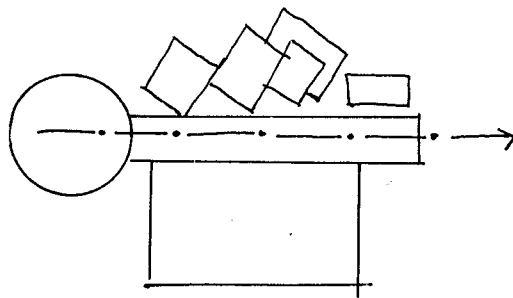


Pada musik rock progresif notes atau nada-nada, terangkai oleh garis-garis paranada sebagai garis yang memotong dan membentuk suatu pola.

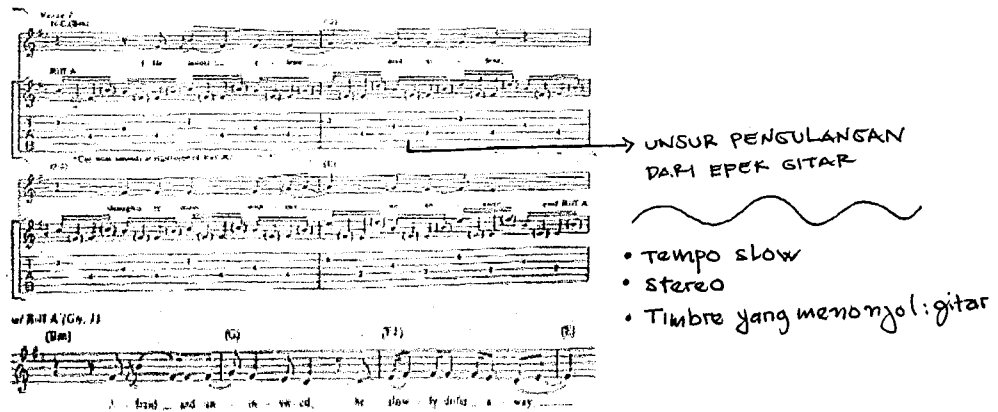


Garis lurus atau sumbu pada bangunan sebagai datum pada massa bangunan

**Gambar 2.15. notes sebagai data / datum pada bangunan**

### 2.1.7. Verses Sebagai Secondary Spaces

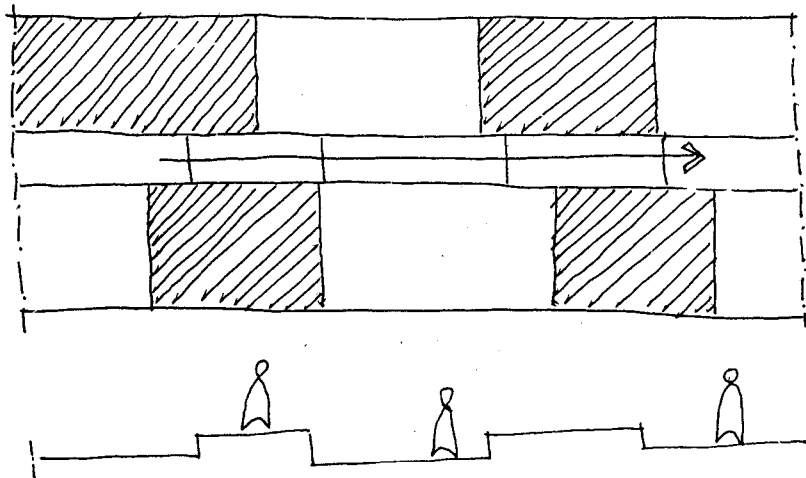
Verses adalah pada bagian musik tersebut terdapat vocal, pada bangunan Verses diinterpretasikan sebagai secondary space atau ruang-ruang yang berfungsi sebagai pendukung kegiatan didalam bangunan tersebut.



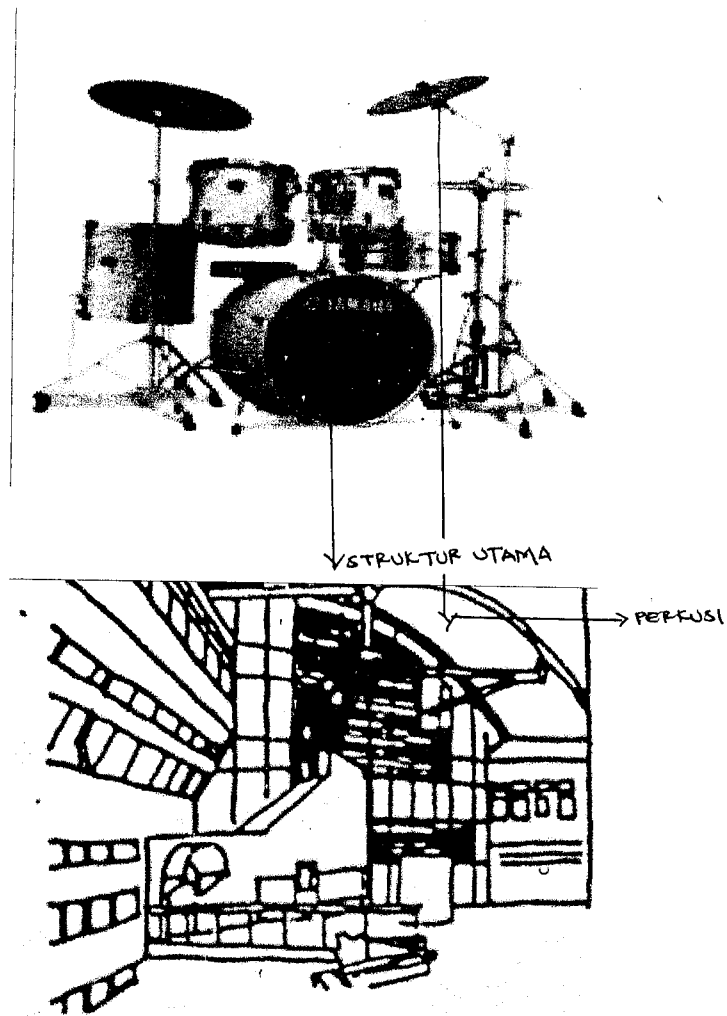
The image shows a musical score for a piece titled 'Verses'. It includes staves for vocal melody and guitar accompaniment. Handwritten annotations in Indonesian are present:

- An arrow points to a section of the guitar accompaniment with the text: "UNSUR PENGULANGAN DARI EFEK GITAR" (Repeating element from guitar effect).
- A wavy line is drawn below the guitar staff with the text: "Tempo slow", "Stereo", and "Timbre yang menonjol: gitar" (Prominent timbre: guitar).

Gambar 2.18. secondary space atau ruang pendukung pada bangunan



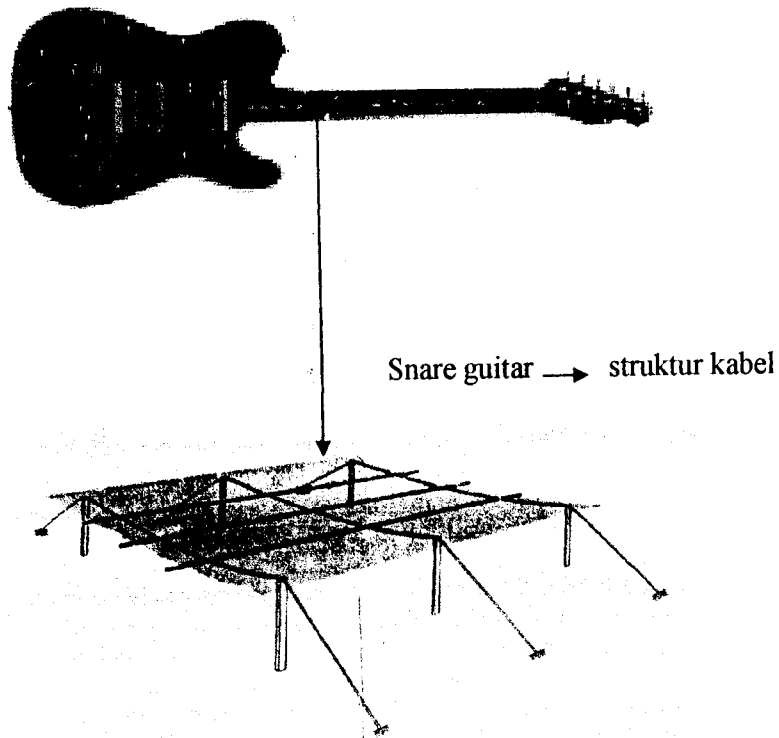
Gambar 2.19. verse sebagai pembentuk ruang pendukung



**Gambar 2.28. drum sebagai material**

b. Gitar dan Bass

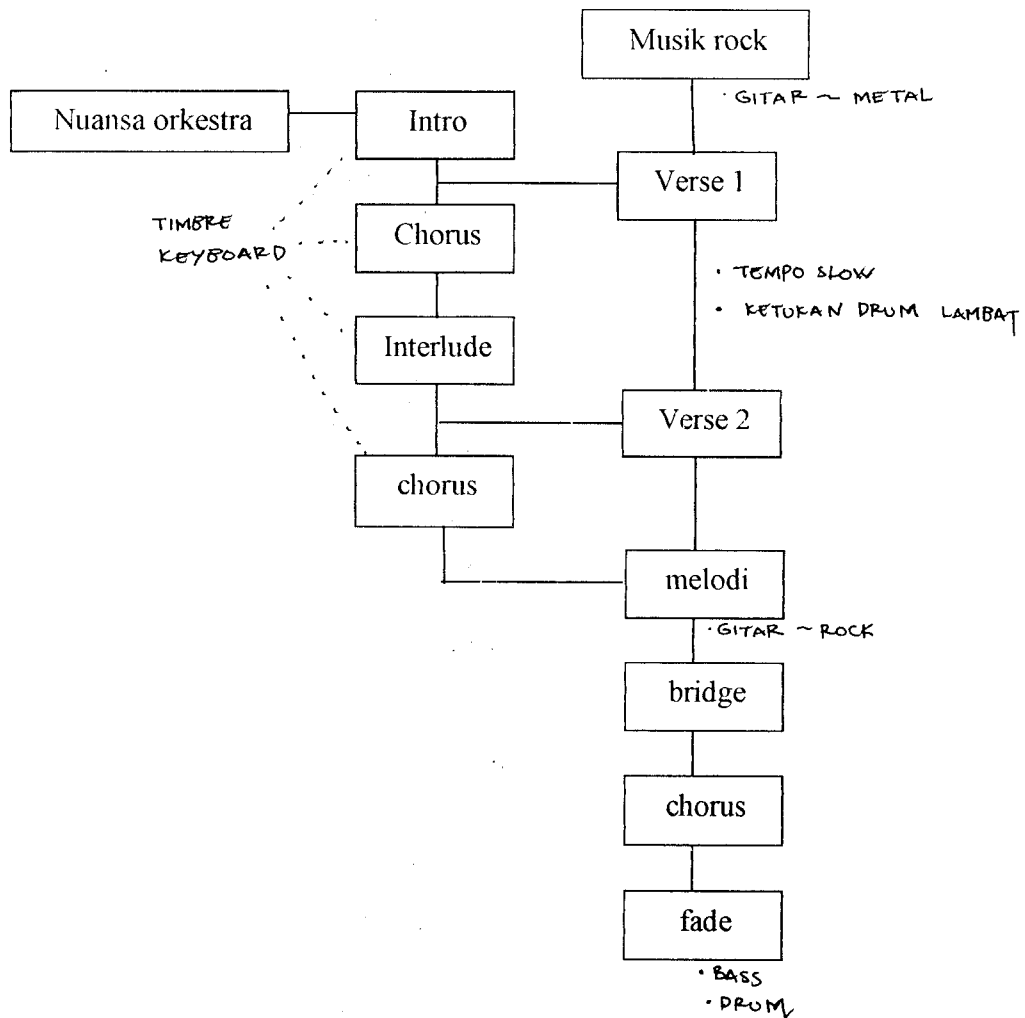
Gitar dan bass pada musik rock progresif dianalogikan dengan material kabel atau struktur kabel.



**Gambar 2.29. gitar sebagai material kabel**

### 2.1.17. Blending Sebagai Layering

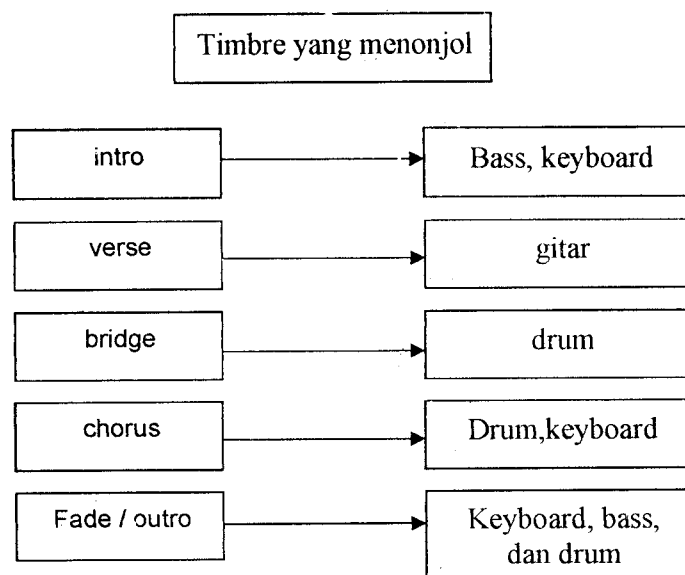
Blending dalam musik adalah suatu teknik mencampurkan unsur musik yang berbeda ke dalam satu irama atau musik. Diinterpretasikan sebagai layering, dalam hal ini layering adalah lapisan dari bangunan tersebut.



Gambar 2.33. blending dari nuansa musik rock dan orkestra

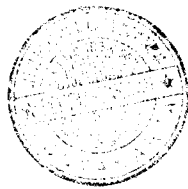
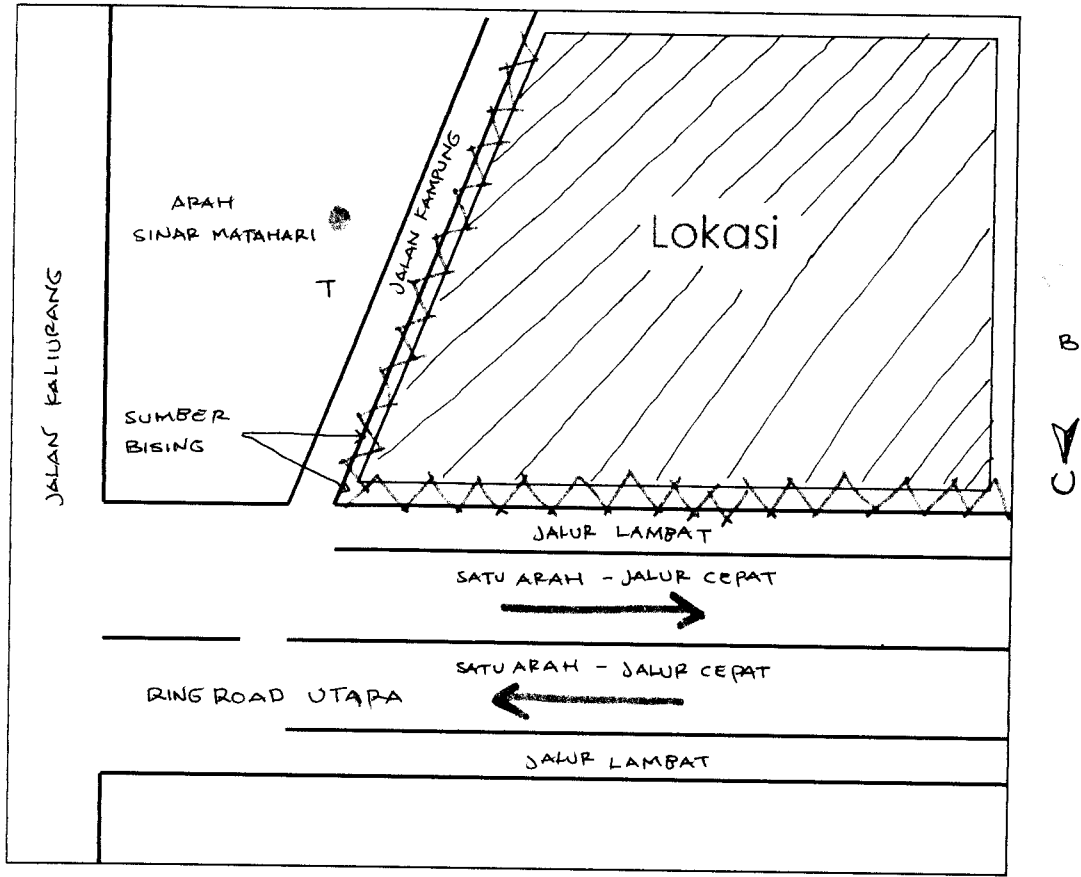
### 2.1.19. Timbre Sebagai Texture

