

Fasilitas Pertunjukan Musik Modern di Surabaya

Kevin Ivander Hadijanto Ichsan
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: k.ivander@hotmail.com; kivander@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (bird eye view) dari arah Jln. Raya Bukit Darmo Boulevard. Sumber : penulis

ABSTRAK

Proyek ini merupakan sebuah fasilitas pertunjukan musik modern dengan fasilitas utama yaitu gedung konser dengan kapasitas 1600 orang. Tujuan pembuatan proyek dilatarbelakangi oleh tingginya minat dan antusiasme masyarakat kota Surabaya terhadap musik, namun tidak ada fasilitas yang memadai. Terletak pada lokasi komersial strategis di kawasan Surabaya Barat, yaitu di Jln. Raya Bukit Darmo Boulevard, yang selalu padat dan ramai pengunjung. Pada saat gedung konser sedang tidak beroperasi, fasilitas pendukung komersial lainnya seperti : music gallery, amphitheatre, rooftop bar dan music store menjadi sasaran utama bagi pengunjung, sehingga gedung ini tetap hidup. Masyarakat kota Surabaya memiliki kecintaan yang besar terhadap musik, karakter unik ini yang akan digali untuk memberikan keunikan tersendiri bagi proyek ini. Rumusan masalah dalam proyek ini adalah bagaimana menciptakan citra gedung fasilitas pertunjukan musik modern yang berbeda dengan gedung pertunjukan pada umumnya, serta menciptakan design yang mampu menjawab kebutuhan bermusik masyarakat kota Surabaya. Untuk dapat menjawab rumusan masalah tersebut maka penulis menggunakan pendekatan simbolik yaitu Channel Metaphor : Intangible Process. Dan pendalaman yang digunakan yaitu akustik, sehingga ketika ditinjau kembali dapat menjawab rumusan masalah dalam proyek ini.

Kata Kunci: Musik, Fasilitas Pertunjukan, Konser, Surabaya, Jawa Timur.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang



Gambar. 1.1 Antusiasme masyarakat kota Surabaya terhadap musik

Antusiasme dan kecintaan masyarakat Indonesia terhadap musik sudah dikenal sejak zaman dahulu. Indonesia memiliki beragam musik dan alat musik tradisional khas Indonesia yang dipengaruhi oleh berbagai kebudayaan. Sekarang, musik di Indonesia sudah berkembang pesat dan masyarakat mulai beralih ke musik modern seperti pop, blues, jazz, RnB, dll. Hal ini dapat dilihat dari adanya pagelaran musik seperti pentas seni, mini konser, live music di berbagai tempat dan event di Indonesia setiap harinya. Selain itu maraknya ajang pencarian bakat seperti X-Factor, Indonesian Idol dll, serta makin banyaknya klub musik dan fans dari penyanyi tertentu turut membuktikan bahwa dunia permusikan di Indonesia sangat digandrungi. Surabaya salah satunya. Dari kota Surabaya juga banyak bermunculan musisi. Salah satunya yang terkenal adalah Ahmad Dhani.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka kegiatan bermusik telah menjadi kebutuhan bahkan gaya hidup bagi masyarakat kota Surabaya.

Tetapi fasilitas pertunjukan yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan bermusik mereka tersebut sangatlah kurang. Fasilitas Pertunjukan Musik di Surabaya yang masih beroperasi antara lain : Gedung Cak Durasim, Ciputra Hall. Gedung Cak Durasim sudah sangat tua dan minim fasilitas, sedangkan Ciputra Hall hanya boleh digunakan oleh kalangan sendiri. Selebihnya konser dan kegiatan bermusik lebih sering diadakan di convention Center seperti Jatim Expo, Grand City dll. Selain di kota Surabaya tidak ada wadah bagi komunitas dan pecinta musik. Mereka cenderung menyebar dan mengadakan gathering di café atau resto tertentu.



