

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kota Bandung merupakan kota kreatif yang mendukung para warganya yang memiliki ketertarikan dibidang tersebut. Menurut survei tahun 2011 Kota Bandung merupakan salah satu dari 5 kota kreatif se-Asia. Bandung sudah memiliki 400 outlet industri kreatif dan dapat menyerap sekitar 324.244 tenaga kerja. Kontribusi ekonomi kreatif di Kota Bandung menyumbang sekitar 11% untuk pertumbuhan ekonomi kota. Secara regional, pada tahun 2012 kontribusi ekonomi kreatif kota Bandung terhadap pada produk domestik regional bruto (PDRB) Provinsi Jawa Barat hampir 8% atau sekitar Rp 21 triliun dan telah menyerap tenaga kerja sekitar 2,75% dari jumlah total tenaga kerja (UNESCO,2014). Dari banyaknya hal kreatif yang sudah Kota Bandung kontribusikan, dalam bidang hiburan belum menunjukkan kemajuan. Sumber daya manusia dibidang seni tari dan musik yang menjadi pendukung industri hiburan memang sudah mulai diakui oleh berbagai pihak. Akan tetapi belum ada suatu sarana yang dapat mendukung para pelaku seni tari dan musik tersebut.

Hip Hop di Kota Bandung sendiri sudah mulai bergerak di tahun 2001 silam. Pada tahun 2001, sebuah komunitas Hip Hop pertama dan terbesar di kota Bandung terbentuk dengan nama Impartairial. Impartairial juga merupakan satu dari empat komunitas Hip Hop pertama yang ada di 4 kota besar di Indonesia, yaitu Jakarta, Bandung, Jogja, dan Surabaya (HipHop Indo, 2011). Tak hanya itu, Impartairial adalah satu-satunya komunitas Hip Hop yang pernah mengadakan kampanye Hip Hop yang dikemas menjadi acara *gathering* mingguan yang bertajuk Hip Hop Kaki Lima selama 4 tahun berturut-turut tanpa terputus. Acara tersebut diadakan setiap malam minggu di pinggir jalan Dago, dari jam 7 malam hingga jam 1 pagi. Namun, sayang pergerakan ini berakhir di tahun 2004.

Walau terhenti pada 2004 akan tetapi para pelaku Hip Hop tidak berhenti dengan budaya mereka. Terbukti dengan lahirnya crew breakin seperti Automatic Crew dan Dawn Squad yang sudah menjuarai berbagai macam event battle di Indonesia. (Naree App, 2016) Dan salah satu event battle terbesar di Indonesia

yakni Eat D Beat selama beberapa tahun ke belakang selalu dilakukan di Kota Bandung dinaungi oleh *crew* Hip Hop terbesar Rocket Crew.

Hip Hop Centre merupakan sebuah tempat yang digunakan sebagai suatu sarana yang nantinya para pelaku seni tari dan musik khususnya dibidang Hip Hop dapat mengembangkan *skill* mereka. Berbagai macam fasilitas akan membantu para talent agar bisa berkontribusi dan bersaing dengan *talent* di luar sana. Hip Hop sendiri merupakan sebuah budaya yang berasal dari Amerika. Terdiri dari 4 pilar utama yang saling berhubungan yakni, *breakin*, *mcing*, *djing*<sup>1</sup> dan *graffiti*.

Para pelaku Hip Hop yang sudah mulai mengerti *foundation*<sup>2</sup> dari suatu genre akan mencari komunitas atau *crew*<sup>3</sup> agar bisa mengembangkan skill lebih dalam lagi dikarenakan adanya *battle* yang menuntut seorang *dancer* untuk menari sendiri atau bersama 1 orang atau lebih yang biasa dikenal dengan *2 on 2 battle* atau *crew on crew battle*. Dan *crew* pun memerlukan sebuah tempat yang nantinya akan dijadikan *meeting point* agar mereka bisa berlatih bersama. Setiap *crew* dibidang Hip Hop cenderung selalu mencari tempat untuk mengasah kemampuan mereka masing-masing. Maka tak heran apabila di tengah-tengah kota ada lebih dari 1 *crew* yang mendominasi setiap *event* atau semua hal yang *relate* dengan *Hip Hop*. Sebagai contoh East Rider Crew yang menjadi tolak ukur pelaku Hip Hop dikalangan *breakin* Jakarta, Lika Liku Floor dari Padang, Clemak Crew dari Pekanbaru dan DawnSquad dari Bandung.

Karena itu pembuatan Hip Hop Centre di Bandung merupakan jawaban akan sebuah kebutuhan, khususnya bagi komunitas Hip Hop di Indonesia. Banyaknya komunitas yang ada di Bandung belum memiliki fasilitas yang sesuai dengan standar dan nyaman untuk digunakan. Sehingga Hip Hop Centre diharapkan menjadi jawaban akan kebutuhan perkembangan Hip Hop di Indonesia sebagai wadah pembelajaran.

<sup>1</sup>DJing: menurut JM The Craft, “*DJing merupakan kegiatan seorang DJ yang memainkan rekaman suara untuk orang lain.*”

<sup>2</sup>Foundation: menurut Steezy, “*Foundation, fundamental atau basic merupakan base atau dasar dari suatu gerakan yang nantinya akan diaplikasikan ke dalam gerakan dance.*”

<sup>3</sup>Crew: menurut Dance Troupe, “*Crew merupakan kumpulan yang terdiri dari 2 dancer atau lebih yang bekerja sama untuk menampilkan sebuah penampilan tari.*”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Perancangan Hip Hop Centre di Kota Bandung ini meliputi:

1. Belum ada wadah khusus pembelajaran Hip Hop mengingat antusiasme pelaku Hip Hop cukup banyak di Kota Bandung.
2. Ruang studio belum ada yang sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan setiap pelaku Hip Hop.
3. Penerapan material yang aman dan nyaman khususnya untuk talent *breakin, djing, mcing* dan *grafitti*.

## 1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah perancangan Hip Hop Centre di Kota Bandung ini ialah:

1. Wadah seperti apa yang dapat menjadikan Hip Hop Centre sebagai pembelajaran budaya Hip Hop di Kota Bandung?
2. Bagaimana cara membuat para pelaku Hip Hop nyaman di dalam studio mereka?
3. Apa material yang cocok agar para bboy bisa dengan aman dan nyaman menggunakan studio?
4. Apa cara yang digunakan agar suara dari setiap studio tidak bocor ke studio yang lainnya?
5. Media seperti apa yang dapat digunakan oleh para pelaku graffiti?

## 1.4 Batasan Perancangan

Mengingat banyaknya perkembangan yang bisa ditemukan dalam permasalahan ini, maka penulis memerlukan sebuah batasan-batasan masalah atas perancangan yang jelas mengenai apa yang dibuat dan diselesaikan dalam proyek ini. Berikut adalah batasan-batasan masalah atas proyek perancangan, yakni:

1. Hip Hop Centre yang terfokus pada budaya Hip Hop
2. Komunitas di Bandung menjadi prioritas dalam studi kasus.
3. Luasan proyek perancangan minimal 2000m<sup>2</sup>.
4. Area yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pelaku Hip Hop.

## 1.5 Tujuan dan Sasaran Perancangan

### 1.5.1 Tujuan Perancangan

- **Tujuan Utama**

Tujuan perancangan yang ingin dicapai berdasarkan sebuah wadah atau tempat yang dapat menaungi para *talent*, nama tempat tersebut ialah Hip Hop Centre.

- **Functional Goals**

Adapula tujuan dari fungsi yang terkait dari proyek perancangan ini. Salah satunya ialah dengan menghubungkan setiap fungsi ruang antara satu ruang dengan ruang yang lainnya.

- **Aesthetic Goals**

Selain menghasilkan talent yang siap untuk bersaing dengan ranah internasional, suatu perusahaan yang dapat menghasilkan sebuah karya berupa penampilan yang spektakuler juga dapat dijadikan sebagai dasar penilaian akan kredibilitas perusahaan tersebut.

### 1.5.2 Sasaran Perancangan

Berdasarkan tujuan perancangan diatas penulis sudah dapat menyimpulkan sasaran-sasaran yang akan menjadi pendorong dalam proyek perancangan ini, yakni:

1. Tercapainya sumber daya manusia yang kompeten dan dapat menunjukkan karya yang juga dapat diakui oleh kelas internasional sekalipun
2. Terciptanya peningkatan minat dalam dunia hiburan terhadap masyarakat Indonesia terutama warga Kota Bandung itu sendiri
3. Terciptanya sebuah perluasan lapangan pekerjaan di sektor industri hiburan
4. Adanya rasa memiliki atas kultur jalanan seperti Hip Hop

## 1.6 Manfaat Perancangan

### Manfaat Teoritis

- Untuk pengembangan keilmuan dalam bidang *hip hop culture*
- Untuk meningkatkan kualitas talent-talent di tanah air terutama di Kota Bandung

## Manfaat Praktis

- Manfaat bagi *Bboy* dan *Bgirl*

Para *bboy* dan *bgirl* di Indonesia dapat berlatih dengan fasilitas yang aman. Suasana hip hop yang dibawakan Hip Hop Centre secara tidak langsung memberikan dampak psikologis yang positif bagi para pelaku *breakin*.

- Manfaat bagi *Graffiti*

Akan disediakan dinding agar para pelaku *graffiti* dapat menggambar dan mengembangkan kemampuan mereka, dalam berkarya tanpa merusak atau melakukan vandalisme yang nantinya dapat merugikan beberapa pihak.

- Manfaat bagi *Mcing*

Dengan adanya studio dan tempat berkumpul, diharapkan para pelaku *mcing* terutama para *rapper* bisa mengembangkan kemampuan mereka sesuai dengan kemampuan mereka, dengan fasilitas dan kelengkapan yang sudah memenuhi standar.

- Manfaat bagi *Disk Jockey*

Setiap studio di dalam proyek perancangan memiliki fungsi berbeda-beda. Salah satunya ialah open studio, yang dimana sesama DJ dapat berbagi mengenai pengalaman mereka dalam industri musik. Dan juga dapat melakukan kolaborasi karya antara satu DJ dengan DJ lainnya.

- Manfaat bagi Hip Hop

Menjadi pusat pembelajaran kultur hip hop secara *environment* juga sebagai interior. Yang dimana Hip Hop Centre menggunakan aliran baru yaitu Hip Hop Next Style.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### Bab 1: Pendahuluan

Pada bab ini penulis menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan perancangan, tujuan dan sasaran perancangan, manfaat perancangan, sistematika penulisan dan bagan perancangan yang terkait dengan Hip Hop Centre ini.

## **Bab 2: Kajian Literatur dan Data Hip Hop Centre**

Kajian literatur mengenai Hip Hop dan 4 pilar utamanya yakni, *breakin*, *MCing*, *DJing* dan *Graffiti*. Disertakan dengan data perancangan dan kajian literatur yang dapat mendukung perancangan Hip Hop Centre ini.

## **Bab 3: Konsep Perancangan Hip Hop Centre**

Pada bab ini akan dijelaskan perancangan desain interior dari Hip Hop Centre beserta tema dan konsepnya. Dengan tema dan konsep yang memperkenalkan aliran hip hop baru yakni Hip Hop Next Style.

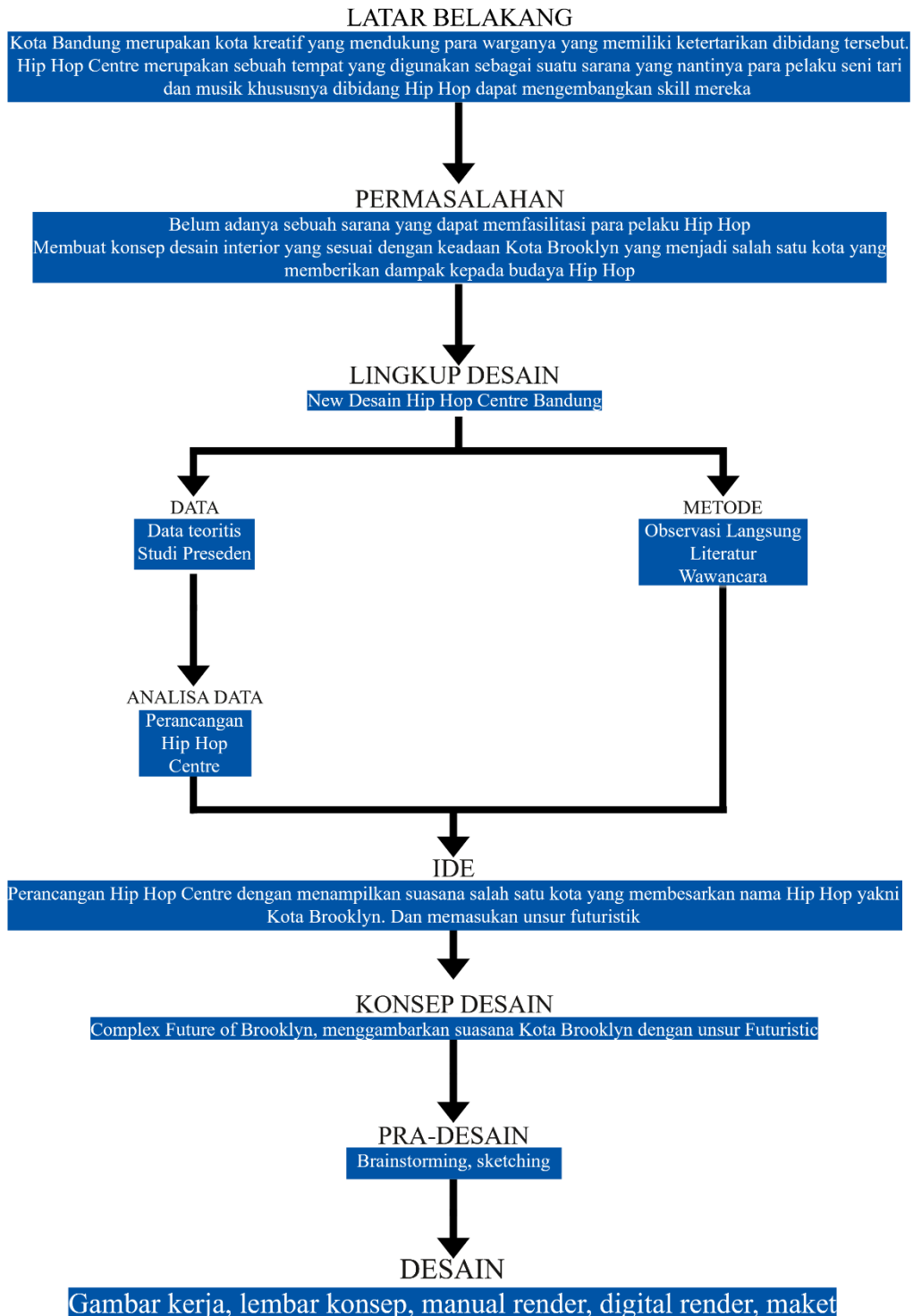
## **Bab 4: Konsep Perancangan Hip Hop Centre**

Bab ini lebih mendalami mengenai denah khusus yang menjadi *vocal point* perancangan Hip Hop Centre. Pemilihan denah khususnya pun mencakupi 4 pilar utama Hip Hop.

## **Bab 5: Kesimpulan dan Saran**

Kesimpulan dan saran akan difokuskan pada bab ini terkait dengan proyek perancangan Hip Hop Centre di Kota Bandung.

## 1.8 Bagan Kerangka Perancangan



Bagan 1.8.1 Bagan Kerangka Berfikir