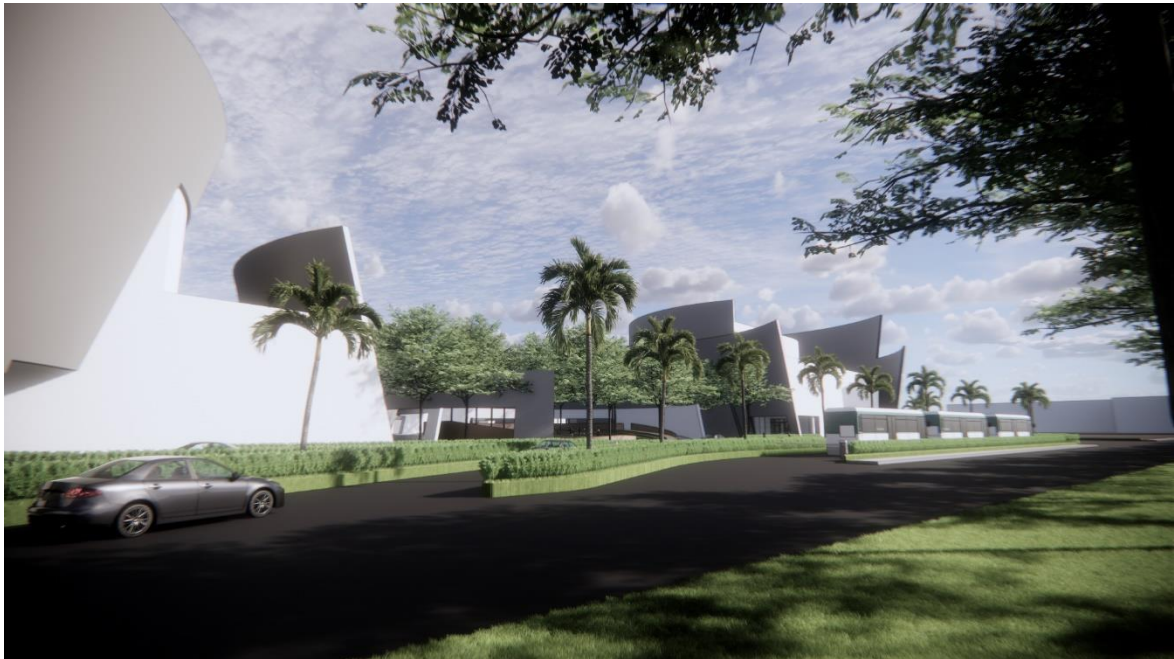


Fasilitas Pelatihan dan Pagelaran Musik Modern di Surabaya

Alfeus Hanselino Christian dan Ir. Samuel Hartono, M. Sc.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
selinohanch@gmail.com; samhart@petra.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif Bangunan Fasilitas Pelatihan dan Pagelaran Musik Modern di Surabaya

ABSTRAK

Musik merupakan sebuah seni yang dihasilkan melalui intuisi untuk mencipta sebuah gubahan nada dan harmoni. Salah satu jenis musik yang masih terus berkembang mengikuti teknologi zaman adalah musik modern. Kota Surabaya telah menjadi salah satu saksi lahirnya musisi hebat di Indonesia. Di era sekarang, musik modern menjadi bahasa universal dan diminati oleh banyak orang. Namun, perkembangan musik sendiri masih belum setara dengan fasilitas yang mewadahnya. Fasilitas pelatihan dan pagelaran musik belum mencerminkan identitas musik dan juga arti sebuah ruang bermusik. Realitanya banyak studio musik di Surabaya yang belum memenuhi baku kualitas akustik sehingga aktivitas para pelaku kegiatan bermusik menjadi kurang optimal. Perencanaan fasilitas pelatihan dan pagelaran musik modern di Surabaya bertujuan untuk memfasilitasi orang dalam bermusik (musisi hingga orang awam). Fasilitas ini mencakup tiga fungsi, yaitu *Learning*, *Exhibition*, dan *Performing*. Fasilitas utama adalah *Concert Hall*

sebagai ruang konser musik dan Studio Musik (kursus, latihan, dan rekaman). Sedangkan fasilitas pendukung berupa pameran musik, toko dan alat perlengkapan musik, dan café. Fasilitas ini berfokus pada tiga genre musik modern, yaitu musik *pop*, *rock*, dan *jazz*. Dari perencanaan desain, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan akustik menggunakan teori *Aural Architecture*. Tujuannya untuk mewujudkan karakter ruang bermusik dan pengalaman spasial orang secara audio dan visual, serta memperhatikan kenyamanan akustik bagi pengguna di dalam ruang konser.

