Kecil	24	6	144
3.	Studio Latihan	24	8	192
4.	R. Kontrol / Operator	7,5	18	135
5.	Studio Mixing dan Mastering	24	4	96
6.	Studio Produksi dan Penggandaan	28	2	56
7.	Ruang Istirahat (Musisi)	80	2	160
8.	Ruang Ganti Artis / Musisi	6	4	24
	B. Ruang Kegiatan Penunjang			
9.	R. Mekanikal	12	2	24
10.	R. Public Relation	6	1	6
11.	R. Receptionist	6	1	6
12.	R. Tamu / Klien	24	1	24
13.	R. Produser	12	2	24
14.	R. Pengelola	84	1	84
15.	R. Karyawan	18	2	36
16.	Gudang Peralatan Studio	24	2	48
17.	Gudang Peralatan Kebersihan	9	1	9
18.	R. Sekuriti	12	1	12
19.	Lavatory	5	12	60
20.	Mushola	20	1	20
	□ Kegiatan Distribusi			
	A. Ruang Kegiatan Pemasaran			
21.	R. Pemasaran CD Dan Kaset	250	1	250
22.	R. Pemasaran Merchandise	250	1	250
23.	R. Pamer (Hall of Fame)	80	1	80
	B. Ruang Kegiatan Penunjang			
24.	R. Public Relation	6	1	6

25.	R. Pengelola	84	1	84
26.	R. Karyawan	24	1	24
27.	R. Sekuriti	12	1	12
28.	Lavatory	5	5	25
29.	Gudang	24	2	48
	□ Kegiatan Promosi			
	A. Ruang Kegiatan Pementasan			
30.	R. Konser Besar	1560	1	1560
31.	R. Konser Kecil/Kafe	336	1	336
32.	R. Kontrol/Operator	7,5	2	15
33.	R. Istirahat Musisi	35	2	70
34.	R. Ganti Musisi/Artis	5	4	20
	B. Ruang Kegiatan Penunjang			
35.	R. Pengelola	84	1	84
36.	R. Tiket	5	3	15
37.	R. Public Relation	6	1	6
38.	Dapur (Kafe)	50	1	50
39.	Gudang Penyimpanan	24	1	24
40.	Gudang Peralatan Pentas	80	2	1560
41.	R. Karyawan	24	2	48
42.	R. Mekanikal	12	2	24
43.	R. Kebersihan	9	1	9
44.	R. Sekuriti	12	1	12
45.	Lavatory	5	12	60
46.	Mushola	20	1	20
				$\Sigma = 4588$

Tabel 4.1 Besaran Ruang (sumber : analisa)

4.2.2 Konsep Organisasi Ruang

Organisasi ruang pada Pusat Industri Musik menggunakan konsep organisasi ruang cluster dan linier (analisa organisasi ruang). Organisasi cluster dipilih dengan pertimbangan organisasi ruang ini juga dapat menerima ruang-ruang yang berlainan ukuran, bentuk, maupun fungsinya, tetap tetap berhubungan satu dengan yang lain berdasarkan penempatan dan ukuran visual seperti simetri dan sumbu. Oleh karena polanya tidak berasal dari konsep geometris yang kaku, maka bentuk organisasi cluster selalu luwes dan dapat menerima pertumbuhan dan perubahan langsung tanpa mempengaruhi karakternya. Organisasi ruang linier dipilih karena adanya sumbu linier yang menghubungkan antara kelompok ruang dalam pusat industri musik.

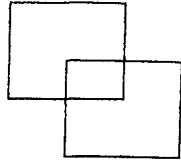
4.2.3 Konsep Hubungan Antar Ruang

Kriteria dasar dalam memilih jenis-jenis hubungan antar ruang adalah sebagai berikut :

1. Hubungan dari kegiatan-kegiatan yang ada.
2. Karakter hubungan antar kegiatan yang dinamis.

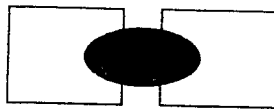
Berdasarkan hal tersebut maka hubungan ruang yang dipilih adalah :

- Hubungan ruang yang saling berkaitan, sebagai contoh hal tersebut terjadi pada ruang studio rekaman dengan ruang operator/ ruang kontrol.



