

LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN FTSP UH
HADIAH/BELI
28-11-2007
TGL TERIMA : 2591
NO. JUDUL : 5120002591001
NO. INDUK : 002591

PUSAT PERBELANJAAN DAN SERVIS DI JOGJAKARTA
Transformasi Karakter Musik Jazz/Rock ke Dalam Bangunan
ONE STOP MUSIC SHOP IN JOGJAKARTA
Transformation Character Jazz/Rock (Fusion) Music Into The Building



Di susun Oleh :
Rusdi Santoso

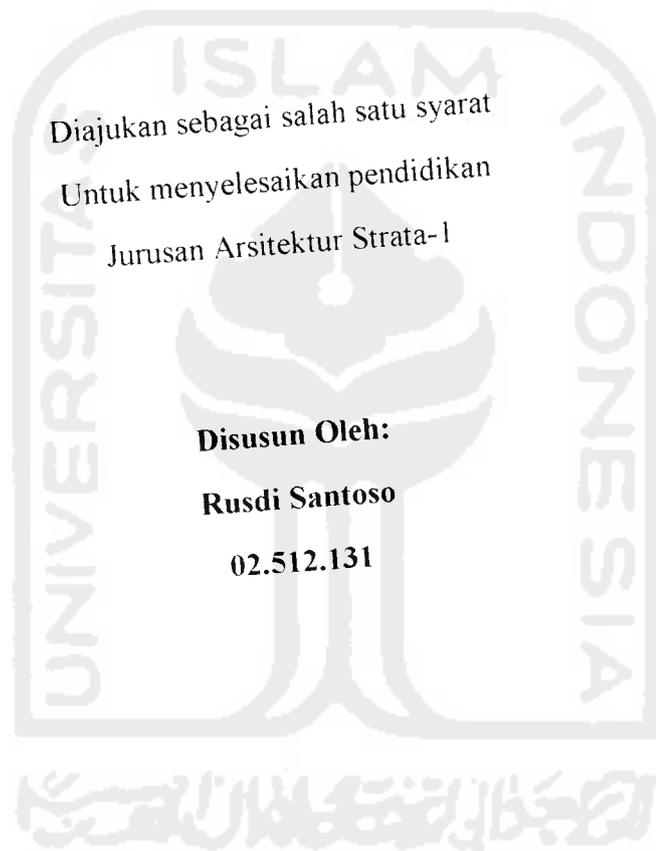
Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
2006/2007

MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UH YOGYAKARTA

HALAMAN JUDUL

PUSAT PERBELANJAAN DAN SERVIS MUSIK DI JOGJAKARTA
Transformasi Karakter musik jazz/rock fusion kedalam bangunan

ONE STOP MUSIC SHOP IN JOGJAKARTA
Transformation character Jazz/Rock (Fusion) Music Into The Building



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA

2006/2007

LEMBAR PENGESAHAN

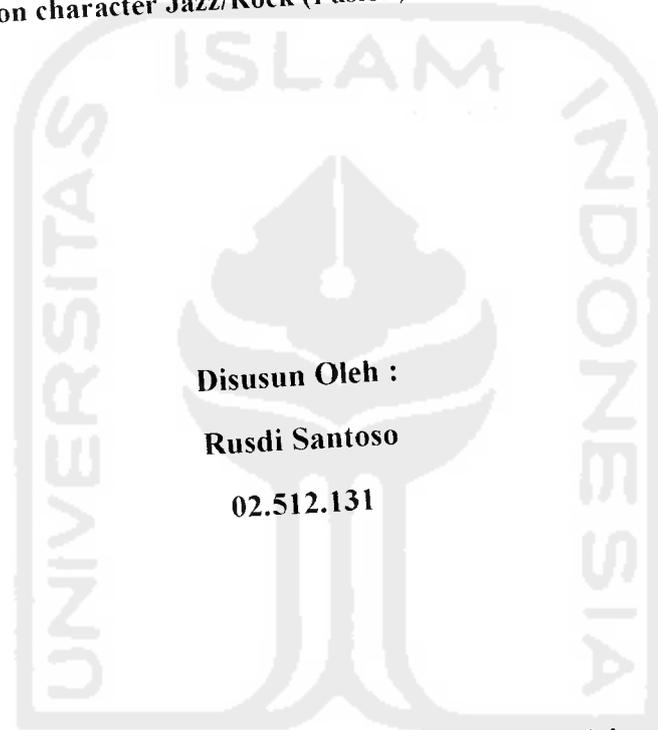
LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

PUSAT PERBELANJAAN DAN SERRVIS MUSIK DI JOGJAKARTA

Transformasi Karakter Musik Jazz/Rock (Fusion) Kedalam Bangunan

ONE STOP MUSIC SHOP IN JOGJAKARTA

Transformation character Jazz/Rock (Fusion) Music Into The Building



Disusun Oleh :

Rusdi Santoso

02.512.131

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan oleh :

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur


Ir. Hastuti Saptorini. MA

Dosen Pembimbing



Ir. Hanif Budiman. MSA

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirobbil'alamin dengan segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat kepada hamba-hambaNYA. Aku bersaksi tidak ada tuhan selain Allah, hanya dirimu ya Allah tempatku bersandar serta Shalawat dan salam kepada panutan dan junjungan kita Rasullullah Muhammad SAW.

Setelah berjuang keras dengan ilmu dan kemampuan yang dimiliki akhirnya saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Laporan ini sebagai salah satu prasyarat akedemis untuk dapat memperoleh gelar kesarjanaan strata satu jurusan Arsitektur pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia. Judul yang diambil dalam laporan tugas akhir ini adalah **One Stop Music Shop Transformasi Kaakter musik Jazz/Rock (fusion) kedalam Bangunan**

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis telah banyak mendapat masukan dan saran-saran dari beberapa pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini perkenalkanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. **Ibu Ir. Hastuti Saptorini. MA.** Selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
2. **Bapak Ir. Hanif Budiman. MSA.** Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama proses dengan sabar dan penuh perhatian, tanpa bapak saya tidak dapat menyelesaikan tugas akhir ini (Hidup CASIOPEA!!!).
3. **Ibu Ir. Rini Darmawati. MT** Selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam menjalani proses tugas akhir
4. **Oma, Pa & Ma** yang aku sayangi, yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, materi serta nasihat-nasihatnya sehingga laporan tugas akhir ini dapat tersusun dengan baik.
5. Terima kasih kepada "108" "nothing can keep me from you"eventhought I know this will be neverending journey.

6. Abang **Anton** makasih banget sudah menyemangati saya. Abang **Taufiekhurrahman** atas segala Setingan yang anda berikan baik IT sampai segala sesuatu yang hakiki saya nggak kebayang kalo ga ada sesosok anda, Bang **Jai**(Thanks for mitchel netravrvali), **Yogi** Pendekar cad tanpa tanding! arrrrigato, **Satria** (tangan rasta loe bener2 nolong gue man), Bang **Pink (pink was here)**, **Leo & Silvi** keep sweet forevaaa.....
7. Teman-teman seperjuangan tugas akhir periode **III** 2006/2007, **Aris&Hardy**(arch **sumbagsel gilo**), **Omen**(insinyur **GP**), **Mandra**(beck), **Indra** (**keep swinging**), **Bg Yani**(the **tompers**), **Akrom**, **Riza**, **Woro**, **Heni**, **Genk belakang** dan teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
8. Teman-teman kosku, mas **dicky**, **Kentrunk**, **ngucok**, **Arjok**, cilacap(**eki**, **yuki**,**burnah**)
9. My Band "Segmen", **Roni**, **Iman**, **Leo**. Teruskah kita maju???? (Aku nggak mau berhenti sampai di sini!!)
10. , , **Kanti-kanti di Jambi kota beradat**, **FTSP**, **SERKAWAHID**
11. Mas **Tutut** dan Mas **Sarjiman** dua juru kunci studio
12. Seluruh komunitas Arsitektur 2002 yang telah memberikan dukungan.
13. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Pada dasarnya penulis menyadari banyak kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, sehingga masih sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mohon maaf dan mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan semua pembaca sebagai bahan pertimbangan ilmu pengetahuan kita semua. Akhir kata terlantur ucapan terima kasih yang hanya bisa penulis ucapkan.

Wabillahi taufik Walhidayah

Wassalamualaikum Wr.Wb

Penulis, Yogyakarta, 25 September 2007

Rusdi santoso

1.7.2. Analisa	12
1.7.3. Sintesa	12
1.8. Sistematika Pembahasan	12
1.9. Kerangka Pola Fikir	15
BAB II. TINJAUAN TEORI	
2.1. Tinjauan Teuritis Tentang One Stop Music Chop	16
2.1.1. Pengertian Tentang One Stop Music Shop	16
2.1.2. Tujuan One Stop Music Shop	16
2.2. Tinjauan Umum Tentang Music Jazz/Rock (Fusion)	17
2.2.1. Perbedaan Fusion Dan Jazz Konvensional	17
2.2.2. Sejarah Musik Jazz/Rock	18
2.2.3. Aliran Dalam Jazz	22
2.2.4. Musisi Jazz Terkenal	24
2.2.5. Tinjauan Citra Visual Bangunan	25
2.3. Tinjauan Aktifitas Pengguna	27
2.3.1. Aktifitas Pengguna Studio Latihan	27
2.3.2. Aktifitas Pengguna Studio Rekaman	28
2.4. Data Site	30
2.5. Persyaratan Teknis Fungsional	30
2.5.1. Gejala Akustik Dalam Ruang	30
2.3.2. Karakteristik Ruang Untuk Kebutuhan Akustik	31
A. Ruang Studio	31
B. Pengaruh Akustik Ruang Terhadap Kualitas Musik	32
C. Karakteristik Bahan Untuk Akustik Ruang	33
D. Pengendalian Bising Untuk Peningkatan Kualitas Akustik	35
E. Bentuk Ruang Untuk Keperluan Akustik	37
F. Studi Karakteristik Alat Musik	39
BAB III. ANALISIS	
3.1. Analisa Kegiatan Komersial Dan Kegiatan Pendukung Di One Stop MusiC Shop	44
3.2. Kebutuhan Ruang	47

3.3. Analisa Bentuk	50
3.4. Analisa Tata Ruang	51
3.5. Analisa Site	52
3.6. Analisa Zoning	54
3.7. Analisa Sistem Utilitas	57
BAB IV. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	
4.1. Zonimg	55
4.1.1. Konsep Pencapaian	55
4.1.2. Konsep Site	59
4.2. Kegiatan	63
4.2.1. Konsep Pelaku Kegiatan	63
4.3. Hubungan Ruang Dan Organisai Ruang	65
4.3.1. Hubungan Ruang	65
4.4. Konsep Penampilan Dan Masa Bangunan	65
4.5. Konsep Struktur	66
4.6. Konsep Utilitas	66
a. Jaringan Listrik	66
b. Jaringan Air Bersih	66
c. Drainase Dan Air Kotor	67
d. Jariangan Air hujan	67
e. Sampah	68
f. Elektrikal	68
g. Sistem Tanda Bahay	68
h. Jaringan Pemadam Kebakaran	68
i. Sistem Keamanan	69
j. Penangkal Petir	69
k. Komunikasi	69
4.7. Sistem Sirkulasi	70
4.7.1. Pengertian	70
4.7.2. Tujuan Sistem Pengendalian Sirkulasi	70
4.7.3. Sistem Sirkulasi Horizontal	71
4.7.4. Sistem Sirkulasi Vertikal	71
4.7.5. Anlisa Sistem Sirkulasi	71

4.8. Pendekatan Kenyamanan	72
4.8.1. Kebisingan	72
Bagian II. SKEMATIK DESAIN	71
Bagian III. PENGEMBANGAN DESAIN	
BAB V. PENGEMBANGAN DESAIN	81
5.1. GAMBAR PRA-RANCANGAN	91
1. DENAH LANTAI SEMI B, I, II	
2. DENAH LANTAI III, IV	
3. TAMPAK DEPAN, SAMPING KIRI	
4. TAMPAK BLKNG, SAMPING KANAN	
5. POTONGAN AA, BB	



PUSAT PERBELANJAAN MUSIK DAN SERVIS DI JOGJAKARTA
Transformasi musik jazz/Rock Fusion kedalam bangunan

ONE STOP MUSIC SHOP IN JOGJAKARTA
Transformation Jazz/Rock Fusion Music Into The Building

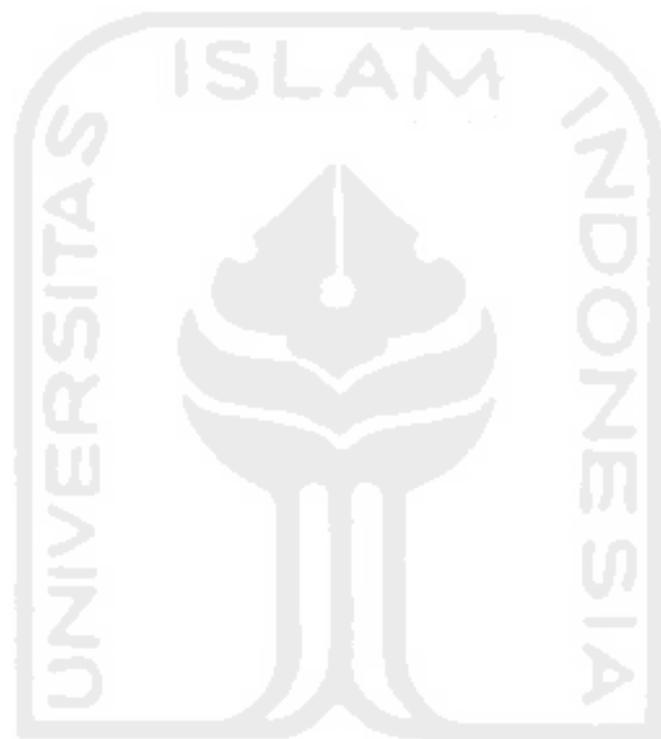
Nama : Rusdi Santoso / 02.512.131
Dosen Pembimbing : Ir. Hanif Budiman, MSA

ABSTRAK

Pusat Perbelanjaan Musik dan servis di Jogjakarta merupakan fasilitas komersial yang berfungsi untuk mewadahi kegiatan pelayanan aktifitas bermusik, mulai dari penjualan alat musik baik jasa penyewaan studio rekaman dan studio latihan band yang dapat membantu dan mewadahi para musisi yang ada di Jogjakarta. Jogjakarta adalah salah satu kota besar yang banyak menelurkan musisi-musisi hebat. Adapun permasalahan yang diangkat pada proses perencanaan bangunan One Stop Music Shop yaitu : permasalahan umum yaitu bagaimana suatu bangunan komersial dapat mewadahi kegiatan bermusik mulai dari latihan hingga pengadaan jasa dan permasalahan khusus yaitu bagaimana mentransformasikan dinamika air laut kedalam citra visual bangunan agar memberikan kesan atau citra bangunan sebagai pintu gerbang Indonesia.

Konsep yang menjadi dasar perencanaan bangunan One Stop Music Shop ini berupa konsep linier, dinamis dan eksperimental. Konsep ini menjadi pegangan dalam penataan citra visual bangunan. Untuk konsep linier dan dinamis diterapkan pada penataan ruang luar yaitu sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki sedangkan ruang dalam yaitu sirkulasi pada studio rekaman dan tiap ruang yang ada di studio latihan band. Konsep gubahan massa mengacu pada bentuk-bentuk dasar yang dinamis dengan pola pergerakan massa mengikuti karakter musik fusion itu sendiri disesuaikan dengan konteks. Konsep penampilan bangunan diolah dengan memperhatikan tampilan bangunan dengan konteks dan bangunan sekitar site untuk membentuk suatu kesinambungan, tujuannya agar bangunan One Stop Music Shop mencitrakan kebebasan bereksperimen. metode transformasi yang digunakan yaitu analogi Tangible. Konsep sistem bangunan berupa rigid frame dengan material baja dan struktur pondasi yaitu foot plat. Konsep utilitas disesuaikan dengan nilai efisiensi. Orientasi bangunan diarahkan pada dua sisi yaitu dari arah jalan Adi Sucipto dikarenakan merupakan jalan utama menuju kebangunan dan yang kedua diarahkan dari sisi sebelah barat yaitu jalan Demangan.

Penekanan pada citra visual bangunan ditransformasikan dari Karakter musik Jazz/Rock fusion itu sendiri baik dari perjalanan hingga permainan nada-nada kromatik yang mencirikan musik fusion. Dari identifikasi dan analisa, diperoleh bentuk yang mencerminkan musik jazz/rock fusion yaitu mentransfer nada kromatik kedalam gradasi warna yang akan ditampilkan kedalam dinding dan fasad bangunan, Pencerminkan musik fusion dijabarkan kedalam citra visual bangunan dalam ditata dengan memperhatikan interior ruang dengan memasukkan warna kromatik, layout ruang luar berupa bentuk pola sirkulasi (sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki, pola parkir, dan fountain sebagai point of interest yang mencerminkan kedinamisan serta layout ruang dalam yang berbentuk lengkung, linier dan dinamis serta skala dan proporsi yaitu skala normal, skala intim dan skala monumental, hubungan ruang, organisasi ruang dan tampilan bangunan yang memberikan kesan sebagai bangunan yang eksperimental sesuai dengan semangat bermusik.



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



BAB I**PENDAHULUAN****1.1. PENGERTIAN JUDUL :**

ONE STOP MUSIC SHOP IN JOGJAKARTA
TRANSFORMASI PENEKANAN KARAKTER MUSIK JAZZ/ROCK(FUSION)
YANG DINAMIS DAN EKSPERIMENTAL

ONE

Berarti SATU, SUATU atau TUNGGAL.

STOP

Dalam artian Bahasa Indonesia berarti BERHENTI.

MUSIC

Seni menyusun rangkaian Nada-nada atau suara

SHOP

Toko, Kedai, , Bengkel, Perusahaan

IN

Dalam bahasai Inggris berarti Di- (menunjukkan tempat atau keberadaan)

JOGJAKARTA

Salah satu Daerah Istimewa yang memiliki kekayaan akan Budaya dan kesenian yang berada di Indonesia dan dinyatakan sebagai kota pelajar karena sebageian besar jumlah penduduknya mayoritas berstatus pelajar dan mahasiswa

JAZZ/ROCK (FUSION)

Salah satu aliran musik jazz yang telah mengalami dekonstruksi dari jazz standart karena penggunaan sound electric midi dan memiliki ciri permainan yang lebih terasa rock dan jenis musik lainnya

DINAMIS

Sesuatu yang tidak monoton ,fleksibel dan luwes

EKPERIMENTAL

Bersifat Percobaan dalam hal suatu penemuan

PENGERTIAN MENYELURUH :

Suatu perusahaan yang menjadi pokok pangkal dari suatu usaha atau kegiatan dalam menghasilkan sesuatu yang erat hubungannya dengan musik di Jogjakarta yang menjadi satu kesatuan di dalam sebuah bangunan.

1.2. Latar Belakang

1.2.1. Latar belakang objek secara umum

Pada saat sekarang ini Dunia hiburan di Indonesia sedang mengalami perkembangan yang sedemikian dahsyat, banyak sekali grup musik yang bermunculan Ditanah Air ini dengan berbagai macam nama dan Kemasan musik yang mereka sajikan, sebut saja diantaranya seperti Peter Pan, Samson, Ungu, Sheila On Seven dan lain-lain, selain penyaluran hobi dan bakat yang mereka menjadikannya sebagai profesi yang mereka tekuni untuk mencari materi dan juga berdikari untuk menghasilkan karya .

Semua Band ini seolah berkompetisi dan berusaha untuk menarik perhatian masyarakat agar materi lagu mereka terkenal dapat diterima dan di konsumsi para pendengar yang ada di seluruh Indonesia. Selain sering Meningkatkan jadwal aksi panggung para grup(Band) agar dikenal mereka juga membuat rekaman yang berisikan lagu-lagu mereka kedalam format Kaset(cassette),CD(compact disk) yang nantinya disebarakan ke outlet-outlet atau toko kaset .

Dilihat dari apresiasi masyarakat jogja tentang musik sangat tinggi, ini sangat dimungkinkan karena jogja merupakan kota budaya dan seni. Dan ditunjang oleh kemajuan teknologi dalam bidang musik, membuat musik makin akrab dengan kehidupan kita namun semua itu dapat disayangkan apabila tidak di dukung oleh sarana yang mendukung dalam hal bermusik. Dalam hal ini belum ada tempat yang representative dalam mendukung kehadiran mereka. Karena pada umumnya para musisi hanya berkumpul dimasing-masing studio tempat mereka berlatih. Dan

contoh lain yang dapat kita lihat ketika mereka mempertunjukan kebolehannya hanya sebatas event-event tertentu saja. Oleh karena itu untuk mendukung potensi tersebut , perlu diadakannya sebuah tempat yang dapat menampung aktifitas-aktifitas dalam bermusik

1.2.2. Latar belakang objek ditinjau dari Jogjakarta sebagai target market

Jogjakarta adalah salah satu kota yang memiliki aktifitas berkesenian yang tinggi banyak musisi atau grup Band di Jogja yang memiliki kualitas skill bermusik dan karya-karyanya yang tidak kalah dengan musisi luar Jogja (Jakarta, Bandung, Surabaya).peran grup musik tidak lepas dari peran fans dan mereka tergabung dalam sebuah perkumpulan atau sering disebut sebagai komunitas. tetapi sering kali kesempatan untuk berkembang lebih maju sepertinya sulit dikarenakan banyak perusahaan rekaman(khususnya Mayor Label), yang terlalu selektif dan sering menolak karya mereka karena dianggap tidak memenuhi syarat dan dari segi pasar kurang atau tidak komersil, akibatnya tidak sedikit grup band yang baru merintis mati langkah bahkan mereka berhenti ditengah jalan,oleh karena perlakuan yang kadang tidak adil dari Major Label tadi banyak para musisi yang beralih ke jalur Independen(atau sejak awal memang memutuskan untuk mengambil jalur indie),selain itu banyaknya peraturan-peraturan dari pihak Mayor Label yang kadang kala membuat artis sendiri merasa dirugikan contohnya seperti pembagian royalty yang dimana artis sendiri hanya mendapat 5 - 10 % dari total penjualan kaset .

A) Industri Musik di Jogjakarta

Bemunculannya studio-studio rekaman musik di jogjakarta telah banyak membantu para musisi menyalurkan kreativitas dalam bermusik untuk mewujudkan karya-karya mereka.Diantara studio itu seperti *WHITE HOUSE, ALAMANDA, FOE, 5150* dan lain-lain, namun sayangnya sarana yang ada itu hanya mewadahi proses rekaman demo saja.

B) Latar Belakang Ditinjau Dari Banyak berdirinya Institusi Musik Yang Ada DI Yogyakarta

Musik merupakan bahasa universal yang dapat dibaca dan dirasakan oleh semua bangsa dan seluruh masyarakat yang ada dimuka bumi, walau bagaimanapun juga bentuk dan wujud dari musik tersebut. Musik adalah ilmu pengetahuan dan seni berirama dari kombinasi nada-nada, vokal, instrumental, mencakup melodi, dan harmoni sebagai pengungkapan emosi manusia. Musik juga bagian dari seni dan juga merupakan salah satu untuk menyampaikan atau alat komunikasi. Seni sebagai kebutuhan manusia untuk menjaga keseimbangan antara fisik dan jiwa (*WS Rendra*).

Apresiasi masyarakat yang sebagian besar mahasiswa dan pelajar terhadap musik cukup tinggi, terlihat dari banyaknya even - even musik yang sering diadakan baik yang bersifat lokal maupun nasional seperti konser- konser, festival maupun parade musik yang diikuti oleh banyaknya grup musik lokal sebagai musisi yang mempunyai potensi yang berkembang. Dari even - even tersebut dapat pula diambil manfaatnya dalam proses belajar musik. Hal ini pulalah yang mendorong untuk diadakannya One Stop Music Shop yang bisa mewadahi kegiatan bermusik dengan sarana- sarana pendukungnya.

**Tabel 1 Data Organisasi Kesenian di DIY
Tahun 1990-2000**

No	Jenis Kegiatan	Jumlah Organisasi	Jumlah Seniman
1	Seni Rupa	156	1200
2	Seni Musik	1615	39.667
3	Seni tari	648	23.905
4	Teater, Sastra pendalangan	873	22.766

Kalender kegiatan "Taman Budaya" Prop DIY

No	Jenis Kegiatan	Jumlah Kegiatan	Prosentase	Rangking
1	Seni Musik	275	45,52	I
2	Seni Rupa	200	33,11	II
3	Theater	80	13,35	III
4	Seni Tari	40	6,62	IV
5	Wayang	9	1,5	V
	Jumlah	604	100,00	

Tabel 2. Kegiatan Kesenian di DIY
Tahun 1999-2000

1.2.3. TRANSFORMASI MUSIK JAZZ /ROCK KEDALAM BANGUNAN

Jazz/rock merupakan salah satu cabang dari aliran music Jazz Fusion yang permainannya sarat akan berimprovisasi dan terkesan rumit untuk dikonsumsi. Pada musik Jazz/rock musisinya dalam mengapresiasi sampai melewati batas sampai kedaerah rock atau pun jenis musik lainnya. Fusion mengkombinasikan kebiasaan-kebiasaan & energi dari musik Rock dengan harmonisasi yang sempurna dan kebebasan improvisasi jazz. Artinya dibebberapa aspek Jazz/rock Fusion lebih berbeda dari Jazz Konvensional .

Konsep Semangat kebebasan berkreasi ini lah yang ingin ditumbuhkan dan diwujudkan didalam bangunan ini dengan memasukan karakter dan elamen musik kedalam wujud arsitektur agar tiap orang yang memandang baik dari pencitraan bangunan maupun suasana Interiornya diharapkan dapat merasakan semangat bermusikalitas yang tinggi dan membangun mood mereka sehingga dapat menghasilkan karya-karya yang eksperimental dan ini merupakan salah satu ciri khas musik indie yang mengusung konsepnya avant garde dimana para musisinya penuh dengan ide-ide segar dan berusaha memiliki keunikan baik dari gaya dan lagu-lagu yang mereka bawakan dengan mendobrak batas-batas kenormalan. Jazz/rock atau fusion adalah aliran musik yang sering bervariasi dengan aliran musik lain contohnya musik, Rock, Etnik, pop,

Funk, Blues dan diharapkan secara filosofi bangunan ini fleksibel untuk dipakai grup musik band dari aliran mana saja



Casiopea & jimsaku

1.3. PERMASALAHAN

1.3.1. Permasalahan umum

Bagaimana merancang bangunan *One Music shop* di Jogjakarta sebagai bangunan komersil yang mampu mewadahi insan musik baik solo atau group(band) yang telah berpengalaman atau yang baru memulai didalam mendukung perkembangan musik umumnya ditanah air khususnya di Jogjakarta .

1.3.2. Permasalahan khusus

- a) Bagaimana mentransformasikan karakter musik *Jazz/rock Fusion* kedalam citra bangunan mengingat musik adalah sesuatu materi yang abstrak (tidak bisa dilihat dengan kasatmata hanya dapat dirasa dengan indera pendengaran) sehingga menjadikan bangunan ini sebagai aset kota jogja yang dapat menjadi ikon permusikan dan menguatkan nilai seni dan pariwisata di kota Jogjakarta.
- b) Bagaimana mewujudkan kesan dinamis dan eksperimental kedalam massa dan citra bangunan

1.4. TUJUAN DAN SASARAN

1.4.1. Tujuan Umum

Menampilkan bangunan komersil yang mampu mewadahi dan memenuhi kegiatan bermusik khususnya didalam latihan, recording, mixing, dan mewadahi pemasaran bagi yang mengikuti jalur Indie

1.4.2. Tujuan Khusus

Menampilkan kesan atau citra bangunan sesuai karakter musik jazz/rock (fusion) sebagai aset Jogjakarta khususnya didalam bidang permusikan .

1.4.3. Sasaran Umum

- Menentukan site bangunan One Stop Recording Music di Jogjakarta yang dapat memenuhi kegiatan recording , mixing ,studio latihan dan sarana perlengkapan musik
- Diperoleh suatu pemahaman mengenai pelaku dan aktifitasnya yang berhubungan dengan Studio latihan, Recording dan mixing dan perlengkapan musik.

1.4.4. Sasaran Khusus

Konsep penampilan fisik bangunan yang dapat mencerminkan citra arsitektur dengan penekanan karakter musik jazz/rock sebagai bangunan yang komersial

1.5. LINGKUP PEMBAHASAN

1.5.1. Arsitektural

Pembahasan arsitektural meliputi :

- Aspek-aspek Pencitraan visual bangunan (aspek bentuk dan komposisi bangunan).
- Aspek-aspek yang terkait dengan penataan ruang-ruang dalam bangunan komersil (retail penjualan musik, kaset dan perlengkapan lainnya.)
- Aspek-aspek yang terkait dengan karakter musik jazz/rock

1.5.2. Non Arsitektural

- Pemilihan letak lokasi atau site yang strategis.
- Pembahasan mengenai kegiatan recording,dan mixing
- Klasifikasi ruang – ruang yang mendukung kegiatan recording dan mixing.

1.6. IDENTIFIKASI PROYEK

1.6.1. Fungsi bangunan

Secara keseluruhan *One Stop music shop* merupakan bangunan yang fungsinya komersial .

Profil pengguna :

- Pengunjung umum.baik dari warga lokal maupun luar yang kegiatannya berhubungan dengan pembelian segala bentuk yang berhubungan dengan musik baik dari pengunjung café ,pembelian kaset, instrument musik, pemakaian ruang studio latihan dll.
- Group (band). Tanpa membatasi jenis aliran musik yang dimainkan ,
- Pengelola, pengguna yang mengelola, mengatur manajemen dan merawat bangunan yang terdiri dari pimpinan, staf, dan karyawan

1.6.2. Lokasi

Pemilihan Lokasi yang tepat untuk dibangunnya *One Stop Music Shop* terletak di Jogjakarta perbatasan kabupaten Sleman jalan Adi Sucipto , sebelah utara gedung Wanitta Tama D.I. Yogyakarta Luas site : 9350.2350M

Yogyakarta

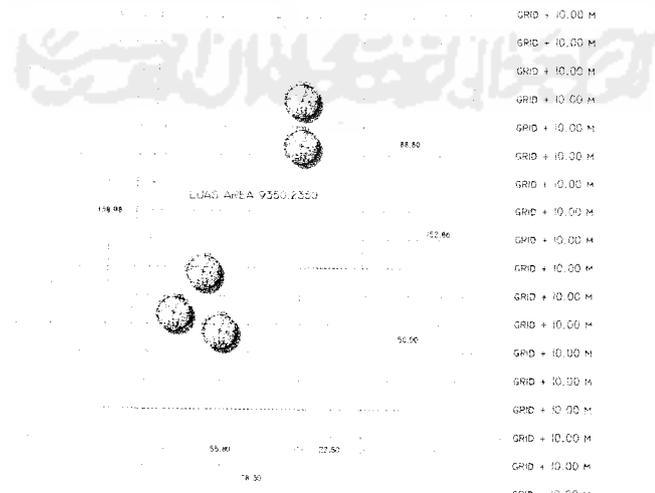
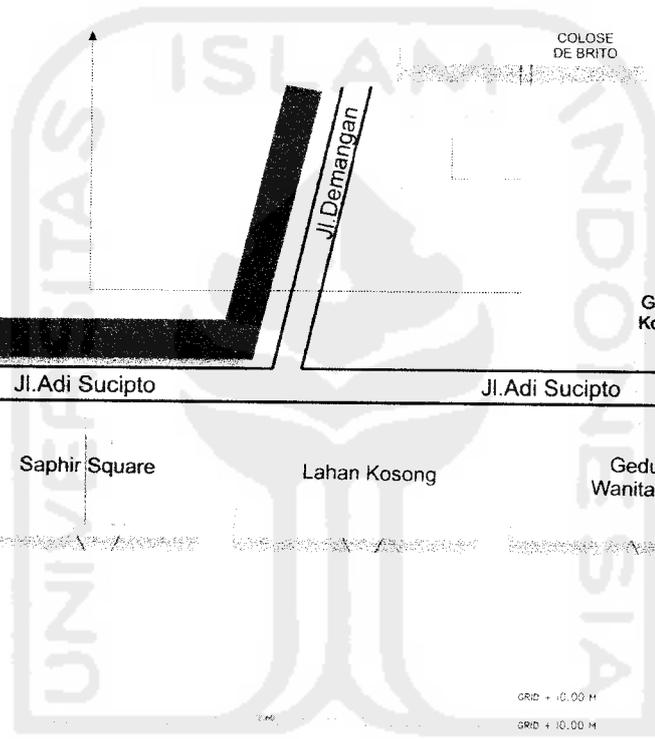
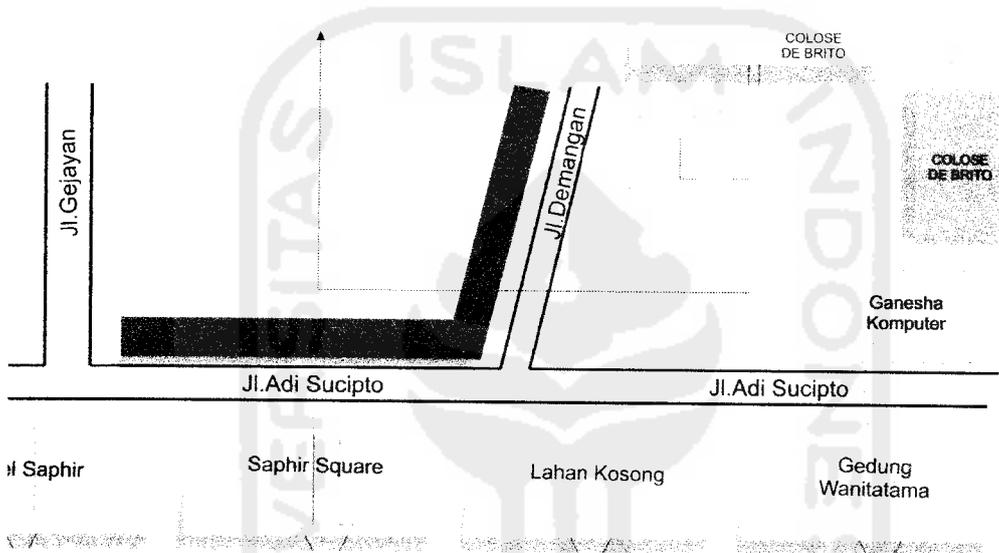
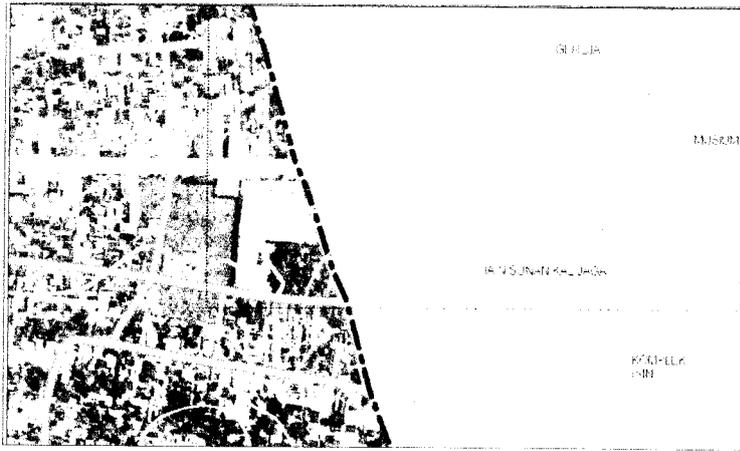
Motto: Mangayu Hayuning Bawono

Yogyakarta

Location of Yogyakarta in Indonesia

Coordinates: 7°48'5"S, 110°21'52"E

- Mayor	Herry Zudianto
<u>Area</u>	
- City	32.8 km ²
Population (2004)	
- City	511,744
- <u>Density</u>	15,601.2/km ²
<u>Time zone</u>	WIB (UTC+7)



BATASAN SITE :

Sebelah Utara : Smu Colese De Brito



GAMBAR I.1.2.1 SMU
COLLESE DE BRITO

Sebelah Selatan : Jl. Adi sucipto



GAMBAR I.1.2.2
JLN. ADISUCIPTO

Sebelah Timur :- Smu Colese De Brito

- Bangunan Ganesha komputer



GAMBAR I.1.2.3

BANGUNAN GANESHA COMPUTER

Sebelah Barat :jl. Demangan



GAMBAR I.1.2.4

JALAN DEMANGAN

1.7. METODOLOGI**1.7.1. Pengumpulan Data****a. Studi Lapangan**

Mencari data-data primer (lapangan) dengan meninjau secara langsung ke lokasi serta penghayatan terhadap berbagai kegiatan yang berlangsung sehingga dapat dijadikan acuan dan studi banding. Seperti pengamatan ke beberapa tempat seperti studio latihan dan recording pemasaran penualan alat musik antara lain STUDIO SPIDER, STUDIO RECORDING WHITE HOUSE, Wawancara Mencari data dengan melakukan wawancara langsung untuk memperoleh informasi secara akurat dengan pihak yang terkait diantaranya Dodol komunitas kapten jack, Operator White House Sedy.Gotrek

b. Studi Literatur

Melalui studi literatur agar dapat memahami materi bahasan, berupa buku-buku, dokumentasi dan referensi dari tugas akhir yang berhubungan dengan musik Jazz atau Rock ,Industri Musik

1.7.2. Analisa

Merupakan tahap Fragmentasi dan pengkajian data serta informasi-informasi yang telah diperoleh melalui metodologi, kemudian disusun sebagai data yang Valid dan relevan agar mampu memecahkan permasalahan perwujudan bangunan One Stop Music In Jogjakarta dapat memenuhi tuntutan kebutuhan kegiatan dalam bidang kesenian musik di Propinsi Jogjakarta pada umumnya serta permasalahan yang telah diidentifikasi dapat menjadi dasar dari proses perencanaan dan perancangan.

1.7.3. Sintesa

Berdasarkan hasil analisis, kemudian diolah dan dikembangkan berdasarkan kriteria dan ketentuan-ketentuan perencanaan dan perancangan yang dapat menunjang tercapainya tujuan dan sasaran yang diinginkan sehingga keseluruhan rangkaian menjadi konsep yang dapat ditransformasikan kedalam suatu bentuk rancangan bangunan.

1.8. Sistematika Pembahasan

Pada penulisan proposal ini menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Merupakan bab pendahuluan, berisi latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, identifikasi proyek, metodologi, sistematika pembahasan, keaslian penulisan dan kerangka pola pikir.

BAB II Tinjauan Umum

Menguraikan tinjauan secara umum baik teori maupun faktual tentang pengertian dari One Stop Music Center In Jogjakarta serta teori-teori yang akan dikaji sebagai dasar konsep perencanaan dan perancangan dengan mengidentifikasikan permasalahan tentang bangunan yang mampu mengakomodasikan berbagai kegiatan

bermusik diantaranya studio latihan, studio rekaman, distribusi penjualan dan promosi alat musik dan citra visual bangunan yang komersial.

BAB III Analisa dan Sintesa

Berisi tentang analisa dan sintesa/pendekatan terhadap konsep dasar perencanaan dan perancangan yang memuat tentang analisa site, kebutuhan ruang dan besaran ruang serta analisa terhadap citra visual bangunan.

BAB IV Konsep Perencanaan dan Perancangan

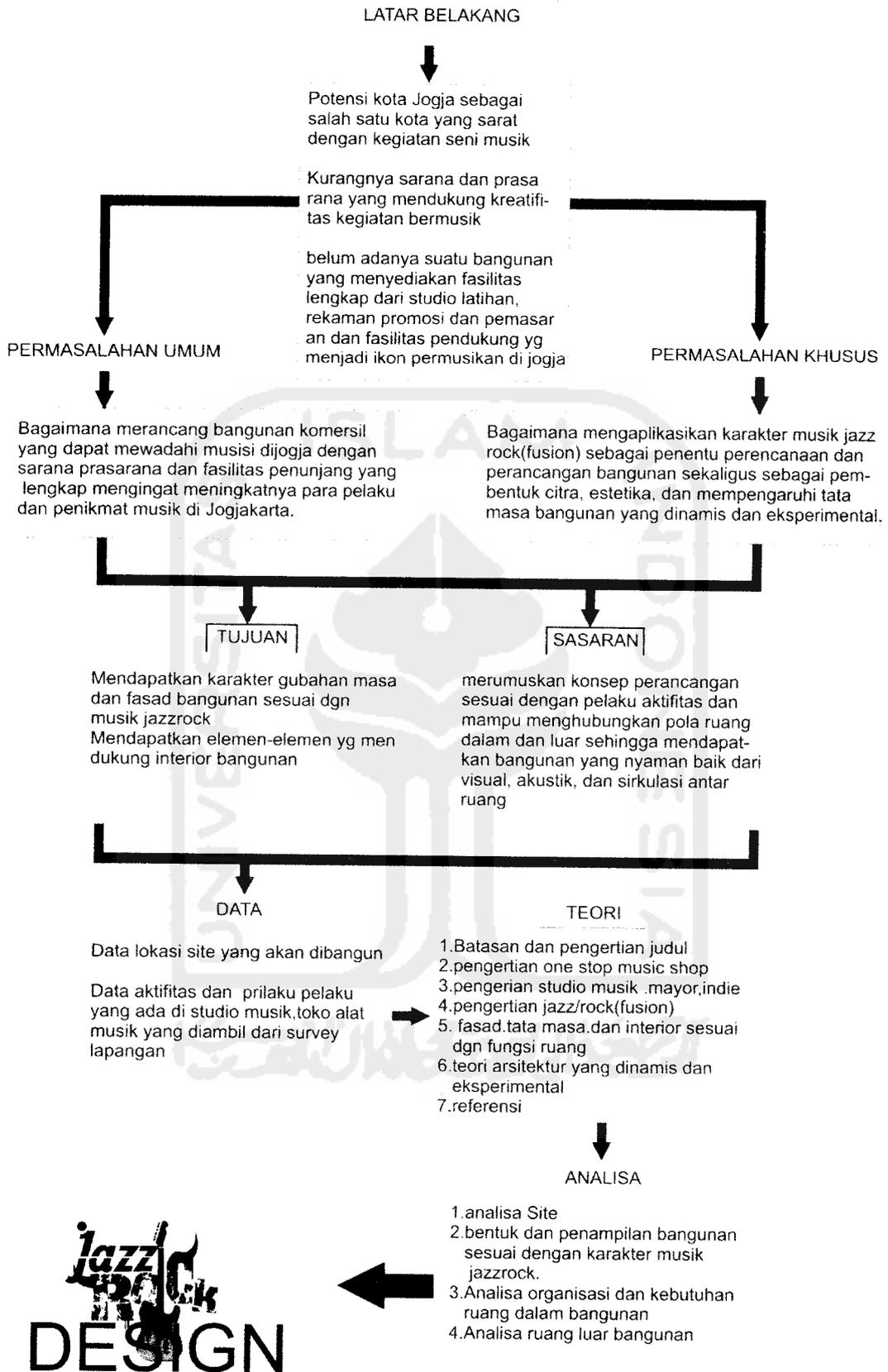
Menguraikan konsep perencanaan dan perancangan berupa konsep site, hubungan ruang, organisasi ruang, dan konsep citra visual bangunan yang diperoleh berdasarkan hasil analisa yang dijadikan landasan dalam mengambil kesimpulan.

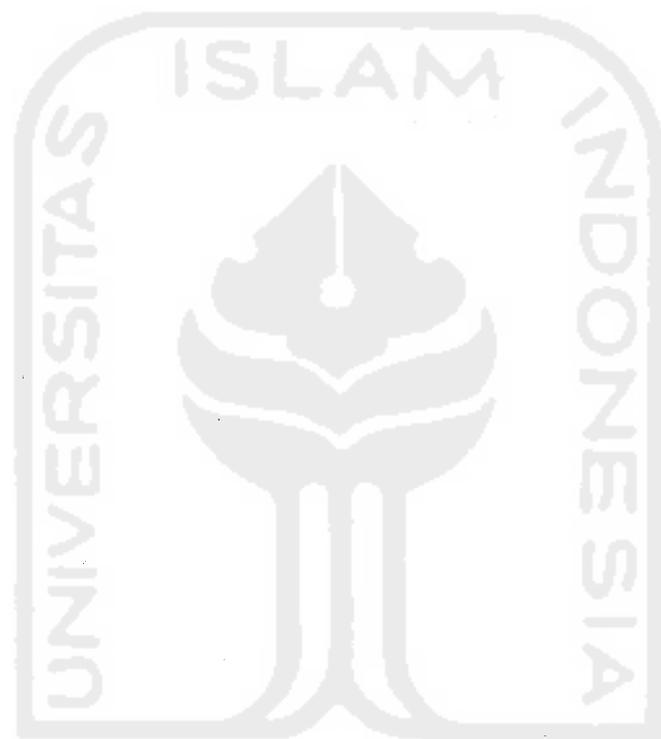
Keaslian Penulisan

Untuk menghindari kesamaan dalam penulisan, maka disini penulis mengungkapkan keaslian penulisan tugas akhir yang pernah penulis temui.

- a. **Nama:** Aditya Bayu Ashsidiq / 00512130 / TA UII
Judul : Pusat Industri Musik Rock Di Jogjakarta
"Penekanan Tata Ruang Yang Meleburkan Pemain Musik Dan Komunitasnya Secara Dinamis Dan Ekspresif".
- b. **Nama:** Dwi Andy Setiawan / 95340090 / TA UII
Judul : GRAHA MUSIK YOGYAKARTA
"Musik Rock Progresif Sebagai Konsep Pembentuk Ruang Dalam Dan Ruang Luar Pada Bangunan".
- c. **Nama:** Erza Rahma Hajaty / 97512112 / TA UII
Judul : Rumah Industri Musik Rekaman Di Jogjakarta
"Citra Studi Musik Dan Studi Arsitektur Akustik".

1.10.KERANGKA POLA PIKIR





جامعة الإسلام في إندونيسيا



وَمَا كُنَّا بِمُعْجِزِينَ لَكُمْ

TINJAUAN UMUM TENTANG TEORI DAN FAKTUAL ONE STOP MUSIC SHOP

2.1. TINJAUAN TEORITIS TENTANG ONE STOP MUSIC SHOP

2.1.1. Pengertian Tentang One Stop Music Shop

One Stop Music Shop merupakan sebuah fasilitas komersil yang mewadahi kegiatan yang berhubungan di dalam bidang permusikan tanpa membatasi penggunaannya. Kegiatan – kegiatan yang berada didalamnya berupa pelayanan yang menyangkut dengan sarana dan prasarana dalam aktifitas untuk menuangkan kesenian musik mulai dari fasilitas recording, mixing bagi grup band yang ingin membekukan karya mereka kedalam format CD atau kaset, studio latihan dengan fasilitas alat –alat yang lengkap dan menunjang sampai dengan promosi dan pemasaran album bagi yang ingin menempuh pasar secara independent atau indie dan ditunjang sarana pelengkap yang bersifat komersial bagi khalayak umum. Sehingga fasilitas ini sangat dibutuhkan bagi warga Jogja khususnya para seniman musik baik yang amatir ataupun professional.

2.1.2. Tujuan One Stop Musik Shop

Adapun tujuan dibangunnya One Stop Music Shop adalah sebagai berikut ini :

- A.** Memberikan satu pusat pelayanan paling lengkap yang berbentuk jasa dan komersil dalam bidang seni musik khususnya industri rekaman .
- B.** Memberikan kemudahan fasilitas penggunaan studio alat band yang lengkap dan mendukung segala aktifitas yang mewadahi pada saat latihan Dengan pelayanan service yang membuat pengguna menjadi nyaman.
- C.** Sebagai satu tempat perbelanjaan musik terlengkap di Jogjakarta dilengkapi dengan retail-retail seperti kaset,

mercendise , alat music, video dan photo studio.dilengkapi kafe music life sebagai sarana penunjang dari fungsi bangunan itu sendiri.

D. Sebagai satu aset bangunan di Jogja yang dapat menjadi ikon permusikan di jogjakarta .

2.2. Tinjauan umum tentang Musik Jazz/Rock (fusion)

2.2.1 . Perbedaan Fusion dan Jazz Konvensional /(mainstream)

Fusion memang identik dengan bantuan teknologi canggih, MIDI-. Fusion adalah cabang dari jazz mainstream yang didalamnya sudah dicampur rock dan funk. Jadilah band seperti Casiopea, Karimata, dan musik nyeleneh kayak Chick Corea (contemporary jazz). Sedangkan Jazz yang bener Jazz (seperti Jeep tuh CJ7, Wrangler, bukan daihatsu Feroza) itu yang mainstream seperti mainannya Bubi Chen, Oscar Peterson, dan saya rasa bantuan alat mesin ditabukan, bahkan untuk pemain bassnya biasanya memakai Acoustic Bass yang bikin tangan kapalan.

sampai sekarang masih banyak apabila mendengarkan mainstream, swing, dixy, be bop, masih suka bingung dan sulit dicerna ,dikarenakan durasi musik yang panjang dan lebih parah dari klasik. Akan tetapi jazz mainstream tetap pilihan start terbaik kalo mau betul-betul ingin mengerti jazz.

Sesuai dengan namanya, JazzRock / Fusion adalah tipe Jazz yg Musisinya dalam mengapresiasi sampai melewati batas sampai kedaerah Rock ataupun jenis musik lain. Fusion mengkombinasikan kebiasaan-kebiasaan dan energi dr musik Rock dengan harmonisasi yang sempurna dan kebebasan improvisasi Jazz. JazzRock fusion berbeda dari konvensional Jazz dibeberapa aspek. Pemakaian Rhythm yg lebih kaku dan sedikit menggoyang perasaan. Dibeberapa bagian artis tambahan memainkan suatu yg berseberangan, dgn pengembangan rhythmic dan bentuk rhythmic yg tdk standar yang ditumpukan pd ekspresi. Penggunaan alat electric/electronic seperti elektrik gitar, electric bass dan

synthesizer sering menggantikan alat musik tradisional jazz seperti saxophone, trumpet and bass betot. .

Diperoleh dari "http://id.wikipedia.org/wiki/Fusion_jazz"



Miles Davis salah seorang musisi besar jazz yang andil dalam Perkembangan musik Jazz/rock

2.2.2. Sejarah musik Jazz/rock

JAZZ + ROCK = FUSION ???

"Bermain musik jazz tetapi disebut rocker"

Jazz, musik yang sering dianggap musik elite, susah diterima, musik milik generasi tua dan kadang cenderung exclusive karena dinikmati oleh kalangan tertentu saja sebenarnya adalah salah satu jenis musik yang selalu berkembang menyesuaikan jaman. Sejak diperkenalkan musik jazz sebelum perang dunia I sampai sekarang, musik jazz senantiasa berkembang mengikuti selera pemusik dan penikmatnya bahkan oleh kaum muda yang gemar musik rock-punk, musik jazz dituntut untuk berubah dan berkembang.

Perkembangan dan perubahan sejarah dunia musik pada dekade tahun 60-an merupakan suatu catatan besar dalam dunia musik, pada pertengahan tahun 60-an dimana musik rock'n roll, soul dan blues mencapai klimaksnya membuat generasi muda saat itu mulai meninggalkan musik jazz, mereka para generasi muda sangat memuja musik rock dan bahkan mendewakan para musisinya. Apakah kekuasaan

musik rock pada jaman itu mampu meruntuhkan semangat dan konsep bermain para musisi jazz? Ternyata tidak

Beberapa musisi muda yang sebelumnya pernah bermain sebagai pendukung para tokoh jazz terkenal seperti saxophonist Wayne Shorter dan pianis Joe Zawinul yang mendukung Miles Davis pada album *Bitches Brew* membentuk group legendaris *The Weather Report* pada tahun 1971, juga gitaris John McLaughlin yang pada awal kemunculannya sempat bermain blues saat mendukung Alexis Korner dan Graham Bond, dan menjadi pendukung pada album Miles Davis *In A Silent Way* dan *Bitches Brew*, akhirnya melejit disaat membentuk groupnya sendiri *Mahavishnu Orchestra* bersama Billy Cobham, Jan Hammer dan Jerry Goodman. Para musisi muda yang bermain jazz itu mulai memainkan jenis musik baru yang disebut FUSION, suatu jenis musik jazz yang disebut bercampur rock, blues, soul, latin dan kadang dicampur etnik musik seperti ditunjukkan oleh John McLaughlin pada solo albumnya. Andil musisi legendaris Miles Davis pada kelahiran jazz fusion amat besar, sebab dialah yang mendominasi awal kemunculan jazz fusion. Coba simak album Miles Davis *Bitches Brew* dan *In A Silent Way* atau *Filles de Kilimanjaro*.

Kemunculan album Miles Davis pada akhir tahun 60-an tersebut dapat diterima oleh generasi muda yang sebelumnya menggemari musik rock. dan langkah besar Miles Davis dalam jazz fusion segera diikuti oleh jazzer muda seperti Chick Corea, Herbie Hancock, Billy Cobham, Herbie Mann serta puluhan bahkan ratusan lainnya yang memainkan jazz fusion hingga sekarang.

Dalam perjalanannya musik jazz ternyata semakin digemari oleh para rocker yang sebelumnya juga pernah bermain musik blues seperti Jon Hiseman, drummer pendiri group *Colosseum*, Steve Morse si gitaris pendiri group *Dixie Dregs*, yang pernah mendukung group *Kansas* dan terakhir bermain di *Deep Purple*. Dan pada tahun 70 an bermunculan group yang memainkan jazz rock, yang bermainnya lebih keras lagi dari jazz fusion karena permainnya sudah banyak menghilangkan alat-alat

musik akustik. Walaupun kadang group jazz rock yang muncul itu memainkan alat musik akustik, namun tetap terasa beda dengan yang masih murni memainkan jazz fusion. Perbedaan yang ada tentunya dengan menyimak album-album dari group atau musisi yang pernah dirilis.

Beberapa group yang pernah dan sampai sekarang ada yang masih bertahan memainkan jazz fusion atau jazz rock tersebut diantaranya : Weather Report, Return To Forever, Mahavishnu Orchestra, Ben, Nucleus, Brand X, Back Door, colosseum, Blood, Sweat & Tears, Dixie Dregs, Fire Merchant, Mezzoforte, Spyrogyra, serta beberapa lagi lainnya yang timbul tenggelam seiring dengan kesuksesan album yang digarapnya.

Jika kita meneliti nama-nama group yang disebutkan di atas, kemudian timbul sikap tidak menyetujui beberapa nama yang tercantum karena kurang bisa diterima dengan berbagai alasan terutama yang umum dilontarkan adalah kadar musik jazz yang dimainkan oleh group tersebut meragukan. Sikap ini sangat bisa diterima dan bahkan bisa dimaklumi, karena sejak kemunculannya hingga saat ini jazz fusion maupun jazz rock masih menjadi bahan pertentangan para kritisi musik ataupun penggemar musik jazz. Sebagian besar penggemar musik jazz terutama dari jenis New Orleans Style, Chicago & New York Style, Swing, Bebop, Cool jazz, Hard bop, Jazz funk maupun Mainstream agaknya merupakan kelompok yang kurang bisa menerima permainan keras dari jenis jazz fusion ataupun jazz rock. Sebaliknya dikalangan penggemar musik rock, kehadiran jazz fusion atau jazz rock merupakan suatu "makanan baru" yang berbeda dengan yang biasa mereka dengarkan atau dimainkan. Menu baru itu bagi kalangan penggemar musik rock menjadi santapan yang tidak kalah lezatnya dengan jenis musik rock yang lain seperti hard rock, progresive rock sampai jenis terbaru seperti death metal, grunge, trash metal dan sebagainya.

Dan akibat dari perbedaan pendapat tersebut, nasib dari group maupun musisi yang memainkan jazz fusion atau jazz rock menjadi tidak mementu karena sebagian kritisi, penggemar maupun editor musik jazz

dengan tegas menolak kehadiran mereka dalam catatan maupun daftar koleksinya, dan sebagian lagi mencantumkan nama-nama group maupun musisinya di dalam daftar musik jazz, dari nama group yang tersebut di atas agaknya yang bisa diterima secara luas oleh kalangan penggemar musik jazz adalah Weather Report, Return To Forever dan Mahavishnu Orchestra, sedangkan yang lainnya kelihatannya masih harus terus berjuang keras agar bisa diakui sebagai group jazz seperti ketiga group yang dikomandani oleh jazzer kondang tersebut. Dan dikalangan penggemar musik rock nama-nama group tersebut tampaknya juga masih kurang populer, kecuali bagi mereka yang memang menyukai musik rock dan juga menyukai jazz fusion atau jazz rock.

Disadari atau tidak kehadiran jazz fusion atau jazz rock ternyata memberi nuansa tersendiri bagi musik jazz maupun rock, dan tidak aneh bila kita jumpai group rock yang jelas konsep musiknya tiba-tiba terasa lebih berbau jazz karena adanya personil jazz yang masuk bergabung seperti yang ditunjukkan oleh group progresive rock Soft Machine pada albumnya Fourth tahun 1973 hingga Soft karena masuknya bassist jazz Roy Babington, dan walaupun lebih terasa jazz daripada rock, namun tidak sampai mengubah konsep musik group Soft Machine.

Sang pemusik legendaris Miles Davis bisa tersenyum bangga di alam baka, karena upayanya mengusung jazz fusion diakhir tahun 60-an ternyata memberikan sumbangan yang besar untuk kalangan penggemar musik jazz dan rock sekaligus, kerja besar membangun jazz fusion tetap dipertahankan dan bahkan semakin dikembangkan oleh para musisi muda meskipun dengan resiko tidak diakui sebagai jazzer. Dan ironisnya yang terjadi selama ini malahan banyak group maupun musisi yang belum jelas konsep musiknya justru disebut sebagai group jazz atau jazzer hanya karena memainkan nada-nada musik jazz disetiap albumnya. Kelompok atau musisi yang sering disebut jazzer tersebut contohnya, Casiopea dari Jepang, Shakatak dari Inggris dan Michael Frank yang cukup terkenal di negara kita. Menyimak perkembangan yang ada tersebut menuntut kita lebih arif dalam menyikapi jenis-jenis musik yang dimainkan oleh masing-

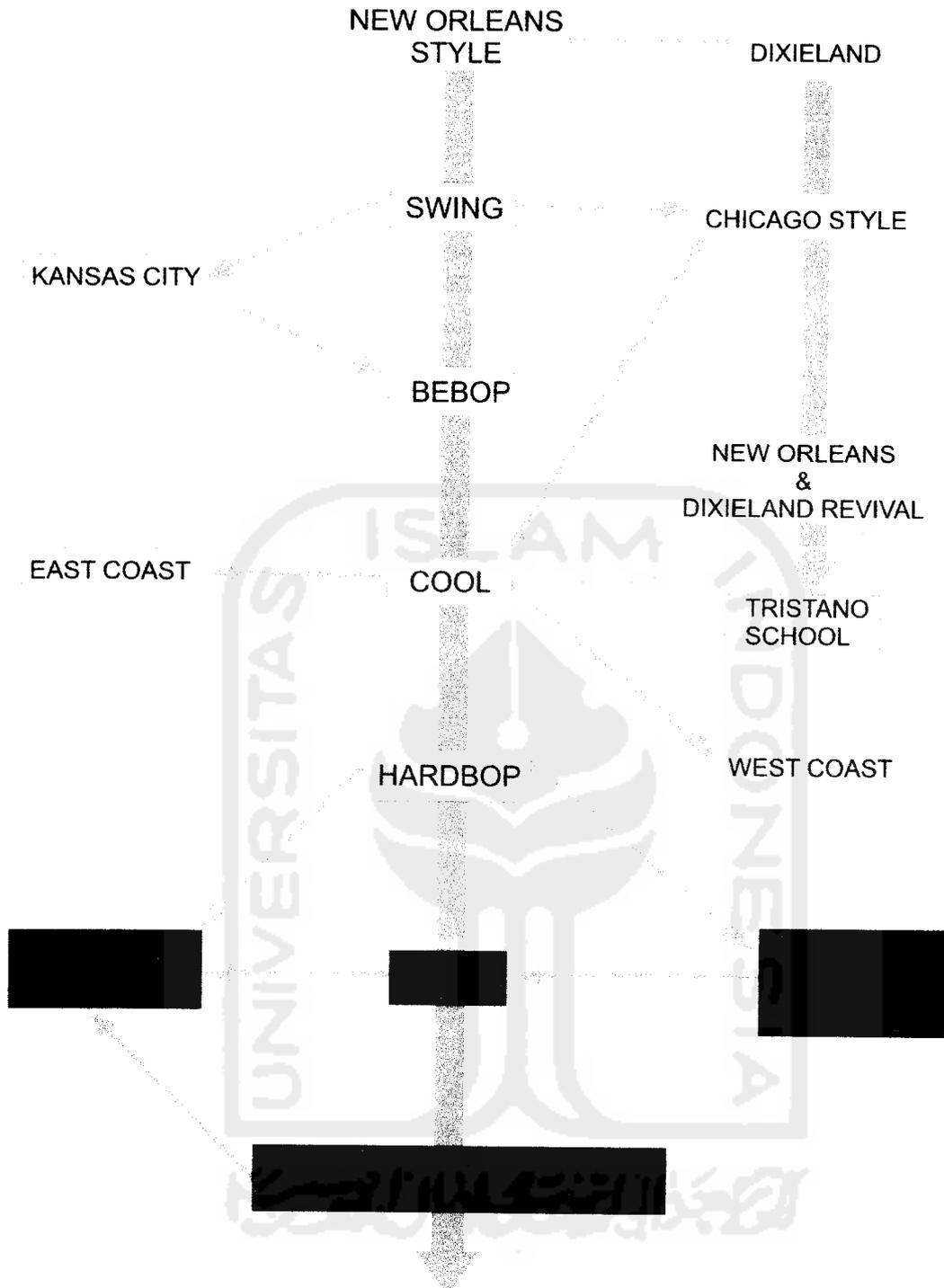
masing musisi, dan tidak menutup kemungkinan suatu saat kita dapat menerima mereka sebagai suatu aliran yang baru dalam musik jazz.

Jazz Fusion atau Jazz Rock sama seperti aliran jazz yang lain dan merupakan suatu rangkaian anak tangga menuju dunia musik jazz yang tanpa batas, dan apabila kita sudah menginjak anak tangga fusion atau jazz rock, kenapa kita tidak meneruskannya menapak ke atas menikmati anak tangga demi anak tangga yang masing-masing membawa jenis musik jazz yang perlu untuk dikenal dan dinikmati baik untuk dimainkan ataupun didengarkan! Ibarat suatu rangkaian peralatan audio canggih, jazz fusion atau jazz rock adalah conector berlapis emas murni yang menghubungkan musik jazz dengan musik rock ataupun jenis musik lainnya. Dan kalau kita sudah mengenal conectornya rasanya sia-sia kalau kita tidak memainkan peralatannya! juga sia-sia kalau kita tidak mengetahui lebih lanjut apa dan bagaimana musik jazz itu?

Sumber : WartaJazz.com (Yusuf Giwangkoro, pemerhati musik bertempat tinggal di Surabaya-WJ)

2.2.3. Aliran dalam Jazz

- **Turn of century : New Orleans style**
- **The Teens : Dixieland**
- **The Twenties : Chicago style**
- **The Thirties : Swing**
- **Around 1890 : Ragtime**
- **The Fourties : Bebop**
- **The Fifties : cool, Hard Bebop**
- **The sixties : Free Jazz**
- **The Seventies Style**
- **The Eighties Style**



Gambar The style of Jazz Sumber : *The Jazz Book*

2.2.4. Musisi Jazz Terkenal

a) Musisi Jazz Indonesia

- | | | |
|--------------------|----------------------|--------------------|
| ● Abadi soesman | ● Dullah Suweileh | ● Karim Suweileh |
| ● Aminoto Kosin | ● Dwiki darmawan | ● Kiboud Maulana |
| ● Andien | ● Eddy Karamoy | ● Krisna Balagita |
| ● Arie Ayunir B | ● Effa Secioria | ● Luluk Purwanto |
| ● Bayu Wirawan | ● Ermy Kulit | ● Maryono |
| ● Benny Likumahua | ● Erwin Gutawa | ● Mates |
| ● Benny Mustapha | ● Freddy Pandi | ● Mus Mujiono |
| ● Bertha | ● Haryono | ● Nick Mamahit |
| ● Bill Saragih | ● Idang Rasyid | ● Dele Pattiselano |
| ● Bintang Balawan | ● Iga Mawarni | ● Rien Jamain |
| ● Bubi Chen | ● Indra Lesmana | ● Riza Arshad |
| ● Budi Haryono | ● Indra Malaon | ● Syahrani |
| ● Cendy Luntung | ● Indro Hardjodikoro | ● Tjoek Sin Shøe |
| ● Chandra Darusman | ● Ireng Maulana | ● Tohpati |
| ● Deny T.R | ● Iwan Hasan | ● Udin sach |
| ● Dewa Budjana | ● Iwang Noorsaid | ● Yance Manusama |
| ● Didi Chia | ● Jack Lesmana | ● Zadikin Suchra |
| ● Dani Suhendra | ● January Christy | |

b) Musisi Jazz International

- | | | |
|--------------------|--------------------|-------------------|
| ● Aldimeola | ● Dizziy Gillespie | ● Michael Buble |
| ● Akira Jimbo | ● Duke Ellington | ● Miles Davis |
| ● Billie Holiday | ● Ella Fitzgerald | ● Mark Isham |
| ● Billy Strayhorn | ● Frank Sinatra | ● Nat King Cole |
| ● Bix Beiderbeeke | ● George Benson | ● Nina Simone |
| ● Bob Brook Meyer | ● George Duke | ● Norah Jones |
| ● Boney James | ● Herbie Hancock | ● Ornette Coleman |
| ● Charlie Parker | ● Joe Zawinul | ● Paul Taylor |
| ● Chat Baker | ● Jamie Cullum | ● Salena Jones |
| ● Coleman Hawkins | ● Jaco Pastorius | ● Susan Wong |
| ● Count Basie | ● John McLaughlin | ● Tania Maria |
| ● Diana Krall | ● John Scofield | ● Tony Benett |
| ● Dinah Washington | ● Lester Young | ● Tetsuo Sakurai |
| ● Dinna Reeves | ● Lous Armstrong | ● Issei Norro |



Sumber gambar : www.TheJazz-rockfusion.com

2.2.5. Tinjauan Citra Visual Bangunan

Pengertian Citra

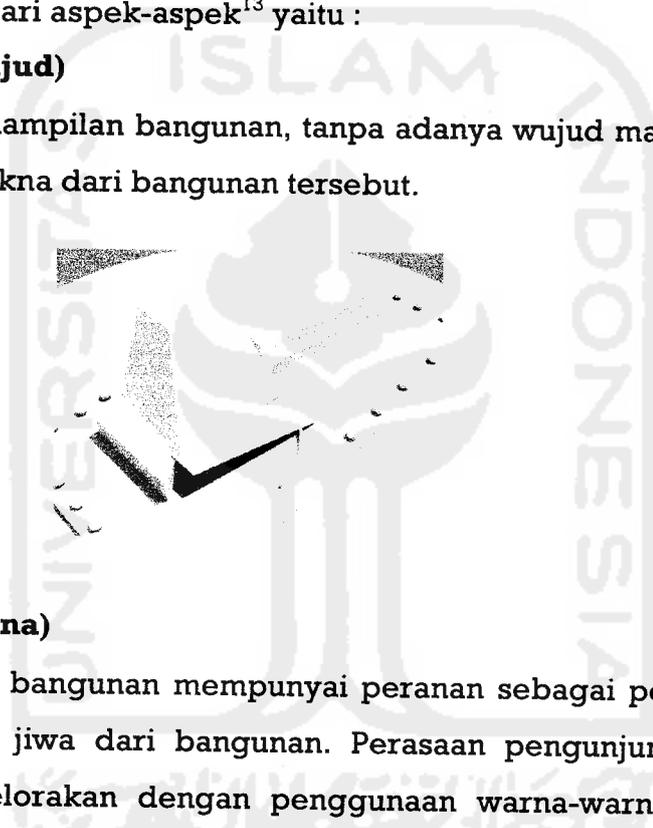
Citra sebenarnya hanya menunjuk suatu gambaran (image), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti seorang melihat suatu bangunan atau benda-benda lainnya. Lebih jelas lagi, Citra merupakan sesuatu yang dapat ditangkap oleh penglihatan manusia kemudian dapat dirasakan oleh hati yang kemudian menimbulkan image dari orang yang melihat. Citra erat kaitannya dengan guna, citra menunjuk pada tingkat kebudayaan sedangkan guna lebih menuding dari segi ketrampilan atau kemampuan.

(12. YB, Mangunwijaya, wastu citra, 1995.)

Citra terbentuk dari aspek-aspek¹³ yaitu :

1. Shape (wujud)

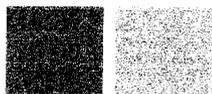
Dalam penampilan bangunan, tanpa adanya wujud maka tidak akan terlihat makna dari bangunan tersebut.



2. Color (warna)

Pewarnaan bangunan mempunyai peranan sebagai pengungkapan emosi dan jiwa dari bangunan. Perasaan pengunjung bangunan dapat digelorakan dengan penggunaan warna-warna. Kelompok warna yang dapat digunakan adalah warna-warna dengan prinsip croma (monokromatik dan polikromatik.)

Skema warna monokromatik



Warna monokromatik adalah merupakan warna-warna yang memiliki satu hue namun dengan intensitas atau value (nilai) yang

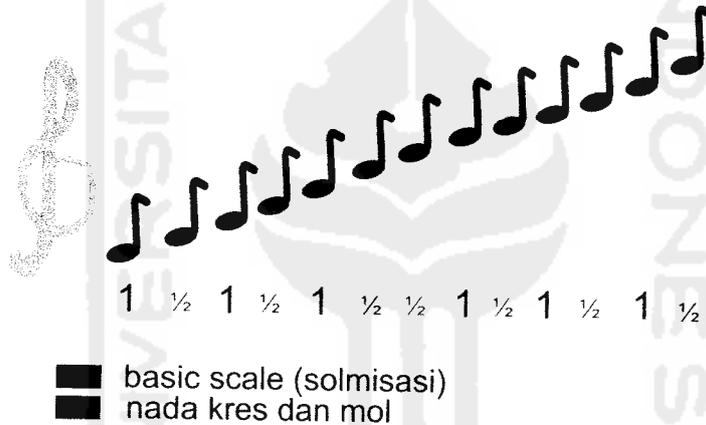
berbeda. Perbedaan intensitas dan value warna ini memberikan efek seakan-akan warna yang berbeda walaupun ternyata hanya satu warna saja yang memiliki value dan intensitas yang berbeda

Skema warna Polikromatik



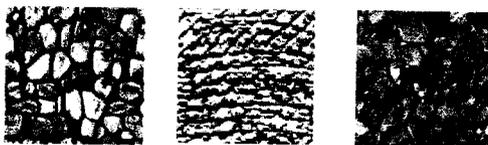
Warna polikromatik merupakan warna yang memiliki banyak hue dengan intensitas value yang berbeda-beda sehingga memiliki keragaman warna yang berbeda-beda.

Pewarnaan dengan prinsip chroma merupakan transfer dari nada kromatik yang biasanya sering digunakan pada musik jazz

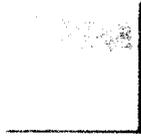


3. Texture (tekstur)

Irama pada permukaan bangunan dengan penggunaan tekstur kasar dan halus memberikan perasaan yang lain bagi pengunjung sesuai dengan karakter musik jazz yang memiliki unsur rock yang permainannya cenderung keras dan kasar dan musik jazz dengan nuansa yang soft atau lembut



Jenis material batu dan material alam yang tidak di finishing secara halus memiliki karakter texture yang kasar



Metal, tile dan dinding yang difinishing dengan cat yang halus memiliki texture bidang yang halus

4. Arrangement (komposisi)

Bentuk tanpa diberi susunan komposisi yang dinamis akan membuat bangunan kaku dan monoton. Penggunaan komposisi yang dinamis pada bentuk bangunan komersial akan menghadirkan kekomplekkan bentuk dan irama yang indah seperti layaknya sebuah musik jazz rock yang memiliki komposisi nada- nada yang unik

Standart

Setelah diatur



2.3. Tinjauan Aktifitas Pengguna

2.3.1. Aktifitas Pengguna Studio Latihan



Data : Hasil pengamatan di studio Spider jln kaiurang

Ketika mengawali proses latihan biasanya tiap personil band melakukan kegiatan berkumpul di suatu tempat biasanya dirumah salah satu personil band atau di studio latihan itu sendiri yang berguna untuk membahas seputar permasalahan materi lagu apa yang akan di latih dengan berinteraksi melakukan dialog dengan masing-masing personil yang lain, sehingga pada saat latihan nanti mereka dapat menghemat waktu dan fokus pada latihan.

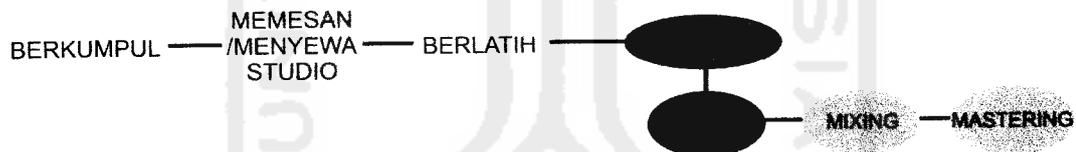


Gambar latihan bersama :www.wolverineband.com

2.3.2. Aktifitas Pengguna Studio Rekaman

Pada aktifitas pengguna studio rekaman dapat dibagi menjadi dua yaitu :

A) Semi Multi track



Data: Hasil pengamatan di studio 5150

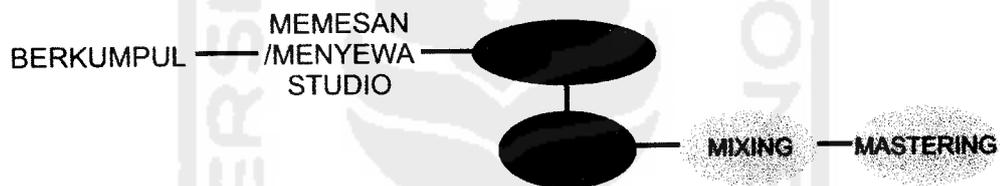
Sebelum memulai rekaman biasanya operator memberikan waktu kepada anggota band untuk berlatih selama 15 menit hal ini berguna untuk memberikan pemanasan kepada player dan vokal sehingga ketika rekaman dimulai mereka tetap rileks dan tidak tegang. Semi multi track adalah proses rekaman yang dilakukan secara bersamaan (live), yaitu direkam pada waktu mereka bersama-sama mengiringi atau memainkan instrumen musik mereka. Setelah itu barulah vokal direkam. Mixing adalah melakukan pembersihan dan pengeditan dari materi lagu yang

sudah direkam oleh operator dengan menggunakan teknologi komputer pada saat proses mixing operator selalu ditemani oleh personil group band .