Gambar. 1.2 Gedung Cak Durasim (kiri) dan Ciputra Hall (kanan).
Sumber: google.com

Hal ini tentu menyulitkan bagi masyarakat kota Surabaya dalam pemenuhan kebutuhan bermusik. Penggemar artis tertentu harus terbang ke Jakarta untuk sekedar melihat konser musik kesukaannya. Padahal Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia. Komunitas musik juga tidak mempunyai wadah untuk mengadakan gathering.

Jika hal ini dibiarkan, akhirnya minat masyarakat kota Surabaya terhadap musik akan menurun dan berujung pada kemerosotan kualitas musik di Surabaya. Padahal di Surabaya terdapat banyak bibit bibit unggul yang nantinya akan menjadi penerus dunia permusikan di Indonesia

Ditinjau dari kondisi yang demikian, serta didukung dengan adanya RTRW Kota Surabaya yang menyebutkan bahwa ada lahan khusus yang diperuntukkan bagi komersial dan perdagangan area, maka hal ini tentu memperkuat latar belakang untuk mendesain sebuah fasilitas pertunjukan musik di kota Surabaya.

B. Rumusan Masalah

Dalam mendesain proyek ini ada rumusan masalah yaitu bagaimana mendesain fasilitas pertunjukan musik modern yang memiliki citra yang unik dan berbeda dari gedung pertunjukan lainnya, bagaimana gedung ini dapat menjawab kebutuhan bermusik masyarakat kota Surabaya, serta bagaimana gedung

ini selalu hidup lewat fasilitas pendukungnya ketika gedung konser sedang tidak beroperasi

C. Tujuan Perancangan

Proyek ini didesain dengan tujuan agar masyarakat kota Surabaya dapat terwadahi dan terpenuhi kebutuhan bermusiknya, sambil mengekspresikan gaya musik mereka lewat fasilitas pendukung yang ada.

D. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.3 Letak lokasi tapak dalam radius 1 km. Sumber: Google Earth

Lokasi tapak berada di kota Surabaya di Jawa Timur. Lebih tepatnya berada di Surabaya Barat, di Jalan Raya Bukit Darmo Boulevard. Kawasan sekitar tapak adalah kawasan komersil dan perdagangan antara lain : Supermall Pakuwon, Spazio, National Hospital, Ruko Boulevard, dll. Hal ini menyebabkan kondisi sekitar site selalu ramai dan hidup oleh pengunjung. Dengan demikian, fungsi dari bangunan nantinya dapat dimanfaatkan secara maksimal.



Gambar 1.4 atas: Peta Rdtrk site ; bawah: pemetaan tapak dengan site sekitarnya. Sumber: penulis

Data Tapak

- Kota : Surabaya
- Kelurahan : Bukit Darmo
- Kecamatan : Lakarsantri
- Luas lahan : 1,4 hektar
- Tata Guna Lahan : Perdagangan dan Komersial
- GSB : 10m
- KDB max : 50%
- KLB max : 400 %
- UP : Wiyung

DESAIN BANGUNAN

A. Analisa Tapak dan Zoning

Untuk mencapai site dapat melalui 2 akses utama , yaitu : jalan utama (Jalan Raya Bukit Darmo Boulevard) pada sisi barat , dan jalan arteri perumahan Graha Famili pada sisi Timur. Orientasi entrance mengarah pada jalan utama yang lebih lebar pada sisi barat yaitu Jalan Raya Bukit Darmo Boulevard



Gambar. 2.1 Data dan Analisa Tapak terhadap jalan. Putih : jalan utama (Jalan Raya Bukit Darmo Boulevard); merah : Jalan perumahan boulevard Graha Famili. Sumber: data pribadi



Gambar. 2.2 Data dan Analisa Tapak Intensitas Matahari dan Curah Hujan. Sumber: penulis

Tapak menghadap ke arah barat → Arah orientasi *entrance* juga sebagai respon terhadap matahari. Hal tersebut menyebabkan daerah yang menghadap barat tersinari matahari lebih lama, sehingga lebih panas. Kondisi lahan site cenderung miring ke arah Jalan Raya Bukit Darmo Boulevard, menyebabkan air hujan mengalir ke arah barat.



Gambar. 2.3 Data dan Analisa Tapak terhadap suara dan arah angin Sumber: penulis

Akses utama site pada Jalan Raya Bukit Darmo Boulevard cenderung padat dan bising terutama saat peak hour. Arah angin makro dari utara site menuju ke selatan, serta dari barat menuju ke timur.

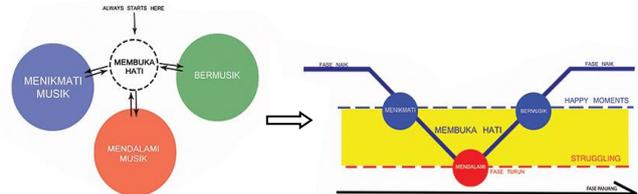
B. Pendekatan Perancangan

Dalam merancang proyek ini penulis menggunakan pendekatan simbolik Channel Methaphor : Intangible Process.



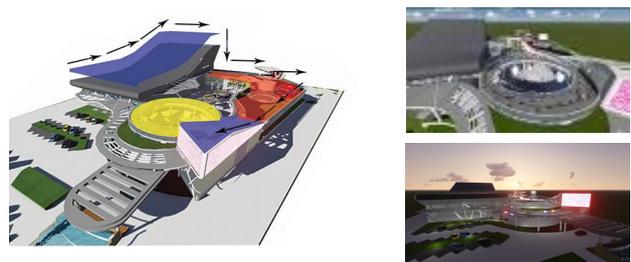
Gambar. 2.4 Refferent : Musik dan Konsep Simbolisasi. Sumber: pribadi

Musik merupakan salah satu seni yang dinikmati dengan melibatkan 5 indera. Berbeda dengan seni lainnya, musik melibatkan perasaan dan emosi, bukan dinikmati karena keberadaannya fisiknya. Emosi dapat berupa perasaan sedih, senang, marah, galau, dll. Oleh karena itu musik bersifat dinamis atau berubah ubah.



Gambar. 2.5 Signified : Proses Bermusik. Sumber : pribadi

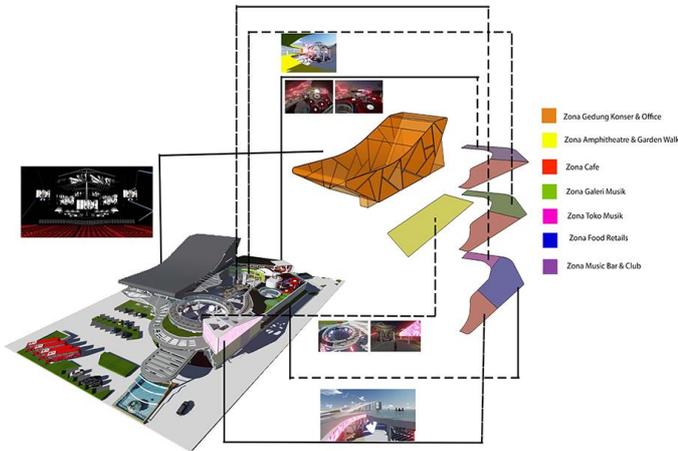
Untuk bisa bermusik, seseorang harus menjalani proses membuka hati. Kemudian ia dapat memilih apakah ia akan menikmati musik, mendalami musik atau bermusik terlebih dahulu. Membuka hati sebagai proses yang menjembatani 3 kegiatan utama lainnya. Menikmati dan bermusik merupakan kegiatan yang menyenangkan (naik), sedangkan mendalami adalah proses dimana seseorang harus merendahkan diri untuk belajar dan berproses (turun). Dari 3 kegiatan ini jika dirangkai menjadi satu, akan membentuk grafik naik- turun-naik (dinamis).



Gambar. 2.5 Signifier : Bentuk yang terjadi. Sumber : pribadi

Bentukan yang terjadi adalah proses naik- turun-naik yang mensymbolisasikan proses bermusik. Kemudian keberadaan ruang tengah pengikat sebagai akses ke masa- masa bangunan mewakili proses "membuka hati"

C. Zoning & Transformasi Masa

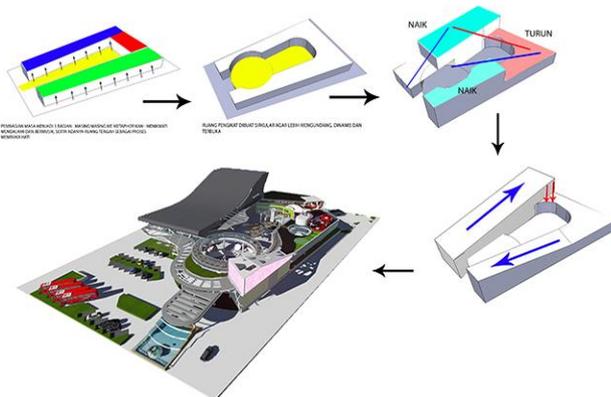


Gambar. 2.6 Zoning pada tapak. Sumber: penulis

Berdasarkan Analisa Tapak, maka zoning yang tercipta adalah sebagai berikut:

- Zona Gedung Konser & Office
- Zona Amphitheatre
- Zona Cafe
- Zona Galeri Musik
- Zona Toko Musik
- Zona Food Retail
- Zona Musik Bar&Club

Transformasi massa yang terbentuk dari hasil simbolisasi adalah sebagai berikut :



Gambar. 2.7 Transformasi Masa. Sumber: penulis.

Bentukan yang terjadi diawali dengan pembangian site menjadi 4 bagian, bagian ruang pengikat sebagai simbolisasi membuka hati, kemudian 3 masa lainnya mewakili menikmati musik, mendalami musik dan bermusik. Kemudian massa didesign ada yang naik da

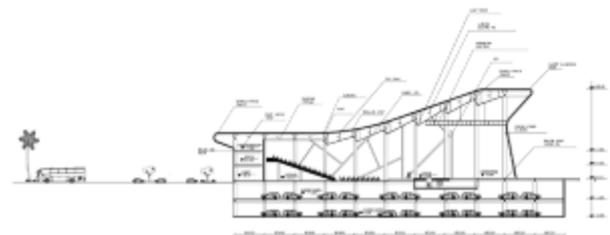
nada yang turun, sesuai dengan grafik happy moments and struggling moments.

D. Denah Layout & Potongan



Gambar. 2.8 Denah Layoutplan. Sumber: penulis

Berikut gambar diatas merupakan gambar denah layoutplan dari proyek Fasilitas Pertunjukan Musik Modern di Surabaya.



Gambar. 2.9 Potongan Masa Gedung Konser. Sumber: penulis

E. Fasilitas Bangunan

Proyek ini memiliki beberapa fasilitas di dalamnya, antara lain yang berada di dalam indoor yaitu Auditorium Konser, FoodRetail, Music Gallery, Music Store, Café, Sedangkan untuk fasilitas bangunan yang berada di outdoor yaitu Amphitheatre, Skywalk, dan Rooftop Music Bar & Club.



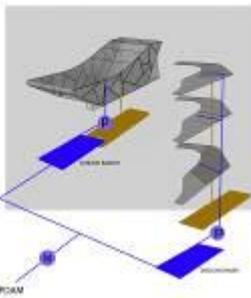
Gambar. 2.10 Fasilitas bangunan indoor ; atas : (ki-ka)Fountain, Skywalk; bawah : (ki-ka) Amphitheatre, Rooftop Bar. Sumber: penulis



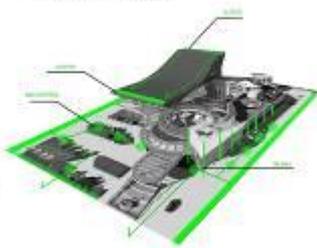
Gambar. 2.11 Fasilitas bangunan outdoor; atas:Auditorium Konser ; bawah: (ki-ka)Rooftop Bar, Skywalk, Amphitheatre. Sumber: penulis.

F. Sistem Utilitas

Sistem Air Bersih Air Kotor



Sistem Air Hujan



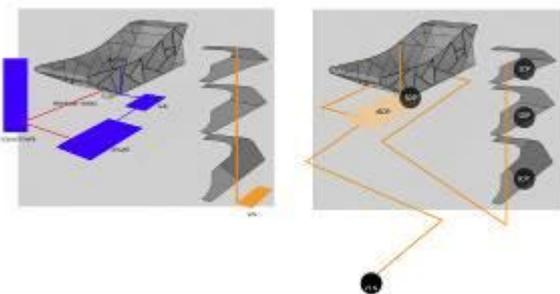
Gambar 2.12 Sistem Utilitas (Air Bersih, Air Kotor, Air Hujan). Sumber: penulis

Sanitasi

Air bersih :PDAM → meteran → tandon bawah → → pompa → keran
 Kotoran & Air Kotor :pipa → Auto septictank → sumur resapan
 Air Hujan : Air hujan → Gutter → Bak Kontrol → selokan

SISTEM PENGHAWAAN AC

SISTEM LISTRIK



Gambar 2.13 Sistem Penghawaan dan Listrik .Sumber: penulis

Listrik

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

Penghawaan gedung konser :

Chiller → Pipa Dingin → AHU pusat → Pipa → sub AHU → ducting → ke ruang ruang → pipa panas → cooling tower → pipa dingin → Chiller

Penghawaan massa galeri & café :

Sistem VRV

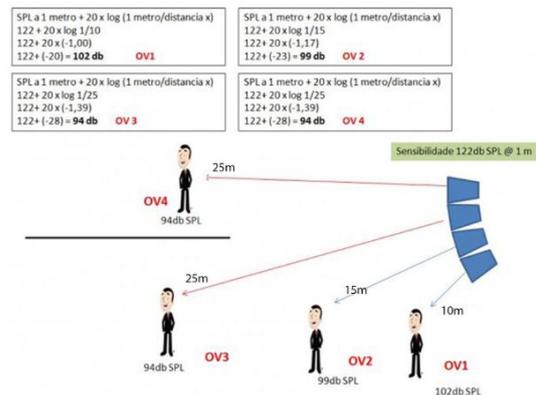
G. Pendalaman Perancangan

Untuk dapat turut menjawab rumusan masalah yang ada, maka dalam merancang proyek ini dilakukan pendalaman akustik.

Perhitungan Speaker

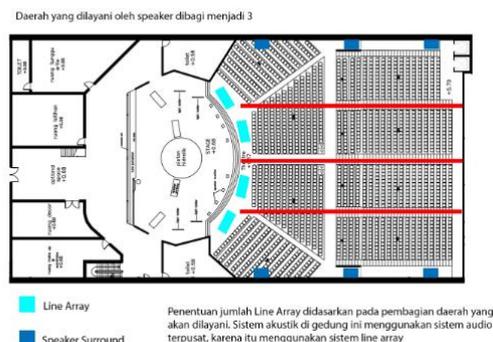
Salah satu pembeda antara penyajian musik klasik dan musik modern adalah cara penyajiannya. Musik klasik cenderung mengandalkan live sound, sedangkan music modern menggunakan alat pemancar suara seperti speaker dan surround.

Berikut adalah perhitungan jarak speaker:



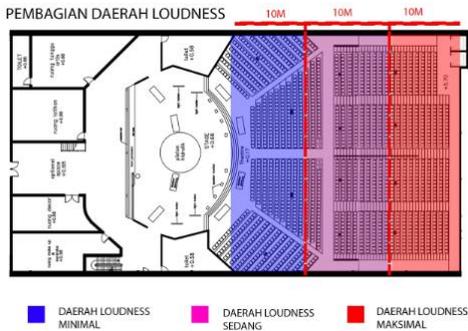
Gambar 2.14 Perhitungan Speaker Line Array. Sumber: penulis

Dari perhitungan di atas diketahui bahwa setiap kelipatan jarak 5 meter , dibutuhkan loudness yang lebih besar. Tiap daerah yang dilayani oleh speaker dengan jarak yang berbeda akan menghasilkan decibel yang berbeda pula.Untuk jarak yang sama dengan ketinggian berbeda, menghasilkan decibel yang sama.



Gambar 2.15 Peletakan Speaker . Sumber: penulis

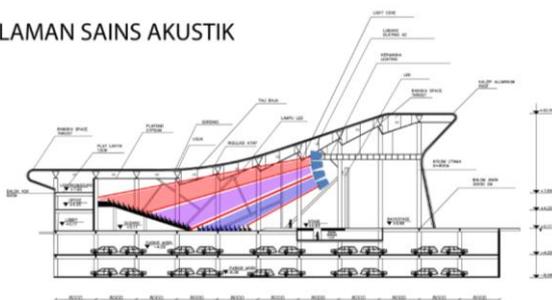
Peletakan speaker didasarkan pada bentuk denah auditorium konser yang memanjang. Untuk menghasilkan suara yang terfokus, maka peletakan speaker dibuat mengerucut ke depan. Dengan lebar 36 m, kemudian dibagi menjadi 4 zona. Masing masing zona dilayani oleh 1 speaker Line Array. Kemudian pada dinding auditorium ditambahkan speaker surround untuk menambahkan efek bass setiap 4m.



Gambar 2.16 Pembagian Loudness Area. Sumber: penulis

Berdasarkan perhitungan di atas, maka denah gedung konser dibagi menjadi 3 Area dengan tingkat kekerasan yang berbeda. Daerah paling dekat speaker merupakan daerah loudness minimal, kemudian semakin ke belakang merupakan daerah loudness maksimal. Jadi tingkat kekerasan yang dihasilkan oleh line array berbeda beda.

PENDALAMAN SAINS AKUSTIK



Gambar 2.17 Potongan Speaker Line Array. Sumber: penulis

Dari gambar di atas menjelaskan, bahwa sudut line array berbeda beda sesuai dengan jarak area yang akan dijangkau. Area yang paling belakang mendapatkan loudness yang paling maksimal. Berikut adalah perhitungan RT dan material yang digunakan :

Plafond : GRC Woodwith insulation installation
 Dinding : Wood Panel with aluminium holder and fibre
 Lantai: karpet

$$RT = 0,16 \cdot \frac{Volume}{A + x \cdot Vol/100}$$

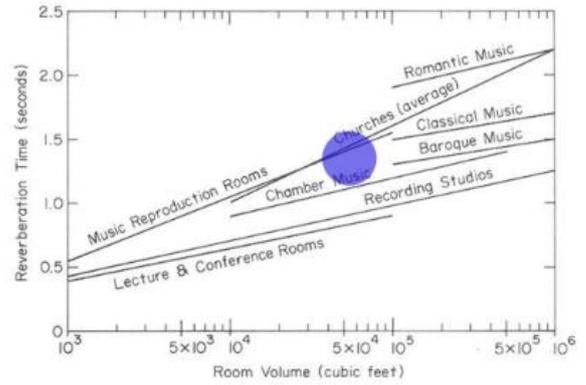
$$\frac{0,16 \times 20.736}{2381 + 0,3 \times 20.736/10}$$