Gambar 4.3 Hubungan Ruang yang Saling Berkaitan (sumber : D.K Ching)

- Hubungan ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama, sebagai contoh yaitu pada ruang istirahat artis/musisi yang menghubungkan antara studio-studio rekaman.



Gambar 4.4 Hubungan ruang yang dihubungkan oleh ruang bersama
(sumber : D.K Ching)

4.2.4 Konsep Bentuk Dasar Ruang

Bentuk dasar ruang meruokan bentuk dasar yang dikembangkan menjadi bentuk yang menimbulkan kesan dinamis dalam tata massa bangunan.

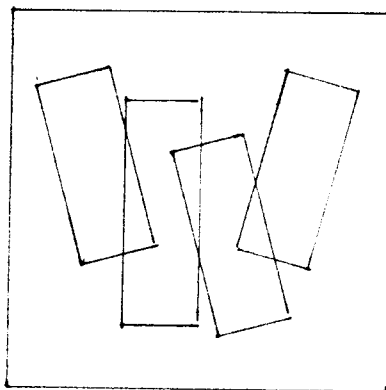
Gambar 4.5 Bentuk Dasar Ruang

4.2.5 Konsep Dasar Penampilan Bangunan

4.2.5.1 Konsep Dasar Bentuk Bangunan

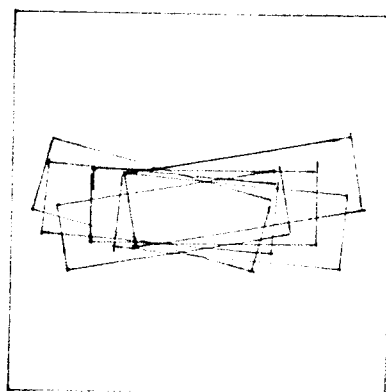
Berdasarkan analisa pada bab sebelumnya, didapatkan interpretasi dari analogi gitar dan bentukan-bentukan arsitektur dari proses penghasilan bunyi. Dari kedua hal tersebut dapat dituangkan dalam konsep bentuk dasar bangunan Pusat Industri Musik sebagai berikut :

- Bentuk bangunan proses produksi yang merupakan studio-studio rekaman sebagai hasil interpretasi dari fret-fret diwujudkan dengan bentuk bangunan yang terdiri dari beberapa masa yang dengan bentuk yang hampir sama saling bertemu dan saling terkait satu sama lain seperti jari-jari tangan yang sedang membetuk kunci-kunci nada dalam memainkan sebuah gitar.



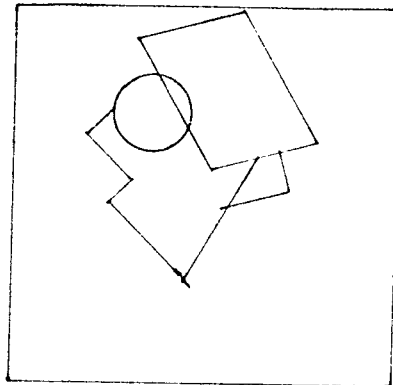
Gambar 4.6 Konsep Dasar Bentuk Bangunan Produksi (sumber: hasil pemikiran)

- Bentuk bangunan distribusi yang merupakan tempat pemasaran sebagai interpretasi dari getaran senar diwujudkan dengan bentuk bangunan dengan masa yang bertumpukan seolah bergetar.