Proses merekam vokal berada di urutan akhir :www.wolverineband.com

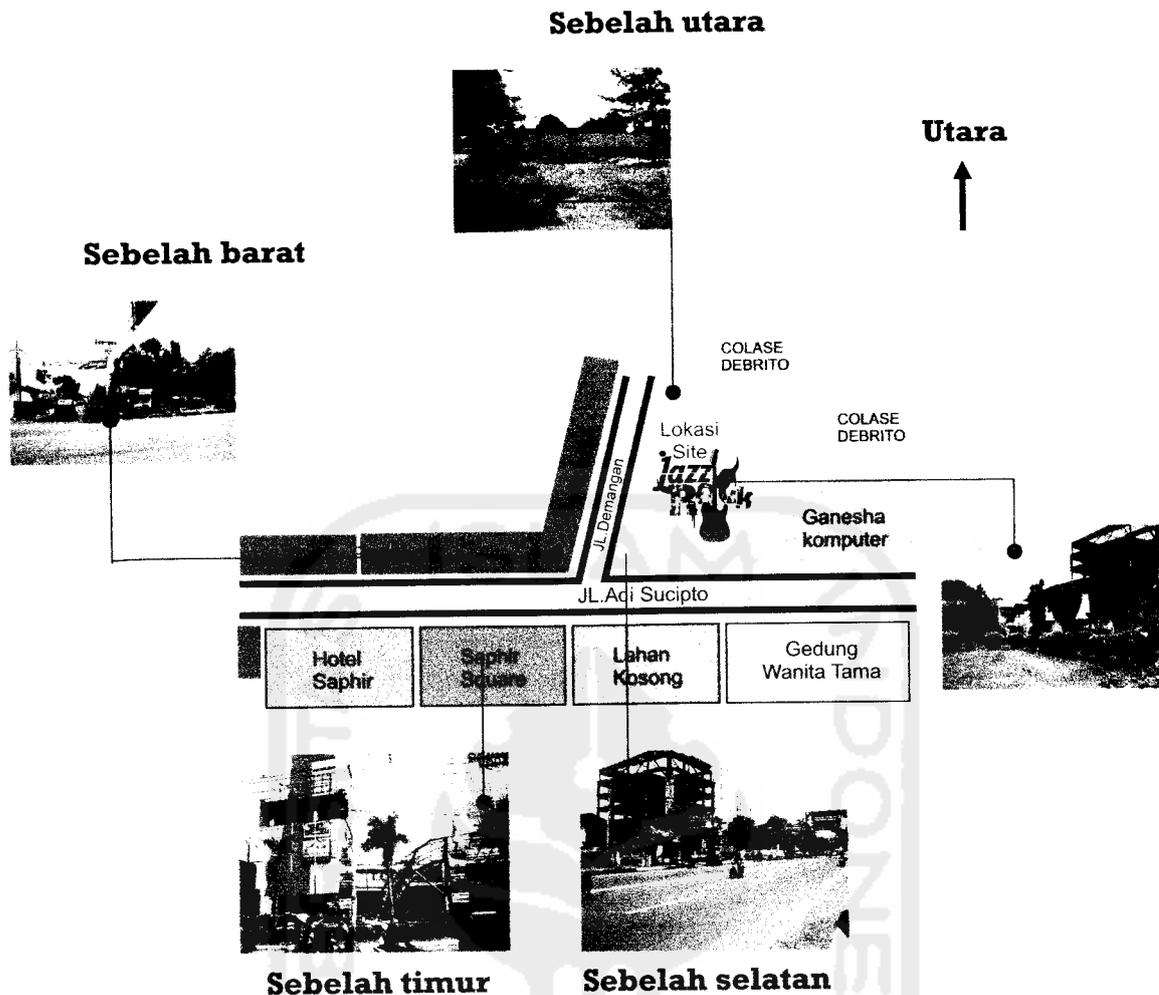
B) Multi track



Data : Hasil pengamatan di studio white house jl. kaliurang

Perbedaan proses rekaman multitrack dengan semi multi track adalah tidak adanya latihan bersama, band diharapkan telah siap secara materi dan mental disini band tersebut melakukan rekaman secara bergantian biasanya dimulai dari instrumen drum, bass, gitar, keyboard atau ditambah alat musik lainnya

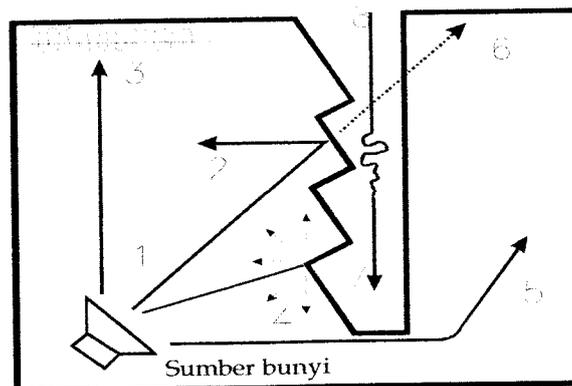
2.4. Data Site



2.5. Persyaratan teknis Fungsional.

2.5.1. Gejala Akustik Dalam Ruang

Dalam merancang suatu ruang musik yang sangat membutuhkan perhatian akustik seperti ruang musik, perlu kiranya terlebih dahulu untuk mempelajari kelakuan gelombang bunyi dalam suatu ruang tertutup. Faktor kenyamanan akustik ruang sangat perlu diperhatikan hal ini untuk memberikan keadaan akustik yang dibutuhkan dalam mendengarkan atau menikmati musik secara penuh.



Gambar 1 Kelakuan bunyi dalam ruang

Sumber: Leslie L. Doele, *Akustik lingkungan*

Keterangan:

1. Bunyi datang atau bunyi langsung
2. Bunyi pantul
3. Bunyi yang diserap oleh lapisan
4. Bunyi difusi atau menyebar
5. Bunyi difraksi atau belok
6. Bunyi transmisi
7. Bunyi hilang dalam struktur
8. Bunyi yang dirambatkan dalam struktur

2. 5. 2. Karakteristik Ruang Untuk Kebutuhan Akustik

Pada ruang-ruang Musik ini ruang yang memerlukan perhatian akustik ruang secara khusus yaitu ruang recording, mixing, ruang kontrol/latihan dan ruang studio latihan band.

A. Ruang Studio

Untuk perancangan akustik ruang studio terdapat beberapa kriteria sebagai berikut:

- Semua suara bising dari luar dan dari dalam bangunan yang cenderung mengganggu pengguna studio harus dikurangi sampai suatu tingkat yang rendah bila proses rekaman yang didinginkan memuaskan.

- Dalam rancangan arsitektur bangunan- bangunan studio,pembentuk zona panahan atau penghalang sekitar kawasan studio sangat menguntungkan.
- Studio rekaman (ruang rekam), yang serupa dengan studio radio, dengan lingkungan akustik yang mati, biasanya dihubungkan dengan ruang kontrol atau ruang pembantu lainnya. Luas lantai dan bentukannya tergantung dari perabot dan alat- alat yang melengkapinya.



Sumber :[www. Panhandle house.com](http://www.Panhandle house.com)

B. Pengaruh Akustik Ruang Terhadap Kualitas Musik

Bentuk dan volume ruang musik serta lapisan dan permukaan berperan kepada karakteristik akustik ruang tertentu yang jelas mempengaruhi kualitas bunyi dari musik yang disajikan didalam ruang tersebut (sumber) : Leslie L.Doele, akustik lingkungan).bila musik memberikan kesan sepertinya disajikan dalam ruang kecil dan akrab, maka auditorium dikatakan memiliki *keakraban akustik* (acoustical intimacy). Bila suatu auditorium mempunyai volume yang relatif besar bagi kapasitas penontonnya, dengan dinding- dinding yang kebanyakan adalah pemantul bunyi, maka ruang dikatakan hidup. Salah satu persyaratan ruang musik yang penting adalah reduksi bising eksterior sampai tak terdengar atau paling sedikit minimum yang dapat diterima.

Suatu segi akustik ruang lain yang terpenting bagi suatu ruang musik yaitu keseimbangan (balance) suara. Hal ini dapat dicapai dengan adanya permukaan pemantulan bunyi dan permukaan untuk difusi yang ada pada sekeliling sumber bunyi dan untuk memperkuat dan memperbaiki keseimbangan (sumber : L. Doele, akustik lingkungan).

C. Karakteristik Bahan Untuk Akustik Ruang

Semua bahan bangunan dan lapisan permukaan yang dipergunakan dalam konstruksi ruang pertunjukkan mempunyai kemampuan untuk menyerap bunyi sampai suatu derajat tertentu. Bahan-bahan dan konstruksi penyerap bunyi yang digunakan dalam rancangan akustik suatu ruang pertunjukkan dalam hal ini auditorium dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- Bahan berpori

Bahan berpori adalah suatu jaringan dengan pori-pori yang saling berhubungan. Bagian bunyi yang datang diubah menjadi energi panas, sedangkan sisa energi yang telah berkurang dipantulkan oleh permukaan bahan. Contoh untuk bahan berpori adalah papan serat (*fiber board*), plesteran lembut (*soft plester*), mineral wools dan selimut isolasi.

Gambar 2 Contoh bahan berpori

Sumber : M. D. Egan, *architectural acoustic*

- Penyerap panel atau penyerap selaput

Penyerap panel atau penyerap selaput yang tidak dilubangi merupakan bahan kedap yang dipasang pada lapisan

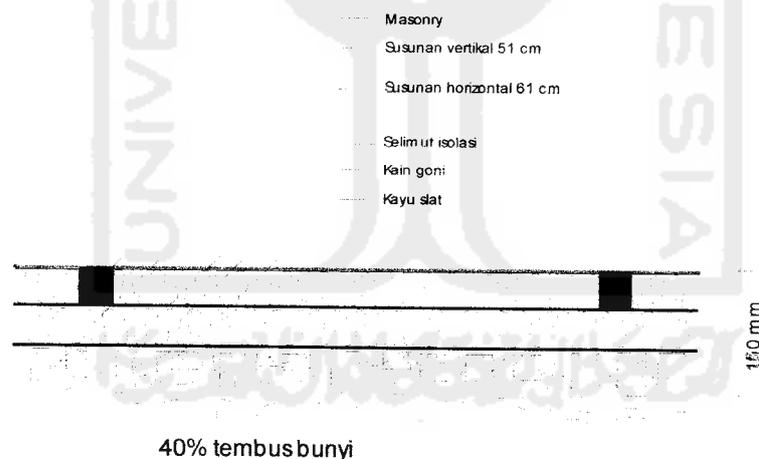
penunjang yang padat (*solid backing*) tetapi terpisah oleh suatu ruang udara akan berfungsi sebagai penyerap panel dan akan bergetar bila tertumbuk oleh gelombang bunyi. Getaran lentur (*flexural*) dari panel akan menyerap sejumlah energi bunyi datang dengan mengubahnya menjadi energi panas. Contoh bahan penyerap panel antara lain panel kayu dan *hard board*, *gypsum board*, langit-langit, plesteran digantung dan plesteran berbulu.



Gambar 3 Penyerap ruang dapat digantung pada langit-langit sebagai unit individual
 Sumber : M. D. Egan, *architectural acoustic*

- Resonator rongga (Helmholtz)

Resonator rongga terdiri dari sejumlah udara tertutup yang dibatasi oleh dinding tegar dan dihubungkan oleh celah/lubang sempit keruang sekitarnya dimana gelombang bunyi merambat.



Gambar 4 Material resonator kayu
 Sumber : L.L. Doele, *Akustik Lingkungan*

D. Pengendalian Bising Untuk Peningkatan Kualitas Akustik

Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas akustik ruang diperlukan adanya pengendalian bising terutama dari bising luar seperti dari jalan

raya, untuk itu ada beberapa usaha yang dapat dilakukan untuk mengurangi bising terhadap ruang, antara lain:

1. Zoning site

Dalam perencanaan untuk mengatasi bising pada site ada beberapa cara yang dapat ditempuh untuk mereduksi bising dari luar (jalan raya) antara lain:

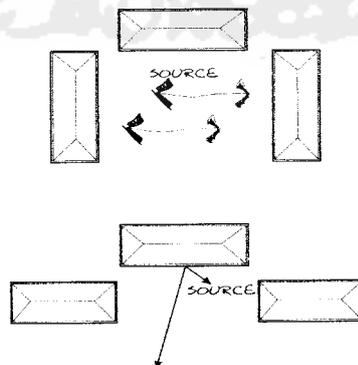
- Menempatkan gedung dengan posisi membelakangi jalan, untuk memanfaatkan reduksi bising.
- Menempatkan gedung yang tidak mudah menerima bising sebagai penahan bising, diletakkan diantara sumber bising dan daerah yang tenang.

Sedangkan untuk mengendalikan bising dari dalam antara lain dengan cara:

- Ruang- ruang bising harus diisolasi secara vertikal maupun horizontal, atau ditempatkan dibagian site yang dipengaruhi bising lain.
- Ruang- ruang yang suka mentolerir bising harus ditempatkan dibagian tenang dari site atau bangunan.
- Ruang- ruang yang tidak terpengaruh bising dapat ditempatkan sebagai penutup atau penghalang antara daerah bising dan daerah yang tenang.

2. Posisi dan orientasi bangunan.

Pengaturan posisi dan orientasi bangunan juga dapat ikut mempengaruhi kebisingan seperti:



Gambar 5 Cara mengatasi kebisingan melalui tata orientasi bangunan

Sumber : L.L. Doele, *Akustik Lingkungan*

Halaman juga bisa menjadi sumber bising yang kuat. Bangunan A memiliki sebuah halaman ditengah yang dikelilingi oleh dinding paralel. Permukaan dinding yang keras dapat menyebabkan pantulan bunyi yang berulang- ulang (gema) yang akan memperkuat bising dari halaman. Sedangkan penataan bangunan secara berselang seling dapat mengurangi bising.

3. Kontur dan vegetasi.

- Pengurangan bising dengan vegetasi

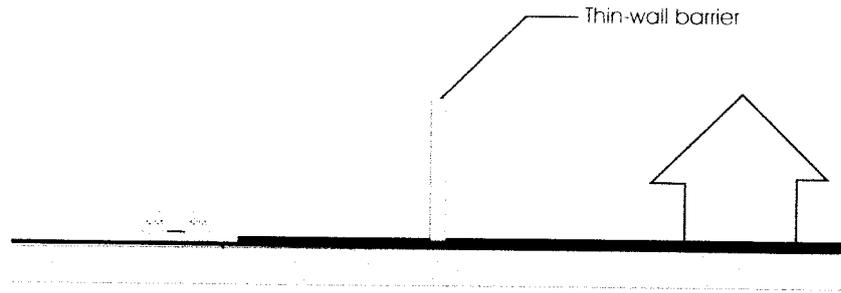
Pepohonan dan vegetasi kurang efektif sebagai pengendalian atau penghalang bising. Seperti yang terlihat pada gambar, pepohonan dan semak berdaun lebat minimal setebal 100 ft dapat mengurangi bising 7-11 Db dari 125 sampai 8000 Hz. Sedangkan energi suara dekat dengan pepohonan sangat tergantung pada cabang dan dedaunan.



Gambar 6 Pengurangan bising melalui vegetasi
Sumber : L.L. Doele, *Akustik Lingkungan*

- Reduksi bising dengandinding penghalang

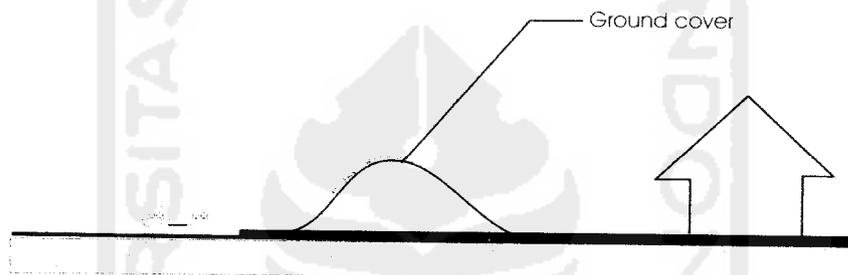
Dengan dinding penghalang suara dari jalan bisa dipantulkan, dibelokkan dan diteruskan. Semakin besar sudut pembelokannya semakin efektif pengurangan bunyi oleh dinding penghalang.



Gambar 7 Pengurangan bising melalui dinding penghalang
 Sumber : L.L. Doele, *Akustik Lingkungan*

- **Tanggul suara**

Tanggul yang ditutupi oleh rumput atau tanaman penyerap suara dengan rapat, bisa mereduksi bising dengan efektif. Tanggul ini sama efektifnya dengan dinding penghalang/pemantul bising.

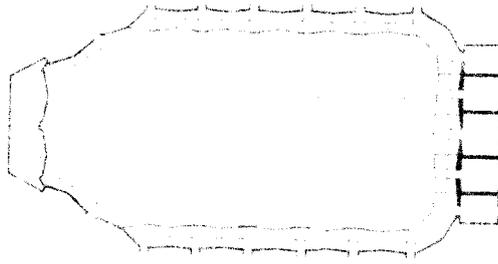


Gambar 8 Tanggul suara
 Sumber : L.L. Doele, *Akustik Lingkungan*

E. Bentuk Ruang Untuk Keperluan Akustik

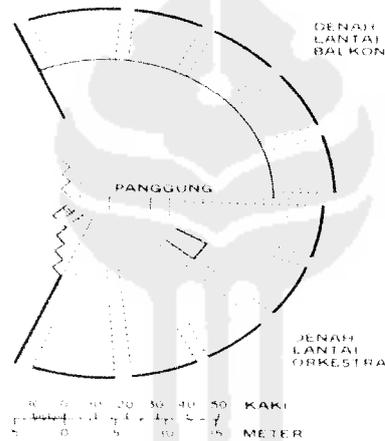
Bentuk denah ruang pertunjukan musik akan mempengaruhi sumber bunyi-jejak-transmisi-penerima. Karena itu perlu untuk menetapkan bentuk sebelum perincian rancangan dipikirkan. Bentuk denah ruang yang digunakan untuk musik biasanya mengambil salah satu atau kombinasi dari bentuk-bentuk seperti yang diuraikan dibawah ini.

1. Denah persegi empat merupakan denah yang masih dipergunakan secara berhasil. Pemantulan silang antara dinding- dinding yang sejajar menyebabkan bertambahnya kepenuhan nada, suatu segi akustik ruang yang sangat diinginkan pada ruang musik.



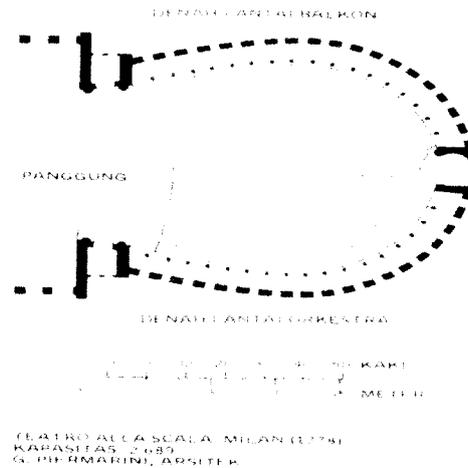
Gambar 9 Auditorium dengan bentuk denah segi empat
 Sumber : L.L. Doele, *Akustik Lingkungan*

- Denah melengkung yang biasanya dihubungkan dengan atap kubah yang sangat tinggi. Tetapi bentuk ini harus dihindari karena dinding melengkung dapat menghasilkan gema, pemantulan dan pemusatan bunyi.



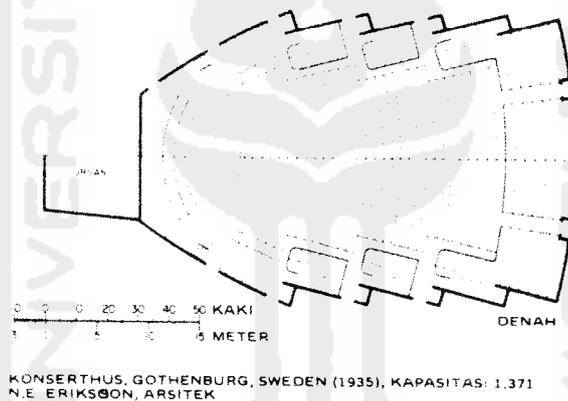
Gambar 10 Bentuk denah melengkung
 Sumber : L.L. Doele, *Akustik Lingkungan*

- Denah tapal kuda memiliki keistimewaan karakteristik yaitu kotak-kotak yang berhubungan (*ring of boxes*) yang satu diatas yang lain. walaupun tanpa lapisan permukaan penyerap bunyi interior, kotak-kotak ini berperan secara efisien pada penyerapan bunyi.



Gambar 11 Auditorium dengan bentuk tapal kuda
Sumber : L.L. Doele, *Akustik Lingkungan*

4. Denah berbentuk kipas akan membawa penonton lebih dekat dengan sumber bunyi, tetapi dinding belakang yang dilengkungkan cenderung menciptakan gema atau pemusatan bunyi.



Gambar 12 Auditorium dengan bentuk denah kipas
Sumber : L.L. Doele, *Akustik Lingkungan*

F. Studi Karakteristik Alat musik.

studi karakteristik dari alat musik ini dapat di jadikan pedoman dalam perletakan tata ruang dalam penempatan ruang kursus yang sesuai dengan alat musik yang di mainkan.maka karakteristik dari alat musik tersebut dapat di ketahui sebagai berikut.

a. Piano.

Pada alat musik piano suara yang di hasilkan adalah pertemuan membran membran yang berada di dalam kotak musik di piano dan

suara yang di hasilkan sangatlah lembut jika dimainkan secara baik. Dan bunyi yang di hasilkan adanya keteraturan keteraturan dan bunyi yang di hasilkan tidak terlalu keras.

b. Organ

Pada alat musik organ ini adalah cara kerjanya tidak sama dengan piano suara yang di hasilkan berasal dari kekuatan listik jika tidak menggunakan listrik maka alat tersebut tidak dapat di mainkan. suara yang dihasilkan tidak selembut piano karena pengaruh dari listrik tersebut maka suaranya pun akan menjadi lebih keras.

c. Gitar

Pada gitar di bagi menjadi 3 yaitu :

1. Gitar akustik

Dimana dalam permainanya suara yang di hasilkan adalah dari rensongan yang berada pada lubang gitar yang di hasilkan dari petikan petikan dawai -dawai gitar .pada gitar akustik suara yang di hasilkan sangat lembut dan tidak menimbulkan kebisingan yan luar biasa..

2. Gitar bass

Pada permainan gitar Bass ini juga menggunakan bantuan listrik. Karena dasar dari alat ini menghasilkan jenis musik bass maka, bass yang di hasilkan pada alat musik ini sangat besar.

3. Gitar elektrik

Suara yang di hasilkan dari gitar ini juga diperlukan listrik. Dan suara yang di hasilkan sangatlah keras. Dan dapat membuat kebisingan di mana mana.

d. Saxophone

Alat musik ini di hasilkan dari tiupan pada saluran atau cerobong yang keluar pada lubang sax yang besar. Semakin besar lubang yang di buat maka suara yang di hasilkanpun semakin besar pula. Dan dapat di mainkan secara bersama sama dengan jenis suara yang berbeda-beda misalnya sopran, alto, bass dll.

e. Biola.

Alat musik ini suara yang di hasilkan dari gesekan anatara dawai dan suara yang di hasilkan juga tidak terlalu keras, tetapi sangat lembut.

f. vocal

vocal di sini adalah pembinaan bagai mana cara bernyanyi yang baik sehingga menghasilkan intonasi suara yang jelas dan suara ini di hasilkan dari suara perut bukan suara tenggorokan. Dan keras lemahnya suara di pengaruhi tekanan yang di inginkan dari si penyanyi tersebut.

g. Flute

Alat musik ini dimainkan dengan cara di tiup, dan suara yang dihasilkan sangat lembut

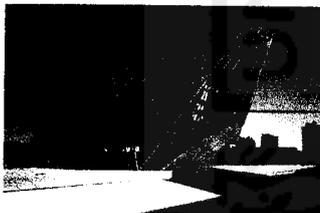
h. Drum

Alat musik ini dimainkan dengan cara di pukul dengan menggunakan bantuan steak drum. Suara yang dihasilkan sangat keras.

Microsoft® Encarta® 2006. © 1993-2005 Microsoft Corporation. All rights reserve

Studi Literatur

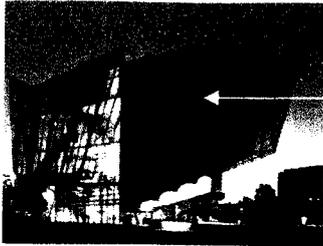
Bangunan yang memiliki citra berkarakter bebas dan eksperimental
coop himeblau



Unsur bebas yang ada di bangunan ini terlihat pada permainan dinding frame kaca yang kemiringannya di luar kewajaran dari bangunan biasa sehingga bangunan terlihat tidak monoton

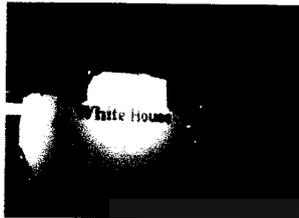


Beban dari elemen dinding dialirkan kebatang baja dan ditahan oleh core sebagai struktur utama



Permainan eksperimen frame baja dan terlihat pada bangunan, hampir seluruh tampilan bangunannya berlapis kaca ditambah pencahayaan buatan dari dalam memberikan kesan megah dan mewah

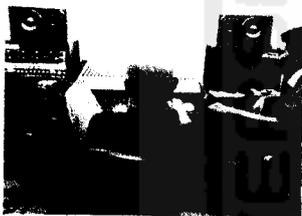
Studio Musik White House



Studio White House merupakan salah satu studio rekaman yang ada di Jogjakarta yang berada di jalan kaliurang kilometer 6



Ruangan ini berfungsi ganda sebagai ruang tunggu, istirahat dan juga tempat kasir sehingga tingkat kenyamanan ruang rendah perlunya pemisahan fungsi ruang sebagai servis kepada customer.



Ini adalah ruang operator atau sering disebut control room yang berfungsi sebagai tempat mengontrol dan merekam suara, operator juga mengarahkan pemain agar rekaman berjalan lancar



Di sebelah ruang control terdapat ruang khusus untuk alat musik drum agar suara tidak berisik sampai disebelah dinding diredam dgn dilapisi kain wol dan alat peredam yang terbuat dari papan fiber



Gitar dan bass melakukan rekaman di ruang control dan ini sangat mengganggu dikarenakan ruangan yang terlalu sempit namun karena keterbatasan ruang mau tidak mau mereka harus bermain disana.



Tidak adanya penyediaan ruangan yang dapat menampung player untuk melakukan latihan secara individu sehingga mereka melakukannya diruangan yang sama



BAB III

ANALISA

ONE STOP MUSIC SHOP

3.1. Analisa Kegiatan Komersial dan Kegiatan Pendukung di One Stop Music Shop

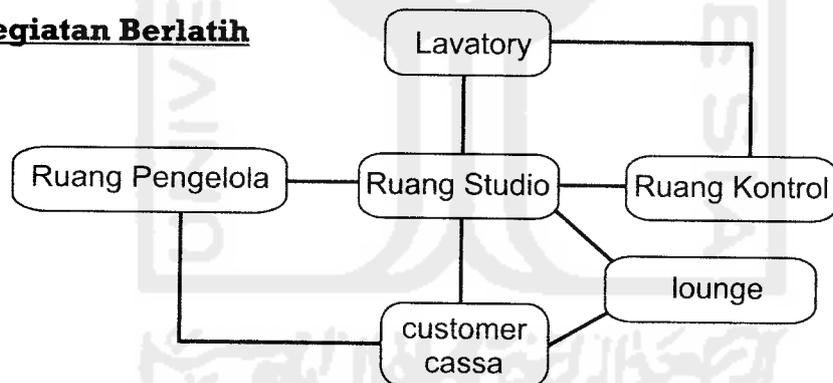
Analisa kegiatan komersial dan kegiatan pendukung yang ada di dalam One Stop Music Shop dilakukan untuk mengetahui jenis ruang yang dibutuhkan dan nantinya akan menghasilkan suatu organisasi ruang berdasarkan keterkaitan antar ruang. Unsur-unsur yang dianalisa antara lain : Hubungan ruang, besaran ruang, dan kebutuhan ruang.

Analisa Kegiatan organisasi ruang Dalam One Stop Music Center

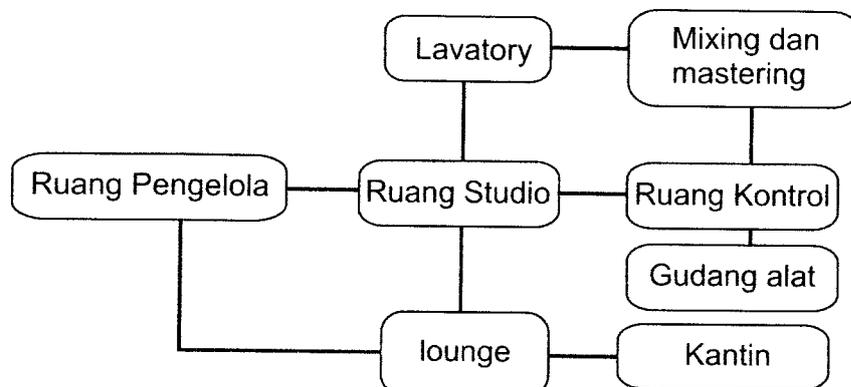
Pola Kegiatan One Stop Music Shop terdiri dari : Kegiatan Latihan, Kegiatan Rekaman musik dan Kegiatan Komersil.

Analisa kegiatan pelaku meliputi :

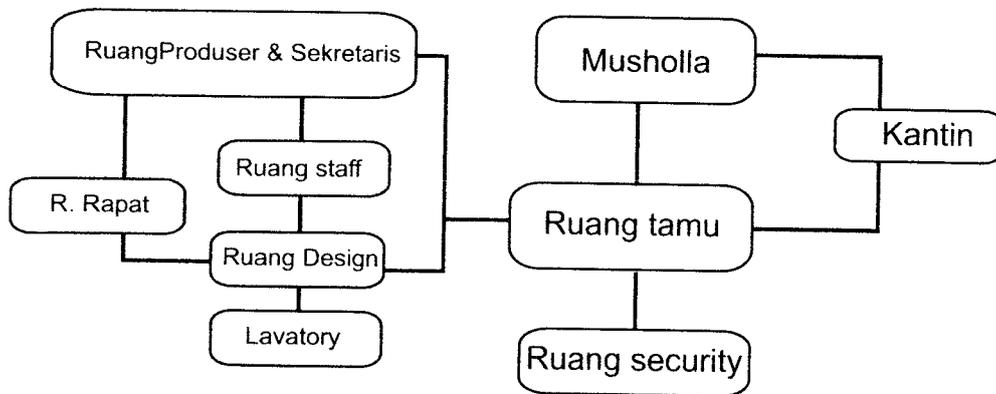
Kegiatan Berlatih



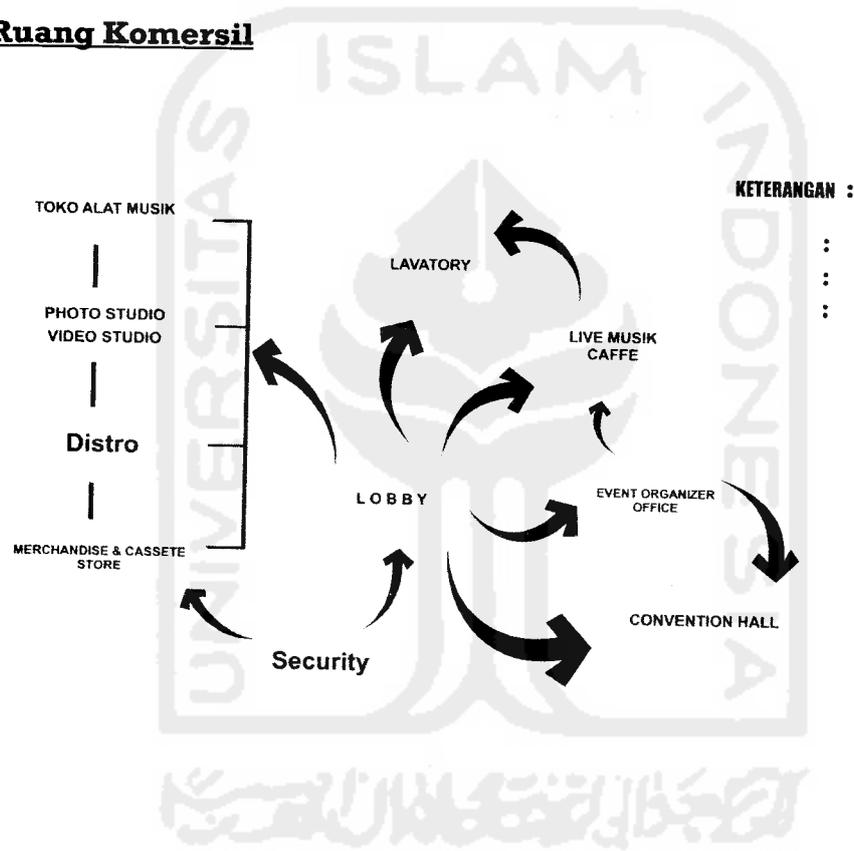
Kegiatan Rekaman

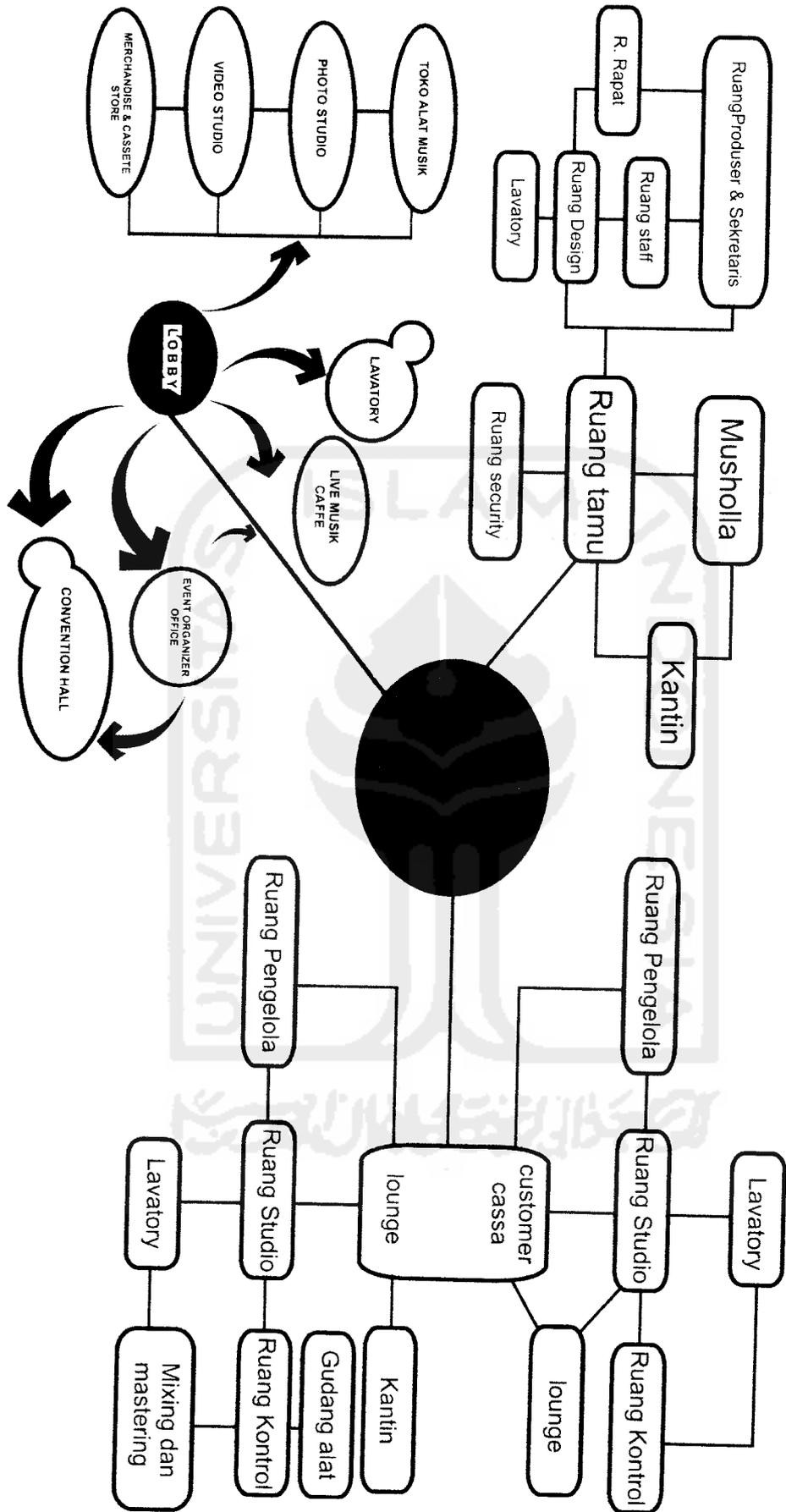


Ruang Penunjang



Ruang Komersil







3.2. Kebutuhan Ruang

Analisa kebutuhan ruang berdasarkan macam kegiatan yang ada dalam bangunan One Stop Music Shop diuraikan dalam tabel sebagai berikut :

Kebutuhan Ruang pengelola

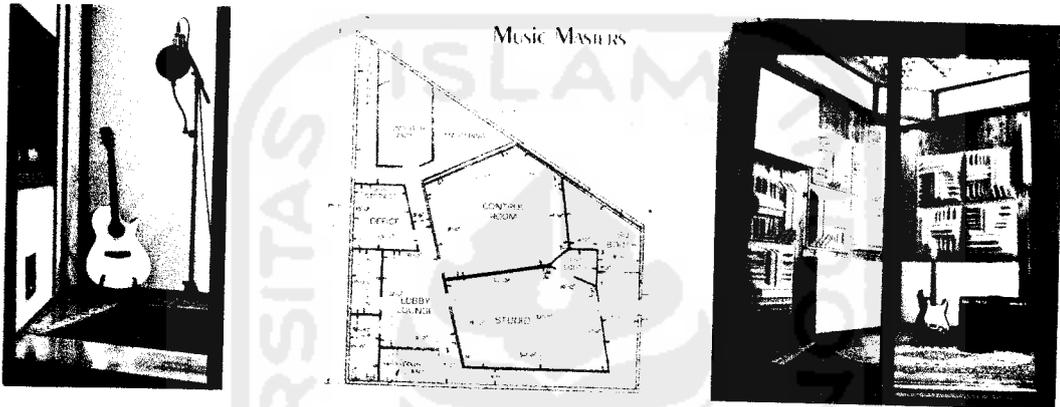
	Jenis Ruang	Jumlah Pelaku	Standart Ruang(m ²)	Luas Ruang (m ²)	unit	Luas total (m ²)
1	Ruang Produser/pimpinan	1	16.7	20	1	20
2	Ruang sekretaris	1	5.65	6	1	6
3	Ruang Kabag.Keuangan	1	9	9	1	9
4	Staff Keuangan	3	4	12	1	12
5	Ruang Head Security	1	12	12	1	12
6	Security	2	6	12	6	72
7	Ruang Head Maintenance	1	9	9	1	9
8	Staff Maintenance	4	6	24	1	24
9	Ruang Humas	1	15	15	1	15
10	Staff Humas	4	4	16	1	16
11	Ruang Head Marketing	1	12	12	1	12
12	Staff Marketing	4	4	16	1	16
13	Ruang Head MEE	1	12	12	1	12
14	Staff MEE	4	4	16	1	16
15	Ruang Personalia	1	15	15	1	15
16	Staff Personalia	4	4	16	1	16
17	Pos Penjagaan Parkir	2	4	8	2	16
18	Ruang Rapat	10	2	20	1	20
19	Ruang Tunggu	10	16.67	18	1	180
20	Sirkulasi 20 %					99.6
	Jumlah					597.6

Kebutuhan ruang studio Latihan dan rekaman

Pada dasarnya pada studio latihan dan rekaman tidak ada standar ruang yang baku yang tertulis didalam buku2 standart perancangan namun untuk memenuhi mencari standar ruang tersebut maka penulis mencari informasi dengan melakukan browsing disalah satu web site studio rekaman yaitu www.panhandlehouse.com dan www.witzlab.com dan

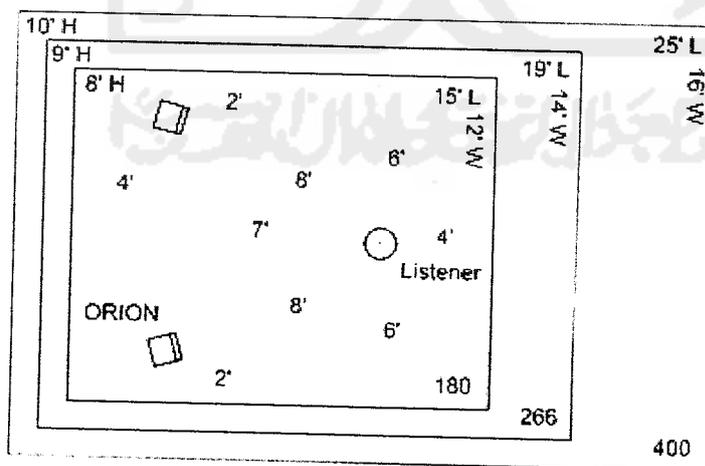
melakukan wawancara dengan salah satu Operator studio rekaman white house Saudara Gotrek

Dari hasil Wawancara tersebut sumber mengatakan bahwa untuk mendapatkan hasil suara yang baik dari ruangan studio latihan maka ketinggian ruangan perlu diperhatikan setidaknya untuk studio musik memerlukan ketinggian dari lantai ke plafond diasumsikan paling tidak 3 meter .Sumber juga mengatakan untuk mengukur apakah ruangan studio yang baik adalah di dengar dari hasil suara instrumen drum yang ada di studio tersebut.



