

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa kini seni musik sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, tidak mengenal ras, batas wilayah serta usia, hal ini disebabkan karena musik telah menjadi salah satu kebutuhan hiburan yang tak dapat dipisahkan dari kegiatan sehari-hari dan musik dapat dinikmati oleh seluruh kalangan dari seluruh lapisan masyarakat tidak mengenal waktu dan tempat untuk menikmatinya. Musik bisa dinikmati melalui berbagai cara, seperti mendengar radio, *tape*, komputer, televisi, hingga menikmati langsung dengan menonton pertunjukan musik (konser) di ruang publik¹.

Arena konser musik pada ruang publik ini sebagai tempat penyedia bagi para musisi untuk mempromosikan karya (lagu) mereka yang umumnya melakukan berbagai pertunjukan musik dan mengumpulkan orang banyak pada satu tempat, agar karya para musisi dapat disampaikan secara langsung kepada para penikmat musik. Bagi para penikmat musik merupakan tempat untuk bertemu dan menyaksikan secara langsung para musisi tampil karena adanya perbedaan suasana yang dirasakan saat menonton di televisi dan menonton serta bertemu secara langsung.

Musik telah menjadi kebutuhan hiburan masyarakat dan dapat mewakili perasaan pendengarnya, hal ini membuat semakin banyaknya para penikmat musik di Indonesia. Selain itu antusiasme masyarakat akan pertunjukan konser musik meningkat khususnya di daerah perkotaan. Pertunjukan konser musik ini banyak diselenggarakan diberbagai kota di Indonesia. Salah satu kota yang banyak melahirkan musisi dan banyak mengadakan pertunjukan konser musik baik nasional ataupun internasional adalah kota Bandung. Pertunjukan konser musik di Bandung sekitar 3 sampai 7 acara musik yang diselenggarakan setiap bulannya hal ini didapat dari survei website infobdg.com dan jumlahnya bisa saja bertambah, selain itu adanya acara musik mingguan di restoran ataupun di cafe-cafe.

Bandung merupakan salah satu kota dengan tingkat apresiasi musik yang tinggi di Indonesia. Salah satu genre musik yang berkembang pesat di kota Bandung adalah genre musik *rock*. Bandung juga dianggap sebagai barometer musik cadas di Indonesia². Hal ini dapat dilihat dari banyaknya musisi yang lahir dan seringnya diselenggarakan acara konser musik atau festival musik. Fasilitas-fasilitas yang berkaitan dengan musik juga banyak bermunculan

¹Fajrin Aziz (2011), *Laporan Tugas Akhir Bandung Concert Arena*.

²Septian Nugraha (2014), *Advokasi Kami Adalah Ayat Berjudul "Dilarang di Bandung" DCDC*

seperti studio musik, toko kaset, toko alat musik dan fasilitas lainnya. Di kota Bandung sebenarnya sudah ada bangunan yang sering digunakan sebagai arena konser salah satunya yaitu gedung Sasana Budaya Ganesa (Sabuga) ITB yang multiguna seperti untuk kegiatan wisuda, konferensi, pertunjukan seni, ataupun konser musik namun gedung Sabuga lebih dikenal dengan kegiatan wisata edukatifnya sehingga gedung ini merupakan gedung yang tidak terfokus untuk arena konser. Fasilitas penunjang yang tersedia juga lebih mengacu ke ruang-ruang yang digunakan untuk acara edukatif.

Gedung yang sering digunakan untuk konser di Bandung belum memiliki fasilitas yang memenuhi standar gedung konser. Dimana gedung belum memiliki fasilitas yang berhubungan dengan musik dalam satu tempat yaitu acara konser, studio rekaman, studio latihan musik (band), serta berbelanja di toko musik juga gedung konser yang ada tidak memenuhi standar dari akustiknya. Selain itu didukung juga dengan adanya *Independent Music Conference* (IMC) (26/11/2016), bahwa acara ini guna mengangkat potensi musik independen di Bandung agar terfasilitasi, selain itu Robin Malau sebagai penyelenggara berupaya ke depannya mendorong pemerintah kota Bandung membuat gedung pertunjukan baru, yang nantinya dapat memunculkan band-band baru dan mendatangkan turis musik ke kota Bandung³. Hal ini menunjukkan bahwa potensi musik di kota Bandung sangat tinggi namun fasilitas yang ada belum tersedia dengan baik.

