

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 TGL. TERIMA : 22/07/2006
 NO. JUDUL : 002081
 NO. INV. : S120002081001
 NO. INDIK. :

TUGAS AKHIR

SANGGAR MUSIK DI JOGJAKARTA
 Penampilan Bangunan Yang Imajinatif

MUSIC HOUSE IN JOGJAKARTA
 Imaginative Building Form

R.
 711.558
 Set
 5
 1



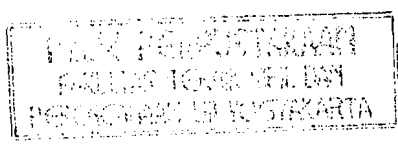
- x, 57, Bbl, lamp.
- rencana arsitek
- fasilitas rekreasi
- Sanggar musik - jogjakarta
- judul



Disusun oleh :
Iwan Setiawan
 00512184

Dosen pembimbing :
IR. Hastuti Saptorini, M.A

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
JURUSAN ARSITEKTUR
JOGJAKARTA
2006



**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul:

SANGGAR MUSIK DI JOGJAKARTA
Penampilan Bangunan Yang Imajinatif
MUSIC HOUSE IN JOGJAKARTA
Imaginative Building Form

Diajukan sebagai syarat untuk memperbolehkan gelar S-1(Strata Satu)
yang telah diseminarkan 5 april 2006

Disusun oleh:

Iwan Setiawan

00512184

Telah disetujui dan disahkan

Jogjakarta, 9 Mei 2006

Dosen pembimbing



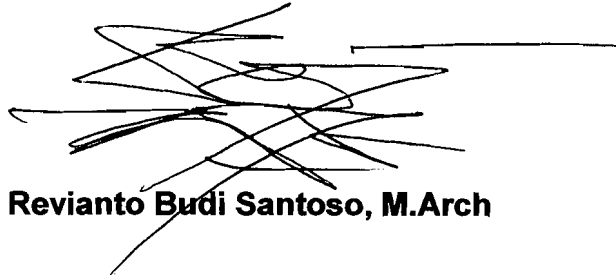
IR. Hastuti Saptorini, M.A

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia



IR. Revianto Budi Santoso, M.Arch

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobila'lamien.....

Puji syukur kupanjatkan Kepada Allah SWT atas segala rahmatnya dan hidayahnya... dan Nabi Muhammad SAW atas segala tauladanya

Kupersembahkan dengan penuh cinta dan keikhlasan serta ketulusan sebuah karya kecilku ini, teruntuk Ayahanda dan Ibunda yang tercinta yang selalu tulus dalam membimbingku dan selalu mendoakan dalam setiap sujudnya, semoga Ayahanda dan Ibunda selalu dalam perlindunganNya... Semua ini bukti bakti kepadamu...

Kakakku Irfan dan Irsan serta adikku tersayang Iksan yang selalu membimbing dalam hidupku dan memberi semangat untuk membuatku terus berfikir...

Sahabat-sahabatku serta teman-teman tercintaku...

PRAKATA

Assalamualaikum WR.WB

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayat atas kemudahan, kesehatan sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Doa dan shalawat salam kuhaturkan kepada junjungan dan tauladan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Laporan Tugas Akhir ini dengan judul Sanggar Musik di Yogyakarta ini merupakan bagian dari tugas akhir yang diajukan sebagai salah satu prasyarat guna melengkapi perolehan gelar S-1 pada Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan.

Dalam penyusunan tugas akhir ini tentunya banyak pihak-pihak yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan andil dalam penyelesaian laporan ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan banyak terima kasih kepada :

1. IR. Widodo, M.Sc,Ph.d, selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan UII
2. IR. Revianto Budi Santoso, M.Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur
3. Ibu IR. Hastuti Saptorini, M.A, selaku Dosen Pembimbing terima kasih sebesar-besarnya atas kesabaran, waktu, kritik, saran, bimbingan dan nasehatnya
4. Ibu IR. Endy Marlina, MT, selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan masukan yang berharga bagi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

5. Pak Yulianto Prihatmaji dan Pak Revi terima kasih atas dukungan, bimbingan dan kata-kata ejekannya yang membuatku terus bersemangat. dan semua Dosen Jurusan Arsitektur atas semua bimbingannya selama kuliah
6. Ayahanda dan Ibunda serta Nenekku tersayang, Kakak-kakakku dan Adikku tercinta atas semua dukungan dan kasih sayangnya yang selalu mewarnai hidup ini
7. Pasukan Studio Adi, Ardhian (kancil), Dani, Sigit (Congol), Ikun, Feri, Bayu (koplak), Qibo, Momon, Joko, Didit dan semua anak studio periode 1 2006, terima kasih atas semua dorongan dan kebersamaanya dalam berjuang selama studio hingga mencapai kemerdekaan ini
8. Sahabat-sahabatku Olan, Mamet, Deni, Gowok, Bayu dan anak-anak pemalang lainnya terima kasih atas dukungan dan waktunya. Kita selalu bersama dalam menempuh pendidikan di Jogja, selesaikan tugas kalian untuk bersama membangun kota kecil kita yang tercinta
9. Komunitas Arsitektur 2000 eks Monochrome studio (yuda, keling, oji, jambul, doni ...), Amat Plotter dan teman-teman kontrakannya, Eko dan kukuh cepetan lulus, dan untuk anak 2000 lainnya terima kasih atas dorongan dan kebersamaan kalian yang telah banyak memberikan inspirasi dan semangat selama kuliah
10. Eks kos-kosan Gorengan Mas Dwi, Tyo, Dodo, X, Penggong, untuk Amin dan Dimas terima kasih atas maketnya, dan penghuni lainnya terima kasih atas canda tawa kalian selama kita bersama
11. Mas U-tut dan Mas Sarjiman terima kasih untuk bantuannya yang selalu menjagaku selama studio
12. Terima kasih sebesar-besarnya penulis kepada pihak yang terkait yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Demikian Laporan Tugas Akhir ini disusun semoga dapat dijadikan sebagai salah satu referensi Tugas Akhir berikutnya, sebagai manusia

yang tidak sepenuhnya sempurna penulis menyadari bahwa penulisan ini belum sepenuhnya sempurna sehingga penulis berharap banyak masukan berharga dari segala pihak guna kesempurnaan laporan ini. Dengan harapan laporan ini dapat bermanfaat dan berguna bagi ilmu pengetahuan di bidang Arsitektur. Amien...

Wassalamualaikum WR.WB

Jogjakarta, 9 Mei 2006

IwanSetiawan

SANGGAR MUSIK DI JOGJAKARTA
Penampilan Bangunan Yang Imajinatif

Disusun oleh : Iwan Setiawan, 00512184
Dosen Pembimbing : IR. Hastuti Saptorini, M.A

ABSTRAK

Sanggar Musik di Jogjakarta adalah sebuah tempat bagi komunitas pecinta musik di Jogjakarta. Karenanya perlu di dukung oleh suatu tempat yang didalamnya terdiri dari tempat pelatihan musik, tempat pertunjukan, dan tempat perbelanjaan pernak-pernik musik, yang diharapkan fasilitas-fasilitas tersebut dapat meningkatkan kreativitas dan bakat anak muda dalam belajar dan bermain musik.

Dengan skema desain diarahkan untuk menggali rancangan yang bernuansa Imajinatif terhadap musik. Skema perwilayahan kegiatan dialokasikan melalui pembagian bangunan menjadi area privat yang meliputi pengelola, pendidikan, dan studi rekam, area semi publik meliputi area pertunjukan, sedangkan area publik meliputi ruang perbelanjaan, service dan ruang terbuka. Konsep pencarian gagasan/ide bentuk yang ritmis, bebas dan semangat, komposisi gubahan massa yang berirama dengan fasade bangunan yang mencerminkan image terhadap musik.

Pengembangan bentuk yang ritmis diungkapkan melalui bentuk gubahan massa dan tata ruang yang sesuai dengan ritme musik yang diterapkan. Bentuk metamorfosa dari tranformasi melodi musik yang bebas dan semangat kedalam fasade bangunan ditunjukan dengan bukaan yang tidak sama dimensinya tetapi tetap seragam dan shading vertikal miring pada pada beberapa bukaan tetapi tetap mempunyai unsur penyatu pada iramanya sehingga dapat memberikan kesan kreatif, berirama dan semangat. Ekspos struktur pada tampilan bangunan menggambarkan kebebasan dalam bermain musik yang dapat dipertanggung jawabkan.

DAFTAR ISI

Halaman judul.....	i
Lembar pengesahan.....	ii
Lembar persembahan.....	iii
Prakata.....	iv
Abstraksi.....	vii
Daftar isi.....	viii
Daftar tabel.....	x
Daftar gambar.....	xi

BAGIAN I

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 rumasan Masalah.....	5
I.2.1 Permasalahan Umum.....	5
I.2.2 Permasalahan Khusus.....	5
I.3 Tujuan dan Sasaran.....	5
I.3.1 Tujuan.....	5
I.3.2 Sasaran.....	5
I.4 Lingkup Bahasan.....	6
I.5 Spesifikasi Umum Proyek.....	6
I.5.1 Profil Pengguna Bangunan.....	6
I.5.2 Fungsi Bangunan.....	6
I.5.3 Lokasi dan Site.....	7
I.6 Metode Pengumpulan Data.....	9
I.7 Keaslian Penulisan.....	10

BAB II TINJAUAN DAN STUDI KASUS

2.1 Tinjauan Sanggar Musik.....	12
2.2 Tinjauan Musik yang Imajinatif.....	12
2.3 Studi kasus.....	16

2.4 Kesimpulan.....	23
---------------------	----

BAB III ANALISA

3.1 Sanggar Musik.....	25
3.2 Lokasi dan site.....	30
3.3 Kegiatan sanggar Musik.....	32
3.4 Target pengunjung.....	33
3.5 Kebutuhan ruang.....	34
3.6 karakteristik Ruang.....	36
3.6 Analisa Akustik.....	39
3.7 Karakter Imajinatif dalam Musik.....	41
3.8 Karakter Imajinatif dalam Arsitektur.....	42

BAB IV GAGASAN KONSEPTUAL

4.1 Konsep Dasar Perancangan.....	47
4.2 Konsep Perancangan Tapak.....	47
4.3 Konsep Perancangan Bangunan.....	50

BAGIAN II

BAB V SKEMATIK DESAIN

BAGIAN III

BAB VI PENGEMBANGAN DESAIN

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

3.1 Tabel pelatihan kelas vokal.....	28
3.2 Tabel pelatihan kelas gitar.....	28
3.3 Tabel pelatihan kelas keyboard.....	29
3.4 Tabel pelatihan kelas biola.....	29
3.5 Tabel pelatihan kelas drum.....	29
3.6 Tabel fasilitas ruang pendidikan.....	34
3.7 Tabel fasilitas ruang pertunjukan.....	35
3.8 Tabel fasilitas ruang perbelanjaan.....	35
3.9 Tabel fasilitas pelayanan.....	36

1.1.2. Komunitas Musik Di Jogjakarta

Perkembangan seni di Jogjakarta yang sangat tinggi menyebabkan munculnya beberapa komunitas-komunitas pecinta seni. Seni musik merupakan cabang seni yang banyak digemari oleh anak muda. Jogjakarta juga mempunyai beberapa Band-band besar yang sudah dikenal di belantika musik Indonesia. Kota ini juga mempunyai 100 lebih band-band Indie lokal, seperti terlihat pada acara tahun baru 2005 dimana sebuah event organisasi menyelenggarakan "*One Show and A Hundred Bands*" dengan menampilkan 100 band lokal dari Jogjakarta. Maka sudah sepatutnya kota ini dijadikan salah satu barometer perkembangan musik Indonesia.

Beberapa komunitas musik yang ada di kota ini bermacam macam, dan hampir semua jenis musik yang mereka mainkan mempunyai komunitas sendiri, diantaranya Jogja Jazz Club, komunitas Reggea Jogja, Gimbal Nasional, Jogjakarta Grindcore, komunitas Classic Rock yang dapat dijumpai pada malam tertentu di java café, Jogja Music Nation, dan sebagainya. Ini menjadikan bukti bahwa Jogjakarta mempunyai komunitas musik yang besar.

Komunitas musik anak muda yang sering kita jumpai di beberapa pelataran studio-studio musik ataupun di beberapa tempat yang dijadikan tempat nongkrong bagi mereka merupakan fenomena tersendiri bagi kota ini, dan seringkali event musik dari kampus ke kampus maupun di sudut-sudut sepanjang jalan Malioboro seakan memperkuat potensi kota ini sebagai kota yang bercitra seni dengan dukungan masyarakatnya terhadap seni yang tinggi.

Dalam perkembangan dunia musik di Jogjakarta, keberadaan mahasiswa yang pada umumnya anak muda menjadikan semakin maraknya dunia musik kota ini. Dari beberapa mahasiswa ada yang menempuh pendidikan musik secara formal seperti di ISI Jogjakarta, dan

pendidikan musik di UNY. Tidak sedikit pula mahasiswa yang menempuh pendidikan di Jogjakarta juga mengikuti pendidikan musik di tempat-tempat kursus. Hal ini karena kebanyakan komunitas anak muda menyukai musik, dan ini merupakan tempat untuk meningkatkan kreatifitas dan penyaluran hobby yang menyenangkan bagi mereka.

1.1.3. Sanggar Musik

Jogjakarta sebagai kota Seni, telah menjadi salah satu barometer musik Indonesia dan juga merupakan kota pelajar dengan apresiasi masyarakatnya yang sangat tinggi, sewajarnya menuntut keberadaan fasilitas yang dapat mendukung kegiatan-kegiatan masyarakatnya baik penduduk asli maupun pendatang untuk berapresiasi dan belajar dalam dunia musik. Dalam hal ini di Jogjakarta belum terdapat suatu tempat yang dapat menampung aktivitas-aktivitas mereka secara terpusat.

Sanggar musik merupakan suatu tempat yang dikelola atau dimiliki oleh peorangan maupun yayasan dari pihak swasta, yang didalamnya untuk menampung komunitas pecinta musik dalam beraktivitas, diantaranya kebutuhan mereka akan pendidikan musik yang menyediakan tempat kursus atau pelatihan musik, kebutuhan belanja untuk keperluan alat musik dan pernik-perniknya, tempat untuk berkumpul bagi komunitas pemusik, retil-retil distro ataupun fasilitas penunjang seperti perpustakaan, ruang untuk pertunjukan dan fasilitas pendukung lainnya. Pernak-pernik yang berkaitan dengan pertunjukan atau keperluan musik diantaranya fashion dengan tema musik, aksesoris pertunjukan musik, dan aksesoris pendukung lainnya.

1.1.4. Musik sebagai Seni yang memerlukan daya Imajinatif

Secara umum musik mempunyai arti yang sangat luas dan merupakan bahasa global. Dalam perkembangannya dunia musik menjadi sangat bervariasi dan semakin luas, hingga sekarang musik sudah menjadi kebutuhan sebagian orang.

Musik merupakan seni yang dapat dinikmati dengan indah dan dapat menghadirkan suasana yang berbeda ketika menghayatinya. Hal ini karena musik diciptakan dengan ketrampilan, kecerdasan, dan daya imajinasi tinggi yang didukung dengan bakat yang memadahi. Karena untuk menghasilkan musik yang bagus, pemusik harus menyatukan beberapa unsur, diantaranya penguasaan alat musik untuk menghasilkan ritme, irama, melody, dan didalamnya terdapat sebuah pesan untuk disampaikan kepada penikmat. Pemusik juga harus mencerminkan warna musik yang dimainkannya, serta menyatukan unsur-unsur ritme tertentu untuk menghasilkan jenis musik yang lebih spesifik.

Unsur Imajinasi dalam menciptakan musik merupakan salah satu unsur penting, dimana suatu karya musik yang bagus adalah suatu musik yang dapat menciptakan suasana berbeda disaat kita mendengarkan atau menghayatinya. Kesan dari suatu musik dapat mendorong pemikiran kita, seperti pada kesan yang ditimbulkan jenis musik dinamis akan menjadikan kita lebih bersemangat, ataupun jenis musik lain yang dapat menimbulkan kesan yang berbeda pada setiap mendengarkannya.

1.1.5. Hubungan Musik dengan Arsitektur

Antara Arsitektur dan Musik mempunyai hubungan yang erat, dimana keduanya memiliki keterkaitan yang dapat dihubungkan satu sama lain karena keduanya mengandung unsur seni, dimana menggunakan makna dan spirit didalam karyanya. Musik mempunyai kekuatan yang luar biasa sebagai instruksi, karena memilih salah satu komposisi musik akan menimbulkan perasaan-perasaan bagi pendengarnya dan akan timbul perasaan yang simpatik, memperhatikan dan mempersepsikan rahasia yang terkandung didalamnya.

Seorang Arsitek harus mampu menyatukan dan menyertakan hal-hal yang berbeda kedalam cara yang teratur tetapi saling proposional satu sama lainnya, sama halnya yang terjadi pada musik, ketika suara bass

menjawab suara treble, dan tenor seolah-olah mengikuti keduanya, kemudian muncul beragam bunyi harmonis dan penyatuan dari proporsi yang terlihat menggembirakan dan mempesonakan indera kita.

Hubungan antara Arsitektur dan Musik yang erat menjadi acuan untuk merancang sebuah bangunan Sanggar Musik. Yaitu dalam hal ini diharapkan mampu menunjukkan karakter yang imajinatif, sehingga dapat mendukung proses belajar musik secara kondusif.

1.2. RUMUSAN MASALAN

1.2.1. Permasalahan Umum

Bagaimana menciptakan suatu wadah yang dapat menampung kegiatan-kegiatan bermusik dan fasilitas penunjang lainnya dalam Sanggar Musik.

1.2.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana mentransformasikan kesan Imajinatif kedalam penampilan bangunan Sanggar Musik.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

Merancang sebuah Sanggar musik yang dapat mewadahi kegiatan bagi komunitas pecinta musik seperti kegiatan pendidikan, ruang pertunjukan, dan perbelanjaan pernak-pernik musik.

1.3.2. Sasaran

Menciptakan konsep rancangan bangunan Sanggar Musik dengan menekankan penampilan bangunan yang Imajinatif.

1.7. KEASLIAN PENULISAN

- Nama : Dwy Andi Setiawan/ 95 340 090/ TA/ UII/2001.

Judul : Graha Musik Yogyakarta

Penekanan Musik Rock Progesif sebagai Konsep pembentuk ruang dalam dan ruang luar pada bangunan.

- Nama : Mofid Wandamalik/ 95 340 042/ TA/ UII/2001.

Judul : Musik Centre di Yogyakarta

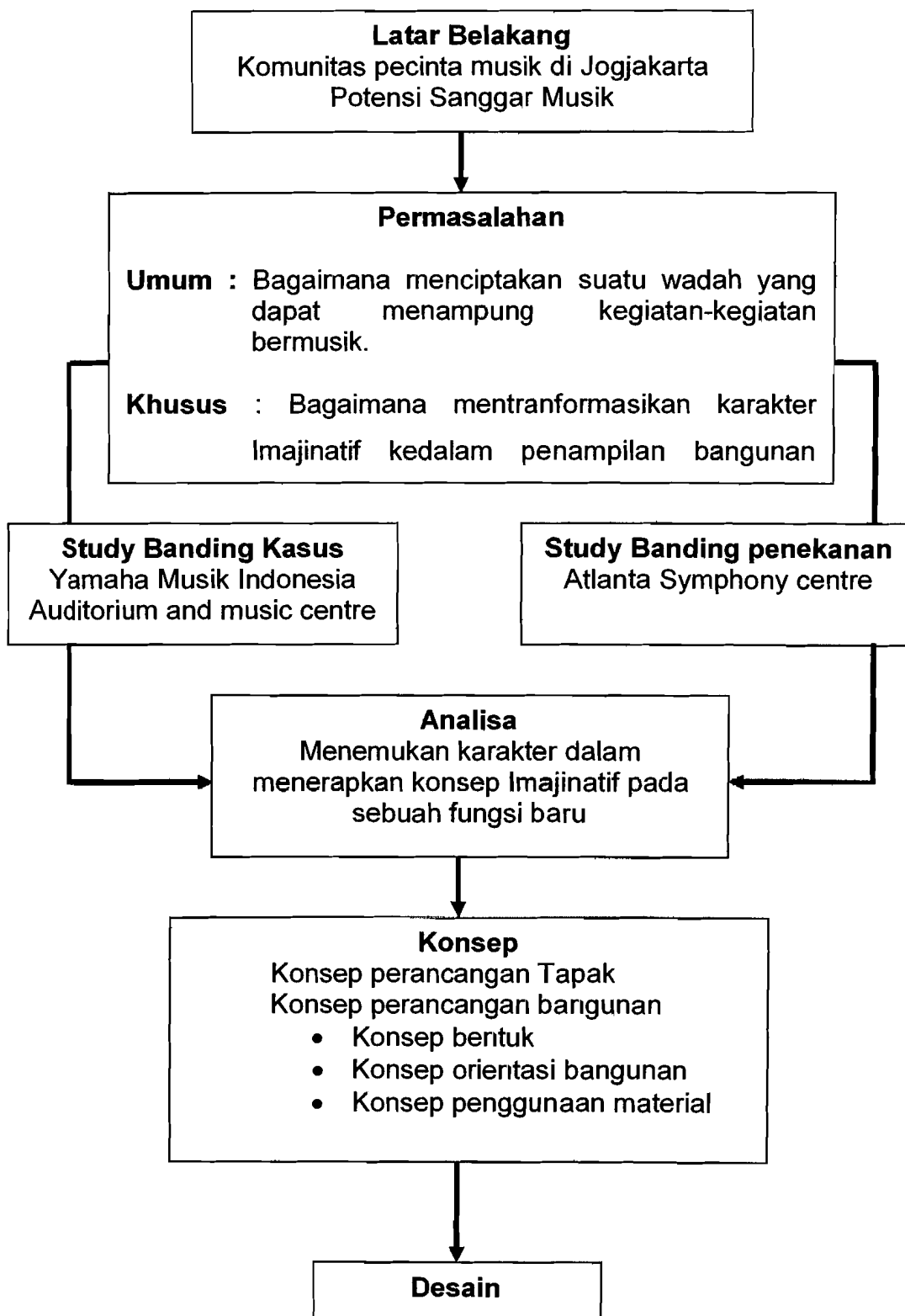
Penekanan pada fasilitas yang dapat memwadhahi penikmat musik sesuai dengan keadaan sosial ekonominya.

- Nama : Ida Retno Heni/ 97 512 017/ TA/ UII/ 2002

Judul : Sekolah Musik di Yogyakarta

Penekanan pada rancangan ruang akustik dan kenyamanan ekologi bangunan.

1.8. KERANGKA POLA PIKIR



BAB II

TINJAUAN DAN STUDI KASUS

2.1. TINJAUAN SANGGAR MUSIK

Tinjauan Sanggar Musik ditekankan pada permasalahan yang diangkat, yaitu penampilan bangunan yang Imajinatif. Dan tidak membahas akustik secara mendetail, karena tidak menekankan akustik pada fasilitas yang diwadahi.

Sanggar Musik adalah suatu tempat yang mewadahi aktivitas pelatihan seni musik dan komunitas pecinta musik, yang didalamnya terdapat kegiatan pendidikan semi-formal, sebagai tempat berkomunikasi antar sesama pecinta musik, dan tempat mencari pengetahuan tentang musik.

2.2. TINJAUAN MUSIK YANG IMAJINATIF

Musik sebagai suatu seni yang imajinatif memiliki arti bahwa musik merupakan seni yang dapat dinikmati dengan indah dan dapat menghadirkan suasana yang berbeda ketika menghayatinya. Hal ini karena musik diciptakan dengan penyatuan melody, ritme, dan irama yang sesuai.

Musik juga memiliki hubungan yang erat dengan Arsitektur, dimana dalam merancang sebuah bangunan harus menyertakan langkah-langkah perancangan seperti menentukan konsep, yang didalamnya terkandung penentuan ritme, irama, alur, sampai pada penampilan bangunan. Begitu juga dengan penciptaan sebuah musik, harus menyatukan ritme, melodi, irama, sampai pada pesan yang terkandung didalamnya.

Beberapa karya Arsitektur banyak disebut sebuah karya yang eksklusif dengan menghadirkan kesan imajinatif, karena menampilkan bentuk yang unik dan indah. Kaitanya dengan penekanan musik yang imajinatif sebagai kesan terhadap penampilan bangunan Sanggar musik, karena penciptaan musik dan arsitektur berdasarkan pada penyatuan unsur-unsur didalamnya untuk menghasilkan suatu bentuk yang harmonis dan mempunyai nilai karakter yang kuat.

2.2.1. Pengertian Imajinatif dalam Musik

Musik memiliki arti yang luas, *Marsha Tambunan* dalam bukunya '*Sejarah musik dalam ilustrasi*' mendefinisikan bahwa musik adalah penyatuan dari susunan ritme, melodi dan harmoni pengungkapan emosi manusia. Secara umum musik memiliki arti penyatuan nada yang menjadi melodi, ritme, dan harmoni yang berisi suatu pesan.

Imajinatif merupakan salah satu unsur untuk penciptaan sebuah musik, dimana unsur tersebut akan dirasakan saat menikmati lantunan musik, pendengar akan membuka dirinya pada sesuatu yang sangat spesial dan penuh ekspresi sehingga menyebabkan khayalan pada imajinasi yang terbawa oleh alur musik tersebut. Musik berbicara dengan pendengarnya melalui beberapa jalan, musik menggunakan pikiran manusia dengan kualitas konstruksinya, menggunakan indera pendengaran dengan kekuatan dan keindahan suaranya, menggunakan emosi dengan menyentuh perasaan manusia. Dengan hipnotisnya, musik oleh beberapa kalangan disebut sebagai seni yang mampu membawa pikiran dan perasaan manusia pada kesan yang disampaikan. Sehingga musik disebut sebagai suatu seni yang Imajinatif.

2.2.2. Elemen pembentuk Musik dan Arsitektur

Musik itu seperti Arsitektur, dalam proses perancangan beberapa elemen-elemen pembentuk arsitektur memiliki kesamaan


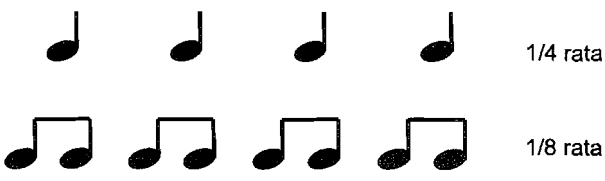



pada proses penciptaan musik diantaranya, melodi, irama, dan pesan.

▪ **Irama**

Adalah alur dari sebuah musik yang menjadikan warna dari musik tersebut, dan didalamnya terdapat penyatuan antara ritme, tempo, dan harmoni untuk menghasilkan musik yang indah.

Irama merupakan pengulangan yang teratur dari garis-garis, bidang, untuk menentukan tata ruang.

Ritme

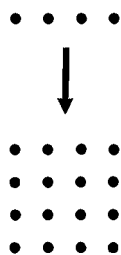
	= ketukan penuh	
	= ketukan 1	
	= ketukan 1/4	
	= ketukan 1/8	



$\frac{1}{8} \quad \frac{1}{8} = \frac{1}{8} \quad \frac{1}{8} = \frac{1}{4}$

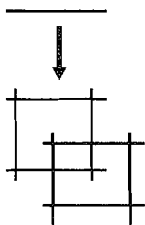
Ritme merupakan elemen pembentuk yang menentukan tekanan nada dalam sebuah irama

Titik dan Garis



Titik menentukan dimensi dalam grid untuk meletakkan sebuah titik dalam ruang, harus diproyeksikan menjadi sebuah unsur linier, juga dapat menunjukkan sebuah sumbu.

Titik menghasilkan sebuah garis yang dapat dijadikan acuan dalam pola tata ruang



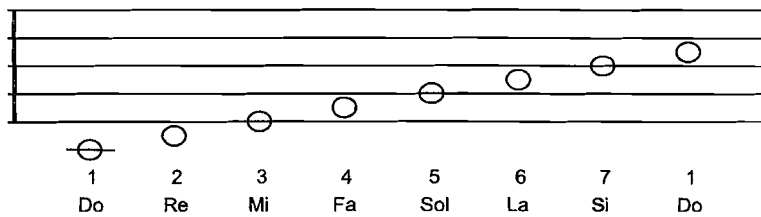
Kuat lemahnya tekanan pada ritme akan menentukan system struktur pada perancangan, dan panjang pendeknya tempo yang menentukan modul grid pada tata ruang.

▪ **Melodi**

Adalah susunan beberapa nada-nada yang menghasilkan sebuah irama.

Melodi merupakan susunan dari beberapa elemen garis, bidang, atau volume yang dapat menghubungkan unsur-unsur lain didalam satu komposisi untuk menghasilkan suatu bentuk yang harmonis.

Susunan melodi pada musik



Tinggi rendahnya teratur/ statis

1 2 3 4 5 6 7 1 6 5 ...



Tinggi rendahnya tak teratur / dinamis

1 3 2 5 4 3 1 5 2 3 ...



Tinggi rendahnya sebuah melodi akan menentukan irama dari sebuah bangunan, dimana pola keteraturan dari melodi yang menunjukkan sumbu, hirarki, datum pada penampilan bangunan.

▪ **Pesan**

Adalah ungkapan yang dilantunkan melalui musik, merupakan pengungkapan emosi dari sipencipta musik. Nuansa yang disampaikan oleh musik dapat dirasakan pada jenis musik tersebut.

Pesan merupakan suatu karakter yang ditonjolkan pada bentuk arsitektur, yang menjadikan kesan dan nuansa tersendiri. Ini ditimbulkan dari elemen pembentuk arsitektur yang disatukan untuk menentukan pola tata ruang, lanskap, dan penampilan bangunan sehingga menimbulkan imajinasi saat menikmati karya arsitektur tersebut.

