

PERPUSTAKAAN PUSAT UIN

HASIL : _____

TGL. TERIMA : 14/02/06

NO. JUDUL : 001750

NO. INV. : 920001750001

NO. INDUK. : _____

LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

PUSAT INDUSTRI MUSIK POP MODERN DI JOGJAKARTA

PENEKANAN PADA TATA RUANG YANG INTERAKTIF DAN EKSPRESIF

THE CENTER FOR MODERN POP MUSIC INDUSTRY IN JOGJAKARTA

EMPHASIS ON EXPRESIVE AND INTERACTIVE LAY OUT



DIBACA DI TEMPAT
TIDAK DIBAWA PULANG

Di susun oleh :

TRIYONO YULIANTO

00512157

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

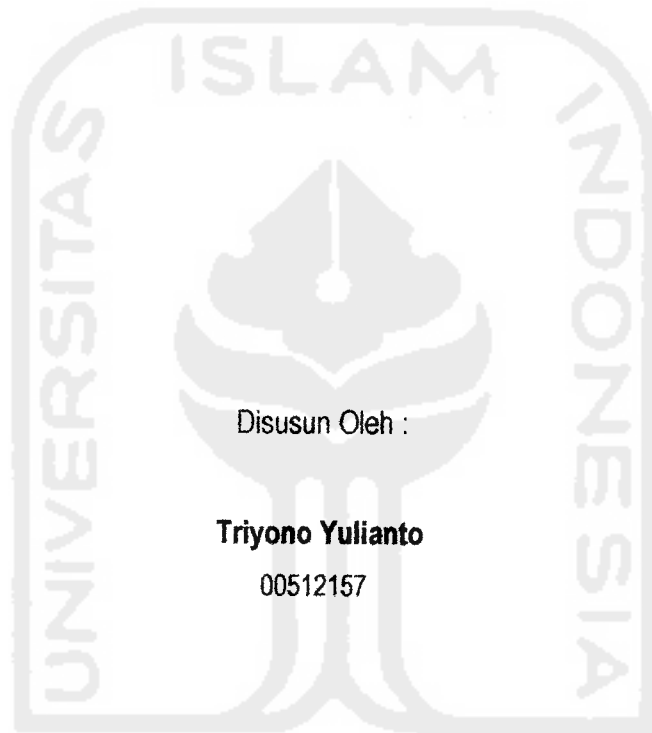
JOGJAKARTA

2005

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR

PUSAT INDUSTRI MUSIK POP MODERN DI JOGJAKARTA
PENEKANAN PADA TATA RUANG YANG INTERAKTIF DAN EKSPRESIF

THE CENTER FOR MODERN POP MUSIC INDUSTRY IN JOGJAKARTA
EMPHASIS ON EXPRESIVE AND INTERACTIVE LAY OUT



Disusun Oleh :

Triyono Yulianto

00512157

Laporan ini telah diperiksa dan disahkan oleh :

Mengetahui



Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch

Dosen Pembimbing

Ir. Hastuti Saptorini, MA



*"Karya ini saya persembahkan kepada
Keluarga besar Sugiyanto yang telah memberikan dukungan
Material dan spiritual
Serta nafas dan air mata dalam setiap doanya,
Dan Dwi Novita Rachmani, SE yang selalu
Memberikan inspirasi, semangat, dan dukungan"*

PRAKATA



Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbil'alamin dengan segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat kepada hamba hambanya. Aku bersaksi tidak ada Tuhan selain Allah dan pemelihara alam semesta. Shalawat dan salam kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW dan aku bersaksi bahwa Muhammad adalah Rasul Allah yang diutus sebagai rahmat bagi seluruh alam.

Setelah berjuang dengan segala ilmu dan kemampuan yang dimiliki akhirnya saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Laporan ini sebagai salah satu prasyarat akademis untuk dapat memperoleh gelar kesarjanaan strata satu jurusan Arsitektur pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia. Judul yang diambil dalam laporan ini adalah **Pusat Industri Musik Pop Modern di Jogjakarta**.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapat banyak masukan masukan dan bantuan dari pihak lain dalam bentuk dan kapasitas berbeda, yang sangat membantu dalam proses laporan ini. Oleh karena itu dengan ini kami selaku penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada :

1. **Bapak Revianto Budi Santoso M.Arch.** selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan.
2. **Ibu Ir. Hastuti Saptorini, MA.** selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan, bimbingan serta saran dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.
3. **Bapak Ir. Yulianto P Prihatmaji.** selaku dosen penguji yang telah banyak memberi masukan masukan yang membangun dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.
4. Ayahanda Sugiyanto dan ibunda Suparmi, kakak Endah, kakak Budi, dan adek Antik yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, materi serta nasihat nasihatnya sehingga laporan ini dapat tersusun dengan baik.
5. Teman teman seperjuangan selama di Studio Perancangan yang cukup melelahkan dan berkesan; *Bayu, Aryo, Setyo, Thiea, Iden, Uli, Ardian, Ricco, Juve, Sudarsono, Ubay, Joko, Usman, Lucky, Heru, mas Tutut, mas Sarjimen,* dan lain lain.
6. Tak terlepas ucapan terima kasih kepada yang tersayang Dwi Novita Rachmani, SE yang secara tulus sabar membantu memberikan dukungan hingga penulisan ini selesai.

7. Seluruh **komunitas Arsitektur 2000**, terutama *Aji + Ardi* (pokok"e makasih buanget...) dan teman teman lainnya yang telah banyak memberikan dorongan spiritual pada penulis dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

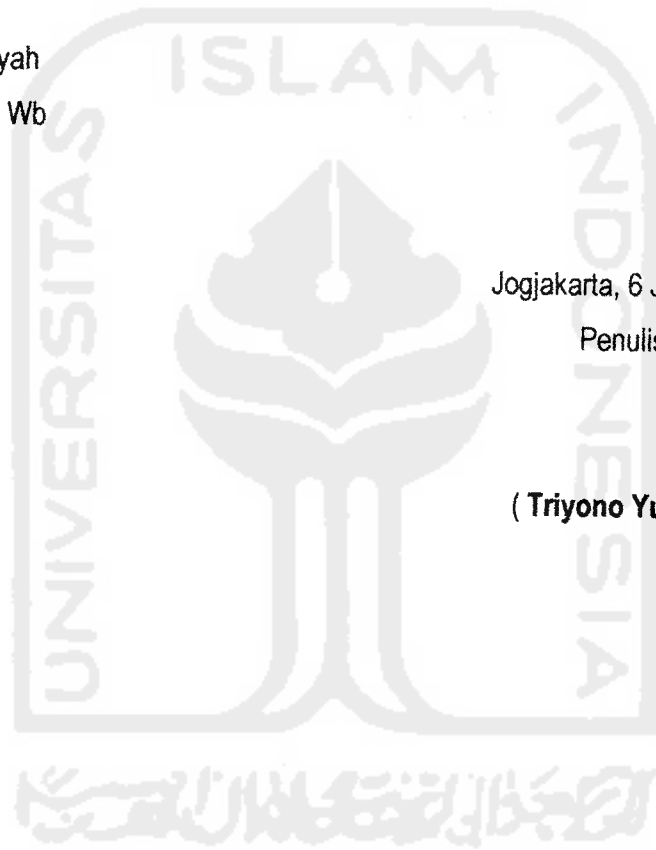
8. Dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

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

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

Wabillahi taufik Walhidayah

Wassalamu'alaikum Wr. Wb



Jogjakarta, 6 Juli 2005

Penulis

(**Triyono Yulianto**)

PUSAT INDUSTRI MUSIK POP MODERN DI JOGJAKARTA
PENEKANAN PADA TATA RUANG YANG INTERAKTIF DAN EKSPRESIF

THE CENTER FOR MODERN POP MUSIC INDUSTRY IN JOGJAKARTA
EMPHASIS ON EXPRESIVE AND INTERACTIVE LAY OUT

Di susun oleh :
Triyono Yulianto
00512157

Dosen Pembimbing:
Ir. Hastuti Saptorini, MA

ABSTRAK

Sebagai barometer musik Indonesia, Jogjakarta secara perlahan namun pasti berusaha meningkatkan kemajuan dalam bidang industri musik, hal tersebut dapat diketahui dengan banyak bermunculan grup musik dalam berbagai aliran yang cukup berpotensi antara lain aliran pop yang diolah dengan kemajuan teknologi atau nilai modernitas (industri berdasar tuntutan pasar) dan meningkatnya frekuensi pertunjukan musik sendiri. Sarana pendukung pertunjukan musik yang ada di Jogjakarta masih bersifat multi fungsi, dalam arti fungsi bangunan yang tersedia tidak fokus secara bentuk dan nilai akustiknya sebagai sarana pertunjukan musik sehingga hal tersebut dapat berdampak pada fungsi bangunan terhadap event pertunjukan musik yang tidak berfungsi secara efektif. Selain itu Jogjakarta juga memiliki potensi sumber daya manusia yang secara kuantitas dan kualitas bernilai positif untuk mendalami atau mempelajari seni musik. Akan tetapi sarana untuk mempelajari seni musik secara mendalam kebanyakan masih bersifat formal, dan alternatif adanya sarana secara non formal sendiri kurang mendukung dengan maksimal. Dan pada akhirnya diperlukan sebuah wadah yang mampu merespon perkembangan musik di Jogjakarta dalam konteks sebagai barometer musik nasional, dengan karakteristik wadah tersebut mampu mendukung sarana berapresiasi dari jumlah grup musik yang meningkat dan animo masyarakat untuk mempelajari seni musik, dan juga didasarkan atas fenomena yang ada di Indonesia pada umumnya (maraknya ajang audisi, terutama yang berhubungan dengan musik seperti program reality show di stasiun televisi akhir akhir ini) dan di Jogjakarta pada khususnya.

Pusat industri musik pop modern merupakan suatu sarana yang berbasis antara tema komersil dan tema pendidikan, yang secara arsitektural berpedoman pada tata ruang yang interaktif dan ekspresif dimana orientasi fungsi utamanya adalah sebagai sarana pengembangan bakat yang mendukung sarana pertunjukan. Sarana pengembangan bakat di sini berupa media untuk berapresiasi dan berekspresi seperti adanya ruang studio musik latihan dan rekaman, ruang audisi, ruang kursus instrumen musik, ruang kursus teori juga koreografi musik, dan ruang ruang publik yang dapat mendukung sarana pertunjukan. Ruang ruang diatas didasarkan atas kebutuhan ilmu atau keahlian seorang musisi atau grup musik ketika melakukan pertunjukan, seperti dari cara; pengertian jenis musik, koreografinya, cara menyanyikan sebuah lagu, penguasaan instrumen, format pertunjukkan, sampai pada performance musisi sendiri ketika sedang melakukan pertunjukkan.

Konsep site dan lokasi Industri Musik Pop Modern di Jogjakarta terpilih di Jalan Jendral Sudirman. Konsep perancangan pada intinya merupakan pengembangan antara pengolahan bentuk bangunan dari titik pusat sebagai media pendekatan fungsi atas konsep terpusat sedangkan pola linier sebagai media menyesuaikan bentuk bangunan terhadap bentuk bangunan di lingkungan sekitar site. Konsep tata ruang yang interaktif dan ekspresif pada Pusat Industri Musik Pop Modern dapat ditunjukkan pada pola radial dalam susunan struktur utama bangunan, organisasi ruang, hubungan antar ruang utama dengan ruang pendukung, dan secara khusus pada layout ruang pengembangan bakat yang mengambil tipologi dari bentuk stage pertunjukan musik pop modern, dimana terdapat hierarki antar ketinggian bidang atau lantainya. Tipologi dari bentuk stage diambil sebagai konsep untuk memberi pengalaman citra visual bagi pengunjung bangunan untuk mendapatkan pendekatan kondisi atau ekspresi seperti dalam sebuah pertunjukan yang nyata.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

Bagian I PERUMUSAN KONSEP PERANCANGAN

Bab I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.1.1 Musik sebagai sebuah industri	1
1.1.2 Potensi industri musik pop modern di jogjakarta	1
1.1.3 Tata ruang yang interaktif dan ekspresif	3
1.2 PERMASALAHAN.....	3
1.2.1 Permasalahan Umum.....	3
1.2.2 Permasalahan Khusus.....	4
1.3 TUJUAN DAN SASARAN	4
1.3.1 Tujuan	4
1.3.2 Sasaran	4
1.4 BATASAN DAN LINGKUP PEMBAHASAN	4
1.4.1 Pengertian judul	4
1.4.2 Batasan	5
1.4.3 Lingkup pembahasan	5
1.5 KEASLIAN PENULISAN	5
1.6 METODE PERANCANGAN	6
1.6.1 Identifikasi permasalahan	6
1.6.2 Analisa pengumpulan data	6
1.7 SPESIFIKASI UMUM PROYEK	6

I.7.1 Pemikiran pemilihan site	8
I.7.2 Profil pengguna bangunan	8
I.8 KERANGKA POLA PIKIR	9
Bab II PUSAT INDUSTRI MUSIK POP MODERN	10
II.1 TINJAUAN UMUM MUSIK	10
II.1.1 Pengertian seni musik	10
II.1.1.1 Seni	10
II.1.1.2 Musik	10
II.1.1.3 Unsur pembentuk musik	10
II.1.2 Peranan penting manusia dalam perkembangan seni musik	11
II.1.3 Musik modern	11
II.2 PUSAT INDUSTRI MUSIK POP MODERN	12
II.2.1 Pengertian "Pusat Industri Musik Pop Modern"	12
II.2.2 Tujuan	13
II.2.3 Fungsi	13
II.2.4 Sistem operasional Pusat Industri Musik Pop modern	13
II.2.5 Pelaku kegiatan	13
II.2.5.1 Para pelaku	13
II.2.5.2 Jenis kegiatan	15
II.2.5.3 Organisasi ruang	16
II.2.6 Tinjauan teori pertunjukan	16
II.2.6.1 Tata letak panggung	16
II.2.6.2 Tinjauan teori pencahayaan	17
II.2.6.3 Kenyamanan visual	19
II.2.6.4 Kenyamanan jarak pandang	20
II.2.6.5 Kenyamanan tata suara	21
II.2.6.5.1 Tinjauan teori akustik	21
II.2.7 Studi kasus	23
II.2.7.1 Gedung pertunjukan Oliver (Nasional Theater London)	23
II.2.7.2 Denah lantai atas Stage Theater Washington DC	23
II.2.7.3 Denah lantai atas balkon Tyrone G Theater	24
II.2.7.4 Denah lantai 3 De Montfort University	24

II.2.7.5 Studi Paviliun La Tourette	25
II.2.7.6 Studi gedung kesenian di Dusseldorf	26
II.2.7.7 Architectural project (Haashaus)	26
II.2.7.8 Architectural project (David)	27
II.2.8 Kesimpulan studi kasus	28
Bab III ANALISA PUSAT INDUSTRI MUSIK POP MODERN	29
III.1 ANALISA SITE	29
III.1.1 Pemilihan site dengan pertimbangannya	29
III.1.2 Keunggulan lokasi terpilih	29
III.1.3 Kelemahan lokasi terpilih	30
III.2 KEBUTUHAN RUANG	30
III.2.1 Besaran ruang	30
III.2.2 Organisasi ruang	35
III.3 ANALISA RUANG UTAMA	36
III.3.1 Analisa ruang pertunjukan musik	36
III.3.1.1 Analisa format panggung pertunjukan musik modern	36
III.3.1.2 Analisa bentuk dasar lantai	37
III.3.1.3 Analisa penataan suara	37
III.3.1.4 Analisa penataan pencahayaan	39
III.3.1.5 Analisa kenyamanan pandangan	40
III.3.1.6 Analisa pengelompokan tempat duduk	41
III.4 ANALISA KARAKTER INTERAKTIF DAN EKSPRESIF PADA MUSIK POP MODERN ...	42
III.5 ANALISA RUANG PENGEMBANGAN BAKAT	42
III.6 TATA RUANG YANG INTERAKTIF DAN EKSPRESIF	44
III.6.1 Tata massa	44
III.6.1.1 Bentuk	44
III.6.1.2 Gubahan massa	45
III.6.2 Skala, Proporsi dan irama	47
III.6.3 Struktur dan material	50
III.6.4 Entrance pada tapak	50
III.6.5 Fasade bangunan	51
III.7 KESIMPULAN PENEKANAN TATA RUANG YANG INTERAKTIF DAN EKSPRESIF	51

Bab IV KONSEP PERANCANGAN	52
IV.1 KONSEP PENENTUAN LOKASI PUSAT INDUSTRI	
MUSIK POP MODERN DI JOGJAKARTA	52
IV.1.1 Kondisi umum site terpilih	52
IV.1.2 Kondisi internal site terpilih	53
IV.2 KONSEP DASAR BANGUNAN	53
IV.2.1 Pencapaian menuju site	54
IV.2.2 Pencapaian menuju bangunan	54
IV.2.3 Pencapaian dalam bangunan	55
IV.3 KONSEP LAYOUT RUANG PERTUNJUKAN MUSIK	55
IV.3.1 Konsep format panggung pertunjukan musik modern	55
IV.3.2 Konsep format penataan suara	56
IV.3.3 Konsep format penataan cahaya	56
IV.3.4 Konsep format bentuk dasar lantai, layout penonton, kenyamanan pandang dan penglonpakan tempat duduk	57
IV.4 KONSEP LAYOUT RUANG PENGEMBANGAN BAKAT	59
IV.5 KONSEP TATA RUANG YANG INTERAKTIF DAN EKSPRESIF	60
IV.6 KONSEP SISTEM DASAR UTILITAS	61
DAFTAR PUSTAKA	63
Bagian II SKEMATIK DESAIN	64
1. Ekspresi Site	64
2. Analisis Site	65
3. Analisis Site	66
4. Analisis Site	67
5. Konsep Bentuk Bangunan	68
6. Transformasi Bentuk	69
7. Ekspresi Gubahan Massa	70
8. Konsep Bentuk Bangunan dalam Site	71
9. Entrance Pada Site	72
10. Konsep Tata Parkir	73
11. Konsep Tata Vegetasi	74

12. Entrance Pada Bangunan	75
13. Sirkulasi Ruang Luar	76
14. Sirkulasi Ruang Dalam	77
15. Organisasi Ruang Keseluruhan	78
16. Sketsa Denah Pusat Industri Musik Pop Modern	79
17. Layout Ruang Pengembangan Bakat	80
18. Ruang Pendukung Pengembangan Bakat (Studio Musik)	81
19. Ruang Pendukung Pengembangan Bakat (Ruang Audisi)	82
20. Ruang Pendukung Pengembangan Bakat (Ruang Kursus Instrumen).....	83
21. Ruang Pendukung Pengembangan Bakat (Ruang Kursus Teori Musik)	84
22. Ruang Pendukung Pengembangan Bakat (Music Box)	85
23. Ruang Pendukung Pengembangan Bakat (Ruang Pertunjukan)	86
24. Analisis Bentuk Interior Ruang Pertunjukan	87
Bagian III PENGEMBANGAN DESAIN	88
1. Ekspresi Situasi	88
2. Ekspresi Site Plan	89
3. Ekspresi Denah Lantai 1	90
4. Ekspresi Denah Lantai 2	91
5. Ekspresi Denah Lantai 3	92
6. Ekspresi Denah Lantai 4	93
7. Ekspresi Tampak	94
8. Ekspresi Potongan	95
9. Ekspresi Interior Studio Musik	96
10. Ekspresi Interior Ruang Audisi	97
11. Ekspresi Gubahan Massa	98
12. Ekspresi Eksterior Maket	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Peta pariwisata Jogjakarta	7
Gambar I.2 Lokasi site terpilih	7
Gambar I.3 Kerangka pola pikir " Pusat Industri Musik Pop Modern"	9
Gambar II.1 Identifikasi kegiatan musisi	14
Gambar II.2 Identifikasi kegiatan pengajar	14
Gambar II.3 Identifikasi kegiatan pengelola	15
Gambar II.4 Identifikasi kegiatan pengunjung	15
Gambar II.5 Pendekatan organisasi ruang secara keseluruhan	16
Gambar II.6 Panggung model 1 arah (Proscenium)	16
Gambar II.7 Variasi pemasangan lampu spot light	18
Gambar II.8 Kenyamanan titik dan sudut pandang antara penonton , dalam bidang kerja datar & penonton yang berada di balkon terhadap stage	20
Gambar II.9 Metoda kenyamanan garis pandang	21
Gambar II.10 Penyerap bunyi berdasarkan bunyi datang dan bunyi pantul	22
Gambar II.11 Studi kasus gedung pertunjukan Oliver	23
Gambar II.12 Studi kasus denah lantai atas stage Theater Washington DC	23
Gambar II.13 Studi kasus denah lantai atas balkon Tyrone G Theater	24
Gambar II.14 Studi kasus denah lantai atas 3 De Montfort University	24
Gambar II.15 Studi kasus Paviliun La Tourette	25
Gambar II.16 Studi gedung kesenian di Dusseldorf	26
Gambar II.17 Studi " Haashaus architectural project "	26
Gambar II.18 Studi " David architectural project "	27
Gambar III.1 Eksisting site terpilih	29
Gambar III.2 Kelemahan site terpilih	30
Gambar III.3 Organisasi ruang secara keseluruhan	35
Gambar III.4 analisa format panggung	37
Gambar III.5 Analisa bentuk dasar lantai	37
Gambar III.6 Analisa penataan suara	38
Gambar III.7 Analisa sistem perletakan tata suara	39
Gambar III.8 Analisa penataan pencahayaan	40
Gambar III.9 Analisa kenyamanan pandang	40

Gambar III.10 Analisa syarat garis penglihatan	41
Gambar III.11 Analisa pengelompokan tempat duduk	41
Gambar III.12 Analisa pola letak ruang pengembangan bakat terhadap ruang pertunjukan	43
Gambar III.13 Analisa tata ruang yang interaktif dan ekspresif secara skema	44
Gambar III.14 Analisa tata massa	45
Gambar III.15 Analisa gubahan massa	46
Gambar III.16 Analisa skala massa	47
Gambar III.17 Analisa proporsi massa	48
Gambar III.18 Analisa irama massa	49
Gambar III.19 Analisa layout main entrance pada tapak	51
Gambar IV.1 Konsep penentuan lokasi	52
Gambar IV.2 Konsep kondisi internal site terpilih	53
Gambar IV.3 konsep pencapaian menuju site	54
Gambar IV.4 Konsep pencapaian menuju bangunan	54
Gambar IV.5 Konsep pencapaian di dalam bangunan	55
Gambar IV.6 Konsep layout stage	55
Gambar IV.7 Konsep tata suara pertunjukan	56
Gambar IV.8 Konsep sistem pencahayaan pertunjukan.....	57
Gambar IV.9 Konsep layout audience	58
Gambar IV.10 Konsep layout ruang pengembangan bakat.....	59
Gambar IV.11 Konsep tata ruang interaktif dan ekspresif secara arsitektural	60
Gambar IV.12 Konsep tata ruang interaktif dan ekspresif secara non arsitektural	60

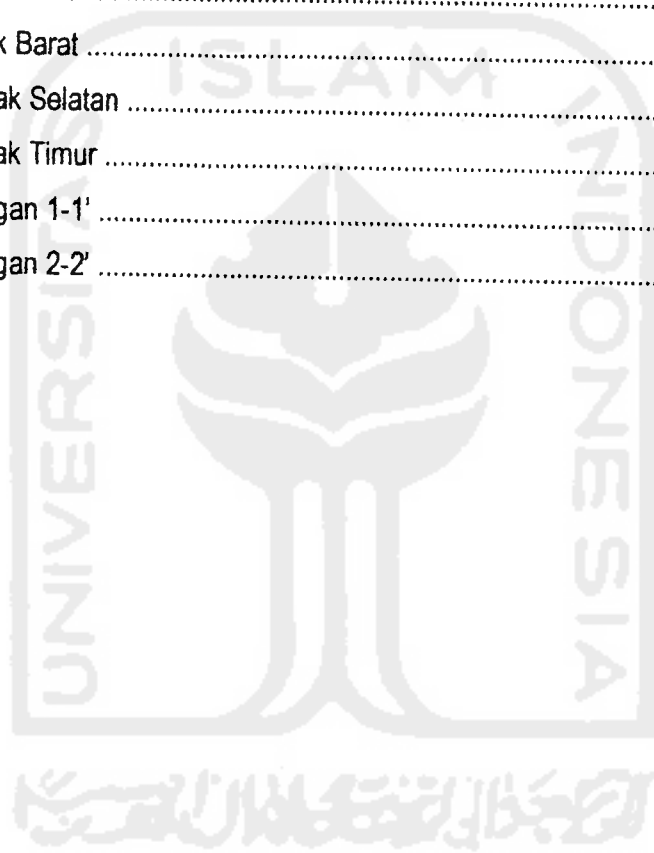
DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Luasan ruang Pusat Industri Musik Pop Modern	31
Tabel III.2 Jenis material, sifat dan kesan yang ditimbulkan	50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Gambar Situasi	100
Lampiran 2. Gambar Site Plan	101
Lampiran 3. Gambar Denah Basement	102
Lampiran 4. Gambar Denah Lantai 1	103
Lampiran 5. Gambar Denah Lantai 2	104
Lampiran 6. Gambar Denah Lantai 3	105
Lampiran 7. Gambar Denah Lantai 4	106
Lampiran 8. Gambar Tampak Utara.....	107
Lampiran 9. Gambar Tampak Barat	108
Lampiran 10. Gambar Tampak Selatan	109
Lampiran 11. Gambar Tampak Timur	110
Lampiran 12. Gambar Potongan 1-1'	111
Lampiran 13. Gambar Potongan 2-2'	112



Bab I PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG

I.1.1 Musik Sebagai Sebuah Industri

Musik merupakan suatu hasil karya yang dapat menunjukkan tingkatan atau karakter kehidupan suatu bangsa. Selain itu musik juga menjadi sebuah industri budaya paling progresif dan dominan dalam mempengaruhi kebudayaan populer di Indonesia. Di tengah-tengah merosotnya industri manufaktur dan agraris, industri musik seperti halnya melawan arus umum, dan terus memproduksi menghasilkan rekaman album dan melahirkan talenta-talenta baru. Satu yang membanggakan dari industri ini yaitu bahwa pangsa pasar penjualan album rekaman yang dikuasai musik nasional bergerak antara 80% hingga 85%, dan baru sisanya dikuasai oleh musik dari luar negeri¹

Perkembangan industri musik di Indonesia terus berkembang dan membentuk pasarnya sendiri. Baik musisi baru maupun musisi kawakan berlomba-lomba meramaikan blanka musik dengan menghasilkan karya musik yang bervariasi, kreatif dan dinamis terhadap perkembangan teknologi untuk memenuhi tuntutan pasar dari waktu-kewaktu. Kemajuan industri musik di Indonesia sendiri, sangat dipengaruhi oleh sarana dan prasarana yang mendukungnya.

Selama ini barometer musik di Indonesia berada di kota-kota besar saja. Seperti Jakarta, Bandung dan Surabaya. Dan Jogjakarta sendiri secara perlahan namun pasti berusaha meningkatkan kemajuan industri musik, dengan indikasi banyaknya bermunculan grup musik dengan berbagai aliran, di mana sampai sekarang dominasi pasar masih berada pada grup musik yang beraliran "Pop modern".

I.1.2 Potensi Industri Musik Pop Modern di Jogjakarta

Jogjakarta selain menjadi pusat pengembangan juga merupakan kota perjuangan, kota pendidikan, kota pariwisata, kota transito perdagangan dan dikenal dengan kota budaya, mempunyai banyak musisi yang sangat potensial untuk meramaikan musik di Indonesia, dan menurut data tahun 1999-2004 band-band tersebut antara lain: *Sheilla on 7, Jikustik, Shaggy dog, Endang soekamti, kilimanjaro, Candles, New days, Seventeen, Flash, Cosmic, Shakey, The Rain, Cross Bottom, Stereovilla, Es Nanaz, Tema, Profile, Laquena, Expression, Netto, Mondayz, Jogiest, Pagi hari, Bintang, dan Tnt* (sumber: www.kompas.com).

Dalam bidang pertunjukan di Jogjakarta, memberikan dampak peluang bisnis seperti rental sound system, panggung, lighting dan event organizer (EO). Rental sound system berdasarkan frekuensi yang sering digunakan dalam pertunjukan 5 tahun terakhir ini meliputi; Blass group, Ma fear, Rodhes,

Gama, Semut, Gress sound, Blastica, Thunder dan Putra Jaya. Sedangkan rental panggung biasanya satu paket dengan sound system seperti pada Thunder & Putra Jaya tetapi yang khusus panggung yaitu Traff stage, lalu pada rental lighting (secara khusus) ada Amazing voice. Dan event organizer, meliputi; huma production, Abad entertainment, Damai production, Alamanda music corner Cah Jogja production, dan Laki production.

Elemen pendukung yang ada sekarang di Jogjakarta hanya untuk mewadahi kegiatan belajar mengajar dalam konteks bermusik yang standar baik secara formal maupun non formal, dan cukup bervariasi (misal: ISI. PPPG Kesenian, UNY dan tempat kursus musik non formal seperti Purwa Caraka, Cressendo dan lain sebagainya).

Namun hal tersebut tidak didukung oleh adanya pengembangan fasilitas industri seni musik, fasilitas yang ada di Jogjakarta pada umumnya masih sederhana (belum maksimal), dalam arti bangunan sebagai tempat pertunjukan kurang berfungsi secara optimal (konteks kenyamanan & keamanan musisi dan audience dalam sebuah pertunjukan musik dengan segala sarana dan prasarana sebagai pendukung dari segi *komersil*), karena gedung yang dipakai biasanya bukan fokus pada gedung pertunjukan tetapi lebih bersifat sebagai bangunan dengan ruang multi fungsi seperti; sport hall Kridosono, auditorium UPN, concert hall societeit taman budaya (purna budaya) UGM, auditorium RRI, dan Jogja expo center. Dan jika dihubungkan antara **banyaknya band dan animo masyarakat untuk mempelajari musik** dengan pendekatan pada industri seni musik, khususnya dalam hal pertunjukan, ini bermuara pada satu titik yaitu diperlukan adanya wadah kegiatan yang bisa mendukung nilai komersil dan nilai pendidikan (media pengembangan bakat) untuk membawa tingkatan band (seniman musik) menjadi lebih maju atau profesional untuk mendukung industri musik tanah air pada umumnya dan Jogjakarta sebagai barometer musik pada khususnya.

Dari segi pertunjukan, Jogjakarta juga termasuk pasar industri yang berada dalam kelompok dengan kota-kota barometer musik lainnya, seperti: surabaya, Jakarta, Bandung, dan Semarang. Salah satunya adalah diadakannya acara musik skala Internasional seperti "Soundrenaline" dan ajang pencarian bakat / program reality show seperti; AFI, KDI, dan Indonesia Idol

Dari Keterangan diatas, memberikan nilai positif bahwa Jogjakarta merupakan kota yang termasuk jalur dalam industri musik khususnya industri pertunjukan, baik skala nasional maupun pada skala internasional. Dan ini berdampak pada tuntutan terhadap Jogjakarta untuk mampu mempersiapkan sarana juga prasarana yang saling mendukung (dalam bidang seni musik).

Hal-hal tersebut yang memicu untuk dibangunnya sarana "**Pusat Industri Musik Pop Modern Di Jogjakarta**", untuk memberi wadah bagi pemain musik, komposer, kelompok musik dan peminat musik

dalam meningkatkan kualitas pemahaman musik (pendidikan musik), menjadikan musik sebagai sebuah mata rantai industri (komersil) dan alternatif hiburan yang menjanjikan.

1.1.3 Tata Ruang yang Interaktif dan Ekspresif

Mekanisme pengembangan kegiatan, merupakan bagian yang penting dalam mendukung fasilitas pusat industri musik pop modern antara lain ialah dengan adanya kegiatan; pengembangan bakat sebagai pendukung kegiatan pertunjukkan dan kegiatan dalam studio musik. Sebagai konteks bangunan yang berfungsi industri, secara tidak langsung dapat berhubungan dengan elemen-elemen bangunan yang mendukung dan mempunyai nilai lebih antara konteks komersil dan pendidikan.

Apabila dihubungkan antara pusat industri dengan musik pop modern, maka akan terjadi semacam karakter yang berhubungan antar keduanya yang saling memperkuat, mendukung atas fungsi yang yang dimaksud. Dalam musik pop modern terdapat beberapa karakter kuat atau menonjol yang dapat ditransformasikan kedalam bentuk sebuah bangunan yang bersifat komersil dan mengandung nilai pendidikan, karakter tersebut antara lain "*interaktif dan ekspresif*".

Interaktif berarti bahwa setiap kali ada pertunjukan musik modern, biasanya setting panggung menggunakan konsep dalam 1 arah tapi tidak menutup kemungkinan ada juga yang 3 arah dan 4 arah. Selain itu performance musisi ketika sedang melakukan pertunjukan secara umum sering berkomunikasi kepada audience, baik ketika pergantian lagu maupun ketika sedang membawakan sebuah lagu (nilai interaktif). Sehingga hubungan antara pementas dan penonton dapat tercipta kesan akrab, dinamis & dekat, Karakter *ekspresif* biasanya menjadi tuntutan agar kesan santai, bebas, sederhana dan banyaknya improvisasi yang menjadi ciri setiap band musik pop modern, baik dalam; aransemen atau penyajian lagu (arti yang tersirat dalam lagu) maupun pertunjukan pertunjukan mereka dapat terpenuhi.

Dengan karakter yang ada dalam aliran musik pop modern yaitu interaktif dan ekspresif, maka dapat dijadikan konsep yang ditransformasikan pada tata ruang dalam pusat industri musik pop modern. Karakter *Interaktif dan ekspresif* mewakili sebuah bentuk bangunan berupa tata ruang luar dan dalam yang dapat memberikan citra visual bangunan terhadap musik pop modern yang mendukung *fungsi pendidikan dan komersil*, tata ruang yang ada mencakup cara mengatur ruang baik ruang dalam, ruang luar, ekspresi struktur, pemilihan bahan yang bisa mendukung sarana-sarana yang ada yang saling menunjang dan menjadi bagian penting dalam pusat industri musik pop modern.

1.2 PERMASALAHAN

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang pusat industri musik pop modern di Jogjakarta, yang mampu mewadahi kegiatan pengembangan bakat yang mendukung sarana pertunjukkan.

1.2.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana konsep tata ruang yang interaktif dan ekspresif, yang mampu mengakomodasikan sarana pengembangan bakat yang mendukung sarana pertunjukkan dan sarana terkait secara terpadu.

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1 Tujuan

Merancang pusat industri musik pop modern untuk dapat memwadahi para musisi, komposer dan peminat musik di Indonesia pada umumnya dan di Jogjakarta pada khususnya.

1.3.2 Sasaran

Menyusun konsep perancangan pusat industri musik pop modern di Jogjakarta yang dapat menjadi barometer di blantika musik Indonesia dengan disediakannya sarana pengembangan bakat yang mendukung sarana pertunjukkan fungsi fungsi terkait di dalamnya, dengan penataan tata ruang yang interaktif dan ekspresif sesuai dengan karakteristik dalam musik pop modern.

1.4 BATASAN DAN LINGKUP PEMBAHASAN

1.4.1 Pengertian Judul

- Judul** : Pusat Industri Musik Pop Modern Di Jogjakarta
- Pusat** : Sesuatu atau tempat yang menjadi pokok pangkal dari berbagai hal atau urusan.⁵
- Industri** : Suatu usaha atau kegiatan membuat atau menghasilkan sesuatu.⁶
- Musik** : Seni menyusun suara atau bunyi.⁷
- Pop Modern** : Musik yang bersifat musiman atau musik dengan karakteristik akan masa kini , dengan jenis musik sebagai pengembangan dari yang sudah ada tapi beda dari ciri khas dan penyajiannya.⁸
- Interaktif** : Hubungan komunikasi 2 arah (timbal balik) yang menghubungkan atau menyampaikan pesan kepada orang lain dengan jelas⁹
- Ekspresif** : Tepat (mampu) memberikan (mengungkapkan) gambaran, maksud, gagasan dan perasaan.¹⁰

Pengertian menyeluruh :

Suatu tempat yang menjadi pokok pangkal dari suatu usaha atau kegiatan dalam menghasilkan sesuatu yang berhubungan dengan musik, dari berbagai karakter fungsi pada elemen bangunan dalam sebuah kawasan dengan citra visual berkarakter interaktif juga ekspresif dari elemen musik dalam tata ruang (ruang luar & dalam), yang dapat menyampaikan atau menjelaskan fungsi dan tujuan secara efektif yang saling mendukung menjadi bagian penting dalam pusat industri musik pop modern.

1.4.2 Batasan

1. Pembahasan dilakukan berdasarkan data-data yang ada yaitu data pengamatan, wawancara dan studi literatur sesuai dengan tujuan dan sasaran yang akan dicapai.
2. Berpedoman pada sasaran yang ingin dicapai maka pembahasan dibatasi pada masalah-masalah dalam lingkup disiplin arsitektur. Hal-hal di luar itu, apabila dianggap mendasari dan menentukan faktor-faktor perancangan akan diusahakan dibahas dengan asumsi-asumsi, hipotesa, dan logika sederhana sesuai dengan kemampuan yang ada.

1.4.3 Lingkup Pembahasan

Pembahasan dibatasi pada masalah-masalah lingkup disiplin bangunan yang dapat menghasilkan arahan baru dalam konsep perencanaan dan perancangan Pusat Industri Musik Pop Modern di Jogjakarta, meliputi pembahasan sebagai berikut :

1. Arsitektur :

- Teori tentang karakter bentuk tata ruang yang interaktif dan ekspresif.
- Teori tentang ruang pertunjukkan beserta ruang-ruang pendukungnya.
- Teori tentang studio musik (latihan dan rekaman).
- Teori tentang kelas teori

2. Non Arsitektural :

- Teori tentang seni musik modern, khususnya pop & hal-hal yang mempengaruhinya.
- Pengertian tentang unsur pembentuk musik yaitu : vibrasi, irama, melodi, harmonisasi.
- Teori tentang instrumen musik
- Kegiatan-kegiatan pelaku yang ada dalam seni musik modern.

1.5 Keaslian Penulisan

Untuk membedakan terhadap penekanan tinjauan dalam penulisan Tugas Akhir, maka disertakan beberapa contoh yang pernah dibuat, antara lain :

1. Prima Diyatmoko, "Pusat Industri Musik".

Penekanan : mendapatkan tata ruang yang mampu mengakomodasi proses produksi, distribusi album rekaman secara terpadu serta menciptakan penampilan bangunan yang ekspresif.

2. Cahya Inayati, "Pusat Apresiasi Dan Pengembangan Seni Musik Di Yogyakarta".

Penekanan : merencanakan dan merancang peruangan sebuah bangunan dengan tata ruang yang dapat memenuhi kebutuhan dan kenyamanan gerak dan akustik untuk menampung aktivitasnya.