Sumber www.panhandlehouse.com

Ruang kontrol yang baik yaitu dengan peletakkan sound dan mixer nya yang membentuk sudut segitiga sama sisi hal ini dilakukan untuk memberikan hasil audio yang maksimal.



Sumber www.linkwitzlab.com

	Jenis Ruang	Jumlah Pelaku	Standart Ruang(m ²)	Luas Ruang (m ²)	unit	Luas total (m ²)
1	Ruang studio latihan					
2	Ruang Studio	6	6	48	10	480
3	Ruang Kontrol Latihan	1	6	6	10	60
	Rstudio rekaman					
5	Ruang drum	1	6	6	5	30
6	Ruang gitar I	1	4	6	5	30
7	Ruang Gitar II	1	4	6	5	30
6	Ruang gitar bass	1	4	6	5	30
7	Ruang Key-board	1	4	6	5	30
8	Ruang Vokal	1	4	6	5	30
	Sirkulasi 20%					156
	total					936

Kebutuhan ruang komersil

	Jenis Ruang	Jumlah Pelaku	Standart Ruang(m ²)	Luas Ruang (m ²)	unit	Luas total (m ²)
1	Lobby					
2	Retail		15	60	6	90
3	Cafe musik life	200	1.8	360	1	360
4	Convention room	600	390	400	1	400
5	Toko musik		15	60	1	90
	Sirkulasi 20%					188
	total					1128

Kebutuhan Ruang service

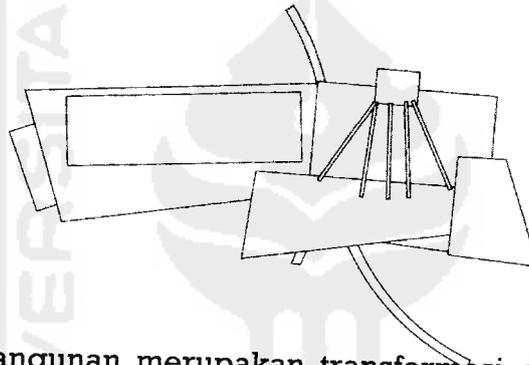
	Jenis Ruang	Jumlah Pelaku	Standart Ruang(m ²)	Luas Ruang (m ²)	unit	Luas total (m ²)
1	Musholla					
	-ruang wudhu	1				18
	-ruang sholat	30	3	90		90
2	atm	4 unit	2	8	4	8
3	wartel	5	2	10	1	10
4	lavatory	10	15	150	6	900
	Sirkulasi 20%					205.2
	total					1231.2

Kebutuhan Ruang Area Parkir

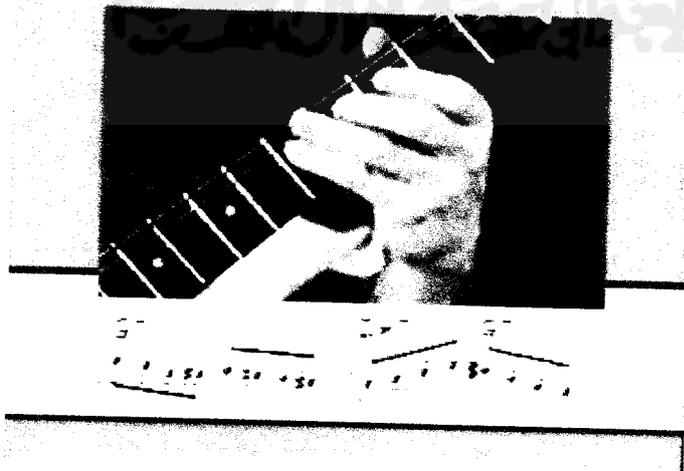
No	Jenis Ruang	Jumlah Pelaku (orang)	Standart Ruang (m ²)	Luas Ruang (m ²)	Unit	Luas Total (m ²)
1	Parkir Pengunjung					
	Mobil	50 mobil	22.5 m ² / mobil	1125		1125
	Motor	25 motor	2.25 m ² / motor	56.25		56.25
	Bus	3 bus	33 m ² / bus	99		99
2	Parkir Pengelola					
	Mobil	20 mobil	22.5 m ² / mobil	450		450
	Motor	15 motor	2.25 m ² / motor	33.75		33.75
3	Sirkulasi 20 %					352.8
	Jumlah					2116.8

Jadi Luasan total pada bangunan ini adalah $567.6 \text{ m}^2 + 936 \text{ m}^2 + 1128 \text{ m}^2 + 1231.2 \text{ m}^2 + 2116.8 \text{ m}^2 = 5679.6$

3.3 Analisa Bentuk



citra visual dari bangunan merupakan transformasi dari bentuk dinamis dan eksperimental seperti di dalam musik jazz/rock dengan menerapkan material yang fleksibel dan keras sehingga menjadikan tampilan citra visual yang tidak monoton ditambah penerapan warna-warna kroma yang memiliki intensitas yang berbeda sehingga memberikan kesan mempengaruhi psikologi dari pengguna dan pengunjung di bangunan yang nantinya dapat diterapkan pada eksterior dan interior bangunan



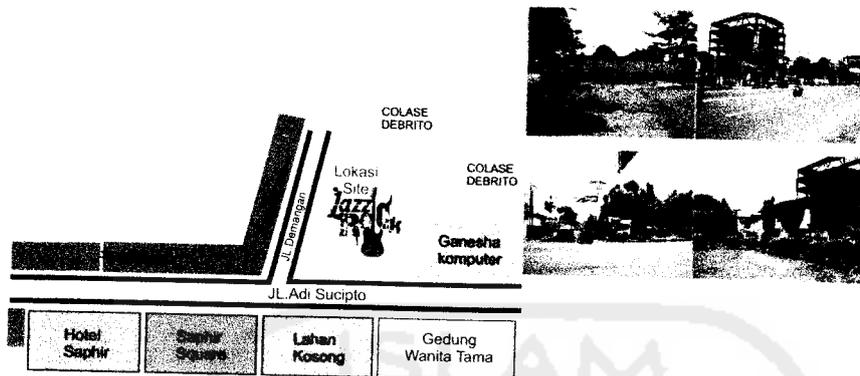
Sumber :video tutorial the blues from rock to jazz

3.4 Analisa Tata Ruang



3.5. Analisa Site

Lokasi site yang berdekatan dengan bangunan bangunan komersil (Saphir square, hotel Saphir, Gedung Wanita Tama) serta area pertokoan yang ada di sekitar jalan demangan sehingga mendukung bangunan ini untuk didirikan di site ini

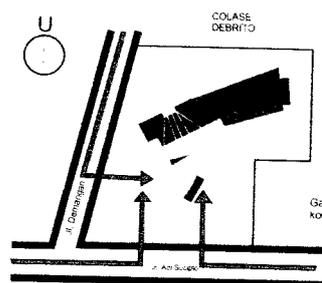


1. Site terletak di pusat kota
2. Site dapat diakses dari dari Jln. Adisucipto, Jln. Solo, Jln. Gejayan, dan jalan besar lainnya.
3. Site dekat dengan sejumlah bangunan penting, yaitu : Museum Affandi, IAIN Sunan Kali Jaga, FIAI UII, Universitas Atmajaya, Universitas Negeri Yogyakarta, Universitas Sanata Darma.
4. Kemudahan Transportasi karena merupakan jalur/jalan utama.

Kondisi Site

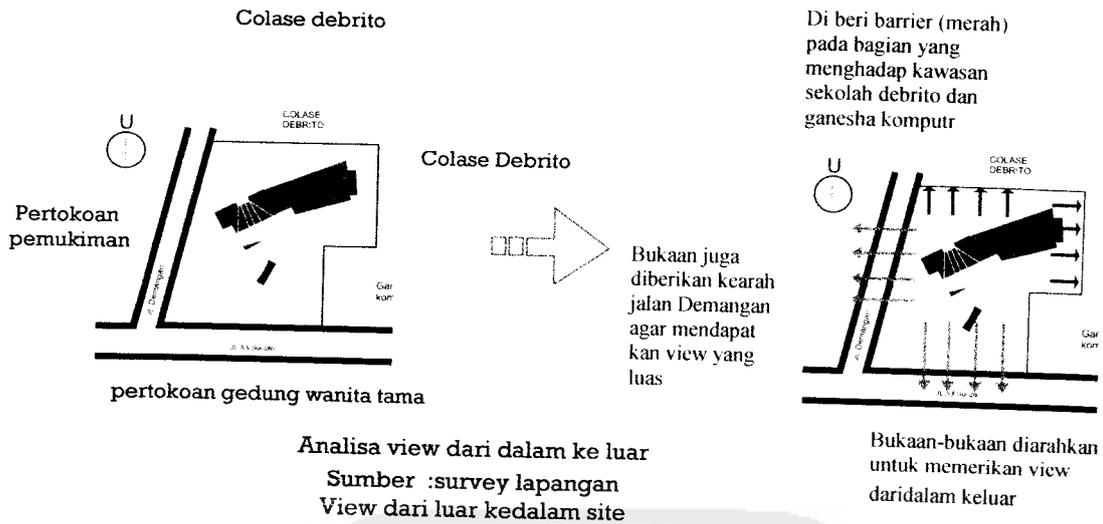
1. Lingkungan di sekitar site yang padat.
2. Kebisingan dari arah Selatan dan Barat site yang berasal dari arah jalan raya.
3. Kontur site relatif datar tanpa ada perbedaaan level ketinggian yang signifikan.
4. Site berada di antara dua jalan yaitu Jln. Adisucipto dan Jln. Demangan.
5. Jaringan utilitas dan drainase kota cukup memadai dan tersedia.

Pencapaian ke Site

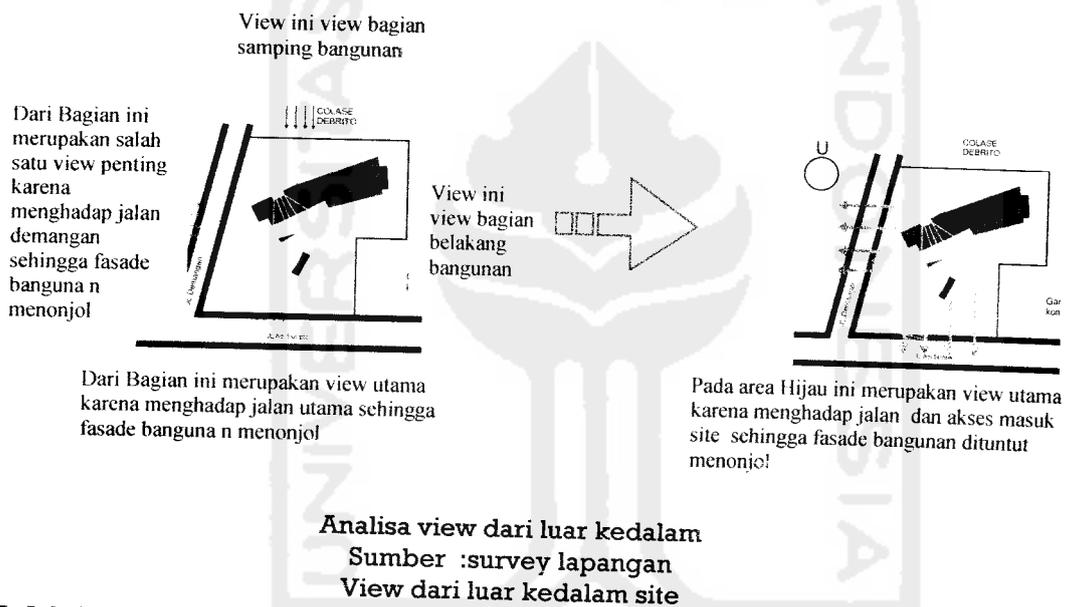


Site ini mudah untuk dicapai dikarenakan berada di pinggir dari arah jalan utama Adi Sucipto dan jalan Demangan

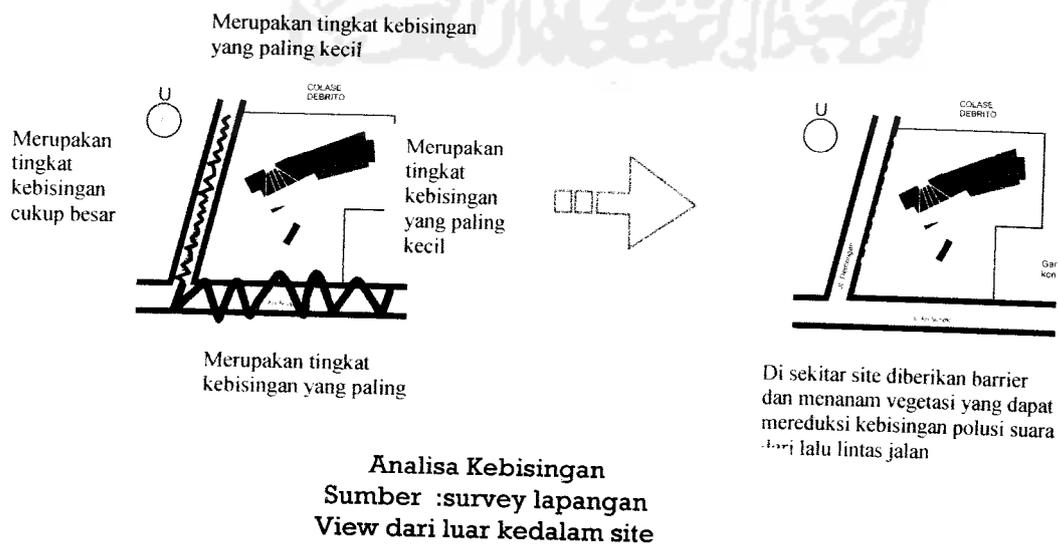
View dari dalam keluar site



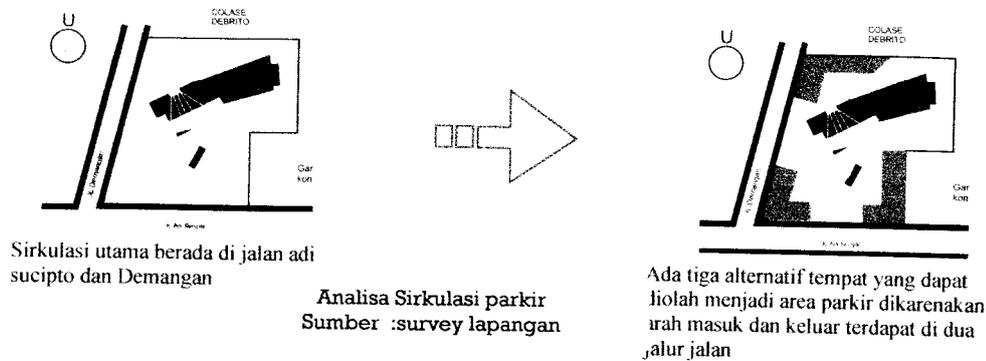
View dari luar kedalam site



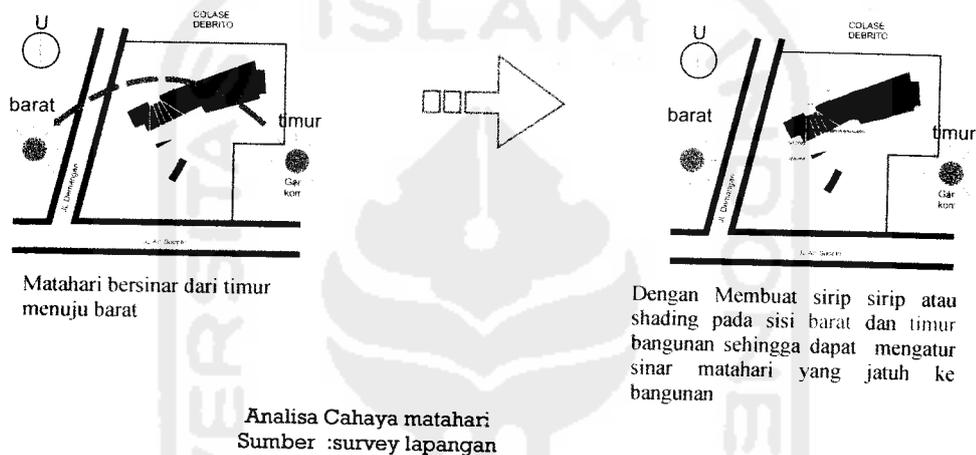
Kebisingan



Sirkulasi parkir



Cahaya Matahari



3.6. Analisa Zonning

Analisa Zonning kegiatan secara horizontal.

Zonning dilakukan dengan pendekatan analisa site dan kelompok ruang yang ada yaitu dengan kriteria sebagai berikut :

1. Zonning terdiri dari tiga kelompok ruang yang sudah dikelompokkan berdasar kegiatan.
2. Zonning harus memperhatikan jalur kendaraan dan jalur pejalan kaki yang ada sebagai akses pencapaiannya.
3. Zonning harus memperhatikan ground floor dan view dari luar bangunan.

Penekatan zoning dilakukan untuk menciptakan organisasi ruang yang tertata dengan baik sehingga dapat mengoptimalkan kualitas kegiatan dalam bangunan. Zonning dapat dikembangkan berdasarkan pendekatan :

1. Hirarkhi privasi kegiatan

Zonning berdasarkan pada jenjang privasi yang dibutuhkan oleh ruang, terdiri dari :

a. Zone privat

Zone ini diperuntukan untuk kegiatan yang tidak berhubungan langsung dengan ruang publik karena ruang ini memiliki tingginya tingkat privasi yang tinggi. Ruang-ruang yang masuk dalam zone ini adalah : ruang pengelola dan lavatory dari pelayanan One stop music shop Peletakannya menyebar sesuai dengan fungsi lain yang ingin didukung.

b. Zone semi publik

Ruang-ruang yang terdapat pada zone ini adalah ruang-ruang yang menjadi prioritas untuk terjadinya kegiatan yang didalamnya interaksi dari suatu peristiwa. Suatu perjanjian jual beli maupun hubungan sosial murni. Misal : untuk kegiatan komersial.

c. Zone publik

Zone publik terletak di bagian yang berhubungan langsung dengan publik. Bangunan ini keseluruhan sirkulasi dan ruang-ruang duduk di sepanjang selasar ruang dalam bangunan. Ruang-ruang tersebut di dalamnya antara lain kegiatan pendukung seperti : parkir, area berkumpul, lobby, lounge.

d. Zone servis

Zone yang digunakan untuk mendukung kegiatan operasional bangunan One stop music shop ini. Ruang-ruang tersebut adalah : gudang, instalasi listrik, instalasi penyaluran air, area parking, dll.

2. Intensitas penggunaan

Intensitas penggunaan terbagi menjadi :

a. Penggunaan rutin, dilakukan oleh kelompok kegiatan pengelola, servis.

b. Penggunaan temporal, berkaitan dengan kegiatan promosi dan komersial.

Berdasarkan kriteria-kriteria tersebut maka dapat dianalisa zoning yaitu sebagaiberikut :

1. Zonning terdiri dari kelompok ruang utama, ruang pendukung/ruang service.
2. Kelompok ruang utama yang mewadahi kegiatan perdagangan ditempatkan disisi selatan site dan sisi timur site. Dengan pertimbangan bahwa penempatan itu akan mendukung kegiatan perdagangan yang lain (retail-retail) yang ada. Selain itu penempatan ini juga didasari atas pertimbangan view dari luar bangunan terhadap site tersebut, yang pada akhirnya dapat menjadi point of interest dari luar site.
3. Ruang pendukung yang didalamnya terdiri dari kegiatan pengelolaan dan kegiatan pengadaan barang penempatannya berada lebih belakang. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan pencapaian ke ruang ini mempunyai jalur khusus dan agar kegiatannya tidak mengganggu kegiatan kelompok utama.

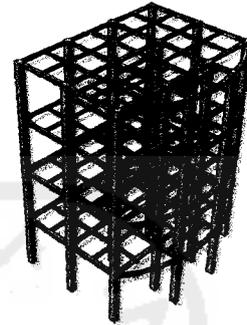
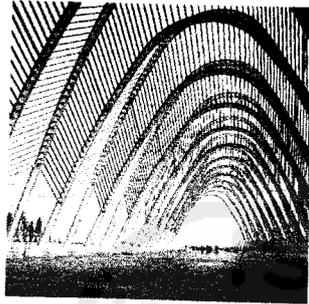
Analisa Sistem Struktur Bangunan

Penentuan sistem struktur yang akan digunakan pada bangunan ini berdasarkan pada pertimbangan kondisi tanah yang menumpu bangunan dan beban yang bekerja pada bangunan. Site yang ditempati bangunan One Stop Music Shop adalah tanah yang memiliki perkerasan cukup tinggi sehingga tidak dibutuhkan sistem pondasi yang menggunakan tiang pancang . Dengan kondisi tanah padat, maka sistem struktur yang dapat digunakan adalah :

1. Struktur pondasi menggunakan struktur plat beton untuk mengejar tanah keras.

Plat beton/Voet plat

2. Struktur lantai dasar langsung menggunakan plat beton bertulang dan dimungkinkan kondisi lantai langsung didukung tanah. konstruksi lantai langsung menyentuh tanah dikarenakan lapisan tanah disana keras
3. Struktur bangunan utama pada bangunan pusat informasi, promosi dan perdagangan elektronik menggunakan sistem struktur Konstruksi ruang baja dan rangka kaku.



4. Struktur atap, penggunaan struktur atap dikombinasikan antara rangka baja dan atap dug
- 5.



Rangka baja



Atap dug

3.7. Analisa Sistem Utilitas

Pada Bangunan One Stop Music Shop menggunakan sistem utilitas yang mengacu pada ketersediaan jaringan utilitas kota yang telah ada. sistem utilitas yang digunakan adalah :

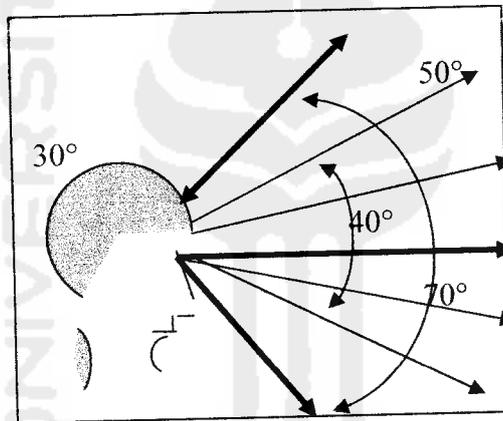
Sistem Jaringan air bersih, sumber air bersih pada bangunan pusat informasi, promosi dan perdagangan elektronik yang digunakan yaitu sumber air dari PAM. Air dari PAM dapat langsung didistribusi melalui meteran sebagai pengukuran jumlah penggunaan air.

1. Sistem jaringan sanitasi dan drainase, sistem jaringan pembuangan air kotor dan disalurkan ke septitank kemudian dibuang ke sumur peresapan. Sistem jaringan ini tertutup.

2. Sistem jaringan sampah yaitu memanfaatkan jaringan sampah yang telah dikelola oleh Badan Distribusi Kebersihan Daerah Istimewa Jogjakarta dan penduduk disekiter site.
3. Sistem penyediaan tenaga listrik diperoleh dari jaringan listrik yang ada disekitar site dan dengan menggunakan genset apabila pada saat tertentu listrik mengalami gangguan, secara otomatis kebutuhan listrik dalam bangunan dipenuhi dari genset.
4. Sistem telekomunikasi dalam bangunan, memanfaatkan jaringan telepon yang ada disekitar site yang menggunakan sambungan kabel untuk memudahkan komunikasi dalam bangunan maupun dengan pihak luar.

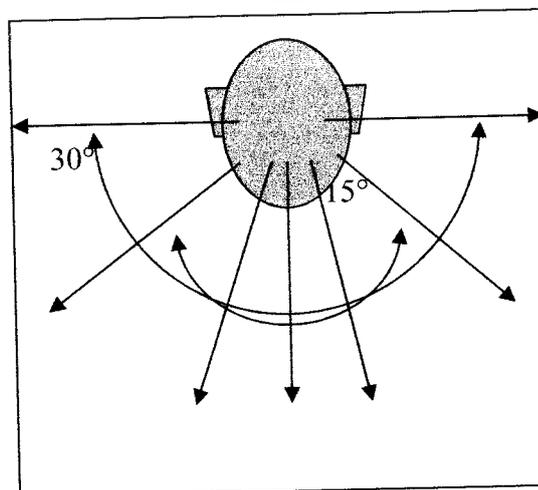
Kenyamanan Sudut Pandang Pengamat Terhadap Peletakan benda (barang)

- a. Sudut pandang mata pengamat secara vertikal



Sudut pandang normal manusia terhadap objek kebawah adalah 40° , maksimal 70° dan ke atas adalah 30° , maksimal adalah 50° .

- b. Sudut pandang mata pengamat secara horizontal



Sudut pandang mata pengamat terhadap objek kesamping kanan maupun kiri minimal 15° dan maksimal adalah 30° .

1. Bahan/Material

Material yang akan digunakan untuk bangunan One Stop Music Shop yaitu material berupa metal (baja, besi) yang Fleksibel dan material lainnya seperti semen, beton, batu bata, kaca, alumunium dan sebagainya. Adapun penggunaan material ke bangunan One Stop Music shop, sebagai berikut :

No	Material	Penggunaan Ke Bangunan	Sifat
1	Metal - Baja - Stainless steel	Rangka atap, kanopi, kolom Rayling pada tangga	Keras, kokoh dan kasar Keras, halus
2	Besi	Penulangan, pintu, struktur dan lain-lain	Keras, tidak lunak dan kasar
3	Alumunium	Kusen, pintu, handrail, rayling tangga, dinding partisi dan lain-lain	halus, tahan terhadap cuaca
4	Beton	Kolom, balok, plat lantai, pondasi, sloof, ring balk, atap	Keras dan kasar
5	Kayu	Ukiran, kusen, palfond, dinding	Hangat, lunak, alamiah
6	Kaca	Pintu, jendela	Dingin, dinamis
7	Ubin, Marmer	Lantai	Dingin, bertekstur halus & kasar
8	Batu Alam	Dinding, kolom, dan massa	Dingin, bertekstur halus & kasar

Penggunaan Material Ke Bangunan
One Stop Music shop

2. Warna Ruang

Warna dalam arsitektur digunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu objek, memberikan aksentuasi pada bentuk dan bahannya. Warna dalam kaitannya dengan suatu desain adalah sebagai salah satu elemen yang dapat mengekspresikan suatu objek disamping bahan, bentuk, tekstur, dan garis. Warna dapat menimbulkan kesan suatu ruangan dan mempunyai efek psikologis. Warna pada bangunan eksisting sekitar menggunakan warna-warna gelap, oleh karena itu warna pada bangunan pusat informasi, promosi dan perdagangan elektronik menggunakan Warna croma dan warna lain sebagai aksentuasi guna

pengunjung mengenal image dari One Stop Music shop yang berkarakter nada-nada yang dipakai dalam musik jazz

Penggunaan warna pada bangunan one stop music shop, yaitu :

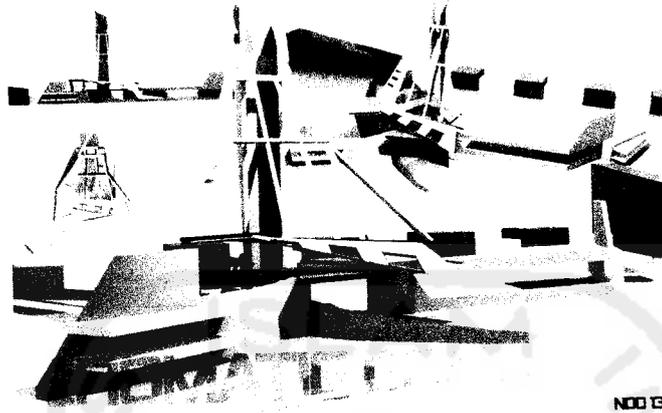
No	Jenis Warna	Sifat Warna	Karakteristik Warna	Peletakan Warna
1	Biru	Dingin	Keras, Dingin	Eksterior
2	Abu-abu	Dingin	Tenang, menyenangkan	Eksterior, interior
3	Putih	Hangat	Terang, cerah	Interior
4	Merah	Hangat	Panas	Interior
5	Kuning	Hangat	Bebas	Eksterior, interior
6	Hitam	Dingin	Gelap	Eksterior, interior
7	Coklat	Dingin	Pekat	Eksterior, interior
8	Hijau	Hangat	Ramah, natural	Eksterior, interior





BAB IV

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ONE STOP MUSIC SHOP



4.1. Zoning

Berdasarkan analisis zonning ditentukan ada 3 zonning untuk site One Stop Music Shop, yaitu :

a) Zonning Publik

Zonning Publik merupakan zona yang bersifat umum dimana aktivitas kegiatannya bisa dilakukan oleh semua fasilitas pada One Stop Music Shop.

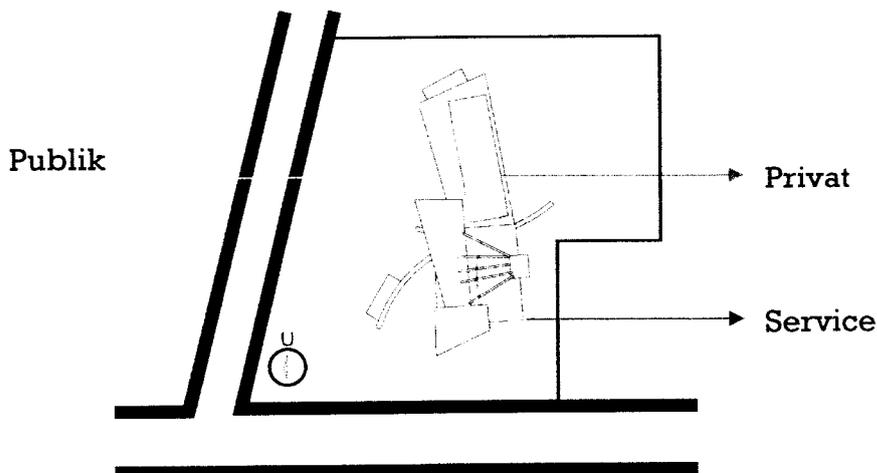
b) Zonning Privat

Zonning privat merupakan zona yang hanya orang bersangkutan dapat menggunakannya.

c) Zonning Service

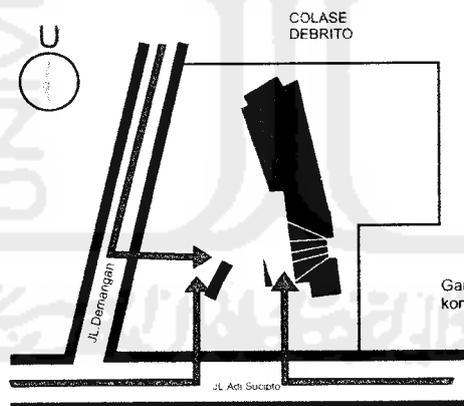
Zonning service merupakan zona yang digunakan untuk mendukung kegiatan operasional bangunan One Stop Music shop





4.1.1. Konsep Pencapaian

Pencapaian kedalam site dilakukan melalui jalur utama/main entrance yaitu Jl. Adi Sucipto dan Jl. Demangan yang terletak pada posisi selatan site dan juga jalan lingkungan/side entrance yang terletak diposisi barat site. Jalan ini merupakan jalan utama menuju ke site sehingga dalam pengolahan pencapaian harus mempertimbangkan kejelasan sirkulasi, kemudahan pencapaian dari jalan utama. Adapun pelaku pencapaian ke site yaitu pengunjung yang ada di kota.



4.1.2. Konsep Site

Site terpilih berada pada Jl. Adi Sucipto, sedangkan perbatasan site adalah sebagai berikut :

- Sebelah utara dibatasi : bangunan Colase Debrito
- Sebelah timur dibatasi : Ganesha Komputer dan Colase Debrito
- Sebelah selatan dibatasi : Jl. Adi Sucipto
- Sebelah barat dibatasi : Jl. Demangan

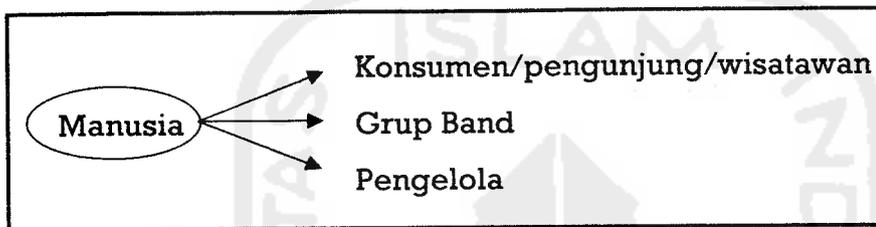
Potensi Site :

- a. Sirkulasi dari dan ke dalam One Stop Music Shop dicapai melalui jalan utama yaitu Jl. Adi Sucipto dan Jl Demangan
- b. View Luas yang memiliki arah ke Dua jalan utama.
- c. Aksesibilitas tinggi, dan juga merupakan kawasan komersil.
- d. Ukuran site mencukupi.

4.2. Konsep Kegiatan

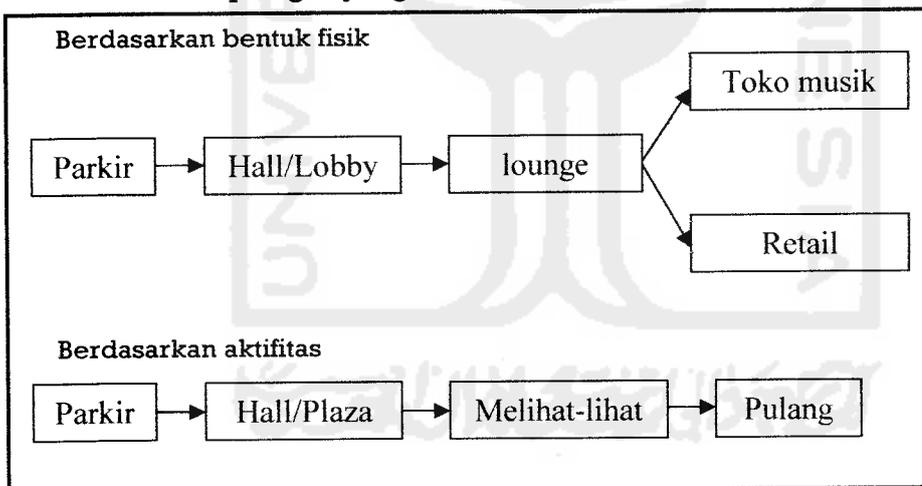
4.2.1. Konsep Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan dapat dibedakan menjadi :

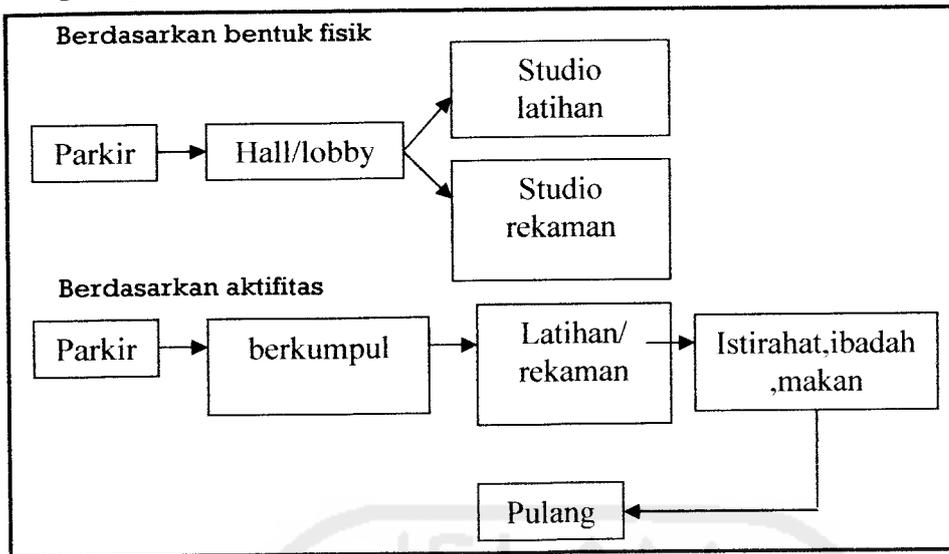


Konsep Pola Kegiatan Pelaku

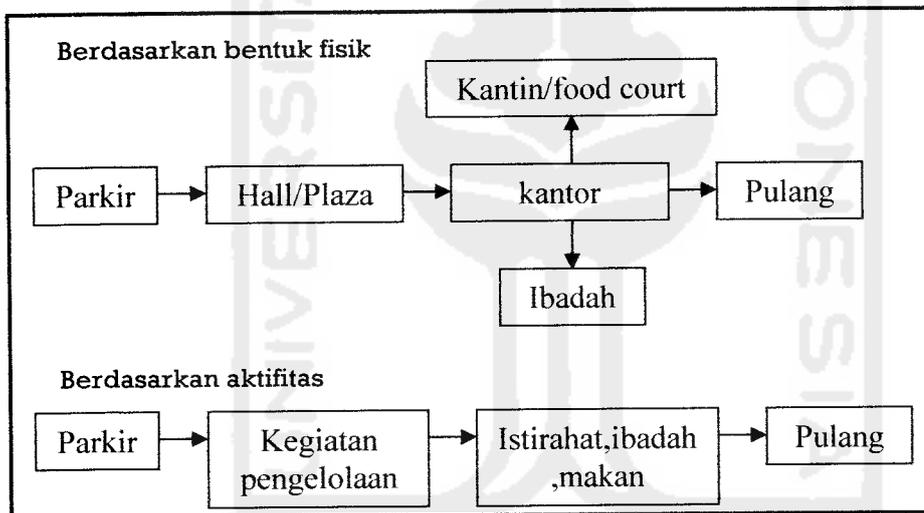
1. Konsumen/pengunjung/wisatawan



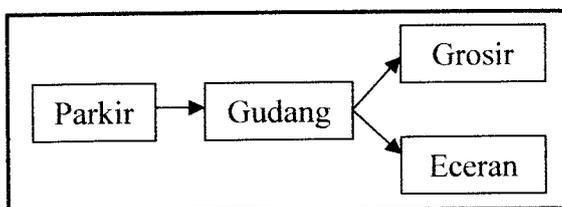
2. group Band



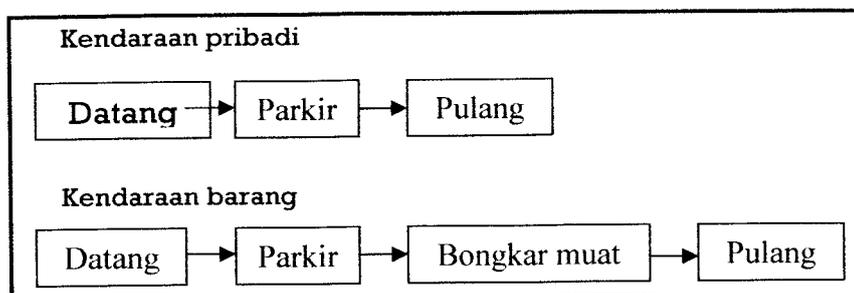
3. Pengelola



4. Barang



5. Kendaraan



4.3. Konsep Hubungan Ruang dan Organisasi Ruang

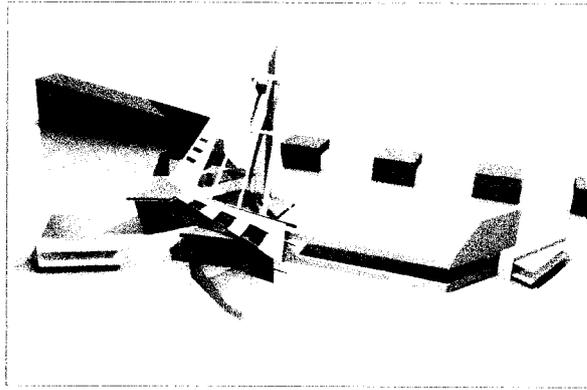
4.3.1. Hubungan Ruang

Hubungan kelompok-kelompok ruang kegiatan ini merupakan indikasi untuk menentukan tata letak kelompok ruang kegiatan (dalam satu massa). Tingkat hubungan kelompok ruang kegiatan dibagi menjadi :

1. Hubungan erat, dimana hubungan yang terjadi adalah secara langsung baik secara fisik maupun visual sehingga dimungkinkan pola pewardahan beberapa kegiatan didalam ruang yang sama atau berdekatan.
2. Hubungan kurang erat, yaitu hubungan tidak langsung dimana terdapat ruang perantara yang dapat berupa kegiatan atau ruang yang mempunyai hubungan kegiatan dengan ruang tersebut.
3. Tidak ada hubungan, dimana diantara kedua kegiatan tersebut tidak ada hubungan, baik secara fisik maupun visual.