Kasus gedung arena konser yang diambil pada perancangan kali ini adalah arena konser musik yang lebih difokuskan untuk genre musik *rock* dan fasilitas penunjangnya, dimana industri musik dengan genre ini terus berkembang dan banyak peminatnya. Sehingga perancangan ini bertujuan untuk memfasilitasi isu tersebut.

Oleh karena itu, fasilitas gedung arena konser dengan lokasi yang strategis dan sesuai kebutuhan, diharapkan dapat mengatasi fenomena dan isu yang telah disebutkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di beberapa gedung arena konser dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- Fasilitas ruang penunjang yang belum terpenuhi secara maksimal seperti studio rekam, studio latihan musik, retail alat musik dan souvenir, bar/cafe serta *convenience store*.
- Sistem tata suara (akustik) ruang yang belum sesuai dengan standar gedung konser.

³Bagoes Rinthoadi (2016) , *Independent Music Conference Masa depan Musik Indonesia*

- Penggunaan *sign system* kurang jelas sehingga membingungkan pengunjung.
- Penerapan material yang mengakibatkan kurangnya kenyamanan yang dirasakan pengguna gedung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, dapat dirumuskan beberapa permasalahan seperti berikut :

1. Bagaimana menciptakan perancangan gedung arena konser musik *rock* di Bandung yang menarik serta dapat memfasilitasi kegiatan para musisi dan pengunjung yang memenuhi standard dari segi penataan ruang, tata suara (akustik), penghawaan, dan pencahayaan.
2. Bagaimana penerapan *sign system* yang baik di arena konser yang memudahkan *flow activity* pengunjung.
3. Bagaimana penerapan material yang dapat meningkatkan kenyamanan pengguna gedung.

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan dari perancangan arena konser ini sebagai berikut :

1. Merancang interior gedung arena konser di kota Bandung yang menarik serta untuk memfasilitasi kegiatan bermusik para musisi ataupun pengunjung khususnya musik *rock* agar dapat mengembangkan potensinya di bidang seni musik dengan sasaran :
 - Merancang auditorium konser yang nyaman dan memenuhi standard dari segi tata suara, penghawaan, serta pencahayaan.
 - Merancang ruang fasilitas utama serta fasilitas penunjang seperti studio rekam, *cafe* dan *retail* yang dapat memunculkan suasana musik *rock* pada pengolahan elemen interiornya.
 - Memilih material yang dapat memenuhi kenyamanan pengguna selama berada di dalam gedung konser.

1.5 Batasan Perancangan

Luasan dari perancangan interior gedung arena konser musik rock kota Bandung ini adalah sekitar 8000 m² meliputi lobby, galeri musik, kantor, toilet, mushola, area kostum dan rias, *backstage*, auditorium, serta fasilitas penunjang seperti ruang rekam, studio musik, *cafe*, dan *convenience store*. Area lobby, galeri, kantor, berada di lantai dasar sedangkan auditorium

dan *backstage* berada di lantai dua, tiga dan empat. Untuk fasilitas penunjang terdapat di setiap lantai. Perancangan ini berlokasi di Bandung tepatnya di Jalan Tegallega.

Hal ini diletakan sesuai dengan faktor aktivitas pengguna gedung, alasannya meliputi sebagai berikut :

1. Lobby

- Sebagai salah satu *front of the house* dari gedung konser.
- Meeting point bagi seluruh kegiatan yang berada didalam gedung arena konser.
- Sebagai salah area yang menjadi *point of interest* di dalam arena konser.
- Terdapat aktivitas seperti membeli tiket, pusat informasi, dan menunggu.

2. Auditorium

- Merupakan *front of the house* dari gedung konser.
- Area utama dari kegiatan gedung konser untuk menyelenggarakan acara konser.

3. Backstage

- Merupakan *back of the house* dari gedung konser.
- Fasilitas privat untuk pengisi acara dan staff yang akan tampil.

4. Fasilitas Penunjang

- Fasilitas untuk meningkatkan potensi dalam bermusik seperti latihan musik ataupun rekaman.
- Merupakan area publik yang bertujuan untuk tetap mehidupkan kegiatan di dalam gedung ketika tidak adanya konser yang berlangsung seperti *cafe* dan *retail*.

Pemilihan lokasi gedung ini berada di jalan Tegallega, Bandung. Lokasi ini dipilih karena menurut RDTR (Rencana Detail Tata Ruang) kawasan ini diperuntukan sebagai fasilitas komersial. Selain itu berada di daerah perkotaan dimana daerah seperti ini cocok untuk site gedung konser serta disukai oleh pengunjung dengan alasan dekatnya gedung dengan fasilitas lain seperti hotel, toko, restoran serta akses transportasinya yang mudah, selain itu juga daerah ini memiliki beberapa tempat wisata bersejarah salah satunya yaitu Taman Tegallega yang didalamnya terdapat monumen Bandung Lautan Api.

1.6 Metode Perancangan

Adapun terdapat beberapa metode perancangan gedung konser sebagai berikut :

I. Topik, Isu dan Fenomena

Penentuan topik ini didasari dengan melihat fenomena di lapangan yang didasari dengan fakta serta adanya isu yang memperkuat pemilihan topik dilapangan.

Melihat hal ini pasti adanya permasalahan yang muncul sehingga dapat diangkat menjadi objek dari perancangan.

II. Pengumpulan data

Pengumpulan data ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer yang dimaksud adalah data yang berupa bukti fisik, non fisik, hasil wawancara, dan kuesioner yang telah didapatkan melalui antara lain:

- a. Observasi lapangan, yaitu pendataan fisik lokasi perancangan berupa situasi lokasi peancangan seperti arah mata angin, lingkungan sekitar lokasi, akses, selain itu pendataan alur dan aktivitas pengguna yang terlibat seperti kegiatan apa saja yang dilakukan di lokasi tersebut. Dengan survey arena konser yang berada di Bandung (Gedung Sasana Budaya Ganesha) dan Jakarta (Balai Sarbini dan Jakarta Convention Center).
- b. Pengukuran, data fisik dan non fisik. Data fisik meliputi pengukuran dari ruangan, dan furnitur. Data non fisik merupakan pengukuran pencahayaan, suhu, dan sistem penghawaan.
- c. Dokumentasi, data fisik berupa foto, video, ataupun sketsa untuk memperlihatkan detail-detail sebagai penunjang pengumpulan data.
- d. Wawancara, pengumpulan data dengan cara mewawancarai pengguna gedung terkait seperti kepada staff gedung ataupun pengunjungnya. Mewawancarai teman-teman yang sudah merasakan suasana menonton konser di berbagai gedung konser baik menonton konser musisi lokal maupun internasional.

Data sekunder yang dimaksud adalah :

- a. Studi literatur, pengumpulan data sekunder yang akan digunakan sebagai referensi dan acuan standar berupa buku, jurnal, artikel, disertasi, tesis, dan karya ilmiah lainnya. Buku yang digunakan untuk menunjang literatur gedung konser ini adalah buku dari Ian Appleton dengan judul *Buildings for the Performing Arts* dan buku dari Judith Strong dengan judul *Teater Buildings a Design Guide*.

- b. Studi preseden, yaitu menyusun hasil survey dari pengumpulan data untuk melakukan perbandingan perancangan yang telah terbangun dengan tujuan untuk contoh yang baik dan buruk. Gedung konser yang dijadikan studi preseden adalah Gedung Sasana Budaya Ganesha, Balai Sarbini, Jakarta Convention Center dan MoPop.

III. Analisa Data

Proses dimana data yang telah dikumpulkan diolah yang kemudian data tersebut akan dianalisa dan dipilah-pilah untuk mendapatkan hal-hal sebagai berikut :

- Tujuan dan sasaran perancangan.
- Fakta lapangan yang telah dikumpulkan dan menganalisis hasil data objek.
- Konsep yaitu memunculkan ide gagasan awal untuk memecahkan permasalahan yang masih umum.
- Kebutuhan perancangan yang meliputi besaran ruang, fasilitas, dan lainnya yang berdasarkan aktivitas pengguna.
- Permasalahan yang sebenarnya terjadi.

IV. Sintesa (Programming)

Proses penyatuan data terkumpul yang telah dipilih dan dianalisa untuk membentuk programming konsep desain perancangan. Program yang disebutkan sebagai berikut :

- Kebutuhan ruang, terbentuk dari hasil data aktivitas pengguna ruang yang meliputi luasan, sirkulasi dan elemen pendukung ruang.
- Hubungan antar ruang dan kedekatan antar ruang terbentuk dari sifat ruang dan aktivitas pengguna ruang.
- Zoning dan blocking.
- Konsep dan tema dari desain yang akan diterapkan pada perancangan, selain itu diperlukannya alternatif desain dan evaluasi desain. Konsep ini juga dapat menjadi salah satu solusi dari permasalahan yang diangkat.

