Lembar Pengesahan

Tugas Akhir

RUMAH PRODUKSI DAN RUANG PERTUNJUKAN MUSIK DI BANDAR LAMPUNG

PRODUCTION HOUSE AND MUSIC CONCERT HALL IN BANDAR LAMPUNG

CITRA BANGUNAN YANG DISESUAIKAN DENGAN FUNGSI AKUSTIK RUANG

BUILDING IMAGES ACCORDING TO EXPRESS ACOUSTIC ROOM FUNCTION

Penyusun

[redacted]

No [redacted]

Disahkan oleh

Dosen Pembimbing

Ir. Endy Marlina MT

Mengetahui :

Ketua Jurusan

Ir.Revianto Budi Santoso, M. Arch

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt, atas berkat rakhmat dan ridho-Nyalah, penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini yang berjudul Rumah Produksi dan Ruang Pertunjukan Musik di Bandar Lampung dengan sub judul Citra Bangunan yang Disesuaikan dengan Fungsi Akustik Ruang.

Selama pelaksanaan hingga tersusunnya laporan Tugas Akhir ini, penulis telah banyak mendapat bantuan, bimbingan serta pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Ir. Endy Marlina, M.T. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
2. Bapak dan Ibu tercinta, atas doa dan restunya yang tulus selama ini.
3. Adik-adik ku tercinta yang telah memberikan banyak dukungan dan doa.
4. Anika Febrianti atas motivasi, dorongan moral dan inspirasi yang telah diberikan.
5. Agus, Adi dan seluruh teman-teman kost yang telah banyak membantu di dalam menyelesaikan Tugas akhir ini.
6. Noel, Seto, I-z, Mia dan seluruh keluarga besar **Seira** atas pengertian, bantuan dan persahabatan sampai saat ini.
7. Andre, Rico, Hari, Ratih, Bayus,Ipeng dan semua teman-teman Arsitektur angkatan 2000 atas saran dan semua masukan yang telah diberikan.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamuaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Februari 2005

Penulis

Hendry Kurniawan

LEMBAR PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini ku persembahkan untuk kedua orang tua ku yang tercinta
Kedua adik ku yang tersayang dan seseorang yang selalu ku cintai serta seluruh
teman-teman dan sahabat yang telah memberikan doanya
Berjuanglah dalam hidup dengan penuh cinta

RUMAH PRODUKSI DAN RUANG PERTUNJUKAN MUSIK DI BANDAR LAMPUNG
PRODUCTION HOUSE AND MUSIC CONCERT HALL IN BANDAR LAMPUNG

CITRA BANGUNAN YANG DISESUAIKAN DENGAN FUNGSI AKUSTIK RUANG
BUILDING IMAGES ACCORDING TO EXPRESS ACOUSTIC ROOM FUNCTION

ABSTRAK

Pada saat ini musik dapat dikatakan sebagai sebuah industri karena dalam manghasilkan karya musik untuk suatu kepentingan komersil yang dapat dinikmati oleh orang banyak diperlukan suatu proses dari mulai produksi album rekaman, promosi album, serta distribusi ke konsumen seperti layaknya industri-indusitri manufaktur. Akan tetapi tidak banyak grup-grup musik yang beruntung untuk mendapatkan suatu label industri besar atau yang sering disebut sebagai major label. Oleh karena itu pada saat ini masih diperlukannya suatu tempat yang dapat menampung kreativitas para musisi-musisi khususnya di daerah Bandar Lampung. Melihat fenomena di atas maka diperlukannya suatu wadah yang dapat menampung kegiatan para musisi tersebut untuk keperluan recording, duplikasi,distribusi dan promosi untuk kegiatan musik yang akan diproduksinya.

Rumah produksi dan ruang pertunjukan musik ini dibangun sebagai tempat yang dapat menampung seluruh kegiatan dari para musisi untuk dapat menghasilkan suatu karya dalam bidang musiknya. Fasilitas ini, juga dapat digunakan sebagai tempat berkumpulnya para musisi untuk saling bertukar informasi mengenai musik yang ada. Ruang pertunjukan yang ada digunakan sebagai tempat untuk ajang show musik para musisi untuk mempertunjukan hasil karya musik mereka. Ruang ballroom digunakan sebagai tempat untuk sarana promosi suatu alat musik ataupun digunakan sebagai ruang klinik musisi sekaligus mempromosikan suatu alat musik yang dibawakannya.

Bentukan ruang-ruang yang ada disesuaikan dengan fungsi kegiatan yang ada didalamnya, misalnya ruang untuk recording, memerlukan bentukan ruang dimana dinding yang saling berhadapan dibuat tidak saling sejajar dan berhadapan sehingga nantinya dihasilkan akustik ruang yang cukup baik. Melalui pendekatan karakter kegiatan tentang transformasi bentuk bangunan dari kunci-kunci nada maka ruang pertunjukan dan rumah produksi musik dapat diwujudkan sehingga dapat menjadi barometer perkembangan musik nantinya di kota Bandar Lampung.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PENGESAHAN ii
KATA PENGANTAR iii
LEMBAR PERSEMBAHAN iv
ABSTRAK v
DAFTAR ISI vi

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Pengertian Judul dan Sub Judul 1
1.1.1. Pengertian Rumah Produksi dan Ruang Pertunjukan Musik 1
1.1.2. Pengertian Citra Bangunan Yang Disesuaikan Dengan Fungsi Akusik Ruang 2
1.2. Latar Belakang 3
1.2.1. Pengertian Musik 3
1.2.2. Potensi Musik Di Bandar Lampung 4
1.3. Lokasi Site 6
1.4. Latar Belakang Permasalahan 7
1.5. Permasalahan 8
1.5.1. Permasalahan Umum 8
1.5.2. Permasalahan Khusus 8
1.6. Tujuan dan Sasaran 8
1.6.1. Tujuan 8
1.6.2. Sasaran 8
1.6.3. Keaslian Penulisan 8
1.7. Spesifikasi Umum Proyek 9
1.8. Karakteristik Kegiatan dan Kebutuhan Ruang 10
1.8.1. Fungsi Utama 10
1.8.2. Fungsi Pendukung 12
1.8.3. Fungsi Penunjang 13
1.9. Pola Kegiatan dan Kebutuhan Ruang 14
1.10. Studi Literature 17
BAB II IDENTIFIKASI PERMASALAHAN 21
2.1. Persyaratan Rumah Produksi dan Ruang Pertunjukan Musik berdasarkan standar akustik 25
2.2. Karakter Musik Modern 26
2.3. Karakter Alat Musik 27
2.4. Material Akustik 28
2.4.1. Material Dinding 28
2.4.2. Material Plafond/Ceiling 30
2.4.3. Material Lantai 31
2.5. Kebutuhan Ruang 32
2.5.1. Kebutuhan Ruang Utama 32

2.5.2. Kebutuhan Ruang Pendukung 33
2.5.3. Kebutuhan Ruang Penunjang 34
2.6. Lokasi Site 35
2.7. Analisa Site 36
BAB III PENDEKATAN KONSEP 41
3.1. Rumah Produksi Musik 41
3.2. Konsep Tata Ruang 41
3.2.1. Konsep Hubungan Ruang-Ruang Yang Berkelompok/Cluster 42
3.3. Konsep Hubungan Ruang 44
3.4. Bentuk-Bentuk Dasar Ruang Pertunjukan 45
3.5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Performansi Bangunan 48
3.5.1. Akustik Ruang 48
3.5.2. Studio Recording Live 50
3.5.3. Ruang Mixing 50
3.6. Akustik Ruang Pertunjukan 52
3.7. Cacat Akustik 56
3.8. Pendekatan Konsep Bentuk Bangunan 57
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN 60
4.1. Siteplan 61
4.2. Situasi 62
4.3. Tampak Fasade 63
4.4. Konsep Tampak 64
4.4.1. Tampak depan 65
4.4.2. Tampak Belakang 66
4.4.3. Tampak Samping Kanan 67
4.4.4. TAmpak Samping Kiri 67
4.5. Konsep Denah 68
4.5.1. Denah Lantai 1 70
4.5.2. Denah Lantai 2 71
4.5.3. Denah Recording Live 72
4.5.4. Denah Rg.Pertunjukan 73
4.6. Potongan Rg. Pertunjukan 74
4.7. Interior 75
4.7.1. Interior Cafetaria 75
4.7.2. Interior Selasar 75
4.7.3. Interior Rg.Mixer 76
4.7.4. Interior Rg.Istirahat 76
4.7.5. Interior Rg.Jamming 77
4.7.6. Interior Rg.Pertunjukan 77
4.8. Eksterior Bangunan 78
Daftar Pustaka

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. PENGERTIAN JUDUL DAN SUB JUDUL

1.1.1. Pegertian Rumah Produksi dan Ruang Pertunjukan Musik

1. Rumah : Tempat, tempat tinggal, tempat berlindung dari bahaya dan gangguan.[1]
2. Produksi : Hal menghasilkan barang-barang, pembuatan, penghasilan, apa yang dihasilkan.[2]
3. Ruang : Tempat, bagian dari, bilik.[3]
4. Pertunjukan : Menampilkan suatu aksi untuk dinikmati atau dilihat.[4]
5. Musik : Paduan bunyi dari beberapa alat/instrument musik yang bernada secara teratur dan berkesesuaian.[5]

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian "Rumah Produksi Dan Ruang Pertunjukan Musik" adalah suatu tempat yang dapat menghasilkan sesuatu yang berhubungan dengan karya musik yang tidak terikat dan bergantung pada siapapun mulai dari proses produksi,distibusi hingga promosi dan dapat ditampilkan sehingga dapat dinikmati oleh orang banyak.

Rumah produksi dan ruang pertunjukan musik ini kegiatannya lebih ditekan kepada kegitan untuk mengembangkan kepandaian dalam hal bermain musik dengan saling berinteraksi dan bertukar ilmu antara musisi sehingga kegiatan bermusik di Bandar Lampung yang ada menjadi lebih baik dan maju. Selain itu juga bagaimana memperkenalkan cara recording yang baik dan kegiatan apa saja yang harus dilakukan agar karya musik yang mereka miliki dapat didokumentasikan dan diperkenalkan sehingga dapat dinikmati oleh masyarakat secara umum. Serta dapat menjadi tempat bertukar informasi mengenai perkembangan musik yang ada dan tujuan akhir secara umum dapat menjadi barometer perkembangan musik untuk daerah Bandar lampung khususnya.

1. M.Dahlan Al-Barry, Kamus Ilmiah Popular, Arloka, Surabaya.1994
2. WJS Poerwodarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta.1982
3. M. Dahlan Al-Barry, op.,cit.
4. Loc.,it.
5. WJS Poerwodarminta, op.,cit.

1.1.2. Pengertian Citra Bangunan Yang di sesuaikan Dengan Fungsi Akustik Ruang

1. Citra : Gambar, bentuk, rupa.[6]
2. Bangunan : Tempat untuk mewadahi berbagai macam aktivitas.[7]
3. Fungsi : Peran, guna, kegunaan, manfaat.[8]
4. Akustik : Ilmu gelombang suara/bunyi.[9]
5. Ruang : Tempat, bagian dari,bilik.[10]

Suatu bentuk yang dapat mencirikan suatu tempat yang mewadahi berbagai macam aktivitas yang disesuaikan dengan kegunaannya atau manfaat untuk tempat yang mengeluarkan gelombang suara/bunyi.

Jadi secara umum dapat diartikan bahwa bangunan Rumah Produksi dan Ruang Pertunjukan Musik ini mewadahi berbagai kegiatan yang berhubungan dengan sesuatu yang mengeluarkan bunyi-bunyian dan pada ruang-ruang tertentunya memerlukan penanganan akustik secara khusus baik itu bentuk maupun pengggunaan materialnya sehingga nantinya akan mempengaruhi citra atau performance bangunan yang ada.

6. Hasan Shadily, Ensiklopedi Indonesia, PT. Ichtiar Baru Van Hoeve, Jakarta.1992.
7. M. Dahlan Al-Barry, op.,cit.
8. Hasan Shadily, op.,cit.
9. WJS Poerwodarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai pustaka, Jakarta.1982
10. Hasan Shadily, op.,cit.

1.2. LATAR BELAKANG

1.2.1. Pengertian Musik

Musik adalah cetusan perasaan atau pikiran manusia, sehingga sebagai ekspresi perasaan manusia dan merupakan salahsatu seni tertua dan bahkan tidak ada sejarah peradaban manusia yang terlewati tanpa musik.Melihat perkembangannya pada saat ini banyak sekali masyarakat di Indonesia mengapresiasikan dirinya untuk berkarya untuk menghasilkan suatu seni musik. Terbukti dengan banyaknya bermunculan musisi-musisi muda yang berbakat untuk berkarya dan menghasilkan suatu musik yang dapat dinikmati oleh masyarakat.Musik merupakan cetusan ekspresi jiwa yang dituangkan dalam bunyi-bunyian.Oleh karena itu dalam hal ini musik sebagai seni mulai dari sifat, karakter sampai dengan ekspresi yang diungkapkan ke dalam bentuk bangunan.

Seni adalah keahlian membuat karya yang bermutu dilihat dari keindahan dan keharmonisan di dalam menyusun nada. Musik adalah nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan irama, melodi dan keharmonisan[11]. Seni musik mencakup vocal dan instrumental yang di dalamnya telah terkandung beberapa unsur yang mencakup unsur ritme, melodi, harmoni dan warna suara[12]. Perkembangan seni musik berjalan seiring dengan perkembangan manusia. Pada masa sekarang ini, senimusik tidak lagi sekedar hanya meniru saja, melainkan sudah bereksperimen. Secara sederhana dapat kita bayangkan bentuk musik pada masa pra sejarah, dibandingkan dengan musik yang ada pada saat ini, seperti jazz, pop, rock, rap dan lain-lainnya[13]. Karena perkembangan musik bersifat dinamis maka fleksibilitas sangat dibutuhkan dan sangat mempengaruhi baik dari segi kualitas musik, musisi maupun fasilitas yang mewadahi dari seluruh bentuk kegiatan bermain musik tersebut.

Melihat perkembangannya pada saat ini banyak sekali masyarakat di Indonesia mengapresiasikan dirinya untuk berkarya untuk menghasilkan suatu seni musik. Terbukti dengan banyaknya bermunculan musisi-musisi muda yang berbakat untuk berkarya dan menghasilkan suatu musik yang dapat dinikmati oleh masyarakat. Melihat fenomena tersebut maka diperlukannya suatu tempat yang dapat menampung segala karya para musisi tersebut.

[11] Yandianto, Kamus Umum Bahasa Indonesia, M2S, Bandung, 1997.
[12] Betman Simbolon, Seni Musik, Lambang Jaya, Medan, 1997.
[13] Loc.,it.

Mulai dari proses rekaman untuk membuat demo lagu, promosi, serta distribusi ke konsumen sehingga dapat dinikmati oleh masyarakat. Selain itu juga diperlukannya fasilitas lainnya sebagai penunjang seperti ruang pertunjukan yang dapat digunakan sebagai tempat untuk mengadakan konser musik dan sekaligus mempromosikan hasil karya musik mereka kepada masyarakat.

1.2.2. Potensi Musik di Bandar Lampung

Dilihat dari perkembangannya kota Bandar Lampung mulai memiliki banyak musisi yang sudah dapat berkarya dan mencoba untuk memperkenalkan hasil karya mereka dalam bidang musik sehingga dapat diterima dan dinikmati oleh masyarakat, terutama para musisi mudanya. Hal ini dimungkinkan karena letak kota Bandar Lampung yang berdekatan dengan daerah Ibukota Jakarta yang merupakan sebagai pusat industri musik di Indonesia. Namun tidak semua dari mereka yang beruntung untuk berhasil mengeluarkan album rekaman dan mendapatkan label major. Padahal kemampuan mereka sebenarnya tidak kalah dengan musisi-musisi papan atas yang ada di Indonesia. Hal tersebut dikarenakan di Bandar Lampung masih kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung untuk proses pembuatan album rekaman hingga promosi dan distribusi. Sehingga bagi para musisi Bandar Lampung masih diperlukannya suatu tempat untuk mendokumentasikan hasil karya mereka sebelum menuju industri musik yang lebih besar.

Kota Bandar Lampung sangat berpotensi unuk menjadi salahsatu sentraindustrimusik di Indonesia. Hal tersebut dapat diketahui dapat diketahui dari data yang masuk ke salahsatu radio swasta yang terkemuka di Bandar Lampung yaitu OZ Radio di mana banyaknya demo lagu yang dikirimkan para musisi Bandar Lampung agar dapat diputarkan di radio tersebut. Tercatat mulai dari tahun 2002 dalam waktu satu bulan ada lebih dari 15 grup musik yang mengirimkan demo lagunya. Selain itu juga di Bandar Lampung even-even musik yang diselenggarakan cukup banyak, seminggu dapat mencapai 2 kali pelaksanaan even dan animo dari masyarakat Lampung tersebut cukup baik terutama bagi para musisi mudanya. Indikasi tersebut sebenarnya merupakan sebuah langkah awal yang cukup baik untuk mengembangkan musik independent di Bandar Lampung yang memiliki banyak musisi yang cukup potensial dan untuk dapat sejajar dengan kota-kota yang selama ini menjadi barometer musik di Indonesia.

Adapun sarana-sarana yang diperlukan adalah :

* Sarana produksi berupa studio rekaman dengan fasilitas yang memadai dengan standar mutu yang baik dan sarana penunjang lainnya yang secara teknis dapat mempengaruhi hasil rekaman, seperti persyaratan akustik studio rekaman misal ukuran dan bentuk studio yang optimum, , derajat difusi, karakteristik dengung dan pencegahan cacat akustik ruang. Studio rekaman terdiri dari studio rekaman live dan studio rekaman track

* Sarana promosi berupa tempat bagi para musisi yang ingin mempromosikan album hasil rekamannya kepada para penikmat lagu tersebut. Sarana promosi terdiri dari ruang pertunjukan sebagai konser promosi dan ruang promosi penjualan.

* Sarana distribusi berupa tempat untuk menjual segala macam yang berhubungan dengan musik yang ditawarkan oleh musisi tersebut, seperti kaset, cd, dan merchandise lainnya seperti kaos, stiker dll.

* Sarana penunjang yang digunakan sebagai wadah klinik bagi para musisi untuk saling bertukar pengetahuan mengenai musik atau sebagai sarana yang digunakan untuk promosi atau penjualan suatu alat musik. Dapat berupa ruang jamming dan ballroom.

Kesemua hal tersebut merupakan fasilitas yang dibutuhkan untuk melakukan pembuatan suatu album untuk musik yang secara khusus ditempat menjadi suatu wadah untuk menunjang musisi yang ada di Bandar Lampung. Adapun tidak semua studio di Lampung memiliki fasilitas untuk rekaman, berikut adalah data mengenai beberapa studio musik yang ada di Lampung :

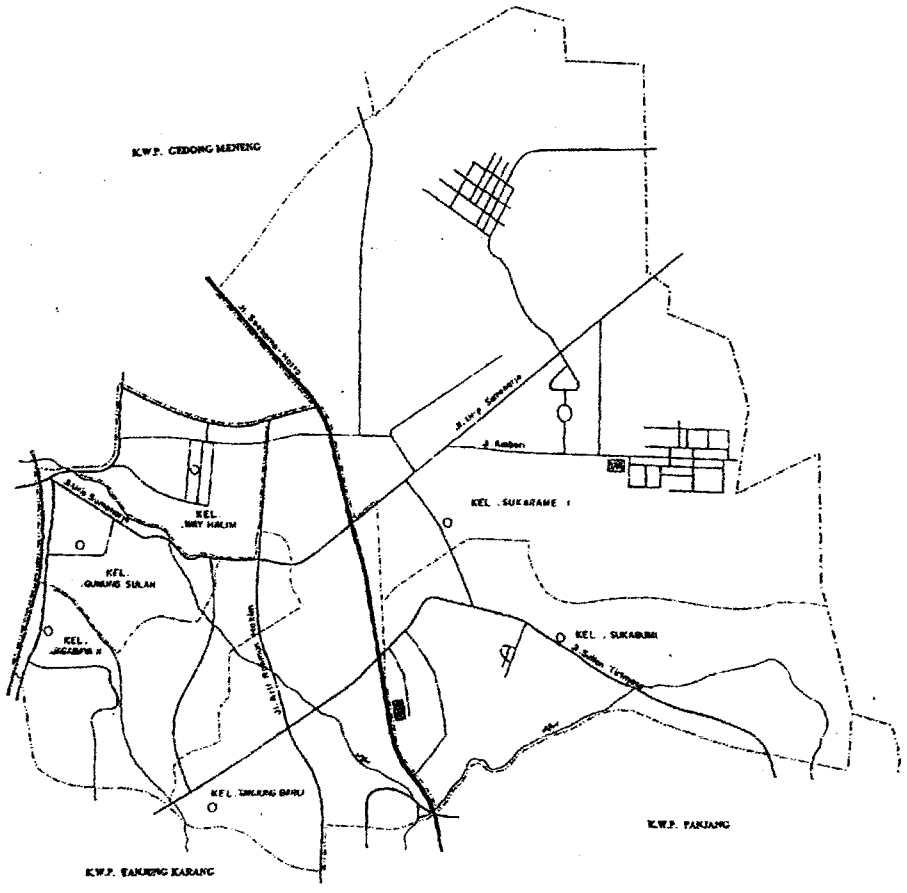
Tabel 1.1. Tabel Fasilitas studio di Bandar Lampung

STUDIO	**FASILITAS**		
	LATIHAN	**TRACK RECORDING**	**LIVE RECORDING**
Beat Studio	☑	☒	☒
Studio DJ	☑	☒	☒
Fresh Studio	☑	☒	☒
Studio Simponi	☑	☑	☒
21 Studio	☑	☑	☒
Queen Studio	☒	☑	☑
Studio Kemiling	☑	☒	☒

Melodia Studio	☑	☑	☒
Beatles Studio	☑	☑	☑

Sumber: Survey Lapangan

1.3. LOKASI SITE



Sumber : Dinas tata kota Bandar Lampung

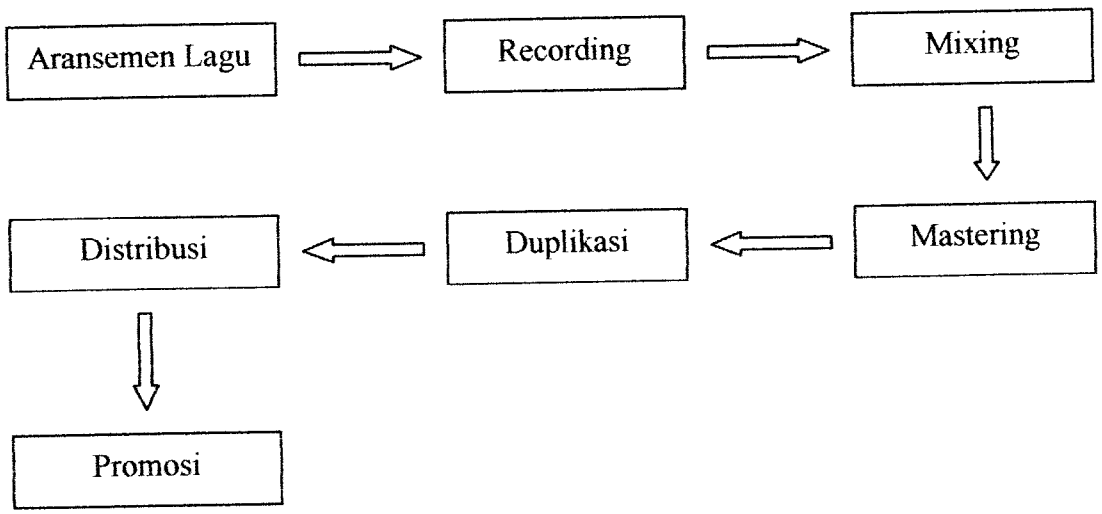
Lokasi site berada di daerah Way Halim Permai yang merupakan bagian dari Kawasan Wilayah Pembangunan (KWP) untuk wilayah Sukarame yang akan terus dikembangkan untuk melayani kebutuhan lingkungan disekitarnya juga merupakan sebagai tempat informasi budaya, kesenian, olahraga dan rekreasi kota.