2.3. STUDI KASUS

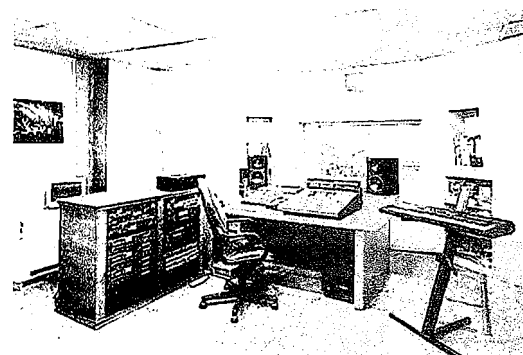
2.3.1. Yamaha Musik Indonesia

Yayasan Musik Indonesia yang didirikan pada tanggal 22 Desember 1972, memiliki kursus-kursus musik yang menerapkan sistem pendidikan musik Yamaha. YMI memiliki sekolah musik sub lisensi di 60 lokasi yang tersebar di seluruh Indonesia yang mengkhususkan penyediaan pendidikan Piano, Electone, Gitar, Drum. YMI juga mengorganisir festival-festival musik seperti Pesta Musik, Electone Festival, Piano Competition, Gitar Festival, Junior Original Concert (JOC), dan Band Festival (Band Alert/Asian Beat) yang terbuka bagi masyarakat secara umum. Kegiatan-kegiatan semacam itu dirancang untuk merangsang keinginan masyarakat terhadap musik, khususnya bagi siswa/ sekolah musik dalam rangka mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mereka dalam musik secara berkesinambungan.

- **Yamaha Recording dan Rehearsal Studio**



Gambar 2.1. Rehearsal Studio



Gambar 2.2. Recording Studio

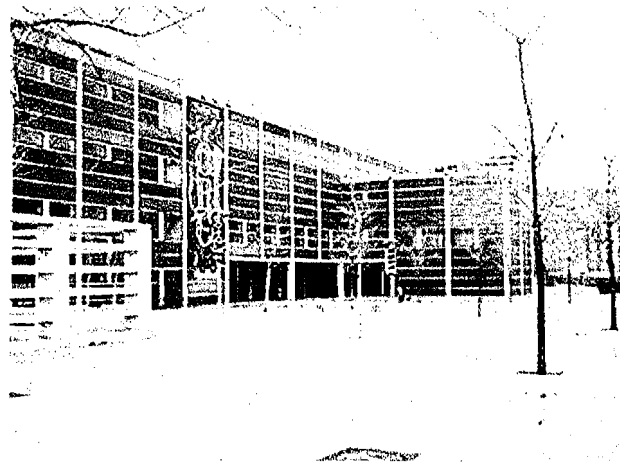
Yamaha Recording Studio sangat mendukung untuk pelatihan bermain musik. Dan untuk membuat rekaman, dengan kualitas yang bagus. Juga menyediakan alat-alat terbaru Yamaha di Yamaha Rehearsal Studio.

Kedua studio tersebut benar-benar merupakan sarana dan prasarana yang tepat untuk mengembangkan dan membuktikan kemampuan ketrampilan dalam bermusik

Dalam penentuan kurikulum pada semua cabang Yamaha musik dikelola oleh pengurus cabang setempat, pada tiap jenis kursusnya mempunyai kelas khusus untuk praktek bermain, seperti kelas Drum, kelas keyboard, gitar, dan biola. Kelas untuk kursus musik menampung sampai 20 tempat duduk. Jam kelas selama 120 menit, dilakukan sesuai jadwal kelas siang antara jam 10,00, 13,00 dan kelas sore pada jam 16.00, 19,00, 21,00.

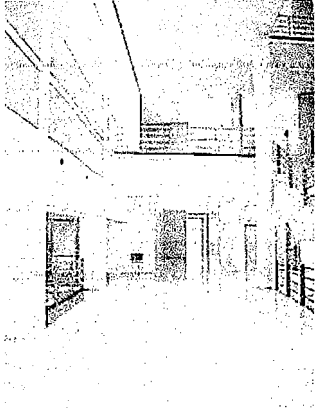
2.3.2. Auditorium and Music Centre Barcelona

- Arsitek : Rafael Moneo
- Lokasi : Placa de les Glòries north-east, Barcelona
- Fungsi : Ruang pertunjukan dan Pusat pelatihan musik

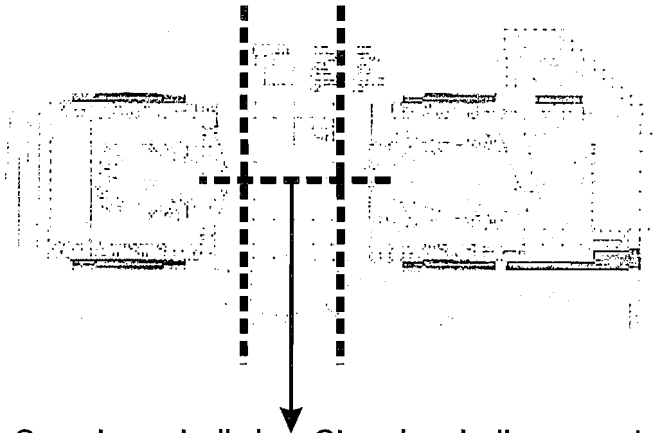


Gambar 2.3 Auditorium and Music centre

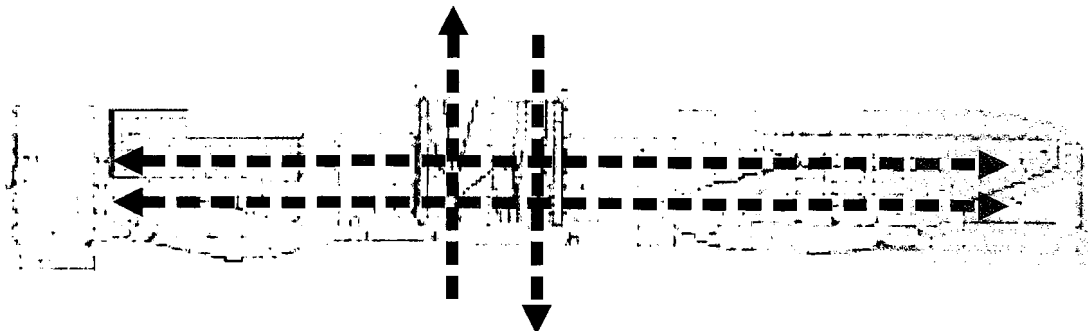
Pada ruang Symphony hall mempunyai kapasitas 2.340 orang, dan Chamber Music Hall yang berkapasitas 700 orang, dengan ruang didalamnya terdapat ruang latihan untuk orchestra dan tunggal, perpustakaan khusus, laboratorium penelitian musik, studio rekaman, ruang kantor pengelola dan restaurant.



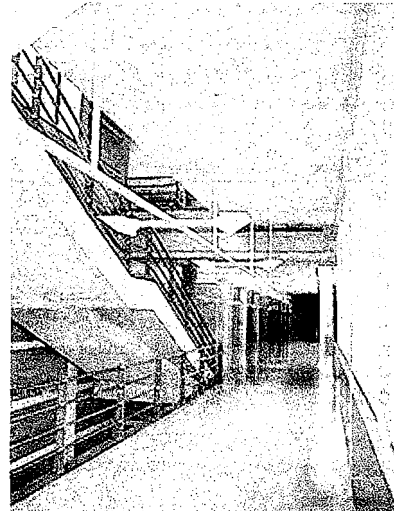
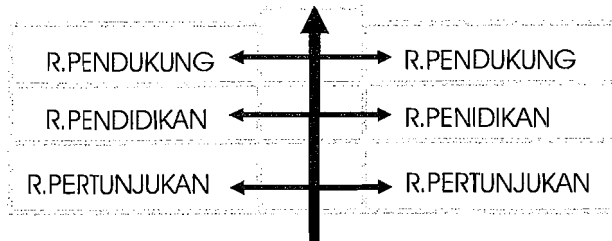
- konsep pencahayaan dengan memasukan cahaya matahari dari atas melalui frame atap yang diarahkan pada ruang-ruang tertentu.
- Material kayu dari pohon Maple yang ditujukan untuk memberi kesan hangat dan kontras ruang dalam terhadap penampilan luar bangunan.



- Ruang Symphony hall dan Chamber hall merupakan ruang utama yang dijadikan konsep peletakan massa dan jalur sirkulasi.
- Ruang tersebut diletakan pada basement, ditujukan untuk mengurangi kebisingan dari aktivitas diluar maupun dalam.



sirkulasi vertikal, dilewatkan pada koridor yang pada tiap lantainya terdapat bukaan untuk pencahayaan siang hari. Dengan mengutamakan ruang pertunjukan sebagai ruang utama.



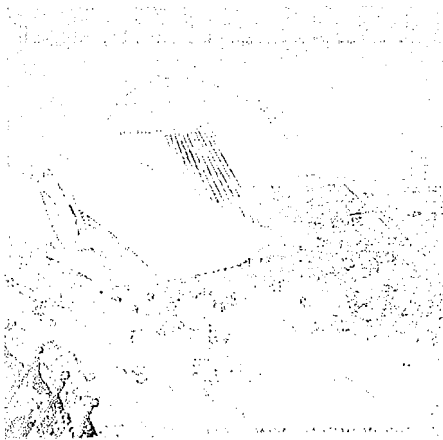
Pencahayaan alami yang didapatkan dari bukaan lebar pada jalur sirkulasi, dan bukaan dari frame-frame atap untuk mendapatkan nuansa hangat pada interior.



Ruang terbuka yang dijadikan ruang publik, karena site bangunan ini berada pada area pusat bangunan bersejarah, dimana aktivitas masyarakat untuk berekreasi khususnya jalan-jalan sangat sering, maka penyediaan ruang publik ini bagian dari respon bangunan terhadap lingkungan sekitar.

2.3.4. Atlanta Symphony Centre

- **Arsitek** : Santiago Calatrava
- **Lokasi** : Southeastern United States
- **Fungsi** : Ruang pertunjukan, Pelatihan, dan Pusat Komunitas Orchestra



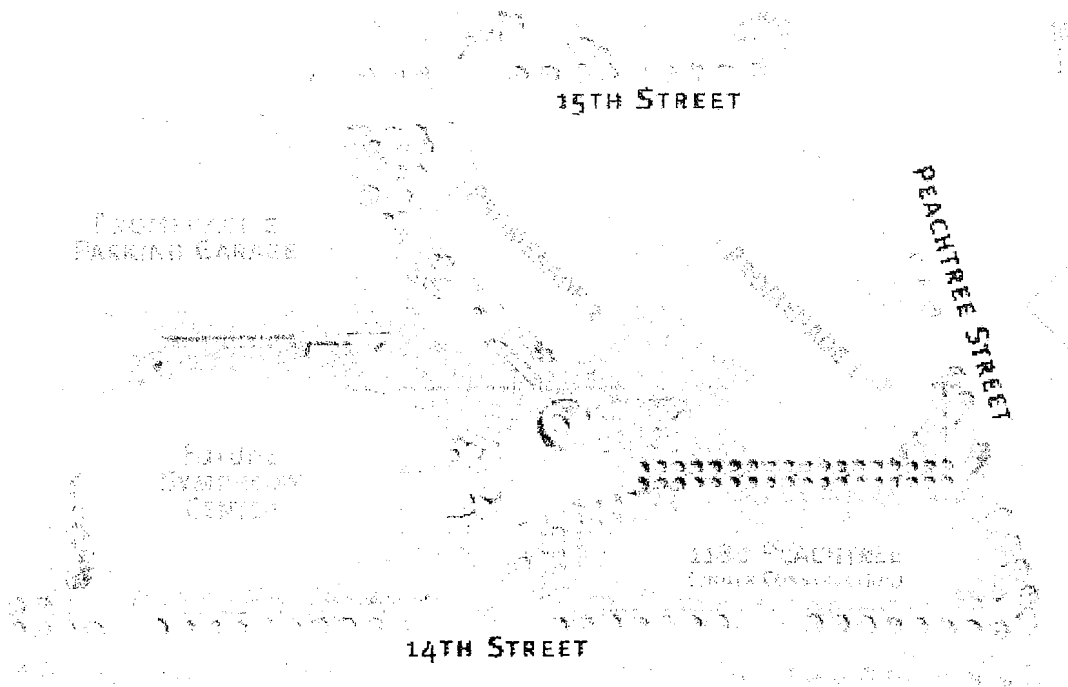
Gambar 2.3. Atlanta Symphony Centre 1



Gambar 2.4. Atlanta Symphony Centre 2

Atlanta Symphony Centre menggunakan tata ruang yang bertingkat dengan teknologi konstruksi beton bertulang. pada tampilan muka yang transparan dan didukung oleh system pencahayaan buatan untuk menambah kesan dramatis pada gedung ini. Open space pada depan gedung yang digunakan sebagai lobby dengan orientasi ke jalan besar 'Atlanta's Peachtree Street'.

Secara fungsional bangunan ini untuk batasan musik orchestra yang dapat menampung komunitas pecinta musik tersebut secara lengkap, mulai dari pendidikan, sampai konser musik orchestra bertaraf internasional. Bangunan ini juga menyatu dengan lingkungan sekitar, dimana ruang terbuka pada siteplan dijadikan ruang publik yang dapat difungsikan untuk pertunjukan di ruang luar.



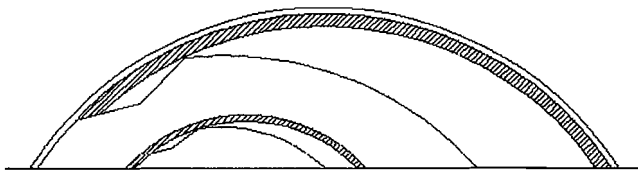
Gambar 2.5. Atlanta Symphony Centre landscape

Spesifikasi Desain :

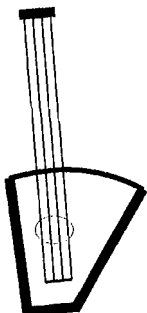
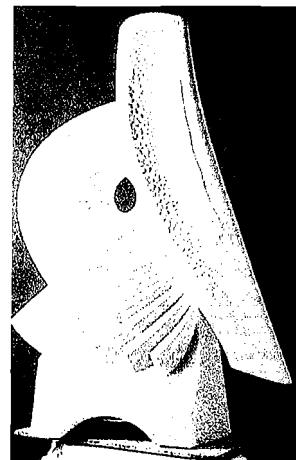
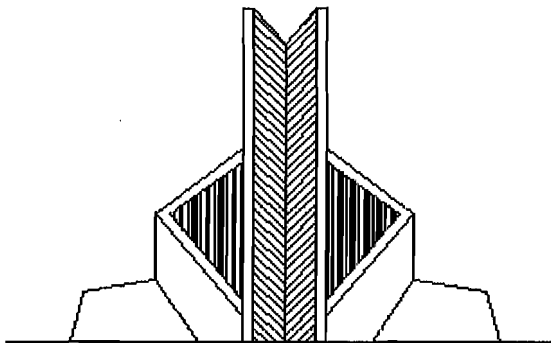
- **The Allee** - bangunan yang menampakan Sculpture, yang dihiasi dengan pohon-pohon Zelkova Serrata, yang sering dihubungkan dengan Green vase, sesuai dengan nuansa klasik pada musik orchestra tersebut. Pohon-pohon yang berfungsi sebagai penyaring sinar matahari di musim panas dan pengarah sirkulasi menuju hierarki. System pedestrian yang dinaungi kehijauan pohon Zelkova dan air mancur disudut-sudut jalur pedestrian untuk dapat memberikan kesan dramatis dan rekreatif pada perjalanan menuju puncak hirarki bangunan ini.
- **Revlective Garden** - taman dengan pohon-pohon, bunga-bunga dan beberapa tempat duduk, karena lokasi bangunan pada pusat kota yang padat sehingga menfungsikan ruang terbuka yang sejuk untuk istirahat atau sekedar jalan-jalan warga sekitar dari kesibukan kota.

- **Garden Plaza** – ruang terbuka juga difungsikan untuk ruang publik, terdapat café-café dengan view melalui sela-sela pohon kearah Symphony Centre, dengan alunan musik orchestra yang dapat dinikmati pada ruang ini memberikan karakter bangunan menjadi kuat.

Analisa bentuk Symphony centre

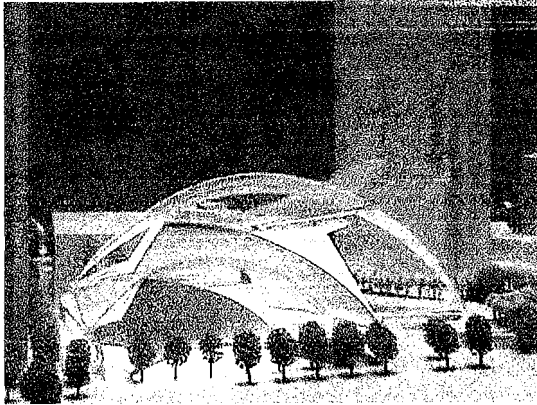


Pola lengkung – menggambarkan tentang keindahan musik orchestra, suatu musik yang eksklusif dengan daya imajinatif yang tinggi. Dengan perulangan bentuk lengkung merupakan symbol dari alur musik tersebut, berarti suatu musik yang dimainkan secara teratur mengikuti ritme yang dimainkan dirigen.



- **Tranformasi sculpture** – menghadirkan kesan monumental pada bentuk dan penampilan bangunan, disesuaikan karena musik orchestra merupakan bagian dari musik classic dengan nilai seni yang tinggi.

- Transformasi alat musik – mengidentitaskan sebagai bangunan dengan penampilan yang sesuai dengan fungsi didalamnya.



- Kesan yang ditimbulkan oleh sinar lampu pada Symphony centre menjadikan bangunan lebih berkesan dramatis dengan karakter yang lebih kuat.

2.4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada studi kasus diatas, maka dapat diambil sebagai acuan untuk kebutuhan ruang dan pola aktivitas didalamnya :

- Pendidikan musik mempunyai beberapa standart kelas untuk jenis alat dan musik yang banyak diminati, diantaranya pelatihan untuk alat musik keyboard, gitar, biola, vocal, dan drum. Fasilitas pendukung dalam proses pendidikan seperti studio musik dan perpustakaan.
- Ruang terbuka sebagai sarana umum yang dapat difungsikan sebagai tempat berkumpul dan bersantai bagi komunitas pecinta musik.
- Harus dapat menampung pengunjung pada waktu diadakan pertunjukan musik, tetapi tidak mengurangi fungsi ruang yang ada didalamnya.
- Harus memiliki beberapa fasilitas yang dapat mendukung kegiatan bermusik, baik pendidikan maupun sarana umum.

Imajinatif yang ditimbulkan dari penampilan bentuk arsitektur dapat ditimbulkan oleh beberapa unsur, diantaranya :

- Mentranformasikan elemen musik kedalam konsep perancangan, hal yang perlu dilakukan adalah mempelajari dan mencari simbol dari irama dan melodi sebagai pembentuk musik yang akan diwujudkan kedalam konsep rancangan.

Pendidikan

Mebutuhkan ruang yang teratur dengan tingkat kenyamanan yang tinggi. Sehingga untuk konsep rancangan akan dipilih untuk jenis musik yang bersifat dinamis dengan irama yang teratur.

Pertunjukan

Ruang dengan aktivitas yang padat, sehingga menggunakan jenis musik dengan irama yang lebih bersemangat.

Perbelanjaan

Mebutuhkan akses yang mudah dengan pelayanan yang tinggi, sehingga untuk konsep rancangan akan dipilih jenis musik dinamis yang mempunyai nilai komersil tinggi.

- Efek warna, sinar lampu dan material yang dapat memperkuat karakter bangunan.
- Peletakkan objek pendukung yang sesuai seperti jenis tanaman, ornament, dan lainnya yang disesuaikan dengan karakter bangunan.

Dari elemen-elemen tersebut akan menjadi pertimbangan dalam melakukan analisis, pendekatan dan kosep rancangan guna memperoleh hasil desain bangunan dan lanscap yang sesuai dengan permasalahan yang diangkat yaitu penempilan bangunan yang Imajinatif.

BAB III

ANALISIS

3.1. SANGGAR MUSIK

Sanggar musik adalah sebuah tempat untuk menampung kegiatan musik modern untuk kalangan anak muda dan masyarakat Jogjakarta pada umumnya. Sesuai dengan fungsinya bangunan ini diharapkan dapat menjadi pusat dari kegiatan musik yang mempunyai fasilitas pendidikan, fasilitas pertunjukan dan perbelanjaan. Sanggar Musik merupakan suatu tempat tempat yang menyediakan keperluan bermusik dan ruang bagi komunitas pemusik, dengan tujuan memperoleh pengetahuan ilmu musik dan sebagai tempat untuk mengekspresikan diri sebagai pecinta musik.

3.1.1. Pengelompokan Aktivitas dalam Sanggar Musik

a. Fasilitas Pendidikan

Merupakan sarana semipublik. Yang berfungsi sebagai sarana untuk menampung dan memberikan fasilitas bagi masyarakat pecinta musik dalam mengembangkan bakat dan kemampuan seninya sehingga dapat meningkatkan apresiasi terhadap seni bermusik. Dengan mewadahi ruang didalamnya yang dapat mendukung proses ini diantaranya :

- Fasilitas Ruang Kursus

Menyediakan ruang untuk pelatihan bermusik yang digunakan pada setiap jadwal kelas yang ditentukan, didalamnya terdapat ruang kursus Keyboard, ruang kursus

Gitar, ruang kursus Drum, ruang kursus Vokal, dan ruang kursus Biola.

- **Fasilitas Ruang Studio**

Menyediakan ruang pendukung untuk siswa yang mengikuti kursus, terdapat ruang studio sesuai dengan kelas kursus. Diantaranya ruang studio latihan dan ruang studio rekaman.

- **Fasilitas Perpustakaan**

Menyediakan ruang untuk fasilitas dan memberikan informasi tentang pengetahuan musik serta pembelajaran bermain musik bagi pengguna tempat kursus dan publik.

b. Fasilitas Ruang Pertunjukan

Sarana publik yang dikunjungi setiap ada pertunjukan musik baik dari bagian pendidikan maupun penyelenggara dari luar, menyediakan ruang pertunjukan terbuka berupa stage dan ruang audience.

c. Fasilitas Perbelanjaan

Sarana publik, dengan karakter umum, komunikatif dan non-formal. kegiatan pada ruang ini adalah aktivitas berbelanja, terdapat showroom untuk alat musik dan ritil-ritil untuk distro yang menyediakan pernik-pernik musik, cassette, dan musik fashion.

d. Fasilitas Pelayanan

Fasilitas publik yang menyediakan ruang terbuka, area parkir, ruang administrasi, dan fasilitas umum.

3.1.2. Kegiatan dalam Sanggar Musik

Kemungkinan aktifitas yang akan terjadi antara lain :

- Proses pendidikan dan pelatihan seni musik.
- Aktivitas pengelola yang mengordinir kegiatan pendidikan dan fasilitas penunjangnya.
- Aktivitas pengelola yang menyewa retail dan café.
- Kegiatan belanja keperluan musik dan pernak-perniknya.
- Penyelenggaraan pertunjukan musik baik dari kegiatan pendidikan maupun panitia penyelenggara dari luar.
- Pertemuan pecinta seni musik, seperti seminar, jumpa artis dan sebagainya.
- Mencari informasi tentang pengetahuan seni musik.

3.1.3. Kurikulum Pendidikan

Pendidikan yang diterapkan merupakan jenis pendidikan semi-formal yang mempelajari teknik bermain alat musik. Dalam penentuan kurikulum menggunakan waktu standart pembelajaran perguruan tinggi yaitu selama enam bulan pada tiap tingkatnya.

Pada jenjang kursus yang ditampung dalam sanggar musik ini terdapat dua tingkat atau level, yang ditujukan untuk dapat mempelajari dasar musik dan teknik bermain alat musik serta pembentukan sebuah band, dengan mata pelajaran yang didapat secara umum dan secara khusus, diantaranya :

a. Mata pelajaran umum

- Teori dasar musik

Mempelajari untuk mengetahui dan mengenal nada-nada musik.

- Apresiasi musik

Mempelajari tentang pengetahuan musik secara menyeluruh

- **Band**

Membentuk sebuah group band dari setiap kelas kursus, dengan mempelajari norma-norma sebuah group band dan penyatuan bermain musik untuk menghasilkan musik yang dapat dinikmati secara komersial.

b. Mata pelajaran khusus

- **Dasar bermain alat musik**

Mempelajari untuk dapat memainkan alat musik

Pada mata pelajaran khusus disesuaikan pada kelas yang diambil diantaranya kelas vocal, kelas gitar, kelas keyboard, kelas biola, dan kelas drum, dan kesemuanya dipelajari dalam tingkat 1 dan tingkat 2, dengan waktu pada setiap tingkatnya selama enam bulan.

Tinglat	Kelas Vokal
Tingkat 1	Teori dasar musik I
	Apresiasi musik
	Dasar vocal I
Tingkat 2	Teori dasar musik II
	Band
	Dasar vocal II

Tinglat	Kelas Gitar
Tingkat 1	Teori dasar musik I
	Apresiasi musik
	Dasar alat petik (Gitar) I
Tingkat 2	Teori dasar musik II
	Band
	Dasar alat petik (Gitar) II

Tingklat	Kelas Keyboard
Tingkat 1	Teori dasar musik I
	Apresiasi musik
	Dasar piano (Keyboard) I
Tingkat 2	Teori dasar musik II
	Band
	Dasar piano (Keyboard) II

Tingklat	Kelas Biola
Tingkat 1	Teori dasar musik I
	Apresiasi musik
	Dasar alat gesek (Biola) I
Tingkat 2	Teori dasar musik II
	Band
	Dasar alat gesek (Biola) II

Tingklat	Kelas Drum
Tingkat 1	Teori dasar musik I
	Apresiasi musik
	Dasar perkusi (Drum) I
Tingkat 2	Teori dasar musik II
	Band
	Dasar Perkusi (Drum) II

Jadwal pertemuan kelas menggunakan waktu sore pada pukul 15.00 sampai 17.00 pada setiap pertemuannya yang dilakukan 2 kali dalam satu minggu selama enam bulan.

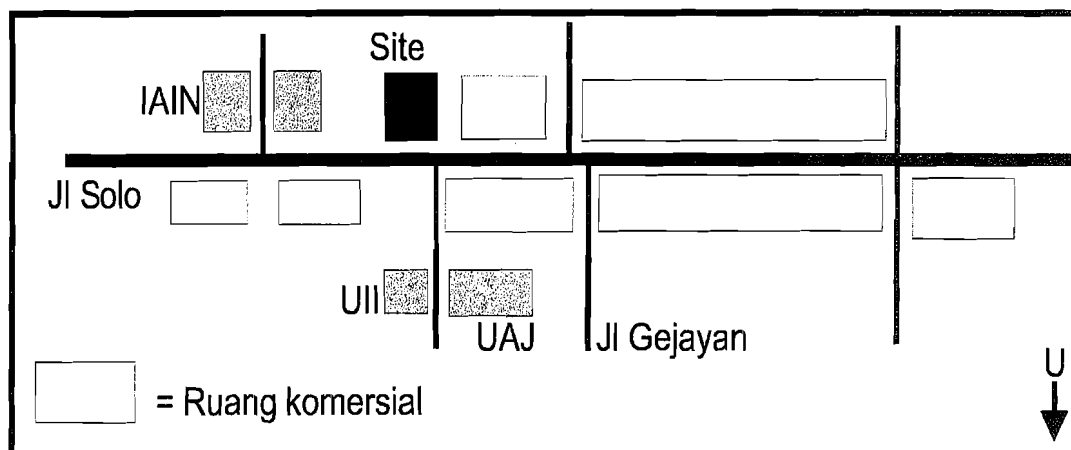
3.2. LOKASI DAN SITE

3.2.1. Pertimbangan Pemilihan Site

Didasari pada kegiatan yang ada, yaitu sebagai tempat untuk komunitas musik yang didalamnya terdapat sarana pendidikan, pertunjukan dan sarana perbelanjaan. sehingga penentuan site yang dapat mendukung kegiatan tersebut, yaitu :

- Memiliki aksesibilitas yang cepat dan mudah, dapat dijangkau dengan angkutan massal dalam kota.
- Memiliki nilai komersial yang tinggi yang dapat mendukung aktivitas perbelanjaan.
- Merupakan wilayah yang dekat dari komunitas mahasiswa, dekat dengan lingkungan Universitas untuk mendukung kegiatan pendidikan.
- Memiliki infrastruktur yang dapat menunjang kegiatan.

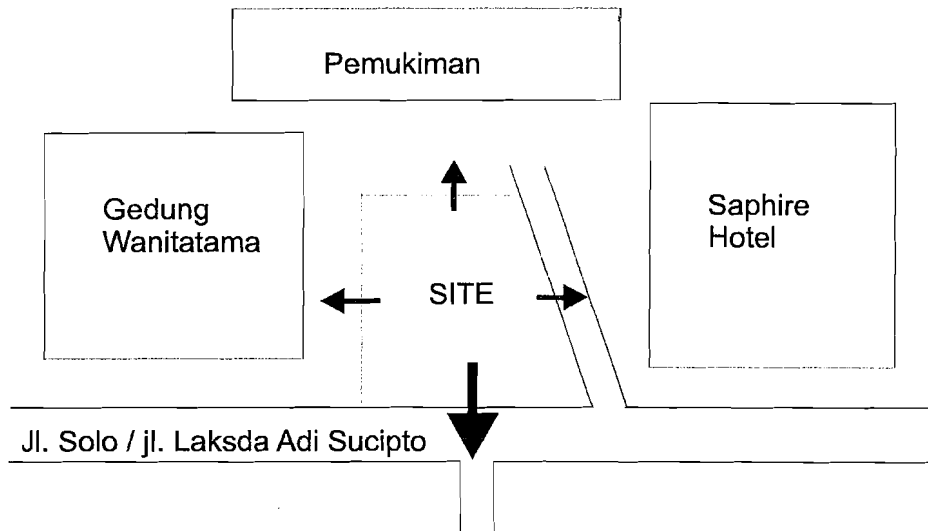
Maka dari pertimbangan site diatas, untuk site yang terpilih yaitu lahan kosong di Jalan Solo. Kondisi site yang merupakan dalam kawasan ruang komersial sangat menguntungkan mengingat salah satu fungsi dari Sanggar Musik yang menyediakan ruang komersial.



Gambar 3.1. Lokasi site

3.2.2. Kondisi Tapak

kondisi site dengan kemiringan relative rata $\pm 5\%$, sehingga menguntungkan dari segi penglihatan untuk meletakkan orientasi bangunan.



