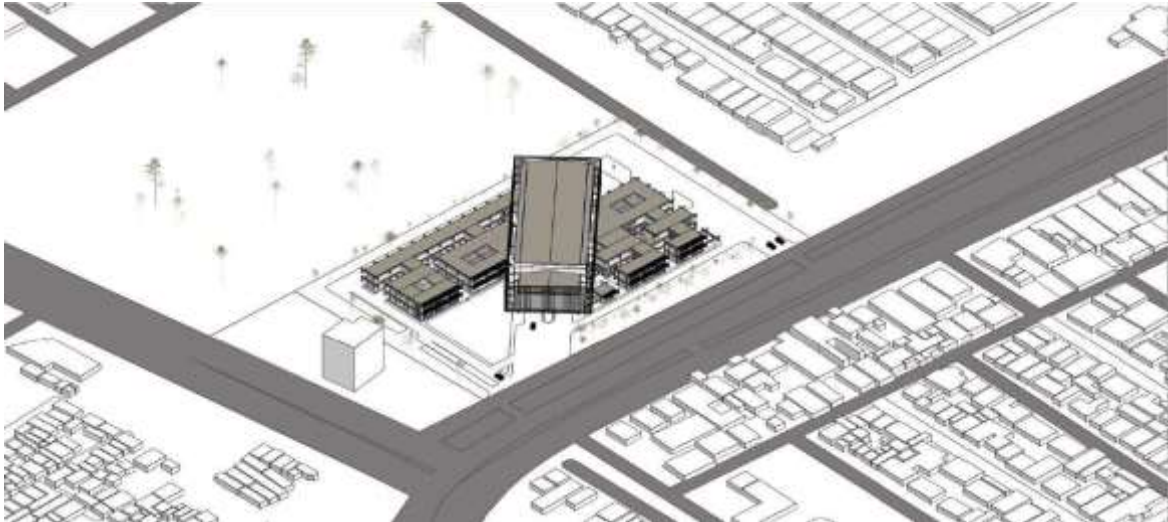


FASILITAS SENI PERTUNJUKAN MUSIK MODERN DI SURABAYA

Natalicia Iandra dan Samuel Hartono
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
nataliciandd@gmail.com; samhart@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif fasilitas seni pertunjukan musik modern di Surabaya

ABSTRAK

Musik adalah suara dari berbagai ritme, nada, dan harmoni dalam satu kesatuan menjadi sebuah karya yang mampu menjadi wadah untuk menyalurkan emosi. Adanya fasilitas seni pertunjukan musik modern diharapkan mampu mewartakan kebutuhan konser musik di Surabaya. Fasilitas utama yang ada di bangunan ini adalah auditorium sebagai tempat konser. Fasilitas pendukungnya antara lain: ruang latihan, ruang rekaman musik, kafe, ruang baca, dan kantor pengelolanya. Fasilitas seni pertunjukan musik modern ini menggunakan pendekatan perilaku pada penerapan desainnya. Perilaku yang diamati adalah perilaku yang terjadi antara performer dan penonton. Musik modern ini diklasifikasikan menjadi tiga genre saja. Ketiga genre ini mewakili perilaku yang terjadi pada performer dan penonton genre musik modern yang berbeda-beda. Tiga genre musik dari musik modern yaitu musik jazz, musik pop, dan musik rock. Desain auditorium yang interaktif dan atraktif diaplikasikan melalui tatanan dan posisi kursi-kursi yang bisa berubah-ubah dengan cepat. Harapannya, fasilitas ini bisa menjadi wadah bagi penikmat seni pertunjukan musik modern. Fasilitas ini tidak hanya mampu dinikmati oleh masyarakat Surabaya saja, tapi diharapkan juga bisa dinikmati oleh masyarakat Indonesia.

Kata kunci : auditorium, konser, pendekatan perilaku, pertunjukan seni, seni musik

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Seni musik menurut Soeharto, M dalam buku “Kamus Musik”(1992 : 86) ialah pengungkapan melalui gagasan, melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni dengan unsur pendukung berupa gagasan, sifat dan warna bunyi. Hal ini didukung dengan eksistensi musik yang masih mampu menjembatani kultur dan budaya yang beragam. Musik juga memmanusiakan manusia, mampu mendobrak segala batasan-batasan yang tercipta di kalangan masyarakat.

