

BAB V

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5.1. KONSEP FUNGSI

Jogjakarta Musik Center mempunyai berbagai macam fungsi yang diwadahnya dalam hal mengenai kegiatan musik modern, antara lain :

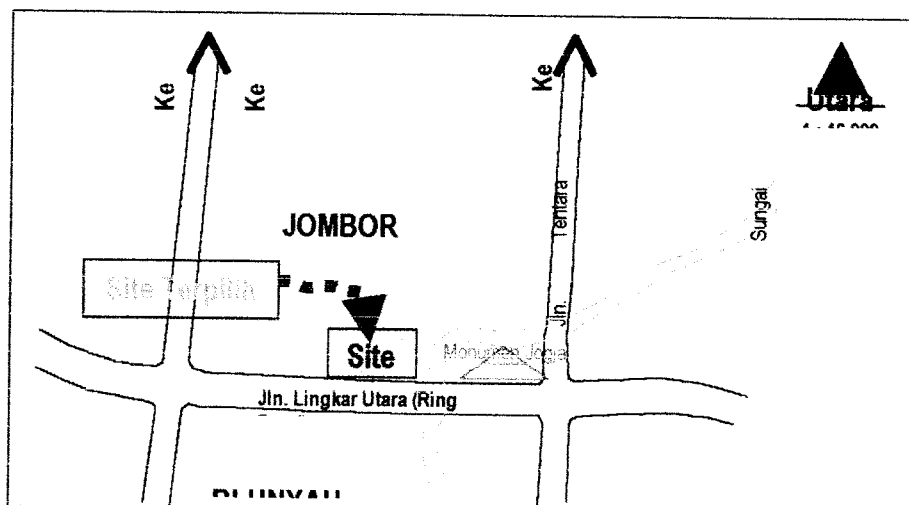
1. Ruang Pertunjukan, sebagai tempat untuk melakukan pertunjukan musik modern secara live dan tanpa menutup kemungkinan diadakan acara lainnya di ruang ini baik selain musik modern
2. Studio Musik, dibagi dalam 3 kegiatan, yaitu :
 - Pelatihan musik, sebagai tempat melakukan kegiatan pelatihan musik (kursus)
 - Rekaman, sebagai tempat untuk melakukan rekaman karya dari musisi yang bersangkutan dalam bentuk kaset atau CD
 - Latihan, sebagai tempat untuk melakukan kegiatan latihan bermusik

Ruang-ruang yang digunakan adalah sebuah ruang yang diharuskan mempunyai persyaratan akustikal ruang yang baik, karena dari kegiatan yang membutuhkan kenyamanan visuil pendengaran.

3. Kegiatan pendukung, sebagai pendukung keberadaan gedung pertunjukan ini

5.2. LOKASI DAN SITE

5.2.1. Lokasi Terpilih

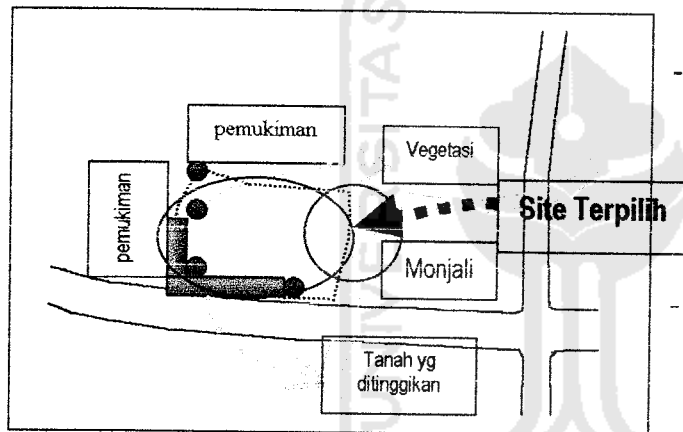


Gmb. 5.1 Lokasi terpilih

Lokasi terpilih berada di Dsn. Jombor, Ds. Sariharjo, yaitu berada di jalan ring road utara yang merupakan akses ke/dari luar kota untuk memasuki kota Jogjakarta dan didasari oleh :

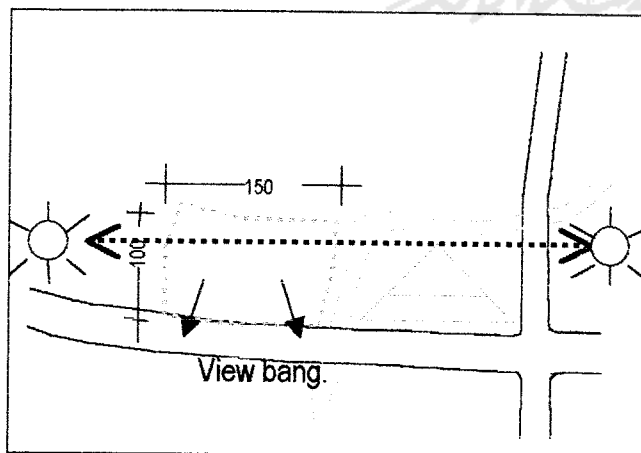
1. Lokasi dapat memenuhi kebutuhan luas yang besar untuk dapat menampung kegiatan musik modern yang mempunyai kapasitas yang besar dalam hal penonton
2. Memiliki aksesibilitas yang dekat dan cepat dari dalam kota
3. Lokasi merupakan tujuan potensial dan mudah pencapaiannya
4. Memiliki daya tarik wisata, yaitu bersebelahan dengan Monumen Jogja Kembali
5. Memiliki infra struktur yang dapat menunjang kegiatan
6. Memiliki lebar jalan yang cukup apabila terjadi pembudakan kendaraan penonton

5.2.2. Site Terpilih



- untuk mengurangi noise dari luar (kendaraan) dan dari dalam (suara musik), yaitu dengan menggunakan tanah yang ditinggikan dan pemakaian vegetasi sebagai barrier
- pemanfaatan adanya sungai dengan mengolahnya, sehingga menjadikan nilai lebih pada site

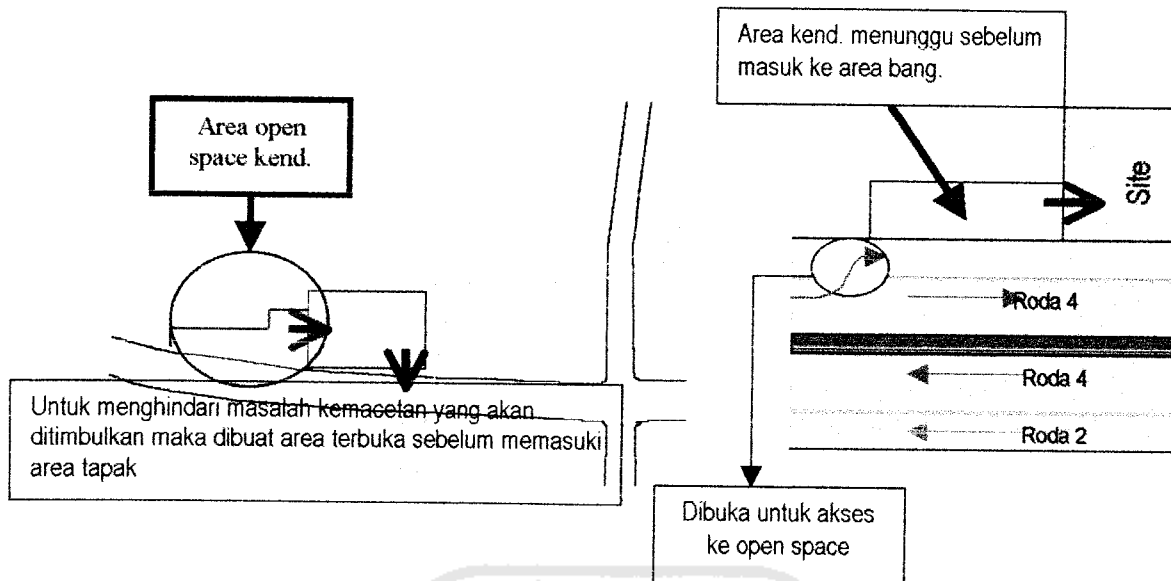
Gmb. 5.2.



Gmb. 5.3

Site terpilih memiliki luas ± 1.5 ha

- View diarahkan ke jalan Ring Road untuk memudahkan penglihatan pengemudi kendaraan mengetahui keberadaannya
- Arah lintasan matahari melintasi site secara horizontal, maka untuk menghindari radiasi langsung bangunan diorientasikan menghadap ke selatan
- Akses ke pusat kota berjarak ± 17 km dari site, alternatif akses melalui jl. Ringroad, jl. A.M. Sangaji dan jl. Magelang



Gmb. 5.4 area space kend.

