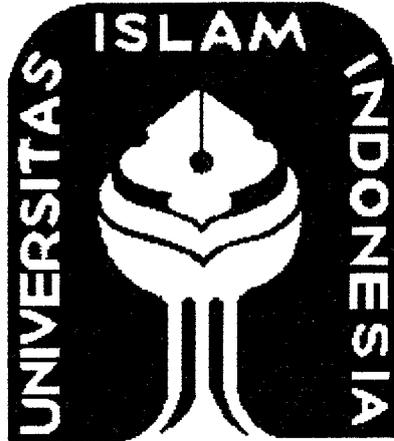


TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN FISIP UIN
KAMPUS 2
TGL TERIMA : 2 Agustus 2005
NO. JUDUL : 001510
NO. INV. : 5100001510 001
NO. INDIK. :

GRAHA MUSIK YOGYAKARTA
MUSIK ROCK PROGRESIF SEBAGAI KONSEP
PEMBENTUK RUANG DALAM DAN RUANG LUAR PADA BANGUNAN



Oleh:

DWI ANDY SETIAWAN

95 340 090

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2004



TUGAS AKHIR

GRAHA MUSIK YOGYAKARTA

**MUSIK ROCK PROGRESIF SEBAGAI KONSEP PEMBENTUK RUANG
DALAM DAN RUANG LUAR PADA BANGUNAN**

Telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji dalam Ujian Pendadaran pada
tanggal 4 Agustus 2004 dan dinyatakan LULUS

Oleh:

DWI ANDY SETIAWAN

95 340 090

MENGETAHUI:

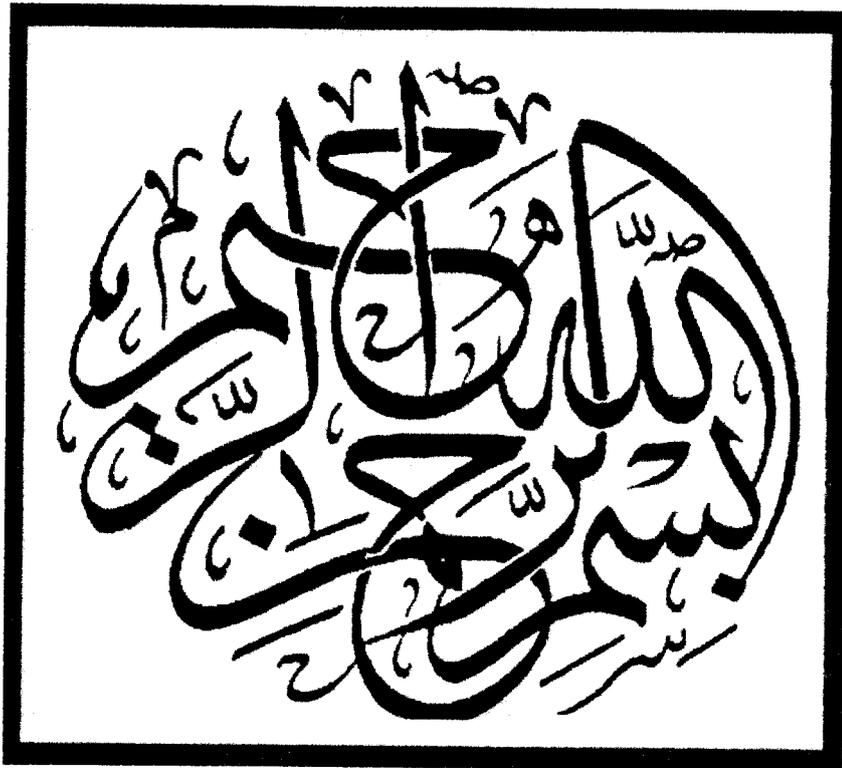
Dosen Pembimbing

Ir. Arif Wismadi, Msc

Ketua Jurusan Arsitektur



Ir. Reviyanto B. Santosa, M.Arch



MOTTO

“ Ya Allah, terangilah pandanganku dengan kitab al-Qur’an, lapangkanlah dengannya dadaku, lakukanlah dengannya badanku, mudahkanlah dengannya urusanku, lepaskanlah (fasihkanlah) dengannya lisanku, kuatkanlah dengannya pemikiran kami, cepatkanlah dengannya pemahamanku, hilangkanlah dengannya kesusahanku, kuatkanlah dengannya ‘azamku, terangilah dengannya hatiku, berilah aku kemampuan untuk membaca al-Qur’an, muliakanlah aku dengan segala kebaikan, dengan daya dan upaya-Mu, karena sesungguhnya tidak ada daya dan upaya melainkan dengan pertolongan Allah Yang Maha luhur dan Maha besar ”

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini padamu wahai Bapak dan Ibuku yang telah dengan begitu sempurna mengantarkanku pada kehidupan, dimana di dalamnya aku dikenalkan pada Tuhan Allah dan Nabi Muhammad, pada cinta kasih, toleransi, pengetahuan, indahny bingkai keluarga yang sakinah, persaudaraan dan kesetia kawatan.

Meski dalam perjalanan ini anakmu ini tak lekang dari dosa dan khianat kepadamu, namun bibir kalian tak pernah menggunakan makian dan hanya menggunakan kelembutan dan kasih sayang untuk membimbingku meninggalkan keluputanku. Ampunilah aku duhai Bapak, duhai Ibu, mohonkanlah ampun bagiku pada Penguasa Langit dan Bumi pemegang keniscayaan abadi.

Betapa bersyukurny aku mendapatkan anugerah telah dilahirkan dari rahim ibuku dan berada dalam bimbingan wibawa ayahku yang tak henti mengajarkan anak-anaknya untuk selalu berlaku jujur dan bersyukur pada sekecil apapun nikmat dan sehitam apapun nasib.

Ibu, Bapak, terimalah persembahanku ini, semoga sekecup ilmu pengetahuan yang kutuliskan disini dapat menjadikan anakmu ini berguna. Dan dapat menjadikan anak lelakimu berlaku bagai padi yang membungkuk tatkala isinya telah berat menggelembung.

Allaahummaghfirlii dzunubii waliwalidayyaa warhamhumaa kamaa rabbayaani shaghira.....

DWI ANDY SETIAWAN

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah rabbil 'alamiin atas berkat dan nikmat yang diberikan, shalawat dan salam selalu tertuju pada Nabi besar Muhammad SAW dan para sahabatnya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul GRAHA MUSIK YOGYAKARTA (Musik Rock Progresif Sebagai Konsep Pembentuk Ruang Dalam Dan Ruang Luar Pada Bangunan). Sebagai sarana pendukung dalam menyatukan kegiatan bermusik di Yogyakarta. Sebagai pendukung daerah dalam pengembangan dalam kegiatan seni musik Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, mempunyai potensi yang cukup besar sebagai daerah yang kaya akan budaya.

Graha dalam pengertian yang lebih umum adalah bangunan, Musik adalah suatu seni yang dapat dirasakan melalui indera pendengaran dari karya yang dihasilkan oleh pemikiran manusia. Jika ditilik dari pengertian diatas, maka Graha Musik adalah suatu tempat / bangunan yang menyatukan kegiatan bermusik.

Sebagai Graha Musik tentu diharapkan dapat lebih mengakomodir potensi grup-grup band yang ada di Yogyakarta khususnya agar dapat berinteraksi dengan sesamanya sekaligus dapat mencurahkan hasil karyanya agar lebih dapat berbicara pada blantika musik nasional maupun manca.

Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi salah satu kajian tentang bangunan yang terbentuk dari karakteristik Musik Rock Progresif, dan mempunyai suatu bangunan yang berkarakter yang dapat mendekatkan diri bangunan dan pemakainya pada musik. Semoga berguna bagi semua pihak.

Pada lembar ini, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih pada:

1. Yang Tercinta Ayahnda T. Widjianto dan Mama Sri Hayati, Abang Eko Windi Hermawan dan Dede' Endang yang paling disayang. Om.... Tante... Nenek
2. Bapak Rektor Universitas Islam Indonesia Dr. Luthfi Hasan dan wakilnya Ir. Moch. Teguh, MSCE.
3. Bapak Dekan Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia Prof. Ir. Widodo, MSCE, Ph.D. beserta seluruh pembantu Dekan.
4. Bapak Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia, Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch beserta seluruh staf dan karyawan jurusan.
5. Bapak Ir. Arif Wismadi, Msc selaku dosen pembimbing atas kesabarannya dalam membimbing penyusunan tugas akhir ini.

6. Bapak Ir. Handoyotomo, MA selaku dosen penguji atas bimbingannya dalam penyusunan tugas akhir ini.
7. Para Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia beserta karyawan dan karyawan.
8. Yang kusayang Rini Supit, Trims berat ya? Sabar banget ama an, setelah ini kita bikin rencana yang mantap buat ke depan...
9. Teman karib gue.. Erwin Maulana Wong Brebes yang bikin maket, weleh maaf kalau gak Bantu, tapi cukupkan? U're The Best Friend...
10. Teman-temanku satu perjuangan, Firlu (Ria), Supri (yanti), Farhan, Yamin, yang bersama-sama bahu-membahu membantu dan menyelesaikan tugas yang teramat berat ini, semoga kalian juga diberikan kemudahan-kemudahan.
11. Mas Sarjiman, Mas Tutut makasih dampingin kita waktu studio...
12. Teman-teman satu studio.... Ada Yus Irawan, Supri, Roby, Nuraeni, Tika, Desi.. dan lainnya yang selalu siap berdiskusi tentang apa saja.
13. Temen-temen Satu # Band ada Bowo Papua (basis), Roy temate pada gitar, Robertus alias Xem Flores (jaga suara elu ntar lagi kita rekaman...di kamar mandi)
14. SBY kalau jadi presiden jangan lupa nyiapin lapangan kerja yang banyak biar ga banyak amat yang nganggur ya pak ?
15. Para sastrawan, penulis Lagu-wan, Musikus-wan, pembuat Software-wan, Pemain Sepakbola-wan, atas inspirasi dari kreasi yang kalian buat dan takkan pernah mati.

Dwi Andy Setiawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii

BAB I

Pendahuluan

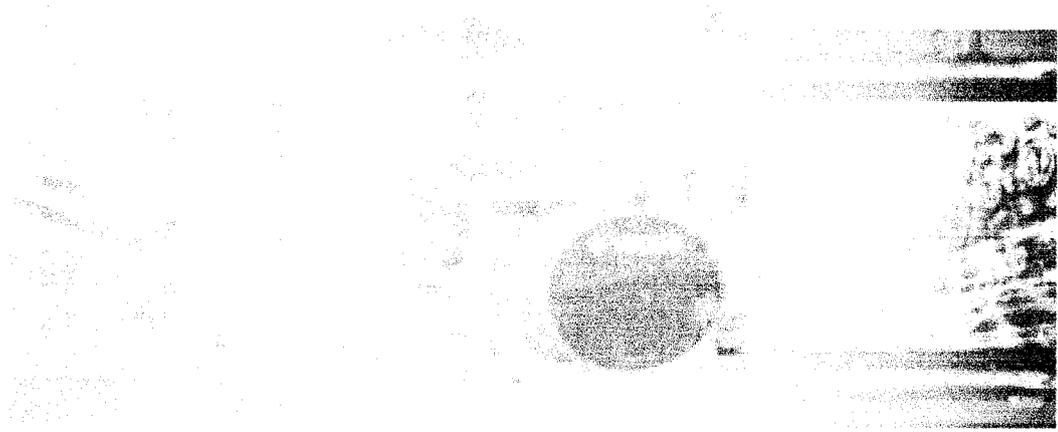
1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Komunitas Pemusik Di Yogyakarta	1
1.1.2. Graha Musik Yogyakarta	2
1.1.3. Musik Rock Dan Pengaruhnya	2
1.1.4. Hubungan Musik Dengan Arsitektur	4
1.2. Rumusan Masalah	6
1.2.1. Permasalahan Umum	6
1.2.2. Permasalahan Khusus	6
1.2.3. Tujuan Dan Sasaran	6
1.3. Lingkup Pembahasan	7
1.4. Metode Pembahasan	7
1.5. Keaslian Penulisan	9
1.6. Kerangka Pola Pikir	10
1.7. Spesifikasi Umum Bangunan	11
1.7.1. Profil Pengguna	11
1.7.2. Kebutuhan Ruang	12
1.7.3. Lokasi / Site	13

BAB II

Analisa Dan Konsep Desain	14
2.1. Analisa Musik Rock Progresif	14
2.1.1. Mono Sebagai Bentuk Yang Simetri	15
2.1.2. Stereo Sebagai Bentuk Asimetri	16
2.1.3. Tempo Sebagai Speed Atau Sirkulasi	18

2.1.4. Drum/Bass Sebagai Struktur Pada Bangunan	21
2.1.5. Notes / Staff Sebagai Data / Datum	22
2.1.6. Intro Sebagai entry Pada Bangunan	24
2.1.7. Verses Sebagai Secondary Spaces	25
2.1.8. Bridge Sebagai Ruang Transisi	26
2.1.9. Chorus Sebagai Major Space	28
2.1.10. Fade Sebagai Exit	29
2.1.11. Measure Sebagai Modul	30
2.1.12. Rhythm Sebagai Proporsi	31
2.1.13. Echo Sebagai Repetition Atau Pengulangan	31
2.1.14. Instrument Sebagai Material	32
2.1.15. Interval Sebagai Tampak	36
2.1.16. Articulation Sebagai Jointure	37
2.1.17. Blending Sebagai Layering	38
2.1.18. Tone Sebagai Pencahayaan	39
2.1.19. Timbre Sebagai Texture	40
2.2. Konsep Program Ruang	41
2.2.1. Besaran Ruang	41
2.2.2. Hubungan Ruang	43
2.2.3. Analisa Site	44
BAB III	
GAGASAN PERANCANGAN	46
3.1. Karakteristik Musik Rock Progresif ke Bangunan	46
3.1.1. Intro / entry pada bangunan	46
3.1.2. Denah	47
a. Secondary space	47
b. Bridge / Ruang transisi	48
c. Chorus / Major Space	49
3.1.3. Fade / Exit	50
3.2. Struktur Bangunan	51
3.3. Tampak Pada Bangunan	52
3.3. Tata Massa Terhadap Site	53

BAB IV	
Laporan Perancangan	
Implementasi Analisa Dan Konsep	
Pada Perancangan Graha Musik Yogyakarta	54
4.1. Tata Massa Terhadap Site	54
4.2. Pencapaian ke Tapak	55
4.3. Implementasi Perancangan	55
4.3.1. Struktur Bangunan	55
4.3.2. Bentuk Bangunan	56
a. Intro atau entry pada bangunan	56
b. Verse atau Secondary Space	57
c. Ruang Transisi	59
d. Chorus atau Major Space	60
e. tampak pada bangunan	61
4.3.3. Suasana Ruang	63
4.4. Fade atau Exit	64
4.5. Sculpture	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	67



BAB I

GRAHA MUSIK YOGYAKARTA

**MUSIK ROCK PROGRESIF SEBAGAI KONSEP
PEMBENTUK RUANG DALAM DAN RUANG LUAR PADA BANGUNAN**

1.1. Latar Belakang

1.1.1 Komunitas Pemusik Di Yogyakarta

Yogyakarta sebagai kota yang kaya akan budaya, dan memiliki banyak grup-grup musik yang ternama seperti Shaggy Dog, Es Nanas, Sheila On 7, Kasumba, dan masih banyak lagi, menjadikan kota ini sebagai salah satu barometer perkembangan musik di Indonesia. Banyaknya komunitas pemusik yang berkumpul di studio-studio musik merupakan salah satu fenomena tersendiri bagi daerah Yogyakarta. Pada umumnya mereka berkumpul di tempat-tempat latihan band atau studio musik untuk meperbincangkan berbagai hal mengenai musik.

Dan dalam perkembangannya itu, kehadiran para pendatang yang sebagian besar adalah orang yang hendak meneruskan pendidikan di Yogyakarta membuat makin marak kehadiran grup band atau musik yang baru. Bagaimana tidak, disamping mereka dalam pendidikan banyak juga dari mereka yang memilih jalur musik sebagai sampingan ketika dalam masa pendidikan tersebut. Dan tidak menutup kemungkinan pula ketika mereka berhasil dalam membentuk suatu grup band, mereka membuat demo musik atau rekaman untuk dikirimkan ke berbagai mayor label atau indie label. Bidikan untuk menjadi grup band dan bersaing untuk dapat menembus nusantara agaknya membuat mereka tidak peduli akan pengeluaran biaya yang tidak sedikit.

Suatu aliran musik saat ini yang sedang banyak diminati oleh grup-grup band yang ada di Yogyakarta adalah yang berjenis musik rock, baik itu rock alternative, grindcore, hard core, Rock n' Roll, punk, industrial, Heavy metal, Pop rock dan Rock progresif.

1.1.2. Graha Musik Yogyakarta

Dilihat dari perkembangannya apresiasi masyarakat Yogyakarta tentang musik sangat tinggi, ini sangat dimungkinkan karena Yogyakarta merupakan kota budaya dan seni. Dan ditunjang oleh kemajuan teknologi dalam bidang musik, membuat musik makin akrab dengan kehidupan kita. Kehadiran komunitas musik tersebut sangat disayangkan apabila tidak terdukung oleh sarana-sarana yang mendukung dalam hal bermusik. Dalam hal ini belum terdapat suatu tempat yang representative dalam mendukung kehadiran mereka. Karena pada umumnya mereka hanya berkumpul di masing-masing studio tempat mereka berlatih. Dan contoh lain yang dapat kita lihat adalah ketika mereka mempertunjukan kebolehannya hanya sebatas event-event tertentu saja. Dan sebagai pendukung potensi tersebut, perlu diadakannya sebuah tempat yang dapat menampung aktivitas-aktivitas dalam bermusik.

1.1.3. Musik Rock Progresif Dan Pengaruhnya

Pada tahun 1960 merupakan awal dari kebangkitan musik rock, ketika itu musisi-musisi ingin membuat jenis-jenis musik yang baru dari perangkat elektronik. Musik rock sebagai salah satu musik yang mudah dikenal dan mempunyai nilai universalisme ini merupakan musik modern, yang pada awal kehadirannya dianggap sebagai musik yang bising dan kurang diminati. Namun dengan ditemukannya perangkat-perangkat elektronik dalam menunjang

permainannya, musik rock makin diminati dan disukai oleh banyak kalangan. Hingga lahirlah grup-grup musik legendaries seperti The Beatles, Yes, Rolling Stones, Deep Purple, Dream Theatre, The Police, Genesis dan masih banyak lagi. Warna musik yang mereka bawa mempunyai pengaruh yang sangat luar biasa bagi para musisi muda yang berbakat, dengan kreativitas yang tinggi mereka membawa musik rock ke dalam nuansa-nuansa yang baru.

Cikal bakal rock progresif adalah rock psikedelik yang lahir di lingkungan underground di Inggris pada pertengahan 1960-an. Ciri khas konser musik psikedelik menawarkan citra berupa warna-warna cemerlang dan sarat halusinasi dan bersemangat eksperimental untuk mendobrak batas-batas dan norma-norma yang ada sebelumnya. Album ini merupakan yang mengandung unsur-unsur yang menjadi ciri khas musik progresif, seperti lagu-lagu berdurasi panjang, sering berubah tempo, menggunakan orkes simfoni atau melotron, dan dengan lirik yang bernuansa kosmik atau filosofis.

Rock Progresif juga diawali oleh King Crimson dengan album *In The Court Of The Crimson King* (1969). King Crimson yang dibentuk Januari 1969 oleh Robert Fripp menghasilkan karya yang sangat padat dan penuh emosi yang didominasi nada dan kunci minor. Aransemen King Crimson sangat symphonic dan dipengaruhi jazz modern yang kuat, dengan perubahan dari gerakan megah menuju antiklimaks dalam sekejap.

Sementara itu Genesis juga mendefinisikan musik progresif dengan elemen-elemen warna, kehangatan, perubahan kunci nada yang rumit, dinamika musik akustik serta elektrik dan lirik yang bersifat fantasi. Genesis semakin mantap dengan bergabungnya Steve Hackett dan Phil Collins di album *Nursery Crime* (1971) dan kemudian mahakarya *Foxtrot* (1972) dengan lagu *Supper's Ready* sepanjang 23 menit.

