

## Bab I

### 1.1 Latar Belakang

#### **Komunitas Rock sebagai pendukung potensi musik rock**

Pada perkembangan seni musik rock ,sebuah grup musik tak lepas dari peran fans dan mereka tergabung dalam sebuah perkumpulan atau yang sering disebut dengan **komunitas rock**.Sebut saja *Bengkel Musik Gong* ( Gong 2000),*Slankers* (slank) ,*Bala Dewa* (Dewa).Komunitas ini identik dengan kultur musik para pemberontak,Orientasi mereka adalah tidak semata mata untuk pergaulan social dan bersenang senang tetapi juga beraktivitas seperti bermusik,pembuatan fanzine(Publik Internal),movement(Pergerakan),Distro Kolektif,hingga pembuatan situs.Ada berbagai macam komunitas Musik Rock yang memiliki faham seperti diatas antara lain komunitas Alamanda (Jogjakarta), malioboro Clasical (Jogjakarta), Jogjakarta Corp Grider, Realiano, FAF(Front Anti Rasis)Bandung, Utopian(Bandung), Kontra Kultura(Bandung), Bakar Batas(Bandung), Libertarion(Malang)), KSBK(Malang), LBK Taring Padi(Jogjakarta), Jafnus(Jakarta),Akar Jelata(Jakarta), Front Bunga Jalanan(Surabaya), RI Boots(Semarang).Sehingga hal tersebut merekatkan mereka kedalam gaya hidup yang kerap meludahi kemapanan ini atau yang sering disebut dengan "Anti Kemapanan".Komunitas Musik rock merupakan sebuah komunitas musik yang memiliki karakter dengan derajat kebebasan yang sangat tinggi.Sebuah komunitas rock adalah sebuah kelompok yang selalu membuka diri mereka ke segala macam golongan manusia,tanpa membedakan satu dengan yang lainnya.Jati diri para fans yang terbentuk dalam sebuah komunitas musik rock ini ditemukan oleh remaja lalu dikembangkan menjadi sebuah kultur budaya tersendiri didalam sebuah kelompok yang terbatas,lalu mereka mempunyai kebiasaan ,simbol simbol, pakaian pakaian,hingga style tersendiri.Jadi kesimpulan aktualisasi diri dari remaja yang memiliki derajat kebebasan yang sangat khas yang tercermin dari karakter musik mereka yaitu musik rock.

Potensi musik rock dalam sebuah Industri musik tak bisa lepas dari peranan komunitas musik mereka, karena dalam menghasilkan sebuah karya musik diperlukan suatu proses **transaksi** album seperti layaknya industri industri manufaktur yang melibatkan fans dan komunitas pecinta musik rock. Musik rock sendiri merupakan industri budaya paling progresif dan dominant dalam mempengaruhi kebudayaan yang ada di Indonesia .Di tengah tengah merosotnya industri manufaktur, industri musik malah kian naik dan terus melakukan transaksi. Sebagai sebuah industri musik, salah satunya musik **rock** terus berkembang dan membentuk pasarnya sendiri. Baik musisi baru ataupun musisi papan atas yang terlebih dahulu meramaikan blantika musik di Indonesia. Satu yang membanggakan dari industri ini adalah bahwa pangsa pasar penjualan album rekaman yang dikuasai industri musik nasional bergerak antara 80% hingga 85% dan sisianya dikuasai musik luar negeri. mengingat hak cipta memproduksi.