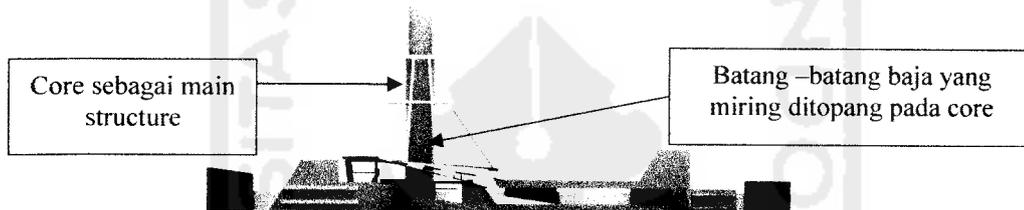
4.4. Konsep Penampilan dan Massa bangunan

Konsep Penampilan Bangunan yang di pilih pada fungsi bangunan ini adalah yaitu dengan memasukkan karakter musik jazz/rock yang dinamis dan eksperimental dengan melakukan pendekatan melalui Metafora Abstrak. Pendekatan ini dipilih mengingat musik salah satu materi yang tidak dapat dilihat dengan kasat mata . Citra bangunan ini akan berbentuk satu gubahan massa yang berkesan abstrak terlihat dari kemiringan dinding bangunan yang juga memiliki fungsi sebagai atap bangunan kemiringan ini merupakan suatu penerjemahan bentuk eksperimental dari nada kromatik .



4.5. Konsep Struktur

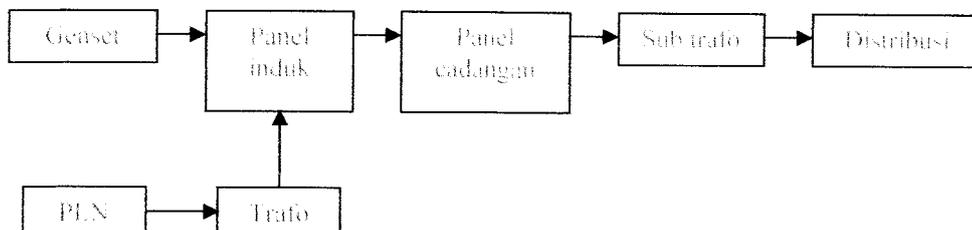
Karena bangunan ini memiliki bentukan massa yang memiliki banyak kemiringan sudut yang ekstrim sehingga konsep struktur utama pada bangunan ini selain menggunakan struktur rangka kaku pada massa utama menggunakan core sebagai struktur penahan beban dari rangka baja



4.6. Konsep Utilitas

a. Jaringan Listrik

Jaringan listrik pada bangunan pusat informasi, promosi dan perdagangan elektronik menggunakan sumber listrik dari PLN sebagai sumber utama dan menyediakan generator sebagai energi cadangan apabila listrik mati, yang secara otomatis akan menyala apabila listrik dari PLN padam.



b. Jaringan Air Bersih

Suatu sistem penyediaan air bersih untuk keseluruhan kompleks bangunan secara menyeluruh yang cukup. Jaringan air bersih berasal dari PAM, deep Well (sumber air tanah). Fungsinya sebagai cadangan kebakaran, lavatory, minum, pendingin AC, pengairan landscape.

Air bersih yang digunakan untuk bangunan pusat informasi, promosi dan perdagangan elektronik ini, yaitu :

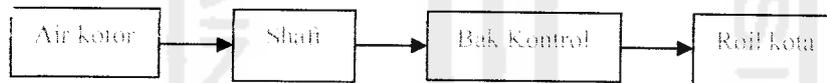
- Up feed sistem, air bersih dari sumber di pompa langsung menuju

ke atas dan disalurkan pada ruang-ruang yang membutuhkan.

c. Drainase dan Air Kotor

Jaringan air kotor dialirkan secara gravitasi menuju sumur resapan setelah adanya pengolahan air kotor. Jaringan drainase direncanakan mampu menampung air hujan dan menyalurkannya ke saluran drainase perkotaan. Air kotor yang dimaksud disini adalah air bekas memasak, maupun kegiatan lain. Air hujan dari bangunan langsung dialirkan melalui pipa ke roil kota.

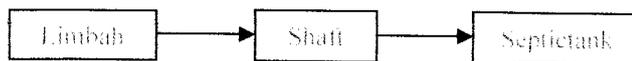
Jaringan pembuangannya adalah sebagai berikut :



Air kotor :

Pembuangan air kotor dari kloset menggunakan on site sanitation (septitank dan rembesan/sumur resapan). Air kotoran dialirkan secara gravitasi dengan penggelontoran ke buangan akhir.

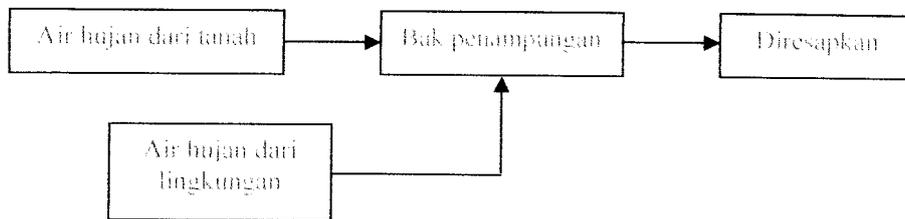
Jaringan pembuangannya adalah sebagai berikut :



d. Jaringan Air Hujan

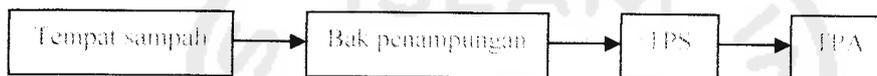
Air hujan yang diterima pada atap bangunan dialirkan melalui pipa-pipa vertikal pada shaft pada bak penampungan untuk diresapkan, sedang untuk air hujan pada permukaan tanah (lingkungan)

dialirkan dengan selokan-selokan ke bak penampungan untuk diresapkan ke dalam tanah.



e. Sampah

Sampah pada bangunan melalui shaft sampah, kemudian dikumpulkan ketempat penampungan sementara. Pembuangan akhir menuju TPA yang telah disediakan oleh Pemda.



f. Elektrikal

Kebutuhan elektrikal dipenuhi dari dua sumber daya yaitu PLN dan Genset untuk keadaan darurat. Sistem distribusi jaringan elektrikal harus diperhatikan agar tidak mengganggu visual kegiatan. Perletakan ruang genset dan lainnya juga diperhatikan agar tidak menimbulkan kebisingan terutama terhadap area pertokoan/retail.

g. Sistem Tanda Bahaya

Alat tersebut bekerja sebelum terjadinya bahaya kebakaran, sehingga dapat diketahui sumber dari api dalam sebuah bangunan. Sistem tersebut terdiri dari beberapa tipe-tipe, antara lain :

- Detector atap dengan ionisasi.
- Detector panas derajat rata-rata.
- Detector panas derajat tetap.
- Detector panas kombinasi.

h. Jaringan Pemadam Kebakaran

Sistem pemadam kebakaran dimulai dari sistem deteksi dini terjadinya kebakaran sehingga segera ada indikasi/sinyal begitu kebakaran terjadi.

- Sistem sprinkler

- Sistem fire alarm
- Sistem house real

Merupakan unit-unit CO₂ dalam tabung yang dapat dibawa

kemana sistem stand pipe and house.

- Fire hydrant dan alat pencegah kebakaran lain baik yang berisi

air maupun gas galon.

- Jalur mobil pemadam kebakaran yang mengelilingi bangunan.

i. Sistem Keamanan

Untuk memonitor keamanan padacruangan komersil pada bangunan one stop music shop ini maka diperlukan CCTV (Closed Circuit Television) yang berfungsi untuk memonitor suatu ruangan melalui layer televise/monitor yang menampilkan gambar dari rekaman kamera yang dipasang di setiap sudut ruangan (sebisa mungkin tersembunyi). Semua kegiatan didalam suatu ruangan, termonitor di suatu ruangan security. Peletakan kamera diletakkan pada pintu masuk, ruang perbelanjaan, grosir/retail, tangga darurat dan ruang parkir. Selain menggunakan CCTV tersebut sistem keamanan pada bangunan One Stop Music Shop juga didukung oleh satuan keamanan (satpam).

j. Penangkal Petir

Pengamanan untuk bangunan dari bahaya sambaran petir maka perlu dilakukan dengan memasang suatu alat penangkal petir pada puncak bangunan. Untuk sistem yang digunakan adalah sistem radioaktif dengan pertimbangan luas bangunan cukup besar sehingga dalam satu bangunan cukup menggunakan satu tempat penangkal petir. Penangkal petir ini tidak mengganggu keindahan dari bangunan dibandingkan dengan sistem penangkal petir lain yang jumlahnya hanya satu.

k. Sistem Komunikasi

Alat komunikasi yang digunakan dalam bangunan One Stop Music Shop, yaitu :

- a. Privat manual exchange, untuk hubungan eksternal dan internal dengan memakai sistem sambungan langsung.
- b. Intercom, digunakan untuk menghubungi setiap ruang.
- c. Telex/Telefax, untuk hubungan dalam dan luar negeri.
- d. Dilengkapi telepon umum yang dipasang di tempat yang strategis.

4.7 Sistem Sirkulasi

4.7.1 Pengertian

Yang dimaksud sistem sirkulasi adalah pergerakan/perpindahan manusia, barang, dan kendaraan dari satu tempat ke tempat lain. Bila sirkulasi dalam One Stop Music Shop secara keseluruhan dianggap sebagai suatu sistem, maka di dalamnya terdapat subsistem-subsistem, yaitu :

- a. Subsistem sirkulasi manusia.
- b. Subsistem barang.
- c. Subsistem kendaraan.

4.7.2 Tujuan Pengendalian Sistem Sirkulasi

Bertujuan agar pengunjung/pengguna mendapat "kemudahan" dan "kenyamanan" dalam melakukan proses perpindahan dan pergerakan, yaitu dengan :

- a. Mengatasi kesulitan parkir, membuat pola gerak yang jelas terarah dan teratur, menyediakan luasan dan kapasitas yang memadai serta mengatur perletakan area parkir dengan mempertimbangkan kondisi site terhadap sistem lalu lintas dilingkungannya.
- b. Mengurangi konsentrasi pengunjung pada ruang-ruang pergerakan dengan luasan yang memadai dan pada ruang perpindahan dengan jumlah, jarak dan luasan ruang yang memenuhi ketentuan standart besaran.

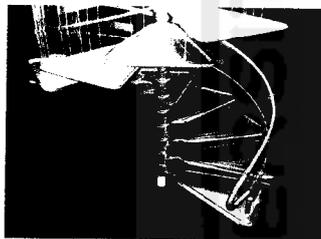
4.7.3. Sistem Sirkulasi Horizontal

Sirkulasi horizontal adalah pergerakan diluar bangunan dan di dalam bangunan dalam satu lantai. Faktor-faktor penentu untuk mencapai kemudahan dalam sirkulasi adalah mempersingkat pencapaian ke bangunan, oleh karenanya pencapaian ke bangunan harus bersifat "langsung" menuju pintu masuk. Pintu masuk harus didukung dengan kejelasan secara visual maupun dimensi.

4.7.4. Sistem Sirkulasi Vertikal

Sirkulasi vertikal adalah pergerakan antar lantai dengan penggunaan sarana, antara lain :

- a. Tangga, perletakan tangga harus mudah dilihat dan dicari. Apabila tangga dimaksudkan sebagai jalan darurat, sebaiknya diletakkan dekat dengan pintu keluar.



Tangga sebagai sirkulasi vertikal

4.7.5. Analisa Sistem Sirkulasi

Sirkulasi Di Luar Bangunan

Untuk memenuhi kenyamanan dan kelancaran pergerakan sirkulasi, maka perlu adanya pemisahan jalur sirkulasi kendaraan dan jalur sirkulasi manusia secara jelas dan terarah. Ada beberapa faktor yang menentukan kelancaran dan kenyamanan dalam kegiatan sirkulasi, yaitu :

- a. Pencapaian ke bangunan, dengan menyesuaikan kondisi lalu-lintas yang padat, maka pintu masuk dari sini harus memberikan kesempatan sebanyak-banyaknya bagi calon pengunjung agar mengurangi kepadatan lalu-lintas. Untuk pintu keluar bangunan, di arahkan ke jalur-jalur jalan yang kurang padat atau tidak padat kendaraan.
- b. Mengatasi kesulitan parkir dengan membuat pola yang jelas, terarah, dan teratur.

- c. Mengurangi konsentrasi kepadatan kegiatan pada ruang-ruang pergerakan/pedestrian yang dapat mengganggu pejalan kaki, dengan menyediakan tempat-tempat yang sesuai untuk kemungkinan munculnya pedagang-pedagang kecil yang dapat menggeser fungsi ruang sirkulasi/pedestrian. Sebagai alternatif lain dalam mengurangi kepadatan kegiatan yaitu dengan menyediakan jalur khusus bagi para pengunjung yang diantar atau menggunakan kendaraan yang langsung menuju pintu masuk dengan demikian pengunjung, baik yang menggunakan kendaraan maupun jalan kaki tidak saling terganggu dalam pergerakan sirkulasi.

4.8. Pendekatan Kenyamanan

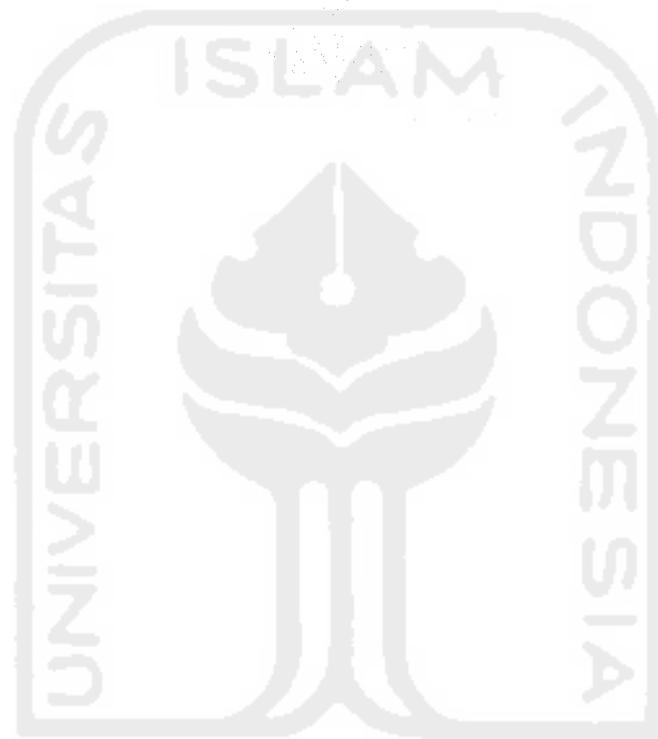
4.8.1. Kebisingan

Kebisingan dapat ditimbulkan oleh 2 sumber, yaitu :

1. Kebisingan dari dalam bangunan, misalnya pada kegiatan peragaan.
2. Kebisingan dari luar bangunan, yang ditimbulkan oleh kendaraan bermotor.

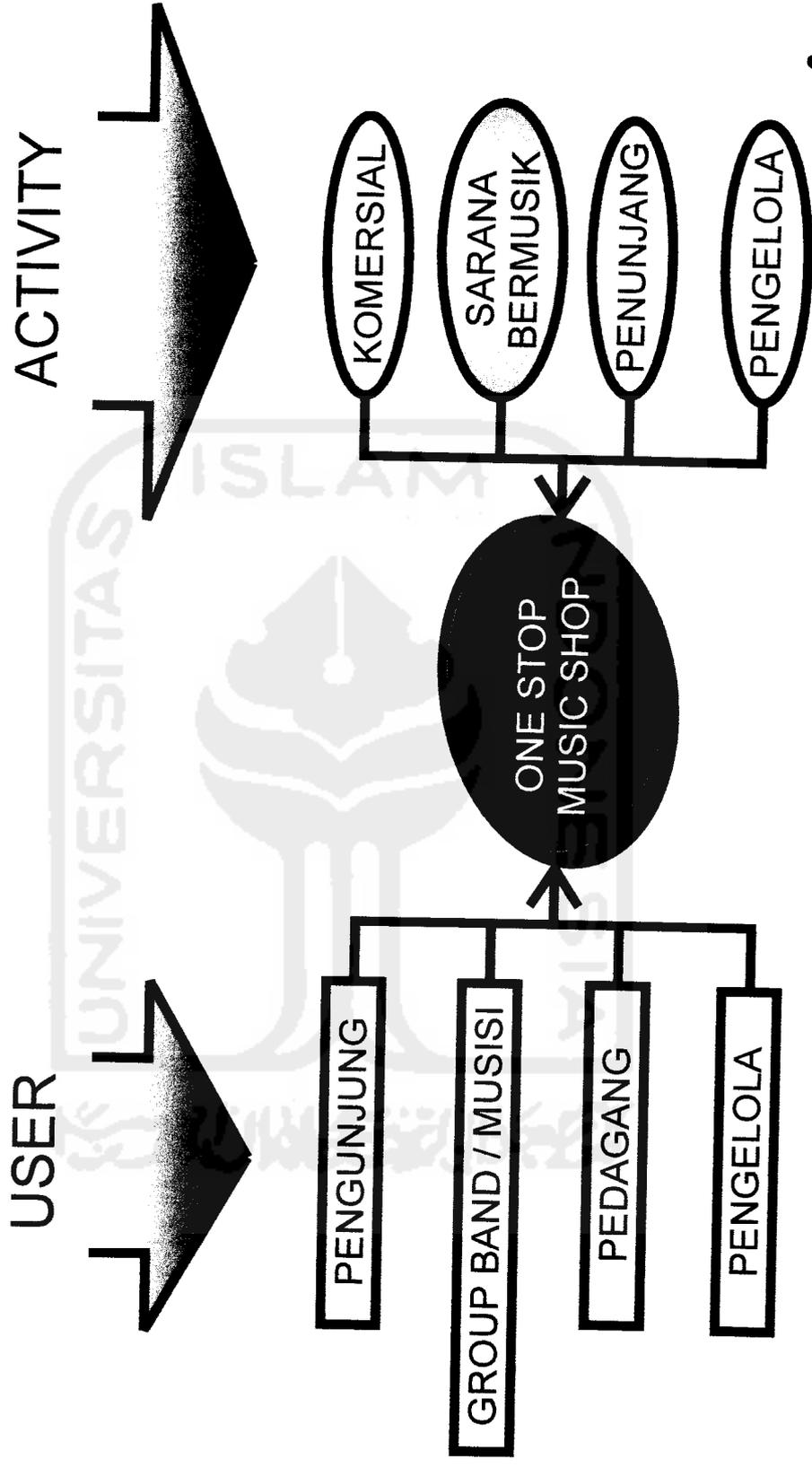
Kegiatan yang mempunyai tingkat kebisingan tinggi harus diberi border agar tidak mengaggu kegiatan yang membutuhkan ketenangan. Pengaturan terhadap kebisingan sangat berpengaruh pada fasilitas publik, dilakukan dengan cara :

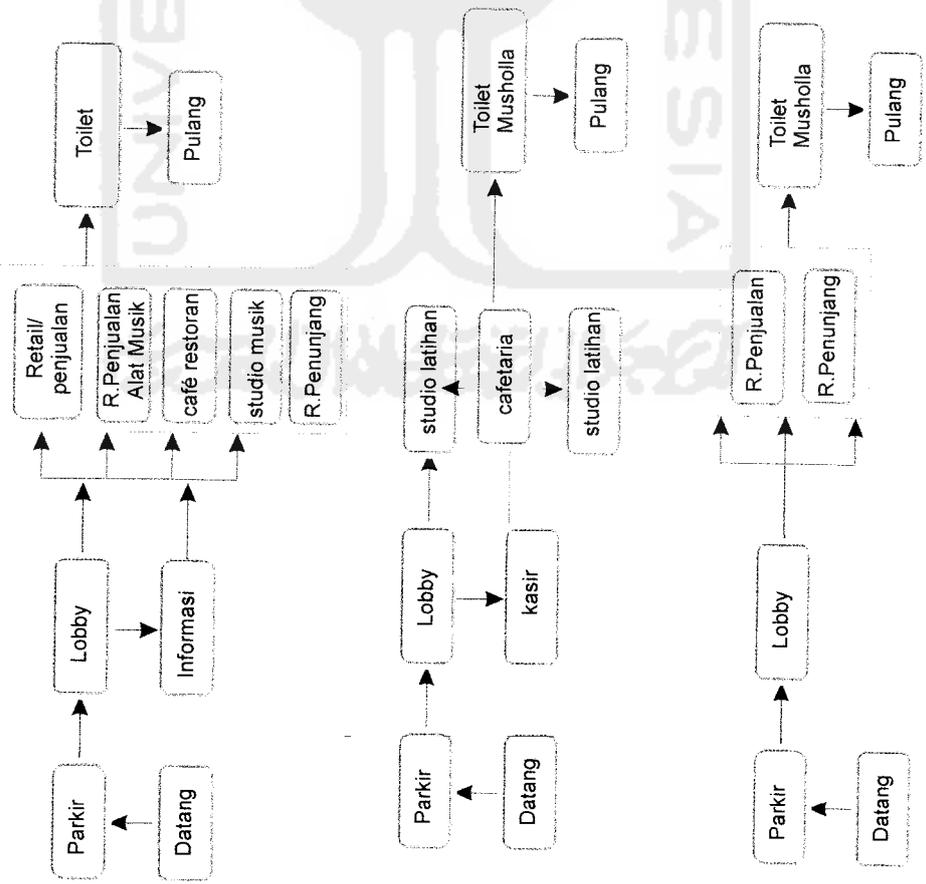
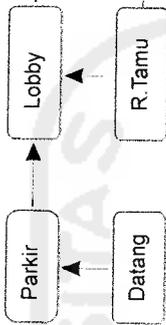
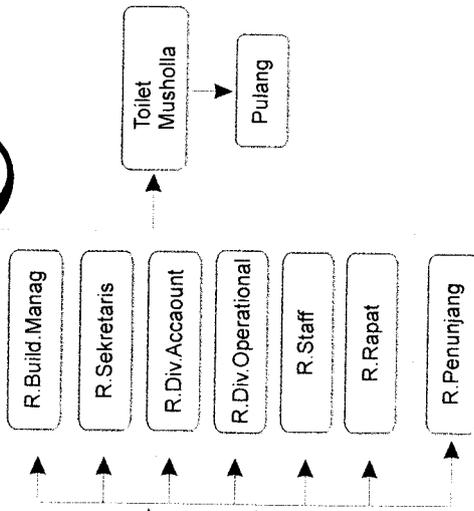
- a. Pengaturan tingkat toleransi kebisingan
- b. Pemanfaatan bahan bangunan yang dapat meredam bunyi
- c. Pemanfaatan elemen lain untuk mengurangi kebisingan, yaitu :
pohon, tembok.



SCHEMATIC DESIGN

SKEMATIK DISAIN





SKEMATIK DISAIN

KEGIATAN BERMUSIK

- KEGIATAN STUDIO LATIHAN
- KEGIATAN STUDIO REKAMAN SEMI LIVE
- KEGIATAN STUDIO REKAMAN MULTI TRACK

KEGIATAN PERDAGANGAN

- KEGIATAN JUAL ALAT MUSIK /INSTRUMEN
- KEGIATAN PELAYANAN DAN INFORMASI
- KEGIATAN DISPLAY BARANG ATAU PENYAJIAN BARANG

KEGIATAN SERVICE SERVICE ALAT MUSIK

*KEGIATAN PROMOSI

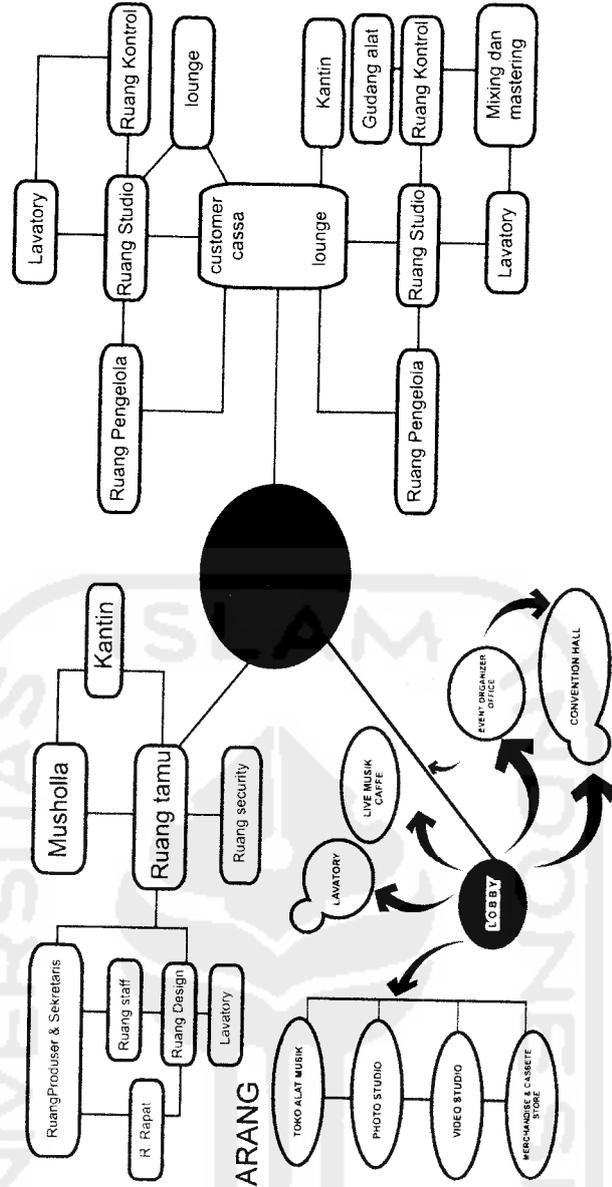
- FASILITAS LIVE MUSIC OUT DOOR (AMPHITHEATRE)
- FASILITAS TOKO KASET
- FASILITAS CAFÉ LIVE MUSIC DAN RESTAURANT

KEGIATAN PENDEKUNG

- FASILITAS DISTRO
- FASILITAS RESTAURANT
- FASILITAS CAFÉ LIVE MUSIC

KEGIATAN PENGELOLA

- KEGIATAN OPERASIONAL
- KEGIATAN MANAGEMENT
- KEGIATAN MAINTENANCE



Kebutuhan ruang komersil

No	Jenis Ruang	Jumlah Pelaku	Standart Ruang(m ²)	Luas Ruang (m ²)	unit	Luas total (m ²)
1	Lobby					
2	Retail		15	60	6	90
3	Cafe musik life	200	1.8	360	1	360
4	Convention room	600	390	400	1	400
5	Toko musik		15	60	1	90
	Sirkulasi 20%					188
	total					1128

Kebutuhan ruang pengelola

No	Jenis Ruang	Jumlah Pelaku	Standart Ruang(m ²)	Luas Ruang (m ²)	unit	Luas total (m ²)
1	Ruang Produser/pimpinan	1	16.7	20	1	20
2	Ruang sekretaris	1	5.68	6	1	6
3	Ruang Kabag Keuangan	1	9	9	1	9
4	Staff Keuangan	3	4	12	1	12
5	Ruang Head Security	1	12	12	1	12
6	Security	2	6	12	6	72
7	Ruang Head Maintenance	1	9	9	1	9
8	Staff Maintenance	4	6	24	1	24
9	Ruang Humas	1	15	15	1	15
10	Staff Humas	4	4	16	1	16
11	Ruang Head Marketing	1	12	12	1	12
12	Staff Marketing	4	4	16	1	16
13	Ruang Head MEE	1	12	12	1	12
14	Staff MEE	4	4	16	1	16
15	Ruang Personalia	1	15	15	1	15
16	Staff Personalia	4	4	16	1	16
17	Pos Penjagaan Parkir	2	4	8	2	16
18	Ruang Rapat	10	2	20	1	20
19	Ruang Tunggu	10	16.67	18	1	180
20	Sirkulasi 20 %					99.6
	Jumlah					597.6

Kebutuhan Ruang service

No	Jenis Ruang	Jumlah Pelaku	Standart Ruang(m ²)	Luas Ruang (m ²)	unit	Luas total (m ²)
1	Musholla					
	-ruang wudhu	1				18
	-ruang sholat	30	3	90		90
2	atm	4 unit	2	8	4	8
3	wariel	5	2	10	1	10
4	lavatory	10	15	150	6	900
	Sirkulasi 20%					206.2
	total					1231.2

2. Kebutuhan Ruang Studio Musik

No	Jenis Ruang	Jumlah Pelaku	Standart Ruang(m ²)	Luas Ruang (m ²)	unit	Luas total (m ²)
1	Ruang studio latihan	6	6	48	10	480
2	Ruang Studio	1	6	6	10	60
3	Ruang Kontrol Lathian	1	6	6	5	30
4	Ruang gitar I	1	4	6	5	30
5	Ruang gitar II	1	4	6	5	30
6	Ruang gitar bass	1	4	6	5	30
7	Ruang Key-board	1	4	6	5	30
8	Ruang Vokal	1	4	6	5	30
	Sirkulasi 20%					156
	total					936

5. Kebutuhan Ruang Area Parkir

No	Jenis Ruang	Jumlah Pelaku (orang)	Standart Ruang (m ²)	Luas Ruang (m ²)	Unit	Luas Total (m ²)
1	Parkir Pengunjung					
	Mobil	50 mobil	22.5 m ² / mobil	1125		1125
	Motor	25 motor	2.25 m ² / motor	56.25		56.25
	Bus	3 bus	33 m ² / bus	99		99
2	Parkir Pengelola					
	Mobil	20 mobil	22.5 m ² / mobil	450		450
	Motor	15 motor	2.25 m ² / motor	33.75		33.75
	Sirkulasi 20%					352.8
	Jumlah					2116.8

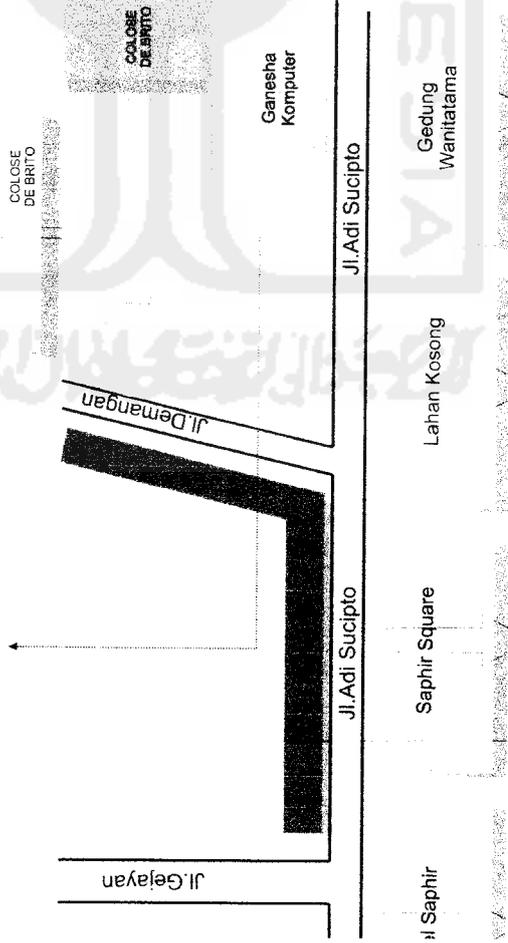
KONSEP LOKASI DAN SITE

- BERBERAPA FAKTOR YANG MEMEPENGARUHI LOKASI DAN SITE
1. LETAKNYA YANG STRATEGIS DAN POTENSIAL UNTUK MENARIK MASYARAKAT UNTUK DATANG KE TEMPAT INI
 2. MEMPUNYAI AKSEIBILITAS YANG DEKAT DAN CEPAT KARENA BERADA DI KAWASAN PERKOTAAN
 3. LOKASI BERDEKATAN DENGAN KAWASAN KOMERSIL PENDIDIKAN, BUDAYA DAN LAIN LAIN

KONDISI SITE

LOKASI SITE BERADA DI JALAN ADI SUCIPTO DAN JALAN DEMANGAN
 LOKASI SITE MERUPAKAN LAHAN KOSONG YANG BERADA PADA SISI RUAS JALAN YANG BERBATASAN DENGAN

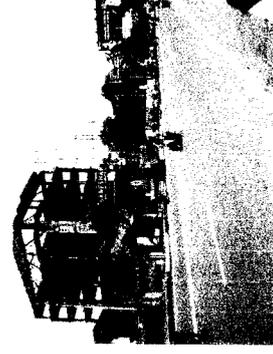
1. BATAS UTARA MERUPAKAN SMU COLASE DEBRITO
2. BATAS TIMUR MERUPAKAN SMU COLASE DEBRITO DAN BANGUNAN GANESA KOMPUTER
3. BATAS BARAT MERUPAKAN JALAN DEMANGAN
4. BATAS SELATAN MERUPAKAN JALAN ADI SUCIPTO



BATAS UTARA



BATAS SELATAN

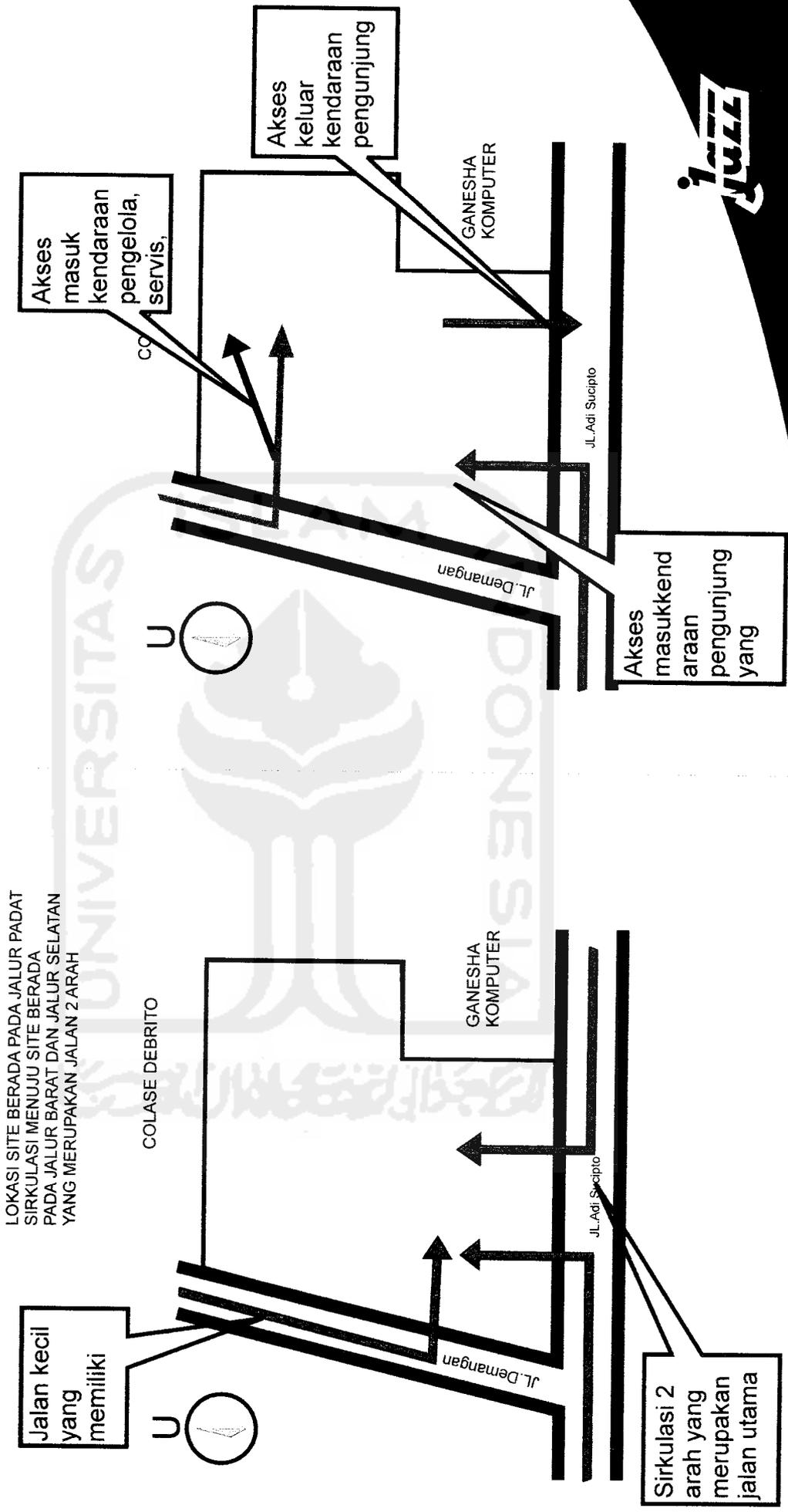


BATAS BARAT



BATAS TIMUR

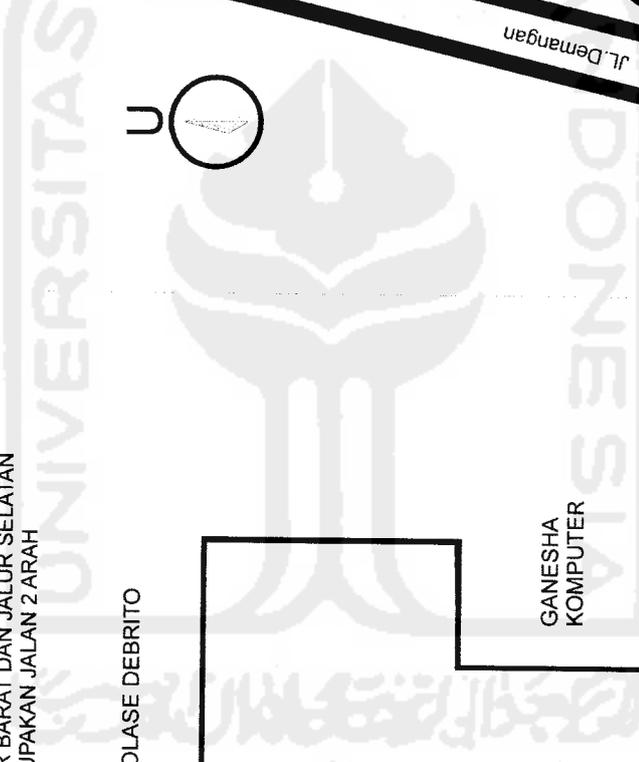




LOKASI SITE BERADA PADA JALUR PADAT SIKKULASI MENUJU SITE BERADA PADA JALUR BARAT DAN JALUR SELATAN YANG MERUPAKAN JALAN 2 ARAH

Jalan kecil yang memiliki

Sirkulasi 2 arah yang merupakan jalan utama





TINGKAT KEBISINGAN PADA SITE
CUKUP TINGGI KARENA ARUS KENDARAAN
YANG CUKUP PADAT MELEWATI
JALAN YANG BERADA PADA LOKASI SITE

Tingkat
kebisingan
yang tinggi
akibat arus

COLLASE DEBRITO

GANESHA
KOMPUTER

Di jalan ini
juga
memiliki
tingkat

Dengan
memberikan
barrier
vegetasi
sebagai

SEHINGGA UNTUK MENGURANGI KEBISINGAN
PADA SITE DI BERI VEGETASI DAN SPACE ANTARA
BANGUNAN DENGAN JALAN YANG ADA PADA
BANGUNAN

COLASE DEBRITO

memberika
n barrier
dari agar
tidak
menggangg

GANESHA
KOMPUTER

Keberadaan
taman
dapat
mengurangi

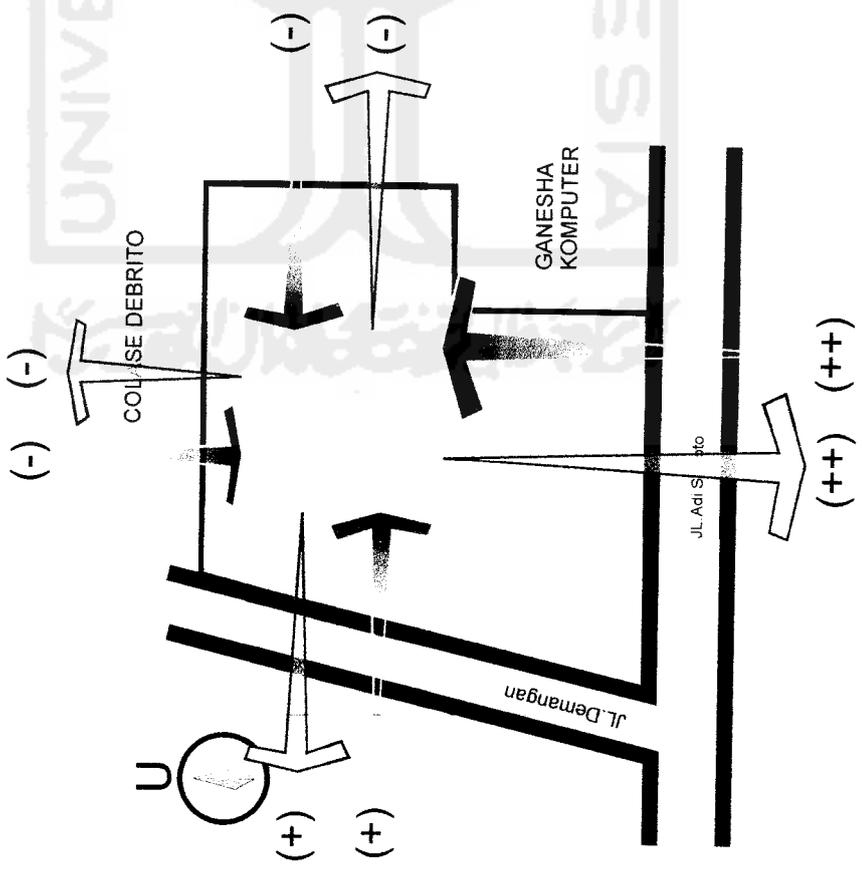
JL. Adi Sucipto

JL. Demangan

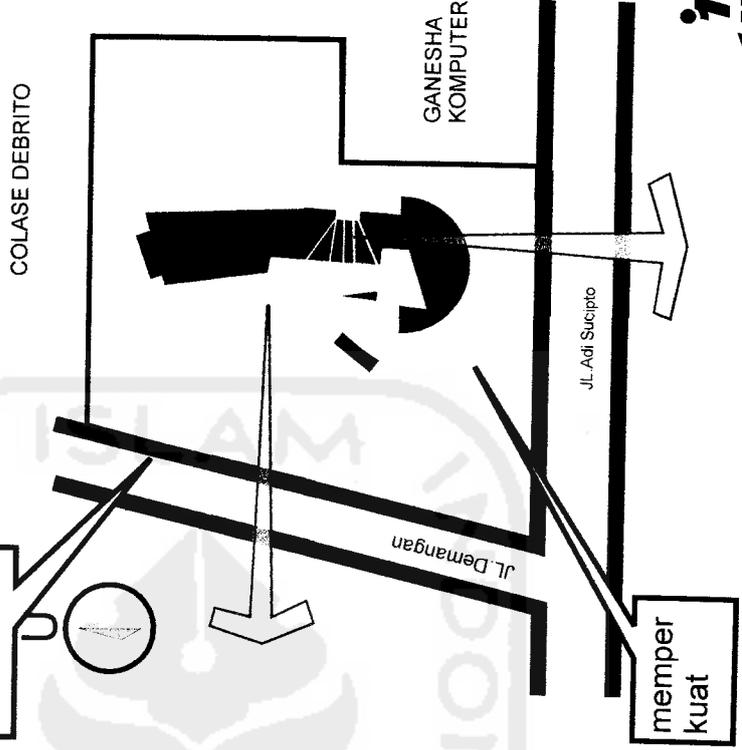


VIEW PADA SITE YANG MENARIK ADALAH PADA SISI SELATAN DAN PADA SISI BARAT SITE KARENA BERADA PADA JALAN UTAMA

UNTUK PENENTUAN VIEW BANGUNAN ONE STOP MUSIC SHOP INI YANG MAMPU Mendukung fungsi bangunan maka view dipilih Menghadap ke Jalan Demangan dan Adi Sucipto yaitu Jalan Utama, view disini untuk memperkuat citra pada bangunan one stop music shop



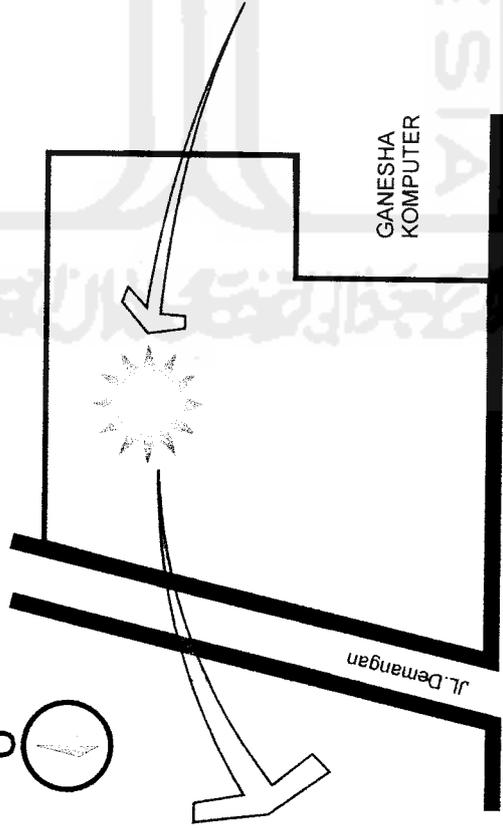
Orientasi bangunan ke jalan





POSISI MATAHARI BERGERAK DARI ARAH TIMUR KE ARAH BARAT, SEHINGGA MEMBUKAH BUKAAN JENDELA DAN SHADING UNTUK MEMPEROLEH PENCAHAYAAN ALAMI

COLASE DEBRITO

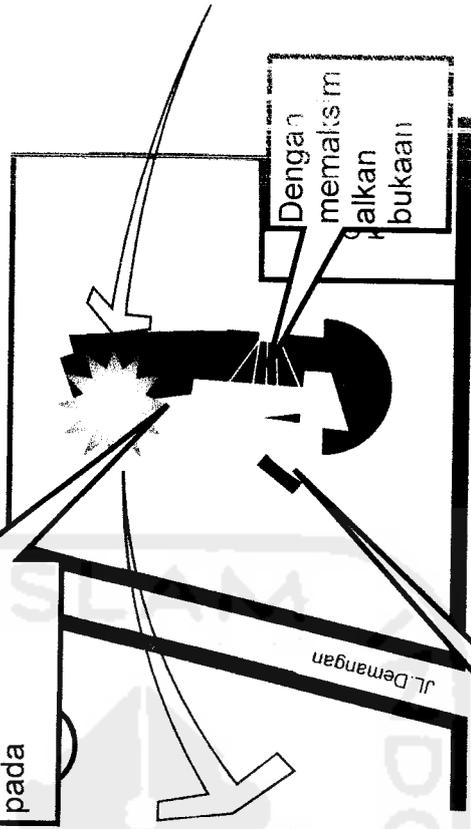


JL. Adi Sucipto

MASSA PADA BANGUNAN ONE STOP MUSIC SHOP BERENTUK MEMANJANG SEJAJAR DENGAN JALAN DEMANGAN, ORIENTASI BANGUNAN MENGHADAP ARAH BARAT.

COLASE DEBRITO

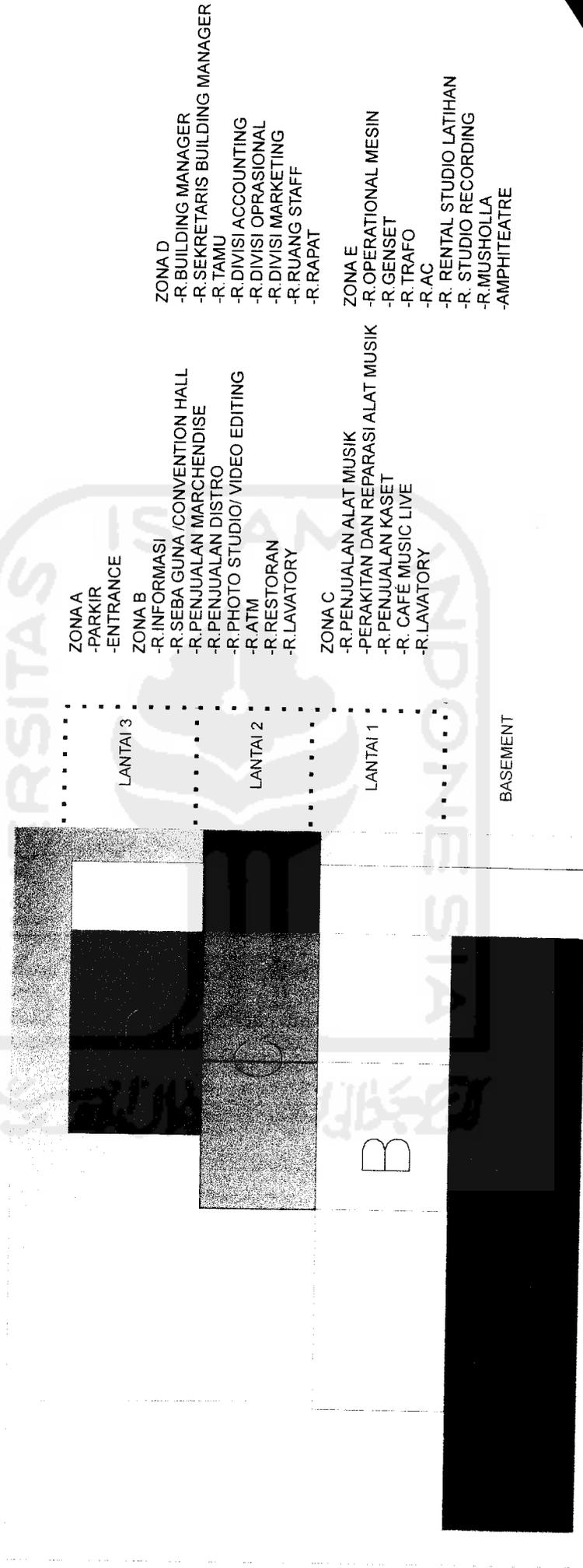
pada siang hari dari arah barat matahari sangat panas sehingga pada



JL. Adi Sucipto

memberikan view dari dalam menuju taman





ZONA A
-PARKIR
-ENTRANCE

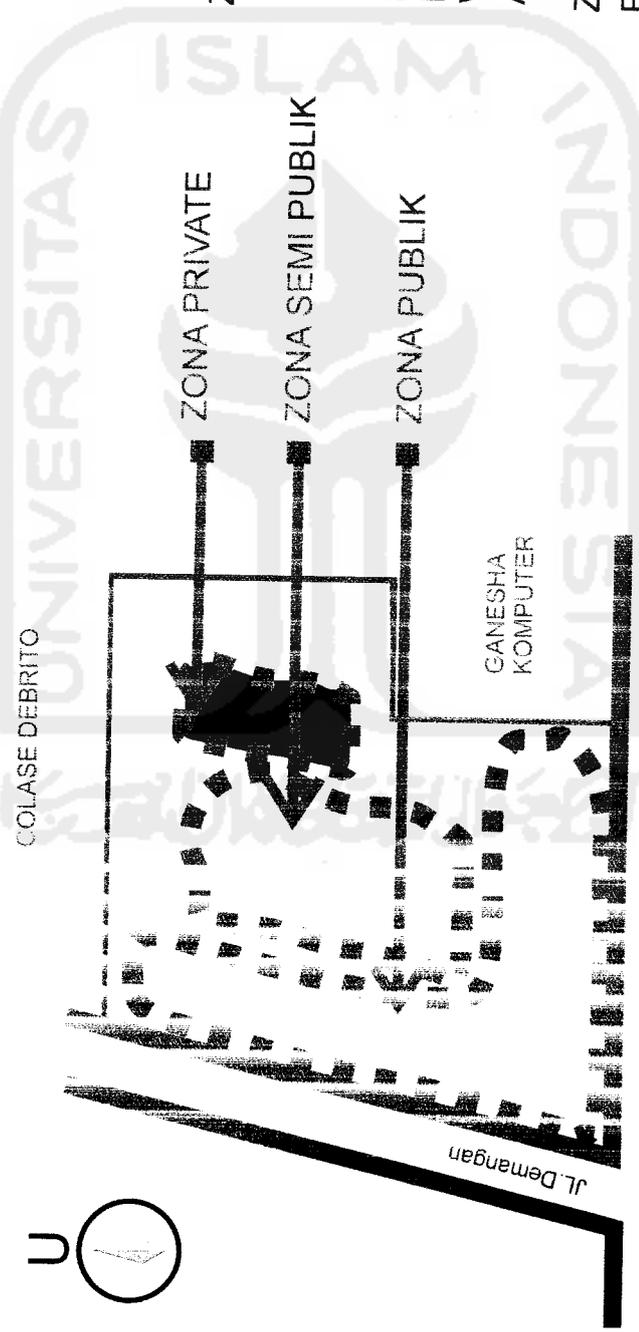
ZONA B
-R. INFORMASI
-R. SEBA GUNA /CONVENTION HALL
-R. PENJUALAN MARCHENDISE
-R. PENJUALAN DISTRO
-R. PHOTO STUDIO/ VIDEO EDITING
-R. ATM
-R. RESTORAN
-R. LAVATORY

ZONA C
-R. PENJUALAN ALAT MUSIK
-PERAKITAN DAN REPARASI ALAT MUSIK
-R. PENJUALAN KASET
-R. CAFE MUSIC LIVE
-R. LAVATORY

ZONA D
-R. BUILDING MANAGER
-R. SEKRETARIS BUILDING MANAGER
-R. TAMU
-R. DIVISI ACCOUNTING
-R. DIVISI OPERASIONAL
-R. DIVISI MARKETING
-R. RUANG STAFF
-R. RAPAT

ZONA E
-R. OPERATIONAL MESIN
-R. GENSET
-R. TRAFKO
-R. AC
-R. RENTAL STUDIO LATIHAN
-R. STUDIO RECORDING
-R. MUSHOLLA
-AMPHITHEATRE





ZONA PRIVATE

- RUANG RAPAT PENGELOLA
- RUANG KURSUS KOMPUTER
- MUSHOLLA

ZONA SEMI PUBLIK

- RETAIL
- GAME CENTER
- RUANG INTERNET
- RESTAURANT DAN CAFÉ
- RUANG PENGELOLA
- WARTEL
- ATM

ZONA PUBLIK

- ENTRANCE HALL
- RUANG PAMERAN
- PARKIR



PENAMPILAN BANGUNAN YANG DIBUAT MENARIK ADALAH DARI ARAH BARAT DAN DARI ARAH SELATAN KARENA BERADA PADA JALAN UTAMA

bangunan berada tengah site vegetasi yang

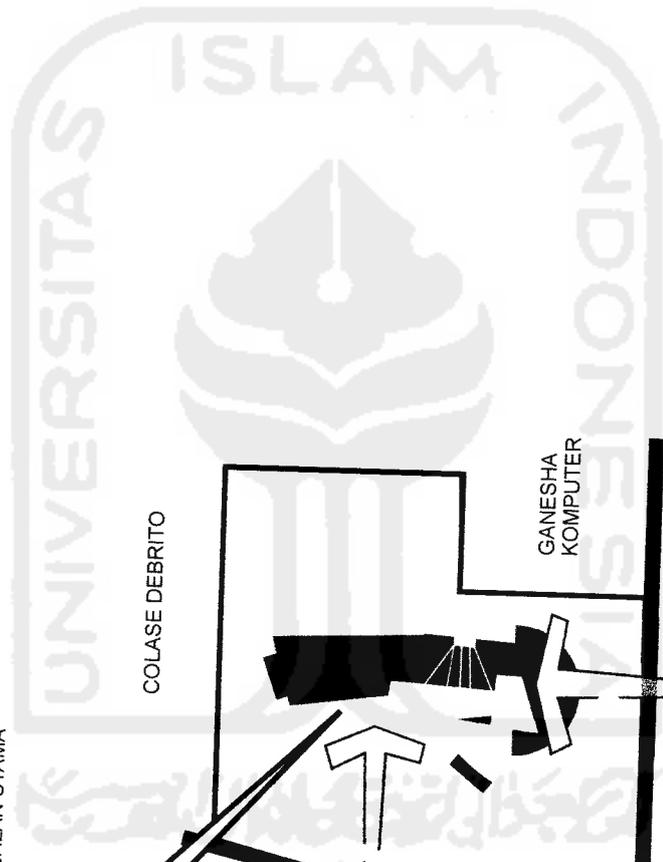
COLASE DEBRITO

GANESHA KOMPUTER

keberadaan taman yang ada tidak

JL. Adi Sucipto

JL. Demangan





**DESIGN
DEVELOPMENT**

PENGEMBANGAN DESIGN

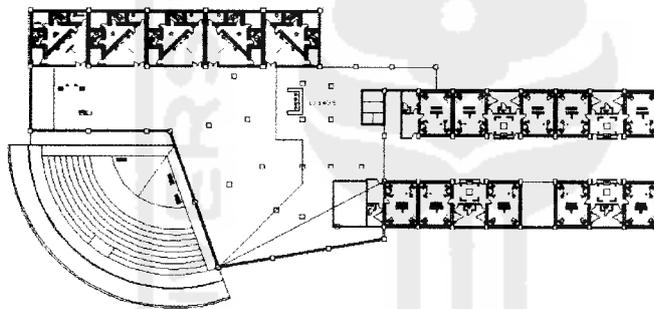
Dalam tahapan pengembangan design atau pada masa studio, terjadi beberapa perubahan dan pengembangan design pada rancangan One Stop Music Shop, namun tidak mengubah konsep awal design, yaitu transformasi karakter musik fusion atau Jazzrock kedalam bangunan.

Perubahan dan pengembangan yang terjadi di masa studio adalah gambar :

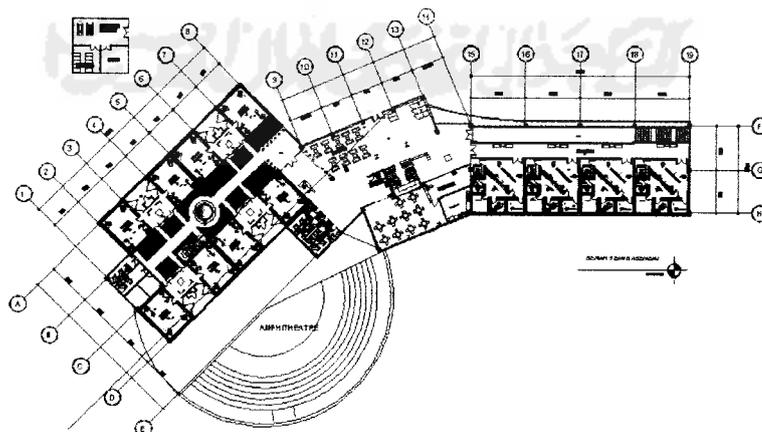
1. Denah
2. Tampak bangunan & gubahan massa

5.1 PERUBAHAN DAN PENJELASAN GAMBAR

1.a Denah lama

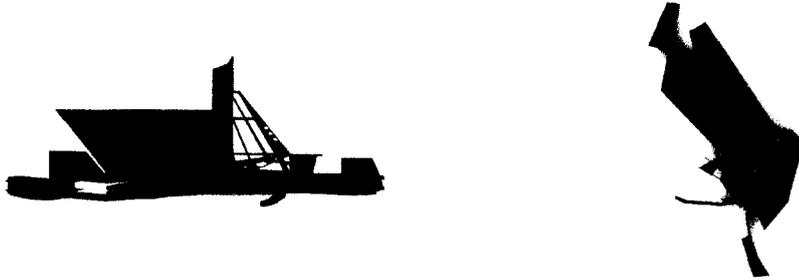


1.b Denah baru

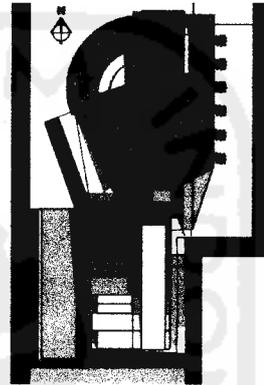


2. tampak bangunan & gubahan massa

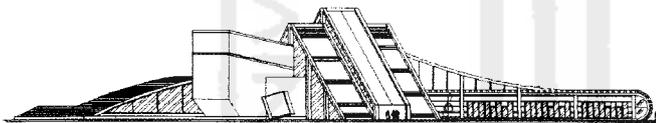
a. massa pada tahap proposal dan skematik



b. massa pada tahap awal studio



c. Tampak final



Keterangan

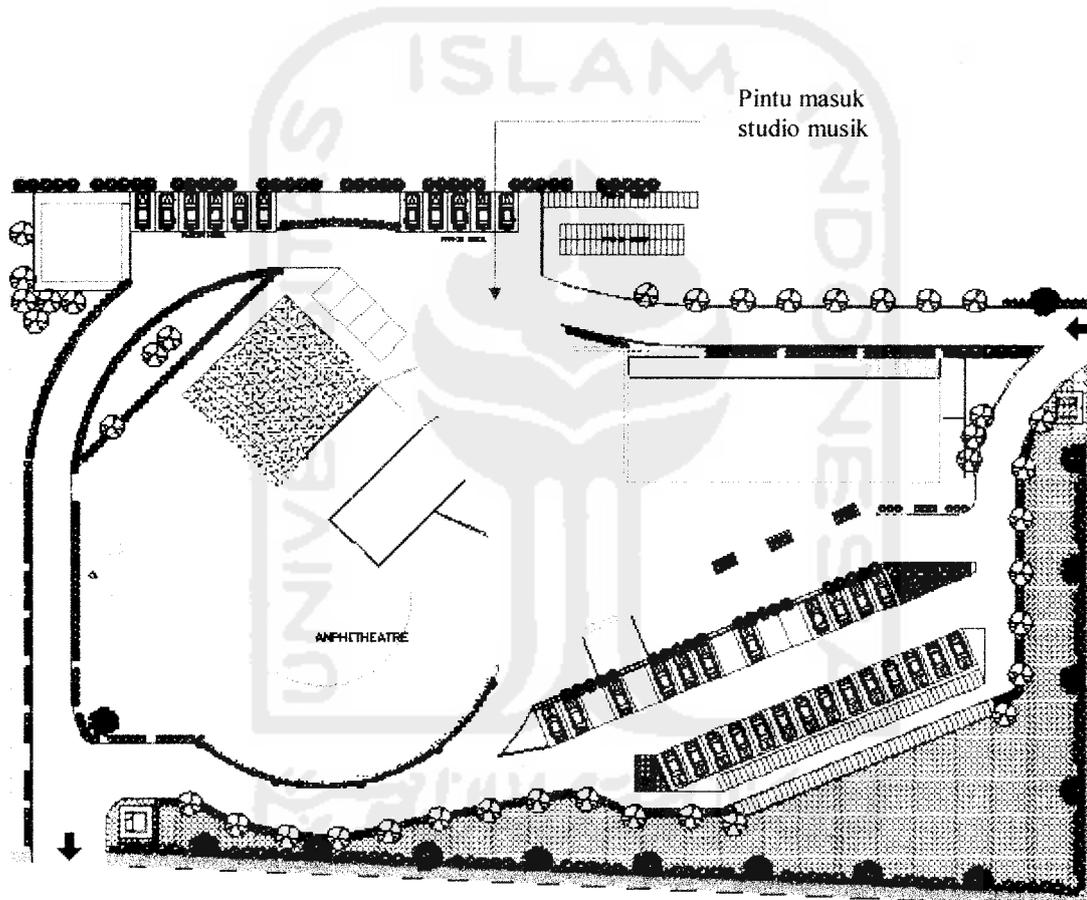
Denah :

Sesuai dengan konsepnya pada dasarnya bangunan ini terdiri dari beberapa bagian massa yang diartikan sebagai karakter dan kerangka permainan, namun perubahan dilakukan karena pertimbangan kenyamanan sirkulasi dan luasan ruang publik.

5.2 Hasil perancangan

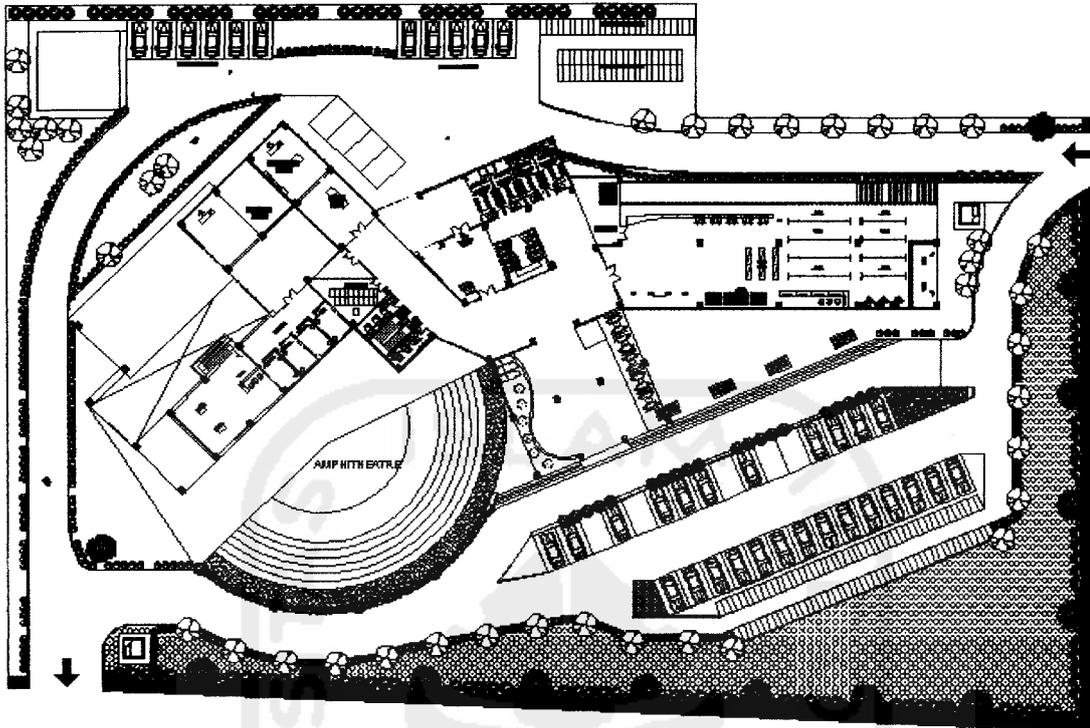
5.2.1. Situasi bangunan

Pada situasi terlihat beberapa gubahan massa yaitu massa utama sebagai entrance dan area publik dari bentukannya massa ini paling dominan karena memiliki ketinggian lebih dari massa lainnya dengan bentukan segitiga, sehingga diharapkan dari . pada masa yang memanjang terdapat aktifitas yang berbeda pada lantai basemen terdapat studio rekaman, sedangkan lantai satu digunakan sebagai pusat penjualan alat musik. Massa paling kiri terdapat beberapa fungsi yaitu area studio latihan pada lantai basemennya dan area pengelola pada lantai satunya.



Gambar Situasi

5.2.2. Site Plan Bangunan

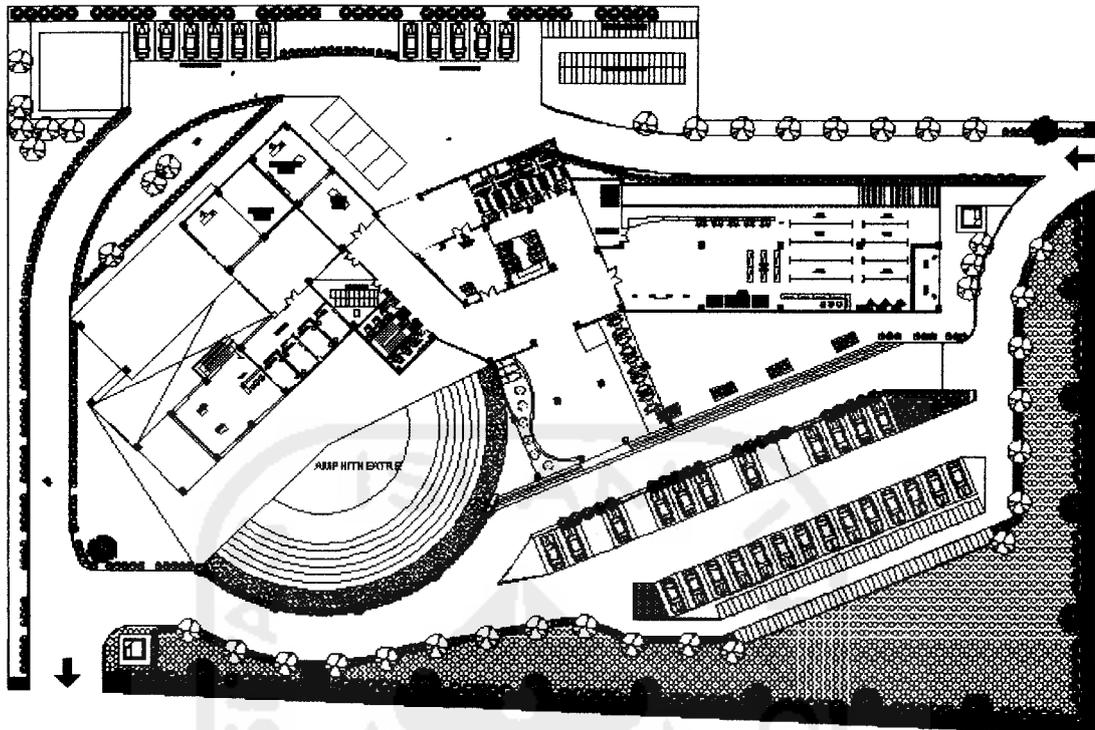


Gambar Site Plan

Pemikiran awal didalam pemilihan lokasi site antara lain antara lain lokasi ini memiliki nilai komersil yang tinggi karena berdekatan dengan area komersil yang ada di sepanjang jalan Adi Sucipto sehingga diharapkan akan banyak pengunjung yang datang . Lokasi ini memiliki lebar Jalan yang memadai untuk sirkulasi kendaraan sehingga memudahkan pengaturan kendaraan untuk memasuki area lokasi.

Walaupun terdapat perubahan pada denah dan bentukan massa namun secara garis besar site plan tidak terlalu mengalami perubahan khususnya jalur sirkulasi yang diawal dibagi dua arah.

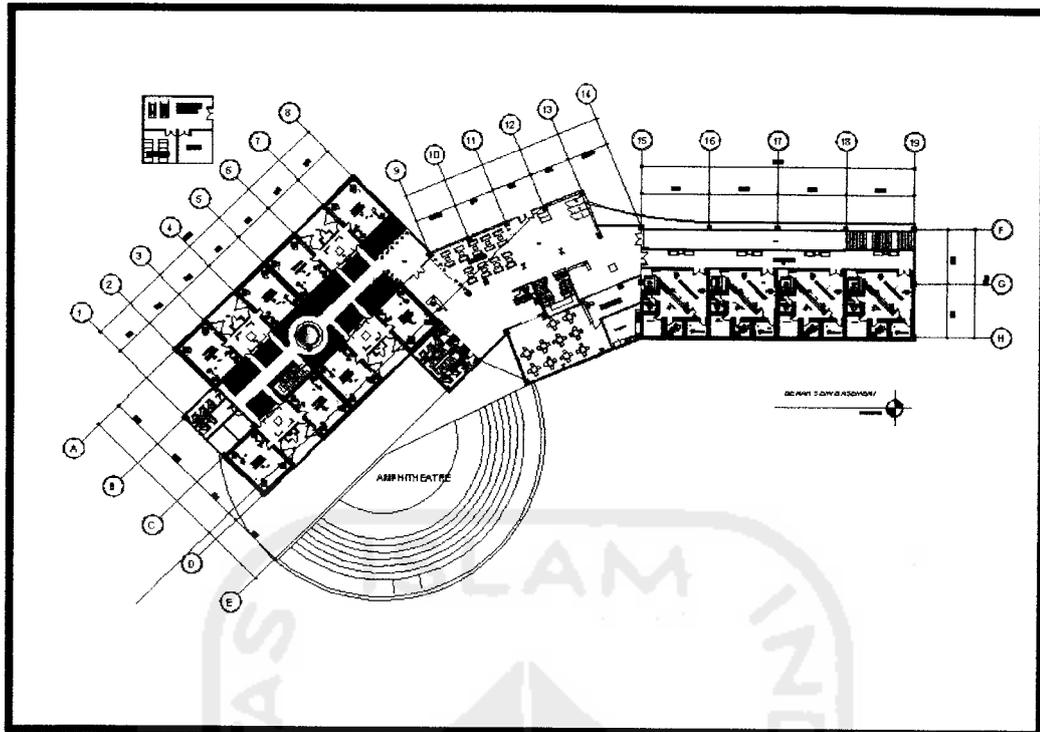
5.2.3. Site Plan Bangunan



Pola sirkulasi dibuat dua arah untuk memudahkan dan memisahkan antara pengunjung dan pengguna fasilitas studio musik dan pengelola bangunan dan bertemu kembali di jalur keluar. Parkir pengunjung diletakkan pada bagian depan dan dipisahkan sesuai jenis kendaraan seperti pengguna roda empat dan roda dua, Posisi parkir diletakkan didepan entrance bangunan sehingga memudahkan pengguna agar tidak terlalu jauh memasuki bangunan.

Untuk pejalan kaki terdapat pedestrian pada bagian kanan bangunan hal ini dilakukan dengan pertimbangan pejalan dapat melihat musik store dari luar bangunan.

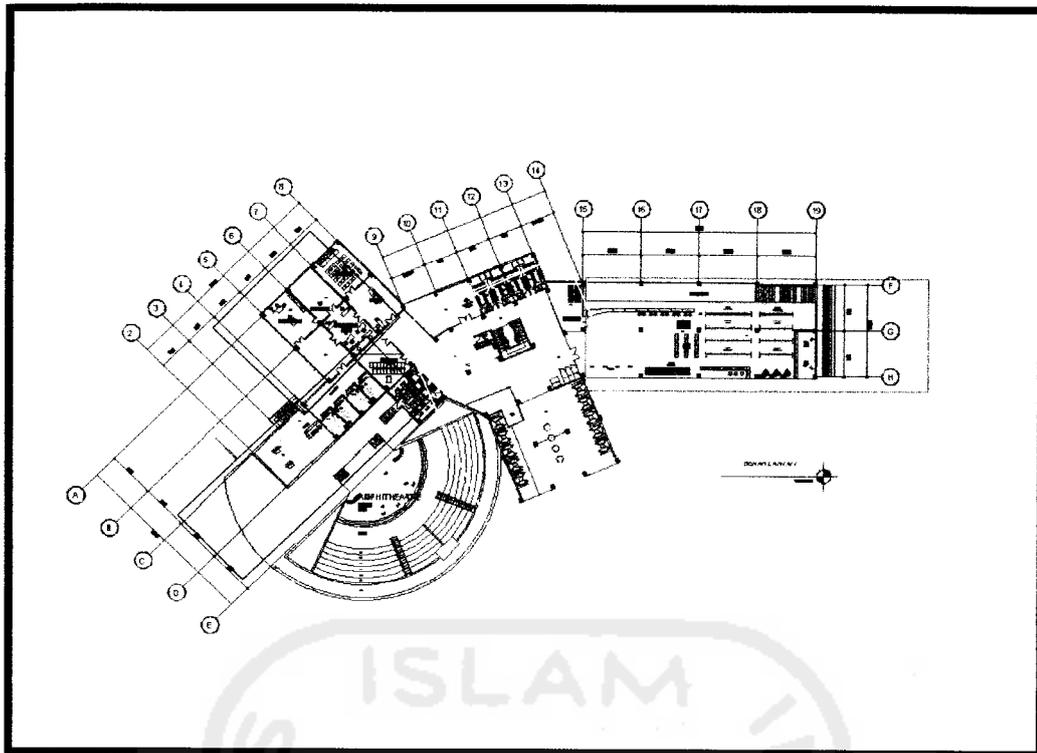
5.2.4. Denah Bangunan



a. Denah Lantai Semi basemen

Di lantai ini aktifitas difokuskan pada aktifitas bermusik diantaranya seperti studio latihan yang berjumlah 8 ruangan, tiap dua studio dihubungkan dengan 1 ruang yang berfungsi sebagai lounge, diluar studio latihan terdapat taman yang berfungsi selain sebagai memperindah suasana juga diharapkan mampu menahan transmisi suara yang dihasilkan dari tiap studio.

studio rekaman memiliki jumlah 4 ruangan dengan dimensi 10 x 10 .tiap ruangan studio disekat untuk memisahkan aktifitas dan jenis-jenis alat yang akan digunakan dalam proses merekam.



