

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Musik merupakan ilmu seni yang menggabungkan kombinasi bunyi-bunyi vokal, instrumen, atau mekanis yang memiliki ritme, melodi, atau harmoni yang diatur secara berurutan yang ekspresif dan menjadi suatu komposisi yang memiliki kesatuan dan kontinuitas menjadi sebuah struktur. Musik juga merupakan salah satu bentuk pengekspresian suatu perasaan, baik senang maupun sedih, ataupun penyampaian informasi tersirat atau tersurat di dalamnya. Oleh sebab itu, musik pada masa kini menjadi sarana hiburan maupun kebutuhan bagi beberapa masyarakat, khususnya anak muda di Indonesia.

Dalam pendistribusiannya, musik terbagi menjadi dua, yaitu major label dan indie label. Major label merupakan suatu perusahaan yang menaungi (termasuk mendanai) seluruh proses dalam bermusik, mulai dari produksi hingga distribusi. Namun, musisi perlu mengikuti setiap syarat dan ketentuan yang diberikan mulai dari penyaringan demo, produksi, distribusi, hingga promosi dikarenakan musik yang diciptakan bersifat “*trendy*” dan menyesuaikan pangsa pasar. Indie label berbeda dengan major label atau dapat dikatakan bahwa indie label tidak memiliki syarat dan ketentuan yang harus diikuti oleh musisi, oleh karena itu musik yang direkam melalui indie label berada di luar jalur mainstream hingga sering dikatakan sebagai musik alternatif atau opsi lain dari musik yang diciptakan oleh musisi berlabel major yang mengikuti tren serta menyesuaikan pangsa pasar. Akan tetapi, musisi indie perlu mendanai seluruh pengeluaran mulai dari produksi hingga distribusi secara mandiri.

Menurut penelitian Oktar, dkk (2019), musik pada masa kini mengalami perkembangan yang sangat pesat, salah satunya adalah musik indie. Hal tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya yaitu ingin menunjukkan eksistensi dan identitas diri serta adanya imitasi (proses meniru) dari keluarga, teman, maupun tokoh idola. Pernyataan tersebut didukung juga oleh salah satu pelaku musik di Bandung, yaitu Idhar Resmadi (2022) yang menyatakan bahwa musik indie memiliki budaya berupa adanya interaksi antara musisi dan penggemar hingga menjadi sebuah ruang bersama atau biasa disebut sebagai skena musik yang berbasis komunitas. Selain pada era sekarang, kondisi tersebut sudah terjadi lebih dahulu di Bandung pada tahun 90-an

yang mana musisi pada era tersebut terbagi menjadi beberapa kelompok atau komunitas berdasarkan genre musik, seperti metal, punk, dan masih banyak lagi hingga tercipta sebuah momen di mana mereka berkumpul bersama di suatu tempat, yaitu Gor Saparua yang mana merupakan suatu wadah yang mencakup kegiatan produktif dan kreatif, salah satunya adalah bersosialisasi hingga menyelenggarakan suatu acara dan tentunya bersifat *sense of community*. Bersosialisasi merupakan suatu aktivitas yang terus melekat pada komunitas sehingga mampu mempengaruhi keberanian anak muda di Bandung untuk menciptakan hal yang bersifat produktif dan kreatif untuk menciptakan sebuah inovasi, selain dalam bentuk acara tentu juga dalam bentuk sebuah karya. Hal tersebut merupakan salah satu faktor yang mendukung Bandung menjadi salah satu kota yang dilihat dari segi kreatif memiliki perkembangan yang cukup pesat (BEKRAF, 2016 dalam Panji, dkk. 2020). Hanya saja *sense of community* pada saat ini sudah tidak dapat ditemukan kembali karena kenyataannya Bandung pada saat ini memiliki keberagaman skena namun masih terpisah dan belum terhimpun menjadi satu.

Diiringi dengan berkembangnya teknologi, maka musik indie juga mengalami perkembangan yang sangat pesat dikarenakan banyaknya wawasan yang dapat dipelajari secara otodidak oleh para pelaku musik indie yang dibuktikan dengan banyak hadirnya musisi-musisi indie yang berani dengan berbekal wawasan serta bertekad kuat untuk memproduksi hingga mempromosikan karyanya secara mandiri. Namun, perkembangan tersebut tidak diimbangi dengan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan pelaku musik indie dikarenakan Gor Saparua sudah tidak digunakan sebagai wadah untuk berkumpul sebagaimana dinyatakan oleh Lahami Roesli (pelaku musik, 2022) yang menyatakan bahwa sejak tidak aktifnya Gor Saparua berdampak juga pada tidak adanya fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan para pelaku musik indie karena fasilitas yang saat ini sudah diciptakan tidak sesuai dengan apa yang dibutuhkan sehingga tidak dapat menampung segala aktivitas yang dilakukan oleh pelaku musik indie. Selain itu, fasilitas yang pada saat ini sudah tersedia memiliki luasan yang cukup terbatas disertai dengan tidak adanya sistem keamanan yang menunjang keamanan pengguna berupa tangga darurat.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan yang ada, dapat disimpulkan bahwa saat ini tidak ada perancangan ruang khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan para pelaku musik indie dalam menjalankan aktivitas yang terangkum dalam satu bangunan guna menciptakan bahkan meningkatkan efisiensi pengguna. Dengan adanya kondisi tersebut, maka adanya Perancangan Baru Interior Bandung Indie Music Center ditujukan sebagai tempat atau wadah untuk mendukung aktivitas yang dilakukan para pelaku musik indie dalam menciptakan kreativitas dan produktivitas guna melahirkan, mengembangkan, serta memberdayakan potensi yang dimiliki dalam waktu dan tempat yang bersamaan.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya perancangan baru berupa fasilitas yang dapat mendukung aktivitas yang disesuaikan dengan kebutuhan para pengguna dengan memperhatikan permasalahan berikut:

a. Organisasi Ruang dan Layout

Tidak adanya sarana musik terpusat yang disesuaikan dengan kebutuhan berdasarkan aktivitas yang dilakukan oleh pelaku musik indie dalam upaya peningkatan efisiensi mencakup aktivitas sosialisasi, kreasi dan produksi, distribusi dan promosi, edukasi dan informasi, serta ekspresi.

b. Standarisasi dan Konsep Ruang

Tidak adanya perancangan sarana bermusik yang mengadaptasi budaya dari pelaku musik indie terkait interaksi antara musisi dan komunitas yang melebur menjadi komunitas hingga berdampak pada penciptaan *sense of community* pada perancangan standarisasi dan konsep ruang.

1.3 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah:

- a. Bagaimana cara untuk mewujudkan sebuah ruang yang sesuai dengan kebutuhan dan berdampak pada efisiensi para pelaku musik indie?
- b. Bagaimana cara mengaplikasikan standarisasi dan konsep ruang yang sesuai dengan budaya pelaku musik indie?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Perancangan Baru Interior Bandung Indie Music Center merupakan tempat atau wadah untuk mendukung segala aktivitas yang dilakukan oleh para musisi dan komunitas musik indie dalam berinteraksi dan saling bertukar informasi guna menciptakan kreativitas dan produktivitas dalam melahirkan, mengembangkan, serta memberdayakan potensi yang ada di Bandung. Tujuannya adalah menghasilkan ruang yang sesuai dengan standar kebutuhan fasilitas guna menjawab kebutuhan musisi dan komunitas musik indie dalam menjalankan aktivitas.

1.4.2 Sasaran Perancangan

- a. Merancang sebuah ruang disertai fasilitas yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan agar berdampak pada efisiensi para pelaku musik indie.
- b. Merancang seluruh ruang yang sesuai dengan standarisasi disertai dengan penerapan konsep yang dapat mendukung aktivitas para pelaku musik indie.
- c. Merancang sebuah ruang yang fungsional dari segi keamanan dan kenyamanan guna memaksimalkan aktivitas para pelaku musik indie.

1.5 Batasan Perancangan

Dalam suatu perancangan diperlukan adanya batasan perancangan yang dijabarkan sebagai berikut:

- a. Nama Proyek : Bandung Indie Music Center
- b. Status Proyek : Fiktif (New Design)
- c. Lokasi : Kawasan Kebon Kawung, Kec. Cicendo, Kota Bandung
- d. Luasan : 7.680 m² (lantai dua dan lantai tiga)

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang didapat dari Perancangan Baru Interior Bandung Indie Music Center adalah:

- a. Memberikan sebuah ruang bagi para pelaku musik indie dalam menciptakan kreativitas dan produktivitas dalam melahirkan, mengembangkan, serta memberdayakan potensi yang dimiliki.
- b. Menjadi sebuah ruang bersama atau skena musik dengan ruang gerak yang lebih besar.

- c. Memberikan berbagai fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat digunakan dalam suatu waktu dan berdampak pada efisiensi pengguna.
- d. Sebagai sarana hiburan dan ekspresi bagi para pelaku musik indie.

1.7 Metode Perancangan

Tahapan metode perancangan yang digunakan dalam Perancangan Baru Interior Bandung Indie Music Center meliputi:

1.7.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, serta studi lapangan. Selain itu, dilakukan juga pengumpulan data lainnya terkait studi literatur dan studi preseden.

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan memberi beberapa pertanyaan kepada narasumber guna mendapatkan informasi lebih dalam terkait objek yang akan dirancang. Sesi wawancara dilakukan secara langsung bersama para pelaku musik indie, seperti Lahami Roesli (Pemilik Rumah Musik Harry Roesli), Idhar Resmadi (Jurnalis dan Penulis), Adi Ahmad (Anggota Indonesia Guitar Community dan Pemilik dari RA Guitar Customize), Ridwan Gunawan (DJ Homicide), dan masih banyak lagi dengan pertanyaan terkait kebutuhan para pelaku musik indie yang mana selama sesi wawancara dilakukan perekaman dengan hasil rekaman yang ditulis kembali dalam bentuk catatan.

b. Observasi dan Studi Lapangan

Observasi dilakukan dengan mengamati suatu objek nyata (dan juga sekitarnya) melalui pengamatan panca indera yang nantinya akan dibangun pada objek perancangan. Pengamatan dilakukan untuk menganalisa aktivitas yang dilakukan oleh para penggunanya serta komponen-komponen (berupa elemen pembentuk ruang, pencahayaan, penghawaan, keamanan, dan sebagainya) pada ruang objek guna memahami masalah apa yang sebenarnya terjadi dalam suatu objek nyata. Survey yang dilakukan adalah dengan mengunjungi beberapa objek bangunan yang diklasifikasikan menjadi:

- 1) Ruang komunal, yaitu Laswee dan Critical 11;
- 2) Kafe, yaitu Kopi Kohi dan Chinook;
- 3) Studio musik, yaitu DB Digital Recording dan Escape Studio;
- 4) Record store, yaitu Omunium dan Grimloc; serta

5) Ruang pertunjukan, yaitu Kopi Kohi dan Chinook (skala kecil) serta Salihara dan IFI (skala besar).

c. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan bertujuan sebagai validasi dari data-data yang didapatkan. Visual berupa foto maupun video diambil saat melakukan sesi wawancara serta observasi berupa kondisi pada objek nyata.

d. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi guna memvalidasi dan juga mencari fakta yang sebenarnya terkait perancangan. Data-data yang dikumpulkan merupakan informasi terkait definisi musik indie serta standarisasi sebuah ruang yang difungsikan untuk bermusik maupun pendukung dan penunjang aktivitas bermusik.

1.7.2 Tahap Analisis Data

Setelah data-data terkumpul, data-data tersebut dianalisis untuk menemukan permasalahan serta perbandingan antara objek studi dan literatur yang dirancang dengan menghasilkan analisis berupa data aktivitas, kebutuhan ruang, hingga penzanaan ruang.

1.7.3 Tahap Sintesis Data

Pada tahap ini, pengolahan data berasal dari penggabungan hasil analisis sehingga menghasilkan penerapan tema dan konsep serta pengayaan pada elemen-elemen interior guna menjawab permasalahan pada objek yang dirancang.

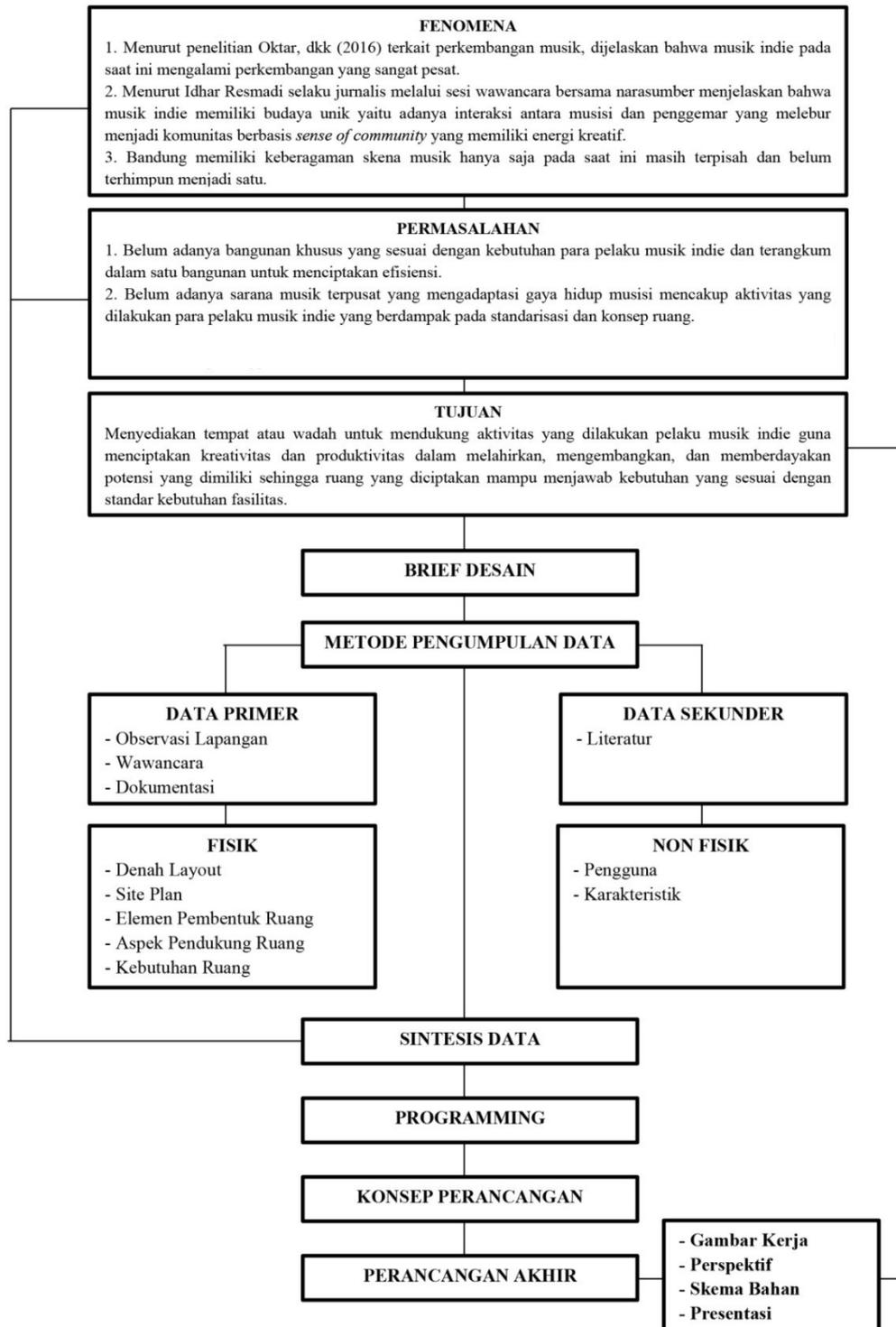
1.7.4 Tahap Pengembangan

Tahap ini merupakan akhir dari keseluruhan tahap yang sudah dikerjakan sehingga menghasilkan sebuah perancangan mencakup gambar kerja, perspektif ruang, skema material, dan sebagainya.

1.8 Kerangka Berpikir

Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

Sumber: *Dokumentasi Pribadi, 2023*



1.9 Sistematika Penulisan

Penulisan pada laporan terdiri dari lima bab, penulisannya berisi hal-hal sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berupa Latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan perancangan, metode perancangan, sistematika penulisan laporan, dan kerangka berpikir.

BAB II : KAJIAN LITERATUR, DATA, DAN ANALISA

Bab ini berisi definisi dari kata kunci, standarisasi ruang, teori pendukung tentang psikologi aktivitas dan pola perilaku, dan studi banding terkait perancangan ini, deskripsi objek studi berupa analisa fisik dan fungsi dari objek perancangan, identifikasi pengguna, struktur organisasi, pola kegiatan pengguna dan pengelola, program ruang berupa zoning blocking pada objek perancangan.

BAB III : KONSEP PERANCANGAN DESAIN INTERIOR

Bab ini berisi penjelasan konsep tematik, penjelasan mengenai konsep khusus, serta pengaplikasiannya pada desain objek perancangan. Melalui analisis permasalahan interior yang ada dan beberapa alternatif desain yang akan dianalisis untuk memperoleh hasil akhir desain.

BAB IV : HASIL PERANCANGAN VISUAL DENAH KHUSUS

Bab ini berisi mengenai hasil akhir terbaik dari perancangan yang telah dipilih dari beberapa alternatif desain serta penerapan konsep dan tema yang digunakan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari perancangan yang merupakan hasil dari keseluruhan dalam bentuk desain dari bagian pertanyaan rumusan permasalahan serta berisi saran yang bersifat membangun bagi pihak-pihak yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN