

BAB II

IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

Rumah produksi dan ruang pertunjukan musik disini merupakan bangunan yang dapat menampung kegiatan para musisi untuk dapat mengembangkan kegiatannya di dalam dunia musik seperti membuat demo rekaman hingga nantinya dapat memproduksi dan mempromosikan hasil karya musik mereka. Selain itu juga bagaimana mereka dapat saling berinteraksi, bertukar ilmu dan pengalaman dan semuanya itu dapat dilakukan di sini dengan fasilitas yang menunjang seperti ruang jamming, ruang pertunjukan, cafeteria dan lain-lain. Adapun kegiatan-kegiatan lain yang ingin diwadahi adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan Recording

Kegiatan recording itu sendiri menurut kebutuhannya dibagi menjadi dua yaitu recording live dan recording secara multi track.

2. Kegiatan Mixing

Merupakan kegiatan dari lanjutan setelah para musisi melakukan rekaman maka diperlukan suatu proses mixing agar hasil karya musiknya menjadi layak untuk diperdengarkan.

3. Kegiatan Mastering

Merupakan kegiatan untuk membuat suatu master duplikat yang nantinya akan digunakan untuk proses duplikasi agar hasilnya lebih baik.

4. Kegiatan Duplikasi

Setelah melalui proses mastering maka hasil karya musik tersebut dapat diperbanyak baik dalam bentuk kaset atau cd audio.

5. Kegiatan Promosi

Adalah kegiatan dimana para musisi dapat menjual hasil karya musik mereka baik itu dalam bentuk kaset maupun merchandise yang berhubungan dengan grup musik yang dipromosikannya.

6. Kegiatan Pertunjukan

Kegiatan pertunjukan musik ini sebagai sarana untuk mengapresiasi musik. Seperti mengadakan konser pertunjukan musik dan bias juga sebagai ajang konser musik dalam rangka mempromosikan hasil karya musik para musisi.

7. Kegiatan Klinik Musik dan Promosi Alat Musik

Merupakan kegiatan untuk mendemokan bagaimana cara bermain alat musik yang baik dan sekaligus juga mempromosikan alat musik yang menjadi sponsor seorang musisi.