Kriteria pendukung site terpilih :

1. Jogjakarta Musik Center memiliki tujuan sebagai pusat dari blantika musik di Jogjakarta pada khususnya dan Indonesia pada umumnya dan diusahakan dapat menarik perhatian pengunjung untuk mendatangnya, maka site terpilih diletakkan tepat bersebelahan dengan Monumen Jogja Kembali yang sudah menjadi tujuan wisata sebelumnya baik manca ataupun domestik
2. Merupakan akses untuk menuju daya tarik wisata lainnya, yaitu Candi Borubudur sehingga view bangunan diarahkan menghadap ke jalan ring road supaya dapat dengan mudah terlihat dari jalan
3. Aksesibilitas dari site menuju kota yang relatif tidak terlalu jauh, yaitu ± 17 km, dengan akses pencapaian yang mudah dari dalam kota, yaitu; jl. Monjali dan jl. Magelang dan bila dilihat dari kasus-kasus yang sudah ada sebelumnya dari setiap pertunjukan musik modern yang pasti menimbulkan kemacetan dari kendaraan pengunjung , maka lokasi terpilih berada agak menjauh dari pusat keramaian kota
4. Untuk mencegah dan mengurangi kemacetan yang terjadi akibat langsung dari keberadaan bangunan ini, maka dibuat area open space yang berfungsi sebagai tempat kendaraan berhenti sebelum memasuki area parkir bangunan
5. Sarana jaringan infra struktur (utilitas) yang sudah memadai karena berada di jalan utama, sehingga memudahkan dalam pelaksanaan

5.3. KEBUTUHAN RUANG

1. Kebutuhan ruang Utama

a. Fasilitas Ruang Pemain

Ruang	Unit	Kapasitas	Luas / m ²
1. Stage	1	20	150
2. Ruang Tunggu	1	25	63
3. Ruang Rias	1	15	15.5
4. Toilet	2	Perbandingan Laki-laki : 7, wanita : 3 7/100xjml (25)=2org 3/100xjml (25)=1 jml pemakai =3org	16
Jumlah			250
hasil x sirkulasi 20%=250x20/100=50, Total250+50=300m²			

b. Fasilitas ruang audience/penonton

Ruang	Unit	Daya Tampung	Luas / m ²
1. Ruang penonton	1	1000	144
2. Ruang Publik/Lobby	1	10% dari jml penonton100	450
3. Loket		20% dari jml penonton200	100
4. Ruang informasi	1	4	96
5. Toilet	8	7/100x1000=70/2=35org 3/100x1000=30/2=15org masing2 lt. 4toilet laki =2toilet wan=2toilet	15
Jumlah			985
Hasil x sirkulasi=985x20%= 197, Total 985+197=1182			

2. Kebutuhan ruang Penunjang

a. Fasilitas ruang pengelola

Ruang	Unit	kapasitas	Luas lm ²
1. R. Manager	1	1	15
2. R. wakil manager	1	1	10
3. R. sekretaris	1	1	8
4. R. Kabag	4	1	30
5. R. Staf	1	15	12
6. R. Arsip	1	10 laci	7.5
7. R. Rapat	1	22	27.5
8. R. Tunggu	1	5	9
9. toilet	2	7/100x19=2 3/100x19=1	16
Jumlah			135
			hasilxsirkulasi=135x20%=27, total 135+27=162

b. Fasilitas ruang service

Ruang	Unit	kapasitas	Luas lm ²
1. R. MEE	1		50
2. Storage	2	Penyimpanan peralatan	60
3. R. Keamanan	2	4	20
4. Dapur	1	2	30
5. Parkir	1	4	60
6. Water Tower	2		8
Jumlah			228
			hasilxsirkulasi=228x20%=45.6, total 228+45.6=273.6

c. Fasilitas ruang studio musik

Ruang	Unit	Kapasitas	Luas /m ²
1. R. Studio	Rek=1	10	51
	Lat=1	10	
2. R. pelatihan	5	2	30
2. R. Tunggu	1	15	20
3. R. Pengatur Suara	2	3	15
4. Toilet	2	7/100x20=2 3/100x20=1	16
Jumlah			132
			hasil sirkulasi=132x20%=66.4, total 132+66.4=198.4

d. Fasilitas ruang pendukung lainnya

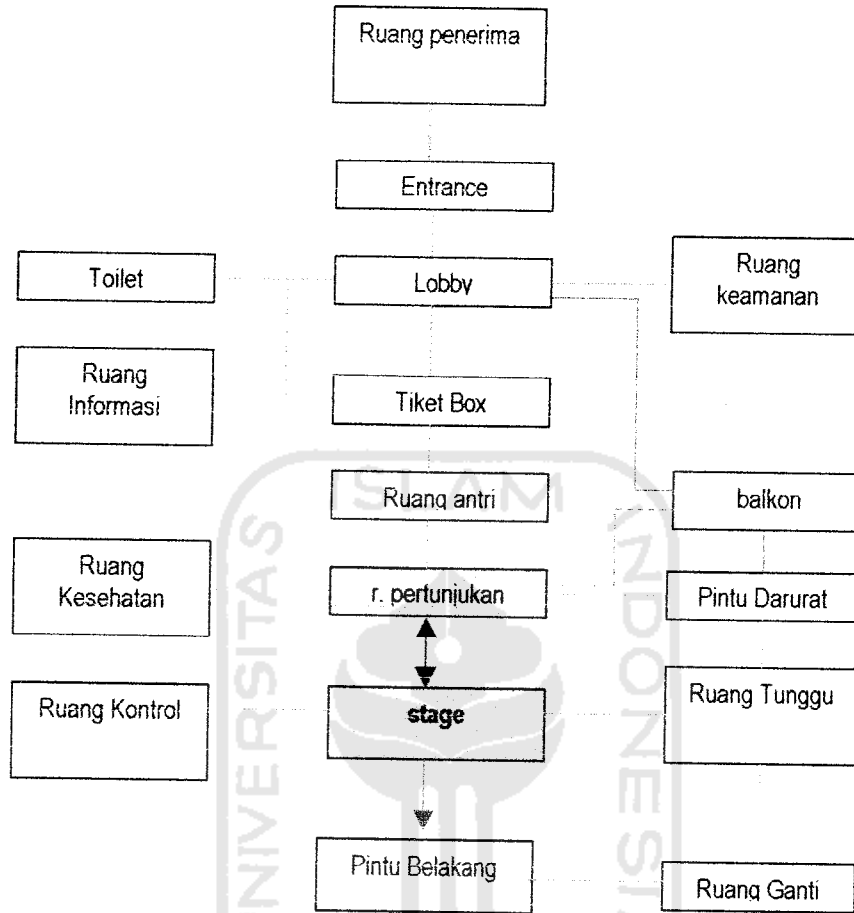
Ruang	unit	Kapasitas	Luas /m ²
1. R. Sholat	1	30	27
2. Café	1	30	75
3. R. P3K	1	50	95
4. Galery	1	20	135
Jumlah			332
			hasil sirkulasi=332x20%=66.4, total 332+66.4=398.4

e. Area parkir kendaraan

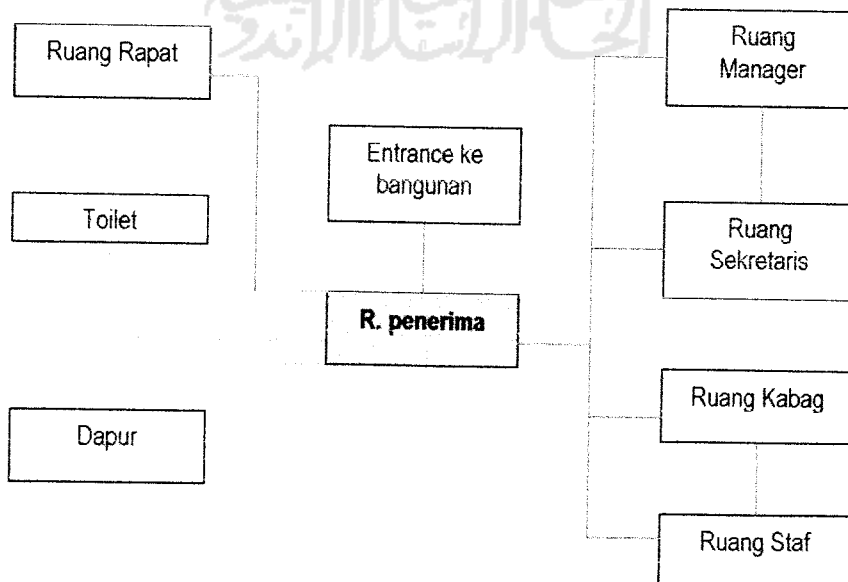
Ruang	Unit	Kapasitas	Luas
1. Bus	1	5	217
2. Mobil Pribadi	1	10% dari jml penonton=100	1157
3. Motor	1	30% dari jml penonton=300	570
4. Sepeda	1	100	190
Jumlah			2134
			hasil sirkulasi=2134x20%=426.8, total 2135+426.8=2561.8