3. Anggrian Harmawan, "Pusat Apresiasi Seni Musik Di Yogyakarta".

Penekanan : merencanakan dan merancang ruang pertunjukan modern dalam fasilitas yang diwadahi dalam pusat apresiasi seni musik.

Kesimpulan : Perbedaan antara penulisan di atas dengan yang akan dilakukan ini adalah pada penekanannya, yaitu pada tata ruang yang interaktif dan ekspresif, dan fungsi bangunan ini bersifat antara konteks pendidikan dan nilai komersil, seperti sarana pengembangan bakat yang mendukung sarana pertunjukkan.

1.6 Metoda Perancangan

Metode yang digunakan dalam penyusunan serta pendekatan guna pemecahan permasalahan dan perumusan konsep perancangan ini adalah:

1.6.1 Identifikasi Permasalahan

Mencari pokok permasalahan yang ingin dibahas, yaitu sebuah pusat industri musik pop modern sebagai sebuah wadah pengembangan bakat yang dapat mendukung sarana pertunjukan dan sarana terkait, dengan menitikberatkan pada tata ruang yang interaktif dan ekspresif.

1.6.2 Analisa Pengumpulan Data

1. Statistik

Data didapat dari studi literature, buku, artikel, studi data dari instansi terkait serta data data yang didapat dari internet yang berhubungan dengan musik khususnya musik pop modern, yang nantinya akan dijadikan landasan dalam perancangan.

2. Survei bangunan yang akan dijadikan referensi desain, serta survey site yang akan dijadikan lokasi perancangan.

Melakukan pengamatan di lapangan sebagai referensi dalam proses desain.

3. Interview

Mengadakan konsultasi dengan pihak pihak yang kompeten dan dapat memberikan informasi yang dibutuhkan sehubungan dengan perancangan, yaitu: praktisi musik, group band, komunitas musik, event organizer, rental hardware pertunjukan musik (lighting, panggung dan sound system).

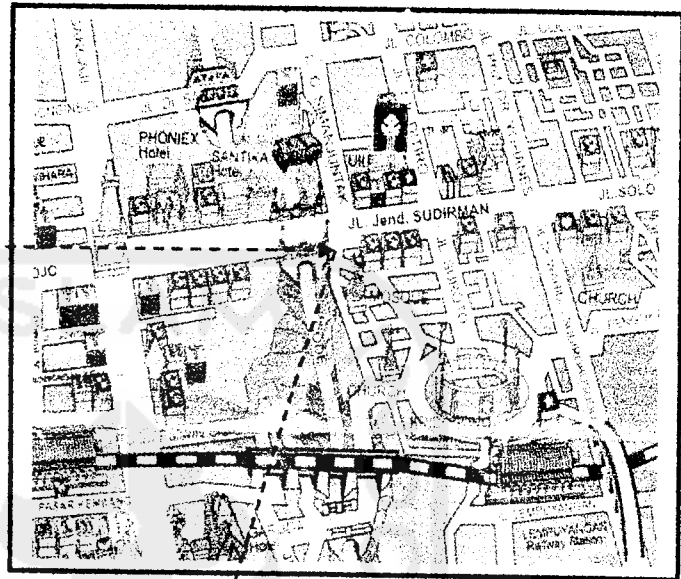
1.7 Spesifikasi Umum Proyek

- Nama bangunan : Pusat Industri Musik Pop Modern

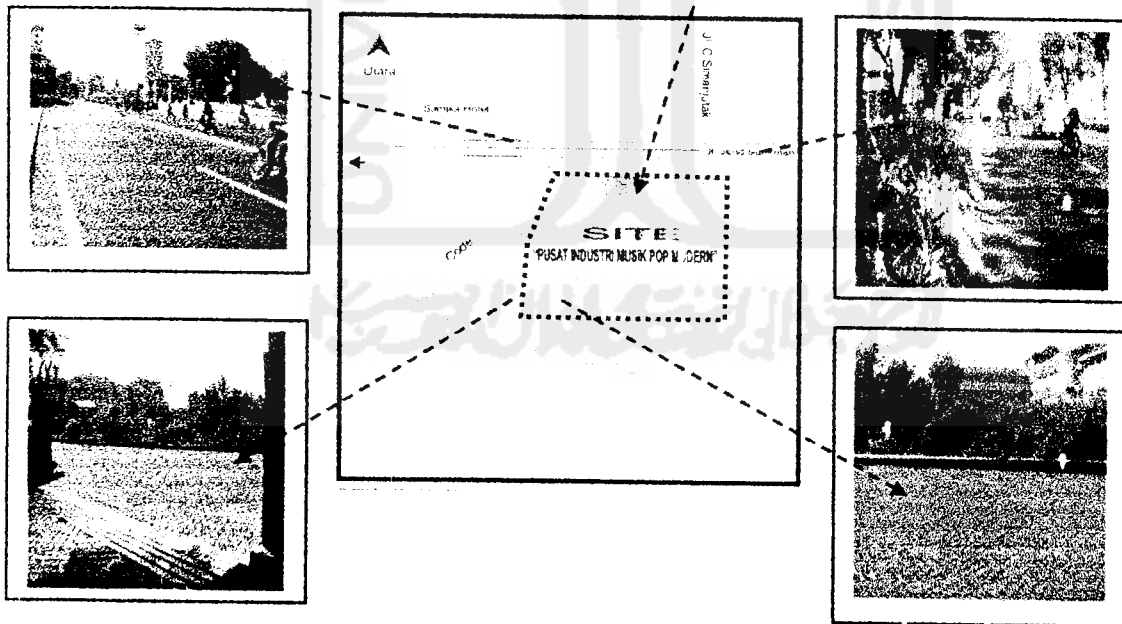
- Fungsi utama : Sarana kegiatan pengembangan bakat yang mendukung pertunjukan
- Pemilik : swasta
- Lokasi : Jl. Jendral Sudirman, Jogjakarta

Eksisting secara umum:

- Memiliki kejelasan dalam pencapaian
- Kemudahan dalam sarana dan prasarana
- Terletak pada tata ruang kawasan bisnis dan pendidikan



Gambar 1.1 Peta pariwisata Jogjakarta



Gambar 1.2 Lokasi site terpilih

1.7.1 Pemikiran Pemilihan Site

Site yang diajukan dalam proposal ini adalah area yang berwujud lahan kosong siap bangun yang terletak di **Jl. Jendral Sudirman Jogjakarta**. Lebih tepatnya di sebelah utara SMU Steladuce 1 Jogjakarta. Kawasan tersebut diyakinkan sesuai dengan tuntutan fungsi bangunan sebagai "Pusat Industri Musik Pop Modern".

Hal ini didasari oleh *pertimbangan 7 hal*, yaitu:

1. Site tersebut berada dalam lokasi yang mudah dikenal, karena dekat dengan pusat kota (Tugu).
2. Akses ke arah site mudah dan cepat, karena dekat dengan jalan utama.
3. Lokasi tersebut terletak dalam tata guna lahan sebagai fungsi bisnis (komersil).
4. Lokasi yang sangat strategis, karena terletak di sudut jalan sehingga sudut pandang ke arah site cukup banyak dan beragam.
5. Lokasi tersebut didukung oleh bangunan yang mendukung dalam konteks fungsi bisnis seperti; bank, penginapan di sepanjang jalan Sudirman dan kantor-kantor.
6. Lokasi yang sangat memungkinkan untuk mewujudkan suatu landmark kawasan ruang kota.
7. Tersedianya infrastruktur yang memadai dan mendukung bagi fungsi pusat industri musik. (seperti jaringan listrik, telepon, sistem utilitas kota dll).

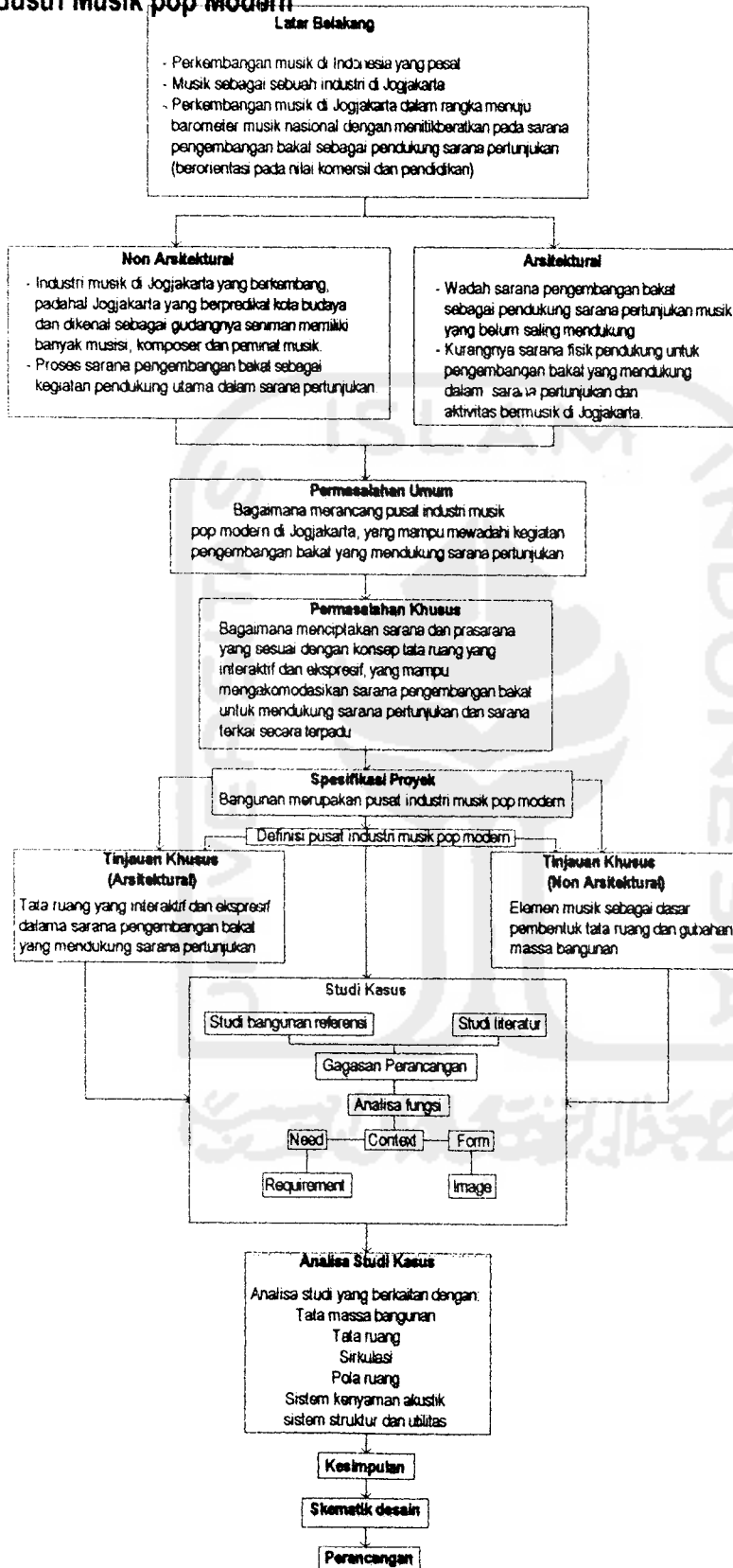
1.7.2 Profil Pengguna Bangunan

Secara umum pusat industri musik pop modern bertujuan untuk memwadahi kegiatan pengembangan bakat sebagai pendukung sarana pertunjukkan (dalam konteks industri dalam bingkai komersil dan pendidikan) , khususnya musik pop modern. Dan pengguna bangunan dibedakan menjadi 5 macam yaitu:

1. Musisi (seniman)
2. Pengajar
3. Pengelola
4. Petugas servis
5. Pengunjung

1.8 Kerangka Pola Pikir

“Pusat Industri Musik pop Modern”



Gambar 1.3 Kerangka pola pikir “Pusat Industri Musik Pop Modern”

Bab II

PUSAT INDUSTRI MUSIK POP MODERN

II.1 TINJAUAN UMUM MUSIK

II.1.1 Pengertian Seni Musik

II.1.1.1 Seni

Seni berasal dari bahasa latin "ars" yang artinya merupakan keahlian mengekspresikan ide-ide dan pemikiran estetika, termasuk mewujudkan kemampuan serta imajinasi penciptaan benda, suasana atau karya yang mampu menimbulkan rasa indah.

Seni adalah kegiatan dimana seorang secara sadar dengan perantara medium tertentu menyampaikan pikiran dan perasaan yang telah dihayati kepada orang lain sehingga mereka dapat ikut merasakannya.

Seni merupakan bagian kebudayaan yang merupakan hasil cipta (proses berfikir), rasa (kemampuan panca indra dan hati) dan karya (ketrampilan tangan, kaki atau bahkan seluruh tubuh manusia)

Sehingga dapat disimpulkan seni adalah karya cipta, rasa dan karya manusia dalam mengekspresikan ide-ide dan pemikiran estetika yang kemudian disampaikan kepada orang lain sehingga orang lain tersebut dapat ikut merasakannya.

II.1.1.2 Musik

Musik berasal dari bahasa Yunani "mousike" yang diambil dari nama dewa mitologi Yunani kuno Mousa, yang memimpin seni dan ilmu, sehingga dapat didefinisikan sebagai cetusan ekspresi perasaan/pikiran yang dikeluarkan secara teratur dalam bentuk bunyi.

Musik merupakan ilmu atau seni menyusun suara/nada dengan kombinasi dan hubungan yang temporal untuk menghasilkan komposisi suara yang mempunyai kesatuan dan kesinaran berupa suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan harmonisasi terutama yang dihasilkan oleh manusia atau alat musik yang dapat mengeluarkan bunyi.

II.1.1.3 Unsur Pembentuk Musik

Ada 5 unsur pembentuk musik, antara lain:

1. **Melodi** adalah urutan berbagai tinggi rendah nada dalam berbagai kemungkinan kombinasi nada.

2. **Harmoni** adalah aturan penggabungan dan perangkaian bunyi yang dilakukan secara bersamaan.
3. **Ritme** adalah irama teratur dan memiliki pola tertentu
4. **Dinamika** adalah aturan penyajian lagu, menyatakan musik dimainkan keras atau lembut.
5. **Tempo** adalah cepat lambatnya lagu, berkaitan dengan implikasi emosional lagu.

II.1.2 Peranan Penting Manusia dalam Perkembangan Seni Musik

Peranan penting manusia dalam perkembangan seni musik mencakup 3 hal,¹² antara lain:

1. Sebagai pencipta
2. Sebagai pementas
3. Sebagai konsumen musik (penikmat seni musik)

II.1.3 Musik Modern

Dalam perkembangannya musik sampai saat ini terwakili dengan 3 jenis musik, yaitu: musik klasik, musik tradisional dan musik modern. Berdasarkan atas klasifikasinya, musik modern terbagi atas ; Pop, rock, dangdut, jazz dan kontemporer. Dan dari jenis musik modern di atas semuanya memiliki berbagai karakter atau jenis yang bervariasi.

Di dalam kategori industri musik Indonesia, musik modern termasuk musik yang diproduksi dalam rangka komersial (musik komersial). Selain sebagai musik komersial, musik modern juga mempunyai persamaan arti sebagai musik populer modern berarti : musik jenis ini paling banyak digemari oleh seluruh lapisan masyarakat luas meliputi berbagai etnis & latar belakang sosial tanpa membedakan status, derajat, dan pangkat. Sedangkan populer berarti: segala jenis musik yang sedang berkembang sejajar dengan perkembangan media audio visual / music entertainment. Sebagai perjalanan waktu dari musik klasik sampai musik modern, ada beberapa karakter atau jenis musik yang termasuk dalam musik modern, seperti; pop, rock, jazz, blues, rock n roll, R&B, country, reggae, Punk, dan ska¹³.

Latar belakang nama musik pop menjadi musik pop modern, berawal dari perkembangan industri musik dunia yang berpengaruh terhadap industri di berbagai negara termasuk di Indonesia. Sebagai respon terhadap peningkatan industri musik tanah air, Jogjakarta berusaha mengoptimalkan aktivitas dan kreativitas bermusik yang mendukung, untuk menjadi jalur barometer industri musik terhadap daerah-daerah lainnya. Perwujudan dari respon tersebut adalah membuat sebuah wadah yang mampu mendukung potensi, fenomena, dan tuntutan masyarakat dalam bidang musik. Karena konteks

musik pop identik dengan musik komersil maka jenis musik ini digunakan sebagai tema utama wadah tersebut, dan pop sendiri dari waktu-kewaktu mengalami peningkatan dari pop klasik sampai era modern saat ini, maka dengan memfokuskan pada "Pop Modern", akhirnya menjadi sebuah perencanaan sebuah wadah yang mendukung industri musik di Indonesia pada umumnya dan di Jogjakarta pada khususnya dengan mengambil tema utama " *Industri Musik Pop Modern*" sebagai konteks perpaduan antara wadah & seni musik yang berorientasi antara komersial juga pendidikan.

Dari keterangan diatas terdapat peningkatan bentuk bermusik dalam aliran pop, dari segi kemasannya dan peralatan pendukung. Musik pop berkembang secara dinamis terhadap musik yang beraliran lain seperti; rock, dangdut, jazz dan kontemporer.

Ketika musik pop dinamis bersama musik rock maka akan menjadi sebuah karakter komposisi musik yang progresive tetapi tema utama lagu dalam musik tersebut adalah masih pada titik unsur unsur pop. Dan ketika musik jazz menjadi bagian dari sebuah musik pop maka akan menghasilkan sebuah karakter komposisi yang kreatif.

Dari karakter pop diatas menjadi sebuah kesimpulan bahwa **Pop Modern** merupakan : perjalanan sebuah musik yang terus mengalami peningkatan dalam mengolah musik, dengan didukung oleh bentuk bentuk dinamis musik lain (kolaborasi penyajian / kemasan) dengan ditunjang peralatan musik yang terus berkembang (dari teknologi analog sampai pada teknologi digital).

II.2 Pusat Industri Musik Pop Modern

II.2.1 Pengertian "Pusat Industri Musik Pop Modern"

Musik modern ialah musik yang didasarkan pada modernisme yaitu menitikberatkan kepada nilai universalisme dan dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Terdapat banyak aliran pada musik modern ini, juga penggunaan alat musik pembentuknya seperti: gitar, gitar bass, drumset, perkusi, brass (terompet, saxophone, trombone) dan key board. Dan pusat industri mengandung arti suatu tempat yang menjadi pokok pangkal dari suatu usaha.

Sehingga bila dikaitkan antara musik modern (pop) dan pusat industri, maka akan mengandung arti bahwa **Pusat Industri Musik Pop Modern** ialah: Suatu tempat yang menjadi pokok pangkal dari suatu usaha atau kegiatan dalam menghasilkan sesuatu (komersil) yang berhubungan dengan musik, terutama pada musik yang pop modern (populer).

II.2.2 Tujuan

Pusat industri ini secara garis besar bertujuan untuk mengenalkan lebih dalam segala hal tentang pengembangan bakat dalam aktivitas musik, yang menunjang atau mendukung sarana terkait dalam konteks pertunjukan musik.

II.2.3 Fungsi

Ada 2 hal penting yang menjadi fungsi dalam Pusat Industri Musik Pop Modern ialah:

1. Edukasi / pendidikan

Dengan adanya wadah untuk pengajaran, latihan, konsultasi, bertukar pikiran, informasi dan sebagainya yang diharapkan mampu menambah ilmu tentang musik juga berbagai hal yang dapat mendukung ketika akan melakukan pertunjukan.

2. Komersil / bisnis

Dengan adanya kegiatan kegiatan yang apresiasif untuk bisnis pada tempat ini, seperti pertunjukan musik, music shop (kaset, Cd, merchandise & alat musik) sebagai media untuk mengikuti perkembangan musik, dan mendapatkan informasi dari para komunitas musik- musik modern.

Kedua fungsi di atas saling mengikat dan mendukung, karena Pusat Industri Musik Pop Modern mempunyai cirikhas yaitu sebagai media pengembangan bakat dalam ruang pendidikan untuk menunjang performance musisi ketika melakukan pertunjukan serta menjadi pengalaman visual dari persepsi masyarakat umum terhadap musik pop modern dan perkembangannya dari waktu ke waktu.

II.2.4 Sistem Operasional Pusat Industri Musik Pop Modern

Pusat industri ini merupakan penggabungan antara proyek misi pendidikan dan komersil, kedudukan fungsi pendidikan diletakan sebagai ciri khas dari pusat industri yaitu media pengembangan bakat yang mendukung sarana pertunjukan, sedangkan fungsi komersil diletakan sebagai penggerak dominan dari operasional (manajemen) jalannya fungsi fungsi terkait yang ada pada pusat industri musik pop modern.

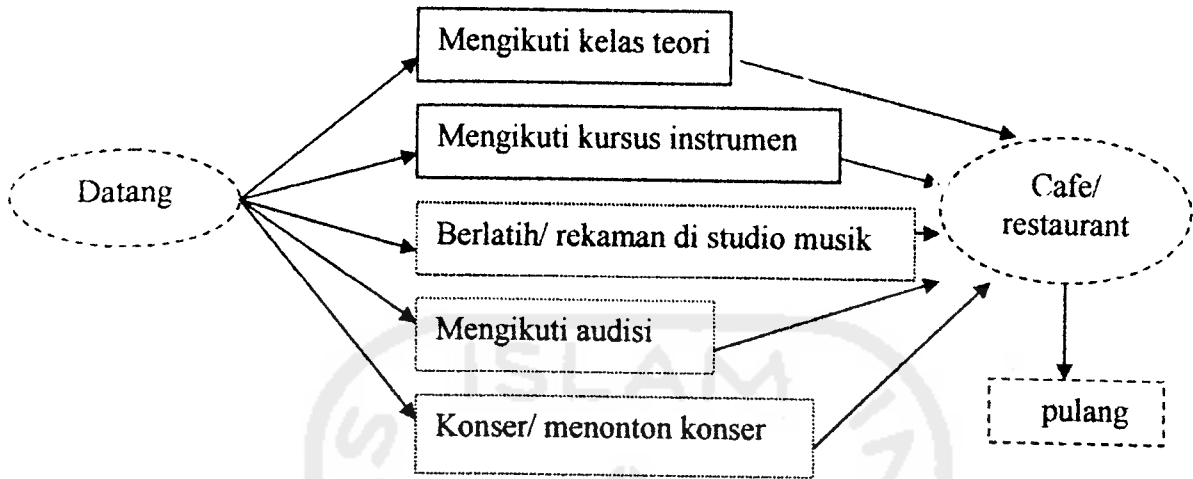
II.2.5 Pelaku Kegiatan

II.2.5.1 Para Pelaku

Para pelaku kegiatan pada pusat industri musik pop di Jogjakarta secara garis besar adalah:

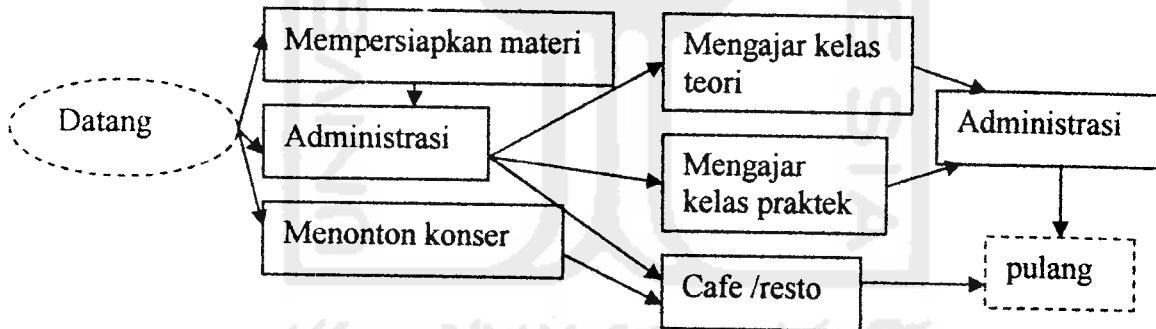
1. **musisi (seniman)**, merupakan pelaku utama yang mengikuti kegiatan dalam aktivitas bermusik, untuk mengembangkan bakat yang dapat menunjang ketika sedang

melaukan pertunjukan musik. Adapun pola kegiatan musisi dapat dijelaskan dengan bagan sebagai berikut



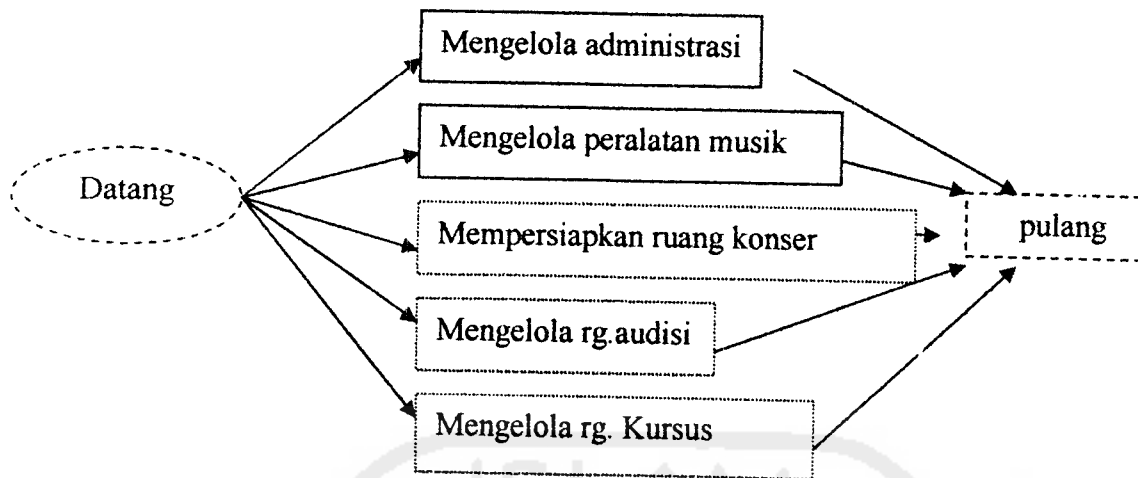
Gambar II.1 Identifikasi kegiatan musisi

2. **Pengajar**, merupakan pelaku kegiatan pendukung dalam kegiatan mengajar, baik itu teori, praktek koreografi, kursus instrumen dan fungsi kegiatan serupa lainnya.



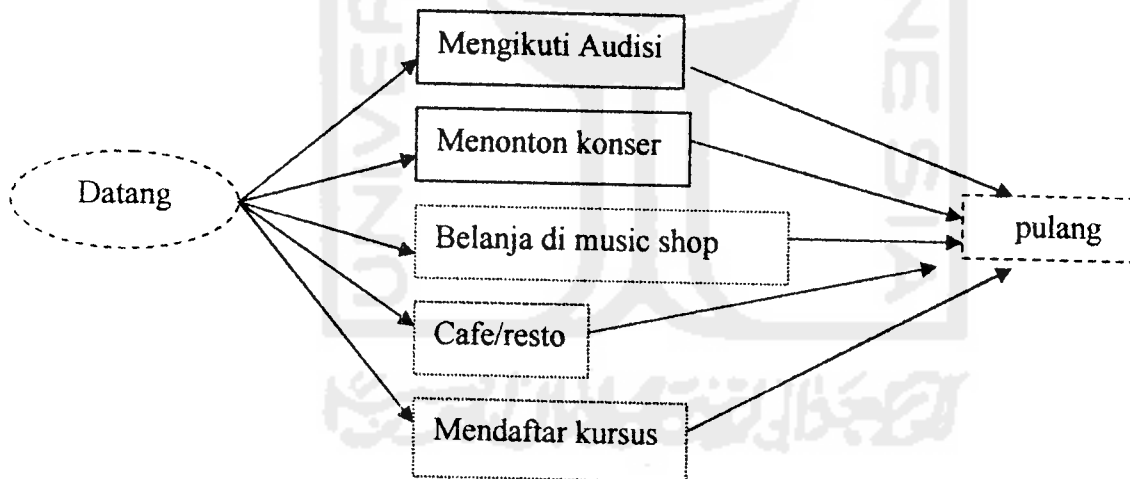
Gambar II.2 Identifikasi kegiatan pengajar

2. **Pengelola**, merupakan pihak yang bertanggung jawab terhadap segala hal yang menyangkut masalah pelayanan terhadap seluruh pengguna bangunan, kelompok ini terdiri dari pimpinan karyawan, karyawan administrasi, karyawan servis, serta pihak yang bertugas mengelola pusat industri musik pop modern.



Gambar II.3 Identifikasi kegiatan pengelola

4. **Pengunjung**, adalah pihak yang bertujuan datang untuk menikmati acara acara khusus seperti konser musik atau mencari segala kebutuhan yang berhubungan dengan musik.



Gambar II.4 Identifikasi kegiatan pengunjung

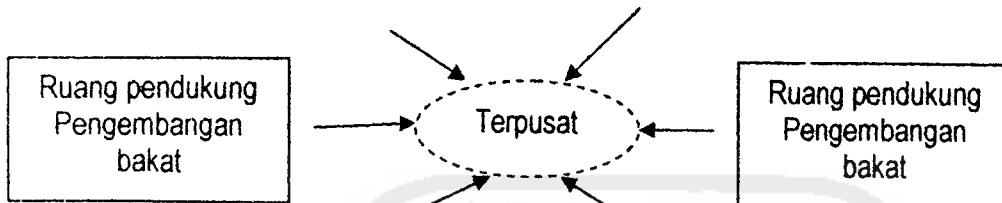
II.2.5.2 Jenis Kegiatan

- *Kegiatan utama*, berupa kegiatan pengembangan bakat yang mendukung kegiatan pertunjukkan (studio latihan dan rekaman, kursus instrumen, kelas teori musik, kursus koreografi, kelas audio visual dan ruang audisi)
- *Kegiatan pendukung* berupa kegiatan galeri, musicshop, bengkel musik, meeting room, mushola.

- Kegiatan pengelola berupa kegiatan administrasi, pengajar musik
- Kegiatan servis

II.2.5.3 Organisasi Ruang

Pola organisasi ruang pada pusat industri ini, menggunakan pola terpusat dimana satu titik ruang tersebut mengikat fungsi ruang yang lain (saling terkait dan terpadu fungsinya).



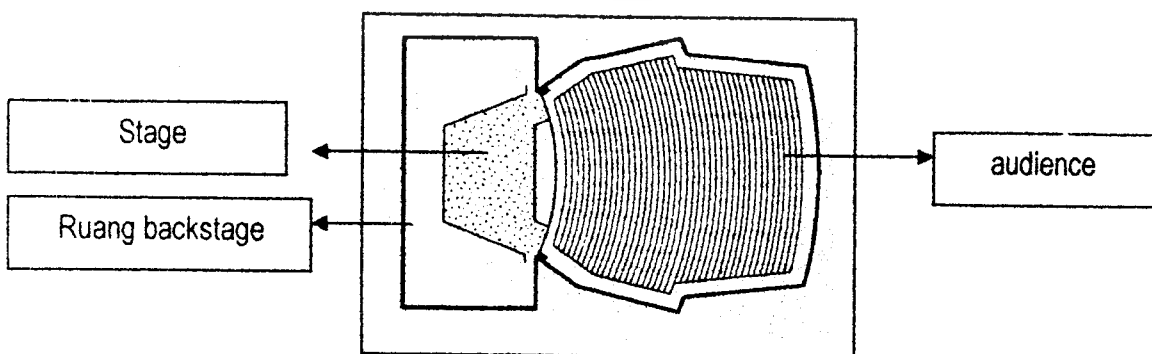
Gambar II.5 Pendekatan organisasi ruang secara keseluruhan

II.2.6 Tinjauan Teori Pertunjukan

II.2.6.1 Tata Letak Panggung (stage)

Panggung merupakan tempat atau wadah untuk melakukan pertunjukan seorang musisi untuk mempromosikan album rekamannya. Sebagai salah satu *fasilitas untuk berpromosi*, bentuk dan tata letak panggung cukup bervariasi tergantung pada tema maupun kebutuhan acara atau pertunjukan yang akan ditampilkan. Ada berbagai bentuk panggung yang didasarkan pada arah pandang audience terhadap stage, yaitu:

Dan yang digunakan dalam Pusat Industri Musik Pop Modern adalah bentuk *panggung model 1 arah* (*proscenium*) dan *variasi pengembangannya*, dengan pertimbangan *ekspresi interaktif* antara aktifitas di stage dengan audience.



Gambar II.6 Panggung model 1 arah (*proscenium*)

II.2.6.2 Tinjauan Teori Pencahayaan

A. Jenis dan Macam Pencahayaan

Pada bangunan Pusat Industri Musik Pop Modern, secara dominan menggunakan perencanaan tata cahaya yang berasal dari lampu listrik. Adapun dalam menentukan penggunaan lampu buatan sebagai pencahayaan ruang tergantung pada kriteria sebagai berikut ;

- a. Fungsi penyorotan (general lighting untuk seluruh atau sebagian ruang kerja)
- b. Jenis penyorotan (langsung, tidak langsung, sebagian langsung/tidak langsung, kombinasi)
- c. Jumlah lux yang diperlukan.
- d. Jenis dan warna lampu (lampu pijar, neon, halogen, dan lain-lain)
- e. Model armature lampu (down light, lampu dinding, lampu meja, dan lain-lain)

B. Jenis Lampu dan Aplikasi pada Ruang

Pemilihan jenis lampu pada ruangan tergantung pada:

- a. Jenis dan fungsi ruang.
- b. Desain ruang.
- c. Barang-barang yang ada di ruang tersebut.
- d. Jenis pencahayaan yang diinginkan

Sumber : Darmasetiawan & Puskesuma, Gramedia, 1991

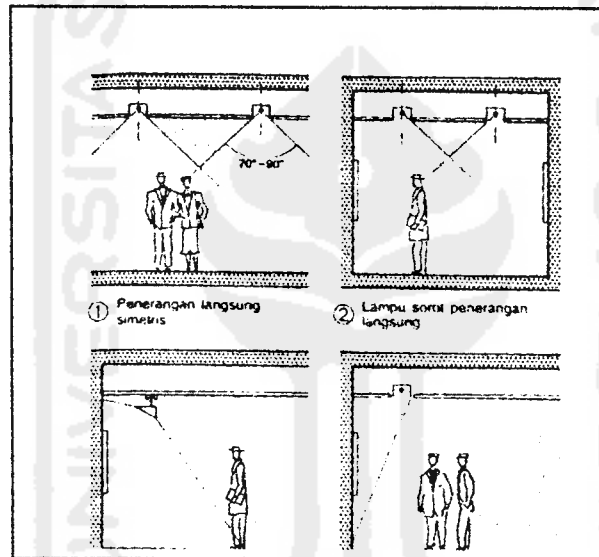
Adapun macam armature lampu dan penggunaannya terdiri atas :

a. Down Light

- Jenis penyorotan kearah bidang horizontal
- Penggunaan pada :
 - ruangan yang mempunyai ceiling gantung, ruang penjualan, koridor kantor, etalase toko.
- Keuntungan :
 - Bila terjadi kerusakan mudah diganti
 - Memberi kesan mewah dalam ruangan
 - Penerangan yang dihasilkan bagus tanpa menimbulkan kesilauan.
- Pemasangan :
 - Fleksibel dapat disesuaikan dengan interiornya
 - Dapat dipasang berderet/berkelompok sesuai kebutuhan

b. Spot Light

- Jenis penyorotan kearah bidang yang dikehendaki
- Penggunaan pada :
 - etalase toko, galeri, mengekspos sebuah benda
- Keuntungan :
 - memberi kesan menarik pada benda yang disinari
 - fleksibel dapat dipindah-pindah letaknya dengan sliding spot rail
 - dapat dikombinasi dengan beragam bentuk spot light dengan sliding spot rail
- Pemasangan biasanya menempel pada plafon.



Gambar II.7 Variasi pemasangan lampu spot light

Kebutuhan akan lampu spot light, diperlukan untuk ruang pameran alat-alat musik dan merchandise (pendukung ruang transaksi), juga sebagai penunjuk atau pengarah sirkulasi dalam ruang dalam pada Pusat Industri Musik Pop Modern.

c. *Lampu Tubular*

- Penggunaan :
 - Diapasang sebagai penerangan dalam kantor, ruang rapat atau dapat dikombinasikan dengan lampu sorot.
- Keuntungan :

- Jenis ini sangat fleksibel dalam hal warna dan desain karena itu jenis lampu ini selain berfungsi sebagai penerangan juga sebagai penghias ruangan.
- Pemasangan :
 - dapat menempel atau menggantung pada plafon.
- d. *Lampu dekoratif*
 - Penggunaan :
 - Ruang berjalan dan dekoratif, dimana tempat itu harus menimbulkan suasana yang bagus dan menarik. Contoh : Hall pada gedung pertokoan.
 - Dipasang sendiri-sendiri atau satu set dengan lampu dinding/lampu duduk/ lampu meja.
 - Keuntungan :
 - memberi kesan mewah dalam suatu ruangan.
 - Pemasangan :
 - Untuk dekorasi harus disesuaikan dengan interior ruangan.
- e. *Lampu halogen*
 - Penggunaan :
 - sebagai spot light dan membentuk aksentuasi mewah
 - Pemasangan
 - Down light untuk general lighting, spot lighting untuk membentuk efek tertentu pada barang pameran, up light untuk penerangan tidak langsung
 - Keuntungan :
 - daya hidup lebih lama, tidak flicker, bentuknya kecil, colour rendering tinggi, warnanya sejuk, sebagai lampu dekorasi memberikan kesan mewah.

Sumber : Darmasetiawan & Puspakesuma, Gramedia, 1991

II.2.6.3 Kenyamanan Visual

Ada beberapa alternatif dalam memberikan citra visual :

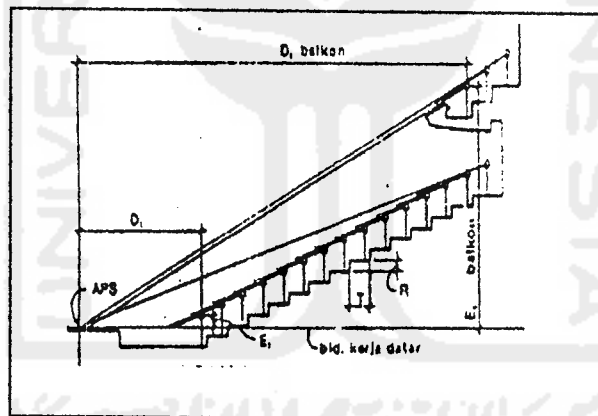
1. Meliputi makna yang dimaksud oleh bangunan dan bentuk atau citra sehubungan dengan makna tersebut.
2. Relatif pentingnya arti yang diekspresikan

3. Tata letak logis pada konstruksi bangunan yang akan mengembangkan citra ini secara visual sembari memberikan selubung fisik yang baik.

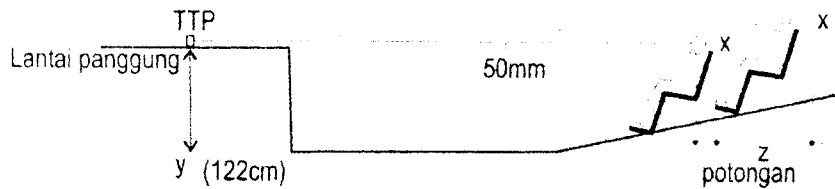
II.2.6.4 Kenyamanan Jarak Pandang

Faktor kenyamanan pandang adalah salah satu orientasi dalam perencanaan sebuah gedung atau ruang pertunjukan. Tetapi salah satu faktor penting lainnya yaitu: faktor keselamatan pengguna ruang pertunjukan tersebut (problem solving). Dan secara garis besar faktor pendukung dalam ruang pertunjukan meliputi:

- Keseimbangan antara nilai komersil dan pendidikan
- Persyaratan artistik
- Kenyamanan audience
- Skema perancangannya sesuai dengan pengertian penyelamatan dan rincian yang berbeda-beda dari peraturan keselamatan yang ada.



Gambar II.8 Kenyamanan titik & sudut pandang antara penonton dalam bidang kerja datar dan penonton yang berada di balkon terhadap stage.



Metoda untuk mendapatkan garis pandang yang baik didasarkan pada pandangan 1 baris

x = maks 5" (125mm)

y = 3"-8" (112cm)

z = Jarak antar baris

TTP = Titik tujuan pandangan

Sumber: Akustik lingkungan, Leslie

Gambar II.9 Metode kenyamanan garis pandang

II.2.6.5 Kenyamanan Tata Suara (pementasan)

II.2.6.5.1 Tinjauan teori Akustik

A. Macam Bunyi:

Macam bunyi atau bising yang timbul dalam kegiatan pementasan :

- Bising Eksterior
- Bising Interior
- Bising pesawat udara
- Bising udara dan struktur bangunan

Bising udara dan struktur bangunan merupakan yang ditimbulkan oleh getaran udara dan struktur bangunan karena tekanan suara/benturan (getaran alat-alat mekanik).

- Bising transmisi bunyi dalam bangunan

Bising transmisi bunyi dalam bangunan merupakan yang ditimbulkan oleh bising karena gerakan udara yang merambat pada saluran udara dan bunyi yang merambat melalui rangka struktur ke ruangan yang lain.

Sumber : Leslie, 1990

B. Pengaturan Bunyi:

- Bahan Penyerapan Bunyi
- Pemantulan Bunyi

Merupakan pemantulan bunyi oleh material keras dan bersifat memantulkan bunyi.

Contoh : kaca, baja, beton, dan dinding bata.

Pemantulan Bunyi ada dua macam, yaitu :

1. *Pemantulan bunyi menyebar*

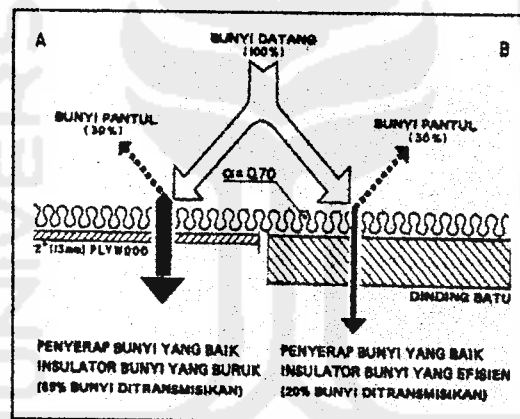
Merupakan pemantulan bunyi oleh bidang pemantul yang cenderung kearah bidang cembung dan penyebaran ke segala arah.

2. *Pemantulan bunyi mengumpul*

Merupakan pemantulan bunyi oleh bidang permukaan yang cenderung kearah bidang cekung dan penyebaran suara mengarah pada satu titik.

c. *Penguncian Bunyi*

Merupakan suatu usaha pengisolasian resonansi bunyi dari ruang satu keruang yang lain atau upaya eliminasi dari perambatan bunyi oleh suatu media (menghilangkan tranmisi bunyi atau increase transmision loss). Semakin keras dan tebal permukaan bidang semakin memantulkan bunyi dan semakin sedikit mentranmisikan bunyi. Pengendalian macam bising diatas dengan pendekatan besarnya nilai transmisi bunyi dari suatu bahan.



Gambar II.10 *Penyerap bunyi berdasarkan bunyi datang dan bunyi pantul*

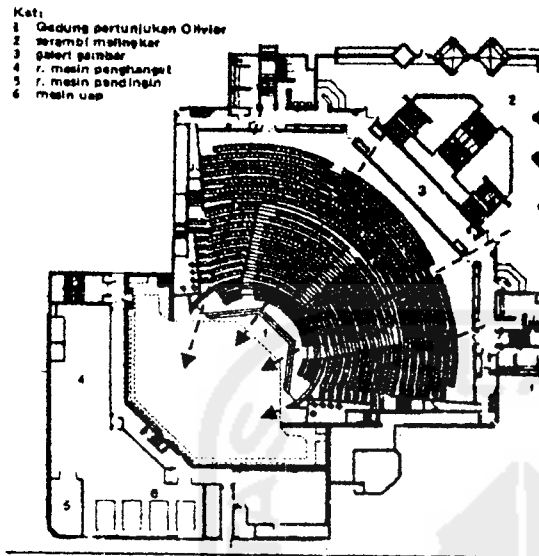
C. **Bahan Akustik**

Bahan akustik memiliki nilai penyerapan/pemantulan suara pada spektrum frekuensi tertentu sehingga tiap bahan penyerap memiliki karakter frekuensi tertentu dan tolak ukur frekuensinya pada 125Hz, 250Hz, 500Hz, 1000Hz, 2000Hz, dan 4000Hz.. Dan bahan bahan dan kontruksi penyerap bunyi dapat diklasifikasikan menjadi:

- a) Bahan berpori pori
- b) Penyerap panel atau penyerap selaput
- c) Resonator (Helmholtz)

II.2.7 Studi Kasus

II.2.7.1 Gedung Pertunjukan Oliver (Nasional Theater London)



-Pola orientasi stage menggunakan satu titik fokus sebagai pertimbangan konsep pemantulan bunyi secara terpusat dan kenyamanan fokus pandang audience.

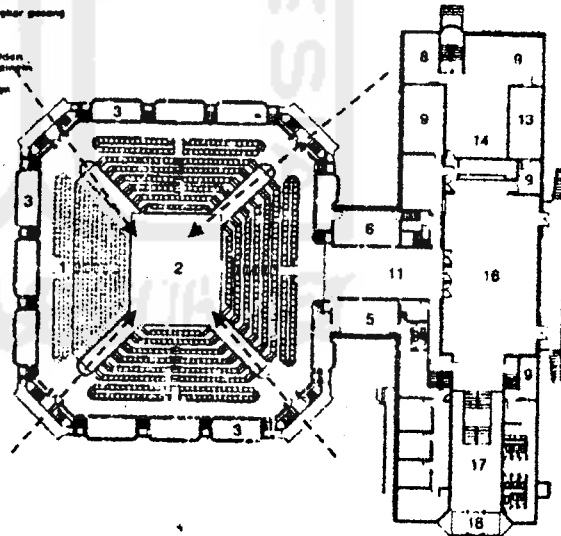
- Akses keselamatan bangunan berupa tangga darurat, sebagai prioritas untuk keselamatan juga kenyamanan pengunjung.

Gambar II.11 Studi kasus gedung pertunjukan Oliver

II.2.7.2 Denah Lantai Atas Stage Theater Washington DC

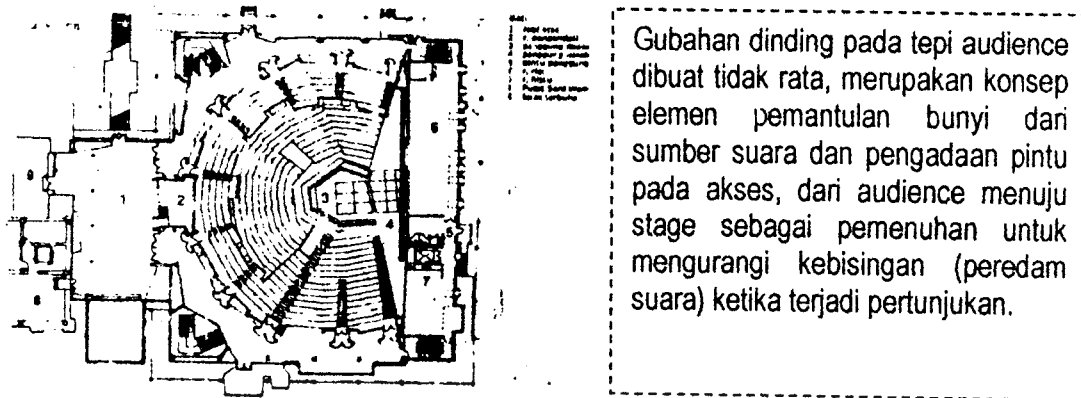
Pembagian jalur sirkulasi audience dalam 4 jalur sebagai pemecah crowd ketika terjadi kepadatan penonton, Faktor orientasi, keselamatan juga keamanan audience juga sebagai syarat optimalisasi fungsi ruang pertunjukan.

- 1 Ang vp dsl (kembangan gambar)
- 2 panggung
- 3 balkon
- 4 r. gambar
- 5 panggung lift (panggung)
- 6 mezzanine (area penonton)
- 7 koridor
- 8 koridor
- 9 koridor
- 10 koridor
- 11 koridor
- 12 koridor
- 13 koridor
- 14 koridor
- 15 koridor
- 16 koridor
- 17 koridor
- 18 koridor



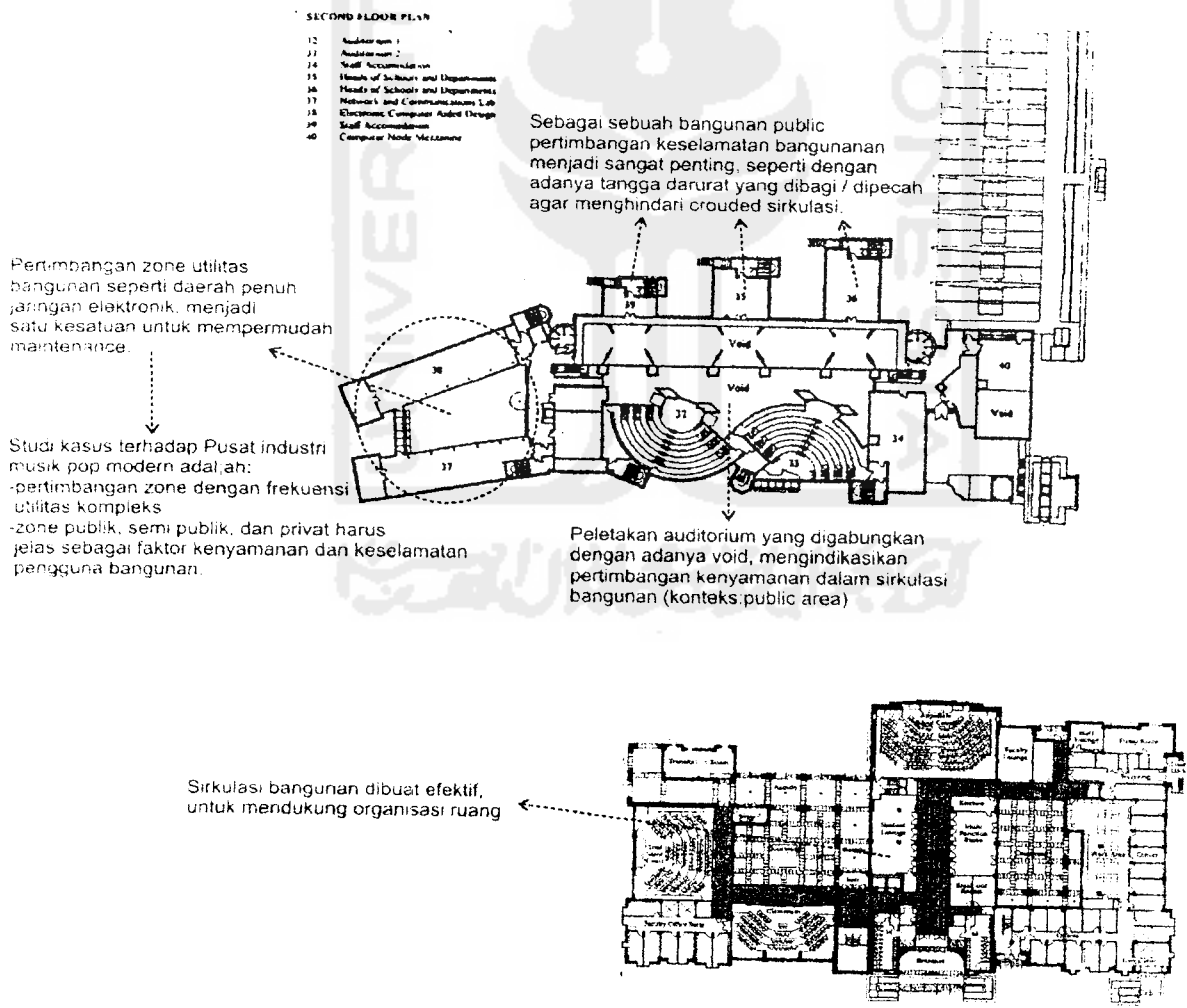
Gambar II.12 Studi kasus denah lantai atas Stage Theater Washington DC

II.2.7.3 Denah Lantai Atas Balkon Tyrone G Theater



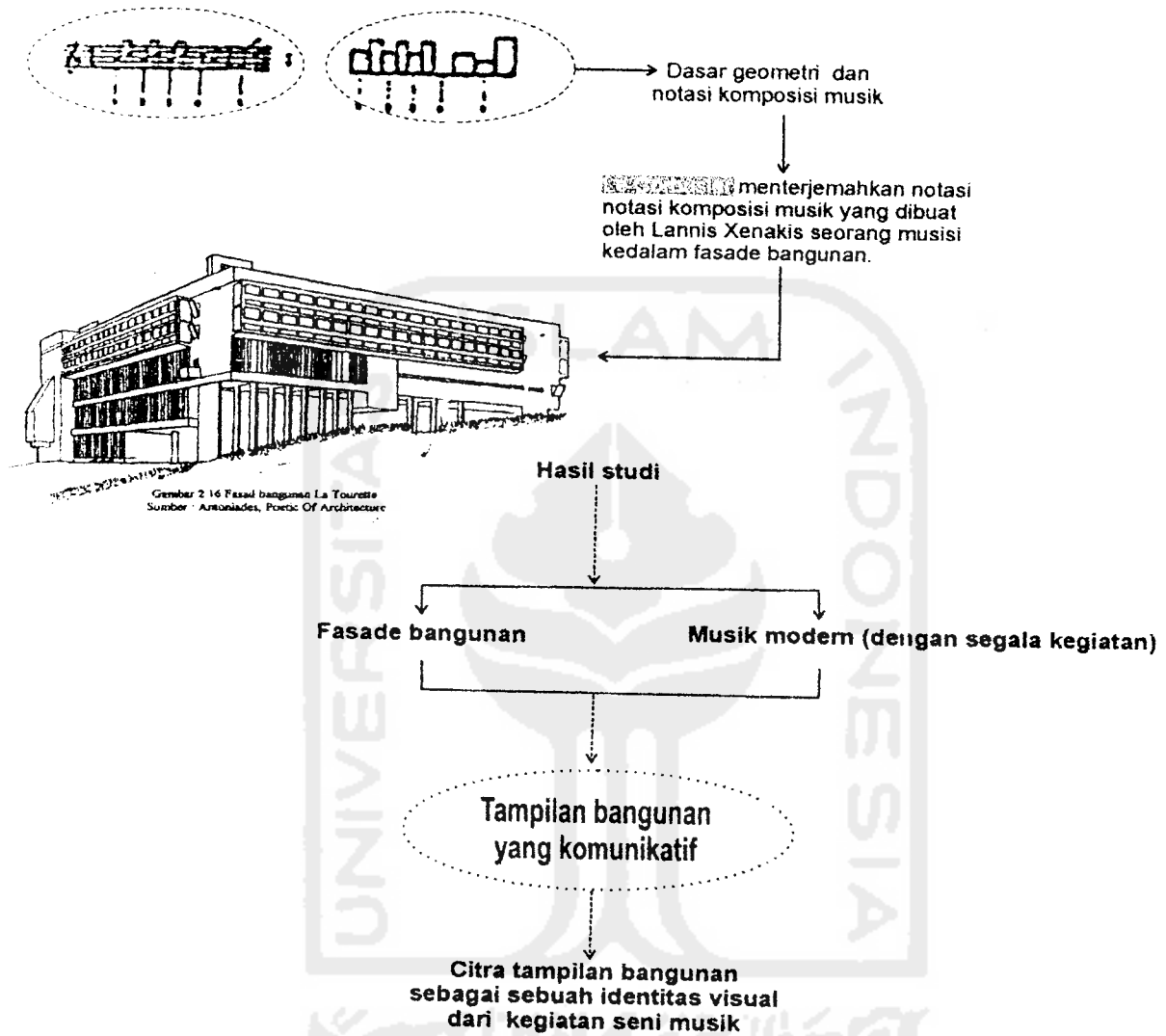
Gambar II.13 Studi kasus denah lantai atas balkon Tyrone G Theater

II.2.7.4 Denah Lantai 3 De Montfort University



Gambar II.14 Studi kasus denah lantai atas 3 De Montfort University

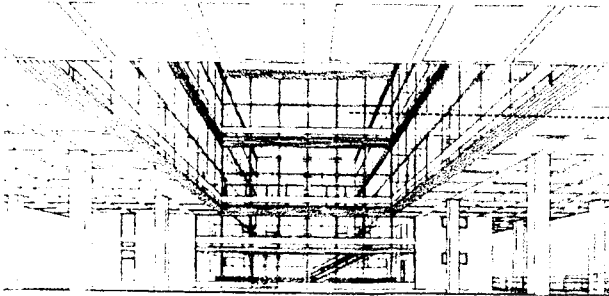
II.2.7.5 Studi Paviliun La Tourette



Gambar II.15 Studi Paviliun La Tourette

II.2.7.6 Studi Gedung Kesenian di Dusseldorf

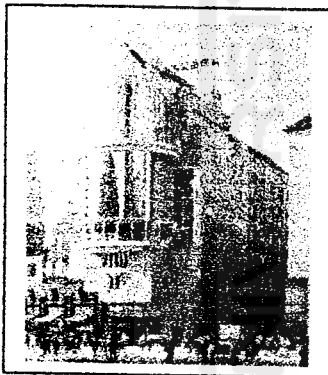
Studi rencana gedung kesenian di Dusseldorf



Eksplorasi pemakaian elemen kaca dalam bangunan, sebagai pertimbangan untuk memaksimalkan ekspose citra ruang dalam yang dilihat dari ruang luar

Gambar II.16 Studi gedung kesenian di Dusseldorf

II.2.7.7 Architectural project (Haashaus)



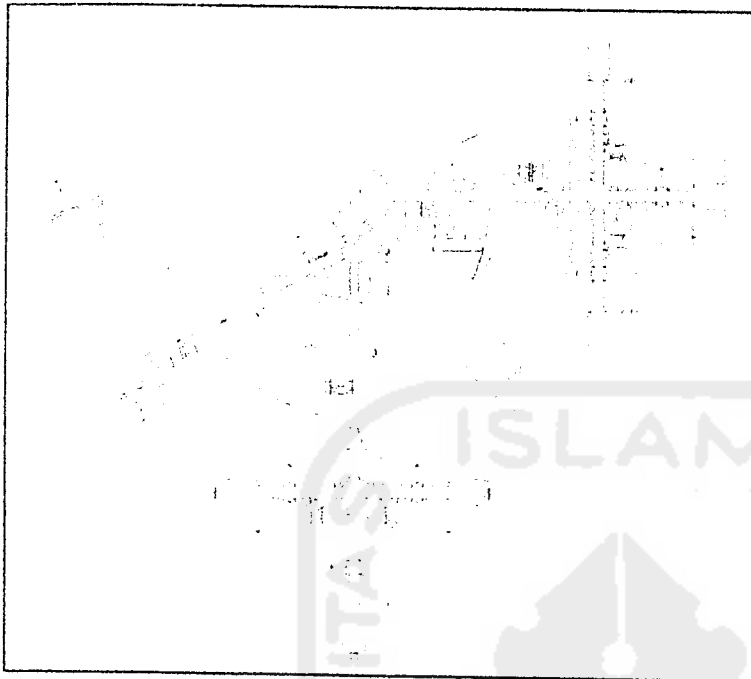
Elemen bangunan memberikan ekspresi yang dominan pada bangunan, namun pertimbangan fungsi menjadi prioritas yang utama



Pengadaan void pada bangunan selain sebagai pendukung kenyamanan alami, juga sebagai media untuk mengarahkan pengunjung ke masing-masing fungsi yang Variasi dari tiap lantai.

Gambar II.17 Studi "Haashaus architectural project"

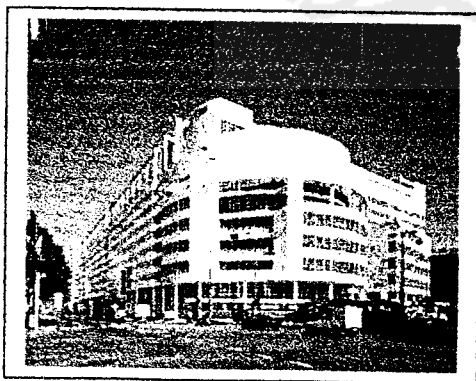
II.2.7.8 Architectural project (David)



Kedinamisan konsep denah terpusat Dengan dikombinasikan dengan Konsep denah cluster.



Hierarki ketinggian lantai dan ekspose Struktur, memberikan ekspresi visual kordinasi konsep struktur yang tidak monoton (dinamis)



Kombinasi antara bentuk melingkar dan Linier dapat menjadi sebuah tema bangunan yang saling mempertegas dalam satu kesatuan konsep bangunan.

Gambar II.18 Studi " David architectural project"

II.2.8 Kesimpulan dari Studi Kasus :

- Ekspresi merupakan bagian penting dari visual sebuah bangunan, karena dengan pertimbangan yang tepat dan konsep bangunan yang efektif , ekspresi dapat muncul dengan sendirinya walaupun terkadang pengunjung tidak selalu harus masuk bangunan untuk mendapatkan ekspresi yang jelas, namun hanya dengan melihat secara visual konsep bentuk massa, bidang bukaan, kordinasi struktur dan hubungannya dengan site yang ada ,pengunjung dapat memahami informasi apa yang akan di interaksikan dari fungsi bangunan tersebut. Terlebih bila **ekspresi** juga ditampilkan dalam **tata ruang** dalam maupun luar maka informasi fungsi bangunan yang akan **diinteraksikan** kepada pengunjung akan menjadi satu kesatuan fungsi dan pengalaman visual yang saling mendukung dan mempertegas.



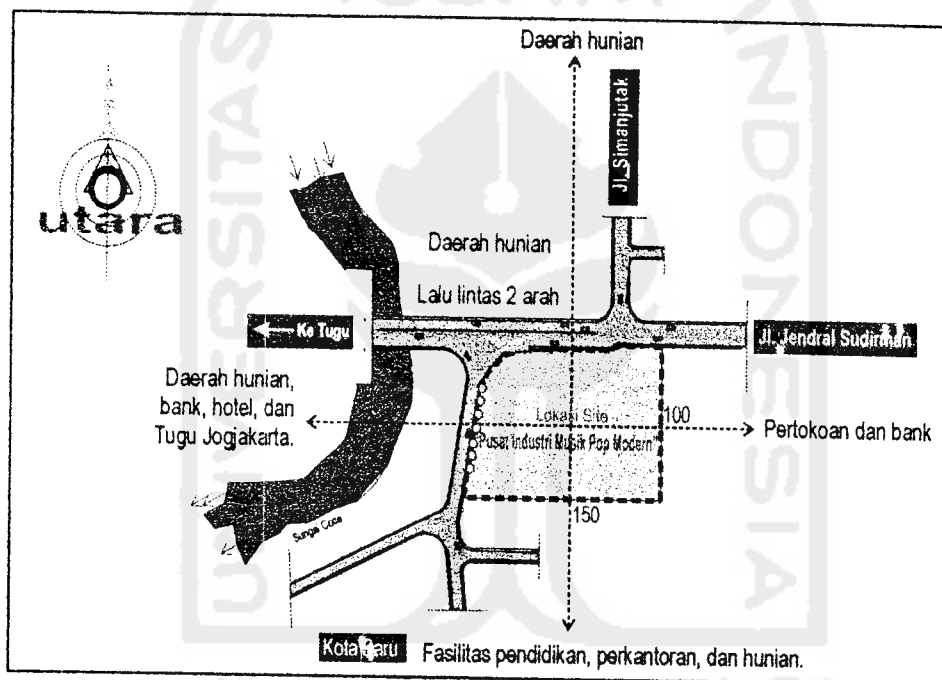
Bab III

ANALISIS PUSAT INDUSTRI MUSIK POP MODERN

III.1. Analisis Site

III.1.1 Pemilihan Site dengan Pertimbangan:

- Luas lahan dapat terpenuhi yang akan dibutuhkan ($\pm 15000m$)
- Kondisi fisik site dapat mendukung nilai komersil dan pendidikan
- Jaringan infrastrukturnya lengkap
- Posisi site yang dekat dengan jalan utama mendukung dalam kemudahan pencapaian



Gambar III.1 Eksisting site terpilih

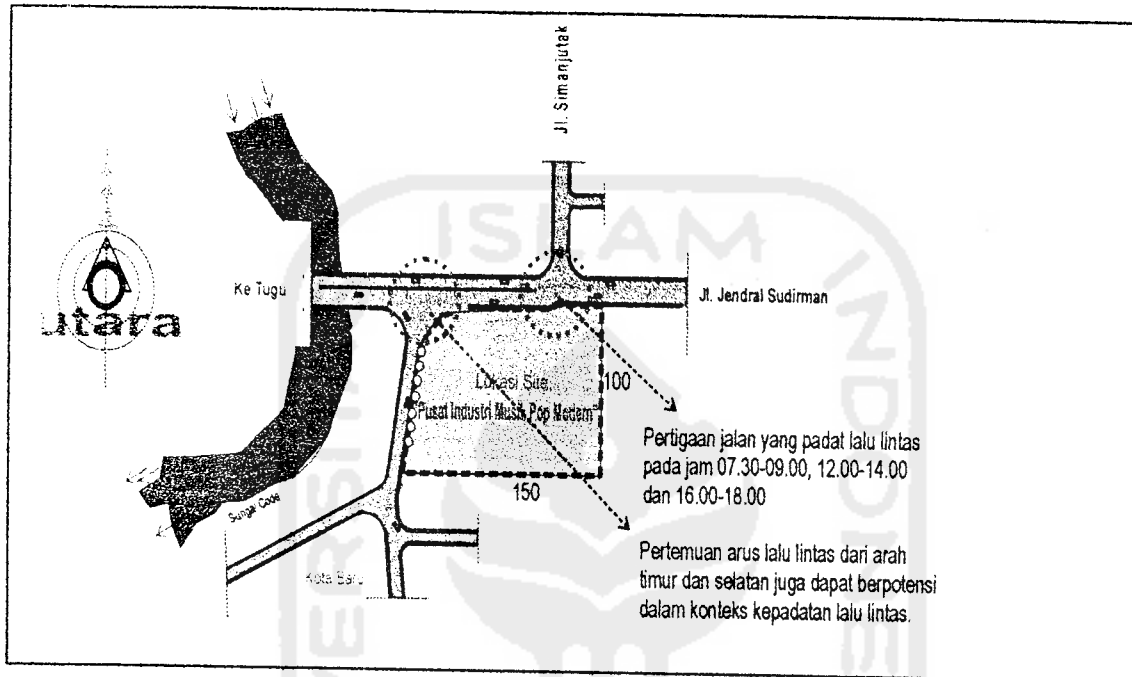
III.1.2 Keunggulan Lokasi Terpilih:

- Pengolahan site relatif tidak sulit
- Dekat dengan pusat kota (Tugu-Malioboro), sehingga dapat mendukung dalam jalur pariwisata baik mancanegara maupun domestik.
- Relatif dekat dengan keberadaan fasilitas pendukung pengembangan seni musik khususnya dalam bidang pertunjukan (Puma Budaya, Graha Sabha UGM dan Sport Hall Kridosono)
- Adanya kedekatan dengan sasaran konsumen yaitu mahasiswa. Disini relatif dengan beberapa perguruan tinggi yang mahasiswanya potensial sebagai konsumen musik.

III.1.3 Kelemahan Lokasi Terpilih

Berdekatan dengan *pertigaan jalan yang padat lalu lintas* pada jam 07.30-09.00, 12.00-14.00, 16.00-18.00, sehingga perlu diperhitungkan hal-hal sebagai berikut:

- Letak entrance menuju bangunan yang tidak mengganggu kelancaran sirkulasi lalu lintas kota.
- Antisipasi jika terjadi antrian panjang kendaraan pada saat memasuki lokasi bangunan.



Gambar III.2 Kelemahan lokasi site terpilih

III.2 Kebutuhan Ruang

III.2.1 Besaran Ruang

Dari kegiatan para pelaku kegiatan yang telah diuraikan di atas maka kita dapat mengidentifikasi kebutuhan ruang pada Pusat Industri Musik Pop Modern ini dengan pendekatan besaran ruang yang mempertimbangkan faktor faktor berikut ini :

- Tuntutan karakteristik (tata ruang yang interaktif dan ekspresif)
- Standar dimensi
- Kelengkapan fasilitas layanan
- Kelancaran dan kenyamanan gerak

Berikut ini adalah analisa kebutuhan ruang dan asumsi besaran ruang secara mirim.al berdasarkan standar materi yang diwadahi pada Pusat Industri Musik Pop Modern.

Tabel III.1
Luasan Ruang

Kebutuhan Ruang	Kapasitas (asumsi)	Luas
Area Pengembangan Bakat		
Kursus Instrumen Musik		
▪ Kelas praktek gitar Dan gitar bass	5 orang	18 m ²
▪ Kelas praktek piano dan sejenisnya	5 orang	27 m ²
▪ Kelas praktek drums	4 orang	30 m ²
▪ Praktek vokal	15 orang	36 m ²
Studio Musik		
▪ Studio latihan musik modern	12 orang	70 m ²
▪ Studio rekaman	6 orang	70 m ²
▪ Ruang Kontrol	6 orang	45 m ²
▪ Ruang Operator	8 orang	34 m ²
Studio Pendukung		
▪ Studio koreografi	20 orang	60 m ²
▪ Studio Bahasa	20 orang	60 m ²
▪ Studio Psikologi	20 orang	60 m ²
▪ Studio Audio Visual	20 orang	60 m ²
Ruang audisi		
▪ Ruang audisi (2 ruang)	10 orang	160 m ²
▪ Ruang antri	60 orang	130 m ²
▪ Ruang tunggu	25 orang	60 m ²

Music box		
▪ Ruang musik	3 orang	16 m ²
▪ Stage	15 orang	44 m ²
▪ Ruang audience (antri)	35 orang	80 m ²
Luas Total 6965 m²		

Kebutuhan Ruang	Kapasitas (asumsi)	Luas
Area Pertunjukan		
▪ Ruang antri	250 orang	220 m ²
▪ Ruang tiket	8 orang	32 m ²
▪ Ruang pertunjukan	1000 orang	1500 m ²
▪ Ruang kontrol	4 orang	12 m ²
▪ Ruang persiapan		65 m ²
▪ Ruang rias	Pria	35 m ²
	Wanita	35 m ²
▪ Ruang P3K	15 orang	25 m ²
▪ Ruang Istirahat		40 m ²
▪ Gudang		30 m ²
▪ Lavatory	Pria	16m ²
	Wanita	16 m ²
Luas Total 2031 m²		

Kebutuhan Ruang	Kapasitas (asumsi)	Luas
Area pengelola		
▪ Ruang Manager	1 orang	20 m ²
▪ Ruang wakil manager	1 orang	20 m ²
▪ Ruang sekretaris	1 orang	15 m ²
▪ Guest room	8 orang	32 m ²
▪ Ruang rapat	15 orang	45 m ²
▪ Ruang pengajar	6 orang	24 m ²

▪ Lavatory	Pria	8 m ²
	Wanita	8 m ²
▪ Gudang		20 m ²
▪ Ruang arsip		25 m ²
▪ Ruang administrasi	Staf 5 orang	50 m ²
	Accounting 4 orang	
Luas Total 267m²		

Kebutuhan Ruang	Kapasitas (asumsi)	Luas
Area Pendukung		
▪ Keamanan	4 orang	10 m ²
▪ Galeri	100 orang	110 m ²
▪ Meeting room	20 orang	30 m ²
▪ Ruang sholat	20 orang	40 m ²
▪ Ruang informasi	2 orang	8 m ²
▪ Ruang ATM	4 orang	12 m ²
▪ Gudang		15 m ²
▪ Music Shop (4 toko)	6 orang/toko	100 m ²
▪ Cafe & Restaurant	100 orang	220 m ²
▪ Lavatori	Pria 5 orang	16 m ²
	Wanita 5 orang	16 m ²
Luas Total 577 m²		

Kebutuhan Ruang	Kapasitas (asumsi)	Luas
Area Servis		
▪ Electrical mechanical room		30 m ²
▪ Operator room	4 orang	50 m ²
▪ Service room	5 orang	25 m ²
▪ Genzet room		25 m ²

Luas Total 130 m²

Kebutuhan Ruang	Kapasitas (asumsi)	Luas
Parkir		
▪ Motor	250	1700 m ²
▪ Mobil (out door & - basement)	150	3600 m ²
▪ Bis / truk	8	750 m ²
Luas Total 6050 m²		

- Area Pengembangan Bakat = 6965 m²
 - Area Pertunjukan = 2031 m²
 - Area Pengelola = 522 m²
 - Area Pendukung = 267 m²
 - Area Servis = 130 m²
 - Parkir = 6050 m²
- +
16.542 m²

Dengan perincian : - Luas lantai bangunan : **10.492 m²**

- Sirkulasi dalam bangunan : **4800 m²**

Sehingga luas keseluruhan lantai bangunan : **15292 m²**

- Luas Site terpilih = **16.000 m²**
- KDB = **60%**
- Luas Dasar Bangunan = $\frac{60}{100} \times 16.000 \text{ m}^2 = \mathbf{9600 \text{ m}^2}$

100

III.2.2 Organisasi Ruang

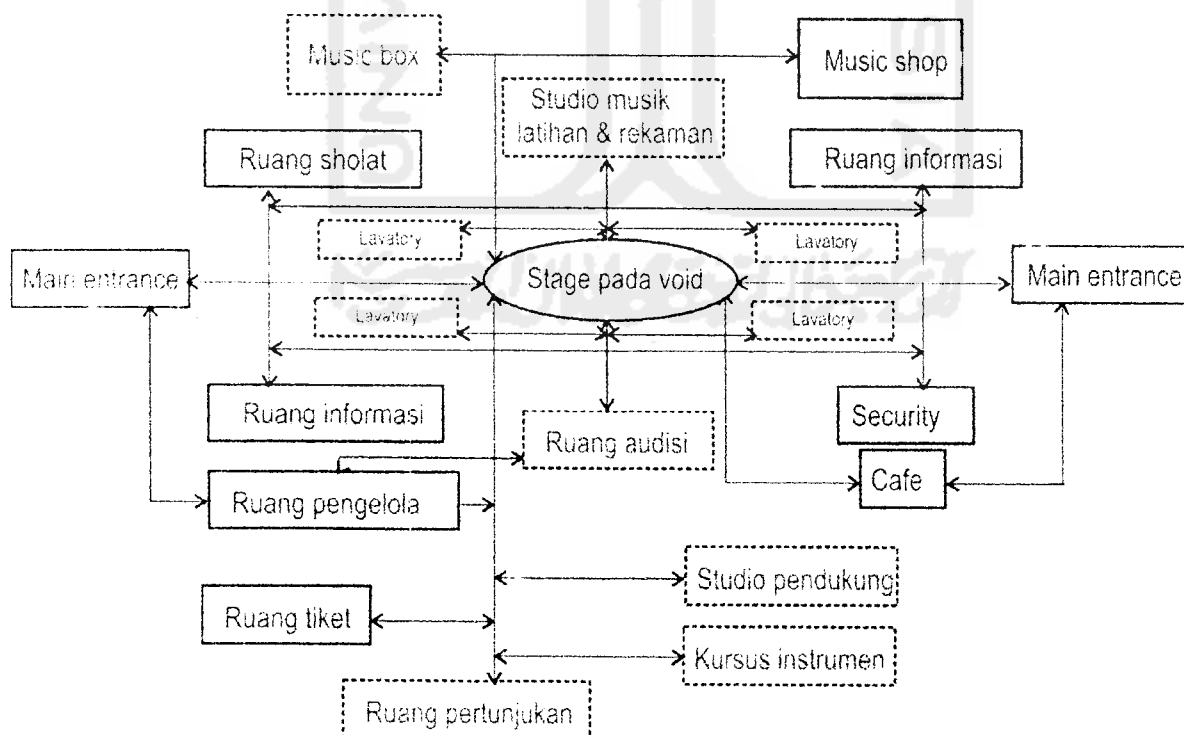
Kegiatan yang dilakukan pada bangunan ini terbagi atas:

1. Bentuk Kegiatan

- *Kegiatan utama*, berupa kegiatan pengembangan bakat yang mendukung kegiatan pertunjukkan dan kegiatan studio musik (latihan dan rekaman)
- *Kegiatan pendukung* berupa kegiatan galeri, musicshop, bengkel musik, meeting room, mushola.
- *Kegiatan pengelola* berupa kegiatan administrasi, pengajar musik
- *Kegiatan servis*

2. Sifat Kegiatan

- *Kegiatan publik*, berupa keamanan, musicshop, kafe, tiket, ruang istirahat, parkir, hall, toilet, mushola
- *Kegiatan semi publik*, berupa galeri, ruang pertemuan, ruang pertunjukan, studio latihan dan rekaman, ruang kontrol dan operator, bengkel musik.
- *Kegiatan privat*, berupa kegiatan pengelola, kegiatan di belakang stage pertunjukan, ruang genset dan ME, dapur umum.