1.4. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Kegiatan seni musik menurut pertunjukannya dibagi menjadi 2 yaitu musik sebagai seni dan musik sebagai hiburan. Seni musik sebagai seni lebih cendrung kepada individualitas penciptanya, serta keutuhan ekspresinya melalui karya seni. Sedangkan seni musik sebagai hiburan dilihat dari segi arti katanya, istilah hiburan harus diartikan dengan musik rakyat atau musik yang dibuat dan dimiliki oleh rakyat. Proses penyajian musik agar nyaman dan dapat didengarkan oleh masyarakat pun tidak mudah, antara lain tempat pertunjukan harus memiliki akustik ruang yang baik dan memenuhi syarat seperti ruang tidak mengalami kebocoran suara ke ruang lain dan material yang digunakan mampu menyerap frekuensi suara dengan baik.

Tidak semua bentuk bangunan seperti kotak dapat mengatasi akustik ruang dengan baik tanpa adanya suatu permainan bentuk pada bagian interiornya dan penggunaan material akustik ruang yang cukup baik pula. Tetapi bagaimana menciptakan suatu bentukan bangunan yang dapat menangani akustik ruang dengan baik dan dapat mencitrakan suatu bangunan pertunjukan musik atau seni musik dan menjadi satu kesatuan bentuk secara menyeluruh sehingga dapat menampung segala kegiatan didalam menghasilkan suatu karya musik.

Promosi yang mereka lakukan dapat melalui pertunjukan musik di ruang pertunjukan.Oleh karena itu dibutuhkannya suatu bangunan yang dapat menampung semua kegiatan tersebut. Adapun proses yang harus dilakukan untuk menghasilkan suatu karya musik yang dapat didokumentasikan adalah sebagai berikut :



1.5. Permasalahan

1.5.1. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang suatu tempat yang dapat mewadahi seluruh kegiatan untuk pembuatan suatu karya musik mulai dari proses rekaman, promosi dan distribusi yang ditempatkan pada satu bangunan.

1.5.2. Permasalahan Khusus

* Bagaimana menciptakan tata ruang dan bangunan yang mampu mengakomodasikan proses produksi, promosi, dan distribusi musik secara terpadu.
* Bagaimana merancang suatu penampilan bangunan yang ekspresif untuk ruang pertunjukan musik.

1.6. Tujuan dan Sasaran

1.6.1. Tujuan

* Merumuskan konsep dasar perencanaan dan perancangan sebuah bangunan yang dapat mewadahi suatu kebutuhan untuk musik mulai dari proses produksi, promosi dan distribusi album rekaman sesuai dengan analisa pemecahan masalah.
* Menyediakan berbagasi fasilitas yang dapat mendukung untuk kebutuhan musik dimana bentuk ruang, hubungan ruang dan penampilan fisik bangunan dapat menjadikan kegiatan yang ada saling mendukung.

1.6.2. Sasaran

Pewadahan kegiatan produksi, distribusi,dan promosi musik dimana bentuk ruang, hugungan ruang dan penampilan fisik bangunan dapat menjadikan kegiatan yang ada saling mendukung.

1.6.3 Keaslian Penulisan

1. Mofid Wahdamanik,"MUSIK CENTER DI JOGYAKARTA", *T.A UII 1999*

   Permasalahan umum : Bagaimana menghadirkan musik center di Jogyakarta sebagai bentuk pewadahan yang representatif terhadap kegiatan petunjukan seni musik.

   Permasalahan khusus : Bagaimana merepresentatifkan karakter musik dan karakter sosial ekonomi penikmat musik ke dalam konsep perncangan bangunan dan lansekap.

2. Prawito,"PUSAT KEGIATANMUSIK DI JOGYAKARTA", T.A *UGM* 1984

   Penekanan :

   - Fungsi sebagai wadah kegiatan pendidikan dan pembinaan seni musik.
   - Sistem audio, pencahayaan dan system visual sebagai penentu bentuk ruang-ruang tertentu.

3. Cahya Inayati,"PUSAT APRESIASI DAN PENGEMBANGAN SENI MUSIK DI JOGYAKARTA", T.A UII 2000

   - Merencanakan dan merancang peruangan sebuah bangunan dengan tata ruang yang dapat memenuhi kebutuhan akan kenyamanan gerak dan akustik untuk menampung rangkaian aktifitas apresiasi dan pengembangan seni musik.

1.7 SPESIFIKASI UMUM PROYEK

Dalam perkembangannya musik mempunyai banyak jenis dan aliran yang berbagai ragam seperti musik klasik, musik modern (populer) tradisional dan masih banyak lagi. Namun yang menjadi komoditi utama adalah untuk merancang bangunan Rumah Produksi dan Ruang Pertunjukan Musik untuk jenis musik populer(modern) karena jenis musik ini yang paling digemari oleh seluruh lapisan masyarakat luas.Musik populer(modern)dapat diartikan sebagai segala jenis musik yang sedang berkembang sejajar dengan perkembangnan media audio visual atau jaman, artinya musik adalah sebagai entertaiment. Musik populer atau musik modern terdiri dari berbagai aliran yaitu : Pop, Rock, Jazz, Blues,Ska dan lain-lain.

Bangunan gedung yang direncanakan merupakan bangunan yang dapat digunakan untuk melaksanakan semua kegiatan dalam rangka memproduksi,duplikasi dan promosi suatu musik. Adapun bangunan rumah produksi dan ruang pertunjukan musik memiliki beberapa fungsi, yaitu :

I. Fungsi Utama

1. Ruang Recording dan Ruang Mixer.
2. Ruang Mixing
3. Ruang Mastering
4. Ruang Duplikasi
5. Ruang Percetakan Cover
6. Ruang Pertunjukan
7. Ruang Promosi

II. Fungsi Pendukung

1. Cafetaria
2. Ruang Jamming
3. Ballroom
4. Ruang Mekanikal
5. Ruang Receptionis
6. Ruang Publik Relation
7. Ruang Pengelola

III. Fungsi Penunjang

1. Lobby
2. Gudang
3. Parkir
4. Lavatory
5. Ruang Tiket
6. Ruang Cleaning servis
7. Mushola
8. Ruang Sekuriti

1.8. Karakteristik Kegiatan dan Kebutuhan Ruang

1.8.1. Fungsi Utama

Fungsi Utama	Kegiatan	Kebutuan ruang	Pengguna
Recording	Datang ↓ Parkir ↓ Daftar ↓ Recording	Parkir Rg.Receptionis Rg.Recording	Musisi Pengelola Operator
Mixing	Datang ↓ Parkir ↓ Daftar ↓ Mixing	Parkir Rg.Receptionis Rg.Mixing	Musisi Pengelola Operator

Duplikasi	Datang ↓ Parkir ↓ Daftar ↓ Mastering ↓ Duplikasi	Parkir Rg.Receptionis Rg.Mastering Rg.Duplikasi	Musisi Karyawan Pengelola Operator
Promosi	Datang ↓ Parkir ↓ Daftar ↓ Promosi/Pembelian	Parkir Rg.Receptionis R.Promosi	Musisi Pengelola Operator
Pertunjukan	Datang ↓ Parkir ↓ Beli tiket ↓ Menonton Konser Konser Musik	Parkir Rg.tiket Rg.Pertunjukan	Pengunjung Karyawan Pengelola Operator
Percetakan	Datang ↓ Parkir ↓ Daftar ↓ Cetak cover	Parkir Rg.Receptionis Rg.Percetakan	Pengunjung Pengelola Karyawan

1.8.2. Fungsi pendukung

Fungsi Pendukung	Kegiatan	Kebutuhan ruang	Pelaku
Inetraksi Musisi	Datang ↓ Parkir ↓ Jamming Musik ↓ Istirahat/makan-minum	Parkir RG.Jamming Cafetaria	Musisi Pengunjung Pengelola Karyawan
Klinik Musik	Datang ↓ Parkir ↓ Klinik Musik ↓ Istirahat/makan-minum	Parkir Ballroom Cafetaria	Musisi Pengunjung Pengelola Karyawan
Pelayanan	Datang ↓ Parkir ↓ Memberikan informasi ↓ Memberikan pelayanan kepada tamu atau musisi ↓ Mengatur kontrak kerjasama musisi yang akan rekaman/konser	Parkir Rg.Receptionis Rg.Publik relation Rg.Produser	Musisi Pengunjung Pengelola Karyawan Produser
Istirahat/Makan dan minum	Datang ↓ Parkir ↓ Nonton pertunjukan ↓ Istirahat/makan dan minum	Parkir Rg.Pertunjukan Cafetaria	Musisi Pengunjung Pengelola Karyawan

1.8.3. Fungsi Penunjang

Fungsi Penunjang	Kegiatan	Kebutuhan ruang	Pelaku
Penyimpanan	Datang ↓ Parkir ↓ Loading/menyimpan peralatan ↓ Istirahat/makan dan minum	Parkir Gudang Peralatan Cafetaria	Pengelola Karyawan
Keamanan	Datang ↓ Parkir ↓ Keamanan lingkungan gedung	Parkir Rg.Keamanan	Sekuriti
Ibadah	Datang ↓ Parkir ↓ Daftar ↓ Recording ↓ Ibadah ↓ Istirahat/makan dan minum	Parkir Rg.Receptionis Rg.Recording Mushola Cafetaria	Musisi Pengunjung Pengelola Karyawan Operator
Perawatan Gedung	Datang ↓ Parkir ↓ Perawatan gedung ↓ Istirahat/makan dan minum	Parkir Rg.Cleaning servis Cafetaria	Karyawan

1.9. POLA KEGIATAN DAN KEBUTUHAN RUANG

Kategori Pengunjung	Karakter	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Musisi	Dinamis	Datang ↓ Parkir ↓ Daftar ↓ Recording ↓ Mixing ↓ Mastering ↓ Duplikasi ↓ Cetak Cover ↓ Istirahat/makan dan minum ↓ Ibadah ↓ Pulang	 Parkir Rg.Pendaftaran Rg.Recording Rg.Mixing Rg.Mastering Rg.Duplikasi Rg.Percetakan Cafetaria Mushola
		Datang ↓ Parkir ↓ Jamming ↓ Istirahat/makan,minum ↓ Ibadah	 Parkir Rg.Jamming Cafetaria Mushola

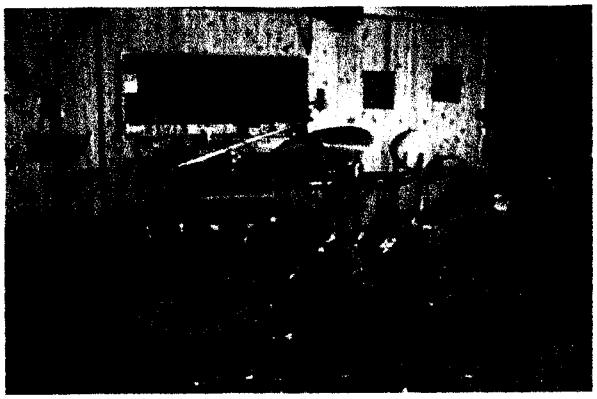
Operator	Semi dinamis	Datang ↓ Parkir ↓ Operator recording ↓ Istirahat/makan dan minum ↓ Ibadah	 Parkir Rg.Mixer Cafetaria Mushola
		Datang ↓ Parkir ↓ Operator mixing ↓ Istirahat/makan dan minum ↓ Ibadah	Parkir Rg.mixing Cafetaria Mushola
		Datang ↓ Parkir ↓ Operator mastering ↓ Istirahat/makan dan minum ↓ Ibadah	 Parkir Rg.mixing Cafetaria Mushola
		Datang ↓ Parkir ↓ Operator pertunjukan ↓ Istirahat/makan dan minum ↓ Ibadah	 Parkir Rg.mixer pertunjukan Cafetaria Mushola

Pengelola	Semi dinamis	Datang ↓ Parkir ↓ Pelayanan Informasi ↓ Administrasi gedung ↓ Istirahat/makan,minum ↓ Ibadah	Parkir Rg.Receptionis Rg.Administrasi Cafetaria Mushola
Pengunjung	Dinamis	Datang ↓ Parkir ↓ Nonton Pertunjukan ↓ Istirahat/makan,minum ↓ Ibadah	Parkir Rg.Pertunjukan Cafetaria Mushola

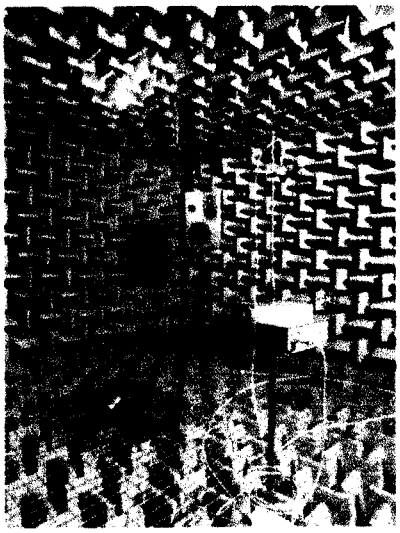
1.10. STUDI LITERATURE

THE CELLAR RENTAL

STUDIO RECORDING



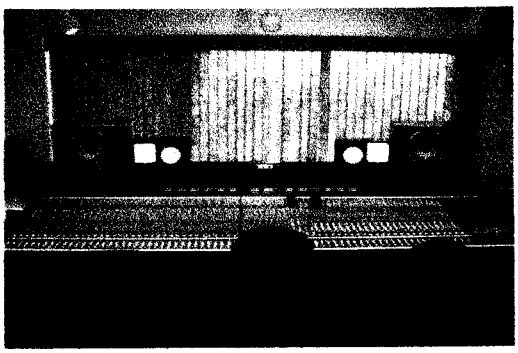
Studi Rekaman



Ruang uji bahan akustik



Ruang Mixing

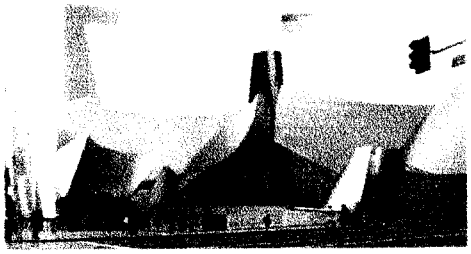


Ruang Kontrol Mixer

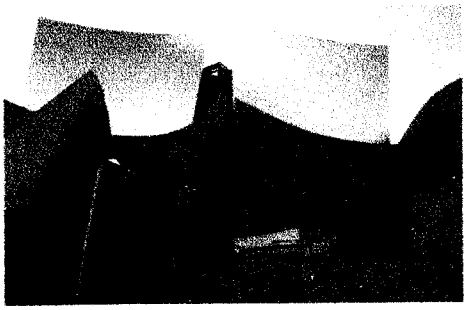
Sumber Internet

The Cellar Rental Studio recording merupakan studio yang memiliki fasilitas yang cukup lengkap mulai dari untuk track recording, live recording, mastering hingga ruangan untuk pengujian akustik ruang dengan fasilitas dan teknologi yang memadai.

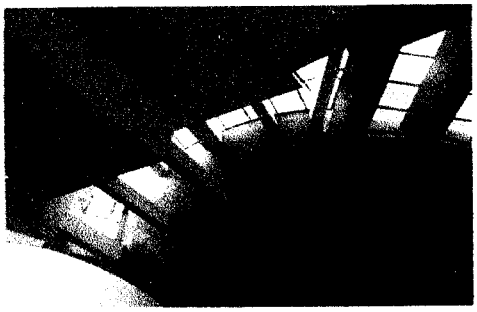
Walt Disney Concet Hall



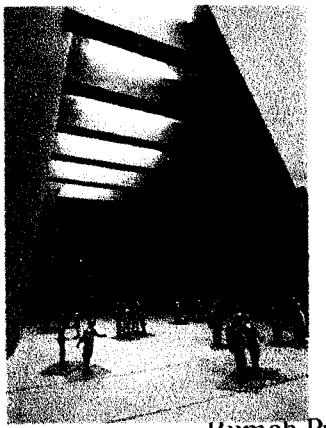
Bentukan Masif dan transparan pada bagian eksterior memberikan kesan/arti modern pada bangunan Walt disney Concert Hall yang kemudian diberikan material yang mengkilap.



Elemen bentuk lengkung pada bentuk eksterior bangunan memberikan kesan tersendiri untuk suatu bangunan pertunjukan dan menjadi point interest pada bangunan tersebutf

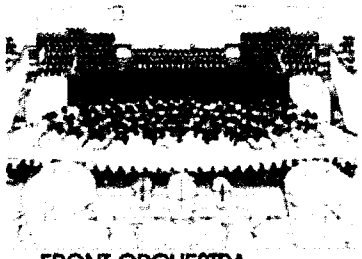


Penggunaan kolom ekspose pada hall bangunan Walt Disney konser hall memeberikan kesan dinamis dan harmonis untuk gedung yang bernuansa musikal.

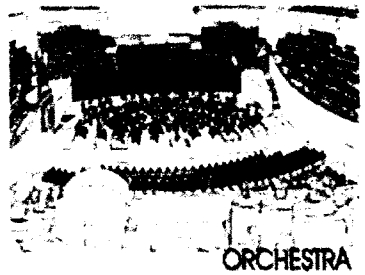


Penggunaan repitisi balok pada ceiling ruang selasar hall dapat memeberikan arah ruang yang akan dituju pengunjung

SEATCHART

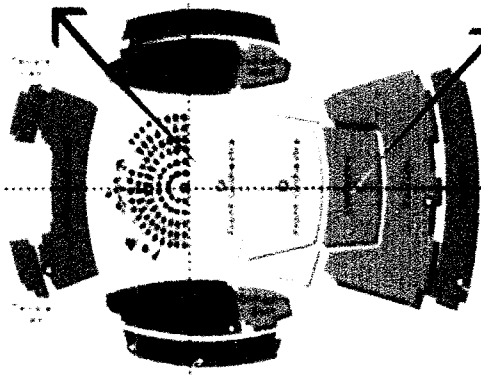


FRONT ORCHESTRA

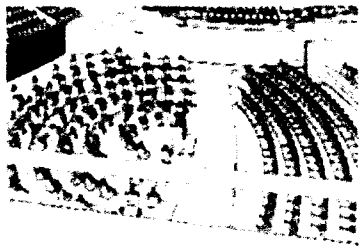


ORCHESTRA

Kondisi yang tidak baik adalah posisi tempat duduk yang berada dibelakang panggung karena penonton tidak mendapatkan view yang baik

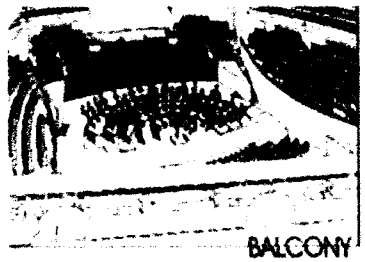


Model ruangan pada Walt Disney Concert Hall menggunakan konsep oval yang mempunyai sumbu ditengahnya untuk area penonton dimana penonton dapat menikmati konser dari beberapa ketinggian.



TERRACE eAST

Adanya penggunaan balkon sangat menguntungkan karena dapat membuat jarak penonton dekat ke panggung jarak yang ditempuh suara menjadi dekat

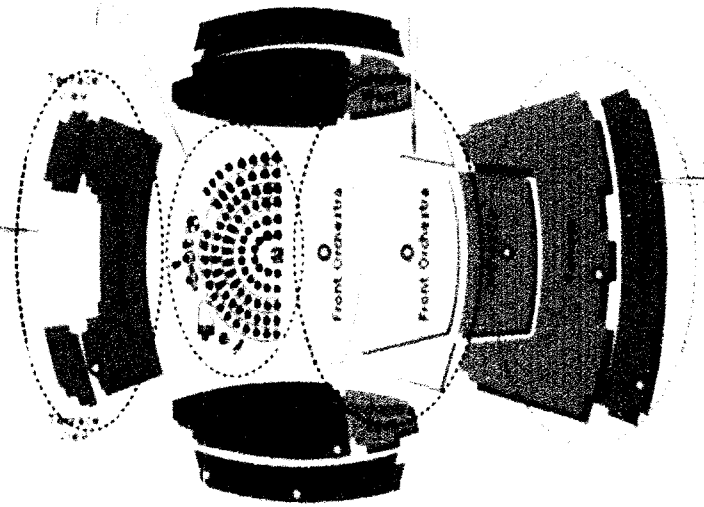


BALCONY

Sumber www.waltdisney.com

Zone untuk panggung pertunjukan

Zone penonton terbaik untuk mendapat view dan sound yang jelas



Zone yang kurang baik bagi penonton untuk view karena membelakangi panggung

Zone penonton balkon dimana dapat melihat pertunjukan dengan baik namun masih baik untuk mendapatkan sumber bunyi

Pada ruang pertunjukan Walt Disney dibagi beberapa zone wilayah untuk mendapatkan view dengan posisi tempat duduk yang hirarki.

Sumber www.waltdisney.com

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 karaya musik mereka.Seain itu juga bagaimana mereka dapat daling 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-kegiatanlain 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 marcendise yang berhubungan dengan grup musik yang dipromosikannya.