### 1.1.1 Komunitas Musik Rock Jogjakarta

Jogjakarta yang dikenal sebagai kota budaya mempunyai banyak komunitas musik antara lain **Alamanda (Jogjakarta), malioboro Clasical (Jogjakarta), Jogjakarta Corp Grider, Realiano, LBK Taring Padi(Jogjakarta)**, yang turut mendorong pergerakan musik rock di dalam industri musik Indonesia. Jogjakarta sebenarnya layak sebagai salah satu pusat industri musik rock ,karena di Jogja sendiri musik rock cukup berkembang dengan banyaknya musisi muda yang bangkit dan berpotensi. Hal tersebut dapat diketahui dengan antusiasme masyarakat Jogja yang sangat luar biasa, ini terbukti dengan sering digelarnya sebuah pertunjukan musik seperti event Soundrenaline yang digelar setiap setahun sekali semenjak 2003. Apresiasi masyarakat untuk menyaksikan event ini tercatat hingga 75000 orang. Di Jogja sendiri sebenarnya masyarakat komunitas rock sendiri sudah membuat sebuah Infra struktur infrastruktur penopang aktivitas rock tersebut seperti *rekaman*

,penjualan cd/kaset serta pemasaran dan intensitas berinteraksi serta mengembangkan jaringan kerja dan semua itu ditempuh dengan cara indie.

Indikasi tersebut sebenarnya merupakan langkah awal yang cukup bagus untuk menciptakan Industri Musik Rock di Jogjakarta yang memiliki banyak musisi handal dan didukung oleh komunitasnya yang cukup mempunyai skill serta berpotensi ,untuk sejajar dengan kota kota yang selama ini menjadi acuan Industri Musik Rock di Indonesia.Untuk itu sangat diperlukannya sarana dan fasilitas yang berkaitan dengan musik rock antara lain

- **Tempat komunitas musik rock /workshop**,atau bengkel musik sebagai wadah untuk bertukar pikiran antara pemain dan fans nya (komunitas musisi rock) dalam rangka ikut mengangkat nama grup band idola mereka.

Sarana pendukung yang mempunyai nilai komersial adalah sarana sebagai berikut :

- **Sarana transaksi produk** berupa panggung pertunjukan untuk konser live para musisi dalam menjual albumnya
- **Sarana transaksi alat** berupa:
  - Distro tempat untuk menjual segala macam yang berhubungan dengan musisi tersebut mulai dari pernak pernik (merchandise),cd/kaset,kaos stiker,dan lain sebagainya.
  - Sarana publikasi berupa tempat pembuatan fanzine(Publik Internal) dan pembuatan situs

Dari semua hal diatas adalah merupakan fasilitas dari sebuah pusat industri musik rock di Jogjakarta guna mendukung aktivitas komunitas rock dalam kegiatan bermusik

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Permasalahan umum**

Bagaimana merancang bangunan Pusat Industri Musik Rock di Jogjakarta yang mampu mewadahi sebuah komunitas musik rock didalam mendukung perkembangan musik rock

### **1.2.2 Permasalahan khusus**

Bagaimana konsep tata ruang bangunan yang dapat meleburkan pemain dan komunitasnya secara dinamis ekspresif, mampu mendukung kegiatan bermusik

## **1.3 Tujuan dan sasaran**

### **1.3.1 Tujuan**

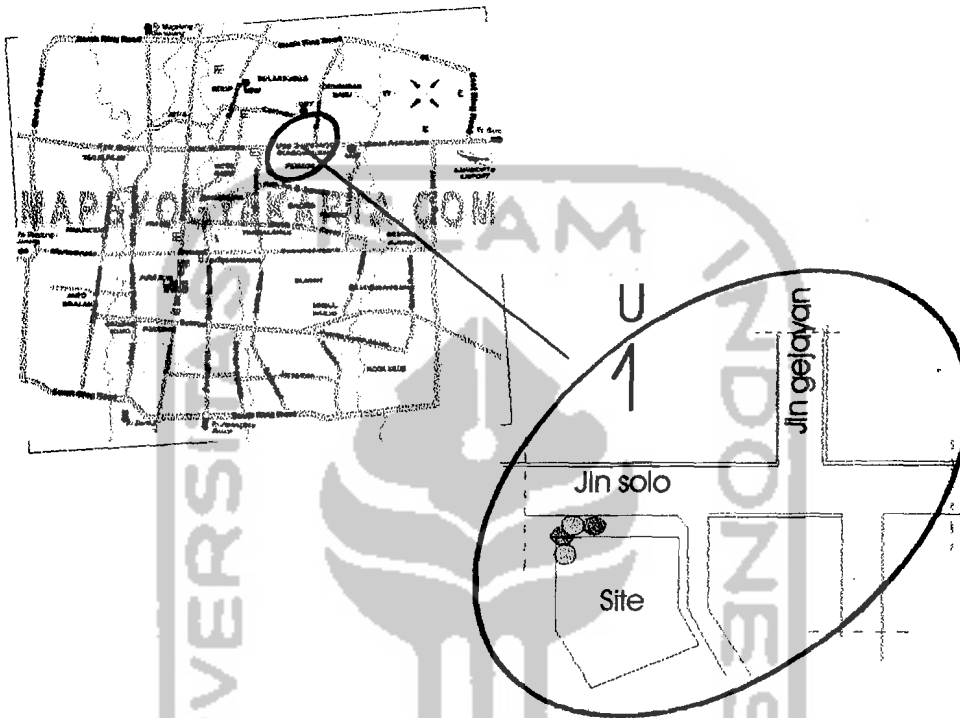
Merancang Pusat Industri Musik Rock yang dapat meleburkan komunitas dengan musisi secara dinamis ekspresif, sebagai pembentuk tata ruang komunitas dan pertunjukan

### **1.3.2 Sasaran**

Merumuskan konsep perancangan Pusat Industri Musik Rock yang dinamis ekspresif antara komunitas dengan musisi sebagai pembentuk tata ruang bangunan yang dinamis ekspresif, sebagai wadah pendukung popularitas sebuah group musik rock

## 1.4 Lokasi dan Site

### PETA JOGJAKARTA



#### 1.4.1 Pemikiran Pemilihan Lokasi

Site yang di ajukan dalam proposal ini adalah area yang berwujud lahan kosong siap bangun yang terletak di sebelah selatan TJ's Club lebih tepatnya di jln Solo ex gedung Bioskop Empire. Kawasan tersebut di yakinkan sangat sesuai dengan tuntutan masalah pemilihan site untuk kawasan seperti "Pusat Industri Rock di Jogjakarta"

Untuk pertimbangan menyeluruh terhadap site tersebut adalah:

- Letaknya dekat dengan kawasan hiburan ,sehingga mudah di kenal dan bias menjadi tempat berkumpulnya anak anak muda sebagai

- tempat bertukar pikiran dalam membentuk sebuah komunitas musik rock
- Akses kearah site mudah dan cepat,karena dekat jalan utama yaitu jalan Solo atau Urip Sumoharjo.

### **Nilai Lebih Lokasi ini Untuk Fungsi Bisnis (komersil)**

- Lokasi yang sangat strategis,karena terletak di sudut jalan,sehingga sudut pandang ke arah site sangat banyak dan beragam.
- Lokasi yang dekat dengan kawasan perbisnisian,karena dekat dengan area hiburan yang identik dengan kafe kafedan orang orang penyuka hiburan musik.
- Toko-toko di sepanjang jalan Solo dan sejumlah tempat tempat hiburan antara lain TJ's Club,Gudang Kafe,serta Hotel Safir yang berfungsi komersil.
- Lokasi yang sangat memungkinkan untuk mewujudkan suatu landmark kawasan ruang kota.

## **1.5 Batasan dan Lingkup Pembahasan**

### **1.5.1 Pengertian Judul**

<b>Judul</b>	:	Pusat Industri Musik Rock di Jogjakarta
<b>Pusat</b>	:	Sesuatu atau tempat yang menjadi pokok pangkal dariberbagai hal atau urusan.l
<b>Industri</b>	:	suatu usaha atau kegiatan membuat atau menghasilkan sesuatu.
<b>Musik rock</b>	:	Seni menyusun nada atau suara dan identik dengan suara hangar bingar dan menggunakan nada nada tinggi dalam olah vokalnya

- Ekspresif** : Perasaan ungkapan  
**Dinamis** : Berkembang dan berubah ubah  
**Komunitas** : sebuah perkumpulan orang yang mempunyai tujuan,idealisme dan faham yang sama tentang gaya hidup dan musik

**Pengertian Menyeluruh :**

Suatu tempat yang menjadi pokok pangkal dari suatu usaha atau kegiatan dalam menghasilkan sesuatu yang erat hubungannya dengan musik dan memberikan sebuah interaksi antara musisi dengan komunitasnya secara dinamis dan ekspresif terhadap musik rock, yang diwujudkan dalam tata ruangnya. Sehingga tercipta fungsi dan tujuan yang akan saling mendukung.

**1.5.2 Batasan**

- 1 Pembahasan dilakukan berdasarkan data data yang telah ada yaitu pengamatan secara langsung,interview dan studi literature sesuai dengan tujuan dan sasaran yang akan di capai.
- 2 Berpedoman pada sasaran yang hendak dicapai maka pembahasan dibatasi pada masalah dalam lingkup disiplin arsitektur.Hal hal diluar itu apabila di anggap mendasari dan menentukan factor factor perancangan akan dibahas dengan asumsi asumsi ,hipotesa,dan logika sederhana sesuai dengan kemampuan yang ada.

### 1.5.3 Lingkup pembahasan

Pembahasan di batasi pada masalah lingkup disiplin bangunan yang dapat menghasilkan arahan baru dalam konsep perencanaan dan perancangan Pusat Industri Musik Rock Jogjakarta dengan penekanan pada citra bangunan yang dinamis dan ekspresif, meliputi bahasan sebagai berikut:

1. Aspek Fisik
  - Program ruang dan organisasi ruang
  - Pola sirkulasi
  - Pengolahan fasilitas penunjang lainnya seperti tempat parkir, kafetaria, entrance dan lainnya.
  - Pengolahan site
2. Filosofi bentuk pada bangunan Industri Musik Rock dengan penekanan pada tata ruang bangunan yang dinamis Ekspresif, yang dibatasi pada masalah masalah arsitektural.

### 1.6 Metode pengamatan

1. Pengamatan ke beberapa studio latihan dan recording serta beberapa tempat komunitas musik rock yang ada di Jogjakarta, antara lain GM studio, Studio Lima Belas, White House studio recording, Red Studio, Alamanda Studio Musik Amos Sound system.
2. Pengamatan dan wawancara dengan Rudi, Ikhsan, Hans, dan Galeng anak-anak komunitas musik rock di komunitas GM Studio
3. Studi literatur dari buku-buku serta informasi dari media-media elektronik maupun cetak yang berhubungan dengan komunitas musik rock dan masalah-masalah mengenai Industri Musik Rock.



## 1.7 Keaslian Penulisan

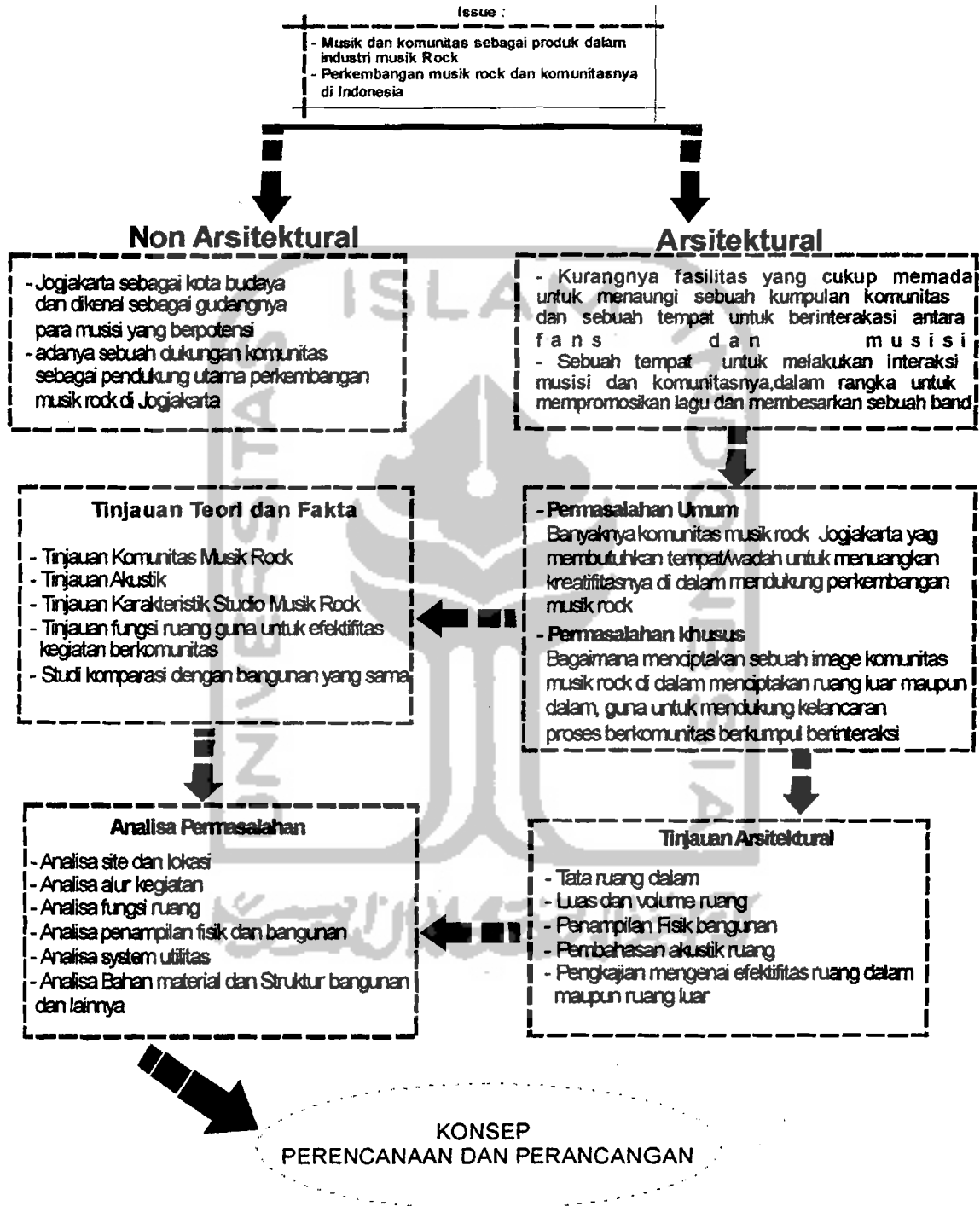
Untuk membedakan terhadap penekanan tinjauan dalam penulisan Tugas Akhir maka disertakan beberapa contoh yang pernah di buat antara lain:

**Cahya Inayati."PUSAT ARPRESIASI DAN PENGEMBANGAN SENI MUSIK DI JOGJAKARTA"Penekanan pada konsep tata ruang yang mendukung gerak dan kebutuhan akustik.**

Permasalahan ditekankan kepada:

- A. **Permasalahan umum :** Mewujudkan sebuah wadah yang dapat menampung aspirasi seni musik di Jogjakarta.
- B. **Permasalahan Khusus:** Bagaimana merencanakan dan merancang kebutuhan ruang sebuah bangunan dan kenyamanan akustik serta gerak untuk menampung aktivitasnya

1.8 Krangka Pola Pikir



## 1.9 Daftar Pustaka

- Komunitas Rock/underground Jogjakarta.
- Komunitas musik Gm studio, Amos sound Engineering
- Purwodaminta. WJS Kamus Umum Bahasa Indonesia. Balai Pustaka Jakarta, 1982
- Yandianto, DRS 97 Kamus Umum Bahasa Indonesia, M2s Bandung
- Buku akustik lingkungan
- Penelitian tentang Komunitas Rock dengan genre Punk/Republika
- Penelitian Pakar Psikologi Tika Bisono dan Dr Arief Rachman, mengenai Komunitas Slank (Slanker)
- Komunitas Malioboro Clasical