5.4. KONSEP HUBUNGAN RUANG

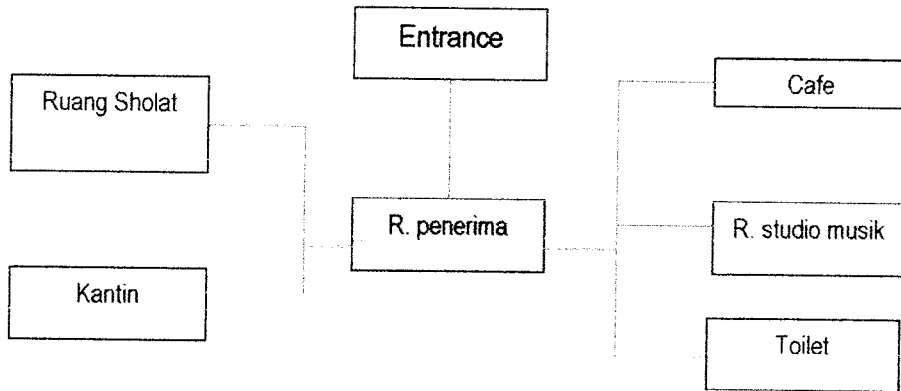
1. Area Pertunjukan



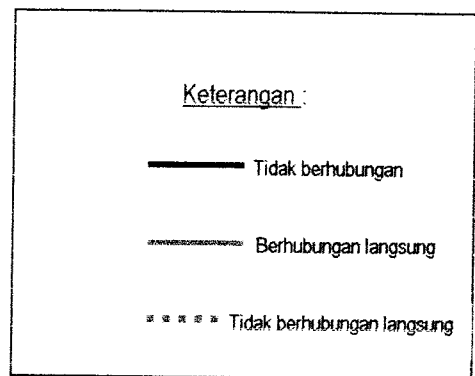
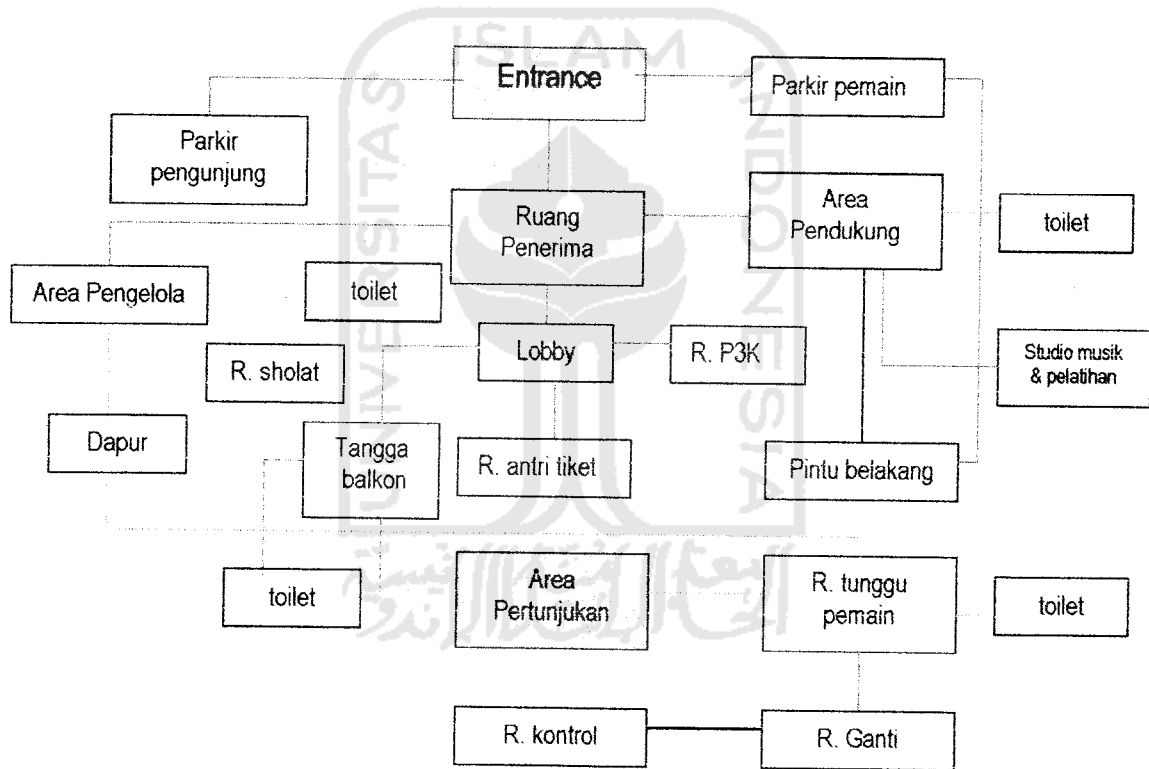
2. Area Pengelola



3. Area Pendukung



5.5. KONSEP ORGANISASI RUANG

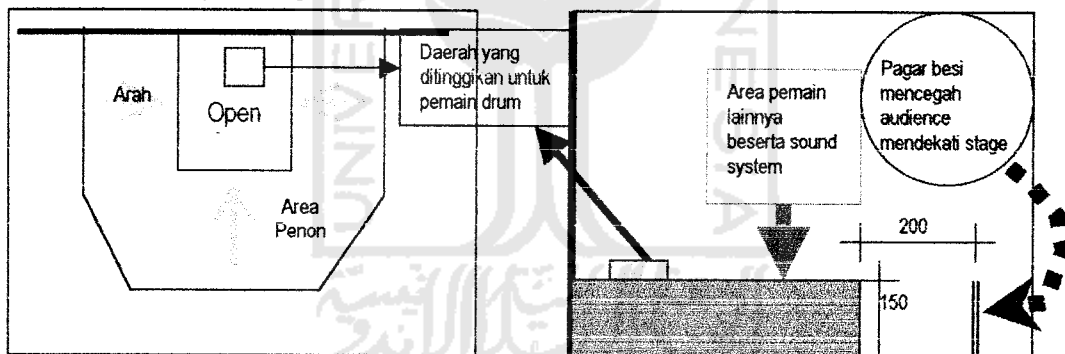


5.5. KONSEP RUANG PERTUNJUKAN

5.5.1. Type Stage

Jenis type stage yang dipakai adalah type *open stage* dengan pertimbangan:

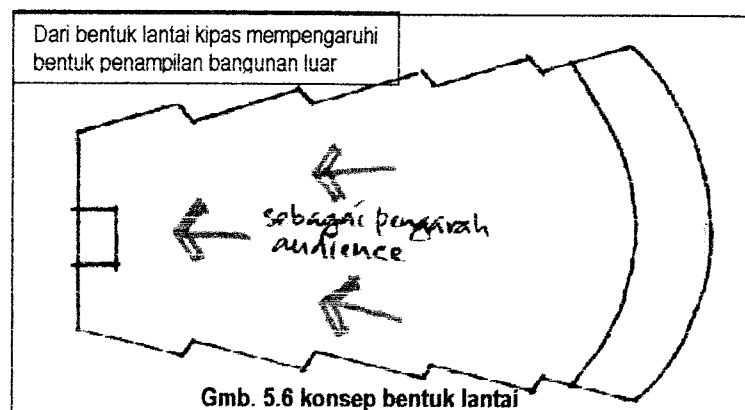
1. Penonton dapat melihat dari 3 sisi arah yang berlawanan
2. Tipe stage dapat dipadukan dengan tipe *proscenium* apabila dibutuhkan untuk pertunjukan dengan skala besar
3. Penataan instrument dan sound system dapat lebih bervariasi
4. Pemain dapat lebih bebas mengekspresikan gaya/stylenya karena memiliki ruang gerak yang luas
5. Komunikasi dapat lebih terasa karena terdapat kedekatan antara pemain dan audience dilihat dari arah pandang audience
6. Dapat menampung ± 20 pemain, jumlah pemain biasanya ditampung pada setiap pertunjukan musik modern
7. Untuk mencegah audience naik ke atas stage, maka disekeliling stage diberi struktur metal yang memagari



Gmb. 5.5 konsep open stage

5.5.2. Ruang Audience

Pada setiap pertunjukan musik modern diharapkan audience dapat melihat dengan nyaman dan dapat bergerak dengan leluasa hal ini dipengaruhi oleh bentuk lantai yang digunakan, maka bentuk lantai yang akan dipakai adalah lantai berbentuk kipas.

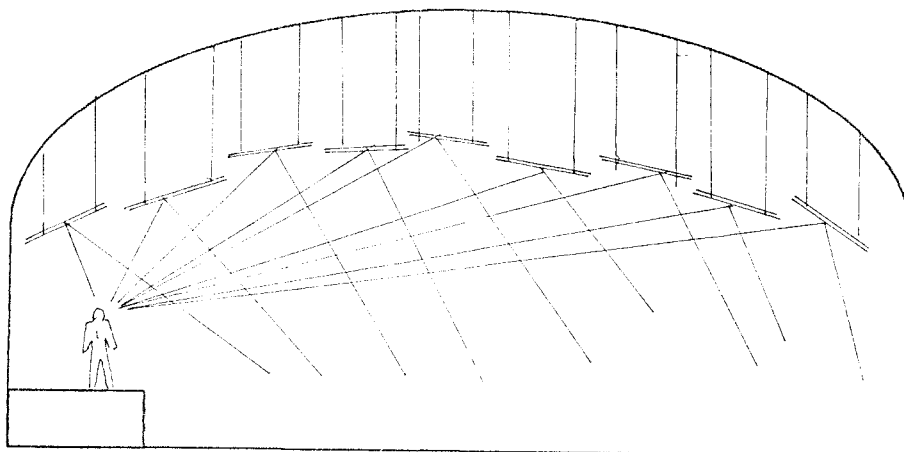


Gmb. 5.6 konsep bentuk lantai

Keuntungannya adalah :

- Dapat menampung kapasitas dengan jumlah besar (≤ 1000 orang; 600 berdiri, 400 duduk)
- Kekurangan suara pada bagian belakang lantai dapat diatasi dengan perletakan sound system disetiap sudutnya
- Dapat berfungsi sebagai pengarah penonton ke arah stage karena bentuknya yang mengecil pada bagian depan
- Dari kenyamanan pandang/view penonton pada dinding bagian belakang lantai dibuat melengkung, sehingga akan mendapat view yang sama antara sisi dan tengah
- Dari keamanan pengguna ruang akan lebih mudah pengevakuasiannya karena bentuk lantai bagian belakang yang melebar akan mempunyai daya tampung yang luas sebelum menuju pintu-pintu darurat
- Sirkulasi di dalam ruang ini dibuat terpisah antara balkon melewati tangga yan berada pada lobby dan untuk menonton berdiri langsung memasuki ruangan
- Lavatory berada disetiap sudut belakang ruang, dengan jumlah pada penonton berdiri 2 buah disudut dan 2 buah lagi di sudut lainnya. dan lavatory pada balkon yang berada di atas tepat berada di atasnya
- Dari fungsi ruang sebagai ruang pertunjukan bentuk ini dapat memenuhi semua kebutuhan ruang pertunjukan

Hal lainnya yang cukup mempengaruhi adalah dari pengolahan bentuk langit-langit, dari hasil analisa yang didapat adalah bentuk langit-langit melengkung dengan mengolah pemecah suara.

