

BAB IV

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

IV.1 Konsep Penentuan Lokasi Pusat Apresiasi Seni Musik di Yogyakarta

IV.1.1 Kondisi Umum Site Terpilih

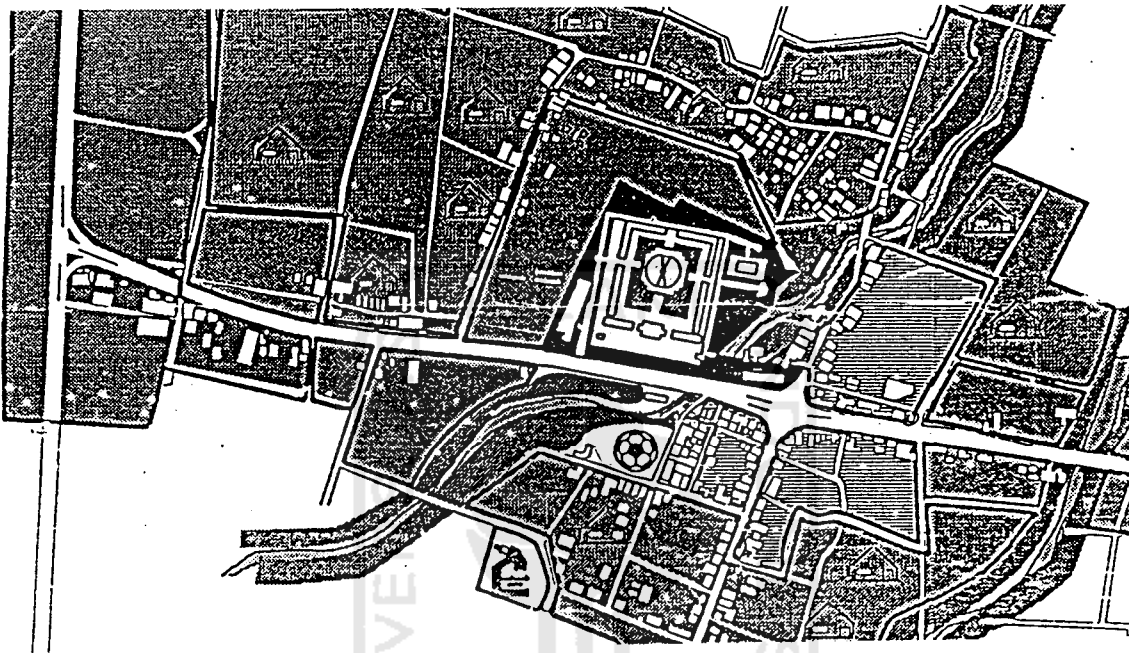
Pada lokasi terpilih terdapat kondisi sebagai berikut, sesuai dengan kriteria pemilihan lokasi dan faktor pemilihan lokasi site:

- Site berkontur landai sehingga dalam mengolah site relatif mudah.
- Adanya kedekatan dengan sasaran konsumen yaitu mahasiswa. Disini relatif dekat dengan beberapa perguruan tinggi yang mahasiswanya potensial dianggap sebagai konsumen dan adanya lahan yang luas.
- Dekat jalur utama transportasi (Ringroad utara) yang menuju kota dan keluar kota Yogyakarta serta pencapaiannya yang mudah dituju dengan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum.
- Relatif dekat dengan keberadaan fasilitas yang mendukung perkembangan seni musik yaitu TVRI, MMTC, PPPG Kesenian, serta dekat dengan tempat wisata Monumen Yogya Kembali.
- Site telah dilengkapi jaringan infrastruktur yang lengkap.
- Berdekatan dengan perempatan jalan yang memiliki lalu lintas padat pada jam jam tertentu (07.00 - 09.00, 12.00 - 14.00, 16.00 - 18.00)

IV.1.2 kondisi Internal Site Terpilih

- Peruntukan lahan saat ini adalah untuk persawahan dan pemukiman.
- Batas batas Site :
 - Sebelah utara : Daerah hunian
 - Sebelah Selatan : Ringroad Utara
 - Sebelah Timur : Perkantoran dan hunian
 - Sebelah Barat : Monumen Jogja Kembali
- Luas lahan 25.000 m².