Kata Kunci : Musik Modern, Kota Surabaya, Pelatihan dan Pagelaran, Akustik, *Aural Architecture*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah perjalanan musik tidak dapat dilepaskan dari perkembangan budaya manusia. Hal ini disebabkan karena musik

merupakan salah satu hasil dari budaya manusia di samping ilmu pengetahuan, bahasa dan sastra, arsitektur, dan lain sebagainya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan. Eksistensi musik mampu menjadi penghubung kultur dan budaya yang beragam.

Seiring berkembangnya zaman, antusiasme musik di tanah air terus meningkat. Pemerintah mulai menyadari potensi musik sebagai bagian dari prioritas industri kreatif. Mengingat bahwa sekarang perkembangan musik sendiri belum setara dengan fasilitas yang mewadahnya. Di Surabaya, fasilitas pelatihan (edukasi) dan pagelaran musik masih belum mencerminkan identitas musik dan juga arti sebuah ruang bermusik. Pertunjukan musik pun sering digelar rutin dengan menyewa lahan seperti area parkir Grand City Mall, Ruang SSC Pakuwon Trade Center Mall, dan lainnya. Mengingat bahwa kota pahlawan, kota yang kaya akan cerita ini merupakan saksi perjalanan beberapa musisi di Indonesia. Sehingga Kota Surabaya menjadi pilihan terbaik untuk mengembangkan dan dan menjadi sebuah ruang untuk berekspresi dalam bermusik secara universal.

1.2 Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan sebagai area pelatihan dan pagelaran musik modern yang mampu mewadahi dan mewujudkan karakter ruang bermusik. Selain itu, memperhatikan kenyamanan akustik bagi pengguna di dalam ruang konser tersebut. Fasilitas ini berfokus pada tiga genre utama musik modern, yaitu musik *pop*, *rock*, dan *jazz*. Pengunjung yang datang mendapatkan pengalaman spasial secara audio dan visual melalui *soundscape* yang berbeda-beda sesuai dengan genre musiknya.

1.3 Manfaat Perancangan

Manfaat Perancangan Fasilitas Pelatihan dan Pagelaran Musik Modern di Surabaya, sebagai berikut.

- **Bagi masyarakat :**
Menyediakan fasilitas pelatihan dan pagelaran seni musik untuk kawasan sekitar.
- **Bagi perancang :**
Perancang mampu memahami langkah/metode baru yang didukung dalam arsitektur.
- **Bagi pengunjung :**
Mampu mempertimbangkan kebutuhan *Concert Hall* dengan memperhatikan genre musik yang dimainkan.
- **Bagi musisi :**
Menjadi sebagai sebuah ruang ekspresi (*brainstorming*, latihan, rekaman, dan penampilan) dalam bermusik.

1.4 Rumusan Masalah

1.4.1 Masalah Utama

- Merancang fasilitas pelatihan dan pagelaran musik modern di Surabaya yang sesuai dengan kebutuhan, persyaratan ruang sehingga mampu memberikan kenyamanan bagi pemain musik ataupun penikmat musik.
- Merancang fasilitas yang mampu mewadahi kebutuhan konser musik di area tapak yang terpilih.
- Merancang fasilitas yang mampu meningkatkan minat masyarakat dalam melestarikan perjalanan musik modern di era sekarang.

1.4.2 Masalah Utama

Mewujudkan fasilitas yang mampu mewadahi kebutuhan ruang bagi jenis musik tertentu. Dalam hal ini berfokus pada musik modern, yaitu musik *pop*, *rock*, dan *jazz*. Selain itu, menghadirkan fasilitas yang

mengintegrasikan koneksi pengguna (perilaku), musik (genre), dan aural (akustik).

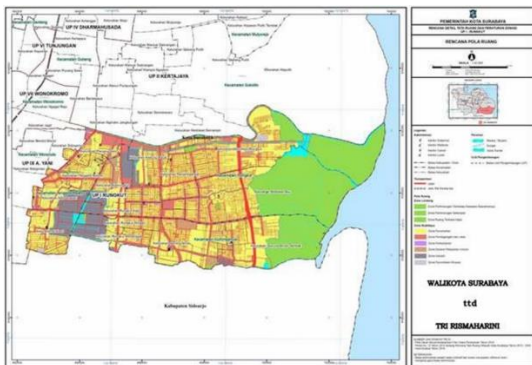
1.5 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1.2. Lokasi Tapak

(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024)

Lokasi tapak terletak di bagian kecamatan Rungkut, Surabaya Timur. Eksisting pada *site* sebelumnya adalah tanah kosong milik PT. Bumi Nirwana yang berkontur. *Site* terletak tepat di seberang Hotel Gunawanga MERR dan dikelilingi oleh jalan Arteri Primer-Sekunder di dua sisi.



Gambar 1.3. Rencana Pola Ruang RDTR dan Peraturan Zona UPI – Rungkut (Sumber : Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 8 Tahun 2018 Tentang Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zona Kota Surabaya 2018-2038)

Data Tapak

Nama Jalan : Jl. Dr. Ir. H. Soekarno,
Kecamatan Rungkut, Kota
Surabaya, Jawa Timur

Tata Guna Lahan : Perdagangan dan Jasa

Luas Lahan : 16.252 m²

Garis Sempadan Bangunan (GSB) : 10 m, 8 m, 6 m, 10 m (Utara, Selatan, Barat, Timur)

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 60% (max)

Koefisien Dasar Hijau (KDH) : 10% (min)

Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : 3 (max)

Koefisien Tapak Basement (KTB) : 65% (max)

Tinggi Maks. Bangunan : 25 m

Maks. Lantai Basement : 1 Lantai

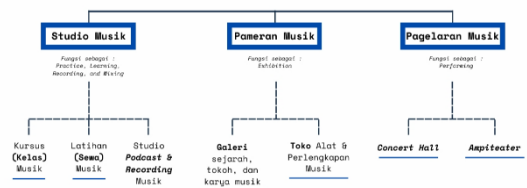
(Sumber : Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 8 Tahun 2018 Tentang Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zona Kota Surabaya 2018-2038)

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Program dan Luas Ruang

Fasilitas ini mencakup tiga fungsi, yaitu *Learning*, *Exhibition*, dan *Performing*. Fasilitas utama adalah *Concert Hall* sebagai ruang konser musik dan Studio Musik (kursus, latihan, dan rekaman). Sedangkan fasilitas pendukung berupa pameran musik, toko dan alat perlengkapan musik, dan café.

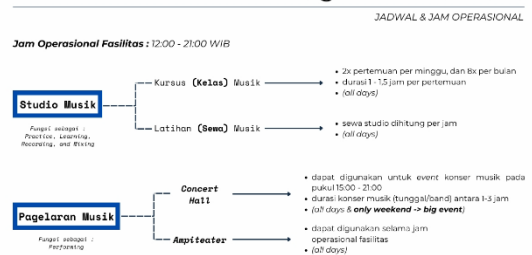
Program Ruang



Gambar 2.1. Skema Program Ruang

(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024)

Program Aktivitas



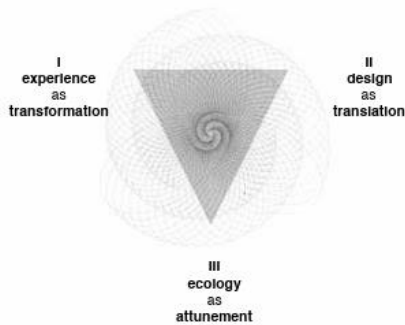
Gambar 2.2. Detail Program Aktivitas

(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024)

komunal. Kemudian area parkir berada di basement dan area utilitas diletakkan di sisi selatan *site* untuk menjangkau akses *service* yang mudah.