Ada cabang prog metal yang menggabungkan kerasnya heavy metal dengan kemegahan dan kompleksitas symphonic prog yang antara lain dibawakan oleh Dream Theater, Angra, Fates Warning, Pain of Salvation, dan lain-lain. Selain itu juga new wave yang dipengaruhi musik psikedelik, industrial, dan minimalis yang melahirkan Talk Talk, Radiohead, atau Tortoise. Selama ada

musisi yang masih menghasilkan karya kreatif dan original, selama musik masih berkembang dan tidak ingin terbelenggu dalam konvensionalisme, musik rock progresif tentu akan tetap hidup. (Tom Malik, pemerhati musik, www.kompas.com)

1.1.4. Hubungan Musik Dengan Arsitektur

Seorang musisi muda, penulis lagu, vokalis sekaligus seorang arsitek yang mempunyai jiwa kebebasan tinggi, Don Fedorko berpendapat bahwa “ antara arsitektur dan musik mempunyai hubungan yang erat, dimana keduanya memiliki keterkaitan yang dapat dihubungkan satu sama lain karena keduanya mengandung unsur seni ; yang menggunakan makna dan spirit di dalam 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 di dalamnya. Selain itu seorang arsitek pada masa Renaissance mengatakan “ seorang arsitek harus mampu menyatukan dan menyertakan hal-hal yang berbeda ke dalam cara yang teratur tetapi saling proporsional 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 yang luar biasa dari proporsi yang terlihat menggembirakan dan mempesonakan indera kita. (Anthony C. Antoniades, *Poetics Of Architecture, Theory Of Design*, Hal.264)

Integrasi nilai musikal dan arsitektur Don Fedorko :

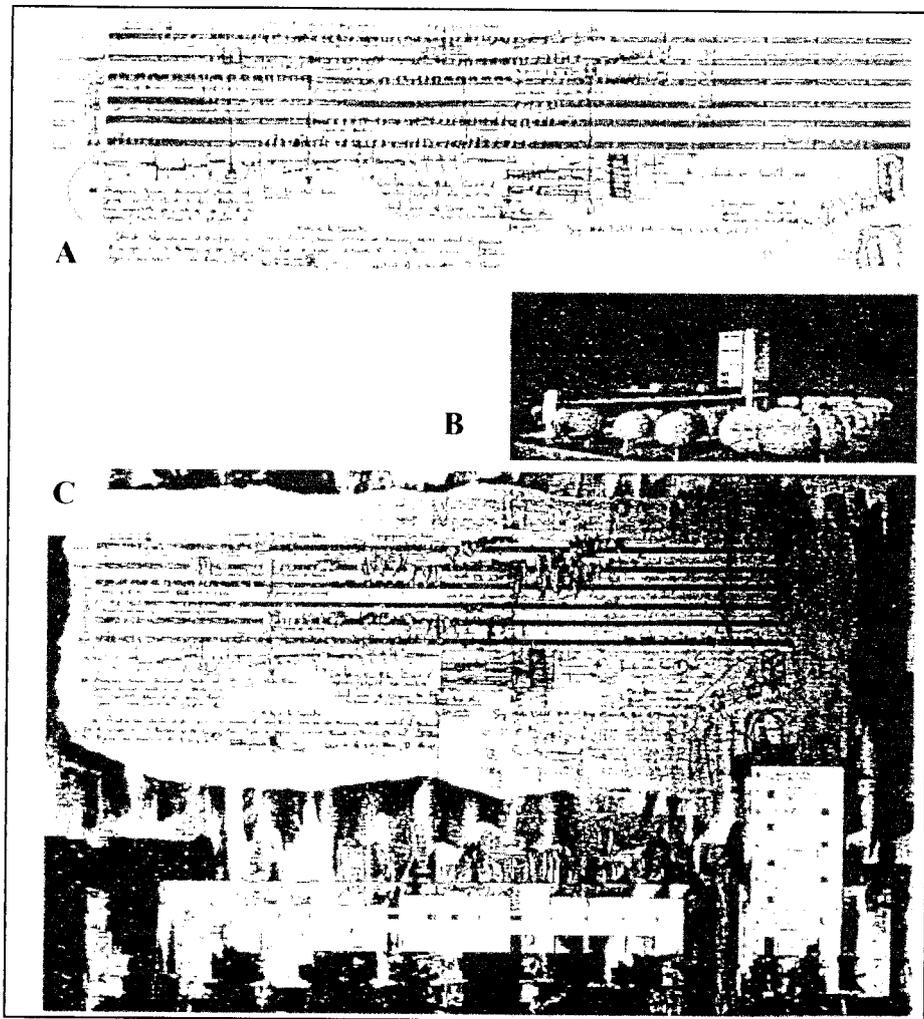


Diagram 1.1. Konsep bangunan dari nilai musical, A. Nilai musical, B. Final model arsitektur, C. Gambar Konsep (Desain proyek Oleh Don Fedorko terinspirasi dari lagu Niagara Falls, Chicago 18, band Chicago)

Keeratan hubungan antara musik tersebut menjadi acuan untuk merancang sebuah bangunan musik, dalam hal ini menggunakan elemen-elemen musik yaitu Musik Rock Progresif sebagai pembentuk ruang luar dan ruang dalam pada Graha Musik Yogyakarta.

1.2. RUMUSAN MASALAH

1.2.1. PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana membentuk suatu wadah yang dapat menyatukan kegiatan-kegiatan bermusik seperti kursus musik, latihan band, rekaman atau recording, pentas musik dan music shop kedalam sebuah bangunan Graha Musik Yogyakarta.

1.2.2. PERMASALAHAN KHUSUS

Bagaimana mentransformasikan musik rock progresif sebagai konsep pembentuk ruang dalam dan ruang luar pada bangunan.

1.2.3. Tujuan Dan Sasaran

- **Tujuan**

Merumuskan landasan konsep perancangan Graha Musik sebagai wadah fisik yang dapat menampung kegiatan bermusik.

- **Sasaran**

Menciptakan perencanaan dan perancangan bangunan dari musik rock progresif sebagai konsep pembentuk ruang dalam dan ruang luar pada bangunan Graha Musik Yogyakarta.

Merencanakan fasilitas-fasilitas pendukung pada Graha Musik Yogyakarta, sehingga menjadikannya lebih berfungsi sebagai fasilitas kegiatan bermusik.

1.3. Lingkup Pembahasan

Permasalahan dibatasi pada masalah-masalah lingkup disiplin bangunan yang dapat menghasilkan arahan dalam konsep perancangan Graha Musik Yogyakarta sebagai pusat kegiatan bermusik dengan sarana pendukungnya.

1.4. METODE PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini metode yang digunakan :

1. *Merumuskan Permasalahan*; yaitu merencanakan sebuah bangunan berupa Graha Musik Yogyakarta sebagai sarana kegiatan bermusik, dengan penekanan pada perencanaan dan perancangan ruang dalam dan ruang luar dengan pendekatan pada struktur musik rock progresif.
2. *Pengambilan Data*; yaitu pengambilan data sebagai pendukung pembahasan dalam menganalisa permasalahan untuk mendapatkan pemecahan di dalam studi perancangan.

Cara memperoleh data, dibagi dalam dua bagian :

- a. Data survey langsung ; untuk menganalisa site yaitu mengamati langsung kondisi yang ada sekarang, pada kawasan perencanaan dan kawasan yang melingkupinya, mengamati kegiatan yang ada, dokumentasi site dan bangunan serta sketsa-sketsa pendukung sebagai data primer.
- b. Studi literature, yaitu ;
 - a. mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan bangunan, guna menyelaraskan antara Graha Musik Yogyakarta dengan struktur musik rock progresif

- b. mempelajari teori-teori dalam perencanaan ruang dalam dan ruang luar bangunan.
 4. Metode penyelesaian, sebagai cara dalam pemecahan permasalahan desain
 - a. Analisa tapak ;
 1. analisa site / lokasi ;
 - lokasi dari lingkungan tapak di dalam kota
 - jarak-jarak dan waktu tempuh antara tapak dengan fungsi-fungsi lain yang berhubungan di dalam kota
 - lokasi tapak dari dalam lingkungan
 2. analisa kebisingan
 3. analisa sirkulasi
 - b. Menganalisa tata ruang dalam dan ruang luar dengan menginterpretasikan musik rock progresif dengan arsitektur melalui teori Don Fedorko.
5. Metode penyelesaian bentuk bangunan

Dengan memahami elemen pada musik rock progresif sebagai unsur yang ditransformasikan ke dalam bangunan, maka didapat ;

 - a. Konsep kebutuhan ruang dan hubungan ruang Graha Musik Yogyakarta
 - b. Konsep tata ruang dalam dan ruang luar dengan mentransformasikan musik rock progresif ke dalam bentuk bangunan

1.5. Keaslian Penulisan

1. Heriansyah 95 340 088 / TA / UII / 2002

Jogyakarta Music Centre

Penekanan : Transformasi ekspresi dinamika musik modern sebagai pembentuk citra bangunan

2. Erza Rahma Hajaty 97 512 112 / TA / UII / 2002

Rumah Industri Musik Rekaman di Yogyakarta

Penekanan : menciptakan keterkaitan antara ruang luar dengan ruang dalam yang mencerminkan karakter musik melalui penataan landscape serta merancang system akustik sesuai dengan fungsi kegiatan

3. Basuki Rachmad 92 340 045 / TA / UII / 1998

Fasilitas Pertunjukan Seni Musik di Surabaya

Penekanan : menciptakan gedung fasilitas pertunjukan seni musik yang mampu memenuhi tuntutan masyarakat kota terhadap adanya kegiatan pertunjukan seni musik

1.6. Kerangka Pola Pikir

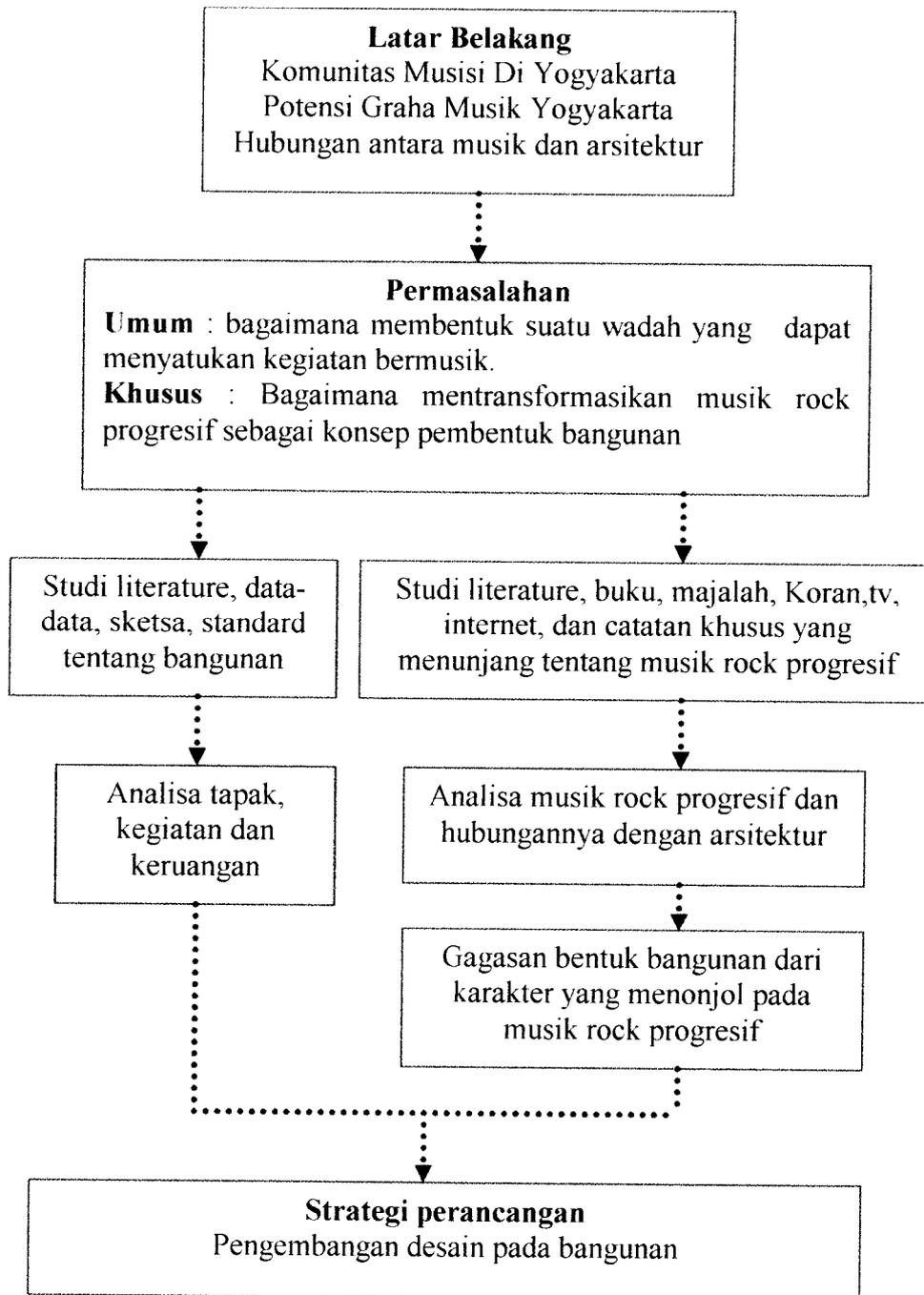


Diagram 1.2. Kerangka Pola Pikir

1.7. Spesifikasi Umum Bangunan

1.7.1. Profil Pengguna

Profil pengguna pada bangunan Graha Musik Yogyakarta, adalah:

1. **Pengelola**

Pengelola adalah sekelompok orang yang bertugas untuk mengelola bangunan baik secara operasional maupun manajerial.

2. **Pengunjung**

Adalah sekelompok orang yang datang untuk mengunjungi dan menggunakan fasilitas pada bangunan. Jenis pengunjung antara lain :

- a. Pengunjung yang bertujuan untuk menyewa studio,
- b. Pengunjung yang datang untuk melihat pertunjukan seni musik,
- c. Pengunjung yang datang untuk kursus musik
- d. Pengunjung yang datang untuk melihat music shop

3. **Penyewa retail pada bangunan**

Adalah sekelompok orang yang bertujuan untuk menyewa retail-retail music shop yang disediakan.

4. **Pengisi acara pertunjukan**

Adalah kelompok orang yang datang untuk mengisi acara pada gedung pertunjukan.

1.7.2. Kebutuhan ruang

Kebutuhan ruang pada Graha Musik Yogyakarta adalah :

1. R. Studio

- Studio latihan
- Studio Rekaman
- R. control
- R. Mixing
- Lobby
- R. karyawan
- Toilet

2. Music Shop

- Show Room
- Toilet
- kursus musik

3. R. Pengelola

- R. Pimpinan
- R. Manager
- R. Rapat
- R. Administrasi
- R. Staff
- Toilet

4. R. pertunjukan

- Lobby
- Ticketing
- Entrance hall
- R. Penonton
- R. Ganti
- R. Tunggu
- R. Property
- Gudang
- Toilet

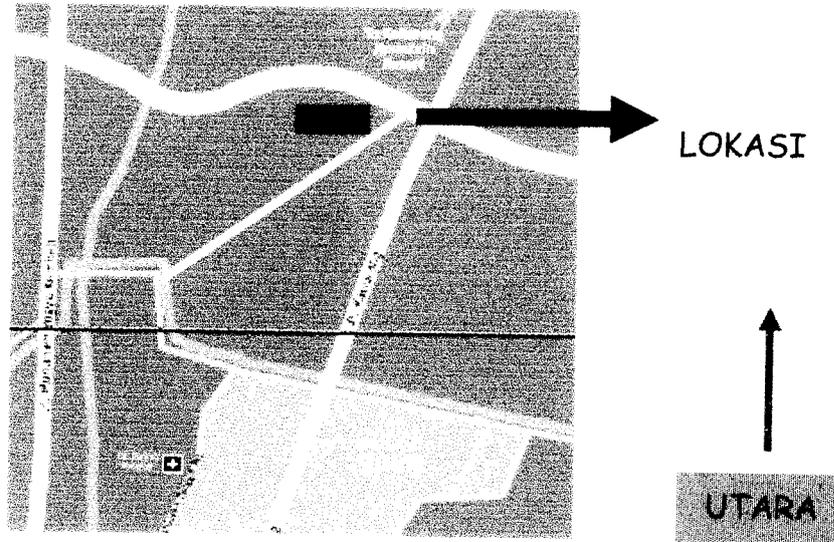
5. Kursus Musik

- R. Pengajar
- R. Kursus

6. Fasilitas Pendukung

- R. Parkir
- Genset
- A.H.U
- R. Service
- Gudang
- Mushola
- R. Keamanan
- kantin

1.7.3. Lokasi / site



gambar Peta Lokasi Site
(sumber Yogyakarta Maps)

Lokasi terletak di jalan Ring Road Utara, Kab.Sleman, D.I. Yogyakarta.

Luas site : 14.000 m²

Batas wilayah :

- a. sebelah utara : jalan ringroad utara kentungan,
- b. sebelah selatan adalah persawahan penduduk
- c. sebelah timur : jalan perkampungan
- d. sebelah barat : perkampungan penduduk

Alasan pemilihan site :

- a. Keberadaannya dekat dengan pusat kota
- b. Luasan memadai untuk peletakan bangunan dan kegiatan bermusik
- c. Lokasi sangat strategis, jalur transportasi yang lancar memudahkan akses bagi pengguna.

BAB II

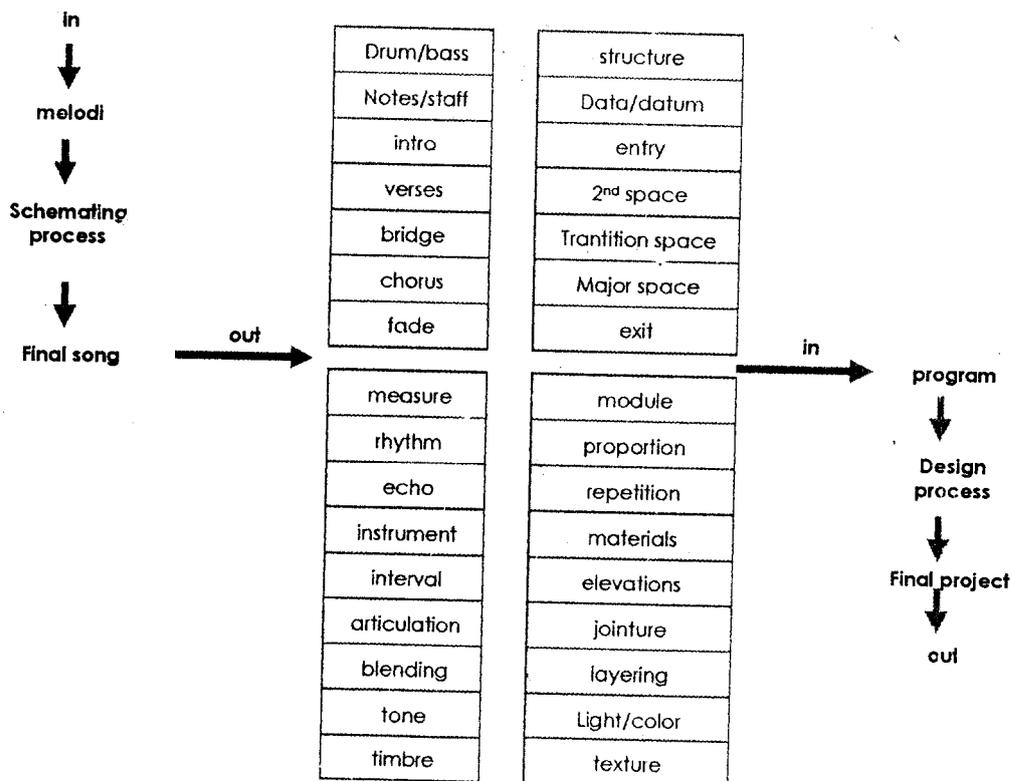
ANALISA DAN KONSEP DESAIN

2.1. Analisa Musik Rock Progresif

Musik Rock Progresif pada dasarnya mempunyai karakter sebagai berikut :

- Komposisi berdurasi panjang
- Terdapat nuansa musik yang berbeda
- Ketukan irama atau tempo pada drum berubah-ubah

Sebagai acuan pada proses perancangan, maka musik dari rock progresif dianalisa lebih jauh agar dapat memperoleh karakter yang paling dominant. Untuk menunjukkan karakter yang dimiliki oleh musik rock progresif ini, maka sebagai bahan atau elemen pembentuk bangunan pada Grafia Musik diambil dari salah satu lagu yang beraliran musik ini untuk kemudian diinterpretasikan ke dalam bentuk arsitektur dalam teori Don Fedorko;



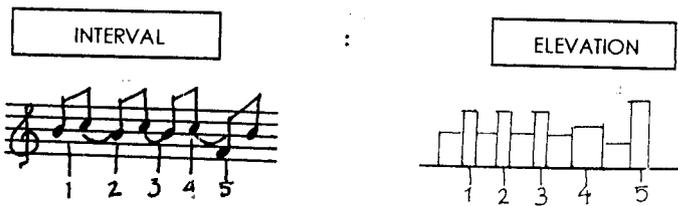


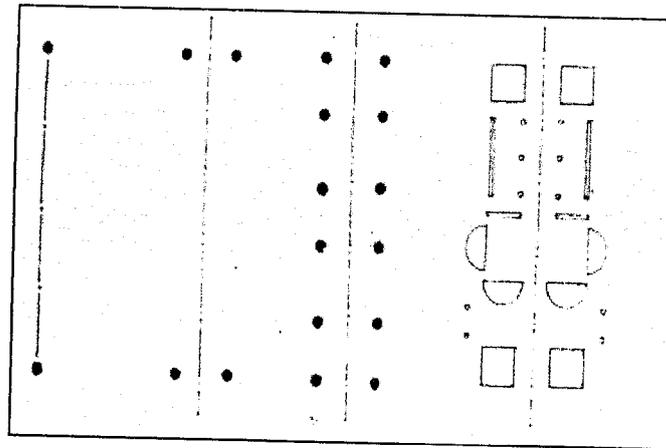
Diagram 2.1. interpretasi musik terhadap arsitektur

2.1.1. Mono Sebagai Bentuk Yang Simetri

Suatu kondisi dengan susunan yang seimbang dari pola-pola yang hampir sama dari bentuk-bentuk dan ruang terhadap suatu garis bersama (sumbu) atau titik (pusat).

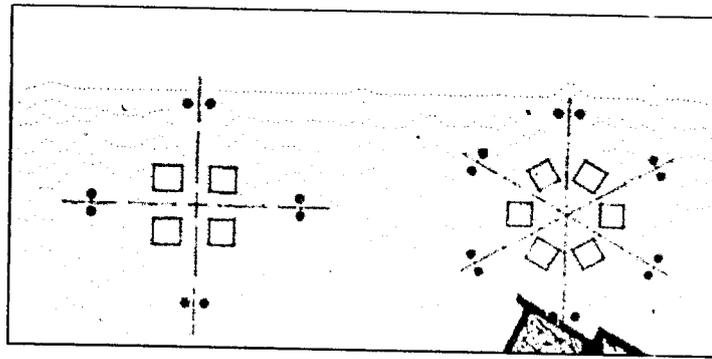
Terdapat dua macam simetri, yaitu :

1. Simetri bilateral yang berpedoman terhadap susunan yang seimbang dari unsur-unsur yang sama terhadap suatu sumbu yang sama.