Gambar 4.7 Konsep dasar bentuk bangunan distribusi (sumber: hasil pemikiran)

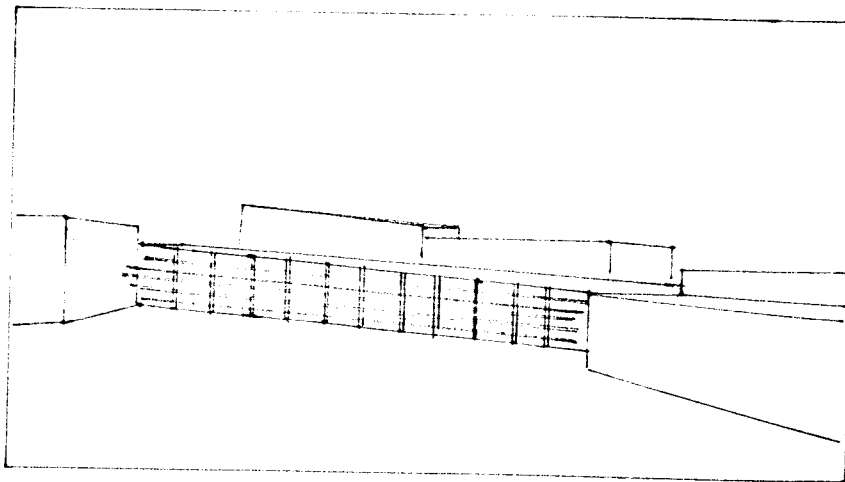
- Bentuk bangunan promosi yang merupakan tempat pementasan sebagai interpretasi dari badan gitar sebagai penghasil suara diwujudkan dalam bentuk masa dengan bentuk dan ukuran yang berbeda.



Gambar 4.8 Konsep Dasar Bentuk Bangunan Promosi (sumber : hasil pemikiran)

4.2.5.2 Konsep Dasar Ungkapan Fisik Bangunan

- Penampilan fasade bangunan menampilkan kesan ekspresi dari elemen musik dalam hal ini gitar, yaitu dengan adanya penampilan fasade yang dianalogikan sebagai leher gitar tempat senar-senar dibentangkan yang dalam hal ini berfungsi sebagai sebuah koridor yang menghubungkan antara bangunan produksi, distribusi, dan promosi. Koridor tersebut juga merupakan sumbu pada bangunan Pusat Industri Musik.



Gambar 4.9 Konsep Fasade Bangunan

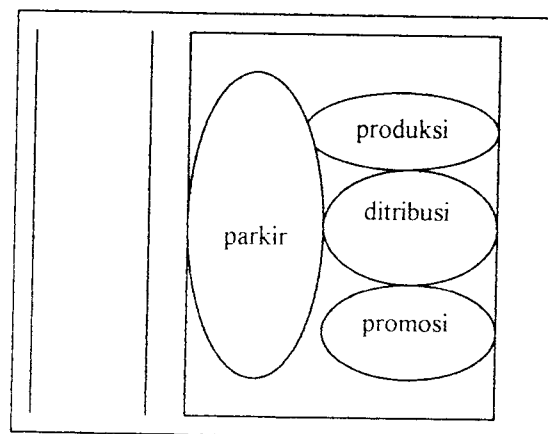
- Penggunaan warna-warna primer dan sekunder pada bangunan yang memberikan daya tarik visual tersendiri bagi bangunan dan mempertegas keberadaan bangunan.
- Bangunan bergaya arsitektur *New Modernism* (Dekonstruksi) dengan konsep arsitektur Dekonstruksi Deridean direvisi dari Peter Eisenman dan Bernard Schumi (Bab II, tabel 2.1)

4.2.6 Konsep Dasar Tata Ruang Luar

Pengolahan tata ruang luar didasarkan pada pengolahan massa bangunan secara keseluruhan, dengan demikian pengolahan tata ruang luar digunakan sebagai pendukung proses penciptaan bangunan secara menyeluruh.

- Zoning (Pendaerahan)

Zoning atau pendaerahan pada dibagi menurut kelompok kegiatan dalam Pusat Industri Musik.