2.3 Pendekatan dan Konsep Perancangan

Konsep perancangan desain berbasis dari fungsi bangunan dengan pendalaman yang digunakan pada desain ini, yaitu akustik. Dalam Akustika bangunan terdapat satu teori yang menjadi *base concept* pada desain, teori ini adalah *Aural Architecture*. Teori ini menyampaikan tentang suatu hal yang mengacu pada sifat-sifat ruang yang dapat dialami dengan mendengarkan, dan fokus dalam perjalanan pendengar merasakan ruang tersebut.



Gambar 2.7. Metode *Aural Architecture*

(Sumber : Martinho, C. (2018). *Aural Architecture Practice: Creative Approaches for an Ecology of Affect*. pp 45)

“*Physical acoustics and aural architecture, while directly related, have profoundly different emphases. The former uses a scientific language to describe the way in which spatial acoustics changes attributes of sound waves, while the latter considers the experiences and behaviour of inhabitants in a space. One emphasises discrete measurement and modelling, while the other explores a complex interactive phenomenon*” (Blessner and Salter, 2007).

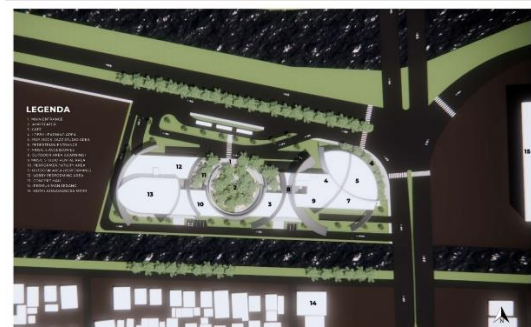


Gambar 2.8. Konsep dari *Teori Aural Architecture*

(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024)

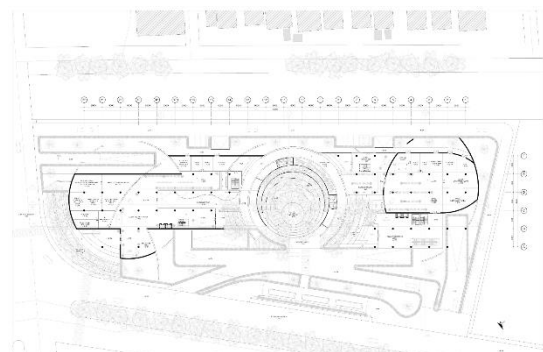
Sebuah *phrase* Goethe seorang filsuf terkenal menyatakan bahwa *architecture is a frozen music*, yaitu bahwa arsitektur adalah suatu musik yang beku (Purwantiasning, A. W. & Djuha, A. M. (2016).

2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2.9. *Site Plan*

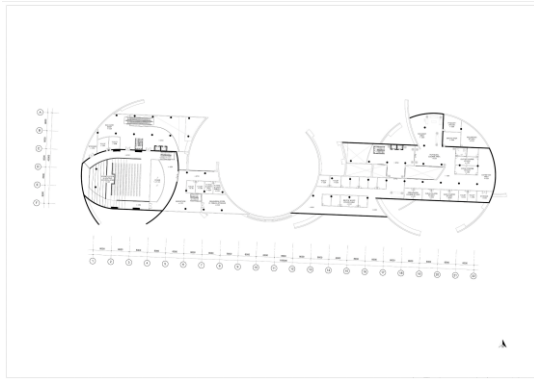
(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024)



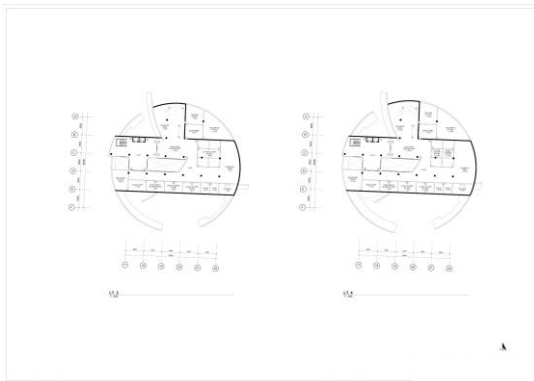
Gambar 2.10. *Layout Plan*

(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024)

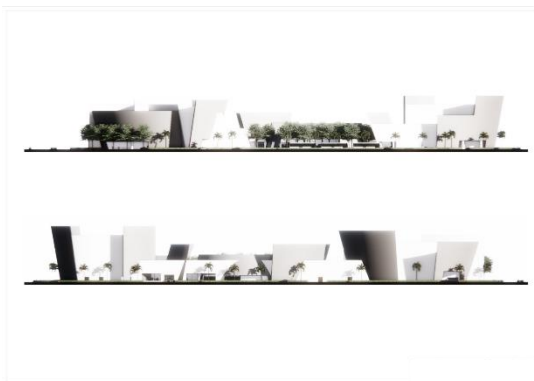
Pada area *Layout Plan* difokuskan menjadi area yang bersifat lebih *public* dan *semi-private*. Pada lantai 2, 3, dan 4 dijadikan area yang sifatnya lebih *private* yang berupa area *learning*.



Gambar 2.11. Denah Lantai 2
(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024)

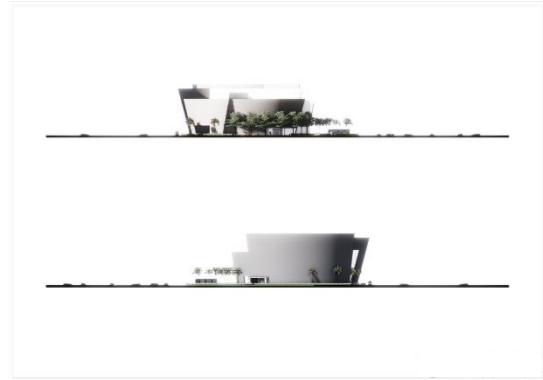


Gambar 2.12. Denah Lantai 3 dan 4
(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024)

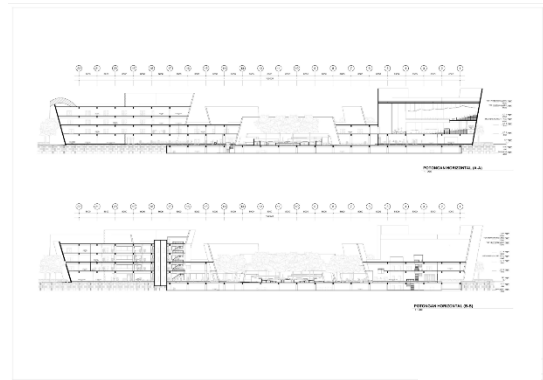


Gambar 2.13. Tampak Utara dan Selatan
(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024)

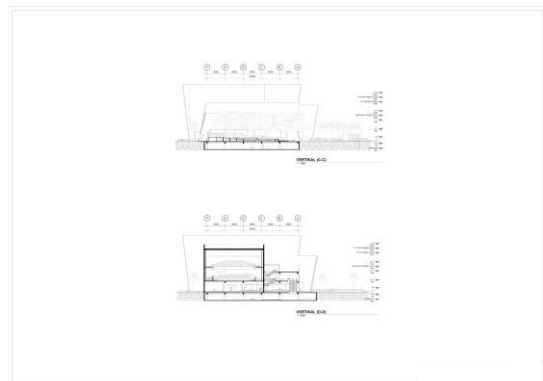
Pada Potongan Bangunan menunjukkan adanya permainan *solid-void* yang menciptakan karakteristik ruang yang berbeda-beda. Hal ini berfokus pada elemen struktural *shear wall* yang berperan sebagai ekspresi bentuk dan ruang pada desain, serta letak transportasi vertikal.



Gambar 2.14. Tampak Timur dan Barat
(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024)



Gambar 2.15. Potongan Bangunan (A-A' dan B-B')
(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024)



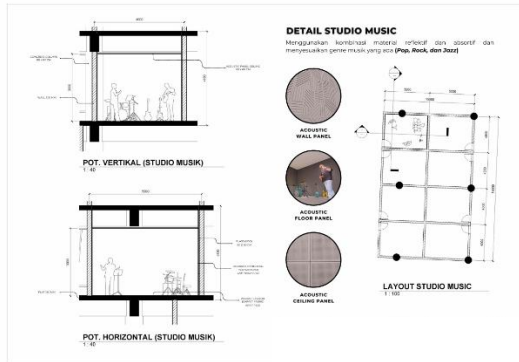
Gambar 2.16. Potongan Bangunan (C-C' dan D-D')
(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024)

3. PENDALAMAN DESAIN

Konsep bentuk dan ruang dalam fasilitas ini merupakan hasil interpretasi dari musik itu sendiri. Dalam gubahan massa terlihat ekspresi yang dinamis dan abstrak. Hal ini dimulai dari satu elemen dalam musik modern, yaitu dinamika yang menjadi persamaan sekaligus membedakan diantara musik *pop*, *rock*, dan *jazz*. Dengan ini

dituangkan ke dalam desain bentuk massa yang menginterpretasikan dinamika tersebut menjadi sebuah bidang-bidang yang membentuk sebuah *form and space experience* sesuai genre musik modernnya.

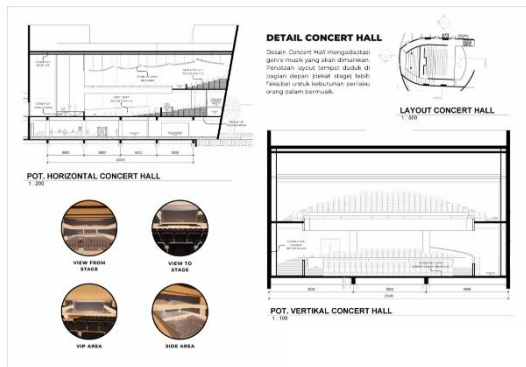
3.1 Detail Studio Musik



Gambar 3.1. Detail Studio Musik
 (Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024)

Pada Studio Musik menggunakan kombinasi material reflektif dan absorptif menyesuaikan dengan zona genre musik yang ada. Masing-masing menggunakan sistem suara yang berbeda.

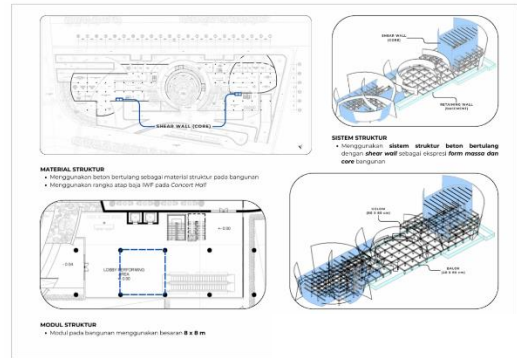
3.2 Detail Concert Hall



Gambar 3.2. Detail Concert Hall
 (Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024)

Pemilihan material untuk lantai, dinding, plafon, serta struktural menjadi peran penting untuk menjaga akustika ruang dengan *output* suara yang baik dan optimal. Selain itu, penggunaan panel akustik pada plafon menentukan pantulan *Reverberation Time* (RT) yang optimal sesuai kemiringan derajatnya

4. SISTEM STRUKTUR



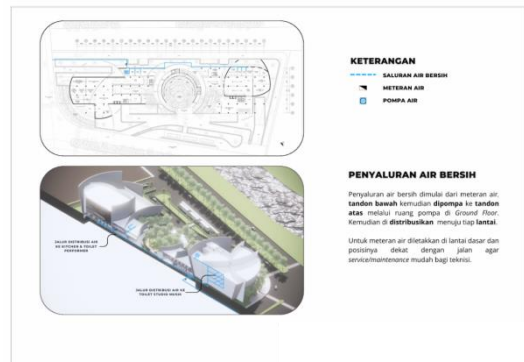
Gambar 4.1. Sistem Struktur

(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024)

Dari segi struktural menggunakan sistem struktural beton bertulang dengan *shear wall* sebagai ekspresi *form* massa dan *core* bangunan. Ekspresi bentuk bangunan dengan material *concrete* yang cenderung bergaya *brutalist* dan pemilihan material beton sebagai permukaan yang reflektif terhadap suara. Kemudian pada bagian *Concert Hall* menggunakan rangka atap baja IWF. Elemen struktural pada bangunan menjadi bentuk ekspresi utama yang menjadi bagian dalam konsep. Modul struktural pada bangunan menggunakan besaran 8 x 8 m.

5. SISTEM UTILITAS

5.1 Sistem Utilitas Air Bersih



Gambar 5.1. Sistem Utilitas Air Bersih

(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024)

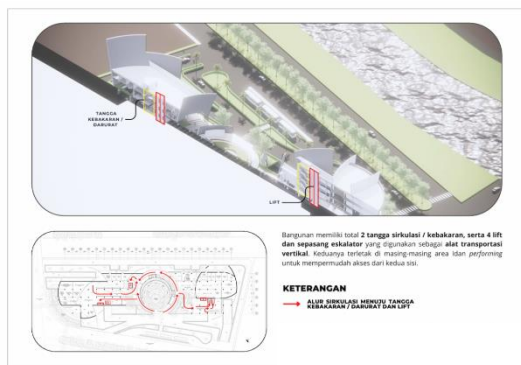
Dari segi aspek utilitas bangunan, area untuk *service* diletakkan di sisi selatan tapak dan tidak terlihat oleh pengunjung. Selain itu,

penempatan area utilitas juga mempertimbangkan akses yang mudah dijangkau ketika ada *maintenance*. Skema penyaluran air bersih dimulai dari meteran air, tandon bawah kemudian dipompa ke tandon atas melalui ruang pompa di lantai dasar dan distribusikan ke tiap lantai. Sedangkan penyaluran air kotor dimulai dari toilet *performer* dan studio di lantai 2-4 serta *kitchen*, kemudian diteruskan menuju STP di lantai dasar, lalu menuju saluran pembuangan kota.



Gambar 5.2. Sistem Pembuangan
(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024)

5.2 Sistem Kebakaran dan Evakuasi



Gambar 5.3. Sistem Kebakaran dan Evakuasi
(Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2024)

Bangunan memiliki 2 tangga sirkulasi/kebakaran, serta 4 lift dan sepasang eskalator yang digunakan sebagai alat transportasi vertikal. Keduanya terletak di masing-masing area *learning* dan *performing* untuk mempermudah akses dari kedua sisi. Lalu terdapat dua *assembly point* dalam bangunan dan jalur pemadam kebakaran yang

terpisah dari jalur sirkulasi kendaraan pengunjung.

6. KESIMPULAN

Fasilitas Pelatihan dan Pagelaran Musik Modern di Surabaya merupakan sebuah desain bangunan yang berfungsi sebagai fasilitas yang mawadahi kebutuhan pelatihan dan pagelaran untuk musik modern. Fasilitas ini berfokus pada tiga genre musik modern, yaitu musik *pop*, *rock*, dan *jazz*. Penerapan pendekatan Akustik (*Aural Architecture*) menghasilkan sebuah desain yang menjadi sebuah media ruang bagi pengunjung dapat merasakan dan mempelajari bagaimana pengalaman bermusik dari genre musik modern itu berbeda satu sama lain. Diharapkan dengan adanya desain ini, dapat menginspirasi orang lain untuk desain kedepannya dengan mencari solusi yang lebih menarik untuk mengembangkan cara pelatihan dan pertunjukan ataupun pendekatan yang dapat dilakukan terhadap sebuah objek yang ingin dipelajari dan dijelaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Barry and Linda-Ruth Salter. (2007). *Spaces Speak, Are You Listening?*. The M.I.T. Press.
- Martinho, C. (2018). *Aural Architecture Practice: Creative Approaches for an Ecology of Affect*. Goldsmiths PhD Thesis. University of London. pp. 45-46
- Purwantiasning, A. W. & Djuha, A. M. (2016). *Musik Dalam Dimensi Ruang Arsitektur*.
- Setiawan, E. (2023). *Musik. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*. Retrieved November 15 2023, from Arti kata musik - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online.