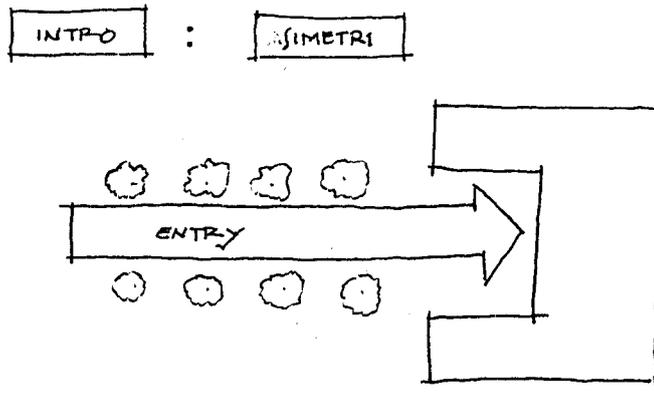
Gambar 2.2. simetri bilateral

2. simetri radial yang terdiri dari unsur-unsur yang sama yang seimbang terhadap dua atau lebih sumbu-sumbu yang berpotongan pada suatu titik.



Gambar 2.3. simetri radial

Suatu komposisi arsitektur dapat memanfaatkan simetri untuk mengorganisir bentuk-bentuk dan ruang-ruangnya dalam dua cara, seluruh organisasi bangunan dapat dibuat simetri atau suatu kondisi simetris dapat terjadi hanya pada bagian tertentu dari bangunan, dan mengorganisir suatu pola tak teratur dari bentuk-bentuk dan ruang-ruang terhadapnya.



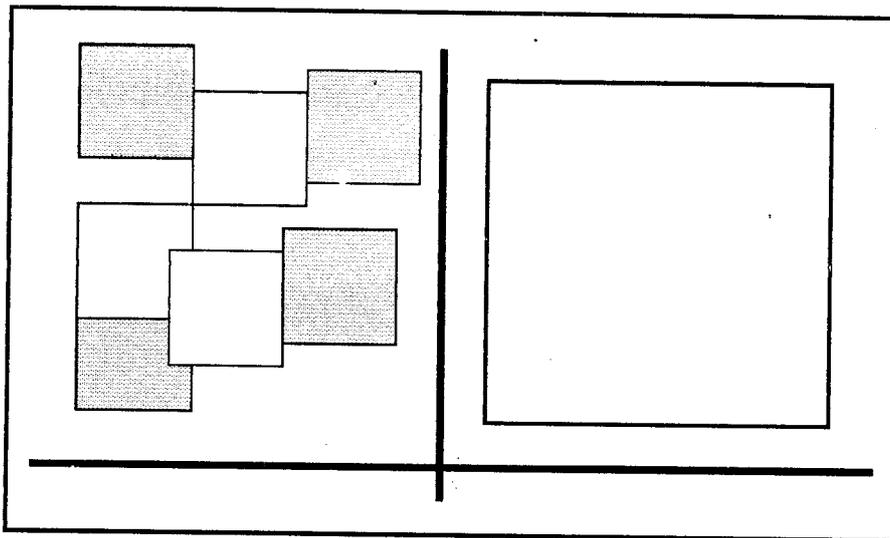
Gambar 2.4. simetri pada bangunan

2.1.2. Stereo Sebagai Bentuk Asimetri

Pada musik rock progresif, kualitas suara yang dihasilkan dari musik ini yang paling menonjol adalah suara atau sound stereo. Di

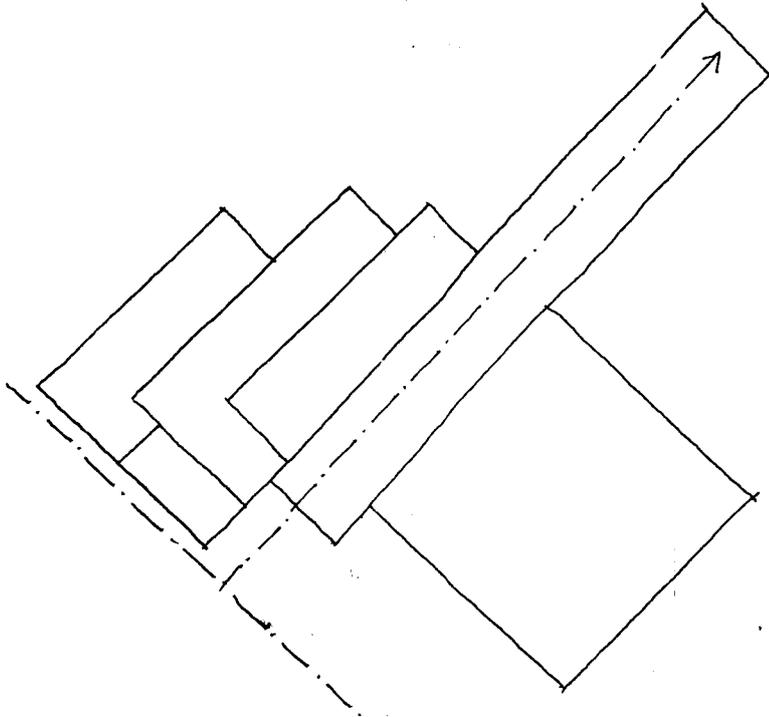
mana pada suara stereo tersebut menghasilkan suatu bentuk yang diinterpretasikan ke dalam arsitektur sebagai suatu bentuk yang asimetri. Suara stereo yang dihasilkan tersebut mempunyai karakter berbeda dalam setiap irama yang dihasilkan sebagai harmonisasi musik namun tetap memiliki suatu komposisi yang seimbang, sehingga suara musik tersebut dapat dinikmati oleh indera pendengaran.

kesetimbangan bentuk didasarkan pada prinsip bahwa pemakai suatu ruang menciptakan persepsi mereka sendiri akan keseimbangan dengan menghubungkan bentuk-bentuk dalam hubungan bentuk yang seimbang dari tegangan dan kesetimbangan.



Gambar 2.5. bentuk asimetri

- a. *Sejumlah massa yang dikelompokkan diseimbangkan dengan massa yang lebih besar.*
- b. *Bentuk yang berbeda itu diseimbangkan menurut garis, ukuran, dan perhubungan ruang-ruang dilingkungan sekitarnya*



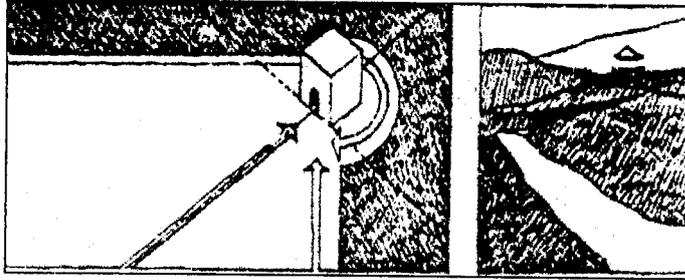
Gambar 2.6. bentuk asimetri pada bangunan

2.1.3. Tempo Sebagai Speed Atau Sirkulasi

Tempo atau kecepatan rata-rata pada lagu diinterpretasikan sebagai speed dalam hal ini adalah "jalur-jalur sirkulasi. jalur sirkulasi dapat diartikan sebagai tali yang terlihat yang menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar bersama, oleh karena itu kita bergerak dalam waktu, melalui suatu tahapan dari ruang." (F. D. K. Ching, *Bentuk Ruang Dan Susunannya, Erlangga, Hal : 246.*)

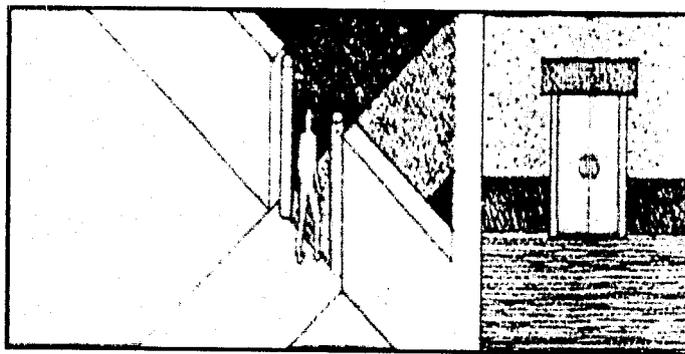
Unsur-unsur sirkulasi :

Ø Pencapaian bangunan – pandangan dari jarak jauh



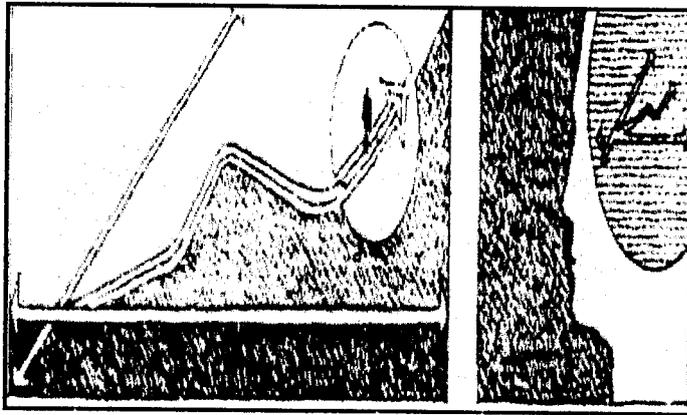
Gambar 2.7. pencapaian ke bangunan

Ø Jalan masuk ke dalam bangunan – dari luar ke dalam



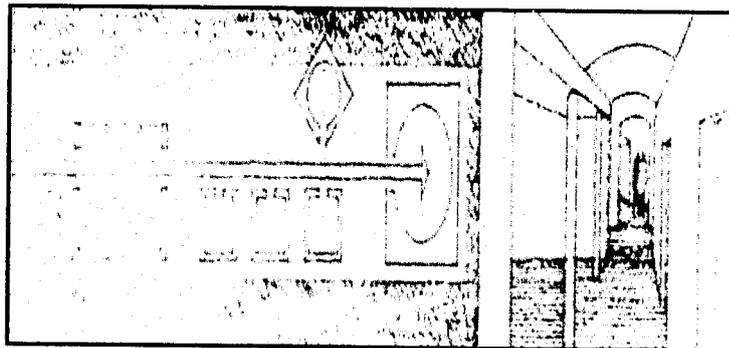
Gambar 2.8. jalan masuk ke dalam bangunan

Ø Konfigurasi bentuk jalan – urutan ruang-ruang



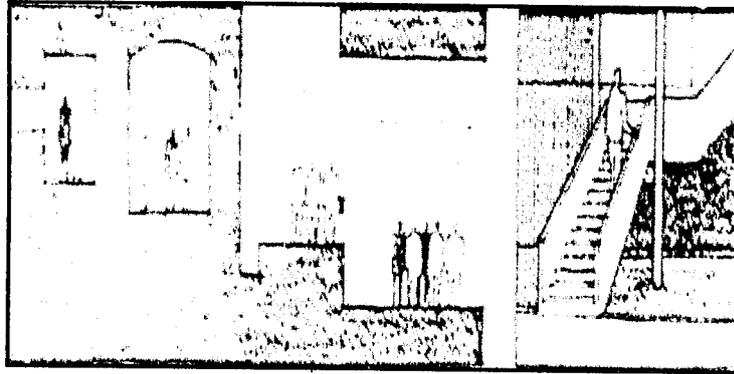
Gambar 2.9. konfigurasi bentuk jalan

Ø Hubungan ruang dan jalan – sisi-sisi, tanda-tanda dan pengakhiran-pengakhiran jalan.

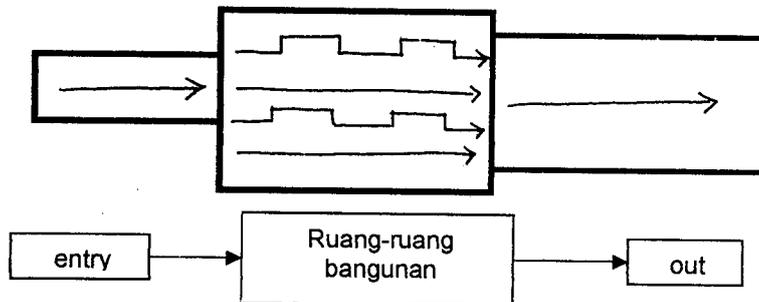


Gambar 2.10. hubungan ruang dan jalan

Ø Bentuk dari ruang sirkulasi – lorong-lorong, balkon-balkon, galery-galery, tangga-tangga dan ruang-ruang.



Gambar 2.11. bentuk dari ruang sirkulasi



: kecepatan sedang

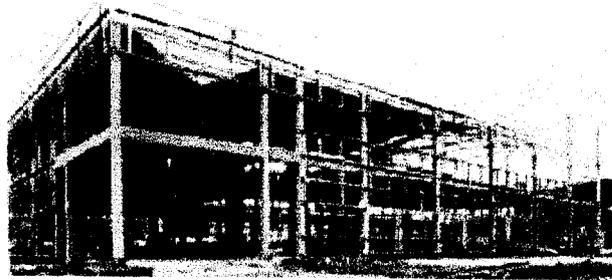
: kecepatan lambat

Gambar 2.12. karakter tempo musik rock progresif ke sirkulasi pada bangunan

2.1.4. Drum / bass Sebagai Stuktur Pada Bangunan

Drum / bass adalah alat musik yang sangat penting dalam menentukan ketukan suatu irama, dan menjadi struktur yang mencakup pola-pola irama di dalam musik itu sendiri. Dalam hal ini drum / bass diinterpretasikan sebagai struktur pada bangunan. Pada

bangunan, struktur yang menjadi sangat penting dalam mendukung kegiatan di dalamnya adalah struktur beton bertulang.

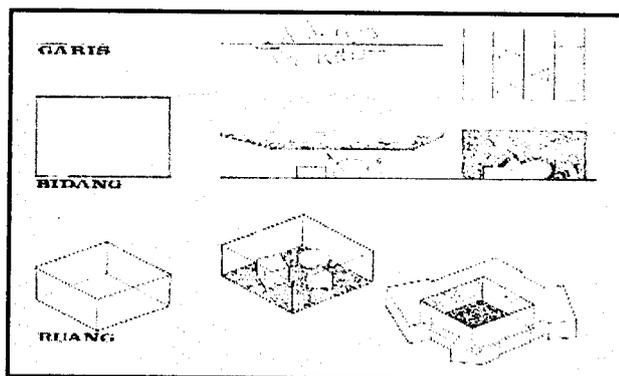


Gambar 2.13. Struktur beton bertulang

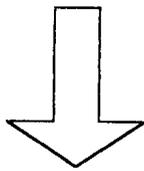
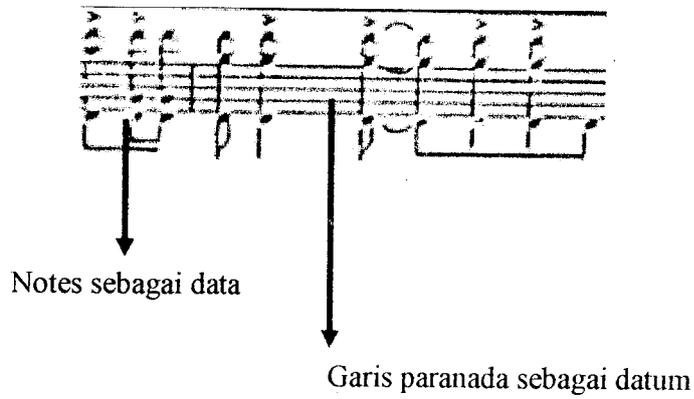
2.1.5. Notes / Staff Sebagai Data / Datum

Notes yang terdapat pada garis paranada di musik rock progresif diinterpretasikan sebagai data/datum, yaitu suatu garis atau bidang yang menjadi acuan dalam menghubungkan unsur-unsur lain di dalam bangunan.

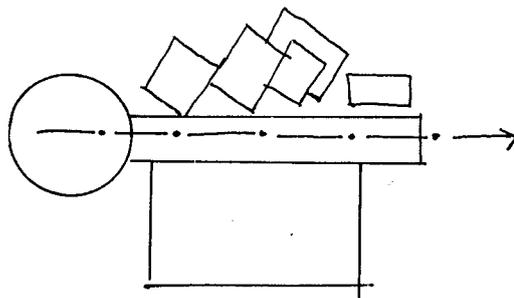
Pada musik rock progresif garis tersebut menyatukan unsur-unsur rock ke dalam nuansa orkestra atau jazz, dan di dalam arsitektur berupa sebuah ruang yang dapat mengorganisir unsur-unsur tersebut sepanjang sisinya.



Gambar 2.14. data / datum



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

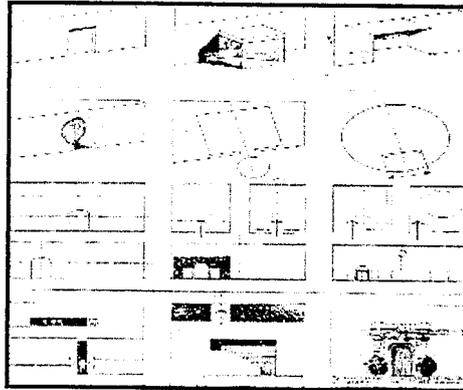


Garis lurus atau sumbu pada bangunan sebagai datum pada massa bangunan

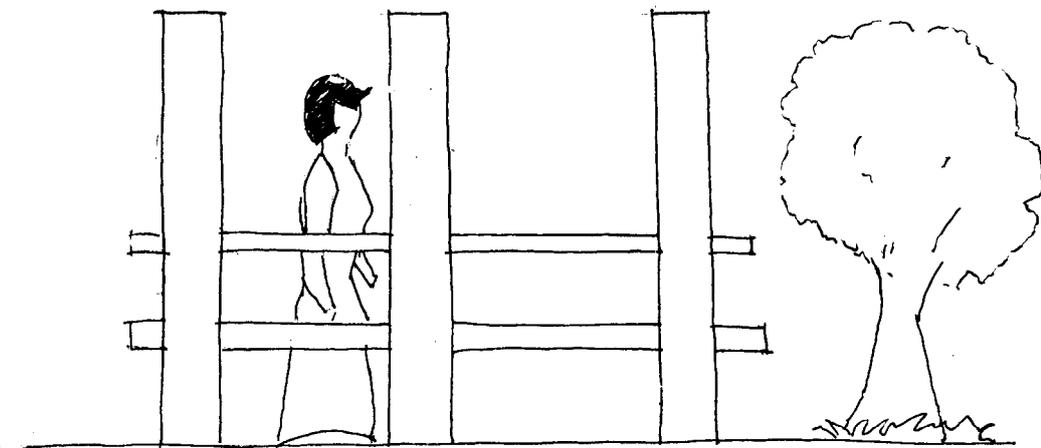
Gambar 2.15. notes sebagai data / datum pada bangunan

2.1.6. Intro Sebagai Entry Pada Bangunan

Memasuki sebuah lagu, biasanya sebuah musik didahului oleh bagian intro. dalam hal ini intro diinterpretasikan sebagai entry pada bangunan. Intro pada sebuah lagu mempunyai nilai-nilai musical dan divisualisasikan pada bangunan.



Gambar 2.16. entry pada bangunan



• GERBANG PENGARAH KE BANGUNAN

Gambar 2.17. intro sebagai entry pada bangunan

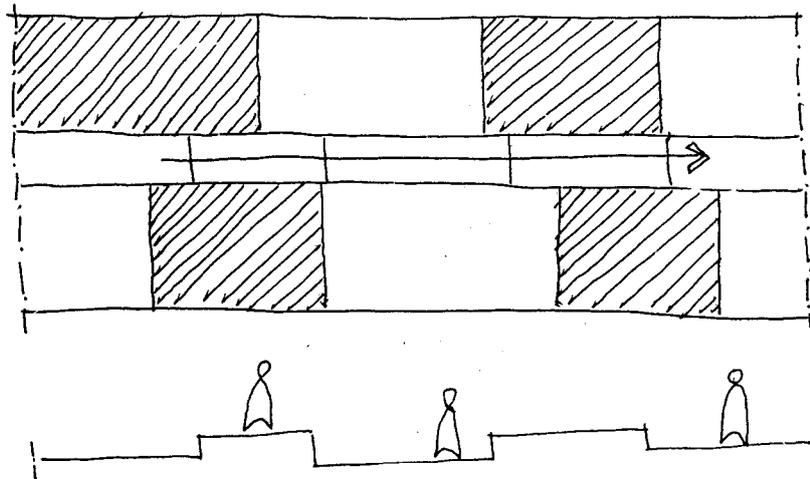
2.1.7. Verses Sebagai Secondary Spaces

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 describe the guitar effects used in the verses section:

- UNSUR PENGULANGAN DARI EFEK GITAR (Repeating element from guitar effect)
- Tempo slow
- Stereo
- 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

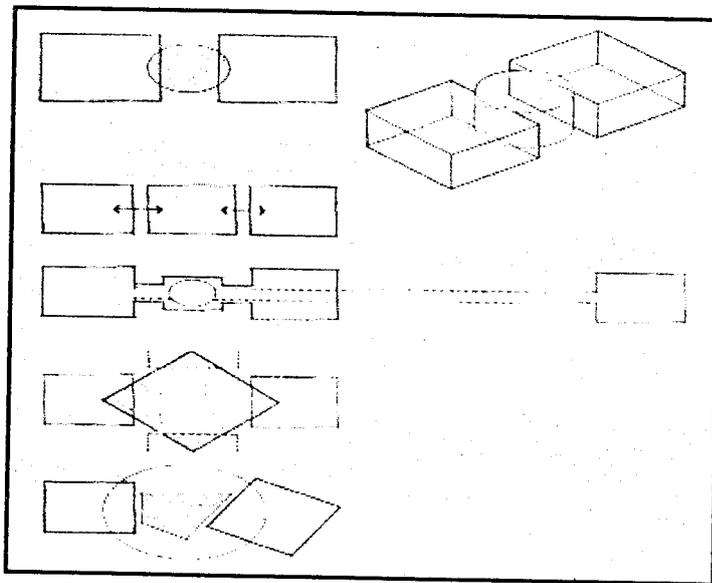
2.1.8. Bridge Sebagai Ruang Transisi

Dalam musik bridge berfungsi sebagai suatu transisi berupa improvisasi pada lagu untuk menuju bagian chorus atau melodi. Dalam arsitektur diinterpretasikan sebagai ruang transisi. Ruang transisi atau ruang perantara berfungsi sebagai penghubung antara dua ruang yang terbagi oleh jarak.