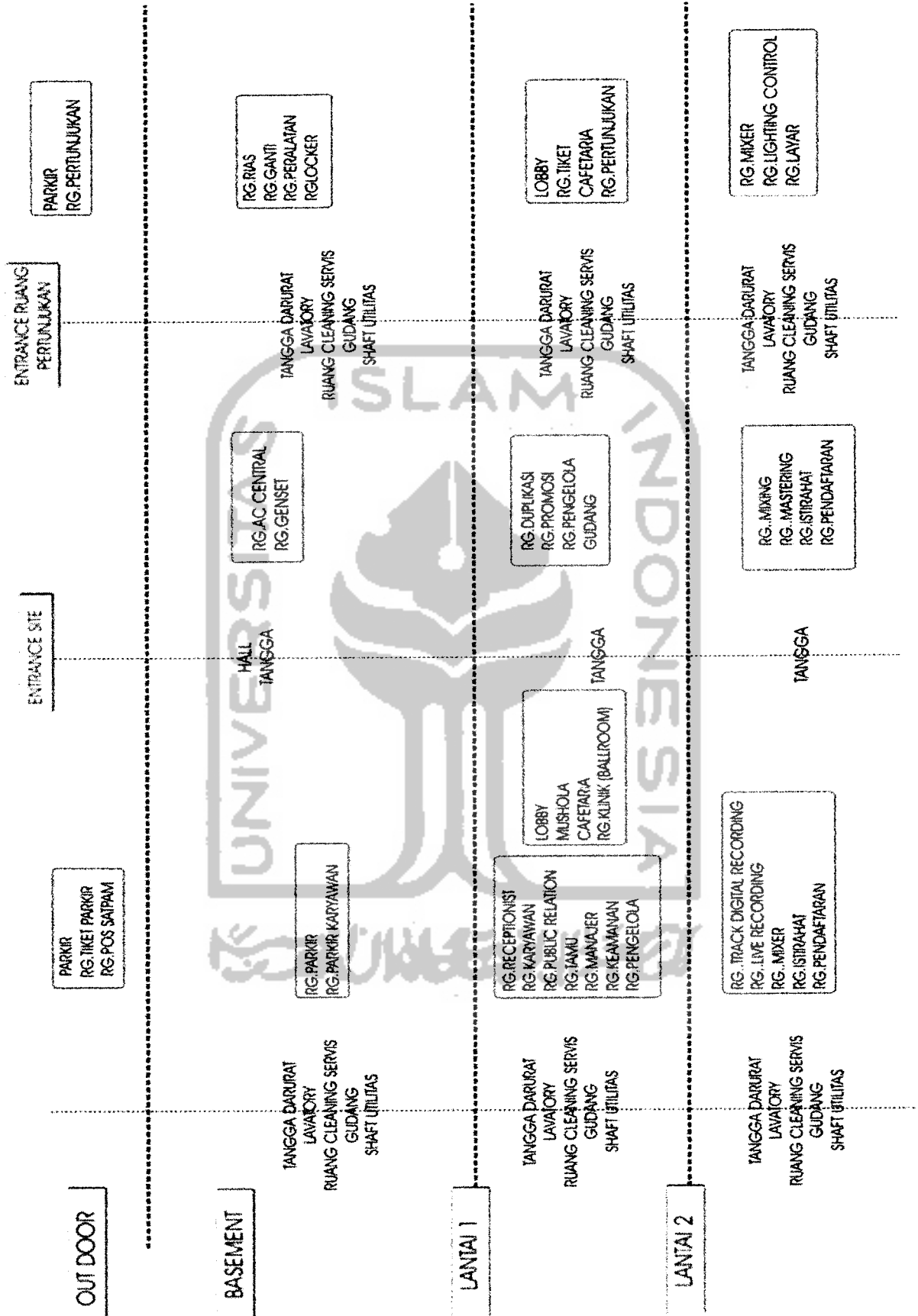
8. Kegiatan Pendukung

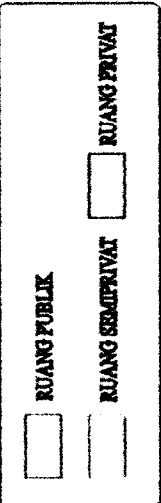
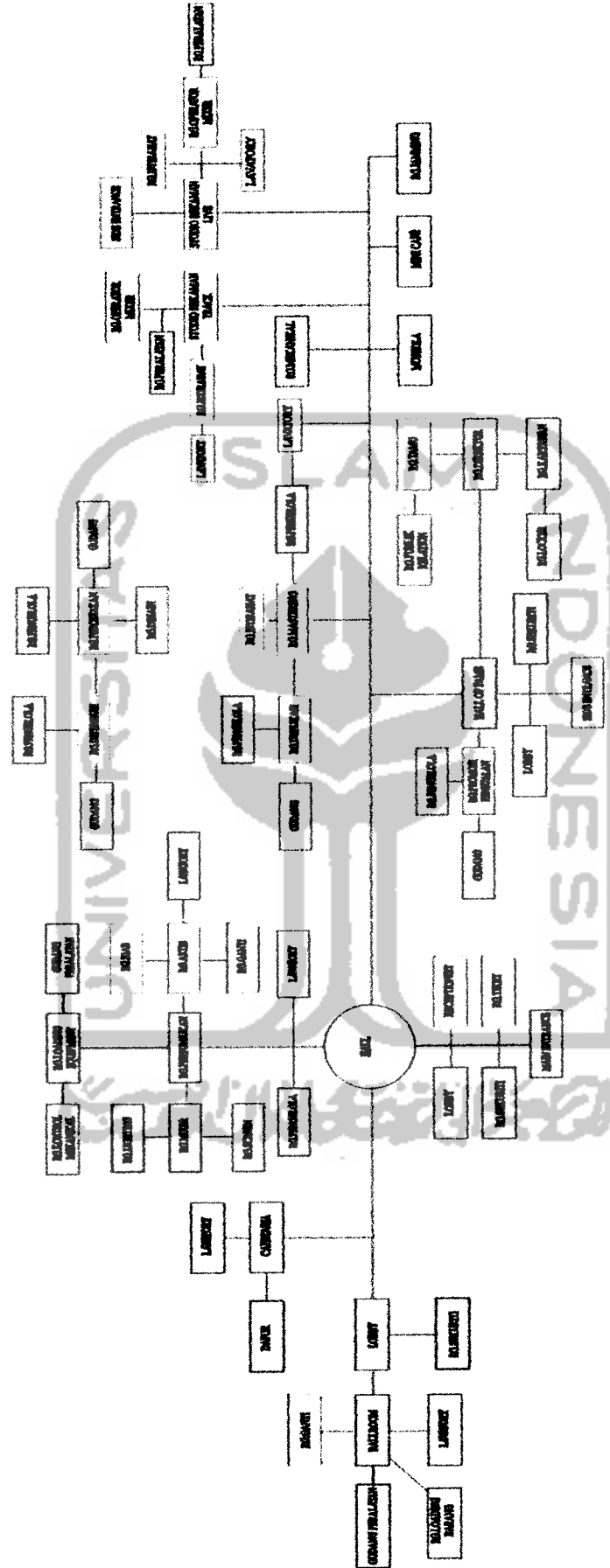
Kegiatan pendukung yang ada dengan menyediakan fasilitas cafeteria yang sekaligus dapat digunakan sebagai ruang jamming para musisi.

9. Kegiatan Servis

Merupakan kegiatan yang melayani kebutuhan pengguna bangunan.

Dari semua kegiatan yang ada masing-masing kegiatan memerlukan ruang dengan penanganan akustik secara baik sehingga nantinya kegiatan yang ada dapat terlaksana dengan baik. Selain permasalahan akustik ruang juga bagaimana merancang konsep ruang agar kegiatan yang ada dapat tertata dengan baik, maka diperlukannya suatu organisasi ruangan dan pola hubungan antar ruang yang baik pula, adapun sebagai berikut:





2.1. Persyaratan Rumah produksi dan Ruang Pertunjukan Musik berdasarkan standar akustik.

Pada dasarnya masalah akustik dalam rancangan rumah produksi dan ruang pertunjukan musik adalah sebagai berikut :

1. Permasalahan ruang recording yang memerlukan penanganan akustik secara khusus baik itu bentuk ruang maupun penggunaan material bangunan.
2. Mekanisme bangunan yaitu banyaknya alat-alat mekanis di dalam bangunan yang merupakan sumber bunyi.
3. Masalah konstruksi bangunan yaitu tembok yang ringan yang tidak bias meredam suara.¹⁴

Sedangkan persyaratan ruang menurut Dolle Leslie¹⁵ adalah :

1. Harus adanya loudness (kekerasan) yang cukup pada semua bagian agar suara merata, yaitu dengan :
 - a. Dekatkan audience dengan sumber suara
 - b. Meninggikan panggung
 - c. Membuat lantai miring
2. Energi harus didistribusikan secara merata (terdifusi secara merata)
3. Dengung dibuat optimum
4. Ruangan harus bebas dari cacat akustik.

Akustik ruang merupakan salah satu factor keberhasilan dalam perancangan sebuah bangunan terutama untuk bangunan yang berhubungan dengan musik. Pada ruang pertunjukan harus memiliki Reverb Time (RT) yang ideal. Kejelasan suatu nada akan memuaskan bila kesenjangan waktu tunda mula-mula tidak melampaui 20m/sekon.

Dari uraian di atas dapat ditarik beberapa point penting, yaitu :

1. Faktor yang sangat mempengaruhi kualitas akustik ruang adalah RT (waktu dengung)

¹⁴Doelle Leslie, 1986, *Akustik Lingkungan*, Erlangga, Jakarta

¹⁵ Loc.,it.

