

## DAFTAR GAMBAR

1.1	Gambar site.....	8
2.1	Gambar Yamaha Reheal studio.....	16
2.2	Gambar Yamaha Recording studio.....	16
2.3	Gambar Barcelona Auditorium and Music centre.....	17
2.4	Gambar Atlanta shymphony centre.....	20
2.5	Gambar Atlanta shymphony centre landscape.....	21
3.1	Gambar lokasi site.....	30
3.2	Gambar kondisi site.....	31
3.3	Gambar format stage.....	38
3.4	Gambar pola sirkulasi.....	39
3.5	Gambar dinding akustik.....	40
3.6	Gambar konsep tata suara.....	40
4.1	Gambar analisis site.....	48
4.2	Gambar konsep orientasi bangunan.....	48
4.3	Gambar konsep gubahan massa.....	49
4.4	Gambar konsep vegetasi.....	49
4.5	Gambar ritme ketukan rata.....	50
4.6	Gambar ritme ketukan tak teratur.....	51
4.7	Gambar ritme ketukan teratur.....	51
4.8	Gambar bentukan dinamis.....	52
4.9	Gambar open stage.....	53
4.10	Gambar tranformasi alat musik.....	56
4.11	Gambar simbol dalam musik.....	56

## **BAB I**

### **SANGGAR MUSIK DI JOGJAKARTA**

#### **Penekanan pada penampilan bangunan yang Imajinatif**

#### **1.1. LATAR BELAKANG**

##### **1.1.1. Jogjakarta sebagai kota Wisata dan Pelajar**

Jogjakarta yang dikenal bukan hanya sebagai kota budaya dan seni, tetapi juga sebagai kota pelajar. Kota ini mempunyai banyak institut pendidikan, diantaranya untuk kalangan SLTA dengan jumlah 222 unit sekolah dengan jumlah siswa sebanyak 77.018 siswa, dan 6 perguruan tinggi negeri ( UGM, UNY, IAIN, ISI, STPTN, ATK ), dengan 100 perguruan tinggi swasta dengan rincian 45 Akademi, 26 Sekolah tinggi, 18 Universitas, 6 Politeknik dan 5 Institut. Hingga saat ini tidak kurang dari 216.133 mahasiswa berada di kota ini. Lebih dari 30 % mahasiswa berasal dari luar daerah, sementara pertumbuhan mahasiswa di Jogjakarta pertahun sekitar 14,76 %.

Keberadaan mahasiswa dan pelajar yang pada umumnya anak muda menjadikan kota ini semakin besar dan maju dengan kebutuhan masyarakatnya yang tinggi. Kebutuhan anak muda akan pendidikan dan rekreasi menuntut kota ini untuk menyediakan fasilitas-fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan mereka, diantaranya kebutuhan pendidikan seperti perguruan tinggi, sekolah tinggi, dan fasilitas kursus maupun pelatihan, atau kebutuhan rekreasi yang dapat menyalurkan hobby dan kesenangan anak muda seperti adanya fasilitas belanja dan fasilitas seni.

#### **1.4. LINGKUP BAHASAN**

Pembatasan dibatasi pada lingkup Arsitektural yang meliputi aspek dimensi ruang, kebutuhan ruang, program ruang, yang dapat menghasilkan kesan eksklusif pada penampilan bangunan yang dijadikan konsep perancangan Sanggar Musik.

#### **1.5. SPESIFIKASI UMUM PROYEK**

##### **1.5.1. Profil Pengguna Bangunan**

Predikat Jogjakarta sebagai kota pelajar secara tidak langsung memiliki komunitas musik terbesar adalah mahasiswa dan pelajar, meskipun secara umum profil pengguna diperuntukan bagi seluruh kalangan masyarakat Jogjakarta.

Berikut profil pengguna bangunan Sanggar Musik, adalah :

- Pengelola, profil pengguna yang mengelola dan mengorganisir Sanggar musik baik secara operasional maupun manajerial.
- Pengunjung, profil pengguna secara khusus ditujukan kepada pelajar, mahasiswa dan masyarakat Jogjakarta secara umum. Kegiatan yang dilakukan menempuh pendidikan musik, tempat berkumpul dan berbelanja.
- Penyewa, profil pengguna yang menyewa retail untuk pernak – pernik musik dan retail untuk distro yang disediakan.
- Pengisi acara pertunjukan, profil pengguna yang datang untuk mengisi acara pada ruang pertunjukan.

##### **1.5.2. Fungsi Bangunan**

Secara garis besar fungsi yang diakomodasi kedalam bangunan sebagai sanggar pelatihan musik sekaligus tempat bagi komunitas pemusik dan rekreasi. Fungsi dan aktivitas yang diwadahi :

**Pelatihan** : pendidikan bersifat semi-formal untuk ketrampilan bermain musik. Yang didalamnya terdapat ruang kursus, ruang studio latihan, dan perpustakaan.

**Pertunjukan** : ruang pertunjukan terbuka, didalamnya terdapat stage, ruang audience, ruang ganti dan ruang tunggu pemain

**Perbelanjaan** : transaksi jual beli alat-alat musik, pernak-pernik musik. Ruang didalamnya terdapat ruang untuk showroom, ritel untuk music shop, dan distro.

### 1.5.3. Lokasi dan Site Proyek

Pemilihan site berdasarkan aksesibilitas, infrastruktur, tata guna lahan dan lokasi. Sehingga didapat alternative sebagai berikut.

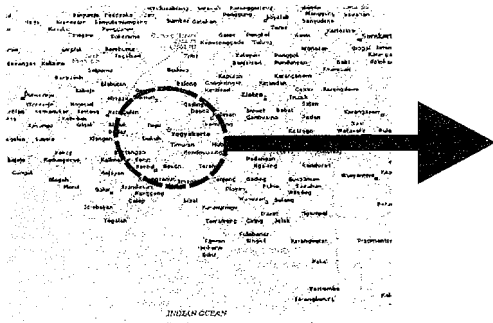
Alternatif A : lahan kosong berupa tanaman pisang dengan kemiringan kontur 0,2 % terletak di jl. Solo

Alternatif B : lahan kosong berupa sawah dengan kontur terletak di jl. Ringroad utara

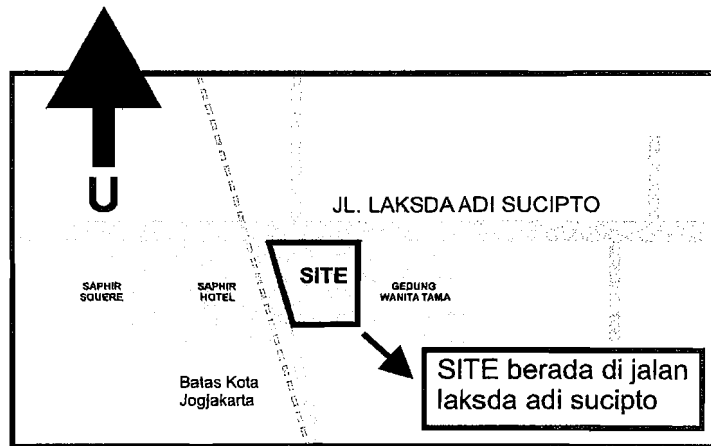
Alternatif C : lahan kosong dengan kontur datar terletak di jl. Diponegoro

KRITERIA	ALTERNATIF A	ALTERNATIF B	ALTERNATIF C
Aksesibilitas	4	5	4
Infrastruktur	5	4	5
Tataguna	5	3	4
Lokasi	5	3	5
<b>Jumlah</b>	<b>19</b>	<b>15</b>	<b>18</b>

Site yang dipilih berdasarkan pada nilai yang terbanyak, pada alternatif A menunjukkan potensi tapak yang cukup baik, antara lain :

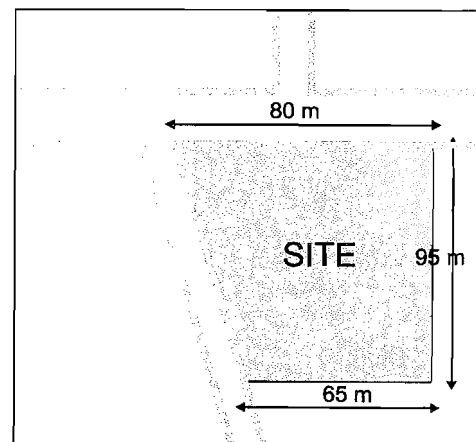


Site berada pada batas koya Jogjakarta, yang merupakan kawasan pusat kota dengan tingkat kepadatan yang tinggi.



### kondisi Fisik Tapak

- luas lahan : 6887,5 m
- peruntukan lahan : Bangunan Komersial  
jasa perdagangan
- Batas Utara : Jl. Laksda Adi Sucipto
- Timur : Gedung Wanita Tama
- Selatan : Rumah Penduduk
- Barat : Saphir Hotel
- Bentuk Bangunan : 3 lantai



## **1.6. METODE PENGUMPULAN DATA**

Pendekatan dilakukan melalui studi seperti :

a. Studi literature

Study pengumpulan data dari permasalahan yang berkaitan, berupa study kasus dan data virtual, literature buku, dan standart.

b. Survey lapangan

Study dilakukan selain berupa pengamatan lingkungan juga pengamatan kasus secara langsung. Pengamatan secara langsung diupayakan untuk mendapatkan gambaran secara konkrit tentang situasi kawasan maupun kondisi tapak dan memahami potensi-potensi yang ada dalam skala pandang manusia.

c. Studi kasus yang sejenis

Study untuk menemukan karakter dan prinsip-prinsip dalam menerapkan konsep rancangan.