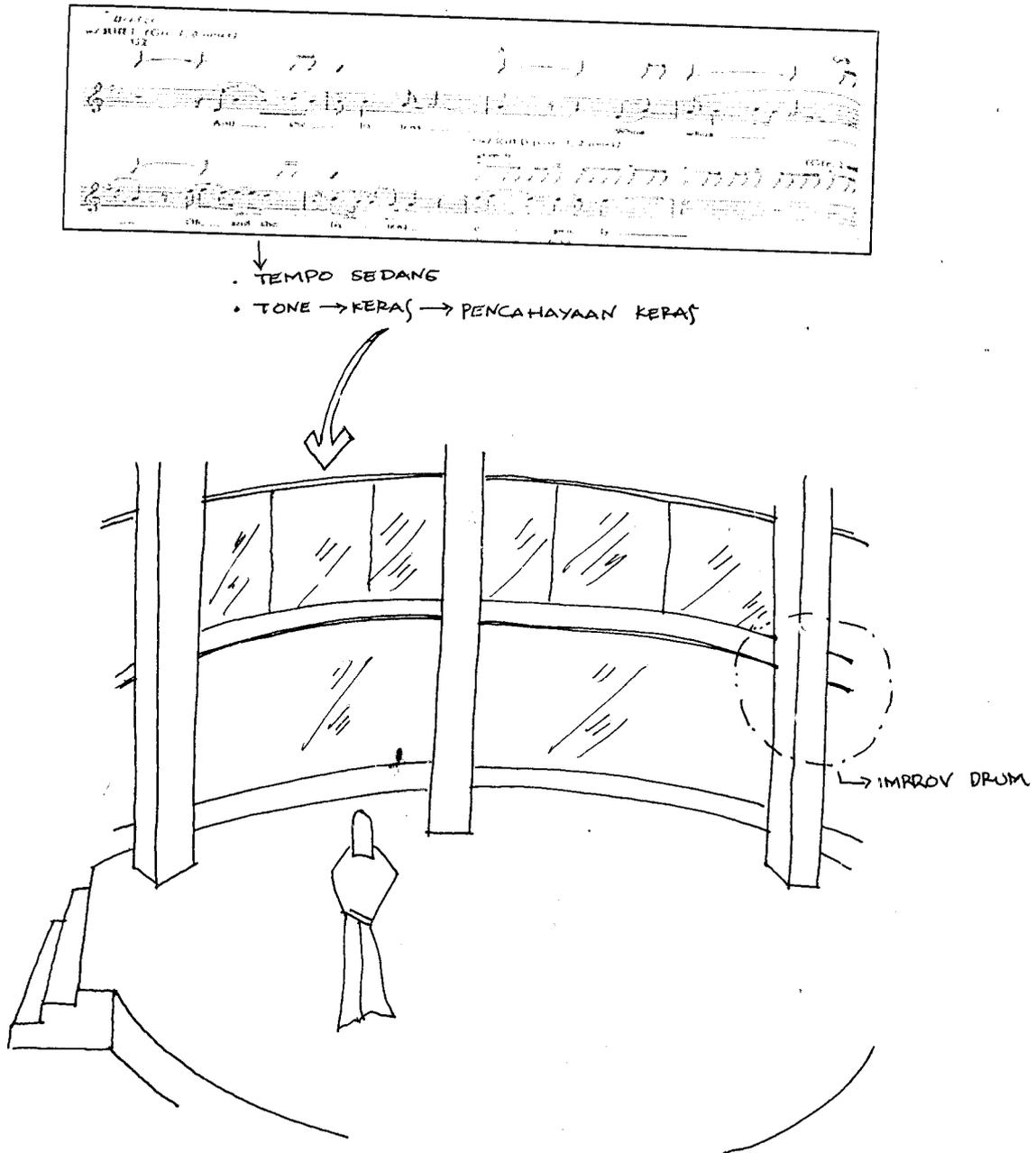
Ruang perantara dapat berbeda dalam bentuk dan orientasi dari kedua ruang lainnya untuk menunjukkan fungsi penghubungnya.

Kedua ruang seperti juga ruang perantara dapat setara dalam wujud dan ukuran dan membentuk urutan linier ruang-ruang.

Ruang perantara, jika cukup besar dapat menjadi ruang yang dominant dalam hubungan dan menjadi mampu mengorganisir sejumlah ruang-ruang yang mengikutinya.



Gambar 2.20. ruang transisi atau ruang penghubung



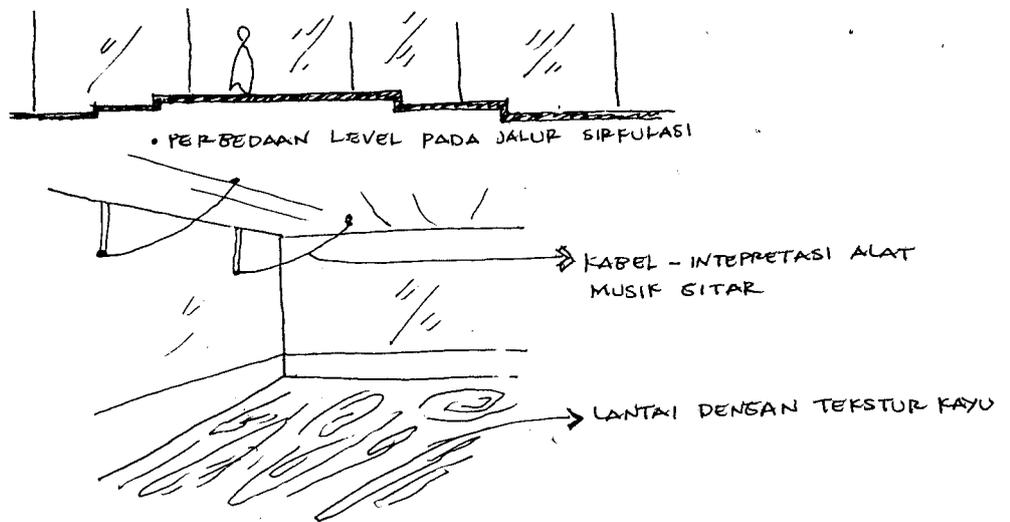
Gambar 2.21. ruang transisi pada bangunan

2.1.9. Chorus Sebagai Major Space

Chorus atau refrain dalam musik rock progreif diinterpretasikan sebagai ruang utama yang berada bangunan tersebut.



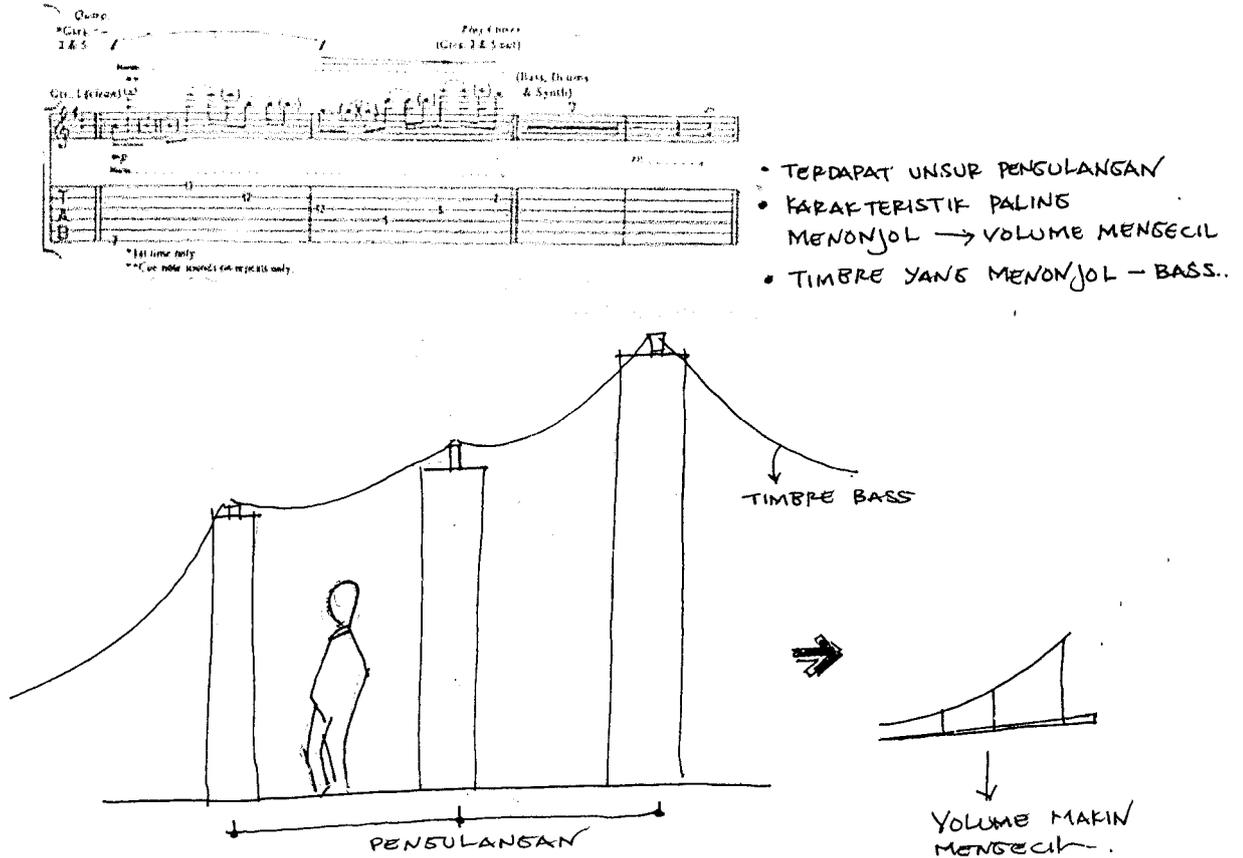
- TEMPO LAMBAT
- TIMBRE YANG MENONJOL
KEYBOARD ~ GITAR



Gambar 2.22. major space

2.1.10. Fade Sebagai Exit

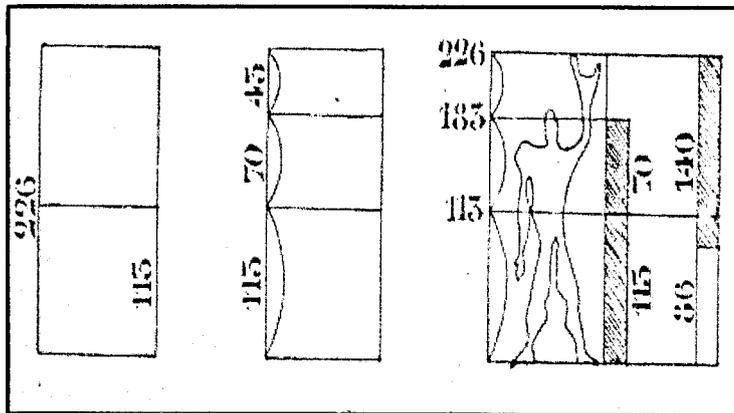
Fade atau bagian akhir lagu pada musik rock progresif diinterpretasikan sebagai exit pada bangunan. Seperti halnya intro atau entry, fade atau exit mempunyai bagian-bagian yang dapat dijadikan unsur-unsur yang diimplementasikan sebagai outro pada bangunan.



Gambar 2.23. exit pada bangunan

2.1.11.Measure Sebagai Modul

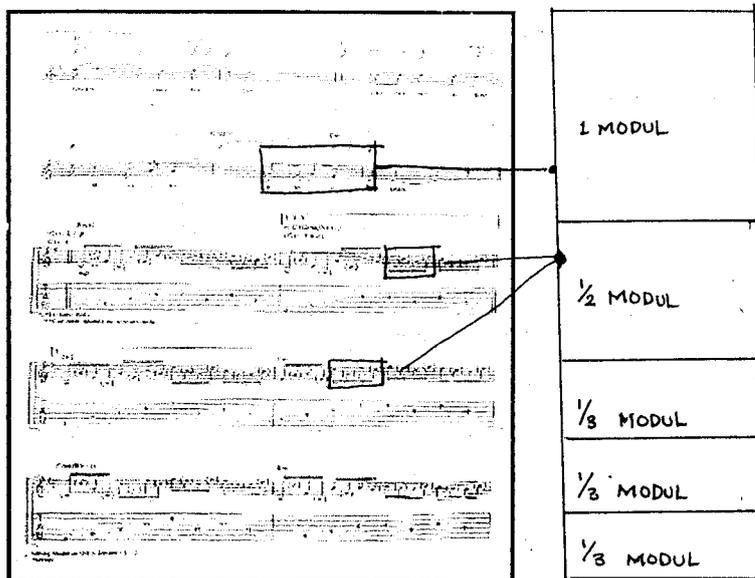
Measure atau grup ritme pada musik diinterpretasikan sebagai modul pada bangunan.



Gambar sistem modular yang dikembangkan oleh Le Cobusier “ dimensi-dimensi dimana yang mengisi dan dimana yang diisi (D.K. Ching , Arsitektur Bentuk Ruang Dan Susunannya, hal. 316)

Gambar 2.24. system modular

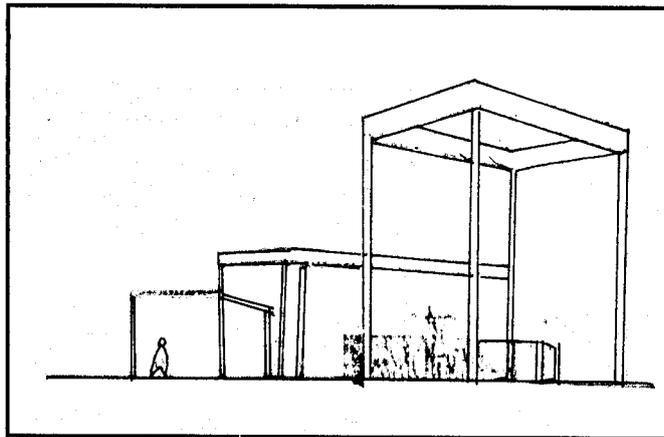
Berikut gambar dari measure :



Gambar.2.25. system modular dari measure atau grup ritme

2.1.12. Rhythm Sebagai Proporsi

Rhythm adalah perubahan antara panjang dan pendek, aksentuasi dan nono-aksentuasi suara musik. Diinterpretasikan sebagai proporsi pada bangunan, proporsi adalah ukuran bangunan secara relative terhadap bentuk-bentuk lain di dalam kaitannya. Semua unsur bangunan mempunyai satu ukuran tertentu. Ukuran tersebut mungkin telah ditentukan lebih dahulu oleh produsernya, atau ukuran itu dipilih oleh perencana dari berbagai macam pilihan.



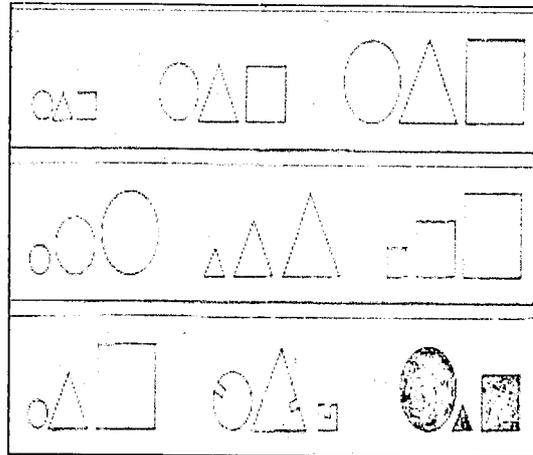
Gambar 2.26. proporsi struktur pada bangunan

2.1.13. Echo Sebagai Repetition atau Pengulangan

Echo atau suara yang berulang, diinterpretasikan sebagai unsur pengulangan pada bangunan. Pola-pola pengulangan dari bentuk-bentuk dan ruang-ruang dapat diorganisir sebagai berikut :

- a. dalam suatu cara radial atau konsentris terhadap suatu titik.
- b. berurutan menurut ukuran dalam bentuk linier.

- c. random tetapi berkaitan dengan letak maupun kemiripan dalam bentuk



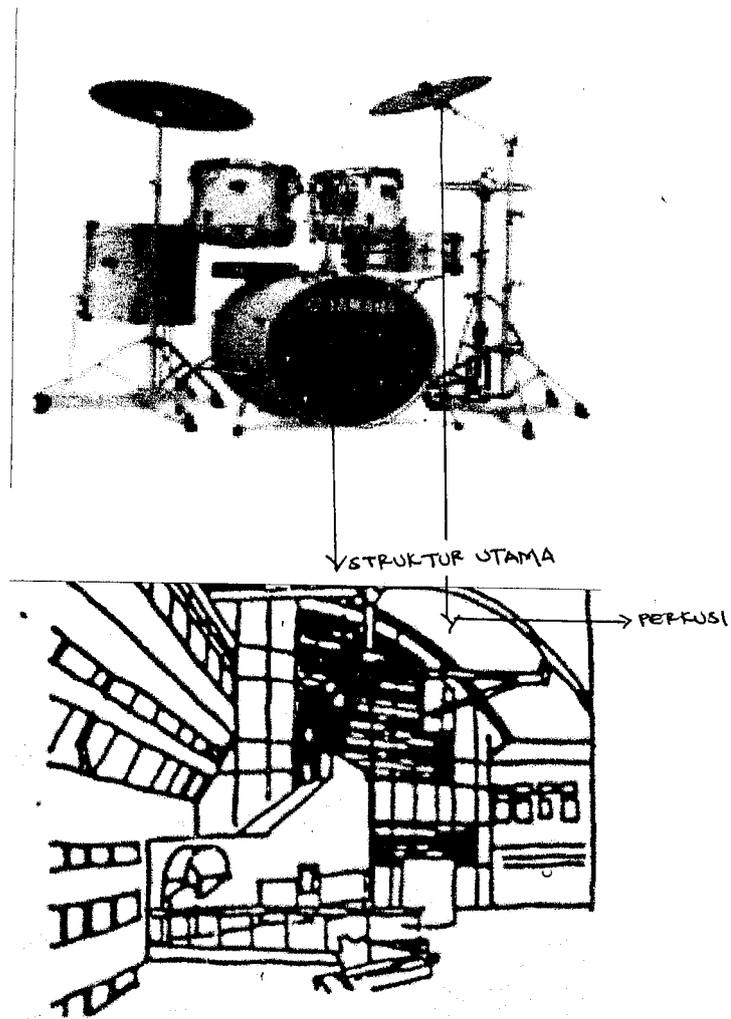
Gambar 2.2/. unsur-unsur yang dapat membentuk pola pengulangan

2.1.14. Instrumentation sebagai material

instrument atau alat musik yang dimainkan pada musik rock progresif, diinterpretasikan sebagai material pada bangunan. Masing-masing alat musik yang dimainkan mempunyai karakter-karakter yang dapat dianalogikan sebagai material pada bangunan, yaitu :

a. Drum

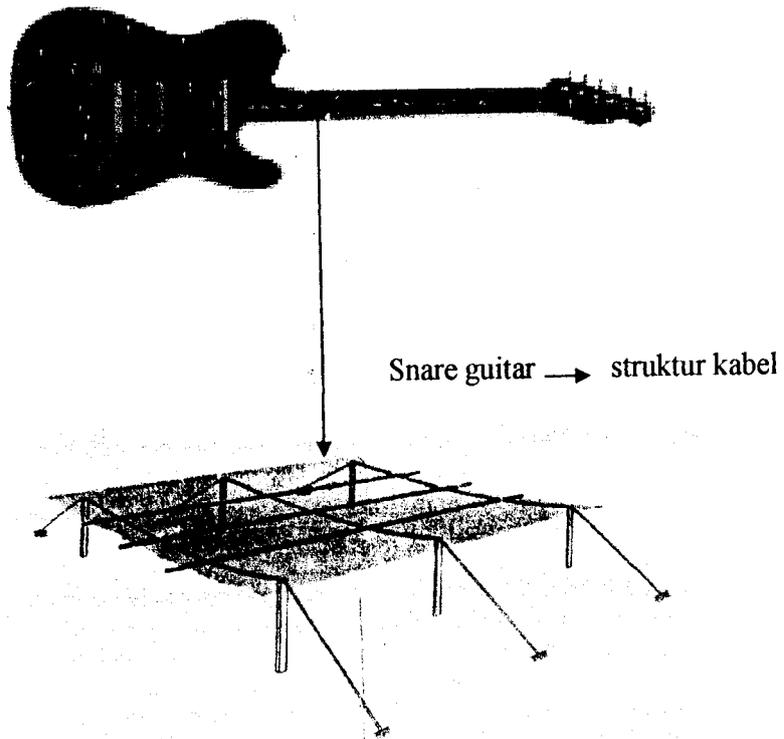
Drum yang menentukan cepat atau lambat suatu musik dan mempunyai sifat berada di tempat saja dan mempunyai beberapa unsur pendukung untuk berdirinya suatu alat musik drum, dianalogikan dengan material campuran antara baja dan beton.