2. Permasalahan dalam merencanakan RT sebuah ruangan adalah pada nada-nada berfrekuensi rendah (< 250 Hz)
3. Bentuk lantai mempengaruhi keakraban dan ketegasan akustik
4. Untuk ruang kecil mempunyai hubungan RT yang terbalik dengan RT ruangan yang besar.

2.2. Karakter Musik Modern

Musik modern yang dibahas pada penulisan ini adalah musik yang berkembang pada abad 20 (1900 - sekarang), yaitu musik yang dimainkan dengan menggunakan alat-alat musik modern seperti gitar listrik, akustik elektrik, bass elektrik dan lain-lainnya. Secara umum musik modern dibagi menjadi beberapa aliran, yaitu :

1. Musik Pop

Berirama lembut dan lebih mengutamakan harmonisasi, dimainkan dengan santai dan lebih tenang serta jenis musik ini pada umumnya merupakan musik yang easy listening. Semua alat musik dimainkan dengan kapasitas yang sama dan seimbang. Warna vocal merupakan factor penentu karakter lagu.

2. Musik Rock dan Heavy Metal

Berirama keras, distorsi gitar merupakan ciri yang paling menonjol. Semua alat musik dimainkan dalam kapasitas yang besar dan irama yang cepat. Frekuensi yang dihasilkan oleh aliran jenis musik ini adalah 113 db dan ini termasuk kategori menulikan.

3. Jazz, Blues dan RnB

Ciri musik adalah sangat kental dengan improvisasi dalam permainannya disertai dengan perasaan dan spontanitas. Semua alat musik maupun vocal semuanya menonjol dan menjadi karakter, karena semua unsure musik bisa menjadi unsur yang dominant.

4. Reagae

Berasal dari Jamaika dengan alunan musik yang relative lambat, tidak ada alat musik yang menonjol, semua dimainkan dengan kapasitas yang seimbang.

Karena tidak ada ruang musik yang dibangun untuk satu jenis musik tertentu maka RT harus merupakan kompromi yang ditetapkan dengan teliti. Reverb Time (RT) yang dikendalikan dengan hati-hati akan menambah kepenuhan nada dan membantu kekerasan, ketegasan dan difusi.

2.3. Karakter Alat Musik

1. Keyboard atau Piano

Intensitas nada-nada atas yang berperan dalam warna atau timbre. Nada murni tanpa nada atas terdengar hampa dan tidak menarik. Piano memiliki frekuensi nada mulai dari 20-4000 Hz.

2. Karakter Gitar

Karakter suara gitar memiliki frekuensi yang tinggi

3. Karakter Biola

Karakter suara sedang dengan frekuensi 200-400 Hz

4. Karakter Bass

Hanya memiliki frekuensi suara yang rendah yaitu 63-750 Hz

5. Karakter Vokal

Karakter suara tergantung dari jenis suara penyanyi, suara wanita memiliki frekuensi 200-8400 Hz dan suara pria memiliki frekuensi 100-8000 Hz.

6. Karakter Drum

Merupakan alat musik pukul yang memiliki frekuensi nada yang rendah

7. Karakter Alat Musik Tiup

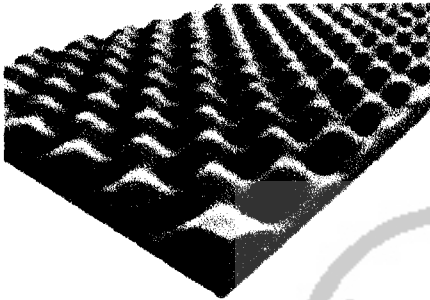
Memiliki karakter suara mulai dari nada sedang sampai nada tinggi, yaitu pada frekuensi 250-2100 Hz

Karakter alat-alat musik ini akan sangat mempengaruhi karakter dan bentuk ruang, yaitu pada ruang recording dan ruang pertunjukan. Dan juga akan mempengaruhi penggunaan material bangunan pada ruang yang berhubungan dengan akustik sehingga ruang yang dihasilkan dapat menjadi ruang yang memiliki akustik yang ideal.

2.4. Material Akustik

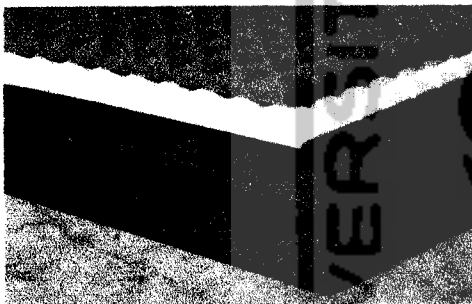
2.4.1. Material Dinding

Egg Acoustic foam



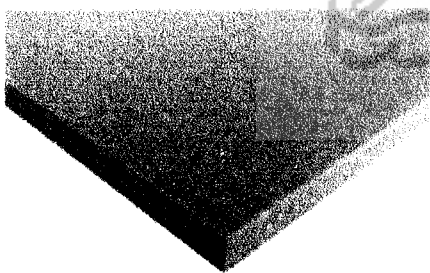
Soundproof foam biasanya digunakan untuk dinding atau lapisan plafond yang digunakan untuk menangkap suara, biasanya sampai 65% gelombang suara frekuensi rendah dan tinggi.

Pyramid acoustic foam



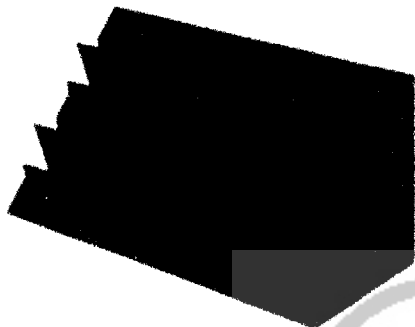
Digunakan untuk melapisi dinding bagian paling luar yang digunakan untuk menyerap gelombang suara frekuensi sedang dan tinggi.

Acoustidal Foam Panel



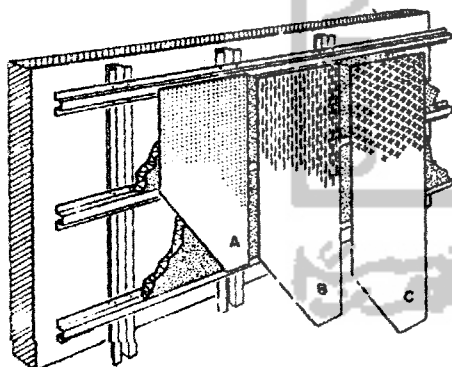
Akustik foam digunakan pada lapisan dalam dinding biasanya bahannya terbuat dari polyurethane foam atau fiberglass.

Corner Bass Trap



Material ini digunakan pada dinding dan dipasangkan pada dinding yang memiliki sudut untuk mencegah kebocoran suara. Material ini dapat menyerap suara dengan frekuensi rendah. Terbuat dari Polyurethane Foam or Class A Flame/Smoke Melamine.

Pemasangan Material Akustik Pada Dinding¹⁶

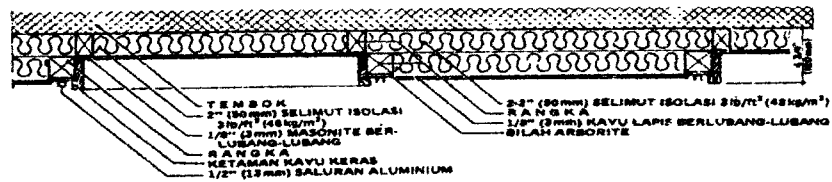


Pemasangan resonator panel berlubang tertentu yang menggunakan bermacam-macam bentuk lubang dan dengan selimut isolasi dalam rongga udara.

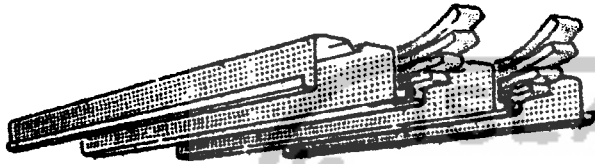
- A. Papan berlubang
- B. Hardboard bercelah
- C. Logam atau plastik berlubang

¹⁶Doelle. Leslie L, Akustik Lingkungan, Erlangga: Jakarta 1990

Potongan material pada Little Theater Academic



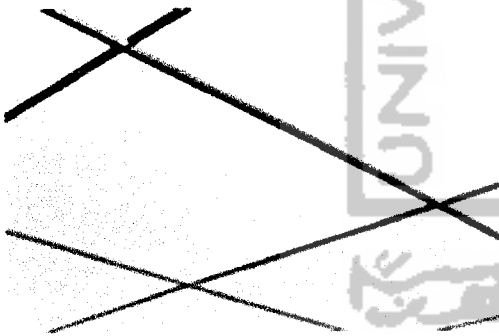
Penyerapan bunyi resonator panel berlubang dengan selimut isolasi dalam rongga udara.



Bungkus baja akustik dapat diperoleh dengan ukuran yang berbeda-beda, dengan rapat massa selimut serat gelas 18 kg per meter kubik dalam jaringan bingkai berlubang membuat resonator panel berlubang yang efisien dan dapat menyediakan penyerapan yang cukup merata pada jangkauan frekuensi standar.

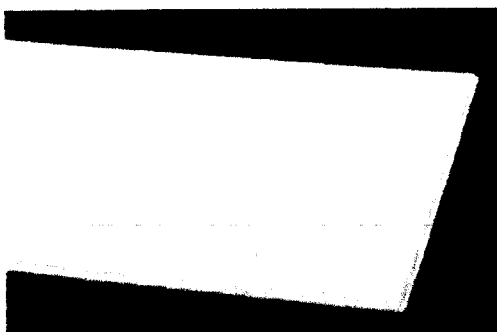
2.4.2. Material Plafond/Ceiling

Silent Ceiling Tiles



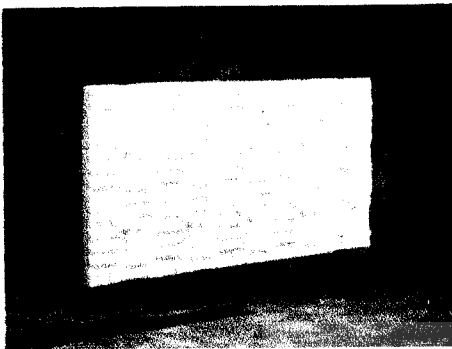
Silent acoustic tile merupakan pelapis plafond yang bisa digunakan untuk studio rekaman atau ruangan yang memerlukan akustik

Cortega Ceiling Tiles

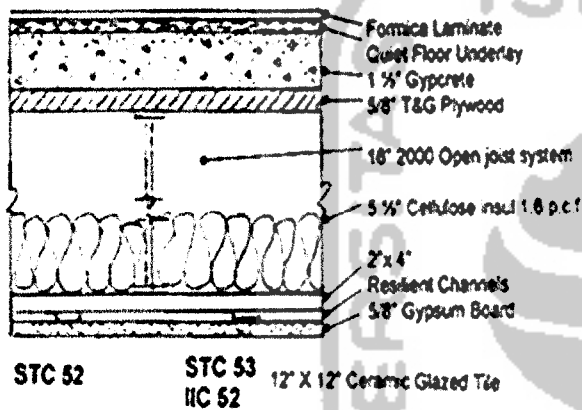


Cortega ceiling tile memiliki bentuk persegi, teksturnya sederhana dan memiliki penyerapan akustik yang baik

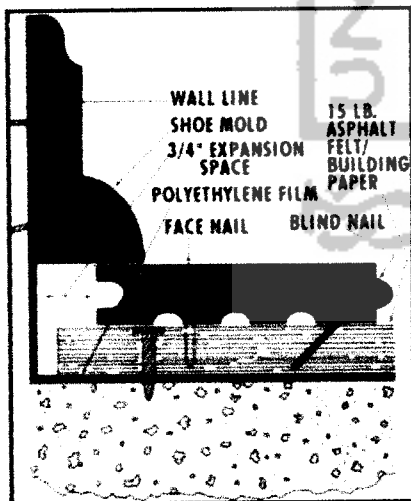
Sonex one acoustic baffles



Material ini biasanya digunakan untuk ruang pertunjukan. Pemasangannya biasanya digantung dilangit dengan pola tertentu fungsinya untuk menyerap suara



2.4.3.Lantai



Material lantai menggunakan polywood akustik yang pemasangannya digabungkan dengan isolasi serat kaca dan diberi celah udara.

Fig. 1. Plywood-on-slab method of installing strip oak flooring

Sumber Internet Acoustic Treatment and Design for Recording Studios and Listening Rooms

2.5. Kebutuhan Ruang

Berdasarkan karakteristik kegiatan dan pelaku, maka dibutuhkan ruang sebagai berikut :

2.5.1. Kebutuhan Ruang Utama

KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS	STANDAR RUANG	SUMBER	LUAS m ²	JUMLAH RUANG	SIRKULASI 20%	TOTAL m ²
Studio Rekaman Track		20	Pengamatan	20	4	4	96
Ruang mixer monitor		10	Pengamatan	10	4	2	48
Studio Rekaman live		40	Pengamatan	40	4	8	192
Ruang mixer monitor		10	Pengamatan	10	4	2	48
Ruang promosi	100 orang	0.87	Data Asistik	87	1	17.4	104.4
Ruang disribusi		40	Pengamatan	40	1	8	48
Ruang percetakan		42	Pengamatan	42	1	8.4	50.4
Ruang desain	3 orang	10	Pengamatan	10	1	2	12
Rg. Mixing		25	Pengamatan	25	4	5	120
Rg. Mastering		30	Pengamatan	30	2	6	72
Rg. Duplikasi		60	Pengamatan	60	2	12	144
RG PERTUNJUKAN							
Rg. penonton	400 orang	0.92	Data Asistik	368	1	73.6	441.6
Rg. Panggung	20 orang	80	Pengamatan	80	1	16	96
Rg. Mixer	4 orang	25	Pengamatan	25	1	5	30
Rg. Lighting	4 orang	20	Pengamatan	20	1	4	24
Rg. Screen	4 orang	20	Pengamatan	20	1	4	24
						TOTAL	1550.4

KEBUTUHAN RUANG UTAMA

2.5.2. Kebutuhan Ruang Pendukung

KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS	STANDAR RUANG	SUMBER	LUAS m ²	JUMLAH RUANG	SIRKULASI 20%	TOTAL m ²
Rg. Manajer	3 orang	7.72	Data Asstiek	7.72	1	1.5	9.22
Rg. Sekretaris	3 orang	7.72	Data Asstiek	7.72	1	1.5	9.22
Rg. Staff	5 orang	9.5	Data Asstiek	9.5	1	1.9	11.4
Rg. Karvawan	20 orang	1.2	Data Asstiek	24	1	4.8	28.8
Rg. Tamu	6 orang	14.85	Data Asstiek	14.85	1	2.97	17.82
Receptionist	2 orang	0.87	Data Asstiek	1.74	1	0.38	2.12
Caretaka	110 orang	1.82	Data Asstiek	200.2	1	40.04	240.24
Balkroom	500 orang	0.87	Data Asstiek	435	1	87	522
Rg. Mekanikal	1 genset AHU 1 Italo	72 30 30	Data Asstiek	72 30 30	1	14.4 6 6	86.4 36 36
Receptionist dan informasi rg. Pertunjukan	4 orang	0.87	Data Asstiek	3.48	1	0.7	4.18
Ruang peralatan		8	Pengamatan	8	15	1.6	144
Ruang pengelola promosi	10 orang	18	Pengamatan	18	1	3.6	21.6
Ruang pengelola distribusi	10 orang	18	Pengamatan	18	1	3.6	21.6
Ruang pengelola percetakan	10 orang	18	Pengamatan	18	1	3.6	21.6
Rg. Pengelola	10 orang	18	Pengamatan	18	3	3.6	64.8
Rg. Artis	10 orang	20	Pengamatan	20	2	4	48
Rg. Make up	6 orang	2	Pengamatan	12	2	2.4	28.8
Rg. Ganti	6 orang	2	Pengamatan	12	2	2.4	28.8
Rg. Loading equipment		80	Pengamatan	80	1	16	96
Rg. Kontrol mekanikal elektrik	1 Italo 1 Genset 1 AHU	25 100 40	Pengamatan	25 100 40	1 1 1	5 20 8	30 120 48
Rg. Penghawaan	1 Mesin AC	50	Pengamatan	50	1	10	60
						TOTAL	1736.6