6. Kegiatan Pertunjukan

Kegiatan pertunjukan musik ini sebagai sarana untuk mengapresiasikan musik. Seperti mengadakan konser pertunjukan musik dan bias juga sebagi ajng 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

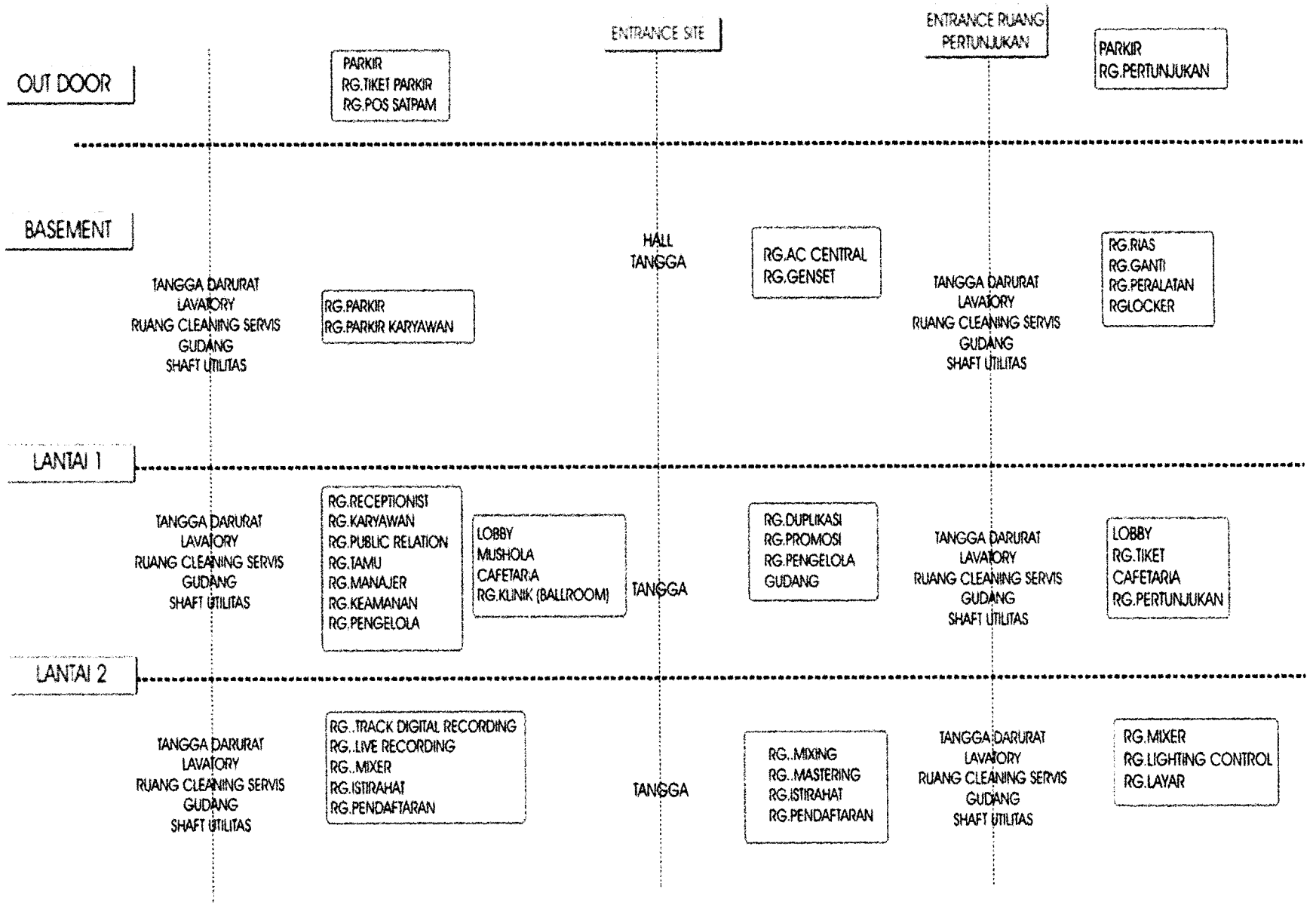
Kegiatan pendukung yang ada dengan menyediakan fasilitas cafeteria yang sekaligus dapat digunakan sebagai ruang jamming para musisi.

9. Kegiatan Servis

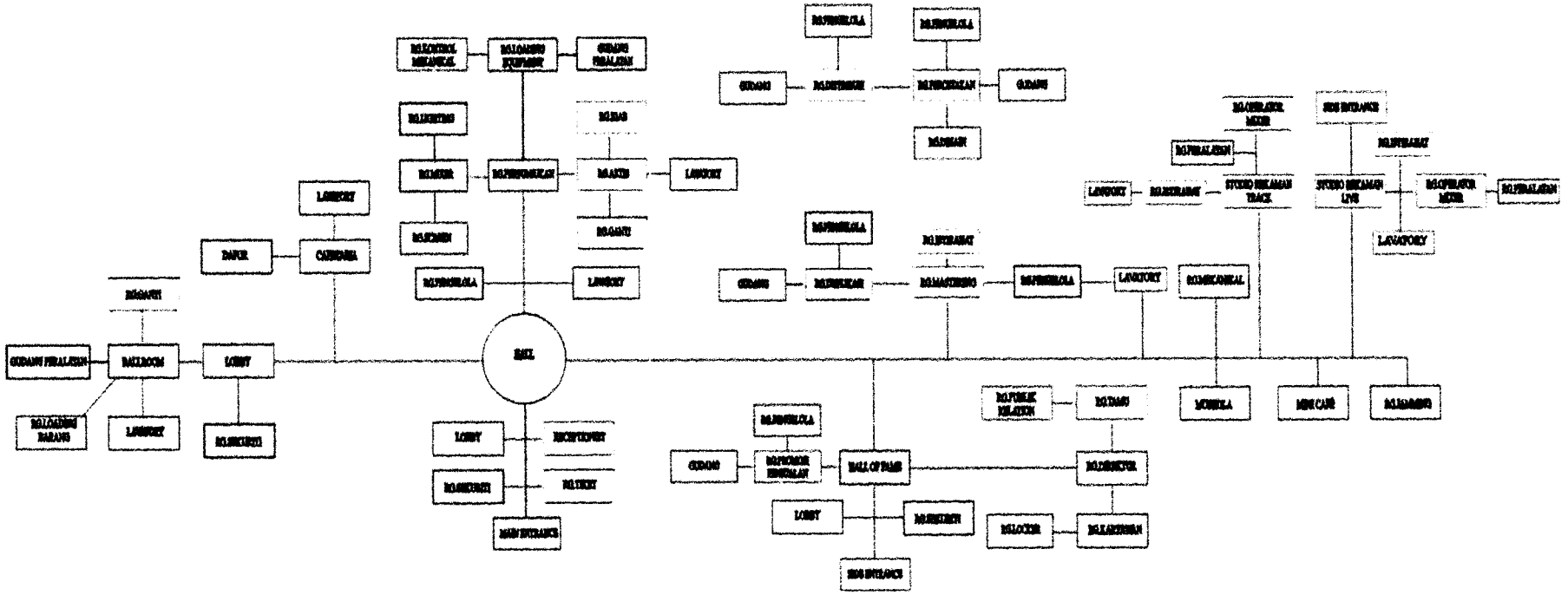
Merupakan kegiatan yang melayani kebutuhan pengguna bangunan.

Dari semua kegiatan yang ada masing-masing kegiatan memerlukan ruang dengan penangan 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:

ORGANISASI RUANG



HUBUNGAN ANTAR RUANG



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 Leslie[15] 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 bengunan 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 kualits akustik ruang adalah RT (waktu dengung)

[14] Doelle 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 moden seperti gitar listrik, akustik elektik, 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 cirri 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 menjadiunsur 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 frekeuensi 100-8000 Hz.

6. Karakter Drum

   Merupakan alat musik pukul yang memeliki frekuensi nada yang rendah

7. Karakter Alat Musik Tiup

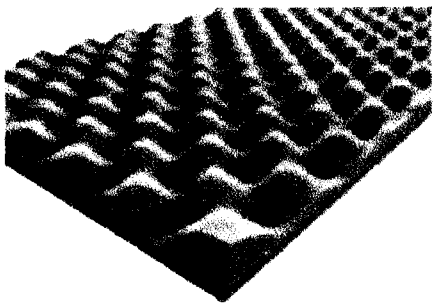
   Memiliki karakter suara mulai dari nada sedang sampai nada tinggi, yaitu pada frekuensi 250-2100 Hz

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

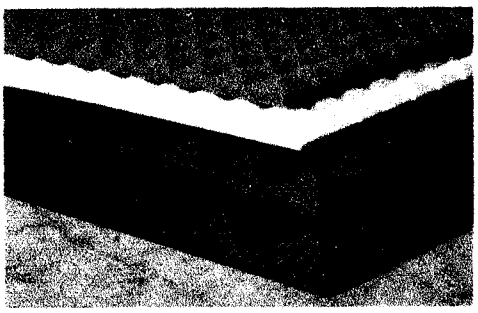
2.4.1. Material Dinding

Egg Acoustic foam



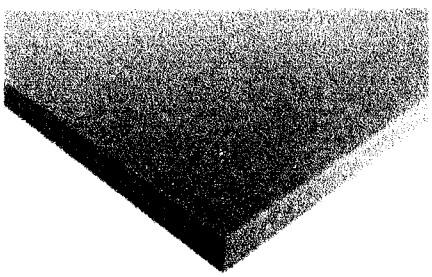
Soundproof foam biasanya digunakan untuk dinding atau lapisan plafond yang digunakan untuk menangkap suara, biasanya sampai 65% gelombang suara frekuensi rendah dan tinggi.

Pyramid acoustic foam



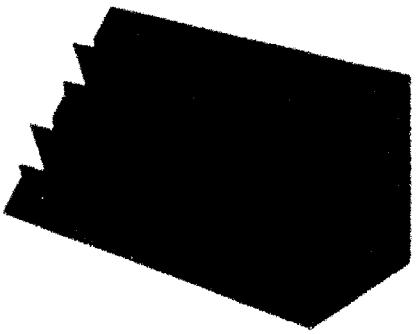
Digunakan untuk melapisi dinding bagian paling luar yang digunakan untuk menyerap gelombang suara frekuensi sedang dan tinggi.

Acoustidal Foam Panel



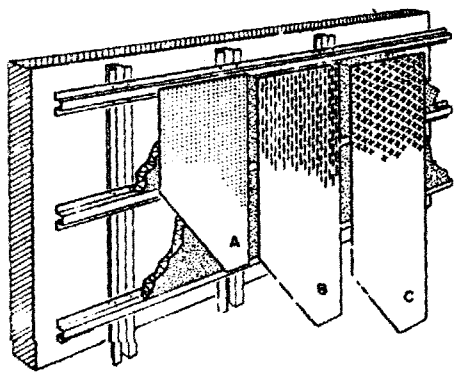
Akustik foam digunakan pada lapisan dalam dinding biasanya bahannya terbuat dari polyurethane foam atau fiberglass.

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 Dinding[16]



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

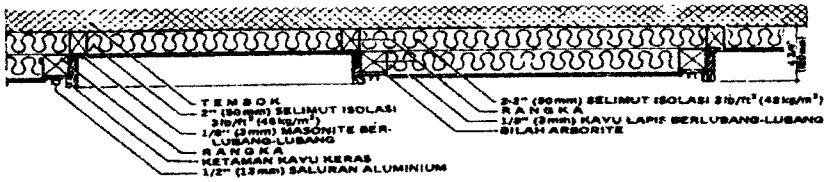
A. Papan berlubang

B. Hardboard bercelah

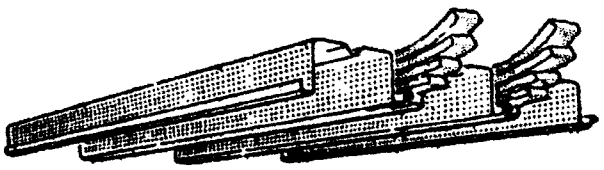
C. Logam atau plastik berlubang

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

Potongan material pada Little Theater Academic



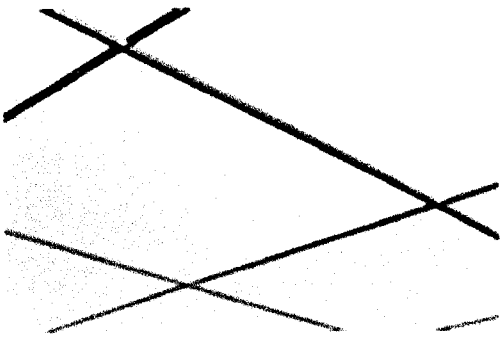
Penyerapan bunyi resonator panel berlubang dengan selimut isolasi dalam rongga udara.



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.

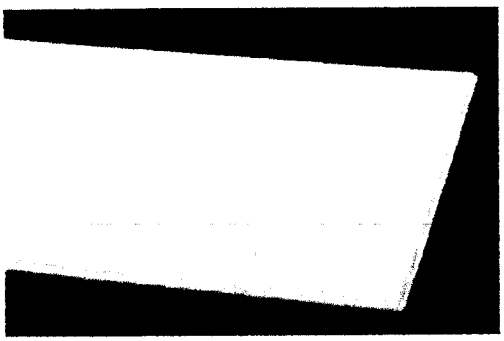
2.4.2. Material Plafond/Ceiling

Silent Ceiling Tiles



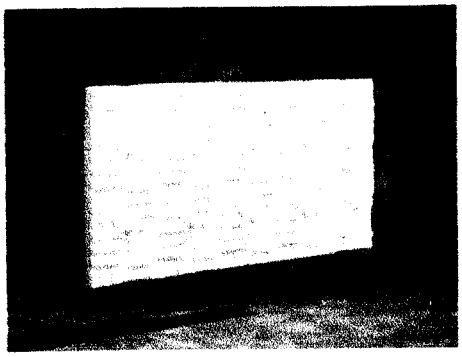
Silent acoustic tile merupakan pelapis plafond yang bisa digunakan untuk studio rekaman atau ruangan yang memerlukan akustik

Cortega Ceiling Tiles

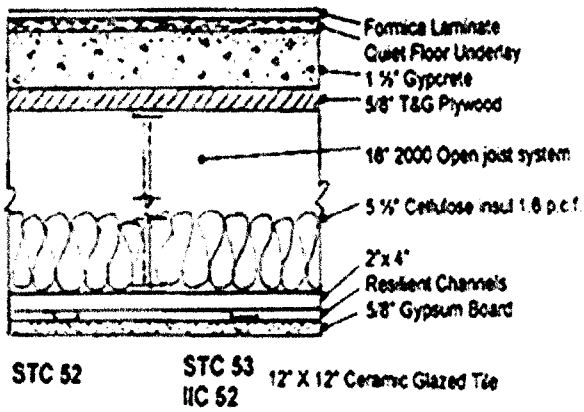


Cortega ceiling tile memiliki bentuk persegi, teksturnya sederhana dan memiliki penyerapan akustik yang baik

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

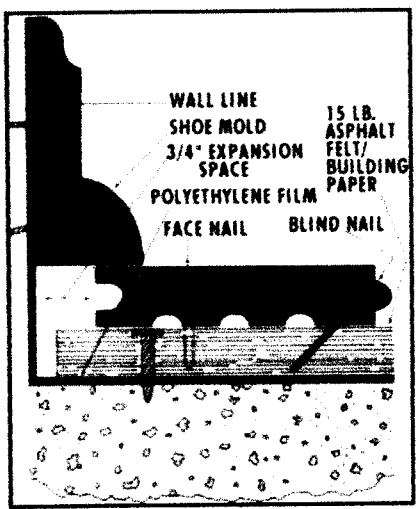


Fig. 1. Plywood-on-slab method of installing strip oak flooring

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

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 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 Arsitek	87	1	17.4	104.4
Ruang distribusi		40	Pengamatan	40	1	8	48
Ruang pencetakan		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 Arsitek	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 PENDUKUNG

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 Arsitek	7.72	1	1.5	9.22
Rg.Sekretaris	3 orang	7.72	Data Arsitek	7.72	1	1.5	9.22
Rg.Staff	5 orang	9.5	Data Arsitek	9.5	1	1.9	11.4
Rg.Karyawan	20 orang	1.2	Data Arsitek	24	1	4.8	28.8
Rg.Tamu	6 orang	14.85	Data Arsitek	14.85	1	2.97	17.82
Receptionist	2 orang	0.87	Data Arsitek	1.74	1	0.38	2.12
Cafetaria	110 orang	1.82	Data Arsitek	200.2	1	40.04	240.24
Ballroom	500 orang	0.87	Data Arsitek	435	1	87	522
Rg.Mekanikal	1 genset	72	Data Arsitek	72	1	14.4	86.4
	AHU	30	Data Arsitek	30		6	36
	1 trafo	30	Data Arsitek	30		6	36
Receptionist dan informasi rg.Pertunjukan	4 orang	0.87	Data Arsitek	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 eletrikal	1 Trafo	25	Pengamatan	25	1	5	30
	1 Genset	100	Pengamatan	100	1	20	120
	1 AHU	40	Pengamatan	40	1	8	48
Rg. Penghawaan	1 Mesin Ac	50	Pengamatan	50	1	10	60
						TOTAL	1736.6

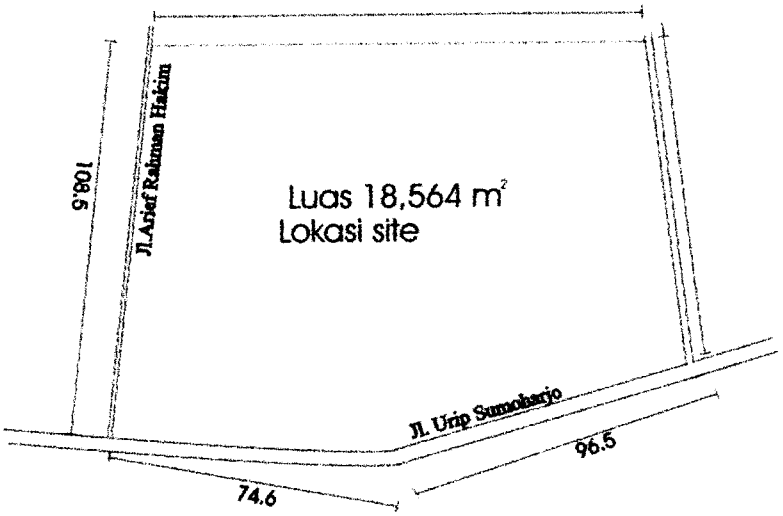
KEBUTUHAN RUANG PENUNJANG

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
Urinoir	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 istirahat	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

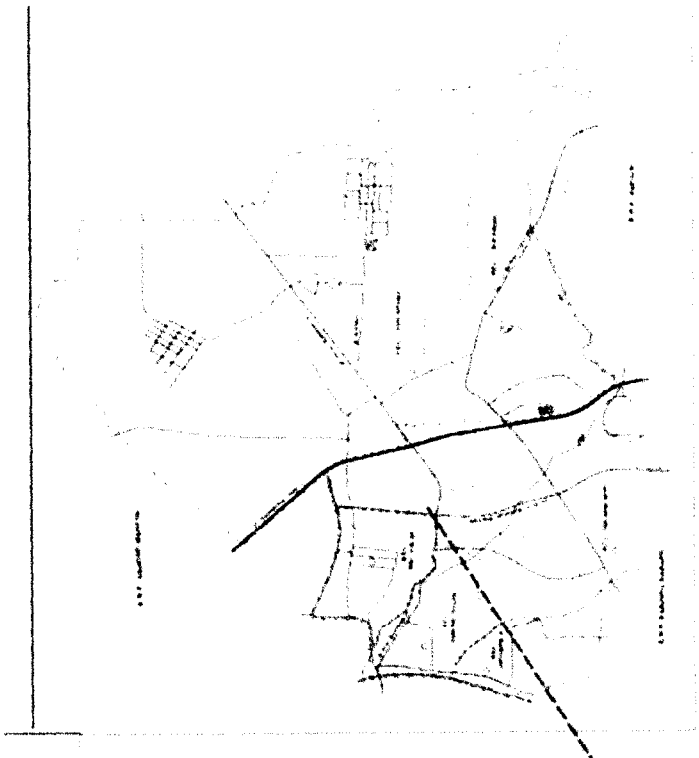


Luas site 18.564 m2
BCR 50 - 60 % dari total luasan site
60% x 18.564 m2 = 11.138,4 m2

Total luasan ruang yang dibutuhkan
1550.4 + 1.736,6 + 1.676.64 = 4963.64 m2

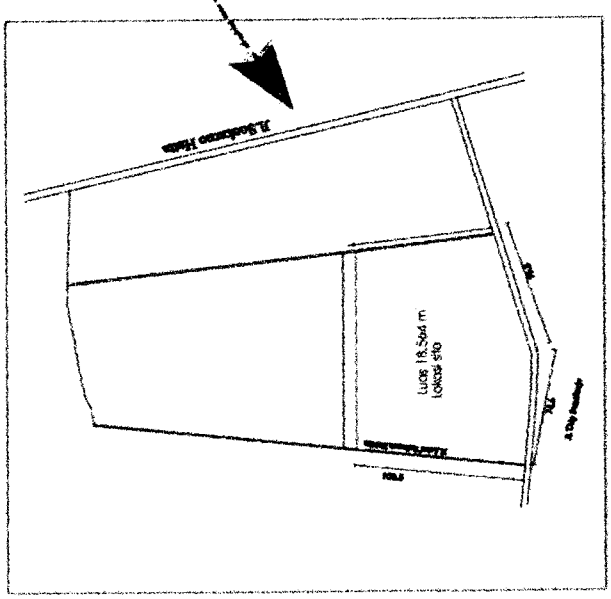
Open Space
11.138,4 m2 - 4963.64 =6.174.76 m2

2.7. Analisis Site



Analisis Site

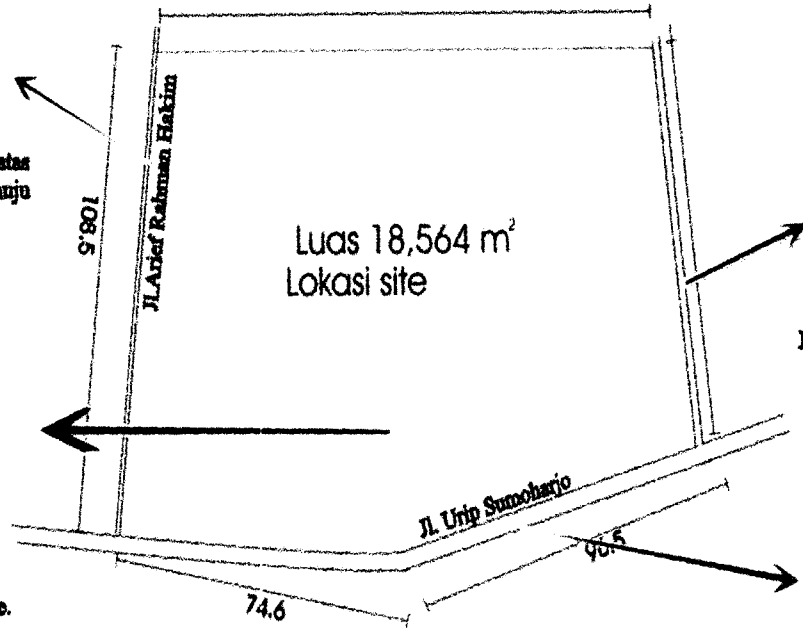
Site yang digunakan berada di daerah Bandar Lampung tepatnya di Kecamatan Sukarame Way Halim yang merupakan Kawasan Wilayah Pembangunan (KWP) yang akan terus dikembangkan dan nantinya akan digunakan sebagai wilayah kebudayaan olahraga dan kesenian



Analisis Site



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





Jalan kecil yang hanya dapat dilalui oleh satu mobil



Potensial view yang bisa didapatkan dari dalam site.