Antusiasme musik di tanah air terus meningkat seiring majunya zaman. Negara Indonesia sendiri telah menyumbang beberapa nama di kancah musik internasional. Beberapa musisi besar tanah air telah tersebar di Amerika Serikat, Korea Selatan, bahkan Prancis. Genre musik yang hadir dan berkembang di masyarakat Indonesia juga

beragam. Terdiri dari musik gerejawi, dangdut, pop, jazz, indie, rock, punk, country, RnB, rap, dan lainnya. Era Gen Z juga dinilai memiliki antusiasme yang lebih kuat untuk bereksperimen dalam bidang musik. Sebab, faktor berkembangnya aplikasi digital dan media, mampu merobohkan batasan-batasan dalam musik itu sendiri. Asumsi- asumsi terhadap penggemar musik di genre tertentu juga sudah mulai pudar seiring waktu. Musik tidak hanya digunakan saat menonton konser saja, sekarang bisa kita temui bahwa banyak orang menggunakan musik saat belajar, saat membersihkan rumah, atau saat menyetir kendaraan. Pada gambar di atas, Brian Imanuel dan Nicole Zefanya menjadi salah satu musisi Indonesia yang mampu menembus pasar internasional.

Tumbuh kembang musik di tanah air tidak setara dengan tumbuh kembang fasilitas-fasilitas yang mewadahnya. Berdasarkan fakta dan data di lapangan, musik masih sering dianggap sebelah mata oleh masyarakat. Di Surabaya, fasilitas edukasi dan pertunjukan musik belum mencerminkan tentang karakter musik dan ruang itu sendiri. Menurut beberapa pengalaman pribadi, studio rekaman musik yang ada di Surabaya dan sekitarnya berupa bangunan di dalam ruko, menyewa sebuah rumah, atau bangunan dengan skala ruang yang kecil. Tentu fasilitas ini tidak mampu menampung banyak alat musik di dalamnya. Suara yang bergema dalam ruang juga tidak mampu memberikan suara dengan kualitas baik. Tempat yang mampu memfasilitasi minat masyarakat dalam bermusik di kota Surabaya masih kurang. Pertunjukan musik yang sering digelar rutin di Surabaya juga masih perlu menyewa lahan di area parkir Grand City mall, lapangan DBL, ruang SSC Pakuwon Trade Center mall, dan Jatim Expo. Ruang khusus untuk penyaluran seni musik secara general yang mampu diakses oleh masyarakat dari semua kalangan, masih belum ditemukan di Surabaya.

1.2 Tujuan perancangan

Proyek ini bertujuan untuk dapat memfasilitasi pemain musik, mulai dari musisi, anggota pemain musik dalam sebuah band, orkestra, dan penikmat musik itu sendiri. Selain sebagai fasilitas pertunjukan musik, proyek ini juga mendukung adanya ruang untuk memfasilitasi edukasi dalam bermusik. Target sasaran dari proyek ini mulai dari anak-anak hingga orang lanjut usia. Fasilitas ini bermanfaat bagi penikmat musik di kota Surabaya dan sekitarnya. Selain itu, mampu menjadi fasilitas yang layak untuk mendorong musisi-musisi yang baru mau terjun ke industri musik tanah air.

1.2 Manfaat Perancangan

- a. Bagi perancang: Perancang mengetahui metode-metode baru yang dapat didukung dalam segi arsitektur.
- b. Bagi masyarakat: Menyediakan fasilitas pelatihan seni musik dan pertunjukan seni untuk kawasan sekitar.
- c. Bagi pengunjung: Mampu mengakomodasi kebutuhan auditorium dengan memperhatikan tiga genre berbeda di musik modern.
- d. Bagi musisi: Menjadi ruang atau wadah baru untuk berekspresi dalam musik, sehingga dapat menjadi tempat brainstorming ide musik, latihan, dan perform musik itu sendiri.

1.3 Masalah Perancangan

1.3.1 Masalah umum

- Merancang Fasilitas Seni Pertunjukan Musik Modern di Surabaya yang sesuai dengan kebutuhan persyaratan ruang sehingga dapat memberikan fasilitas yang nyaman bagi penonton dan performer.
- Merancang fasilitas yang dapat mawadahi kebutuhan konser musik sehingga dapat bermanfaat di area tapak yang terpilih.
- Merancang fasilitas yang dapat meningkatkan minat masyarakat dalam memajukan perkembangan

musik di era sekarang mulai dari usia belia hingga tua.

1.3.2 *Masalah khusus*

- Menghadirkan fasilitas yang mampu mewedahi kebutuhan ruang bagi tiga genre musik modern yaitu pop, jazz, dan rock.
- Mewujudkan fasilitas seni pertunjukan musik yang interaktif dan atraktif.

2. **PERANCANGAN TAPAK**

2.1 *Kriteria Tapak*

- Dekat dengan fasilitas umum dan fasilitas pendidikan (sekolah dasar - universitas)
- Aksesibilitas ke tapak mudah dijangkau
- Area sekitar tapak tidak terlalu dekat dengan permukiman

2.2 *Data dan Lokasi Tapak*

Lokasi tapak

Jl. Dr. Ir. H. Soekarno, Kali rungkut, Rungkut, Surabaya, Jawa Timur 60293.