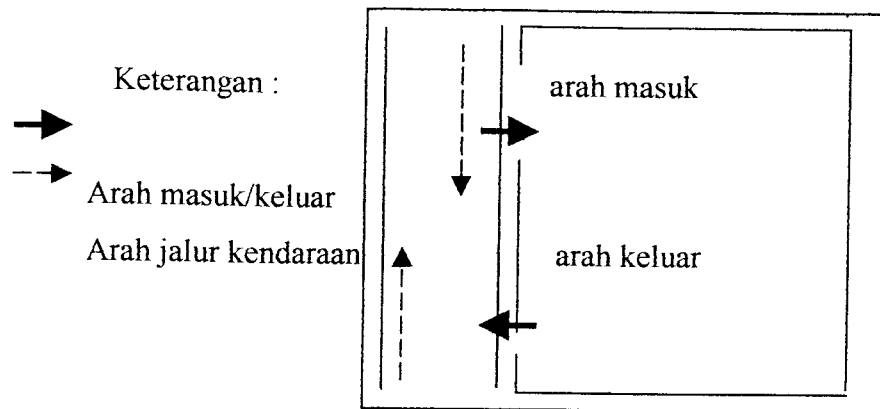


Gambar 4.10 Zoning (Pendaerahan)

- Entrance

Entrance ke dalam bangunan dipisahkan antara arah masuk dengan arah keluar dengan pertimbangan agar tidak terjadi crossing atau persilangan antara keluar dan masuk, dalam hal ini hanya menggunakan satu buah gerbang masuk dan satu buah gerbang keluar yang terletak pada bagian depan dari lahan yang menghadap ke arah jalan raya dengan pertimbangan efisiensi

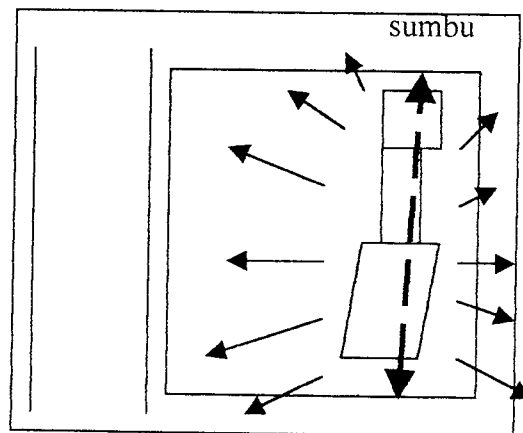
dan menghindari kesan membingungkan dengan adanya arah masuk dan keluar lebih dari satu.



Gambar 4.11 Entrance

□ Orientasi Bangunan

Kegiatan dalam Pusat Industri Musik seluruhnya berorientasi keluar oleh karena itu bangunan Pusat Industri Musik juga berorientasi keluar, dengan arah axis atau sumbu sejajar dengan arah jalan.



Gambar 4.12 Orientasi Bangunan

4.2.7 Konsep Dasar Pengkondisian Ruang

1. Sistem Penghawaan

a. Penghawaan alami

Menggunakan bukaan-bukaan atau ventilasi yang dapat memanfaatkan aliran udara ke dalam dan keluar ruangan. Pada sistem ini dapat dibantu dengan menggunakan Exhaust fan.

b. Penghawaan Buatan

Menggunakan Air Conditioner (AC) secara sentral ataupun per unit (split AC) untuk ruang-ruang yang membutuhkan ketenangan dan kebersihan, seperti studio rekaman, studio mixing dan mastering, dan sebagainya.

2. Sistem Pencahayaan

a. Pencahayaan Alami

Menggunakan sumber cahaya dari sinar matahari dengan cara :

- Pencahayaan langsung
- Pencahayaan tidak langsung

b. Pencahayaan Buatan

Menggunakan cahaya dari lampu dengan cara :

- Pencahayaan langsung
- Pencahayaan tidak langsung
- Pencahayaan diffus (baur)

4.2.8 Konsep Akustik Ruang

a. Sistem Akustik Ruang Studio Rekaman

Berdasarkan analisa pada bab sebelumnya sistem akustik ruang yang digunakan pada studio rekaman meliputi :

- Dinding, lantai dan langit-langit ruang studio diberi lapisan akustik untuk menyerap suara supaya mencegah timbulnya gaung, gema dan cacat akustik lainnya, karena lingkungan akustik dalam studio harus mati.
- Kondisi jendela harus mati tidak boleh ada udara masuk maupun keluar.