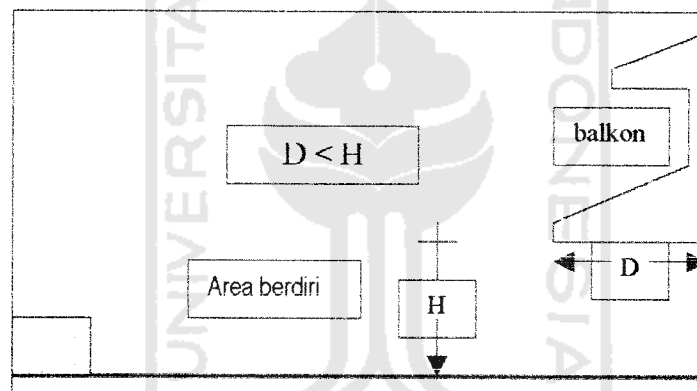


Gmb. 5.7 konsep bentuk langit-langit

Keuntungannya adalah :

1. Dapat mengurangi penyebaran gema/gaung yang berlebihan dan mengontrol gema yang berkepanjangan dengan mengolah pemecah suara
2. Mempermudah penyebaran suara, sehingga tidak memerlukan sound system yang banyak
3. Untuk dapat membantu meratakan suara kesetiap sudut dapat diatur dengan perletakan sound system di setiap sudut ruangan, hal ini apabila dirasa diperlukan penambahan

Pengolahan balkon juga mempengaruhi kenyamanan akustik ruang, dengan membuat balkon yang benar akan mengurangi bayangan bunyi yang dihasilkan oleh sound system yang biasanya terjadi pada ruang yang ada di bawah balkon, maka dengan membuat panjang balkon lebih kecil dibanding dengan tinggi balkon akan mengurangi bayangan bunyi ini.



Gmb. 5.8 konsep pengolahan balkon

Perbedaan ruangan ini dengan ruangan untuk konser adalah penggunaan sound system sebagai media penghantar suara dan penambah kenyamanan visual suara yang diterima.

1. Pemakaian sound system sebagai pengantar suara
2. Tidak mempunyai kemiringan pada lantai, dimaksudkan agar dalam menonton mendapatkan kenyamanan bergerak, kenyamanan pandang audience terhadap stage adalah meninggikan stage ± 150 cm dari lantai
3. Pada akustik ruang hanya mengurangi gema/gaung yang terjadi dari pengeras suara dengan memakai bahan-bahan akustikal, yaitu bahan dari serat-serat gelas (glasswall) yang dipasang pada system kerangka logam untuk memperoleh tebal yang bervariasi

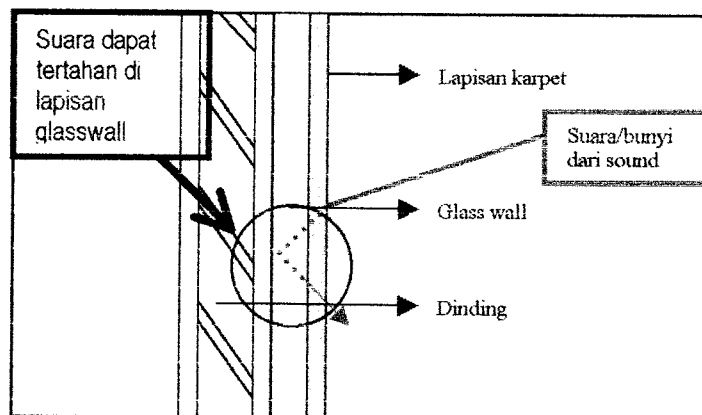
antara 25-125mm dan untuk menambah kesan estetis ruangan dapat dipasang papan berlubang atau ditutup karpet

4. Untuk meratakan suara hanya dengan menambah tata suara
5. Pemakaian struktur adalah yang tahan getaran (*flutter*), seperti memakai struktur rangka batang dan bila dilihat dari fungsinya yang dapat memenuhi ruangan bebas kolom

5.5.3. Studio Musik (Pelatihan, Rekaman dan Latihan)

Ruang ini merupakan ruang pendukung keberadaan dari Jogjakarta Musik Center, ruang ini adalah ruang yang dikhususkan untuk pelatihan, rekaman dan latihan bermusik dengan daya tampung pada studio pelatihan 2 orang+instrument; jumlah ruangan 5 ruang, sedangkan untuk studio musik baik rekaman maupun latihan daya tampungnya ± 10 orang+instrument, sehingga dibutuhkan ruang yang mempunyai akustik ruang yang baik. Hal yang dilakukan dalam perencanaannya adalah dengan memasang penyerap bunyi berupa pemasangan karpet diseluruh permukaan ruang yang dimaksudkan untuk;

1. ukuran dan bentuk studio optimum yang harus diwadahi
2. Derajat difusi tinggi yang harus tersedia, yaitu dengan memakai bahan berpori, seperti; memakai glasswall lalu dilapisi karpet untuk menambah estetika ruangan
3. Dapat mengurangi getaran (*flutter*) yang terjadi dari suara sound system pada struktur bangunan maupun pada instrument sendiri; seperti dengan memakai resonator individual yaitu balok beton standart dengan rongga yang tetap mempunyai ketebalan 4,6,8 inci dengan celah rongga $\frac{1}{4}$ inci, beton ini biasa disebut soundblock



Gmb. 5.9. konsep ruang studio musik

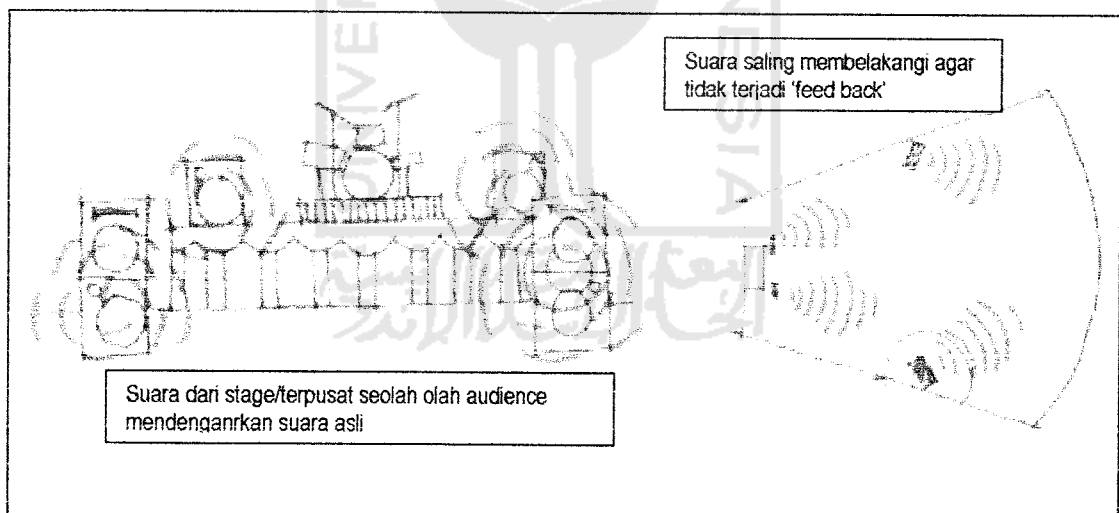
5.6. KONSEP KENYAMANAN VISUAL

5.6.1. Tata Suara

Suara yang dihasilkan adalah berasal dari adanya pemakaian sound system yang dapat menyebarkan suara, system penguat suara ini berasal dari :

- *Loudspeaker* : high level system, output tinggi sehingga hanya membutuhkan sedikit speaker; *reverberation time* sekecil mungkin
- *Amplifire* : power out put 250 watt; mendorong tingkat signal dari preamplifier dan memperkuat tenaga dari loudspeker
- *Alat-alat in put* : microphone; tape cassette player; radio tuner; tone generation; monitor panel

Tata letak menggunakan *system menyebar dan terpusat*, yaitu diletakkan pada stage agar suara/bunyi yang dihasilkan seperti berasal dari sumbernya dan pada sudut-sudut ruang agar kenyamanan suara dapat dirasakan semua audience.

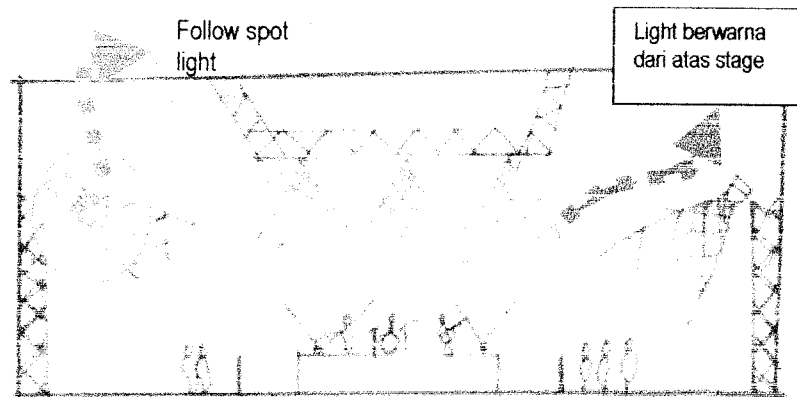


gmb. 5.10 konsep tata suara

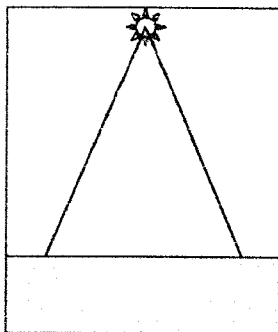
5.6.2. Tata Ligthing

Tata cahaya yang digunakan adalah *artificial lighting* (tata cahaya buatan) yang menjadi pendukung kenyamanan dalam menyaksikan pertunjukan. Tata cahaya diletakkan di atas stage untuk memberi penerangan bagi pemain dan menambah estetis stage serta ditambah dengan

adanya *follow spot light*, yaitu cahaya yang berasal dari belakang audience untuk memfokuskan cahaya.