- Peraturan bangunan¹⁹ :
 - Ketinggian bangunan : 14 m
 - Garis sempadan minimal : 21 m
 - KDB : 40 %



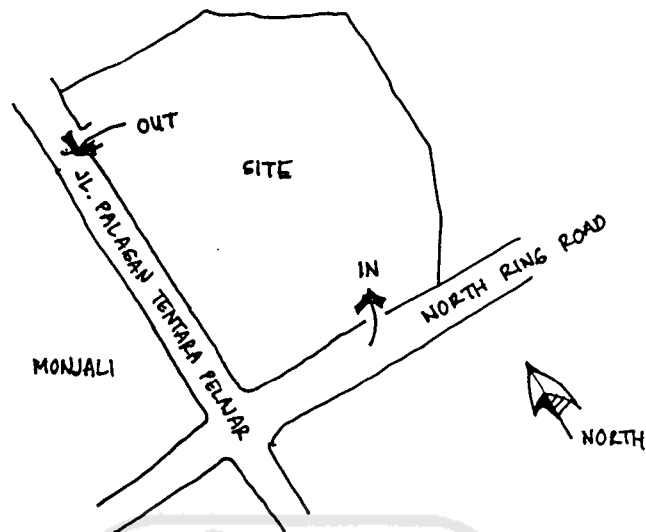
Gambar 4.1 Site Terpilih
Sumber BAPPEDA Tingkat II Kabupaten Sleman

IV.2 Konsep Dasar Bangunan

IV.2.1 Pencapaian menuju site

- Pintu masuk berada di Jl. Ringroad utara dan pintu keluar berada di Jl. Palagan Tentara Pelajar mengingat ringroad merupakan jalur cepat sehingga sedapat mungkin dihindari adanya bentuk kemacetan pada jalur ini.
- Jalan dibagi menjadi jalan untuk pengunjung dan jalan untuk servis
- Permasalahan entrance pada jalur JL. RingRoad Utara diantisipasi dengan penempatan pada jarak 20 m dari perempatan jalan untuk mengantisipasi kemacetan kendaraan pada saat dilangsungkan pertunjukan musik.

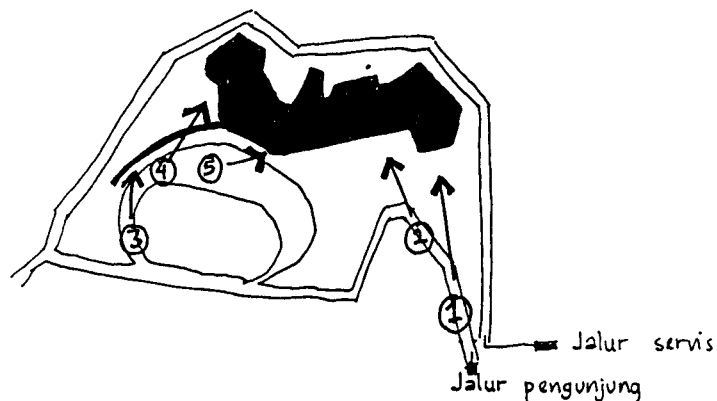
¹⁹ Rencana Penataan Bangunan Kawasan Monjali Departemen Pekerjaan Umum, Kanwil Propinsi DIY



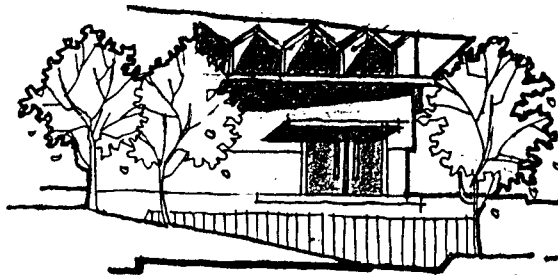
Gambar 4.2 Pencapaian menuju site
Sumber : Wawancara dengan pegawai Bappeda Sleman

IV.2.2 Pencapaian menuju Bangunan

Terdapat 4 poin pengalaman visual pada saat menuju bangunan. Tiap poin menunjukkan sebuah pengalaman visual yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran seni musik yaitu melalui elemen elemen tablature gitar yang ditransformasikan pada bentuk arsitektural. Dengan mengacu bahwa kita tidak dapat melihat bangunan secara keseluruhan (kecuali dari udara melalui helikopter) sehingga pola pengalaman visual sekaligus dijadikan tahap untuk mengenali bentuk bangunan.

