

Fasilitas Kesenian dan Musik Indie di Surabaya

Pandu D. Tedja B. dan Lilliany S. Arifin
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: pandutedja@gmail.com; lili@petra.ac.id



Gambar. 1. Suasana *Outdoor Rooftop Stage* Fasilitas Kesenian dan Musik Indie

ABSTRAK

Fasilitas Kesenian dan Musik Indie di Surabaya merupakan fasilitas yang mawadahi kesenian dan musik indie di kota Surabaya. Diharapkan dengan adanya fasilitas ini para seniman dan musisi indie dapat berkarya sehingga mendukung berkembangnya ekonomi kreatif di Surabaya. Fasilitas ini dirancang dengan tujuan utama sebagai fasilitas bagi para musisi untuk memproduksi, menampilkan, dan mengapresiasi karya musik mereka, sehingga bentuknya diambil kontras dengan sekitar. Selain itu bagi warga kota Surabaya fasilitas ini merupakan pusat pertunjukan musik yang menarik dan relevan di pusat kota. Fasilitas Kesenian dan Musik Indie di Surabaya akan menjadi ikon bagi kota karena dirancang terintegrasi dengan fasilitas-fasilitas penting di sekitar tapak, seperti Taman Apsari, Balai Pemuda, dan jembatan penyeberangan eksisting. Sehingga sekalipun bentuk eksterior kontras dengan sekitar, fungsi-fungsi di dalam dan di luar bangunan akan terhubung satu sama lain. Fasilitas utama adalah ruang konser tertutup dan terbuka dan studio rekaman, yang dilengkapi dengan ruang publik, seperti *food hall*, galeri, *coffee shop*, retail, dan *folded city park* agar menjadi tempat hiburan yang nyaman dan akrab bagi masyarakat terutama para penggemar dan pelaku musik indie. Pendekatan simbolik digunakan untuk menampilkan jiwa dari eksistensi musik dan kesenian Indie sehingga masyarakat dapat lebih mengenal dan mengapresiasi proses musisi indie dalam berkarya.

Kata Kunci: Fasilitas Kesenian, Musik Indie, Surabaya

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berkembangnya teknologi ternyata diiringi dengan keinginan/hasrat manusia untuk menjaga eksistensinya. Awal abad 21 secara global di dunia musik dan seni lainnya seperti film, desain grafis, dan beberapa bentuk karya seni lainnya muncul fenomena yang sering disebut dengan "indie". Kata "indie" ini berarti bebas, merdeka, dan berdiri sendiri (wikipedia.com, 2013). Singkatnya ini merupakan filosofi para musisi dan seniman amatir yang mulanya merupakan idealisme untuk mengkespresikan eksistensi diri, dengan memproduksi karyanya sendiri tanpa pihak lain. Proses yang dilakukan unik yaitu pada mulanya menciptakan musik sendiri, membuat produk rekaman sendiri, dan melakukan promosi dan mengumpulkan masa atau penggemar melalui acara yang diorganisir sendiri maupun berkelompok. Seringkali promosi mereka berasal dari komunitas maupun pertemanan. Semua proses yang dilakukan dalam berkarya terlepas dari pihak ketiga/produser dengan kata lain musisi dan seniman indie menjadi produser dan manajer bagi karya mereka sendiri.

Pada mulanya tujuan mereka hanya untuk didengar dan diapresiasi oleh komunitasnya namun ternyata tidak sedikit yang menghantarkan para musisi dan seniman indie ke dunia profesional. Tidak berhenti

sampai disana spirit indie yang memiliki idealisme untuk menciptakan dan memproduksi karya yang berani, kreatif, pelopor, dan mandiri saat ini juga masuk ke dunia teknologi. Mulanya perkembangan musik indie dan karya seni indie lainnya hanya tersebar secara lokal namun dengan memanfaatkan media sosial seperti Soundcloud, Myspce, dan Youtube setiap karya mungkin untuk disaksikan oleh seluruh dunia.

Di sisi lain Pemkot Surabaya telah mencanakan pembinaan untuk anak-anak jalanan dan para pengamen serta memberikan penghasilan tetap. Setelah pembinaan pengamen tersebut akan diberikan pekerjaan tetap yaitu bermain musik di tempat-tempat tertentu seperti di taman kota dan di event-event kota.

Menanggapi rencana positif tersebut kota Surabaya dinilai perlu memiliki fasilitas baru yang mampu mewadahi aktifitas bermusik para musisi amatir termasuk musisi jalan yang rindu untuk menampilkan karyanya dan masuk ke level yang lebih tinggi di dunia hiburan yaitu menjadi profesional di bidang musik dan seni sehingga mereka mampu untuk mendapat penghasilan tetap dengan berkarya secara mandiri. Fasilitas yang ada saat ini di Surabaya dinilai kurang relevan ke masyarakat khususnya anak muda yang memiliki *passion* di bidang musik dan seni. Fasilitas seni seperti gedung Cak Durasim, Balai Sahabat, Balai Pemuda dinilai perlu dikaji kembali baik secara kualitas maupun relevansinya dengan generasi muda di abad 21 agar aktivitas seni terutama musik dapat terwadahi dengan baik.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas pertunjukan yang mampu memberikan kualitas akustik yang baik dan mampu bercerita tentang spirit indie kepada masyarakat.

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah menyediakan fasilitas bagi musisi Indie yang mayoritas dari kalangan generasi muda untuk memiliki spirit Indie dengan berani menghasilkan aliran musik sendiri, produk rekaman musik sendiri dan mempublikasikan ke masyarakat.

Sebagai fasilitas hiburan bagi masyarakat kota yang relevan dengan fenomena global saat ini sehingga sektor ekonomi kreatif bisa berkembang di kota Surabaya.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 1. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di pusat kota Surabaya di jalan Gubernur Suryo. Lokasi ini merupakan area yang penuh dengan kegiatan-kegiatan hiburan berskala kota. Pada siang hari berfungsi sebagai area perkantoran dan pemerintahan sedangkan pada malam hari menjadi wadah bagi berbagai macam komunitas.



Gambar 1. 32. Peta Peruntukan UP Tunjungan

Data Tapak

Lokasi	: Jl. Gubenur Suryo
Unit Pengembangan	: Tunjungan
Luas Lahan	: ± 15.000 m ²
Tata Guna Lahan	: Fasilitas umum
KDB	: 50% untuk fasilitas umum
KLB	: 50-400% untuk fasum
GSB	: 0,5 x dawasja
Batas Utara	: Jl. Gubenur Suryo
Batas Selatan	: Jl. Embong Kenongo
Batas Timur	: BNI
Batas Barat	: Taman Apsari & Kantor Pos

DESAIN BANGUNAN

A. Analisa Urban

Letak tapak Fasilitas Kesenian dan Musik Indie di Surabaya sangat strategis karena terletak pusat kota Surabaya dan tergolong area yang sering diadakan festival kota. Lokasi ini ideal bagi penggemar musik indie yang tersebar di berbagai tempat di kota Surabaya. Oleh sebab itu, proyek ini diharapkan menjadi salah satu ikon kesenian kota Surabaya yang akan ditunjukkan kepada masyarakat.



Gambar 2. 1. Kawasan Jalan Gubernur Suryo Surabaya. Sumber: beritajatim.com

Tidak hanya itu tapak juga mendukung fasilitas ini karena terdapat beberapa fasilitas umum yang berkaitan. Keberadaan Taman Apsari yang merupakan ruang bagi komunitas-komunitas di Surabaya sangat berkaitan dengan fasilitas yang dirancang. Demikian juga dengan gedung Balai Pemuda sebagai fasilitas pertunjukan berbagai macam kesenian yang ikonik berskala provinsi.



Gambar 2. 2. Gedung Balai Pemuda dan Taman Apsari
Sumber: aretbia.com

B. Konsep dan Pendekatan Perancangan

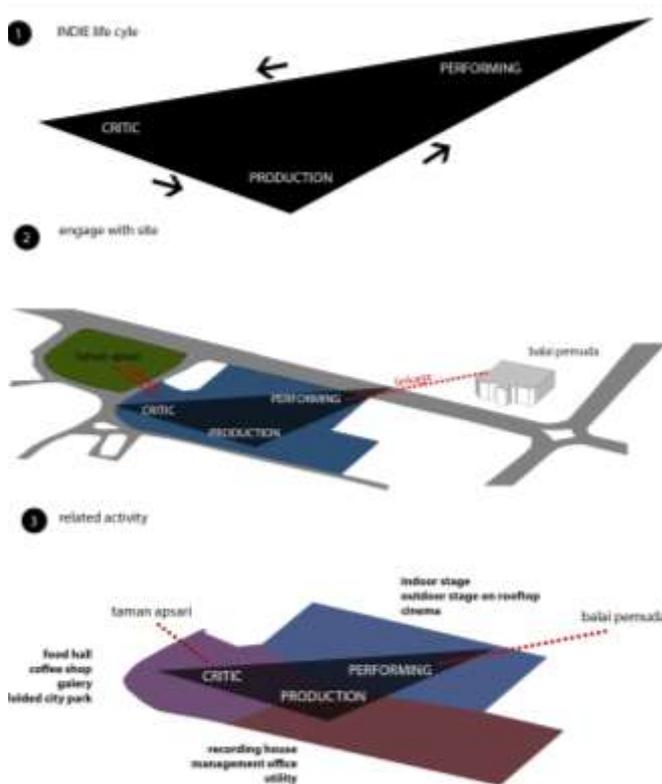
Sesuai dengan masalah desain, yaitu bagaimana menceritakan spirit musik indie melalui arsitektur, maka pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik. Pendekatan simbolik akan menggambarkan siklus kehidupan indie.

Karya Indie selalu berawal dari kritik akan karya populer yang ada sebelumnya. Kritik ini menjadi titik awal para seniman yang eksploratif mulai menciptakan musik yang baru. Selanjutnya para musisi akan mulai berkarya dengan menciptakan lagu dan musik mereka secara mandiri. Setelah suatu karya berhasil diproduksi maka pertunjukan kepada komunitas dilakukan. Hubungan yang intim antara komunitas sebagai penggemar dengan musisi indie membuat kritik akan suatu karya dan pertunjukan muncul untuk suatu karya yang lebih baik lagi. Maka dari itu dapat disimpulkan terdapat tiga fase dalam siklus kehidupan indie dalam menjaga eksistensinya yaitu: kritik, produksi dan pertunjukan.

Ketiga fase ini kemudian diimplementasikan ke dalam tapak untuk mendapat kaitan-kaitan dengan eksisting. Pada sisi barat terdapat Taman Apsari yang dapat memiliki interaksi dan hubungan yang kuat dengan fase kritik pada siklus kehidupan indie karena aktivitas komunitas dan fungsinya sebagai ruang publik kota yang merupakan tempat bertukar pikiran dan berinteraksi. Sedangkan fase pertunjukan akan berkaitan erat dengan Balai Pemuda yang memiliki sejarah sebagai tempat menampilkan diri sejak jaman kolonial. Serta fase produksi yang akan lebih akrab dengan sisi jalan Embong Kenongo yang cenderung tenang secara analisa kelas jalan. Maka dari itu ketiga fase siklus kehidupan indie yang pada mulanya sekedar konsep setelah diimplementasikan pada tapak akan menghasilkan tiga zona yaitu: kritik, produksi, dan pertunjukan

Selanjutnya program ruang dan fasilitas dimasukan kedalam tiga zona yang muncul sebagai gabungan pemikiran konsep dan analisa tapak. Zona kritik akan diisi dengan program yang lebih mengundang bagi para pedestrian dan komunitas-komunitas di Taman Apsari seperti: *foodhall*, galeri, *coffee shop*, *folded city park*. Sedangkan zona produksi merupakan area bagi pengelola dan musisi untuk merekam dan berlatih. Zona pertunjukan terdapat program dan fasilitas utama

seperti: *music hall*, *outdoor stage* pada *rooftop*, *mini cinema*, dan retail. Program-program tersebut dimasukan kedalam zona pertunjukan karena memiliki kaitan yang erat. Misal pertunjukan di *rooftop* akan menarik jika bisa dinikmati juga dari arah jalan Gubernur Suryo dan Balai Pemuda sehingga terjadi interaksi antara pengunjung Balai Pemuda dengan pertunjukan di *rooftop*.



Gambar 2. 3. Konsep desain

Dalam menampilkan bentuk yang mampu bercerita tentang spirit indie digunakan metode *intangible metaphor* dari ketiga fase dalam siklus tersebut.

-Fase Kritik

Kritik merupakan hasil diskusi beberapa orang yang mengarah pada satu objek tertentu dan biasanya bersifat tajam sehingga disimbolkan dengan pola-pola segitiga. Selain itu juga seringkali kritik memiliki sudut pandang yang berbeda-beda sehingga dapat disimbolkan juga dengan *platform* yang berbeda-beda kemiringannya.



Gambar 2. 4. Definisi operasional fase kritik

-Fase Produksi

Produksi oleh musisi indie dilakukan dengan tujuan utama menghasilkan karya album karena dengan album mereka bisa dikenal luas namun memiliki keunikan dalam metodenya. Ada beberapa musisi yang menghasilkan rekamannya dengan *live recording* ataupun tidak. Alat musik yang digunakan bisa jadi beragam dengan karakter dan cara memainkan yang eksploratif. Namun secara umum fase ini dilakukan dengan bertahap menuju kesempurnaan.

Tujuan utama untuk membuat album disimbolkan dengan core yang menerus dari bawah keatas sebagai pusat sirkulasi, utilitas, dan struktur dari bangunan. Metode beragam disimbolkan dengan kotak-kotak yang acak dengan berbagai ukuran digunakan sebagai ruang-ruang rekaman yang berbeda kapasitas. Proses menuju sempurna disimbolkan dengan bentuk memuncak keatas dengan garis horizontal yang digunakan sebagai selubung kedua bangunan.



Gambar 2. 5. Definisi operasional fase produksi

-Fase Pertunjukan

Pertunjukan memiliki sifat yang cenderung menampilkan diri sehingga disimbolkan dengan bentuk kantilever yang terangkat pada satu sisi.

Performance

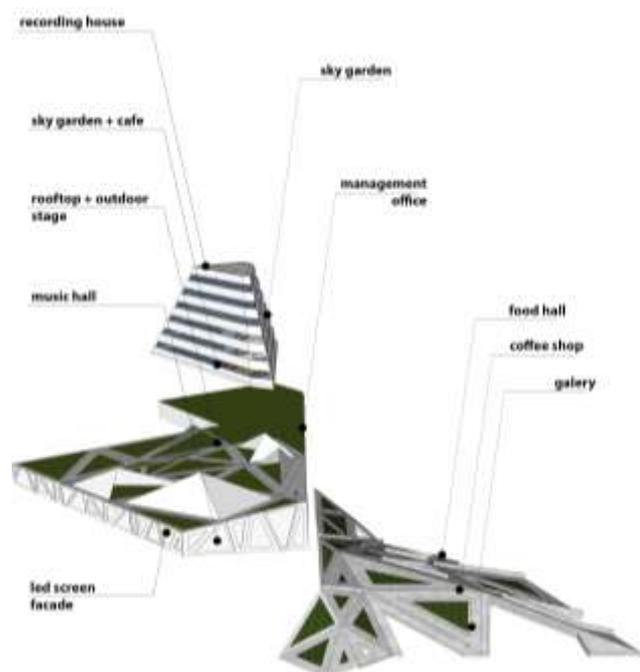


Gambar 2. 6. Definisi operasional fase pertunjukan

C. Zoning dan Fungsi

Bentukan yang terjadi merupakan gabungan definisi operasional tiap fase dari siklus kehidupan indie yang ditata sesuai zona masing-masing program. Pada diagram massa di bawah dijelaskan bentuk dan fungsi

secara keseluruhan dari Fasilitas Kesenian dan Musik Indie di Surabaya.



Gambar 2. 7. Isometri massa terpisah

D. Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 8. Site plan

Pada gambar 2.6 dapat dilihat bahwa pada daerah yang berbatasan dengan Taman Apsari lebih mengundang untuk pedestrian yang berasal dari Taman Apsari. Area tersebut bebas dari sirkulasi kendaraan bermotor. Selain itu pengunjung juga diajak untuk naik ke rooftop melalui atap folded yang dijadikan ramp. Dari sisi jalan Gubernur Suryo jembatan penyeberangan ditangkap masuk langsung ke massa dengan tujuan agar pengunjung yang berada di seberang jalan dapat langsung masuk menuju massa bangunan tanpa melewati ruang terbuka.

E. Desain Eksterior

Material yang digunakan facade pada massa pertunjukan berkolaborasi antara acp dengan layar LED sehingga aktivitas di dalam bangunan khususnya pertunjukan musik dapat ditampilkan secara visual dan dapat ditonton dari arah jalan Gubernur Suryo. Pola yang digunakan tetap segitiga untuk menyesuaikan dengan bentuk lanscape segitiga pada massa kritik.



Gambar 2. 6. Tampak bangunan

Bentuk massa produksi berupa bangunan vertikal dengan bentuk piramid terpotong dan facade garis horizontal. Facade horizontal selain memiliki makna yang sesuai dengan fungsi di dalam juga memiliki kesan harmonis dengan bangunan vertikal di sekitar tapak.



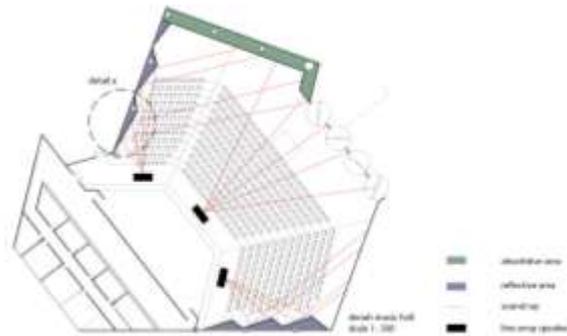
Gambar 2. 9. Perspektif malam hari

F. Pendalaman Desain



Gambar 2. 10. Persektif interior music hall

Permasalahan desain pada ruang pertunjukan musik yaitu kebutuhan kenyamanan akustik yang mampu mawadahi keberagaman jenis musik indie. Permasalahan tersebut diselesaikan dengan pendalaman akustik pada ruang pertunjukan musik. Secara bentuk denah ruang pertunjukan cukup baik karena tidak bermasalah dengan flutter echo. Pada ruang ini juga digunakan tata suara aktif sehingga konsep dasar perancangan akustik ruang pertunjukan musik sebagai berikut:

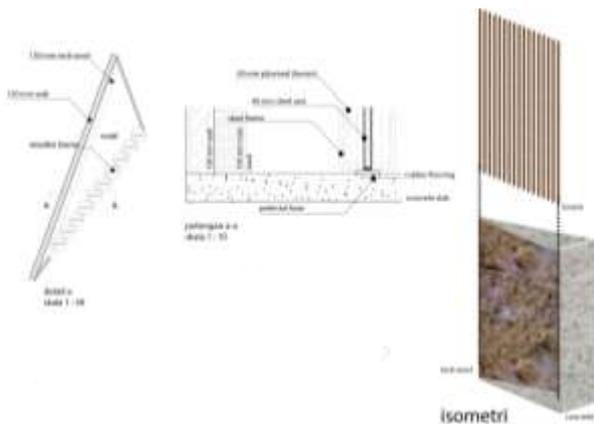


Gambar 2. 11. Konsep akustik

Pada prinsipnya area dinding menjadi sangat berpengaruh pada kualitas akustik karena merupakan area yang paling besar. Maka dari itu dibutuhkan solusi yang fleksibel pada area dinding untuk dapat menyesuaikan dengan frekuensi musik yang beragam dari musik indie. Dinding fleksibel tersebut harus mampu bergerak untuk mencapai kualitas akustik yang diinginkan.



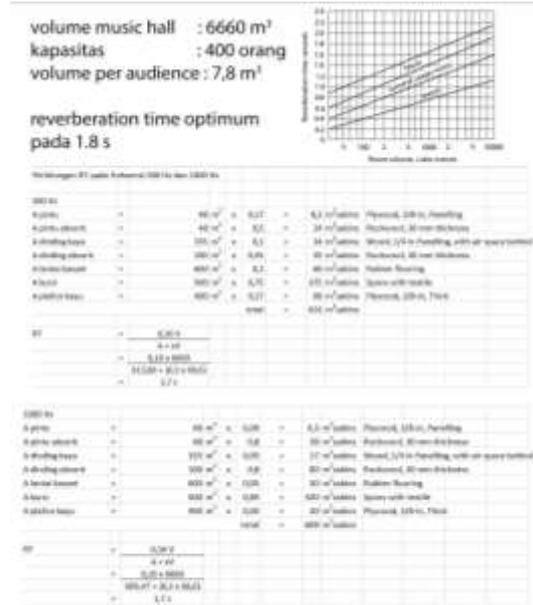
Gambar 2. 12. Konsep dinding fleksibel



Gambar 2. 13. Detil dinding akustik

Pada saat musik yang ditampilkan cenderung pada frekuensi rendah kisi-kisi pada dinding akan secara otomatis bergerak menutup sehingga suara yang datang pada dinding akan bertemu dengan bidang kayu. Sebagaimana diketahui bahwa bidang kayu akan mampu menyerap secara maksimal pada frekuensi rendah. Pada frekuensi rendah yang ekstrim kisi-kisi akan menutup sempurna. Sedangkan pada saat musik cenderung bermain pada frekuensi tinggi maka secara otomatis juga kisi-kisi akan membuka sehingga suara yang datang pada dinding akan bertemu dengan bidang *rock wool*. Sebagaimana diketahui bahwa bidang *rock wool* akan mampu menyerap secara maksimal pada frekuensi tinggi

Penentuan material dari dinding dan interior ruang pertunjukan ditentukan dengan perhitungan waktu dengung. Hal ini bertujuan agar waktu dengung di ruang konser musik sesuai dengan nilai ideal yaitu 1.8 s. Kapasitas ruangan ini mencapai 400 orang dengan volume ruang 6660 m³. Volume per audience yaitu 7,8 m³.



Gambar 2. 14. Perhitungan RT

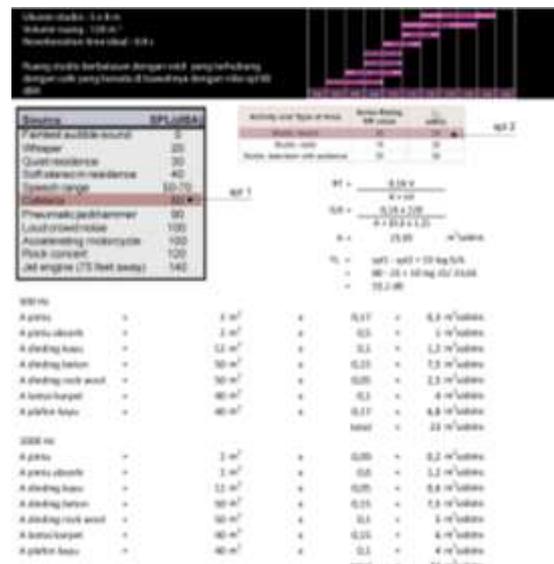
Penentuan material dari dinding dan interior ruang pertunjukan ditentukan dengan perhitungan waktu dengung

Pendalaman akustik berikutnya pada massa produksi dimana ada ruang-ruang publik yang membutuhkan akses visual ke dalam ruang rekaman untuk menunjukkan aktivitas musisi di dalamnya. Maka dari itu butuh suatu barrier yang dapat memisahkan secara audible namun tetap dapat terhubung secara visual.

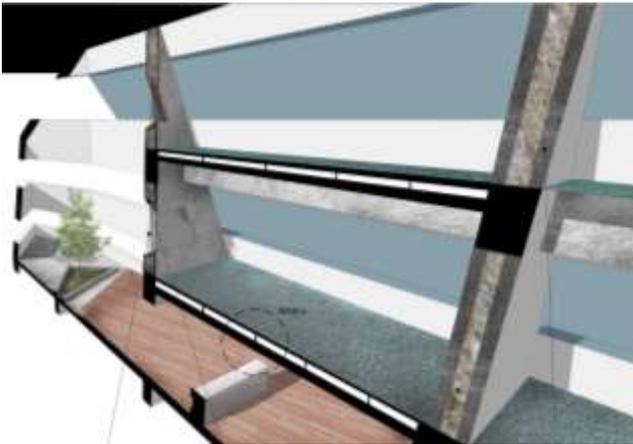


Gambar 2. 15. Diagram konsep pendalaman akustik recording house

Pemilihan material dari dinding ruang rekaman tersebut dilakukan dengan menggunakan perhitungan transmission loss dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 2. 16. Tabel perhitungan Transmission loss

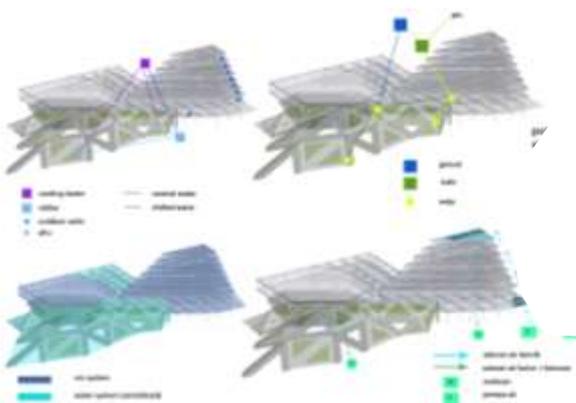


Gambar 2. 17. Potongan perspektif ruang rekaman



Gambar 2. 18. Pemilihan material peredam

G. Struktur dan Utilitas



Gambar 2. 19. Skema Utilitas

Perancangan sistem air bersih menggunakan sistem down feed. Tandon atas diletakan pada atap tower untuk memenuhi semua kebutuhan air di bangunan.

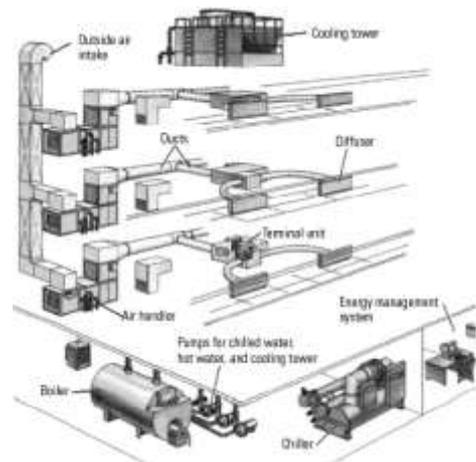
Sistem penghawaan aktif terbagi menjadi 2 zona yaitu: zona ac multisplit, dan zona ac sentral. Zona multisplit di gunakan untuk ruang-ruang yang aktivitasnya tidak bersamaan sehingga penggunaan ac hanya pada saat ruangan digunakan. Zona ac multisplit meliputi ruang kantor manajemen, ruang pertunjukan musik, dan ruang rekaman. Ac multisplit yang digunakan jenis vrv



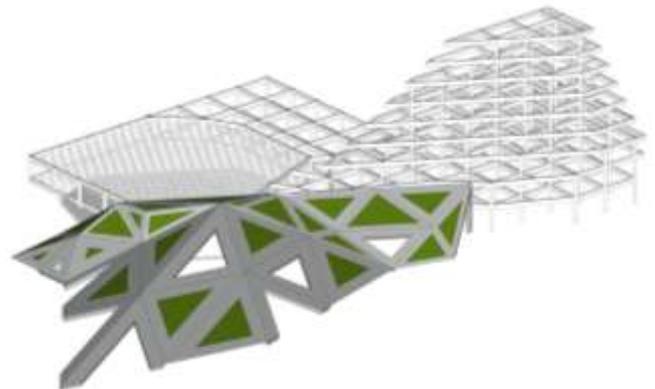
Gambar 2. 20. Sistem ac vrv

Zona ac sentral digunakan untuk ruang-ruang yang dipakai secara massal dan konstan dengan suhu yang stabil. Zona ac sentral meliputi: area retail, galeri,

coffee shop, dan food hall. Ac sentral yang digunakan adalah all water system dengan mesin chiller berada di lantai dasar dan cooling tower pada rooftop.

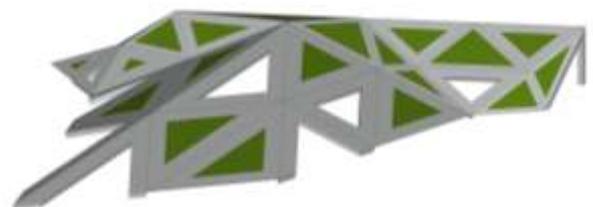


Gambar 2. 21. Sistem ac sentral all water system



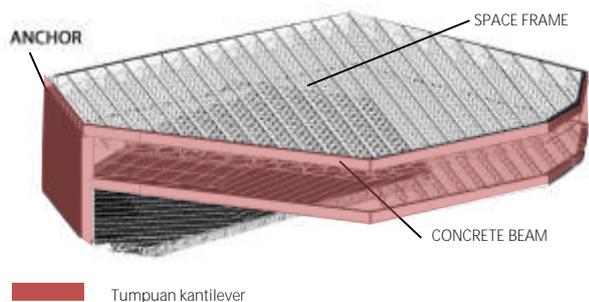
Gambar 2. 22. Sistem struktur keseluruhan

Sistem struktur yang digunakan terbagi menjadi tiga sistem yaitu: sistem bidang lipat, kolom balok, dan kantilever. Sistem bidang lipat digunakan menjadi dinding sekaligus atap pada bagian area publik seperti: galeri, food hall, dan coffee shop. Selain itu bidang lipat ini dapat digunakan untuk lansekap dan juga bersirkulasi menuju rooftop untuk menonton pertunjukan di atas.



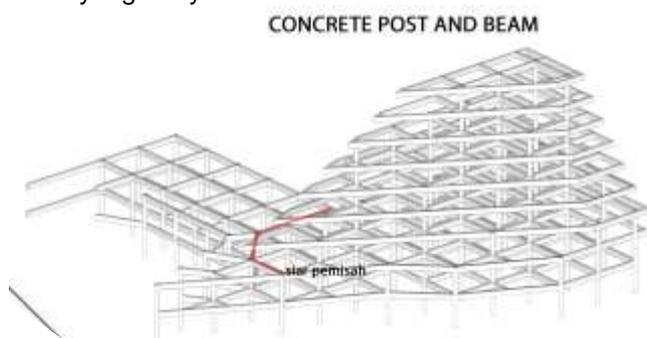
Gambar 2. 23. Sistem bidang lipat

Sistem struktur yang digunakan pada ruang pertunjukan musik yaitu kantilever dengan menggunakan rangka space frame dan bidang kaku sebagai anchor. Serangkaian space frame (lantai, dinding, dan atap) bekerja satu sistem dan bertumpu pada bidang kaku (anchor) dan pada balok beton



Gambar 2. 24. Sistem kantilver

Sistem struktur kolom balok beton digunakan pada ruang kantor manajemen dan pada bangunan vertikal 8 lantai yang berisi ruang rekaman. Modul kolom balok yang dipakai 8 x 8 meter agar efisien pada penataan parkir di basement. Pada sistem ini terdapat siar antara struktur yang hanya dua lantai dan 8 lantai.



Gambar 2. 25. Sistem kolom balok beton

KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Kesenian dan Musik Indie diharapkan membawa dampak positif bagi perkembangan kota Surabaya dan bagi masyarakat kota Surabaya sendiri, di mana kota Surabaya memiliki fasilitas untuk mengapresiasi kesenian musik indie. Perancangan ini telah mencoba menjawab kebutuhan masyarakat modern di Surabaya dan sekaligus menjawab permasalahan desain, yaitu bagaimana merancang sebuah fasilitas bagi para pelaku dan penggemar musik indie yang mampu bercerita tentang spirit indie kepada masyarakat luas melalui bentuk bangunan dan suasana ruang kepada pengunjung. Inovasi yang digunakan pada fasilitas galeri ini diharapkan berhasil menghapus kesan kuno dan ketinggalan zaman seperti fasilitas kesenian yang telah ada sebelumnya. Penyediaan fasilitas publik yang memadai juga merupakan usaha menarik minat masyarakat untuk menjadikan tempat ini sebagai alternatif hiburan utama untuk bersantai dan berkumpul bersama kerabat.

DAFTAR PUSTAKA

Rahayu, Dewi Suci. (2013, Desember 27). Pemkot Surabaya akan beri "gaji" pengamen. *Tempo*. Retrieved January 3, 2016, from <https://m.tempo.co/read/news/2013/12/27/058540551/pemkot-surabaya-akan-beri-gaji-pengamen>.

Alexander, H. (2014, May 15). Resmi, megaproyek center point of Indonesia jatuh ke tangan ciputra. *Kompas.com*. Retrieved June 20, 2015, from

<http://properti.kompas.com/read/2015/05/15/073946721/Resmi.Megaproyek.Center.Point.of.Indonesia.Jatuh.ke.Tangan.Ciputra>.

Ching, F. (1987). *Ilustrasi desain interior*. Jakarta: Erlangga.

De Chiara, J. (1983). *Time-saver standard for building types 2nd ed*. Singapore: McGraw-Hill.

Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek Jilid 1 (33rd ed)*. (Sunarto Tjahjadi, Trans). Jakarta : Penerbit Airlangga.

Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek Jilid 2 (33rd ed)*. (Sunarto Tjahjadi, Trans). Jakarta : Penerbit Airlangga.

Janis, Richard R. *Mechanical and Electrical System in Building*. New Jersey : Perason Education, 2005.

Mills, Edward D. *Building for administration, Entertainment, and Recreation*. Newnes-Butterworths,1976.

Ronascent (2016, 3 Januari). Kaleidoskop: Surabaya Dalam 15 Momen. *Ronascent*. Retrieved 10 Januari 2016, from <http://ronascent.biz/2016/01/kaleidoskop-surabaya-dalam-15-momen/>

Wikipedia (2016, 12 Januari). Independent Music. 27 Desember 2016, from https://en.wikipedia.org/wiki/Independent_music

EVO:R Entertainment. (2007). The History of Indie Music from the 60's to present. Retrieved 10 Januari 2016, from http://www.evor.com/esj_07220701.html

Cris Mugan.(2013, 20 Juli). History and Indie Music: Listen and Learn. Independent. Retrieved 10 Januari 2016, from <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/music/news/history-and-indie-music-listen-and-learn-8720980.html>

Wikipedia, Source. *Indie Music: Bedroom Musicians, Child Indie Musicians, Indie Music Record Labels, Indie Pop, Indie Rock, the Elephant 6 Recording Company*. General Book, 2011.

Rae, Jaci. *The Indie Guide to Music, Marketing, adn Money*. North Shore Record: California, 1998.