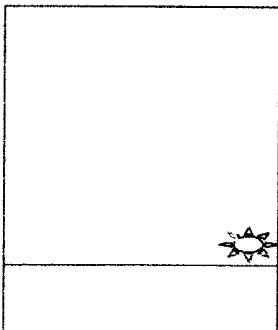


gmb. 5.11 konsep tata lighting

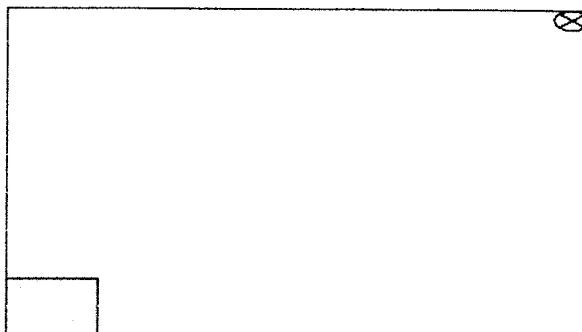


Fungsi-fungsi lighting yang ada pada stage :

1. lampu dari atas stage
 - membuat penerangan stage
 - menambah kesan estetis stage
 - menerangi latar



2. lampu dari lantai stage
 - menerangi wajah pemain
 - membuat suasana lebih hidup



3. lampu dari belakang audience
 - menerangi pemain dan audience
 - dapat digerakkan
 - menerangi pergerakan pemain (memfokuskan)

Kesan-kesan yang ditimbulkan adalah bertujuan untuk penambah estetika stage dan pertunjukan sendiri, dari masing-masing lampu ini dapat dikontrol dari teknisi lighting, kebutuhan dari masing-masing pencahayaan ini dapat disesuaikan dengan pertunjukan.

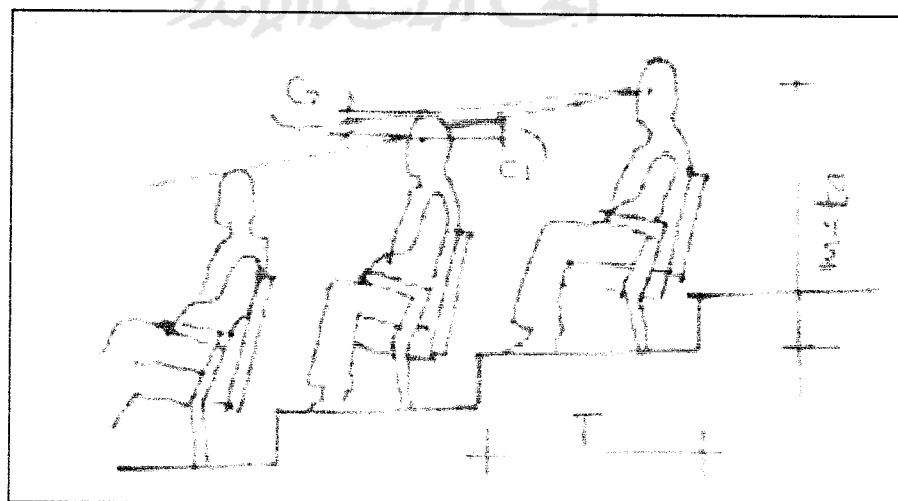
5.6.3. Jarak Pandang

Faktor-faktor pertimbangan dalam jarak pandang, yaitu :

1. Jarak pandang min. ± 2 meter
2. Jarak pandang estetis audience untuk dapat melihat gerakan terkecil dan ekspresi muka pemain < 25 meter
3. Jarak estetis untuk dapat melihat gerakan isyarat pemain 32-35 meter
4. Batas kenyamanan pandang mata dalam keadaan diam 30° - 35°

Syarat pandang ideal yang berada di balkon adalah :

- Tinggi titik mata ± 1 m dari lantai
- $C' = 0.65$, ruang bebas minimum/baris, diasumsikan bahwa audience dapat melihat di antara kepala audience deretan depannya
- $C^2 = 1.3$, memungkinkan rata-rata audience melihat dari atas kepala rata-rata audience di depannya
- Lebar tangga balkon tempat duduk (jarak deretan) $T = 0.8-1.2$ m



Gmb. 5.12 konsep tempat duduk balkon

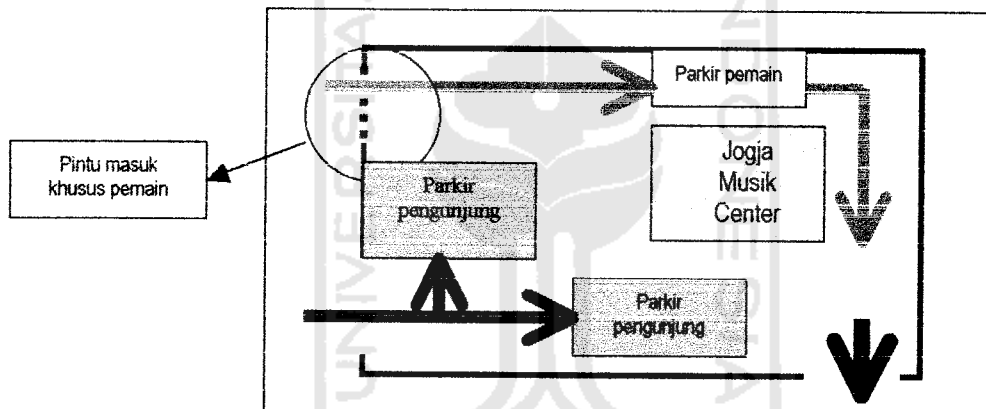
5.6.4. Sirkulasi

Sirkulasi terbagi atas 2, yaitu sirkulasi di luar bangunan, yaitu sirkulasi kendaraan dan di dalam bangunan, yaitu *sirkulasi audience, pengelola dan pemain*.

a. Sirkulasi di luar bangunan

Sirkulasi ini terbagi lagi menjadi 2, yaitu :

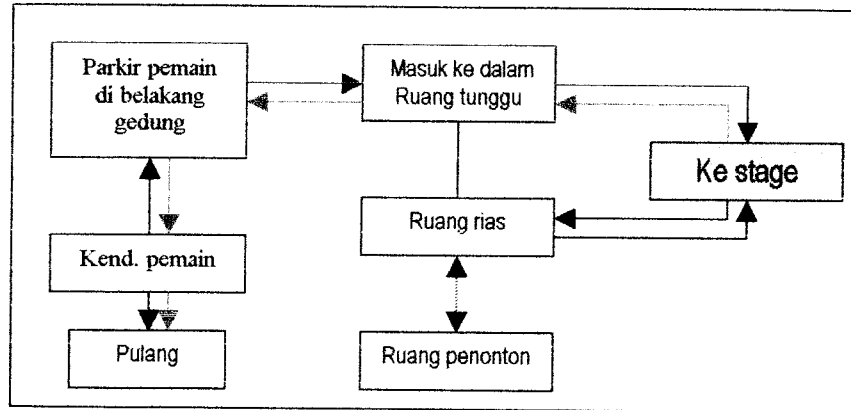
- *Sirkulasi kendaraan pemain, panitia dan tamu undangan*, diarahkan langsung untuk menuju ke dalam bangunan dan dihindari bertemu dengan pengunjung, maka diarahkan ke area parkir pemain dan diletakkan di belakang gedung.
- *Sirkulasi kendaraan pengunjung*, diarahkan untuk menuju ke parkir pengunjung yang terpisah dari parkir pemain
- *Sirkulasi pejalan kaki*, diarahkan langsung menuju ke ruang penerima



Gmb. 5.13 konsep sirkulasi di luar bangunan.

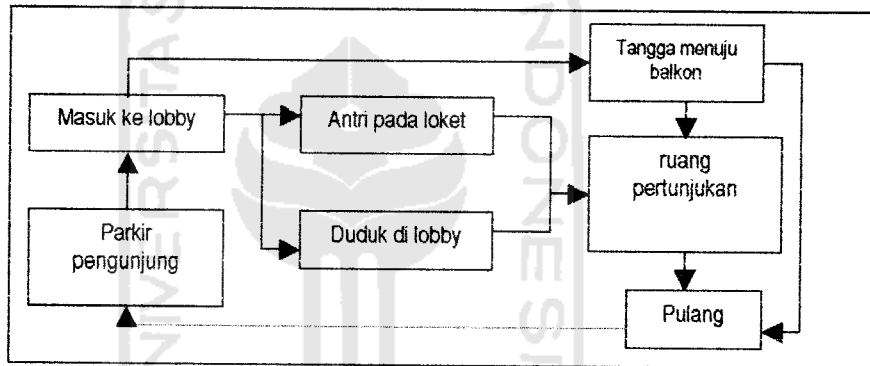
b. Sirkulasi di dalam bangunan

- *Sirkulasi pemain*
 - Jalur sirkulasi melewati pintu khusus pemain yang terletak di samping bangunan dan langsung menuju ke belakang area ruang pertunjukan, sehingga tidak melewati sirkulasi pengunjung
 - Pemain memasuki gedung pertunjukan langsung pada ruang tunggu pemain dan ruang persiapan/ ruang rias