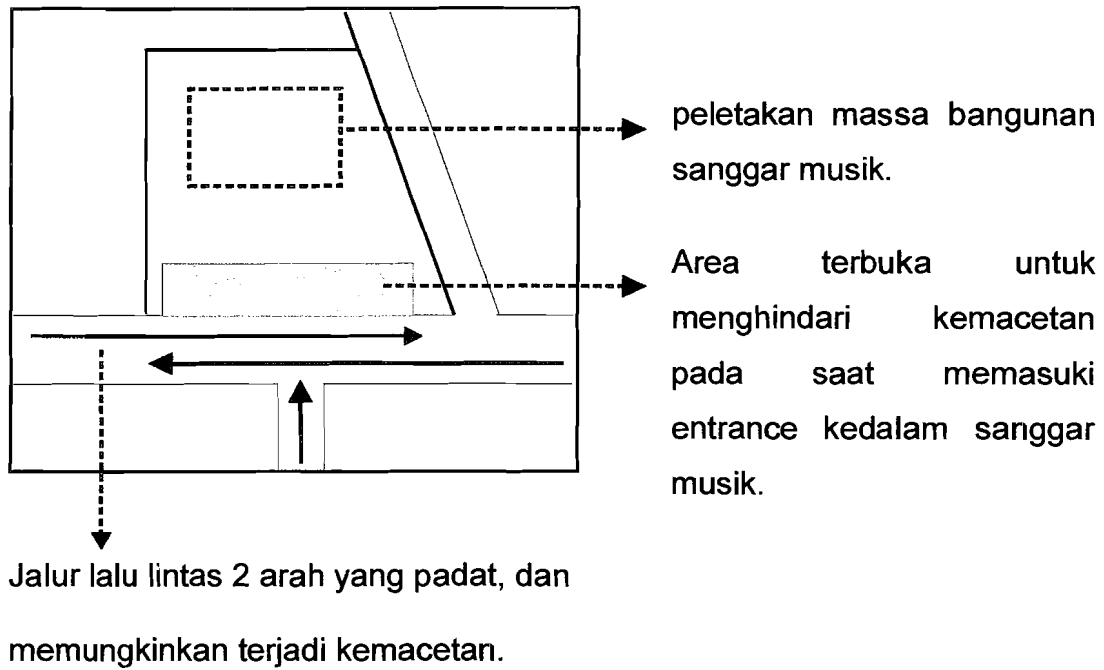
Gambar 3.2. Kondisi site

Berdasarkan batas site diatas yang merupakan nilai penglihatan terbaik ke arah utara, maka dari segi penglihatan dan akses ke dalam site menentukan orientasi bangunan kearah Utara.

3.2.3. Kendala Site

Jalan Solo / Jl. Laksda Adi Sucipto merupakan jalan besar sebagai jalan penghubung antara kota Jogjakarta dan kota Solo, jalan ini merupakan jalur dengan lalu lintas yang sangat padat dan termasuk dalam kawasan tertib lalu lintas. Maka dengan pemilihan site untuk bangunan sanggar musik di jalan tersebut akan menambah frekuensi kendaraan yang berlalu lalang, fungsi ruang pertunjukan pada Sanggar musik ini juga akan menambah kemacetan, bahkan tidak menutup kemungkinan akan menjadikan kemacetan total disaat ada acara pertunjukan musik yang berkapasitas pengunjung 1000 orang.

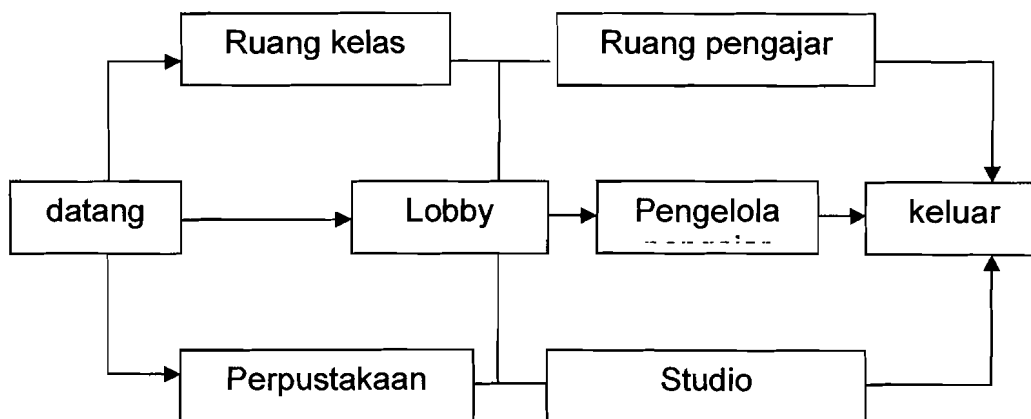
Dengan kondisi tersebut pengolahan site yang akan dapat memecahkan masalah kemacetan yaitu dengan memberi ruang untuk pengunjung disaat akan memasuki Sanggar musik ini.



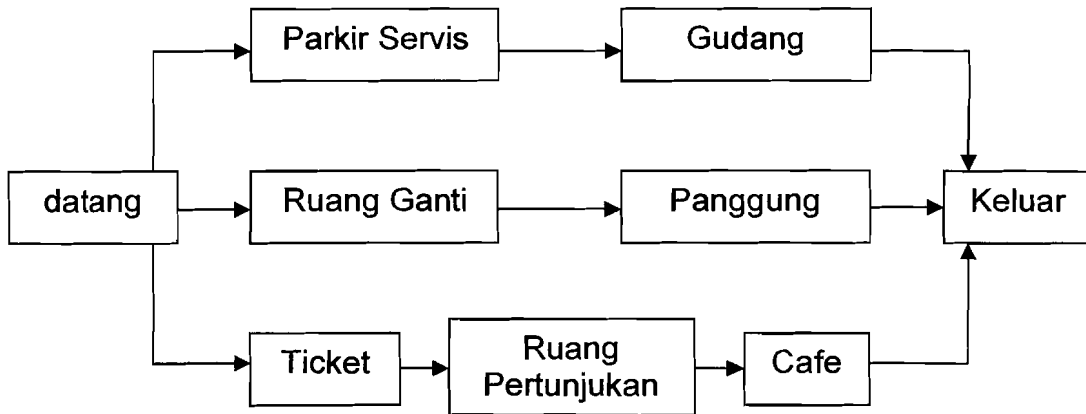
3.3. KEGIATAN SANGGAR MUSIK

3.3.1. Alur Kegiatan

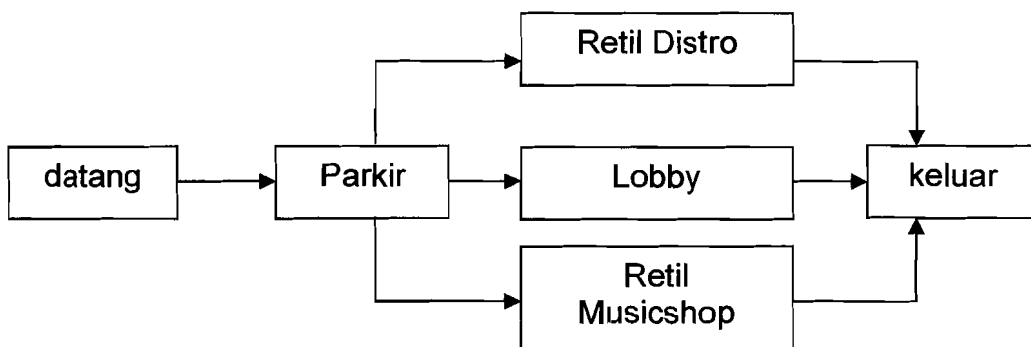
- Ruang Pendidikan



▪ **Ruang Pertunjukan**



▪ **Ruang Perbelanjaan**



3.2. TARGET PENGUNJUNG

1. Pelajar dan Mahasiswa merupakan target utama, karena pada lapisan ini adalah anak muda, dimana kebutuhan akan mencari pengetahuan, berkomunitas, dan kebutuhan belanja yang tinggi.
2. Masyarakat Jogjakarta khususnya anak muda, dengan memberikan kesempatan untuk mengembangkan bakat dan kemampuan ketrampilan bernain musik.

3. Wisatawan pelajar yang sering mengunjungi kota Jogjakarta pada waktu liburan atau hari-hari tertentu, menjadikan potensi untuk aktivitas belanja.

3.4. KEBUTUHAN RUANG

Secara umum kebutuhan ruang dapat dibedakan sebagai berikut :

- Fasilitas pendidikan berupa ruang kelas, ruang pengajar, studio latihan dan perpustakaan.
- Fasilitas pertunjukan berupa ruang panggung terbuka dan ruang penonton
- Fasilitas pendukung berupa ruang untuk retail, cafe sebagai penunjang ruang terbuka untuk ruang santai.

Fasilitas Ruang Pendidikan

FUNGSI	KAPASITAS	JUMLAH	LUAS (m ²)
Lobby		1	30
R. Pengelola	8	1	36
R. Pengajar	12	1	98
Perpustakaan	50	1	180
R. Kelas Teori	60	1	180
R. Kelas Praktek Kecil	3	20	320
R. Kelas Praktek Sedang	7	2	64
R. Studio Latihan	12	1	98
R. Studio Rekaman	12	1	180
Toilet	4	6	60

Jumlah			1.246
---------------	--	--	--------------

Fasilitas Ruang Pertunjukan

FUNGSI	KAPASITAS	JUMLAH	LUAS (m ²)
Stage	12	1	48
R. Penonton	300	1	340
Cafe	80	1	400
R. Ticket	3	1	9
R. Persiapan	10	1	48
R. Peralatan		1	48
Dapur	6	2	72
Toilet	4	4	40
Jumlah			1.005

Fasilitas Ruang Perbelanjaan

FUNGSI	KAPASITAS	JUMLAH	LUAS (m ²)
Lobby	12	1	48
Retil Distro kecil	8	8	256
Retil Distro sedang	16	6	288
Retil Music shop	16	1	140
Retil Cassete shop	16	1	80
Toilet	4	4	40
Jumlah			852

Fasilitas Pelayanan

FUNGSI	KAPASITAS	JUMLAH	LUAS (m ²)
Parkir mobil pengguna	32	1	480
Parkir mobil servis	6	1	90
Parkir motor pengguna	155	1	232
Pos keamanan	2	2	15
Jumlah			817

Luas site = 6.887 m²

Total ruang = 3.920 + Sirkulasi 10 % = 392 m²

Total keseluruhan ruang = 4.312 m²

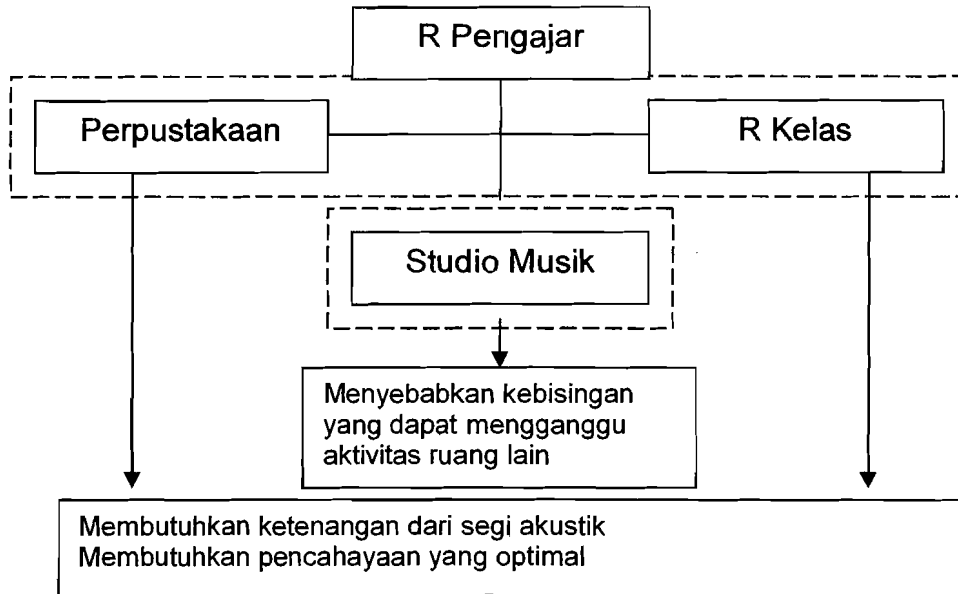
Dengan BC 60 %, sehingga memungkinkan bentuk bangunan berlantai 2 lebih.

3.5. KARAKTERISTIK RUANG

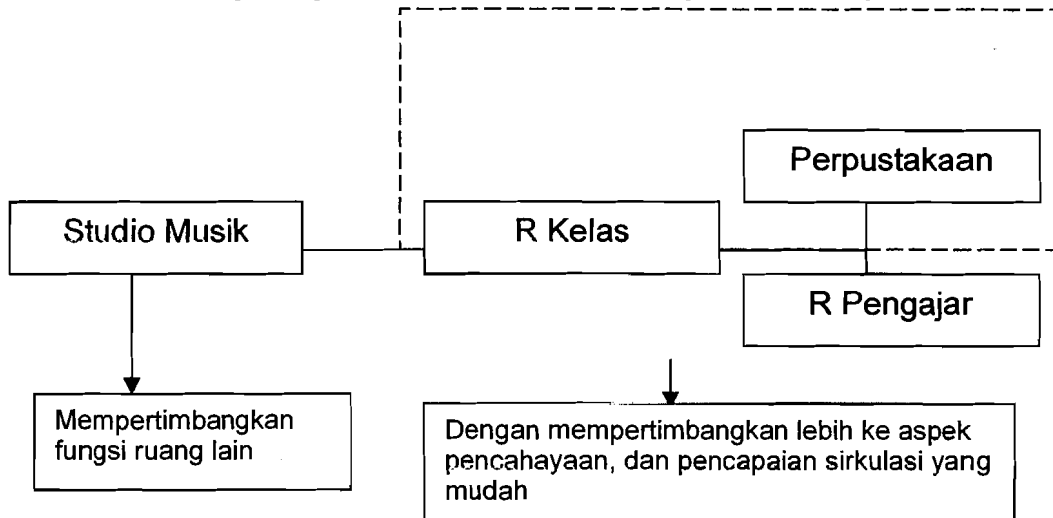
3.5.1. Ruang Pendidikan

Fasilitas pendidikan yang ditawarkan dalam Sanggar musik ini yaitu ,kursus musik yang mempelajari musik modern dengan sasaran pada pembelajaran teknik bermain alat musik. Secara umum ruang untuk pendidikan membutuhkan kenyamanan yang tinggi guna memperlancar proses belajar mengajar, tetapi tidak terganggu pula oleh aktivitas fungsi lain didalamnya yaitu praktek bermain musik sebagai pendukung proses tersebut.

Sehingga untuk dapat menghindari kebisingan dan memperoleh kenyamanan dalam ruang maka pola tata ruang dapat berupa :

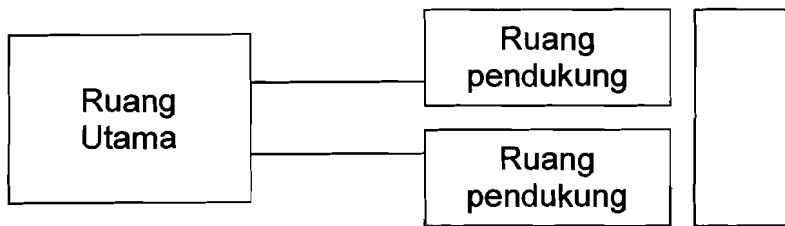


Peletakan ruang yang mempertimbangkan fungsi didalamnya.



Prinsip peletakan ruang yang dapat digunakan dengan bentuk-bentuk Cluster yang berdasar pada kebutuhan fungsi

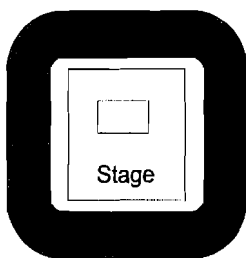
Ruang pendukung yang mengikuti ruang utama dengan tujuan untuk mempermudah dalam pencapaian dan mempertegas penyatuan ruang dalam kesatuan bentuk.



Peletakan ruang yang lebih mempertimbangkan segi fungsi untuk mencapai kenyamanan dalam fungsi tiap-tiap ruang.

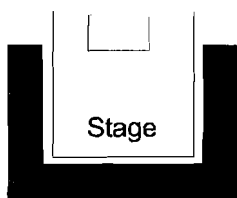
2.5.2. Pertunjukan

Pada ruang pertunjukan mewadahi musik modern yaitu musik yang mengikuti perkembangan audio visual seperti musik Jazz, Rock, Pop, Metal, Kontemporer, dll. Sehingga format yang disampaikan untuk ruang pertunjukan harus dikaitkan dengan karakter yang memperkuat penampilan musik tersebut. Ini merupakan beberapa format ruang pertunjukan yang sudah banyak dikenal, diantaranya :



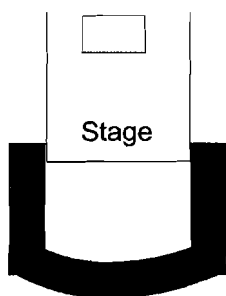
Format Arena

Merupakan stage tengah/terpusat dengan 4 arah pandangan berbentuk radial dengan audience yang mengelilinginya, format ini menghilangkan batas pemisahan antara performer dan audience.



Format Open stage

merupakan stage dengan 3 arah pandangan dengan audience mengelilingi stage, hanya pada background stage tidak digunakan untuk ruang audience.

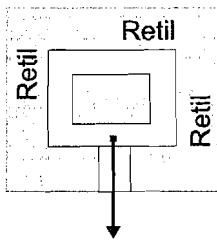


Format Proscenium

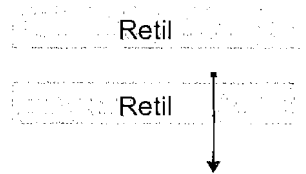
merupakan stage dengan batas jelas antara performer dan audience, dengan arah pandang yang sempit yang ditujukan untuk menikmati pandangan melewati pada lubang semacam bingkai.

2.5.3. Perbelanjaan

Untuk ruang perbelanjaan secara umum adalah ruang komersial yang mewadahi beberapa fungsi ruang didalamnya, diantaranya ruang ritel untuk distro, ruang ritel untuk café, ruang untuk studio musik, dan ruang terbuka untuk menunjang fungsi-fungsi tersebut. Karena ruang ini bersifat komersial maka dalam pola tata ruang akan mempertimbangkan akses dan penampilan bangunan untuk dapat menjalankan fungsinya dengan baik.



Pola sirkulasi terpusat



Pola sirkulasi memanjang

Pada dasarnya pada ruang komersial harus mempertimbangkan pola sirkulasi yang nyaman, dengan dapat menjangkau semua ritel didalamnya.

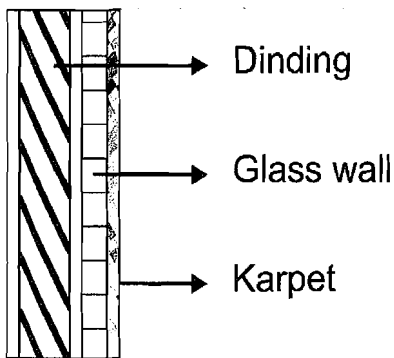
3.6. ANALISA AKUSTIK

3.6.1. Ruang Studio

Ruang studio adalah untuk mendukung proses pendidikan yang didalamnya mewadahi kegiatan bermusik dan melakukan rekaman. Ruang ini mempunyai pertimbangan akustik yang harus diperhatikan karena suara yang dihasilkan dari instrument dan soundsystem serta dilihat dari luasan ruang yang tidak terlalu besar, sehingga kualitas suara musik yang diperdengarkan tidak terganggu oleh suara-suara bising yang diakibatkan oleh gema, struktur bangunan maupun soundsystem itu sendiri.

Berikut pertimbangan dalam perancangan ruang studio musik :

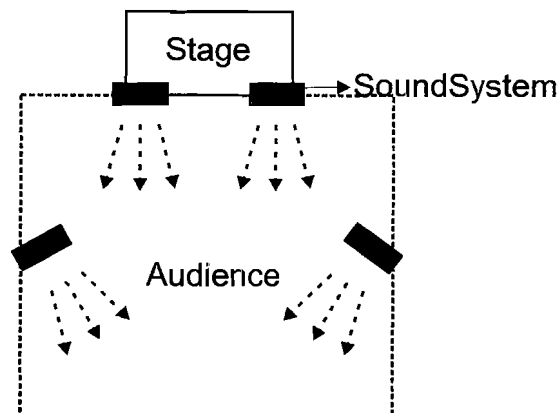
- Ukuran dan bentuk studio optimum yang harus diwadahi
- Derajat difusi tinggi yang tersedia, dengan bahan berpori seperti memakai glasswall yang dilapisi karpet.
- Karakteristik dengung yang ideal
- Tidak terdapat cacat akustik
- Dengan soundblock untuk menghilangkan bising dan getaran.



Untuk menghindari gema dalam ruang yang kecil dalam studio musik, maka dilakukan dengan mengatur permukaan pemantul dalam ruang, yaitu dengan memasang bahan berpori pada permukaan dinding.

Peletakan ruang juga mempertimbangkan ruang studio, dimana ruang studio tidak berhubungan langsung dengan ruang kelas dan perpustakaan, ini ditujukan untuk mengurangi bising yang ditimbulkan kegiatan pada ruang studio.

3.6.2. Tata suara Ruang Pertunjukan



Gambar 3.1. Konsep Tata suara

Suara yang dihasilkan adalah berasal dari adanya pemakaian sound system yang dapat menyebarkan suara, system penguat suara ini berasal dari :

- Loudspeaker : high level system, output tinggi sehingga hanya membutuhkan sedikit speaker.
- Amplifier : power output 250 watt, mendorong tingkat signal dari pre amplifier dan memperkuat tenaga dari loudspeaker.
- Alat input : microphone, tape cassette, radio tuner, tone generator, dan monitor panel.

Tata letak dengan system menyebar dan terpusat, yaitu diletakan pada stage agar suara yang dihasilkan seperti berasal dari sumbernya dan pada sudut-sudut ruang agar kenyamanan suara dapat dirasakan semua audience.

3.7. KARAKTER IMAJINATIF DALAM MUSIK

Elemen-elemen pembentuk musik yang merupakan suatu symbol seperti pada bahasan sebelumnya (melodi, irama, pesan) yaitu :

- **Melodi**
Sesuatu yang linier, bebas, distorsi, dan merupakan sesuatu yang ditekankan.
- **Irama**
Terdapat unsur-unsur yang diulang-ulang, dinamis, statis.
- **Pesan**
Sesuatu yang menjadikan warna dan karakter dari musik.

Pada jenis musik modern banyak menggunakan alat-alat elektronik dalam cara penyampaiannya, penyajiannya juga kaya improvisasi karena banyaknya keanekaragaman untuk melakukan aransement maupun ekspresi. Musik modern sudah merupakan suatu image musik yang diperuntukan bagi anak muda, tetapi secara umum dapat menjangkau kalangan orang tua/dewasa. Dengan cara penyampaian yang bervariasi baik dari panggung maupun kaset dengan lebih bersifat atraktif, untuk

dapat membuat pendengar merasa terbawa oleh suasana yang ada dalam musik tersebut. Sehingga karakter yang terdapat dari musik itu kebebasan, kreatif, no natural, dan dinamis, dan ini yang akan mempengaruhi karakter ruang dan penampilan yang ada didalam Sanggar musik.

3.7. KARAKTER IMAJINATIF DALAM ARSITEKTUR

Karakter atau citra bangunan sangat menentukan image yang dapat ditangkap arti dari seseorang. Penampilan bangunan yang memperlihatkan citra dari bangunan tersebut ditangkap pertama kali oleh indera penglihatan, sehingga dalam pengolahannya perlu terlebih dahulu mengetahui unsure-unsur pembentuk musik dengan metode pengungkapan bentuk sebagai symbol yang diwujudkan.

3.7.1. Bentuk

Dalam tata massa yang perlu diperhatikan adalah bentuk dari massa itu sendiri yang nantinya akan mempengaruhi dari kesan yang akan ditangkap oleh indera penglihatan manusia dalam hal keharmonisan bentuk, untuk mengaturnya maka perlu :

Keserasian dengan lingkungan sekitar, yaitu kawasan komersial, maka bentuk yang akan ditekankan bentuk yang lebih atraktif, untuk lebih menarik dari lingkungan sekitar. Dari bentuk atraktif dapat diciptakan dengan perpaduan bentuk-bentuk dasar bangunan.

Bentukan massa bangunanyang akan digunakan adalah bentuk yang dapat mencerminkan sebuah karakter musik. Maka bentuk yang akan dipakai adalah penggabungan bentuk-bentuk dasar yang merupakan susunan elemen unsure pembentuk didalamnya.

Style arsitektur modern akan digunakan dalam pencapaian penampilan pada bentuk Sanggar musik, dengan pertimbangan sesuai dari karakter musik yang dikemas dalam Sanggar Musik ini yaitu musik modern yang mempunyai ciri kebebasan dan merupakan jenis musik saat ini.

- Bebas dari ornament, sehingga kesan formal pada bangunan dapat dihilangkan.
- Menghilangkan kesan simetri bangunan, sehingga membuat pertimbangan bebas dari kedominan dari sub ordinasi suatu elemen.

Sanggar Musik menampung kegiatan bagi komunitas musik, maka bangunan akan diarahkan dengan karakter akrab dan terbuka , dengan memperhatikan :

- Penyediaan ruang untuk publik, dengan tujuan memberikan respon lingkungan sekitar dan merupakan symbol dari keterbukaan bangunan terhadap pengunjung.
- Skala bangunan yang berskala akrab.

3.7.2 Skala dan Proporsi

Untuk menerapkan karakter musik kedalam rancangan bangunan yaitu dengan mengungkapkan gagasan akan keseimbangan, harmoni, dinamik, ekspresi yang didapatkan dari elemen-elemen pembentuk musik sesuai dengan gagasan awal rancangan. Unsur skala sangat terkait dengan ukuran sebuah benda dalam hal ini adalah bangunan dan berhubungan dengan proporsi, sehingga bangunan itu dapat berkomunikasi dengan manusia.

Skala dapat menghadirkan kesan pada manusia diantaranya:

- Besar / Monumental – (megah, mendominasi, menarik)

- Sedang – (berhubungan dekat, menarik)
- Kecil – (lebih akrab, terbiasa)

Dari ketiga kesan yang ditimbulkan oleh skala maka dalam sanggar musik ini membutuhkan skala yang dapat memberikan kesan harmonis, dan sedikit sifat statis pada tempo dan ritme bangunan. Hal ini ditujukan untuk dapat memberikan kesan imajinatif dengan sedikit kebebasan pada penampilan bangunan.

Ekspresi dari image musik yang akan ditampilkan adalah bebas, dan kreatif, yaitu dengan mengolah elemen-elemen bangunan yang menyesuaikan dengan analogi elemen karakter pembentuk dinamika musik modern seperti pada dinding, kolom, lantai, bukaan, sehingga menimbulkan image yang bebas dan terus bergerak.

3.7.3. Irama

Irama adalah suatu karakter dari keseimbangan bentuk dan penampilan bangunan. Sehingga perlu untuk dilakukan dalam mencapai keharmonisan penampilan dengan melalui pengorganisasian bentuk-bentuk suatu ornament yang akan membentuk suatu keteraturan dan ketidak teraturan komposisi tertentu. penggunaan unsur ini yaitu pada tampilan luar bangunan dan merupakan kesan dari karakter yang disampaikan sebagai pembentuk citra bangunan, seperti pada modul kolom, partisi, bukaan, sehingga menjadi bentuk pola linier dan dinamis.

Adapun hal yang perlu dilakukan dalam menghasilkan irama, yaitu :

- Skala untuk bukaan, pintu, struktur, yang dapat mendukung estetis bangunan.
- Potongan bentuk, potongan dinding dan kolom yang disejajarkan dengan linier.
- Skala tinggi bangunan yang berbeda-beda

3.7.4. Struktur dan Material

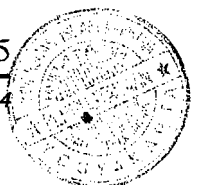
Struktur dan material dalam pemakainya mengikuti fungsi dari bangunan sebagai Sanggar musik, pada pemakaian struktur tidak hanya untuk pemikul beban tetapi dapat dijadikan nilai estetis bangunan. Sedangkan penggunaan material hendaknya disesuaikan dengan struktur dan karakter bangunan yang ditonjolkan.

- Menggunakan pola grid dalam menentukan struktur bangunan, ini ditujukan untuk dapat memasukan ritme dan tempo pada titik-titik grid untuk menentukan modul struktur kolom.
- Struktur dinding pemikul dan atap datar dengan variasi atap untuk mencapai kenyamanan pengguna juga visual.
- Pengekposan struktur sebagai pendukung dari estetika bangunan dan sebagai pemberi kesan karakter musik.

Material yang dapat memperkuat karakter bangunan seperti :

- Kayu dapat memberi karakter lembut, alami, kuat.
- Logam dapat memberi karakter kuat, keras, modern
- Beton dapat memberi karakter dinamis, kuat
- Batu-batuan dapat memberi karakter alami, kuat, keras. Dst.
- Keamanan material
- Kemudahan dalam pemeliharanya
- Dapat mencerminkan karakter bangunan.

Karakteristik pemakaian material dapat memberikan ekspresi yang berbeda-beda sesuai dengan jenis material, dari macam-macam jenis tersebut akan menghasilkan sesuatu yang mencerminkan karakter yang berbeda sesuai dengan pemilihan dan fungsi ruang, yang kaitanya dengan Sanggar musik.



3.7.5. Fasade Bangunan

Pada fasade Sanggar musik harus dapat mencerminkan arsitektural yang dapat mendukung dari unsur-unsur yang ada pada karakter musik , maka untuk merencanakan fasade perlu memperhatikan faktor :

- Jelas dan nyata sebagai Sanggar musik
- Menarik, komunikatif dan mencerminkan keharmonisan musik
- Citra bangunan dari hasil analogi karakter musik diwujudkan sebeb-bebasnya dan pengungkapan filosofi yang penuh dengan kreatifitas.
- Banyak mentransformasikan elemen musik untuk dapat memperkuat citra bangunan sebagai Sanggar Musik.