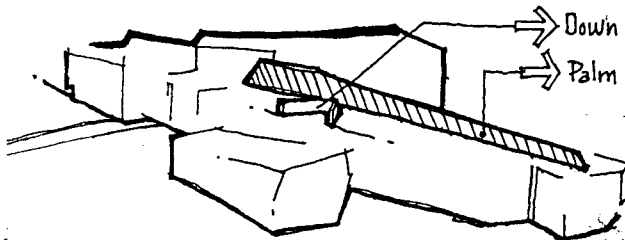


Gambar 4.3 Pencapaian menuju bangunan
Sumber : Pemikiran



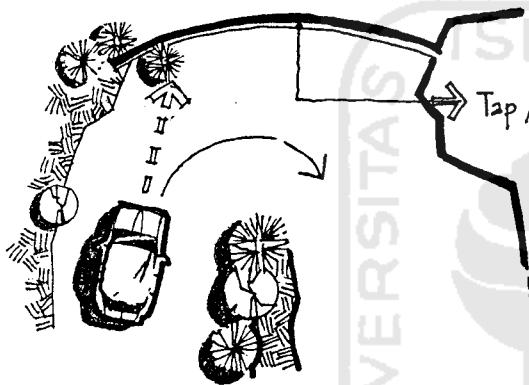
Poin pertama memperlihatkan transformasi vibrato dengan entrance bangunan = entry sebuah lagu

VIBRATO $\wedge \wedge \wedge$



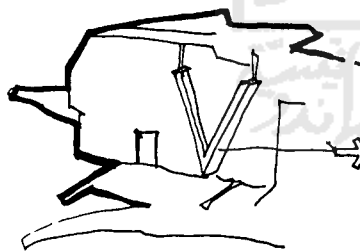
Down Stroke Δ
Palm Mute PM

Poin kedua memperlihatkan transformasi teknik gitar Down Stroke dan Palm Mute



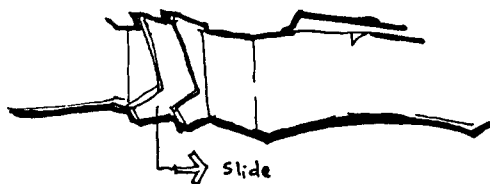
Tap/Pull $T \curvearrowright P$

Poin ketiga memperlihatkan transformasi teknik Tap / Pull yang melengkung sekan akan mengarahkan pengunjung untuk menuju ruang pertunjukan



Up Stroke V

Poin keempat memperlihatkan transformasi teknik gitar Up Stroke



Poin kelima memperlihatkan teknik Slide

Slide $S \curvearrowright$

IV.2.3 Pencapaian di dalam Bangunan

Pencapaian pengunjung pada Pusat Apresiasi Seni Musik dibagi dalam beberapa pintu masuk terutama pada ruang pertunjukan sehingga

dapat mengurangi tingkat kepadatan pengunjung yang terjadi pada saat diadakan pertunjukan musik.



Gambar 4.4 Pencapaian di dalam Bangunan

IV.3 Konsep layout Ruang pertunjukan musik

IV.3.1 Konsep layout stage

Layout stage pertunjukan yaitu format proscenium (pandangan 1 arah)

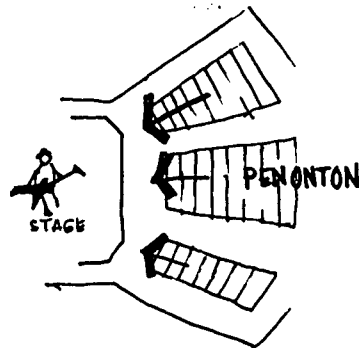


Gambar 4.5 Konsep Layout Stage Pertunjukan Musik

IV.3.2 Konsep layout penonton

Jika sebuah pertunjukan musik menghendaki penonton dapat ikut menari dan berjoget seperti pada pertunjukan musik dangdut, ska, reggae, rock, hardcore dan deathmetal maka dibutuhkan layout penonton yang non kursi dan luas dan apabila pementas menghendaki pementasan yang tenang seperti musik jazz, penonton dapat duduk dengan nyaman sambil menikmati pentas yang disajikan, maka kursi penonton dipersiapkan untuk secara non permanen.

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

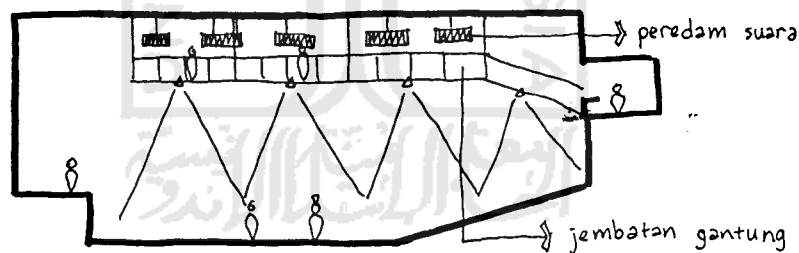


Gambar 4.6 Konsep Layout Penonton

IV.3.3 Konsep Tata Suara

Supaya suara dapat sampai ke penonton secara merata, maka digunakan sistem penguat suara menyebar.