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



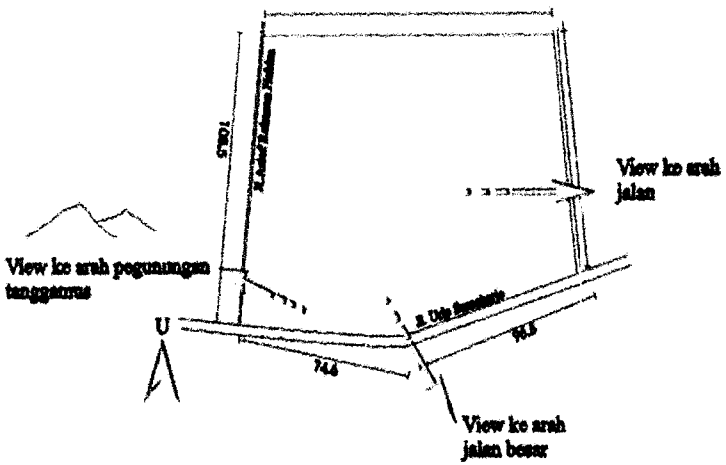


Kondisi eksisting yang ada pada site seperti vegetasi, keadaan tanah,dll

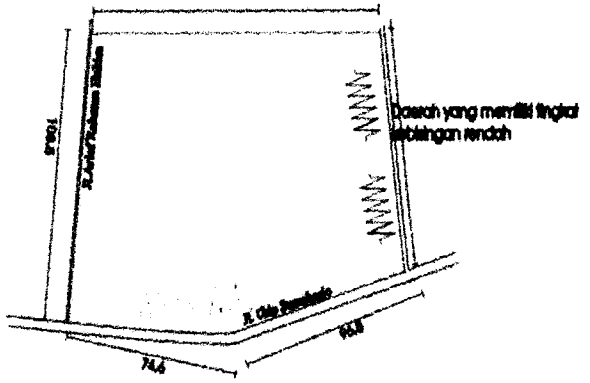
Kondisi Eksisting

Rumah Produksi dan Ruang Pertunjukan Musik di Bandar Lampung

VIEW

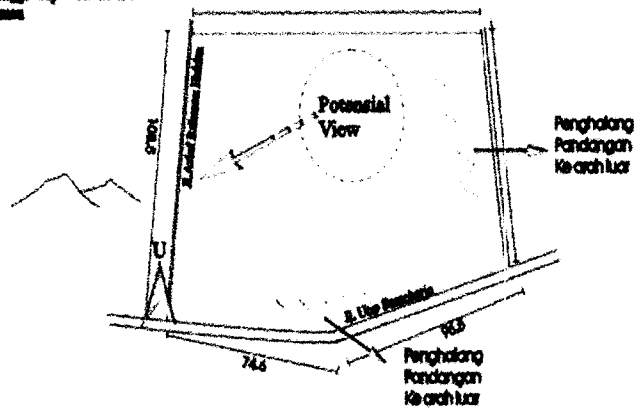


KEBISINGAN

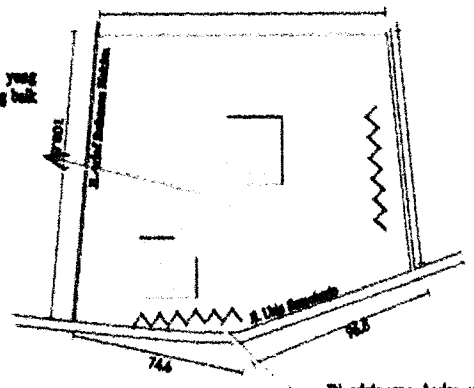


Respon

View yang baik untuk site adalah ke arah pegunungan sehingga dapat memanfaatkan untuk view bangunan



Memanfaatkan bagian bangunan yang menggunakan material akustik yang baik pada interior bangunan



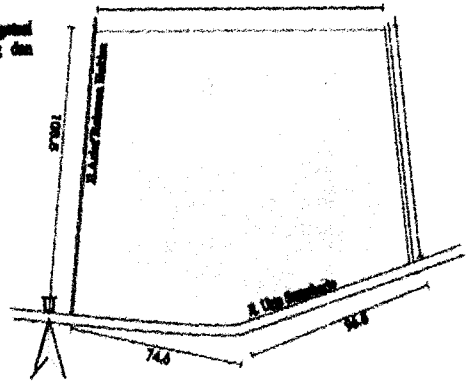
Dipertimbangkan bahan yang digunakan untuk meredakan kebisingan dari lingkungan ke bangunan

Kondisi Eksisting

Respon

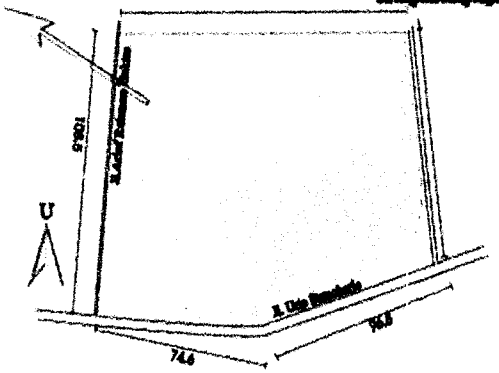
VEGETASI

Pemeliharaan vegetasinya hanya asoka dan vegetasi yang sdh lama hingga tanamnya tinggi dan keberadaannya perindang



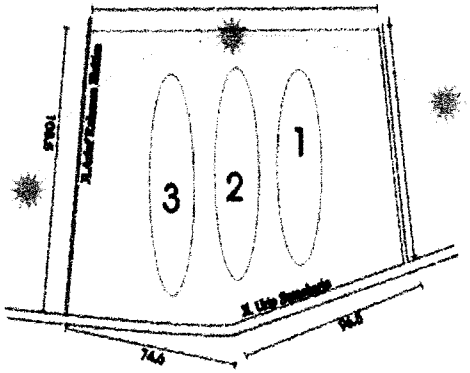
Pemangkasan beberapa jenis tanaman yang tidak dipelihara seperti tinggi di

Dipertahankannya pepohonan dan penambahan jenis tanaman yang digunakan untuk berfungsi sebagai pengarah aktivitas

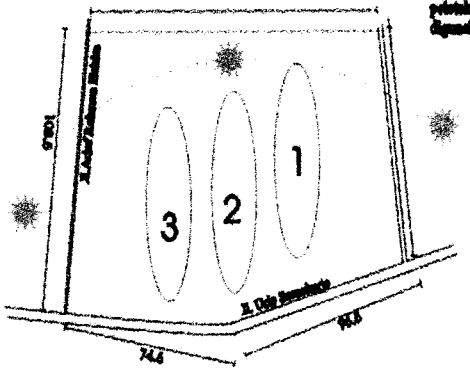


ORIENTASI MATAHARI

1.Daerah sinar jatuh pagi hari
2.Daerah sinar jatuh siang hari
3.Daerah sinar jatuh sore hari



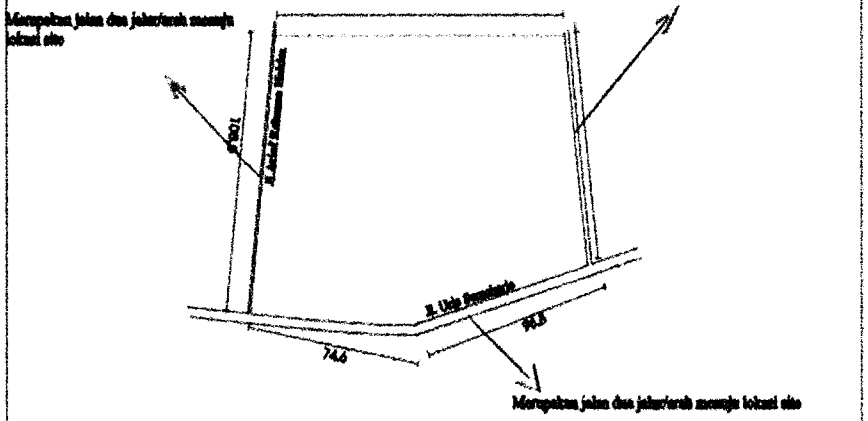
Arah jatuh sinar matahari pada site menentukan potensi bukaan dan elemen dinding yang akan digunakan pada bangunan



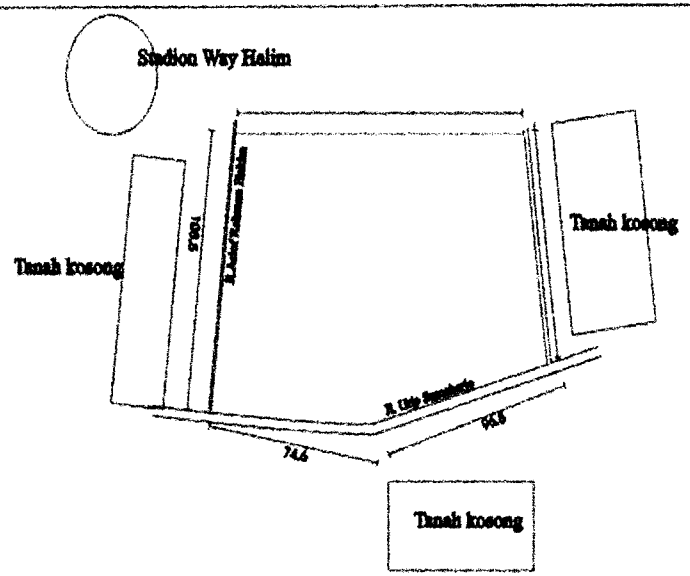
Kondisi Eksisting

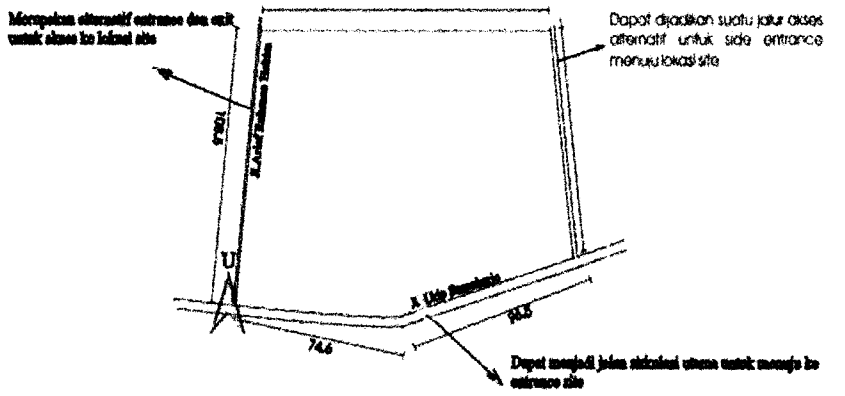
Rumah Produksi dan Ruang Pertunjukan Musik di Bandar Lampung

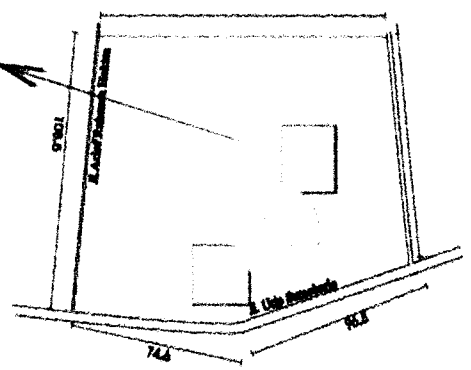
SIRKULASI



CONTAC NEIGBOURHOOD







Respon

BAB III
PENDEKATAN KONSEP

3.1. Rumah Produksi Musik

Rumah produksi merupakan tempat yang mewadahi berbagai macam aktifitas didalam menghasilkan atau mendokumentasikan hasil karya musik sehingga dapat dinikmati oleh masyarakat pada umumnya. Adapun proses produksi itu sendiri melewati beberapa tahap kegiatan seperti recording, mixing, mastering, duplikasi dan promosi.

Dilihat dari fungsi ruang yang terbentuk masing-masing ruang memiliki keterkaitan antara fungsi ruang yang satu dengan fungsi ruang lainnya sehingga penyusunan ruang-ruang ini dapat menjelaskan tingkat kepentingan relatif dan fungsi serta peran simbolis ruang-ruang tersebut di dalam suatu organisasi ruang.Sepeti ruang untuk produksi, ruang promosi ruang distribusi dan ruang pertunjukan yang masing-masing ruang tersebut memiliki hubungan dengan fungsi ruang penunjang lainnya.

3.2. Konsep Tata Ruang

Berdasarkan keterangan diatas maka tata ruang yang dapat disesuaikan dengan fungsi ruang tersebut adalah organisasi ruang cluster. Dimana ruang tersebut dikelompokan berdasarkan kedekatan hubungan atau bersama-sama memanfaatkan satu ciri atau hubungan visual.

Ruang-ruang pada bangunan Rumah Produksi dan Ruang Pertunjukan Musik memiliki keterkaitan yang dekat antara fungsi ruangnya sehingga memungkinkan untuk adanya pengelompokan atau penzoningan ruang yang disesuaikan dengan fungsi ruangnya.Pengelompokan fungsi ruang ini dimaksudkan agar kegiatan pada suatu ruang tertentu tidak menggangu kegiatan pada fungsi ruang yang lainnya.

Organisasi dalam bentuk kelompok atau cluster mempertimbngankan kedekatan fungsi ruang dan fisik untuk menghubungkan suatu ruang terhdap ruang lainnya. Sebuah organisasi kelompok juga dapat menerima di dalam komposisinya, ruang-ruang yang berlainan ukuran, bentuk dan fungsinya tetapi berhubungan satu dengan yang lain berdasarkan penempatan atau alat penata visual seperti kesimetrisan atau sebuah sumbu. Karena polanya tidak berasal dari konsep geometri yang kaku, bentuk suatu organisasi

kelompok yang bersifat fleksibel dan dapat menerima pertumbuhan dan perubahan langsung tanpa mempengauhi karakternya.

3.2.1. Konsep Hubungan Ruang-Ruang Yang Berkelompok / Cluster

Ruang-ruang kelompok atau cluster dapat diorganisir terhadap suatu titik tempat masuk ke dalam bangunan atau sepanjang alur gerak yang melaluinya ruang-ruang juga dapat dikelompokkan berdasarkan luas daerah atau volume ruang tertentu. Pola ini serupa organisasi terpusat, tetapi kurang dalam hal kepadatan dan keteraturan geometri akhirnya. Ruang-ruang suatu organisasi kelompok dapat juga dimasukkan dalam suatu daerah atau volume ruang yang telah dibentuk.

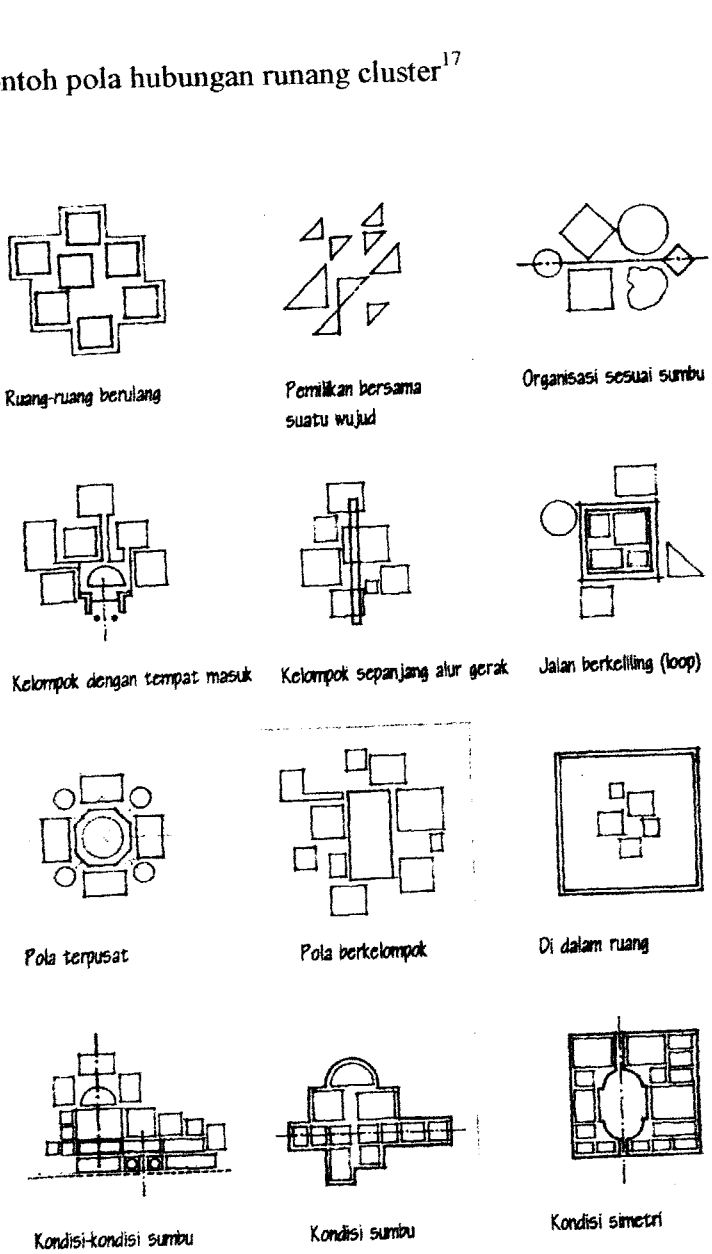
Karena tidak adanya tempat utama di dalam pola organisasi berbentuk kelompok, maka tingkta kepentingan sebuah ruang dapat ditegaskan lagi melalui ukuran, bentuk atau orientasi di dalam polanya.

Kondisi simetris atau aksial dapat dipergunakan untuk memperkuat dan menyatukan bagian-bagian suatu organisasi kelompok dan membantu menegaskan pentingnya suatu ruang sekelompok ruang atau di dalam organisasi ruang.

Konsep Hubungan Ruang Cluster adalah sebagai berikut :

1. Untuk ruang-ruang yang menggunakan akustik ruang dan memerlukan tempat yang tepisah dari keramaian agar tidak terjadi kebocoran akustik ditempat menjadi satu zona wilayah seperti ruang recording, ruang mixing,dan ruang duplikasi.
2. .Untuk ruang-ruang yang memerlukan suasana keakraban dan nyaman seperti cafetaria, Ballroom dan jamming room dapat dijadikan menjadi satu zonnin.g.
3. Untuk ruang servis dan pelayanan dapat ditempatkan diarea depan atau pembuka ruang bangunan.
4. Ruang pertunjukan memiliki tingkat kepentingan dalam suatu kelompok ruang ini sehingga ditekankan melalui ukuran, bentuk dan orientasi didalam polanya.

Contoh pola hubungan runang cluster[17]



[17]D.K.Ching, Francis, Arsitektur Bentuk dan Susunannya, Jakarta.1996

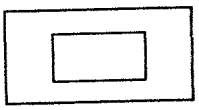
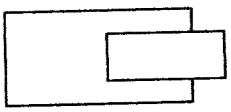
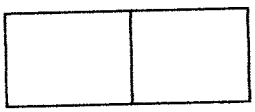
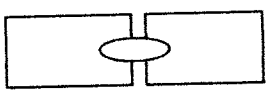
3.3. Konsep Hubungan Ruang

Tata ruang yang dirancang pada bangunan Rumah Produksi dan Ruang Pertunjukan Musik adalah tata ruang yang mampu mengakomodasikan seluruh aktivitas kegiatan sehingga dapat berlangsung dengan baik dan satu sama lain tidak saling mengganggu.

A. Penempatan Ruang

Penempatan ruang pada bangunan harus dilakukan dengan penataan yang baik dengan mempertimbangkan aktifitas, tingkat privasi ruang dll agar nantinya aktivitas yang dilakukan tidak saling mengganggu dan dapat bejalan dengan baik.

B. Penghubung Antar Ruang[18]

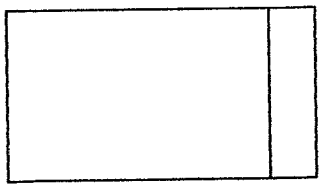
Alternatif	Bentuk	Uraian
Ruang dalam ruang		Adnya ruang yang melingkupi ruang yang lain
Ruang yang saling berkaitan		Memiliki irisan yang berfungsi sebagai penghubung
Ruang yang bersebelahan		Adanya bidang pemisah baik masif maupun tidak
Dihubungkan oleh ruang bersama		Dihubungkan oleh ruang lain sebagai perantara

Dari berbagai jenis alternatif diatas pada dasarnya kesemuanya dapat digunakan pada ruang-ruang bangunan Rumah Produksi dan Ruang Pertunjukan Musik tergantung dari jenis ruang dan aktifitas yang akan dihubungkan.

[18]K.Ching, Francis, Arsitektur Bentuk dan Susunannya, Jakarta.1996

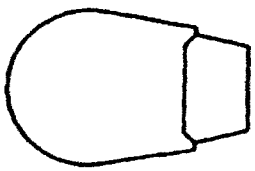
3.4. Bentuk-Bentuk Dasar Ruang Pertunjukan

A. Bentuk empat persegi panjang (Rectangular Shape)



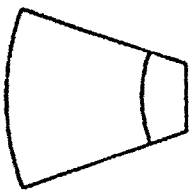
Bentuk ini lebih mementingkan kapasitas tempat duduk yang besar.