Gambar III.3 Organisasi ruang secara keseluruhan

III.3 Analisis Ruang Utama

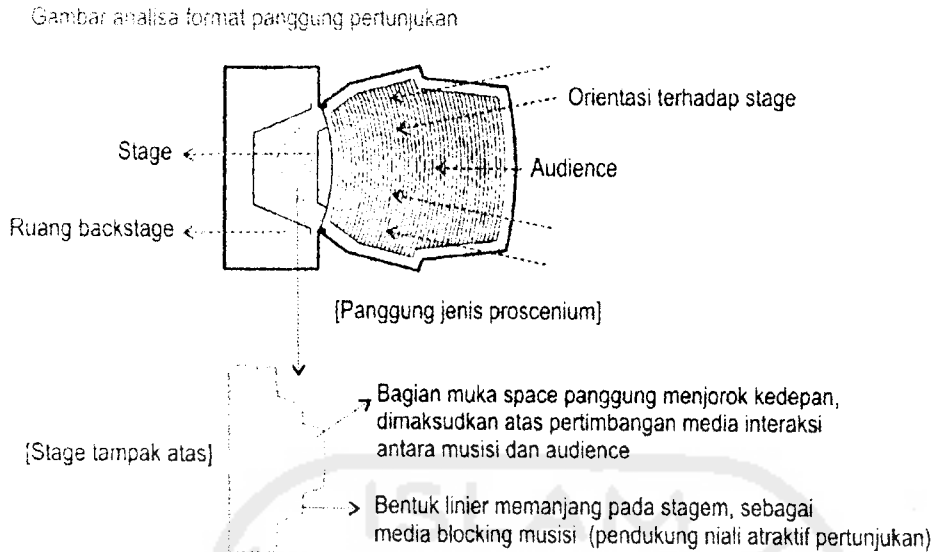
III.3.1 Analisa Ruang Pertunjukan Musik

Berdasarkan hasil data yang telah didapatkan penulis, bahwa jenis musik yang digemari oleh masyarakat adalah *musik modern*, dengan musik tradisional dan kontemporer termasuk didalamnya. Sehingga dalam perencanaan ruang pertunjukan musik ini nanti penulis menekankan pada musik *modern* pada umumnya dan *penyanyi solo, grup vokal, serta grup band beraliran musik pop modern* pada khususnya, yang dapat dipentaskan di ruang pertunjukan Pusat Industri Musik Pop Modern di Jogjakarta. Batasan musik modern yang dapat dipentaskan di ruang pertunjukan ini adalah : pop, blues, reggae, jazz, rock, ska, dan kontemporer.

Beberapa hal yang akan dianalisa yaitu format panggung pertunjukan, penataan suara dan pencahayaan, kenyamanan pandangan dan sistem sirkulasi penonton dalam ruang pertunjukan dan tidak membahas akustik secara mendetail karena berdasarkan survey di PPPG kesenian didapatkan bahwa perhitungan akustik diserahkan pada tim perencana akustik khusus, sehingga penulis hanya membahas pengetahuan dasar yang bersifat umum mengenai akustik.

III.3.1.1 Analisa Format Panggung Pertunjukan Musik Modern

Bentuk stage dalam pementasan musik modern sering menggunakan bentuk panggung jenis *proscenium*, namun tidak menutup kemungkinan bentuk stage terbuka. Umumnya pementasan memilih bentuk stage jenis *proscenium* karena bagi mereka dengan bentuk stage ini dapat membantu mereka dalam *menguasai penonton (control)*. Sehingga, di sini nanti lay out stage yang dipersiapkan adalah *lay out stage proscenium dan variasi pengembangannya*.

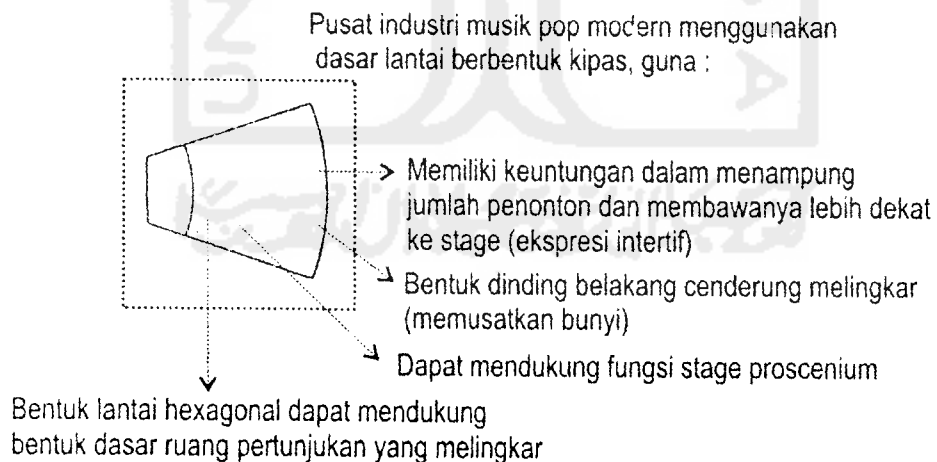


Gambar III.4 Analisa format panggung

III.3.1.2 Analisa Bentuk Dasar Lantai

Berdasar pertimbangan bahwa kapasitas penonton berkisar antara 500 –2500 orang, stage pertunjukan adalah berbentuk proscenium, maka penulis memilih lantai dasar dari lantai bentuk hexagonal yang diperpanjang sebagai lantai dasar ruang pertunjukan.

Gambar analisa bentuk dasar lantai



Gambar III.5 Analisa bentuk dasar lantai

III.3.1.3 Analisa Penataan Suara

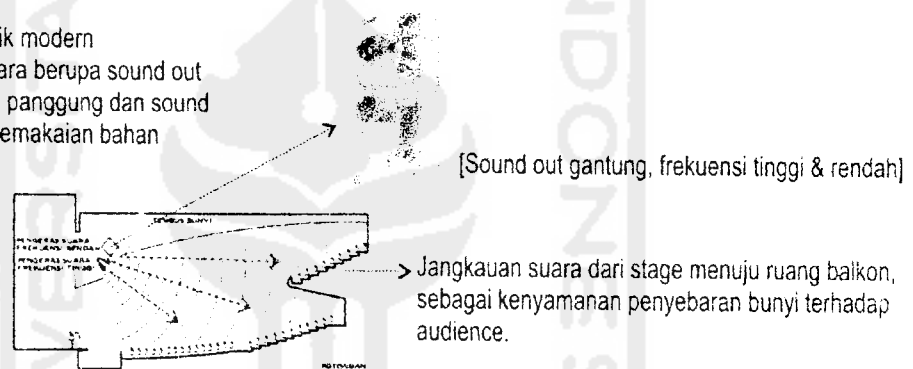
- o Bunyi Pantul

Bunyi pantul diperlukan dalam pertunjukan musik klasik, karena untuk memperkuat bunyi secara langsung yang berasal dari sumber bunyi. Sedangkan dalam musik modern sesuai dengan yang akan diwadahi pada ruang pertunjukan Pusat Industri Musik Pop Modern, instrumen pembentuk musik menggunakan alat elektronik seperti penggunaan amplifier ditambah penguat suara (sound system) sebagai media untuk menghasilkan bunyi seperti karakter yang akan diinginkan.

Dari hasil studi banding dengan ruang pertunjukan yang ada di PPPG Kesenian, dapat ditarik kesimpulan bahwa *ruang pertunjukan untuk musik modern* tidak harus menggunakan dinding / bentukan pemantul karena karakter musik modern sendiri sudah menggunakan penguat suara (sound system) yang dilengkapi dengan peredam suara. Dan pemakaian bentukan pemantul sendiri tergantung juga oleh konsep kapasitas ruang dan bentuk ruang pertunjukan itu sendiri.

Gambar analisa penataan suara

Pada umumnya pertunjukan musik modern sudah menggunakan penguat suara berupa sound out (amplifier) baik sound out menuju panggung dan sound out menuju audience. sehingga pemakaian bahan pantul tidak dominan digunakan



Gambar III.6 Analisa penataan suara

○ Sistem Perletakan Tata Suara

▪ Terpusat

Keuntungan: Pada sistem ini penguat suara ditempatkan dekat dengan sumber bunyi/suara dan hanya terdapat pada satu posisi saja (di depan) sehingga penonton seakan mendengar bunyi aslinya.

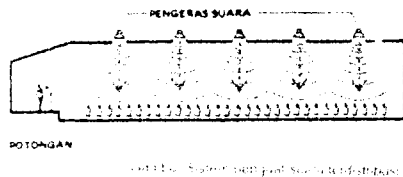
Kerugian : Dengan distribusi suara yang tidak merata yaitu semakin menjauhi panggung, maka kapasitas kuat suara semakin berkurang.

▪ Menyebarkan

Keuntungan: Distribusi suara yang merata karena menggunakan sejumlah penguat suara yang ditempatkan di atas dan ditempatkan di seluruh ruang.

Kerugian : Diletakkan di atas ruangan sehingga jika salah satu pengeras suara tidak berfungsi maka sulit terdeteksi karena letaknya yang terpisah pisah.

Gambar analisa sistem perletakan tata suara



Perpaduan antara kesinambungan sound system dan pengeras suara di plafon, untuk saling mendukung kenyamanan berupa jangkauan suara terhadap titik terjauh penonton.

Gambar III.7 Analisa sistem perletakan tata suara

Dari hasil analisa di atas, penulis menggunakan sistem penataan suara menyebar, supaya suara dapat didistribusikan dengan merata dan sebagai pendukung sound system panggung. Disamping itu, kualitas instrumen musik diharapkan juga memiliki kemampuan menghasilkan suara yang optimal sehingga kalitas suara yang dihasilkan melalui pengeras suara juga dapat lebih optimal.

Kapasitas penonton juga mempengaruhi dalam hal penyerapan bunyi, karena penonton merupakan salah satu penyerap yang baik. Untuk mendukung kenyamanan akustik pada ruang pertunjukan seandainya dalam suatu pertunjukan daya tampung penonton tidak terpenuhi (penonton kurang), dapat berarti bahwa penyerap bunyi juga berkurang. Hal ini tentunya akan berkaitan dengan sistem penguat suara. Dengan asumsi misalnya kapasitas penonton 1000 orang namun ternyata hanya dihadiri 500 orang penonton berarti sistem penguat suara harus dikurangkan dan ini harus didukung oleh faktor lain sebagai pengganti penonton yang tidak datang dengan fungsi sebagai penyerap bunyi seperti kursi penonton yang dilapisi dengan bahan khusus penyerap suara.

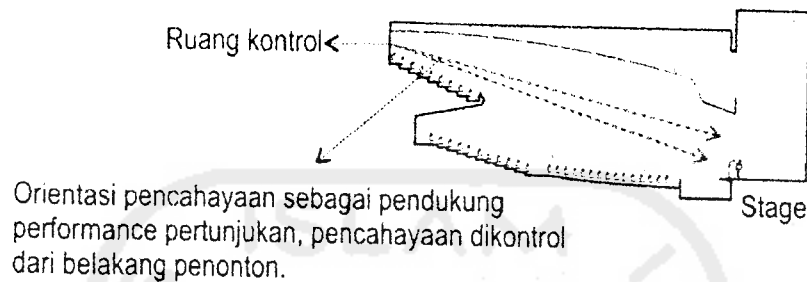
Untuk meredam bunyi yang berlebihan yang dapat mengganggu ruang disekitar ruang pertunjukan pada saat dilangsungkan pertunjukan maka dibutuhkan peredam suara. Seperti yang telah dikemukakan pada bab II tentang macam macam material absorpsi maka dalam konteks memilih penyerap ruang yang memiliki keistimewaan dan bahan berpori seperti pemakaian karpet serta lapisan tempat duduk yang dapat menyerap suara.

III.3.1.4 Analisa Penataan Pencahayaan

Pencahayaan khusus ditempatkan sebagai penghidup suasana stage disamping dekorasi panggung yang telah tersedia. Pencahayaan diatur sesuai dengan format stage sehingga tidak mengganggu pementas yang sedang tampil maupun penonton yang sedang menikmati pertunjukan.

Pencahayaan dikontrol dari depan stage (belakang penonton) dan dari ruang kontrol. Disediakan juga jalan khusus seperti jembatan gantung bagi teknisi lighting yang terletak di atas penonton, untuk memperbaiki, mempersiapkan, dan pemeliharaan peralatan listrik.

Gambar analisa penataan pencahayaan



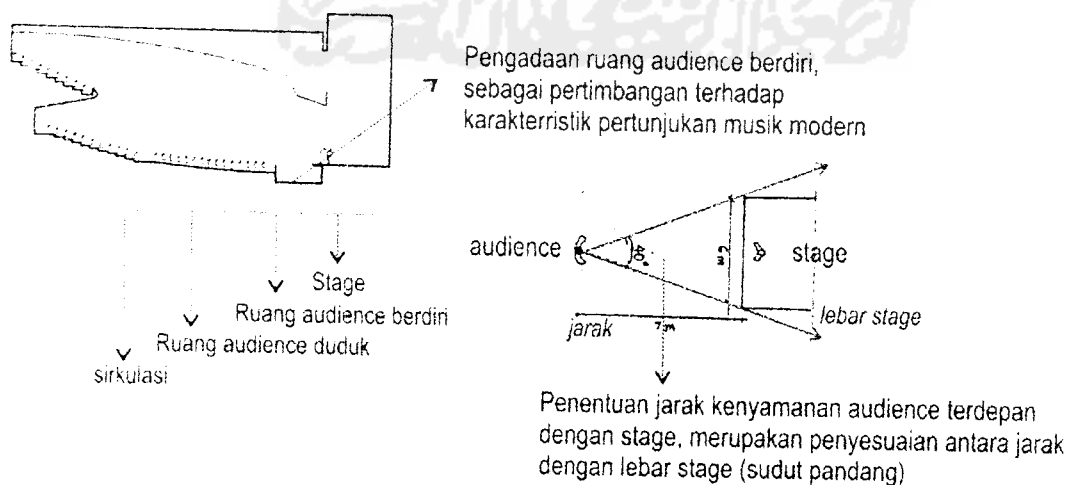
Gambar III.8 Analisa penataan pencahayaan

III.3.1.5 Analisa Kenyamanan Pandangan

Pada Bab II telah dirinjau mengenai batasan penglihatan yang dimiliki penonton dalam melihat suatu pertunjukan. Dengan sudut pandang sebesar $\pm 40^\circ$, pandangan mata dapat melihat keseluruhan luasan stage dan kegiatan yang terjadi di atasnya (stage) tanpa harus menggerakkan (menengok dan menggelengkan) kepala untuk melihat kegiatan yang sedang dipertunjukkan.

Penentuan jarak penonton terdepan dengan stage adalah maksimal 8 m, sehingga lebar stage adalah minimal 7 m.

Gambar analisa kenyamanan pandang



Gambar III.9 Analisa kenyamanan pandang

Berdasar pertimbangan dan pendekatan terhadap konsep pertunjukkan dalam Pusat industri Musik Pop modern, maka konsep penglompokan tempat duduk penonton menggunakan "sistem sirkulasi no cross aislos.

III.4 Analisa Karakter Interaktif & Ekspresif pada Musik Pop Modern

Elemen pembentuk pada dinamika musik modern khususnya musik pop modern yang telah dibahas pada bab sebelumnya, yaitu berupa pengertian dari masing- masing pembentuknya dalam bentuk simbolisasi. Bentuk yang akan muncul dari rancangan ini adalah merupakan kesimpulan yang ditarik dari elemen elemen pembentuk musik modern ini (vibrasi, ritme, melodi, harmonis), yaitu:

- Di dalam *vibrasi* terdapat unsur antara lain berupa sesuatu yang berkarakter teratur dan tidak teratur.
- Di dalam *ritme* atau irama terdapat unsur ; sesuatu yang diulang ulang tetapi tidak terpola dan teratur (interval tetap & dinamis).
- Pada *melodi* yaitu; sesutu yang linear, berhierarki (klimaks), improvisasi, bebas.
- Dan pada *harmoni* yaitu; keseimbangan dari unsur unsur yang ada di atas, jarak dari masing masing nada (mayor dan minor), kejelasan form (bentuk) dan juga struktur.

Pada dasarnya senua jenis musik mempunyai keinginan yang sama, yaitu ingin memuaskan pendengarnya melalui alunan alunan nadanya. Tetapi dari semua jenis musik tersebut mempunyai perbedaan pada karakter dan sifat musiknya. Pada jenis musik pop modern, yaitu lebih menonjolkan pemakaian alat elektronis dan teknologi canggih sebagai pengiring musik (sound) dan penyajiannya yang kaya *improvisasi*, baik dari segi *aransemen* maupun *ekspresinya*. Dengan gaya penyampaian yang baik (komunikatif) dalam panggung pertunjukan, dan didukung ekspresi bebas dan atraktif sehingga membuat pendengarannya merasa terbawa oleh suasana yang ada di dalam lagu . Sehingga dapat disimpulkan bahwa di dalam karakter dan sifat musik pop modern terdapat; *kebebasan, improvisasi, atraktif, ekspresif, komunikatif/ interaktif, elemen non natural dan variasi kedinamisan*.

III.5 Analisa Ruang Pengembangan Bakat

Secara garis besar dalam Pusat Industri Musik Pop Modern, merupakan sebuah wadah di mana ruang ruang fungsi yang terdapat di dalamnya merupakan kesatuan fungsi untuk mendukung pengembangan bakat musisi atau grup band untuk melakukan pertunjukan (*skill and performance*). Pola yang digunakan dalam organisasi ruang berupa pola terpusat, agar masing masing ruang tersebut dapat secara efektif untuk mendukung ruang utama berupa ruang pertunjukan (ekspresi interaktif pada fungsi ruang). Adapun yang termasuk ruang pengembangan bakat antara lain:

- Studio musik latihan dan rekaman
- Ruang audisi
- Ruang kursus instrumen
- Ruang kelas teori dan koreografi

Secara skematik pola organisasi ruang dapat dijabarkan seperti pada gambar di bawah ini :

Gambar analisa ruang pengembangan bakat

Jika dihubungkan sebagai tata ruang yang interaktif dan ekspresif, maka pada pusat industri musik pop modern menggunakan ruang yang berfungsi sebagai pengembangan bakat untuk mendukung sarana pertunjukan, yaitu:



Gambar III.12 Analisa pola letak ruang pengembangan bakat terhadap ruang pertunjukan

III.6 Tata Ruang yang Interaktif dan Ekspresif

Penampilan bangunan dan tata ruang dalam maupun luar sangat menentukan image yang dapat ditangkap arti dari seseorang. Citra bangunan saling berhubungan dan ditangkap pertama kali oleh indera penglihatan, sehingga dalam pengolahannya perlu terlebih dahulu mengetahui unsur unsur pembentuk dinamika (elemen musik modern) dengan metode pengungkapan bentuk sebagai simbol, yaitu berupa simbol kombinasi metafora yang mempunyai pengertian antara konsep dan visual saling melengkapi dan mendukung sebagai unsur pembentuk.

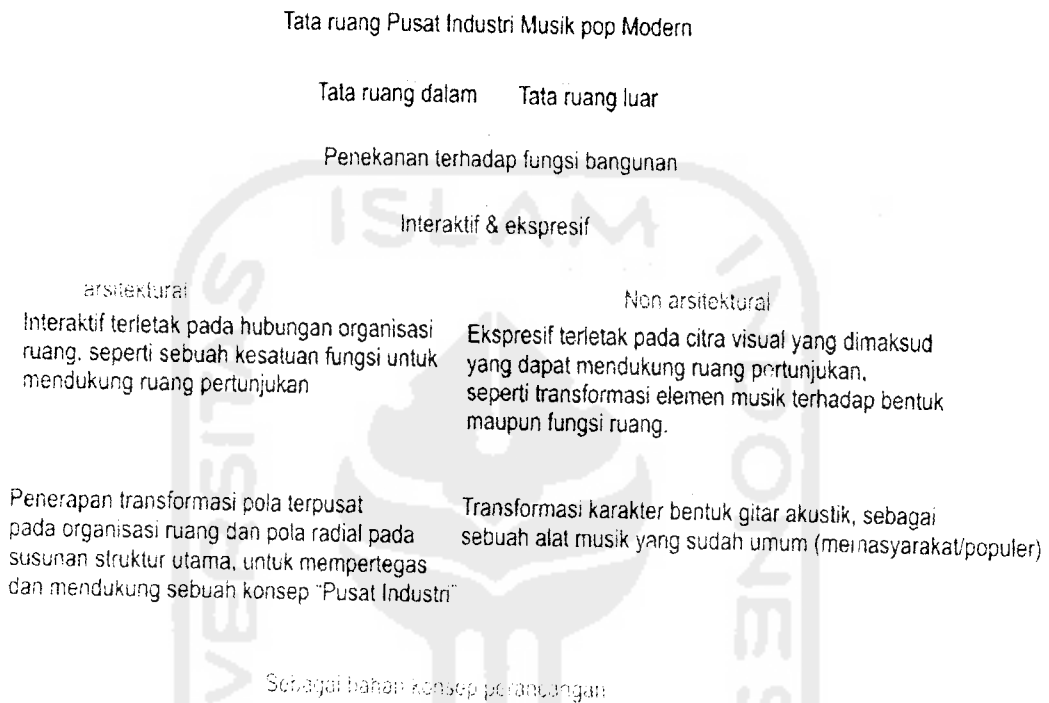
Dalam menentukan pengolahan tata ruang yang dapat mendukung karakter interaktif dan ekspresif, penulis menggunakan pendekatan secara arsitektural dan non arsitektural. Secara arsitektural hal hal yang terkait berupa pola radial dan terpusat pada organisasi ruang keseluruhan, sedangkan secara non arsitektural hal hal yang terkait berupa transformasi karakter bentuk instrumen musik dalam konteks pendekatan yang berkaitan dengan musik itu sendiri, sehingga secara visual penampilan dan tata ruang dalam terdapat kesatuan fungsi dalam bidang musik sebagai orientasinya.

Gambar analisa tata ruang yang interaktif dan ekspresif

Interaktif : merupakan komunikasi 2 arah yang menghubungkan atau menyampaikan pesan kepada orang lain dengan jelas.

Ekspresif : Tepat (mampu) memberikan (mengungkapkan) gambaran, maksud, gagasan dan perasaan

Secara singkat dapat dijelaskan dengan skema:



Gambar III.13 Analisa tata ruang yang interaktif dan ekspresif

III.6.1 Tata Massa

III.6.1.1 Bentuk

Dengan mempertimbangkan antara faktor bentuk dan kesan yang akan disampaikan pada indera penglihatan manusia dalam konteks keharmonisan, yaitu berupa:

- *Fungsi dari bangunan dan kegiatan*, adalah sebagai bangunan komersil dalam aktivitas musik pop modern.
- *Keserasian dengan lingkungan sekitar*, yaitu lingkungan pemukiman, kawasan bisnis dan pendidikan.

Style/gaya yang digunakan dalam Pusat Industri Musik Pop Modern ialah *style arsitektur modern*, style ini digunakan karena dilihat dari tema dan fungsi bangunan yang mencakup nilai komersil,



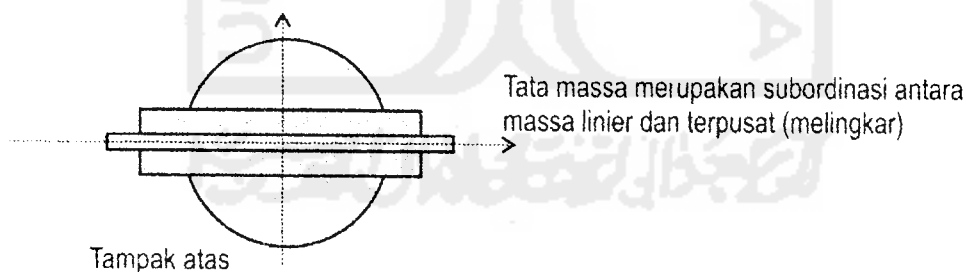
musik Pop, dan modern, maka diharapkan bangunan juga mempunyai bentuk yang berstyle modern dan sesuai dengan perkembangan jaman dengan ciri ciri:

- Mengembangkan bentuk bentuk yang sederhana
- Bangunan yang bersih dari ornamen ornamen, dan kesan formal dari bangunan dapat dihilangkan.
- Mengembangkan bentuk bangunan dengan pengolahan kesan simetri, sebagai pertimbangan bebas dari kedominanan dan subordinasi suatu elemen tertentu.

Dan apabila dilihat dari kegiatan yang akan ditampung, yaitu sebagai gedung pengembangan bakat, pertunjukan dan berproduksi, maka bangunan diarahkan *berkarakter akrab* dan bersifat 'openness' terhadap publik (konsumen musik), dengan memperhatikan :

- *Entrance bangunan*, pintu masuk yang tertutup (dominasi) kaca semuanya akan mengundang orang untuk masuk dan membiarkan orang untuk mengetahui ada apa yang terjadi didalamnya (pendukung citra komersil bangunan).
- *Skala bangunan* terhadap manusia, yaitu berskala intim/akrab.
- *Jenis material yang dipakai*, penggunaan batu alam dapat membuat kesan menyatu dengan lingkungan (akrab).
- *Tekstur bangunan*, tekstur yang halus dapat membuat seseorang merasakan dalam suatu cara yang intim.

Gambar analisa tata massa



Gambar III.14 Analisa tata massa

III.6.1.2 Gubahan Massa

Ada beberapa macam pola gubahan massa yang digunakan sebagai pertimbangan yang nantinya akan dipakai sebagai pendekatan citra bangunan pusat industri musik pop modern, yaitu :

- Massa Majemuk Asimetris
- Massa Majemuk Simetris
- Massa Tunggal Asimetris

- Massa Tunggal Simetris

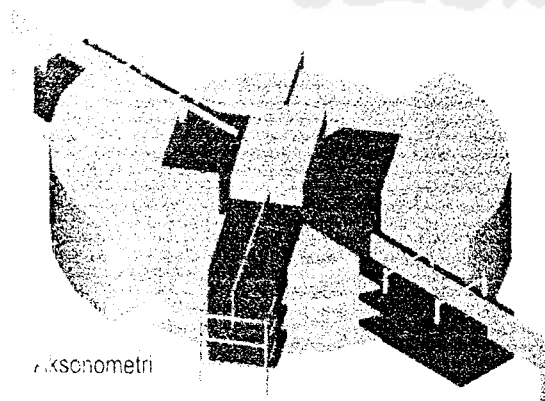
Dan setelah dianalisa berdasar karakter baik keuntungan dan kerugiannya, maka gubahan massa yang digunakan dalam Pusat Industri Musik Pop Modern ialah: gubahan massa tunggal asimetris, dengan pertimbangan:

- Sebagai pusat industri maka memerlukan maintenance antar ruang dalam massa supaya efektif. Sehingga dengan massa tunggal baik kontrol ruang, organisasi antar ruang (ruang utama, pendukung, penunjang) dapat saling mendukung dan menjadi *satu bagian yang penting*.

Dalam menentukan pola dan bentuk massa bangunan, maka perlu mempertimbangkan :

- *Orientasi* diarahkan menghadap ke jalan untuk mendapatkan faktor faktor yang mendukung kemudahan untuk melihat bangunan dari kendaraan.
- *Hubungan antar kegiatan* mempunyai hubungan dari antar kegiatan maka diperlukan gubahan massa yang mempunyai massa tunggal (kemudahan organisasi ruang)
- *Bentuk tapak*, tapak mempunyai bentuk persegi empat dan kemiringan lahan $\pm 5^{\circ}$, maka bentuk yang dipakai adalah bentuk yang mengikuti tapak dengan pemakaian massa tunggal.
- *Pencapaian tapak*, berada di sepanjang jalan Jendral Sudirman yang mempunyai akses yang mudah dari dalam kota dan luar kota.
- *Kesan yang ditampilkan adalah* tata ruang yang interaktif dan ekspresif, dengan mengambil karakter dari elemen musik pop modern ke dalam citra bangunan dengan menampilkan bentuk pengolahan massa tunggal yang berarsitektur modern.

Gambar analisa gubahan massa



Gubahan massa menggunakan bentuk massa tunggal asimetris, sebagai pertimbangan untuk mempertegas konteks fungsi bangunan sebagai "pusat industri"

Pendekatan pemakaian pola organisasi ruang terpusat, dan didukung massa tunggal asimetris, dapat mendukung organisasi fungsi ruang secara keseluruhan

Gambar III.15 Analisa gubahan massa

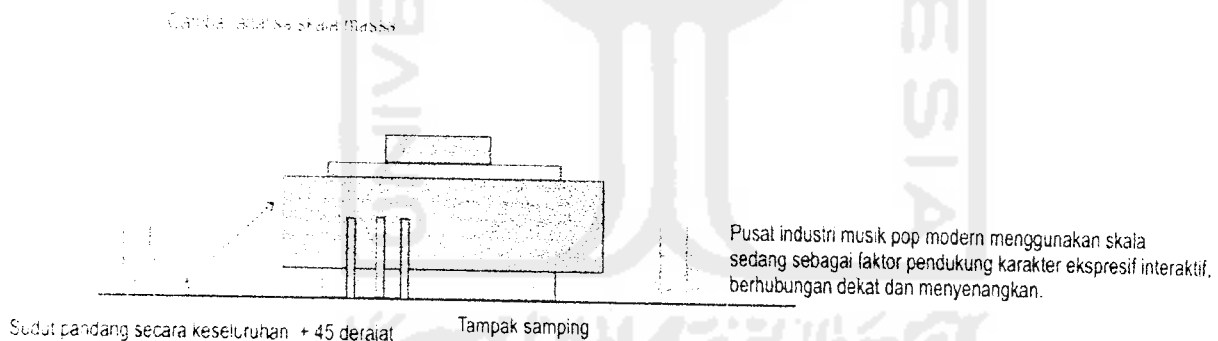
III.6.2 Skala, Proporsi dan Irama

1. Skala

Dalam *skala* adalah bagaimana kita memandang besarnya unsur sebuah bangunan terhadap bentuk-bentuk lainnya dengan dimensi manusia dan kesesuaian (*fitness*) dalam mengungkapkan gagasan akan keseimbangan, harmoni, dinamik, ekspresi dan ukuran elemen struktur, akan sesuatu keseluruhan yang menarik dan memuaskan dengan menerapkan unsur karakter musik pop modern. Ada 3 macam kesan yang ditimbulkan dari skala bangunan terhadap manusia, yaitu:

- Monumental menakutkan, megah, gampang dikenal, menarik, mendominasi.
- Sedang; berhubungan dekat, menyenangkan, menarik.
- Kecil; intim/akrab, menyenangkan dan terbiasa, dekat

Dari ketiga kesan yang ditimbulkan dari skala bangunan, maka yang dipakai dalam bangunan pusat industri musik pop modern ialah skala monumental terhadap manusia, dengan dasar pertimbangan bangunan yang komunikatif sebagai pusat dari kegiatan industri musik yang dibutuhkan adalah skala yang dapat menarik perhatian orang untuk mendatanginya.



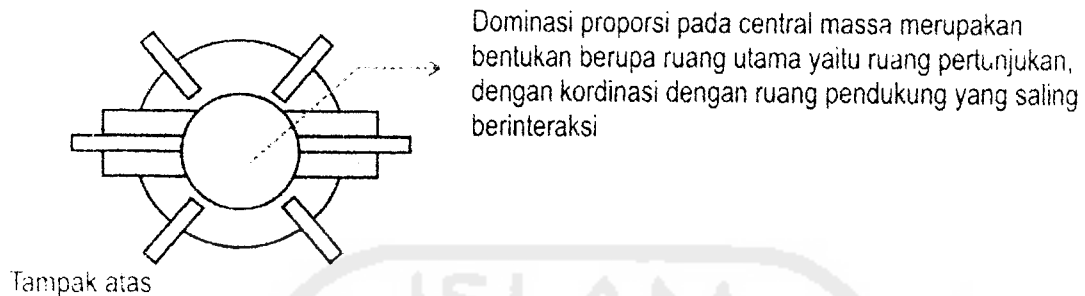
Gambar III.16 Analisa skala massa

2. Proporsi

Proporsi merupakan ukuran dalam perbandingan dari 2 atau lebih elemen pada suatu komposisi rancangan dan dapat dicapai dengan geometris maupun analogi bentuk tertentu dalam hal ini adalah analogi karakter komunikatif dan ekspresif dalam musik pop modern, misalnya dengan sesuatu elemen dari tinggi ke lebar. Penampilan bangunan yang komunikatif dan ekspresif pada tata ruang ditampilkan dengan mengolah elemen-elemen bangunan yang menyesuaikan dengan analogi elemen karakter pembentuk dinamika musik (vibrasi, ritme, melodi, harmonis), seperti pada dinding, kolom,

lantai, pengolahan bentuk bentuk linear sehingga akan menimbulkan perasaan disorientasi dan terus bergerak (dinamis dan bebas).

Gambar analisa proporsi massa



Gambar III.17 Analisa proporsi massa

3. Irama pada Bangunan

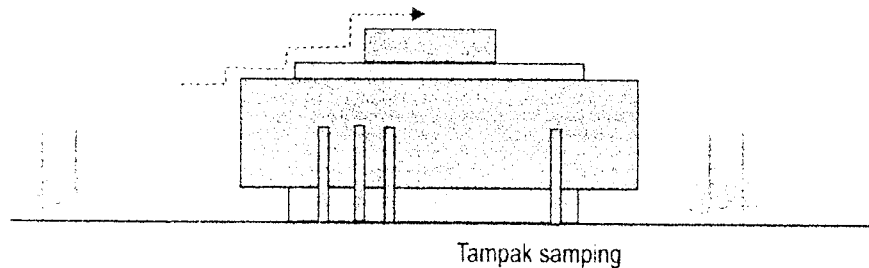
Irama adalah suatu ekspresi pada suatu gerakan yang diseimbangkan (adalah bentuk yang linear) serta dibentuk oleh penggunaan perulangan. Irama dapat timbul oleh keberadaan suatu elemen yang terdapat pada massa bangunan, hal yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pengorganisasian bentuk suatu ornamen (tidak dominan) yang akan membentuk suatu keteraturan dan ketidak teraturan komposisi tertentu tanpa mengindahkan jarak, selang (interval) dan waktu.

Penggunaan unsur ini ialah pada tampilan luar bangunan dan merupakan karakteristik interaktif dan ekspresif dari musik pop modern sebagai faktor pembentuk citra bangunan, seperti pada kolom, balok, dan dinding yang membentuk jarak-jarak tertentu dan modul modul struktural, jendela dan pintu untuk mengimbangi permukaan dinding bangunan, sehingga menjadi terbentuk pola linear yang dinamis. Adapun perlakuan yang dapat dilakukan dengan menerapkan irama adalah pada ukurannya, bentuk dan karakteristik detail.

Hal hal yang dapat dilakukan dalam menghasilkan irama pada bangunan adalah dengan :

- Pada karakteristik detail, seperti pada pengolahan struktur yang mengekspos detailnya.
- Pengolahan tinggi bangunan yang bervariasi (hierarki)
- Menerapkan bentuk tiang tiang pemikul tang ' open end' untuk mengarahkan gerak pengguna bangunan yang berkesinambungan.

Gambar analisa irama massa



Hierarki massa bangunan dan permainan repetisi,
merupakan bentuk transformasi dari elemen pembentuk musik.

Gambar III.18 Analisa irama massa

III.6.3 Struktur dan Material

Pemakaian struktur dan material mengikuti fungsi dari bangunan pusat industri musik pop modern, pada pemikul struktur bukan hanya sebagai pemikul beban tetapi dapat juga dipandang dari segi estetika bangunan, seperti mengekspos struktur tersebut. Sedangkan pada penggunaan material hendaknya disesuaikan dengan kondisi lingkungan dan struktur yang terpilih dan disesuaikan juga dengan sifat karakteristik musik pop modern.

- Hal hal yang menjadi pertimbangan dari *pemakaian struktur* :
 1. Struktur dinding pemikul pada ruang ruang utama & pendukung
 2. Mengekspos struktur sebagai pendukung dan faktor estetika bangunan dan pemberi kesan sifat karakter musik pop modern yang komunikatif (intim) terhadap manusia.
 3. Pada ruang pertunjukan yang memerlukan ruang bebas kolom, maka struktur yang digunakan adalah struktur dengan bentang yang lebar dan dapat menahan berat, yaitu penggunaan struktur rangka batang.
- Pada *penggunaan material* aspek yang menjadi pertimbangan yaitu:
 1. Material yang dapat memperkuat karakter bangunan
 2. Faktor keamanan material
 3. Kemudahan dalam pemeliharaannya
 4. Daya tahan material
 5. Ekonomis dan kemudahan dalam pelaksanaan pembuatan
 6. Dapat mencerminkan karakter musik pop modern.

Karakteristik pemakaian suatu material dapat memberikan *ekspresi* yang berbeda beda sesuai dengan jenis masing masing, dan akan mempunyai pengaruh pada citra bangunan. Jenis karakteristik material dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel III.1

Jenis Material, Sifat dan Kesan Yang Ditimbulkan

Jenis material	Sifat	Kesan
Batu alam	Fleksibel terutama pada detail untuk bermacam struktur	Alamiah, menyatu dengan lingkungan
Beton	Mampu menahan gaya tekan dan mudah menyesuaikan dengan sistem struktur lain	Formal, keras, kokoh, sederhana
Baja	Mampu menahan gaya tarik, tidak tahan panas tinggi	Ornamental praktis, ringan, keras, kokoh
Metal	Efisien, lentur	Ringan, mewah, elegance, dinamis
Plastik	Mudah dibentuk, getas (rapuh)	Ringan, dinamis, formal
Kaca	Transparan, refleksitas tinggi	Fokus, dingin, ringan, dinamis
Kayu	Muai besar, mudah dibentuk	Alami, kuat
Tekstil	Indah, lentur	Ringan, hangat, dinamis.

Dari bermacam macam jenis material yang ada akan dikombinasikan sehingga akan menghasilkan sesuatu yang dapat mencerminkan karakter interaktif dan ekspresif dari musik pop modern, yaitu dengan mengolah material material yang ada dan disesuaikan dengan kebutuhannya.

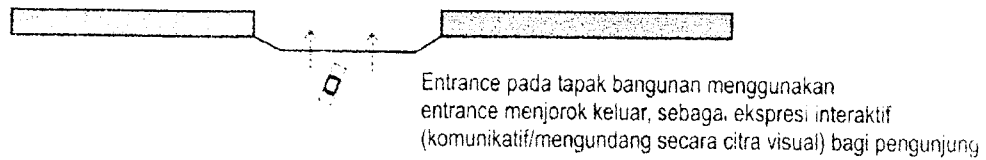
III.6.4 Entrance pada Tapak Bangunan

Tipe entrance pada tapak bangunan berpengaruh dalam hal bentuk dan letak entrance, sehingga akan menimbulkan kesan seperti apa bangunan yang ada di depannya. Ada beberapa entrance pada tapak bangunan, yaitu :

Adapun kriteria penentuan bentuk dan letak entrance bangunan adalah:

- Mudah dilihat, menarik dan menyolok sebagai tanda masuk
- Mempunyai penekanan tertentu sebagai ruang penerima serta sebagai pengarah kedatangan pengunjung.
- Mempunyai ciri khas sebagai bangunan pusat industri musik.

Graduated entrance at entrance pada tapak



Gambar III.19 Analisa layout main entrance pada tapak

III.6.5 Fasade Bangunan

Pada fasade bangunan gedung pusat industri musik pop modern harus dapat mencerminkan kaidah arsitektural yang dapat saling mendukung dari unsur-unsur yang ada pada karakter musik pop modern yang penuh dengan kebebasan, atraktif, improvisasi dan penuh variatif dalam penyajiannya.