Sistem tata suara menyebar terpasang secara permanen. Pemakaian sistem tata suara ini dikontrol oleh seorang operator untuk mengatur suara yang dihasilkan supaya optimal.



Gambar 4.7 Konsep Sistem Tata Suara

IV.3.4 Konsep Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan yang dipakai adalah :

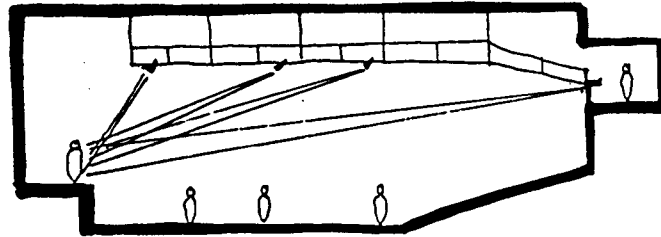
a. Pencahayaan umum

Digunakan sebelum dan sesudah pertunjukan musik dilangsungkan.

b. Pencahayaan khusus

Digunakan untuk mendukung penampilan pementasan di atas stage, misalnya lampu spotlight dan sinar laser untuk

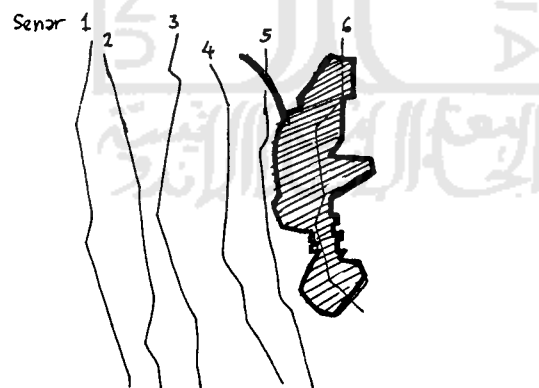
memberikan suasana di atas panggung. Lampu berwarna diletakkan di pintu keluar untuk memudahkan penonton bila ingin meninggalkan ruangan pada saat pencahayaan umum dimatikan.



Gambar 4.8 Konsep Sistem Lighting

IV.4 Konsep kontur site

Kontur site terbentuk dari interpretasi jumlah 6 senar pada gitar, dengan seringnya permainan gitar pada senar 6 dan 5, maka bangunan akan ditempatkan pada kontur 6 dan 5 dengan pembagian kontur buatan yang bersifat terpatah patah sebagai interpretasi permainan gitar yang terpatah patah (Lihat ciri ciri musik deathmetal : Komposisi).



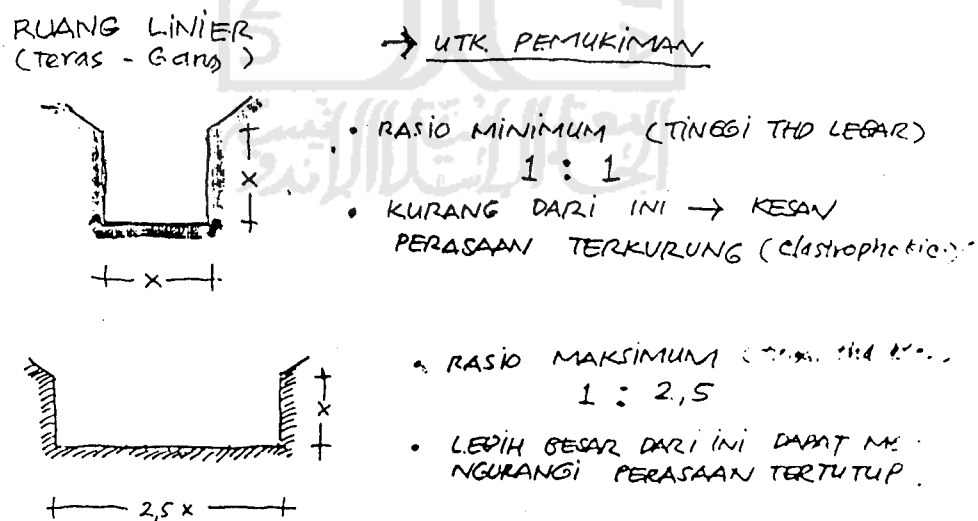
Gambar 4.9 Interpretasi kontur Site

IV.5 Konsep ekspresi ruang dalam bangunan

Untuk menampilkan ide musikal sesuai ekspresi dari permainan drum dan gitar pada bagian bagian lagu, penulis mengacu pada pemanfaatan skala dan proporsi manusia dengan ruang untuk menciptakan kesan cepat maupun lambat pada perjalanan pengunjung. Dengan perasaan terkurung oleh ruangan, pengunjung akan terdorong untuk bergegas