$$\frac{3317,76}{2243}$$

$$= 1,4 \text{ pembulatan}$$

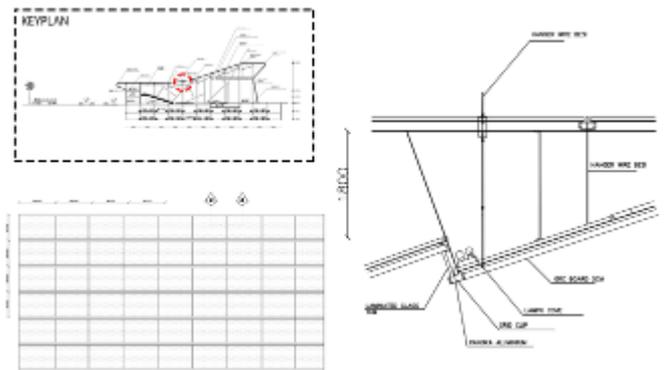
$$A = L_{Plafond} \times koef + L_{lantai} \times koef + L_{Dinding} \times koef$$

$$= 36m \times 48m \times 0,63 + 36 \times 48 \times 0,34 + 705 \times 2 \times 0,50 = 2443$$

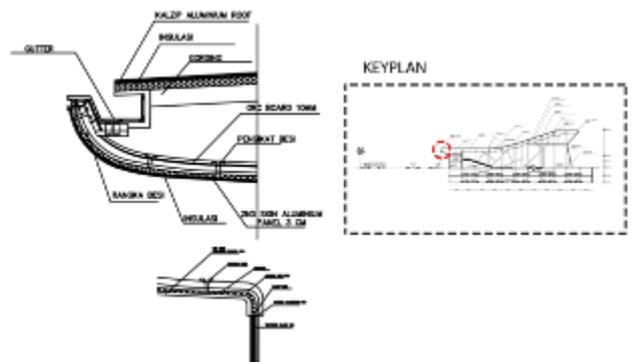


Gambar 2.18 Perhitungan RT. Sumber: penulis

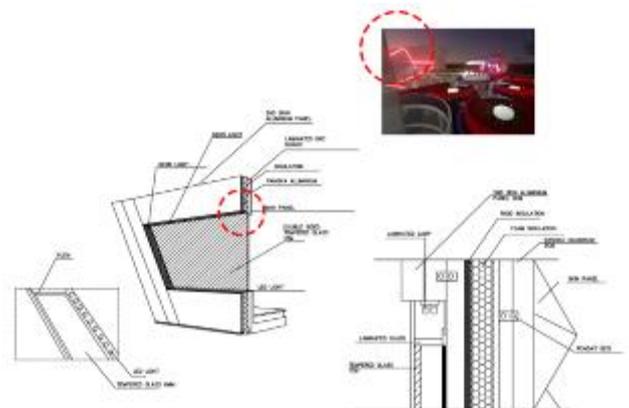
H.Detail Arsitektur



Gambar 2.19 Detail Plafond & LightCove. Sumber: penulis



Gambar 2.20 Detail Cladding. Sumber: penulis



Gambar 2.21 Detail Light Wall. Sumber: penulis

I. Tampak



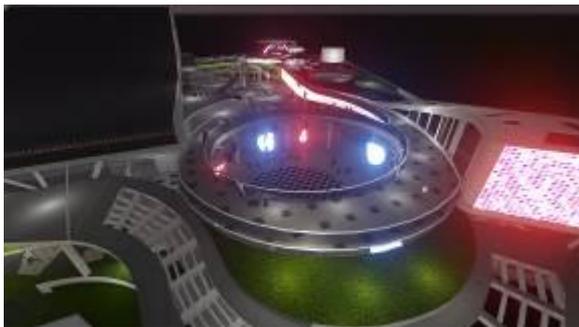
Gambar 2.21 Tampak depan & tampak samping kanan. Sumber: penulis

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

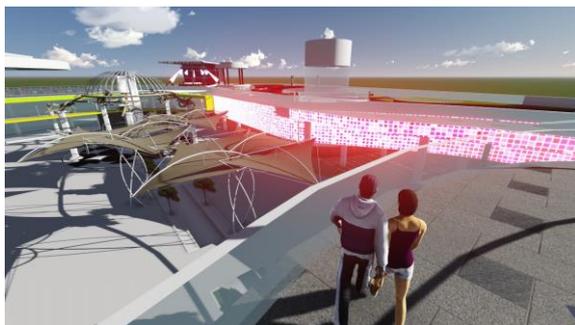
J. Perspektif



Gambar 2.22 Perspektif Main entrance gedung konser. Sumber:penulis



Gambar 2.23 Perspektif bird eye view malam hari. Sumber:penulis



Gambar 2.24 Perspektif skywalk. Sumber:penulis



Gambar 2.25 Perspektif human view Rooftop Bar. Sumber:penulis



Gambar 2.26 Perspektif malam hari. Sumber:penulis



Gambar 2.27 Perspektif taman & fountain. Sumber:penulis

KESIMPULAN

Pemilihan proyek ini dilatarbelakangi oleh antusiasme dan tingginya minat masyarakat Indonesia terhadap musik, namun fasilitas yang ada tidak memadai. Kehadiran bangunan ini diharapkan mampu mewedahi kebutuhan bermusik yang tinggi, juga sekaligus dapat memberi wadah bagi masyarakat kota Surabaya untuk mengekspresikan gaya musik-nya di beberapa spot yang sudah disediakan dan didesain secara khusus. Selain itu diharapkan proyek ini juga dapat menjadi sarana edukasi dan rekreasi musik pertama di Indonesia lewat Music Gallery-nya.

DAFTAR PUSTAKA

Akmal, I. *Menata Design Arsitektur*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2007
 "Surabaya." *Google Earth*. January 19, 2015. <<http://earth.google.com/>, 2015>
 "Surabaya." *Google Maps*. January 19, 2015. <<http://maps.google.com/>, 2015>

- Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya. *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya Tahun 2009-2029 (Peta Letak/Lokasi Perencanaan)*. Surabaya: Author, 2009.
- Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya. *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya Tahun 2009-2029 (Peta Penggunaan Lahan Eksisting)*. Surabaya: Author, 2009.
- Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya. *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surabaya Tahun 2009-2029 (Peta Rencana Pola Ruang)*. Surabaya: Author, 2009.
- Badan Standarisasi Nasional. *Tata Cara Perencanaan Fasilitas Komersial*. Jakarta: Author, 2004.
- Neufert, Ernst. *Architects' Data*. 3rd ed. Oxford: Blackwell Science Ltd., 2000.
- Forsyth, Michael, ed. *Auditoria*. London: McGraw-Hill, 1987.
- Kuttruff, Heinrich. *Acoustics*. New York : Taylor & Francis, 2004
- Mediastika, Christina E. *Akustika Bangunan : Prinsip-prinsip dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta : Penerbit Erlangga, 2005
- Parncut, Richard. "Can researches helps artists? Music performance research for." *Music Performance Research Vol 1* : 1-25(2007)
- Egan, M. David. *Concepts in Architectural Acoustics*. New York : McGraw-Hill, 1972
- Stein, B., et al. *Mechanical and Electrical Equipment for Concert*. 10th. New York : John Wiley, 2006
- Prasetyo, L. *Akustik Lingkungan*. Jakarta : Airlangga, 1993
- Parkin, P.H. *Acoustics, Noise and Building*. London : Faber, 1971
- Doelle, Leslie L. *Environmental Acoustics*. New York : McGraw-Hill, 1972
- Astari, Bernadeta. "Hanya Dengan Musik, Semuanya Mungkin!" April 12, 2009
<<http://studidibelanda.com/2009/04/08/hanya-dengan-musik-semuanya-mungkin/>>
- "Fenomena Industri Musik Masa Kini." April 6, 2011
<<http://mikebm.wordpress.com/2008/05/02/fenomena-industri-musik-masa-kini/>>