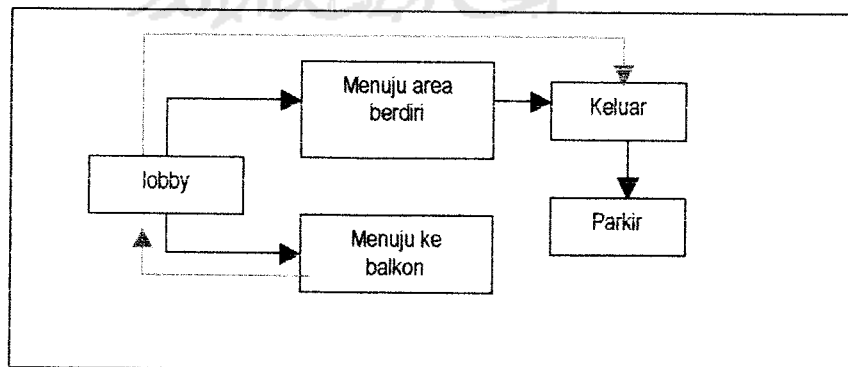


- *Sirkulasi pengunjung*

- *Sirkulasi pengunjung ketika memasuki gedung, yaitu pada ruang lobby, informasi dan loket pembelian tiket masuk*

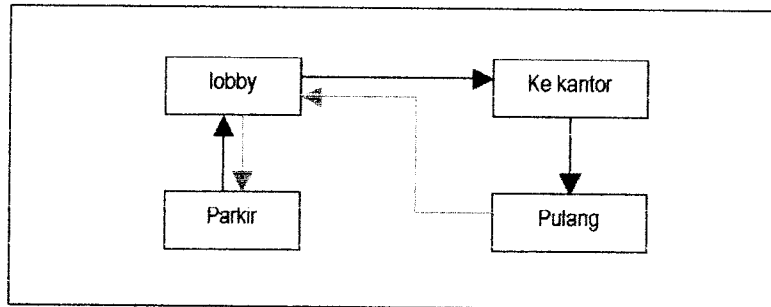


- *Sirkulasi pengunjung setelah memasuki ruang pertunjukan, yaitu akses ke tempat menonton berdiri dan pada balkon tempat menonton duduk*

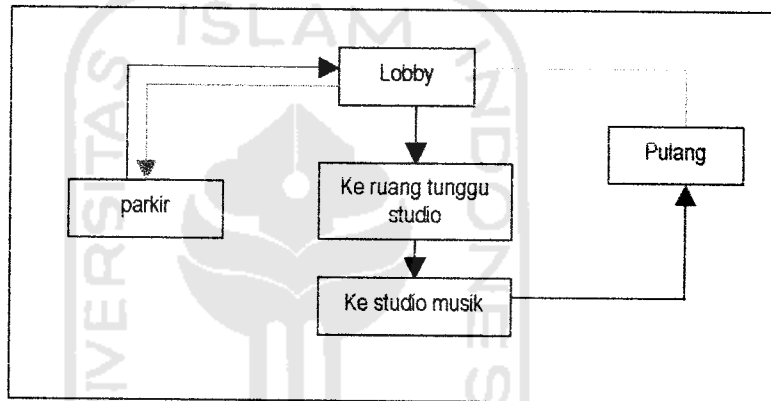


- *Sirkulasi pengelola bangunan*

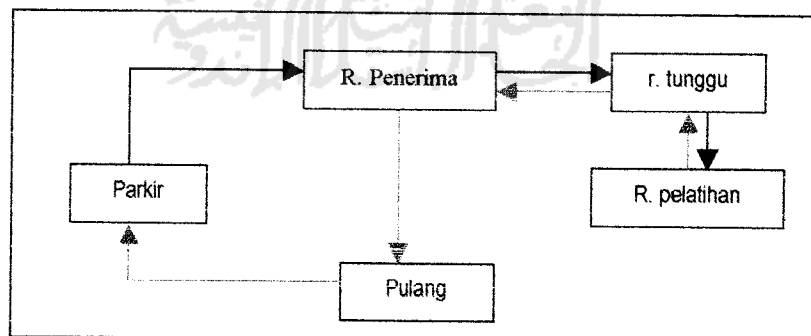
- sirkulasi memasuki bangunan gedung menuju kantor



- *Sirkulasi penyewa studio musik*



- *Sirkulasi pelatihan musik*

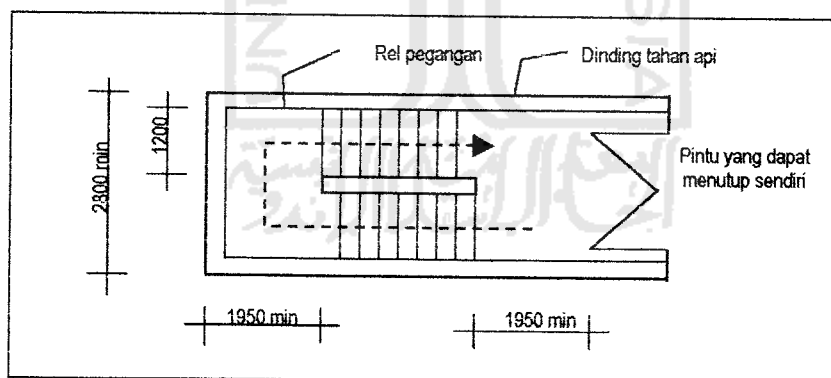


5.6.5. Keadaan Darurat Di Dalam Ruang Pertunjukan

Keadaan darurat yang dimaksud adalah apabila terjadi sesuatu hal yang tidak diinginkan, seperti; adanya kerusuhan pada saat pertunjukan berlangsung dan kerentanan

terhadap bahaya kebakaran, maka diperlukan sebuah akses untuk menuju ke luar bangunan dengan cepat. Hal-hal yang diperhatikan dalam merencanakannya adalah :

- Akses pencapaian dan gampang dikenali dengan membuat perbedaan
 - Jarak capai dari tiap titik tidak lebih dari 30-50m
 - Terletak pada daerah tahan/kedap api dan dilengkapi dengan peralatan deteksi dan penyembur air
 - Pada bangunan dengan tinggi lebih dari 18.30m harus dilengkapi dengan bukaan bidang untuk keluar asap, ventilasi dan pintu tahan api yang dapat menutup sendiri
 - Terdapat lampu darurat yang dihubungkan dengan *baterai*, jadi apabila pencahayaan mati lampu ini tetap hidup
 - Ukuran pintu darurat standart dilihat dari kapasitas gedung
- Maka pada gedung pertunjukan ini yang mempunyai daya tampung ± 1000 orang penonton, maka memakai pintu darurat ganda dengan ukuran 1.1x1.1 yang berada pada tiap-tiap lantai bangunan, khususnya pada ruang pertunjukan yang mempunyai kerentanan terhadap kejadian darurat.
- Lebar tangga darurat



Gmb. 5.14 konsep tangga darurat

- Jarak capai vertikal pada tangga darurat=jarak maks. Dari satu ujung ke ujung tangga 45m

Bahan/ material yang digunakan pada daerah yang tahan api adalah batu bata kompak padat dengan plasteran dan struktur pada ruang pertunjukan yang memakai rangka batang diberi isolasi dari serabut gelas/kaca yang dilem bersama dengan jenis perekat resin. Dari kedua bahan ini mempunyai titik leleh 600°C dari panas sebelum hancur, jadi memberikan waktu untuk mengevakuasi pengguna dari tempat kejadian.

5.7. KONSEP CITRA BANGUNAN BERDASARKAN EKSPRESI DINAMIKA MUSIK MODERN

Metode pengungkapan bentuk yang dipakai adalah dengan *symbol kombinasi metafora*, yaitu antara konsep dan visual saling melengkapi sebagai unsur pembentuk, dengan alasan kebenaran dapat dirasakan melalui efek visual.

5.7.1. Tata Massa

5.7.1.1. Bentuk

Style/gaya yang digunakan adalah ***style arsitektur modern***, dengan ciri-ciri :

- Penyederhanaan bentuk-bentuk detail
- Bangunan telah benar-benar bersih dari ornamen-ornamen, sehingga kesan formal dari bangunan dapat dihilangkan.
- Menghilangkan kesan simetri bangunan, sehingga membuat pertimbangan bebas dari *kedominanan* dan *subordinasi* suatu elemen tertentu

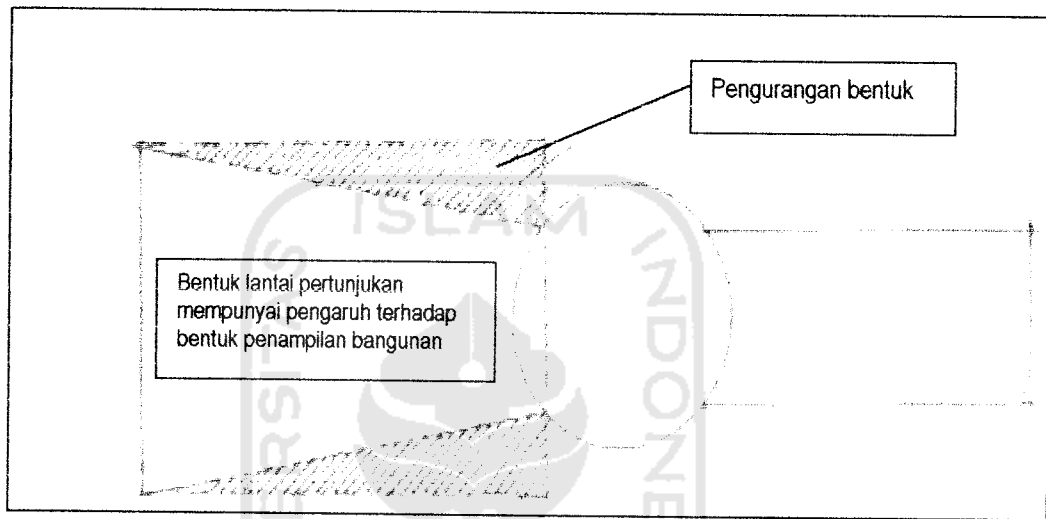
Karakter dari bangunan adalah bangunan yang mempunyai karakter intim/akrab sehingga akan berkesan mempunyai sifat '*openness*' terhadap publik, dengan memperhatikan :

- entrance bangunan, pintu masuk yang tertutup kaca semuanya akan mengundang orang untuk masuk dan membiarkan orang untuk mengetahui ada apa yang terjadi di dalamnya
- jenis material yang dipakai, penggunaan batu alam dapat membuat kesan menyatu dengan lingkungan dan akrab
- skala bangunan terhadap manusia, yaitu berskala monumental
- tekstur bangunan, tekstur yang halus dapat membuat seseorang merasakan dalam suatu cara yang intim
- memusatkan perhatian pada elemen-elemen kecil dengan mengorbankan elemen yang lebih besar, seperti pada bukaan-bukaan pada permukaan dinding

Maka konsep dari bentuk adalah :

1. bentuk persegi empat yang menjadi persegi panjang akan menimbulkan kesan linear dan dinamis
2. bentuk lingkaran akan berkesan terpusat, sesuai dengan fungsi gedung yaitu sebagai pusat dari musik modern yang ada di Jogjakarta

3. pada bentuk tidak beraturan akan berkesan bebas, aktraktif dan penuh improvisasi dari musik modern
4. menghilangkan bentuk 90° pada bidang vertikal bangunan untuk mendapatkan kesan dinamis
5. penggabungan menghasilkan style arsitektur modern dan diarahkan mempunyai karakter bangunan intim (akrab)



Gmb. 5.15 konsep penggabungan bentuk

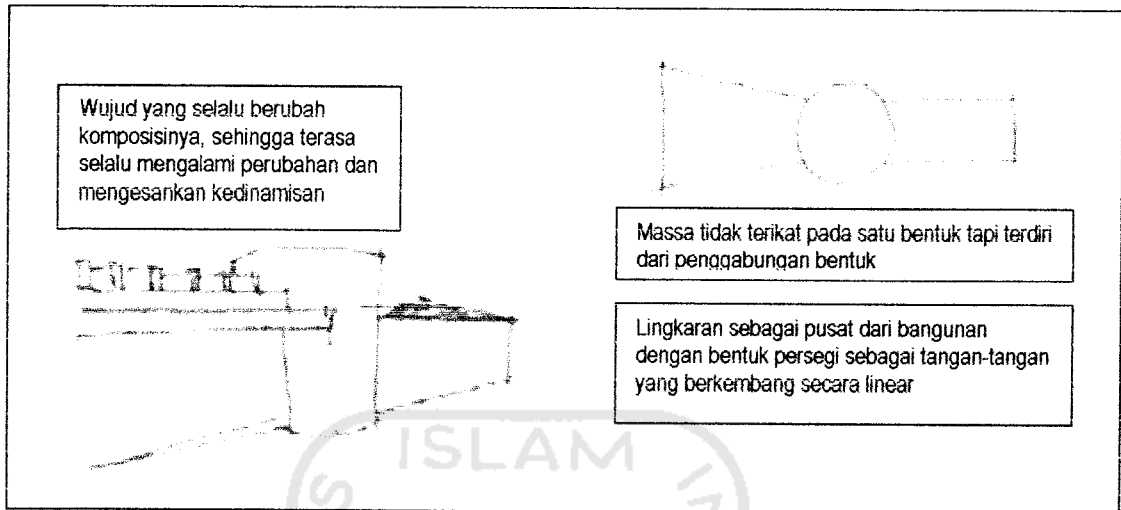
5.7.1.2. Gubahan Massa

Gubahan massa yang terpilih adalah *gubahan massa tunggal asimetris*, massa tunggal ini untuk memudahkan dalam mengorganisir kegiatan-kegiatan bermusik yang terjadi. Pada massa tunggal asimetris ini mempunyai kesan ingin mengungkapkan gerak (*dinamisme*), dan gelora spontan.

Hasil pemilihan massa tunggal asimetris :

- Mempunyai bentuk yang *bebas, aktraktif dan penuh improvisasi* dari karakter musik modern dari bentuk lingkaran dan persegi empat
- Organisasi terpusat pada bentuk lingkaran dan linear pada persegi empat dapat memberikan kesan terpusat dan dinamis pada bangunan
- Hanya memiliki massa tunggal sebagai bangunan dan untuk gedung pertunjukan
- Dengan wujud yang selalu berubah komposisinya (kendati tetap terkendali) secara 4 dimensional, sehingga tidak terkesan statis, tetapi dapat menjalani ruang dan waktu

secara dinamis, sehingga berkesan selalu mengalami *prospek* dan *perspek* yang serba bergerak pula

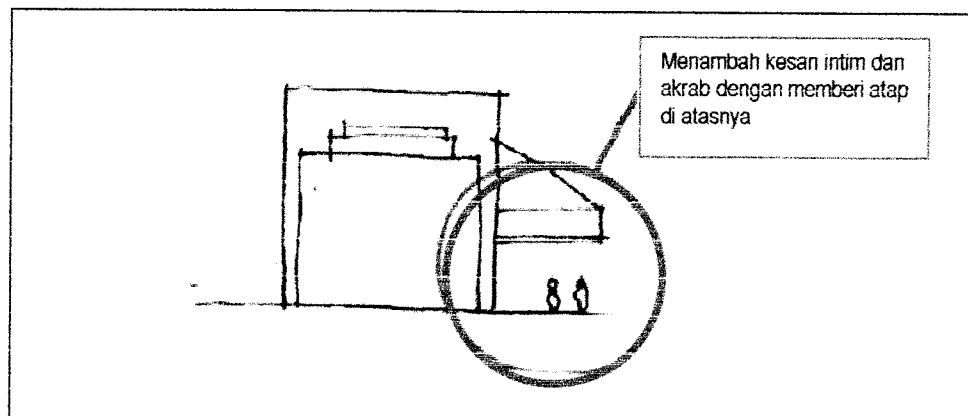


Gmb. 5.16 konsep gubahan massa

5.7.2. Skala, Proporsi dan Irama

1. Skala

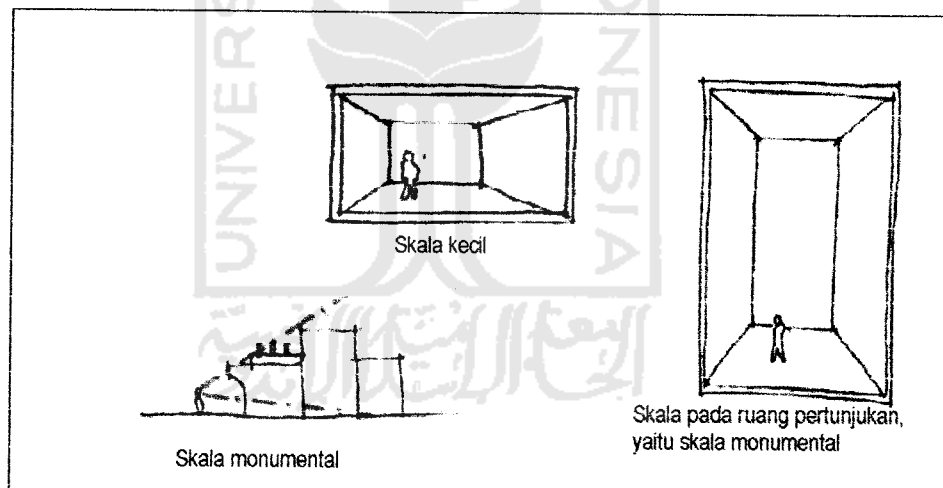
Skala yang digunakan adalah skala manusia dengan bangunan dengan perbandingan skala monumental yang berkesan ; megah, gampang dikenal, menarik dan mendominasi. Dengan dasar pertimbangan dari fungsi bangunan pertunjukan maka bangunan diharapkan dapat menarik perhatian publik untuk mendatangi dan agar bangunan tidak tertutup oleh keberadaan monjali yang berada disebelahnya. Untuk dapat menambah kesan intim/akrab, mempunyai kedekatan hubungan dapat memberikan atap pada entrance bangunan.



Gmb. 5.17 skala manusia terhadap bangunan

Pada skala manusia terhadap ruang, penggunaan perbandingan skala menyesuaikan dengan fungsi ruang yang diwadahi, yaitu :

- Ruang tunggu pemain, mempunyai skala intim/akrab karena sifat ruang yang harus bisa membuat penggunaanya merasa santai/rileks
- Ruang pertunjukan, mempunyai skala monumental karena sifat ruang yang membutuhkan kemegahan, menaungi dan juga berfungsi sebagai kenyamanan sirkulasi udara di dalam ruang yang mempunyai daya tampung yang besar
- Ruang pengelola, dengan skala kecil karena sifat ruang adalah untuk bekerja sehari-hari, maka harus ruang ini dibuat penggunaanya merasa sudah terbiasa pada kehidupam sehari-hari
- Ruang studio musik, dengan skala kecil tapi dapat memberikan kesan intim/akrab dengan mengatur tata cahaya di dalam ruang untuk menghilangkan kesan menekan karena akibat dari akustik ruang



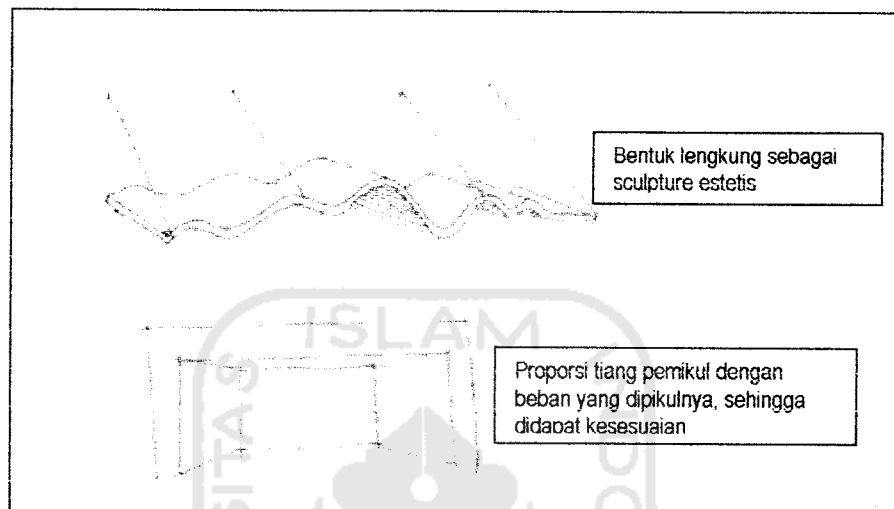
Gmb. 5.18 skala manusia terhadap ruang

2. Proporsi

Proporsi akan diterapkan pada fasade bangunan, yaitu :

- Mengolah elemen-elemen menjadi sesuatu yang spektakuler dengan memakai analogi karakter musik modern, sehingga dapat menarik perhatian dan dapat juga sebagai pengarah orientasi dari ruang luar, seperti; mengolah bentuk lengkung
- Mengolah garis, bentuk serta tekstur yang mempunyai urutan (*sequence*) pada elemen bidang horizontal

- Terdapat kesesuaian (*fitness*) tiang-tiang penyangga (kolom) dengan beban yang dipikulnya
- Proporsi sebuah ruang yang memiliki langit-langit datar, tinggi ruang adalah $\frac{1}{3}$ lebih besar dari lebar ruang, yang akan memberikan rasa nyaman pengguna di dalamnya.



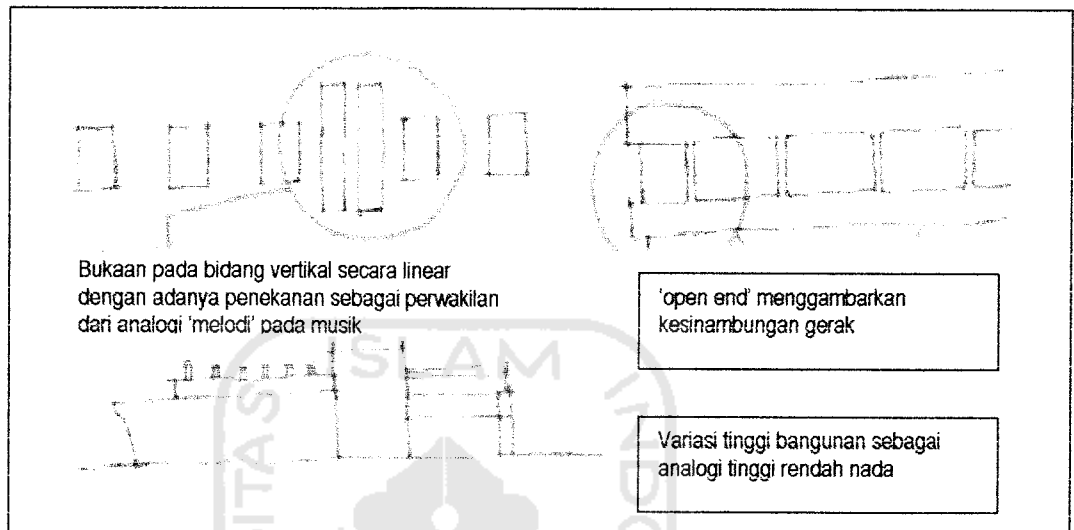
Gmb.5.19

3. Irama pada bangunan

Untuk menghasilkan sebuah irama pada bangunan adalah dengan mengolah dan mengorganisir bentuk-bentuk suatu ornamen, sehingga membentuk keteraturan dan ketidakteraturan tanpa mengindahkan *jarak*, *selang* (interval) dan *waktu*. Hal-hal yang dapat dilakukan dalam menghasilkan irama adalah dengan :

- Pada ukuran-ukuran seperti pada pintu, jendela dan struktur sebagai estetis bangunan
- Pada potongan bentuk seperti diambil dari potongan ornamen dinding dan kolom yang disejajarkan secara linear
- Pada karakteristik detail, seperti pada struktur yang diolah secara detail yang ditampilkan dan diolah secara linear
- Pada pengolahan variasi *tinggi bangunan* yang berbeda-beda
- Pada tiang-tiang pemikul beban yang diekspos dan menerapkan bentuk "*open end*", sehingga akan mengarahkan kepada gerak yang bersinambung, kesan sesuatu yang masih bergerak terus dan tidak diberi batas

- Pada unsur 'ramp' yang memberi kesempatan pada pengguna naik-turun tingkat bangunan secara "zoom" kontinyu dan pelan, agar penghayatan tinggi rendah mendapat efek yang optimal



Gmb. 5.20 irama bangunan

5.7.3. Struktur dan Material

1. Struktur

Struktur terbagi dari 2 kebutuhan, yaitu *struktur sebagai pemikul beban* dan *struktur sebagai estetika bangunan*, yaitu dengan mengekspos struktur.

- Super Struktur terdiri dari :
 - Kontruksi beton bertulang
 - Shear Wall (dinding geser)
 - Rangka baja

Kontruksi beton sangat fleksibel dalam pengolahan bentuk kontruksi, sehingga lebih dapat mewujudkan citra bangunan yang mengekspresikan dinamika musik.

- Struktur atap terdiri dari :
 - Rangka baja untuk ruangan yang bebas kolom seperti pada ruang pertunjukan. Pada struktur ini dilakukan pengeksposan struktur sehingga dapat menampilkan estetika bangunan.

- Beton bertulang
- Kabel (kable stayed)
- Fiber untuk mendapatkan sky light
- Sub Struktur pondasi foot plat dan tiang pancang

2. Material

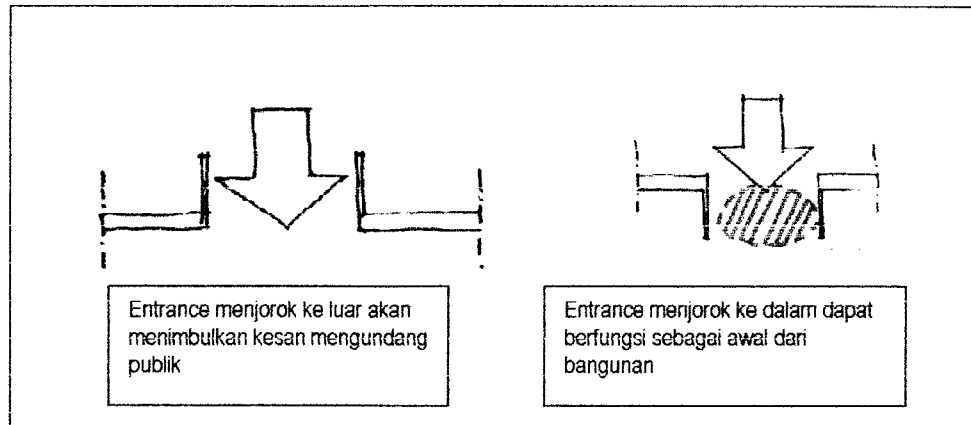
Jenis material yang terpilih adalah :

Jenis material	Sifat	Kesan
Batu alam	Fleksibel terutama pada detail untuk macam-macam struktur	Alamiah, menyatu dengan lingkungan, akrab
Beton	Mampu menahan gaya tekan dan mudah menyesuaikan dengan system struktur lain	Formal, keras, kaku, kokoh, sederhana
Baja	Mampu menahan gaya tarik, tidak tahan panas tinggi	Ornamental, praktis, ringan, keras dan kokoh
Metal	Efisien, lentur	Ringan, mewah, elegance dan dinamis
Plastik	Mudah dibentuk, getas (rapuh)	Ringan, dinamis dan formil
Kaca	Transparan, refleksitas tinggi	Dingan, ringan dan dinamis
Kayu	Muai besar, mudah dibentuk	Alami, kuat

5.7.4. Entrance pada Tapak Bangunan

Tipe yang terpilih terbagi 2, yaitu entrance yang menghubungkan area bangunan dengan area luar bangunan dan entrance pada bangunan untuk pengguna memasuki bangunan.

1. Entrance yang menghubungkan area bangunan dengan area luar bangunan menggunakan *tipe entrance menjorok keluar*, dimaksudkan agar menimbulkan kesan mengundang (openness) publik untuk mendatangi bangunan ini karena dilihat dari fungsi bangunan sebagai gedung pertunjukan yang bersifat publik dilihat dari kegiatannya
2. Entrance pada bangunan menggunakan *tipe entrance menjorok ke dalam*, dimaksudkan agar memudahkan dalam pengaturan sirkulasi antara pengunjung dan pengelola, sehingga didapat kesan yang tidak membingungkan pengguna sehingga lebih teratur dan terencana



Gmb. 5.21 konsep tipe entrance