Maka untuk merencanakan gedung pusat industri musik pop modern perlu memperhatikan faktor-faktor, yaitu:

- Menarik, ekspresif dan mencerminkan kedinamisan musik pop modern dengan segala ornamennya.
- Jelas dan nyata sebagai gedung pusat industri musik pop modern.
- Wujud dari ekspresi bangunan yang direncanakan hendaknya tidak hanya dapat mengkomunikasikan citra/image bangunan tetapi dapat juga mewartakan fungsinya sebagai gedung pusat industri musik pop modern.

III.7 Kesimpulan Penekanan pada Tata Ruang yang Interaktif dan Ekspresif:

- Tata ruang yang interaktif dan ekspresif dapat ditunjukkan dengan:
 - Menggunakan style bangunan yang modern, sebagai bentuk pertimbangan dalam hubungannya dengan "Pusat Industri Musik Pop Modern" yang dapat mendukung nilai komersil dan pendidikan pada bangunan secara efektif.
 - Pengolahan tata ruang dalam dan luar menggunakan konsep transformasi elemen musik, yaitu menggunakan konsep melingkar (orientasi massa yang mempunyai satu titik central di tengah), seperti transformasi sound hole (lubang suara pada gitar) dan transformasi jumlah dawai gitar akustik.
 - Perpaduan antara fungsi ruang utama dan ruang pendukung yang saling terkait, sehingga menimbulkan pengalaman visual bagi pengunjung untuk dapat mengembangkan bakat dibidang musik khususnya pada bidang pertunjukan.

Bab IV KONSEP PERANCANGAN

IV.1 Konsep Penentuan Lokasi Pusat Industri Musik Pop Modern di Jogjakarta

Gambar konsep penentuan lokasi:



Gambar IV.1 Konsep penentuan lokasi

IV.1.1 Kondisi Umum Site Terpilih

Pada lokasi terpilih terdapat kondisi sebagai berikut, sesuai dengan *kriteria* pemilihan lokasi dan *faktor* pemilihan lokasi site:

- Pengolahan site relatif tidak sulit
- Berdekatan dengan pertigaan jalan yang memiliki lalu lintas padat pada jam jam tertentu (07.00-09.00, 12.00-14.00, 16.00-18.00).
- Dekat dengan jalan pusat kota, seperti Tugu Jogja dan Malioboro.
- Dekat dengan jalan utama transportasi dalam kota dan keluar kota Jogjakarta, serta pencapaiannya yang mudah dituju dengan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.
- Site telah dilengkapi dengan jaringan infrastruktur yang lengkap.
- Relatif dekat dengan keberadaan fasilitas yang mendukung perkembangan seni musik khususnya dibidang pertunjukan, seperti: Purna budaya UGM, Lapangan & sport hall Kridosono

- Adanya kedekatan dengan sasaran konsumen yaitu mahasiswa. Disini relatif dekat dengan beberapa perguruan tinggi yang mahasiswanya potensial dianggap sebagai konsumen

IV .1.2 Kondisi Internal Site Terpilih

- Peruntukan lahan saat ini adalah sebagai daerah komersil
- Batas batas site :
 - Sebelah utara : Daerah hunian
 - Sebelah selatan : Fasilitas pendidikan, perkantoran, dan hunian
 - Sebelah Timur : Pertokoan dan bank
 - Sebelah Barat : Daerah hunian, bank, hotel, dan Tugu
- Luas lahan 15.000 m²

Gambar konsep kondisi internal site terpilih



Gambar IV.2 Konsep kondisi internal site terpilih

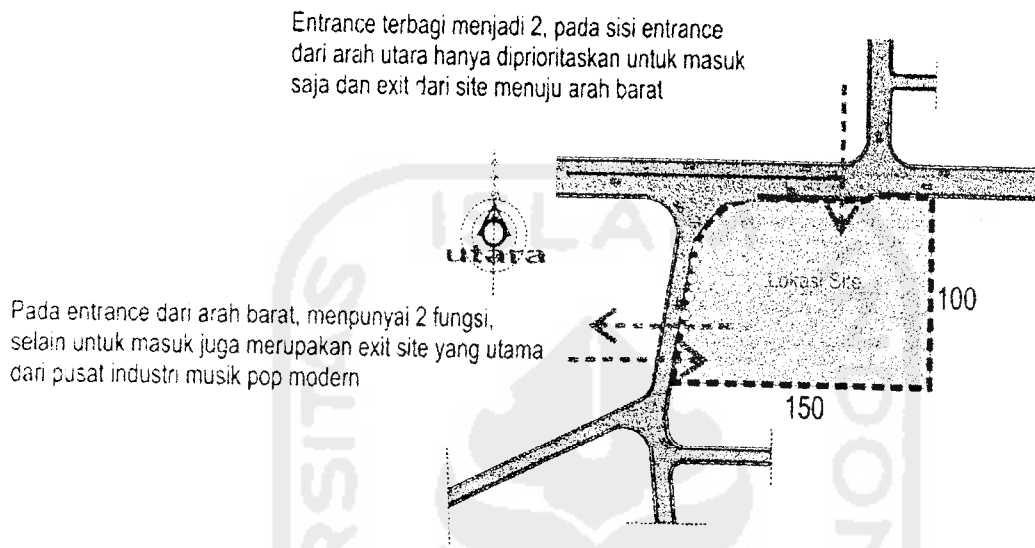
IV .2 Konsep Dasar Bangunan

IV.2.1 Pencapaian Menuju Site

- Pintu masuk berada di Jl. Jendral Sudirman (utara site) dan pintu keluar berada di sebelah barat site (jalan menuju kota baru), pertimbangannya untuk kemudahan pencapaian site dan menghindari kemacetan ketika jam jam padat lalu lintas
- Jalan dibagi menjadi jalan untuk pengunjung dan jalan untuk servis

- Permasalahan entrance pada jalur Jl. Jendral Sudirman diantisipasi dengan penempatan pada jarak 30 m dari pertigaan jalan untuk mengantisipasi kemacetan kendaraan pada saat dilangsungkan pertunjukan musik.

Gambar konsep pencapaian menuju site

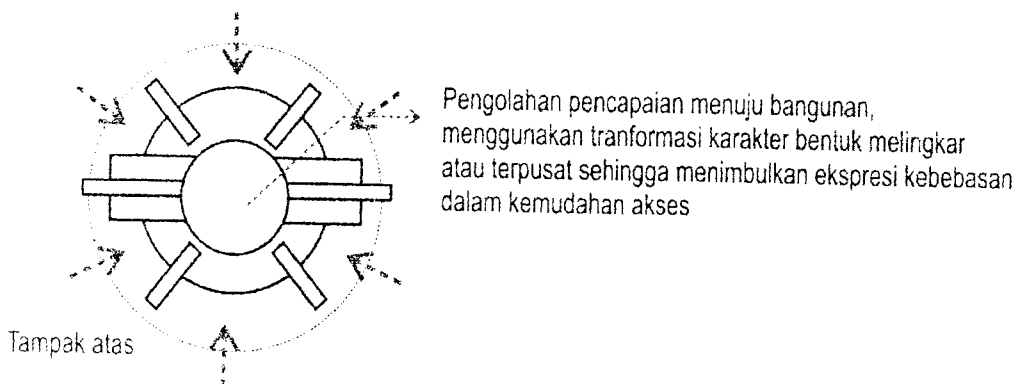


Gambar IV.3 Konsep pencapaian menuju site

IV.2.2 Pencapaian Menuju Bangunan

Dalam pencapaian menuju bangunan menggunakan konsep dari transformasi bentuk melingkar dengan pertimbangan kemudahan maintenance dan optimalisasi luas site untuk mendukung fungsi fungsi yang berada di dalam bangunan. Selain itu dalam konsep pencapaian bangunan merupakan sebuah transformasi dari elemen musik (ekspresi kebebasan), akan tetapi tetap mengutamakan kenyamanan dan keamanan pengguna bangunan.

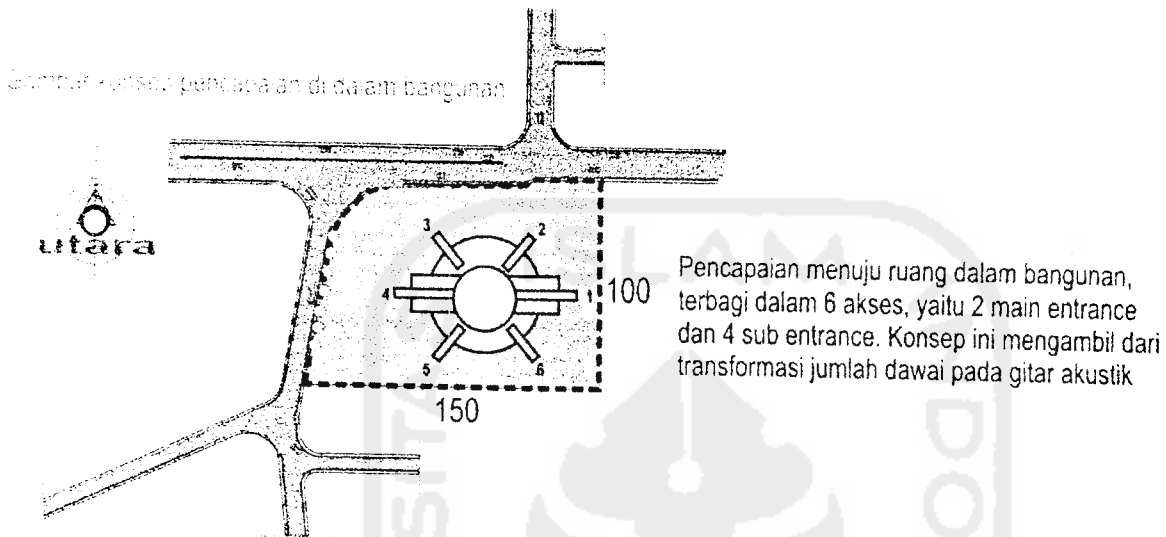
Gambar konsep pencapaian menuju bangunan



Gambar IV.4 Konsep pencapaian menuju bangunan

IV .2.3 Pencapaian di dalam Bangunan

Pencapaian pengunjung pada Pusat Industri Musik Pop Modern dibagi dalam beberapa pintu masuk, selain sebagai sebuah ekspresi kebebasan pencapaian juga merupakan konsep yang diambil dari transformasi dawai gitar akustik yang berjumlah 6.



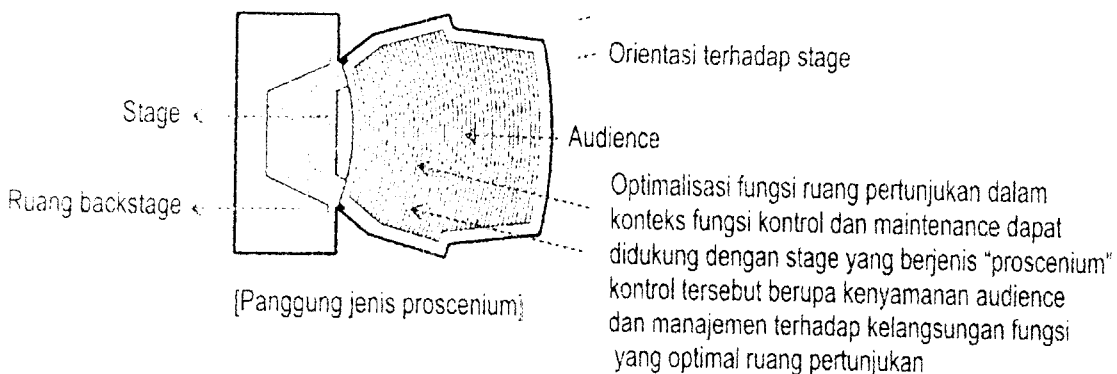
Gambar IV.5 Konsep pencapaian di dalam bangunan

IV .3 Konsep Layout Ruang Pertunjukan Musik

IV .3.1 Konsep Format Panggung Pertunjukan Musik

Layout stage pertunjukkan yaitu format proscenium (pandangan 1 arah)
Konsep lanyout panggung seperti proscenium dapat mendukung dari konsep bangunan yang berpola melingkar (terpusat), sehingga konteks kenyamanan dan keamanan pengguna ruang pertunjukan dapat terpenuhi.

Gambar konsep layout stage



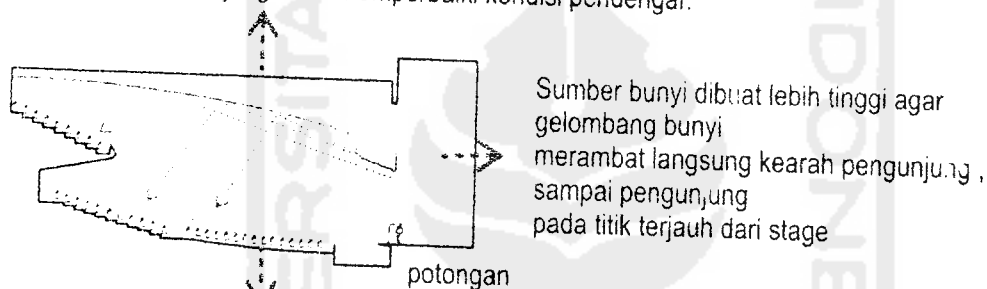
Gambar IV.6 Konsep layout stage

IV .3.2 Konsep Format Penataan Suara

Dengan pertimbangan agar suara sampai ke penonton secara merata, maka digunakan sistem penguat suara menyebar. Sistem suara menyebar terpasang secara permanen. Pemakaian sistem tata suara ini dikontrol oleh seorang operator untuk mengatur suara yang dihasilkan agar bisa maksimal.

Gambar konsep tata suara

Penggunaan penyebaran akustik (acoustic diffusers) adalah penting, terutama pada ruang pertunjukan. Pemasangan permukaan permukaan yang tidak teratur dalam jumlah banyak serta ukuran yang cukup pada ruang dengan waktu dengung yang agak panjang akan memperbaiki kondisi pendengar.



Sumber bunyi dibuat lebih tinggi agar gelombang bunyi merambat langsung ke arah penonton, sampai penonton pada titik terjauh dari stage

Luas lantai dan volume ruangan harus dijaga agar cukup kecil. Nilai volume per tempat duduk yang direkomendasikan untuk ruang pertunjukan adalah minimal 6,2m³, optimal 7,8 m³ dan maksimal 10,8 m³. Dan pemantul bunyi yang parallel (horizontal maupun vertikal) terutama yang dekat dengan sumber bunyi harus dihindari.

Gambar IV.7 Konsep tata suara pertunjukan

IV .3.3 Konsep Format Penataan Cahaya

Sistem pencahayaan yang dipakai ialah :

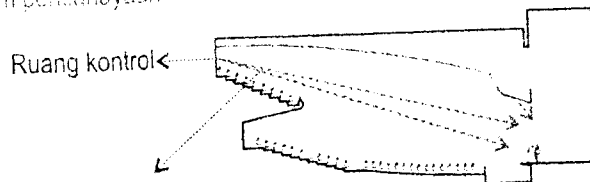
- Pencahayaan Umum

Digunakan sebelum dan sesudah pertunjukan musik dilangsungkan

- Pencahayaan Khusus

Digunakan untuk mendukung penampilan pementas di atas stage, misalnya lampu spotlight dan lampu sinar laser untuk memberikan suasana (tema/ karakter) di atas panggung. Dan lampu berwarna diletakkan di pintu keluar untuk memudahkan penonton bila ingin meninggalkan ruangan pada saat pencahayaan umum dimatikan (pendukung pengarah sirkulasi).

Gambar konsep sistem pencahayaan



Orientasi pencahayaan sebagai performance pertunjukan, pencahayaan dari belakang penonton. Seperti penggunaan lampu yang banyak warna untuk mendukung performance dan ekspresi dari musisi diatas stage

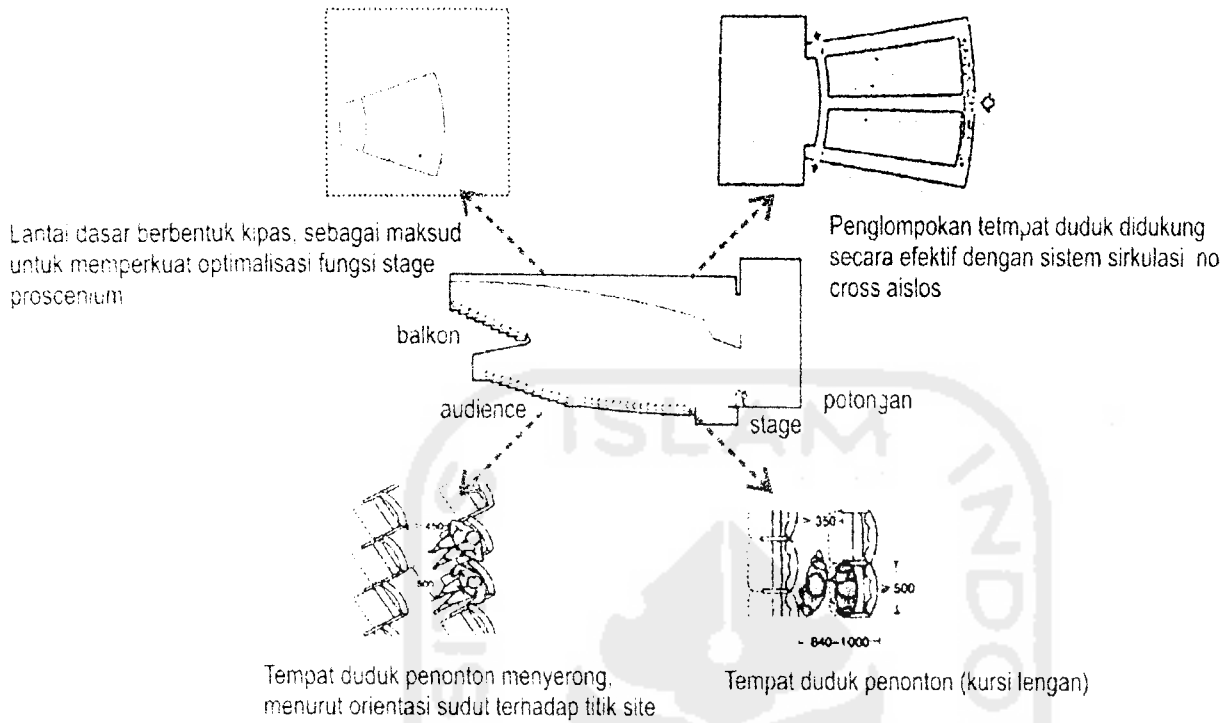
Gambar IV.8 Konsep sistem pencahayaan pertunjukan

IV .3.4 Konsep Format Bentuk Dasar Lantai, Layout Penonton, Kenyamanan Pandang, dan Penglompokan Tempat Duduk

Untuk menciptakan suasana yang interaktif antara aktifitas di stage dengan audience maka dibutuhkan layout penonton yang non kursi yang luas (untuk aktifitas gerakan / antusias penonton) dan apabila pementas menghendaki pementasan yang tenang seperti musik jazz, penonton dapat duduk dengan nyaman sambil menikmati pentas yang disajikan, maka kursi penonton dipersiapkan secara non permanen.

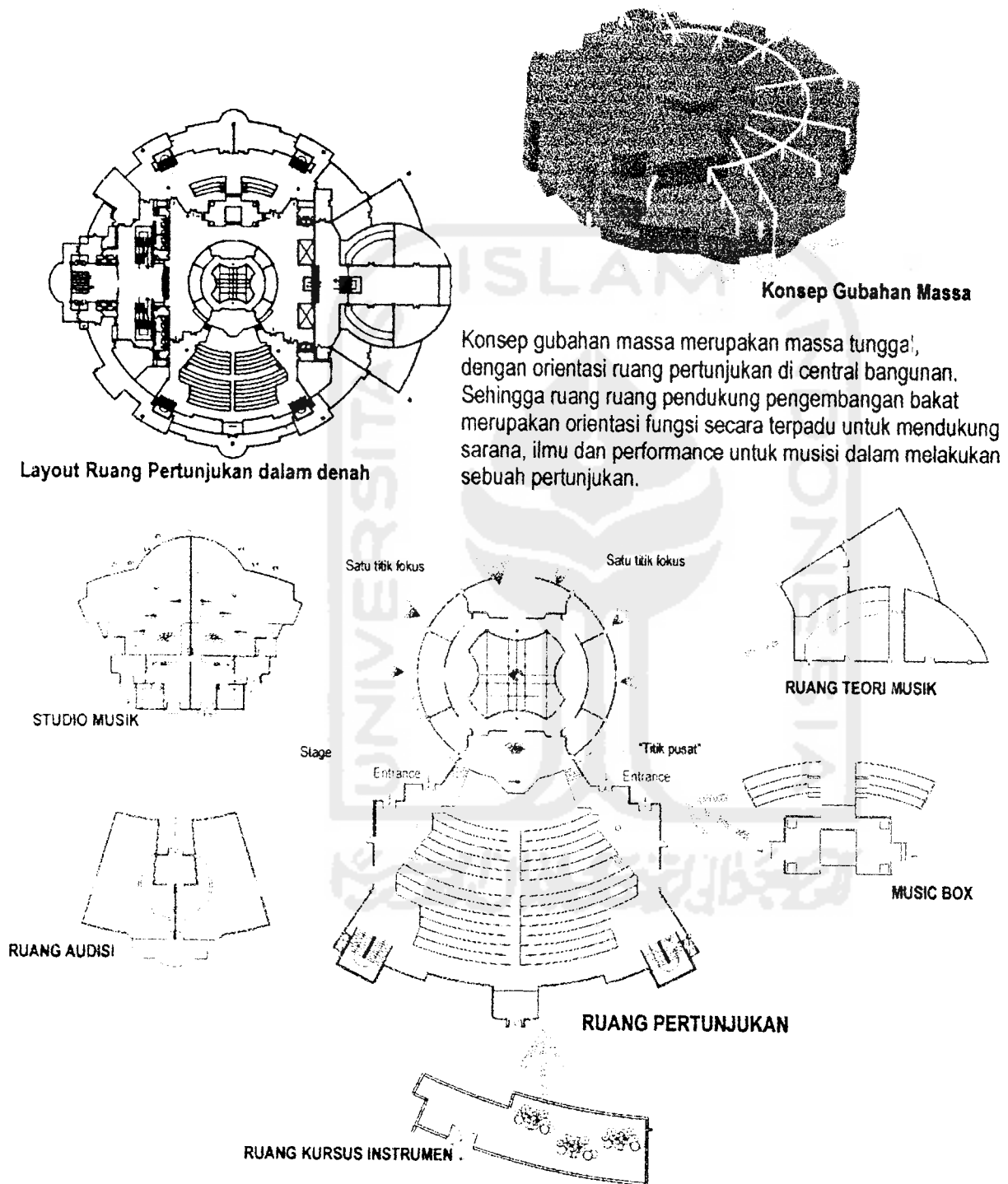
Sistem sirkulasi pada area tempat duduk penonton menggunakan sistem three cross aisles dengan lantai dasar berbentuk hexagonal.

Gambar konsep layout audience



Gambar IV.9 Konsep layout audience

IV.4 Konsep Layout Ruang Pengembangan Bakat



Gambar IV.10 Konsep layout ruang pengembangan bakat

IV.5 Konsep Tata Ruang yang Interaktif dan Ekspresif

Secara garis besar tata ruang (dalam dan luar) pada bangunan sebagai maksud atau tujuan dari fungsi bangunan itu sendiri, baik secara konteks arsitektur maupun non arsitektur.

Tata ruang secara arsitektur interaktif dan ekspresif

Arsitektur

Interaktif ekspresif secara arsitektural dapat ditunjukkan dengan pola ruang atau organisasi ruang yang radial (terpusat) secara fungsi yang berkesinambungan, merupakan pendekatan terhadap tema bangunan yaitu "Pusat industri musik pop modern"



Gambar IV.11 Konsep tata ruang interaktif dan ekspresif secara arsitektural

Non arsitektural

Bagian-bagian dari gitar akustik :

Tuning key (kunci penala)

- Head (kepala)
- Nut (tulang penunpu)
- Fingerboard (bidang tekan)
- String (dawai/snar)
- Sound hole (lubang suara)
- Bridge (jembatan)

Body (badan)

Transformasi

Karakter sound hole ini merupakan transformasi utama dalam pusat industri musik pop modern, yaitu ditransformasikan pada konsep; organisasi ruang secara keseluruhan, ekspresi massa bangunan, dan struktur utama bangunan (radial atau terpusa.)

Dawai gitar yang berjumlah 6, ditransformasikan kedalam sebuah entrance menuju dalam bangunan yang terdiri atas 2 main entrance dan 4 sub entrance

Head gitar ditransformasikan pada bentuk entrance utama

Gambar IV.12 Konsep tata ruang interaktif dan ekspresif secara non arsitektural

IV .6 Konsep Sistem Dasar Utilitas

Sistem dasar utilitas yang digunakan adalah sistem utilitas yang mendukung fungsi bangunan, meliputi: pengkondisian udara, pencahayaan, sistem keamanan, sumber listrik, air bersih, sanitasi, dan komunikasi.

- **Pengkondisian Udara**

- Penghawaan buatan, menggunakan sistem AC sentral dan unit. Sistem AC sentral ditempatkan pada ruang pertunjukan sedangkan pada ruang seperti ruang rapat, area pengelola, area latihan dan rekaman musik menggunakan AC unit.
- Penghawaan alami, yaitu memanfaatkan sirkulasi udara secara optimal melalui bukaan bukaan seperti pada hall, restaurant, musholla.

- **Pencahayaan**

- Pencahayaan alami, yaitu dengan memanfaatkan bukaan terhadap besaran yang cukup dapat dibuka dan ditutup.
- Pencahayaan buatan, dikontrol melalui ruang kontrol lighting yang disesuaikan penggunaannya seperti pada ruang pertunjukan musik.

- **Sistem Pengamanan dan Keamanan**

- **Sistem Pengamanan di Dalam Gedung**, yaitu seperti bahaya kebakaran di dalam bangunan, untuk mengatasinya digunakan sistem pemadam kebakaran: Tabung pemadam kebakaran, smoke detektor, pintu darurat dengan daun pintu tahan api, pemakaian lampu fluorescent pada anak tangga dalam ruang pertunjukan (pengarah).
- **Sistem Pengamanan di Luar Gedung**, seperti bahaya kebakaran di luar bangunan, untuk mengantisipasinya dengan menggunakan hydran dengan jangkauan jarak tiap 32 m. Kemudian bahaya petir, dengan menyalurkan energi petir melalui energi penangkap petir dengan media bahan kabel tembaga terisolasi ke dalam tanah.
- **Sistem Keamanan**
Menggunakan sistem alarm pada ruang ruang tertentu dan dengan satuan pengamanan (satpam) yang beroperasi selama 24 jam. Sedangkan pada saat terjadi pertunjukan yang mampu menarik pengunjung dalam kwantitas besar maka akan diminta bantuan dari luar (Kepolisian, ABRI)

- **Sumber Listrik dan Air Bersih**

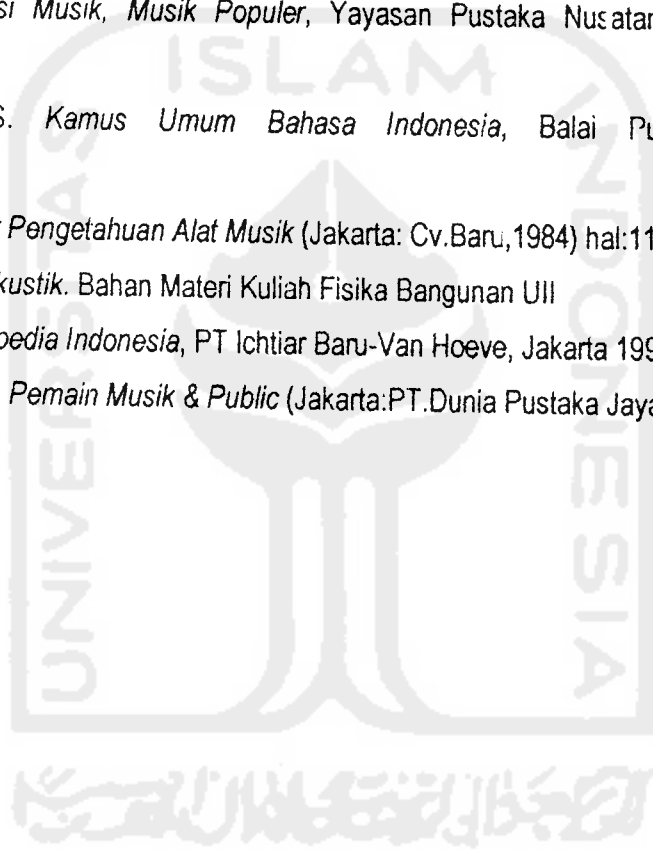
- Listrik utama berasal dari PLN

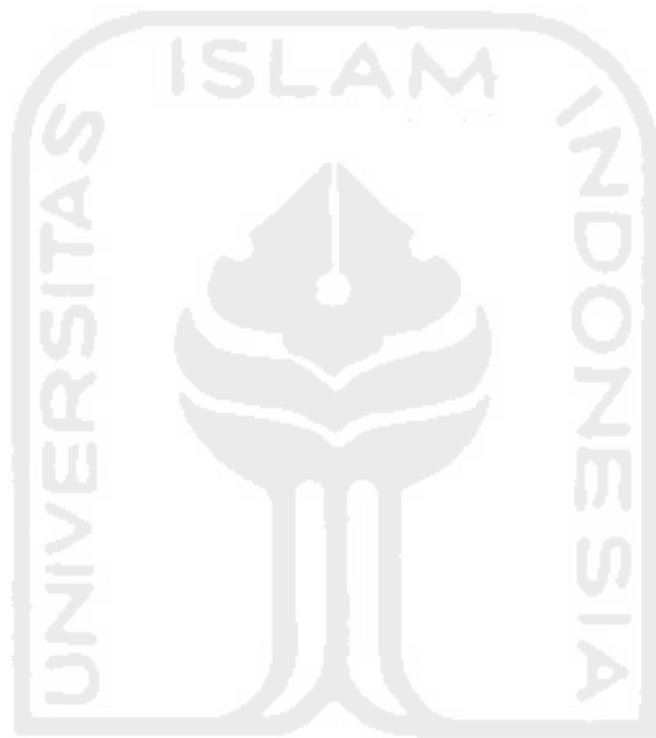
- Genzet, secara otomatis akan digunakan apabila listrik dari PLN mengalami gangguan (mati)
- Sumber air bersih dari PAM dan sumur, sistem pendistribusian air menggunakan sistem Down Feet dan Up Feet
- **Sanitasi**
 - Pembuangan sampah, dikumpulkan pada tempat pengumpulan sampah yang kemudian diambil petugas kebersihan dan diangkut oleh truk sampah dan dibuang ketempat pembuangan akhir.
 - Limbah cair, digunakan septictank, kemudian ke riol kota.
- **Komunikasi**
 - Sistem komunikasi dalam bangunan menggunakan intercom dan untuk keluar bangunan menggunakan telepon dengan memanfaatkan jaringan dari TELKOM.



DAFTAR PUSTAKA

- Francis, D.K. Ching, *Arsitektur Betul: Ruang dan Susunannya*. Erlangga.1996
- Iwan irawan, *Pelajaran Gitar (Klasik / Spanish)*, jilid satu, Yayasan Pusat Pendidikan Musik (Music Education Centre Foundation) 1983
- J.C Snyder & Anthony, *Pengantar arsitektur*, erlangga,1994
- Leslie. *Akustik Lingkungan* , 1990
- Mark, Dieter, *Apresiasi Musik, Musik Populer*, Yayasan Pustaka Nusatama, Yogyakarta, 1995.hal:13
- Poerwodarminta, WJS. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka Jakarta, 1982.hal:5,8,9,10
- Pono Banoe, *Pengantar Pengetahuan Alat Musik* (Jakarta: Cv.Baru,1984) hal:11
- Sugini. *Arsitektur dan Akustik*. Bahan Materi Kuliah Fisika Bangunan Ull
- Shadily, Hassa. *Ensiklopedia Indonesia*, PT Ichtiar Baru-Van Hoeve, Jakarta 1992.hal:7
- Sumaryo LE, *Komponis, Pemain Musik & Public* (Jakarta:PT.Dunia Pustaka Jaya,1986) hal:12





الجامعة الإسلامية في إندونيسيا



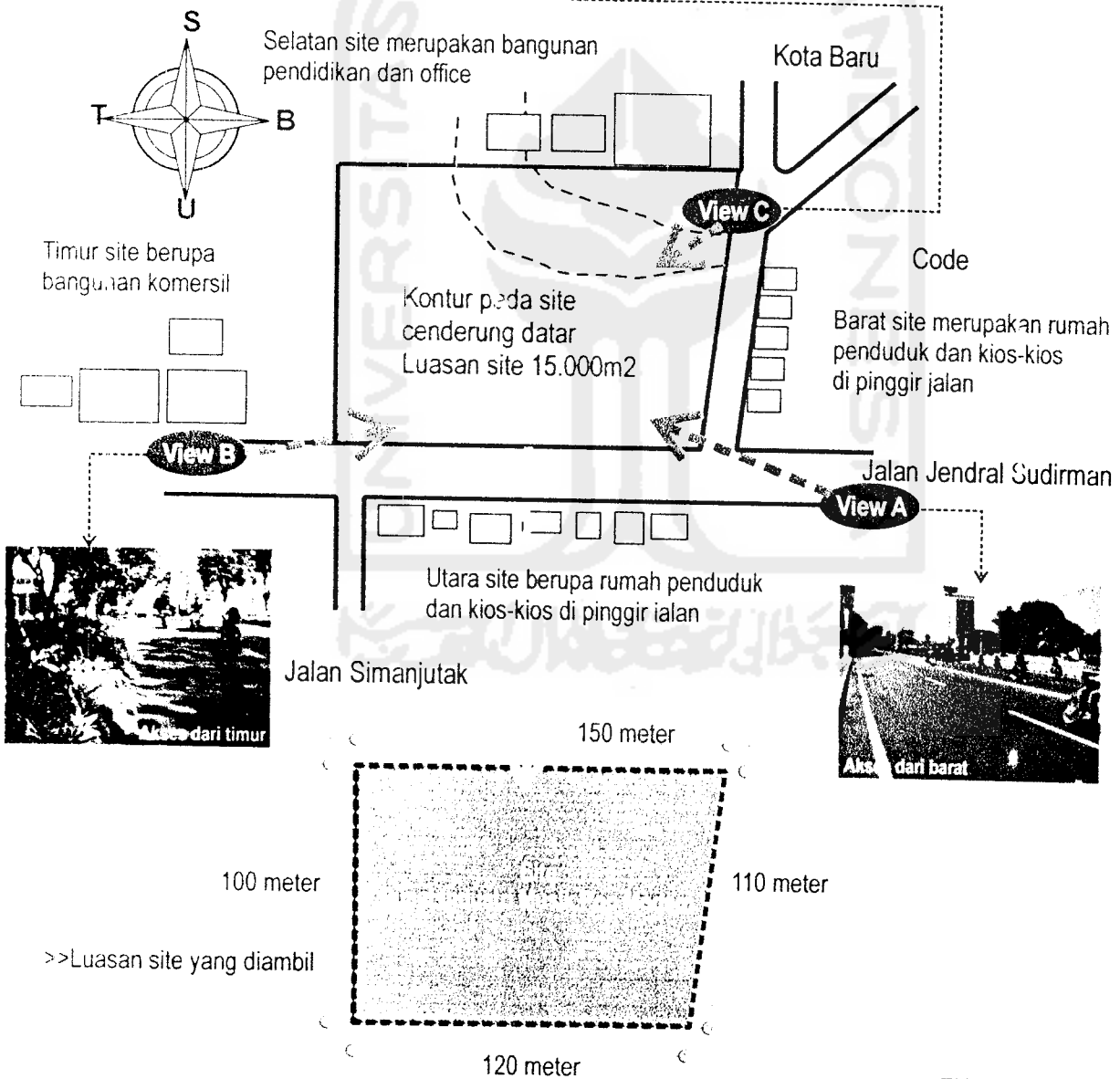
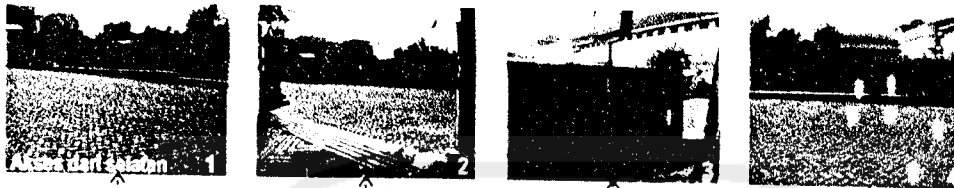
>>Skematik Desain

“The center for modern pop music industry in Jogjakarta”

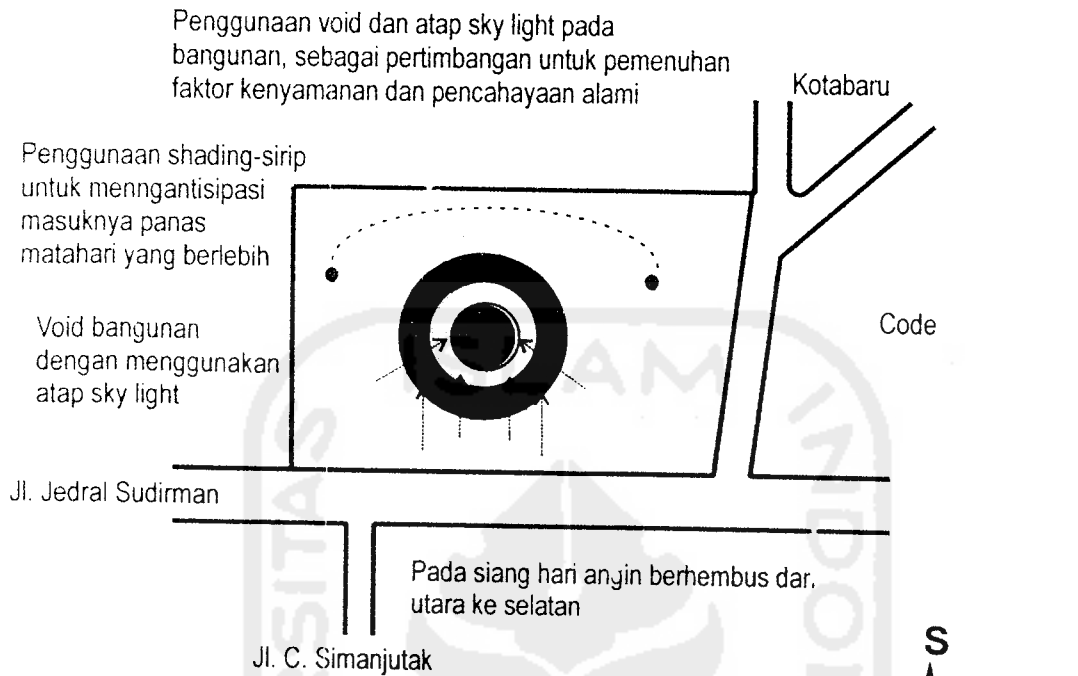
1. Kondisi Site

Eksisting secara umum:

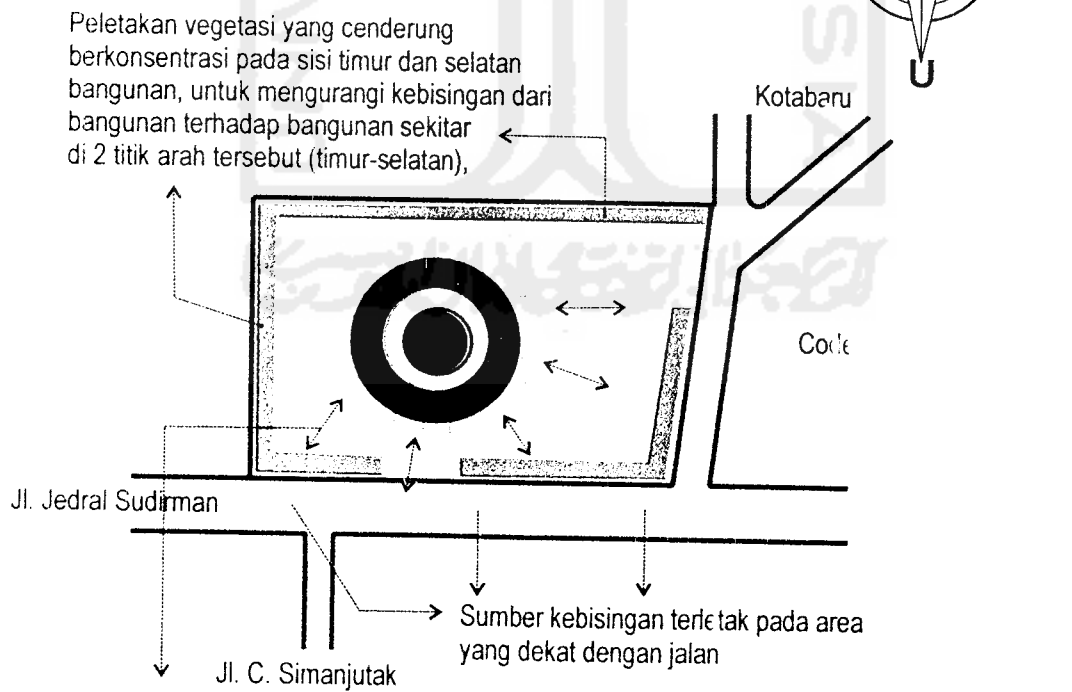
- Lokasi terpilih karena memiliki kejelasan dalam pencapaian
- Tidak sering terjadi kemacetan
- Kemudahan dalam fasilitas sarana & prasarana
- Terletak pada tata ruang kawasan yang mendukung fungsi bisnis dan pendidikan



1. Faktor angin dan Matahari



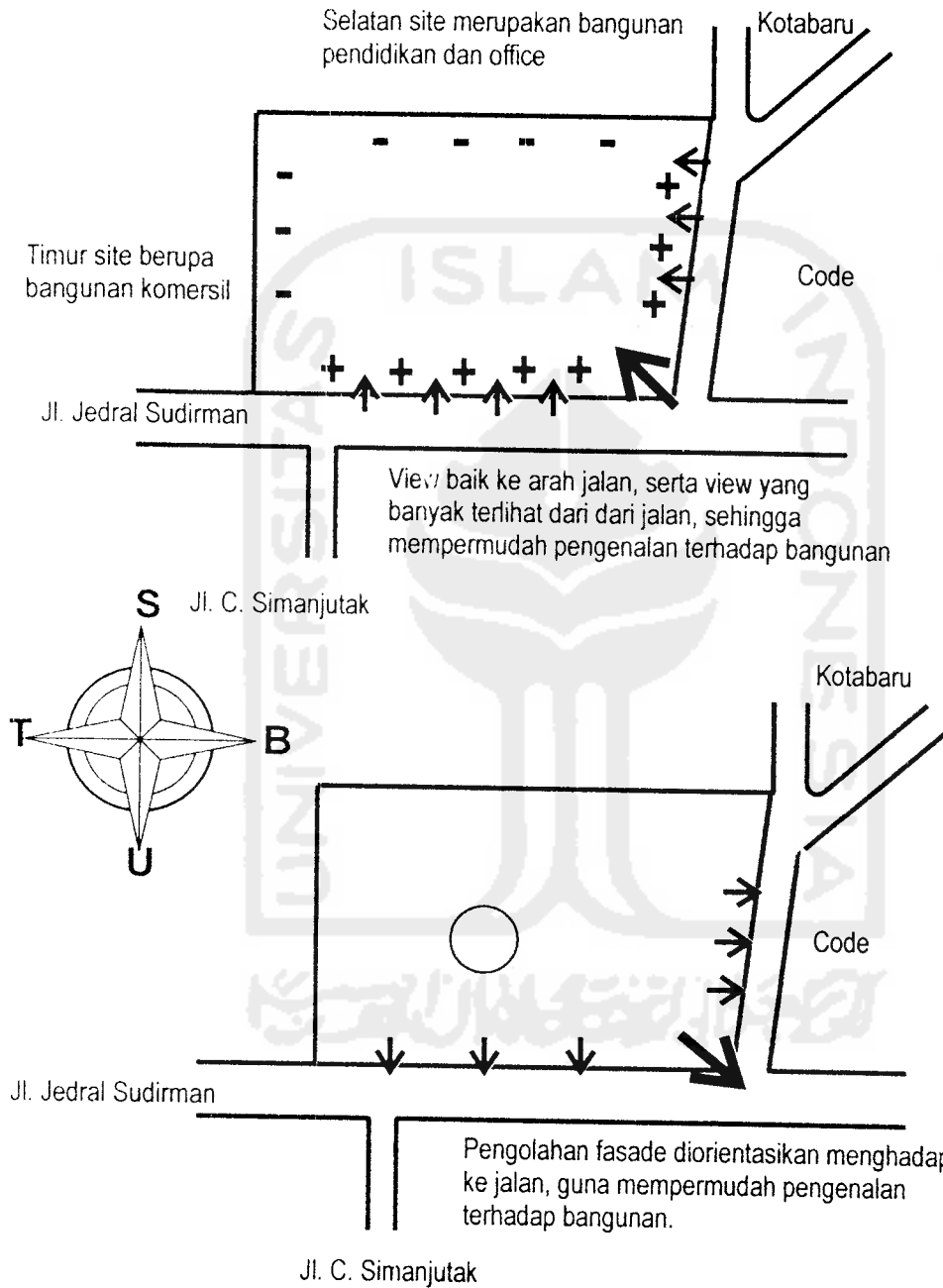
2. Faktor kebisingan



Memposisikan bangunan agak ketengah (belakang) guna meminimalkan masuknya bising kedalam bangunan

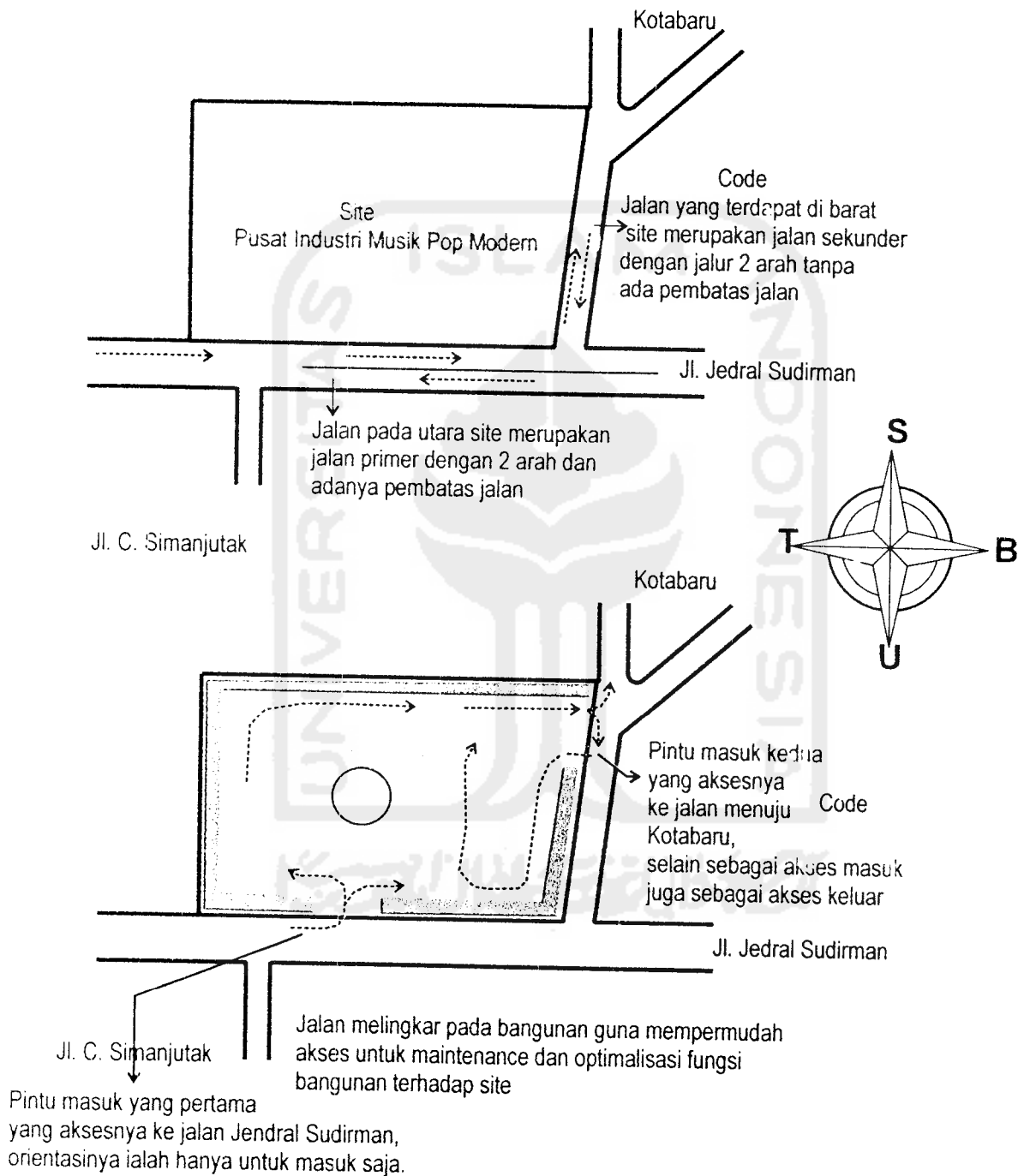
>> ANALISA SITE

3. View pada site



>> ANALISA SITE

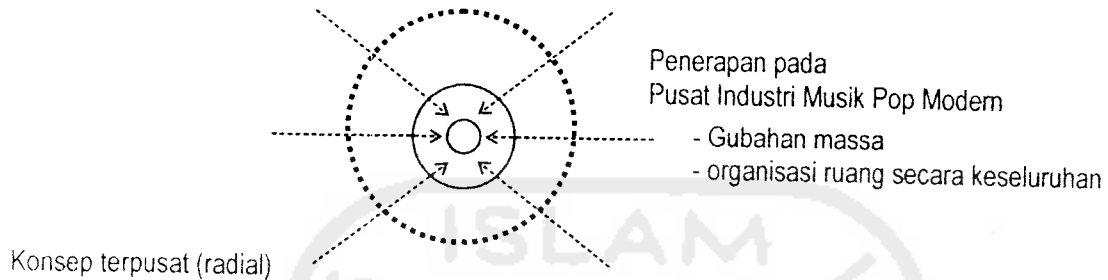
4. Sirkulasi pada site



>> ANALISA SITE

>> Konsep arsitektural

Sebagai pertimbangan antara karakter "pusat industri", maka pendekatannya menggunakan konsep bangunan berpola terpusat pada keseluruhan bangunan dan pengembangan dari bentuk radial pada pola strukturnya.



>> Konsep non arsitektural

Komposisi bentukan menggunakan konsep karakter bentuk gitar akustik yang ditransformasi.

- Gitar akustik digunakan sebagai konsep, karena alat musik tersebut sudah umum dipakai oleh setiap berbagai lapisan masyarakat, dan tidak menutup kemungkinan perkembangan gitar akustik dapat mengikuti perkembangan secara modern.

Bagian-bagian dari gitar:

Tuning key (kunci penala)

Head (kepala)

Nut (tulang penumpu)

Fingerboard (bidang tekan)

String (dawai/snar)

Sound hole (lubang suara)

Body (badan)

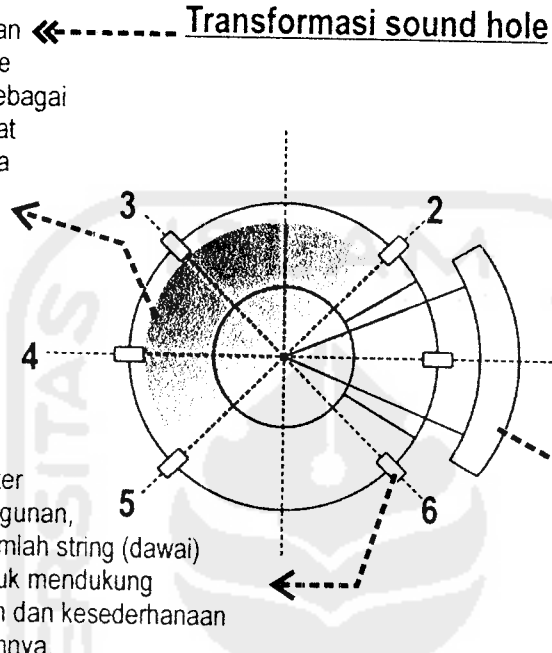
Bridge (jembatan)

3 elemen yang diambil sebagai konsep yang akan ditransformasi kedalam konsep bentukan bangunan ialah karakter " string (dawai/snar), head (kepala) dan sound hole (lubang suara)

>> KONSEP BENTUKAN BANGUNAN

Sketsa pola bentuk bangunan

Bentuk melingkar merupakan transformasi dari sound hole (lubang suara), berfungsi sebagai pendukung ekspresi terpusat dari fungsi bangunan secara keseluruhan yang terkait dan saling mendukung

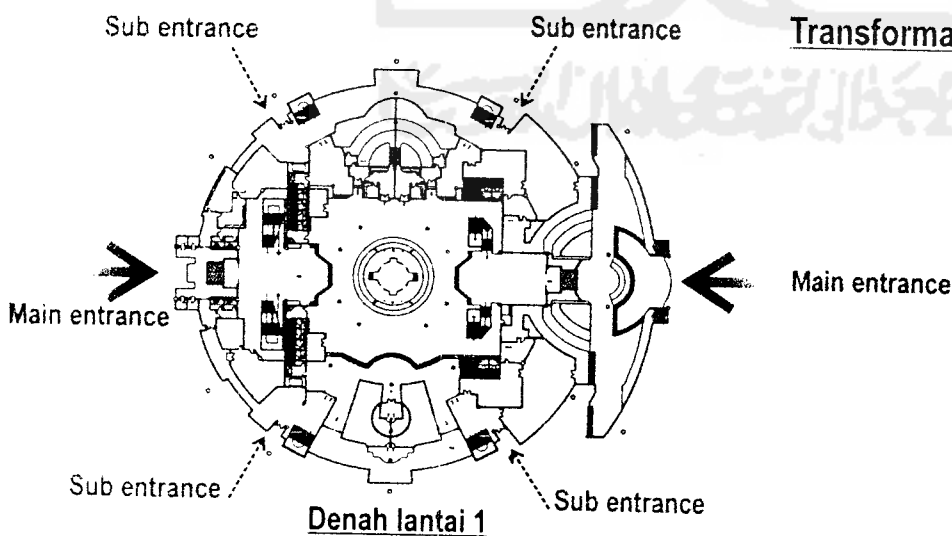


6 titik ini menggambarkan karakter jumlah akses menuju dalam bangunan, yang mengambil karakter dari jumlah string (dawai) gitar akustik, yang bertujuan untuk mendukung ekspresi kebebasan, kemudahan dan kesederhanaan menuju fungsi bangunan didalamnya.

Transformasi string

Elemen pendukung pada entrance utama bangunan, merupakan konsep yang mengambil karakter head (kepala) dari gitar akustik. Maksudnya sebagai penegas bentuk dari entrance itu sendiri.

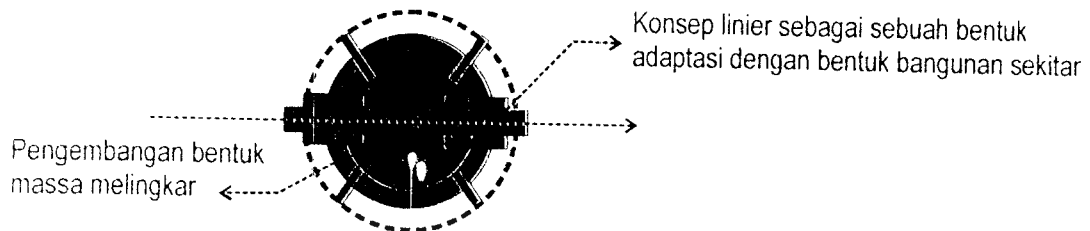
Transformasi head guitar



>> TRANSFORMASI BENTUK

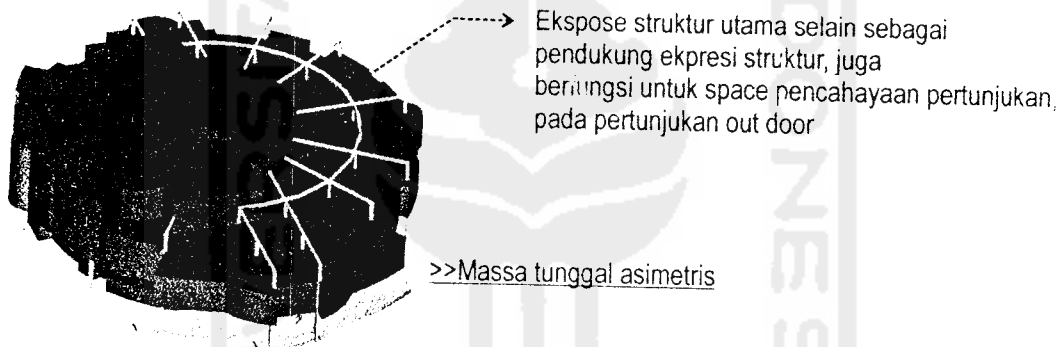
A. Tata massa

Secara spesifik konsep tata massa merupakan kombinasi antara pengembangan massa melingkar dan linier, bentuk pusat menggambarkan sebuah pusat industr. sedangkan bentuk linier merupakan konsep adaptasi terhadap bentuk bangunan sekitar lingkungan site.



B. Gubahan massa

Pusat industri pop modern menggunakan gubahan massa tunggal asimetris dengan pertimbangan sebagai pendekatan fungsi terpadu (terpusat).



C. Skala, proporsi, dan irama

>> Skala

Bangunan menggunakan konsep skala monumental, dengan pertimbangan untuk dapat mengakomodasi dengan maksimal kebutuhan ruang dalam pusat industri musik pop modern.

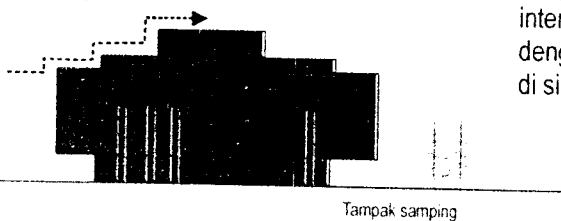


>> Proporsi

Pada area pertunjukan menggunakan proporsi yang dominan dibandingkan dengan yang lain, dengan pertimbangan sebagai karakteristik interaktif dan ekspresif terhadap pengunjung dengan mengekspose ruang tersebut yang diletakan di sisi luar.

>> Irama

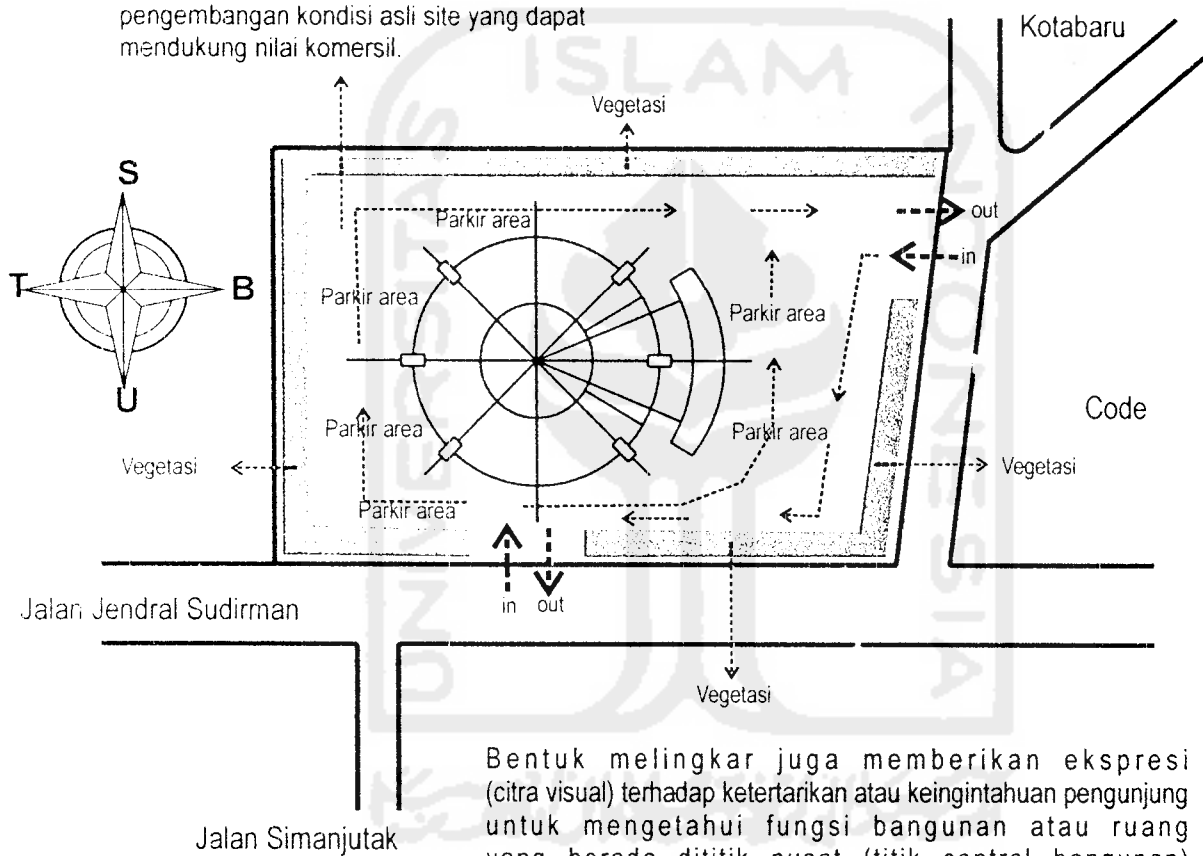
Irama pada bangunan ditunjukan dengan hierarki pada tinggi bangunan.



>> EKSPRESI GUBAHAN MASSA

Secara garis besar bentuk massa adalah melingkar, dengan maksud untuk mempertegas fungsi bangunan sebagai "pusat" yang terkait dengan elemen musik yaitu transformasi elemen gitar akustik.

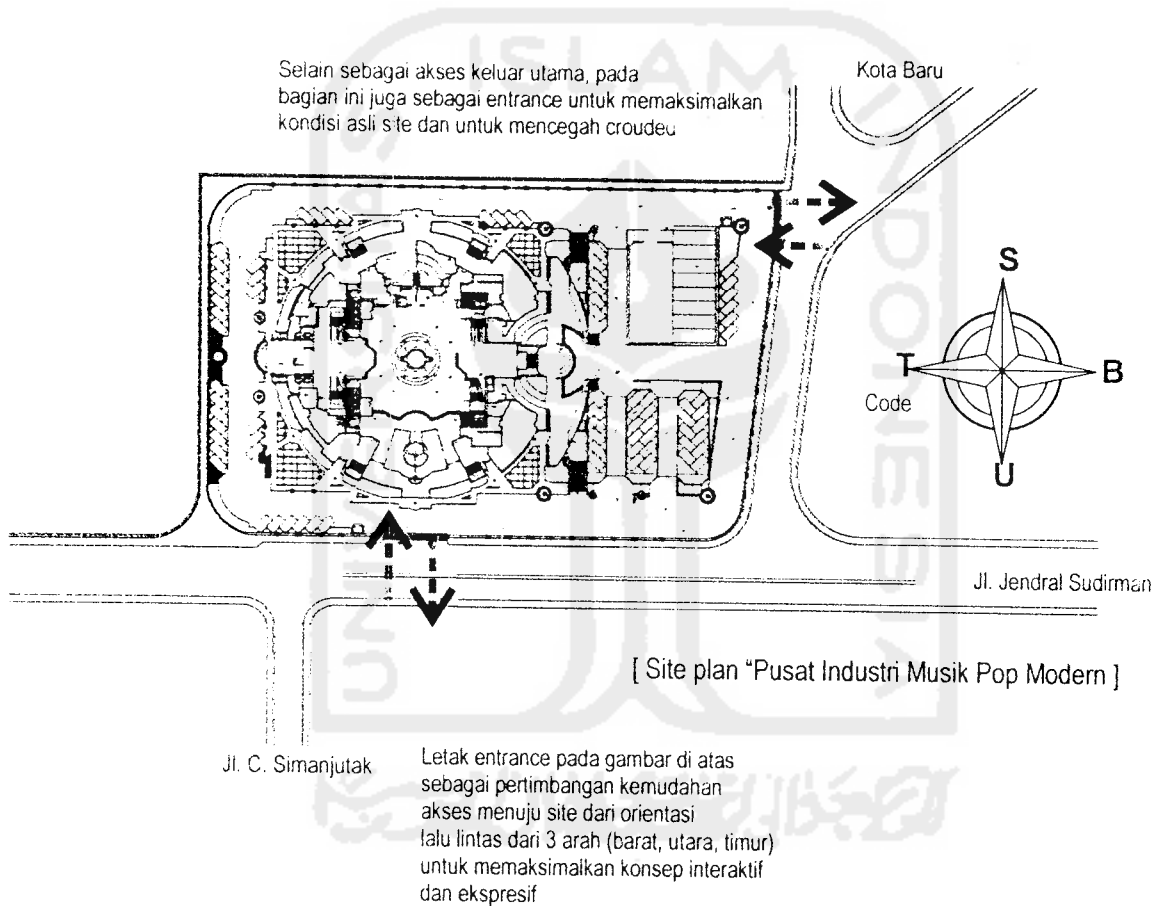
Sirkulasi kendaraan mengelilingi bangunan, sebagai pertimbangan untuk maintenance dan mengoptimalkan pengembangan kondisi asli site yang dapat mendukung nilai komersil.



Bentuk melingkar juga memberikan ekspresi (citra visual) terhadap ketertarikan atau keingintahuan pengunjung untuk mengetahui fungsi bangunan atau ruang yang berada dititik pusat (titik central bangunan)

>> KONSEP BENTUKAN BANGUNAN DALAM SITE

>> Pada bagian entrance menuju site,
di desain sebagai pengembangan dari bentuk asli site
agar berfungsi lebih efektif dan efisien

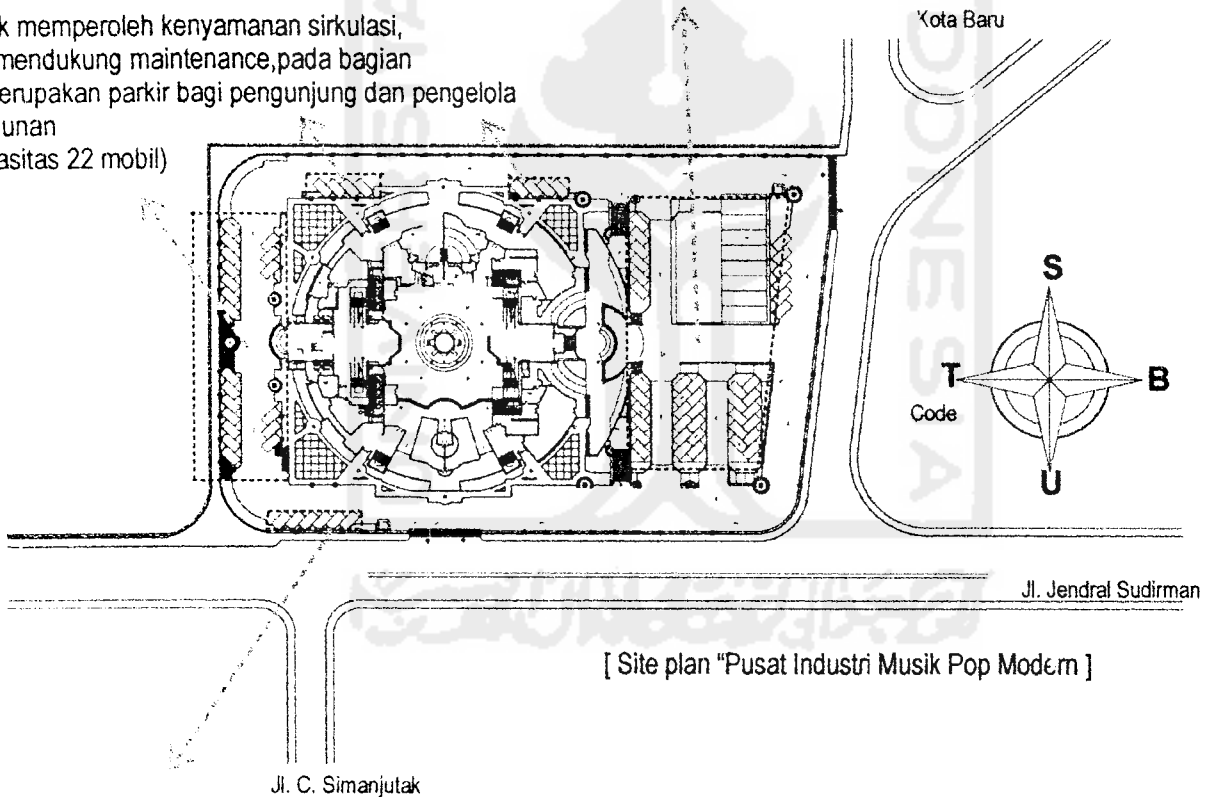


>> ENTRANCE PADA SITE

Secara garis besar tata parkir dalam Pusat Industri Musik Pop Modern, dibagi dalam 2 area, yaitu di indoor (basement) dan di outdoor (landskap).
 Pada basement difokuskan untuk parkir motor dan mobil, sedangkan pada out door selain mobil juga untuk bus/truk.

Pada area ini merupakan tempat parkir utama bagi kendaraan mobil, sebagai pendekatan konsep atas fungsi komersil dengan memaksimalkan luas site yang tersedia. Area ini diperuntukan bagi kendaraan mobil dan bus/ truk
 (kapasitas 65 mobil dan dan 8 bus)

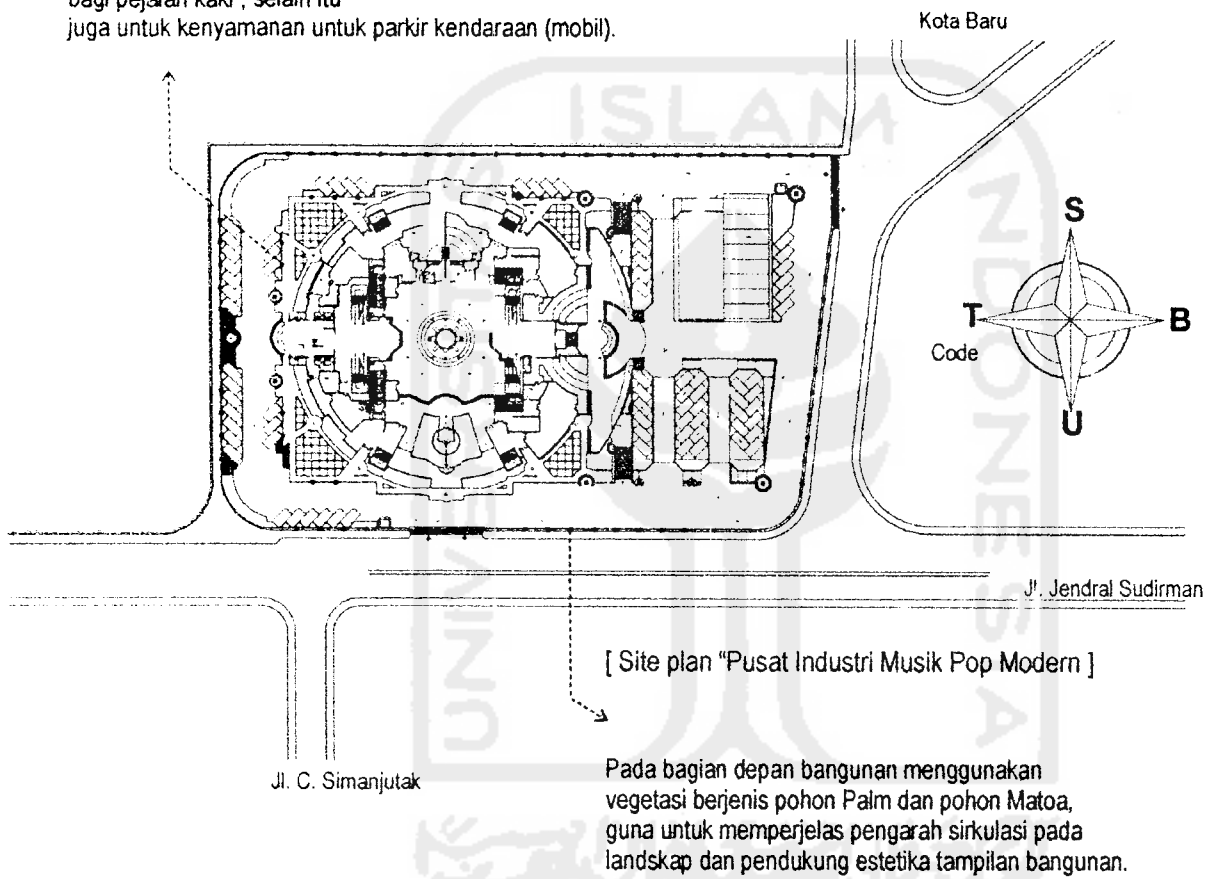
Untuk memperoleh kenyamanan sirkulasi, dan mendukung maintenance, pada bagian ini merupakan parkir bagi pengunjung dan pengelola bangunan
 (kapasitas 22 mobil)



Parkir mobil diorientasikan bagi pengunjung
 (kapasitas 6 mobil)

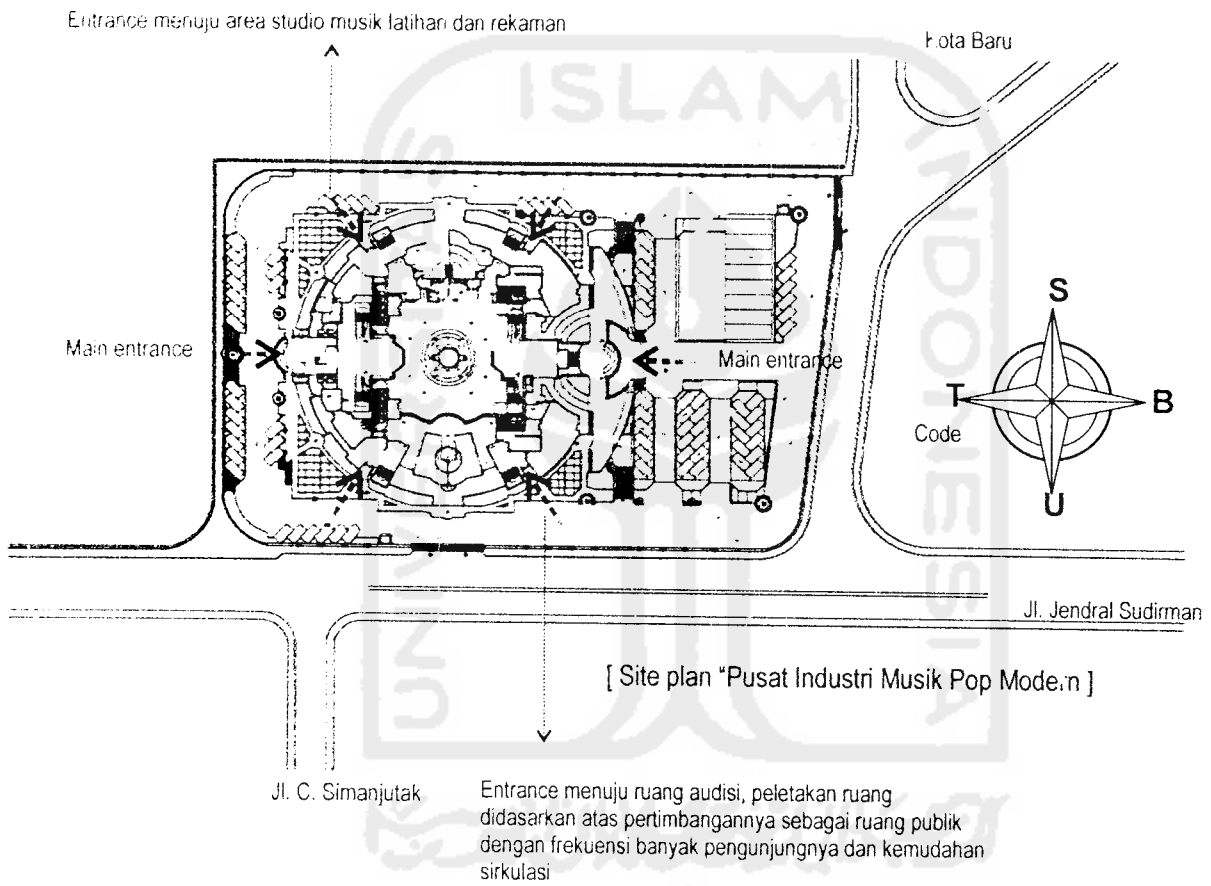
>> KONSEP TATA PARKIR

Pada bagian tepi bangunan (sisi dalam) menggunakan vegetasi berjenis Bambu Jepang, untuk mendukung kenyamanan bagi pejalan kaki, selain itu juga untuk kenyamanan untuk parkir kendaraan (mobil).

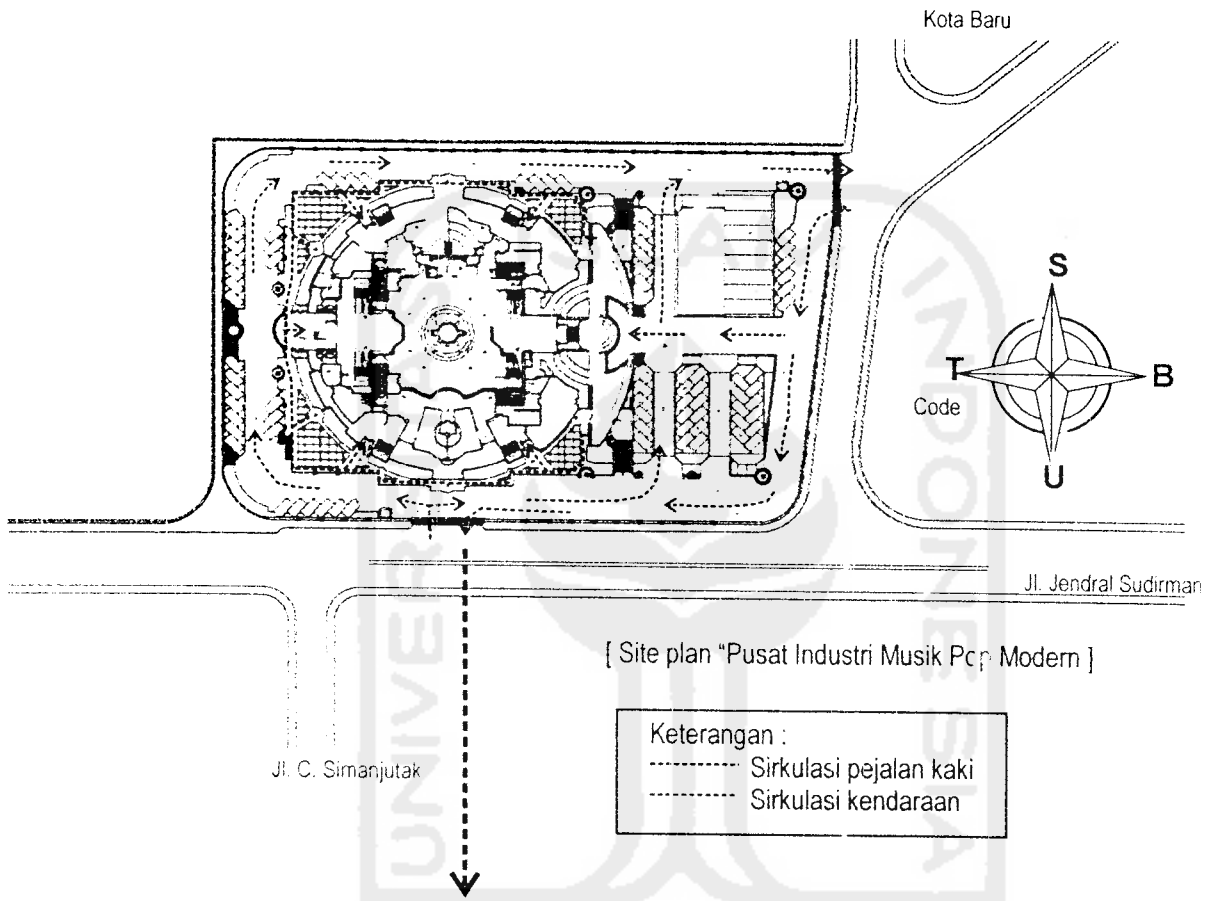


>> KONSEP TATA VEGETASI

Pusat Industri Musik Pop Modern
Tata ruang yang interaktif dan ekspresif



>> ENTRANCE PADA BANGUNAN

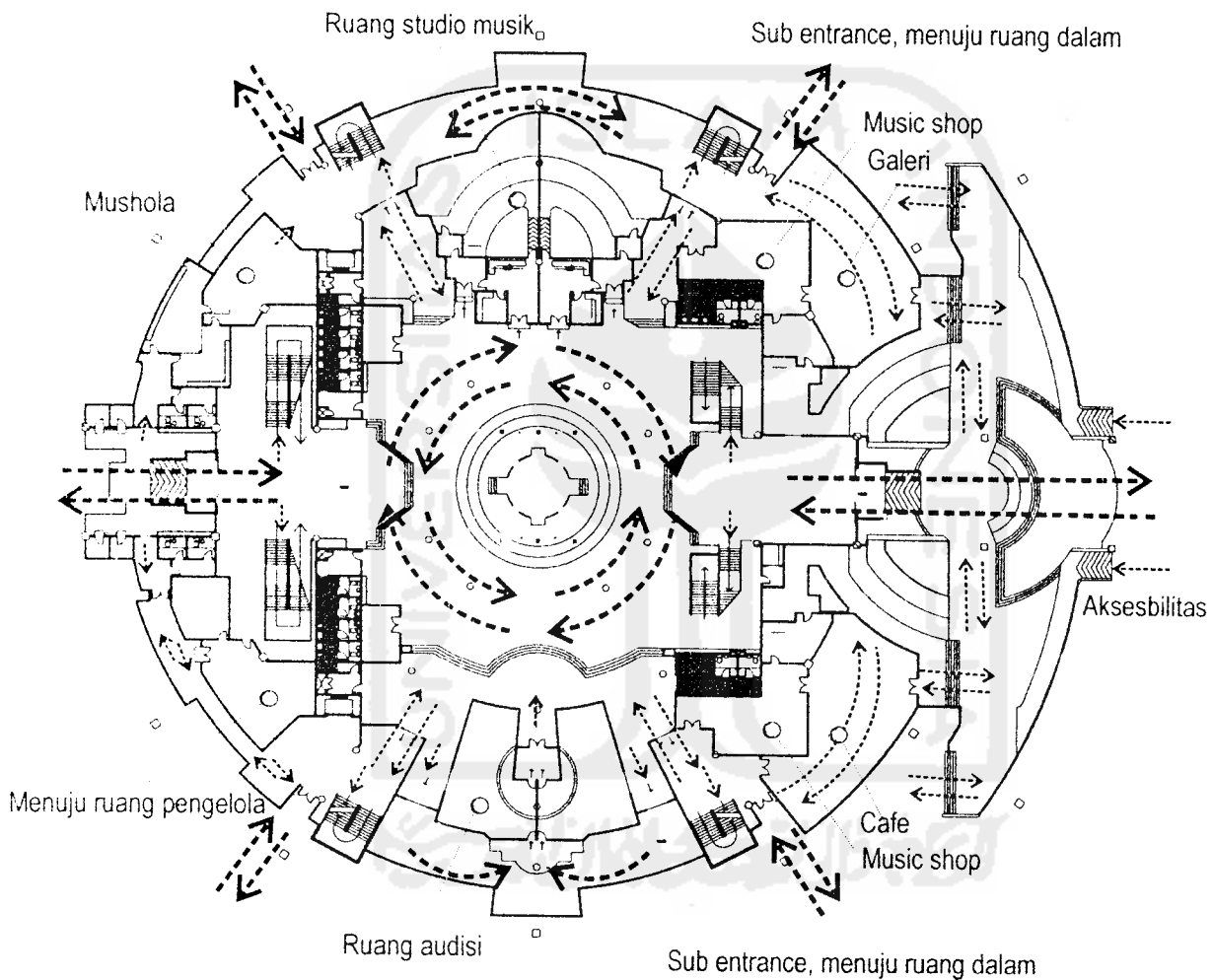


[Site plan "Pusat Industri Musik Pop Modern"]

Akses masuk pada bagian utara bangunan, juga sebagai akses keluar, dimana trotoar pada site menjorok ke selatan ± 2 meter. Ini sebagai pertimbangan untuk kenyamanan berkendara.

>> SIRKULASI RUANG LUAR

Pola sirkulasi pada ruang dalam, menggunakan pola melingkar 2 arah sebagai ekspresi kebebasan (karakter musik pop modern) serta pendukung entrance bangunan yang terbagi dalam beberapa bagian, namun faktor faktor kenyamanan sirkulasi tetap didukung secara fungsional (efektif)



Denah lantai 1

>> SIRKULASI RUANG DALAM

Area latihan dan rekaman musik

- Kursus instrumen musik
 - Kelas praktek gitar dan gitar bass
 - Kelas praktek piano dan sejenisnya
 - Kelas praktek drums
 - Kelas praktek vokal
- Studio latihan
 - Studio latihan musik moden
 - Ruang kontrol
 - Ruang operator

- Studio Rekaman
 - Studio rekaman musik moden
 - Ruang kontrol
 - Ruang operator
- Studio Pendukung
 - Studio koreografi
 - Studio bahasa
 - Studio psikologi
 - Studio Audio visual

Area Pertunjukan

- Ruang antri
- Ruang tiket
- Ruang per'unjukan
- Ruang kontrol
- Ruang persiapan
- Ruang rias
- Ruang P3K
- Ruang istirahat
- Gudang
- Lavatory

Area Pengelola

- Ruang Manager
- Ruang Wakil Manager
- Ruang sekretaris
- Guest room
- Ruang rapat
- Ruang pengajar
- Lavatory
- Gudang
- Ruang arsip
- Ruang administrasi

Area Pendukung

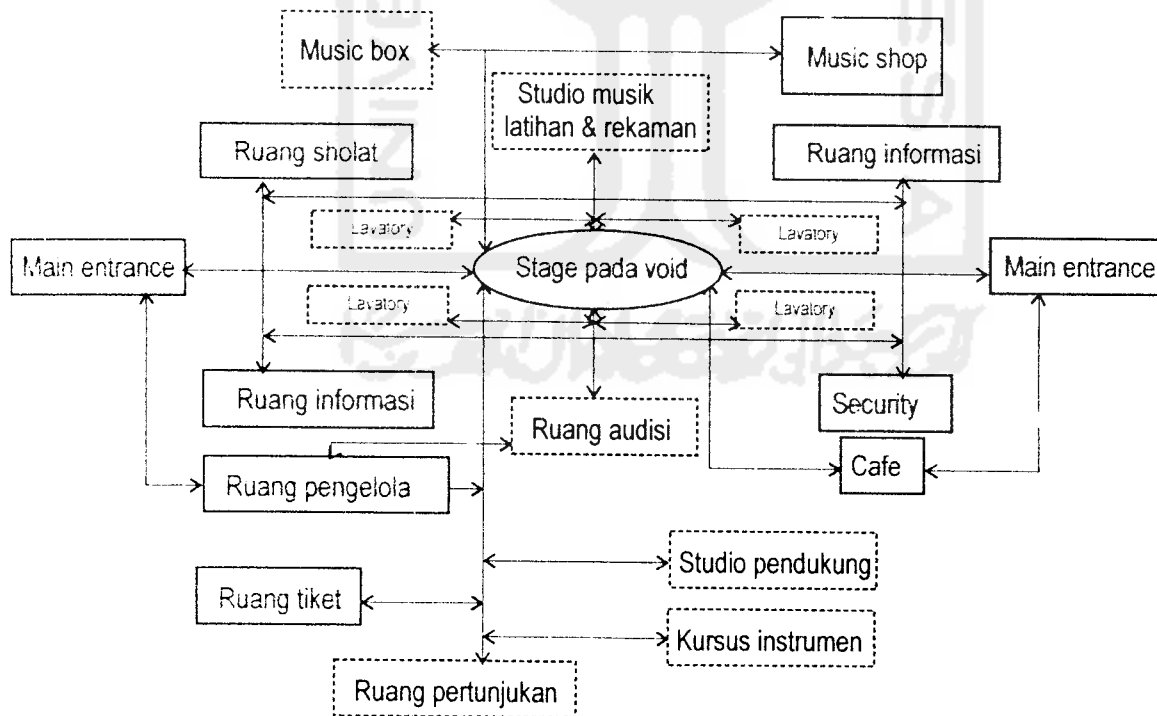
- Keamanan
- Galeri
- Meeting room
- Ruang sholat
- Ruang informasi
- Ruang ATM
- Gudang
- Music shop
- Café
- Lavatori

Area Servis

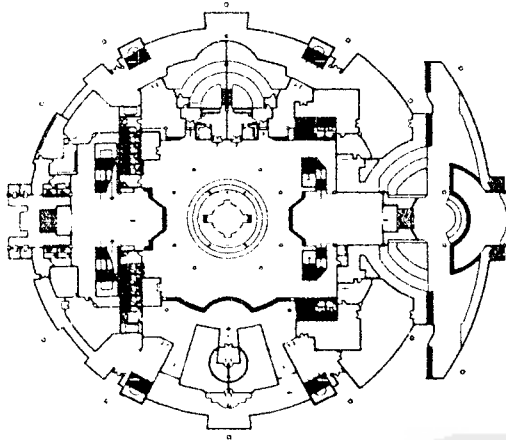
- Electrical mechanical room
- Operator room
- Service room
- Genzet room

Area Parkir

- Moto
- Mobil
- Bis / truk

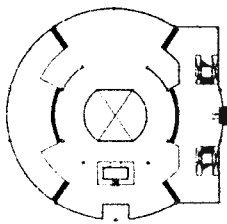


>> ORGANISASI RUANG KESELURUHAN



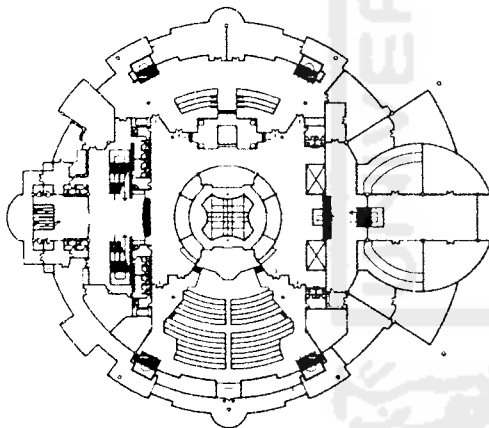
Pada denah lantai 1 digunakan sebagai ruang pengembangan bakat yang lebih bersifat publik area, seperti adanya ruang audisi dan studio musik (latihan & rekaman)

Denah lantai 1



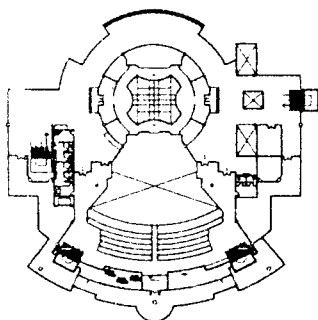
Pada denah lantai 2, digunakan sebagai ruang pendukung pertunjukan (adanya ruang hidrolik) dan sebagai ruang sosialisasi / work shop komunitas musik

Denah lantai 2



Pada denah lantai 3 terdapat ruang utama yaitu ruang pertunjukan, music shop, dan 3 macam ruang pengembangan bakat seperti tempat kursus, ruang kelas teori musik dan music box; sebagai tempat partisipasi (interaksi) pengunjung untuk berekspresi.

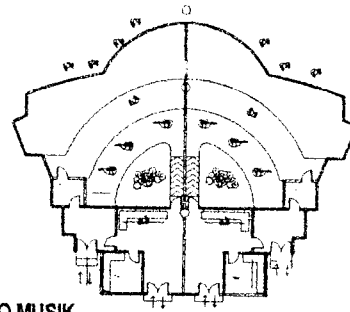
Denah lantai 3



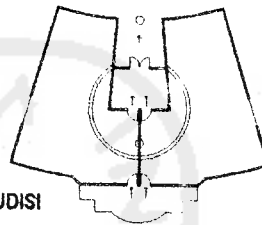
Di lantai 4, digunakan sebagai pengembangan dari lantai 3 yaitu dengan adanya ruang balkon pertunjukan, ruang kursus dan ruang pendukung.

Denah lantai 4

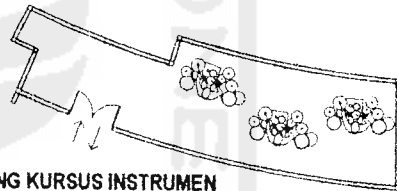
>> DENAH PUSAT INDUSTRI MUSIK POP MODERN



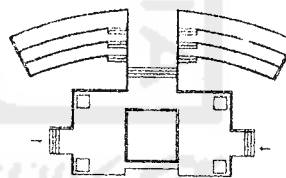
STUDIO MUSIK



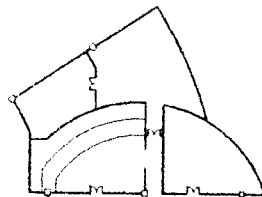
RUANG AUDISI



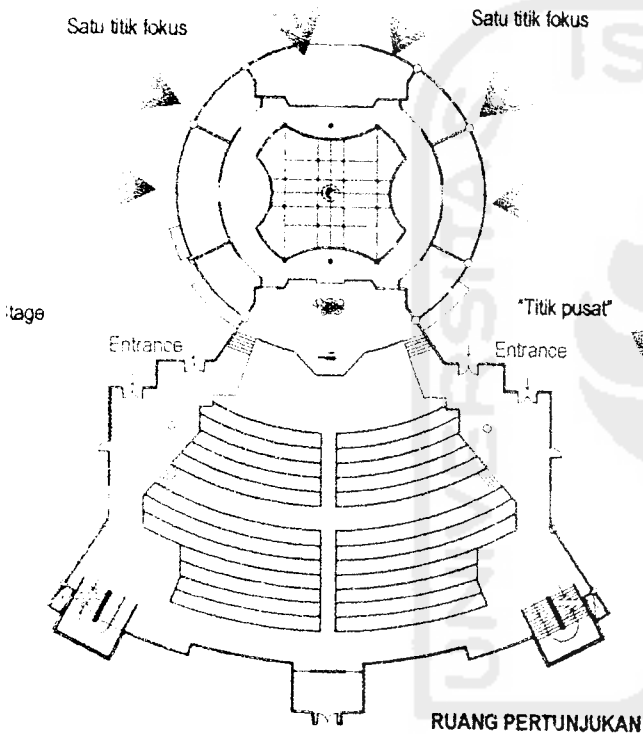
RUANG KURSUS INSTRUMEN



MUSIC BOX



RUANG TEORI MUSIK



RUANG PERTUNJUKAN

Ruang pengembangan bakat yang mendukung sarana pertunjukan, terbagi atas 5 pendekatan fungsi ruang yaitu : studio musik, ruang audisi, ruang kursus instrumen, ruang teori musik, dan ruang music box (ruang komersil untuk menyanyi solo/grup vokal)

>> LAYOUT RUANG PENGEMBANGAN BAKAT

1. Layout studio musik

Layout interior studio musik pada dasarnya merupakan pengembangan bentuk dari satu titik pusat atau susunan melingkar. Treatment khusus juga didesain untuk jendela dan pintu sehingga diharapkan benar-benar kedap suara. Selain sebagai pencahayaan alami jendela juga sebagai media interaktif karena pengunjung yang tidak ada di studio dapat melihat kegiatan di studio. Sedangkan untuk penghawaan menggunakan sistem AC dikarenakan jika menggunakan penghawaan alami dapat rentan terhadap maintenance instrumen (alat musik), karena debu dan kotoran dapat masuk.

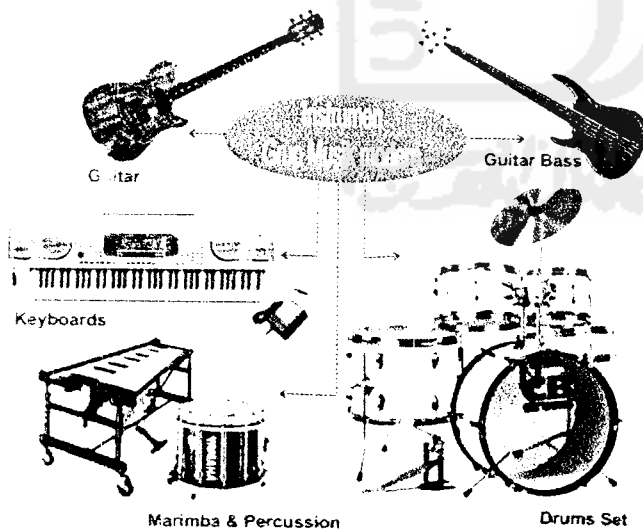
Studio musik dapat di ekspose dari ruang luar

Permukaan tidak rata pada dinding, berguna untuk mengadakan difusi

Ketinggian lantai didesain adanya perbedaan ketinggian, sebagai konsep mengambil tipologi ketinggian stage pertunjukan

Ruang transisi, agar kebisingan dari studio tidak langsung keluar ruang lainnya

Sudut ruang terbentuk berdasar titik central dari ruang pertunjukan



>> Gambaran secara umum instrumen yang digunakan pada studio musik modern

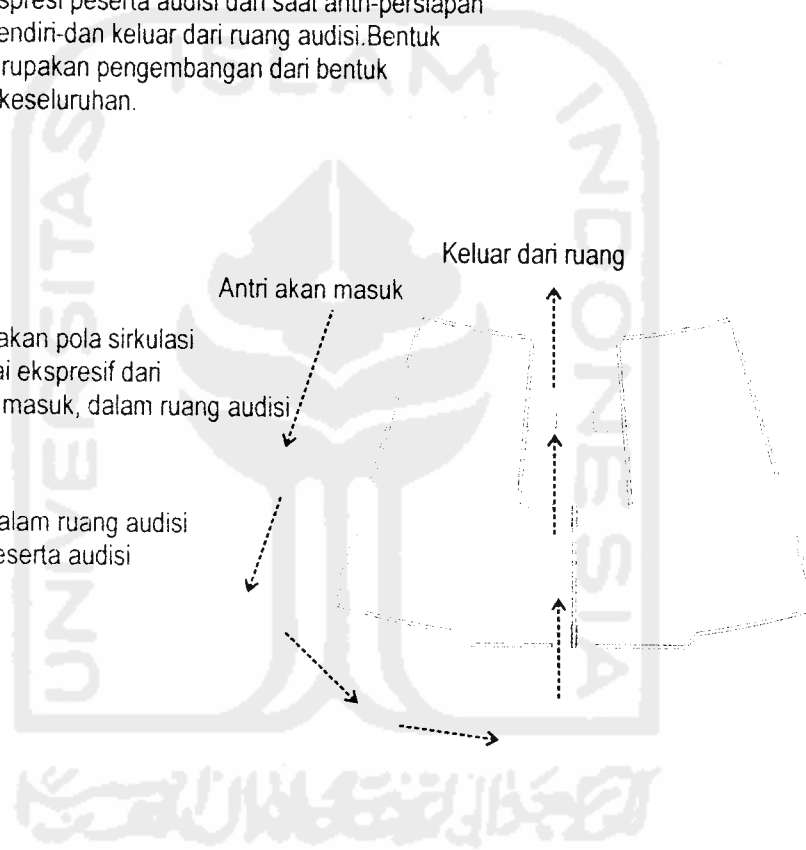
>> RUANG PENDUKUNG PENGEMBANGAN BAKAT

2. Layout ruang audisi

Layout interior ruang audisi, berupa 2 buah ruang audisi dengan menggunakan karakter pada pengolahan sirkulasi, dimana menggunakan atau menerapkan sirkulasi menerus dengan pertimbangan selain untuk kelancaran sirkulasi juga sebagai media berekspresi peserta audisi dari saat antri-persiapan audisi-waktu audisi sendiri-dan keluar dari ruang audisi. Bentuk utama ruang juga merupakan pengembangan dari bentuk melingkar bangunan keseluruhan.

Pada ruang audisi menggunakan pola sirkulasi 1 arah untuk mendukung nilai ekspresif dari peserta audisi, dari sebelum masuk, dalam ruang audisi sampai ke luar ruang.

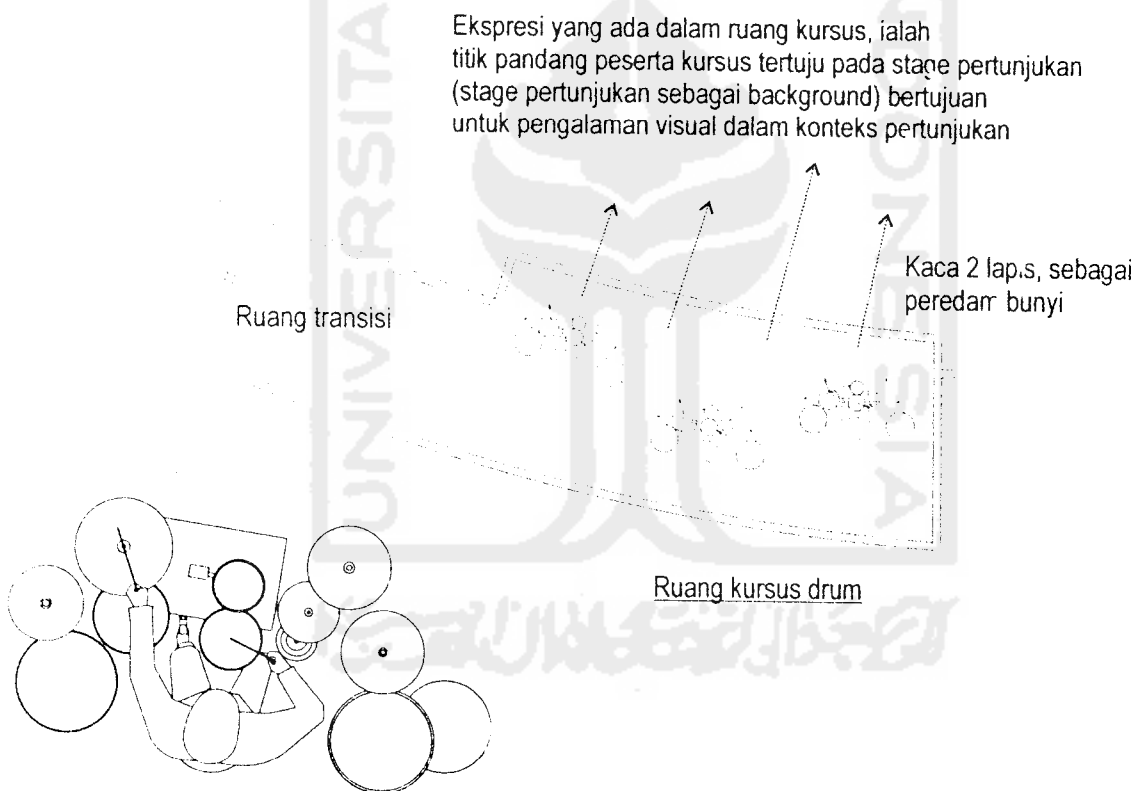
Ekspresi yang ditampilkan dalam ruang audisi ialah ekspresi performance peserta audisi



>> RUANG PENDUKUNG PENGEMBANGAN BAKAT

3. Layout ruang kursus musik

Layout interior ruang kursus didesain berhubungan langsung dengan ruang pertunjukan, hal ini dimaksudkan agar peserta kursus dapat memperoleh pengalaman visual bermain musik seperti sedang melakukan pertunjukan, hal ini diharapkan dapat membentuk mental peserta kursus atau musisi untuk lebih berinteraktif dan berekspresi ketika suatu saat sedang mengadakan pertunjukan musik.

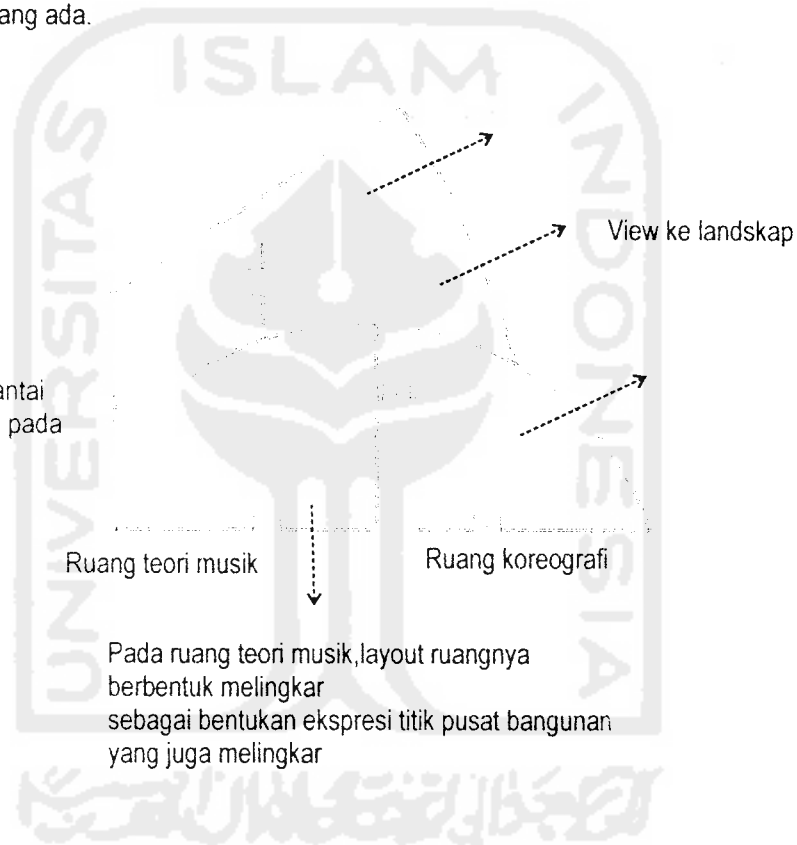


>> RUANG PENDUKUNG PENGEMBANGAN BAKAT

4. Layout ruang teori musik

Layout interior ruang teori musik pada dasarnya menggunakan pola dasar melingkar agar tercipta suasana belajar yang akrab dan dapat lebih fokus. Karakter khusus pada ruang teori dan ruang-ruang terkait didalamnya menjadi satu kelompok di lantai 3 merupakan ruang pendukung pengembangan bakat dari ruang kursus instrumen musik yang ada.

Perbedaan ketinggian pada lantai menggunakan konsep seperti pada stage pertunjukan



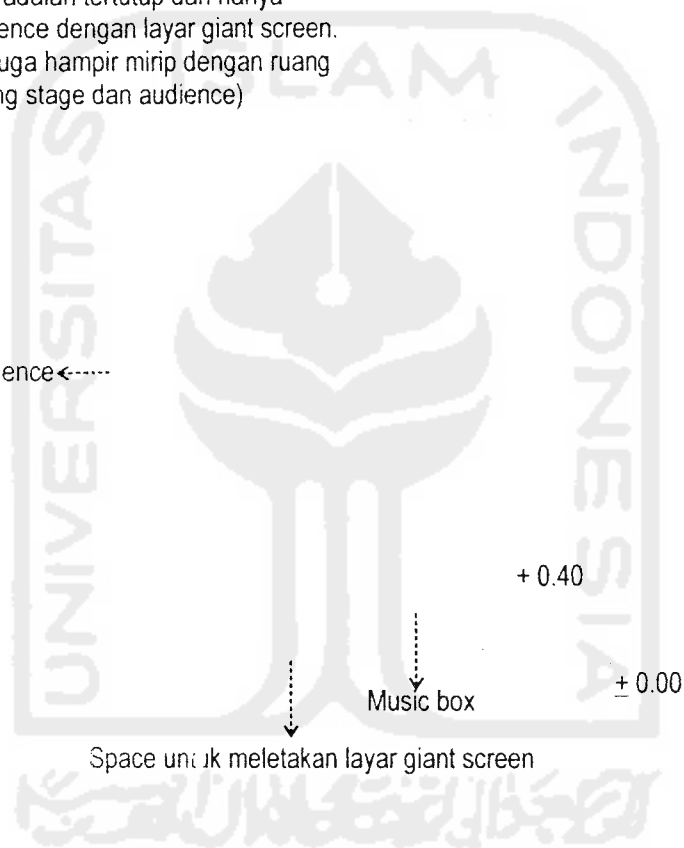
Pada ruang teori musik, layout ruangnya berbentuk melingkar sebagai bentuk ekspresi titik pusat bangunan yang juga melingkar

>> RUANG PENDUKUNG PENGEMBANGAN BAKAT

5. Layout ruang music box

Layout interior ruang music box kurang lebih seperti pada ruang pertunjukan, tetapi yang membedakannya adalah ruang pada stage adalah tertutup dan hanya dapat dinikmati oleh audience dengan layar giant screen. Susunan bentuk interior juga hampir mirip dengan ruang pertunjukan (adanya ruang stage dan audience)

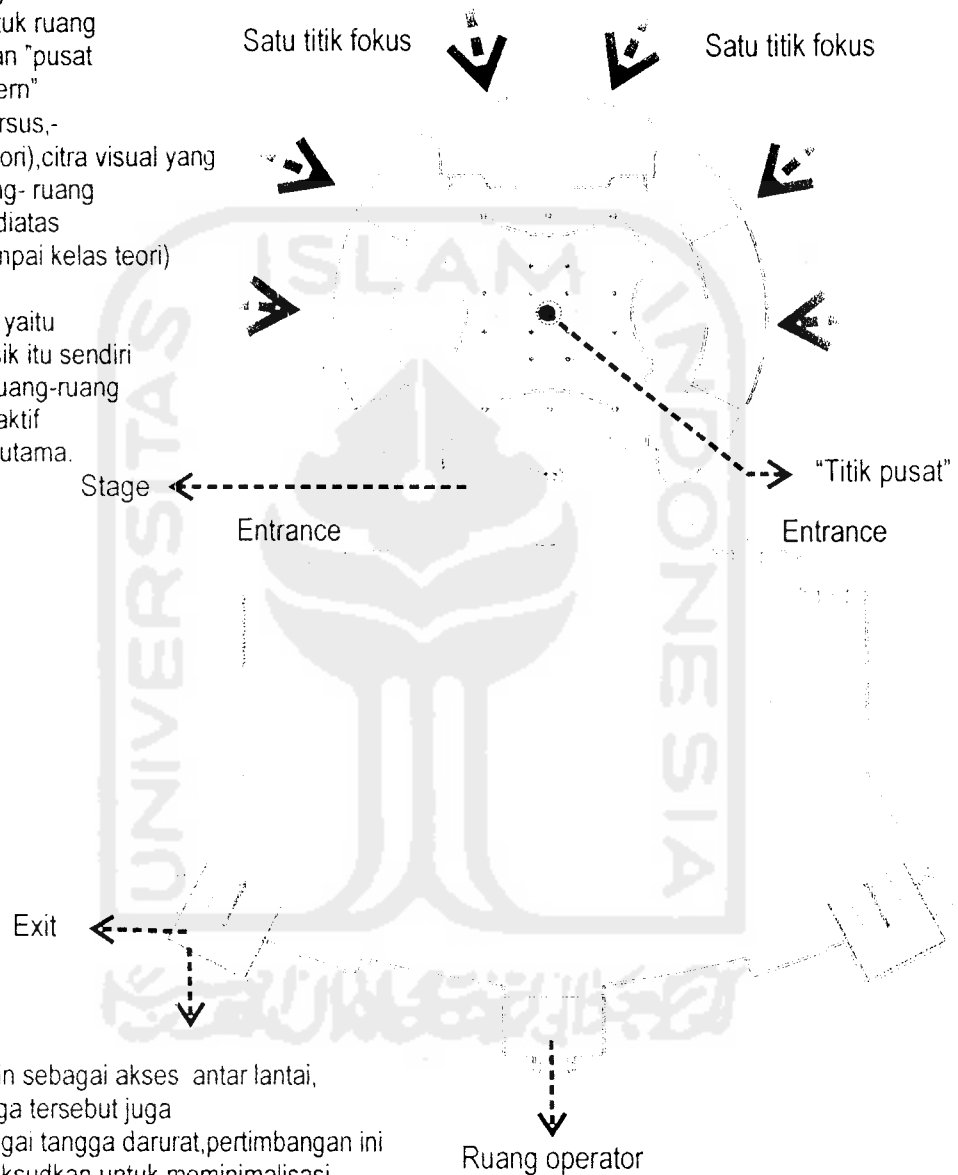
Ruang antri dan audience ←-----



>> RUANG PENDUKUNG PENGEMBANGAN BAKAT

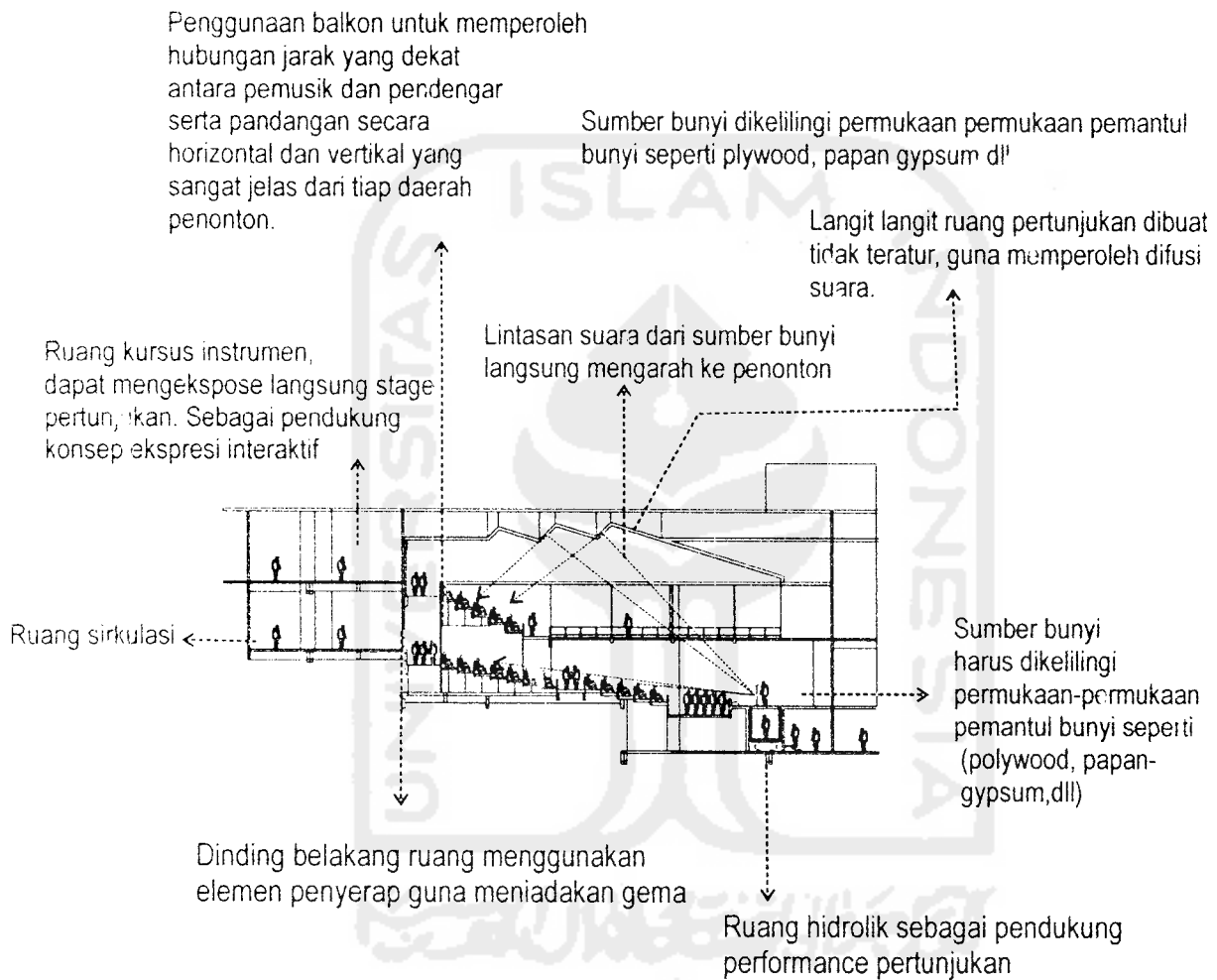
5. Layout ruang pertunjukan

Layout interior ruang pertunjukan musik tersusun dengan menggunakan pola melingkar, karena ruang inilah sumber utama pembentuk ruang terkait didalam bangunan "pusat industri musik pop modern" (studio musik, audisi, kursus, music box dan kelas teori), citra visual yang terjadi ialah bahwa ruang-ruang pengembangan bakat diatas (ruang studio musik sampai kelas teori) akan bermuara pada satu titik fokus (central) yaitu ruang pertunjukan musik itu sendiri atau dengan kata lain ruang-ruang tersebut saling berinteraktif menuju satu titik ruang utama.



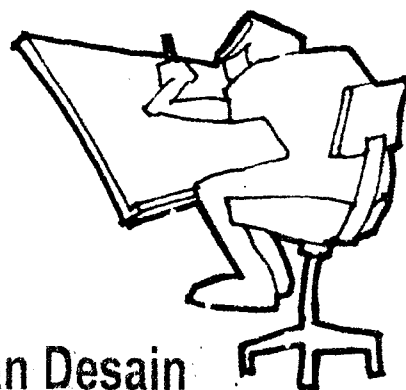
Selain sebagai akses antar lantai, tangga tersebut juga sebagai tangga darurat, pertimbangan ini dimaksudkan untuk meminimalisasi jumlah tangga dalam bangunan dan faktor keefektifan

>> RUANG PENDUKUNG PENGEMBANGAN BAKAT



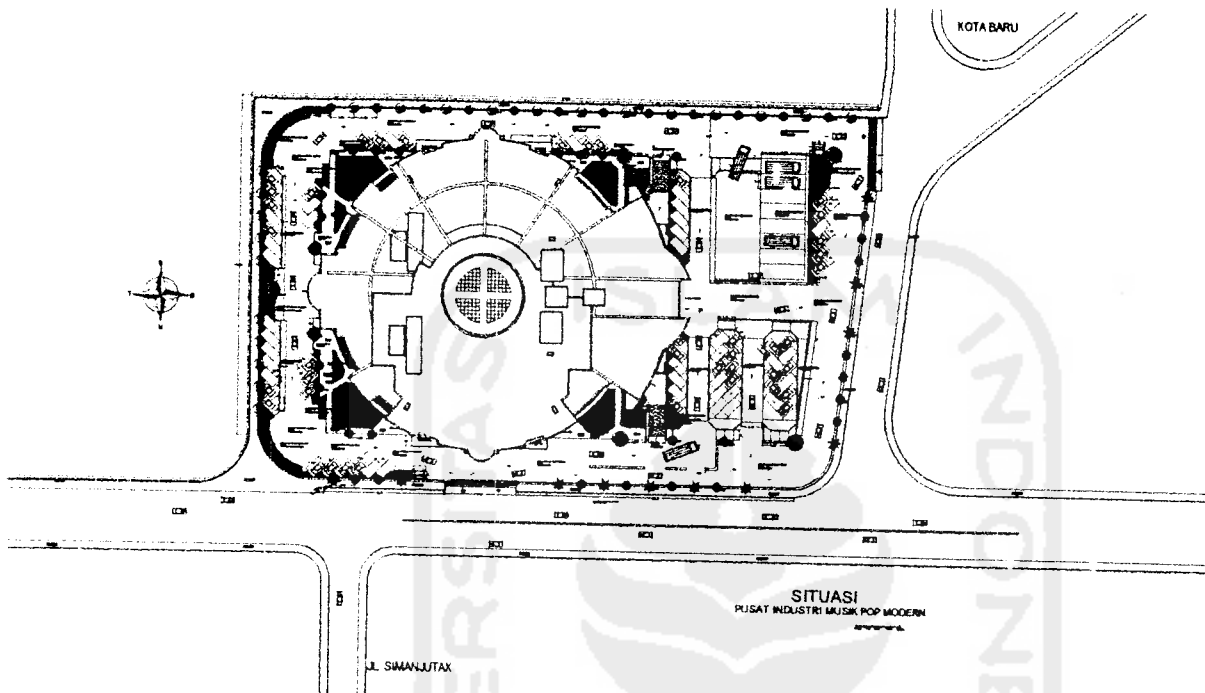
>> Potongan ruang pertunjukan

>> ANALISIS BENTUK INTERIOR RUANG PERTUNJUKAN



>>Pengembangan Desain

The center for modern pop music industry in Jogjakarta



>> Pada situasi bangunan mengambil desain dari pengolahan bentuk melingkar yang di padukan dengan konsep linier pada site bangunan. Bentuk melingkar sebagai pendukung transformasi bentuk lubang suara pada gitar akustik, sedangkan bentuk linier merupakan perwujudan dari adaptasi terhadap kondisi asli site dan tipologi bentuk bangunan di sekitar site pada umumnya

A. Stage pada void

Peletakan stage pada void, guna memudahkan orientasi fungsi utama bangunan sebagai pendukung sarana pertunjukan

B. Studio musik

2 ruang studio difungsikan sebagai tempat latihan dan recording, dimana fungsi ruang dalam bisa terakses secara visual dari luar

C. Mushola

Peletakan pada lantai 1 sebagai pendukung ruang publik

D. Music shop (alat musik & hardware)

Music shop difungsikan sebagai ruang pendukung komersil

E. Ruang Pengelola

Peletakan ruang pengelola, dengan petimjangan kemudahan akses, dan kemudahan dalam mengontrol fungsi ruang yang lain.

F. Ruang audisi

Ruang ini terletak deka. dengan entrance dalam situ, sebagai pertimbangan untuk memberi ekspresi kegiatan yang terekspose pertama kali.

G. Music shop (merchandise)

Music shop difungsikan sebagai ruang pendukung komersil

H. Cafe

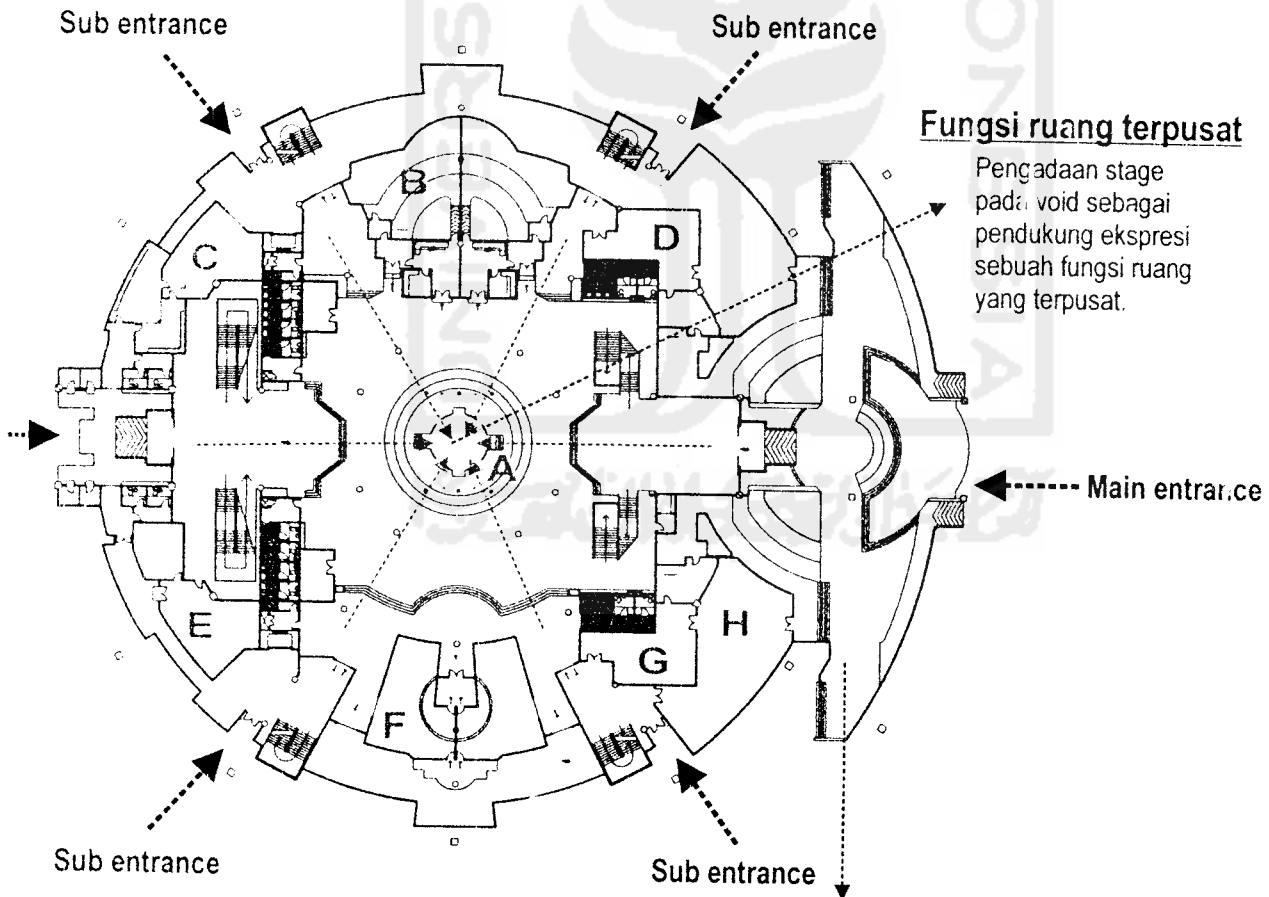
Peletakan ruang ini, dimaksudkan untuk memberi alternatif hiburan, pendukung nilai komersil dan kemudahan sirkulasi dalam ruang zona publik

Struktur

Konsep struktur pada kolom menggunakan pola radial, untuk mendukung organisasi ruang dalam dan mendukung fleksibilitas orientasi sirkulasi pengunjung.

Karakter interaktif ekspresif

Ada 6 buah akses masuk menuju ruang dalam bangunan, merupakan karakter yang diambil dari tipolog jumlah dawai gitar akustik



Fungsi ruang terpusat

Pengadaan stage pada void sebagai pendukung ekspresi sebuah fungsi ruang yang terpusat.

Pada main entrance terdapat sebuah bentukan bidang melingkar yang mengambil transformasi dari bentuk head gitar akustik, pada bidang ini terdapat perbedaan ketinggian yang dimaksudkan sebagai pengalaman bagi pengunjung yang seolah olah melewati sebuah stage pertunjukan.

>> DENAH LANTAI 1

A. Ruang komunitas

Adanya ruang komunitas untuk mewadahi aktivitas sosial para musisi, seperti bertukar informasi, bengkel musik

B. Ruang workshop

Ruang workshop berfungsi untuk media pengembangan bakat, terletak pada lantai 2 dimaksudkan untuk kemudahan dalam pencapaian (sirkulasi), dan berada dekat dengan ruang hidrolis untuk memberi citra visual pendukung pertunjukan.

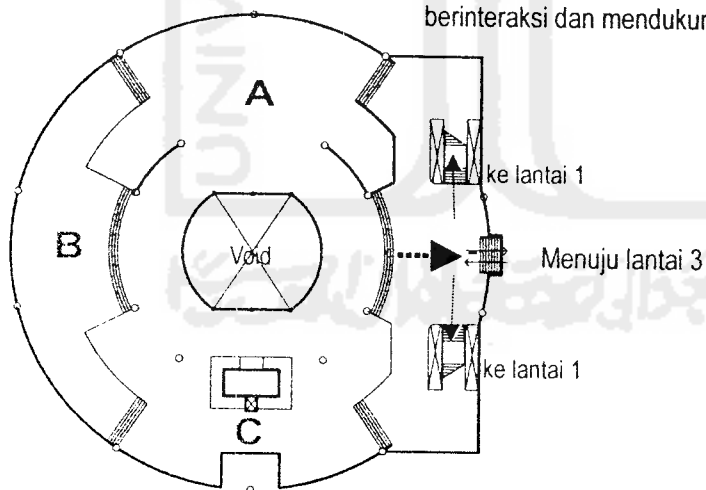
C. Ruang hidrolis

Peletakan ruang hidrolis pada lantai 2, merupakan pendukung ruang pertunjukan pada lantai 3, dengan orientasi pada ekspresi secara visual dari ruang komunitas dan ruang workshop, dan dapat memberi pengalaman secara visual pada sirkulasi pengunjung secara vertikal (sirkulasi melewati tangga)

Karakter interaktif ekspresif

Pada lantai 2 ditunjukkan dengan adanya ruang hidrolis sebagai ruang pendukung performance pertunjukan, sehingga pada ruang komunitas dan ruang workshop terdapat orientasi fungsi atau background yaitu berupa elemen fungsi yang dapat mendukung ekspresi pertunjukan dan pola melingkar memberikan ekspresi visual sebuah fungsi ruang yang saling berinteraksi dan mendukung

Orientasi ruang pendukung terhadap ruang pertunjukan



Orientasi ruang pendukung terhadap ruang pertunjukan

>> DENAH LANTAI 2

A. Ruang backstage

Ruang backstage terletak pada central bangunan difungsikan untuk mendukung kebutuhan ruang pertunjukan, pada ruang ini berpengaruh terhadap orientasi ruang secara keseluruhan sehingga secara fungsi dapat terpusat dan lebih mudah menyampaikan ekspresi interaktif dari fungsi ruang terhadap pengunjung bangunan.

B. Ruang audience untuk music box

Music box terletak pada area publik secara komersil, pengadaan media audience selain sebagai pendukung music box juga sebagai media santai pengunjung (ekspresi kebebasan dan kenyamanan)

C. Restaurant

Pengadaan ruang restaurant sebagai pendukung pada ruang area publik dan ruang pertunjukan

D. Music shop (alat music & merchandise)

Music shop difungsikan sebagai ruang pendukung komersil

E. Ruang pendukung kelas teori

Ruang pendukung kelas teori berfungsi untuk ruang transit pengajar dan ruang perlengkapan

F. Kelas teori musik

Orientasi ruang kelas teori menuju ruang pertunjukan, dan tata layout menggunakan karakter hierarki ketinggian pada stage pertunjukan, sehingga filosofi stage pertunjukan dapat dipelajari secara tidak langsung.

G. Ruang peralatan pertunjukan

Ruang peralatan berada dekat dengan ruang ruang pertunjukan, yang berfungsi untuk menyimpan perlengkapan pertunjukan

H. Ruang kursus instrumen

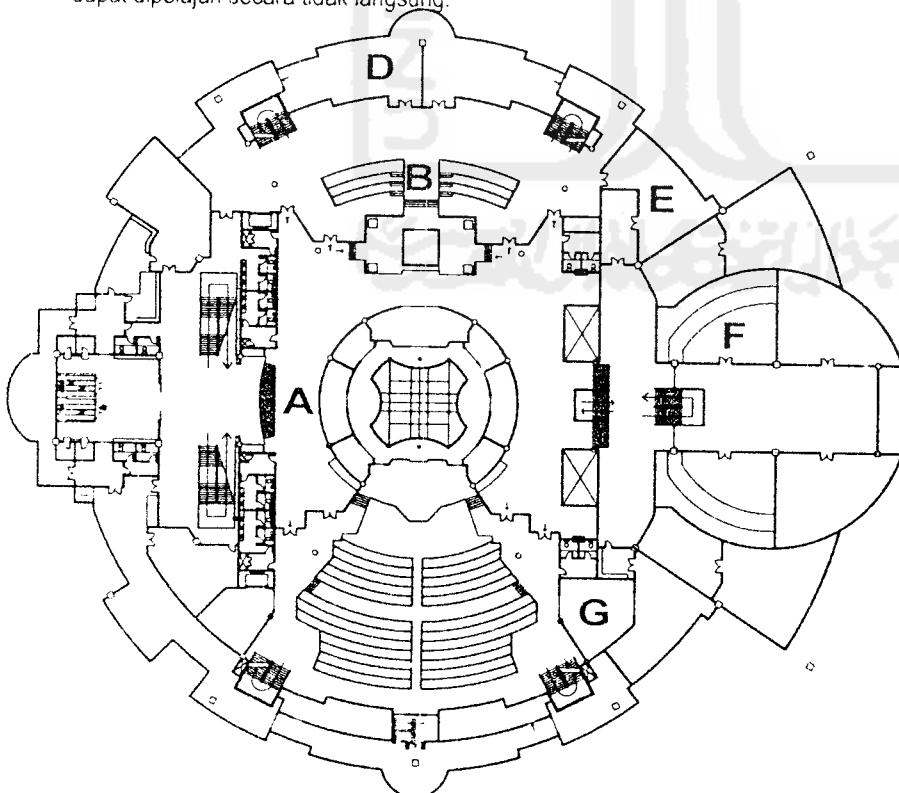
Ruang kursus berada didekat ruang operator pertunjukan (selasar), selain sebagai media pengembangan bakat peletakkan ruang ini berdasarkan pembagian sirkulasi pengunjung yang akan kursus dan melihat pertunjukan.

I. Ruang administrasi

Ruang administrasi berupa ruang yang mengontrol mekanisme manajemen ruang pertunjukan dan ruang pendukung yang berinteraksi secara fungsi baik secara komersil dan pendidikan

J. Ruang tiket

Ruang tiket terletak secara linear terhadap sirkulasi antar lantai, dimaksudkan untuk kemudahan dalam maintenance dan mendukung kenyamanan antrian pengunjung (meminimalkan crowded sirkulasi)



>> DENAH LANTAI 3

A. Ruang pendukung pertunjukan out door

Tipologi pada ruang ini sama dengan ruang backstage pada lantai 2, difungsikan sebagai ruang pendukung, seperti: ruang kostum, ruang tata rias, dan perlengkapan pertunjukan.

B. Ruang service

Ruang service difungsikan sebagai tempat karyawan untuk maintenance kebutuhan kegiatan ruang yang ada pada lantai 4

B. Ruang pengelola

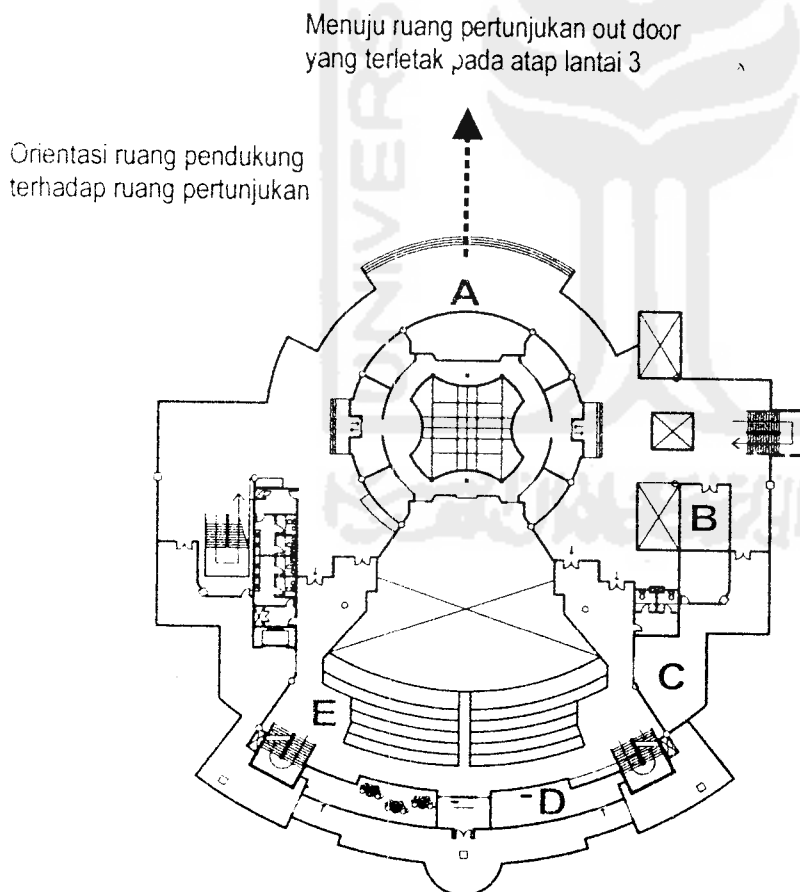
Ruang ini difungsikan untuk mengontrol kegiatan antara ruang pertunjukan, ruang kursus instrumen dan ruang pendukung kegiatan pertunjukan out door.

D. Ruang kursus instrumen

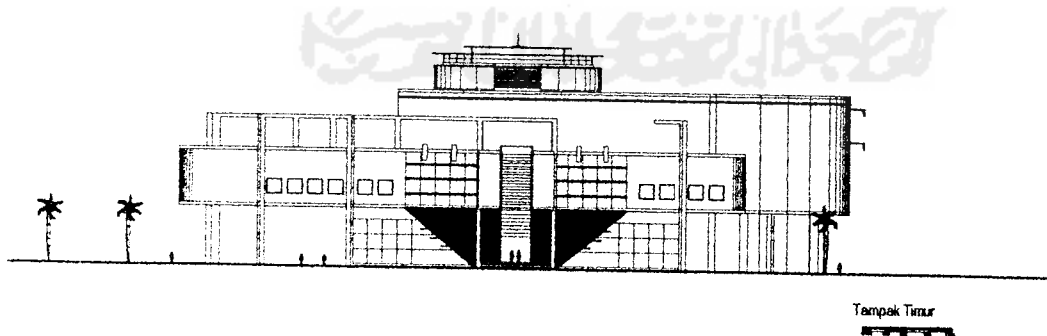
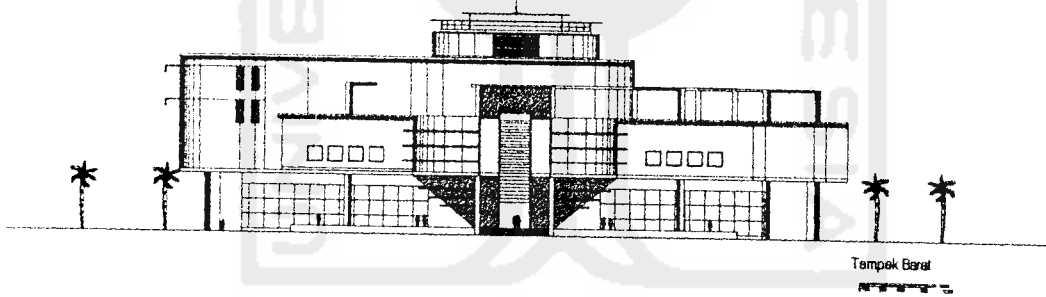
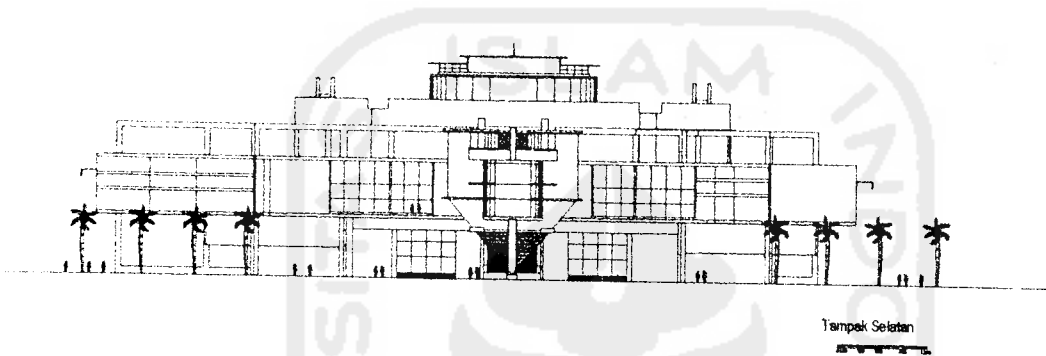
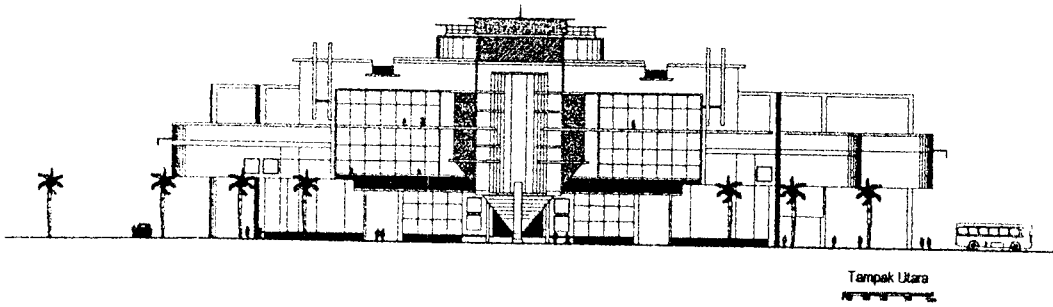
Pada ruang kursus instrumen, background ruang tertuju pada stage pertunjukan. Sehingga dapat memberikan pengalaman visual bagi murid yang sedang kursus.

E. Balkon audience

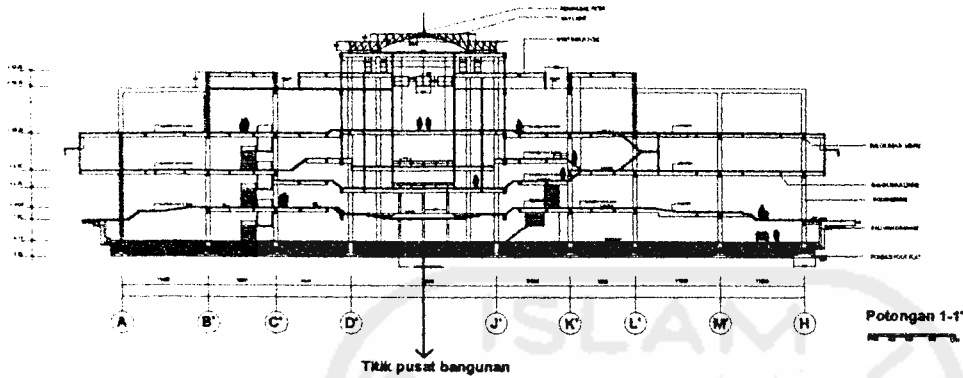
Pengadaan balkon audience, untuk mendukung kenyamanan dan keamanan pengunjung pertunjukan yang berkaitan dengan volume pengunjung ketika sedang ada event, dan bagi pengelola memberi kemudahan dalam kontrol pengawasan.



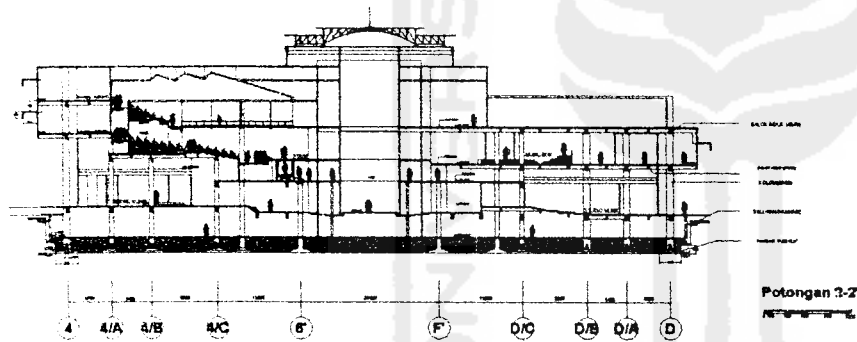
>> DENAH LANTAI 4



>> Secara garis besar, desain tampak bangunan menggunakan konsep transformasi dari unsur rhythm musik ke dalam pengo'ahan bentukan repetisi

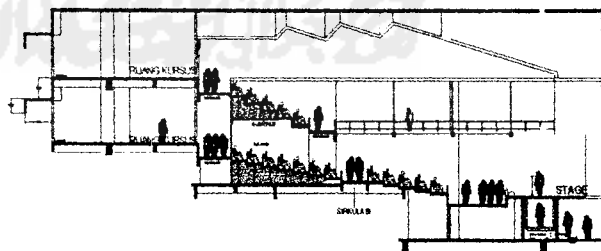


>> Konsep desain potongan 1-1' pada Pusat Industri Musik Pop Modern, yaitu bertujuan untuk memberikan citra visual atau ekspresi berupa hierarki ketinggian antar lantai, dan sirkulasi menuju stage yang terletak dalam area titik pusat bangunan.



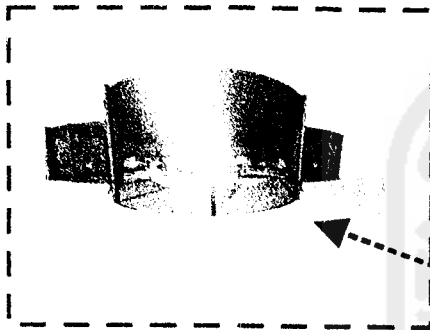
Konsep desain potongan 2-2', yaitu menunjukkan citra visual (ekspresi) hubungan antar lantai (lantai 2 & 3) mana keduanya terkait dalam hal yang mendukung performance pada ruang pertunjukan, khususnya pada stage (adanya ruang hidrolik)

Menunjukkan ekspresi interaktif antara musisi dan audience (musisi di stage, menonton di depan stage / berdiri, penonton yang duduk dan kegiatan dalam ruang kursus instrumen yang bisa mengakses secara visual menuju stage pertunjukan.

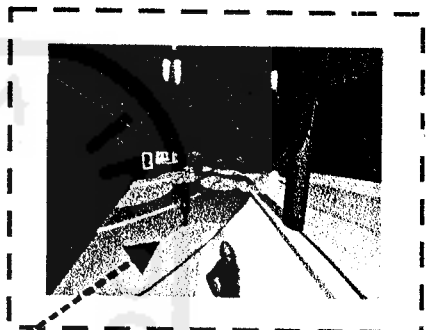


Detail potongan ruang pertunjukan

0 300 600 900 1200



pak dari selasar



>>Layout studio



Ruang operator

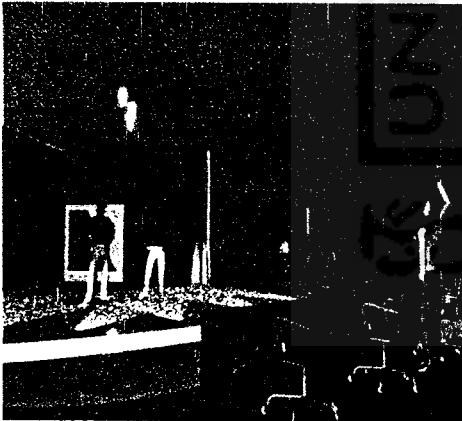


>>Ruang operator

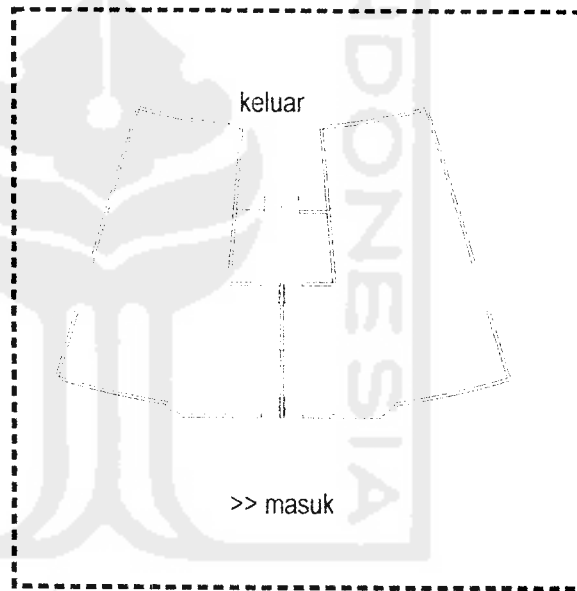
>> DETIL INTERIOR STUDIO MUSIK



>> Layout ruang audisi

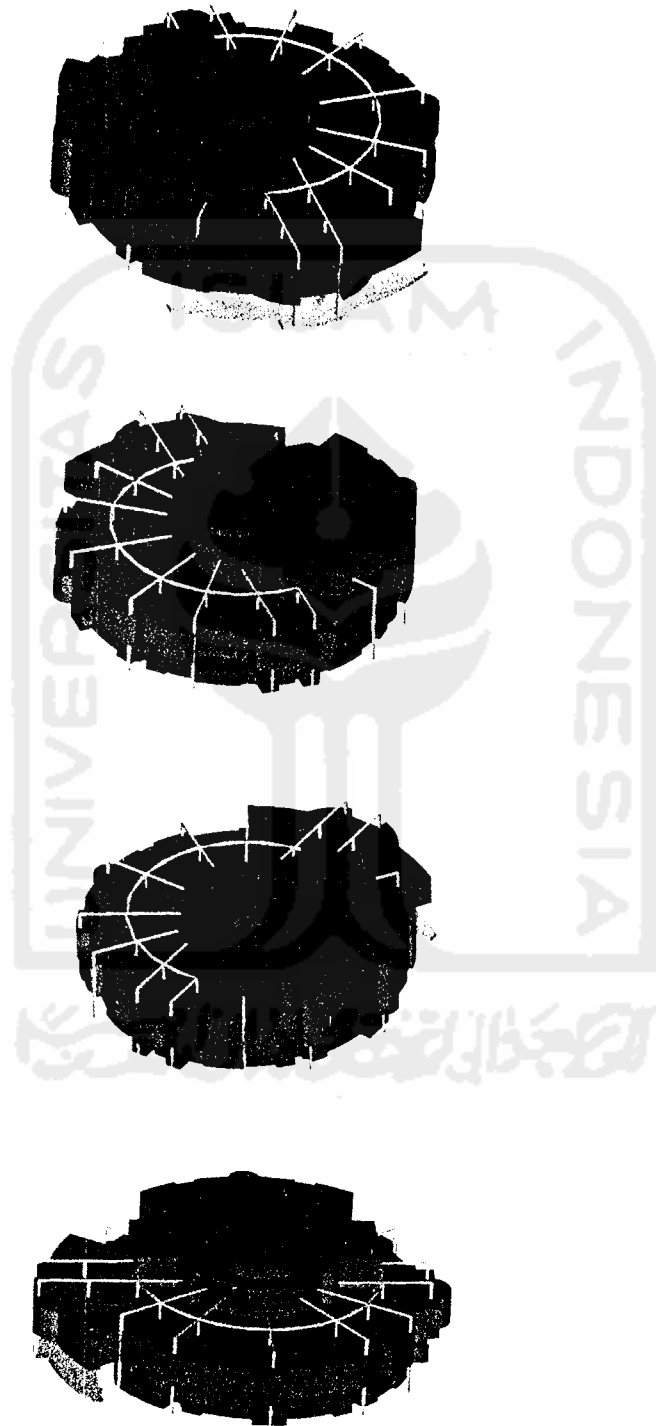


>> Layout ruang audisi

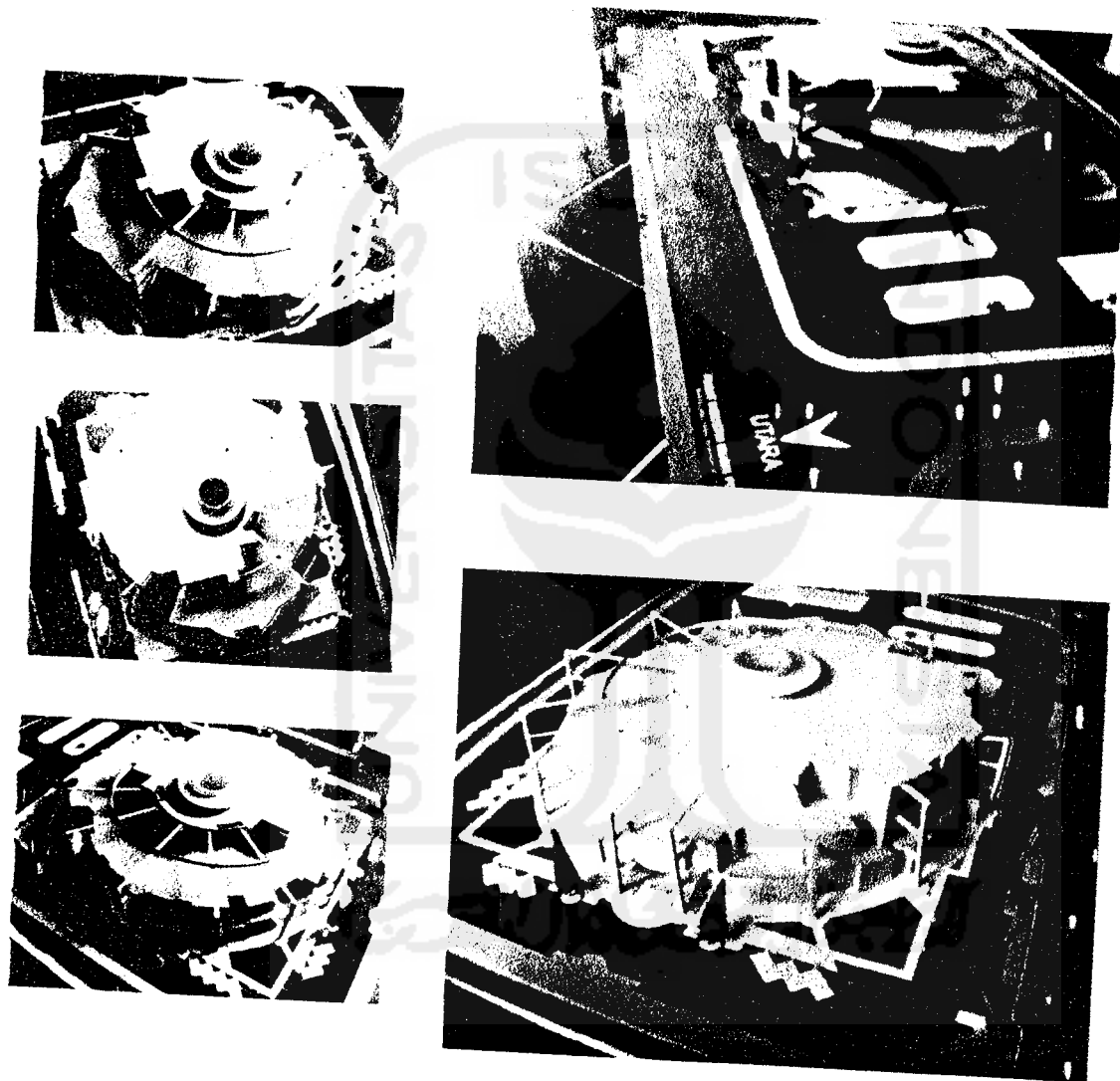


>> Sketsa denah

>> DETIL INTERIOR RUANG AUDISI



>> GUBAHAN MASSA



>> EKSTERIOR MAKET