Gambar 2.1 Lokasi tapak
Sumber: Google maps.com

Batas tapak

- Batas utara : Jl. Medokan asri tengah
- Batas timur : Tanah kosong
- Batas selatan : Jl. Medokan asri timur
- Batas barat : Jl. Dr. Ir.H. Soekarno

Peraturan tapak

- Luas lahan : 27.000 m²
- Tata guna lahan zona : Perdagangan dan jasa
- Tata guna lahan sub : Skala regional/kota

Intensitas tapak

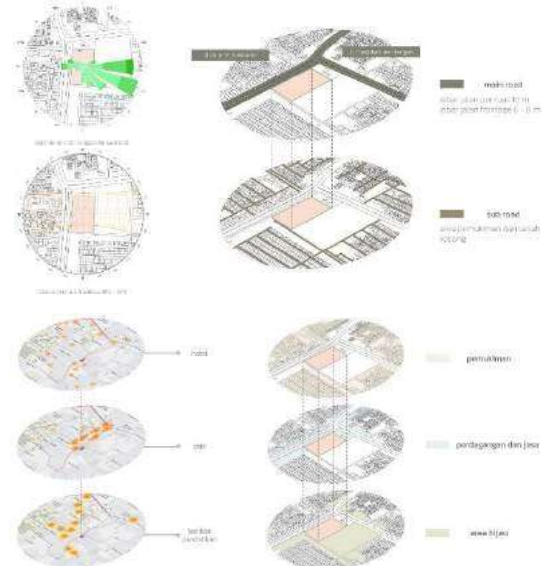
- GSB : 5 m
- KDB : maks. 50%
- KLB : maks. 5 poin
- KDH : min. 10%

Tinggi maks. bangunan : 50 m

Jumlah maks. basement : 3 lantai

(Sumber: Peta RDTR Surabaya)

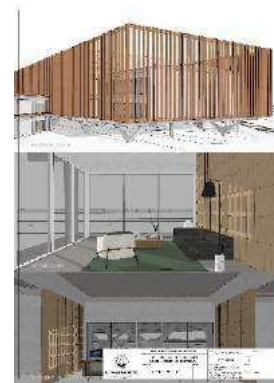
Analisis tapak



Gambar 2.2 Analisis tapak
Sumber: Dokumentasi pribadi

3. **DESAIN BANGUNAN**

3.1 *Intensi dan Konsep Desain*



Gambar 3.1 Perspektif eksterior dan interior
Sumber: Google maps.com

Intensi desain yang ingin dicapai adalah menciptakan fasilitas seni pertunjukan musik modern yang mampu memberi suasana ruang interaktif dan atraktif melalui tiga genre berbeda dari musik modern. Tiga genre musik berbeda itu ialah genre musik pop, jazz, dan rock. Maka dari itu konsep yang diangkat adalah “Attractive and moveable through the auditorium”.

3.2 *Pendekatan Desain*



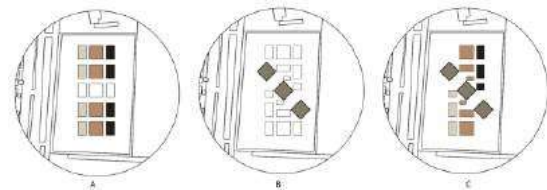
Gambar 3.2 Grafik perbedaan perilaku sesuai genre
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pendekatan desain yang diaplikasikan ke fasilitas ini adalah pendekatan perilaku. Pendekatan ini mengutamakan perilaku yang kerap terjadi pada performer dan penonton saat konser berlangsung. Klasifikasi tiga genre dari banyak genre yang ada di musik modern juga dilandasi dari beberapa alasan. Sebuah auditorium yang mampu memberi suasana ruang untuk musik modern tentunya akan terlalu luas cakupannya. Alasannya karena musik modern memiliki banyak sekali genre. Maka dari itu, penulis mengklasifikasikan cakupan genre yang setidaknya mampu merepresentasikan genre yang ada di musik modern. Tiga genre yang mewakili ini diharapkan mampu memberikan perlakuan yang jelas dan kuat di auditorium nantinya. Perbedaan yang signifikan dari ketiga genre ini juga menjadi salah satu pertimbangan. Mulai dari lingkup ruang yang dibutuhkan cukup berbeda pada genre masing-masing.

Dari yang bisa dilihat di grafik 2.4, perbedaan perilaku performer dan penonton genre musik pop, rock, dan jazz sangat berbeda meskipun berada pada satuan genre musik yang sama. Genre musik pop memiliki program ruang atau kebutuhan ruang yang cukup banyak dan luas. Untuk performer musik pop, kurang lebih membutuhkan ruang untuk penari, pemain latar, penyanyi, dan pemain musik. Untuk bagian penonton, perilakunya juga cukup butuh ruang yang besar. Perilaku penonton yang dimaksud seperti bernyanyi, menari, berdiri dan bertepuk tangan. Lalu, untuk performer musik rock sangat membutuhkan ruang yang besar dan luas. Perilaku yang terjadi di performer musik rock butuh ruang untuk menari, melompat, berteriak, dan lainnya. Personil panggung yang ada pada musik rock juga kurang lebih sama dengan musik pop.