KEBUTUHAN RUANG PENDUKUNG

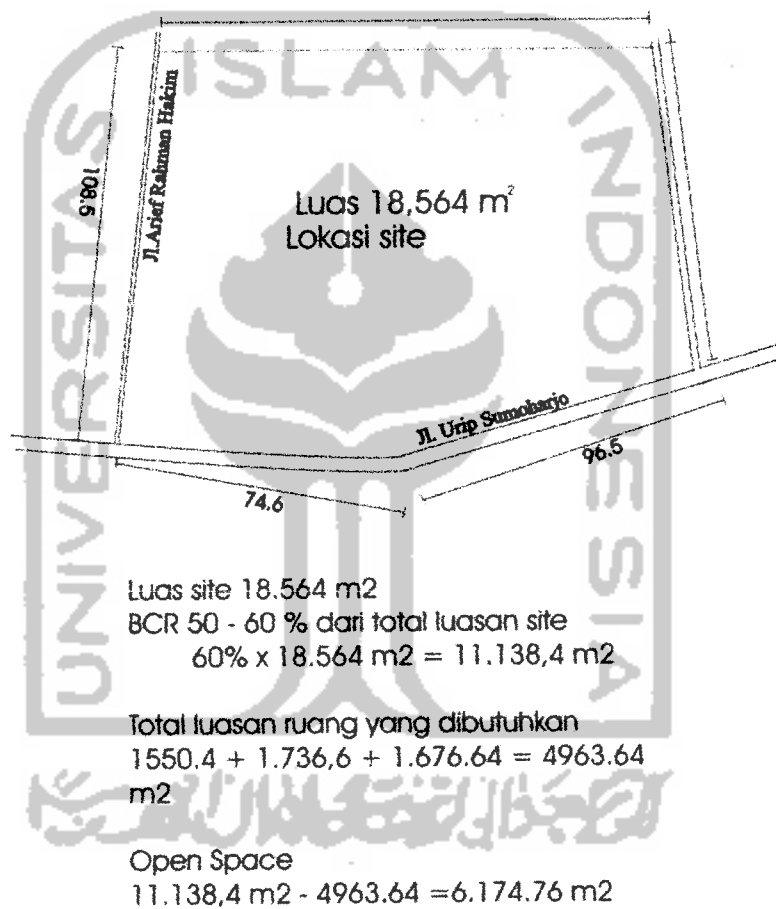
KEBUTUHAN RUANG PENUNJANG

2.5.3. Kebutuhan Ruang Penunjang

KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS	STANDAR RUANG	SUMBER	LUAS m ²	JUMLAH RUANG	SIRKULASI 20%	TOTAL m ²
Entrance Hall	50 orang	0.87	Data Arsitek	43.5	1	8.7	52.2
Lobby	25 orang	0.87	Data Arsitek	21.75	1	4.35	26.1
Rg. Sekuriti	2 orang	0.87	Data Arsitek	1.74	1	0.38	2.12
Dapur	4 orang	1.00	Data Arsitek	9	1	1.8	10.8
Lobby Ballroom	100 orang	0.87	Data Arsitek	87	1	17.4	104.4
Rg. Ganti	6 orang	2.5	Data Arsitek	15	1	3	18
Gudang Peralatan		72		72	2	14.4	172.8
Lavatory							
* Toilet pria	4 orang	2	Data Arsitek	8	8	1.6	76.8
Wastafel	2 orang	1.2	Data Arsitek	2.4	8	0.48	46.08
Ulinair	4 orang	1.2	Data Arsitek	4.8	8	0.96	12.48
* Toilet wanita	4 orang	2	Data Arsitek	8	8	1.6	76.8
Wastafel	2 orang	1.2	Data Arsitek	2.4	8	0.48	23.04
Mushola	100 orang	0.87	Data Arsitek	87	1	17.4	104.4
Ruang Isti'ahat	8 orang	0.87	Data Arsitek	6.96	9	1.4	75.24
Gudang		10	Pengamatan	10	3	2	36
RG.PERTUNJUKAN							
Entrance Hall	500 orang	0.87	Data Arsitek	435	1	87	522
Lobby	200 orang	0.87	Data Arsitek	174	1	34.8	208.8
Rg. Tiket	100 orang	0.87	Data Arsitek	87	1	17.4	104.4
Receptionist dan informasi	4 orang	0.87	Data Arsitek	3.48	1	0.7	4.18
						TOTAL	1676.64