- Ruang harus kedap suara untuk menghasilkan akustik ruang yang mati.
- Persyaratan akustik ruang studio harus dipenuhi seperti ukuran dan bentuk studio yang optimum, derajat difusi harus dijamin, karakteristik dengung ideal harus diadakan, cacat akustik harus dicegah, bising dan getaran harus dihilangkan.

b. Sistem Akustik Ruang Konser

Berdasarkan analisa pada bab sebelumnya konsep akustik yang digunakan pada ruang konser meliputi :

- Menggunakan bentuk lantai empat persegi panjang untuk menciptakan pemantulan silang antara dinding-dinding sejajar yang akan menyebabkan bertambahnya kepenuhan nada, merupakan segi akustik ruang yang sangat diinginkan pada ruang musik.
- Bentuk panggung untuk ruang konser besar menggunakan bentuk panggung proscenium (gambar 2.1), dengan pertimbangan untuk memberikan kenyamanan bagi pementas dalam melakukan pertunjukan karena hubungan antara pementas dengan penonton tidak erat (Bab II, sub bab 2.2.4.2 Bentuk Pewadahan Pementasan).
- Bentuk panggung untuk ruang konser kecil (kafe) menggunakan bentuk panggung terbuka (gambar 2.2), untuk menciptakan kesan akrab dan menyatu dengan penonton, karena bentuk panggung ini mempunyai hubungan erat antara pementas dengan penonton (Bab II, sub bab 2.2.4.2 Bentuk Pewadahan Pementasan).
- Menggunakan langit-langit yang ditutup dengan bentuk melengkung setengah lingkaran sebagai media pemantul bunyi. Sehingga suara dapat terdistribusikan secara merata sampai kebagian penonton paling belakang.
- Posisi sumber bunyi dengan sistem penguat suara terpusat disesuaikan dengan bentuk panggung proscenium. Bunyi asli dari pementas diperkuat dengan soundsystem yang terletak pada sebelah kanan dan kiri panggung dengan kapasitas watt disesuaikan dengan kebutuhan

- Dinding dilapisi bahan pemantul dan ditempatkan sedemikian rupa agar dapat membantu menguatkan pengarahannya bunyi ke dalam daerah penonton dan mereduksi penyerapan bunyi yang tidak diinginkan.
- Panggung harus dinaikkan cukup tinggi di atas ketinggian lantai penonton untuk menyediakan bunyi langsung yang baik ke tiap penggemar.
- Lantai dilapisi kayu untuk meredam suara.

4.2.9 Konsep Dasar Sistem Utilitas

1. Jaringan Air

a. Jaringan Air Bersih

Sumber utama menggunakan air dari PDAM dan sumur yang didistribusikan dengan sistem pompa listrik.

b. Jaringan Air Kotor

Dibedakan menurut asalnya yaitu dari lavatory, dapur, mesin pendingin dan air hujan.

2. Jaringan Pemadam Kebakaran

a. Preventif, menggunakan fire and smoke detector.

b. Represif, menggunakan water sprinkler, fire hydrant, CO₂, foam type dan dry chemical.

c. Evakuasi, menggunakan pintu dan tangga darurat.

3. Jaringan Penangkal Petir

Menggunakan tiang-tiang penangkal petir dengan jarak tertur sesuai dengan radius jangkauannya.

4. Jaringan Listrik

Sumber listrik utama dari PLN ditambah dari generator set untuk cadangan apabila aliran listrik dari PLN terputus.

4.2.9 Konsep Dasar Sistem Struktur

Dalam penentuan sistem struktur perlu ada pertimbangan sebagai berikut :

1. Kesesuaian dengan jenis dan fungsi bangunan serta kondisi fisik lingkungan.

2. Dapat memberikan optimasi ruang yang efektif.
3. Mendukung penampilan bangunan dan kemudahan perawatan.
4. Menggunakan modul atau pola tertentu seperti pola grid untuk lebih memudahkan menentukan ruang.

Sistem struktur yang digunakan pada bangunan Pusat Industri Musik ini adalah:

a. Sistem Sub Struktur

Menggunakan sistem sub struktur berupa pondasi *footplat* berdasarkan pada pertimbangan faktor daya dukung tanah, faktor daya dukung terhadap beban bangunan, dan faktor kemudahan pelaksanaan.

b. Sistem Super Struktur

Untuk dinding menggunakan sistem rangka beton dengan pertimbangan stabilitas struktur, kemudahan penataan ruang, kemudahan pelaksanaan dan perawatan. Untuk struktur atap supaya menghasilkan ruang tanpa kolom (terutama untuk ruang konser) menggunakan sistem wide span design yaitu dengan menggunakan *space frame* dan struktur kabel.

Daftar Pustaka

1. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia. *Direktorat Industri Musik*. Art Line, 1999.
2. Geronimo 105,8 FM, Proposal Sindikasi Program Radio Ajang Musikal dan Distribusi Album Rekaman, 1996.
3. Poerwodarminta, WJS. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka Jakarta, 1982.
4. Shadily, Hassan. *Ensiklopedi Indonesia*. PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta, 1992.
5. Mark, Dieter. *Apresiasi Musik, Musik Populer*. Yayasan Pustaka Nusatama, Yogyakarta, 1995.
6. Mark, Dieter. *Sejarah Musik*. Jilid 4, Pusat Musik Liturgi, 1995.
7. Doelle, Leslie L. *Akustik Lingkungan*. PT Erlangga, Jakarta, 1996.
8. Antoniades, Anthony. C. *Poetic of Architecture, Theory of Design*. Van Nostrand Reinhold, New York, 1990.
9. Andreas Papadakis, Catherine Cooke & Andrew Benjamin. *Deconstruction (Omnibus Volume)*. Rizzoli, New York, 1989.
10. Cook, Peter & L. Jones, Rosie. *New Spirit in Architecture*. Rizzoli, New York, 1991.
11. Mangunwijaya, YB. *Wastu Citra*. PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 1996.
12. Neufert, Ernst. *Data Arsitek*, Edisi 33, jilid 1. PT Erlangga, Jakarta, 1996.
13. DK Ching, Francis. *Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Erlangga, Jakarta, 1996.
14. Smithies, KW. *Prinsip-prinsip Dalam Arsitektur*.

LAPORAN PERANCANGAN

0

#####

LAPORAN PERANCANGAN



TUGAS AKHIR
PUSAT INDUSTRI MUSIK DI YOGYAKARTA

OLEH:
PRIMA DIYATMIKO
94340061

LAPORAN PERANCANGAN

#####

LATAR BELAKANG

Namun hal tersebut hanya terjadi di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung dan Surabaya. Industri musik berkembang cukup pesat di Indonesia.

Yogyakarta yang berpredikat sebagai kota budaya dan memiliki banyak seniman yang potensial industri musiknya masih ketinggalan jauh

jika dibandingkan dengan kota-kota tersebut di atas.

Hal tersebut dikarenakan kurangnya sarana pendukung industri musik di Yogyakarta. sarana-sarana tersebut antara lain adalah studio rekaman dan penunjangnya sebagai sarana produksi, tempat penjualan atau distribusi album rekaman dan penunjangnya sebagai sarana distribusi, dan tempat pementasan secara langsung (live) sebagai sarana promosi. Untuk itulah diperlukan sarana-sarana tersebut di atas untuk mendukung kegiatan industri musik

di Yogyakarta.

PERMASALAHAN

Penciptaan tata ruang dan bangunan yang mampu mengakomodasi kegiatan produksi, distribusi, dan promosi.
Penciptaan penampilan bangunan yang ekspresif pada bangunan

PENEKANAN

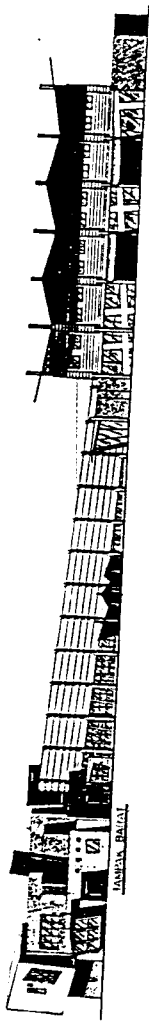
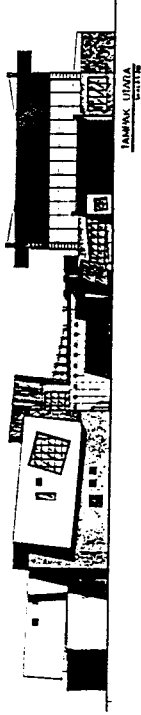
Ekspresi elemen musik pada penampilan bangunan

LAPORAN PERANCANGAN

#####

Penampilan Bangunan

Penampilan bangunan yang ekspresif diwujudkan dengan pengekspresian elemen musik yang dalam hal ini gitar sebagai elemen penghasil musik, dan dengan gaya arsitektur New Modernism (dekonstruksi).



LAPORAN PERANCANGAN

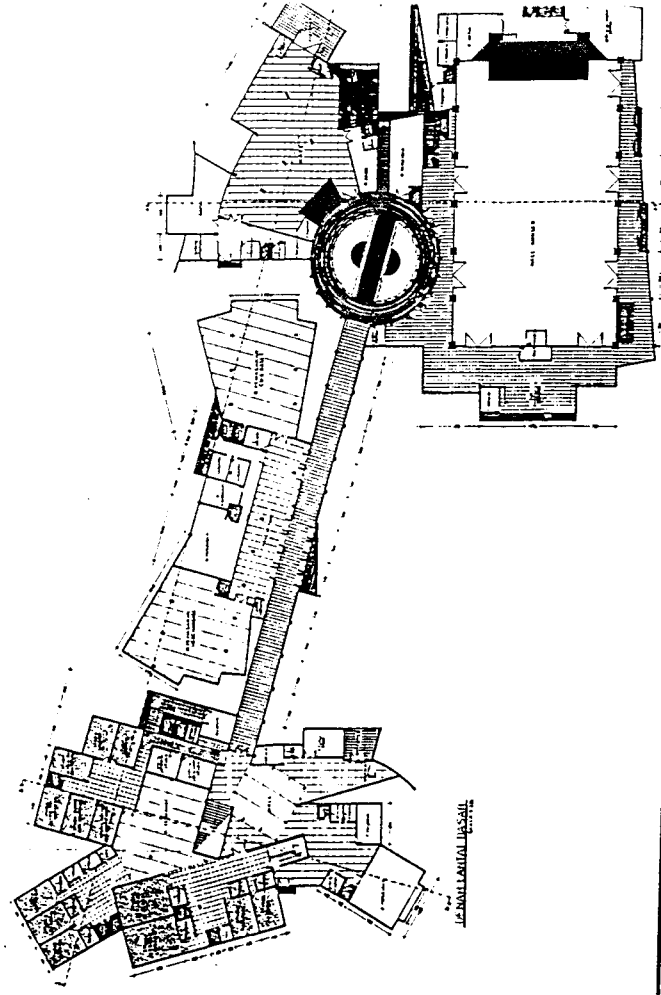
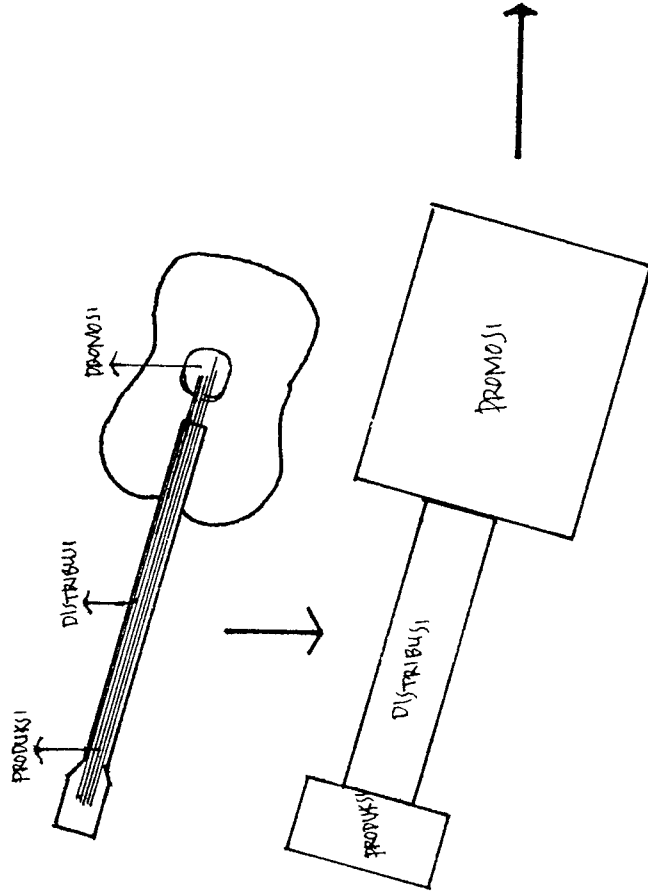
#####

Bentuk Denah

Bentuk dasar denah menggunakan analogi bentuk sebuah gitar,
Dengan penginterpretasian grip tempat memainkan kunci nada sebagai bangunan bagian produksi,

Getaran dawai atau senar diinterpretasikan sebagai bagian distribusi,

Dan badan gitar dengan lubang penghasil suara diinterpretasikan sebagai bagian promosi.

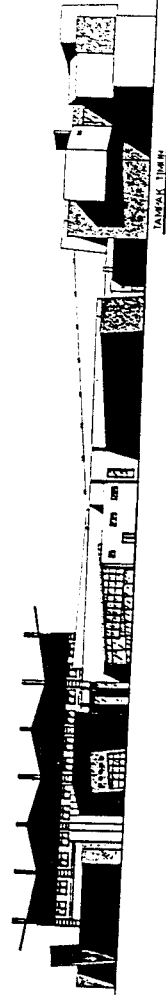
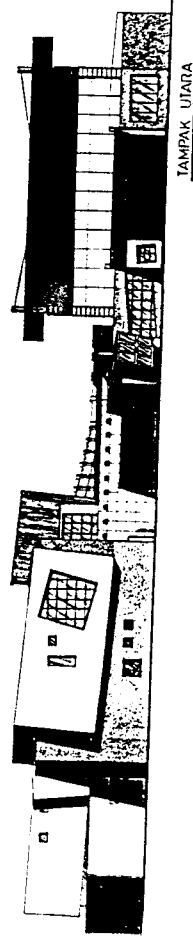


LAPORAN PERANCANGAN

#####

GUBAHAN MASSA
Bangunan terdiri dari tiga massa utama yang mawadahi kegiatan produksi, distribusi, dan promosi, dengan koridor sebagai sumbu linier yang menghubungkan ketiganya.

FASADE BANGUNAN
Fasade bangunan ditampilkan dengan wujud bangunan saling bertumpukan, bertumpang tindih, dengan ketinggian yang berbeda dan bentuk jendela dengan bentuk grid yang miring sebagai wujud dari gaya arsitektur dekonstruksi.



LAPORAN PERANCANGAN

#####

Ekspresi elemen musik ditunjukkan dengan adanya bagian pada fasade bangunan yang menyerupai gitar
Yaitu pada bagian leher gitar yang terdapat senar dan fret-fretnya, kemudian bentuk
Bangunan yang bertumpang tindih seolah bergetar seperti getaran
Sebuah dawai atau senar gitar ketika dipetik.