Gambar 2.28. drum sebagai material

b. Gitar dan Bass

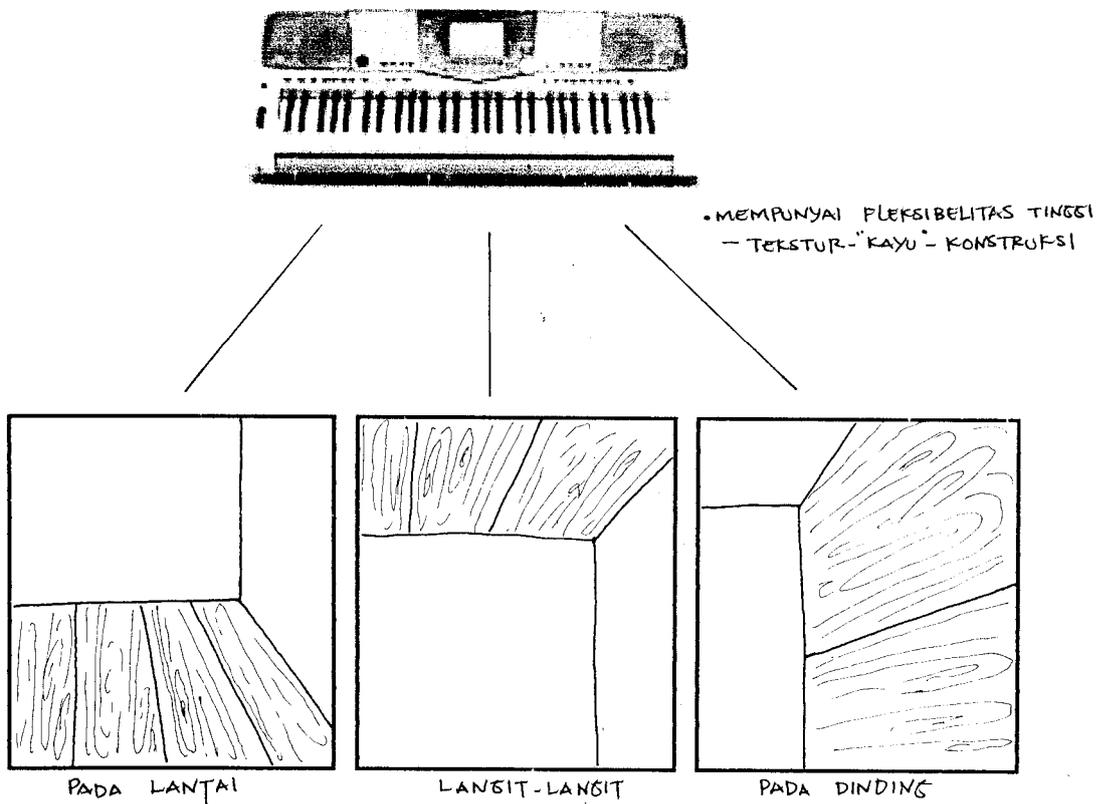
Gitar dan bass pada musik rock progresif dianalogikan dengan material kabel atau struktur kabel.



Gambar 2.29. gitar sebagai material kabel

c. Keyboard

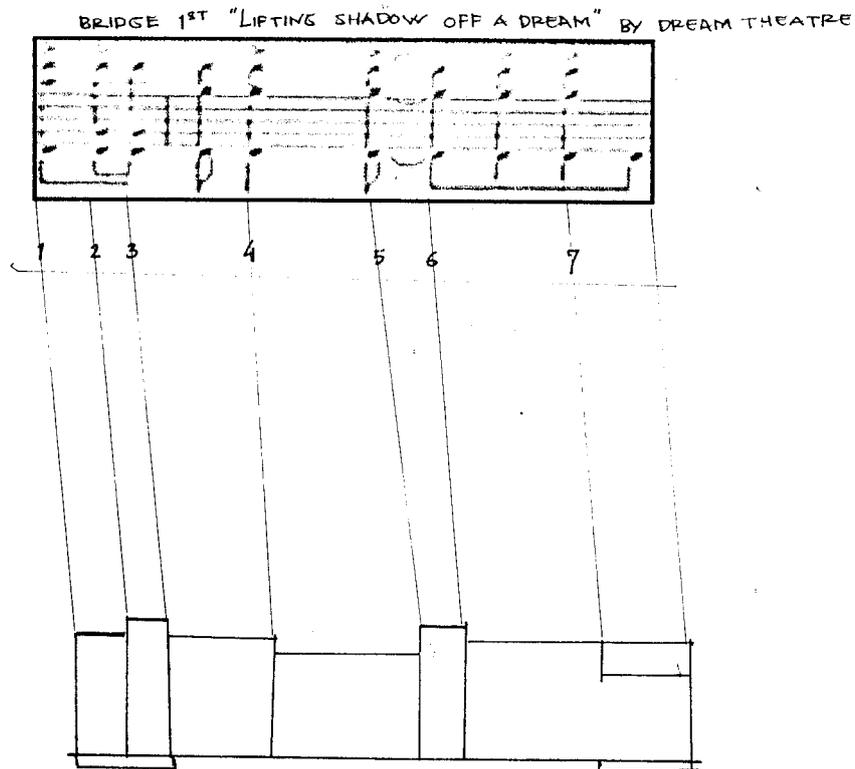
alat musik keyboard pada musik rock progresif mempunyai karakter sangat fleksibel dan dapat membawa warna kearah nuansa musik klasik atau nuansa orkestra, dianalogikan sebagai material kayu yang mempunyai fleksibilitas yang tinggi.



Gambar 2.30. alat musik keyboard sebagai material kayu pada bangunan

2.1.15. Interval Sebagai Tampak

Interval atau jarak antara dua nada, diinterpretasikan sebagai tampak pada bangunan. Keteraturan jarak antara dua nada baik itu panjang dan pendek atau rendah dan tinggi, mempunyai pola yang dapat menentukan suatu pola yang dapat dijadikan suatu acuan pada tampak bangunan.



Gambar 2.31. Interval Sebagai Tampak Bangunan

2.1.16. Articulation sebagai Jointure

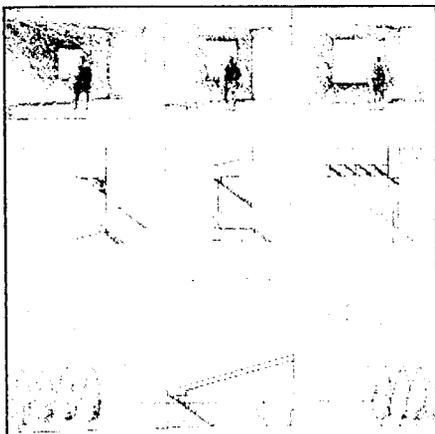
Articulation atau kejelasan hubungan antara nada, diinterpretasikan sebagai penghubung ruang-ruang yang terdapat pada bangunan.

The image shows a musical score for guitar and voice. The top part features a guitar part with a treble clef and a key signature of one flat. The notes are written in a rhythmic pattern. A handwritten note with an arrow points to a specific section of the guitar part, stating: "DIMAINKAN LEBIH PANJANG BEBERAPA BEAT / KETUFAN". Below the guitar part, there is a vocal line with lyrics: "Lift me up and set me free". The score includes a guitar chord diagram for the lower register, showing frets on strings D, A, and D. There are also handwritten annotations in Indonesian: "WRHHE (Go. J. Lower)", "WRHHE (Go. J. Lower)", and "WRHHE (Go. J. Lower)". The bottom part of the image shows a smaller section of the score, possibly a different arrangement or a specific exercise.

Gambar 2.32. articulation pada musik

2.1.18. Tone Sebagai Pencahayaan

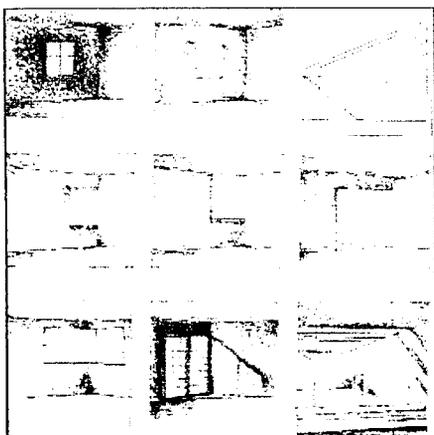
Suara dihasilkan dari getaran baik udara maupun benda padat, ketika getaran tersebut teratur, maka suara itu disebut tone atau nada. Diinterpretasikan sebagai pencahayaan, dalam hal ini pencahayaan pada bangunan mempengaruhi suatu kualitas ruang. Untuk menentukan kualitas ruang tersebut maka, pada bangunan terdapat bukaan-bukaan



Lokasi dan orientasi dari sebuah jendela atau pembukaan pada atap dengan demikian dapat lebih penting dalam menentukan kualitas cahaya siang hari.

Pembukaan yang diorientasikan untuk menerima matahari secara langsung dalam waktu-waktu tertentu.

Pembukaan dengan atap sebagai pelembut cahaya matahari yang kuat dan sebagai keseimbangan cahaya terhadap suatu ruang.



Penempatan suatu pembukaan akan mempengaruhi cara dimana sinar matahari memasuki ruangan dan membuat bercahaya bentuk-bentuk dan permukaan-permukaan.

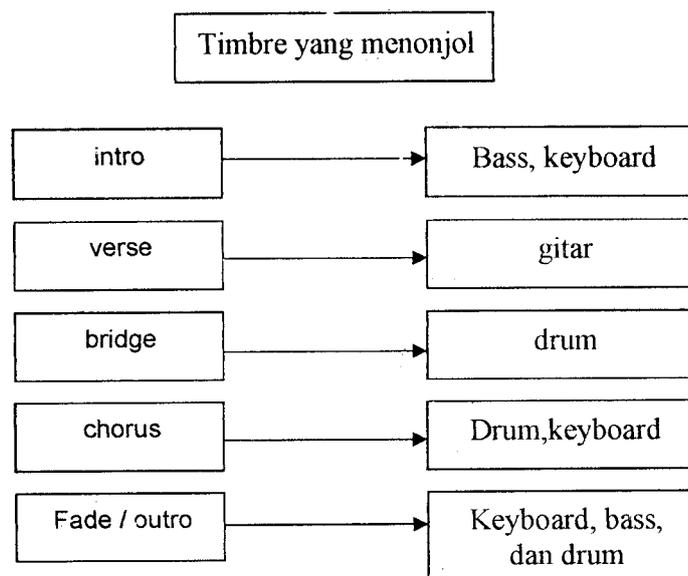
Pembukaan yang diletakkan disepanjang sisi suatu dinding atau susut ruangan, cahaya yang masuk melaluinya akan memutihkan permukaan dinding yang berdekatan dan tegak lurus terhadap bidang permukaan.

Faktor-faktor tambahan mungkin juga mempengaruhi kualitas cahaya terhadap suatu ruangan.

Gambar 2.34. tone

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

2.2. Konsep Program Ruang

2.2.1. Besaran Ruang

Ruang yang dibutuhkan terdiri dari beberapa kelompok ruang antara lain ; Ruang Studio, Music Shop, Ruang Pengelola, R. pertunjukan, dan R. Fasilitas Penunjang. Adapun jenis ruang dan luasan yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Stand ar	Jumlah Ruang	Luas	Total
R. Studio latihan					
- Studio latihan	6 orang	6	10	36	360
- R. control studio	1 orang	6	10	6	60
- Lobby	300orang	0.65	1	195	195
- Toilet	10 orang	1	2	20	40
- R. Keamanan	10 orang	1	1	10	10
JUMLAH					665
R. Studio Rekaman					
- Studio Rekaman	6 orang	6	5	36	180
- R. control	1 orang	6	5	6	30
- R. Mixing	4 orang	2	5	8	40
- Lobby	200 orang	0.65	1	130	130
- Toilet	4 orang	1	2	4	8
JUMLAH					388
Music course					
- R. Kursus	5 orang	4	4	20	80
JUMLAH					80

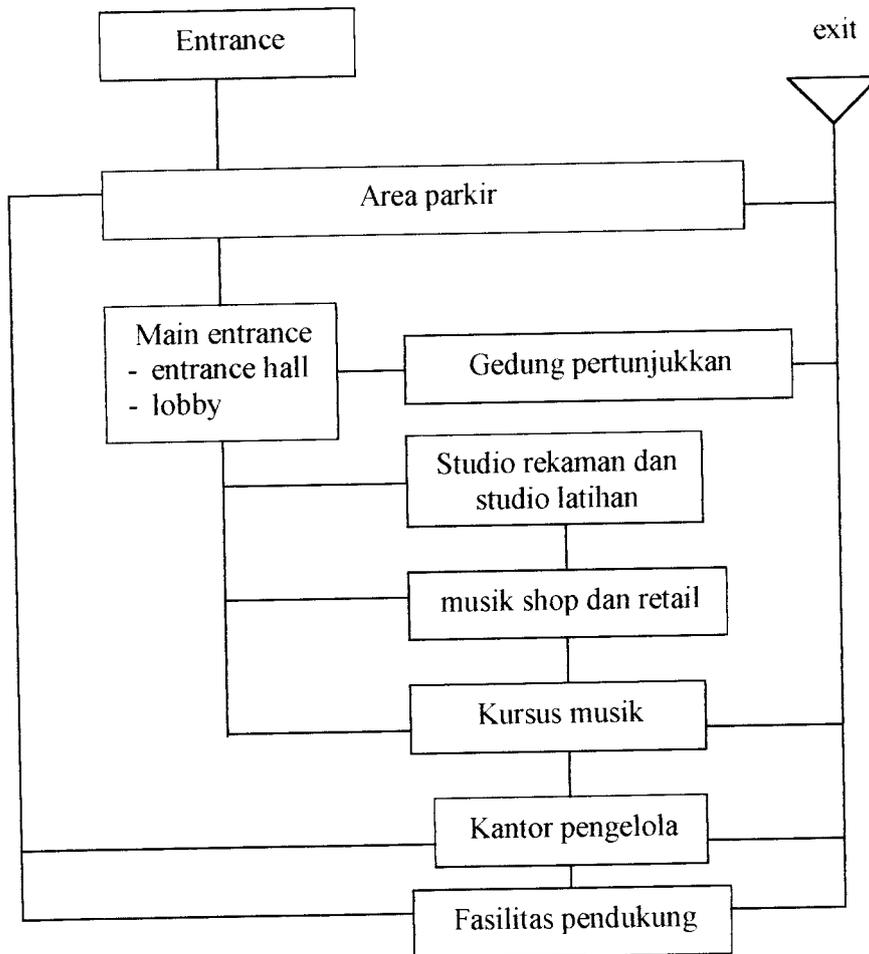
Retail Music Shop					
- Retail	10 orang	25	12	250	3000
- Toilet	10 orang	1	2	20	40
JUMLAH					3040
R. Pengelola					
- R. Pimpinan	1 orang	12	1	12	12
- R. Manager	3 orang	9	1	27	27
- R. Rapat	12 orang	1.8	1	21	21.6
- R. Administrasi	5 orang	10	1	50	50
- R. Staff	10 orang	4	1	40	40
- Toilet	5 orang	1.5	2	7.5	15
JUMLAH					165
R. pertunjukan					
- Lobby	500 orang	0.65	1	325	325
- Ticketing	2 orang	3.00	1	6	6
- Entrance hall	200 orang	1.20	2	240	480
- R. Penonton	500 orang	0.43	1	215	215
- R. Ganti	5 orang	1.50	2	7.5	15
- R. Tunggu	100 orang	1.50	1	150	150
- R. Property		80	1	80	80
- Gudang	10 orang	1.80	1	18	18
- Toilet pa/pi	20 orang	1.50	2	30	60
JUMLAH					1349
Fasilitas Pendukung					
- R. Parkir		700	1	700	700
- Genset		120	1	120	120
- A.H.U		30	1	30	30
- R. Service		20	1	20	20
- Gudang		30	1	30	30
- Mushola		36	1	36	36
JUMLAH					936

Jadi Total luasan yang dibutuhkan adalah :

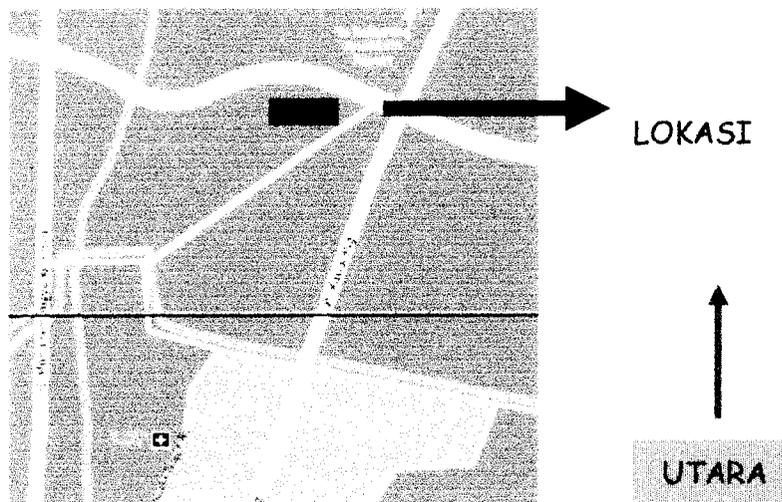
$$665+388+80+3040+165+1349+936 = 6623 \text{ m}^2$$

2.2.2. Hubungan Ruang

Konsep organisasi ruang yang digunakan berdasarkan pada fungsi-fungsi kegiatan :



2.2.3. Analisa Site



gambar 2.23. Peta Lokasi Site
(sumber Yogyakarta Maps)

Lokasi terletak di jalan Ring Road Utara, Kab.Sleman, D.I. Yogyakarta.

Luas site : 14.000 m²

BC : 50 % dari total luas lokasi

$$50 \% \times 14.000 = 7000 \text{ m}^2$$

Total luas ruang : 6623 m²

Sirkulasi : 30 % dari luas bangunan

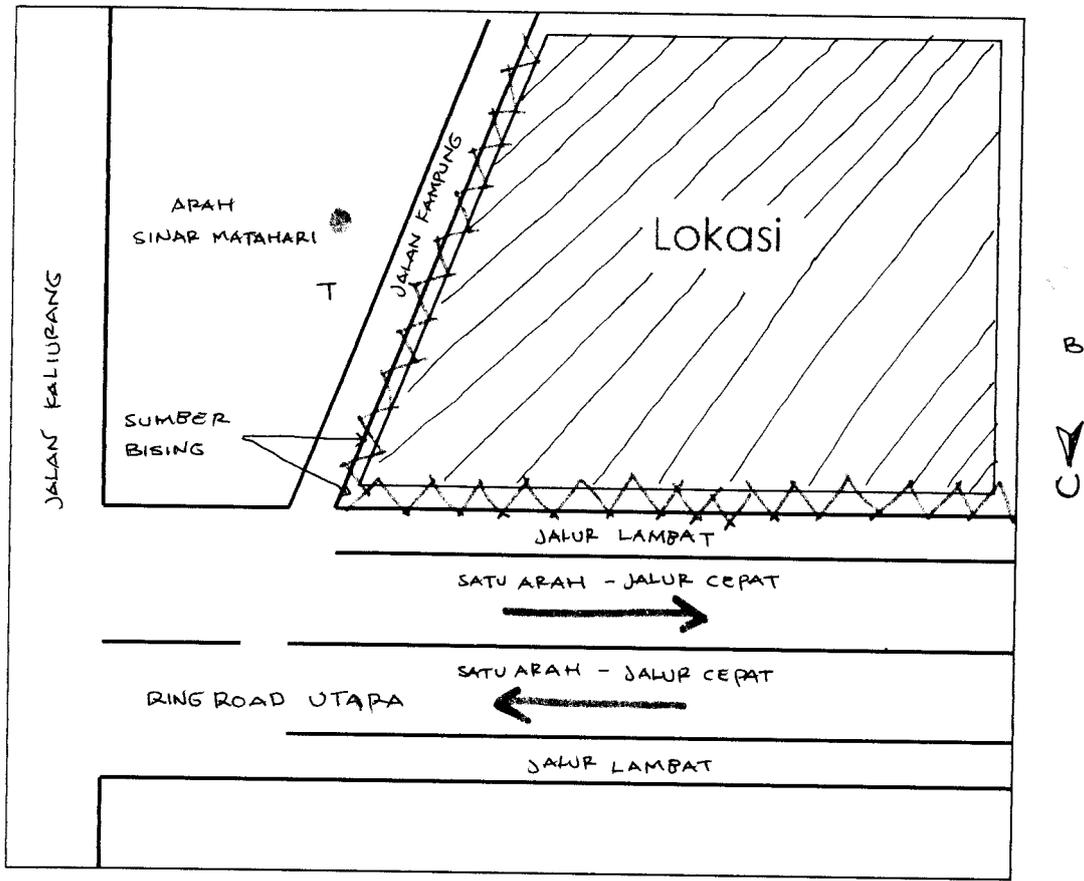
$$30 \% \times 6623 = 1987$$

Total luas terbangun = 6623 + 1987 = 8610 m²

Pertimbangan pemilihan site :

- Keberadaannya dekat dengan pusat kota
- Luasan memadai untuk peletakan bangunan dan kegiatan bermusik
- Lokasi sangat strategis, jalur transportasi yang lancar memudahkan akses bagi pengguna.

Kondisi site :



BAB III

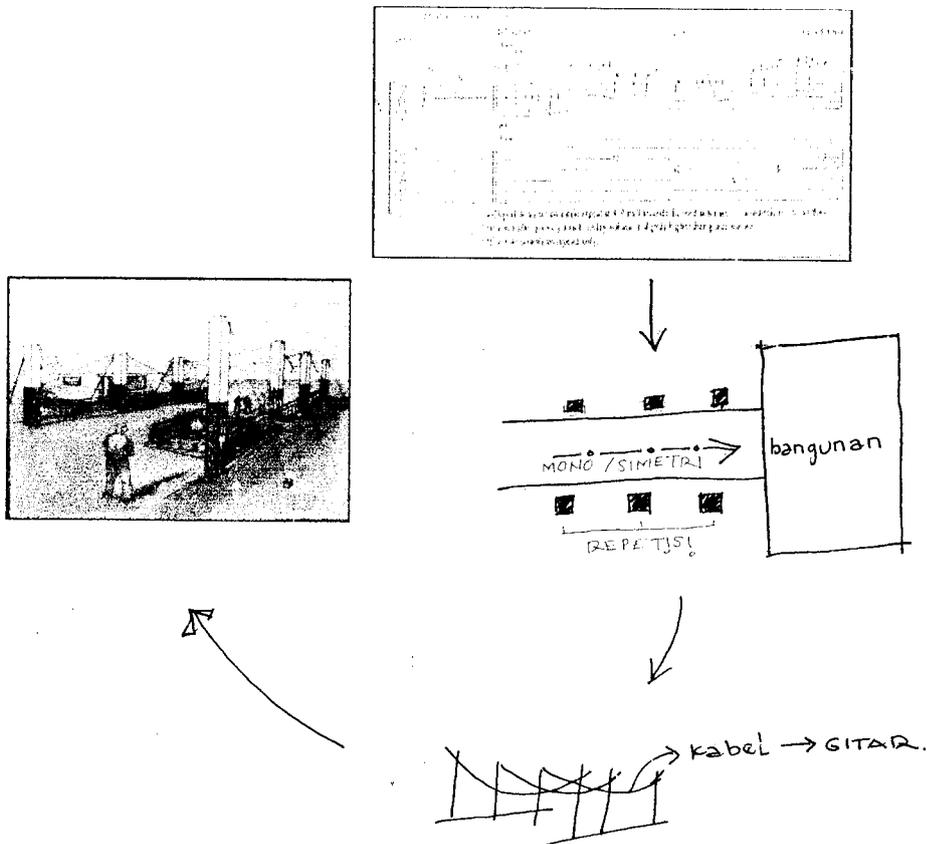
GAGASAN PERANGANGAN

3.1. Karakteristik Musik Rock Progresif Ke Bangunan

Bangunan terbentuk terdiri dari rangkaian-rangkaian atau bagian-bagian dari sebuah lagu pada musik rock progresif.

3.1.1. Intro atau entry pada bangunan

Dari hasil analisa, intro pada musik rock progresif mempunyai karakter, sound yang dihasilkan adalah mono atau simetri, terdapat repetisi atau pengulangan dan karakter gitar ditonjolkan.

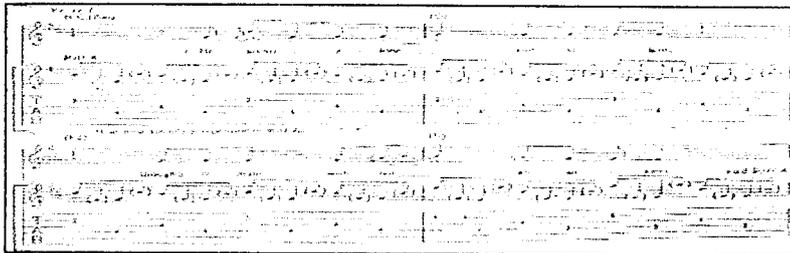


3.1 2. Denah

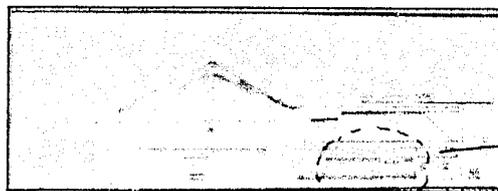
Denah utama pada bangunan terbentuk dari :

a. 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.

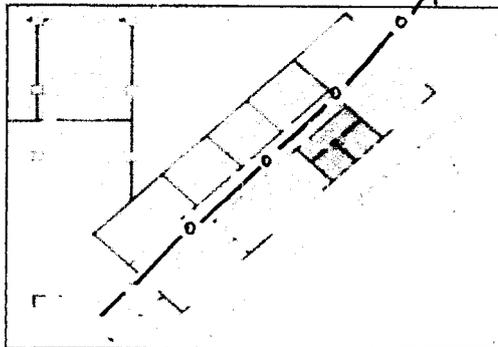


↓ VERSE "LIFTING SHADOW OFF A DREAM BY DREAM THEATRE"



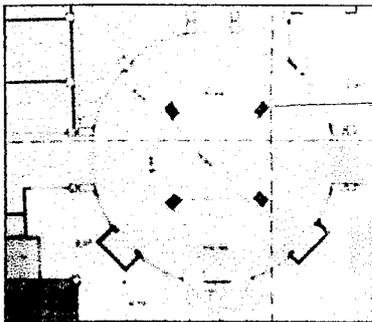
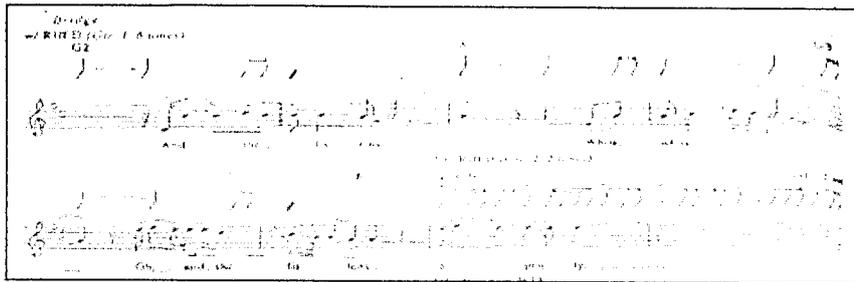
→ JENDELA KACA ⇒ MENAHAN SINAR LANGSUNG DARI MATAHARI → LEMBUT

→ SUMBU ASYMETRI

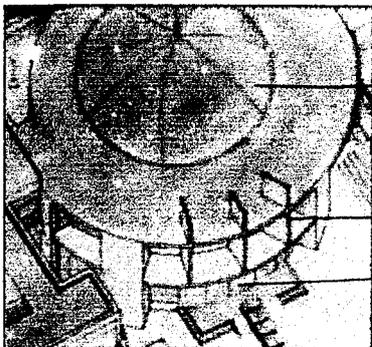


b. Bridge atau ruang transisi

Ruang transisi atau bridge mempunyai hubungan dengan intro, yakni sebagai jembatan untuk menuju ke melodi, chorus, atau verse. Jadi apabila dikaitkan pada musik rock progresif, maka yang terjadi adalah : 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.



→ IMPROVISASI DRUM PADA KOLOM



→ KUBAH KACA

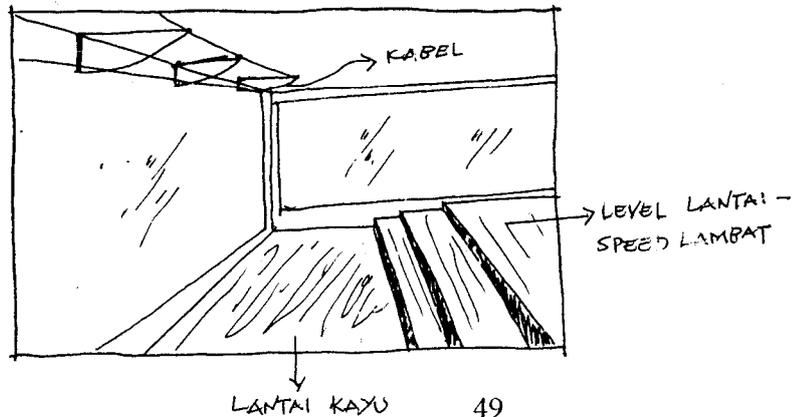
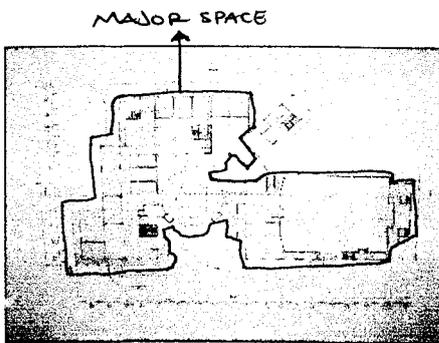
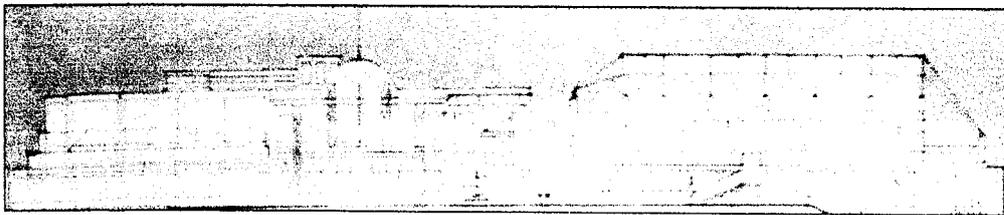
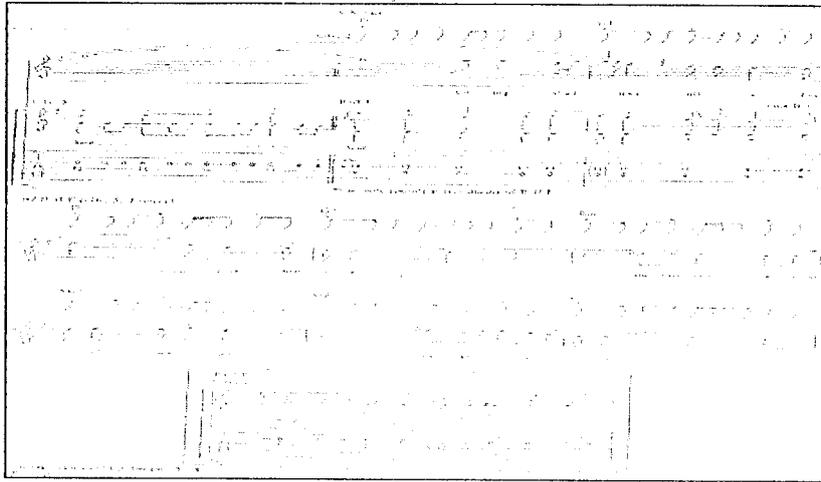
→ UNSUR PENGULANGAN

→ KACA UKURAN BESAR → SINAR / TONE KERAS

↑ ENTRANCE

c. Chorus atau Major Space

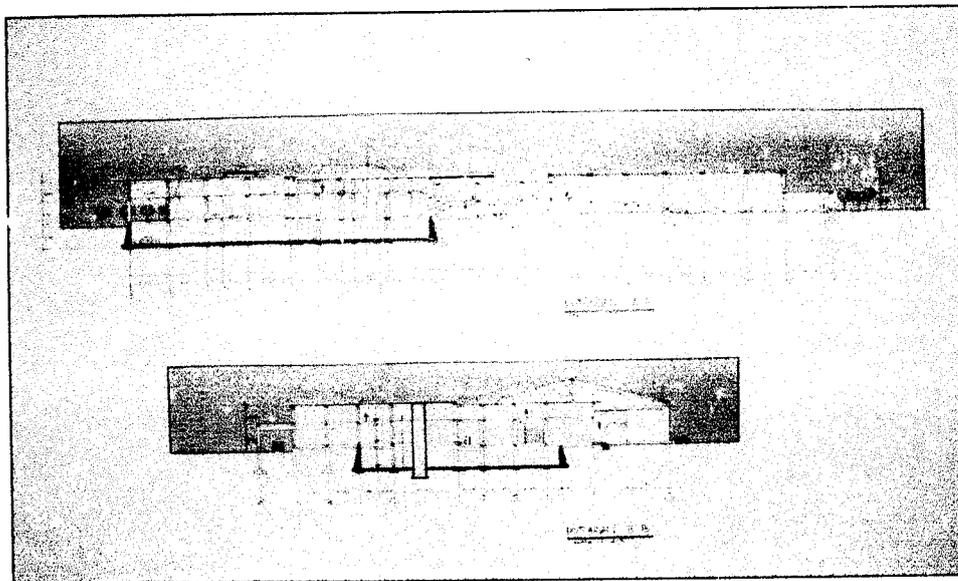
Major space atau ruang-ruang dengan fungsi yang utama dalam bangunan, mempunyai karakter ; tempo yang relative lambat, timbre yang dihasilkan dari alat musik drum yakni ekspose struktur, terdapat repetisi atau pengulangan, tone yang dihasilkan relative lembut, tempo yang dihasilkan dari musik ini adalah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

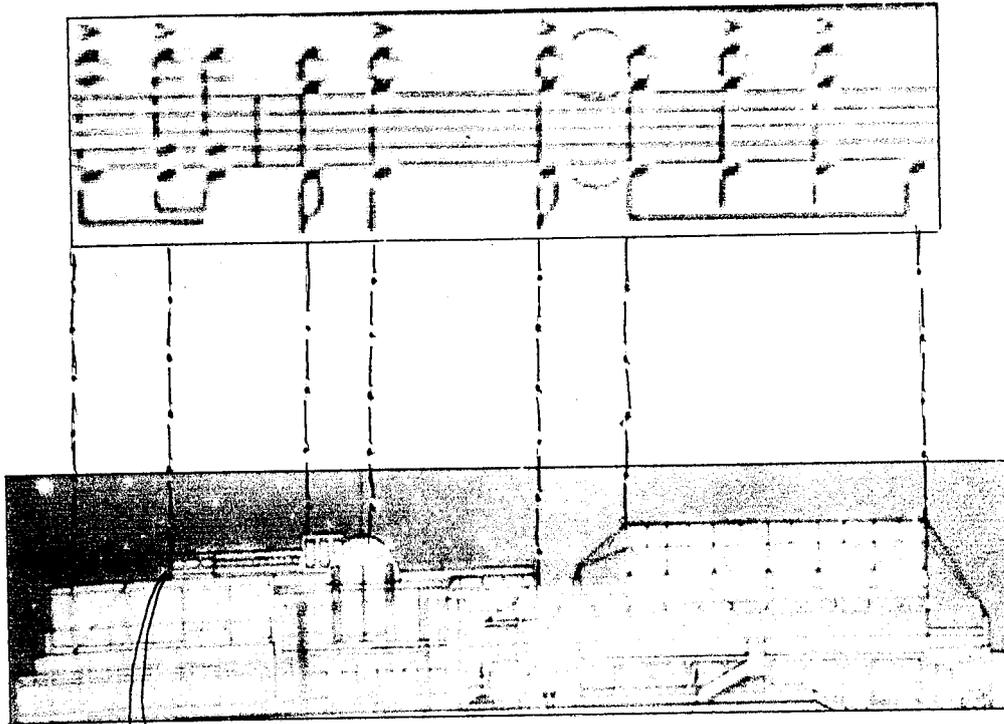
<p>X X X X X X X X → HI-HAT L → BASS DRUM</p>	<p>JARAK KOLOM</p>	<p>BESAR KECIL</p>
<p>TEMPO SEDANG</p>	<p>JARAK KOLOM</p>	<p>TEPATUR</p>
<p>PUMPLE - IMPROV</p>	<p>JARAK KOLOM</p>	<p>IMPROV - TAK TEPATUR</p>



3.3. Tampak Pada Bangunan

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

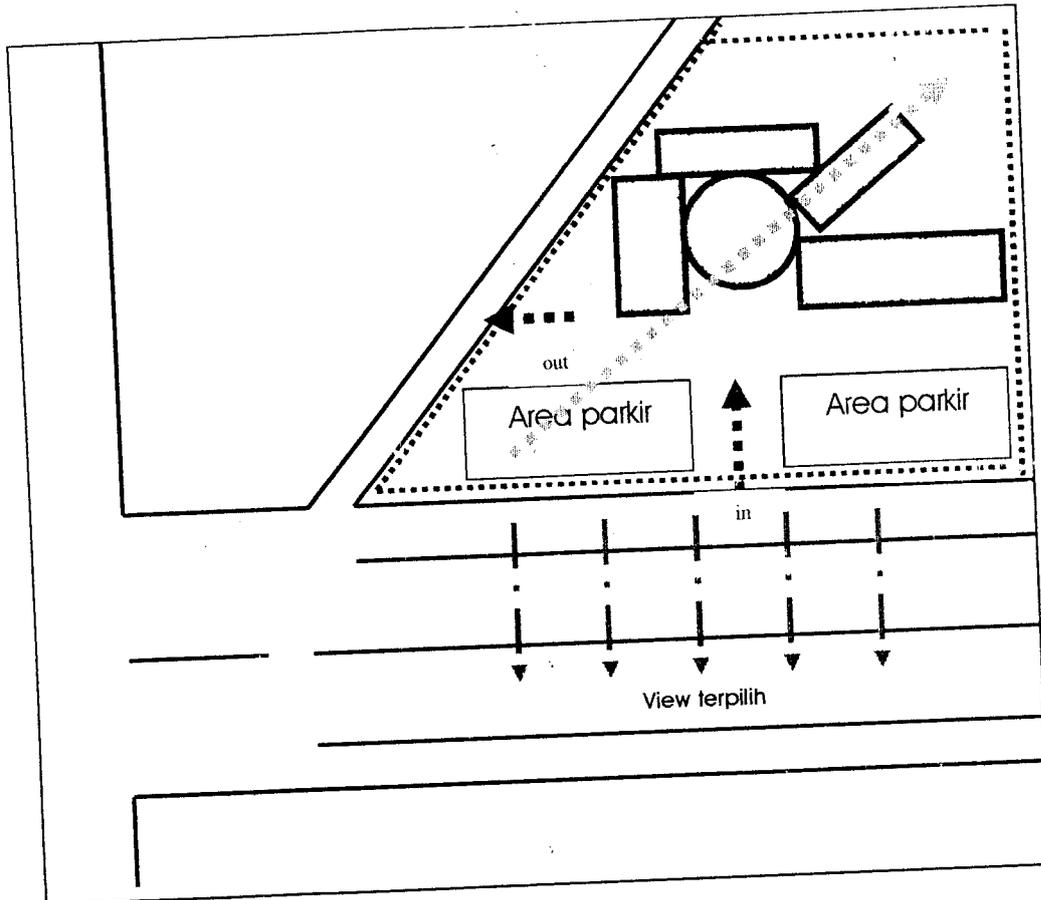
Chorus lagu Lifting Shadow Off A Dream By Dream Theatre



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

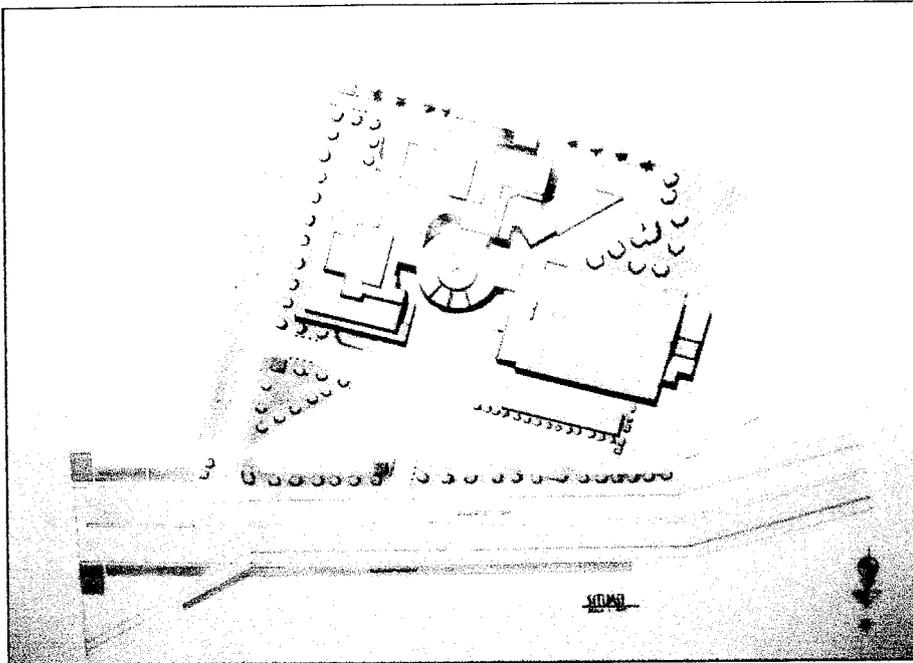
3.4. Tata Massa Terhadap Site

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.



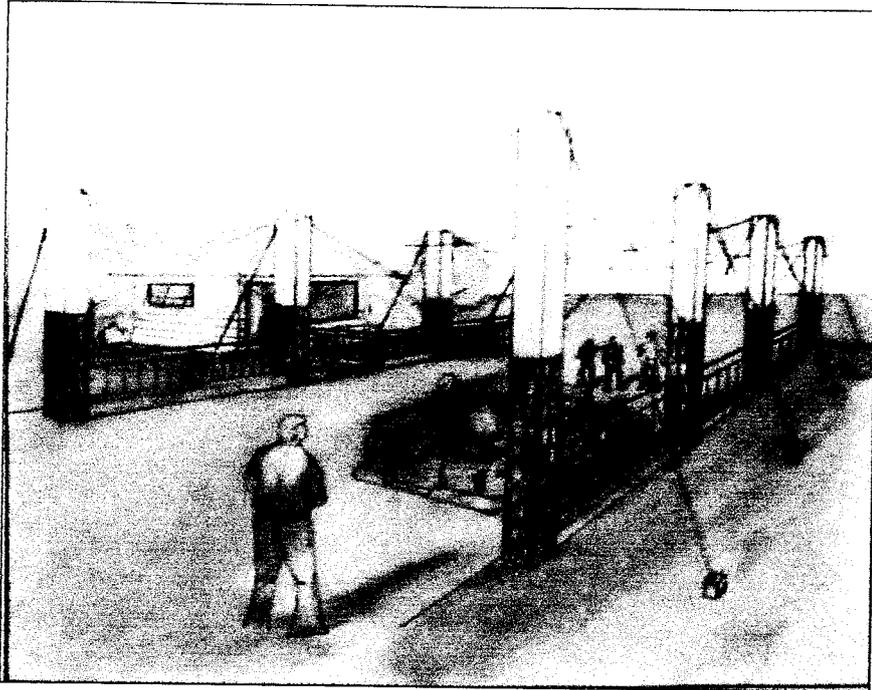
Gbr. 4.2. Situasi
(Sumber: Studio 2004)

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.



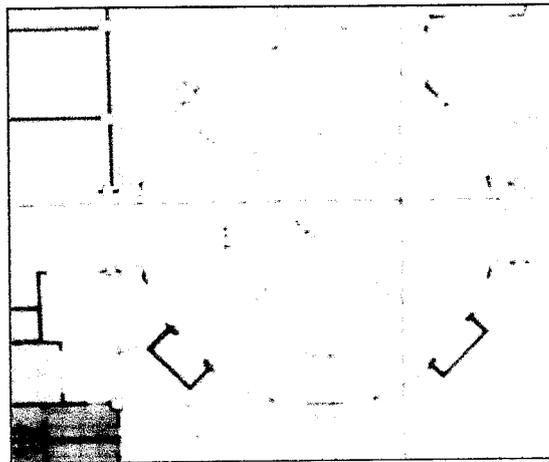
Gbr 4.3.2.1. intro pada bangunan
(Sumber: Studio 2004)

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.