BAB IV

GAGASAN KONSEPTUAL

4.1. KONSEP DASAR PERANCANGAN

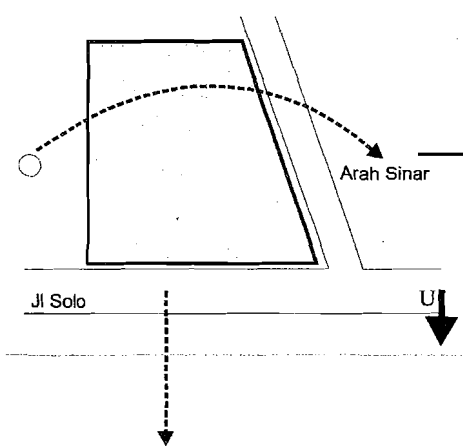
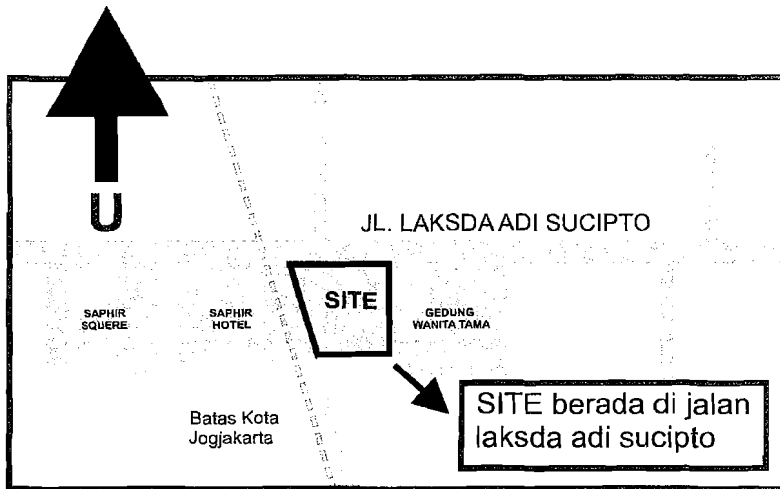
konsep dasar yang melandasi rancangan ini adalah imajinatif, dalam hal ini mencoba mentransformasi dari kegiatan yang dilakukan didalamnya yaitu tempat bagi komunitas pecinta musik. Imajinatif yang merupakan salah satu unsur pembentuk musik dan juga merupakan kesan dalam menikmati musik. Secara umum imajinatif juga timbul pada penghayatan sebuah karya arsitektur, oleh karena itu unsur imajinatif menjadi tepat sebagai gagasan untuk bangunan Sanggar Musik ini.

Imajinatif yang ditimbulkan dari karakter bangunan berupa kesan bebas, kreatif dan harmonis. Karakter tersebut akan dihadirkan pada penampilan bangunan yang akan ditentukan oleh ruang, bentuk dan fasade bangunan.

4.2. KONSEP PERANCANGAN TAPAK

Konsep peletakan massa berdasarkan pada kondisi site yang datar dan merupakan kawasan kota dengan tingkat kepadatan yang tinggi, juga mengacu pada tata massa Barcelona music centre yang dijadikan studi kasus dimana peletakan massa berdasarkan pada kepentingan fungsi didalamnya yang mengutamakan akses pencapaian dari fungsi ruang, dan juga memberikan ruang terbuka untuk umum sebagai karakter bangunan yang mewadahi komunitas didalamnya.

Dari hasil analisa site maka untuk konsep perencanaan tapak menentukan orientasi bangunan, gubahan massa, alur sirkulasi, vegetasi, dan jaringan infrastruktur.

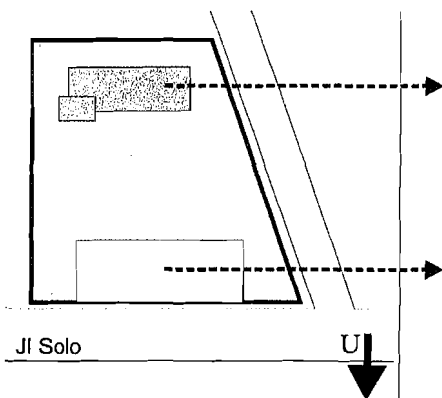


Arah sinar matahari menentukan peletakan massa, terutama untuk ruang kelas dan perpustakaan.

Jalan solo mempunyai jaringan infrastruktur yang lengkap.

Jalan besar yang menyebabkan sumber kebisingan dan kemacetan, menentukan peletakan massa dan entrance pada sirkulasi masuk.

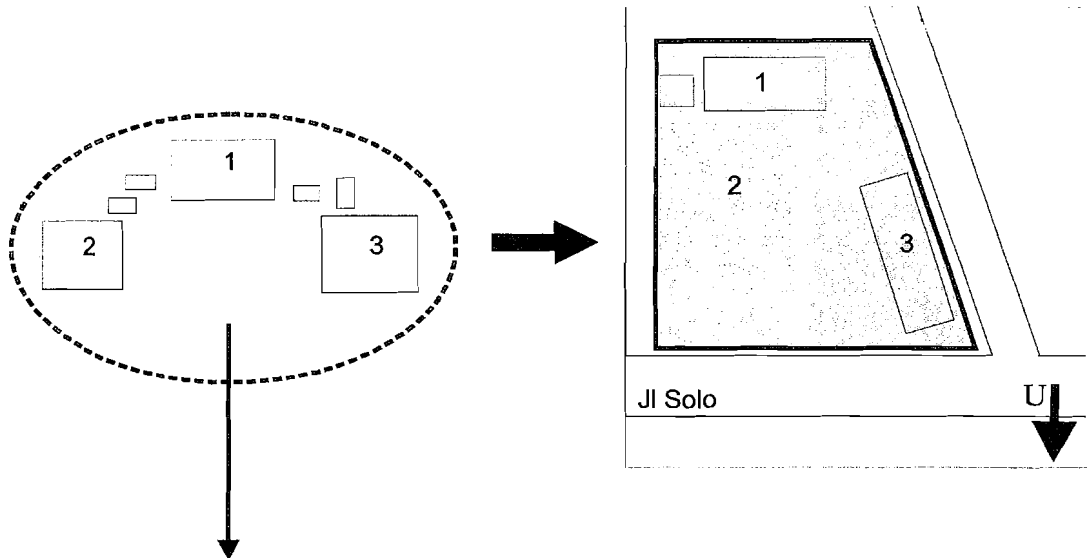
4.2.1. Orientasi Bangunan



orientasi bangunan menghadap ke utara berdasarkan pada akses utama jl solo dan nilai view yang bagus.

Kemacetan lalu lintas dapat dihindari dengan penyediaan ruang public untuk akses ke dalam bangunan sehingga massa terletak di bagian selatan.

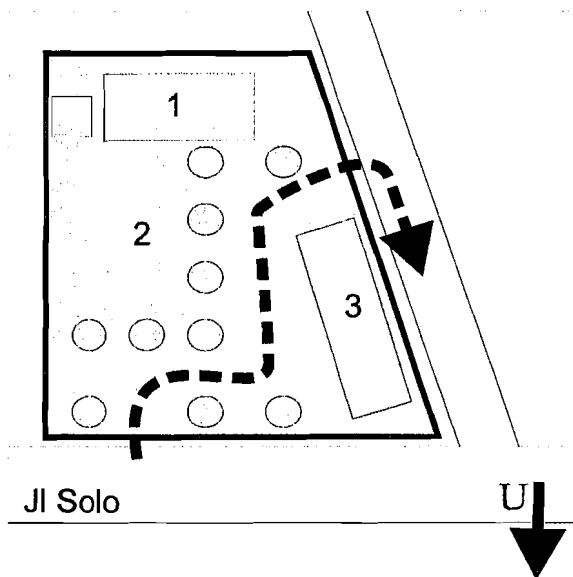
4.2.2. Gubahan Massa



menggunakan pola tata massa bentuk cluster, karena pada konsep peletakan gubahan massa mengutamakan fungsi dimana dalam satu Sanggar mempunyai 3 fungsi utama dengan karakteristik yang berbeda.

1. gedung pendidikan
2. ruang pertunjukan terbuka
3. ruang perbelanjaan

4.2.3. Vegetasi



peletakan vegetasi berdasar pada :

- sebagai barrier dari kebisingan jalan solo.
- sebagai barrier dari penampilan dari luar.
- Sebagai pendukung nuansa rekreatif pada ruang terbuka.
- Sebagai pengarah jalur sirkulasi dalam site.

4.3. KONSEP PERANCANGAN BANGUNAN

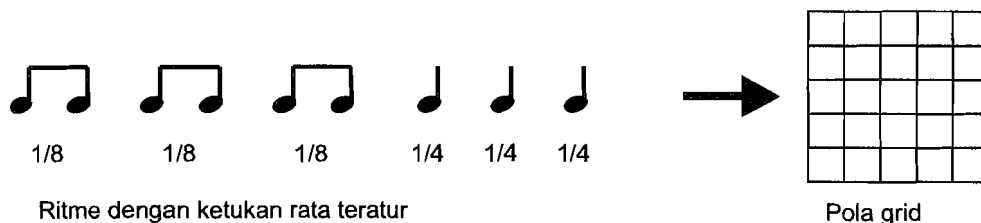
4.3.1. Konsep Tata Ruang

Berdasarkan dari elemen-elemen pembentuk musik yang ditransformasikan kedalam bentuk arsitektur, diantaranya adalah karakter kreatif, bebas, harmonis, sehingga menyebabkan kesan imajinatif pada penampilan bangunan. maka pola tata ruang berdasar pada karakteristik dari musik yang kemudian disesuaikan untuk mencari dimensi ruang.

Unsur ritme dan tempo dalam musik dijadikan sebagai dimensi grid untuk menentukan dimensi ruang.

Ruang Pendidikan

Ritme dan tempo dengan jarak yang teratur ditransformasikan untuk tata ruang yang dinamis, sesuai dengan tuntutan ruang pendidikan yang membutuhkan keharmonisan dalam mencapai kenyamanan.

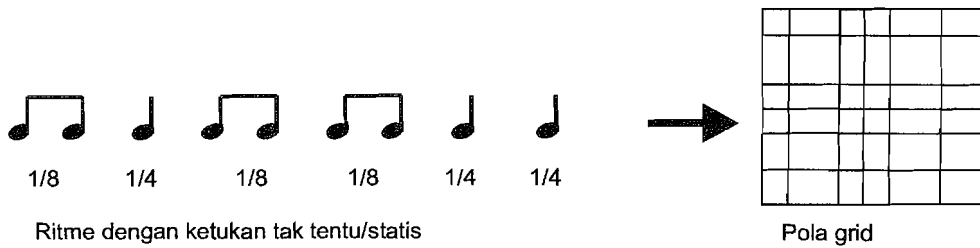


Sehingga menghasilkan modul grid dengan dimensi yang teratur untuk lebih menghasilkan tata ruang yang dinamis.

Ruang Pertunjukan

Ritme dan tempo dengan jarak yang tak teratur tetapi memiliki unsur penyatu yang jelas, ini ditujukan karena pada ruang ini berfungsi sebagai ruang pertunjukan dimana pengguna yang tidak terikat pada salah satu jenis musik tertentu.

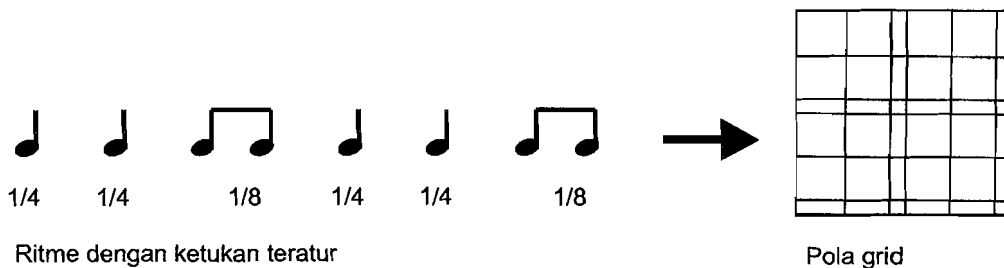
Juga pada karakter audience yang memiliki karakter yang berbeda-beda dalam menikmati pertunjukan musik.



Dimensi ruang yang tak teratur juga mencitrakan kreatif dan kebebasan pada kesan yang disampaikan oleh musik yang dipertunjukkan.

Ruang Perbelanjaan

Ritme dan tempo dengan jarak yang teratur tapi statis, perpaduan dari tempo yang dinamis dan statis untuk menunjukkan ruang dengan nilai keharmonisan yang memiliki keunikan yang ditujukan untuk mencapai kesan rekreatif pada ruang komersial.

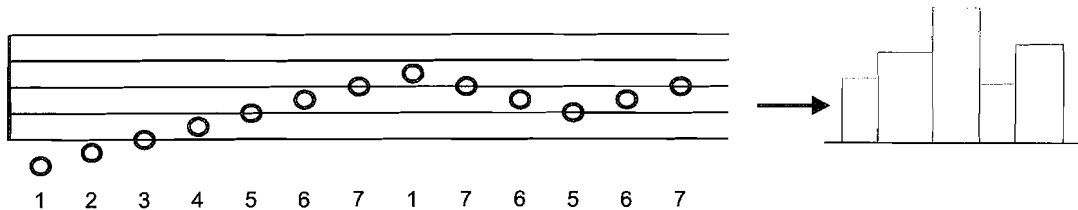


4.3.2. Konsep Bentuk

Prinsip Imajinatif menjadi pertimbangan utama dalam proses untuk penampilan bentuk bangunan. Irama dari penampilan bangunan yang mengadopsi unsur-unsur pembentuk musik yang ditentukan oleh karakter ruang.

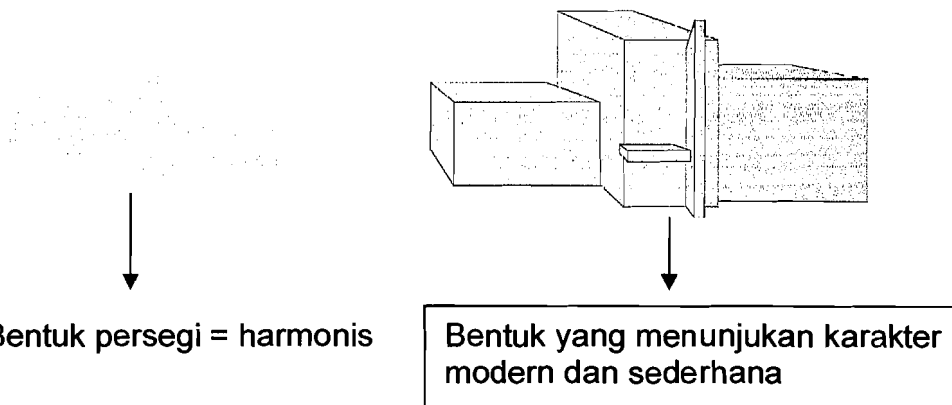
- **Pendidikan** – mentransformasikan jenis musik yang dinamis dengan ritme dan tempo yang menghasilkan melodi teratur, karena karakteristik dari fungsi ruang tersebut yang menuntut kenyamanan

dan ketenangan dalam proses belajar sehingga karakter bentuk yang sesuai dengan fungsi yang diwadahi.

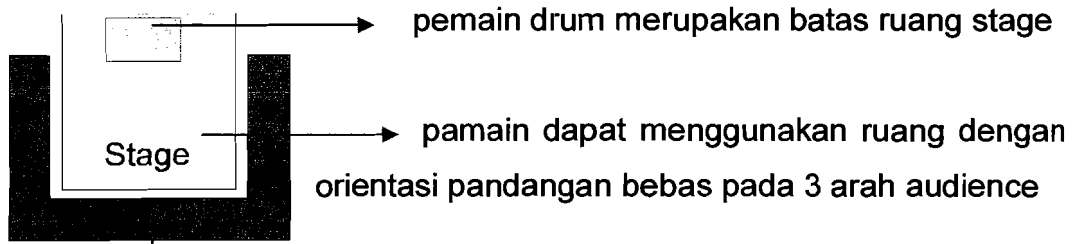


Pada notasi melodi yang teratur dapat menghasilkan bentuk yang harmonis, dan juga menunjukkan tingkatan dalam bentuk untuk menunjukkan suatu tingkatan dalam pendidikan. Dengan pertimbangan bentuk :

- Penyatuan dari bentuk persegi dan linier yang menimbulkan kesan harmonis
- Bentuk yang sederhana dengan ornament yang sedikit merupakan bentuk dari style arsitektur modern yang mencerminkan karakter musik modern.



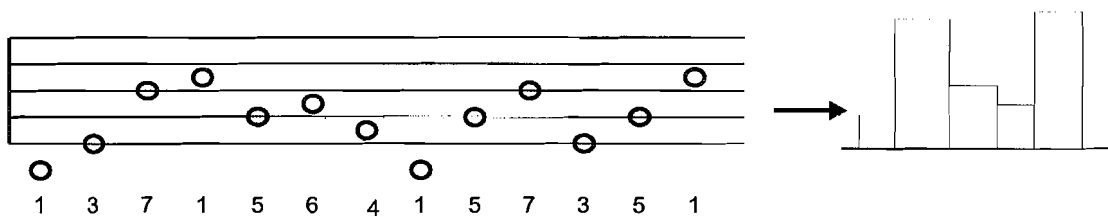
- **Pertunjukan** – mentranformasikan jenis musik kreatif , bersemangat dan bebas, karena karakteristik dan fungsi ruang yang dapat mendukung aktifitas pengguna ruang tersebut. Pada ruang ini merupakan bentuk yang kecil yaitu pada stage dan ruang pendukungnya dengan bentuk yang di ambill adalah bentuk open stage, yang memaksimalkan gerak pengguna dan audience.



audience dengan pandangan kearah stage dapat dinikmati dari 3 arah, ini memaksimalkan fungsi ruang pada area audience.

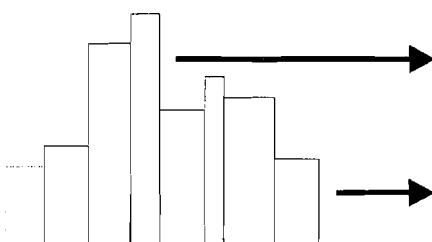
Bentuk yang ditunjukkan pada background panggung dengan tranformasi dari melodi yang statis.

Melodi statis merupakan identitas dari karakter bebas dan harmonis, yang ditujukan untuk memperkuat kesan stage sebagai ruang yang mewadahi fungsi yaitu pertunjukan musik modern yang bervariasi dalam instrument dan cara penyampaiannya.



Sehingga mendapatkan bentuk background pada stage

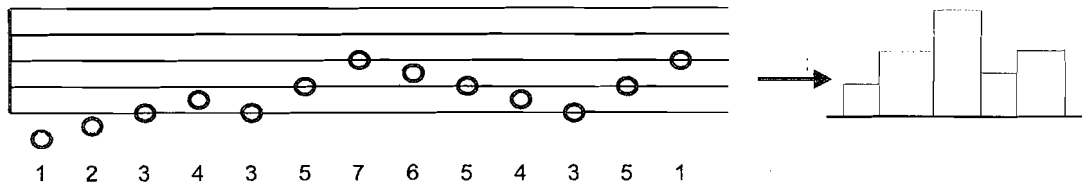
Form



Melodi statis menunjukkan kesan bebas dalam bermain jenis musik

Tempo pendek/cepat menunjukkan semangat dalam menyampaikan musik.

- **Perbelanjaan** – mentranformasikan jenis musik dinamis dengan sedikit permainan tempo dan ritme untuk menunjukkan kesan yang lebih berbeda, karena karakteristik dan fungsi ruang bersifat umum dan komersil.



Bentuk yang didapat dengan mempertimbangkan :

- Fungsi bangunan yang menuntut kenyamanan sirkulasi
- Bentuk persegi yang berkarakter dinamis dengan sedikit permainan irama untuk menghasilkan kesan rekreatif.
- Tranformasi dari Melodi dengan tempo yang teratur dan ritme yang divariasi untuk menghasilkan kesan kreatif seperti pada musik modern.

Bentuk memanjang yang memiliki sumbu sebagai jalur sirkulasi dan permainan melodi yang dijadikan alur peletakan ruang-ruang ritil.

4.3.3. Skala dan Proporsi

Skala yang digunakan berdasarkan pada skala manusia terhadap bangunan, dan berdasar pada fungsi bangunan, sehingga menimbulkan kesan yang berbeda pada tiap gubahan massanya.

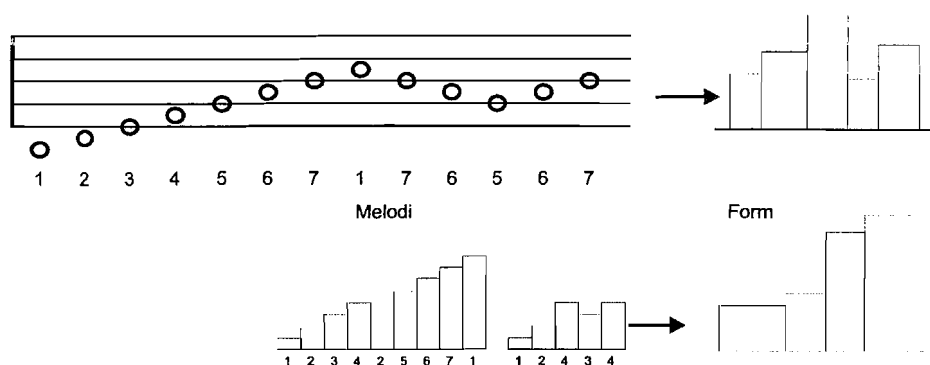
- **Ruang pendidikan** Menggunakan skala monumental, kesan yang ditimbulkan adalah tinggi yang merupakan pencapaian dari ilmu belajar musik dan sebagai massa utama dalam Sanggar Musik ini.
- **Ruang Pertunjukan** Menggunakan skala kecil, kesan yang ditimbulkan adalah intim, yaitu keakraban antara pemain (musisi) dan penggemarnya (audience).
- **Ruang Perbelanjaan** Menggunakan skala kecil, kesan yang ditimbulkan yaitu keharmonisan bangunan terhadap ruang dan manusia, yang ditujukan untuk menarik pengunjung.

Proporsi yang digunakan dengan mengolah elemen-elemen dengan memakai analogi karakter musik, yaitu dengan mengolah elemen pembentuk ruang yang menentukan karakter musik dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna.

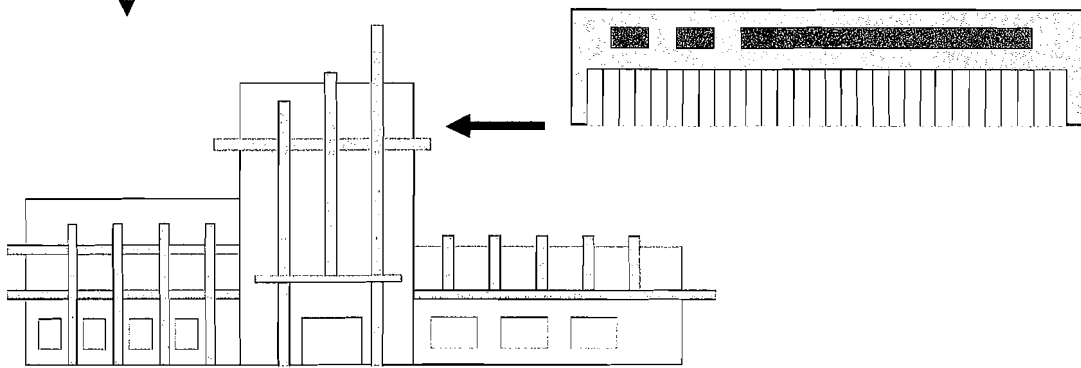
4.3.4. Irama

Untuk menghasilkan irama pada bangunan adalah dengan mengolah dan mengorganisir bentuk-bentuk ornament, sehingga membentuk keharmonisan dari ritme, tempo, dan melodi. Hal yang perlu dilakukan untuk menghasilkan irama :

- Pada ornament fasade yang memberikan kesan estetis bangunan.
- Pada karakteristik detil, seperti detil pada struktur dan elemen pintu, jendela.
- Pada pengolahan variasi tinggi bangunan.



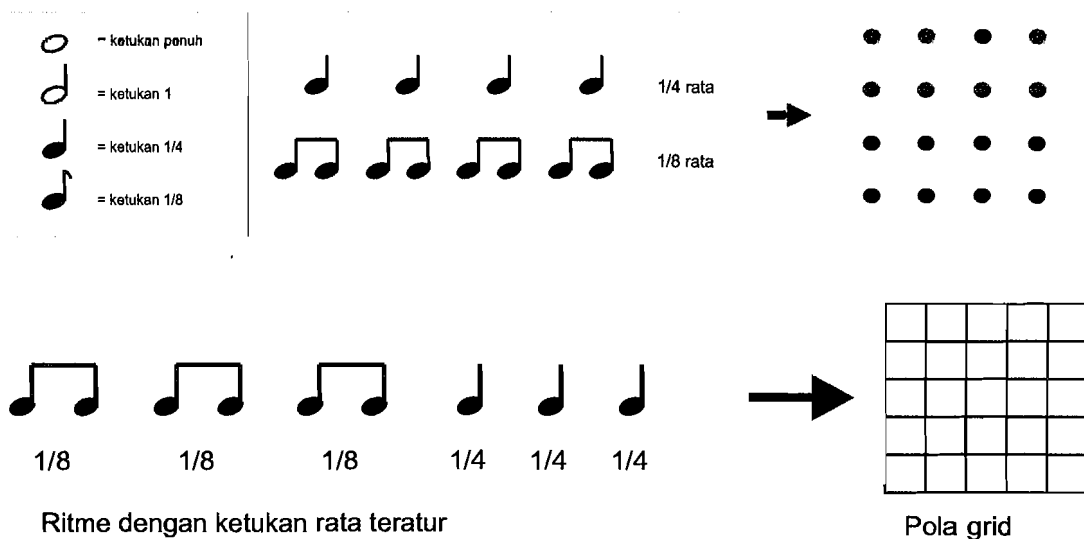
Merupakan tranformasi dari elemen melodi dalam musik yang ditentukan pada fungsi bangunan dan diterapkan pada fasade bangunan untuk menghasilkan karakter bangunan lebih kuat.



Tranformasi alat musik yang diterapkan pada fasade bangunan dan merupakan penggabungan dari irama penampilan bangunan tersebut, untuk memperkuat karakter penampilan bangunan. Secara keseluruhan pada fasade bangunan menunjukkan melodi pada jenis musik yang ditentukan oleh fungsi ruang didalamnya

4.3.5. Struktur dan Material

Pada struktur inti menggunakan tranformasi dari irama sebuah musik.



Ritme pada musik yang membentuk susunan grid yang menentukan modul kolom dan balok, kuat lemahnya ketukan pada ritme menentukan system struktur.

Super struktur yang digunakan

- Kontruksi beton bertulang
- Dinding partisi
- Rangka baja

Material yang dipilih berdasarkan karakter yang ingin ditunjukkan pada tiap ruang. Diantaranya :

Ruang pendidikan

- Beton menunjukkan kesan sederhana dan kuat.
- Baja menunjukkan menunjukkan praktis, ringan, keras dan kokoh.
- Kaca menunjukkan kesan terbuka

Ruang pertunjukan

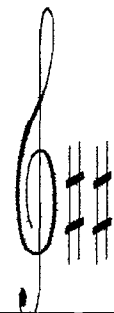
- Beton menunjukkan kesan kuat dan kokoh untuk memberikan karakter yang semangat.
- Batu alam menunjukkan kesan kuat dan alami memberikan karakter variatif dari musik.

Ruang Perbelanjaan

- Beton menunjukkan kesan kuat
- Metal menunjukkan kesan elegan.
- Kaca menunjukkan kesan terbuka.

BAGIAN II

SKEMATIK DESAIN

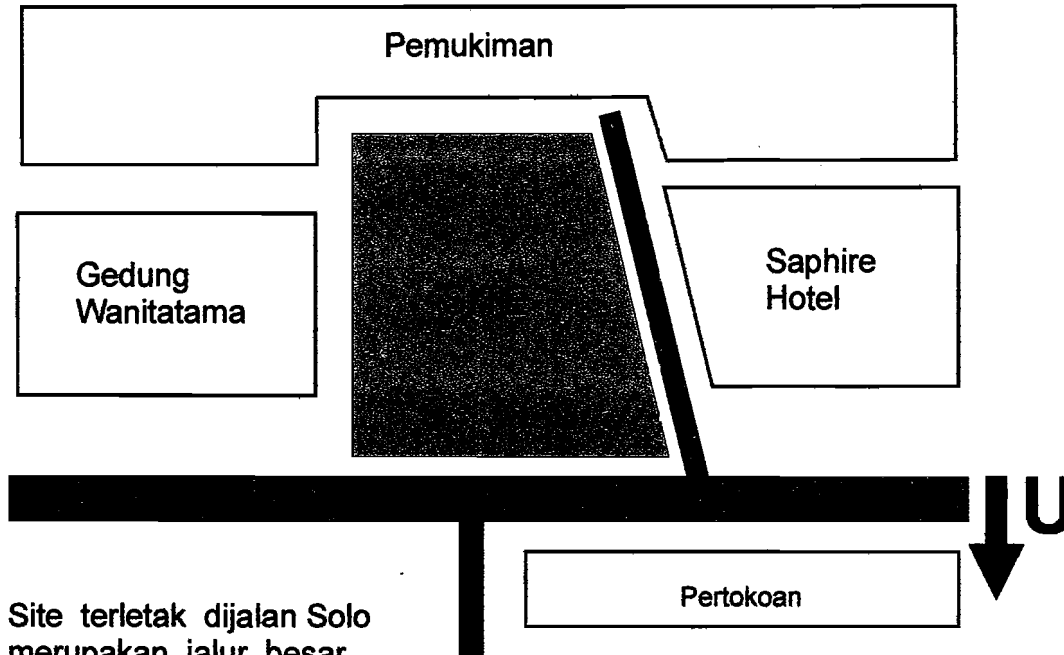


SANGGAR MUSIK DI JOGJAKARTA

PENEKANAN PADA PENAMPILAN BANGUNAN YANG IMAJINATIF

2.1 Site

2.1.1 Kondisi Site

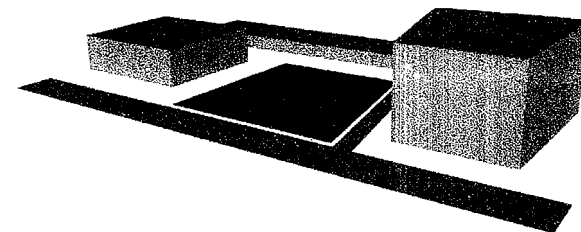
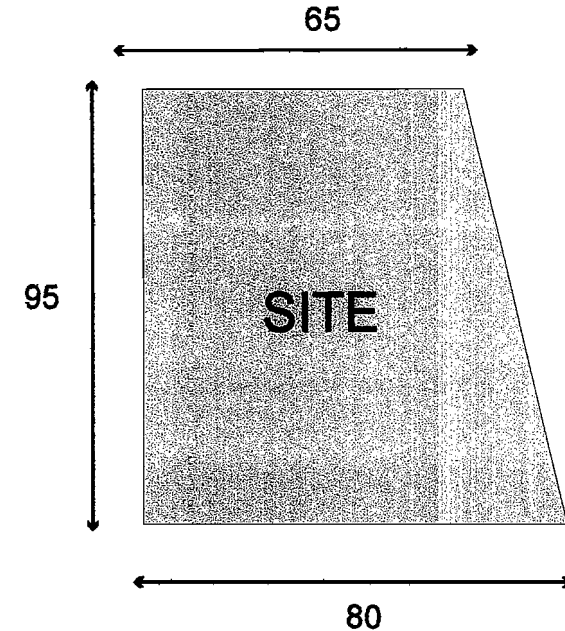


Site terletak di jalan Solo merupakan jalur besar dengan tingkat lalu lintas padat.