B. Bentuk sepatu kuda (Horse-shoe shape)



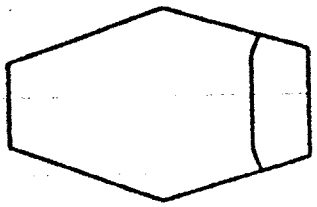
Bentuk ini sesuai untuk pertunjukan opera dan musik klasik karena meminimalkan jarak penonton dengan pemain sehingga dari segi audio visual sangat baik.

C. Bentuk kipas (Fan Shape)



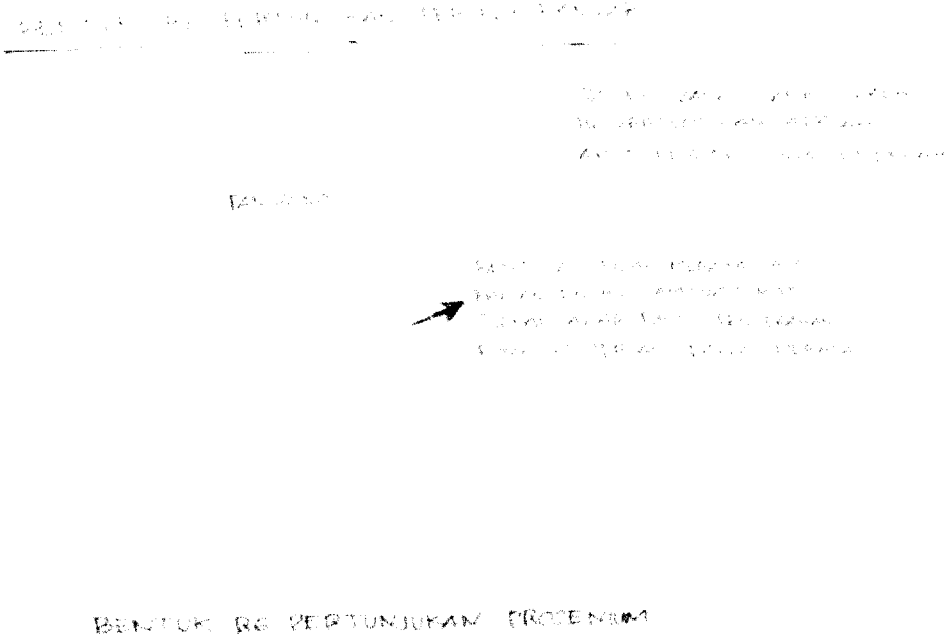
Bentuk ini memaksimalkan penonton dengan cara melebarkan pola tempat duduk penonton pada bagian belakang.

D. Bentuk persegi enam memanjang
(Elongated Hexagonal Shape)

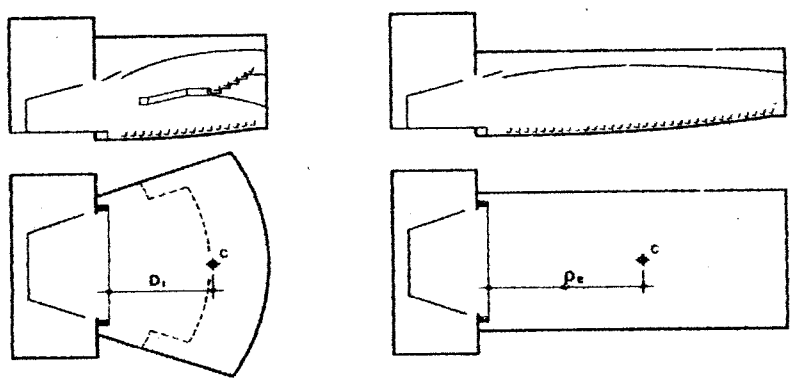


Merupakan pengembangan dari bentuk empat persegi panjang karena adanya tuntutan akustik ruang dan fariasi tempat duduk penonton.

Dari keempat bentuk diatas bentukan yang akan dipakai untuk ruang pertunjukan musik adalah bentukan persegi enam, karena memiliki pengembangan bentuk yang baik untuk akustik ruang dan audience.



Bentukan ruang perunjukan akan sangat mempengaruhi akustik ruangnya.Oleh karena itu bentukan yang baik adalah bentukan yang mampu mereduksi cacat akusitk dan dapat memberikan kenyamanan akuastik kepada penontonnya. Selain itu juga penggunaan balkon sangat efektif agar jarak penonton lebih dekat kepada sumber bunyi. Penggunaan bahan akustik untuk dinding, atap dan lantai harus diperhatikan dengan baik agar sumber bunyi dapat terdifusi dengan baik.



Ruang pertunjukan dengan bentukan kipas menggunakan balkon penonton dapat didudukan lebih dekat kesumber bunyi daripada dalam auditorium segiempat dengan kapasitas sama tanpa balkon.C,pusat gravitasi daerah pendengar : D1,D2, jarak rata-rata antara sumber bunyi dan pendengar.

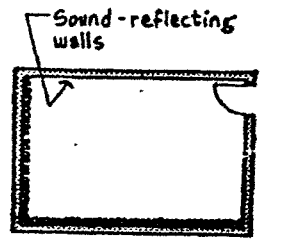
Untuk mendapatkan hasil akustik yang cukup baik pada ruang pertunjukan dan dapat dinikmati oleh para penonton maka energi bunyi harus didistribusi secara merata dalam ruangan. Oleh karena itu bentukan kipas dengan menggunakan balkon sangat sesuai untuk ruang pertunjukan musik. Ruangan pertunjukan harus terbebas dari cacat akustik seperti gema, gaung, pemusatan bunyi, distorsi, pemantulan yang berkepanjangan (long-delayed reflections) dan resonansi ruang.

3.5. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Performansi Bangunan

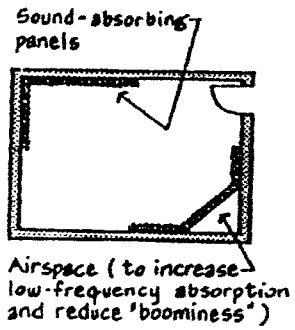
3.5.1. Akustik Ruang

Adapun persyaratan akustik ruang yang akan dipergunakan dapat dipergunakan dengan cara-cara sebagai berikut :

1. Untuk meminimalkan bunyi pantul yang mengganggu, material penyerap bunyi harus diberikan pada dua dinding yang berhadapan atau yang bersebelahan.

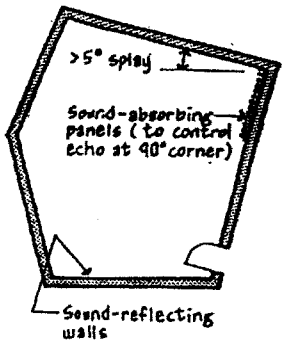


Adjacent-Wall Treatment

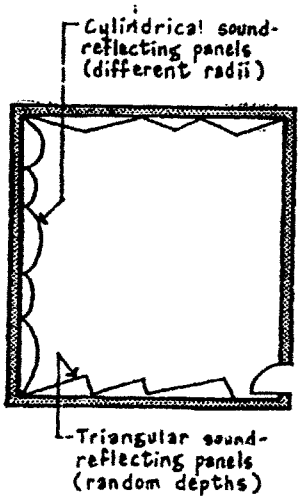


Corner Treatment

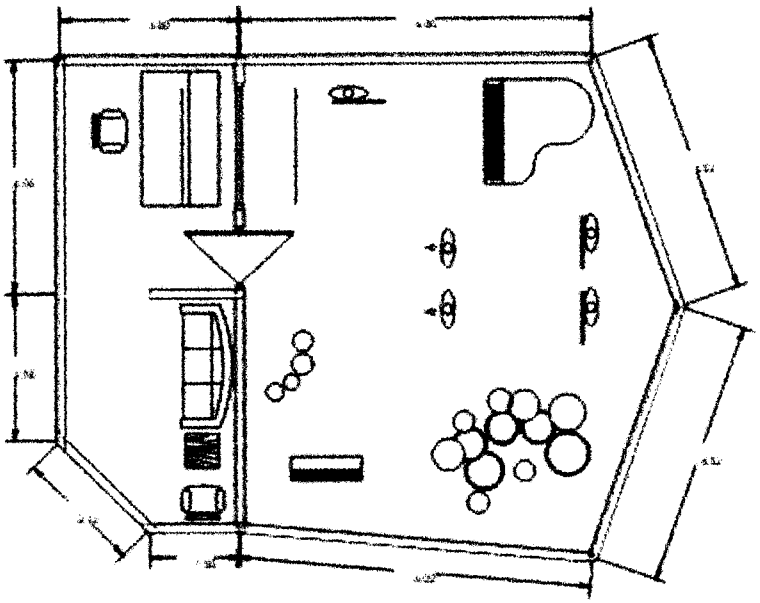
2. Membuat dinding-dinding yang tidak sejajar dan jika ruang tediri dari dinding-dinding dengan permukaan yang keras maka harus memiliki bahan penyerap bunyi yang menutupi seluruh permukaan lantai dan langit-langit.



3. Permukaan dinding yang tidak teratur akan memberikan difusi bunyi pada ruang yang sangat berguna.

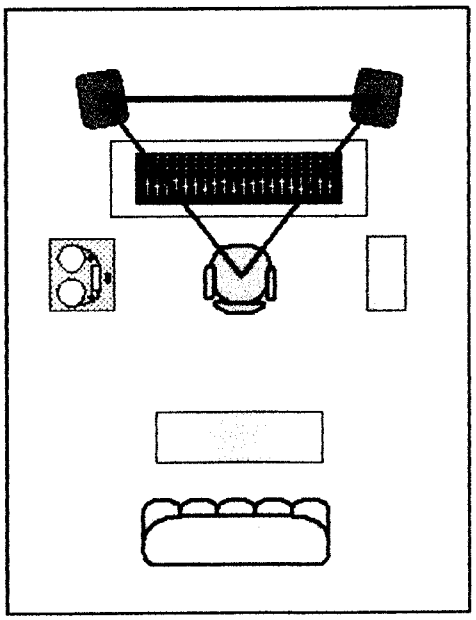


3.5.2. Studio Recording Live



Penggunaan dinding yang tidak sejajar pada studio recording memungkinkan tidak terjadinya pemantulan bunyi yang berulang-ulang dan difusi bunyi yang terjadi dapat merata serta menggunakan material penyerapan bunyi pada permukaaan dinding,lantai dan langit-langit.

3.5.3. Ruang Mixing



Untuk menghasilkan kualitas pendengaran yang baik pada ruang mixing maka posisi dari loudspeaker harus memiliki posisi dan jarak yang baik ke arah sound enginer. Posisi loudspeaker harus memiliki jarak dari tembok dan membentuk segitiga sama sisi sehingga dihasilkan suara yang stereo dan baik.

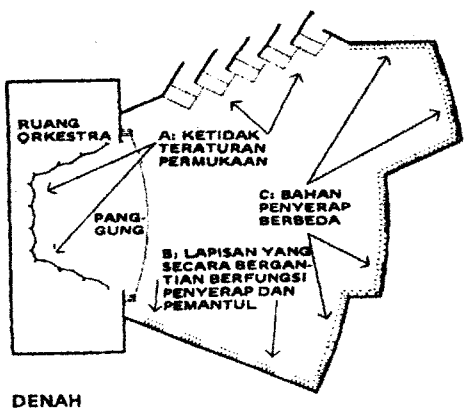
Dalam akustik lingkungan unsur-unsur berikut dapat menunjang penyerapan bunyi, yaitu

1. Lapisan permukaan dinding,lantai dan atap.
2. Isi ruang seperti penonton, bahan tirai, tempat duduk dengan lapisan lunak dan karpet
3. Udara dalam ruang.

Difusi bunyi atau penyebaran bunyi dalam ruang merupakan ciri akustik yang diperlukan pada jenis -jenis ruang tertentu seperti : ruang konser, studio rekaman dan radio, dan ruang-ruang musik.

Difusi bunyi dapat diciptakan dengan beberapa cara, yaitu :

A. Pemakaian permukaan dan elemen penyebar yang tak teratur dalam jumlah yang banyak sekali, seperti pilaster,pier, langit-langit yang terkotak-kotak, pagar balkon yang dipahat dan dinding-dinding yang bergerigi.
B. Penggunaan lapisan permukaan pemantul bunyi dan penyerap bunyi secara bergantian.
C. Distribusi lapisan penyerap bunyi yang berbeda secara tak teratur dan acak.



DENAH

Cara-cara yang telah dikemukakan diatas sangat baik untuk digunakan untuk bangunan rumah produksi dan ruang pertunjukan musik independen karena tidak hanya

penggunaan material akustik saja yang diperlukan tetapi bentuk ruang dan banguan mampu memberikan pengaruh terhadap akustik ruang.

3.6. Akustik Ruang Pertunjukan

Untuk mendapatkan kejelasan nada pada ruang yang berkapasita 1000 penonton, Reverb Time (RT) atau waktu dengung dirancang tidak melampaui 20m/ sekon, terutama pada frekuensi rendah yaitu63 Hz pada frekuensi alat musik bass, maka langkah yang diambil adalah :

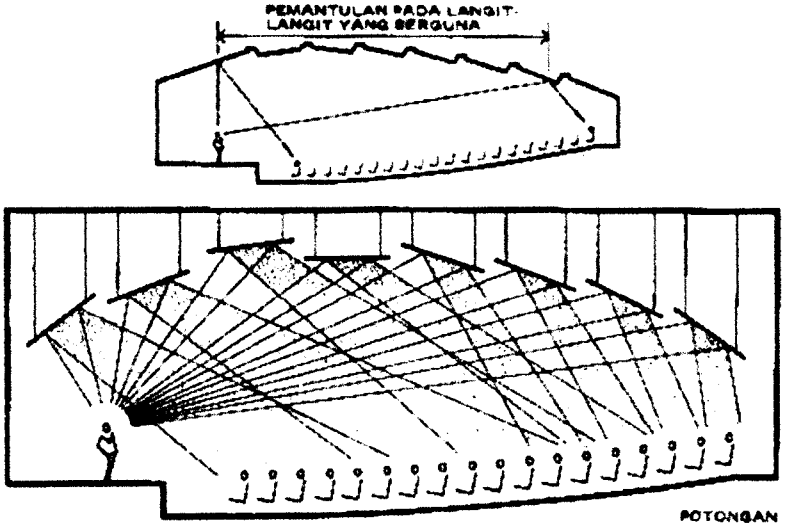
1. Lapisan akustik, terutama lapisan dengan penyerapan frekuensi rendah dan tinggi yang efisien banyak digunakan dan didistribusikan dengan merata.
2. Difusi dengan derajat tinggi disediakan

   Penggunaan dan penempatan komponen dan elemen ruang seperti ceiling,permukaan dinding, lantai panggung dan balkon yang tepat dapat mengatasi masalah akustik ruang, karena itu ruang pertunjukan musik ini dirancang dengan mengatur aspek-aspek tersebut di atas yaitu :

   1. Langit-langit

      Untuk mereduksi frekuensi rendah dan tinggi serta dapat memantulkan suara dapat diperoleh dengan penggunaan permukaan-permukaan yang tidak rata sehingga dapat mendistribusikan bunyi kesemua tempat. Pada langit-langit ini digunakan bahan penyerap berpori dan lapisan penahan padat yang dipasang dengan sistem langit-langit gantung.

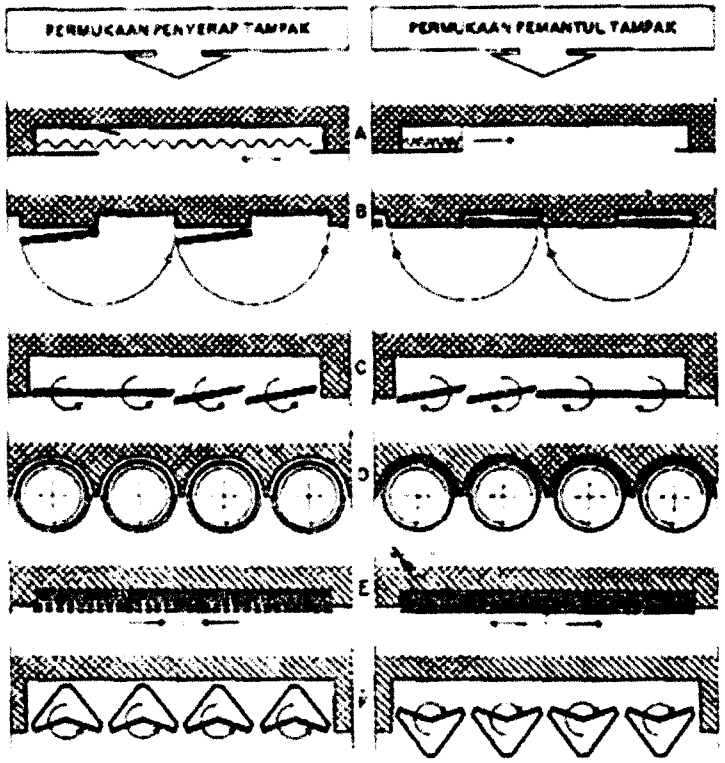
      Penggunaan sistem gantung ini dapat disatukan secara fungsional dengan persyaratan penerangan, suara dan membantu dalam mereduksi bising dan mempunyai fleksibilitas karena dapat dinaik-turunkan sesuai dengan kebutuhan jenis musik. Langit-langit pemantul sangat efisien secara akustik karena bunyi dapat merata ke seluruh tempat.



Gbr 3.6. Langit - langit pemantul yang diletakkan dengan tepat.
Sumber : doelle Leslie , 1986 AKUSTIK LINGKUNGAN, halaman 56, 57

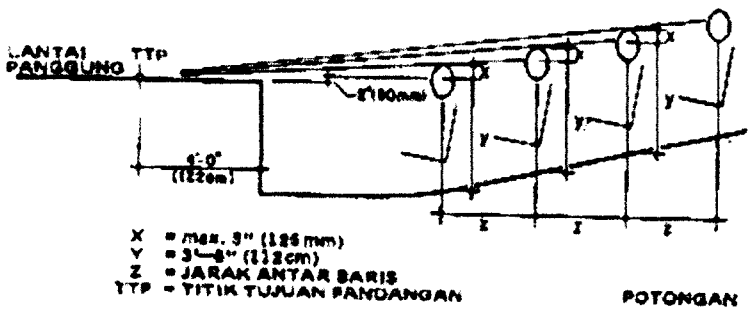
2. Permukaan Dinding

Sifat akusitik dan bentuk dinding mempunyai pengaruh yang sangat signifikan terhadap kualitas ruang terutama dalam ruang yang berhubungan dengan musik. Untuk mendapatkan kualitas akustik ruang terutama pada frekuensi rendah yaitu 63 Hz dari nada alat musik Bass pada musik Jazz, frekuensi tinggi dari distorsi gitar pada musik rock dan bising benturan dari alat musik drum maka permukaan dinding diberi penyerap bunyi kombinasi, baik penyerap untuk frekuensi rendah yaitu penyerap panel, untuk frekuensi tinggi yaitu penyerap berpori dan bahan untuk mereduksi bising benturan drum yaitu gabungan antara penyerap panel dan penggunaan panel dan penggunaan karpet yang tebal.Penggunaan bahan-bahan tersebut dipasang secara bergantian pada dinding yang tidak teratur permukaannya. Di samping penyerap di atas penyerab variabel juga digunakan untuk menjaga Reverb Time (RT) pada ruang seperti yang tergambar di bawah ini



Gbr 3.7 Skema penyerap variabel
Sumber : Doelle Leslie ,1986 AKUSTIK LINGKUNGAN, halaman 48

3. Lantai Ruang pertunjukan musik direncanakan dengan menggunakan lantai dengan kemiringan tertentu selain untuk kenyamanan visual juga agar gelombang bunyi langsung kependengar. Kemiringan lantai ini tidak boleh lebih dari 1:8 berik adalah metode untuk mendapatkan kemiringan lantai yang ideal.

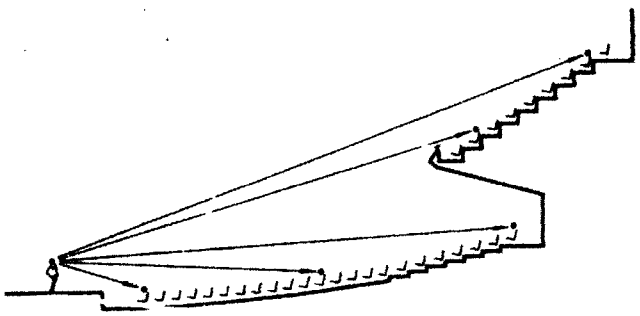


TTP ditempatkan pada lantai panggung dengan jarak minimal 122 cm dari tepi panggung, tinggi pandangan penonton pertama terhadap tinggi panggung adalah minimal 5 cm dan jarak pandangan antara 2 baris minimal 12,5 cm agar menghasilkan pandangan yang tak terhalang oleh kepala penonton di depannya.

4. Kursi

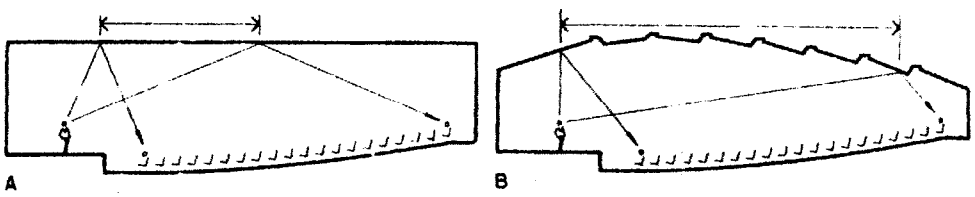
Untuk area penonton secara akustik dapat menggunakan tempat duduk yang dilapisi bahan empuk karena bahan ini dapat menyerap bunyi.

Potongan



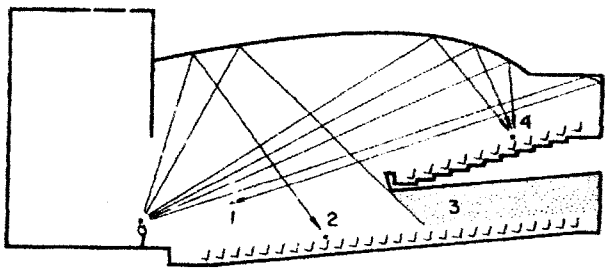
Bila pendengar menerima banyak bunyi langsung, maka hal ini menguntungkan kekerasan bunyi.

Pemantulan yang berguna



Langit-langit data (pot.A) hanya menyediakan pemantulan dengan waktu tunda singkat yang terbatas.Permukaan langit-langit yang dimiringkan dengan tepat (pot.B) memiliki pemantulan bunyi yang berguna yaitu kekerasan yang cukup.

3.7.Cacat Akustik



1. Gema

Gema terjadi apabila bunyi/suara dipantulkan oleh suatu permukaan yang jauh sehingga bunyi yang didengar penonton tertunda cukup lama. Gema bisa disebabakan apabila dinding belakang berhadapan dengan sumber bunyi pemain memantulkan bunyi.

2. Pemantulan yang berkepanjangan (Long delayed)

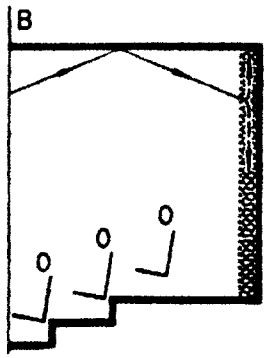
Merupakan cacat akustik sejeis gema tetapi penundaan waktu antara penerimaan bunyi langsung dan bunyi pantul agak lebih singkat.

3. Gaung

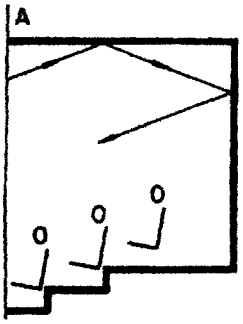
Gaung terdiri dari gema-gema kecil yang berurutan dengan cepat dan dapat dicatat dan diamati bila ledakan bunyi singkat seperti tepukan tangan dilakukan diantara permukaan pemantul bunyi yang sejajar,walaupun kedua pasangan dinding lain yang berhadapan tidak sejajar, menyerap atau merupakan permukaaan difus.

4. Pemusatan Bunyi

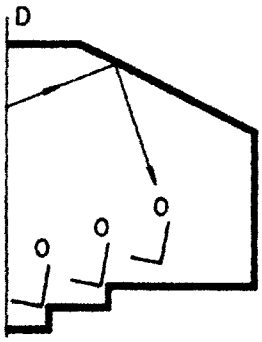
Disebabkan oleh pemantulan bunyi pada permukaan yang cekung, distribusi/penyebaran bunyi secara tidak merata, intensitas bunyi disuatu titik sangat tinggi,sedangkan terjadi kerugian di daerah lain yang tidak mendapatkan distribusi bunyi.



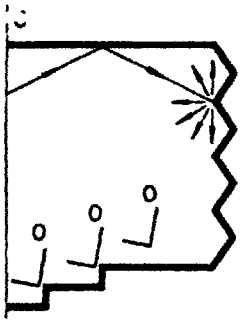
Dinding belakang yang diberi lapisan akustik untuk meniadakan gema



Dinding belakang pemantul bunyi yang menyebabakan gema



Dinding belakang yang dimiringkan menghasilkan pemantulan bunyi yang menguntungkan



Dinding belakang yang bergerigi yang menyebabkan difusi.

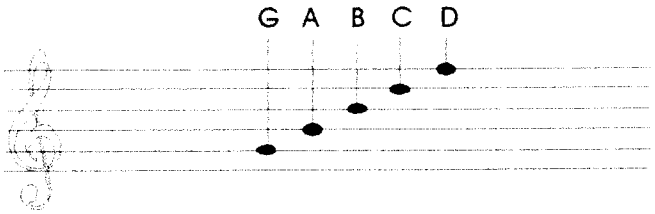
3.8. Pendekatan Konsep Bentuk Bangunan

Untuk wujud bangunan Rumah Produksi dan Ruang Pertunjukan pendekatan konsep yang dilakukan yaitu melalui pendekatan bentuk kunci G ( ) untuk keseluruhan bangunan. Bentuk bangunan ini menekankan pada performansi bangunan yang diwujudkan dalam bentuk melengkung dan bentuk lainnya serta penggunaan tekstur bagunan sehingga memberikan kesan yang terbuka bagi para pengguna bangunannya.

Dalam bidang ilmu musik kunci G digunakan sebagai lambang pembuka dalam partitur nada musik. Untuk menentukan tinggi rendah nada, perlu adanya patokan atau dasar yang baku. Patokan yang digunakan untuk menentukan tinggi rendah nada tersebut

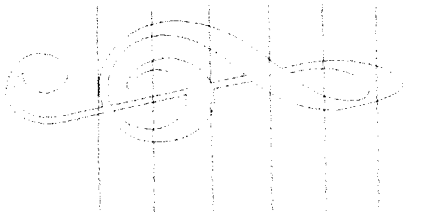
adalah tanda kunci (claf) yang diletakkan pada awal setiap baris paranada dan salahsatu nya adalah kunci G. Tanda kunci G sering kali disebut dengan tanda kunci (biola)atau simbol yang dipakai untuk untuk notasi balok dalam wilayah nada-nada tinggi.

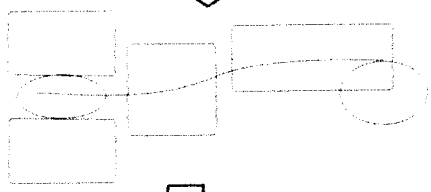
Dalam penggunaannya kunci G melambangkan sebagai patokan atau lambang dimana letak notasi nada G tersebut yaitu pada garis kedua dihitung dari bawah.

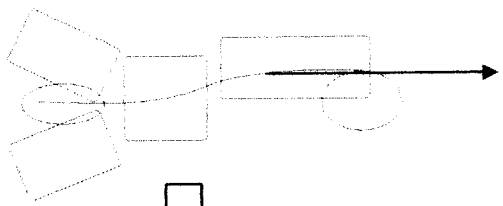


Diharapkan nantinya pengunaan konsep bangunan melalui pendekatan bentuk kunci G ini mampu memberikan ciri atau interes bahwa bangunan tersebut merupakan bangunan yang musikal.

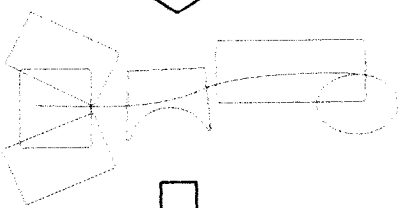
Kunci G





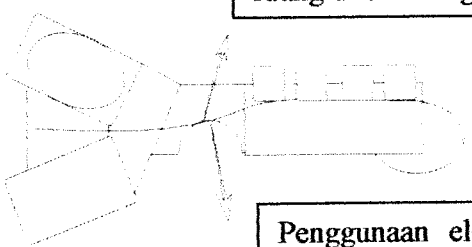


Metamorfosa pergerakan melodi atau alunan melodi di dalam musik



Penggunaan sumbu untuk memperkuat dan menyatukan bagian-bagian organisasi ruang dan membantu menegaskan pentingnya suatu ruang di dalm organisasi ruang tersebut

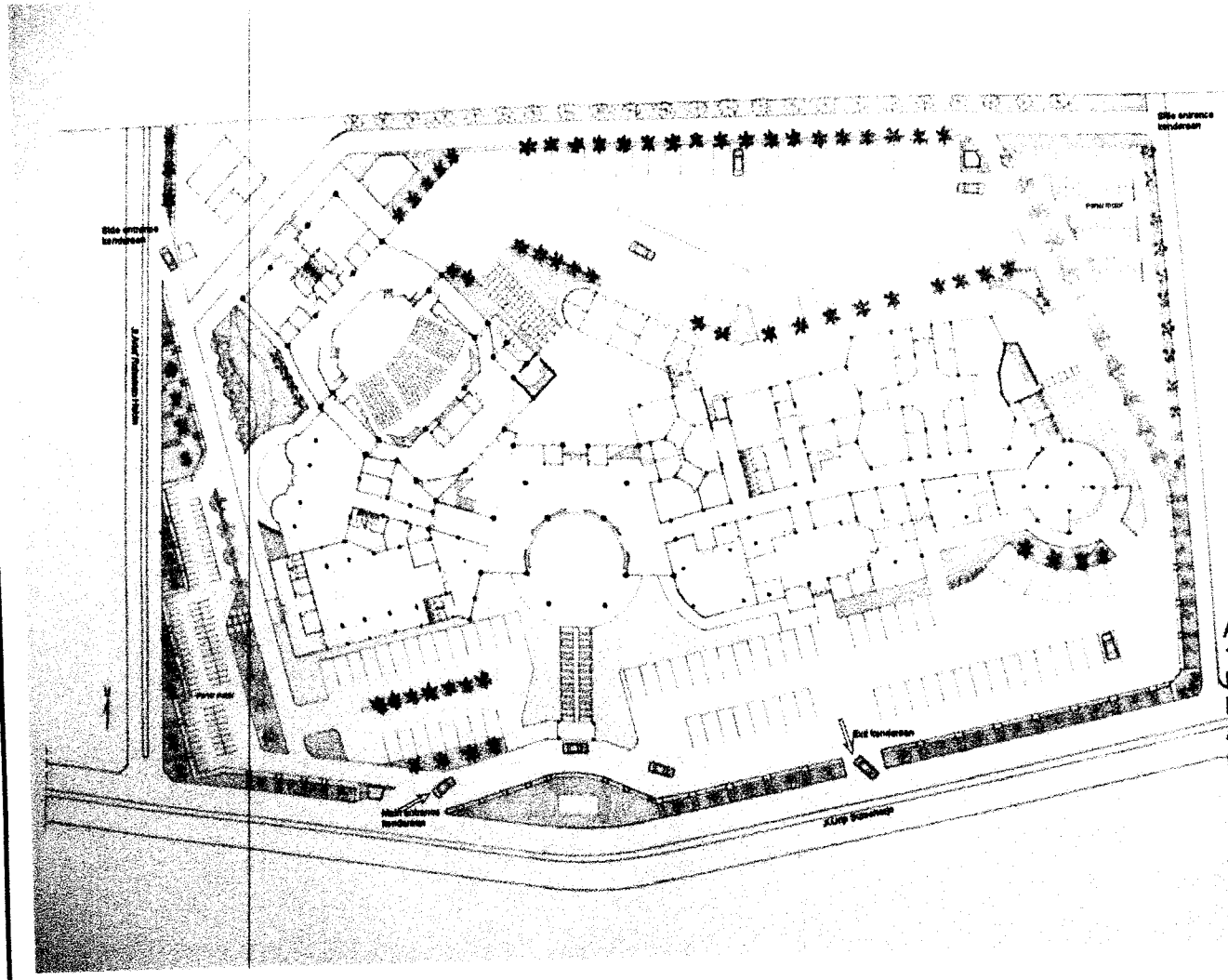
Pengelompokan ruang dengan cara menjadikan satu zoning bagian ruang-ruang yang mempunyai fungsi yang sama atau dekat dan saling berhubungan.



Penggunaan elemen lengkung untuk bagian main entrance agar memberikan kesan terbuka bagi pengunjung

BAB IV
PENGEMBANGAN DESAIN

4.1. SITEPLAN



Area hijau/ditanami rumput manila

Area perkerasan

1. SIRKULASI

Sirkulasi pada lokasi site dibagi menjadi dua yaitu :

1. Sirkulasi Kendaraan

Untuk main entarnce kendaraan terletak disebelah selatan bangunan diakses melalui Jalan Urip Sumoharjo yang langsung dapat dihubungkan dengan jalur pedestrian yang menuju main entrance bangunan.

Selain itu pada site memiliki dua side entarnce disebelah timur digunakan untuk entrance kendaraan karyawan dan kendaraan yang mengangkut peralatan yang langsung berhungan dengan tempat loading peralatan.Di sebelah barat yang melalui Jalan Arief Rahman Hakim digunakan untuk kendaraan pengunjung yang ingin langsung ke bangunan cafetaria dan ruang ballroom.

Untuk jalur sirkulasi keluar kendaraan berada disebelah selatan bangunan yang langsung menuju jalan utama yaitu Jalan Urip Sumoharjo.

Konsep sirkulasi pada bangunan untuk kendaraan yaitu mengelilingi bangunan sehingga seluruh area parkir dan bangunan dapat dijangkau oleh kendaraan.

2. Pedestrian

Untuk jalur pedestrian disediakan selasar yang menuju main entrance bangunan sehingga pengunjung diberikan kenyamanan dan kemudahan apabila terjadi cuaca yang buruk seperti hujan.

AREA PARKIR

1.Kendaraan Mobil

Untuk kendaraan mobil disediakan 3 area parkir dengan kapasitas 108 mobil dan 3 buah bus.

Area 1 parkir kendaraan untuk bangunan recording,rg.duplikasi, rg.mastering, rg.mixing, rg.promosi,rg.pertunjukan dan kantor pengelola

Area 2 parkir kendaraan untuk karyawan, loading peralatan, parkir artis, dan pengunjung bangunan pertunjukan.

Area 3 parkir kendaraan untuk pengelola dan pengunjung kafetaria an ruang ballroom.

2. Kendaraan motor

Memiliki kapasitas 176 kendaraan

4.2. SITUASI

Adanya repetisi pada elemen penutup atap bagunan ruang pertunjukan dan rangka atap yang diekspos

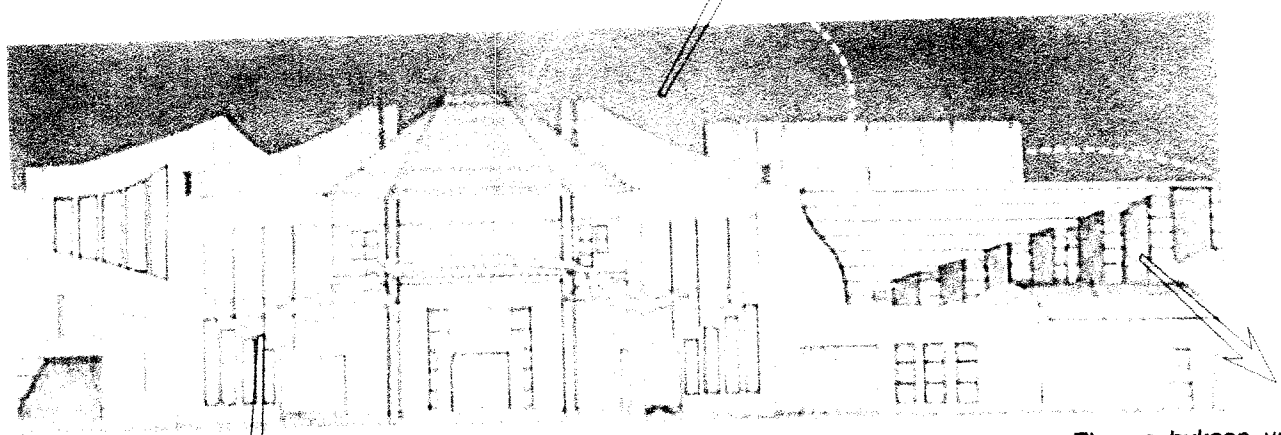


Konsep gubahan massa yang gunakan merupakan pengembangan dari konsep bentuk kunci G yang memiliki unsur lengkung pada bangunannya.Pada bagian main entrance memiliki bentuk penggabungan bentuk persegi dan setengah lingkaran untuk memberikan kesan yang terbuka kepada pengunjung.

Bentukan atap menggunakan penggabungan antara bentuk atap dak, lengkung dan limasan yang diharapkan dapat memberikan kesan yang dinamis dengan memiliki perbedaan ketinggian.

4.3. TAMPAK FASADE

Pada bagian atap menggunakan penggabungan atap lengkung, limasan dan dak dengan perbedaan ketinggian memberikan kesan yang dinamis

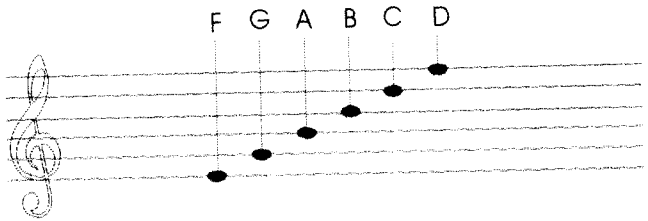


Elemen bukaan yang dibuat bertingkat sebagai simbol tangga nada musik sehingga dapat mengekspresikan bangunan musikal

Sebagian fasade bangunan menggunakan material kaca yang dilapisi dinding lengkung bertekstur yang memiliki bukaan juga

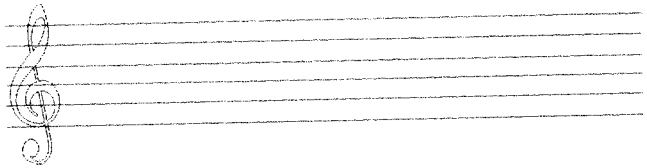
Pada bagian main entrance memiliki bentuk lingkaran yang menghadap ke arah jalan pedestrian sehingga memberikan kesan yang terbuka

4.4. KONSEP TAMPAK

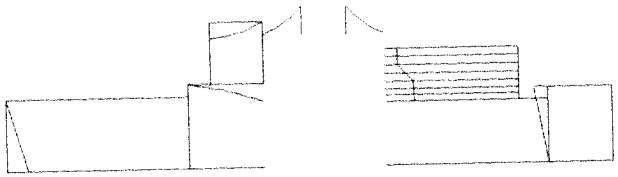




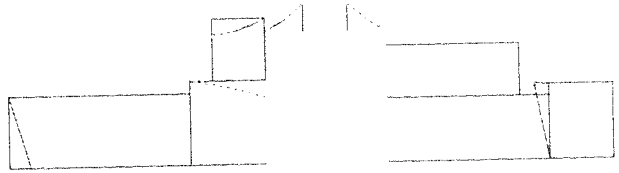
Bentuk tampak bangunan yang memilikii perbedaan ketinggian didapatkan dari konsep tangga nada yang semakin tinggi







Permainan repetisi pada garis-garis nada diterapkan untuk pola dinding yang memberikan teksstur yang bagus untuk



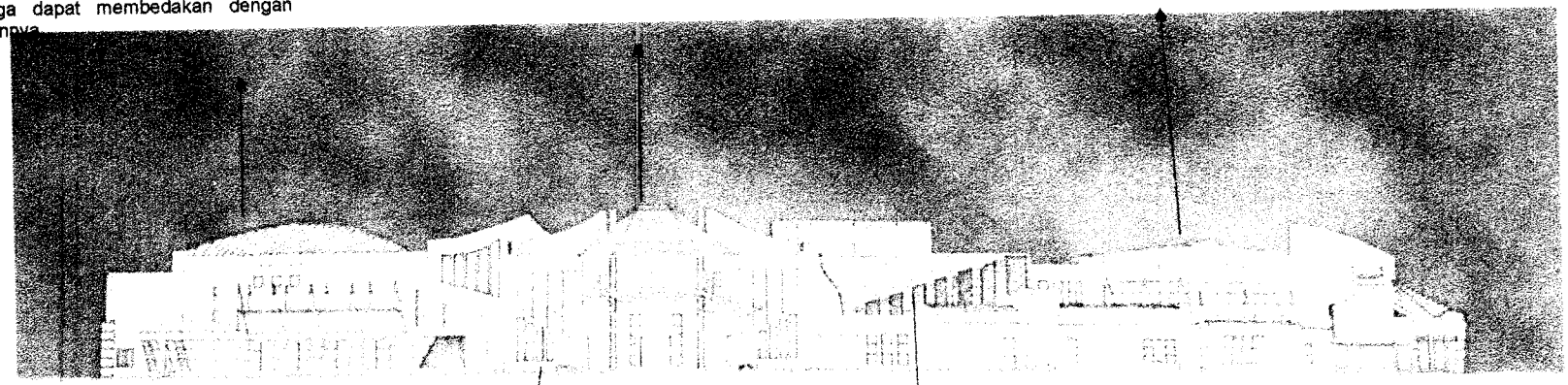
Bentukan lengkung pada bangunan mengambil bentukan dari bendera not balok nada

4.4.1. TAMPAK DEPAN

Bangunan ruang pertunjukan menggunakan bentukan atap lengkung dengan rangka yang diekspos sehingga dapat membedakan dengan fungsi banguna lainnya

Penggabungan penggunaan bentukan atap limasan dan lengkung dengan material bertekstur dapat memberikan point interes pada bangunan

Penggunaan tiang baja dan kabel baja untuk menahan beban atap dapat memberikan kesan modern seperti jenis musik yang diwadahi yng beraliran modern



Menggunakan material kaca untuk mengekspos interior dan aktifitas di dalam bangunan yang dilapisi dengan tembok dengan repetisi pada bukaannya

Permainan repetisi pada garis-garis nada diterapkan untuk pola dinding yang memberikan tekstur yang bagus untuk penampilan bangunan

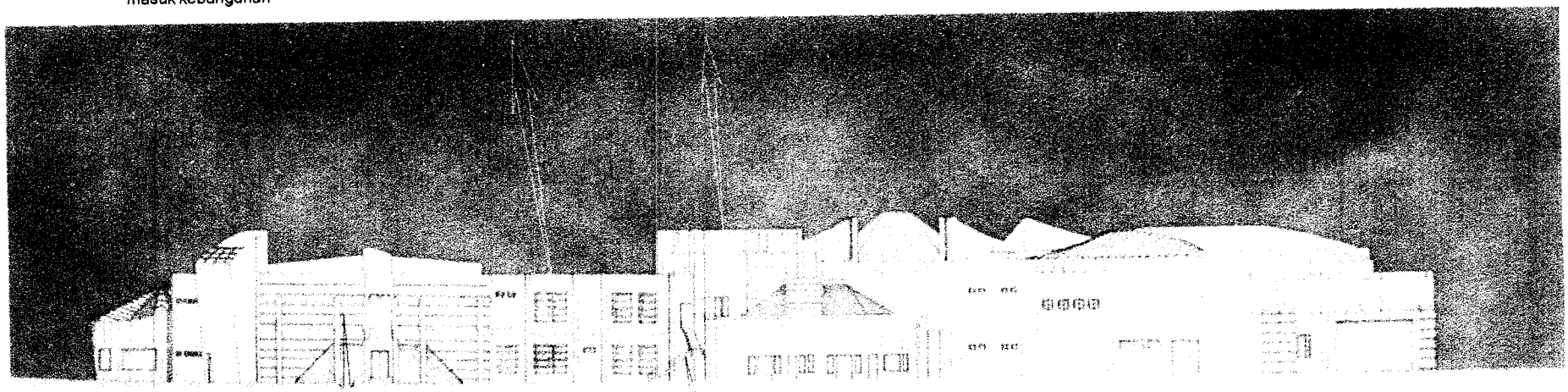
Secara keseluruhan bangunan memiliki perbedaan ketinggian di mana setiap bagian banguan memiliki peranan fungsi yang berbeda. Seperti bagian main entrance yang lebih tinggi dari bangunan yang memberikan kesan yang lebih kuat.