V. Pengembangan Desain

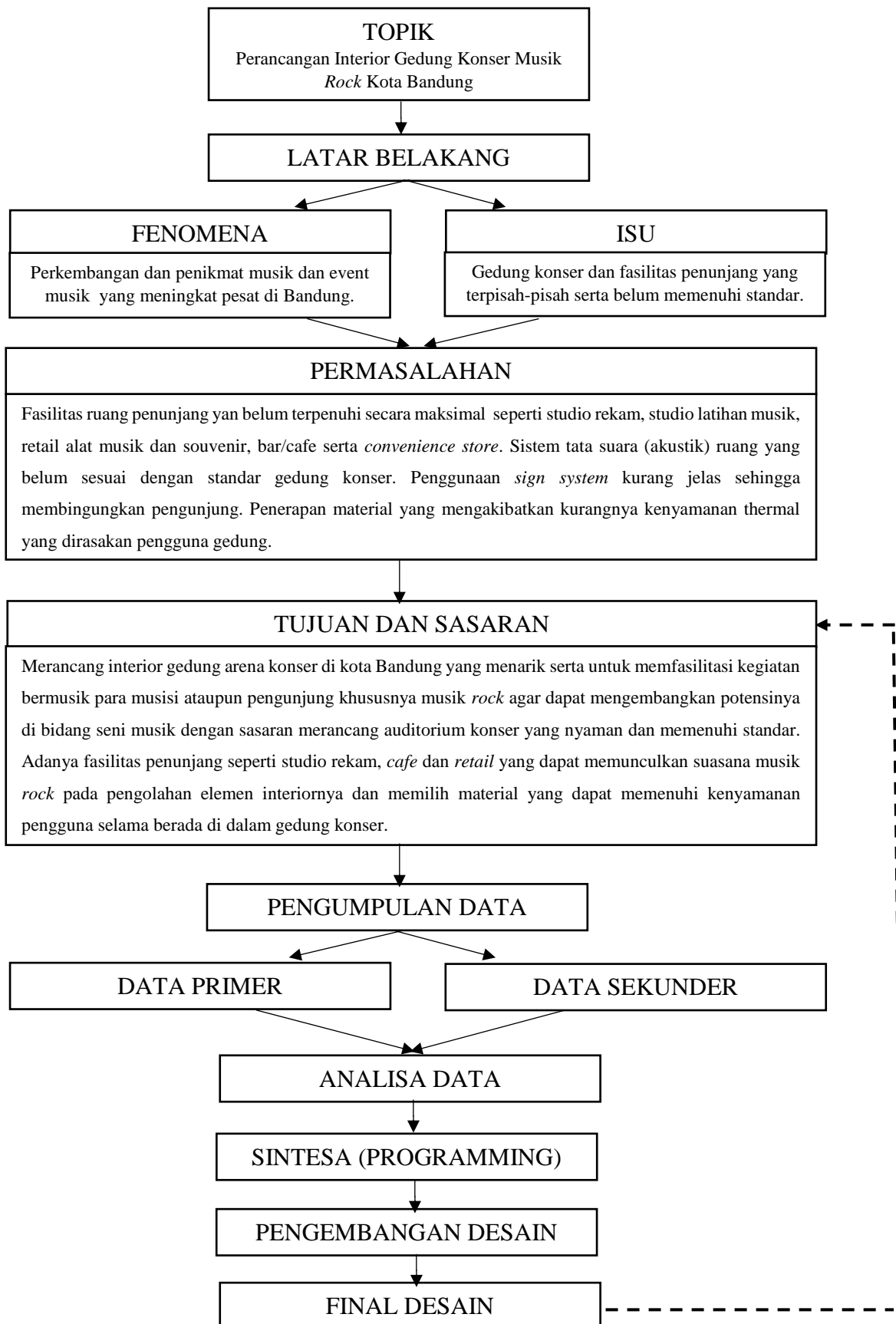
Penggambaran lembar kerja desain yang didapatkan dari hasil *programming* yang sudah ditentukan sebelumnya. Lembar kerja berupa gambar teknik 2 dimensi dan gambar presetas 3 dimensi. Dalam pengembangan desain juga

bisanya ada alternatif desain dan evaluasi dengan tujuan untuk mendapatkan desain yang sesuai konsep dan untuk mencapai tujuan dan sasaran dari perancangan.

VI. Final Desain

Desain akhir yang sudah terpilih dengan output laporan perancangan, lembar kerja, presentasi, dan maket.

1.7 Kerangka Berfikir



Bagan 1.1 Kerangka Berfikir
Sumber : Pribadi