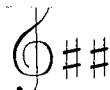
Site berupa lahan kosong yang ditumbuhi pohon - pohon pisang dengan kemiringan kontur 0.2 %

Site berada pada kawasan lahan komersial, dengan Building Coverage 60 % dan mempunyai dampak yang besar pada lingkungan sekitar sehingga penyediaan ruang untuk publik dan sebagai respon dari lingkungan sekitar sangat dibutuhkan.

Luasan site



Site dengan luasan 6.887 m total luas ruang 4.312 m sehingga massa bangunan berlantai 2 atau lebih



Sanggar Musik di Jogjakarta

Penekanan pada penampilan bangunan yang Imajinatif

Menjadikan Image bangunan sebagai Sanggar Musik dengan karakter yang kuat sehingga mencerminkan kesan musik dalam tampilan bangunan.

Kesan Imajinatif dapat diciptakan dengan beberapa bentuk tranformasi dari elemen musik, diantaranya :

- tranformasi dari bentuk melodi dengan menggunakan ritme sebagai alur dari gubahan massa
- metamorfosa dari simbol dan elemen musik.

Sanggar Musik memfasilitasi tiga fungsi

1. Fasilitas Pendidikan Semi formal
2. Fasilitas ruang Pertunjukan
3. Fasilitas ruang Perbelanjaan

Zonifikasi

Pengelompokan Zoning site berdasarkan pada aktifitas dan sifat kegiatan, diantaranya :

Kelompok kegiatan

A) Ruang Pendidikan

- ruang kelas besar
- ruang kelas kecil
- ruang perpustakaan
- ruang studio latihan
- ruang studio rekaman
- ruang pengajar
- ruang pengelola
- lavatory

B) Ruang Pertunjukan

- ruang panggung
- ruang penonton
- ruang tunggu pemain
- ruang ganti
- ruang ticket

C) Ruang Perbelanjaan

- retail distro
- retail musicshop
- lavatory

D) Ruang Servis

- ruang parkir
- Gudang
- lavatory
- pos keamanan

Sifat kegiatan

A) Sifat kegiatan publik

- kelompok ruang perbelanjaan
- ruang parkir

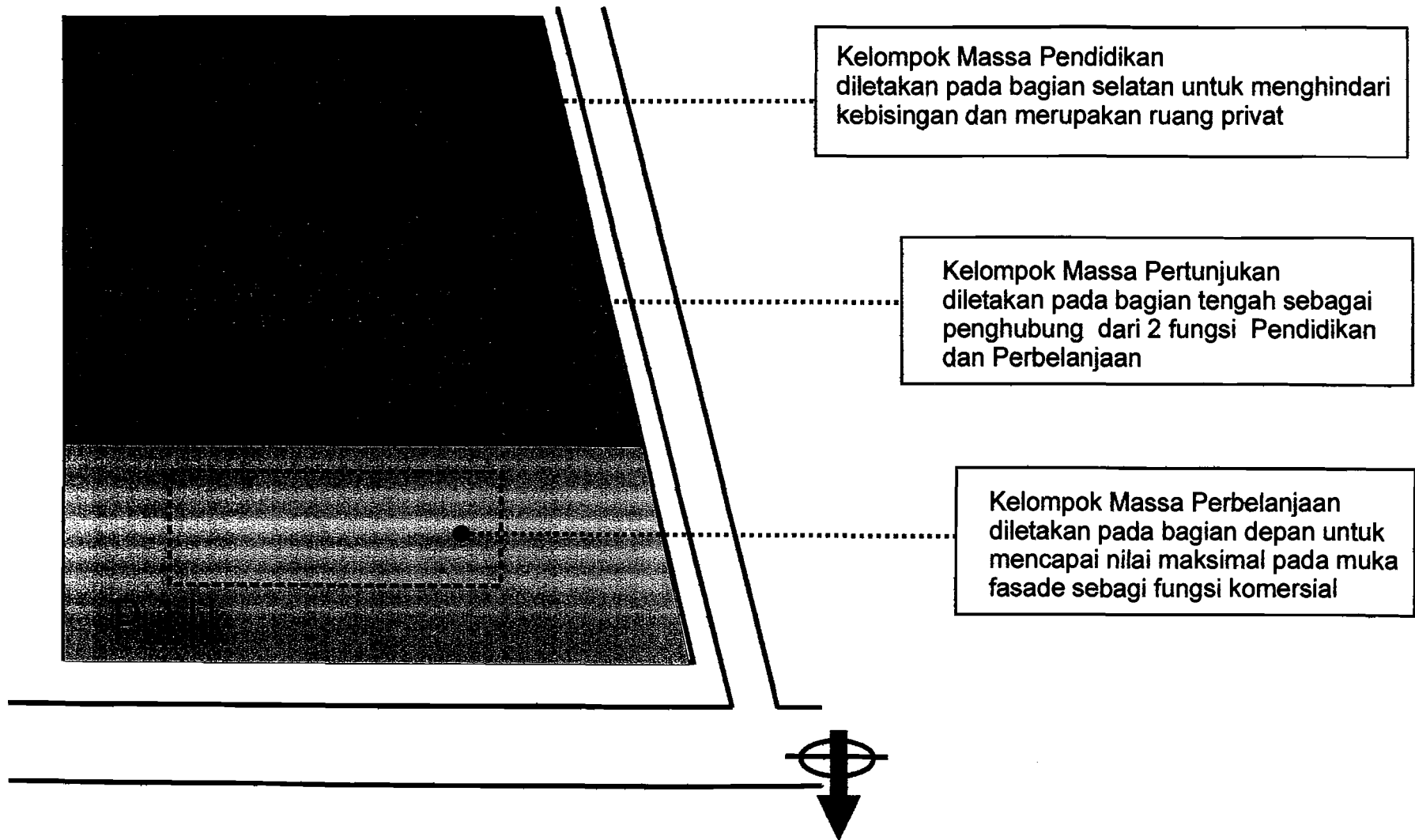
B) Sifat kegiatan semipublik

- kelompok ruang pertunjukan
- gudang
- cafetaria

C) Sifat kegiatan privat

- ruang pengelola
- kelompok ruang pendidikan

2.1.2 Zoning Site



2.2 Gubahan Massa

Untuk mendapatkan tampilan bangunan yang Imajinatif, maka dalam mencari gubahan massa menggunakan elemen pembentuk musik yang ditranformasikan kedalam bentuk massa sehingga lebih menguatkan karakter bangunan sebagai Sanggar musik.

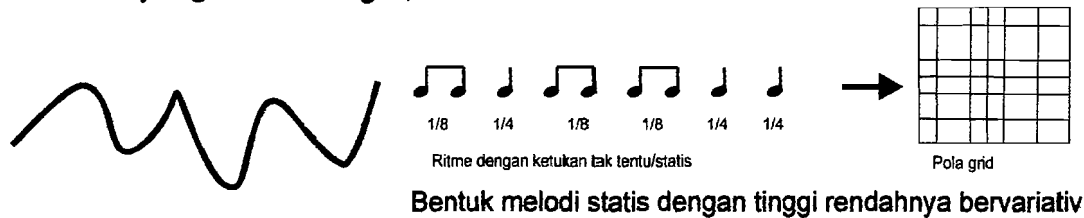
Massa Pendidikan

Fungsi ruang yang membutuhkan tingkat kenyamanan tinggi, maka musik yang akan ditranformasikan jenis musik dengan ritme yang teratur



Massa Pertunjukan

Berdasarkan musik yang dimainkan adalah musik modern, maka elemen musik yang akan ditranformasikan jenis musik yang bersemangat, bebas dan variatif.



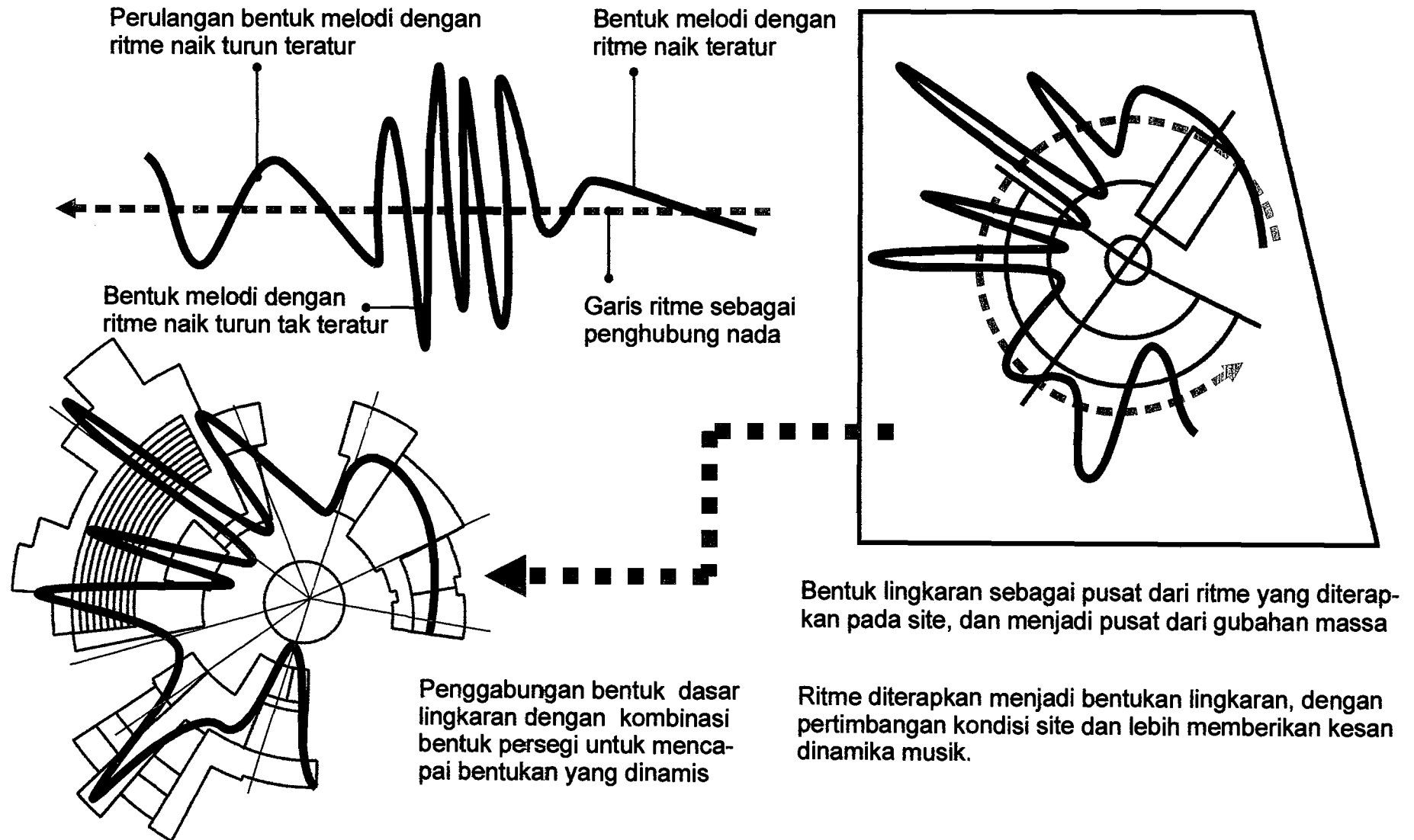
Massa Perbelanjaan

Mentranformasikan jenis musik dari penggabungan melodi dinamis dgn pengulangan untuk menciptakan irama yang harmonis sehingga massa bangunan lebih berkesan nyaman dan rekreatif

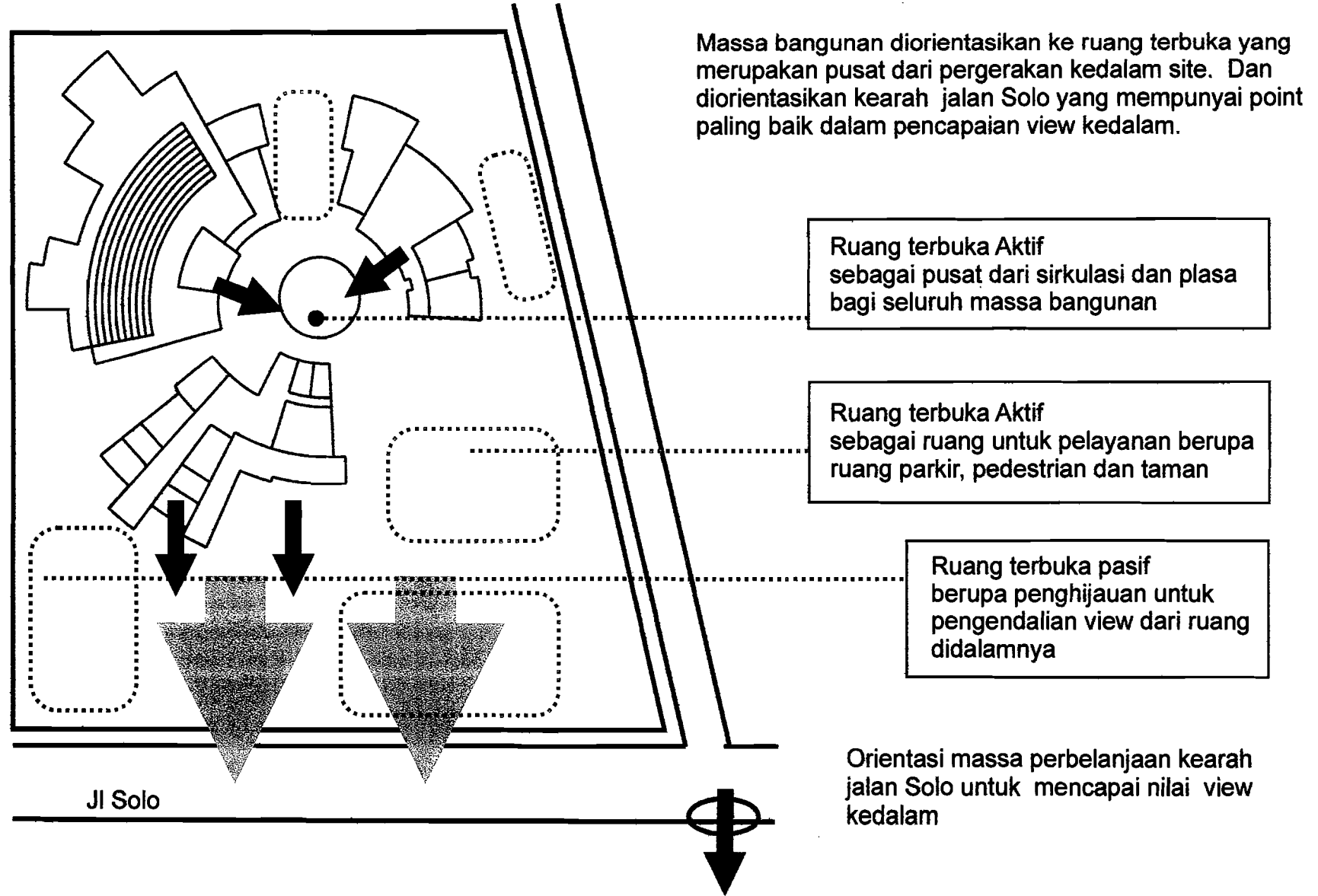




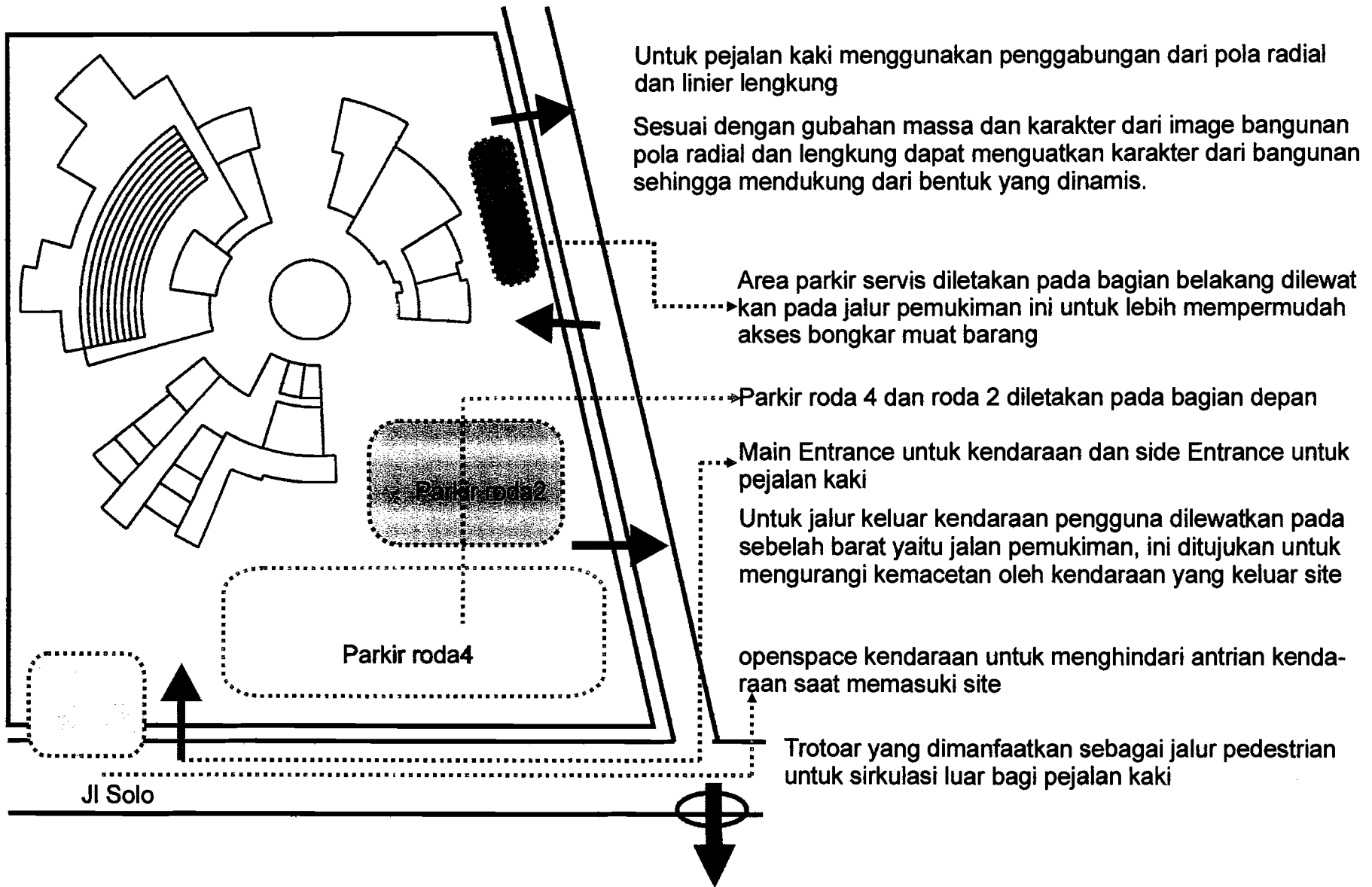
Tranformasi Melodi kedalam Site



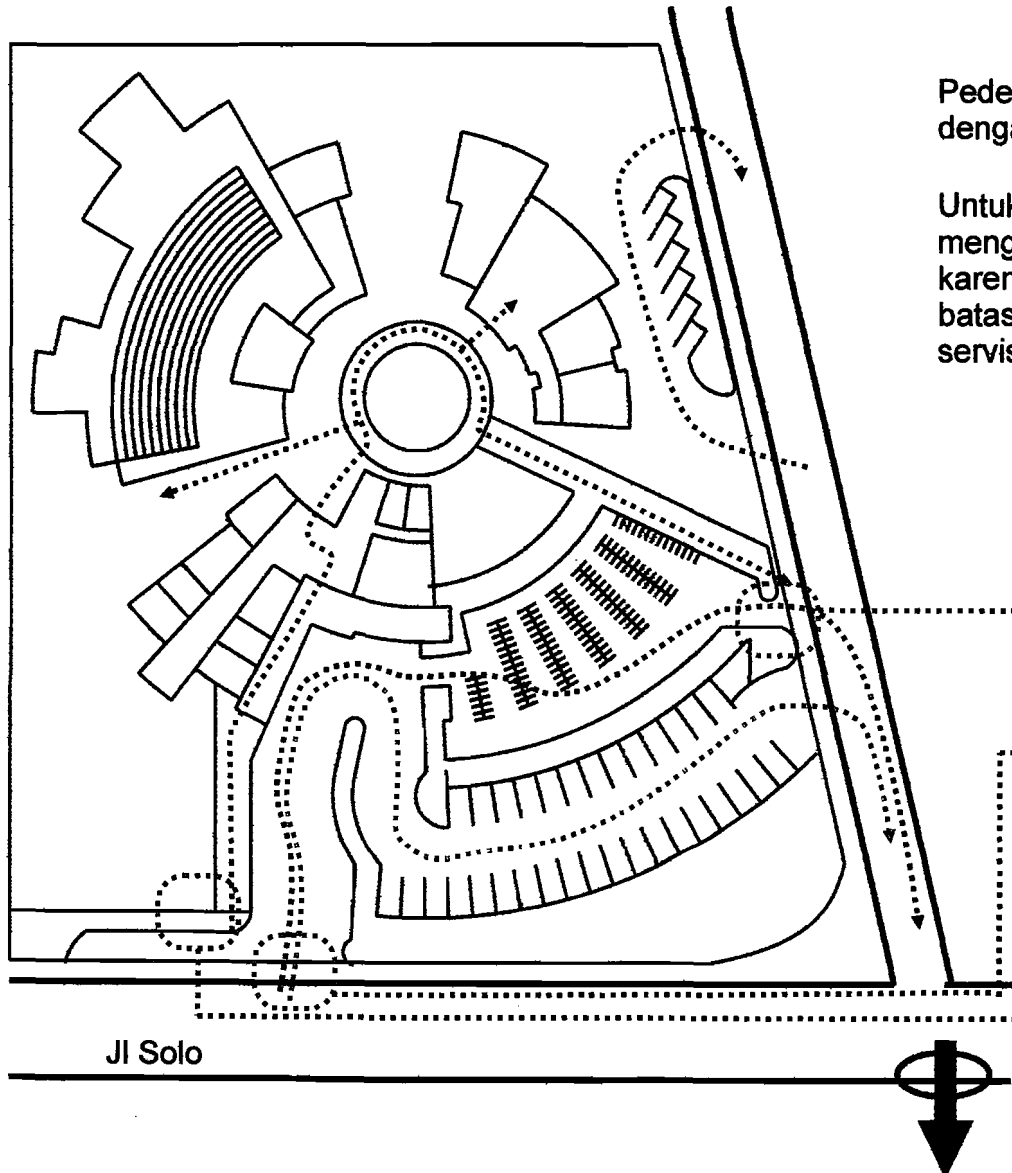
2.3 Orientasi Massa



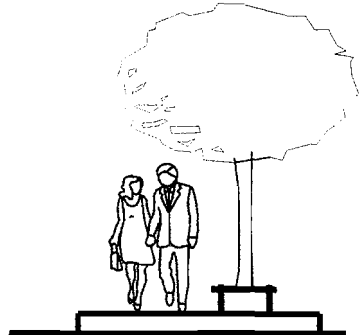
2.4 Sirkulasi



2.4.1 Skema Sirkulasi



Pedestrian pada ruang terbuka dengan peneduh pohon ketapang



Untuk sirkulasi pada ruang parkir menggunakan pola parkir 90' karena pada ukuran site yang terbatas dan membutuhkan ruang servis yang menampung banyak

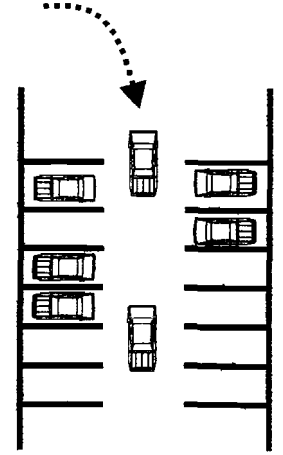
Sirkulasi kendaraan servis

Exit kendaraan dilewatkan pada jalan kampung

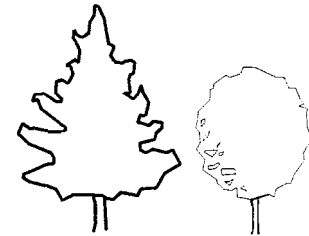
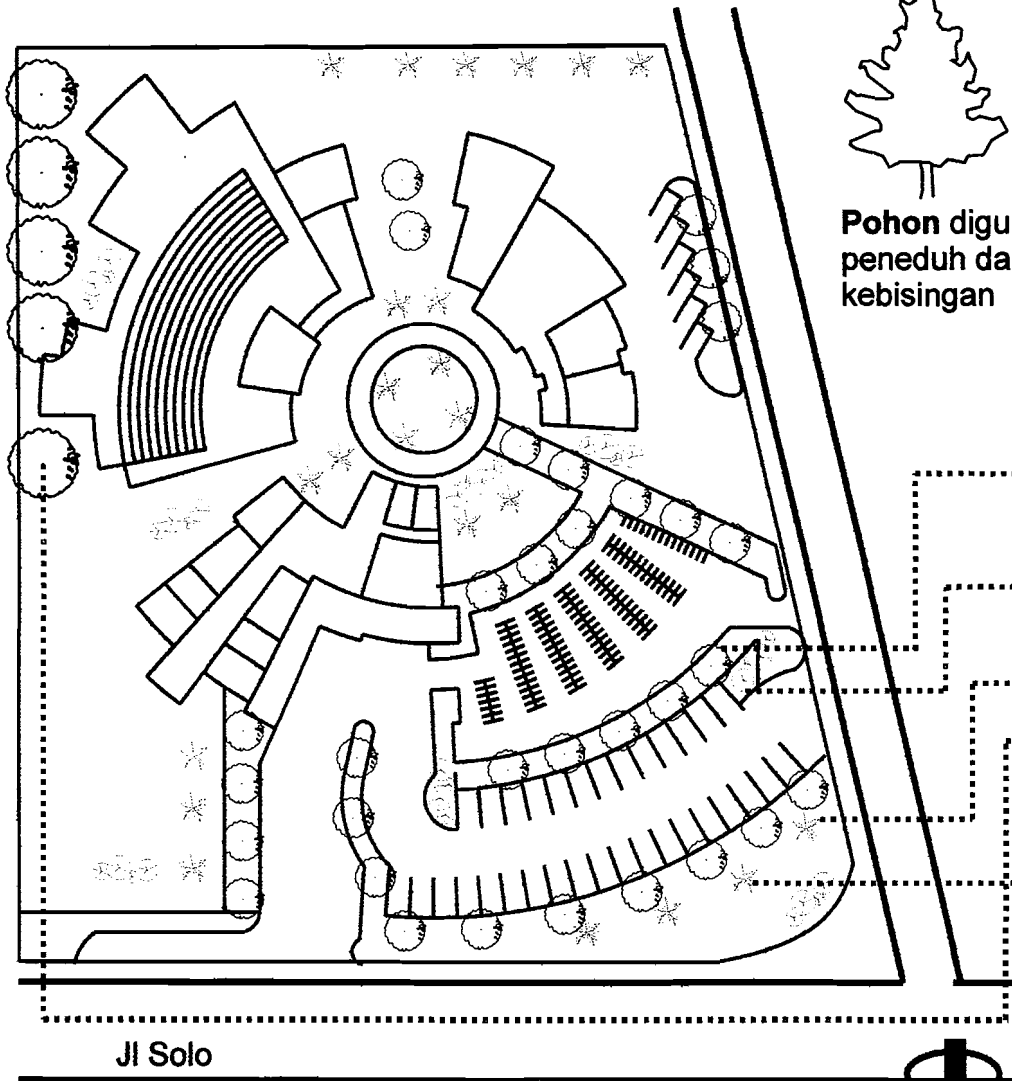
Main Entrance digunakan untuk jalur kendaraan

Side Entrance digunakan untuk pejalan kaki

Space kendaraan untuk mengatasi kemacetan pada saat memasuki site, dikarenakan jalan solo merupakan jalur dengan tingkat lalu lintas yang padat.



2.5 Vegetasi



Pohon digunakan sebagai peneduh dan penyaring kebisingan



Perdu digunakan sebagai pengarah dan taman



Semak digunakan sebagai taman

Pohon sebagai peneduh ruang parkir dan jalur pedestrian

Perdu sebagai taman untuk openspace dan juga pengarah pada jalur sirkulasi pejalan kaki

Rumput sebagai alas dari ruang hijau untuk taman

Pohon besar untuk penyaring kebisingan yang ditimbulkan ruang pertunjukan

Pohon sebagai penyaring view kedalam dan keluar site

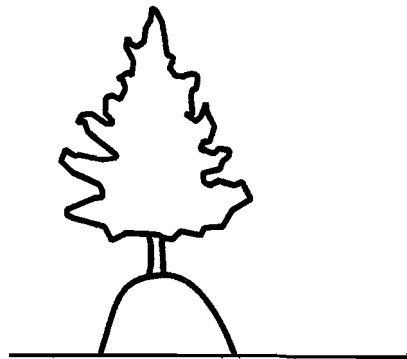
Jl Solo



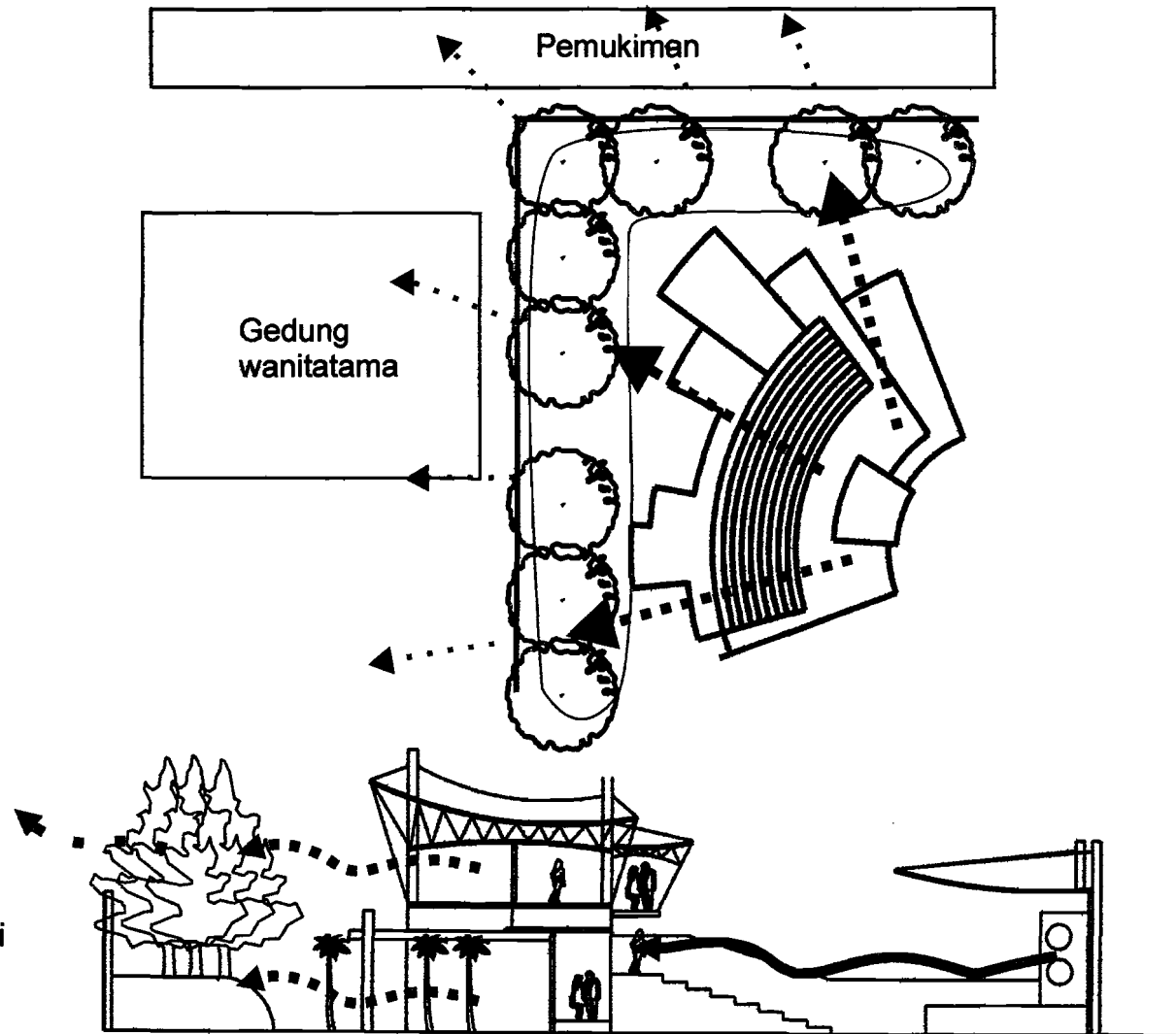
2.6 Kebisingan

Penggunaan vegetasi sebagai penyaring kebisingan pada ruang pertunjukan terhadap lingkungan sekitar

Pada bangunan sebelah timur terdapat gedung wanitatama fungsi dari gedung ini sangat membutuhkan ketenangan akustik, sehingga pengaruh kebisingan dari gedung pertunjukan harus diminimalisasi

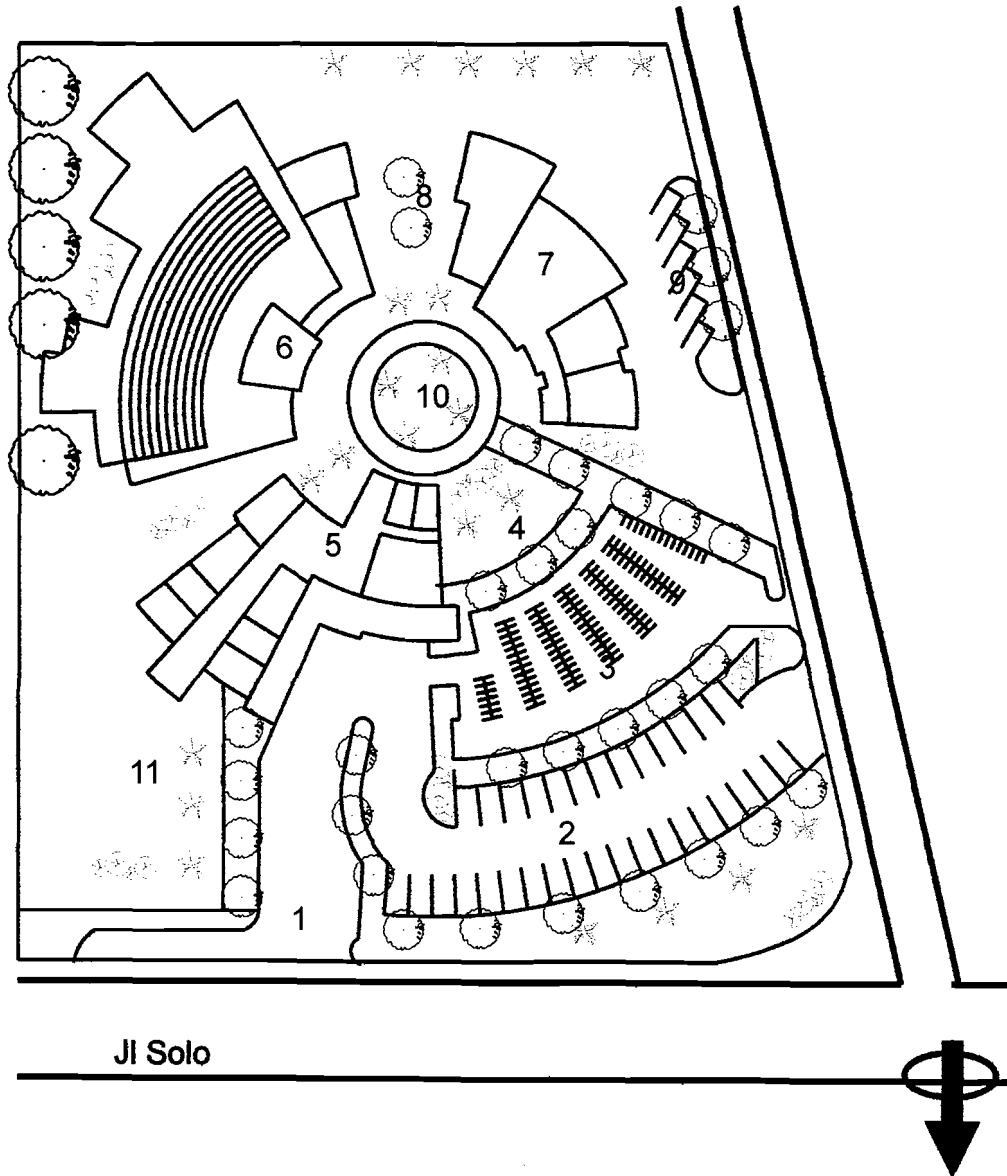


Gundukan tanah dan jenis vegetasi pohon besar sebagai peredam kebisingan yang di timbulkan sound dari ruang pertunjukan



Potongan ruang pertunjukan

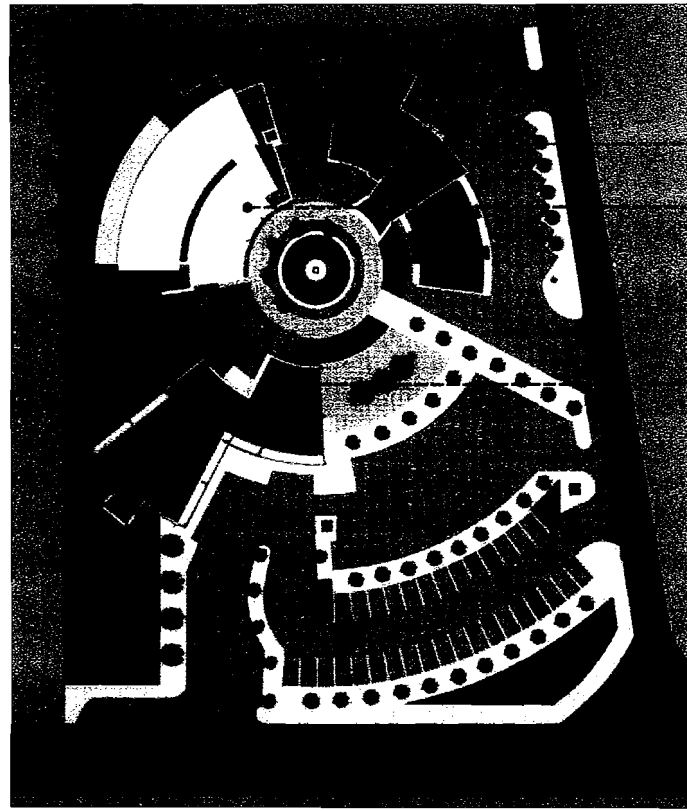
2.7 Siteplan



1. Main Entrance
2. Parkir Mobil
3. Parkir Motor
4. Ruang terbuka aktif
5. Massa Perbelanjaan
6. Massa Pertunjukan
7. Massa Pendidikan
8. Ruang terbuka aktif
9. Parkir Mobil Servis
10. Plasa
11. Area taman

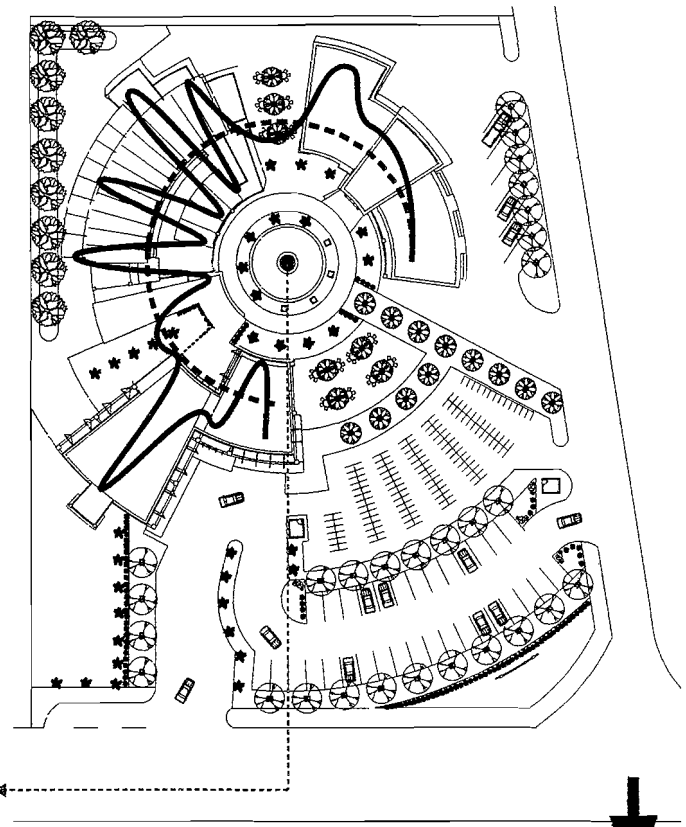
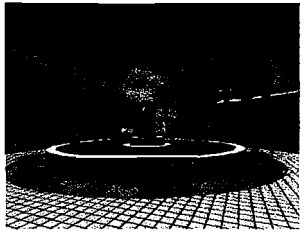
Jl Solo

3.1 Situasi



Massa Pendidikan
 Massa Petunjukan
 Massa Perbelanjaan

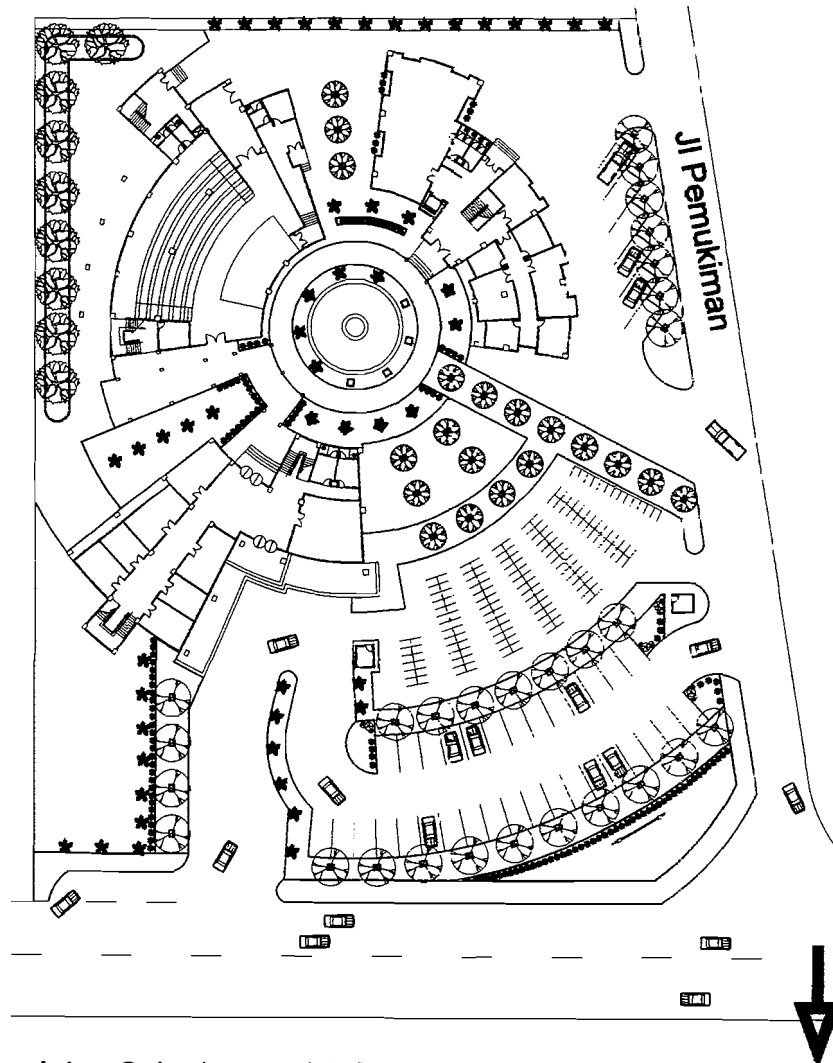
Open space sebagai pusat dari ritme musik yang di terapkan pada site



Komposisi dari bentuk dasar lingkaran dan garis-garis yang mengikuti pusat pada titik tengah menjadikan tatanan massa lebih mencerminkan kedinamisan musik. Dengan tranformasi dari melody musik kedalam garis ritme yang menjadikan irama bangunan secara keseluruhan, sehingga citra bangunan mencerminkan image musik. Kesan imajinatif yang didapatkan dari elemen pembentuk musik adalah jenis musik modern.

- Kesan Imajinatif yang didapatkan dari tranformasi elemen ritme dan melody pada komposisi musik.
- Massa Pendidikan
- - melody yang dinamis dgn nada naik teratur
- Massa Pertunjukan
- - melody yang bersemangat dgn hentakan nada naik turun
- Massa Perbelanjaan
- - melody yang harmonis dgn nada naik turun yang seimbang

3.2 Siteplan



Jalan Solo dengan lalu lintas padat 2 arah





Luas site	: 6.887,5 m
Luas site terbangun	: 8.009 m
Jumlah lantai	
Ruang Pendidikan	: 3 lantai
Ruang Pertunjukan	: 2 lantai
Ruang Perbelanjaan	: 2 lantai
Servis Area	
Parkir Mobil	: 38 mobil
Parkir Motor	: 155 motor

Lokasi site yang terletak di jalan Solo yang termasuk kawasan komersil dengan BC 60 %, sehingga menjadikan bangunan berlantai 2 dan 3.

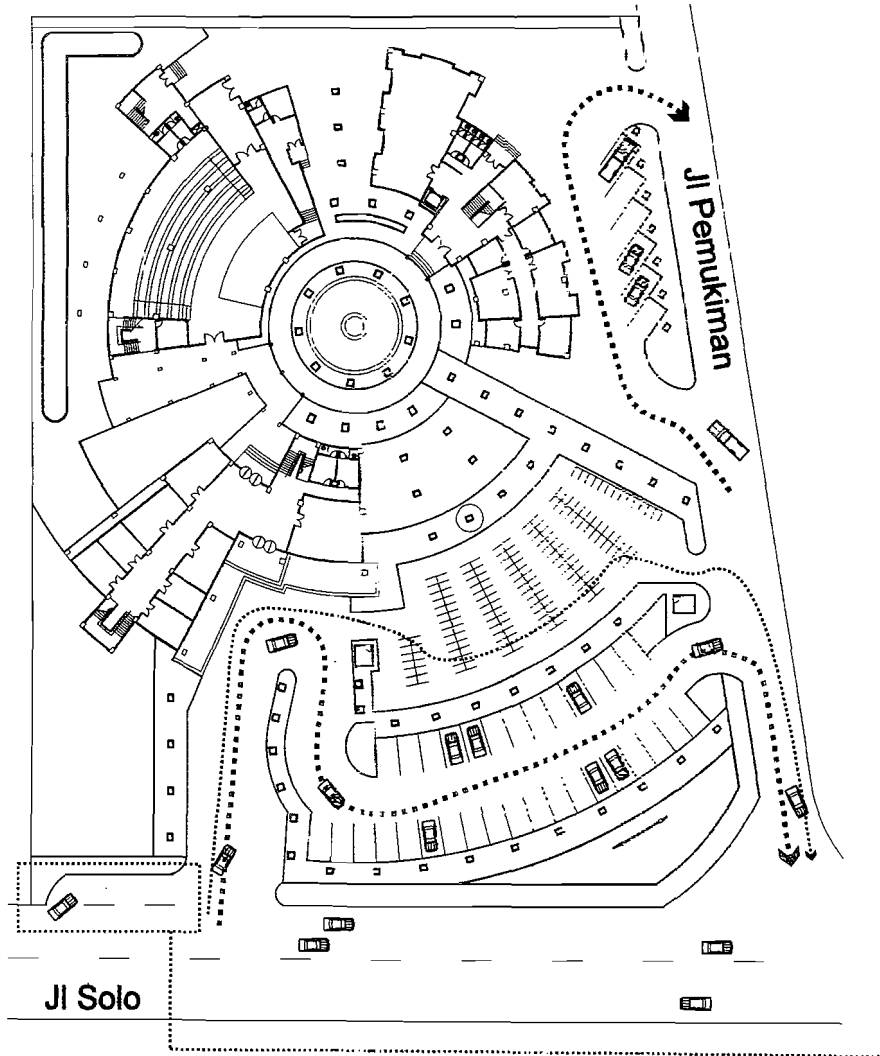
Orientasi massa keseluruhan menghadap utara yaitu Jl Solo, dimana mempunyai point yang besar dalam pencapaian view kedalam site.

Lebih dari 60 % dari site yang tidak dibangun, yang digunakan
 - untuk area servis parkir dan sirkulasi
 - openspace untuk ruang aktif, taman dan area hijau

penggunaan vegetasi untuk beberapa fungsi diantaranya :

-  = rumput gajah untuk ruang hijau dan taman
-  = pohon Ketapang (t=3-4 m) untuk pedestrian dan peneduh ruang parkir
-  = pohon Akasia (t=4-6 m) untuk peredam akustik yang ditimbulkan ruang pertunjukan
-  = perdu untuk taman

3.3 Sirkulasi



Sirkulasi pada site terbagi menjadi :

- Sirkulasi Kendaraan
- Sirkulasi Pejalan Kaki

Sirkulasi Kendaraan Pengguna>

Sirkulasi Kendaraan Servis>

Entrance Site diletakan pada bagian depan yaitu pada sisi utara site yang merupakan jalur besar dengan pintu keluar kendaraan pada sisi barat melalui jalan pemukiman, ini untuk menghindari kemacetan pada akses ke dalam site.

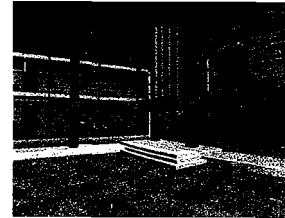
Untuk kendaraan Servis dilewatkan pada sisi barat dengan entrance pada bagian belakang.

Sirkulasi Kendaraan Roda 2>

Pedestrian diletakan pada bagian depan dan pada sisi barat untuk Sirkulasi dalam site

Openspace untuk ruang kendaraan yang akan memasuki site, ini ditujukan sebagai respon site terhadap lingkungan untuk mengatasi antrian kendaraan yang akan memasuki site

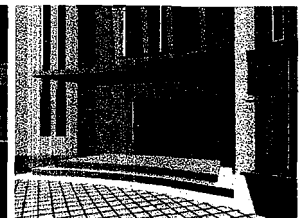
Entrance bangunan



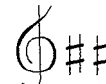
R. Perbelanjaan



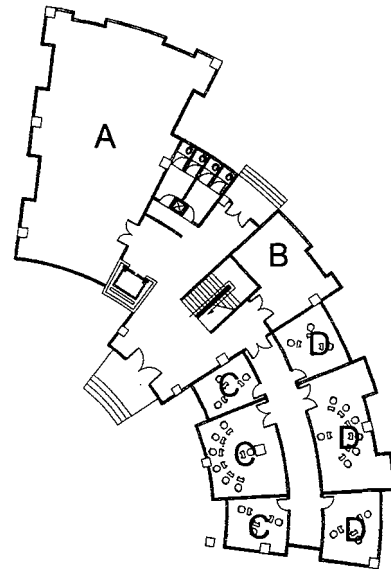
R. Pertunjukan



R. Perndidikan



3.4.1 Denah Ruang Pendidikan



Denah Lantai 1 Ruang Pendidikan

A. Ruang Perpustakaan

Perpustakaan yang digunakan sebagai fasilitas pendukung kegiatan belajar bagi para siswa sanggar Musik.

B. Ruang Kantor

Ruang kantor untuk pengelola Sanggar. Diletakan pada lantai satu untuk lebih memudahkan akses pengguna dan sebagai tempat informasi dari Sanggar

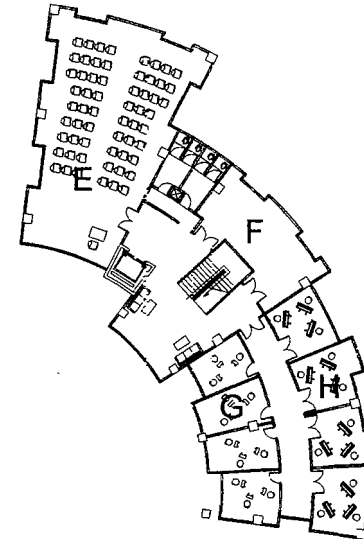
C. Ruang Kelas Praktek Biola

Kelas Praktek Biola merupakan ruang kelas latihan yang terdapat ruang kelas kecil dengan kapasitas 3 orang dan kelas sedang dengan kapasitas 7 orang

D. Ruang Kelas Praktek Vokal

Kelas Praktek Vokal merupakan ruang kelas latihan yang terdapat ruang kelas kecil dengan kapasitas 3 orang dan kelas sedang dengan kapasitas 7 orang

Untuk ruang Kelas praktek Biola dan Vokal diletakan pada lantai satu, karena termasuk dalam frekuensi rendah



Denah Lantai 2 Ruang Pendidikan

E. Ruang Kelas Teori

Kelas teori merupakan ruang yang dapat digunakan semua siswa pada tiap jurusanya dpt menampung 60 siswa

F. Ruang Pengajar

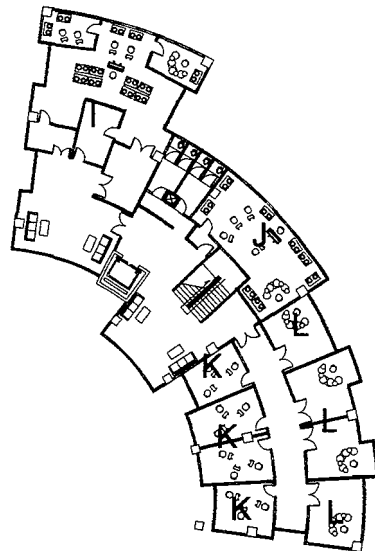
Ruang kantor untuk pengajar Sanggar. Diletakan pada lantai dua untuk lebih memudahkan akses pengajar kelantai 1 dan lantai 3

G. Ruang Kelas Praktek Gitar

Kelas Praktek Gitar merupakan ruang kelas latihan yang terdapat ruang kelas kecil dengan kapasitas 3 orang. Ruang kecil lebih bersifat privat untuk memaksimalkan proses belajar yang membutuhkan tingkat Konsentrasi tinggi

H. Ruang Kelas Praktek Keyboard

Kelas Praktek Keyboard merupakan ruang kelas latihan yang terdapat ruang kelas kecil dengan kapasitas 3 orang



Denah Lantai 3 Ruang Pendidikan

I. Ruang S...

Ruang dengan frekuensi tinggi dan membutuhkan tingkat kenyamanan yang tinggi, maka di letakan pada lantai atas sisi sebelah belakang

J. Ruang

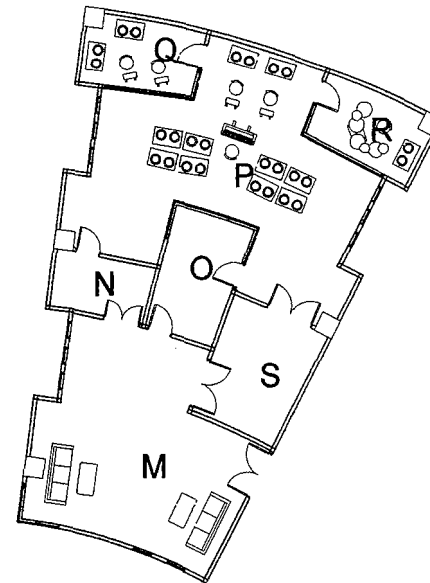
Ruang latihan diletakan pada sisi tengah antara kelas praktek dan studio rekam

K. Ruang Kelas Praktek Gitar

Kelas Praktek Gitar merupakan ruang kelas latihan yang terdapat ruang kelas kecil dengan kapasitas 3 orang. Ruang kecil lebih bersifat privat untuk memaksimalkan proses belajar yang membutuhkan tingkat Konsentrasi tinggi

L. Ruang Kelas Praktek Drum

Kelas Praktek Drum merupakan ruang kelas latihan yang terdapat ruang kelas kecil dengan kapasitas 2 orang dan 1 alat drum set



Denah Studio Rekam

M. Ruang Tunggu

Ruang tunggu bagi pengguna studio rekam

N. Ruang Anti

Ruang untuk meredamkan suara dari Studio yang melalui sela-sela pintu

O. Ruang Mixing

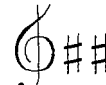
Ruang untuk mengolah suara dan Kontrol terhadap pemain dalam melakukan proses rekaman

P. Ruang Operator

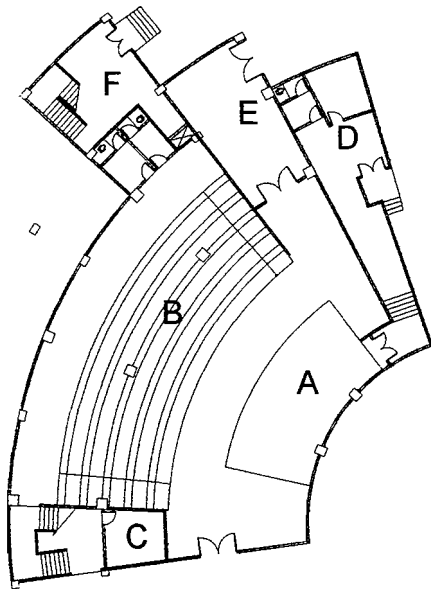
Ruang Operator difungsikan untuk mengatur suara yang ditimbulkan dari alat yang menggunakan total soundsystem. Ruang ini terdapat beberapa alat pendukung dan tempat untuk pemain Gitar electric dan Keyboard, karena alat tsbt menggunakan soundsystem dalam pengoperasiannya

Q. Ruang Vokal

R. Ruang Drum



3.4.2 Denah Ruang Pertunjukan



Denah Lantai 1 Ruang Pertunjukan

A. Stage

Stage 5 x 8 m dengan kapasitas pemain maks 10 orang

B. Auditorium

Ruang penonton dengan kapasitas maks 300 orang

C. Ticket

Ruang penjualan ticket msk ruang pertunjukan

D. Ruang Persiapan

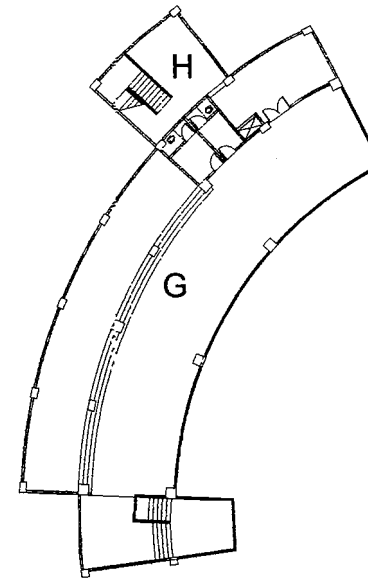
Ruang persiapan pemain yang didalamnya terdapat ruang ganti dan satu kamar kecil. ruang ini juga difungsikan sebagai ruang tunggu dan memiliki akses langsung ke panggung

E. Gudang Alat

Ruang untuk menyimpan peralatan yang digunakan panggung

F. Gudang Dapur

Gudang untuk keperluan dapur, diletakan pada belakang untuk memudahkan akses servis dan pertimbangan fungsi dapur



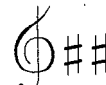
Denah Lantai 2 Ruang Pertunjukan

G. Café Area

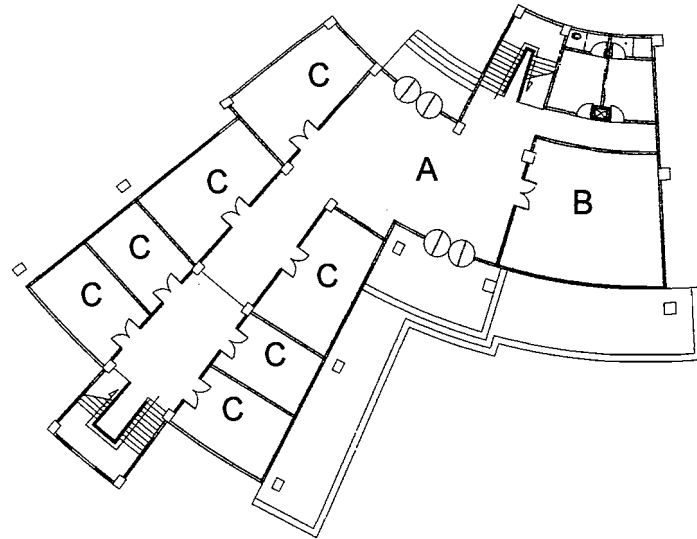
Ruang untuk pengunjung café yang menampung sampai 46 tempat duduk ruangan ini diletakan dilantai 2 yang diakses dari pintu masuk pada lantai 1, café yang menyajikan view kearah panggung sehingga pengunjung dapat menikmati musik sebagai *background*

F. Dapur

Merupakan dapur basah untuk menu-menu café



3.4.3 Denah Ruang Perbelanjaan



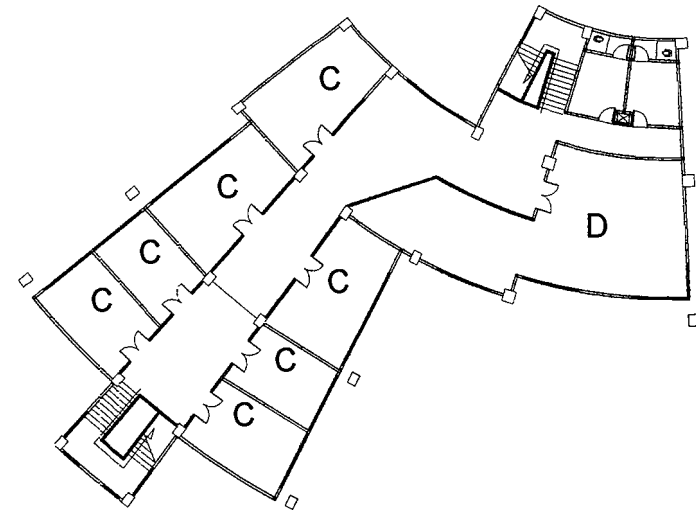
Denah Lantai 1 Ruang Perbelanjaan

A . Lobby

Lobby pada ruang perbelanjaan merupakan Lobby yang dapat digunakan untuk semua akses massa dalam site

B . Cassete Shop

Retil untuk penjualan kaset dan CD, yang diletakan pada bagian depan dengan etalase transparan yang besar untuk mencapai view dari luar massa. Karena sesuai dengan salah satu fungsi bangunan yang merupakan bangunan komersial



Denah Lantai 2 Ruang Perbelanjaan

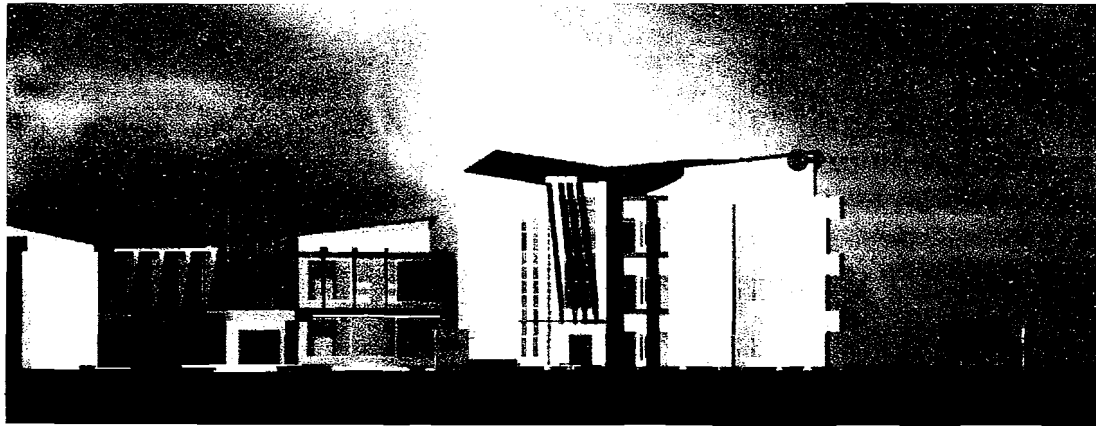
C . Distro

Retil yang menjual pernak-pernik musik (fashion, aksesoris, buku, literatur musik, dll). Retil ini hanya digunakan untuk distro-distro musik yang menjadikan pusat bagi komunitas pecinta musik. Dengan etalase transparan yang besar pada sisi luar untuk dapat mencapai view yang maksimal dari luar.

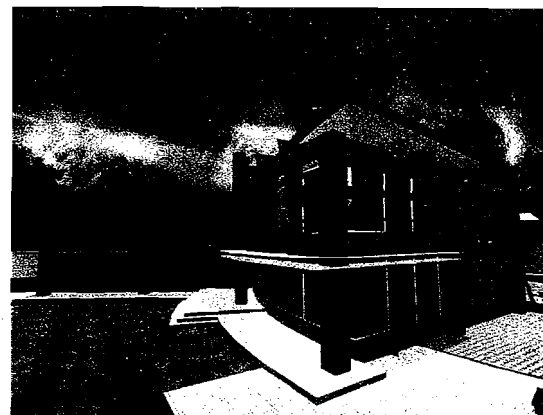
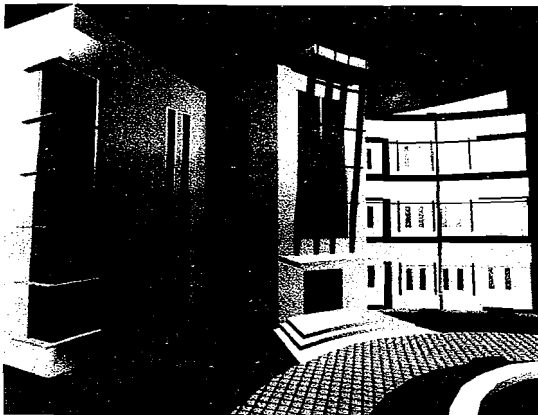
D . Retil Musicshop

Retil yang menjual alat-alat musik modern

3.5 Tampak



Tampak Utara



Kedinamisan musik yang ditunjukkan dengan bentukun lengkung atap dan dasar lingkaran pada gubahan massa dengan modul bukaan vertikal untuk lebih mencapai keharmonisan bentuk pada tampilan bangunan

Image dalam Musik

Orientasi bangunan menghadap utara yang mempunyai view terbaik dari luar site, sehingga fasade bagunan pada bagian utara lebih ditonjolkan. Massa perbelanjaan merupakan muka utama pada keseluruhan massa, dimana pada bagian ini terdapat entrance utama untuk mengakses kedua massa

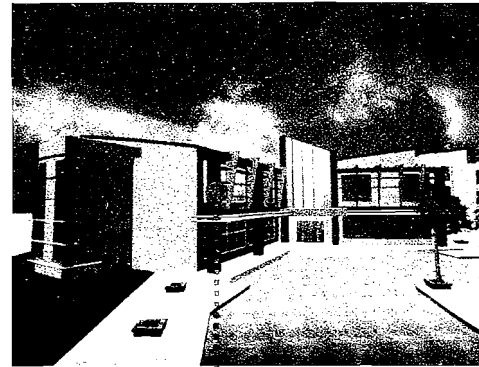
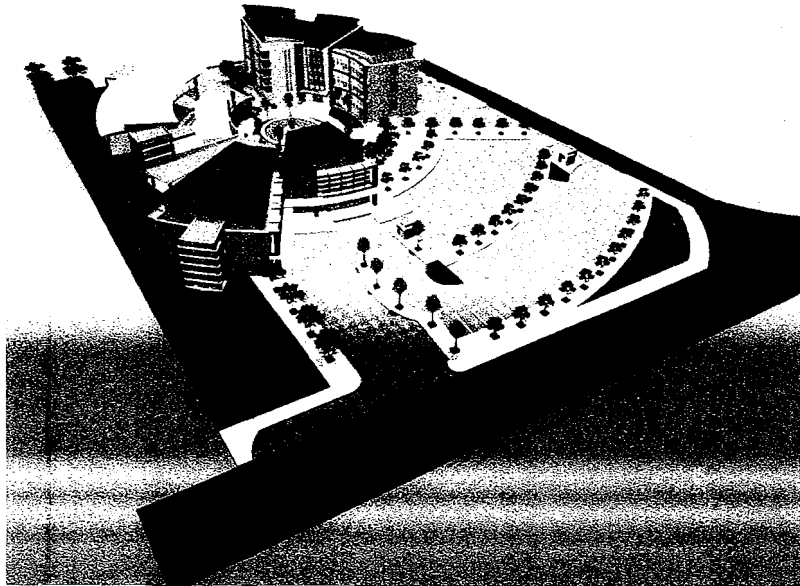
Bentuk atap miring yang ditransformasikan dari bentuk naik-turun melodi dalam musik

Repetisi bidang vertikal miring yang merupakan penggambaran dari bentuk irama musik

Image musik modern yang digabungkan dgn perilaku anak muda dapat diterapkan dari transformasi sifat

- kreatif
- bebas
- semangat

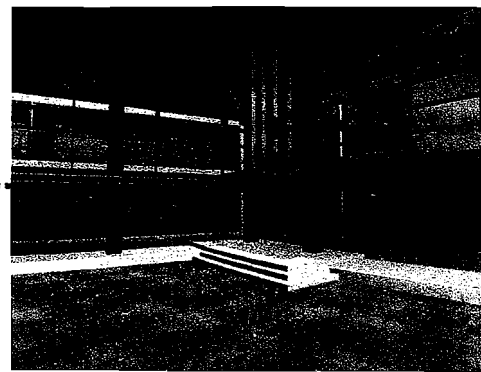
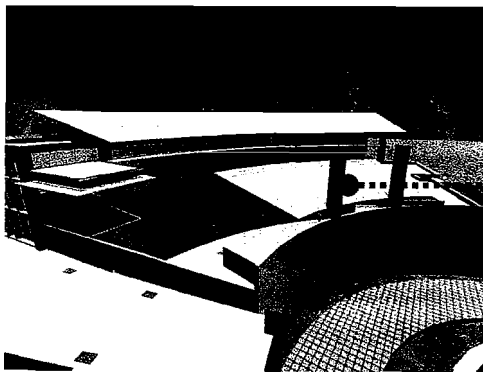
Kreativitas : penggunaan bidang vertikal pada shading dan modul bukaan yang tidak semua sama tetapi mempunyai unsur penyatu



Bebas :



Kesan kebebasan yang diterapkan pada desain berupa kebebasan dari struktur, ekspos kolom dan balok menunjukkan perilaku bebas yang dapat dipertanggung jawabkan

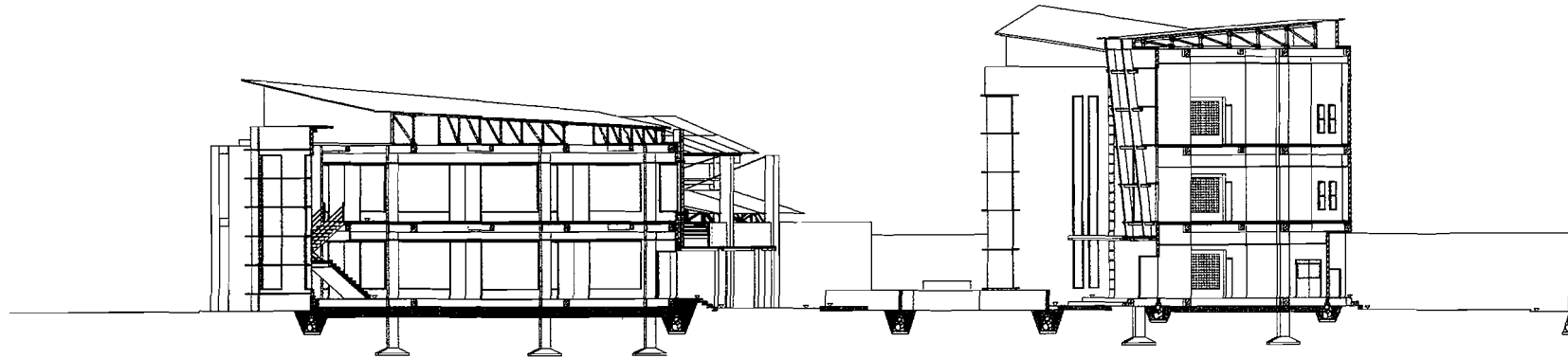


Semangat :

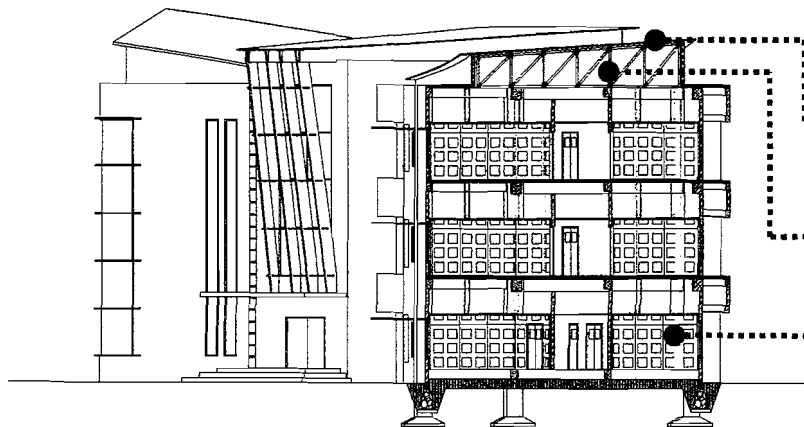
- Ekspos kolom dan shading dengan kesan kokoh kearah vertikal seakan memberikan kekuatan dan semangat pd bentuk bangunan.

Repetisi bidang vertikal yang tertata dengan bidang horizontal merupakan metamorfosa dari ritme dan melody dalam birama musik.

3.6 Potongan

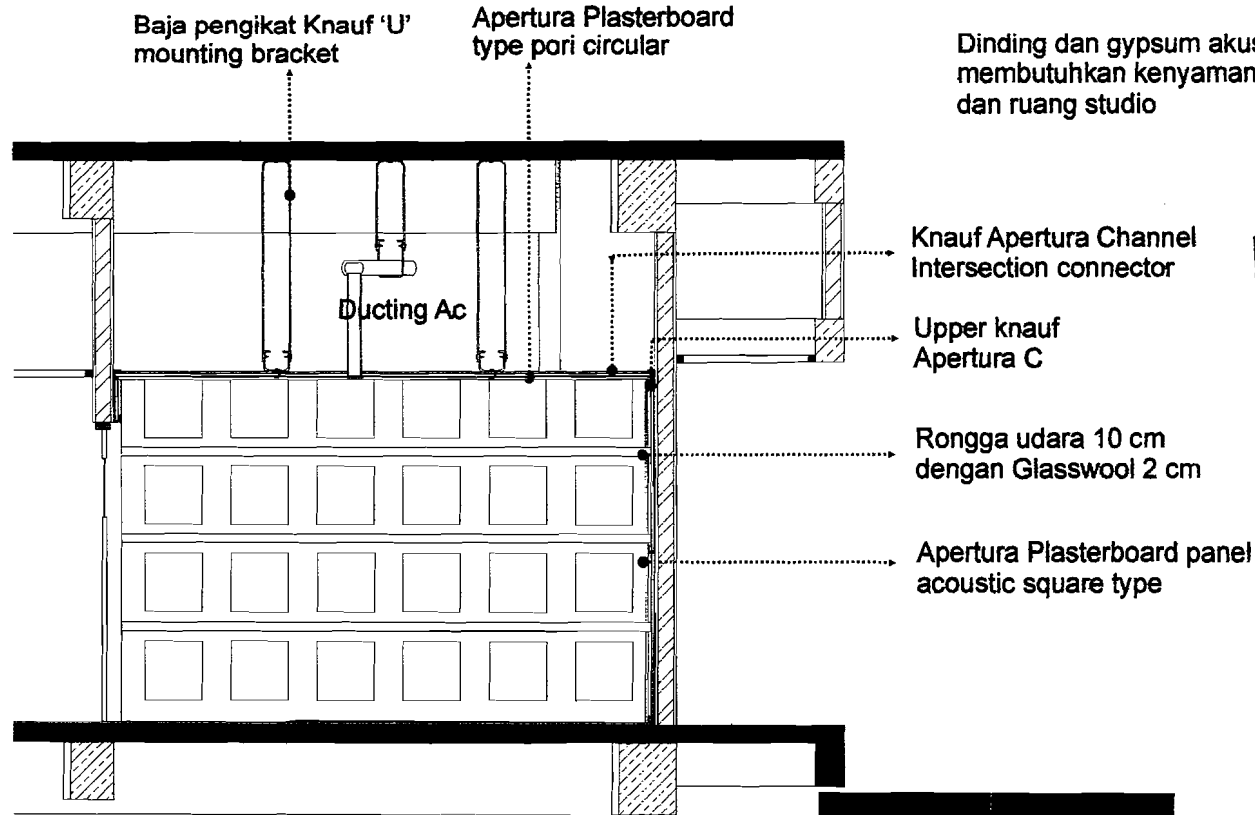


Potongan A-A menunjukkan ruang perbelanjaan dan ruang pendidikan yang terpotong. Pada ruang pendidikan memperlihatkan selasar yang terpotong yang menunjukkan ritel-ritel distro, ritel distro dengan etalase transparan sepanjang selasar yang memberikan kesan komersial secara maksimal. Pada ruang pendidikan memperlihatkan lantai 1 yaitu lobby yang langsung menuju ruang pengelola, pada lantai 2 menunjukkan ruang tunggu untuk ruang pengajar, pada lantai 3 menunjukkan ruang tunggu studio latihan dengan modul bukaan yang besar untuk dapat memberikan kenyamanan visual yang baik dari dalam ruang.



- ▶ Bahan penutup atap Metal deck dipilih karena lebih fleksibel untuk mendapatkan bentuk miring yang sesuai dengan image musik yang diterapkan pada penampilan bangunan.
- ▶ Penggunaan rangka atap baja, dengan pertimbangan lebih mudah untuk memberikan bentuk miring yang diinginkan.
- ▶ Peredam suara dengan bahan gypsum knauf Apertura dan dinding yang dilapisi plasterboard Apertura.

3.6.1 Potongan Detil



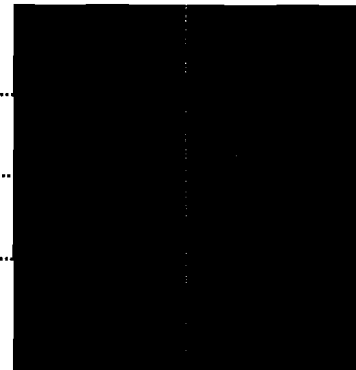
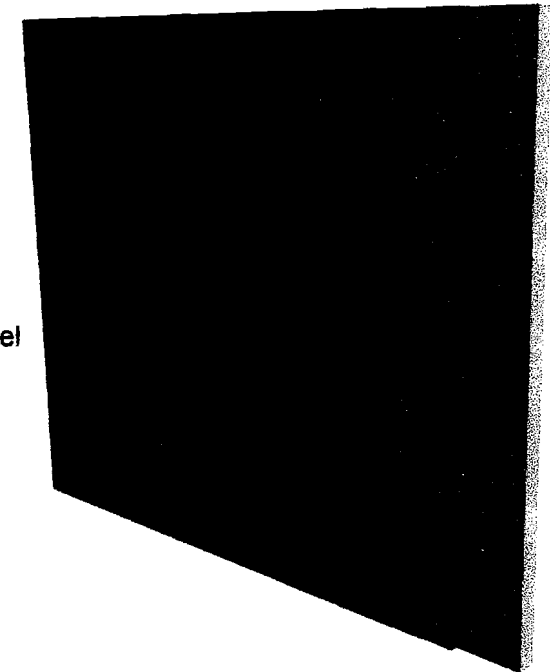
Dinding dan gypsum akustik apertura digunakan untuk ruang yang membutuhkan kenyamanan akustik, diantaranya ruang kelas praktek dan ruang studio

Ruang kelas praktek

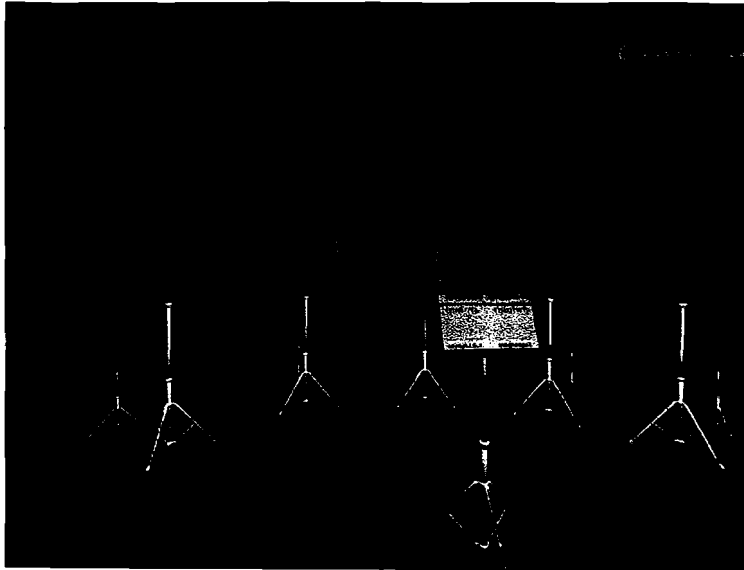
Apertura Plasterboard panel acoustic square type

Upper knauf Apertura C

Rongga udara 10 cm dengan Glasswool 2 cm



3.7 Interior Ruang Pendidikan



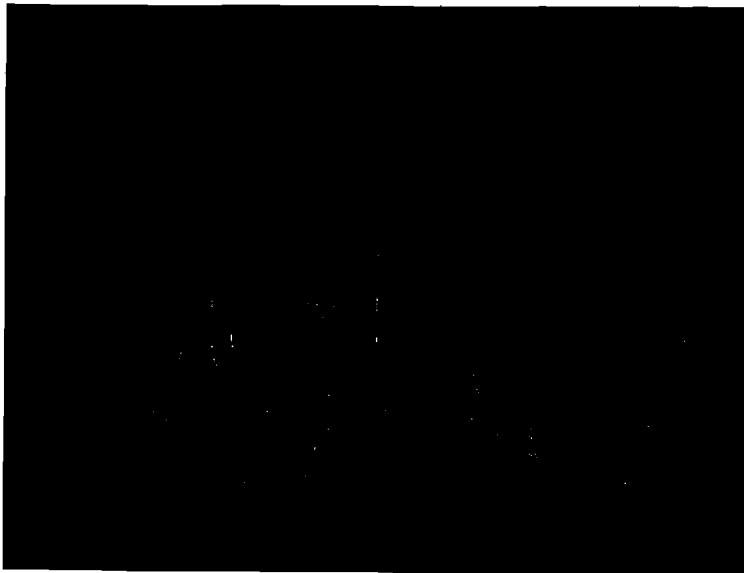
Pada ruang semua kelas praktek menggunakan dinding lapis plasterboard dan plafon gypsum knauf Apertura. Material ini dapat meredam akustik untuk mencapai kenyamanan akustik dalam ruang kelas praktek.

Ruang kelas Praktek menggunakan penghawaan buatan AC dengan bukaan transparan tertutup.

▶ Plafon Gypsum Knauf Apertura

▶ Dinding lapis Plasterboard Gypsum Knauf Apertura

▶ Lantai karpet

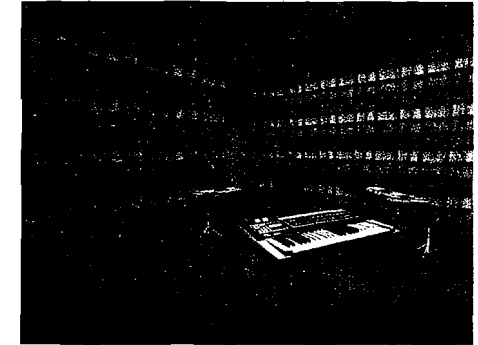
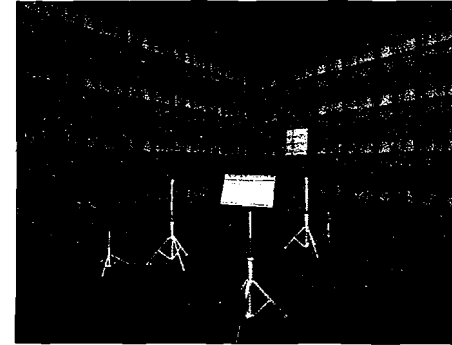
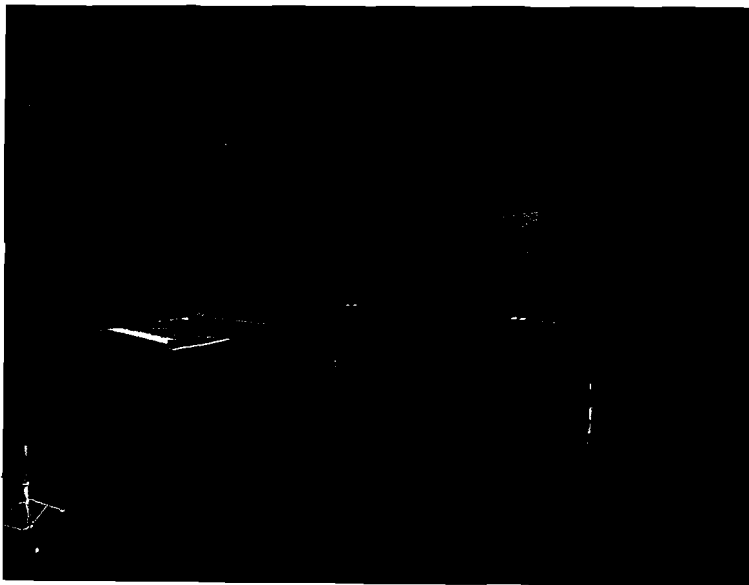
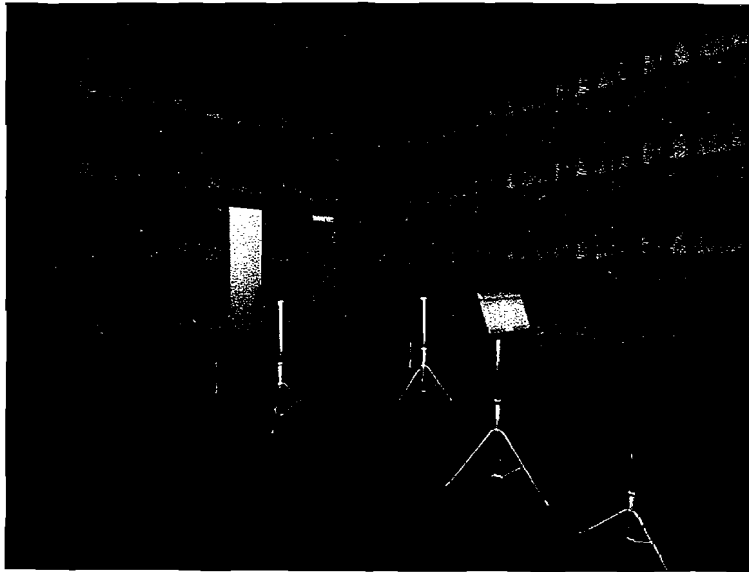


Kelas Praktek Vokal dan Biola

kelas praktek Vokal dan Biola mempunyai lay-out dan besaran yang sama, sebab kedua fungsi tersebut memiliki cara pembelajaran yang sama. Dan diletakan pada lantai 1 karena merupakan instrument dengan frekuensi rendah dan membutuhkan tingkat kenyamanan akustik yang tinggi

kelas ini mempunyai kapasitas 3 orang (1 pengajar+2 siswa) ini digunakan untuk pelatihan yang lebih privat.

Dan kelas dgn kapasitas 7 orang (1pengajar+6 siswa), kelas ini ditujukan karena dalam pelatihan vokal membutuhkan teknik pelatihan secara bersama antar beberapa pemain.



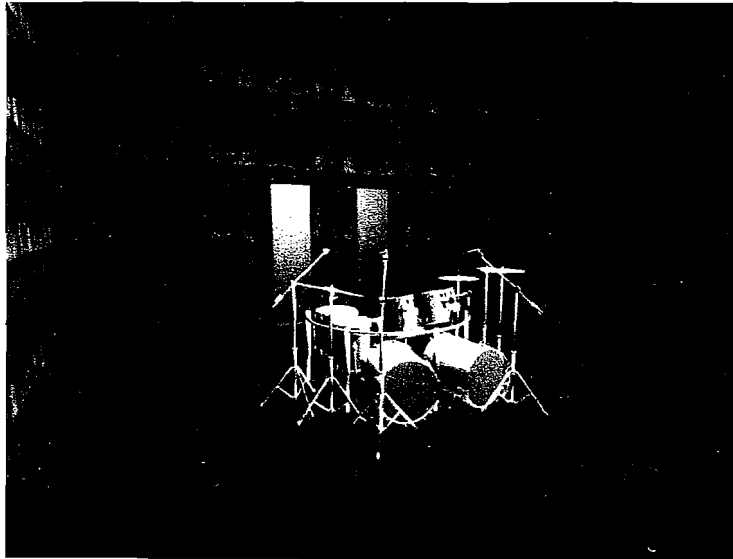
Kelas Praktek Gitar dan Keyboard

Ruang Kelas praktek dengan kapasitas 3 orang (1 pengajar + 2 siswa), kelas dengan proses belajar lebih privat dan membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi.