Bentuk tampak bangunan yang memilikii perbedaan ketinggian didapatkan dari konsep tangga nada yang semakin tinggi

4.4.2. TAMPAK BELAKANG

Permainan repetisi pada shading jendela bangunan yang digunakan untuk menahan cahaya matahari yang masuk kebangunan

Adanya pengeksposan kolom dan balok pada bangunan memberikan kesan yang kokoh pada bangunan

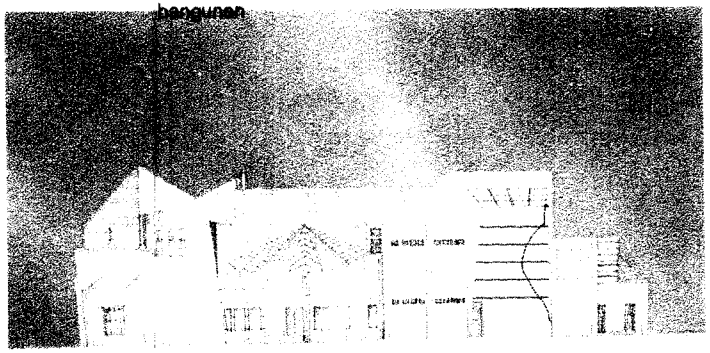


Ada bagian masif bangunan dengan permain dinding yang berpola garis dan bertektur agar tidak memberikan kesan yang polos pada ruang recording dan tangga darurat

Adanya penempatan tangga darurat di luar bangunan yang diekspos dimaksudkan untuk estetika dan juga memudahkan penyelamatan apabila terjadi kebakaran

4.4.3 TAMPAK SAMPING KANAN

Repetisi pada bagian shading bangunan yang digunakan untuk jendela sehingga menahan sinar matahari masuk ke bangunan

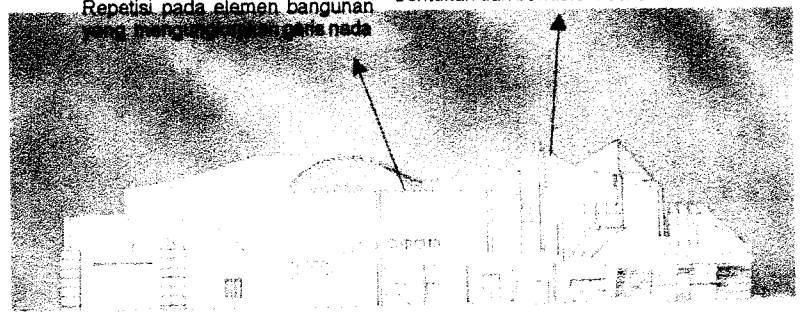


Konsep bangunan untuk ruang jamming yang berbentuk lingkaran menggunakan bentuk atap limasan yang diselubungi oleh dinding irisan yang berbentuk lengkung

4.4.4. TAMPAK SAMPING KIRI

Bentukan lengkung pada bangunan mengambil bentukan dari bendera not balok nada

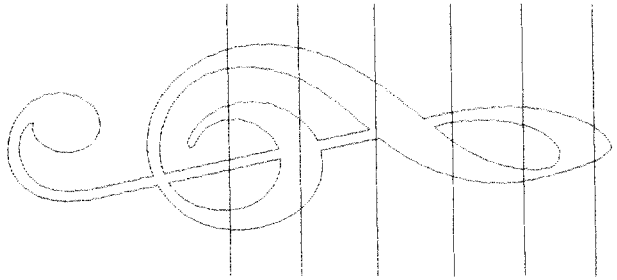
Repetisi pada elemen bangunan yang menggunakan garis nada



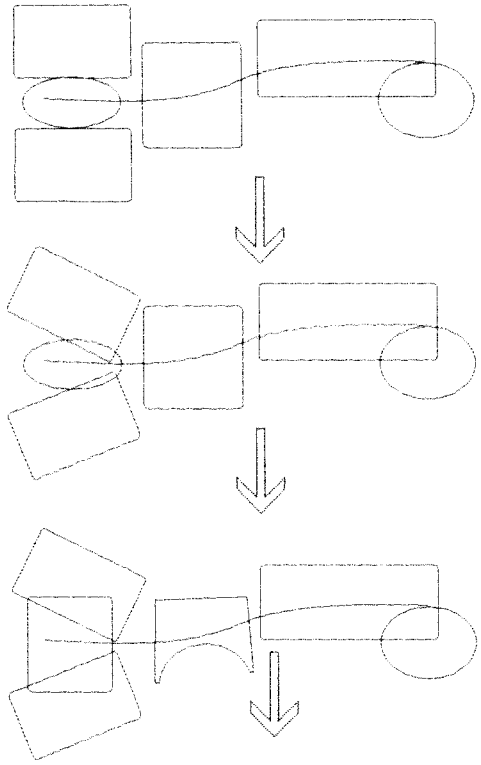
4.5. KONSEP DENAH

Diharapkan nantinya pengunaan konsep bangunan melalui pendekatan bentuk kunci G ini mampu memberikan ciri atau interes bahwa bangunan tersebut merupakan bangunan yang musikal.

Kunci G

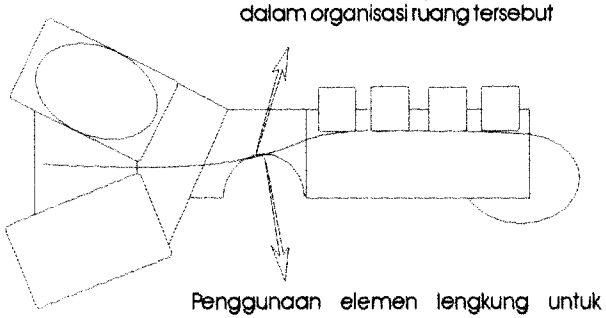






Sumbu berbentuk lengkung merupakan transformasi dari konsep melodi dalam nada

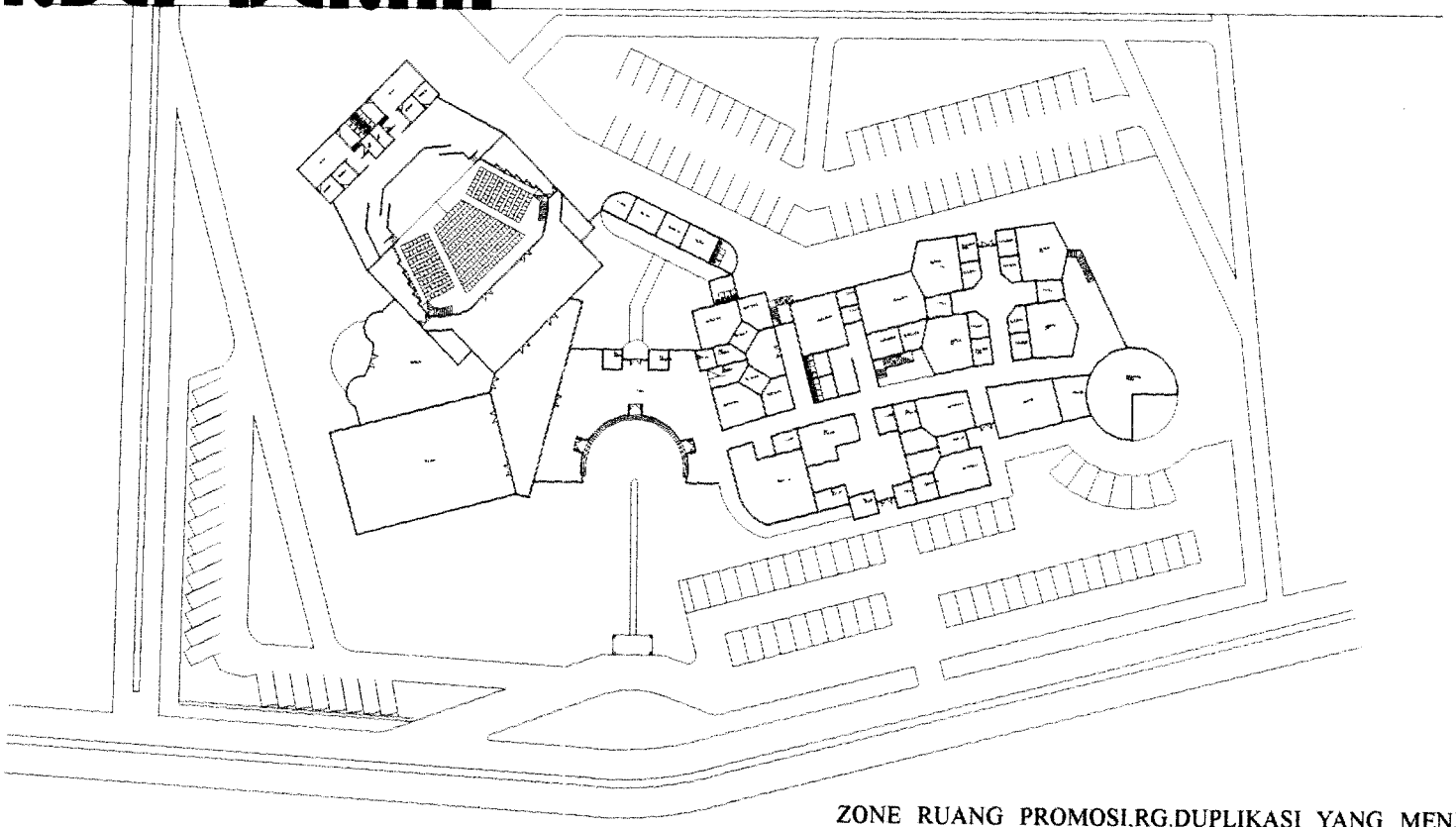
Penggunaan sumbu untuk memperkuat dan menyatukan bagian-bagian organisasi ruang dan membantu menegaskan pentingnya suatu ruang di dalam organisasi ruang tersebut



Pengelompokan ruang dengan cara menjadikan satu zoning bagian ruang-ruang yang mempunyai fungsi yang sama atau dekat dan saling berhubungan.

Penggunaan elemen lengkung untuk bagian main entrance agar memberikan kesan terbuka bagi pengunjung

KONSEP DENAH



MAIN ENTRANCE DENGAN BENTUK LENGKUNG YANG MEMBERIKAN KESAN TERBUKA BAGI PENGUNJUNG YANG MENJADI PLAZA

2 ZONE RUANG PRODUKSI MUSIK SEPERTI RG.RECORDING,RG.MASTERING,DAN RG.DUPLIKASI YANG MEMILIKI 2 LANTAI

RG.PERTUNJUKAN SEBAGAI SALAHSATU BAGIAN BANGUNAN UTAMA

ZONE RUANG PROMOSI,RG.DUPLIKASI YANG MENJADI SATU ZONING RUANG MEMILKI 1 LANTAI

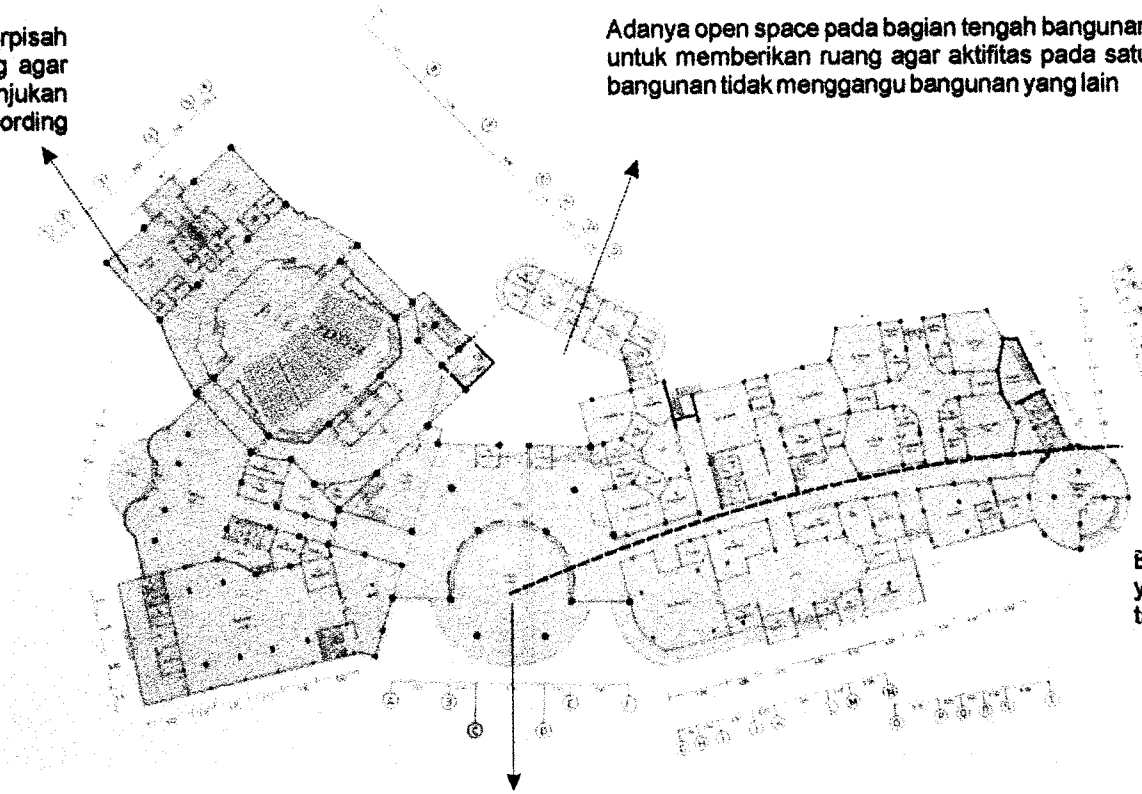
5 RG.JAMMING YANG DIGUNAKAN UNTUK PARA MUSISI UNTUK SALING BERINTERAKSI DAN BERTUKAR PENGALAMAN MEMILIKI 1 LANTAI

RG.BALLROOM YANG DIGUNAKAN UNTUK KEGIATAN PROMOSI ALAT MUSIK DAN KLINIK MUSIK MEMILIKI 1 LANTAI

4.5.1. DENAH LANTAI 1

Ruang pertunjukan dibuat terpisah dari banguan ruang recording agar akfitas yang ada di rg.pertunjukan tidak menggangu akfitifas recording yang ada

Adanya open space pada bagian tengah bangunan untuk memberikan ruang agar aktifitas pada satu bangunan tidak menggangu bangunan yang lain



Sumbu berbentuk lengkung merupakan **transformasi** dari konsep melodi dalam **nada**

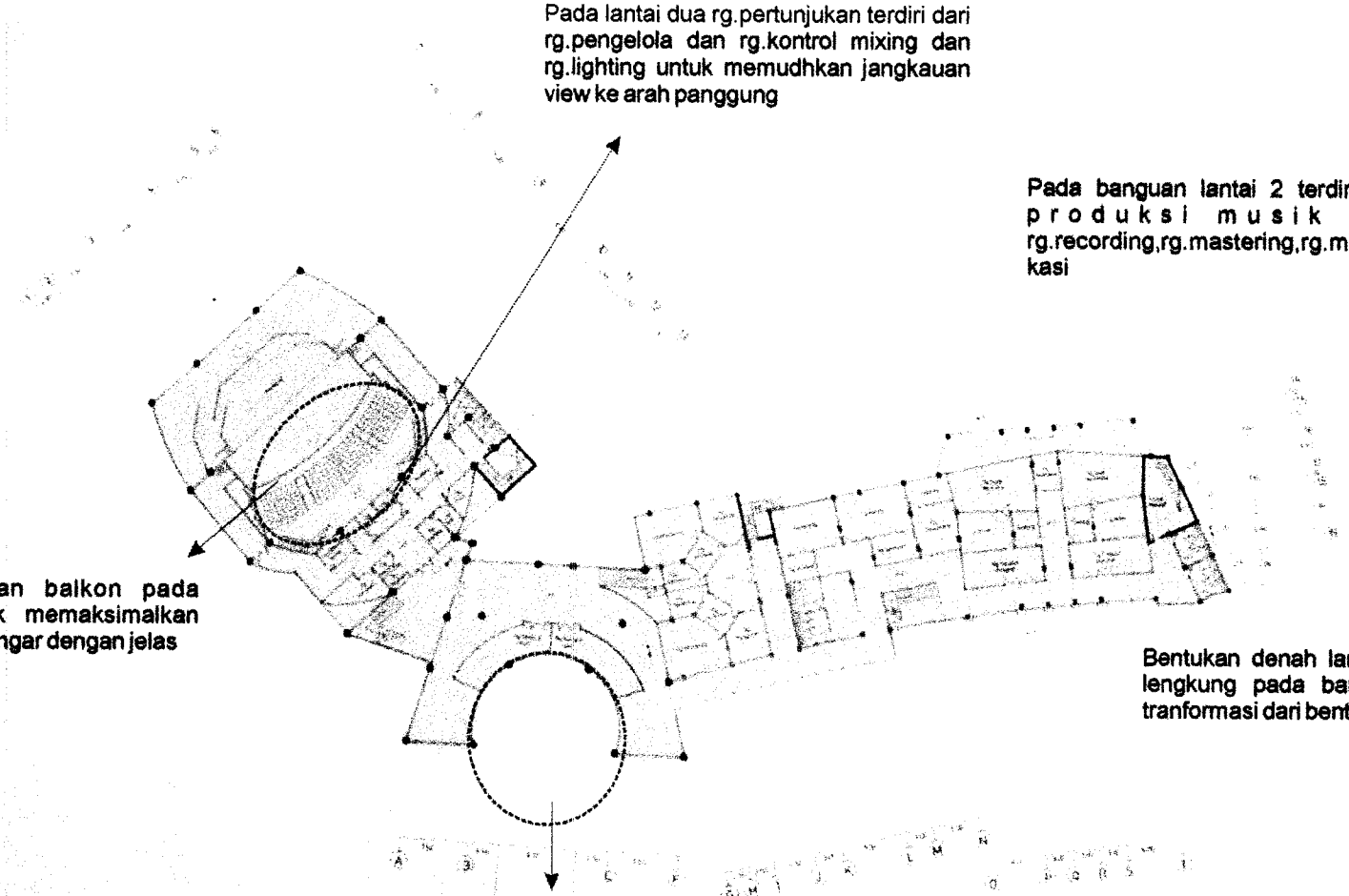
Bentukan denah memiliki kemiringan 15 derajat **yang disesuaikan** dengan bentukan site dan **tranformasi** dari konsep kunci G

Merupakan zonning daerah publik yang terdiri dari plaza dan main entrance yang berbentuk lengkung agar terkesan terbukabagi pengunjung

4.5.2. DENAH LANTAI 2

Pada lantai dua rg.pertunjukan terdiri dari rg.pengelola dan rg.kontrol mixing dan rg.lighting untuk memudhkan jangkauan view ke arah panggung

Pada banguan lantai 2 terdiri dari ruang produksi musik seperti rg.recording,rg.mastering,rg.mixing,rg.duplikasi



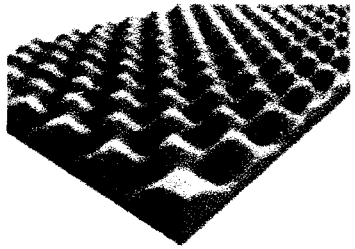
Adanya penggunaan balkon pada rg.pertunjukan untuk memaksimalkan difusi bunyi agar terdengar dengan jelas

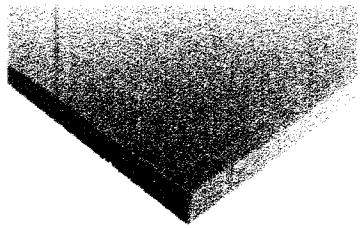
Bentukan denah lantai dua mengikuti sumbu lengkung pada bangunan yang merupakan tranformasi dari bentuk kunci G

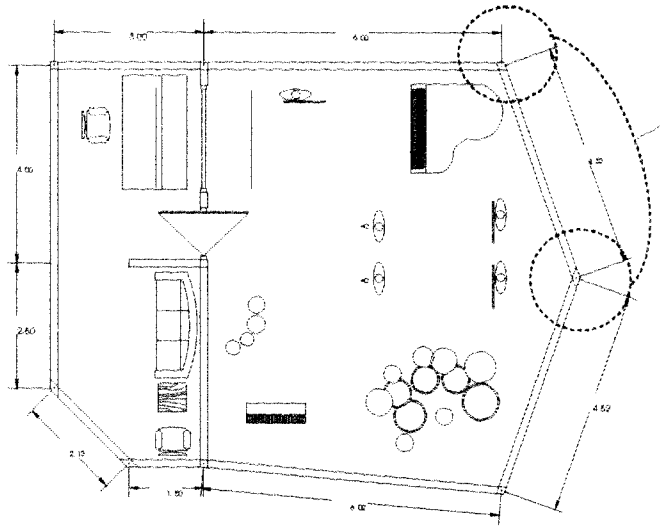
Adanya void pada bangunan untuk memberikan kesan terbuka dan luas

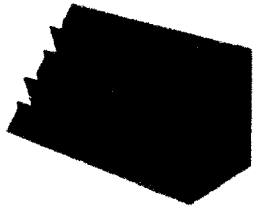
Soundproof foam biasanya digunakan untuk dinding atau lapisan plafond yang digunakan untuk menangkap suara, biasanya sampai 65% gelombang suara frekuensi rendah dan tinggi.

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.









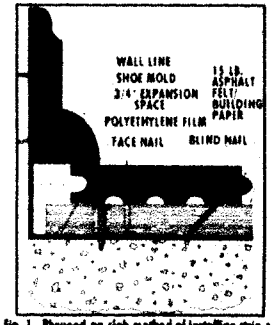


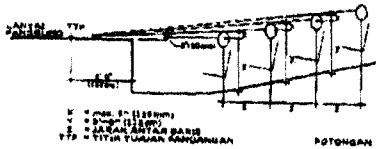
Fig. 1. Plywood-on-slab method of installing strip oak flooring

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

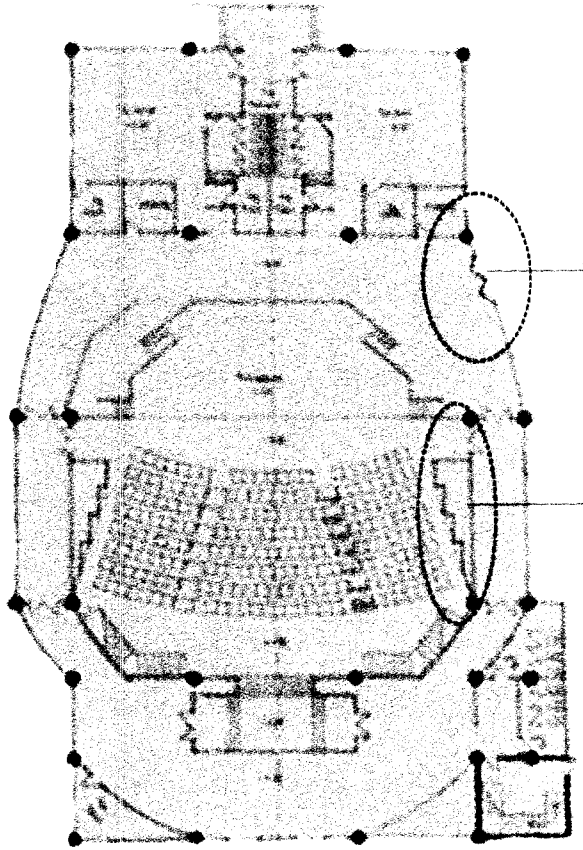
Penggunaan dinding yang tidak sejajar pada studio recording memungkinkan tidak terjadinya pemantulan bunyi yang berulang-ulang dan difusi bunyi yang terjadi dapat merata serta menggunakan material penyerapan bunyi pada permukaaan dinding,lantai dan langit-langit.

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

4.5.4 DENAH RUANG PERTUNJUKAN



Tempat duduk audience dibuat bertingkat dengan titik panang ditempatkan pada lantai panggung dengan jarak minimal 122cm dari tepi panggung. Tinggi pandangan penonton pertama terhadap tinggi panggung adalah minimal 5cm dan jarak pandangan antara 2 baris minimal 12,5cm agar menghasilkan pandangan yang tak terhalang oleh kepala penonton lainnya.

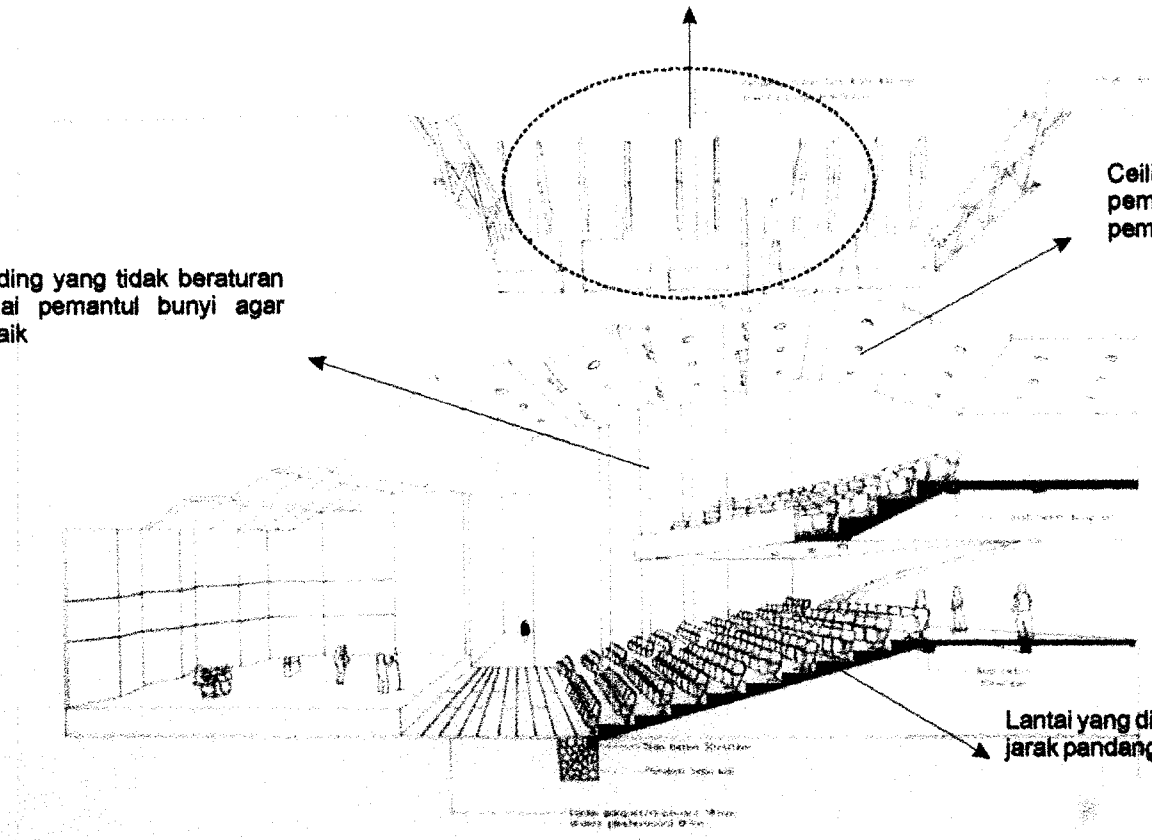


Pintu yang digunakan untuk loading peralatan yang dapat langsung diakses ke dekat panggung

PENGUNAAN DINDING YANG TIDAK TERATUR PADA RUANG PERTUNJUKAN DAN DAERAH PANGGUNG DAPAT MEMBERIKAN DIFUSI BUNYI YANG MERATA

Rg.pertunjukan ini memiliki termasuk rg.pertunjukan dengan kapasitas yang sedang yaitu dengan kapasitas 320 penonton.Rg.pertunjukan ini dapat digunakan sebagai tempat pertunjukan bagi para musisi yang ingin mengadakan promosi untuk jarya musiknya

Penggunaan baffles dengan pola tertentu yang digantungkan pada langit-langit untuk memaksimalkan penyerapan bunyi yang tidak dapat dipantulkan atau diserap oleh material yang lain



Ceiling yang dimiringkan berfungsi untuk pemantulan bunyi di dalam ruang agar pemantulan bunyinya merata ke seluruh ruang

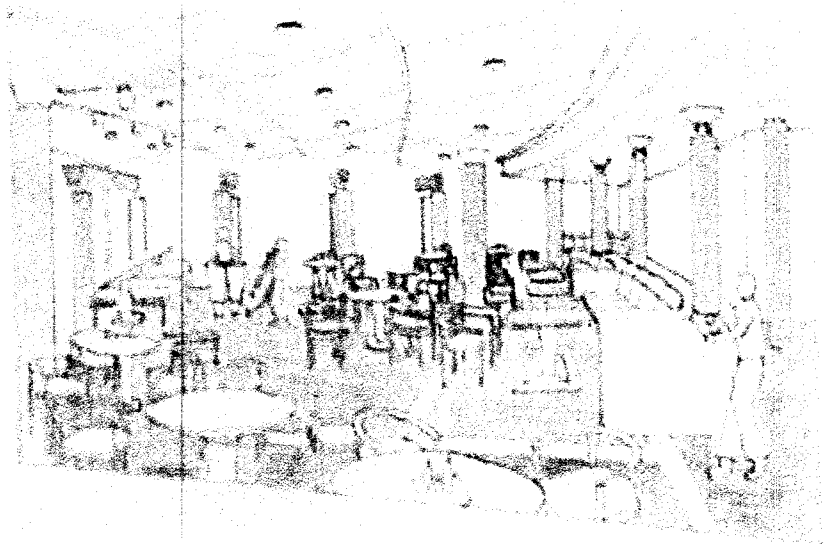
Penggunaan dinding yang tidak beraturan berfungsi sebagai pemantul bunyi agar terdifusi secara baik

Penggunaan balkon bertujuan untuk mendekatkan jarak penonton ke panggung atau sumber bunyi sehingga mendapakan kejelasan suara

Lantai yang dimiringkan digunakan untuk memaksimalkan jarak pandang penonton ke arah panggung

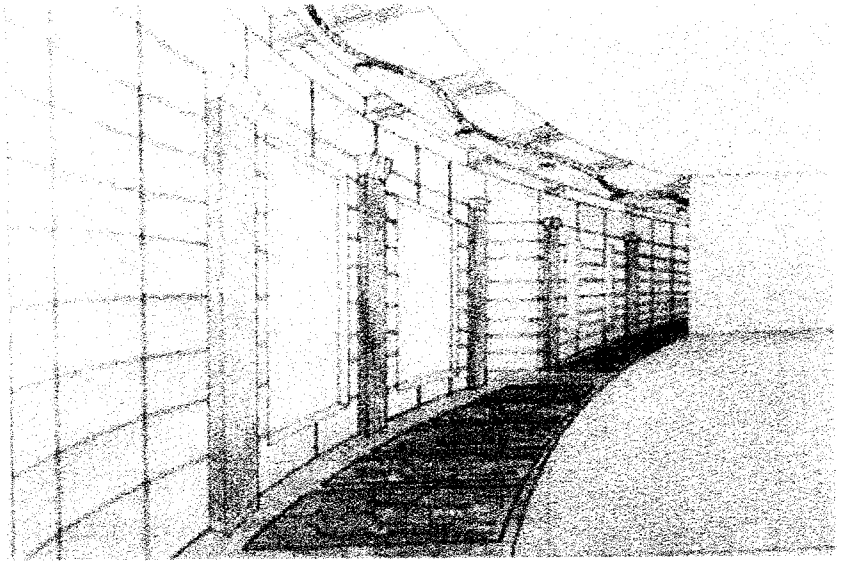
4.7. Interior

4.7.1 INTERIOR CAFETARIA



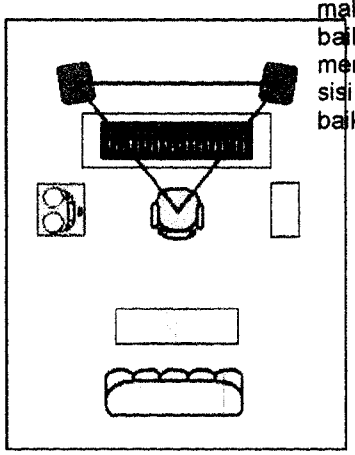
Cafetaria memberikan suasana yang akrab, santai dan nyaman bagi pengunjung dengan disediakannya fasilitas live musik maka diharapkan dapat menimbulkan suasana yang hidup di dalam ruang

4.7.2 INTERIOR SELASAR

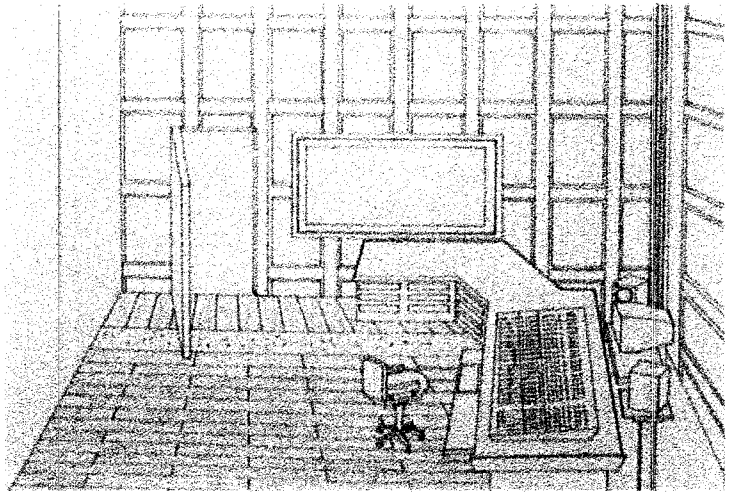


Permainan repitisi balok di plafond dan kolom kamuflase pada bagian inetrior selasar dapat mengarahkan pengunjung melewti seluruh bagian ruang di dalam bangunan

4.7.3 INTERIOR
RG.MIXER

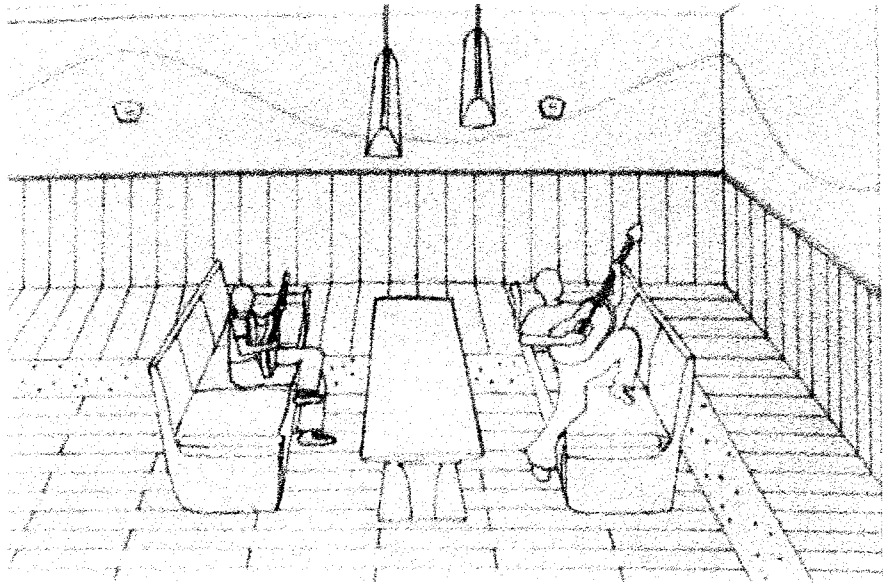


Untuk menghasilkan kualitas pendengaran suara yang baik maka posisi dari loudspeaker memiliki posisi dan jarak yang baik kearah soundenginer.Posisi loudspeaker harus memiliki jarak dari tembok dan membentuk segitiga sama sisi sehingga dihasilkan pendengaran yang balance dan baik



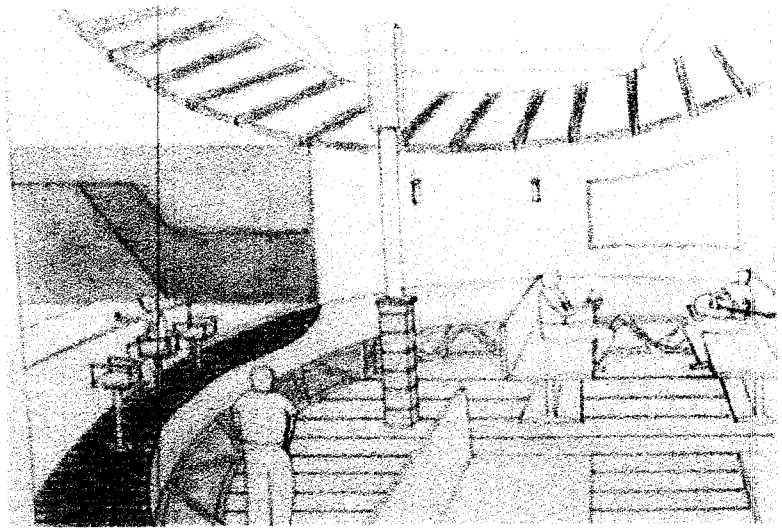
Pada rg,kontrol mixer memerlukan penanganan akustik ruang yang cukup baik agar diperoleh kualitas pendengaran yang jelas.Adanya jendela untuk memudahkan mengontrol aktifitas i dalam rg.recording

4.7.4 INTERIOR
RG.ISTIRAHAT



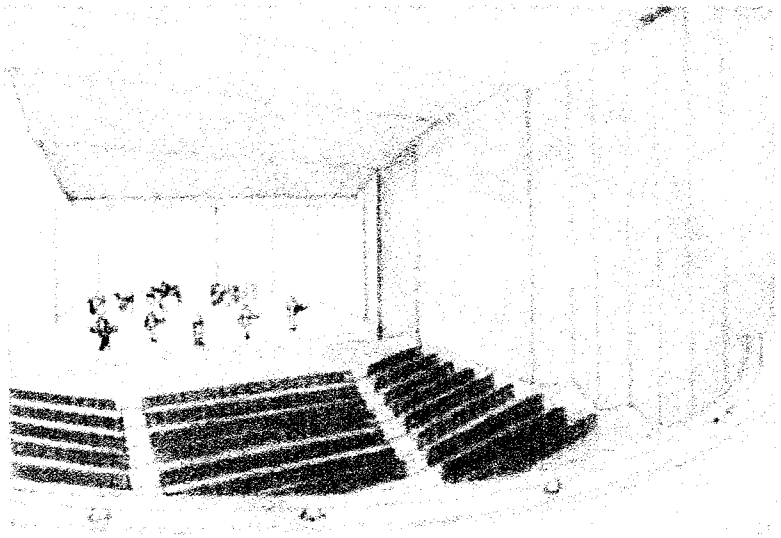
Pada rg.istirahat memiliki suasana yang santai dan akrab sehingga para musisi yang akan rekaman dapat saling berinteraksi dan bertukar pengalaman.Pada ruangan ini juga memerlukan akustik ruang yang cukp baik agar tidak menggangu aktifitas recording yang ada disebelahnya

4.7.5 INTERIOR
RG.JAMMING



Ruang jamming memberikan suasana yang akrab dan santai untuk dapat saling berinteraksi dan melakukan jamming bareng antar musisi.Adanya pelayanan mini cafe,dan pada ruang ini memerlukan akustik ruang yang cukup baik agar aktifitas yang ada tidak mengganggu aktifitas yang lainnya.

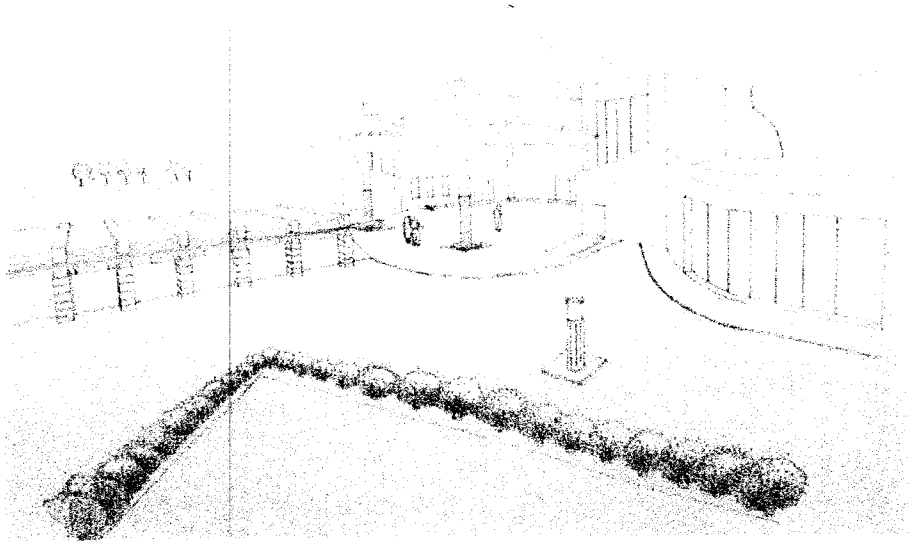
4.7.6 INTERIOR
RG.PERTUNJUKAN



Penggunaan dinding yang tidak beraturan dan plafond yang dimiringkan dimaksudkan untuk memaksimalkan pemantulan bunyi yang terjadi sehingga terdifusi secara merata

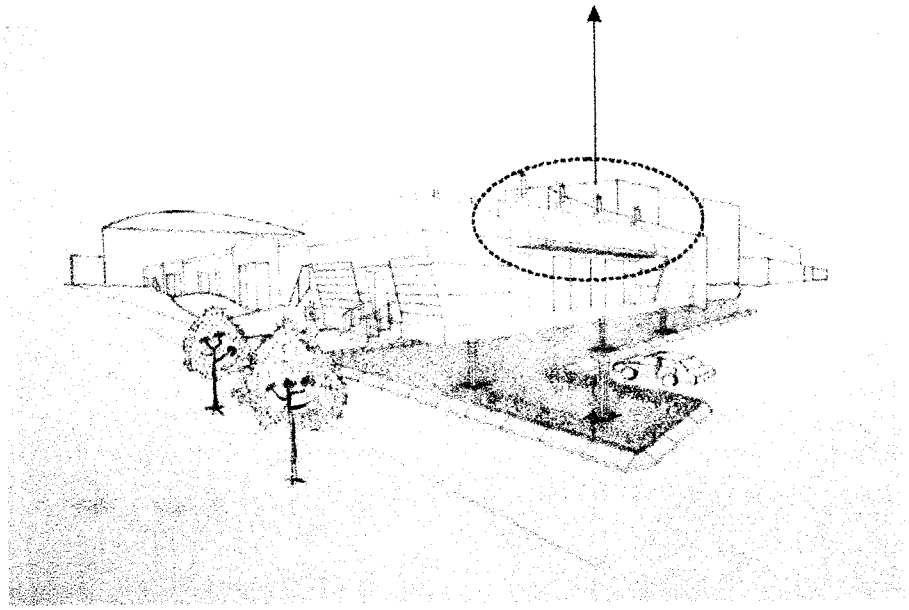
4.8 EKSTERIOR BANGUNAN

Memaksimalkan bukaan pada dinding bangunan dan penggunaan elemen lengkung pada tembok memberikan kesan terbuka untuk menerima pengunjung



Penggunaan repetisi pada elemen bangunan selasar pedestrian mengarahkan pengunjung langsung menuju ke main entrance bangunan.

Penggunaan kolom baja dan kabel baja untuk menahan atap merupakan tranformasi dari tangga nada yang beraturan untuk menghadirkan kesan dinamis pada bangunan



Pada dinding bangunan ini memiliki pola garis horizontal yang sejajar, bertekstur dan penggunaan dinding yang miring disertai bukaan menjadi ciri terhadap bentuk bangunan tersebut

DAFTAR PUSTAKA

Al-Barry, M. Dahlan. *Kamus Ilmiah Populer.* Arloka. Surabaya. 1994.

C.Wang. Thomas. *Gambar Denah dan Potongan.* Erlangga. 1999

Doelle,Leslie. *Akustik Lingkungan.* Erlangga. 1986.

Ernest Neufert. *Data Arsitek.*1990

Francis, D.K. Ching, *Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya.* Erlangga. 1996.

Inayati Cahya, *Pusat Apresiasi dan Pengembangn Seni Musik di Jogjakarta,* T.A.UII. 2000.

Lord, Peter dan Duncan Templeton. *Detail akustik.* Erlangga. 2001.

Poerwodarminta, WJS. *Kamus Umum Bahasa Indonesia.* Balai Pustaka. Jakarta 1982.

Prawito, *Pusat Kegiatan Musik di Jogjakarta.* T.A UGM. 1984

Shadily, Hasan. *Ensiklopedi Indonesia.* PT. Ichtiar Baru Van Hoeve. 1992.

Simbolon, Betman. *Seni Musik.* Lambang Jaya. Medan. 1997.

Sugini. *Arsitektur dan Akustik.* Bahan Materi Kuliah Fisika Bangunan UII.

Wahdamanik, Mofid, *Musik Center di Jogjakarta.* T.A UII. 1999

Winer, Ethan. *Acoustic Treatment and Design for Recording Studios and Listening Rooms* . www.acousticsolving.com diakses tanggal 15 November 2004.

Yandianto. *Kamus Umum Bahasa Indonesia.* M2S. Bandung. 1997.