Perilaku penonton di musik rock juga butuh ruang yang cukup besar seperti untuk menari, melompat, bernyanyi sambil bertepuk tangan, dan berteriak. Bahkan ada beberapa perilaku yang sangat butuh banyak ruang seperti menari, saling mendorong, atau bahkan membenturkan tubuh ke sesama penonton. Kegiatan ini biasa dikenal moshing atau juga bisa disebut mosh pit. Sedangkan yang paling berbeda dari antara dua genre musik ini yaitu musik jazz. Perilaku yang terjadi saat konser jazz tidak terlalu butuh banyak ruang. Konser musik jazz akan lebih mengutamakan visual dan akustikanya. Kegiatan panggung juga hanya memerlukan pemain musik dan penyanyi. Begitu juga yang terjadi di bagian penonton, penonton musik jazz lebih banyak duduk, minim berdiri, bernyanyi bersama, bertepuk tangan.

3.3 Transformasi Bentuk



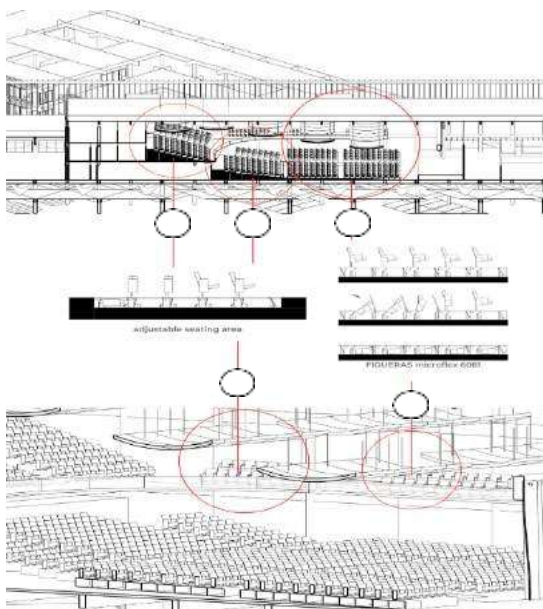
Gambar 3.3 Transformasi bentuk
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada gambar diatas yang berhuruf A yaitu mulanya susunan massa menggunakan grid. Hal ini karena ruang terbagi oleh beberapa zoning sesuai kebutuhan program yang dibutuhkan. Zoning berwarna coklat muda adalah zona publik, warna coklat tua adalah zona semi publik, dan warna hitam adalah untuk performer/utilitas/servis. Gambar B menjelaskan tentang kotak yang berwarna hijau yaitu auditorium. Zoning auditorium berada di lantai 2 dalam bangunan. Auditorium dimiringkan 45° , tujuannya agar dapat memudahkan akses kendaraan pengunjung mengingat kawasan ini cukup ramai sepanjang hari. Selain itu, auditorium dimiringkan untuk menarik pengunjung yang hendak masuk ke dalam fasilitas seni pertunjukan musik ini. Area di bawah auditorium adalah akses masuk utama

bangunan. Lalu, pada gambar C menjelaskan tentang zoning area ruang yang dikurangi beberapa agar komposisi bangunan tidak terlalu masif.

3.4 Penerapan desain

Implementasi desain pada fasilitas seni pertunjukan musik diterapkan pada susunan kursi yang bisa diganti-ganti atau diubah sesuai keinginan. Kursi-kursi auditorium cukup memakan ruang karena biasanya kursi-kursi auditorium bersifat permanen. Cara untuk mewujudkan penerapan desain yang memperhatikan tentang perilaku performer dan pengunjung/penonton adalah dengan membuat konsep tatanan kursi yang mampu diubah dan dipindah sesuai kebutuhan. Jadi, kursi-kursi ini akan ada yang disimpan di dalam lantai atau tetap ada yang permanen. Penataan kursi yang fleksibel akan mampu membuat ruang gerak penonton menjadi lebih besar dan luas. Begitu juga yang terjadi pada performer. Hal ini dikarenakan ketika kursi auditorium mampu dikurangi atau diubah tampilannya, ukuran panggung yang awalnya kecil bisa menjadi besar. Bentuk panggung juga bisa dimaju-mundurkan atau diubah tampilannya sesuai jenis genre musiknya.

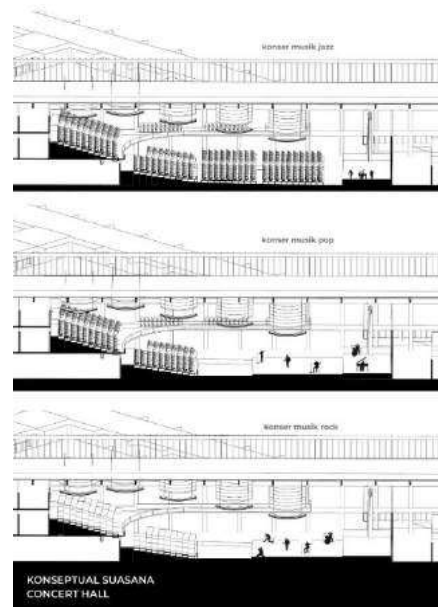


Gambar 3.4 Penerapan desain kursi di ruang auditorium
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada gambar diatas bisa dilihat penerapan tatanan kursi di ruang auditorium.