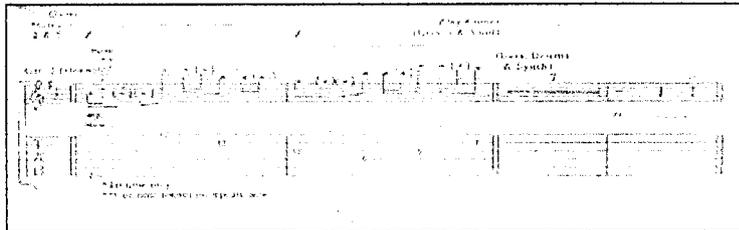


Gbr. 4.3.2.4. Ruang Transisi
(Sumber: Studio 2004)

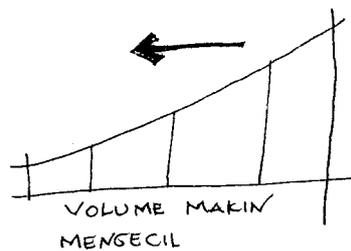
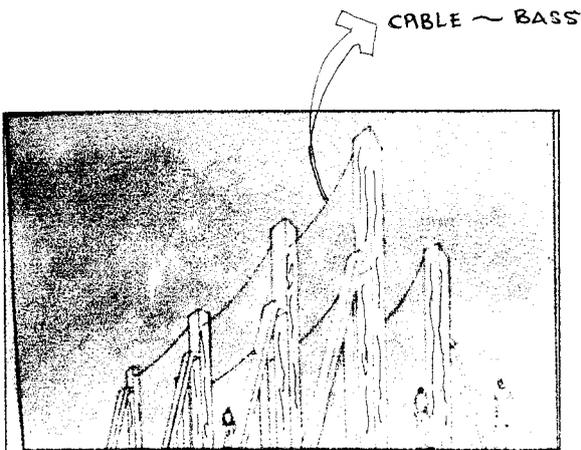
3.

3.1.3. Fade atau Exit

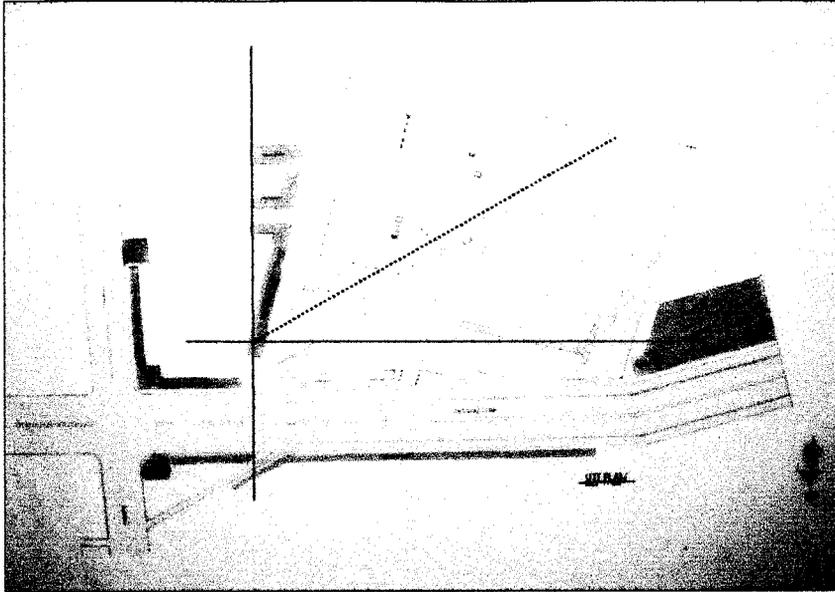
Pada jalur exit pada bangunan mempunyai karakter lambat, terdapat banyak permainan perkusi yang diinterpretasikan sebagai struktur ekspose, terdapat nuansa orkestra yang dihasilkan dari keyboard atau texture kayu.



- KARAKTER VOLUME MAKIN MENGECIL
- TERDAPAT NUANSAN ORKESTRA
- TERDAPAT REPETISI



BAB IV
LAPORAN PERANCANGAN
IMPLEMENTASI ANALISA DAN KONSEP PADA PERANCANGAN
GRAHA MUSIK YOGYAKARTA

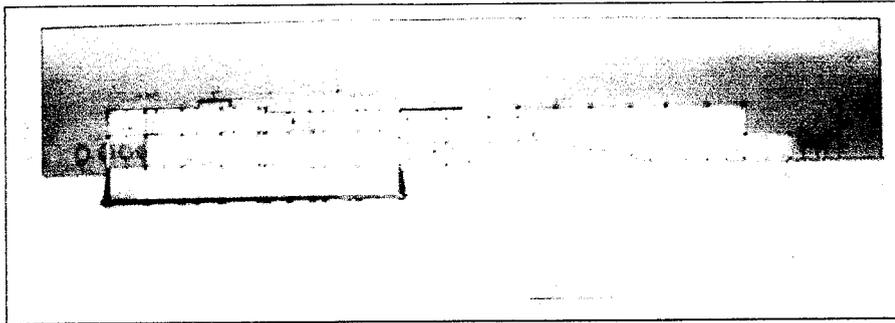


Gbr. 4.1. Siteplan
(Sumber: Studio 2004)

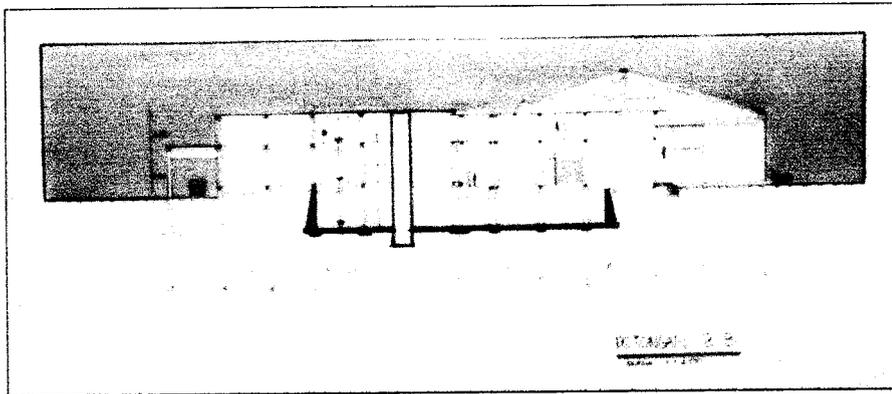
4.1. Tata Massa Terhadap Site

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.

bangunan mempunyai perbedaan jarak antar kolom yang berbeda-beda sebagai ketukan irama yang berbeda-beda dalam sebuah lagu.



Gambar 4.3.1.1 Potongan A-A
(Sumber: Studio 2004)



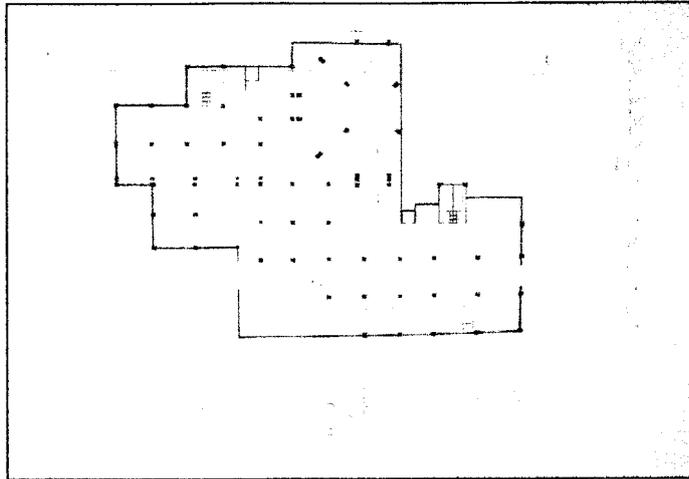
Gbr. 4.3.1.2 Potongan B-B
(Sumber: Studio 2004)

4.3.2. Bentuk Bangunan

Bangunan terbentuk terdiri dari rangkaian-rangkaian atau bagian-bagian dari sebuah lagu pada musik rock progresif.

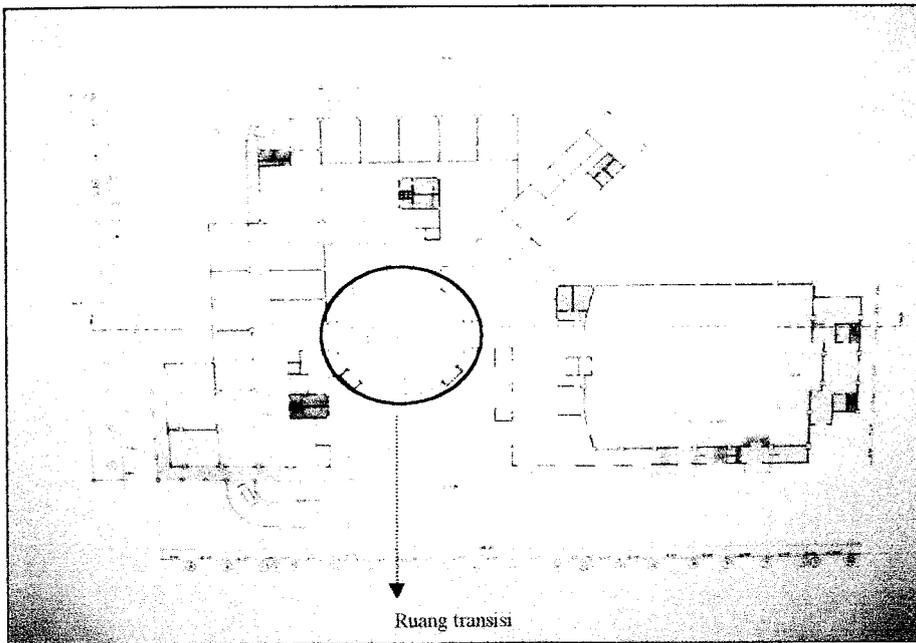
a. Intro atau entry pada bangunan

Dari hasil analisa, intro pada musik rock progresif mempunyai karakter, sound yang dihasilkan adalah mono atau simetri, terdapat repetisi atau pengulangan. Pada jalur entry juga



Gbr. 4.3.2.2 denah basement

(Sumber: Studio 2004)

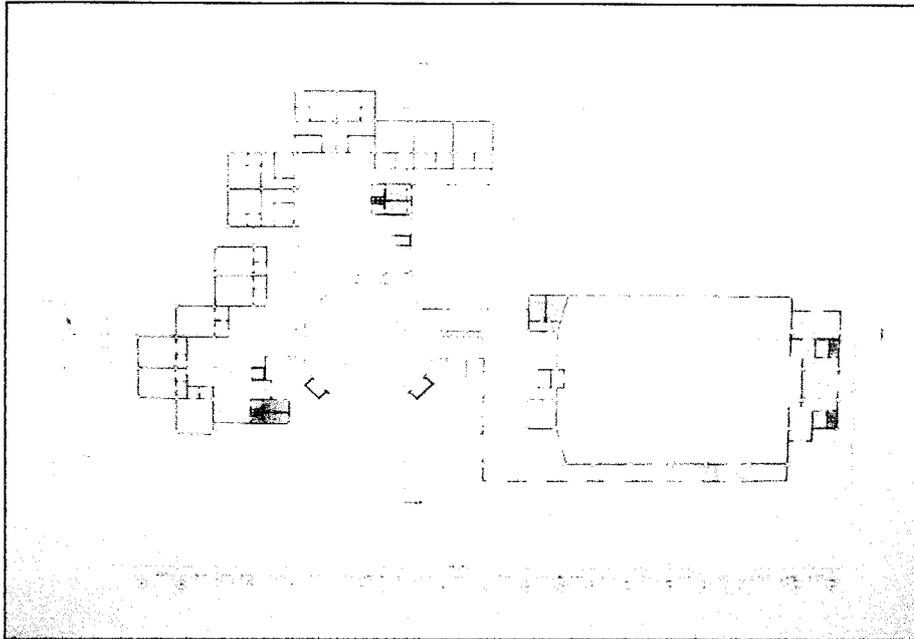


Gbr. 4.3.2.3 denah ground floor

(Sumber: Studio 2004)

d. Chorus atau major space

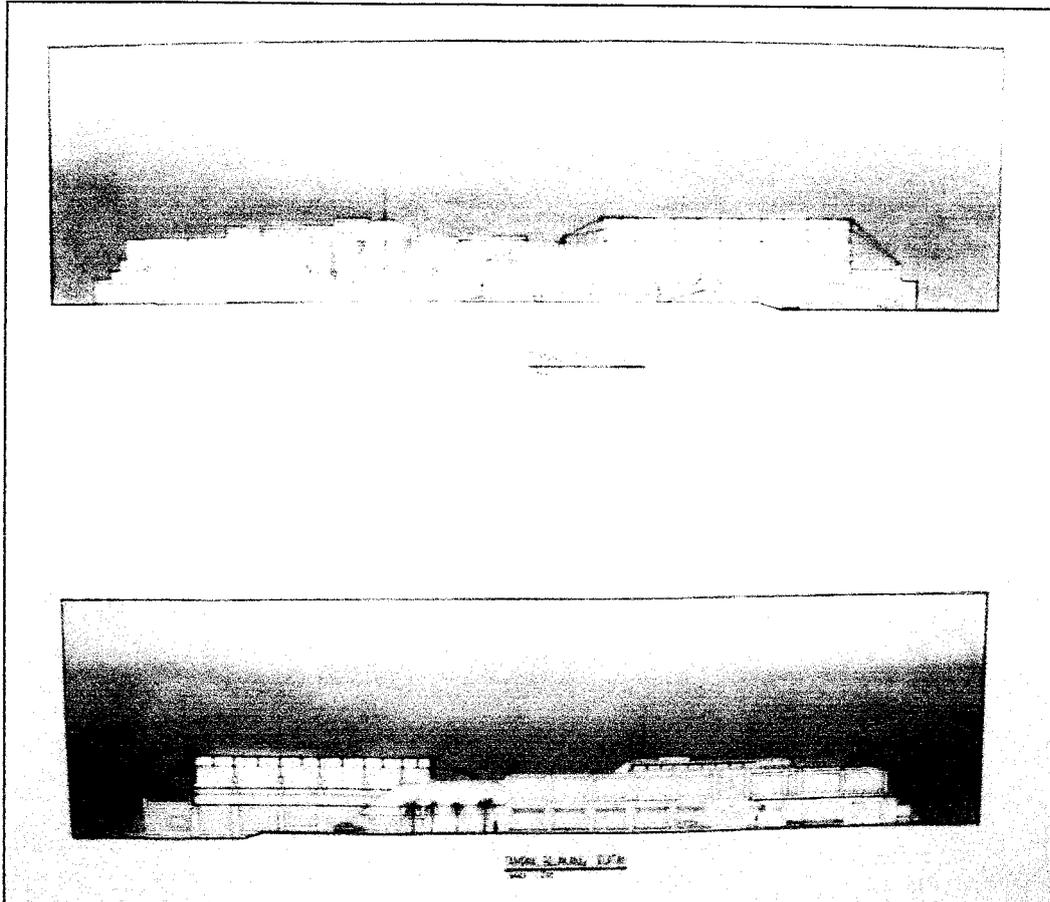
Major space atau ruang-ruang dengan fungsi yang utama dalam bangunan, mempunyai karakter ; tempo yang relative lambat, timbre yang dihasilkan dari alat musik drum yakni ekspose struktur, terdapat repetisi atau pengulangan, tone yang dihasilkan relative lembut.



Gbr. 4.3.2.5 denah lantai satu
(Sumber: Studio 2004)

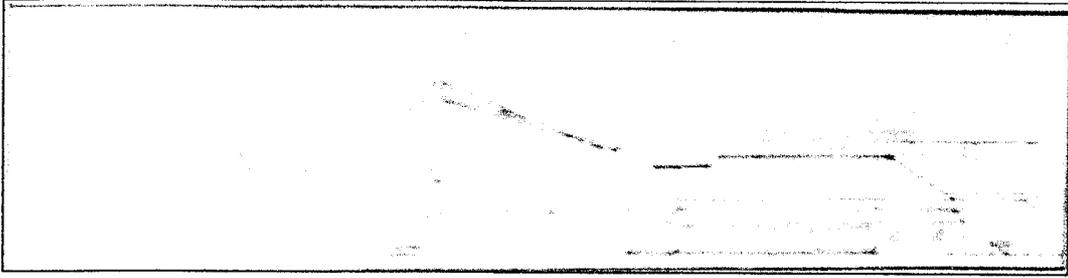
e. Tampak pada bangunan

Tampak pada bangunan sesuai dengan karakter musik rock progresif yang mempunyai jarak yang memiliki keteraturan diantara dua nada.

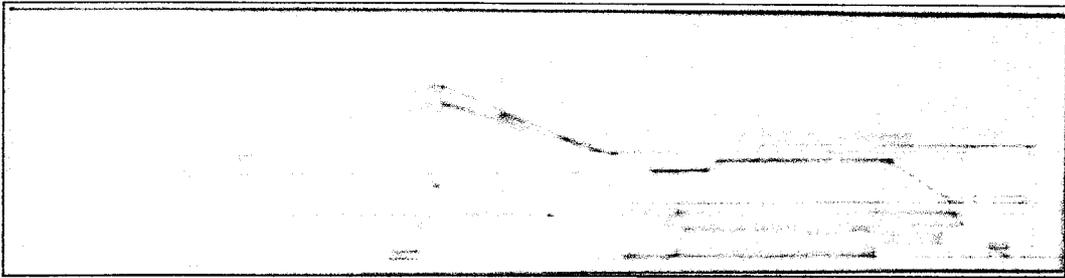


Gbr. 4.3.2.6. tampak depan - belakang

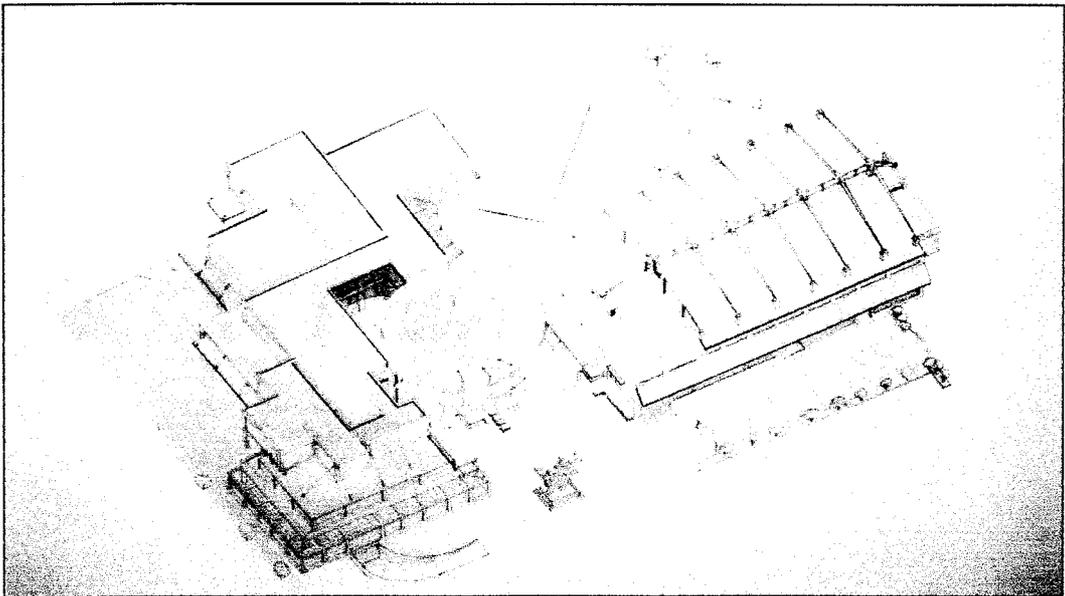
(Sumber: Studio 2004)



Gbr 4.3.2.7. tampak samping - timur
(Sumber: Studio 2004)



Gbr 4.3.2.8. tampak samping - barat
(Sumber: Studio 2004)



Gbr 4.3.2.9. aksonometri
(Sumber: Studio 2004)

4.3.3. Suasana Ruang

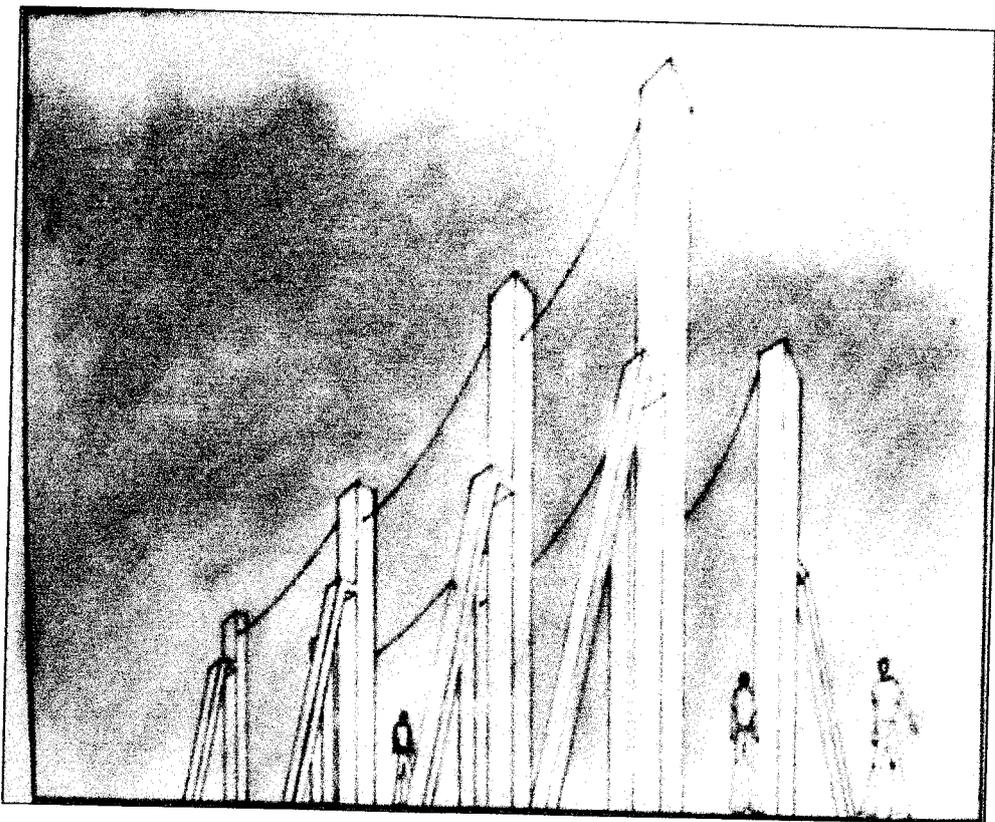
Suasana ruang dengan pencahayaan dengan karakter lembut dan mempunyai jalur sirkulasi lambat, kabel-kabel pada langit-langit dan texture kayu pada lantai dan plafon adalah bagian dari musik rock progresif.



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

4.4. Fade atau Exit

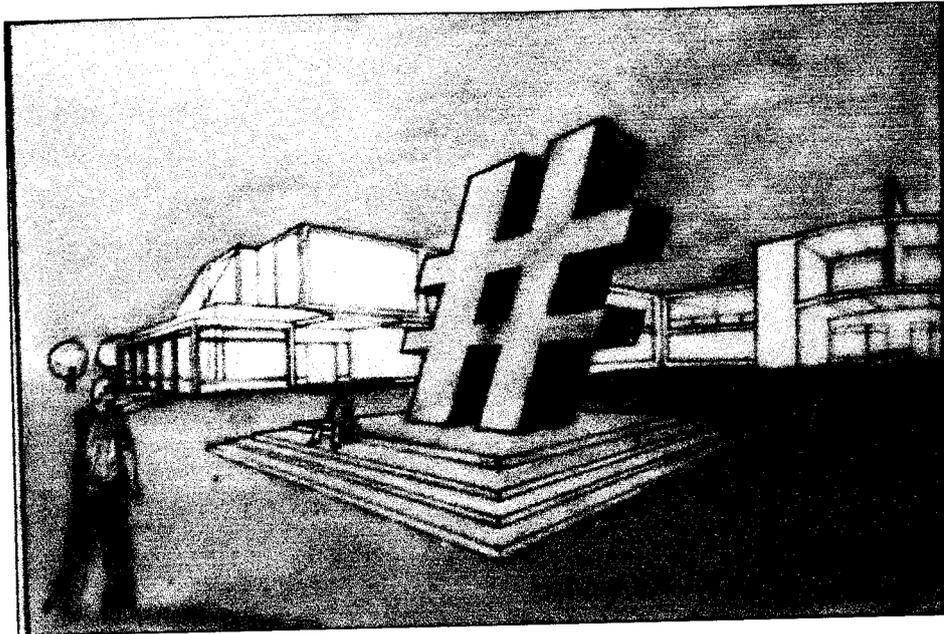
Karakter yang menonjol dari bagian outro atau exit pada musik diimplementasikan dengan karakter terdapat banyak permainan perkusi yang diinterpretasikan sebagai struktur ekspose, terdapat nuansa orkestra yang dihasilkan dari keyboard atau texture kayu. Fade yang mempunyai karakter suara makin mengecil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

Daftar Pustaka

1. Francis D.K. Ching, *Arsitektur Bentuk, Ruang, Dan Tatahan*, Edisi Kedua.
2. Anthony C. Antoniades, *Poetics Of Architecture, Theory Of Design*, Van Nostrand Reinhold, New York.
3. Karl Edmund Prier, *Ilmu Bentuk Musik*, Balai Pustaka.
4. Triyono Bramantyo, *Diseminasi Musik Barat Di Timur*, Yayasan Untuk Indonesia.
5. Edward T. White, *Buku Sumber Konsep*, Intermatra.
6. Kim W.Todd, *Tapak, Ruang, Dan Struktur*, Intermatra.
7. www.musicansfriend.com.
8. www.kompas.com.

LAMPIRAN

Analisa musik : menggunakan salah satu lagu yang mewakili musik tersebut, yakni " Lifting Shadows Off A Dream " karya Dream Theatre :

The image shows a musical score for the song "Lifting Shadows Off A Dream" by Dream Theatre. The score is written in a standard musical notation with a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The tempo is marked as "Andante". The score is divided into sections: Intro, Verse 1, Verse 2, and Verse 3. The lyrics are written below the notes. The score is annotated with arrows pointing to specific parts of the music, which are then explained in a list of annotations below the score.

Annotations:

- Nuansa orkestra dihasilkan dari alat musik keyboard dengan efek organ
- Intro diawali oleh bass yang dimainkan sebanyak 6 kali
- Sound yang dihasilkan adalah mono
- Sound yang dihasilkan adalah stereo
- Verse 1 dengan diimbangi oleh timbre yang menonjol dari gitar yaitu efek digital delay sehingga sound yang dihasilkan menyerupai echo
- Tempo yang dimainkan slow

- a. Sound yang dihasilkan stereo,
- b. Pada bagian ini sebelum memasuki chorus atau refrain didahului oleh pre-chorus, pada chorus terjadi perubahan ketukan drum dengan sedikit improvisasi,

Bagian refrain atau chorus dari lagu

Kembali muncul nuansa orkestra, alat musik keyboard lebih menonjol dengan rhythm gitar berefek digital delay

Sound tetap didominasi oleh stereo

h pada nua
 a. pada l
 b. ketuka
 c. gitar c
 d stereo

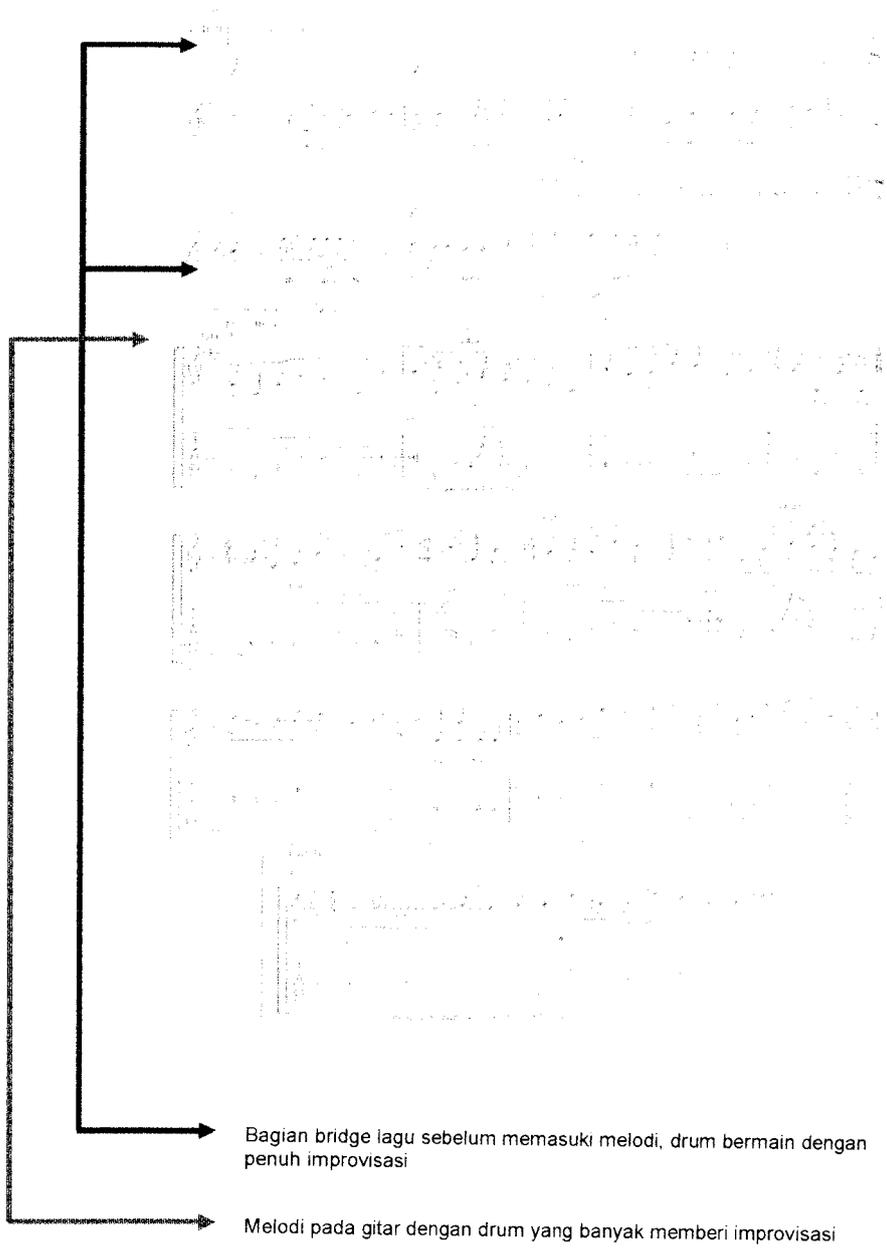
The image shows a musical score with handwritten notes and arrows. The score is organized into sections: Verse 1, Verse 2, Pre-chorus, and Chorus. The text below the score provides context for these sections:

- Verse 1:** The first section of the score.
- Verse 2:** The second section of the score.
- Pre-chorus:** The section following the second verse. An arrow points to this section with the text: "Pada bagian pre-chorus ini drum berubah ketukannya (lebih banyak memainkan bass drum)".
- Chorus:** The final section of the score. An arrow points to this section with the text: "Bagian chorus atau refrain Drum bermain full dan gitar dengan efek digital delay".

Pada bagian pre-chorus ini drum berubah ketukannya (lebih banyak memainkan bass drum)

Masih bagian pada verse kedua

Bagian chorus atau refrain Drum bermain full dan gitar dengan efek digital delay



The image shows a musical score with several staves. On the left side, there are several arrows pointing to specific parts of the score. A long arrow starts from the bottom left and points to the top of the score. A shorter arrow points to the middle of the score. A third arrow points to a specific measure in the lower part of the score. A fourth arrow points to the bottom of the score. The score itself contains various musical notations, including notes, rests, and bar lines.

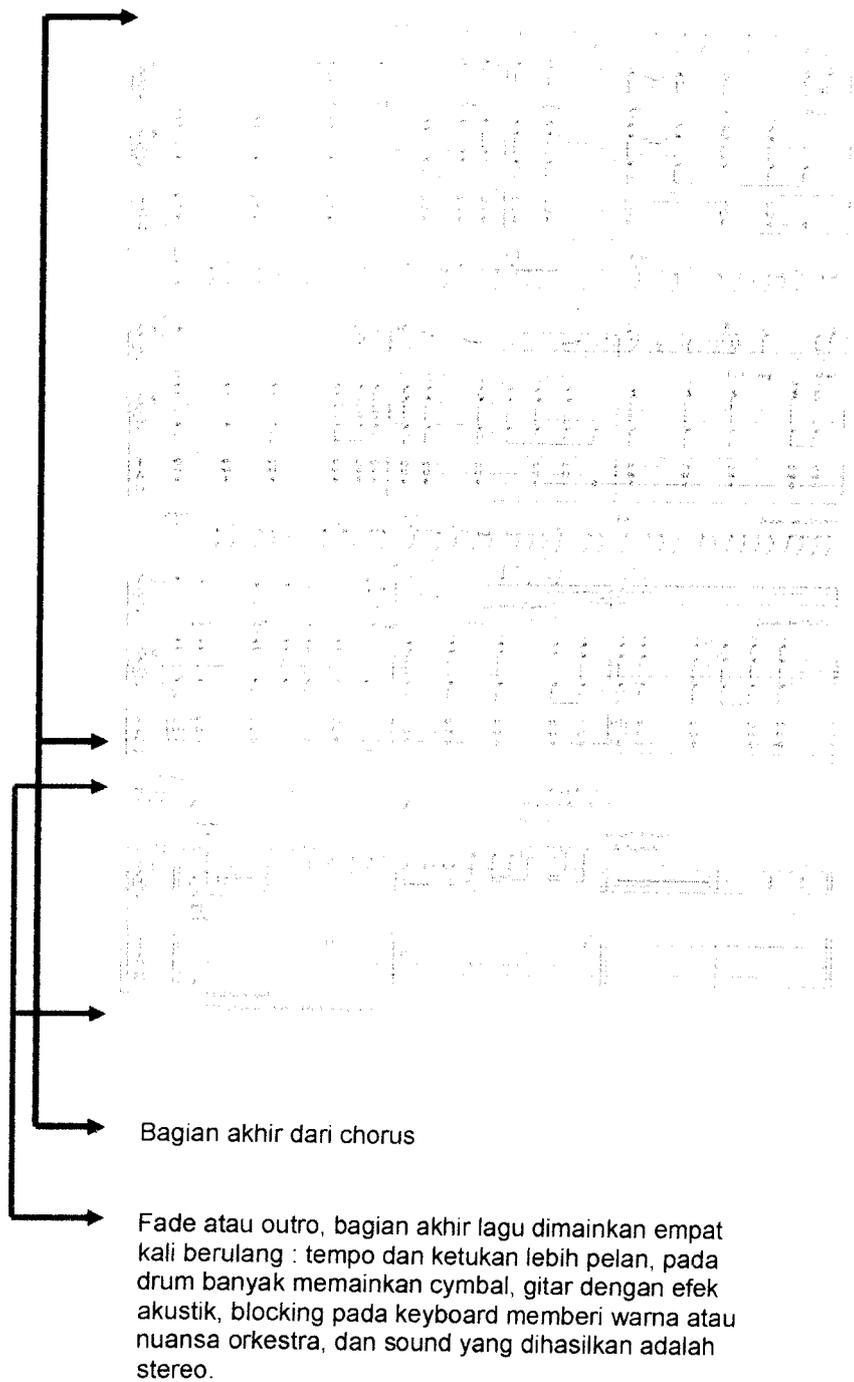
Masuk pada bait lagu kembali

Pada bagian melodi ini banyak bagian-bagian articulation, dengan efek gitar distorsi

The image shows a musical score for guitar, keyboard, and bass. The score is written in a standard musical notation with a treble clef and a key signature of one flat. It includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings. A large black arrow on the left side of the page points from the text below to specific sections of the score.

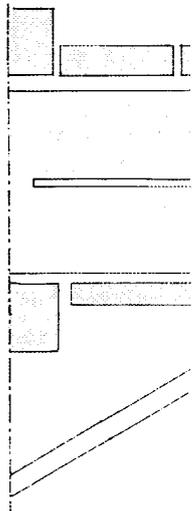
Bridge terakhir pada lagu sebelum memasuki chorus, pada bagian ini terdapat ketukan yang berbeda, timbre drum lebih menonjol.

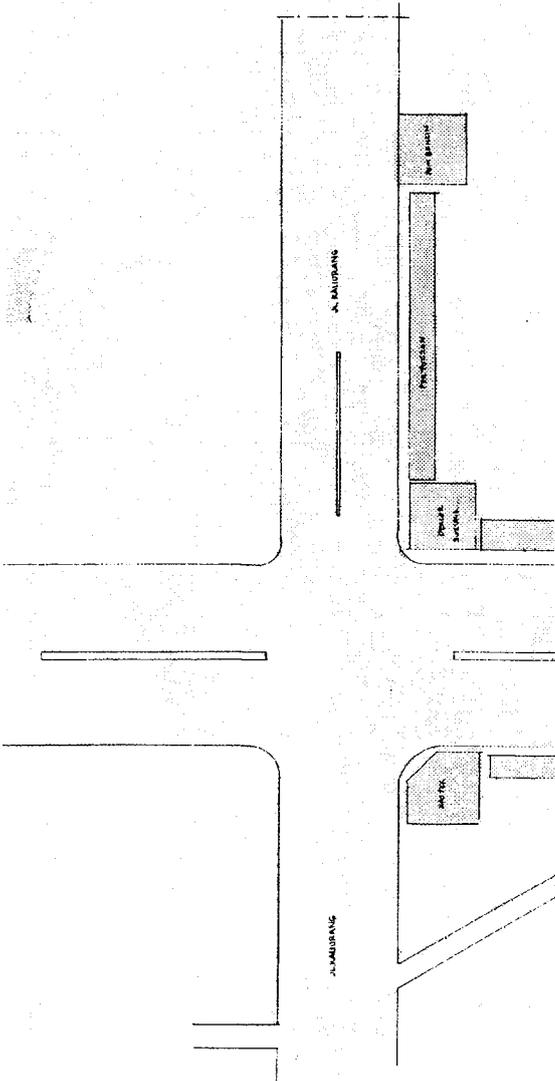
Masuk bagian chorus ketukan berubah kembali, efek pada gitar semi distorsi, keyboard hanya pada bagian blocking seperti alat musik bass.



Bagian akhir dari chorus

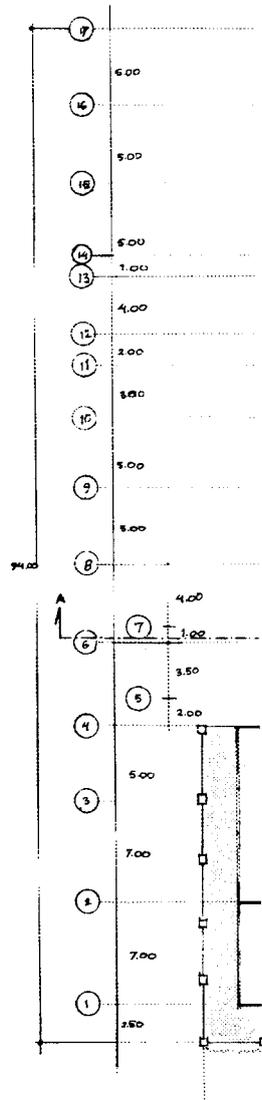
Fade atau outro, bagian akhir lagu dimainkan empat kali berulang : tempo dan ketukan lebih pelan, pada drum banyak memainkan cymbal, gitar dengan efek akustik, blocking pada keyboard memberi warna atau nuansa orkestra, dan sound yang dihasilkan adalah stereo.

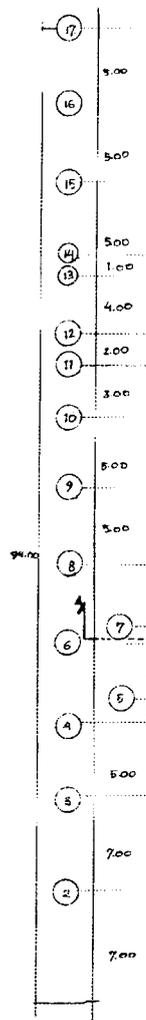




TUGAS AKH

JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PER
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

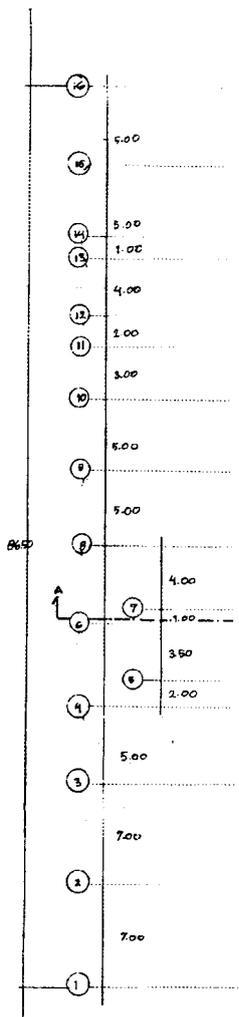




TUGAS AI



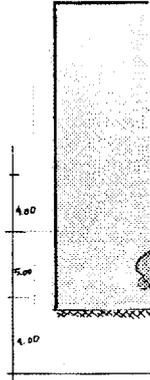
JURUSAN ARSITEK
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
 UNIVERSITAS ISLAM IN



TUGAS A1



JURUSAN ARSITEK
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
 UNIVERSITAS ISLAM IN

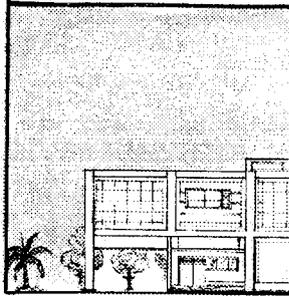


TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

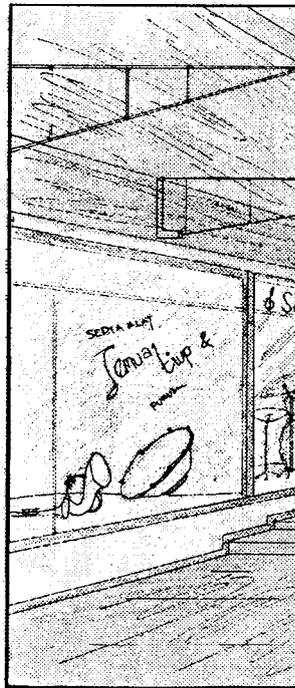




TUGAS A
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM II



TAMPAK SAMPING: TIM
SKALA 1:200



P



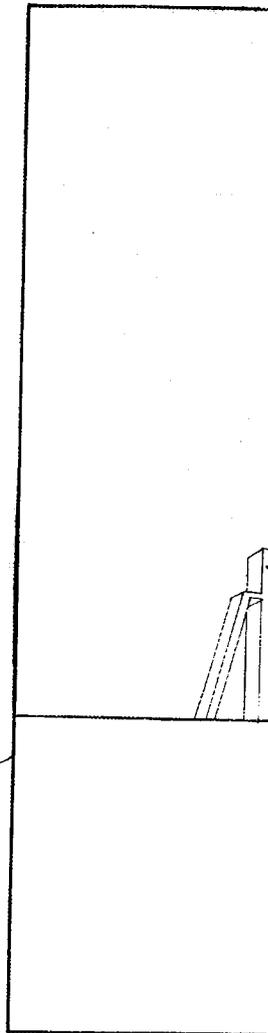
TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



TUGAS AKI

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA