

Gedung Konser dan Fasilitas Musik Pop di Surabaya

Sheren Puspa Winarta, dan Nugroho Susilo
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: sherenpw@hotmail.com; nugroho@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (bird eye view). Sumber : penulis

ABSTRAK

Proyek ini merupakan prasarana yang dirancang untuk konser musik pop yang memiliki bangunan utama berupa auditorium konser dengan kapasitas ± 2000 orang penonton dan dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas pendukung yaitu pelatihan musik, *retail* alat musik dan pernak-pernik konser, serta galeri musik pop. Surabaya dipilih sebagai lokasi bangunan gedung ini karena Surabaya merupakan kota terbesar ke dua di Indonesia sehingga berpotensi untuk ajang pagelaran musik pop, dan banyaknya peminat masyarakat surabaya terhadap musik pop terutama pada kawula muda. Yang menjadi rumusan masalah utama dalam proyek ini adalah bagaimana mendesain sirkulasi yang teratur dengan banyaknya kapasitas penonton anak muda untuk konser pop *indoor*. Untuk dapat menjawab rumusan masalah tersebut maka penulis menggunakan pendekatan sirkulasi dan perilaku anak muda, sedangkan pendalaman yang digunakan yaitu akustik mengingat fungsi utama dari bangunan ialah untuk konser musik. Sehingga ketika ditinjau kembali dapat menjawab rumusan masalah dalam proyek ini baik dari segi fungsi bangunan maupun sifat dari konser musik pop itu sendiri.

Kata Kunci: konser musik, konser musik pop, musik pop, Surabaya, Jawa Timur.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia Seni dan Hiburan merupakan hal yang marak dikalangan masyarakat dunia. Salah satunya ditunjukkan oleh perkembangan dunia industri musik yang semakin beragam dan bertumbuhnya seniman-seniman profesional baik di tingkat internasional maupun nasional. Di Indonesia sendiri ketertarikan terhadap seni musik sangat tinggi, baik musik lokal, nasional, maupun internasional. Contohnya musisi-musisi nasional yang terus bermunculan, ajang-ajang pencarian bakat di bidang musik yang cukup populer saat ini baik dari dalam negeri maupun pengaruh dari luar negeri, dan sekolah-sekolah terbaik yang ada di Indonesia tidak lepas dari pengajaran seni musik. Sehingga hal ini menunjukkan minat orang-orang terhadap musik tidak pernah padam dari generasi ke generasi malahan terus berkembang dan bervariasi baik internasional maupun di Indonesia.

Dengan adanya perkembangan musik tersebut perkembangan genre musik pun juga bermacam-macam, seperti aliran musik klasik, musik jazz, musik reggae, musik pop dan masih banyak lainnya. Setiap aliran musik memiliki keunikan irama sendiri-sendiri yang khas, namun musik pop memiliki keunikan karena mengutamakan ketertarikan banyaknya pendengar dari pada keartistikan musik itu sendiri. Musik pop tergolong aliran musik modern yang istilahnya berasal dari singkatan kata "*popular*" yang

berkembang sejak tahun 1950-an. Musik pop memiliki ciri khusus yaitu semua orang dapat menikmati musik dan tujuan utamanya ialah kenikmatan penonton dan kesuksesan komersial. Namun musik pop seringkali berorientasi menuju pasar muda dikarenakan musik pop ini mudah didengar dan liriknya lebih mengarah pada kehidupan sehari-hari, menitik beratkan pada selera para pendengar sehingga musiknya mengikuti perkembangan zaman baik lirik maupun musik itu sendiri yang ditunjang oleh berbagai inovasi teknologi dan tidak terbatas hanya pada satu aliran tertentu.



Gambar 1.1 Artis pop nasional & internasional. Sumber: Google Images

Oleh karena perkembangan musik pop tersebut diperlukan penanganan profesional agar dunia seni musik tetap terus berkembang dan bergairah. Penanganan profesional tersebut dengan mengadakan sarana dan prasarana yang memadai. Untuk itu penulis tergerak untuk memilih desain gedung konser musik pop untuk mewadahi potensi-potensi musik pop yang ada di Indonesia dengan mengadakan konser atau pagelaran musik yang besar dan megah. Mengingat konser musik atau pagelaran musik tidak lepas dari pembelajaran musik itu sendiri, sehingga juga diperlukan sarana-prasarana pembelajaran musik yang dapat mendukung dan menghidupkan pagelaran musik tersebut, karena itu penulis memilih fasilitas pembelajaran musik pop untuk mengasah setiap potensi-potensi musik yang ada pada setiap orang khususnya pada anak muda yang mewakili sifat musik pop itu sendiri.

Surabaya sebagai kota terbesar ke-2 setelah Jakarta memiliki potensi untuk diadakan ajang pagelaran musik pop, ditambah pula dengan banyaknya peminat masyarakat Surabaya akan musik pop terutama pada kawula muda. Selain itu kurangnya sarana prasarana yang mendukung untuk konser musik pop di Surabaya, seperti selama ini konser-konser musik pop dari artis luar negeri maupun dalam negeri yang diadakan di Surabaya diselenggarakan ditempat-tempat yang mempunyai fungsi utama bukan untuk konser musik, seperti didalam convention mall dan ruang serba guna.

B. Rumusan Masalah

Dalam mendesain proyek ini ada rumusan masalah utama yaitu bagaimana mendesain sirkulasi yang teratur dan mengarahkan ±2000 penonton anak muda

untuk konser musik pop *indoor*, mengingat selama ini seringkali konser pop di Surabaya berada di *outdoor* dan dapat memiliki kecenderungan rusuh.

C. Tujuan Perancangan

Proyek ini didesain dengan tujuan agar dapat mewadahi kebutuhan masyarakat Surabaya untuk tetap melestarikan dunia musik khususnya genre pop yang banyak diminati kawula muda sebagai generasi penerus bangsa.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.1 Letak lokasi tapak (area bertanda merah) dalam radius 1km. Sumber: Google Earth



Gambar 1.2 Letak lokasi tapak. Sumber: Google Earth

Lokasi tapak berada di kota Surabaya timur di Jawa Timur. Akses jalan utama yaitu jalan besar dua arah Jl. Dr. Ir. H. Soekarno. Alasan pemilihan lokasi yaitu kawasan yang tidak terlalu macet mengingat kebutuhan konser pada bangunan ini menjangkau ±2000 orang, dekat dengan tempat-tempat pendidikan (UPN Veteran Jawa Timur, Universitas Surabaya Tenggilis, SDN dan SMPN setempat) untuk menarik anak muda, dan dekat dengan kawasan perumahan untuk memberi alternatif fasilitas hiburan kawula muda.



Gambar 1.3 Peta peruntukan Surabaya. Sumber: Peta peruntukan Surabaya 2014

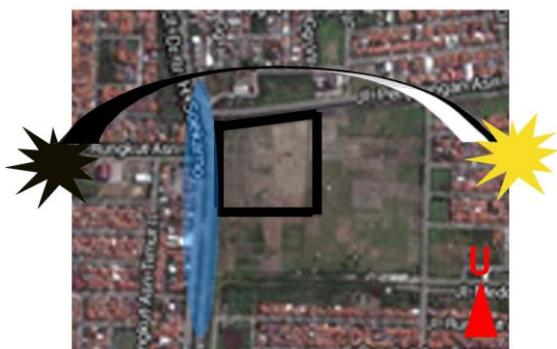
Berdasarkan peta peruntukan Surabaya 2014 kawasan ini merupakan fasilitas umum. Jadi sesuai dengan perletakan tata guna lahan untuk bangunan gedung konser. Berikut data tapak.

Luas lahan	: ± 8 Ha
KDB max	: 50-70 %
KLB max	: 150 – 200 %
GSB Utara (Jl. Penjaringan Asri)	: 8 m
GSB Barat (Jl. Ir. Dr. H. Soekarno)	: 10 m
GSB Timur (Tanah kosong)	: 4 m
Kelurahan	: Rungkut Kidul
Kecamatan	: Rungkut

DESAIN BANGUNAN

A. Analisa Tapak dan Zoning

Kontur tanah pada tapak ini datar dan memiliki akses untuk jalan utama masuk ke tapak pada Jl. Dr. Ir. H. Soekarno.



Gambar. 2.1 Analisa Tapak. Sumber: penulis.

Jalan sisi utara tapak untuk akses sekunder keluar dan masuk ke lokasi tapak.



Gambar. 2.2 Analisa Tapak. Sumber: penulis.

Area yang berdekatan dengan Jl. Dr. Ir. H. Soekarno (area bertanda hijau pada gambar 2.3) digunakan untuk mengundang karena dekat dengan akses jalan besar utama dua arah. Untuk itu area ini digunakan untuk area umum seperti *lobby*, *foodcourt*, *retail* pernak-pernik konser & alat musik, dan tempat pelatihan musik pop.



Gambar. 2.3 Analisa Tapak. Sumber: penulis.

Area pada gambar bertanda kuning digunakan untuk area konser musik karena kondisi site yang cukup jauh dari jalan utama yang lebih bising. Area ini juga dimanfaatkan untuk *backstage* dan *service* karena dianggap area belakang. Area timur pada site juga dimanfaatkan untuk kantor pengelola yang penggunaannya lebih produktif dari pada konser.



Gambar. 2.4 Analisa Tapak. Sumber: penulis.

B. Pendekatan Perancangan

Dalam merancang proyek ini penulis menggunakan pendekatan sirkulasi dan perilaku.

Sirkulasi didesain terutama untuk akses penonton dan artis sebagai sosok idola pada konser musik pop yang harus dijaga keprivasiannya.

Menggunakan prinsip penonton konser pop yaitu *vip* dan *festival*, dimana posisi penonton *vip* yang dekat dengan artis dan langsung berinteraksi dengan artisnya (dekat area panggung).



Gambar. 2.5 Posisi penonton konser pop terhadap panggung. Sumber: penulis.

Pendekatan perilaku karena sasaran pengguna adalah anak muda, dilihat dari sifat anak muda saat mengunjungi konser pop yaitu berkumpul menunggu konser, melihat-lihat tentang *event*, berfoto-foto sebelum/setelah konser, mencoba hal-hal baru, dan membeli pernak-pernik untuk konser.



Gambar. 2.6 Perilaku anak muda ketika mengikuti konser musik pop. Sumber: Google Images

C. Penataan Massa



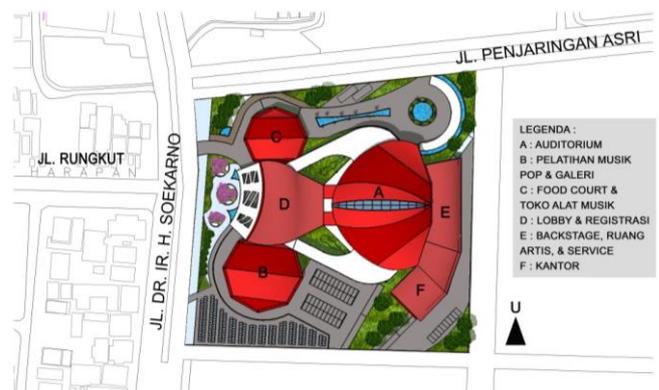
Gambar. 2.7 Zoning pada tapak. Sumber: penulis

Berdasarkan analisa tapak dan pendekatan yang digunakan, penulis memiliki konsep desain yaitu dengan menciptakan area-area berkumpul untuk memecah kerumunan ±2000 orang dengan pengarahan jalur sirkulasi untuk konser dan dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas pendukung konser yang menarik anak muda. Berikut transformasi bentuk yang tercipta. Dengan menciptakan 3 area berkumpul dimana perletakan disesuaikan dengan kondisi tapak dari analisa tapak (area mengundang &

area privasi) yang ketiganya merupakan area berkumpulnya orang.



Gambar. 2.7 Transformasi bentuk massa. Sumber: Penulis



Gambar. 2.8 Tatanan massa terlihat dari *siteplan*. Sumber: Penulis

Berdasarkan Analisa Tapak, dan konsep maka tercipta massa-massa sebagai berikut:

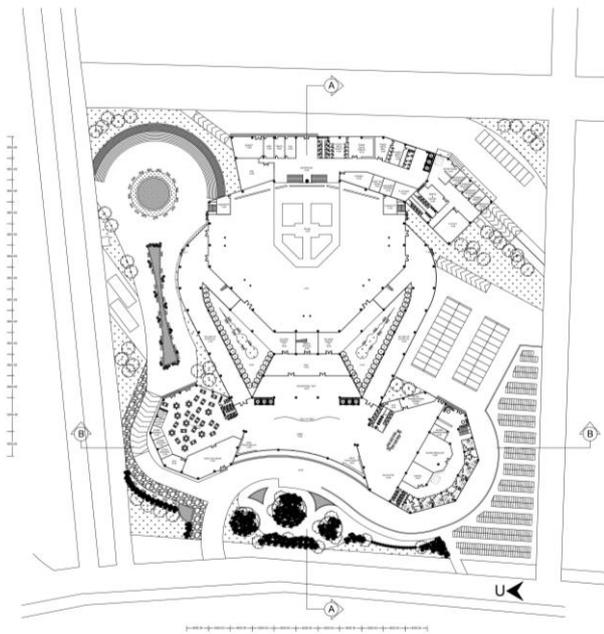
- A. Massa auditorium, untuk konser musik pop, Dengan luas untuk penonton berdiri 1625 m²

dan 1170 kursi untuk penonton duduk.

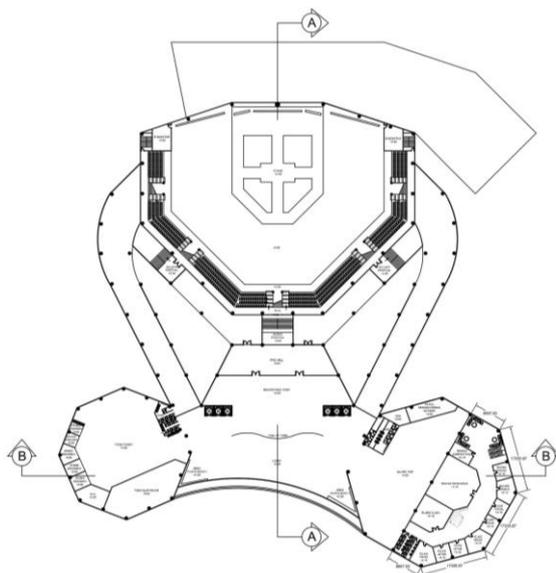
- B. Area galeri musik pop termasuk penjualan pernik-pernik konser dan pelatihan musik pop (persewaan band dan kursus musik pop).
- C. Area *foodcourt* dan toko alat musik.
- D. *Lobby* dan area registrasi konser.
- E. *Backstage*, ruang artis, dan *service*.
- F. Area kantor pengelola

D. Denah

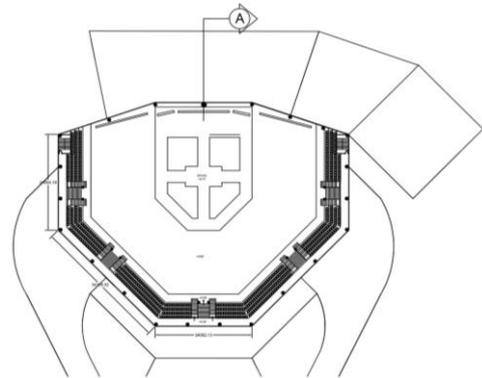
Berikut gambar dibawah merupakan gambar *layoutplan* dan denah dari proyek Gedung Konser dan Fasilitas Musik Pop di Surabaya.



Gambar. 2.9 Denah Layoutplan. Sumber: penulis



Gambar. 2.10 Denah lantai 2. Sumber: penulis

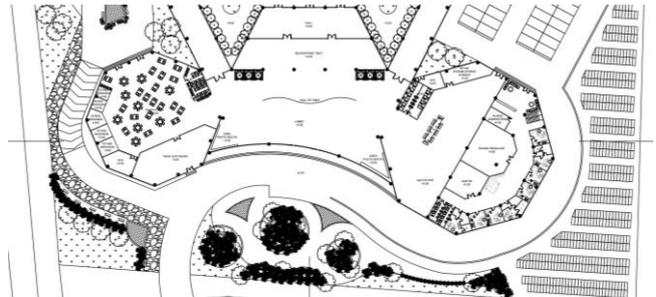


Gambar. 2.11 Denah lantai 3. Sumber: penulis

Pada denah lantai 3 hanya terdapat balkon untuk kursi penonton konser musik pop.

E. Fasilitas Bangunan

Proyek ini memiliki beberapa fasilitas di dalamnya, antara lain yang berada di dalam *indoor* yaitu *foodcourt*, toko alat musik, dan galeri musik pop.



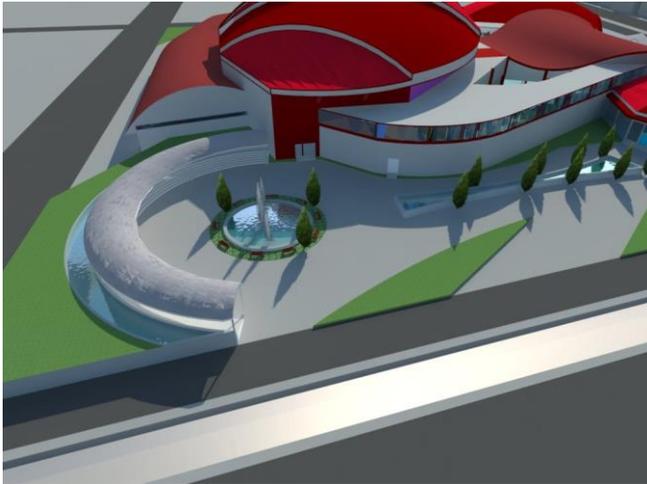
Gambar. 2.12 Denah fasilitas Gedung Konser dan Fasilitas Musik Pop di Surabaya. Sumber: penulis

Sedangkan untuk fasilitas bangunan yang berada di *outdoor* yaitu taman-taman untuk area berkumpul anak-anak muda.



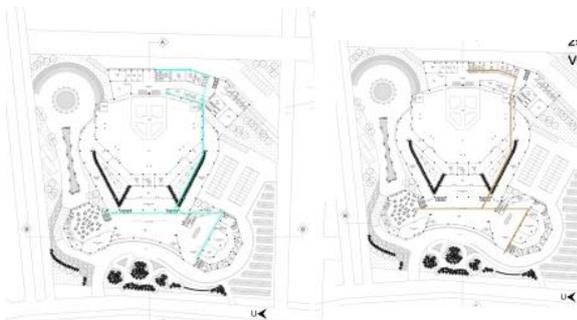
Gambar. 2.13 Area berkumpul outdoor. Sumber: Penulis

Area yang dapat digunakan untuk pengunjung untuk berkumpul sebelum mulai konser maupun setelah konser, dan dapat digunakan untuk area berfoto-foto anak muda saat sebelum atau setelah konser musik.



Gambar. 2.13 Area berkumpul outdoor. Sumber: Penulis

F. Sistem Utilitas



Gambar 2.14 Sistem Utilitas sanitasi air bersih (kiri) dan sanitasi air kotor & kotoran (kanan). Sumber: penulis

Sanitasi

Air bersih : PDAM → meteran → tandon bawah → pompa → distribusi langsung

Air kotor : pipa pembuangan → STP (Sewage Treatment Plant)

Kotoran : pipa pembuangan → STP (Sewage Treatment Plant)

Listrik

PLN : Listrik kota → R.PLN → trafo → panel utama → sub panel → distribusi listrik

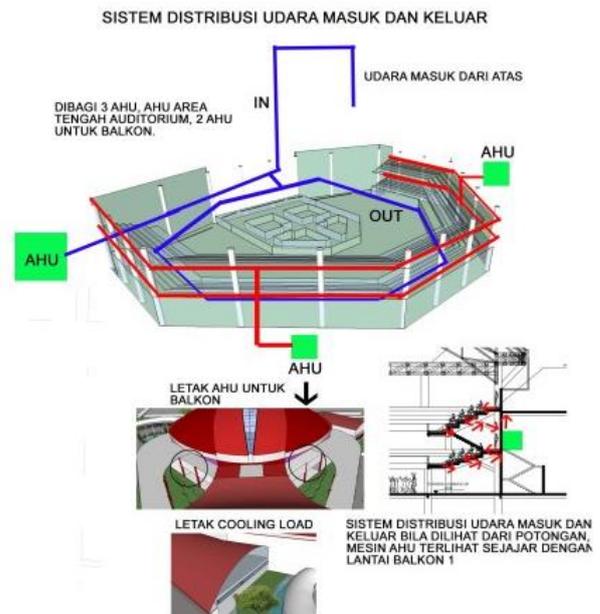
Genset: BBM → genset → panel utama → sub panel → distribusi listrik

AC (Air Conditioner)

Menggunakan 2 sistem ac karena penggunaan waktu yang berbeda-beda pada setiap fungsi tempat-tempat pada bangunan.

Central : Chiller → AHU → Untuk auditorium, foodcourt, galeri dan retail.

Central : mesin VRV → Untuk pelatihan dan kantor pengelola.



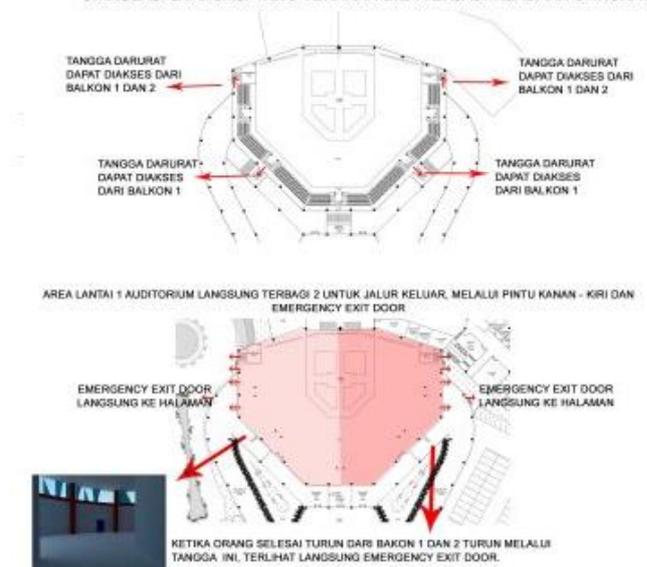
Gambar 2.14 Sistem Utilitas (distribusi udara masuk dan keluar AC auditorium). Sumber: penulis

Jalur Evakuasi

Pentingnya perencanaan jalur evakuasi untuk keadaan darurat mengingat fasilitas ini menampung cukup banyaknya orang penonton.

JALUR EVAKUASI

ADA 4 PINTU DARURAT PADA AUDITORIUM DENGAN JARAK TEMPUH KURANG LEBIH 30 M SECARA HORIZONTAL. DIBUTUHKANNYA JALUR EVAKUASI PADA AUDITORIUM DIKARENAKAN PADA SAAT KONSER TERDAPAT 2500 ORANG DENGAN 2 BALKON YANG MEMBUTUHKAN SIRKULASI EVAKUASI YANG TERARAH BILA TERJADI KEADAAN DARURAT.



Gambar 2.15 Sistem Utilitas (jalur evakuasi). Sumber: penulis

G. Pendalaman Perancangan

Untuk dapat turut menjawab rumusan masalah yang ada, maka dalam merancang proyek ini dilakukan pendalaman akustik untuk kebutuhan fungsi utama bangunan yaitu konser musik.

Terdapat perhitungan dari waktu dengung atau *Reverberation Time* yang direkomendasikan untuk ruangan jenis penggunaan musik pop (menggunakan *band*) yaitu 1-1.2 *second*. Perhitungan merupakan jenis-jenis material absorpsi karena dari bentukan auditorium yang dihasilkan membutuhkan material penyerap sehingga waktu dengung yang dihasilkan sesuai dengan waktu dengung yang direkomendasikan. Berikut perhitungan yang ada menggunakan frekuensi 500hz dan 1000hz dengan hasil RT 1.16 dan 0.94 *second*.

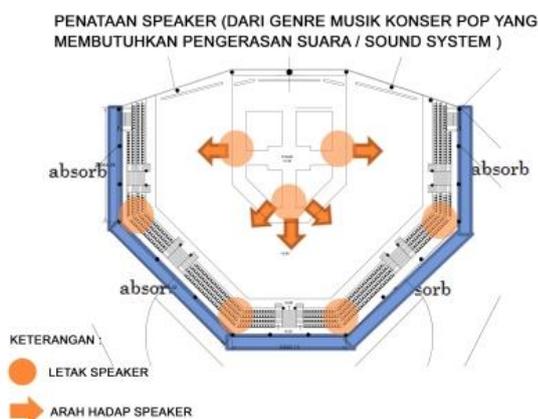
WALL	FREKUENSI	
	500	1000
concrete block unpainted	0.31	0.29
Luas (m ²)	2215	2215
A total	686.65	642.35
FLOOR	FREKUENSI	
	500	1000
Heavy carpet on concrete	0.14	0.37
Luas (m ²)	1070	1070
A total	149.8	395.9
CEILING	FREKUENSI	
	500	1000
thin, porous sound absorbing material, 3/4 in thick	0.8	0.82
Luas (m ²)	650	650
A total	533	533
SEATING	FREKUENSI	
	500	1000
audience seated in upholstered seats	0.8	0.94
Luas (m ²)	1873	1873
A total	1498.4	1760.62
AUDIENCE	FREKUENSI	
	500	1000
people in a room per person	4	5
Luas (m ²)	1500	1500
A total	6000	7500
STAGE	FREKUENSI	
	500	1000
	0.25	0.25
Luas (m ²)	460	460
A total	115	115
TOTAL	8982.85	10946.87
Volume Ruang (m ³)	65280	65280

Syarat RT	1.0	1.2
RT min.	1	1
RT max.	1.2	1.2
Koefisien	1	1
RT Perencanaan min.	1	1
RT Perencanaan max.	1.2	1.2

x (Koeff. Serap Udara)	FREKUENSI	
	500	1000
x.V	0	195.84
RT	1.1627	0.9374
Kelayakan RT	V	V
Selisih	-0.1627	0.0626

Tabel 2.1 Perhitungan waktu dengung terhadap jenis material. Sumber: penulis

Konser musik genre pop menggunakan penguasaan suara karena memiliki kapasitas penonton (pendengar) yang cukup banyak dan penggunaan *sound effects*. Berikut gambar penataan penguasaan suara (*speaker*).



Gambar 2.16 Penataan posisi speaker secara denah. Sumber: penulis

Prinsip penataan *speaker* :

- Diarahkan ke orang (penonton).
- Area utama yaitu area tengah (*standing audience area*) dengan arah hadap speaker seperti pada gambar 2.16.
- Area bertanda lingkaran pada balkon *seating audience* merupakan titik speaker dengan pembagian rata untuk penguasaan pada balkon 1&2.
- Semua penguasaan bersumber dari area stage tengah.
- Kemudian pencapaian akhir suara dapat diserap oleh material-material pada sisi yang mengitari auditorium seperti pada gambar 2.16 (area berwarna biru).

Berikut tabel kebutuhan insulasi kebisingan ruang-ruang penunjang dari proyek Gedung Konser dan Fasilitas Musik Pop di Surabaya.

NAMA RUANG	NOISE CRITERIA RECOMMENDATION	RUANG SAMPING 1	RUANG SAMPING 2	KEBUTUHAN INSULASI (dB)
		(dB)	(dB)	
RUANG SEWA MUSIK	20-25	110 (R.MUSIK)	40 (SIRKULASI)	125
RUANG PENGAJAR	35-45	60 (KANTIN)	40 (SIRKULASI)	85
MIXING STUDIO	20-25	70 (R.ENSEMBLE)	70 (R.ENSEMBLE)	115
RUANG KELAS ENSEMBLE	20-25	70 (R.ENSEMBLE)	70 (R.ENSEMBLE)	115
RUANG UJIAN	25	40 (SIRKULASI)	40 (SIRKULASI)	55
RUANG REHEARSAL	20-25	70 (R.UJIAN)	40 (SIRKULASI)	85
RUANG DIREKTUR	30-35	50 (R.DIREKTUR)	40 (SIRKULASI)	55

Tabel 2.2 Kebutuhan insulasi ruang-ruang penunjang. Sumber: penulis

Kebutuhan insulasi yang dibuat dengan patokan besarnya sumber suara dalam *decibels (dB)*, seperti pada tabel referensi berikut.

Source	Pressure rms (Pa)	Sound Intensity level SIL (dB)	Intensity (W/m ²)
Jet engine at 10 m		150	10 ³
Jet engine	200	140	100
Jack hammer	60	130	10
Car horn	20	120 (pain threshold)	1
Rock band	6	110	0.1
Machine shop	2	100	0.01
Train	0.6	90	10 ⁻³
Vacuum cleaner	0.2	80	10 ⁻⁴
TV	0.06	70	10 ⁻⁵
Conversation	0.02	60	10 ⁻⁶
Office	0.006	50	10 ⁻⁷
Library	0.002	40	10 ⁻⁸
Hospital	0.0006	30	10 ⁻⁹
Broadcast studio	0.0002	20	10 ⁻¹⁰
Rustle of leaves	0.00006	10	10 ⁻¹¹
Threshold of hearing	0.00002	0	10 ⁻¹²

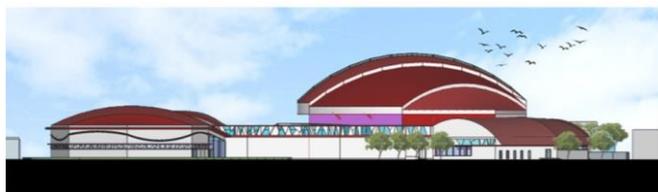
Tabel 2.3 Besar intensitas suara ke pendengaran manusia (dB). Sumber: penulis

H.Tampak

Berikut adalah gambar tampak bangunan, dilihat dari arah sebelah utara, selatan, timur, dan barat.



Gambar 2.17 Tampak bangunan dari arah barat. Sumber: penulis



Gambar 2.18 Tampak bangunan dari arah selatan. Sumber: penulis



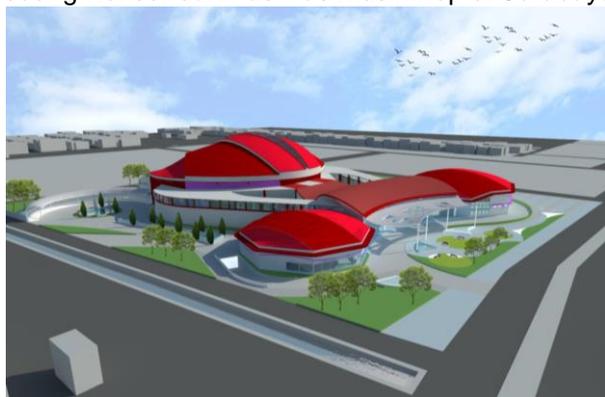
Gambar 2.19 Tampak bangunan dari arah utara. Sumber: penulis



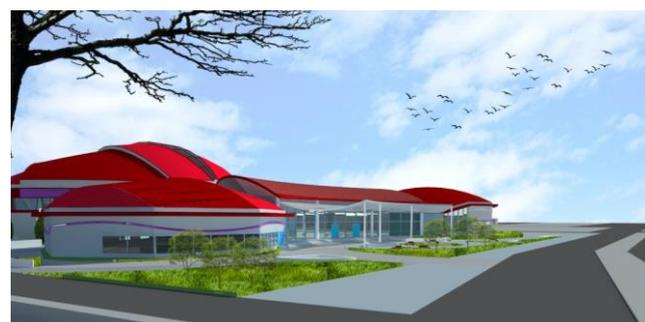
Gambar 2.20 Tampak bangunan dari arah timur. Sumber: penulis

I. Perspektif

Berikut adalah gambar perspektif bangunan proyek Gedung Konser dan Fasilitas Musik Pop di Surabaya.



Gambar 2.21 Perspektif mata burung. Sumber: penulis



Gambar 2.22 Perspektif mata manusia. Sumber: penulis



Gambar 2.23 Perspektif entrance. Sumber: penulis

KESIMPULAN

Pemilihanan proyek ini dilatarbelakangi oleh berkembangnya dunia seni musik *popular* dikalangan anak muda, namun kurang adanya fasilitas yang memadai untuk melestarikan dan mengembangkan musik pop. Kehadiran bangunan ini diharapkan mampu mewartakan kebutuhan masyarakat khususnya di Surabaya untuk mengembangkan potensinya dan menghibur kawula muda secara positif melalui diadakannya konser pop dan fasilitas pembelajarannya (pelatihan).

DAFTAR PUSTAKA

Acoustical Surfaces, INC. Retrieved May 28, 2015, from http://www.acousticalsurfaces.com/acoustic_IOI/101_13.htm

An Interactive eBook on the Physics of Sound. Retrieved May 28, 2015, from http://soundphysics.ius.edu/?page_id=912

De Chiara, Joseph. (1973). *Time Saver Standards for Building Types.* Joseph De Chiara and John Hancock Callender. New York: Mc. Graw Hill Book Company.

Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang Kota Surabaya. (2008). *Laporan Akhir RDTRK Kecamatan Rungkut.* Surabaya.

Doelle, Leslie L. (1999). *Akustik Lingkungan.* Jakarta: Erlangga.

Doelle, Leslie L. (1972). *Environmental Acoustics.* USA: McGRAW-HILL BOOK COMPANY.

Egan, M David. (1988). *Architectural Acoustics.* New York: McGraw Hill.

Google Earth. (2014). Surabaya. Retrieved December 16, 2014 from <http://earth.google.com/>

Google Maps. (2014). Surabaya. Retrieved December 16, 2014 from <http://maps.google.com/>

History of pop music. Retrieved December 10, 2014, from <http://www.citelighter.com/music/overall/knowledgecards/history-of-pop-music>

Lawson, Bryan. (1980). *How Designers Think.* London: The Architectural Press.

Lawson, Fred. (1981). *Conference Convention and Exhibition Facilities.* London: Architectural Press Ltd.

Lord, Peter and Templeton, Duncan. (1986). *Detailing for Acoustics second edition.* London: The Architectural Press Ltd, 9 Queen Anne's Gate.

Majoring in Music. Retrieved December 12, 2014, from <http://http://majoringinmusic.com/thinking-of-majoring-in-popular-music-part-1/>

Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek.* Edisi 33 jilid 2, (Sunarto Tjahjadi, Trans). Jakarta: Erlangga.

Paneo, Julius and Zelnik, Martin. (1979). *Human Dimension and Interior Space.* London: Rheinhold Publishing Corporation.

Peruntukan Surabaya. (2014). Retrieved December 16, 2014, from <http://petaperuntukan.surabaya.go.id>

Sleeper, Harold R. (1955). *Building Planning and Design Standards.* USA: John Wiley&Son,INC.

Storey, John. (1993). *An Introduction Guide to Cultural Theory and Popular Culture.* Hertfordshire: Harvester Wheatsheaf.

"Teori Musik Pop Theodor Adorno". 26 Januari 2012. 5 Februari 201.

Wenger Corporation. (2008). *Planning Guide for School Music Facilities.* Canada.