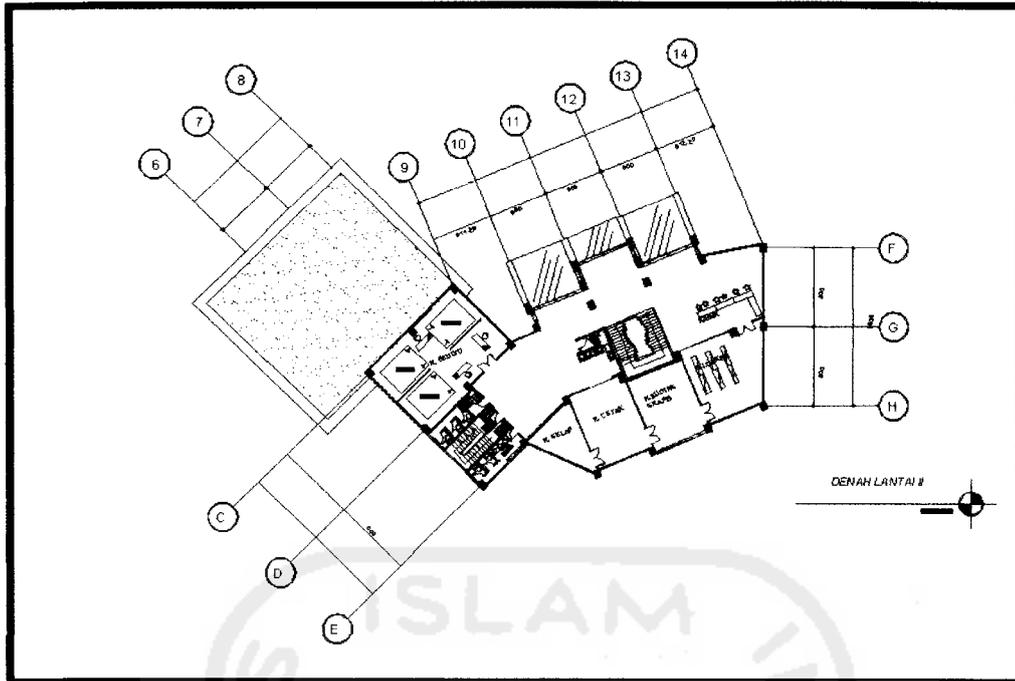
b. Denah lantai satu

Pada lantai satu massa utama digunakan sebagai area publik dengan alasan area ini dapat dipergunakan untuk akses pengunjung dengan mudah . dengan kata lain area ini adalah area komersil yang didalamnya terdapat area retail dan penjualan kaset , food cort .

Massa yang memanjang berwarna merah adalah area penjualan alat musik, terdapat banyak bukaan dengan material kaca sehingga pengunjung dari luar dapat melihat alat yang ada di dalam bangunan dan memudahkan promosi barang-barang yang ada didalam.

Massa yang berwarna biru adalah area privat massa ini difokuskan pada aktifitas pengelola bangunan yaitu Direktur / Produser, sekretaris, pengelola pada area privat ini ruang mixing juga diletakkan di area tersebut dikarenakan proses ini membutuhkan ketenangan suasana .

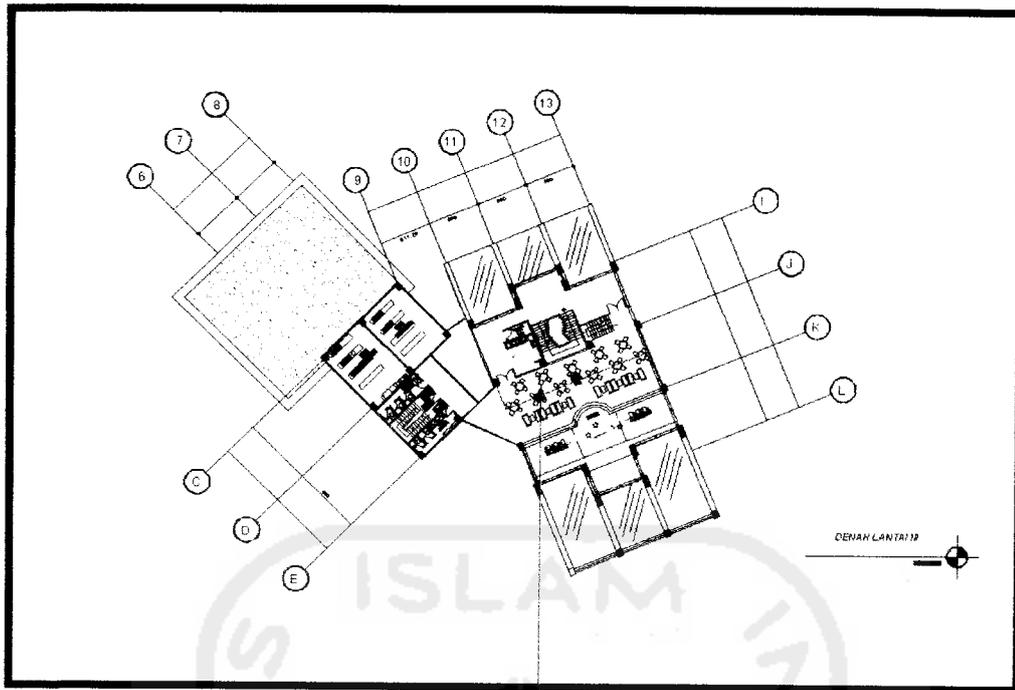
Terdapat amphitheatre diluar bangunan yang dapat digunakan untuk pertunjukan musik outdoor



c. Denah lantai 2

Lantai dua merupakan area studio photo studio ini menerima layanan dari pihak pengunjung dan pihak pengguna studio khususnya bagi grup band yang ingin membuat gambar tiap personil band mereka .

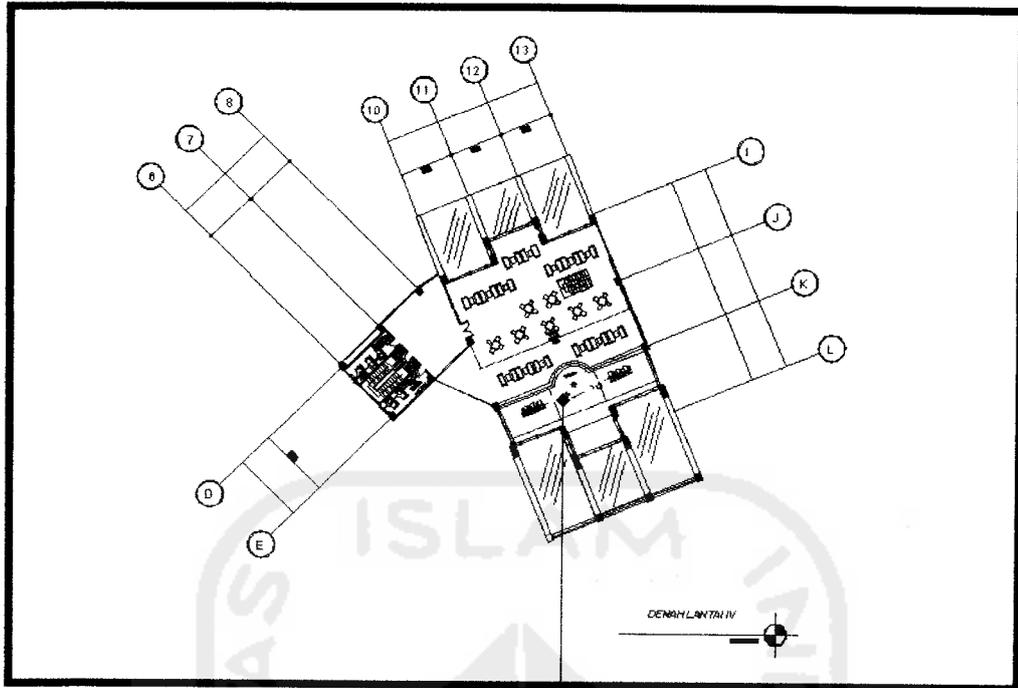
Lokasi pemotretan dapat dilakukan di ruang studio yang dibagi menjadi tiga ruang sekat pemotretan, namun juga dapat menerima pemotretan diluar atau out door sesuai dengan keinginan pelanggan.



d. Denah lantai tiga

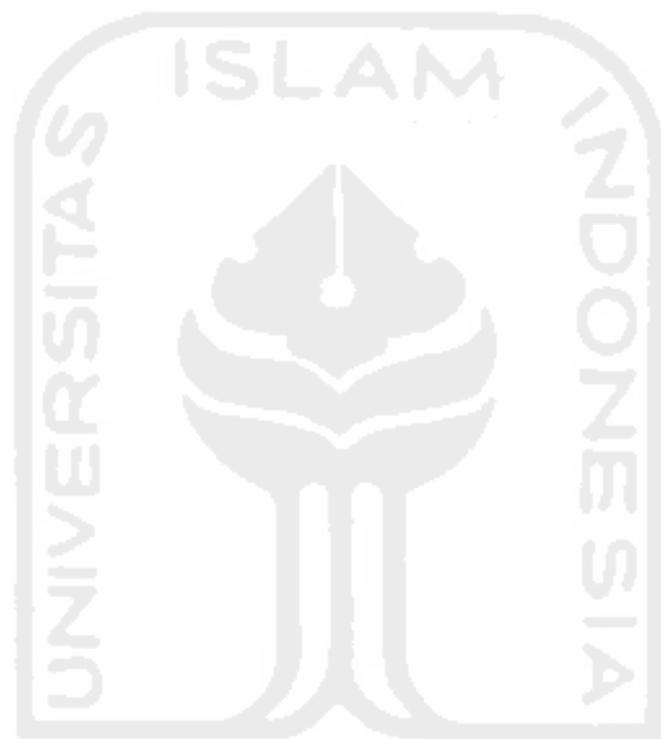
Denah lantai tiga adalah area yang berfungsi sebagai tempat hiburan yaitu cafe yang memiliki panggung untuk pertunjukan musik –musik bernuansa akustik, penonton dapat melihat langit dari atas karena dinding di belakang panggung dan belakang penonton terbuat dari material kaca.

Bagian kitchen area berada di samping kiri denah cafe hal ini dilakukan untuk memisahkan aktifitas antara pengguna kafe dan karyawan.

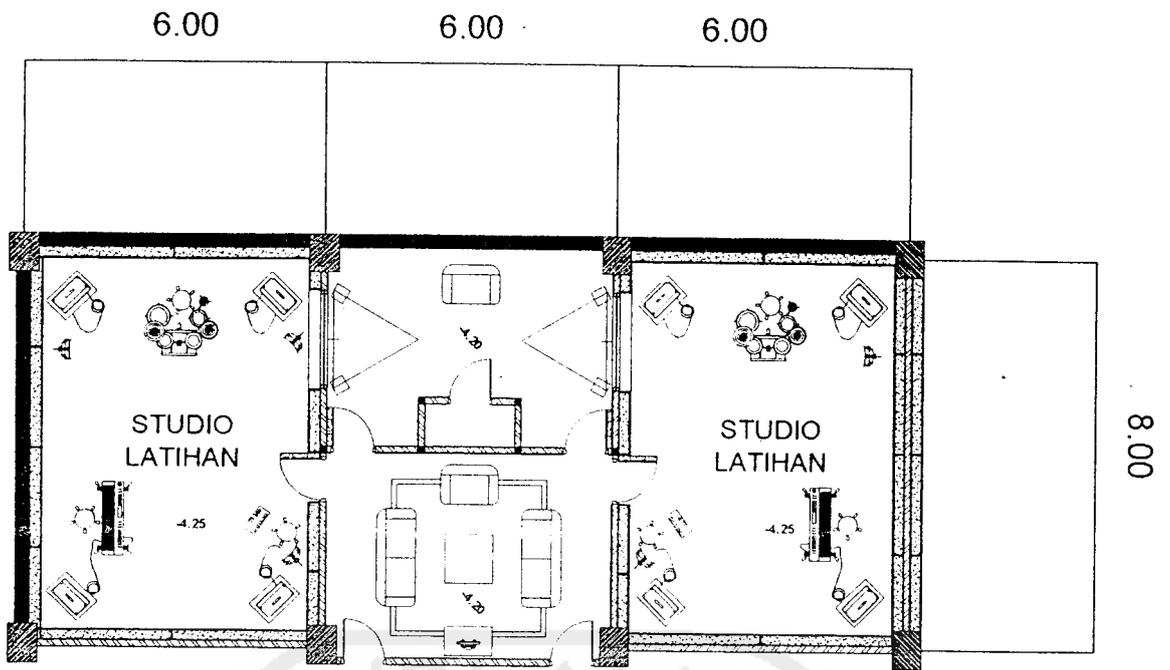


e. Denah lantai empat

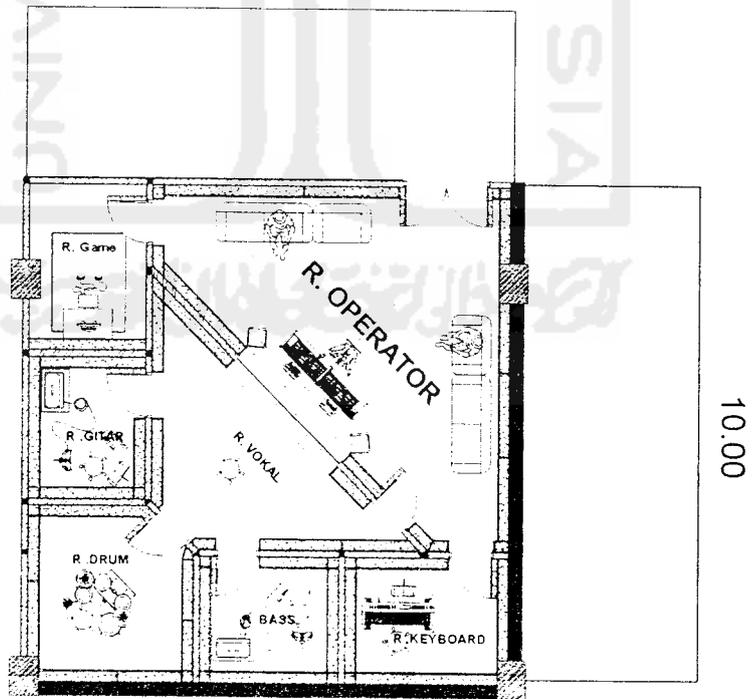
Aktifitas di lantai empat masih merupakan bagian dari lantai tiga yaitu ruang cafe bagi pengunjung yang ingin menikmati suasana kafe lebih privat khususnya pada layout belakang.



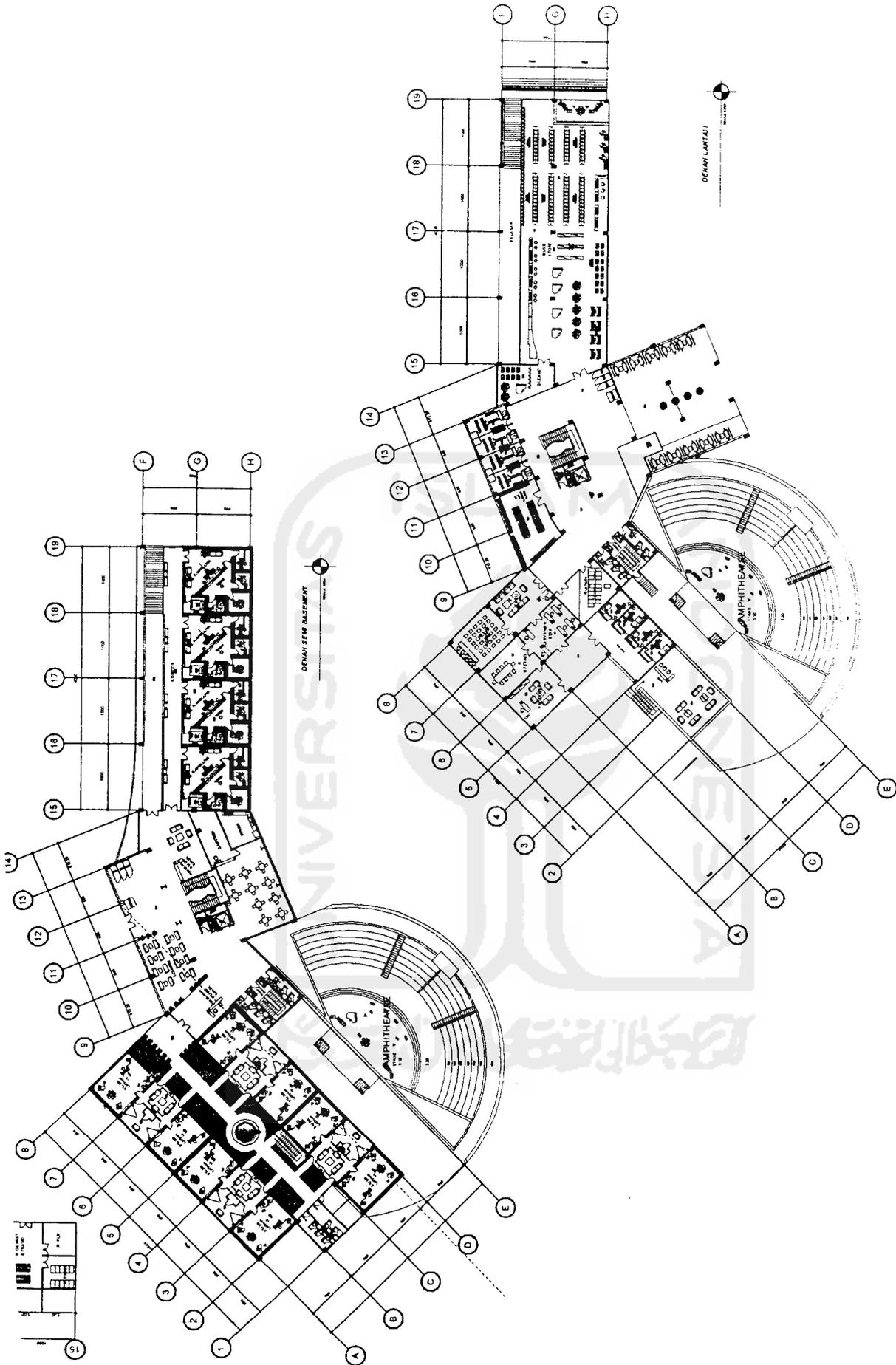
**GAMBAR
PRA-RANCANGAN**



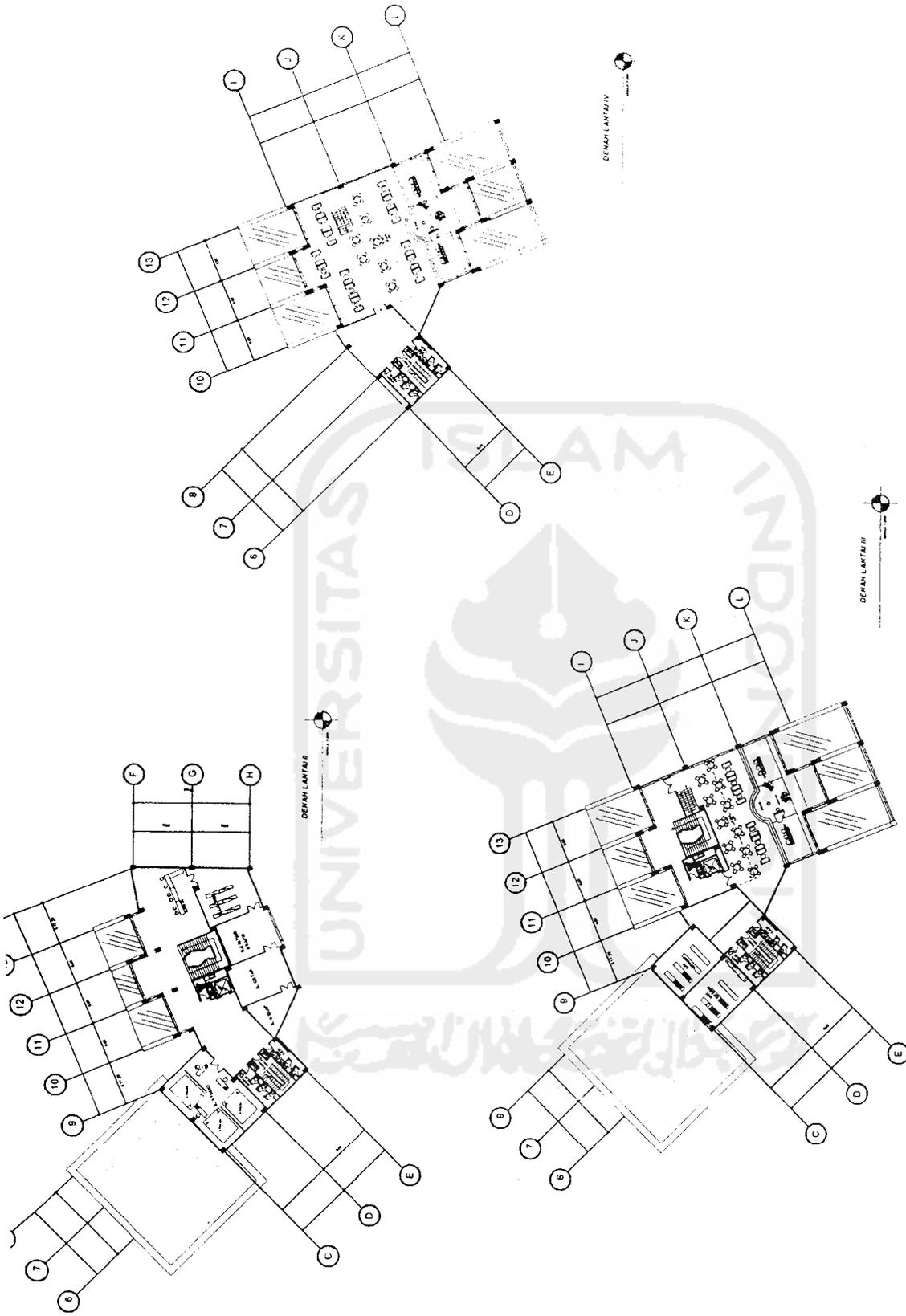
studio latihan



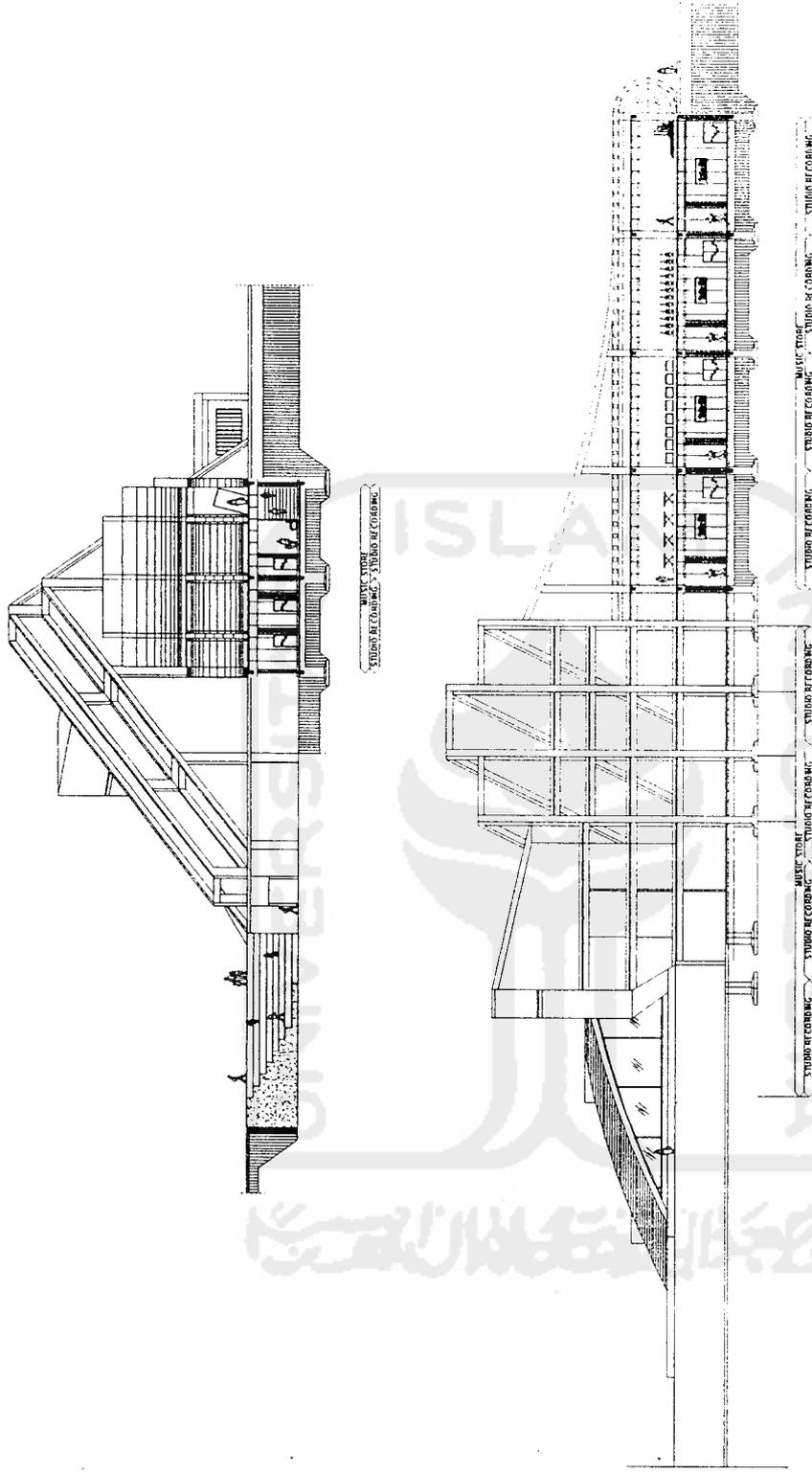
studio rekaman



 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2006/2007	ONE STOP MUSIC SHOP IN JOGJAKARTA Transformasi Bangunan Asial dengan Konsep Music Jarrock Fusion	DOSEN PEMBIMBING IR. HANIF BUDMAN, MSA	IDENTITAS MAHASISWA <table border="1"> <tr> <td>NAMA</td> <td>RUSDI SAHTOSO</td> </tr> <tr> <td>NO. NIKS</td> <td>02 512 131</td> </tr> <tr> <td>TANDA TANGAN</td> <td></td> </tr> </table>	NAMA	RUSDI SAHTOSO	NO. NIKS	02 512 131	TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR DENAH I II	SKALA 1 : 200	NO. LBR 	JML LBR / PENGESAHAN XXX
	NAMA	RUSDI SAHTOSO												
NO. NIKS	02 512 131													
TANDA TANGAN														



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2006/2007	ONE STOP MUSIC SHOP IN JOGJAKARTA <small>Transformasi Bangunan Gedung Hanyar Kembang Music Factory Fusion</small>	DOSEN PEMBIMBING IR. HANIF BUDIMAN, MSA		IDENTITAS MAHASISWA NAMA: RUSDI SANTOSO NO. MHS: 02 512 131 TANDA TANGAN:		NAMA GAMBAR DENAH II IV	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR XXX	PENGESAHAN
			(Signature area for student)	(Signature area for supervisor)	(Signature area for lecturer)	(Signature area for approval)					



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

PERIODE III
 TAHUN AKADEMIK
 2006/2007

ONE STOP MUSIC SHOP IN JOGJAKARTA
 Transkripsi & Diagramasi: Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

DOSEN PEMBIMBING
 IR. HANIF BUDIMAN, MSA

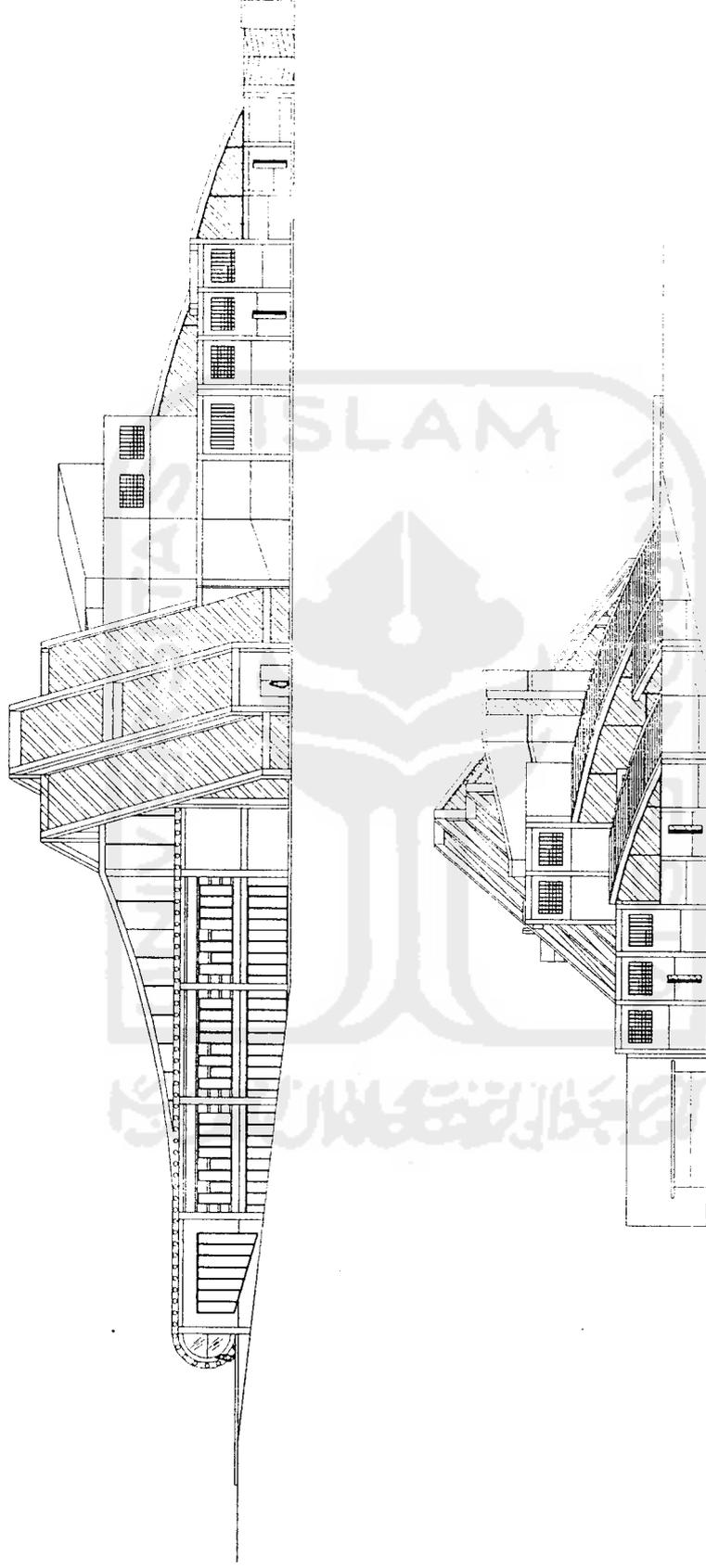
IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA: RUSDI SANTOSO
 NO. MHS: 02 512 131
 TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR
 POTONGAN

SKALA
 1 : 200

JML LBR

PENCESATAN



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

PERIODE III
 TAHUN AKADEMIK
 2006/2007

ONE STOP MUSIC SHOP IN JOGJAKARTA
 Tradisional Berwujudan sebagai bangunan bersejarah masa di abad ke-21

DOSEN PEMBIMBING
 IR. HANIF BUDIMAN, MSA

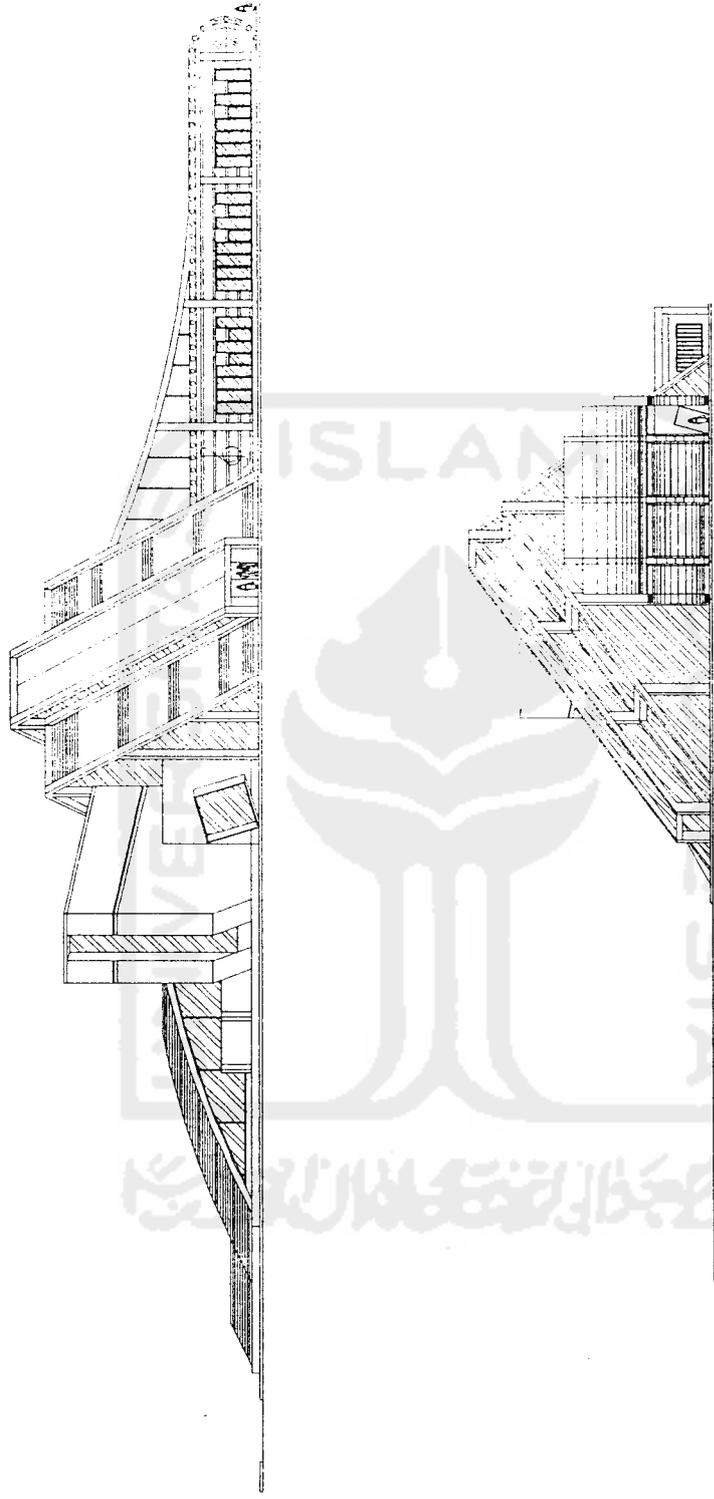
IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA
 NO. MHS
 TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR
 TAMPAK SELATAN
 TAMPAK TIMUR

SKALA
 1 : 200

NO. LBR
 JML LBR

PENGESAHAN



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

PERIODE III
 TAHUN AKADEMIK
 2006/2007

ONE STOP MUSIC SHOP IN JOGJAKARTA
Transkribasi Berpohon - Musik Berpohon - Kadek / m.d. 2008/2009

DOSEN PEMBIMBING
 IR. HANIF BUDIMAN, MSA

IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA	RUSDISANTOSO
NO. MHS	02 512 131
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR
 TAMPAK BARAT
 TAMPAK UTARA

SKALA
 1 : 200

NO. LBR
 JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
JALAN SEPULUH NOPEL, SURABAYA 60115

PERIODE III
TAHUN AKADEMIK
2016/2017

ONE STOP MUSIC SHOP IN JOGJAKARTA

JUDUL BESAR

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : RUSDI SANTOSO

NO. NPM : 02 512 131

TTD :