Tatanan kursi di lantai 1 pada area A mampu disimpan di lantai seperti yang ada pada gambar. Begitu juga dengan kursi-kursi yang ada pada area B di lantai 1. Kursi-kursi yang ada pada lantai 2, area C,D, dan E juga dapat diubah-ubah sesuai kebutuhan. Kursi auditorium mampu disimpan dan dibuka jika dibutuhkan. Jadi, jika sedang tidak digunakan area auditorium bisa lebih luas. Konsep “Attractive and moveable through the auditorium” ini bisa dirasakan melalui suasana ruang yang berbeda. Kursi yang dipakai berasal dari kursi Figueras microflex 6061.

3.5 Pendalaman Desain

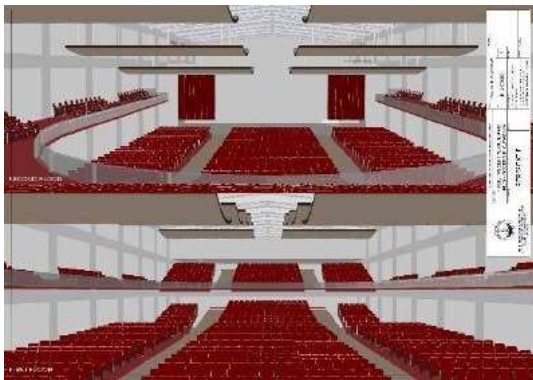


Gambar 3.5 Konseptual suasana auditorium
Sumber: Dokumentasi pribadi

Penerapan perbedaan perilaku terwujudkan pada gambar konseptual suasana ruang konser diatas. Bisa dilihat pada gambar paling atas, saat konser musik jazz berlangsung, tatanan kursi masih pada tempat semula. Penerapan pendekatan perilaku manusia, baik dari segi penonton dan pengunjung diterapkan pada gambar ini. Perilaku penonton yang minim bergerak, minim berdiri, atau berisik membuat kursi-kursi auditorium masih ada pada tempatnya. Begitu juga yang terjadi pada performer musik jazz yang tidak butuh ruang terlalu banyak, karena fokus konser ada pada pemain musik

dan penyanyi. Jadi, ukuran panggung masih menggunakan ukuran original.

Pada saat konser musik pop berlangsung pada gambar 3.4 tengah, posisi kursi mulai berubah. Ada beberapa kursi yang disimpan dan ada yang tidak. Ini juga disebabkan oleh perbedaan perilaku penonton yang melakukan aktivitas seperti bernyanyi, menari, berdiri dan bertepuk tangan. Kursi penonton bagian depan disimpan agar ruang untuk panggung bagi performer bisa lebih luas. Panggung untuk konser pop juga bisa dimajukan agar interaksi antar penonton dan performer bisa terasa lebih dekat/interaktif. Musik pop juga biasanya butuh penari latar, pemain latar, penyanyi, dan pemain musik yang jumlahnya bisa lebih banyak atau cukup bervariasi.



Gambar 3.6 Perspektif interior auditorium
Sumber: Dokumentasi pribadi

Musik rock yang ada pada gambar 3.4 bawah, posisi kursi auditorium hampir semuanya disimpan di dalam ruang simpan bawah. Mengingat bahwa musik rock membutuhkan ruang yang lebih besar dan luas sesuai kebutuhan perilaku manusianya. Hal ini terwujud dari perilaku seperti menari, meloncat, bernyanyi sambil bertepuk tangan, dan berteriak pada konser musik rock. Kegiatan seperti mosh pit juga sangat sering terjadi di konser musik rock. Dimana orang-orang saling membenturkan diri satu sama lain. Tidak hanya berbenturan tapi juga ada yang membuat lingkaran beramai-ramai, membentuk sebuah barisan lalu berputar. Penonton di konser musik rock program

ruangnya juga lebih besar karena sering ditemui orang-orang yang membawa poster atau spanduk-spanduk besar. Dari segi performer juga bisa dilihat jika pemain musik tidak hanya sebagai pemain musik yang diam saat memainkan musiknya. Di konser rock, pemain musik juga memainkan musik mereka sembari meloncat, berputar, dan berinteraksi dengan penonton juga.

3.6 Program Ruang

No	Fasilitas utama	Standar	Satuan	Kapasitas	Jumlah	Luas	Pengguna	Total	Keterangan
1	Auditorium + galeri atas	0,6	m ² /unit	1500	1	1500	penonton	1500	
2	Stage	50	m ² /unit		1		penonton, penghibur	50	
3	Backstage	0,8	m ² /unit	5000	1	4000	penonton, penghibur	4000	70% dan 30%
4	Meja barisan lobby	0,8	m ² /unit	5000	1	4000	penonton	4000	
5	Desain and interior	3,4	m ² /unit	1 juta + 500 juta	1	12	penonton	12	
6	Backstage and kamar	3,2	m ² /unit		2	6,4	penonton, penghibur	12,8	50% auditorium
7	Informasi center	9	m ² /unit		2	18	penonton	36	
8	Ticket counter	9	m ² /unit		2	18	penonton	36	
9	Ruang VIP	11	m ² /unit	10	1	10	penonton, penghibur	10	10% panggung
10	Ruang penyanyi	14	m ² /unit		2	28	penonton	56	
11	Ruang barisan TV	6	m ² /unit	3 unit	3	6	penonton	18	
12	Ruang foto studio	11	m ² /unit	4 unit	1	12	penonton	12	
13	Ruang sound system	1	m ² /unit	4 unit	1	4	penonton	4	
14	Ruang pentastar	6	m ² /unit		1	24	penonton	24	
15	Tangga naik				1	40	penonton	40	
16	Staging panggung				1	4000	penonton	4000	
17	Lobby	10	m ² /unit		3	30	penonton	30	
18	Ticket auditorium + performer	3,4	m ² /unit	3 juta + 500 juta	1	12	penonton, penghibur	12	
19	Ticket auditorium + panggung	1	m ² /unit		6	6	penonton	6	
20	Backstage room	10	m ² /unit		1	100	penonton	100	
21	Backstage room	1,2	m ² /unit	100	1	120	penonton	120	
22	Stage						penonton	4791	
Jumlah								17003	
Sirkulasi 20%								3400,6	
Total								20403,6	

No	Fasilitas panggung	Standar	Satuan	Kapasitas	Jumlah	Luas	Pengguna	Total	Keterangan
1	Meja lobby	6,5	m ² /unit	3000	1	19500	penonton	19500	50% panggung
2	Backstage				1	4	penonton	4	
3	Meja barisan atas	2,25	m ² /unit		4	20,00	penonton	116,00	
4	ATM center	2	m ² /unit		1	2,25	penonton, penghibur	2,25	
5	Ruang konferensi	2	m ² /unit		2	4	penonton	4	
6	Gift				1	300,0	penonton	300,0	
7	Meja dan kursi	33	m ² /unit		1	23,00	penonton, penghibur	46,00	
8	Barber				1	50,00	penonton	50,00	
9	Ticket lobby				1	25,00	penonton	25,00	
10	Ticket area				1	25,00	penonton	25,00	
11	Ruang kesan	1,2	m ² /unit	100	1	204,25	penonton	204,25	
12	Desk and check				1	22,00	penonton	22,00	
13	Backstage room				1	44	penonton	44	
14	Recording studio				1	64	penonton	64	
Jumlah								17003	
Sirkulasi 20%								3400,6	
Total								20403,6	

No	Fasilitas perkota	Standar	Satuan	Kapasitas	Jumlah	Luas	Pengguna	Total	Keterangan
1	Ruang galeri manager	9,0	m ² /unit	3	1	2,4	penonton	2,4	
2	Ruang auditorium	9,0	m ² /unit	3	1	2,4	penonton	2,4	
3	Ruang sekretariat	7,5	m ² /unit	3	1	2,4	penonton	2,4	
4	Ruang lobby	9,0	m ² /unit	3	1	2,4	penonton	2,4	
5	Ruang rapat	48,24	m ² /unit	10	1	48,14	penonton	48,14	
6	Ruang kerja	1,4	m ² /unit	1	1	6,72	penonton	6,72	
7	Ruang toilet				1	20	penonton	20	
8	Ruang barisan				1	10,00	penonton	10,00	
9	Ruang barisan	58,85	m ² /unit	1	1	58,80	penonton	58,80	
10	Ruang barisan barisan				1	40	penonton	40	
11	Ruang pengantar barang				2	30,70	penonton	19,70	
12	Ticket				1	22,00	penonton	22,00	
Jumlah								402,20	
Sirkulasi 20%								80,44	
Total								482,64	

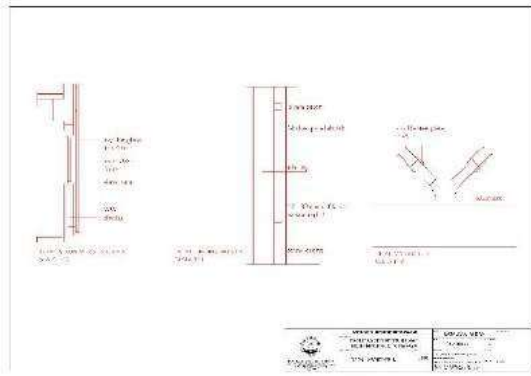
No	Fasilitas utama	Standar	Satuan	Kapasitas	Jumlah	Luas	Pengguna	Total	Keterangan
1	Lobby barisan	30		8	1	20,00	penonton	20,00	
2	Barber	2,5	m ² /unit	20	1	20,00	penonton	20,00	
3	Outlook				1	20	penonton	20	
4	Ruang barisan	7,5	m ² /unit	4	1	10	penonton	10	
5	Post office	4	m ² /unit	2	2	16	penonton	32	
6	Ruang barisan				1	10	penonton	10	
7	Ruang barisan				1	10	penonton	10	
8	Ruang barisan				4	100	penonton	100	
9	Ruang barisan	30	m ² /unit		2	10	penonton	40	
10	Ruang CC TV	24	m ² /unit		1	14	penonton	14	
11	Ruang barisan	24	m ² /unit		1	10	penonton	10	
12	Ruang MCSE	20	m ² /unit		1	10	penonton	10	
13	ITC bar	40	m ² /unit		1	10	penonton	10	
14	Informasi perspektif	10	m ² /unit		1	10	penonton	10	
15	Tangga barisan				1	10	penonton	10	
Jumlah								390,10	
Sirkulasi 20%								78,02	
Total								468,12	

No	Fasilitas galeri	Standar	Satuan	Kapasitas	Jumlah	Luas	Pengguna	Total
1	Meja penghibur	12,5			10	125,0	penonton	125,0
	Mobal				10	125,0	penonton	125,0
	Mobal	2			1	20,0	penonton	20,0
	Meja	40,5			1	150,0	penonton	150,0
2	Meja penghibur	12,5			10	125,0	penonton	125,0
	Mobal				10	125,0	penonton	125,0
	Mobal	2			1	20,0	penonton	20,0
3	Truk barisan	10			5	20,0	penonton	20,0
4	Ruang tangga oper	1,0			2	10	penonton	10
Jumlah								540,0
Sirkulasi 20%								108,0
Total								648,0

No	Entas ruang	Luas
1	Ruang utama	5505,5
2	Ruang penunjang	4101,156
3	Ruang penghibur	543,110
4	Ruang servis	776,529
Jumlah		10926,29
5	Ruang parkir	10990
Total		21916,29

Gambar 3.7 Rekapitulasi program ruang
Sumber: Dokumentasi pribadi

4. DETAIL ARSITEKTUR

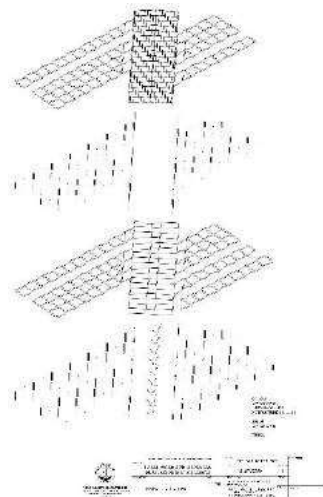


Gambar 4.1 Detail arsitektur
Sumber: Dokumentasi pribadi

Fasilitas ini memiliki fasad sebagai secondary skin bangunan. Selain sebagai daya tarik bagi pengunjung, fasad ini diharapkan juga dapat memberi perlindungan bagi bangunan yang menghadap barat dan timur. Guna fasad juga untuk merapikan bentuk agar terlihat rapi dari sisi eksterior. Maka dari itu, terlihat pada gambar 3.8 terdapat detail pada bagian fasad. Fasilitas ini juga memiliki auditorium dan ruang musik, serta ruang rekaman. Maka dari itu, terlihat pada gambar terdapat detail pada bagian dinding. Struktur main entrance berbentuk v yang unik, kehadiran struktur ini menjadi penanda main entrance yang mudah dikenali bagi pengunjung. Maka dari itu, terlihat pada gambar di atas terdapat detail pada bagian struktur main entrance.

5. SISTEM BANGUNAN

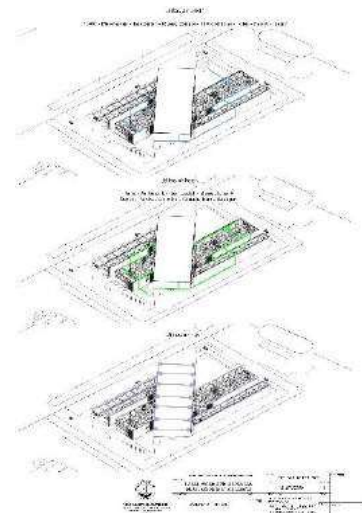
5.1 Sistem Struktur



Gambar 5.1 Sistem struktur
Sumber: Dokumentasi pribadi

Struktur utama yang digunakan merupakan kolom dan balok baja IWF. Selain itu, terdapat juga steel truss pada auditorium karena kebutuhan ruang yang perlu bentang lebar, sehingga ruang terlihat luas dan bebas kolom. Salah satu keunikan dalam desain struktur terdapat pada bagian entrance utama, dimana struktur menggunakan bentuk struktur v. Hal ini diharapkan bisa memberi suasana ruang yang berbeda pada bagian struktur main entrance dengan struktur ruang lainnya. Struktur main entrance yang berbentuk seperti huruf v diharapkan bisa menarik pengunjung untuk masuk ke fasilitas ini.

5.2 Sistem Utilitas Air

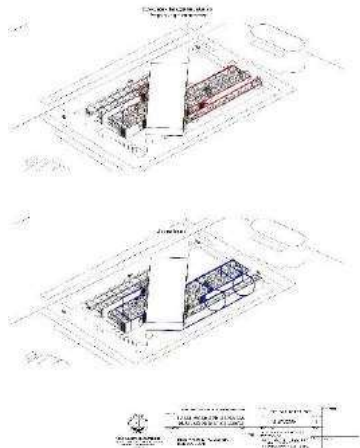


Gambar 5.2 Sistem utilitas air
Sumber: Dokumentasi pribadi

Semua utilitas air disalurkan melalui shaft yang ada pada core tiap bangunan, lokasi ruang pompa dan STP berada di ground floor, sehingga penyaluran air menggunakan sistem Up Feed. Untuk ruang pompa air berada di lantai basement. Lokasi toilet cukup mudah dan strategis yaitu berada di titik-titik yang jelas dari lantai 1 dan 2, sehingga pendistribusian air menjadi lebih mudah. Atap fasilitas ini sebagian besar juga merupakan atap dak beton. Cara agar air hujan tidak tergenang, maka diberi floor drain di tiap dak beton yang akan disalurkan secara vertikal

kepada gutter yang berada di lantai dasar, sehingga bisa diarahkan ke saluran kota.

5.3 Sistem Utilitas Evakuasi dan Listrik



Gambar 5.3 Sistem utilitas evakuasi dan listrik
Sumber: Dokumentasi pribadi

Terdapat 5 tangga kebakaran yang bisa digunakan untuk evakuasi pada sisi auditorium. Titik evakuasi juga berada di tempat yang strategis karena dekat dengan jalan keluar tangga kebakaran serta dapat langsung keluar dari area bangunan. Unit pemadam kebakaran juga dapat mengelilingi segala sisi di fasilitas ini. Mobil pemadam kebakaran mampu masuk ke area taman depan dan belakang, sehingga bisa menjangkau titik-titik evakuasi lebih cepat dan mudah.

6. KESIMPULAN

Perancangan Fasilitas Seni Pertunjukan Musik Modern di Surabaya dilatarbelakangi oleh berkembangnya industri musik di Indonesia. Kehadiran fasilitas ini diharapkan bisa menjadi wadah bagi anak muda dan masyarakat, sehingga dapat mengembangkan dan meningkatkan industri musik di Indonesia menjadi lebih baik. Kehadiran fasilitas yang berada di wilayah Surabaya Timur juga memberi peluang bagi satu-satunya fasilitas konser musik. Perancangan bangunan ini menjawab masalah desain yaitu kebutuhan karakter dan ekspresi ruang yang interaktif dan atraktif bagi tiga genre berbeda dalam musik modern. Melalui konsep “Attractive

and moveable through the auditorium”, maka fasilitas ini akan memperhatikan kegiatan dari perilaku performer dan penonton. Sekian laporan perancangan akhir “Fasilitas Seni Pertunjukan Musik Modern di Surabaya”, semoga dengan adanya proyek ini dapat memberi manfaat kepada pembaca dan masyarakat tentang industri musik yang ada di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Soeharto, M. (1992). Kamus musik. Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo).
- Sterken, S. (2007). Music as an art of space: interactions between music and architecture in the work of Iannis Xenakis. *Resonance: Essays on the intersection of music and architecture*, 21-51.
- "360 Paris Music Factory / Agence Engasser et Associés" 06 Mar 2022. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/977979/360-paris-music-factory-agence-engasser-et-associés>>
- “Rich Brian, NIKI, dan 88Rising di Panggung Coachella: Pelajaran Bagi Musisi Dalam Membangun Audiens di Kancan Global”. (2022, 29 April). <https://theconversation.com/rich-brian-niki-dan-88rising-di-panggung-coachella-pelajaran-bagi-musisi-dalam-membangun-audiens-di-kancan-global-181849>
- Istiadji, A. D., & Binarti, F. (2007). Studi Simulasi Ecotect Sebagai Pendekatan Redesain Akustik Auditorium. *DIMENSI, Jurnal Teknik Arsitektur*, 35(2), 107-116.
- Toyota, Y., Komoda, M., Beckmann, D., Quiquerez, M., Bergal, E., Toyota, Y., ... & Bergal, E. (2020). Richard B. Fisher Center for the Performing Arts. *Concert Halls by Nagata Acoustics: Thirty Years of Acoustical Design for Music Venues and Vineyard-Style Auditoria*, 23-31.