pada suatu musik atau lagu, terdapat timbre atau suara alat musik yang lebih menonjol dibandingkan dengan alat musik yang lain, diinterpretasikan sebagai texture pada bangunan. Texture pada bangunan terbentuk oleh material yang digunakan pada bangunan dengan tujuan untuk mendapatkan visual suatu bangunan dan peningkatan nilai bidangnya, untuk itu texture tersebut diambil dari warna musik pada rock progresif yang menonjol pada bagian-bagian tertentu, yakni :



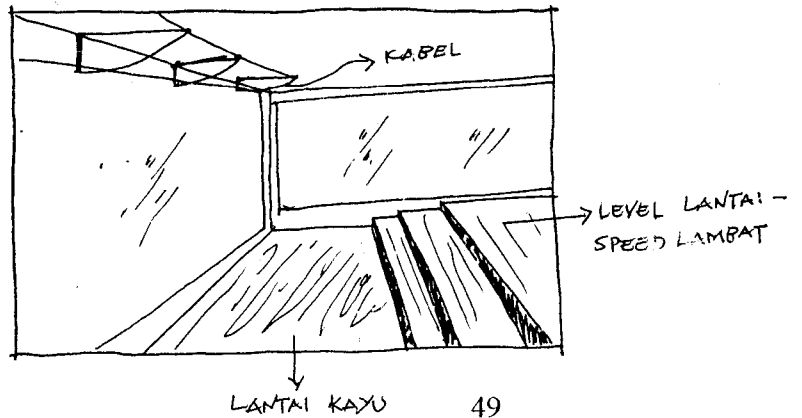
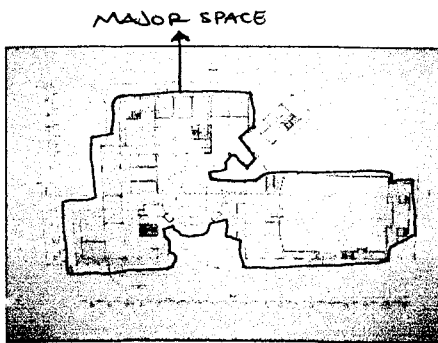
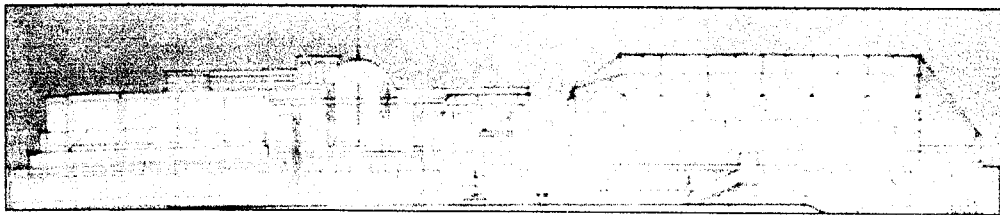
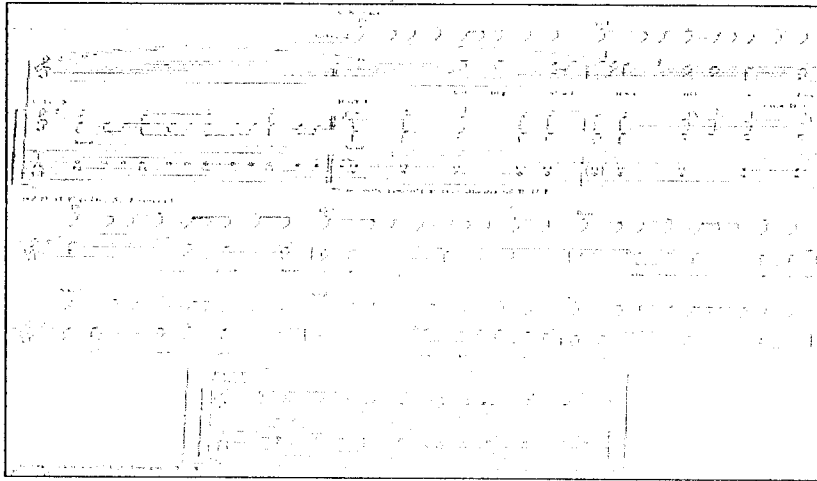
**Gambar 2.35. texture pada musik rock progresif**

Kondisi site :



**c. Chorus atau Major Space**

Major space atau ruang-ruang dengan fungsi yang utama dalam bangunan, mempunyai karakter ; tempo yang relative lambat, timbre yang dihasilkan dari alat musik drum yakni ekspose struktur, terdapat repetisi atau pengulangan, tone yang dihasilkan relative lembut, tempo yang dihasilkan dari musik ini adalah kecepatan lambat.

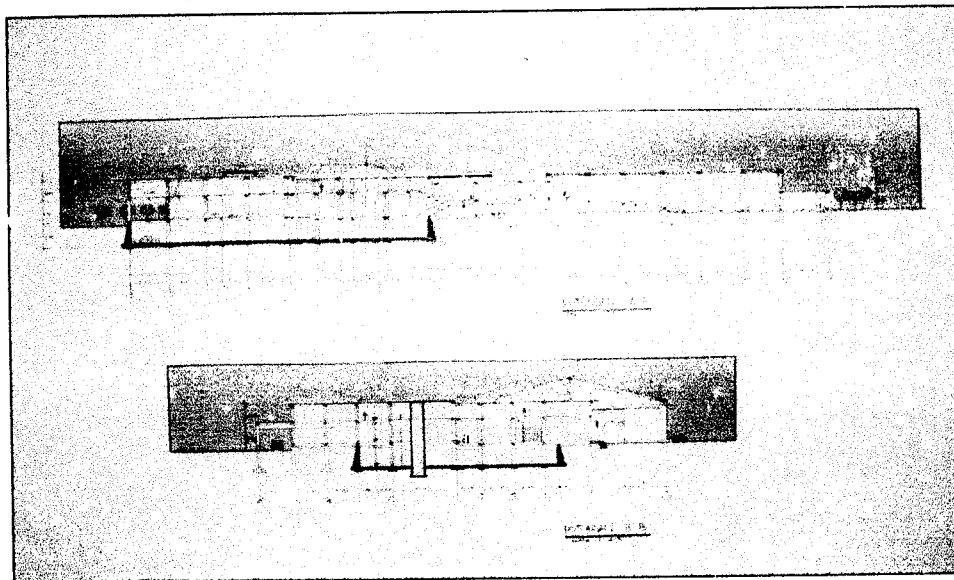




### 3.2. Struktur Bangunan

Sesuai dengan karakter pada musik rock progresif, maka bangunan mempunyai struktur dasar, yakni beton bertulang. Struktur pada bangunan mempunyai perbedaan jarak antar kolom yang berbeda-beda sebagai gambaran ketukan irama yang berbeda-beda dalam sebuah lagu.

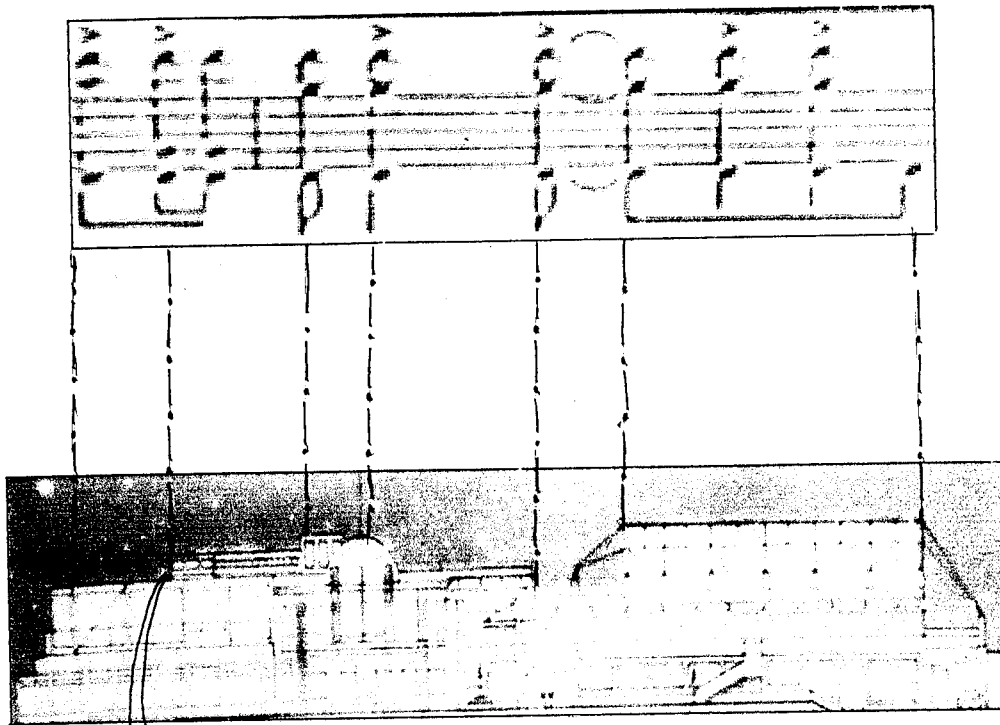
<p>X X X X X X X X → HI-HAT L → BASS DRUM</p>	<p>JARAK KOLOM</p>	<p>BESAR KECIL</p>
<p>TEMPO SEDANG</p>	<p>JARAK KOLOM</p>	<p>TEPATUR</p>
<p>PUMPLE - IMPROV</p>	<p>JARAK KOLOM</p>	<p>IMPROV - TAK TEPATUR</p>



### 3.3. Tampak Pada Bangunan

Tampak pada bangunan terbentuk oleh interval atau jarak antara dua nada, Dari musik rock progresif.

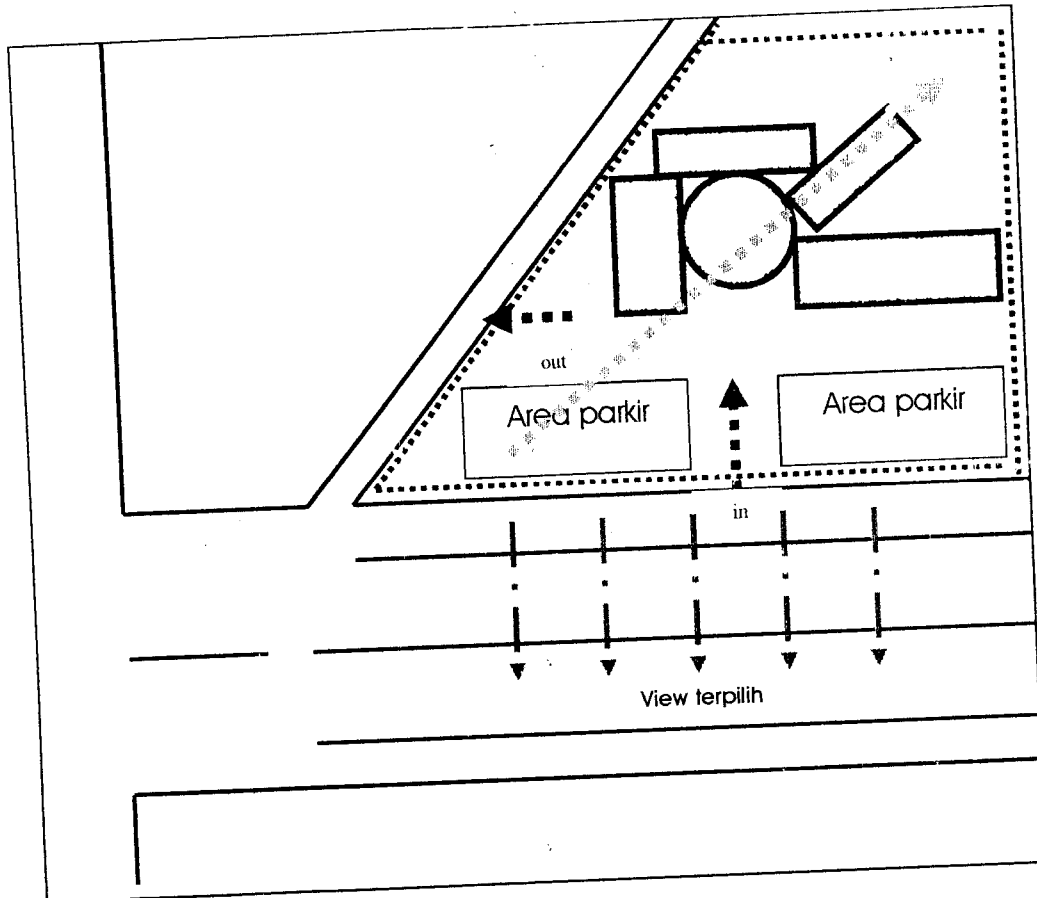
Chorus lagu *Lifting Shadow Off A Dream* By Dream Theatre



Bagian atap bangunan yang ditinggikan dengan tujuan untuk memasukan cahaya ke dalam bangunan dengan lembut

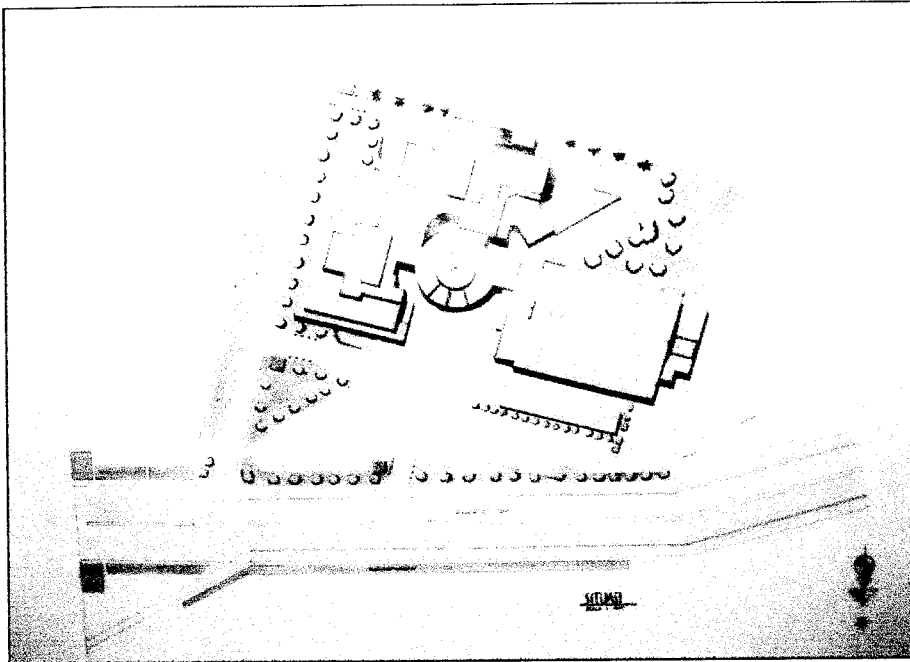
### 3.4. Tata Massa Terhadap Site

Pengolahan tata tapak yang direncanakan adalah menggunakan pola linier dimana terdapat suatu sumbu linier yang berfungsi sebagai " datum " sebagai pemersatu kegiatan yang ada di dalam bangunan tersebut.



#### **4.2. Pencapaian Ke Tapak**

1. Akses pencapaian ke tapak, jalur utama pada sebelah utara tapak, jalan langsung mengarah ke bangunan.
2. Entrance, dibedakan untuk pengunjung dan pengelola, pengunjung mengarah ke unit pendukung bangunan mulai lobby – music shop – area pertunjukan. Sedangkan untuk pengelola langsung mengarah ke area servis, area semi privat dan area publik.



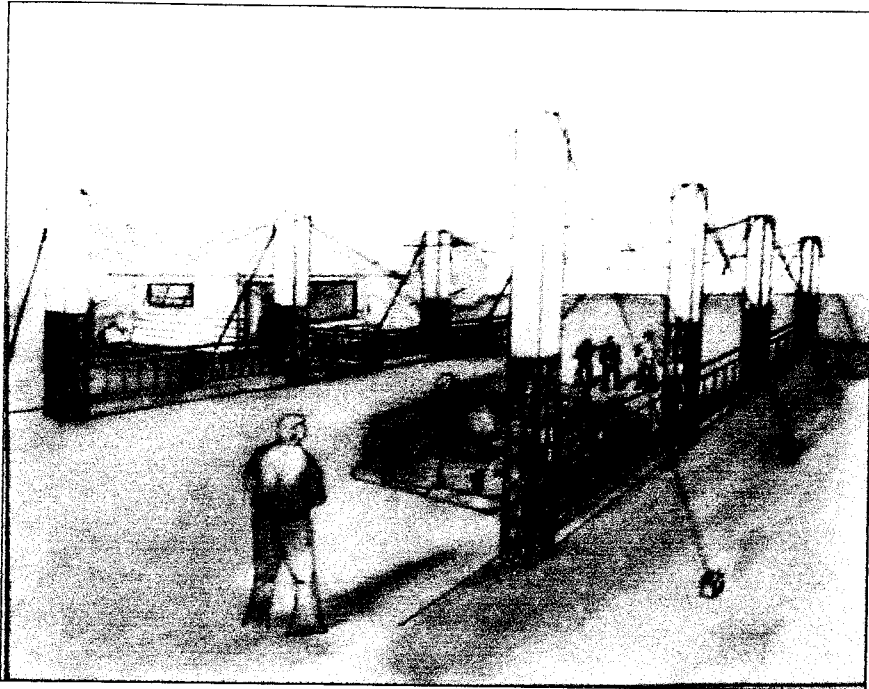
Gbr. 4.2. Situasi  
(Sumber: Studio 2004)

#### **4.3. Implementasi Perancangan**

##### **4.3.1. Struktur Bangunan**

Sesuai dengan karakter pada musik rock progresif, maka bangunan mempunyai struktur dasar, yakni beton bertulang. Struktur pada

terdapat struktur kabel - kabel sebagai salah satu bagian struktur.



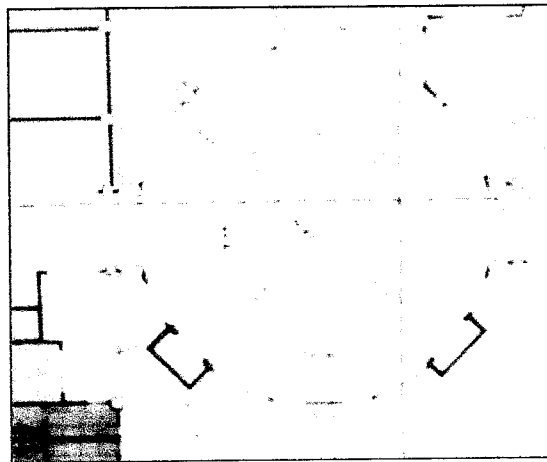
Gbr 4.3.2.1. intro pada bangunan  
(Sumber: Studio 2004)

b. Verses atau secondary space

Secondary space dalam hal ini adalah ruang-ruang yang berfungsi sebagai ruang pendukung pada bangunan, sesuai dengan karakter rock progresif, maka ruang pendukung ini mempunyai unsur-unsur seperti timbre atau texture yang menonjol adalah gitar, sound stereo atau asimetri pada bentuknya, terdapat repetisi atau pengulangan, tone yang dihasilkan lembut sehingga membutuhkan pencahayaan yang lembut pada ruang-ruang dan tempo atau speed relative lambat.

c. Ruang transisi

pada ruang transisi terdapat unsur improvisasi drum atau diinterpretasikan sebagai struktur ekspose serta mempunyai kecepatan sedang. Tone yang dihasilkan terdengar keras sehingga diperlukan pencahayaan yang kuat dalam bagian ini.



Gbr. 4.3.2.4. Ruang Transisi  
(Sumber: Studio 2004)

#### 4.3.3. Suasana Ruang

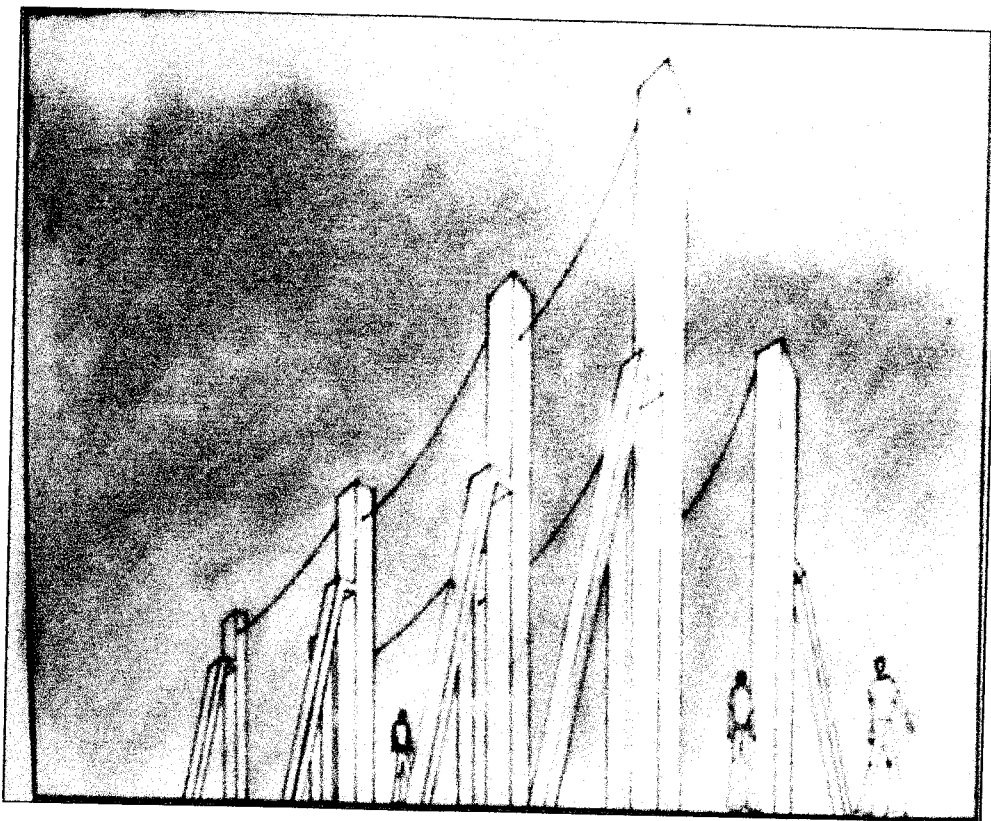
Suasana ruang dengan pencahayaan dengan karakter lembut dan mempunyai jalur sirkulasi lambat, kabel-kabel pada langit-langit dan texture kayu pada lantai dan plafon adalah bagian dari musik rock progresif.



Gbr. 4.3.3. perspektif suasana ruang  
(Sumber: Studio 2004)

#### **4.4. Fade atau Exit**

Karakter yang menonjol dari bagian outro atau exit pada musik diimplementasikan dengan karakter terdapat banyak permainan perkusi yang diinterpretasikan sebagai struktur ekspose, terdapat nuansa orkestra yang dihasilkan dari keyboard atau texture kayu. Fade yang mempunyai karakter suara makin mengecil diimplementasikan dengan bentuk gerbang keluar yang juga makin mengecil.

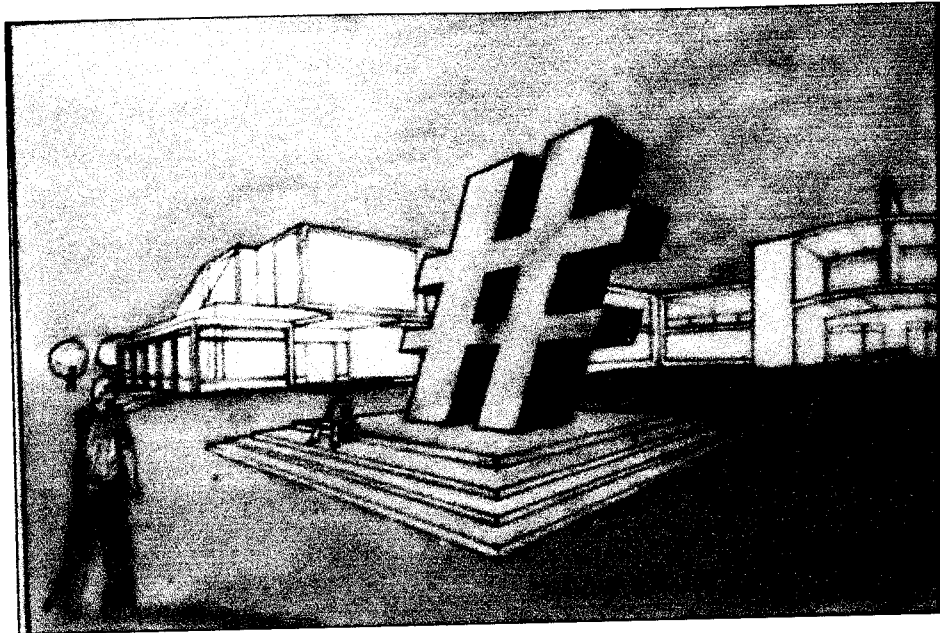


Gbr. 4.4 perspektif fade atau exit  
(Sumber: Studio 2004)



#### 4.5. Hirarki pada bangunan

Hirarki pada bangunan terletak pada bagian sculpture bangunan yang terletak pada bagian muka bangunan. Tanda “ # ” menggambarkan pada musik rock progresif banyak nada yang dinaikkan menjadi  $\frac{1}{2}$  nada atau “ # ”.



Gbr. 4.5 perspektif fade atau exit  
(Sumber: Studio 2004)