DOSEN PEMBIMBING

IR. HANIF BUDJIMAN, MSA

NAMA GAMBAR

SKALA

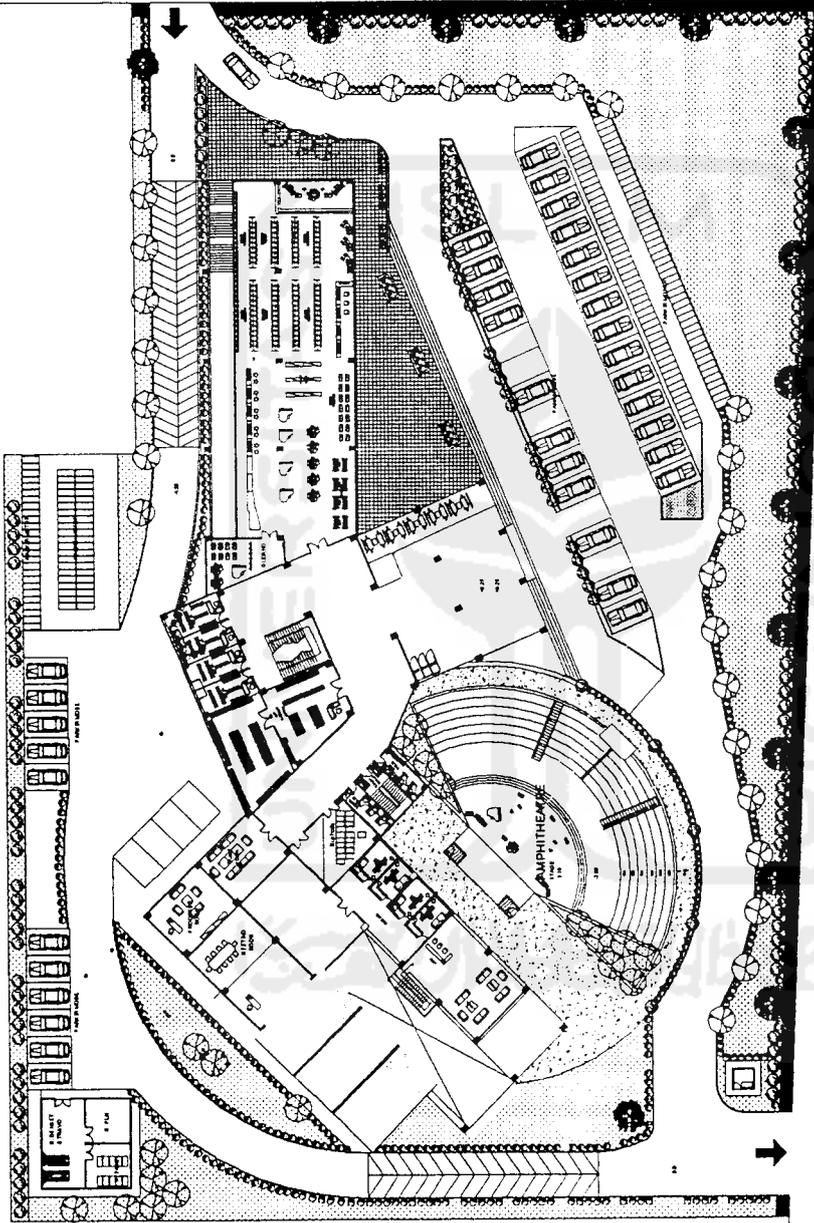
1:200

SITE PLANE

NO. LBR

JML LBR

PENGELOMPOK



- LEGENDA
-  TANAMAN HIAS ADONIUM
 -  POHON KETAPANG
 -  TANAMAN PERDU
 -  RUMPUT MANILLA
 -  LANTAI FINISHING SEMEN

UTARA





TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS INDONESIA

PERIODE III
TAHUN AKADEMIK
2006/2007

JUDUL BESAR
ONE STOP MUSIC SHOP IN JOGJAKARTA

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA : RUSDI SANTOSO

NO. NIS : 07 512 131

TTD

DOSEN PEMBIMBING

DR. HANIF BUDIMAN, MSA

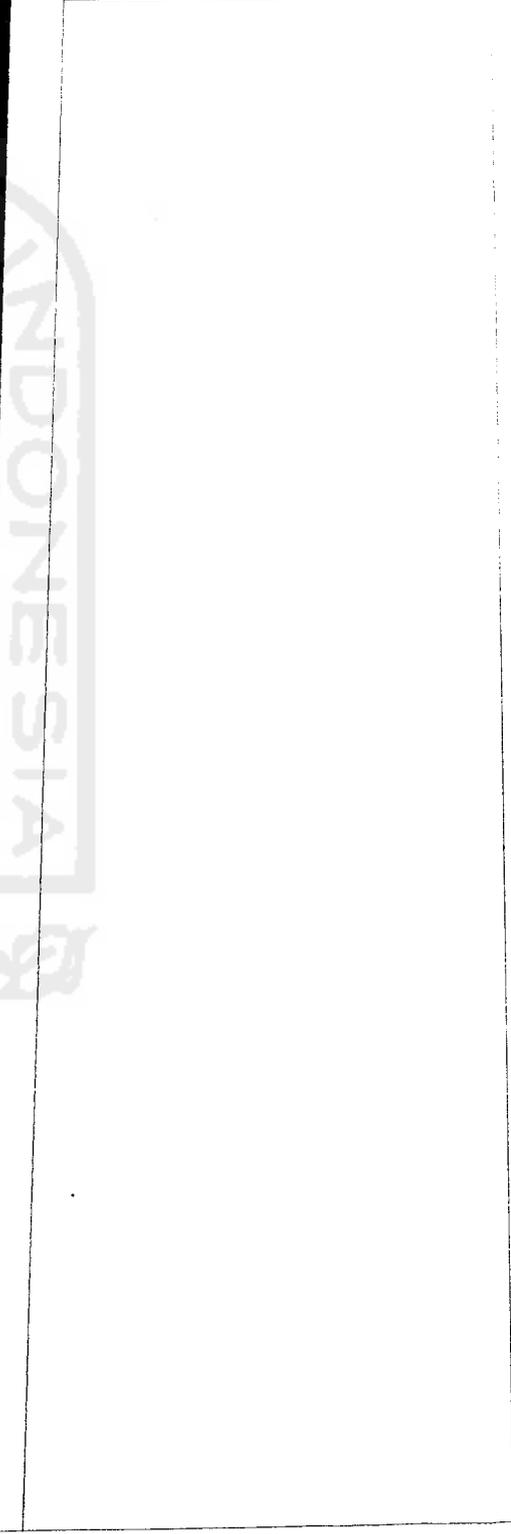
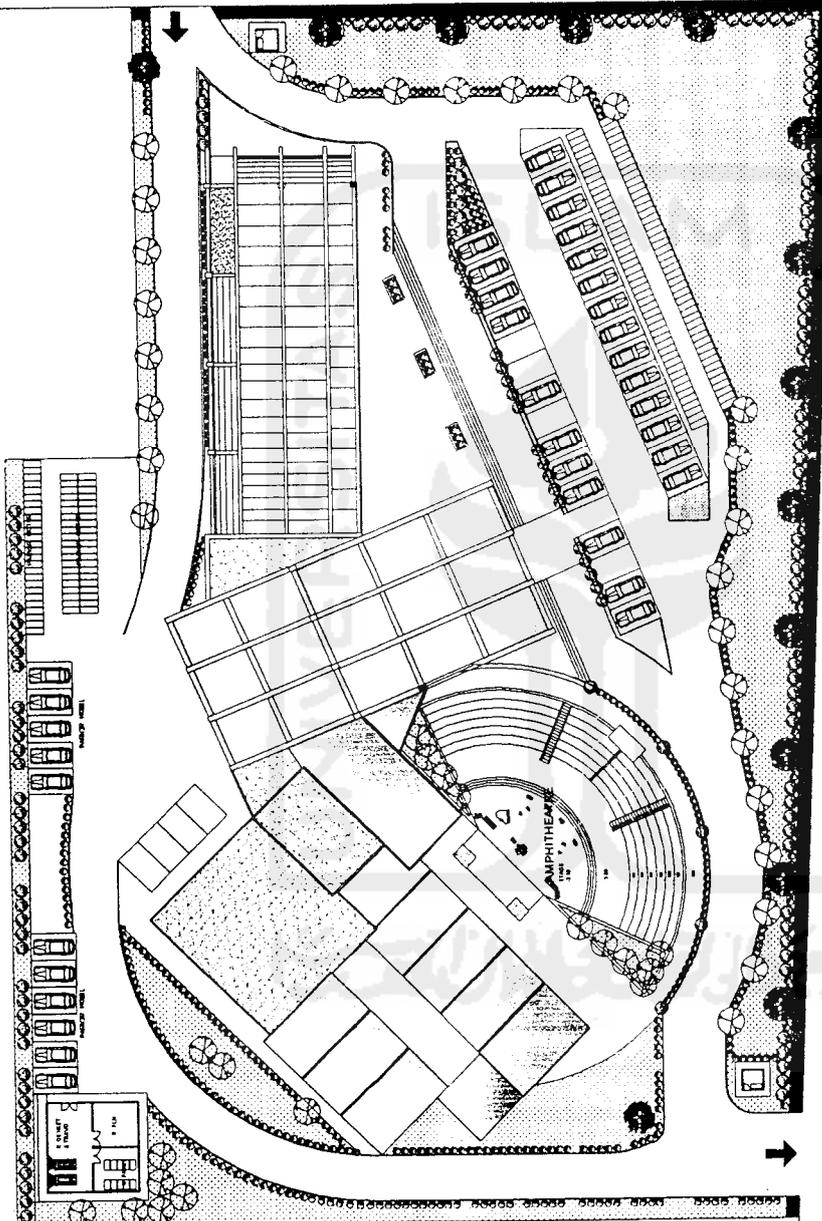
NAMA GAMBAR : SKALA

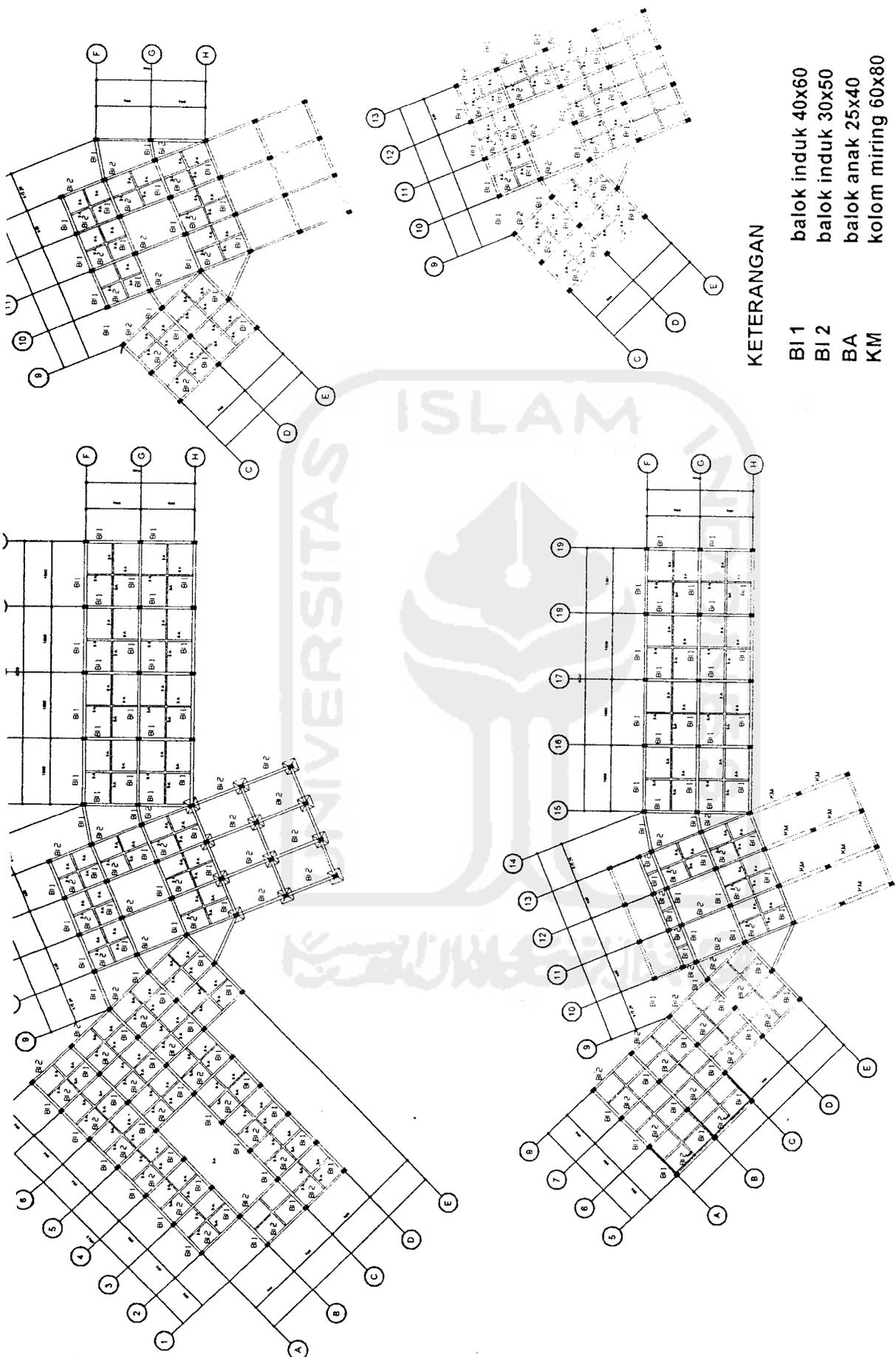
1:200

SITUASI

NO. LBR : JAK LBR

PENCESAUNY

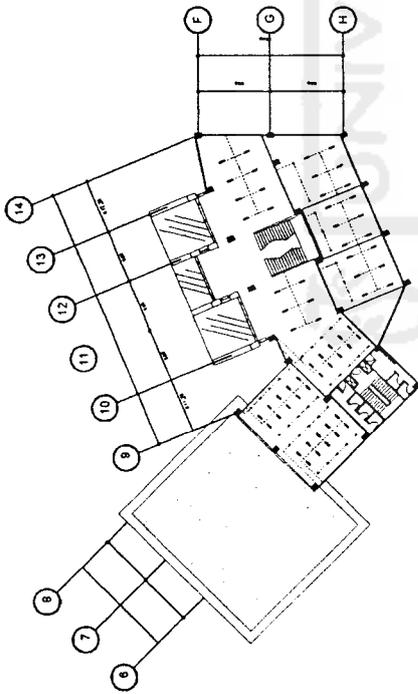




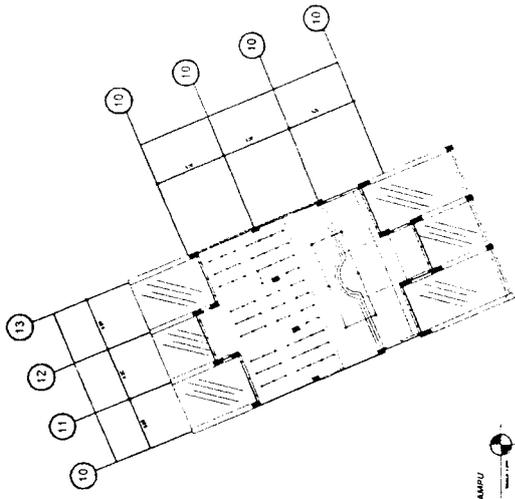
KETERANGAN

- BI 1 balok induk 40x60
- BI 2 balok induk 30x50
- BA balok anak 25x40
- KM kolom miring 60x80

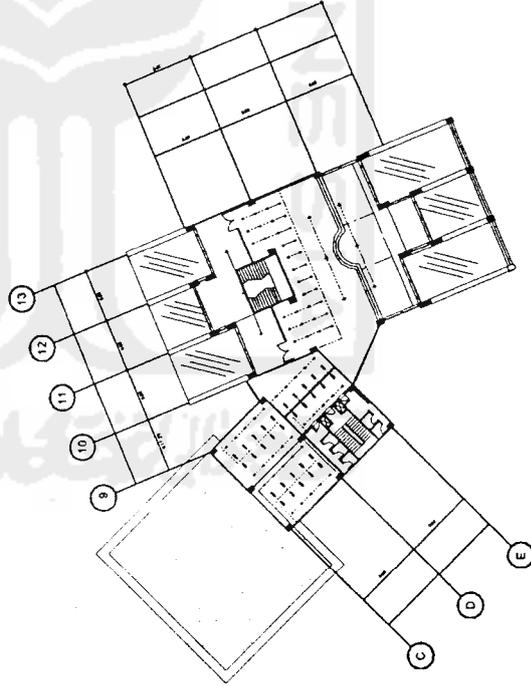
 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007</p>	<p>ONE STOP MUSIC SHOP IN JOGJAKARTA <small>Transformasi Bangunan sesuai dengan konsep music library & forum</small></p>	<p>DOSEN PEMBIMBING IR. HANIF BUDIWAN, MSA TANDA TANGAN</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA NAMA RUSDI SANTOSO NO. MHS 02 512 131</p>	<p>NAMA GAMBAR RENCANA BALOK</p>	<p>SKALA NO. LBR JML LBR PEJCE SAHAN 1 : 200</p>
--	---	---	--	---	---	---



RENCANA TITIK LAMPU
LANTAI 1



RENCANA TITIK LAMPU
LANTAI 2



RENCANA TITIK LAMPU
LANTAI 3

KETERANGAN

- Titik Lampu

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

PERIODE III
 TAHUN AKADEMIK
 2008/2009

ONE STOP MUSIC SHOP IN JOGJAKARTA
 Transkripsi Berbahasa sesuai dengan bahasa MUSE: METRO-FUSION

DOSEN PEMBIMBING
 IR. HANIF BUDIMAN, MSA

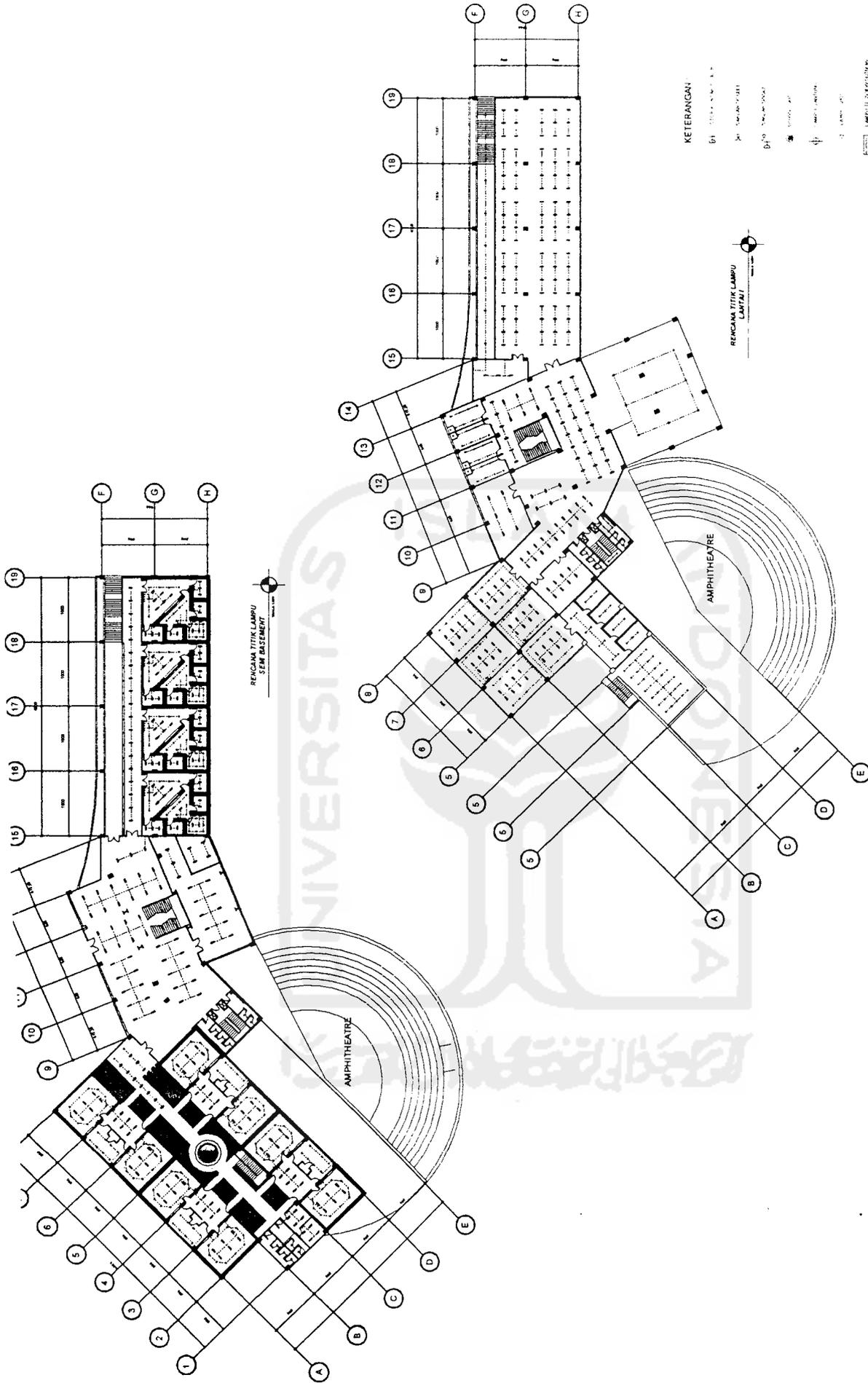
IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA: RUSDI SANTOSO
 NO. MHS: 02 512 131
 TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR
 Rencana titik lampu dan listrik

SKALA
 1 : 200

NO. LBR

JML LBR
 PENGESAHAN



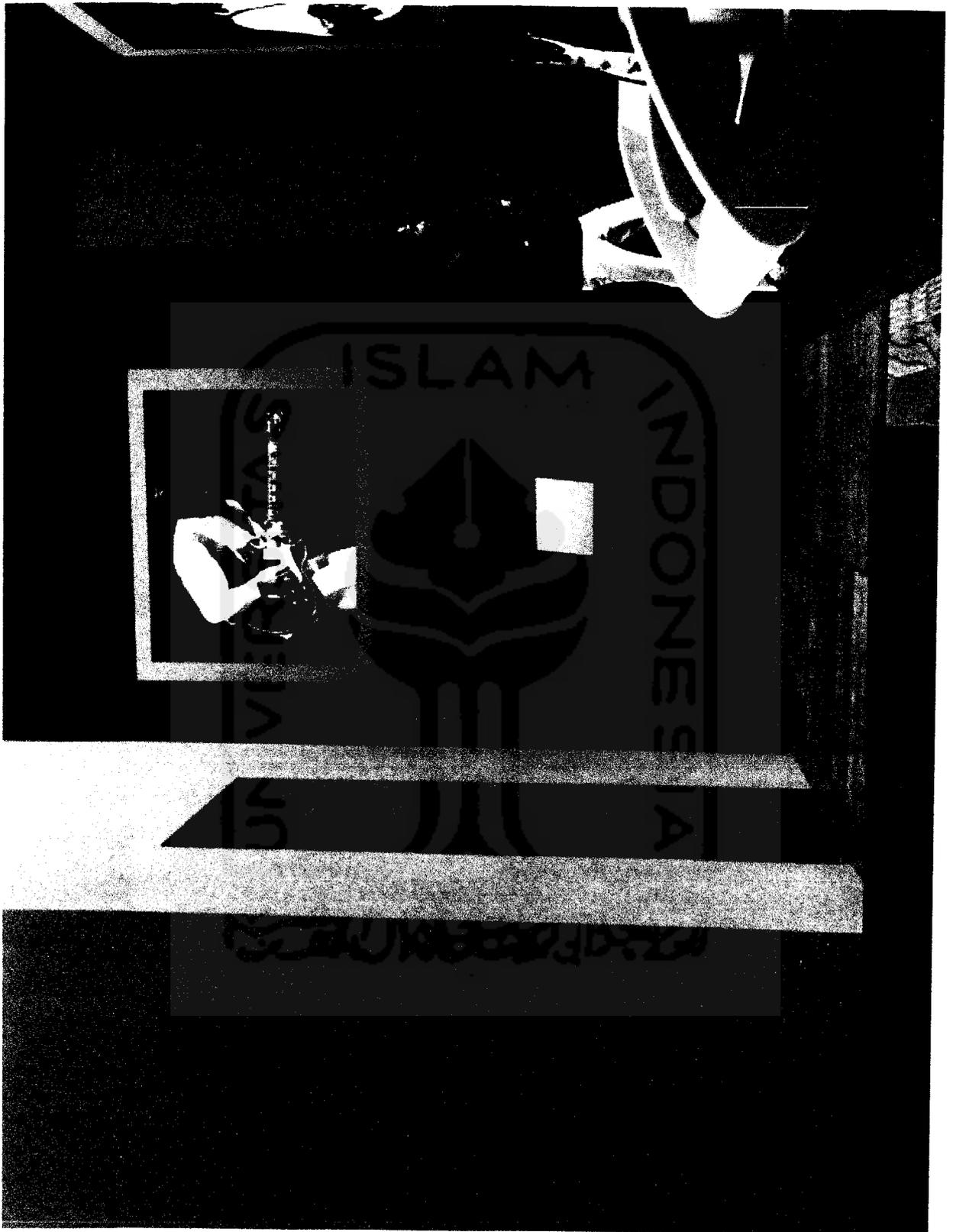
TUGAS AKHIR		PERIODE III		ONE STOP MUSIC SHOP IN JOGJAKARTA		DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR		SKALA		JML LBR		PENGESAHAN	
JURUSAN ARSITEKTUR		TAHUN AKADEMIK		Transformasi Bangunan sesuai dengan masalah music jazz rock fusion		IR. HANIF BUDHMAN, MSA		NAMA		Rencana titik lampu dan listrik		1 : 200					
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN		2008/2007				RUSDI SANTOSO		NO. MHS									
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA						TANDA TANGAN		02 512 131									

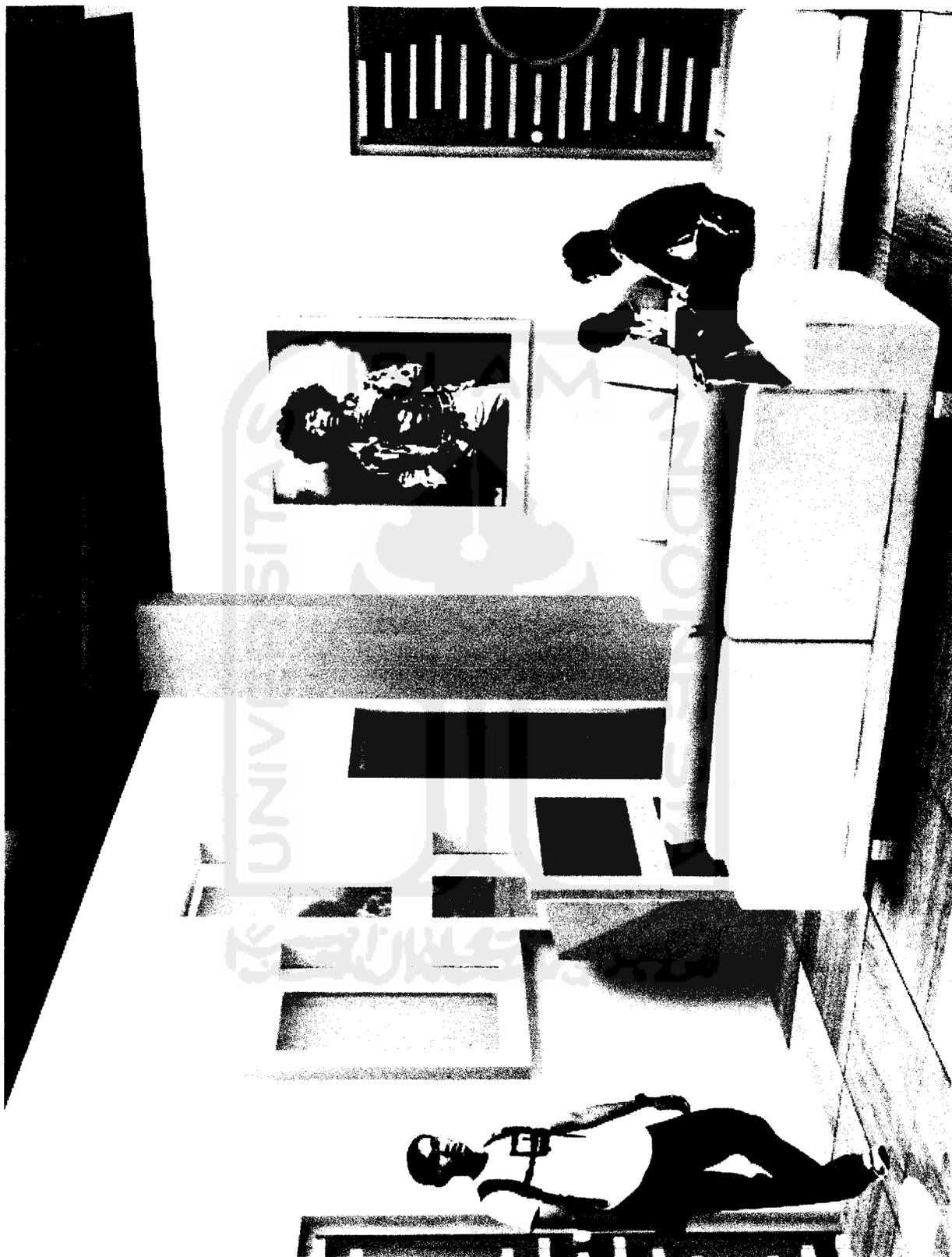


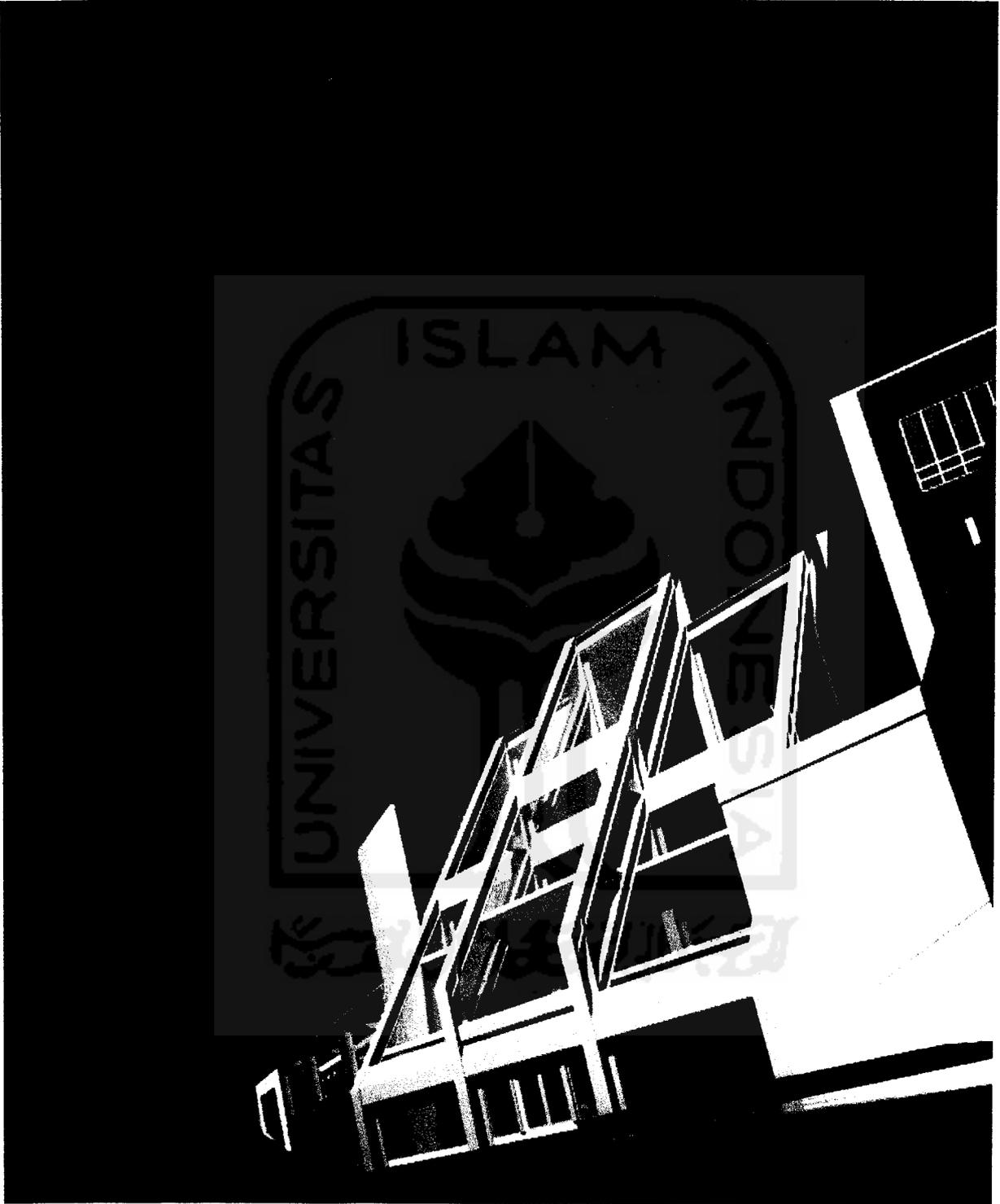


www.uin-suka.ac.id

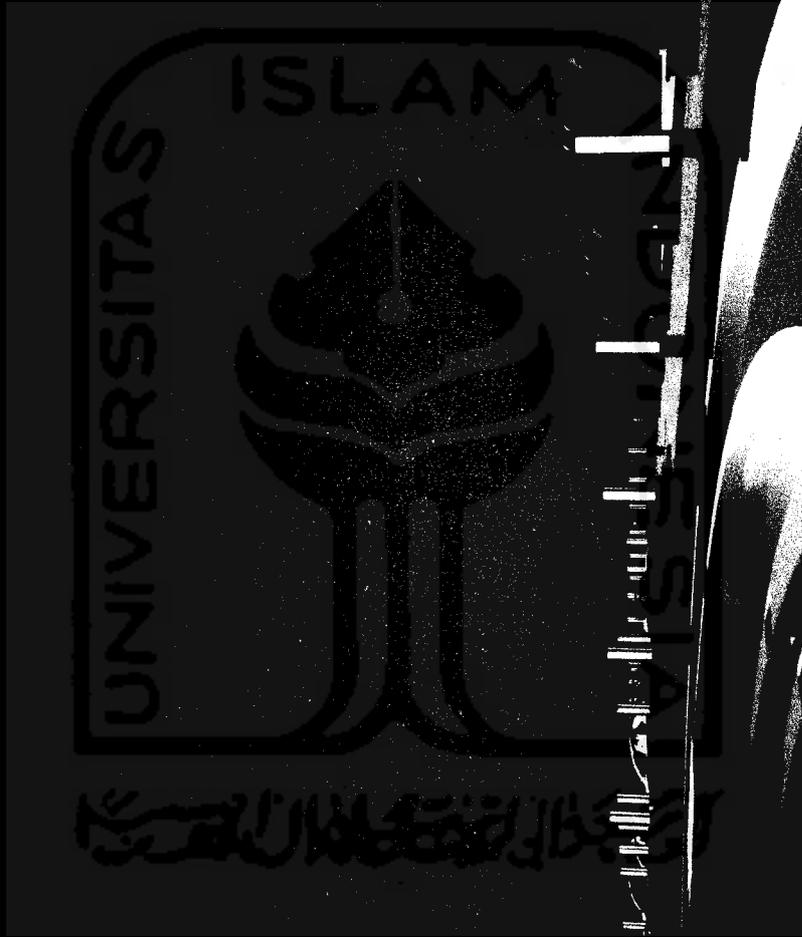


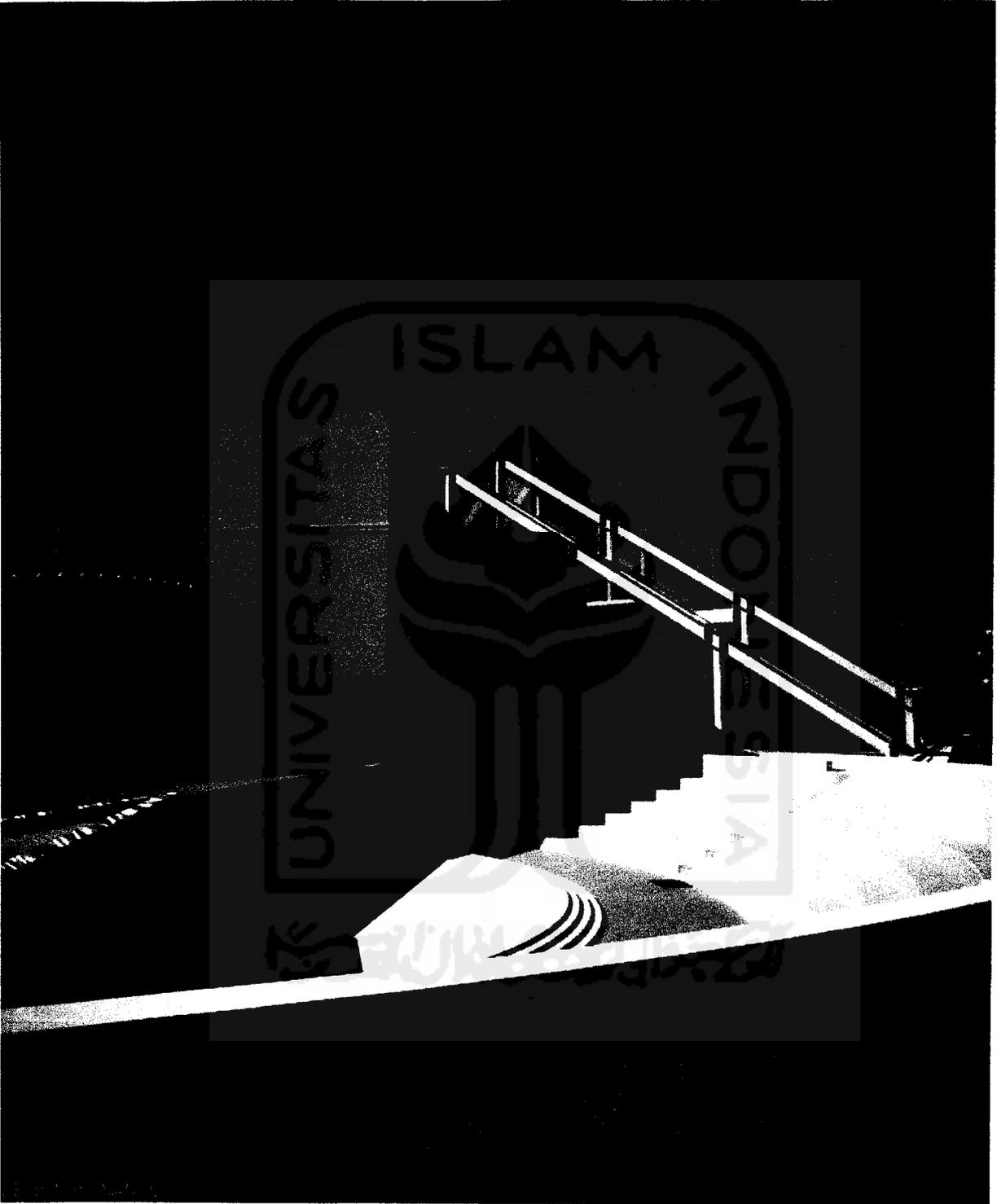












DAFTAR PUSTAKA

Giwangkoro, Yusuf, WartaJazz.Com, Surabaya W-J.

Echols, John M. Kamus Inggris-Indonesia. Gramedia. Jakarta, 1984.

www.google.com: www.Casiopea.2007

www.google.com: www.wolferine.com

www.google.com: jazz-rock fusion.2007

www.google.com: Wikipedia.:fusion jazz.2007

Leslie L. Doele, Akustik lingkungan

Neufert, Ernst. Data Arsitek. Edisi pertama dan kedua. Erlangga. Jakarta, 1993.

Redstone, Lousie G. New Dimension in Shopping Centres and Stores. Architectural Press. USA, 1991.

Aditya Bayu Ashsidiq. Pusat Industri Musik Rock Di Jogjakarta. TA. UII,.

Dwi Andy Setiawan. GRAHA MUSIK YOGYAKARTA. TA. UII,

Erza Rahma Hajaty. Rumah Industri Musik Rekaman Di Jogjakarta. TA. UII,