2.6.Lokasi Site

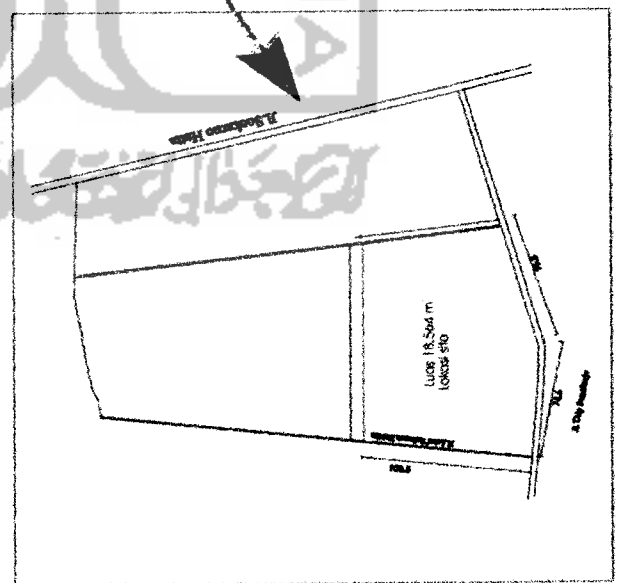
LOKASI SITE



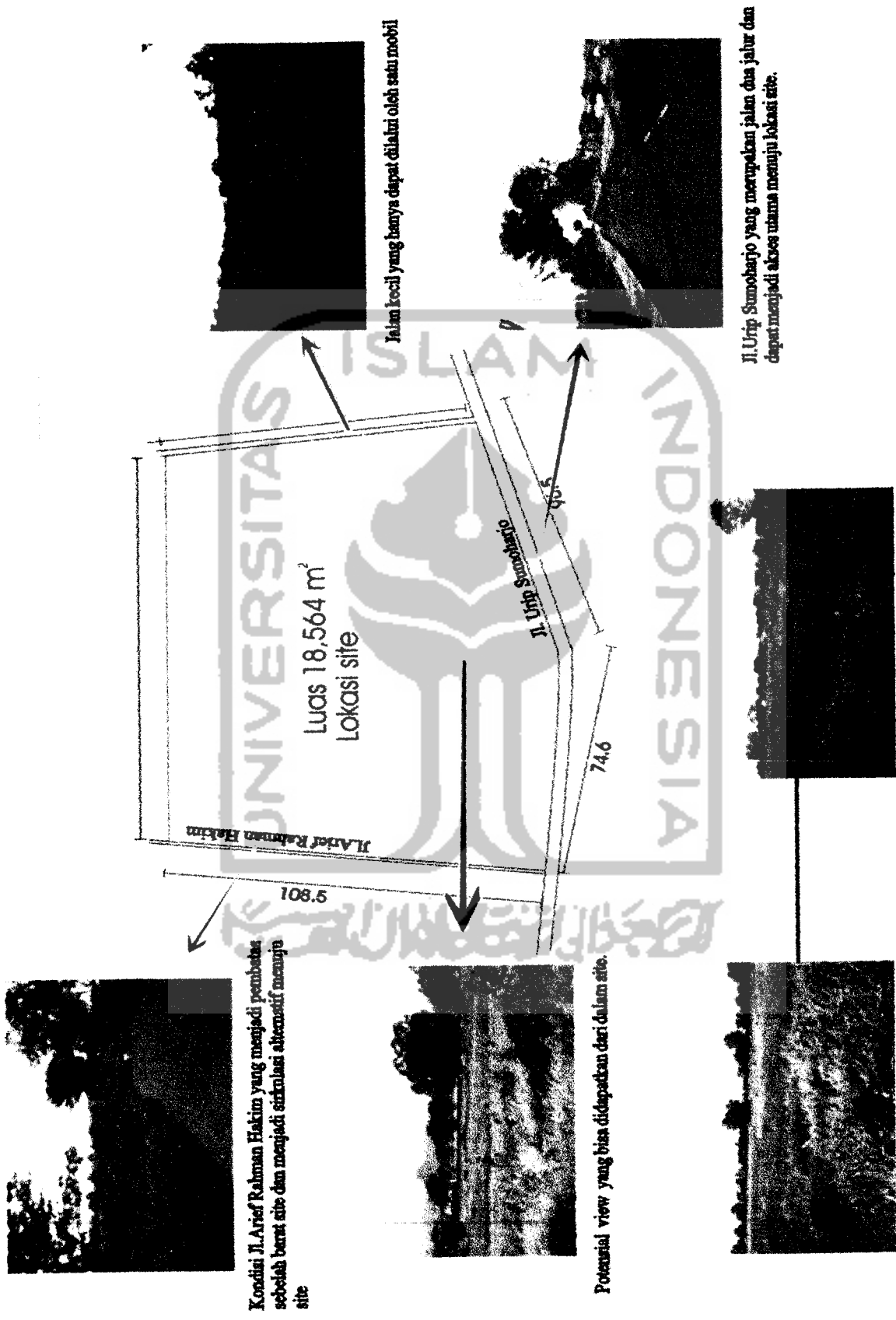
2.7. Analisis Site

Analisis Site

Site yang digunakan berada di daerah Bandar Lampung tepatnya di Kecamatan Sukarame Way Halim yang merupakan Kawasan Wilayah Pembangunan (KWP) yang akan terus dikembangkan dan nantinya akan digunakan sebagai wilayah kebudayaan olahraga dan kesenian



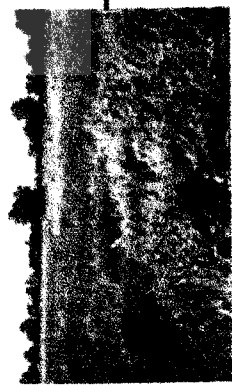
Analisis Site



Kondisi Jl. Arief Rahman Hakim yang menjadi pembatas sebelah barat site dan menjadi alternatif alternatif menuju site



Potensial view yang bisa didapatkan dari dalam site.



Kondisi ekisting yang ada pada site seperti vegetasi, keadaan tanah, dll



Jalan kecil yang hanya dapat dilalui oleh satu mobil

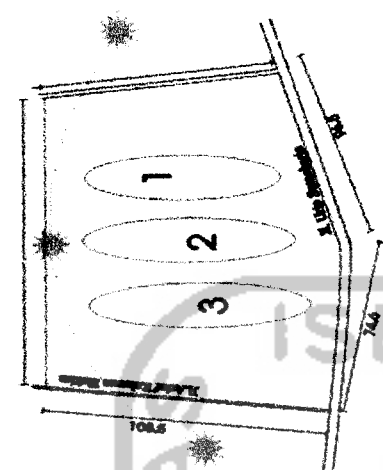
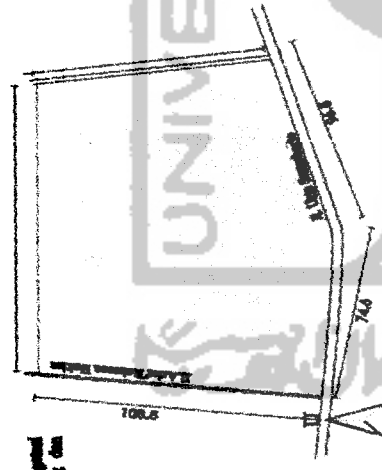
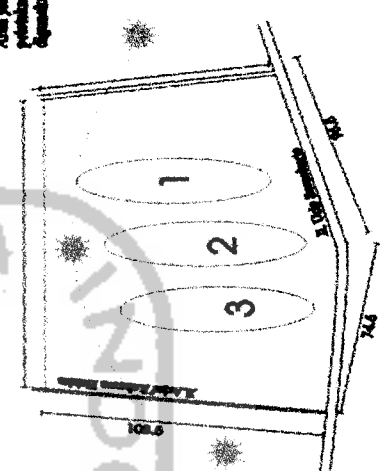
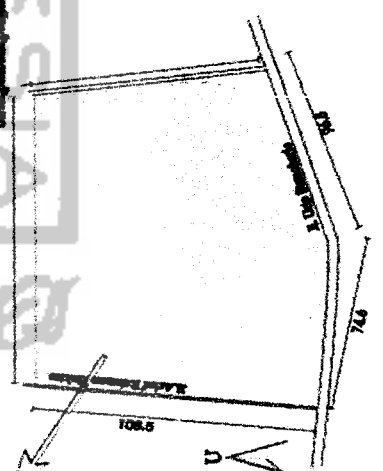


Jl. Urip Sumoharjo yang merupakan jalan dua jalur dan dapat menjadi akses utama menuju lokasi site.

VIEW	KEBISINGAN
<p>View ke arah jalan</p> <p>View ke arah jalan besar</p> <p>View ke arah perumahan tanggapan</p>	<p>Dorah yang memiliki tingkat kebisingan rendah</p> <p>Dorah yang memiliki tingkat kebisingan tinggi</p>
<p>Masukkan bagian bangunan yang merupakan sumber suara yang baik pada sekitar bangunan</p> <p>Dipadainya beds yang digunakan untuk mengurangi kebisingan dari lingkungan bangunan</p>	<p>View yang baik untuk site adalah ke arah perumahan sehingga dapat mengurangi tingkat kebisingan</p> <p>Perhatikan Peringatan ke arah luar</p>

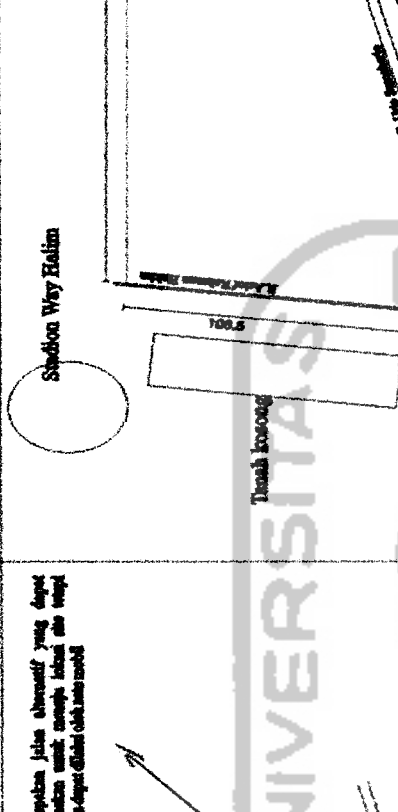
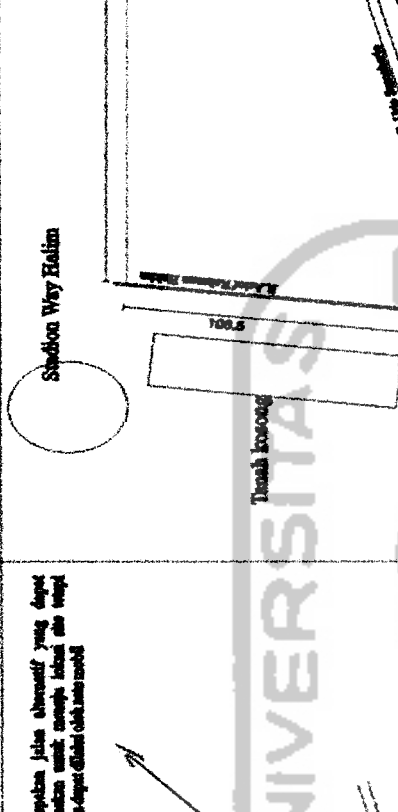
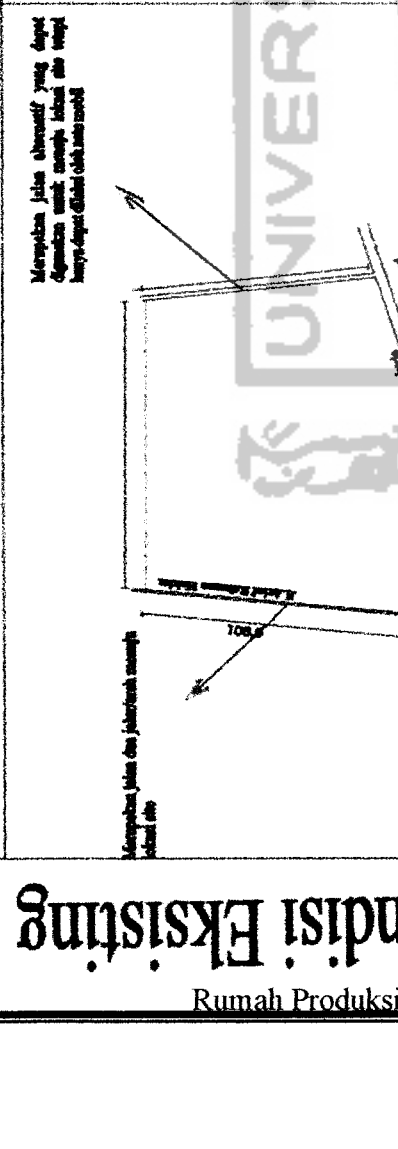


Kondisi Eksisting

Respon

ORIENTASI MATAHARI	VEGETASI
<p>1. Daerah arah jatuh pagi hari 2. Daerah arah jatuh siang hari 3. Daerah arah jatuh sore hari</p> 	<p>Pembatan vegetasi hanya untuk area yang ada saja, tanpa menambah lahan dan kontemporer.</p> 
<p>Arah jatuh sinar matahari pada site merupakan perubahan bentuk dan ukuran shading yang akan digunakan pada bangunan.</p> 	<p>Pengalokasian program dan kegiatan bisa sesuai yang digunakan untuk setiap kamar, ruang tamu, dan sebagainya.</p> <p>Pertimbangan beberapa jenis tanaman yang bisa digunakan diperlihatkan di</p> 

Kondisi Eksisting

Respon

SIRKULASI	CONTACT NEIGHBOURHOOD
<p>Mempunyai jalan alternatif yang dapat digunakan untuk mencapai lokasi dan tempat lainnya dengan lebih cepat dan aman.</p>  <p>Mempunyai jalan dan jalur akses menuju lokasi site.</p> <p>Mempunyai jalan dan jalur akses menuju lokasi site.</p>	 <p>Stasiun Wey Halim</p> <p>Taman Kroceng</p> <p>Taman Kroceng</p> <p>Taman Kroceng</p> <p>Mempunyai ruang-ruang pada lingkungan yang memiliki program, aktivitas, kegiatan, dan lainnya.</p>  <p>Taman Kroceng</p>
<p>Dapat digunakan untuk jalur akses alternatif untuk site entrance menuju lokasi site.</p>  <p>Mempunyai alternatif entrance dan exit untuk akses ke lokasi site.</p> <p>Dapat menjadi jalan alternatif untuk akses menuju ke entrance site.</p>	<p>Mempunyai alternatif entrance dan exit untuk akses ke lokasi site.</p>  <p>Dapat menjadi jalan alternatif untuk akses menuju ke entrance site.</p>