melewati ruangan, namun dengan rasio maksimum dan pemanfaatan ruangan dengan fasilitas yang dapat menarik perhatian pengunjung, maka dapat mendorong pengunjung untuk sejenak menikmati ruang yang dilewatinya. Untuk memperkuat pengalaman pada ruang yang merupakan ekspresi bagian lagu cepat, maka akan ditempatkan anak tangga yang berjumlah 4 buah (penanda mulai masuk ketukan pada drum dan gitar) dengan akhir sirkulasi berupa jalan menurun. Pola sirkulasi ini bertujuan supaya pengunjung merasakan efek psikologis untuk menyelami makna ekspresi permainan gitar dan drum (speed dan tempo) melalui interaksi pada ruang ruang tersebut.

Untuk memperkuat ekspresi bangunan, penulis juga memakai material sebagai pembantu tampilan bangunan seperti material baja, beton, batu alam yang menampilkan kesan berat dan kuat seperti pada karakter lagu yang memiliki sound berat. Kemudian metal, kaca, plastik yang menampilkan kesan ringan seperti pada bagian lagu ke 5 yaitu gitar yang dimainkan sendiri sehingga terasa ringan (Lihat Lampiran Tabel Kesan Tampilan Material).

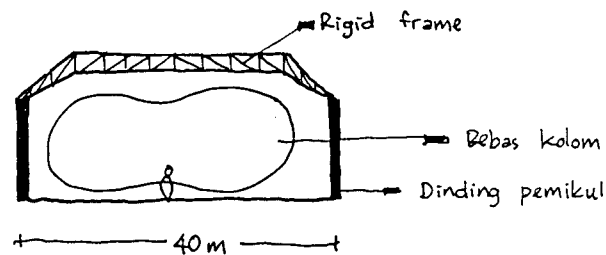


Gambar 4.10 Skala dan Proporsi
Sumber : Diktat Perencanaan Tapak 2 oleh Ir. Fajrianto

IV.6 Konsep struktur Bangunan

Ruang pertunjukan musik disini dapat menampung sekitar 500 – 600 orang, dengan taksiran lebar bentang sekitar 40 m, berdasarkan hal

tersebut maka dibutuhkan sistem struktur ruang yang dapat mendukung struktur bangunan berbentuk lebar dengan penggunaan rigid frame sehingga tidak mengganggu pandangan penonton ke arah stage.



Gambar 4.11 Konsep struktur Bangunan

IV.7 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 alami, pemanfaatan sirkulasi udara secara optimal melalui bukaan-bukaan seperti pada hall, restoran, musholla.
 - Penghawaan buatan, menggunakan sistem AC sentral dan unit. Sistem AC sentral ditempatkan pada ruang pertunjukan sedangkan pada ruang ruang seperti ruang rapat, area pengelola, area latihan dan rekaman musik memakai AC unit.
- **Pencahayaan**
 - Pencahayaan alami, memanfaatkan bukaan dengan besaran yang cukup yang 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**
 - Terhadap bahaya kebakaran didalam bangunan, untuk mengatasinya digunakan sistem pemadam kebakaran : Tabung pemadam kebakaran, smoke detector, pintu darurat dengan daun

pintu tahan api, pemakaian lampu fluorescent pada anak tangga dalam ruang pertunjukan

Sistem pengamanan di luar gedung

- Terhadap bahaya kebakaran diluar bangunan menggunakan Sistem hydran dengan jangkuan jarak tiap 32 m.
- Terhadap bahaya petir, dengan menyalurkan energi petir melalui energi penangkap petir dengan media bahan kabel tembaga terisolasi ke 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 jumlah besar akan diminta bantuan dari luar (misal Kepolisian, ABRI)

- **Sumber listrik dan air bersih**
 - Listrik utama berasal dari PLN.
 - Genzet, secara otomatis digunakan apabila listrik dari PLN mengalami gangguan.
 - Sumber air bersih dari PAM dan sumur, sistim pendistribusian air menggunakan sistem Down Feet dan UpFeet.
- **Sanitasi**
 - Pembuangan sampah, 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.