Untuk kelas praktek keyboard terdapat 4 ruang dengan semua ruang mempunyai kapasitas yang sama.

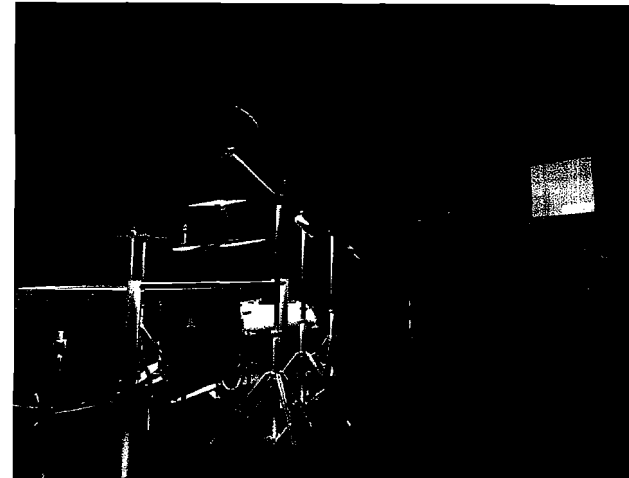
Dan pada kelas praktek Gitar mempunyai 8 ruang dengan kapasitas yang sama. Kelas Gitar digunakan untuk semua jenis pelatihan seperti Gitar Akustik, Gitar Rithm, dan Bass.

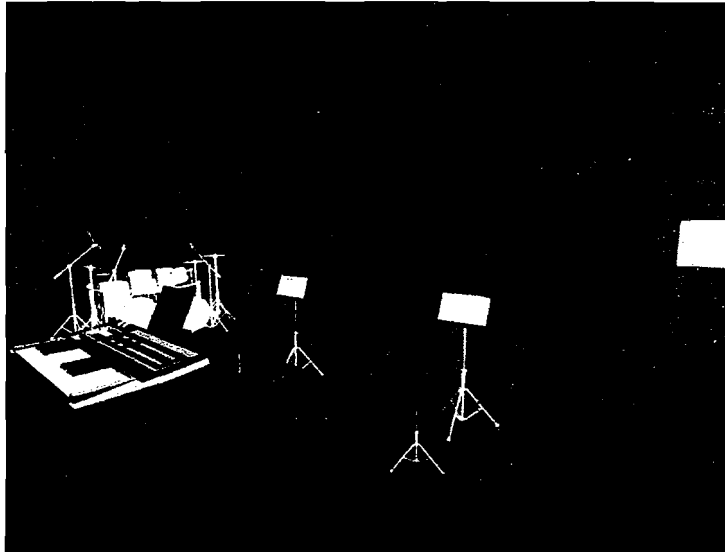
Kelas Gitar Akustik dan Keyboard diletakan pada lantai 2 karena merupakan jenis akustik dengan frekuensi sedang



Ruang Kelas Praktek Drum

Kelas praktek Drum mempunyai kapasitas 2 orang (1 pengajar + 1 siswa) dengan satu set alat Drum, kelas drum mempunyai 4 ruang dengan kapasitas yang sama, dan diletakan pada lantai 3, karena mempunyai tingkat frekuensi yang tinggi.





Studio Latihan

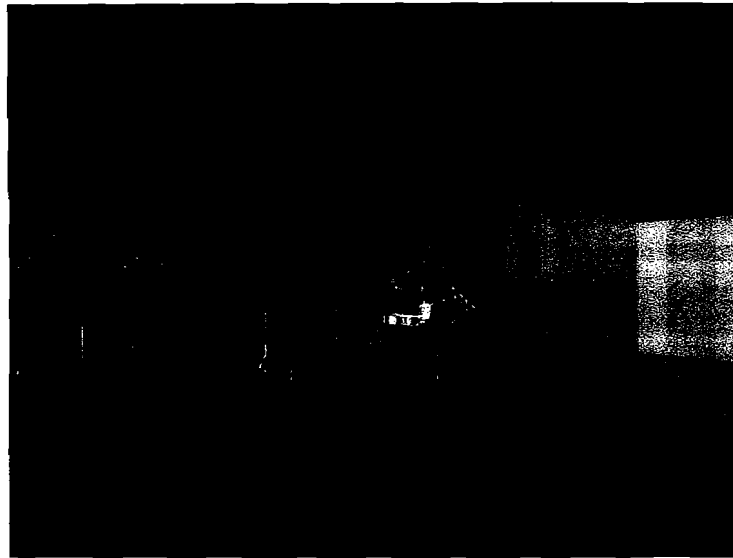
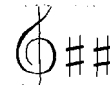
Studio latihan yang digunakan untuk mendukung fasilitas kegiatan belajar siswa. Ruang ini diletakan pada lantai 3 diantara ruang kelas praktek dan studio rekaman.

Ruangan ini menggunakan penghawaan buatan AC dan dengan bukaan transparan yang tertutup



Ruang Studio latihan mempunyai kapasitas 10 orang dengan lay-out :

- 4 buah sofa kecil
- 2 buah kursi+papan untukVokal
- 3 buah kursi+papan untuk pemain Gitar
- 1 buah kursi+papan untuk pemain Biola
- 1 buah pemain keyboard
- 1 buah pemain drum
- dan beberapa soundsystem pendukung

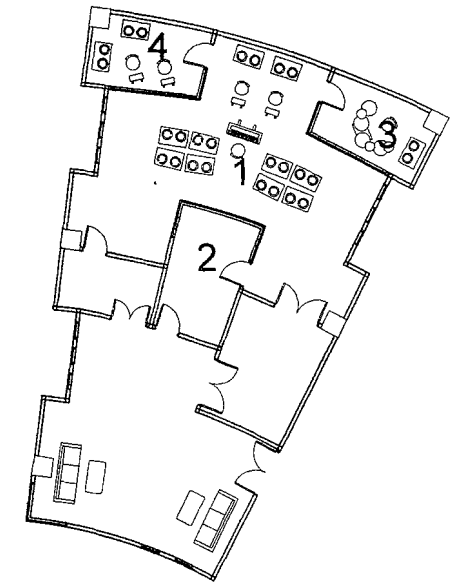


Studio Rekam

Studio rekam digunakan untuk siswa yang telah membentuk Band dan siap untuk mengeluarkan demo musik.

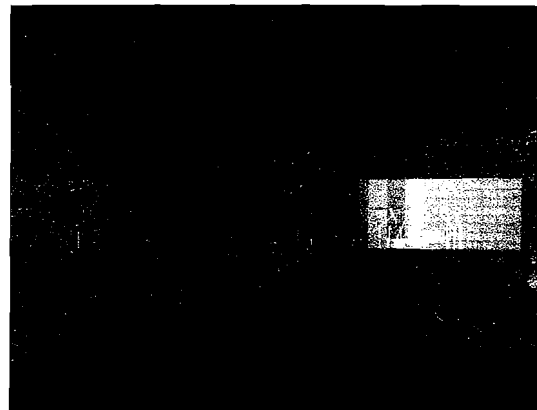
Lay-out ruang menurut pada standart kebutuhan ruang studio rekaman musik.

Jenis material dan penghawaan sama dengan ruang praktek akustik lainnya, dan diletakan pada lantai 3 pada sisi belakang untuk mencapai kenyamanan akustik.



1. Ruang Operator

terdapat tempat untuk pemain dengan alat yang menggunakan total soundsystem (Keyboard, Gitar Elektrik dll)



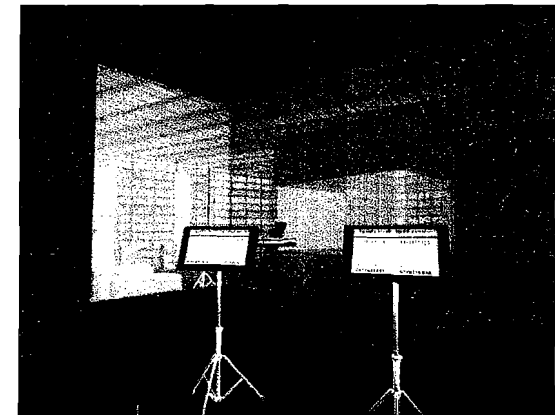
2. Ruang Mixing

ruang untuk mengolah suara



3. Ruang Drum

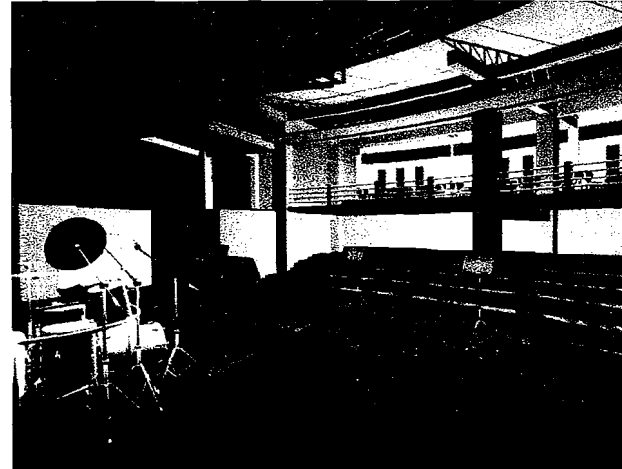
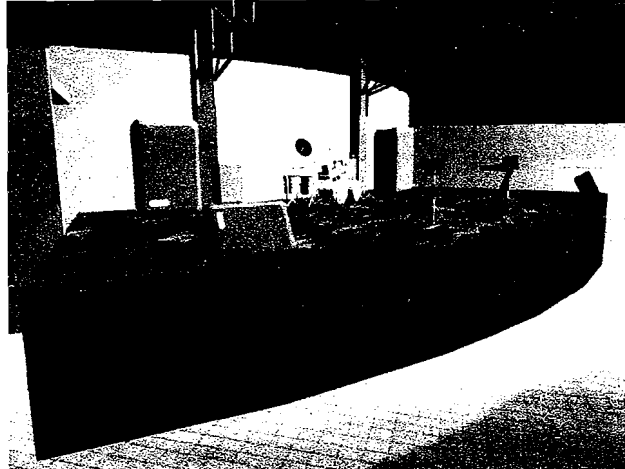
ruang teetutup untuk drummer



4. Ruang Vokal

ruang tertutup untuk vokal, dapat dipakai untuk biola, akustik gitar.

3.8 Interior Ruang Pertunjukan



Stage

panggung mengarah pada audience dan café pada lantai 2

ruang dengan kapasitas 10 orang pemain dan alat yang digunakan

efek spotlight pada stage menguatkan karakter semangat dan kuat dalam mempertunjukan musik

Jarak antara panggung dan ruang penonton 6 m, dengan ketinggian panggung 1 m. Luasan panggung 6 x 8 m dapat mencapai maks 12 pemain dan soundsystem yang dibutuhkan

Audience

ruang penonton dengan kapasitas 300 penonton yang terletak pada lantai 1.

Tempat duduk bertingkat dengan tiap tingkat selisih 40 cm sesuai dengan view kearah panggung

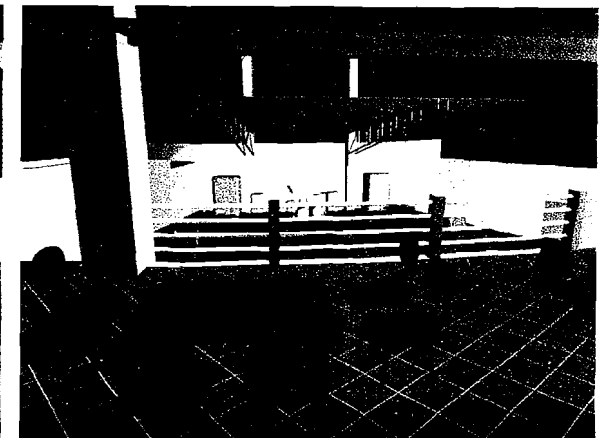
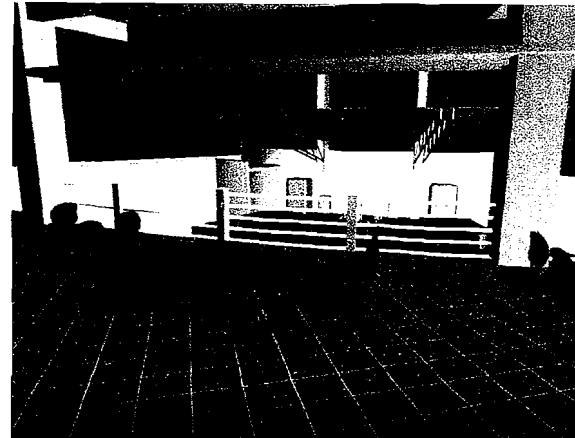
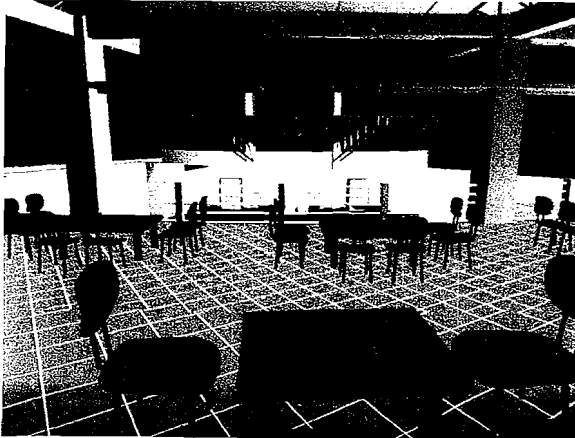




Café

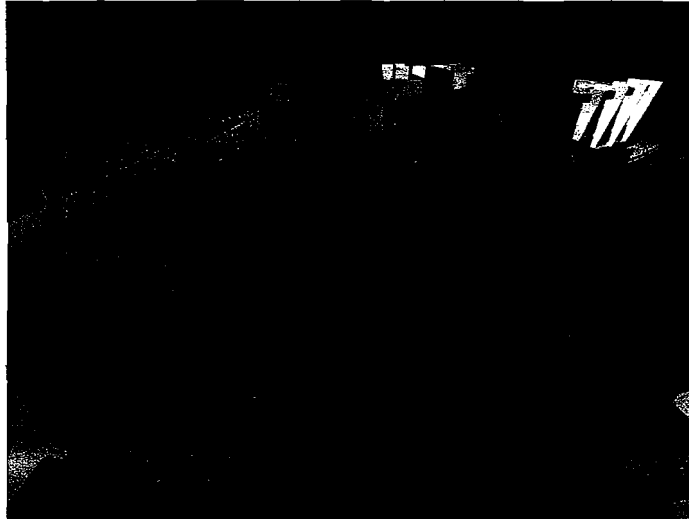
Café merupakan salah satu fungsi yang mendukung ruang pertunjukan, antara stage dan café sangat mendukung. Pengunjung café dapat menikmati musik yang dipertunjukkan oleh band-band dari siswa Sanggar musik pada setiap malam jadwal manggunanya. Sebaliknya para siswa mendapatkan kesempatan untuk dipertontonkan kreativitasnya oleh para pengunjung Café

Area pengunjung café mempunyai kapasitas 80 tempat duduk dengan 6 set (4 kursi), 6 set (6 kursi) dan 6 set (2 kursi).



View yang dapat dicapai dari ruang pengunjung café, semua sudut set meja dapat mencapai view ke stage

3.9 Interior Ruang Perbelanjaan

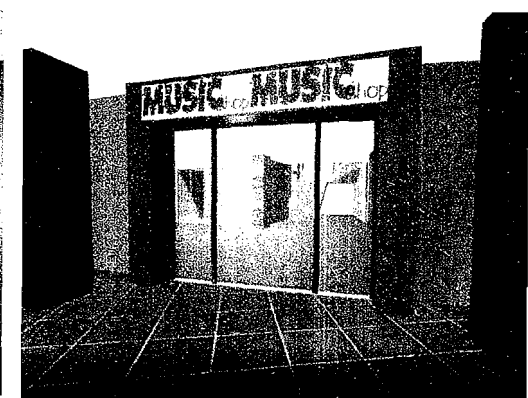
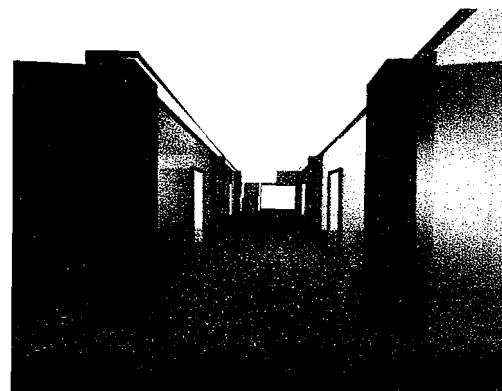
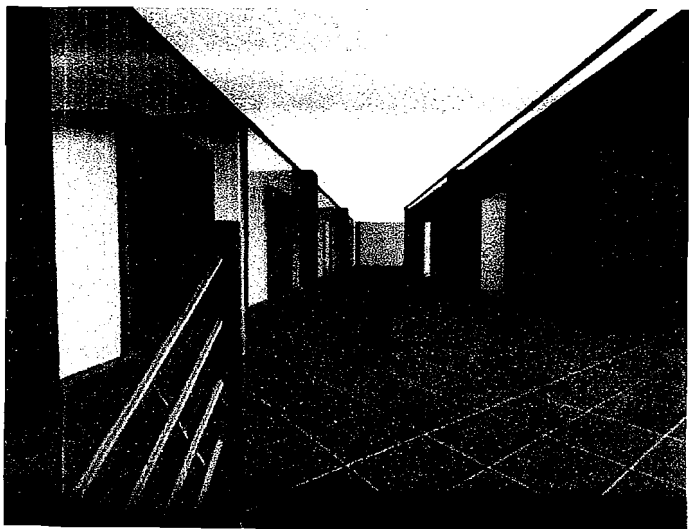


Pada masa ini didalamnya terdapat 18 retil Distro, 1 Cassete shop dan 1 Music shop dengan dinding kaca pada tiap partisi retailnya.

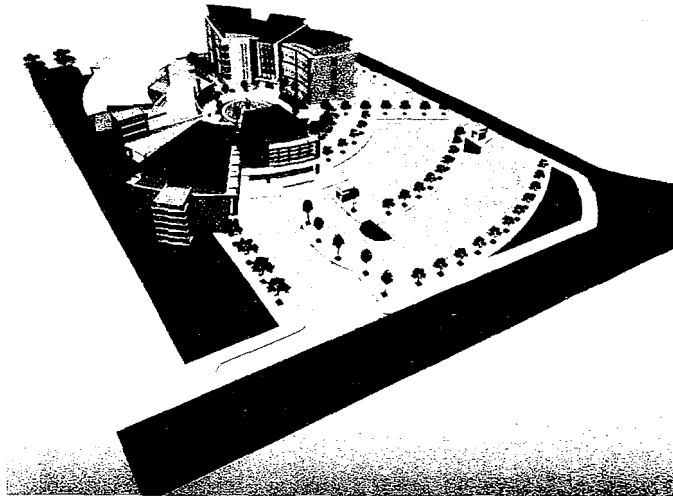
Retail distro yang dipusatkan dan musicshop dengan tujuan untuk dapat lebih menyatukan kebutuhan belanja bagi komunitas pecinta musik pada satu tempat.

Lay-out pada retail distro tergantung dari Image dari distro tersebut yang akan ditunjukkan, karena pada setiap distro memiliki konsep yang berbeda dan mempunyai komoditas musik dan clothing yang berbeda pula.

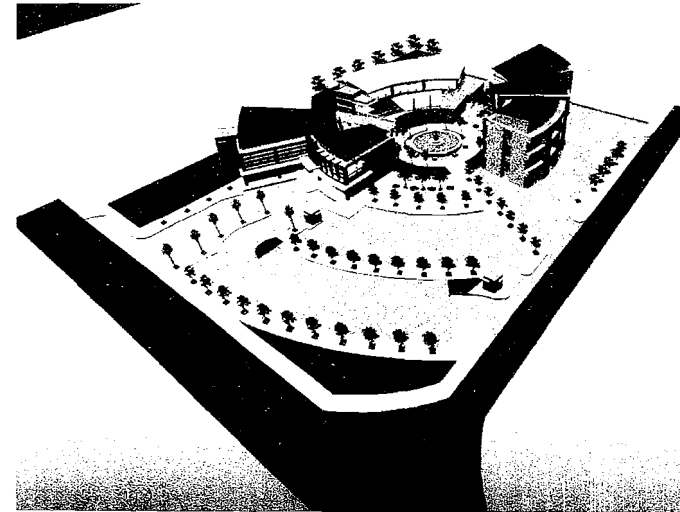
Entrance pada massa perbelanjaan merupakan Lobby bagi seluruh massa didalamnya.



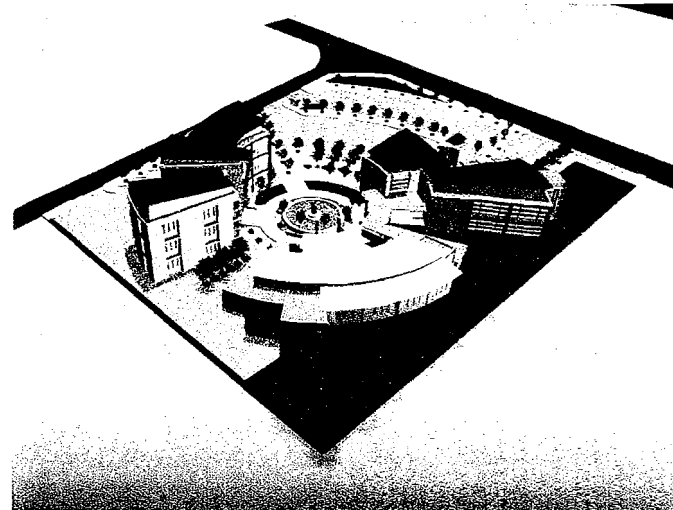
3.10 Eksterior



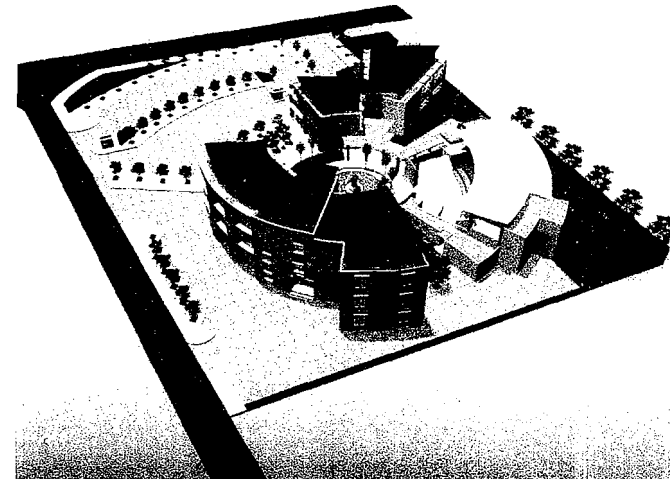
Perkspektif 1



Perkspektif 2



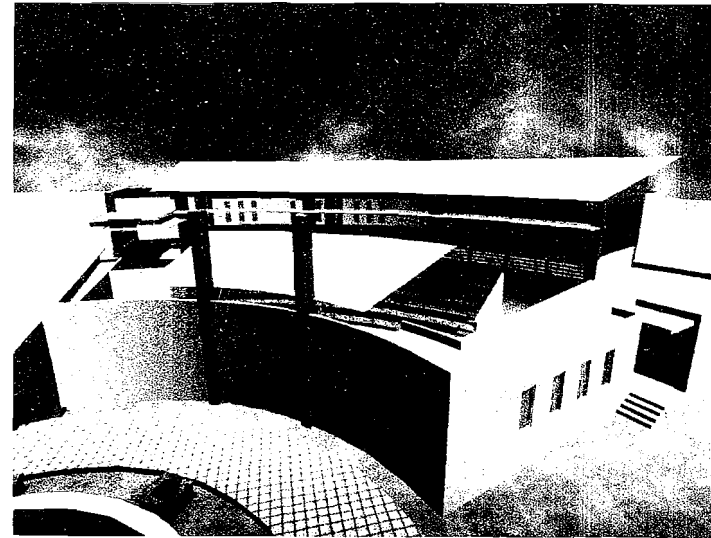
Perkspektif 3



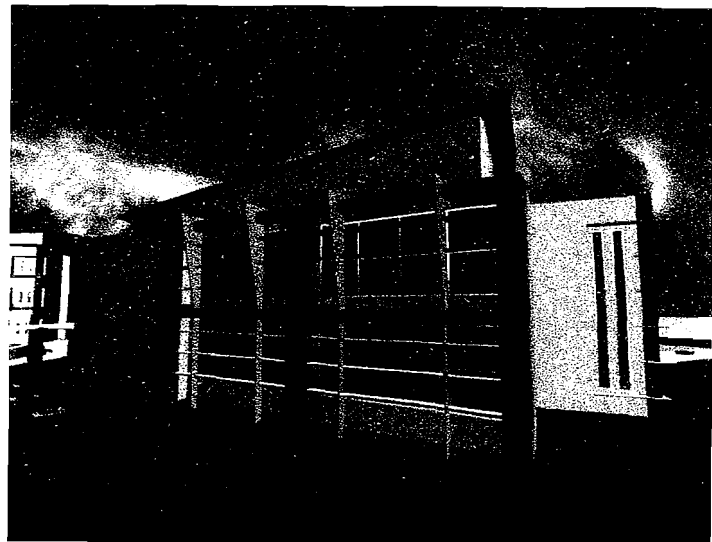
Perkspektif 4



Eksterior Massa Perbelanjaan



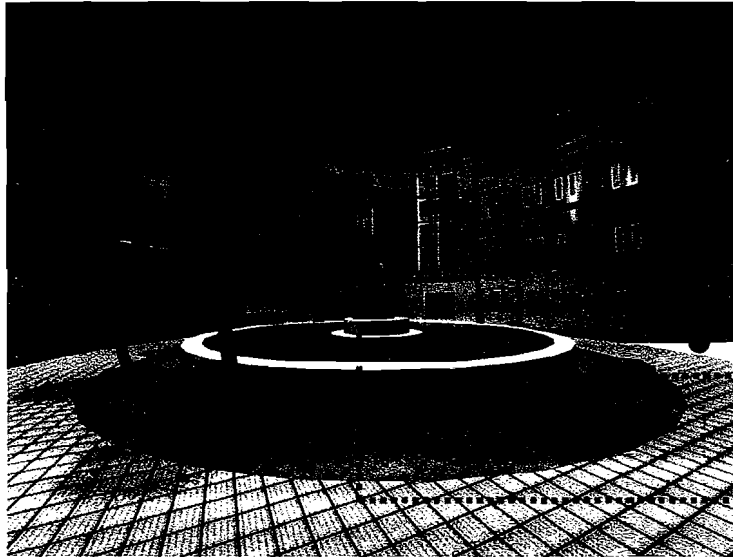
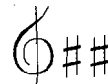
Eksterior Massa Pertunjukan



Eksterior Massa Perbelanjaan

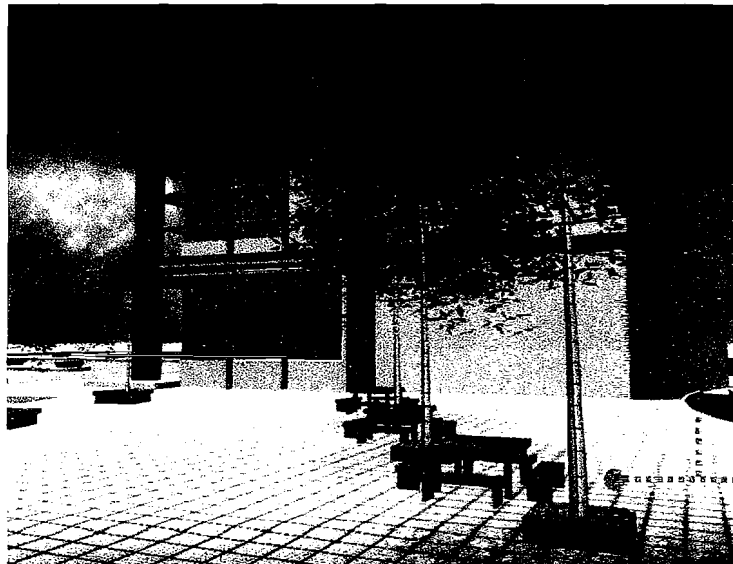


Eksterior Massa Pendidikan



Openspace

- sebagai pusat dari gubahan massa keseluruhan, berupa bentuk lingkaran dengan dikelilingi jalur pedestrian yang menghubungkan antar massa satu dengan lainnya.
- Unsur air pada pusat lingkaran menjadikan simbol penyatu dari massa - massa yang berbeda fungsi satu sama lain, dan juga sebagai plaza bagi keseluruhan bangunan.
- Fokus pada tengah air berupa Sculpture yang melambangkan kekuatan dan simbol kedinamisan musik modern.
- Openspace untuk ruang publik berupa tempat duduk yang dirindangi pohon ketapang sebagai peneduh dan taman disekitarnya



DAFTAR PUSTAKA

1. Ching, Francis D.K, *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tata*, Edisi ke-2, Erlangga, Jakarta, 2000.
2. Neufret, Ernst, *Architec Data*, Erlangga, Jakarta, 1987.
3. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi ke-2, Dep. Pendidikan dan Kebudayaan.
4. Tambunan, Marsha, *Sejarah Musik dalam Iustrasi*, Jakarta, 2001
5. Pemda DIY, *Badan Pemerintah Daerah*
6. www.yamahamusik.com
7. www.swaragama.com
8. www.jawapost.com
9. www.blockindie.com