

LAPORAN SKRIPSI

**GALERI MUSIK MODERN DI BATU  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR SIMBOLISME**

SKRIPSI – AR. 8324

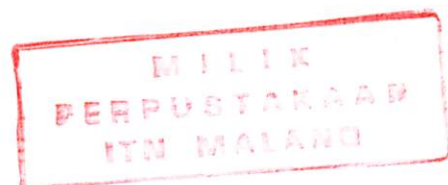
SEMESTER GENAP 2010-2011

Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Teknik Arsitektur



*Disusun Oleh :*

**MUHAMMAD YASSER**  
NIM. 09.22.902



*Dosen Pembimbing :*

**Ir. Breeze Maringka, MSA**  
**Ir. Yuni Setyo Pramono, MT**

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

**2011**

# LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

JUDUL  
**GALERI MUSIK MODERN DI BATU  
DENGAN TEMA ARSITEKTUR SIMBOLISME**

Laporan ini telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Skripsi untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Teknik di Jurusan Teknik Arsitektur – FTSP ITN Malang

Disusun Oleh :  
**Nama : Muhammad Yasser**  
**NIM : 09 22 902**

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I



( Ir. Breeze Maringka, MSA )  
NIP.Y. 101 860 0129

Dosen Pembimbing II



( Ir. Yuni Setyo Pramono, MT )  
NIP. 196306091993021001



Ketua Program Studi Arsitektur



( Ir. Didiek Suharjanto, MT )  
NIP.Y. 1039000215

**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**

Nama : MUHAMMAD YASSER  
NIM : 09.22.902  
Program Studi : ARSITEKTUR  
Judul : GALERI MUSIK MODERN DI BATU DENGAN TEMA  
ARSITEKTUR SIMBOLISME

Dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian jenjang Program Strata Satu (S-1)

Pada Hari : KAMIS  
Tanggal : 28 JULI 2011  
Dengan Nilai : B

**PANITIA UJIAN SKRIPSI**



KETUA,  
*(Signature)*  
**(Ir. Didiék Suharjanto, MT)**  
NIP.Y. 1039000215

SEKERTARIS,

*(Signature)*  
**(Ir. Gaguk Sukowiyono, MT)**  
NIP.Y. 1028500114

Dosen Penguji I

*(Signature)*  
**(Ir. Soeranto Darsopuspito, MT)**  
NIP.Y. 101 870 0147

Dosen Penguji II

*(Signature)*  
**(Ir. Budi Fathoni, MT)**  
NIP.Y. 101 870 0154

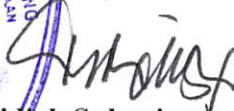
## LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN


1. Judul Skripsi : **Galeri Musik Modern di Batu**  
 2. Topik Perancangan : **Arsitektur Symbolisme**  
 Lokasi Perancangan : **Jl. Jend. Sudirman**  
**Batu Jawa Timur**  
 3. Mahasiswa : **Muhammad Yasser**  
 NIM : **09.22.902**  
 4. Waktu Pelaksanaan : **24 Maret sampai 20 Juli 2011**  
 5. Waktu Pengujian : **29 Juli 2011**  
 Hasil Ujian : **LULUS NILAI "B"**

No	Tahapan Pelaksanaan	Minggu Ke																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	Visualisasi Desain																				
2	Proses Desain																				
3	Drafting																				
4	Penyusunan Laporan																				

Malang , Agustus 2011



Ketua Jurusan  
 Teknik Arsitektur ,  
  
**( Ir. Didiek Suharjanto, MT )**  
 NIP.Y. 1039000215

Mahasiswa  
  
**( Muhammad Yasser )**  
 NIM. 09.22.902

## **KATA PENGANTAR**

Syukur Alhamdulillah saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia yang telah diberikan selama ini berupa kesabaran, ketekunan serta nikmat kesehatan sehingga penyusun dapat melaksanakan tugas akhir dengan baik dan merampungkan Laporan skripsi yang berjudul “ Galeri Musik Modern di Batu dengan tema Arsitektur Simbolisme” dengan baik.

Laporan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Strata-1, jurusan Teknik Arsitektur di Institut Teknologi Nasional Malang.

Selama tahap tahap penyusunan hingga terwujudnya laporan tugas akhir ini, saya sebagai penyusun tak lepas dari bantuan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Ir. Didiek Suharjanto, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. Breeze Maringka, MSA selaku Dosen Pembimbing I.
3. Bapak Ir. Yuni Setyo Pramono, MT selaku Dosen Pembimbing II.
4. Bapak Ir. Soeranto Darsopuspito, MT selaku Dosen Penguji I.
5. Bapak Ir. Budi Fathoni, MT selaku Dosen Penguji II.
6. Bapak Ir. Gatot Adi Susilo, MT selaku Koordinator Studio.
7. Bapak Ir. Gaguk Sukowiyono, MT selaku Dosen Wali.
8. Seluruh Dosen Dosen Jurusan Arsitektur.

Akhir kata penyusun memohon maaf apabila terjadi kesalahan atau kekurangan dalam penyusunan Laporan Skripsi ini.

Malang, Agustus 2011

Penyusun

Muhammad Yasser

# **GALERI MUSIK MODERN DI BATU DENGAN TEMA ARSITEKTUR SIMBOLISME**

---

---

**Muhammad Yasser**

(Jurusan Teknik Arsitektur, FTSP – ITN Malang)

## **A B S T R A K S I**

Kebudayaan akan selalu dihasilkan dalam setiap sejarah kehidupan manusia. Dalam perjalanannya, salah satu jenis seni yang mengalami perkembangan pesat di seluruh dunia, yaitu seni musik. Layaknya musik, arsitektur juga merupakan bagian budaya. Arsitektur sendiri berjalan sejajar diatas ranah seni dan ranah teknis.

Arsitektur adalah bahasa, dalam wujud ketiga dimensiannya, bangunan akan bercerita (komunikasi) kepada pengamatnya melalui bahasa dan tanda makna. Melalui bentuk dan ruang yang hadir ia bercerita. Melalui tata atur dan bentuk arsitektur sebuah bentukan yang hadir akan mampu meghadirkan sebuah simbol yang dapat bercerita/berbahasa.

Dalam bahasan Galeri Musik Modern Di Batu Dengan Tema Arsitektur Simbolisme ini perancang mencoba melakukan eksplorasi desain yang berlandas pada teori semiotika dengan mengangkat lirik lagu Musisi (GodBless) sebagai acuan desain. Adapun diangkatnya teori semiotik ini adalah untuk pencapaian terhadap tujuan kajian ini yakni bangunan yang dapat memberikan makna ungkap getar jiwa melalui kajian pendekatan tanda.

Kota Batu sebagai jantung pariwisata di Jawa Timur yang tengah berkembang memiliki potensi yang sangat besar dalam menjembatani wadah pameran dan penjualan musik. Galeri Musik Modern di Batu ini dalam pembahasannya dianggap sebagai fasilitas yang akan menjembatani hal tersebut diatas.

**Kata kunci :** *berbahasa, semiotik, kajian tanda*

# DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAKSI.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.1 Kajian Musik dan Arsitektur.....	1
1.1.2 Kajian Galeri Musik di Batu.....	2
1.2 Tujuan.....	3
1.3 Batasan Permasalahan.....	3
1.4. Permasalahan.....	4
BAB II	
TINJAUAN OBJEK.....	5
2.1. Studi Literatur.....	5
2.1.1. Tinjauan galeri .....	5
2.1.1.1. Teori tata ruang dalam pada Bangunan Galeri Musik...	5
2.1.1.2. Teori tata ruang luar pada bangunan Galeri Musik.....	17
2.1.2 Tinjauan musik.....	20
2.2 Studi Banding.....	24
2.2.1 National Gallery, Washington DC, Amerika Serikat.....	24
2.2.2 Yamaha Musik Indonesia (YMI).....	26
2.2.3 Observatorium Astronomi Lembang - Jawa Barat: Interpretasi Novel "Supernova" ke dalam Arsitektur melalui Pendekatan Makna, Mutiawati Mandaka.....	30

BAB III	
KAJIAN TEMA.....	36
3.1 Pengertian Arsitektur Simbolisme.....	36
3.2 Landasan Teori Transformasi.....	37
3.2.1 Landasan Teori <i>Mimesis</i> .....	38
3.2.2 Paradigma <i>Poetica Aristoteles</i> .....	39
3.3 Bahasa Puitik Dalam Arsitektur, Antoniades.....	41
3.4 Prinsip, Order dan Unsur Perancangan.....	43
3.5 Landasan Teori Semiotika.....	45
BAB IV	
TINJAUAN LOKASI.....	48
4.1 Tinjauan Kota Batu.....	48
4.2 Potensi dan Kondisi Tapak.....	49
4.2.1 Lokasi Tapak.....	50
4.2.2 Kondisi Eksisting Tapak .....	51
BAB V	
METODE DESAIN.....	54
5.1 Metode Desain.....	54
5.2 Kerangka Analisis Data.....	55
BAB VI	
ANALISA DAN PROGRAM RUANG.....	57
6.1 Analisa Tapak.....	57
6.2 Jenis Kegiatan.....	60
6.3 Kebutuhan Ruang.....	61
6.4 Analisa Besaran Ruang.....	62
6.5 Pelaku Kegiatan.....	80
6.5.1 Proses Kegiatan Mikro.....	80
6.5.2 Proses Kegiatan Makro.....	85



6.6 Hubungan Kegiatan.....	87
6.7 Analisa Terkait Transformasi <i>Mimesis</i> .....	90
BAB VII	
KONSEP DESAIN.....	92
7.1 Konsep Bentuk.....	92
7.1.1 Embrio Transformasi.....	92
7.1.2 Pengembangan Konsep.....	94
7.2 Konsep sirkulasi, vegetasi dan ruang luar.....	96
7.3 Konsep Ruang.....	97
7.4 Konsep Struktur dan bahan penutup.....	98
7.5 Konsep Akustik.....	98
7.6 Konsep Utilitas.....	99
7.6.1 Drainase.....	99
7.6.2 Pencahayaan.....	99
7.6.3 Penghawaan.....	100
7.6.4 Lift.....	100
Daftar Pustaka	
Lampiran	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sistem penyajian benda koleksi .....	7
Gambar 2.2 Macam bentuk vitrin.....	7
Gambar 2.3 Sudut pandang manusia.....	8
Gambar 2.4 Kejernihan suara.....	9
Gambar 2.5 Terjadinya gempa.....	11
Gambar 2.6 Pemusatan bunyi.....	12
Gambar 2.7 Variabel Penyerapan.....	15
Gambar 2.8 Skematik mengenai keamanan dan kenyamanan untuk museum, galeri dan arsip arsip/benda benda yang ada di dalamnya.....	16
Gambar 2.9 Pengaruh pengaturan jarak barrier terhadap keefektifan barrier.....	17
Gambar 2.10 Pengaruh pengaturan tinggi barrier terhadap keefektifan barrier.....	18
Gambar 2.11 Pengaruh celah pada fasade barrier terhadap keefektifan barrier.....	18
Gambar 2.12 Pengaruh pengaturan panjang barrier terhadap keefektifan barrier.....	19
Gambar 2.13 Pengaruh penggunaan vegetasi terhadap keestetikan barrier.....	20
Gambar 2.14 Foto eksterior bangunan National Gallery, Washington D.C.....	25
Gambar 2.15 Foto interior pada National Gallery.....	25
Gambar 2.16 Yamaha Musik Indonesia.....	26
Gambar 2.17 Yamaha musik hall.....	27
Gambar 2.18. Yamaha rehearsal studio.....	27
Gambar 2.19 Yamaha recording studio.....	28
Gambar 2.20 Tampak depan Yamaha Music Service Center.....	29
Gambar 2.21 showroom Yamaha.....	29
Diagram 2.22 Proses gubahan massa.....	33
Gambar 2.23 Gerbang Entrance.....	34
Gambar 2.24 Konsep tampilan bangunan.....	34
Gambar 4.1 Tapak terpilih.....	50
Gambar 4.2 Kondisi eksisting tapak.....	51

Gambar 4.3 Tapak terpilih dan lingkungannya.....	52
Gambar 4.4 Kemiringan dalam tapak.....	53
Gambar 4.5 Utilitas tapak.....	53
Gambar 6.1 Analisa waktu.....	57
Gambar 6.2 Analisa view.....	58
Gambar 6.3 Analisa angin kebisingan dan drainase.....	59
Gambar 7.1 Sketsa nada riang.....	94
Gambar 7.2 Sketsa nada riang.....	94
Gambar 7.3 Analisa unsur terkait gerak orang memetik gitar.....	95
Gambar 7.4 Pengungkapan.....	96
Gambar 7.5 Kamboja.....	97
Gambar 7.6 Pennisetum.....	97
Gambar 7.7 Pondasi tiang pancang.....	98
Gambar 7.8 Penutup metal.....	98

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

#### 1.1.1 Kajian Musik dan Arsitektur

Kebudayaan akan selalu dihasilkan dalam setiap sejarah kehidupan manusia. Kebudayaan mempunyai kata dasar “budaya”, dalam kajian ilmu antropologi, budaya adalah daya dari budi yang berupa cipta, karsa dan rasa; sedangkan kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Kebudayaan merupakan suatu “proses” perjalanan cipta, karsa dan rasa manusia yang akan selalu berkembang seiring perubahan kondisi kehidupan manusia.

Dalam perjalanannya, salah satu jenis seni yang mengalami perkembangan pesat di seluruh dunia, yaitu seni musik. Musik dengan beragam kompleksitas komposisinya berkembang sejalan dengan perkembangan pola pikir dan cara hidup masyarakat berikut ekspresi seni dan pemecahan masalah terhadap kondisi lingkungan sekitarnya. Seni musik dapat berperan sebagai pemuas kebutuhan jasmani, yaitu dalam konteks musik sebagai suatu mata pencaharian, baik utama maupun sampingan. Pada sudut pandang yang lebih dalam seni musik dapat dipandang sebagai getar jiwa terungkap dari musisi hasil olah tangkap rasa dari peristiwa yang dilihat, didengar, dirasanya.

Layaknya musik, arsitektur juga merupakan bagian budaya. Arsitektur sendiri berjalan sejajar diatas ranah seni dan ranah teknis. Jencks dalam Ikhwanuddin (2005) melihat arsitektur sebagai mode komunikasi. Menurutnya sebuah karya akan bernilai tinggi apabila memiliki “*multivalent expression*” yaitu ekspresi bentuk yang dapat diinterpretasikan secara beragam oleh berbagai kelompok masyarakat. Semakin banyak interpretasi kelompok masyarakat, makin tinggi nilai komunikasinya. Masih dalam Ikhwanuddin, Venturi (1966) menyatakan, setiap karya arsitektur hendaknya dapat diinterpretasikan secara plural sehingga memiliki kekayaan makna (*richness of the meaning*).

Arsitektur adalah bahasa, dalam wujud ketiga dimensiannya, bangunan akan

bercerita (komunikasi) kepada pengamatnya melalui bahasa dan tanda makna. Melalui bentuk dan ruang yang hadir ia bercerita. Melalui tata atur dan bentuk arsitektur sebuah bentukan yang hadir akan mampu menghadirkan sebuah simbol yang dapat bercerita/berbahasa. Karena simbol masih memiliki arti yang sangat penting bagi komunikasi, dan komunikasi merupakan salah satu syarat dalam interaksi, dimana interaksi adalah bagian utama dari proses sosial dalam masyarakat.

### **1.1.2. Kajian Galeri Musik di Batu**

Pada saat ini, fasilitas musik terlengkap dan tercanggih di Indonesia terdapat di Jakarta sebagai Ibukota Negara dan kota terbesar pertama di negara kita. Musisi dari kota-kota lain yang tersebar di seluruh Indonesia banyak yang berdatangan ke Jakarta. Hal ini dikarenakan keterbatasan penyediaan fasilitas musik yang memadai di kota-kota selain Jakarta..

Jawa Timur sebagai salah satu barometer musik di Indonesia memiliki perkembangan musik yang amat pesat. Sebut saja pada era keemasan musik rock di Indonesia, Jawa Timur terkenal sebagai kandangnya *rocker* Indonesia. Hingga kini Jawa Timur masih menjadi lirikan bagi para pencari bakat musisi.

Perkembangan band-band kawula muda di Jawa Timur cukup pesat, dimana mereka mengusung aliran musik modern ragam aliran baik itu progressive, pop, rock, Rock and Roll, jazz, dan sebagainya. Munculnya teknologi rekam digital (home recording) seakan menjadi candu tersendiri yang memicu kreativitas bermusik. Tak heran bila setiap diadakan parade ataupun festival musik kerap kali ditemui penjualan CD musik band indie<sup>1</sup> yang dilakukan secara dadakan.

Patut disayangkan belum terkoordinirnya hasil karya para musisi tersebut menyebabkan para penggemar musik, pencari bakat maupun kolektor menjadi kesulitan untuk menikmati hasil karya musik secara menyeluruh dan untuk mengikuti perjalanan musik itu sendiri.

Kota Batu sebagai jantung pariwisata di Jawa Timur yang tengah berkembang memiliki potensi yang sangat besar dalam menjembatani wadah pameran dan penjualan musik. Tercatat banyak agenda wisata pelaku musik tanah air singgah di kota ini. Tak hanya sebatas wisata, kota batu juga telah menjadi tempat pemilihan lokasi pembuatan video klip oleh beberapa pelaku musik. Sebut saja Putih band (band asal Malang), The Virgin (band dari manajemen Republik Cinta), hingga Ari Lasso dengan lagu "Huma diatas bukit"nya. Selain itu juga kota yang didukung oleh

bercerita (komunikasi) kepada pengemangnya melalui bahasa dan tanda makna. Melalui bentuk dan ruang yang hadir ia bercerita. Melalui tata sura dan bentuk arsitektur sebuah bangunan yang hadir akan mampu menghadirkan sebuah simbol yang dapat bercerita/berbahasa. Karena simbol masih memiliki arti yang sangat penting bagi komunikasi dan komunikasi merupakan salah satu syarat dalam interaksi dimana interaksi adalah bagian utama dari proses sosial dalam masyarakat.

### 1.1.2. Kajian Geografi Musik di Batu

Pada saat ini, fasilitas musik terbelukap dan teronggih di Indonesia terutama di Jakarta sebagai Ibukota Negara dan kota terbesar pertama di negara kita. Musik di kota-kota lain yang tersebar di seluruh Indonesia banyak yang berkembang ke Jakarta. Hal ini dikarenakan keterbatasan penyediaan fasilitas musik yang memadai di kota-kota selain Jakarta.

Jawa Timur sebagai salah satu pemegang musik di Indonesia memiliki perkembangan musik yang amat pesat. Sebut saja pada era keemasan musik rock di Indonesia, Jawa Timur terkenal sebagai kantungnya rock di Indonesia. Hingga kini Jawa Timur masih menjadi pilihan bagi para pecinta musik.

Perkembangan band-band kawula muda di Jawa Timur cukup pesat, dimana mereka menguasai aliran musik modern ragam aliran baik itu progressive pop, rock, Rock and Roll, jazz dan sebagainya. Atributnya teknologi rekam digital (home recording) semakin menjadi esensi tersendiri yang memicu kreativitas bermusik. Tak heran bila setiap diadakan parade ataupun festival musik kerap kali ditemui penjualan CD musik band indie<sup>1</sup> yang dilakukan secara dadakan.

Pada disampingkan belum terkoordinirnya hasil karya para musisi tersebut menyebabkan para penggemar musik pencari bakat maupun kolektor menjadi kesulitan untuk mencari hasil karya musik secara menyeluruh dan untuk mengikuti perjalanan musik itu sendiri.

Kota Batu sebagai jantung pariwisata di Jawa Timur yang tengah berkembang memiliki potensi yang sangat besar dalam mengembangkan wadah pameran dan penjualan musik. Terutama banyak agenda wisata belian musik tanah air yang ada di kota ini. Tak hanya sebagai wisata, kota batu juga telah menjadi tempat pembelian lokasi pembuatan video klip oleh beberapa belian musik. Sebut saja Putih Band (band asal Malang), The Virgin Band dan Manjemen Republik Cinta, hingga Ari Lasso dengan lagu "Huma diatas bukit"nya. Selain itu juga kota yang dibukung oleh

nuansa perbukitannya ini menjadi tempat ideal bagi musisi dalam pencarian ide untuk mencipta musik.

Dengan memperhatikan indikasi indikasi tersebut diatas, maka diperlukan sebuah wadah yang dapat digunakan oleh para pecinta seni musik untuk menjual dan memamerkan hasil karya mereka secara utuh dan juga untuk mempermudah para pecinta seni maupun kolektor musik untuk menikmati hasil karya musik secara menyeluruh. Tentunya wadah yang digunakan ini dapat merepresentasikan getar jiwa musisi melalui komunikasi dengan bahasanya dalam wujud rupa ketiga dimensiannya.

## **1.2 Tujuan**

Menghasilkan rancangan desain arsitektur simbolis yang mampu membahasakan makna dari sesuatu yang abstrak menuju wujud rupa ketiga-dimensian melalui pembahasan bentuk dan ruang.

## **I.3 Batasan Permasalahan**

Adapun batasan pada perancangan Galeri Musik Modern ini:

1. Bagaimana menampilkan Galeri Musik Modern yang mampu membahasakan sebuah perjalanan ungkap getar jiwa musisi (abstrak) kedalam sebuah wujud ketiga dimensi (nyata).
2. Ruang yang tercipta dioptimalkan dari bentukan.
3. Tokoh yang digunakan sebagai pemandu dalam berkreasi adalah Charles Jencks.
4. Teori yang digunakan sekiranya dapat menuntun dan membantu proses kreasi dapat dihadirkan tanpa memandang batasan waktu dan gaya.
5. Kajian lintas disiplin ilmu terhadap bahasa (sastra) dihadirkan sebagai landasan acuan kerangka berpikir dalam mewujudkan arsitektur yang dapat membahasakan perjalanan ungkap getar jiwa. Begitu pula dengan lintas disiplin ilmu lain yang sekiranya dapat menuntun mewujudkan proses berkreasi.

#### **1.4. PERMASALAHAN**

Adapun permasalahan-permasalahan yang dihadapi pada perancangan Galeri Musik Modern ini adalah:

1. kebudayaan merupakan suatu “proses” perjalanan cipta, karsa dan rasa manusia yang akan selalu berkembang
2. Ungkap getar jiwa dari seorang musisi
3. Fasilitas musik terlengkap dan tercanggih di Indonesia sebagian besar hanya terdapat di Jakarta sebagai Ibukota Negara.
4. Belum terkoordinirnya hasil karya musisi.
5. Diperlukan wadah untuk menjual dan memamerkan hasil karya musisi yang mampu merepresentasikan makna.



## **BAB II**

### **TINJAUAN OBJEK**

#### **2.1. Studi Literatur**

##### **2.1.1. Tinjauan galeri**

Galeri dalam kamus bahasa berarti balai atau balai seni

Andrew dalam Suharsono (2006) menyebutkan bahwa galeri ialah suatu bangunan dimana karya-karya seni dapat ditawarkan untuk dijual yang ditata secara khusus dan disediakan juga pelayanan lain yang berhubungan dengan karya-karya seni tersebut.

Lebih lanjut Suharsono juga menjelaskan tentang dua macam galeri, yaitu:

- cooperative gallery

Dikelola untuk mendapatkan keuntungan bagi para seniman yang bekerja disitu. Galeri ini mengembalikan semua keuntungan kepada senimannya.

- Commercial gallery

Galeri ini dijalankan dengan dasar pertimbangan memberi kesempatan kepada para seniman dan pasar untuk menambah serta meningkatkan keuntungan. Galeri ini juga memiliki kemungkinan besar memamerkan karya-karya seni yang memiliki kesempatan bagus untuk dijual dan dapat menawarkan karya-karya apapun yang diduplikatnya atau menjadi agen eksklusif untuk seniman-seniman tertentu.

##### **2.1.1.1. Teori tata ruang dalam pada Bangunan Galeri Musik**

Untuk merancang program ruang berdasarkan jumlah dan jenis ruang, harus dipertimbangkan hubungan antara ruang-ruang yang memproduksi bising dan ruang-ruang yang sensitif terhadap gangguan bising. Apabila dua buah ruangan-satu bising

dan satu hening-terletak di lokasi yang bersebelahan satu sama lain, maka akan memerlukan partisi atau penyekat ruang yang tebal dan masif yang dirancang agar dapat menyerap bunyi. Kebutuhan akan penyekat ini dapat dikurangi dengan cara memisahkan dua buah ruangan tersebut dengan ruang penyangga akustik (*acoustical buffer space*), yaitu sebagai berikut:

- ruang penyangga (*buffer spaces*);
- koridor;
- lobby;
- gudang / ruang penyimpanan; dan
- *stairwell* (ruangan tempat tangga).

Ruang-ruang tersebut di atas dapat berfungsi sebagai zone penyangga akustik di dalam gedung.

#### **a. Faktor pandangan**

Mengingat fungsi utama bangunan galeri adalah fungsi pameran dan penjualan maka faktor pandangan menjadi landasan yang akan mempengaruhi desain nantinya. Faktor pandangan sangat dipengaruhi oleh cara memandang manusia terhadap materi koleksi dan juga sudut pandang manusia.

##### **a. Cara memandang materi koleksi.**

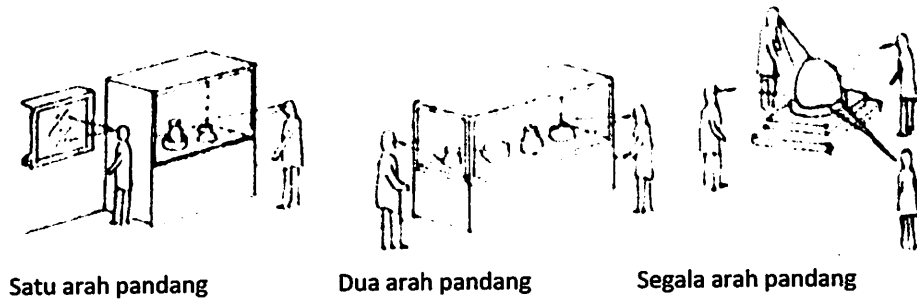
Faktor yang berpengaruh pada cara memandang manusia terhadap materi koleksi adalah dimensi materi koleksi dan cara penyajiannya. Apabila dilihat secara dimensi dan arah pandang terhadap materi koleksi terdapat dua kategori :

- 1) Benda koleksi dua dimensi yang mempunyai arah pandang satu arah.
- 2) Benda koleksi tiga dimensi yang mempunyai arah pandang segala arah.

Oleh karena itu akan diperoleh sistem penyajian antara lain:

- 1) Tata penyajian yang hanya dapat dinikmati dari satu arah pandang, yaitu benda-benda dua dimensi dan tiga dimensi yang ditata sedemikian rupa dalam satu bidang.

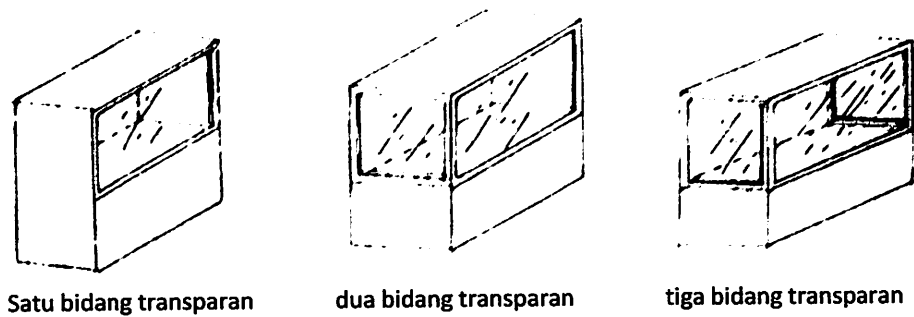
- 2) Tata penyajian yang dapat dinikmati dari dua arah pandang, yaitu benda tiga dimensi yang ditata secara berderet-deret.
- 3) Tata penyajian yang dapat dinikmati dari segala arah pandang untuk benda tiga dimensi yang ditata dengan lugas, pada bidang dasar datar baik secara berkelompok ataupun tunggal.



Gambar 2.1: Sistem penyajian benda koleksi

Sumber: Triwijayanti dalam Choirul, 2005

Konsekuensi dari tata penyajian tersebut akan mempengaruhi disain vitrin, dimana terdapat vitrin dengan satu bidang transparan, dua bidang transparan ataupun tiga bidang transparan.



Gambar 2.2: Macam bentuk vitrin

Sumber: Triwijayanti dalam Chorul, 2005

b. *Sudut pandang manusia*

Meletakkan materi koleksi tidak terlepas dari faktor sudut pandang manusia; sebab menyusun obyek diluar batas pandang wajar dan menyenangkan berakibat menjemukan pengunjung.

1) Sudut pandang potongan vertikal.

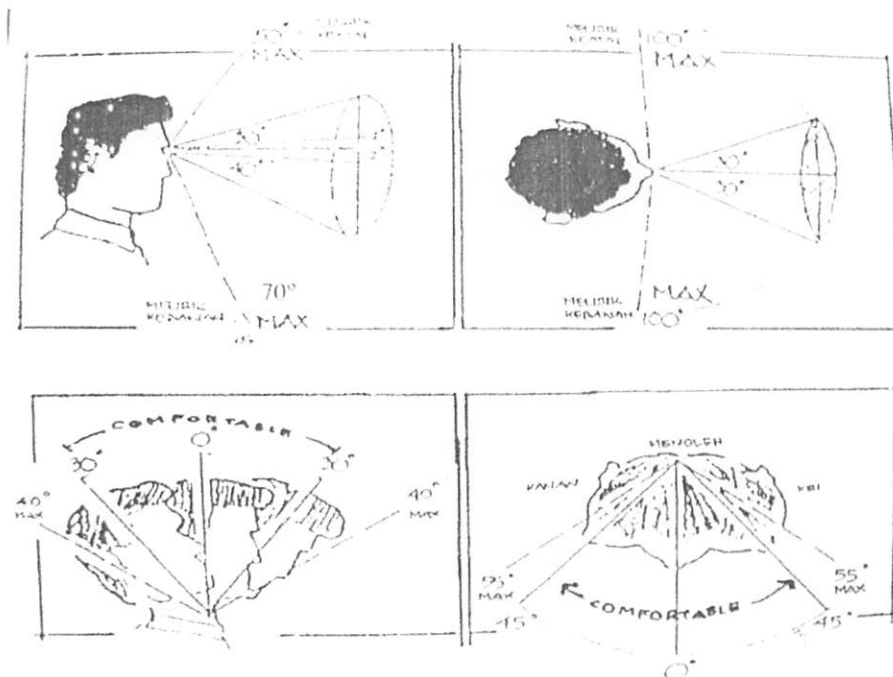
Menurut anatomi manusia sudut pandang potongan vertikal adalah:

- Batas gerakan kepala standart kebawah  $40^{\circ}$  dan keatas  $30^{\circ}$ .
- Batas terjauh pandangan mata terhadap obyek kebawah  $70^{\circ}$  dan keatas  $50^{\circ}$ .

2) Sudut pandang potongan horizontal.

- Batas standart pengamat untuk mata diam ke samping adalah  $15^{\circ}$  dan maksimal  $30^{\circ}$ .
- Batas terjauh untuk pandangan mata bergerak ketepi  $100^{\circ}$  dan minimal  $30^{\circ}$ .

3) Batas kenyamanan pengamat dengan posisi duduk atau berdiri dan kepala bergerak kesamping kiri atau kesamping kanan  $45^{\circ}$  adalah batas maximal  $55^{\circ}$ .



Gambar 2.3: Sudut pandang manusia

Sumber: Triwijayanti dalam Choirul, 2005

Adapun letak objek yang menyulitkan pandangan untuk melihat detail ( $\pm 0,90$  meter di bawah ketinggian mata, atau  $\pm 0,30$  meter di atas ketinggian mata).

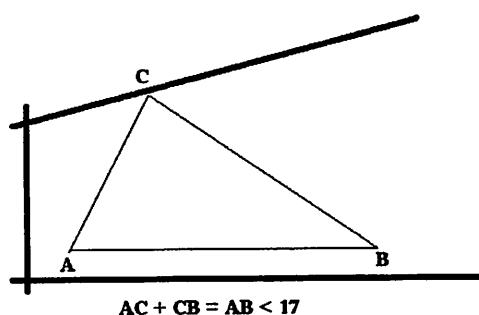
## b. Faktor akustik

Pada hampir semua bangunan musik, masalah terbesar dalam perencanaan dan perancangan adalah permasalahan akustik ruang

Diantara permasalahan akustik itu antara lain pada umumnya adalah :

- **Kejernihan suara ( Clarity)**

Kejernihan bunyi dalam suatu ruangan ditentukan oleh faktor tingkat kekuatan dan penyebaran suara yang mana hal itu di pengaruhi oleh:



Gambar 2.4: Kejernihan suara

Sumber: Sony,2009

- 1) Jarak antara pemain dan penonton membedakan 2 buah suara yang datang berurutan dengan perbedaan minimal 0.05 per detik. Hal ini berlaku juga pada prinsip akustik suatu ruang, yaitu bahwa antara suara datang dengan suara pantul tidak boleh melebihi perbedaan waktu 0.05 detik atau perbedaan jarak yang di lalui oleh suara datang dan suara pantul tidak melebihi jarak 17 Meter. Berikut ini adalah gambaran untuk tingkat kekuatan dan penyebaran suara .

2) Keadaan permukaan lantai, ceiling dan dinding

Untuk memperoleh Energi suara yang besar, pendengar harus mendapatkan tambahan energi dan pantulan bunyi. Terdapat kecenderungan untuk membentuk langit – langit sedemikian rupa untuk memberikan refleksi bunyi awal yang cukup kuat dari ceiling terhadap terhadap seluruh tempat duduk pada tiap bagian ruangan

3) Waktu Dengung ( Reverberation Time )

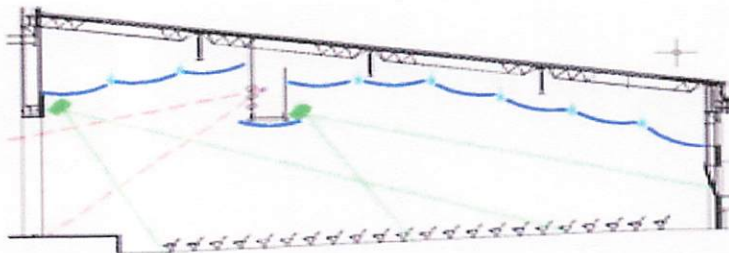
Waktu dengung adalah lamanya waktu yang dibutuhkan untuk suatu bunyi sehingga menjadi 1/100 kali lebih lama dari suara aslinya.

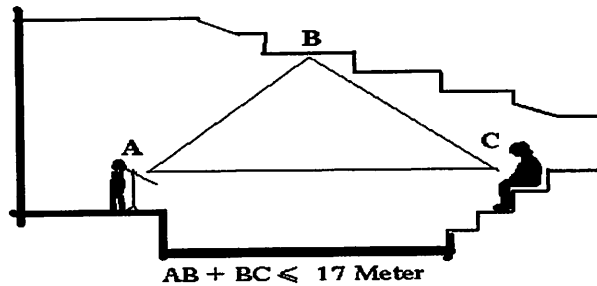
- **Cacat Akustik**

Cacat bunyi yang harus di hindari dalam sebuah perancangan adalah:

- Gema ( Echo)

Gema terjadi dalam ruangan bila datangnya suara terlambat 1/20 detik sampai 1/30 detik dari selisih jarak yang di tempuh suara langsung dan suara yang di refleksikan selama 1/20 detik adalah 17 meter. Penanggulangan gema tersebut dapat di lakukan dengan Pembuatan Ceiling dan dinding yang tidak rata atau bergelombang, dinding belakang di buat sebagai dinding absolut (dilapisi bahan penyerap suara ), reflektor ceiling di perhitungkan untuk pemantulan dengan selisih jarak antara suara langsung dan suara pantulan lebih kecil atau sama dengan 17 meter.





Gambar 2.5: Terjadinya gema

Sumber: Sony,2009

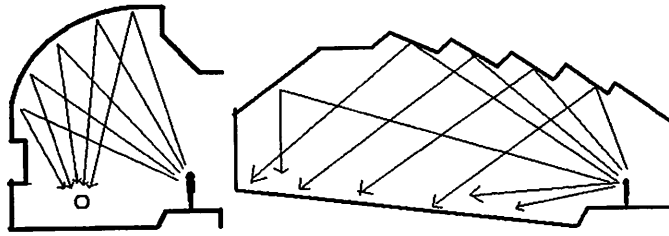
- Gema Yang Menerus ( Flutter Echo)

Terjadi karena adanya pantulan / bayangan sumber bunyi pada dinding yang sejajar atau diantara permukaan dinding pemantul yang non paralel jika sumber bunyi berada pada tengah – tengahnya. Adapun untuk mengatasi Flutter Echo antara lain:

- 1) Pembuatan dinding miring yang patah – patah serta tidak sejajar (kemiringan dinding minimal  $5^\circ$  )
- 2) Menggunakan materi peredam suara pada dinding ( tipe selimut akustik)
- 3) Menghindari plafon yang sejajar dengan lantai (bahan lantai juga absorbent)
- 4) Untuk perencanaan auditorium sebagai ruang pertunjukkan dijauhkan jarak 2 dinding sejajar sehingga lebih besar dari 17 meter.

- Pemusatan Bunyi

Terjadinya karena refleksi suara yang memusat, terutama pada bidang lengkung yang terpusat di dalam ruangan, sehingga distribusi suara yang merata menimbulkan kekerasan yang tinggi ( Hot Spot ). Pemusatan bunyi ini dapat juga menyebabkan bunyi yang lemah / hilang. Pemecahan pemusatan bunyi ini dapat dilakukan dengan menghindari bidang lengkung yang dapat berpusat di dalam ruangan.



Gambar 2.6: Pemusatan bunyi

Sumber: Sony,2009

- Kebocoran Bunyi.

Gangguan ini dapat berupa Suara yang berasal dari udara ( Airborne noise) misalnya suara kendaraan, suara manusia (bising), kipas dan lain lain serta suara yang berasal dari tumbukan elemen elemen bangunan ( structure airborne) misalnya langkah kaki manusia, getaran mesin dan lainnya.

Pencegahan dilakukan dengan: Meletakkan bangunan atas ruangan yang akustikal pada daerah tenang, minimal 20 meter dari sumber bunyi yang tak diinginkan. Untuk jarak yang lebih kecil dari 20 meter dapat di tambahkan dengan peredam suara berupa pohon – pohon atau tanaman dengan ketinggian 1-3 meter. Membuat dinding tebal, pintu yang dapat di tutup rapat atau memberikan ruang perantara ( kedap udara ) menggunakan peredam suara pada dinding dan elemen-elemen ruangnya

Bahan bahan dan konstruksi penyerap bunyi yang di gunakan dalam rancangan akustik suatu auditorium atau yang di pakai sebagai pengendali bunyi dalam ruang – ruang bising dapat di klasifikasikan menjadi:

**A. Bahan Berpori**

Karakteristik akustik dasar semua bahan berpori, seperti fiber board, plesteran lebu, mineral wool dan selimut isolasi. Adalah sesuatu jaringan selular dengan pori - pori yang saling berhubungan.



Bagian bunyi yang datang di ubah menjadi panas diserap, sedangkan sisanya yang telah berkurang energinya dipantulkan oleh permukaan bahan.

Bahan bahan selular dengan sel yang tertutup dan tidak saling berhubungan seperti damar busa (frame resins), karet selular (Cellular rubber) dan gelas busa adalah:

- 5) Penyerapan bunyi lebih efisien pada frekuensi tinggi di banding pada frekuensi rendah.
- 6) Efisiensi akustiknya membaik pada jangkauan frekuensi rendah dengan bertambahnya tebal lapisan penahan yang padat dan rendah dengan bertambahnya jarak dari lapisan penahan ini.

Bahan berpori komersial dibagi menjadi 3 kategori:

1. Unit akustik siap pakai
2. Plesteran akustik dan bahan yang di semprotkan.
3. Selimut (isolasi akustik).

## **B. Penyerap Panel.**

Penyerap panel atau selaput yang tidak di lubangi mewakili bahan bahan penyerap bunyi yang kedua. Tiap bahan kedap yang dipasang pada lapisan penunjang yang padat tetapi terpisah oleh suatu ruang udara akan berfungsi sebagai penyerap panel dan akan bergetar bila tertumbuk oleh gelombang bunyi.

Panel jenis ini merupakan penyerap frekuensi yang efisien, diantara lapisan lapisan dan kontruksi auditorium penyerap panel berikut ini berperan pada penyerapan frèkuensi rendah.

Panel kayu dan hardboard, gypsum board, langit langit plesteran yang di gantung, plesteran berbulu, plastic board tegar, jendela, kaca. Pintu, lantai kayu, panggung dan pelat pelat logam. Karena daya tahanya cukup kuat terhadap goresan maka penyerap panel ini sering kali di pasang di bawah dinding – dinding.

### **C. Resonator Rongga**

Adalah penyerap bunyi yang terdiri dari sejumlah udara tertutup yang dibatasi oleh dinding – dinding tegar dan di hubungkan oleh lubang / celah sempit ke ruang ruang sekitar dimana bunyi merambat.

Resonator rongga menyerap energi bunyi maksimum pada daerah pita berfrekuensi rendah yang sempit. Resonator rongga dapat digunakan baik sebagai individual, sebagai resonator berlubang maupun resonator celah

### **D. Penyerap Ruang**

Bila dinding – dinding batas yang biasa dalam auditorium tidak menyediakan tempat yang cocok atau cukup untuk lapisan akustik konvensional, benda penyerap bunyi yang disebut penyerap ruang atau penyerap fungsional dapat di gunakan yang digantung di langit – langit.

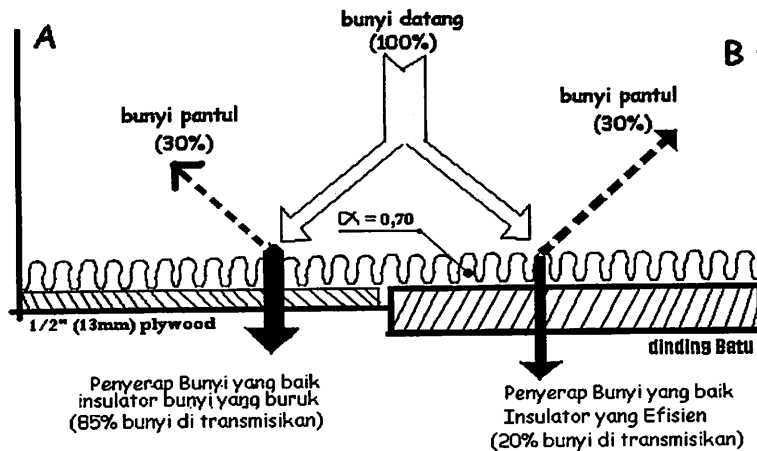
Penyerap ruang tersebut di buat dari lembaran berlubang (baja, alumunium, hard board) dalam bentuk panel, prisma, kubus, bola, silinder, kulit kerucut tunggal atau ganda, umumnya diisi atau di tutup dengan bahan penyerap bunyi seperti rock, wool, glass wood, dll.

### **E. Penyerap Variabel**

Bila auditorium yang sama digunakan untuk hal yang berbeda – beda, maka dibutuhkan bermacam – macam RT sesuai dengan kegiatan yang berlangsung.

Untuk itu arsitek dan beberapa ahli akustik telah mencoba beberapa usaha merancang konstruksi penyerap bunyi khusus yang dapat mengubah RT.

Untuk maksud ini bermacam – macam panel dapat digeser, berengsel, dapat dipindah – pindah maupun diputar. Konstruksi variabel ini hanya dibenarkan, bila ia mampu mengadakan perubahan yang cukup besar (min. 20%) pada penyerapan total di daerah jangkauan frekuensi audio yang cukup luas.



**Keterangan :**

- a. Penyerap yang baik ( $\alpha = 0.70$ ) diletakkan pada insulator bunyi yang jelek, seperti plywood, tidak akan mencegah transmisi bunyi lewat dinding semacam itu.
- b. Sebagai ganti plywood, penghalang insulasi bunyi yang efektif, seperti bahan batu batuan harus digunakan untuk mengurangi transmisi bising lewat struktur itu.

Gambar 2.7: Variabel Penyerapan

Sumber: Sony,2009

Untuk merancang program ruang berdasarkan jumlah dan jenis ruang, harus dipertimbangkan hubungan antara ruang-ruang yang memproduksi bising dan ruang-ruang yang sensitif terhadap gangguan bising. Apabila dua buah ruangan-satu bising dan satu hening-terletak di lokasi yang bersebelahan satu sama lain, maka akan memerlukan partisi atau penyekat ruang yang tebal dan masif yang dirancang agar dapat menyerap bunyi. Kebutuhan akan penyekat ini dapat dikurangi dengan cara memisahkan dua buah ruangan tersebut dengan ruang penyangga akustik (*acoustical buffer space*), yaitu sebagai berikut:

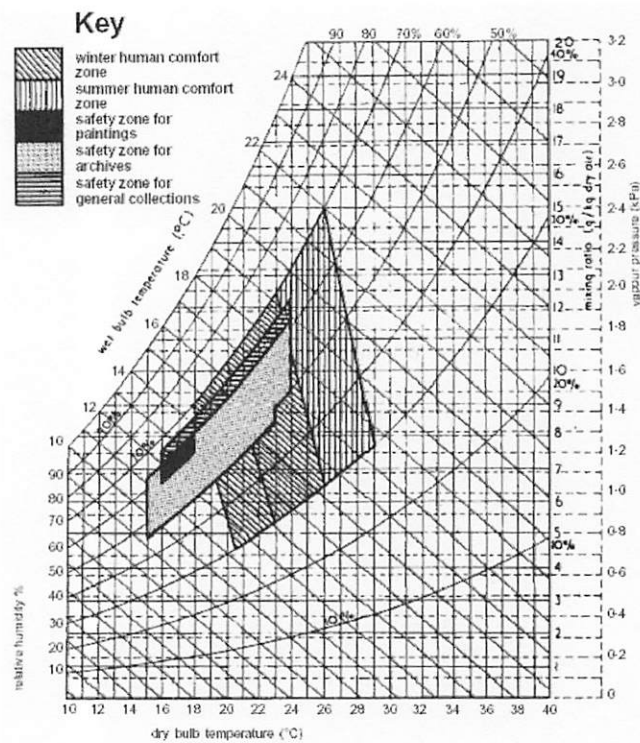
- ruang penyangga (*buffer spaces*);
- koridor;
- lobby;
- gudang / ruang penyimpanan; dan

- *stairwell* (ruangan tempat tangga).

Ruang-ruang tersebut di atas dapat berfungsi sebagai zona penyangga akustik di dalam gedung.

### c. Faktor Thermal

Patricia Tutt and David Adler dalam Sonny menyebutkan atmosfer yang terlalu lembab atau kering dapat membahayakan, kelembaban terkait dengan temperatur. Orang yang berkerja dan yang mengunjungi galeri perlu kondisi yang nyaman



Gambar 2.8 Skematik mengenai keamanan dan kenyamanan untuk museum, galeri dan arsip arsip/benda benda yang ada di dalamnya.

Sumber : Patricia Tutt and David Adler dalam Sonny 2009

Masih menurutnya, temperatur dan kelembaban yang aman dan di perlukan untuk kenyamanan yang di perlihatkan pada gambar diagram psikometrik diatas adalah sebagai berikut:

- Zona aman untuk lukisan antara 16°-18° Celcius atau RH 60-65 %.

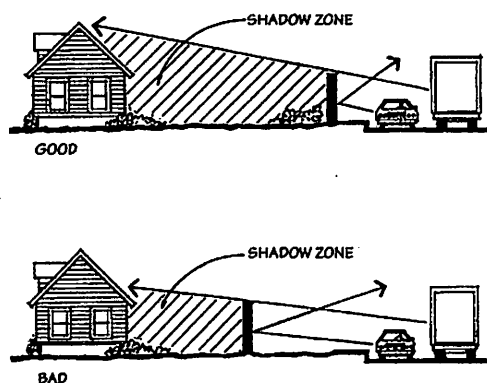
- B. Zona aman untuk arsip antara 15°-24° Celcius atau RH 45-65 %.
- C. Zona aman untuk koleksi (umum) antara 16°-24° Celcius atau RH 60- 65 %.
- D. Zona summer human comfort antara 23°-29° Celcius atau RH 30-70%.
- E. Zona winter human comfort antara 19°-26° Celcius atau RH 30-55%.

### 2.1.1.2. Teori tata ruang luar pada bangunan Galeri Musik

Pada bangunan pusat musik, perancangan tata ruang luar juga harus diperhatikan, yaitu dalam hal pengontrolan bising di dalam tapak. Pengontrolan bising ini sangat berpengaruh terhadap kualitas kenyamanan penghuni bangunan, baik yang berada di dalam maupun di luar gedung. Pengontrolan bising tersebut dapat dilakukan dengan penggunaan dinding penghalang bising (barrier). Penempatan barrier ini sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu sebagai berikut:

- Jarak

Barrier bising harus ditempatkan sedekat mungkin dengan sumber bunyi agar bising yang sampai ke area penerima dapat tereduksi secara maksimal,

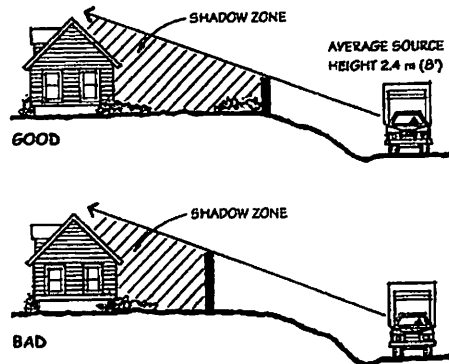


Gambar 2.9. Pengaruh pengaturan jarak barrier terhadap keefektifan barrier

Sumber : Time Saver Standards for Landscape Architecture

- Ketinggian barrier

Barrier harus ditempatkan sedemikian rupa, sehingga ketinggian barrier menghalangi garis pandang dari sumber bunyi ke area penerima. Hal ini dapat dilakukan di antaranya dengan penempatan barrier di lahan yang mempunyai ketinggian lebih dari sumber bunyi (perbedaan kontur antara sumber bunyi dengan area penerima bising),

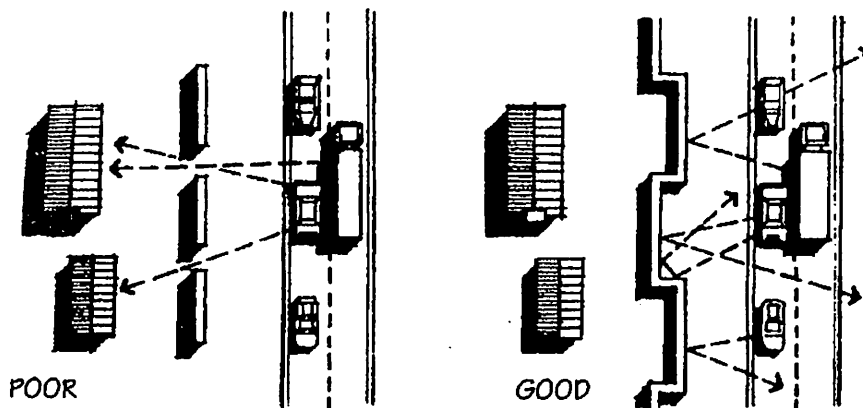


Gambar 2.10. Pengaruh pengaturan tinggi barrier terhadap keefektifan barrier

Sumber : Time Saver Standards for Landscape Architecture

- Kontinuitas barrier

Barrier untuk kebisingan harus terhindar dari celah atau lubang agar dapat mengoptimalkan pereduksian bising,

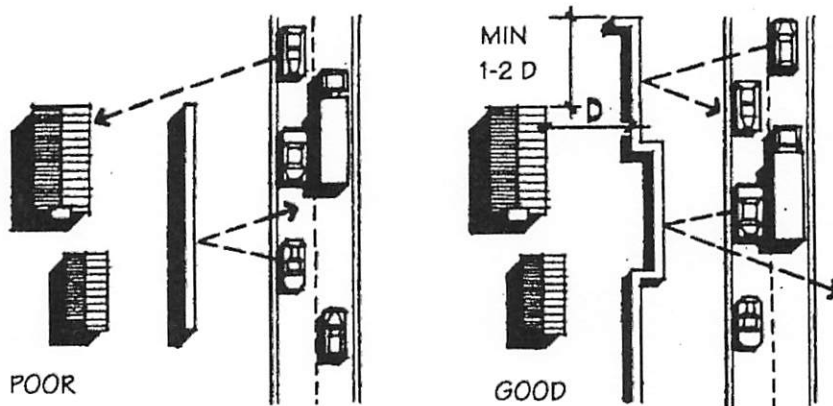


Gambar 2.11. Pengaruh celah pada fasade barrier terhadap keefektifan barrier

Sumber : Time Saver Standards for Landscape Architecture

- Panjang barrier

Panjang barrier bising minimal adalah satu sampai dua kali jarak antara barrier dan area penerima bising. Hal ini bertujuan untuk meminimalkan penerimaan bising pada area di sekitar ujung barrier,



Gambar 2.12. Pengaruh pengaturan panjang barrier terhadap keefektifan barrier

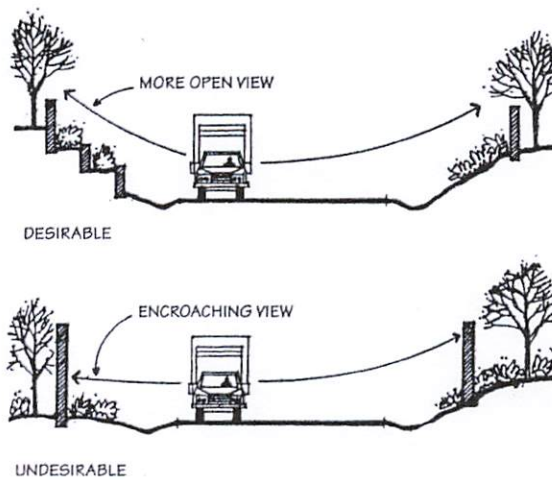
Sumber : Time Saver Standards for Landscape Architecture

- Bahan material barrier

Untuk meminimalkan bising yang melewati barrier, maka barrier harus memiliki berat permukaan sedikitnya 6 - 12 kg/m<sup>2</sup>.

Selain barrier atau dinding penghalang tersebut, vegetasi juga dapat digunakan untuk mengontrol bising, walaupun tidak seefektif barrier. Tanah yang dilapisi rumput atau atau tanaman jenis lain lebih absorbtif jika dibandingkan dengan permukaan penutup tanah yang keras yang cenderung untuk merefleksikan bunyi. Vegetasi yang lebih tinggi tidak dapat memberikan pereduksian bising yang berarti, bahkan jika mereka ditanam berdempetan sampai dapat menghalangi view ke arah sumber bunyi.

Fungsi utama dari penanaman vegetasi dalam kaitannya dengan pengontrolan bising adalah untuk memberikan unsur estetik dan daya tarik pada dinding penghalang (barrier) agar secara keseluruhan memiliki efek visual yang lebih indah.



Gambar 2.13. Pengaruh penggunaan vegetasi terhadap keestetikan barrier

Sumber : Time Saver Standards for Landscape Architecture

Pengaturan tata massa juga mempengaruhi pengontrolan bising di dalam tapak. Area yang menghasilkan bising dapat dipisahkan dengan area yang sensitive terhadap bising dengan cara menempatkan penahan bising (*noise buffer*) di antara kedua area tersebut.

### 2.1.2. Tinjauan musik

Musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara di urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yg mempunyai kesatuan dan kesinambungan; 2 nada atau suara yg disusun demikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan (terutama yg menggunakan alat-alat yg dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu); (<http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php>).

Musik tidak dapat mengalun dan eksis tanpa suara atau bunyi. Suara dari musik memiliki suatu pengaruh dengan pembelajaran, yang kemudian membentuk karakter fisik suara atau karakter lahir dari setiap manusia. Musik merupakan jenis kesenian yang tergolong lebih mengutamakan audio selain visual, karena unsur utama musik adalah bunyi berupa nada.

([http://www.encyarta.msn.com/encyclopedia\\_761568827\\_2/music.html](http://www.encyarta.msn.com/encyclopedia_761568827_2/music.html))

Clendenin dalam Fauziah (2005) menyebutkan salah satu perkembangan musik di dunia adalah musik jaman modern ( 1900 – sekarang ), musik klasik seperti



simphoni, orkestra, opera dan lain sebagainya, dan musik populer seperti folk, country, jazz, rock dan lain-lain.

Disebutkan juga menurut Soekarno (2000), yaitu musik klasik, musik populer, musik country, musik jazz, musik seriosa, musik keroncong, musik dangdut, musik rock, musik rap, musik blues, musik fussion dan musik R&B. Berikut pengklasifikasian Musik Modern :

1. Musik modern berdasarkan jumlah musisi :

a. Orkestra, sejumlah besar musisi, minimal 30 orang yang memainkan alat-alat musik yang berlainan secara bersama-sama sebagai suatu kelompok yang dipimpin oleh seorang konduktor. Konsep dasar orkestra yaitu orkestra adalah musik ansambel yang merupakan gabungan antara beberapa alat musik di bawah pimpinan seorang konduktor. Konsep dasar orkestra adalah musik dan solo. Semua orientasi musik tertuju pada seorang konduktor yang mengendalikan bunyi yang dihasilkan. Orkestra memiliki unsur yang amat mendasar, yaitu *tone* (nada), *beat* (tempo), *proportion* (proporsi), dan *rhythm* (irama), *composition* (komposisi).

b. Symphony, pertunjukan orkestra dalam bentuk yang besar, terdiri dari 80-120 orang / musisi yang memainkan alat-alat musik yang berbeda dan sebagian besar memainkan alat musik gesek dan yang lainnya memainkan alat musik tiup, brass dan perkussi.

2. . Musik modern yang bersifat santai dan merupakan “trend / mode” yang terus muncul dan berkembang di dalam masyarakat pecinta musik antara lain :

- a. Musik populer
- b. Musik yang sifatnya musiman atau hanya sesaat tetapi muncul dan berkembang.
- c. Musik Folk atau Country musik

- d. Musik – musik rakyat yang dikenal secara turun temurun tanpa diketahui siapa penciptanya.
- e. Musik Jazz
- f. Musik yang lahir di Amerika Latin sebagai pencetus suara hati rakyat negro yang dijajah warga Perancis.
- g. Musik Rock
- h. Musik dengan aliran yang lebih keras dan banyak dikagumi oleh kaum muda.
- i. Musik Reggae, Blues dan lainnya.

### 3. Musik Kontemporer

Musik yang sama dengan musik diatonis, yaitu mempunyai 12 nada dasar. Unsur yang menonjol pada musik kontemporer ini adalah ditunjang oleh peralatan elektronik, karena merupakan perpaduan beberapa macam hasil bunyi atau rekaman bunyi-bunyian baik sumber alam maupun berbagai alat-alat mekanik. Adapun dilain pihak mengatakan bahwa musik kontemporer adalah perpaduan antara musik tradisional dengan musik diatonis, sehingga menghasilkan suatu karya yang bernilai seni.

### 4. Musik Diatonis

Cara menikmatinya dapat dibedakan menjadi :

#### a. Musik Serius (*Serious Music*)

Dimana disini musik-musik yang diciptakan untuk dinikmati dengan penuh perhatian dan konsentrasi. Misalnya musik klasik, orkestra, symphoni dan lainnya.

#### b. Musik Hiburan (*Entertainment Music*)

Background musik-musik seni yang umum didengar oleh setiap orang dan mudah dicerna. Misalnya musik jazz, pop, reggae, musik- musik ini banyak dinikmati sewaktu bersantai.

Berkaitan dengan perancangan galeri musik modern di Batu ini dimana titik berat yang dikaji adalah jenis musik modern maka klasifikasi alat musik yang tergolong didalamnya adalah alat musik yang sering digunakan pada jenis musik modern. Adapun dalam Fauziah (2005) dijelaskan klasifikasi sebagai berikut

#### **a. Alat musik secara umum**

Menurut Banoe (1984) dapat digolongkan menjadi lima golongan, yaitu sebagai berikut:

1. Idiophone, bersuara karena badan benda itu sendiri tanpa mempergunakan bantuan dawai, kulit atau udara yang ditiupkan kedalamnya.  
Contoh : peitchè, cymbal
2. Membranophone, bersuara dengan menggunakan bantuan membrane dari kulit atau selaput tipis yang diregangkan.  
Contoh : drum, timpani
3. Chordophone, bersuara karena pertolongan tali, dawai atau disebut juga senar  
Contoh : electric gitar, harpa, bass, biola.
4. Aerophone, bersuara karena udara yang ditiupkan ( biasanya dengan mulut ) kedalam rongga benda itu.  
Contoh : flute, piccolo, saxophone.
5. Electophone, ragam bunyi yang dibantu oleh daya listrik.  
Contoh : electric piano, keyboard, electone, synthesizer.

#### **b. Elektronik instruments**

Menurut Prieer (1993) elektronik instruments ditemukan sekitar tahun 1904 namun baru berpengaruh pada musik sekitar tahun 1950, meliputi berbagai bentuk alat musik seperti : Electric Piano, Organ, Gitar, Tape Studio, Synthesizer, Computer dan sebagainya.

##### **a. Tape Studio**

Menjadi penting pada tahun 1950-an, pada studio tape ini terdapat rekaman suara elektronik maupun nyata, baik yang berupa definite pitch (tangga nada yang berbeda) seperti timpani (*kettle drums*), *glockenspiel*, *xylophone*, *celesta*, *chimes* ataupun *indefinite pitch* (tangga nada sama) seperti *snare drum*, *bass drum*, *tambourine*, *triangle*, *cymbals* dan gong.

Suara ( asli / elektronik ) → direkam ( *recorder* ) → dipercepat, diperlambat diberi efek suara, diberi filter, mixing, *cut and splice / edit*.

## b. Synthesizer

Berkembang sekitar tahun 1960 – 1970, berupa system elektronik yang dapat merubah, mengembangkan variasi musik. Adapun jenis-jenisnya :

- a. Analog Synthesizer, memakai campuran berbagai suara yang terbentuk melalui filter, dihasilkan dalam bentuk data terukur (*sound wave*).
- b. Digital FM Synthesizer, ditemukan oleh John Chowning ( menjadi hak paten YAMAHA ) dan dimasukkan dalam alat musik Yamaha berbentuk *sound wave*.
- c. *Effects Devices*, merupakan perubah suara dalam bentuk reverberator, echo devices, stereo splitter.
- d. Sampling, mengambil live sounds untuk dimasukkan dalam synthesizer keyboard.
- e. Musical Instrument Digital Interface ( MIDI ), memungkinkan semua peralatan orkestra dimainkan dalam bentuk keyboard sesuai dengan karakter suara.

## 2.2 Studi Banding

### 2.2.1 National Gallery, Washington DC, Amerika Serikat

National Gallery termasuk karya *masterpiece* dari seorang arsitek terkenal Amerika yang sebelumnya juga pernah merancang Everson Museum of Art yaitu I.M. Pei. Terletak di Madison Drive and 4th Street, bangunan ini dibangun mulai tahun 1974 – 1978 dengan fungsi awal sebagai museum seni dan kantor administrasi Departemen Kesenian Amerika Serikat. Oleh karena itu bangunan ini terletak di ibukota Amerika Serikat Washington D.C. Sebuah konsep yang utama pada perancangan National

Gallery ini adalah menghadirkan sebuah pengalaman visual yang dramatis. “A dramatic circulation space, triangular planning grid, semi-underground with pyramidal skylights. Calder mobile in atrium. (Firm name I.M. Pei and Partners).

Bangunan ini berdiri diatas tapak segitiga dengan luas sekitar 8,8 acre. Luas lantai pameran utama (main exhibition) 110.00 kaki persegi dan 16.000 kaki persegi untuk ruang pameran temporer. Bangunan ini adalah pemenang penghargaan American Institute of Architects 25 Year Award pada tahun 2004 yang lalu.



Gambar 2.14. Foto eksterior bangunan National Gallery, Washington D.C.

(sumber : [www.Greatbuildings.com/buildings/East\\_Wing\\_National\\_Gallery.html](http://www.Greatbuildings.com/buildings/East_Wing_National_Gallery.html).)



Gambar 2.15: Foto interior pada National Gallery

(sumber : [www.Greatbuildings.com/buildings/East\\_Wing\\_National\\_Gallery.html](http://www.Greatbuildings.com/buildings/East_Wing_National_Gallery.html))

Hasil yang bisa dijadikan masukan perancangan dari bangunan National Gallery karya masterpiece I.M. Pei ini adalah :

- Bagaimana arsitek mampu menghadirkan konfigurasi massa platonik segitiga, yang diambil dari bentuk tapak yang cukup menantang karena berbentuk segitiga.
- Pembuatan alur sirkulasi dan pengalaman ruang yang dramatis.

- Penggunaan teknologi struktur dan bahan untuk menunjang tampilan massa dan ruang.

### 2.2.2 Yamaha Musik Indonesia (YMI)



Yamaha Musik Indonesia memiliki kantor pusat di Jakarta, tepatnya di Jl. Jendral Gatot Subroto Kavling 4 Jakarta. YMI memiliki kursus-kursus musik yang menerapkan sistem pendidikan musik Yamaha. YMI memiliki sekolah musik sub lisensi di 60 lokasi yang tersebar di seluruh Indonesia yang mengkhususkan penyediaan pendidikan Piano, Electone, Gitar, Drum, pendidikan musik untuk anak-anak ( KMA, KMJ, KGJ, Piano Study, dan lain sebagainya ) dan Popular Music Course ( PMC ).

Gambar 2.16: Yamaha Musik Indonesia

(sumber : [www.yamaha.co.id](http://www.yamaha.co.id))

Adapun fasilitas yang dimiliki oleh Yamaha Musik Indonesia adalah:

#### a. Yamaha Music Hall

Yamaha menyediakan fasilitas hall yang dapat dipergunakan untuk berbagai bentuk acara, misalnya konser musik, *live recording*, pesta ulang tahun, pesta pernikahan, *shooting*, acara-acara keagamaan dan lain-lain. *Hall* ini dilengkapi fasilitas berikut ini (gambar 2.9):

- 1 (satu) unit Grand Piano (model S7 PE) ;
- Spot Light ;
- 230 buah kursi ;
- Sound System (Mix-16 Channel, Speaker-2 x 1000 watt) ; dan
- Satu Microphone beserta stand.



Gambar 2.17. Yamaha music hall

Sumber : <http://www.yamaha.co.id/yml>

b. Yamaha *Rehearsal Studio*

Yamaha menyediakan fasilitas *Rehearsal Studio* dengan rincian fasilitas sebagai berikut:

- *Instrument:*
  - a. Drum Set: Yamaha Stage Custom Advantage equipped with 5 Toms and Double Pedal ;
  - b. Keyboard: Yamaha S80 Synthesizer, Clavinova and PSR ;
  - c. Guitar: Yamaha RGX-121S & Yamaha ERG303 ; dan
  - d. Bass: Yamaha RBX Series.
- *Amplifier:*
  - a. Marshall JCM 2000 TSL Guitar Amp & Cabinet;
  - b. Yamaha DG-130HA Guitar Amp & Cabinet ; dan
  - c. SWR SM900 Bass Amp & Cabinet.



Gambar 2.18. Yamaha rehearsal studio

Sumber : <http://www.yamaha.co.id/yml>

c. *Yamaha Recording Studio*

Yamaha menyediakan fasilitas *Recording Studio* dengan rincian fasilitas berupa:

▪ *Instrument:*

- a. Tone Generator & Sampler: Yamaha EX-5R, Yamaha A5000 Professional Sampler;
- b. Keyboard: Motif 6 Synthesizer, S30 Synthesizer;
- c. Drum Set: Yamaha Recording Custom Series; dan
- d. Microphone: AKG, Rode, Shure dan lain sebagainya.

▪ *Recording Equipment:*

- a. Yamaha 02R Digital Mixer;
- b. Yamaha AW4416-Digital Recording Workstation ;
- c. Yamaha D24 24 bit / 96 KHz Digital Recorder ;
- d. Yamaha Reverb SPX Series & Pro R3 Series ;
- e. Yamaha CDR1000 CD Recorder ;
- f. Aphex 107 Tubessence Mic Pre Amp ;
- g. MOTU MIDI Timepiece Synchronizer ;
- h. TC Electronic Finalizer Express-Studio Mastering Processor ;
- i. Yamaha MSP10 Studio Monitor ; dan
- j. SONAR – Sequencer.



Gambar 2.19. Yamaha recording studio

Sumber : <http://www.yamaha.co.id/yml>

d. *Yamaha Music Service Center*



Fasilitas ini memberikan pelayanan servis purna jual untuk produk-produk Yamaha Musik. Layanan purna jual adalah bagian yang sangat penting untuk mendukung perbaikan dari produk Yamaha. Para teknisi Yamaha akan melayani dan membantu konsumen dengan dukungan peralatan yang lengkap serta jaminan adanya spare part dan kecepatan untuk menyediakannya.



Gambar 2.20. Tampak depan Yamaha Music Service Center

Sumber : <http://www.yamaha.co.id/yimi>

#### e. Showroom Yamaha

Showroom Yamaha ini merupakan dealer penjualan alat-alat musik produk Yamaha dan asesorisnya.



Gambar 2.21. showroom yamaha

Sumber : <http://www.yamaha.co.id/yimi>

### 2.2.3 Observatorium Astronomi Lembang - Jawa Barat: Interpretasi Novel "Supernova" ke dalam Arsitektur melalui Pendekatan Makna, Mutiawati Mandaka

#### A. Analisa Konsep Perancangan

Karya berupa desain bangunan observatorium astronomi ini merupakan proyek Tugas Akhir mahasiswa arsitektur. Dalam proyek tersebut Mandaka (perancang) mencoba untuk mewujudkan gagasannya bahwa arsitektur selalu diusahakan untuk mampu berjalan berdampingan dengan segala perkembangan yang membawa perubahan dan kemajuan dalam semua aspek kehidupan manusia. Salah satu usahanya adalah mengembangkan keterkaitan (*link and match*) arsitektur dengan ranah pengetahuan lain dengan mengeksplorasi untuk *discourse* (alam wacana) keterkaitan arsitektur dengan kesusastraan. Dalam hal ini, Mandaka mengangkat novel "Supernova" dan menginterpretasikan karya novelis Dewi Lestari tersebut sebagai dasar perencanaan dan perancangan bangunan.

Observasi yang ditindak lanjuti dengan kontemplasi terhadap sifat keseluruhan novel "Supernova" sebagai sebuah ungkapan kritis dan perenungan novelis Dewi Lestari terhadap issue kehidupan pada suatu tempat dan masa tertentu, ungkapan penulis melalui penekanan bentuk dan penekanan-penekanan makna yang mengekspresikan nilai-nilai konvensional serta sikap para tokoh dalam cerita dalam menghadapi suatu permasalahan dalam kehidupan, terbukti mampu menjadi bahan inspirasi perancang untuk menghasilkan desain arsitektur yang kreatif dan orisinal.

Berdasarkan sensitivitasnya perancang melakukan kontemplasi makna atas novel "Supernova" dengan pendekatan metaforik. Elemen-elemen dalam novel selanjutnya ditransformasikan ke dalam bahasa arsitektur yang nyata menurut persepsi perancang berdasarkan *guideline* atas bahasa literatur (karya sastra). Bagian-bagian tersebut antara lain yang berkenaan dengan tema utama, esensi cerita, dan interpretasi karakter tokoh supernova.

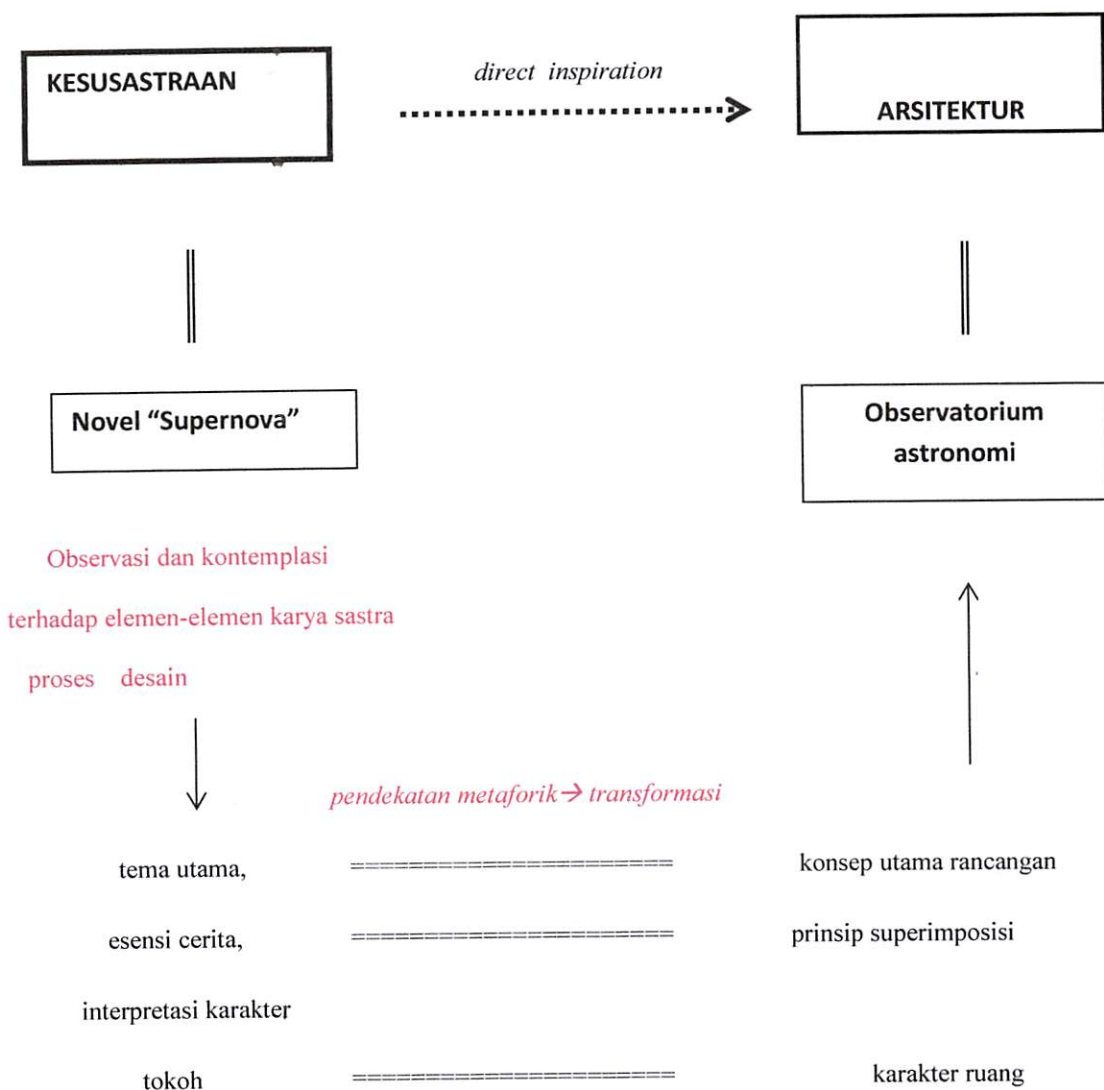


Diagram 2.1. Bagan Pengaruh Novel "Supernova" dalam Rancangan

"Observatorium Astronomi" Mandaka

## B. Penjelasan Desain

Tema utama yang ditemukan adalah sebuah enigma, yang kemudian diangkat menjadi konsep utama dalam perancangan arsitektural

Dari esensi cerita Supernova diperoleh superimposisi dari dua alur cerita yang membentuk komposisi massa bangunan dan tampilan bangunan yang disesuaikan

dengan karakter tokoh Supernova serta serial sirkulasi yang merunut dari sequence cerita.

Dalam proses mendesain diperlukan banyak faktor sebagai pendukung hasil terbaik rancangan. Observatorium Astronomi dan novel Supernova adalah dua hal yang berbeda dan keduanya dicoba saling dikaitkan dengan memasukkan unsur-unsur esensi dari cerita Supernova dan juga kepentingan dari observatorium itu sendiri.

- Lokasi dan Site

Pemilihan lokasi dan tapak dipengaruhi oleh pertimbangan persyaratan dibangunnya sebuah Observatorium. Lokasi tapak berada di Lembang, daerah yang berada di lereng selatan Gunung Tangkuban Perahu, dengan ketinggian 1600 dpl. Arah Utara-Selatan juga diperhitungkan dalam tapak karena merupakan faktor yang berpengaruh dalam pengamatan bintang di malam hari. Linearitas serta kondisi tapak yang berkontur disesuaikan dengan alur cerita pada novel Supernova. Letak-letak pengamatan bintang pada tapak merupakan bagian dari terbentuknya sebuah bangunan observatorium.

- Bentuk massa dan komposisi massa

Keseluruhan komposisi massa bangunan observatorium diperoleh dari superimposisi garis, bidang dan titik yang terbentuk melalui titik pengamatan bintang, garis area pengamatan dan bidang layer dari cerita Supernova. Garis area pengamatan bintang yang tidak penuh membentuk alur sirkulasi luar bangunan. Titik-titik pengamatan merupakan tokoh-tokoh dalam cerita dan titik paling Utara merupakan tokoh utama dan merupakan inti dalam cerita. Dalam bangunan observatorium tokoh-tokoh tersebut ditransformasikan sebagai bagian dari ruang-ruang pengamatan bintang.

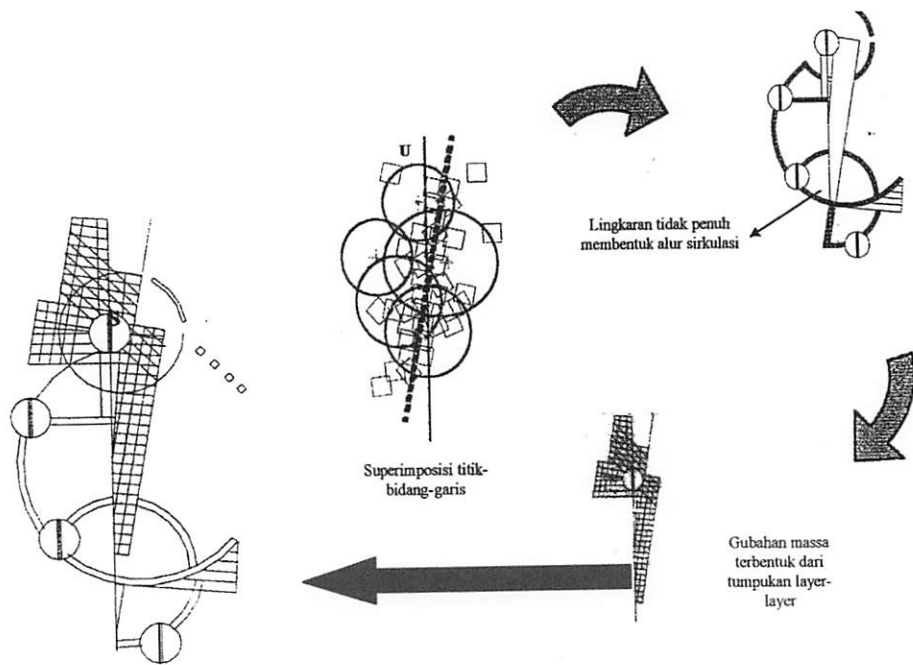


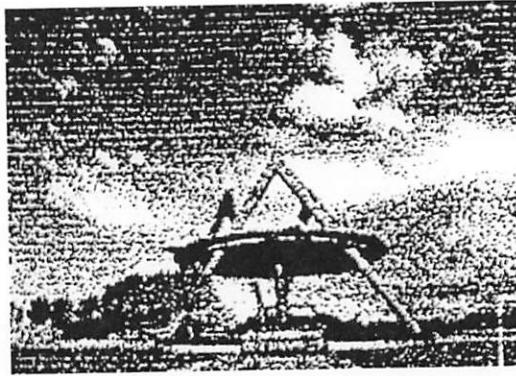
Diagram 2.22 Proses gubahan massa

(sumber: Mandaka, 2003)

- Pencapaian menuju bangunan

Pencapaian menuju bangunan didasarkan pada cerita Supernova yaitu adanya *enigma* ditandai dengan perjalanan yang berkelok dan menanjak. Kejutan berupa rumah-rumah teropong kecil yang secara psikologis berguna untuk menghilangkan kesan bosan atau jemu dari awal perjalanan menuju bangunan.

Sebuah gerbang pada entrance berfungsi untuk mengarahkan pandangan pengunjung sekaligus sebagai tanda dimulainya perjalanan cerita supernova.

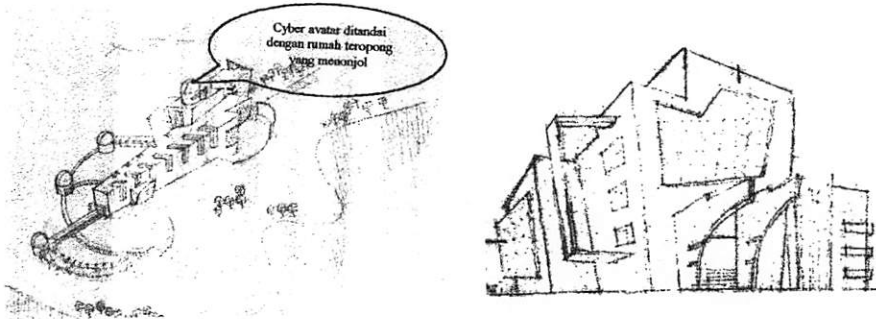


Gambar 2.23 Gerbang Entrance

Sumber: Mandaka, 2003

- Tampilan bangunan

Konsep tampilan massa bangunan menyesuaikan dengan karakter misterius tokoh utama (*cyber avatar*) dalam *Supernova*, yang ditransformasikan ke dalam bentuk bangunan yang menonjol diantara bangunan yang lain, *multi form* dan dimunculkan dengan tambahan kulit luar bangunan.



(sumber: Mandaka, 2003)

- Ruang dalam dan sirkulasi pergerakan

Ruangan utama yang terdapat dalam observatorium adalah ruang pameran 2D, ruang pameran 3D dan ruang-ruang pengamatan. Pergerakan dari ruang-ruang pameran dan pengamatan tersebut mengekspresikan alur yang 'tidak jelas' hingga jelas. Ekspresi ketidakjelasan muncul pertamakali pada ruang pameran 3D dimana terlihat adanya manipulasi batas dan orientasi pergerakan yang diperkuat dengan adanya dinding-dinding partisi (*layer*) yang berfungsi memberikan suasana yang berbeda pada setiap alur cerita. Adanya suatu permainan dinding membuat

**pengunjung semakin ingin mengetahui apa yang selanjutnya akan ada seolah membaca cerita Supernova. Permainan sirkulasi sengaja diblokkan agar setiap pengunjung mendapatkan serial view yang sama dengan sudut pandang masing-masing.**

## BAB III

### KAJIAN TEMA

Arsitektur adalah bidang multi-disiplin, termasuk di dalamnya adalah matematika, sains, seni, teknologi, humaniora, politik, sejarah, filsafat, dan sebagainya. Mengutip Vitruvius, "Arsitektur adalah ilmu yang timbul dari ilmu-ilmu lainnya, dan dilengkapi dengan proses belajar: dibantu dengan penilaian terhadap karya tersebut sebagai karya seni". Ia pun menambahkan bahwa seorang arsitek harus fasih di dalam bidang musik, astronomi, dsb. Filsafat adalah salah satu yang utama di dalam pendekatan arsitektur. Rasionalisme, empirisisme, fenomenologi, strukturalisme, post-strukturalisme, dan dekonstruktivisme adalah beberapa arahan dari filsafat yang mempengaruhi arsitektur (Sumber: [www.wikipedia.co.id](http://www.wikipedia.co.id)).

#### 3.1 Pengertian Arsitektur Simbolisme

Simbol berasal dari kata Yunani, yaitu "*symbollein*" yang berarti mencocokkan. Boedjo dalam Fitrianiingsih (2009) menyebutkan bahwa simbol atau simbolik adalah salah satu cara dalam mengartikan suatu objek. Simbol umumnya dinyatakan melalui ekspresi dimana merupakan salah satu cara penyampaian agar pengamat dapat mengartikan simbol dan tanda tersebut. Disebutkan pula oleh Hendraningsih bahwa simbol atau simbolik merupakan suatu proses yang terjadi pada individu dan masyarakat. Melalui pancaindera disini, indera penglihat lebih berbicara, manusia mendapat rangsangan yang kemudian menjadi pra-persepsi, terjadi pengenalan objektif (fisik). Selanjutnya terwujud persepsi arsitek pewujud bentuk dapat menampilkan simbol sesuai dengan nilai yang ada dalam masyarakat, sehingga mudah dikenal oleh masyarakat.

Adapun menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia :

a. simbol (kata benda): lambang

b. simbolik (adjektif) : sebagai lambang, menjadi lambang, mengetahui lambang.

c. simbolisme : perihal pemakaian simbol (lambang) untuk mengekspresikan ide-ide

Menurut Kamus Webster:



Simbol :

- a. simbol merupakan sebuah objek yang berfungsi sebagai sarana untuk mempresentasikan sesuatu hal yang bersifat abstrak, misalnya burung merpati sebagai simbol kedamaian
- b. simbol merupakan sebuah tanda, isi yang singkat, menyertai sifat sebuah objek, proses berkualitas, kuantitas, memenuhi muatan-muatan tertentu misalnya simbol pada konteks bidang musik, kimia, matematik dan lain-lain.

Dalam pencapaian menuju bentuk dengan menggunakan simbol ada 2 cara, yaitu :

1. metafora

suatu tanggapan dan pandangan masyarakat terhadap bentuk bangunan tertentu yang diamatinya, baik berupa bentuk keseluruhan atau terhadap bentuk bangunan bangunan.

2. analogi

suatu kesamaan terhadap atau terutama dalam fungsi atau posisi diantara benda-benda tertentu.

### 3.2 Landasan Teori Transformasi

Penggunaan Simbol pada kajian kali ini merupakan sebuah upaya transformasi dari suatu bentuk ke bentuk lain dalam hal ini adalah dari bentuk abstrak yang membahasakan sebuah perjalanan ungkap getar jiwa musisi (abstrak) kedalam sebuah wujud ketiga dimensi (nyata) dengan kata lain menuju bentuk arsitektural.

Transformasi merupakan suatu bentuk perubahan bentuk yang tidak dapat dipisahkan dari unsur rupa desain. Ia merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (*trans* berarti pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang di gambar. Transformasi menjadi ciri umum perancangan atau menjadi bagian dari proses perancangan karena transformasi ialah langkah membuat pola kesenangan, kreativitas tingkat tinggi serta pengertian yang mendalam tentang semua hal yang berkaitan dengan kesenangan merancang (Jones dalam Rachel, 2008).

Sebagaimana diungkap pada ulasan-ulasan sebelumnya bahwa kajian perancangan adalah membahasakan sebuah perjalanan ungkap getar jiwa musisi

(abstrak) kedalam sebuah wujud ketiga dimensi (nyata). Salah satu pendekatan terhadap pencapaian simbol dalam kajian perancangan ini adalah menggunakan transformasi Mimesis.

### 3.2.1 Landasan Teori *Mimesis*

Mimesis berasal dari bahasa Yunani yang berarti imitasi atau tiruan. Sejak Plato, mimesis diartikan lebih sebagai representasi. Mencipta berarti merepresentasi sesuatu ke dalam bentuk yang baru. Namun, dalam pengertian sekarang atau dalam bahasa sehari-hari sering diartikan sebagai imitasi, atau peniruan. Aristoteles menyatakan bahwa imitasi menjadi suatu yang alami bagi manusia sejak masa kecil. Imitasi menjadi salah satu keunggulan yang melampaui wujud binatang yang lebih rendah tingkatannya. Manusia menjadi makhluk yang paling imitatif di dunia ini, dan yang pertama kali belajar dengan imitasi. Imitasi juga menjadi suatu sifat alami yang memunculkan kesenangan. Bagi Aristoteles, karya seni adalah karya imitasi. Imitasi juga mencakup produk-produk potensial manusia, yang sekarang ini dimengerti sebagai teknologi.

Melalui mimesis seni menunjukkan kebenaran realitas, tetapi bukan berarti seni dapat menangkap realitas sebagaimana adanya. Dari sini Gadamer memperlihatkan ada dua representasi, yaitu representasi eksternal dan representasi internal. Representasi eksternal berarti reproduksi dari obyek-obyek atau kopian-kopian, dengan tujuan para pengamat dapat kembali pada keaslian yang mereka reproduksi. Sedangkan representasi internal, adalah representasi artistik itu sendiri dimana kita dapat mengkomprehensi subyek-matter artistik, tanpa membandingkan dengan yang asli. Secara perspektif dan interpretatif apa adanya, seni juga bersifat representasional karena makna seni tidak dapat direduksi sebagai suatu ekspresi kreativitas.

(sumber: [www.joehanto.multiply.com](http://www.joehanto.multiply.com))

Menurut Tatarkiewickz mimesis ialah ekspresi dari perasaan dan pengungkapan pengalaman tentang gerakan, suara dan kata-kata. Mimesis merupakan proses imitasi atau meniru persis dari objek yang sudah ada sebelumnya. Tiruan selalu melibatkan pemilihan sesuatu dari rangkaian pengalaman. Mimesis juga berkaitan dengan tapak yang akan digunakan karena proses transformasi ini bisa mengalami perubahan oleh karena kondisi eksisting tapak (Antoniades, 1990). Hal ini dikarenakan seni tidak lahir begitu saja, namun melukiskan, menggambarkan dan

memantulkan realitas yang ada dan dihidupi oleh manusianya. Seni hadir tidak lepas dari pencerminan alamnya, tempat kejadian hadirnya karya dan perancang.

Mimesis tidak hanya meniru tetapi juga bisa mempercantik, meningkatkan dan *universalises*. Derrida menggunakan konsep mimesis dalam hubungannya dengan teks ganda *non-disposable* yang selalu berdiri dalam hubungan dengan apa yang mendahuluinya. Lokus utama mimesis yang digunakan dalam proses perjalanan desain ialah *stilasi* atau pengayaan dan *distilasi* atau panambahan.

Konsep mimesis (*imitation*) *borrowing and derivation* (meminjam dan berkembang dari) dapat mendorong arsitektur kepada tingkatan yang lain yaitu eksplorasi desain melalui seni meniru untuk menghasilkan gagasan evolusi kreatif. Mimesis tidak selalu dapat mengcopy dengan sempurna melainkan mengkombinasikan dan memodifikasi dengan gagasan lain untuk menghasilkan sesuatu atau meme yang baru.

### 3.2.2 Paradigma *Poetica Aristoteles*

Tokoh Pemikir Yunani, Aristoteles, dalam bukunya *Poetica* yang ditulis 340 sebelum Masehi di Athena, mengatakan bahwa Karya seni (*poesis*) merupakan sebuah bahasa yang merupakan cermin kehidupan. Semua karya seni tercakup dalam konsep mode imitasi namun memiliki pembeda yang terletak pada *the medium, the object* (karya seni) dan *the manner or mode of imitation* (sikap/cara/mode imitasinya).

Unsur-unsur yang ada dalam puitik tragedi dilihat dari segi pembeda seni adalah sebagai berikut:

1. Plot dan Karakter → Medium imitasi (*medium of imitation*)
2. *Thought, Spectacle, Song* → Obyek imitasi (*object of imitation*)
3. *Diction* → Cara untuk imitasi (*the manner of imitation*)

Manusia yang memiliki kesadaran akan seni melakukan imitasi dengan memandangnya berdasarkan media bentuk, warna, suara sebagai hasil dari ritme, bahasa dan harmoni baik secara tunggal maupun kombinasi.

*Poetica Aristoteles* membahas mengenai bagian-bagian yang ada pada Tragedi. Secara garis besar *Poetica Aristoteles* terdiri dari empat bagian, masing-masing bagiannya memiliki instrumen tersendiri, yakni:

1. *Order* merujuk pada plot dan *character*.

*"... tragedy is an imitation of an action that is complete, and whole, and of a certain magnitude. A whole is that which has a beginning, middle and an end"*

*Order* merupakan tatanan dari urutan dan aturan, yang dimaksudkan disini urutan aksi harus teratur, harus menunjukkan konsekuensi dan konsistensi yang masuk akal yakni ada awal (*beginning*), pertengahan (*middle*), dan akhir (*ending*) yang tidak sembarangan.

*"...Plot is the first principle and as it were the soul of tragedy so plot is the first and most important thing in tragedy... character hold the second place is that which reveals moral purpose..."*

Berdasarkan pernyataan diatas maka bisa disimpulkan bahwa plot struktur yang utama dan paling penting karena berisikan urutan susunan peristiwa, *sequence* cerita yang didalamnya terdapat aksi. Sedangkan *character* merupakan karakter tokoh sebagai penyampai pesan moral

## 2. *Connectedness & coherence* merujuk pada *thought* dan *spectacle*.

*"...thought is the faculty of saying what is possible and pertinent in given circumstances.... the rhetoric, to which inquiry the subject more strictly belongs"*

*Thought* merupakan kebenaran umum yang diungkapkan dengan tegas atau disebut dengan retorika.

*"The spectacle has indeed an emotional attraction of its own, but of all the part it is the least artistic and connected least with the art of poetry..."*

*Spectacle* merupakan hal-hal kecil yang mampu memberikan sentuhan emosional atau bisa diartikan sebagai sesuatu yang bisa dieliminir, muncul secara kebetulan namun perlu dijaga kemunculannya secara wajar. Dalam hal ini berarti hadirnya hal-hal yang mungkin atau harus terjadi dalam rangka keseluruhan plot, jadi bukan hal yang benar-benar terjadi.

## 3. *Amplitude* merujuk pada *diction*.

*"diction is one branch of the inquiry treats of the modes of utterance but this province of knowledge belongs to the art of delivery and to the master of that science. It include for instance what is a command, a prayer, a statement, a threat, a question, an answer and so forth"*

Dapat dipahami bahwa *diction* merupakan ekspresi untuk mengungkapkan makna melalui bahasa. Disini berarti bahwa luasnya ruang lingkup dan

kekomplesan karya harus cukup untuk memungkinkan perkembangan peristiwa yang masuk akal ataupun yang harus ada untuk menghasilkan peredaran dari nasib baik ke nasib buruk atau sebaliknya.

4. *Unity* berisikan kebutuhan semua unsur dalam plot diantaranya ialah *reversal* (pembalikan situasi), *recognition* (pengenalan atau *as the name indicates*) dan *song* (sentuhan emosi untuk menggugah rasa melalui bunyi seperti musik ataupun lagu).

Menurut pandangan Aristotle, dalam tragedi, *action* (tindakan) merupakan hal terpenting dibandingkan *character* (watak). Efek tragedi dihasilkan oleh aksi (*action*) plot (alur-isi cerita)-nya dan untuk menghasilkan efek yang baik plot harus mempunyai keseluruhan (*wholeness* termasuk didalamnya terdapat *magnitude*), untuk mencapai hal tersebut plot harus memiliki empat syarat diatas.

Ditinjau dari segi padanannya dalam arsitektur maka,

1. *Thought* → Order
2. Plot dan Karakter → Prinsip
3. *Diction, spectacle, reversal, recognition* dan *song* → Elemen

Mengingat arsitektur juga termasuk dalam ranah seni yang kompleks, maka prinsip *Poetica Aristoteles* khususnya kaidah puitik tragedi bisa digunakan sebagai mediator perwujudan arsitektur seperti pendapat Aristoteles yang mengatakan bahwa struktur tragedi bisa ditata kedalam bentuk apapun berdasarkan kesamaan, tentunya arsitektur masuk kedalam bentuk apapun yang dimaksud.

### 3.3 Bahasa Puitik Dalam Arsitektur, Antoniades

Kata puitik (*poetic*) berasal dari kata kerja dalam bahasa Yunani yang berarti membuat (*to make*), membuat ruang, membuat arsitektur, membuat puisi, dll. Jadi bahasa puitik memiliki penyempitan makna yakni membuat melalui bahasa.

Bahasa puitik dalam arsitektur merupakan *complex poetic* (Antoniades, 1990) karena bahasa puitik dalam arsitektur mencakup semua aspek kehidupan dimana dalam bahasa puitik arsitektur dapat ditemukan manusia, alam dan Tuhan.

Antoniades, (1990) juga memberikan gagasan tentang *channel of creativity* yang dapat digunakan sebagai titik awal perancangan. Dalam gagasan tersebut terbagi menjadi dua bagian yaitu *tangible channel* (ranah terukur) dan *intangible channel* (ranah tidak terukur).

Bahasa puitik arsitektur dapat dimasukkan pada ranah yang tidak terukur. Salah satu unsur yang hadir dalam ranah *intangibile* adalah puisi dan literatur (Antoniades, 1990). Tema yang biasa digunakan dalam arsitektur sebenarnya merupakan tema literatur dimana tema tersebut menjadi ide dasar perancangan.

Pengamatan peristiwa bahasa menurut Antoniades dapat diturunkan dari pengamatan beberapa hal yaitu,

1. Prinsip-prinsip/kaidah-kaidah dari sebuah struktur naskah puisi atau kesusastraan.
2. Cara penulis/penyair mengungkapkan maksud/pesan utamanya dalam alur/plot.
3. Cara penulis menghubungkan antara "misteri" dengan "kejutan" dalam karyanya.
4. Cara penulis menyampaikan makna dalam rangkaian peristiwa dalam karyanya.
5. Penggunaan bahasa, susunan kata-kata, maupun susunan karya sastra secara keseluruhan.
6. Ungkapan penulis/penyair melalui penekanan bentuk versus penekanan makna.
7. Sifat keseluruhan karya (puisi atau kesusastraan) sebagai penjelasan kritis terhadap waktu dan tempat, yang menunjukkan kebijaksanaan konvensional serta sikap manusia secara umum dalam menghadapi masalah-masalah yang dimaksud.

Puisi dan literatur menjadi inspirasi bagi perancang melalui dua cara yakni,

1. *Direct inspiration* (Inspirasi langsung)

Inspirasi langsung disini merupakan terjemahan visual secara harfiah yang statis pada elemen bentuk dan ruang dari lingkungan yang dilukiskan dalam literatur (karya sastra). Selain itu juga terdapat terjemahan yang dinamis ketika produk arsitektural diberi kebebasan ruang gerak dalam mentransformasikan secara langsung sebagai alternatif dari ujud komunikasi abstrak dalam aura, atmosfer ruang dan seluruh intisari atau makna pada tiap bagian sastra.

2. *The composite inspiration* (Komposit)

Inspirasi komposit disini merupakan inspirasi dimana perancang dipengaruhi oleh apa yang di baca dan dimotifasi untuk menulis ulang pemaknaannya yang selanjutnya akan menghasilkan gagasan-gagasan sebagai awal proses desain.

Penerapan puisi dan literatur khususnya pada karya sastra berupa lirik yang dilatarbelakangi oleh suatu kisah nyata disini berarti penulis atau pengarang

merangkai suatu kisah nyata tersebut dalam bahasa puitik yang abstrak kemudian perancang mulai berperan untuk memaknai karya sastra tersebut menjadi bahasa arsitektur yang nyata menurut interpretasi perancang namun tetap dalam frame bahasa puitik lirik kemudian ditransformasikan menjadi bahasa yang abstrak ke dalam arsitektur untuk dimaknai ulang oleh siapa saja yang berapresiasi.

### 3.4 Prinsip, Order dan Unsur Perancangan

Dalam proses perancangan prinsip, order dan unsur perancangan merupakan hal pokok yang wajib ada dan diterapkan sebagai suatu konsep perancangan (Ching, 1995). Sebagai seni, arsitektur memiliki arti yang lebih dalam dari sekedar usaha pemenuhan persyaratan fungsional tetapi lebih mendasar lagi merupakan wujud fisik yang mampu mewadahi kegiatan manusia. Seni arsitektur membuat keberadaan manusia tidak hanya tampak melainkan bermakna (Ching, 2000).

Adapun prinsip-prinsip arsitektur meliputi,

#### 1. Prinsip kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan efek yang hendak dicapai dalam suatu komposisi di antara hubungan unsur pendukungnya sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan yang tunggal atau utuh.

Kesatuan dapat tercapai dari pembentukan hubungan yang dominan, penggunaan ekspresi struktural tunggal (berirama), kesederhanaan dan kerumitan yang terorganisir secara seimbang.

#### 2. Prinsip keseimbangan (*balance*)

Pusat daya tarik visual terletak pada pusat keseimbangan suatu objek. Keseimbangan juga berperan pada orientasi pergerakan orang yang dapat dicapai melalui dua system yaitu,

##### a. Sistem keseimbangan simetris (formal)

Sistem ini memiliki keuntungan yang terletak pada kemudahan pengaturan karena pusat keseimbangan selalu berada di tengah. Sedangkan kerugiannya karena memiliki bentuk yang statis dan sederhana sehingga jumlah massa maksimum tiga, seandainya melebihi jumlah tersebut maka akan menghasilkan *chaos*.

##### b. Sistem keseimbangan asimetris (informal)

Keseimbangan asimetris terjadi bila ada daya tarik keindahan yang sama pada setiap sisi pusat keseimbangan meskipun berbeda. Dalam bentuk asimetris

merangkai suatu kisah nyata tersebut dalam bahasa puitik yang abstrak kemudian perancang mulai berperan untuk memaknai karya sastra tersebut menjadi bahasa arsitektur yang nyata menurut interpretasi perancang namun tetap dalam frame bahasa puitik lirik kemudian ditransformasikan menjadi bahasa yang abstrak ke dalam arsitektur untuk dimaknai ulang oleh siapa saja yang berapresiasi.

### 3.4 Prinsip, Order dan Unsur Perancangan

Dalam proses perancangan prinsip, order dan unsur perancangan merupakan hal pokok yang wajib ada dan diterapkan sebagai suatu konsep perancangan (Ching, 1995). Sebagai seni, arsitektur memiliki arti yang lebih dalam dari sekedar usaha pemenuhan persyaratan fungsional tetapi lebih mendasar lagi merupakan wujud fisik yang mampu memwadahi kegiatan manusia. Seni arsitektur membuat keberadaan manusia tidak hanya tampak melainkan bermakna (Ching, 2000).

Adapun prinsip-prinsip arsitektur meliputi,

#### 1. Prinsip kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan efek yang hendak dicapai dalam suatu komposisi di antara hubungan unsur pendukungnya sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan yang tunggal atau utuh.

Kesatuan dapat tercapai dari pembentukan hubungan yang dominan, penggunaan ekspresi struktural tunggal (berirama), kesederhanaan dan kerumitan yang terorganisir secara seimbang.

#### 2. Prinsip keseimbangan (*balance*)

Pusat daya tarik visual terletak pada pusat keseimbangan suatu objek. Keseimbangan juga berperan pada orientasi pergerakan orang yang dapat dicapai melalui dua system yaitu,

##### a. Sistem keseimbangan simetris (*formal*)

Sistem ini memiliki keuntungan yang terletak pada kemudahan pengaturan karena pusat keseimbangan selalu berada di tengah. Sedangkan kerugiannya karena memiliki bentuk yang statis dan sederhana sehingga jumlah massa maksimum tiga, seandainya melebihi jumlah tersebut maka akan menghasilkan *chaos*.

##### b. Sistem keseimbangan asimetris (*informal*)

Keseimbangan asimetris terjadi bila ada daya tarik keindahan yang sama pada setiap sisi pusat keseimbangan meskipun berbeda. Dalam bentuk asimetris



pusat keseimbangan harus lebih ditonjolkan karena mata akan sulit mencari pusat keseimbangan dibandingkan dengan bentuk simetris.

### 3. Prinsip harmoni (laras dan kontras)

Harmoni tercapai ketika unsure-unsur estetika dipadu secara berdampingan sehingga menghadirkan kombinasi tertentu yang serasi. Interval sedang akan menghasilkan laras yang halus sedangkan interval besar dari perpaduan unsure-unsur yang berbeda tajam akan menghasilkan kontras. Kontras berperan merangsang minat untuk menghidupkan desain (bumbu komposisi dalam pencapaian bentuk), tetapi kontras yang berlebih akan merusak komposisi dan menimbulkan kesan ramai.

Pada harmoni terdapat paduan dari laras menuju kontras (paduan interval kecil ke besar) atau yang sering disebut dengan gradasi. Gradasi hadir melalui penggambaran susunan monoton menuju dinamika yang menarik.

### 4. Prinsip simplicity

Simplicity atau kesederhanaan desain tercapai melalui kesederhanaan selektif dan kecermatan dalam pengelompokan unsur-unsur artistik desain. Simplicity menjadi penting untuk diterapkan karena komposisi hendaknya memiliki kesederhanaan. Unsure yang terlalu rumit sering menjadi bentuk yang mencolok dan terlepas sehingga sulit diikat dalam kesatuan keseluruhan.

### 5. Prinsip emphasis (aksentuasi)

Desain yang baik harus memiliki titik perhatian (*point of view/point of interest*). Untuk mencapai aksentuasi bisa melalui perulangan (tekstur, warna, garis, bentuk, ruang, motif), ukuran besar-kecil yang proporsif dan kontras.

### 6. Prinsip proporsi.

Proporsi bisa menciptakan suasana teratur di antara unsur-unsurnya pada konstruksi visual. Proporsi memiliki keterkaitan erat dengan skala dimana ukuran dalam suatu rancangan harus secara langsung dikaitkan dengan skala fisik manusia. Proporsi lebih mengarah pada perbandingan bagian unsur terkecil dengan keseluruhan.

Order atau tatanan dalam arsitektur dapat digunakan untuk dasar perancangan pada tapak. Wong, (1995&1996) dalam asas merancang dwimatra dan trimatra mengungkapkan dengan jelas tentang tatanan yang ada dalam arsitektur. Selain itu

White, (1986) dalam tata atur pengantar merancang arsitektur juga membahas tentang order atau tatanan yang ada dalam arsitektur. Order dalam arsitektur juga memiliki kesamaan dengan order dalam lagu yaitu *beginning, middle* dan *ending*.

Order dalam arsitektur memiliki unsur berupa pilinan atau jalinan, *linkage, interconnection, interlocking*, tautan, penambahan, pengurangan, kerapatan, kecengkahan, barik, dan perulangan. Dari beragamnya jenis unsur pada order dalam arsitektur maka beragam pula jenis tatanan yang bisa dihadirkan dalam suatu rancangan. Penggunaan unsur order dalam arsitektur harus melewati proses pilah dan pilih karena apabila diterapkan secara sembarangan tanpa padu-padan yang tepat maka order yang terbentuk bukanlah suatu tatanan yang harmonis dalam komposisinya melainkan keruwetan komposisi.

Sedangkan unsur-unsur yang ada di dalam arsitektur meliputi,

1. Unsur garis
2. Unsur *shape*
3. Unsur tekstur
4. Unsur warna
5. Unsur Motif
6. Unsur Bentuk

Perpaduan unsur-unsur perancangan yang diterapkan dengan menggunakan prinsip-prinsip perancangan berdasarkan order atau tatanan yang ada dalam arsitektur akan menghasilkan suatu komposisi desain yang merujuk pada suatu rancangan yang utuh.

### 3.5 Landasan Teori Semiotika

Semiotika adalah cabang ilmu yang semula berkembang dalam bidang bahasa. Dalam perkembangannya kemudian semiotika bahkan merasuk pada semua segi kehidupan umat manusia. Semiotika menurut Zoest (1992) adalah studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya; cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda yang lain, pengirimannya dan penerimaannya oleh mereka yang mempergunakannya.

Semiotika adalah ilmu tanda, istilah ini berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti "tanda". Winfried Noth (1993:13) menguraikan asal-usul kata semiotika; secara etimologi semiotika dihubungkan dengan kata Yunani *sign* = sign dan *signal* = signal, sign

Menurut Saussure, tanda mempunyai dua entitas, yaitu *signifier* (*signifiant* / wahana tanda / penanda / yang mengutarakan / simbol) dan *signified* (*signifie* / makna / petanda / yang diutarakan / *thought of reference*). Tanda menurut Saussure adalah kombinasi dari sebuah konsep dan sebuah *sound-image* yang tidak dapat dipisahkan. Hubungan antara *signifier* dan *signified* adalah *arbitrary* (mana suka)

[http://www.google.co.id/search?hl=id&rlz=1C1GGLS\\_idID365ID377&q=semiotika+komunikasi+visual&meta=&aq=7&aqi=g10&aql=&oq=semiotika+&gs\\_rfai=](http://www.google.co.id/search?hl=id&rlz=1C1GGLS_idID365ID377&q=semiotika+komunikasi+visual&meta=&aq=7&aqi=g10&aql=&oq=semiotika+&gs_rfai=)

Dalam pandangan semiotik, Saussure memandang; bahasa merupakan suatu sistem tanda, dan sebagai suatu tanda bahasa mewakili sesuatu yang lain yang disebut makna. Pengertian tanda memiliki sejarah yang panjang yang bermula dalam tulisan-tulisan Yunani Kuno. Dengan demikian tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain pada batas-batas tertentu. Tanda inilah yang kemudian dikenal dengan semotik dan semiologi. Banyak disiplin yang menggunakan konsep ini diantaranya adalah; antropologi, arkeologi, arsitektur, filsafat, kesusastraan, dan linguistik. Hal ini berarti bahwa sebagai sistem teoritis yang mengkaji makna dapat ditampung berbagai perspektif makna yang berkembang dalam penelitian setiap disiplin. Dalam semiotik makna didefinisikan secara erat dengan tanda, namun hubungan antar makna dan tanda dikonseptualkan secara berbeda jika pendirian teoritis berbeda.

Teori Peirce mengatakan bahwa sesuatu itu dapat disebut sebagai tanda jika ia mewakili sesuatu yang lain. Sebuah tanda yang disebut dengan representamen— haruslah mengacu pada atau mewakili sesuatu yang disebutnya sebagai objek yang dikenal dengan istilah referent. Jadi, jika sebuah tanda mengacu apa yang diwakilinya, hal itu adalah fungsi utama tanda tersebut. Misalnya, anggukan kepala sebagai tanda persetujuan, dan geleng kepala sebagai tanda ketidaksetujuan.

Proses perwakilan ini disebut dengan semiosis. Adapun proses semiosis menuntut kehadiran bersama antara tanda, objek dan intepretant. Proses semiotik dapat terjadi secara terus-menerus sehingga sebuah intepretant menghasilkan tanda baru yang mewakili objek yang baru pula dan akan menghasilkan intepretant yang lain lagi. (Nurgiantoro.2002: 41)

Selanjutnya Peirce menambahkan hubungan antara tanda dengan acuannya ke dalam tiga jenis tanda;

(1) Icon, merupakan hubungan kemiripan. Misalnya foto.

(2) Indeks, merupakan hubungan kedekatan eksistensi. Misalanya asap hitam tebal membumbung sebagai tanda adanya kebakaran.

(3) Simbol, merupakan hubungan yang sudah terbentuk secara konvensi. Warna hitam di negara kita disepakati sebagai warna yang melambangkan kedukaan dan hal yang mistis. Sedangkan putih adalah warna yang melambangkan kesucian dan ketulusan.

Berkaitan dengan perancangan Galeri Musik Modern di Batu, diangkatnya

teori semiotik ini adalah untuk pencapaian terhadap tujuan kajian ini yakni bangunan yang dapat memberikan makna ungkap getar jiwa melalui kajian pendekatan tanda.

## **BAB IV**

### **TINJAUAN LOKASI**

#### **4.1 Tinjauan Kota Batu**

Kota Batu sebagai sebuah kota baru sebelumnya merupakan bagian dari Sub Satuan Wilayah Pengembangan (SSWP I) Malang Utara. Kota Batu terletak di Propinsi Jawa Timur dan berada pada posisi astronomis  $122^{\circ} 17', 00.00''$  sampai dengan  $122^{\circ} 57', 55.11''$  bujur timur dan  $8^{\circ} 26', 35.45''$  lintang selatan dengan luas wilayah  $151,37 \text{ km}^2 / 15.137$  hektar.

Adapun batas-batas kota batu:

Sebelah utara : Kabupaten Mojokerto dan Kecamatan Prigen

Sebelah timur : Kecamatan Karangploso dan Kecamatan Dau

Sebelah selatan : Kecamatan Dau dan Kecamatan Wagir

Sebelah barat : Kecamatan Pujon

Kondisi fisik wilayah kota Batu secara umum merupakan daerah pegunungan yang terletak  $\pm 800$  m diatas permukaan laut. Luas wilayah kota Batu sekitar  $202.80 \text{ km}^2$ ,  $32,42$  % dimanfaatkan sebagai hutan dan baru sekitar  $7,73$  % yang dimanfaatkan untuk permukiman. Secara umum suhu udara di Kota Batu berkisar  $17^{\circ}\text{C}$  hingga  $25,6^{\circ}\text{C}$  rata-rata kelembaban nisby udara sebesar  $86$  % dan kecepatan angin hingga  $10,73 \text{ km/jam}$ .

Kondisi topografi pegunungan dan perbukitan yang ada menjadikan kota Batu terkenal sebagai kota dingin.

## 4.2 Potensi dan Kondisi Tapak

Luas total tapak adalah 20.000 m<sup>2</sup> dimana penentuan tapak untuk bangunan Galeri Musik ini didasarkan atas beberapa kriteria antara lain:

- Kelengkapan fasilitas, yaitu tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan di dalam bangunan Galeri musik nantinya, seperti jalan dan jalur transportasi di sekitar lokasi, serta jaringan utilitas berupa jaringan listrik (PLN), air bersih (PDAM), sarana telekomunikasi dan saluran pembuangan lokal.
- Pencapaian, masyarakat umum dan masyarakat musik yang membutuhkan fasilitas umum hiburan dapat dengan mudah mencapai lokasi dan dengan mudah mengenali bangunan Galeri musik tersebut, sehingga dalam penentuan lokasi atau tapak perlu mempertimbangkan lokasi yang strategis, aksesibilitas baik dari dalam kota maupun dari luar kota, serta kemudahan pencapaian dan transportasi untuk kendaraan umum, pribadi maupun bagi pejalan kaki.
- Aktivitas penunjang, lingkungan sekitar lokasi atau tapak yang mendukung keberadaan fasilitas umum hiburan berupa Galeri musik dengan pertimbangan adanya fasilitas umum lain, tidak terlalu dekat dengan pemukiman penduduk agar tidak mengganggu, dan lingkungan berfungsi sebagai pusat kegiatan masyarakat.
- Nilai ekonomis, karena Galeri musik ini merupakan bangunan dengan fungsi hiburan, pendidikan dan komersial, sehingga harus mempertimbangkan kemudahan memperoleh lahan, kemudahan dalam pelaksanaan pembangunan sehingga dapat dikendalikan anggaran biaya pembangunannya, serta mempertimbangkan harga tanah di lokasi.
- Aspek tata kota dan tata guna lahan, peruntukkan lahan disekitarnya yang mendukung keberadaan bangunan ini antara lain fasilitas umum (berupa hotel maupun vila) dan perdagangan, pemukiman penduduk, sarana pendidikan serta adanya jalur transportasi dan jalan yang melalui tapak baik dari dalam maupun luar kota.

#### 4.2.1 Lokasi Tapak

Tapak terletak di jalan arteri primer kota Batu yaitu berada pada jalan Panglima Sudirman.



Gambar 4.1 Tapak terpilih

Sumber : RTRW kota Batu

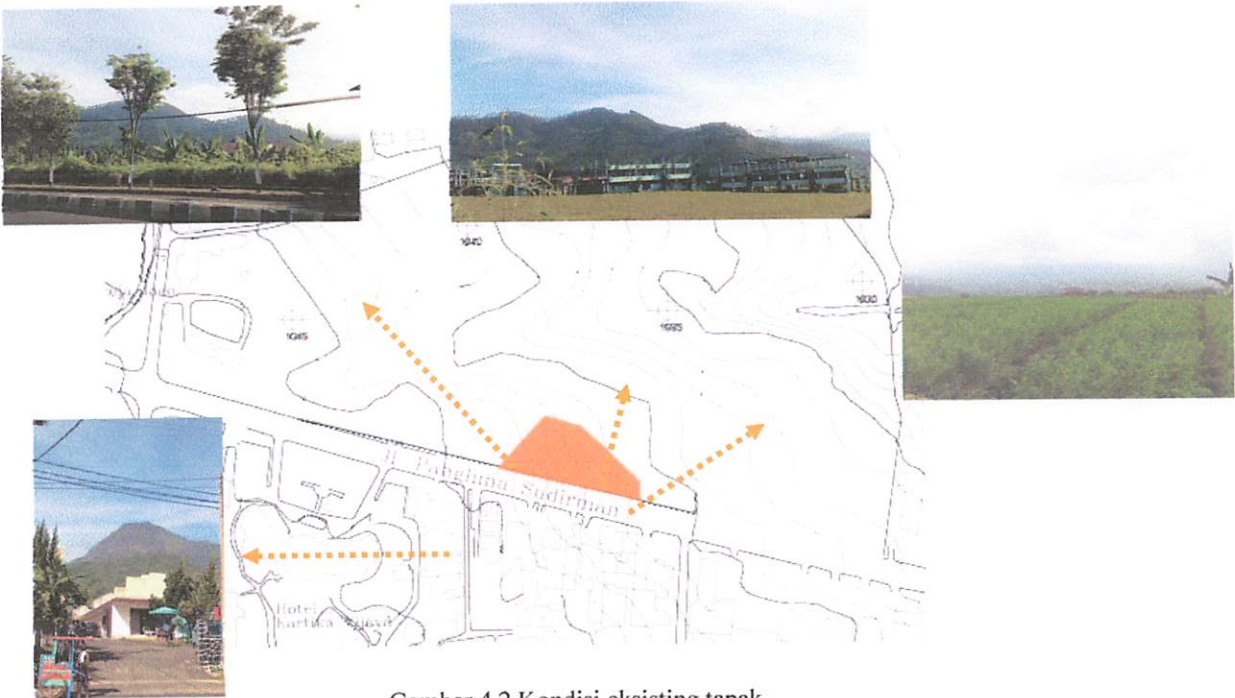
Adapun batas-batas tapak terpilih adalah sebagai berikut:

- Sebelah utara : Area Persawahan dan Hotel Orchid
- Sebelah timur : Permukiman dan Persawahan
- Sebelah selatan : Permukiman, Hotel Kartika Wijaya dan Hotel Asida
- Sebelah barat : Gereja Jago dan Institut Injil Indonesia

Adapun berdasarkan RTDRK Kota Batu 2003-2013, di peroleh data yang berkenaan dengan tapak yaitu KDB: 40% - 60%, KLB: 0,4 – 0,6. Tinggi bangunan 1-3 lantai (bangunan hotel sampai 7 lantai).

#### 4.2.2 Kondisi Eksisting Tapak

- A. Tapak memiliki potensi visual yang baik (deretan gunung dan bukit) dan dapat menjadi *background* bangunan dalam tapak.

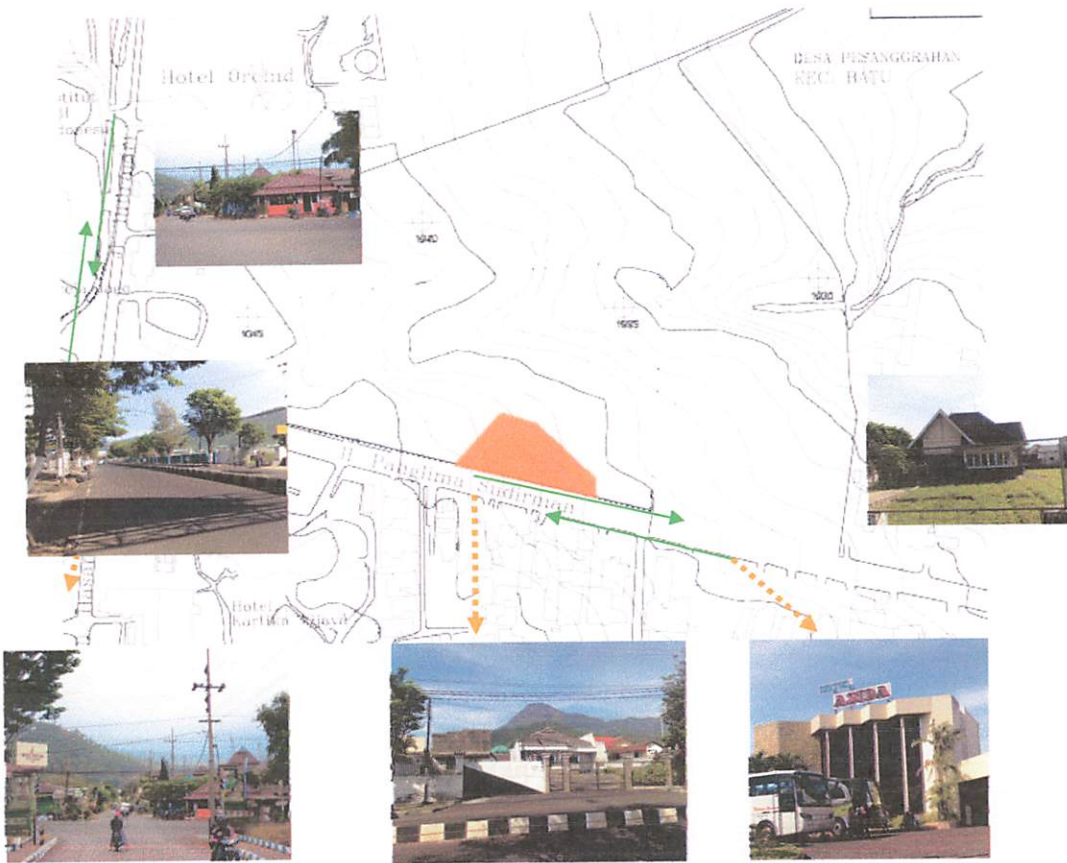


Gambar 4.2 Kondisi eksisting tapak.  
Sumber : Dokumentasi pribadi



B. Pencapaian utama berada di jalur utama sebelah Selatan tapak yakni Jl. Panglima Sudirman yang merupakan jalur primer Kota Batu.

C. Kondisi lingkungan sekitar tapak sebagian besar adalah bangunan jasa berupa hotel. Hal ini menunjukkan bahwa tata guna lahan pada wilayah ini merupakan wilayah pelayanan jasa.



Gambar 4.3 Tapak terpilih dan lingkungannya

*Sumber: Dokumentasi pribadi*

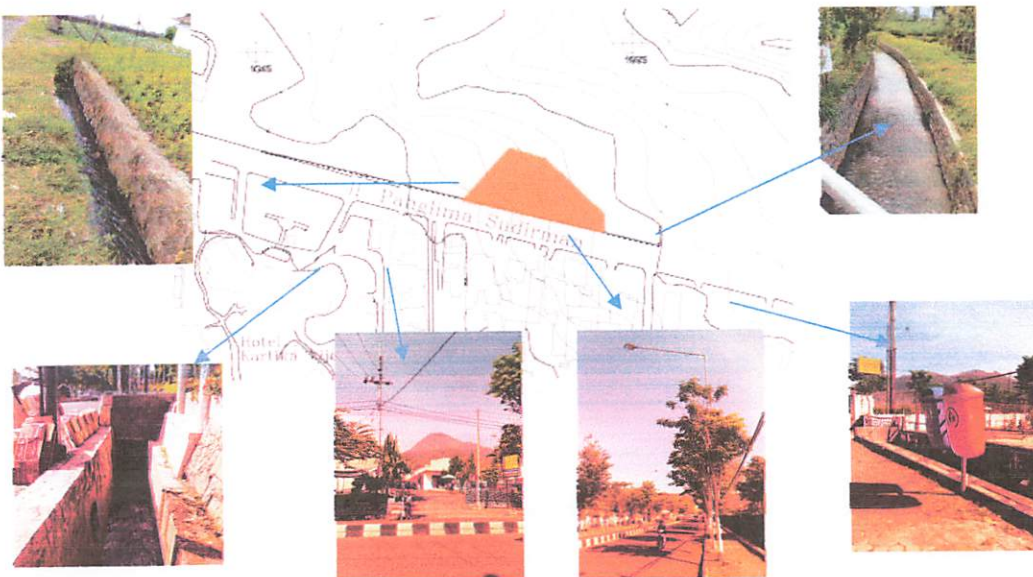
D. Adapun kemiringan dalam tapak akan mempengaruhi proses perancangan dan pengolahan tapak. Garis kontur pada tapak memiliki interval 1 meter dengan kisaran kemiringan 10 hingga 15derajat. Tapak memiliki kemiringan dari timur ke barat semakin tinggi.



Gambar 4.4 Kemiringan dalam tapak

*Sumber : Dokumentasi pribadi*

E. Sistem utilitas pada tapak tergolong memadai begitu pula dengan sistem jaringan jalan.



Gambar 4.5 utilitas tapak

*Sumber : Dokumentasi pribadi*

# BAB V

## METODE DESAIN

### 5.1 Metode Desain

Kerangka berpikir yang digunakan dalam perancangan kali ini secara garis besar adalah:

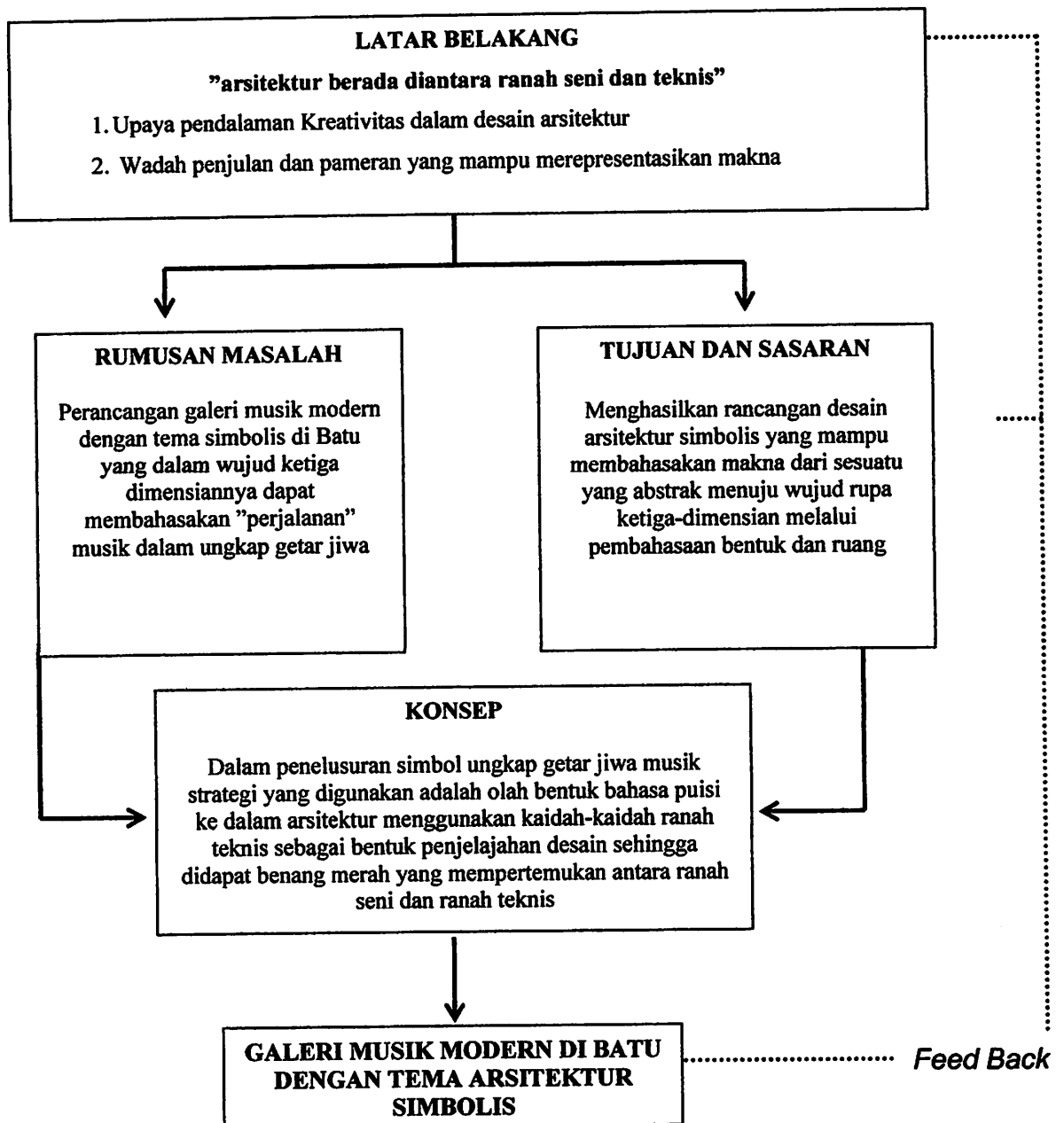


Diagram Kerangka Metode Desain  
Sumber: Analisis, 2010

## 5.2 Kerangka Analisis Data

Secara garis besar proses analisa yang dilakukan pada perancangan Galeri Musik Modern di Batu ini adalah sebagai berikut:

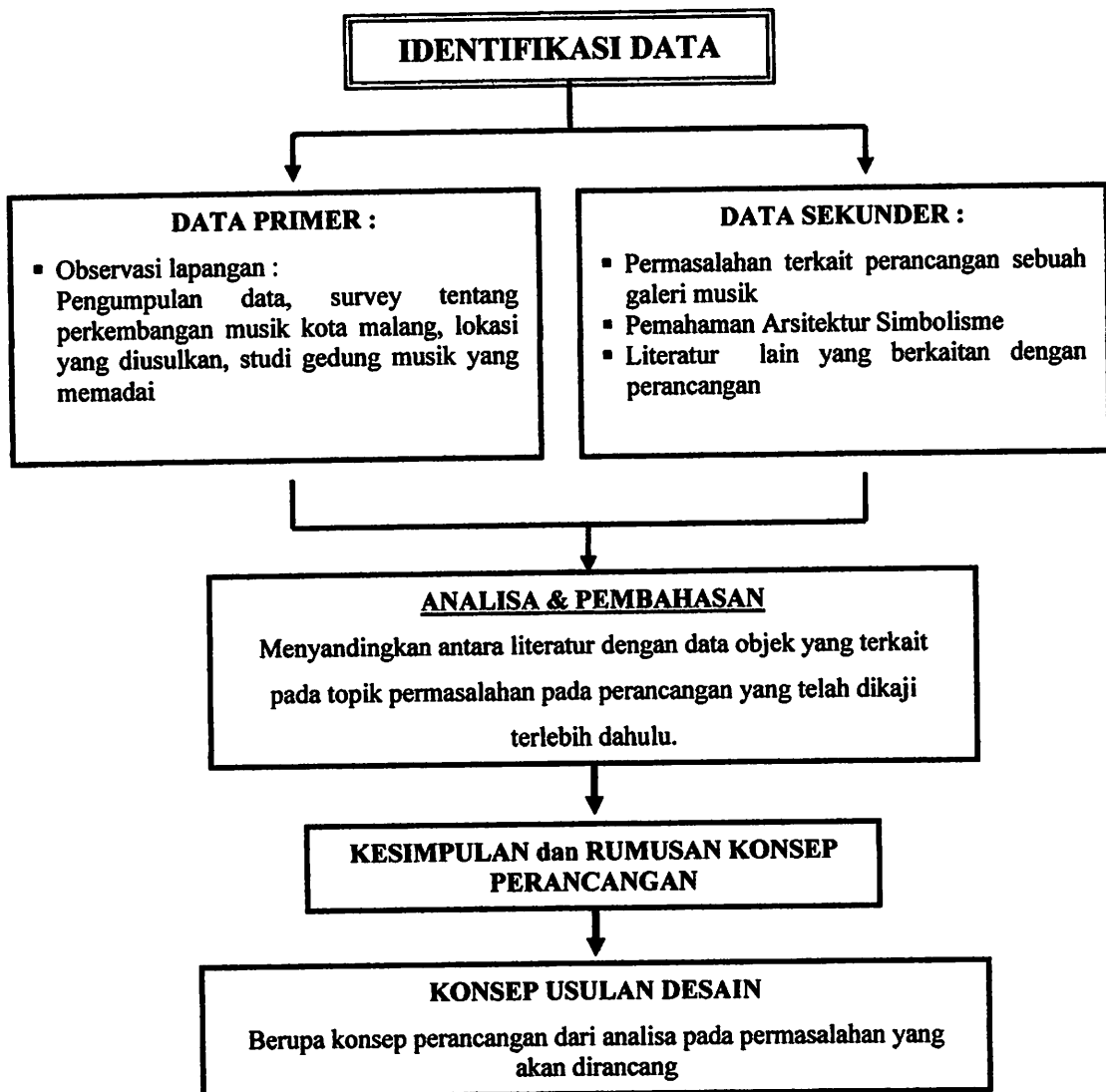


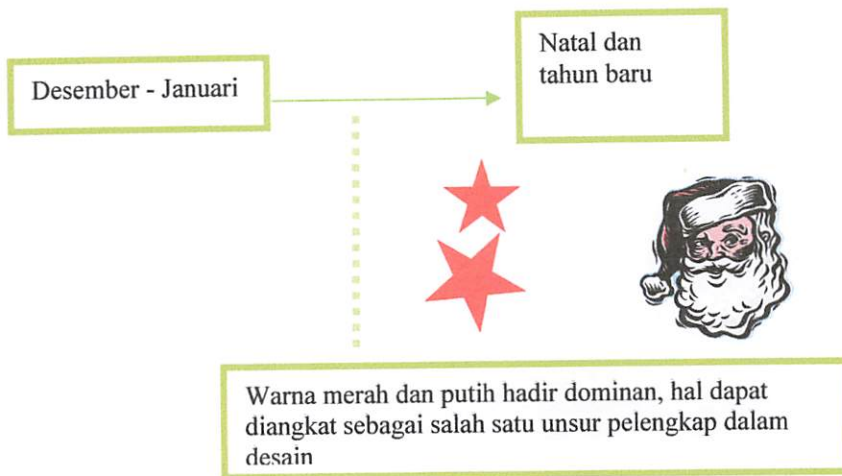
Diagram Garis besar Kerangka Analisis data  
Sumber: Analisis, 2010

# BAB VI

## ANALISA DAN PROGRAM RUANG

### 6.1 Analisa Tapak

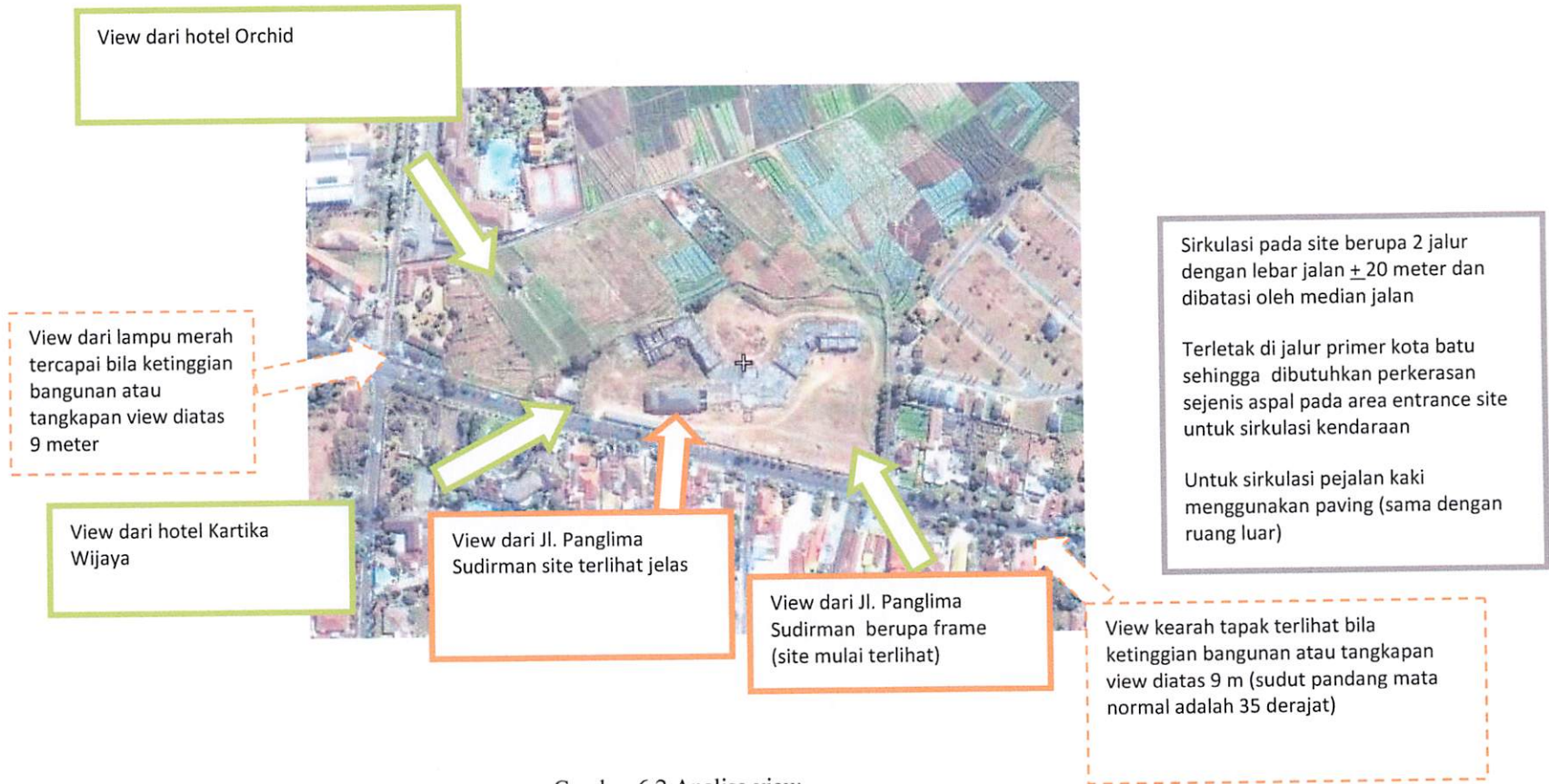
Analisa terhadap waktu dilakukan dengan pertimbangan sifat bangunan adalah bangunan komersial. Waktu yang dipilih adalah waktu liburan dengan pertimbangan kepadatan wisatawan di Kota Batu.



Gambar 6.1 Analisa waktu

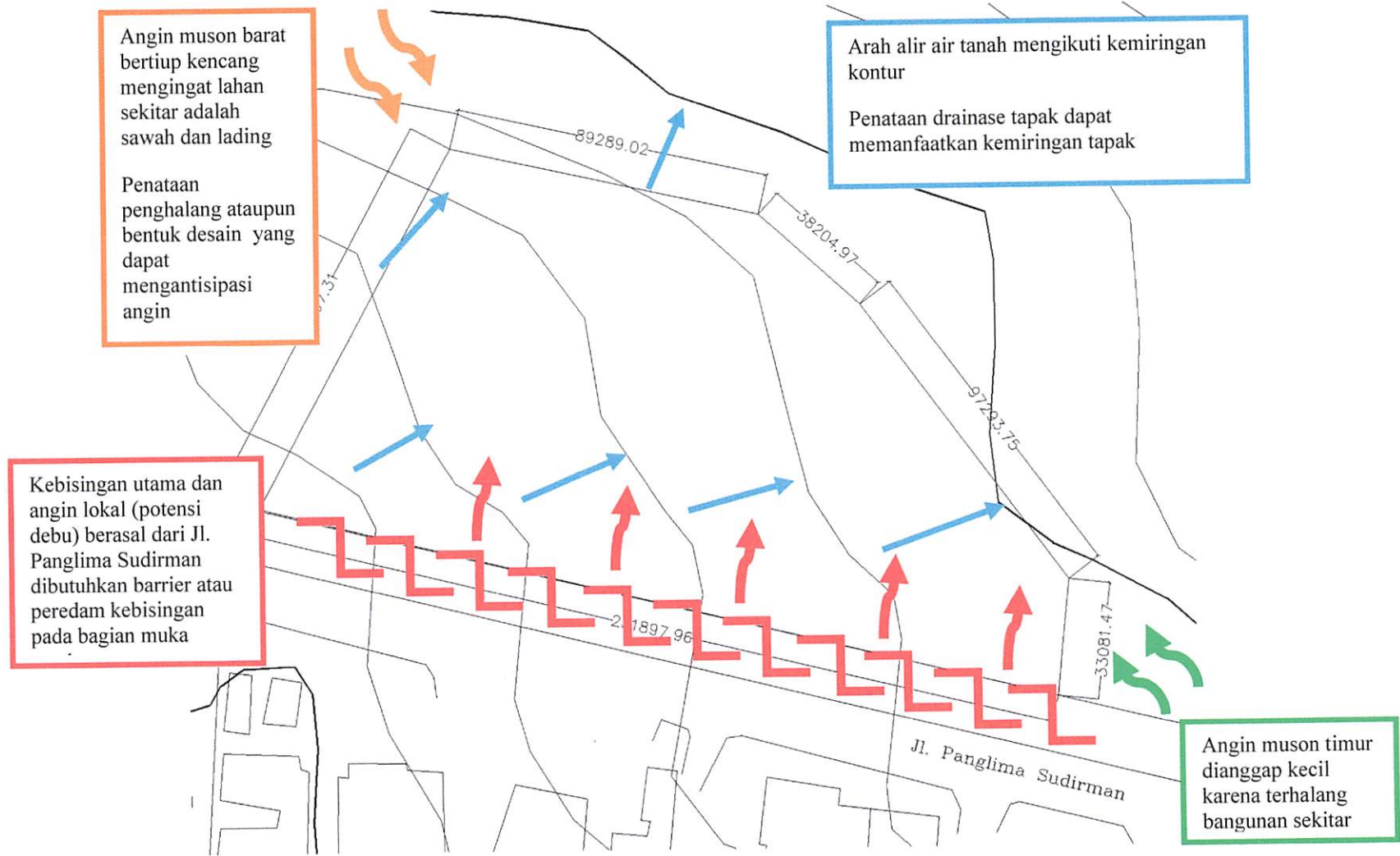
Sumber: Analisa 2011

Beberapa analisa terkait juga dilakukan perancang dalam rangka mendapatkan solusi desain dari permasalahan terkait tapak. Diantaranya sebagai berikut:



Gambar 6.2 Analisa view

Sumber: Analisa 2011



Gambar 6.3 Analisa angin kebisingan dan drainase

Sumber: Analisa 2011

## 6.2 Jenis Kegiatan

Galeri Musik Modern ini memiliki 4 jenis kegiatan, antara lain adalah:

### 1. Kegiatan Utama.

- a. Pameran alat musik
- b. Penjualan alat musik dan aksesorisnya.

### 2. Kegiatan Penunjang umum

- a. Wadah Diskusi, klinik musik, demo musik (jam session), dll.
- b. Kegiatan edukasi berupa perpustakaan.

### 3. Kegiatan penunjang niaga

- a. Kegiatan makan/minum di kafetaria.
- b. Latihan musik dan proses pembuatan musik (rekaman kaset, CD, dll).

### 4. Kegiatan pengelola

- a. Kegiatan pengelola bagian pameran
- b. Kegiatan pengelola bagian pendidikan (perpustakaan)
- c. Kegiatan teknis bagian mekanikal elektrikal
- d. Kegiatan personalia
- e. Kegiatan pada bagian keuangan
- f. Kegiatan pada bagian kearsipan

### 5. Kegiatan servis

- a. Menjaga kebersihan dan bangunan
- b. Menjaga keamanan
- c. Bertanggung jawab terhadap utilitas bangunan



Untuk kegiatan pameran dan penjualan ini, pengunjung pameran dalam 1 hari di asumsikan 250 orang. Kegiatan berlangsung dari pukul 09.00 – 21.00 (12 jam). Untuk pergerakan setiap orang / rombongan diperkirakan menghabiskan waktu rata rata 30 menit, maka kapasitas pengunjung pada setiap stan  $250 : 12 = 20,83 = 20$  orang. Jadi didapat jumlah pengunjung pada setiap stand sekitar 20 orang.

### 6.3 Kebutuhan Ruang

#### 1. Pameran Dan Penjualan Alat Musik

AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
Meminta Informasi, penitipan barang	Entrance Hall+Lobby
Melihat Lihat Barang / koleksi	Ruang Pameran
Melihat lihat dan membeli barang	Ruang Penjualan
Pengiriman dan penerimaan barang	Ruang penyimpanan / Gudang
Mencoba alat musik	Ruang Demo
Buang air kecil	Toilet

#### 2. Kegiatan Penunjang Umum

AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
Membaca Buku dan literatur musik	Perpustakaan Musik
Kegiatan Diskusi Musik dan berkumpul	Ruang Diskusi, Ruang komunitas
beribadah sholat	Musholla
Mengikuti klinik musik	Auditorium musik
Buang air kecil	Toilet

#### 3. Kegiatan Penunjuang Niaga

AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
Makan, minum, bersantai	Kafetaria / kantin
Berlatih Musik dan rekaman	Studio Musik / recording
Buang air kecil/besar	Toilet

#### 4. Kegiatan Pengelola

AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
Mengurus kegiatan administrasi	Ruang kerja direktur/wadir, staff
Menerima tamu, koordinasi	Ruang penerima tamu/lobby
Buang air kecil/besar	Toilet

## 5. Kegiatan Service

AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
Mengurus kebersihan gedung	Ruang cleaning service
Mechanical engineering	Ruang Genset/Travo/Ruang AC/Pompa
Menjaga keamanan gedung	Pos jaga
Ruang penyimpanan barang	Gudang
Buang air kecil/besar	Toilet

## 6.4 Analisa Besaran Ruang

### A. Fasilitas Publik

Ruang	Jumlah ruang	kapasitas	standar	Sumber	perhitungan	hasil
Entrance hall	1	200 Orang	0,65 – 1,9 m <sup>2</sup> / orang	NAD	$200 \text{ org} \times 1 \text{ m}^2 = 200 \text{ m}^2$ <u>Sirkulasi 30% = 160 m<sup>2</sup></u> jumlah = 260 m	260m <sup>2</sup>
Lobby	2	20% dari kap. Entrance Hall	0,65 – 1,9 m <sup>2</sup> / orang	NAD	$20 \text{ org} \times 1 \text{ m}^2 = 20 \text{ m}^2$ <u>Sirkulasi 20% = 4 m<sup>2</sup></u> jumlah = 24 m <sup>2</sup>	24m <sup>2</sup>
R. Pamer	1			Studi Banding  ASG	Alat Musik Klaviatur  1. Memakai Pedestal Organ/elektone/keyboard  @ 1,4 x 0,6 m <sup>2</sup>  Ukuran Pedestal  @ 1,5 x 0,8 x 1  Asumsi untuk luasan 4 orang  Kapasitas 10 alat musik (organ/elektone/keyboard)  $= 10 \times (3,14 \times (1)^2)$ $= 10 \times 3,14 = 31,4$  <u>Sirkulasi 30% = 9,42</u>	41 m <sup>2</sup>

				Jumlah = 40,82 m <sup>2</sup>	
				2. Memakai Vitrin dan Panil Ukuran vitrin dan panil @ 1,5 x 0,5 dgn.kap. @ 2 alat Kapasitas 8 alat = 8 :2 = 4 stand = 2 x (2x1,5) = 6 m <sup>2</sup> <u>Sirkulasi 30% = 1,8</u> Jumlah = 7,8 m <sup>2</sup>	8 m <sup>2</sup>
				3. Berdiri Sendiri Piano @ 1,4 x 0,6 x 0,7 Kapasitas 5 alat = 5 x (3,14 x (1) <sup>2</sup> ) = 15,7 m <sup>2</sup> <u>Sirkulasi 30% = 4,71</u> Jumlah = 20,71 m <sup>2</sup>	21 m <sup>2</sup>
				Grand piano @ 2,8 x 1,4 x 1,5 Kapasitas 5 alat = 5 x (3,14 x (1,5) <sup>2</sup> ) = 23,55 m <sup>2</sup> <u>Sirkulasi 30% = 7,065</u> Jumlah = 30,615 m <sup>2</sup>	31 m <sup>2</sup>
				Jumlah total R Pamer alat Musik Kavliatur = 40,82 + 7,8 + 20,71 + 30,615 Jumlah = 99,945 m <sup>2</sup>	100 m <sup>2</sup>

				<p><b>Alat Musik Petik</b></p> <p>4. Memakai pedestal Gitar : elektirk @ 1,2 x 0,4 Akustik @ 1,2 x 0,5 Bas gitar @ 1,4 x 0,5 Ukuran pedestal 0,5 x 0,5 x 0,7 Kapasitas 20 alat <b>184 m<sup>2</sup></b> <math>= 20 \times (3,14 \times (1,5)^2) = 141,3 \text{ m}^2</math> <u>Sirkulasi 30%</u> = 42,39 Jumlah = 183,69 m<sup>2</sup></p> <p>5. Memakai stand gantung Ukuran stand @ 1,5 x 3,5 x 0,3 1 stand = 5 alat <b>36.5 m<sup>2</sup></b> Kapasitas 20 alat = 20 : 5 = 4 stand <math>= 4 \times (2 \times 3,5) = 28 \text{ m}^2</math> <u>Sirkulasi 30%</u> = 8,4 <u>Jumlah = 36,4 m<sup>2</sup></u></p>	
				<p><b>Alat musik Gesek</b></p> <p>6. Memakai pedestal Biola @ 0,8 x 0,3 Ukuran pedestal 0,5 x 0,5 x 1 Kapasitas 10 alat <math>= 10 \times (3,14 \times (1,5)^2)</math> <math>= 70,65 \text{ m}^2</math> <u>Sirkulasi 30%</u> = 21,195 Jumlah = 91,8 m<sup>2</sup> <b>92 m<sup>2</sup></b> Bas Gesek @ 1,2 x 0,5</p>	

				<p>Ukuran pedestal 0,5 x 0,5 x 0,7</p> <p>Kapasitas 5 alat</p> $= 5 \times (3,14 \times (1,5)^2) = 35,325 \text{ m}^2$ <p><u>Sirkulasi 30%</u> = 10,6</p> <p>Jumlah = 45,925 m<sup>2</sup></p>	
				<p>7. Memakai stand gantung Ukuran stand @ 3 x 1</p> <p>1 stand = 3 alat</p> <p>Kapasitas 9 alat = 9 : 3 = 3 stand</p> $= 3 \times (2 \times 3) = 18 \text{ m}^2$ <p><u>Sirkulasi 30%</u> = 5,4</p> <p>Jumlah = 23,4 m<sup>2</sup></p>	46 m <sup>2</sup>
				<p>8. Memakai Vitrin dan Panil Ukuran vitrin dan panil</p> <p>@ 3 x 0,5 x 1,5 dgn.kap. @ 4 alat</p> <p>Kapasitas 8 alat = 8 : 4 = 2 stand</p> $= 2 \times (3 \times 2)^2 = 12 \text{ m}^2$ <p><u>Sirkulasi 30%</u> = 3,6</p> <p>Jumlah = 15,6 m<sup>2</sup></p>	24 m <sup>2</sup>
				<p>Alat Musik Pukul/perkusi</p> <p>9. Berdiri sendiri Drum Set @ 1,6 x 1,6 x 1,5</p> <p>Kapasitas 10 alat</p> $= 10 \times (3,14 \times (2,5)^2)$ $= 196,25 \text{ m}^2$ <p><u>Sirkulasi 30%</u> = 58,875</p>	16 m <sup>2</sup>

Jumlah = 255,125 m<sup>2</sup>

**Alat Musik Tiup**

10. Memakai pedestal  
Terompet @ 0,7 x 0,4

Sexophone @ 0,6 x 0,4

Trombone @ 0,9 x 0,4

Ukuran pedestal 0,5 x 0,5 x 1

256 m<sup>2</sup>

Kapasitas 15 alat

$$= 15 \times (3,14 \times (1,5)^2)$$

$$= 105,975 \text{ m}^2$$

Sirkulasi 30% =

31,792

Jumlah = 137,76 m<sup>2</sup>

Terompet @ 0,8 x 0,5

Sexophone @ 0,8 x 0,5

Trombone @ 0,8 x 0,5

Ukuran pedestal 0,5 x 0,5 x 1

Kapasitas 15 alat

$$= 15 \times (3,14 \times (1,5)^2) = 105,975 \text{ m}^2$$

138 m<sup>2</sup>

Sirkulasi 30% =

31,792

Jumlah = 137,76 m<sup>2</sup>

**11. Memakai Stand Gantung**

Ukuran stand @ 2,5 x 0,3 x 1,5

1 stand = 4 alat

Kapasitas 12 alat = 12 : 4 = 3 stand

$$= 3 \times (2,5 \times 2) = 15 \text{ m}^2$$

				<p><u>Sirkulasi 30% = 4,5</u></p> <p>Jumlah = 19,5 m<sup>2</sup></p>	
				<p>Ukuran stand @ 2 x 0,3 x 1,5</p> <p>1 stand = 5alat</p> <p>Kapasitas 20 alat = 20 : 5 = 2 stand</p> <p>= 2 x (2 x 2) = 8 m<sup>2</sup></p> <p><u>Sirkulasi 30% = 2,4</u></p> <p>Jumlah = 10,4 m<sup>2</sup></p>	138 m <sup>2</sup>
				<p><b>Luas R. Pamer :</b></p> <p>Alat Musik Kavliatur : 160,875 m<sup>2</sup></p> <p>Alat Musik Petik : 220,09 m<sup>2</sup></p> <p>Alat Musik gesek : 176,725 m<sup>2</sup></p> <p>Alat Musik Pukul : 255,125 m<sup>2</sup></p> <p><u>Alat Musik Tiup : 305,43 m<sup>2</sup></u></p> <p>Total Jumlah = 1118,245 m<sup>2</sup></p> <p><b>Luas R. Pamer Temporer</b></p> <p>= 1118,245 m<sup>2</sup> + sirkulasi 50%</p> <p>= 1118,245 + 559,1225</p> <p>= 1677,3675 m<sup>2</sup></p> <p><b>Luas R. Pamer Tetap</b></p> <p>= 25% dari L. R Pamer Temporer</p> <p>= 419,341 m<sup>2</sup></p>	20 m <sup>2</sup>
					11 m <sup>2</sup>

					<p><b>Luas Total R. Pamer :</b></p> <p>R. Pamer Temporer = 1677,3675 m<sup>2</sup></p> <p><u>R. Pamer Tetap = 419,341</u> <u>m<sup>2</sup></u></p> <p><u>Jumlah Total = 2096,709 m<sup>2</sup></u></p>	
						<b>2.100m<sup>2</sup></b>
Auditoriu m	1	50% dari kap. Entrance Hall	0,65 – 1,9 m <sup>2</sup> / orang	NAD	<p>50% x 200 orang = 100 org x 1,2 m<sup>2</sup> = 120 m<sup>2</sup></p> <p>Luasan Panggung/Stage = 4 x 13,2 m<sup>2</sup> = 52,8 m<sup>2</sup></p> <p>Luasan R. Pertemuan = 120 x 52,8 m<sup>2</sup> = 172,8 m<sup>2</sup></p> <p>Sirkulasi 40% = 69,12 m<sup>2</sup></p> <p><b>Jumlah Total :</b> = 120 + 52,8 + 172,8 + 69,12 = 414,72 m<sup>2</sup></p>	<b>415 m<sup>2</sup></b>



<p>R. Penjualan</p> <p>( stand alat-alat musik )</p>	<p>1</p>			<p>Studi Banding</p>	<p>12. Stand Gantung  @ 7,5 m x 0,65 m = 4,875 m<sup>2</sup>  ~ = 5 m<sup>2</sup></p> <p>13. Gitar  8 stand = 8 x 5 m<sup>2</sup> = 40 m<sup>2</sup></p> <p>14. Bass Gitar  4 stand = 4 x 5 m<sup>2</sup> = 20 m<sup>2</sup></p> <p>15. Stand Duduk (gitar + bass gitar)  Stand duduk gantung  @ 1,5 m x 0,8 m = 1,2 m<sup>2</sup>  4 stand = 4 x 1,2 = 4,8 m<sup>2</sup>  Stand duduk tunggal  @ 0,6 m x 0,3 m = 0,18 m<sup>2</sup>  50 stand = 50 x 0,18 = 9 m<sup>2</sup></p> <p>16. Stand Gantung (piano/elektone/keyboard)  @ 1,5 m x 0,8 m = 1,2 m<sup>2</sup>  5 stand = 5 x 1,2 m<sup>2</sup> = 6 m<sup>2</sup></p> <p>1. Stand Duduk (piano/elektone/keyboard)  @ 1,4 m x 0,6 m = 0,84 m<sup>2</sup>  10 stand = 10 x 0,84 m<sup>2</sup> = 8,4 m<sup>2</sup></p> <p>2. Stand Panggung (drumset+perkusi)  @ 3,5 m x 2 m = 7 m<sup>2</sup>  (2 stand drum + 1 stand perkusi)  3 stand = 3 x 7 m<sup>2</sup> = 21 m<sup>2</sup></p> <p>3. Stand Panggung (sound+amplifier)</p>
------------------------------------------------------	----------	--	--	----------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				<p>@ 3 m x 1,2 m = 3,6 m<sup>2</sup></p> <p>3 stand = 3 x 3,6 m<sup>2</sup> = 10,8 m<sup>2</sup></p> <p>4. Stand Gantung/kaca (alat musik tiup)</p> <p>@ 3 m x 0,6 m = 1,8 m<sup>2</sup></p> <p>5 stand = 5 x 1,8 m<sup>2</sup> = 9 m<sup>2</sup></p> <p>Jumlah Total =</p> <p>(40 + 20 + 4,8 + 9 + 6 + 8,4 + 21 + 10,8 + 9) m<sup>2</sup> = 129 m<sup>2</sup></p> <p>Asumsi untuk sirkulasi dan perlengkapan perabot lainnya dibutuhkan 60% dari luas total</p> <p>= (100/60)% x 129 m<sup>2</sup></p> <p>= 322,5 m<sup>2</sup> ~ 300 m<sup>2</sup></p>	<b>300m<sup>2</sup></b>
Stand Aksesoris Musik	1		Studi Banding	<p>5. Etalase</p> <p>@ 1,5 m x 0,6 m = 0,9 m<sup>2</sup></p> <p>3 buah = 3 x 0,9 m<sup>2</sup> = 2,7 m<sup>2</sup></p> <p>6. Rak/lemari</p> <p>@ 1,5 m x 0,6 m = 0,9 m<sup>2</sup></p> <p>1 buah = 1 x 0,9 m<sup>2</sup> = 0,9 m<sup>2</sup></p> <p>@ 1 m x 0,5 m = 0,5 m<sup>2</sup></p> <p>2 buah = 2 x 0,9 m<sup>2</sup> = 1 m<sup>2</sup></p> <p>Luas total =</p> <p>(2,7 + 0,9 + 1) m<sup>2</sup> = 4,6 m<sup>2</sup></p> <p>Asumsi untuk sirkulasi dan perlengkapan perabot lainnya dibutuhkan 80% dari luas total</p> <p>= (100/80)% x 4,6 m<sup>2</sup></p> <p>= 23 m<sup>2</sup> ~ 25 m<sup>2</sup></p>	

						<u>25m<sup>2</sup></u>
Stand Kaset,CD/VCD/DVD	1			Studi Banding	<p>7. Etalase @ 1,5 m x 0,6 m = 0,9 m<sup>2</sup> 1 buah = 1 x 0,9 m<sup>2</sup> = 0,9 m<sup>2</sup></p> <p>8. Rak @ 1,5 m x 0,6 m = 0,9 m<sup>2</sup> 3 buah = 3 x 0,9 m<sup>2</sup> = 2,7 m<sup>2</sup> @ 3 m x 0,2 m = 0,6 m<sup>2</sup> 4 buah = 4 x 0,6 m<sup>2</sup> = 2,4 m<sup>2</sup></p> <p>Luas total = (0,9 + 2,7 + 2,4)m<sup>2</sup> = 6 m<sup>2</sup></p> <p>Asumsi untuk sirkulasi dan perlengkapan perabot lainnya dibutuhkan 80% dari luas total = (100/80)% x 6 m<sup>2</sup> = 30 m<sup>2</sup></p> <p>Total Luas R. Penjualan Stand Alat-alat Musik = 300 m<sup>2</sup> Stand Aksesoris Musik = 25 m<sup>2</sup> <u>Stand Kaset,CD/VCD/DVD</u> = 30 m<sup>2</sup></p> <p>Jumlah = <i>Asumsi untuk sirkulasi dan perlengkapan perabot lainnya dibutuhkan 60% dari luas total</i> = (60/100)% x 355 m<sup>2</sup> = 213 = 355 m<sup>2</sup> + 213 m<sup>2</sup> = 568 m<sup>2</sup></p>	<u>30m<sup>2</sup></u>

						568m <sup>2</sup>
Ruang Kasir	1	2 orang	1,5 m <sup>2</sup> /orang	NAD	$2 \text{ orang} \times 1,5 \text{ m}^2 = 3 \text{ m}^2$ Sirkulasi + r.gerak = 30% $30\% \times 3 \text{ m}^2 = 0,9$ $3 \text{ m}^2 + 0,9 \text{ m}^2 = 3,9$ $\text{m}^2 \sim 4 \text{ m}^2$	4m <sup>2</sup>
Ruang Demo (musik)	1	5 pemain musik + 1 vokal (6 orang)	Gitar: 1,68 m <sup>2</sup> Keyboard: 1,92m <sup>2</sup> Bass 1,80 m <sup>2</sup> Drum: 2,56 m <sup>2</sup> Vokal: 0,64 m <sup>2</sup>	ASG	$(1,68 + 1,92 + 1,80 + 2,56 + 0,64)$ $= 8,6 \text{ m}^2$ Asumsi untuk sirkulasi dan perlengkapan perabot lainnya dibutuhkan 50% dari luas total $= (50/100)\% \times 8,6 \text{ m}^2 = 17,2 \text{ m}^2$	17,5 m <sup>2</sup>
Gudang	2	10 orang	2,56 m <sup>2</sup> /orang		$10 \text{ orang} \times 2,56 \text{ m}^2 = 25,6 \text{ m}^2$ Diasumsikan 10% dari jumlah pengunjung Galeri	27 m <sup>2</sup>
Toilet	4				Diasumsikan 10% dari jumlah pengunjung Galeri $10\% \times 2100 \text{ orang} = 210 \text{ orang}$ 60% pria dan 40% wanita Urinoir 1 : 30 = 0,96 m <sup>2</sup> WC. = 1 : 40 = 2 m <sup>2</sup> Wastefel = 0,8 m <sup>2</sup> 9. Pria Urinoir $126/30 = 4,2 = 4$ buah WC. $126/40 = 3,15 = 3$ buah Wastefel 2 buah = $2 \times 0,8$	

					$= 1,6 \text{ m}^2$ $\text{Luas} = 4 \times 0,96 \text{ m}^2 = 3,84 \text{ m}^2$ $3 \times 2 \text{ m}^2 = 6 \text{ m}^2$ $\text{Total} = 3,84 + 6 + 1,6 = 11,44 \text{ m}^2$ 10. Wanita $\text{Wastafel 2 buah} = 2 \times 0,8 = 1,6 \text{ m}^2$ $\text{WC. } 84/40 = 2,1 = 2 \text{ buah}$ $\text{Luas} = 2 \times 0,96 \text{ m}^2 = 1,92 \text{ m}^2$ $\text{Total} = 1,92 + 1,6 = 3,52 \text{ m}^2$  Luas total : $(11,44 + 3,52) \text{ m}^2 = 14,96 \text{ m}^2$ <u>Sirkulasi 20% = 2,992 m<sup>2</sup></u>  Jumlah = 18 m <sup>2</sup>	
						<b>18 m<sup>2</sup></b>

### B.Fasilitas Pengelola

Ruang	Jumlah ruang	kapasitas	standard	sumber	perhitungan	hasil
R.Direktur Galeri	1	1 orang	18 m <sup>2</sup> /org Meja + kursi 2,12 m <sup>2</sup>	NMH + NAD	1 org x 18 m <sup>2</sup> = 18 m <sup>2</sup> meja + kursi = 2,12 m <sup>2</sup> <u>sirkulasi 20% = 4,02 m<sup>2</sup></u> jumlah = 24,14 m <sup>2</sup>	25 m <sup>2</sup>
R. Wakil Direktur	1	1 orang	18 m <sup>2</sup> /org Meja + kursi 2,12 m <sup>2</sup>	NMH + NAD	1 org x 18 m <sup>2</sup> = 18 m <sup>2</sup> meja + kursi = 2,12 m <sup>2</sup> <u>sirkulasi 20% = 4,02 m<sup>2</sup></u> jumlah = 24,14 m <sup>2</sup>	25 m <sup>2</sup>

R. Bagian Pameran	1	Asumsi orang	4	8 m <sup>2</sup> /org	NAD	4 org x 8 m <sup>2</sup> = 32 m <sup>2</sup> <u>sirkulasi 20% = 6,4m<sup>2</sup></u> jumlah = 38,4 m <sup>2</sup>	39 m <sup>2</sup>
R. Bagian Personalia	1	Asumsi orang	4	8 m <sup>2</sup> /org	NAD	4 org x 8 m <sup>2</sup> = 32 m <sup>2</sup> <u>sirkulasi 20% = 6,4m<sup>2</sup></u> jumlah = 38,4m <sup>2</sup>	39 m <sup>2</sup>
R. Bagian Keuangan	1	Asumsi orang	3	8 m <sup>2</sup> /org	NAD	3 org x 8 m <sup>2</sup> = 24 m <sup>2</sup> <u>sirkulasi 20% = 4,8m<sup>2</sup></u> jumlah = 28,8 m <sup>2</sup>	29 m <sup>2</sup>
R. Bidang Pndidikan	1	Asumsi orang	6	8 m <sup>2</sup> /org	NAD	6 org x 8 m <sup>2</sup> = 48 m <sup>2</sup> <u>sirkulasi 20% = 9,6m<sup>2</sup></u> jumlah = 57,6 m <sup>2</sup>	58 m <sup>2</sup>
R. Bagian Teknis	1	Asumsi orang	3	8 m <sup>2</sup> /org	NAD	3 org x 8 m <sup>2</sup> = 24 m <sup>2</sup> <u>sirkulasi 20% = 4,8 m<sup>2</sup></u> jumlah = 28,8 m <sup>2</sup>	29 m <sup>2</sup>
R. Arsip	1	Asumsi orang	2	8 m <sup>2</sup> /org	NAD	2 org x 8 m <sup>2</sup> = 16 m <sup>2</sup> <u>sirkulasi 20% = 3,2 m<sup>2</sup></u> jumlah = 19,2 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>
R. Rapat	1	Asumsi total karyawan orang	24	4 m <sup>2</sup> /org	ASG	24 org x 4 m <sup>2</sup> = 96 m <sup>2</sup> <u>sirkulasi 20% = 19,2 m<sup>2</sup></u> jumlah = 115,2m <sup>2</sup>	116 m <sup>2</sup>
Gudang	2					asumsi 12 m <sup>2</sup>	12 m <sup>2</sup>
R.Tamu	1	Asumsi orang	10	0,65 – 1,9 m <sup>2</sup> /orang	NAD	10 org x 1,9 m <sup>2</sup> = 19 m <sup>2</sup> <u>sirkulasi 10% = 1,9 m<sup>2</sup></u> jumlah = 20,9 m <sup>2</sup>	21 m <sup>2</sup>
Toilet	4	Asumsi unit/orang	1	( 2,5 x 2 m <sup>2</sup> )	NAD	4 unit x 4 org ( 2,5x2 ) x 4 org	

					$5 \times 4 \text{ org} = 20 \text{ m}^2$	
					jumlah = 20,9 m <sup>2</sup>	21 m <sup>2</sup>
					<b>Jumlah Kebutuhan Total</b>	<b>428 m<sup>2</sup></b>

### C. Fasilitas Penunjang

Ruang	Jumlah ruang	kapasitas	standard	sumber	perhitungan	hasil
R. Info	1	2 orang	0,65 – 1,9 m <sup>2</sup> /orang Meja+kursi 2,12m <sup>2</sup>	NAD S	2 org x 1,9 m <sup>2</sup> = 3,8 m <sup>2</sup> Meja+kursi = 2,12 m <sup>2</sup> <u>Sirkulasi 20% = 1,184 m<sup>2</sup></u> Jumlah = 7,10 m <sup>2</sup>	7,5 m <sup>2</sup>
R. Penitipan Barang	1	2 orang	0,65 – 1,9 m <sup>2</sup> /orang Meja+kursi 2,12m <sup>2</sup>	NAD TSS	2 org x 1,9 m <sup>2</sup> = 3,8 m <sup>2</sup> Meja+kursi = 2,12 m <sup>2</sup> Lemari = 0,22 m <sup>2</sup> <u>Sirkulasi 20% = 1,22 m<sup>2</sup></u> Jumlah = 7,36 m <sup>2</sup>	7,5 m <sup>2</sup>
Perpustakaan	1	25%dari kapasitas hall	0,65 – 1,9 m <sup>2</sup> /orang	NAD	25% x 200 orang = 50 orang  • Lobby Kap. 25% dari pengunjung perpus 25% x 50 orang = 12,5 ~ 13 orang 13 orang x 1,9 m <sup>2</sup> = 24,7 m <sup>2</sup>  • R. Administrasi 2 org x 1,9 m <sup>2</sup> = 3,8 m <sup>2</sup> Meja+kursi = 2,12 m <sup>2</sup> Sirkulasi 20% = 1,184 m <sup>2</sup> Jumlah = 7,10 m <sup>2</sup>  • R. Penitipan Barang 2 org x 1,9 m <sup>2</sup> = 3,8 m <sup>2</sup>	

					<p>Meja+kursi = 2,12 m<sup>2</sup></p> <p>Lemari = 0,22 m<sup>2</sup></p> <p>Sirkulasi 20% = 1,22 m<sup>2</sup></p> <p>Jumlah = 7,36 m<sup>2</sup></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• R. Baca Kap. 50 orang</li> </ul> <p>(meja+kursi) x 50 orang = 1,06 m<sup>2</sup></p> <p>Sirkulasi 20% = 21,2</p> <p>Jumlah = 127,2m<sup>2</sup></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• R. Buku Asumsi 30 m<sup>2</sup></li> <li>• R. Referensi Asumsi 20 m<sup>2</sup></li> <li>• R. Foto Copy Asumsi 6 m<sup>2</sup></li> <li>• R. Audiovisual Asumsi 20 m<sup>2</sup></li> <li>• Toilet Kap. 10% dari jumlah pengunjung</li> </ul> <p>10% x 50 orang = 5 orang</p> <p>Prosentase 40% : 60%</p> <p>Pria : wanita = 2 : 3</p> <p>(2,5 x 2) x 5 unit = 25 m<sup>2</sup></p> <p>Jumlah total luas Perpustakaan</p> <p>267,36 + sirkulasi 20% = 320,83 m<sup>2</sup></p>	
--	--	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--



						321 m <sup>2</sup>
Musholla	1	25% dari kapasitas Hall	0,65 – 1,9 m <sup>2</sup> /orang	NAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asumsi kap. 20% dari kap. Hall 20% x 200 orang = 40 orang  40 orang x 1,9 m<sup>2</sup> = 76 m<sup>2</sup></li> <li>• Tempat Wudhu Asumsi toilet+tempat wudhu  = 10 m<sup>2</sup></li> </ul> <p>Luas Total Mushollah = 86 m<sup>2</sup></p>	86 m <sup>2</sup>
Cafe	1	25% dari kapasitas Hall	1,83 m <sup>2</sup> /orang untuk makan+minum	NAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• R. Makan + Minum 25% dari Kap. Hall 25% x 200 orang = 50 orang  50 org x 1,83 m<sup>2</sup> = 91,5 m<sup>2</sup></li> <li>Sirkulasi 30% = 27,45 m<sup>2</sup></li> <li>Jumlah = 118,95 m<sup>2</sup></li> <li>• R. Saji Asumsi 4 orang  4 orang x 2,25 = 9 m<sup>2</sup></li> <li>Sirkulasi 20% = 1,8 m<sup>2</sup></li> <li>Jumlah = 10,8 m<sup>2</sup></li> <li>• R. Kasir Kap. 1 orang, 1 org x 1,9 m<sup>2</sup> = 1,9</li> <li>Meja+kursi = 2,12 m<sup>2</sup></li> <li>Jumlah = 4,02 m<sup>2</sup></li> <li>• Gudang Asumsi 9 m<sup>2</sup></li> <li>• Dapur Asumsi 3 orang, 3 org x 8</li> </ul>	
			2,25 m <sup>2</sup> /orang	ASG		
			0-,65-1,9 m <sup>2</sup> /orang	NAD		
			meja+kursi 2,12 m <sup>2</sup>			

			8 m <sup>2</sup> /orang	ASG	<p>m<sup>2</sup> = 24 m<sup>2</sup></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Toilet Asumsi 10% dari pengunjung</li> </ul> <p>10% x 50 orang = 5 orang</p> <p>Perbandingan 40% : 60%</p> <p>Pria : wanita = 2 : 3</p> <p>2 unit x (2,5 x 2) m<sup>2</sup> = 10 m<sup>2</sup></p> <p>Luas Total Cafeteria + Sirkulasi 20%</p> <p>175,77 m<sup>2</sup> + 35,154 m<sup>2</sup> = 210,92 m<sup>2</sup></p>	211m <sup>2</sup>
R.Komunitas / diskusi musik	3	20% dari kap. Entrance Hall			<p>2 m<sup>2</sup> / org</p> <p>Untuk 40 org+50 % = 90 m<sup>2</sup></p>	90 m <sup>2</sup>
					<b>Jumlah Total</b>	1.100m <sup>2</sup>

#### D. Fasilitas Seryis

Ruang	Jumlah ruang	kapasitas	standard	sumber	perhitungan	hasil
R. Genset	1		40 m <sup>2</sup>	TSS	40 m <sup>2</sup>	40 m <sup>2</sup>
R. Pompa	1		30 m <sup>2</sup>	TSS	30 m <sup>2</sup>	30 m <sup>2</sup>
R.Mesin AC	1		30 m <sup>2</sup>	TSS	30 m <sup>2</sup>	30 m <sup>2</sup>
R. Travo	1		30 m <sup>2</sup>	TSS	30 m <sup>2</sup>	30 m <sup>2</sup>
R.Keamanan	1	Asumsi 2 orang	0,6 - 1,9 m <sup>2</sup> /org meja=kursi	NAD	<p>2 org x 1,9 m<sup>2</sup> = 3,8 m<sup>2</sup></p> <p>meja+kursi = 2,12</p>	

			2,12		<u>sirkulasi 20% = 1,184m<sup>2</sup></u> jumlah = 7,10 m <sup>2</sup>	7,5 m <sup>2</sup>
R. Cleaning Service	1	Asumsi 4 orang	4 m <sup>2</sup> /org	ASG	4 org x 4 m <sup>2</sup> = 16 m <sup>2</sup> <u>sirkulasi 20% = 3,2m<sup>2</sup></u> jumlah = 19,2m <sup>2</sup>	20m <sup>2</sup>
Gudang	1		40 m <sup>2</sup>	TSS	40m <sup>2</sup>	40m <sup>2</sup>
Toilet	1	4 orang	( 2,5 x 2 )m <sup>2</sup>	NAD	( 2,5x2 ) x 2 unit = 10 m <sup>2</sup>	10 m <sup>2</sup>
					<b>Jumlah Kebutuhan Total =</b>	<b>207 m<sup>2</sup></b>

### E. Fasilitas Teknis

Ruang	Jumlah Ruang	kapasitas	Standard	Sumber	perhitungan	hasil
R. Penyimpanan	1	10% dari luas total  R. Pamer			10% x 3566,2125m <sup>2</sup> = 356,62125m <sup>2</sup>  <u>Sirkulasi 20%</u> = 71,32425 m <sup>2</sup>  jumlah = 427,9455 m <sup>2</sup>	428 m <sup>2</sup>
R. Penerimaan dan Pengiriman Barang	1				R. Kerja = 50 m <sup>2</sup>  Gudang = 25 m <sup>2</sup>  <u>Sirkulasi 20% =</u> <u>15 m<sup>2</sup></u>  jumlah = 90 m <sup>2</sup>	90 m <sup>2</sup>
					<b>Jumlah Kebutuhan Total</b>	<b>518 m<sup>2</sup></b>

- Jumlah Total = 7,416 m<sup>2</sup>
- Luas Building Area (BA) = 7,416 m<sup>2</sup> + 30%

$$= 7,416 \text{ m}^2 + 2,2248$$

$$= 9,6408$$

Pembulatan 10.000 m<sup>2</sup>

$$\text{BA} = \pm 10.000 \text{ m}^2$$

Berdasarkan RTDRK Kota Batu 2003-2013, pada data yang berkenaan dengan tapak yaitu KDB: 40% - 60%, KLB: 0,4 – 0,6 dan tinggi bangunan 1-3 lantai (bangunan hotel sampai 7 lantai) maka didapat :

$$\begin{aligned} \text{Pencapaian KDB maksimal} &: 60\% \times 20.000 \\ &= 12000 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Pencapaian KLB maksimal} &: 0.6 \times 10.000 \\ &= 6000 \text{ m}^2 \end{aligned}$$

Untuk tinggi bangunan mengingat fungsi galeri adalah peruntukan jasa maka tinggi bangunan maksimal yang diperbolehkan adalah 7 lantai.

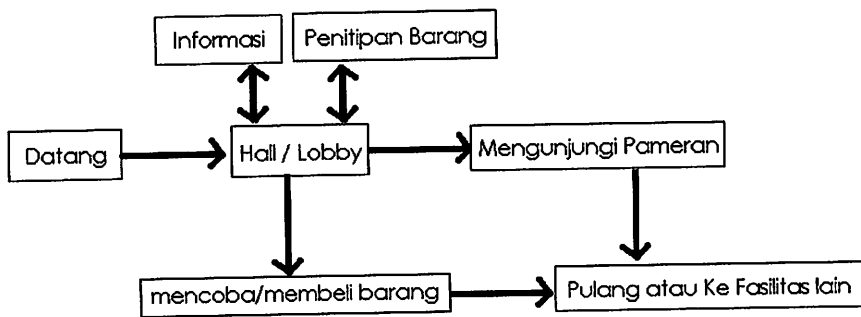
## 6.5 Pelaku Kegiatan

1. Pelaku kegiatan utama adalah pengunjung dan pengelola (staff bagian pameran dan teknis).
2. Pelaku kegiatan penunjang umum adalah pengunjung dan pengelola (staff bagian pendidikan/perpustakaan).
3. Pelaku kegiatan penunjang niaga adalah pengunjung dan pengelola (pelayan kafetaria, studio musik dan recording).
4. Pelaku kegiatan personalia yang terdiri dari pengelola galeri itu sendiri, seperti kepala galeri, wakil kepala galeri dan staff karyawan.
5. Pelaku kegiatan servis yang terdiri dari staff mekanikal elektrik, cleaning service dan security.

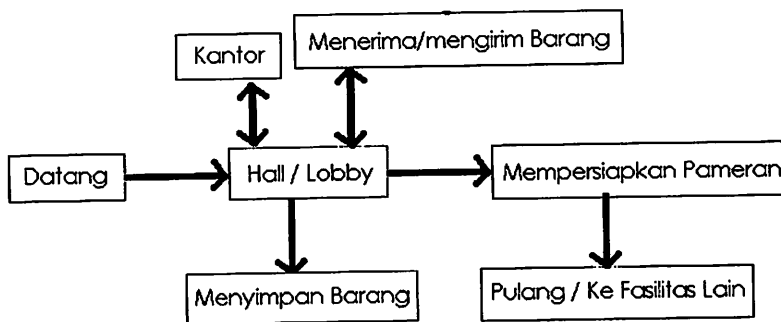
### 6.5.1 Proses Kegiatan Mikro

#### 6.5.1.1 Kegiatan Utama.

##### A. Kegiatan pengunjung.

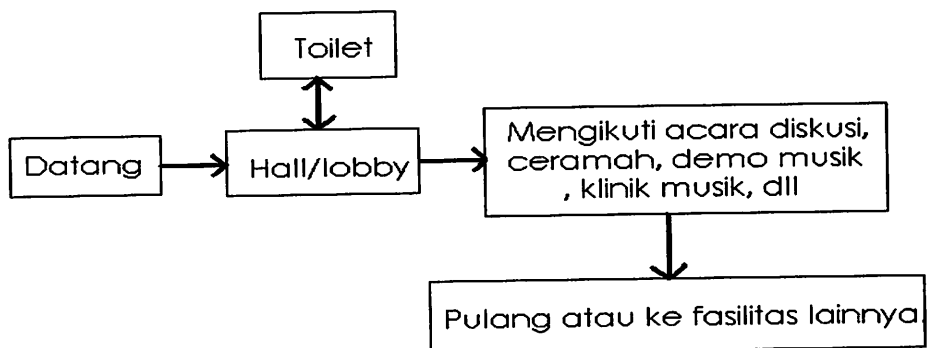


## B. Kegiatan Pengelola

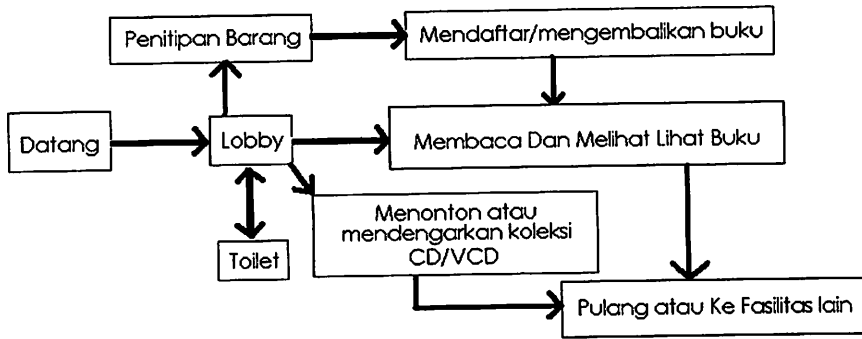


### 6.5.1.2 Kegiatan penunjang umum.

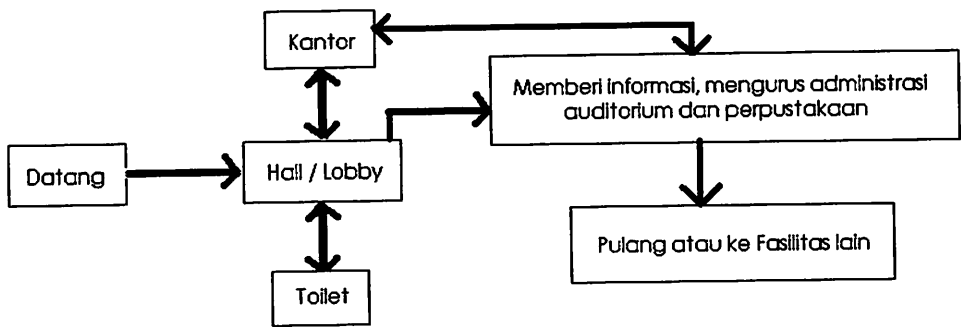
#### A. Pengunjung ( Auditorium).



#### B. Pengunjung Perpustakaan

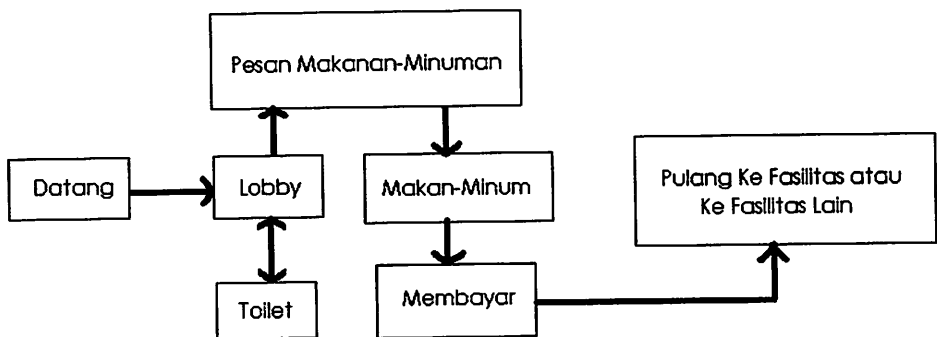


**C. Pengelola bagian Pendidikan.**



**6.5.1.1 Kegiatan penunjang niaga**

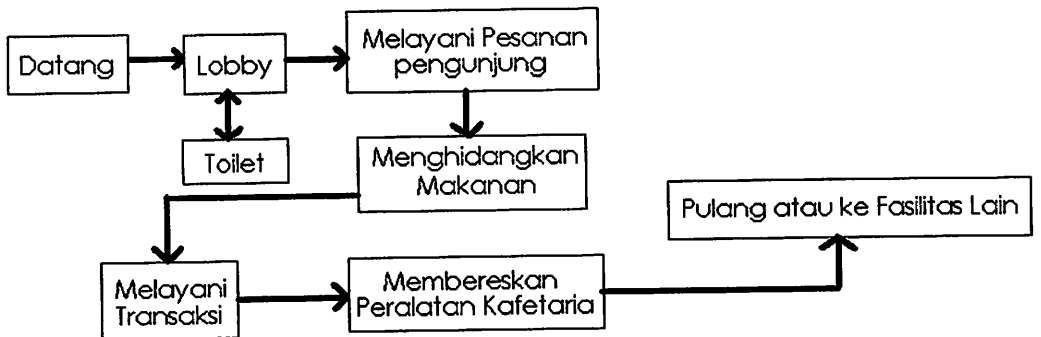
**A. Pengunjung Kafetaria**



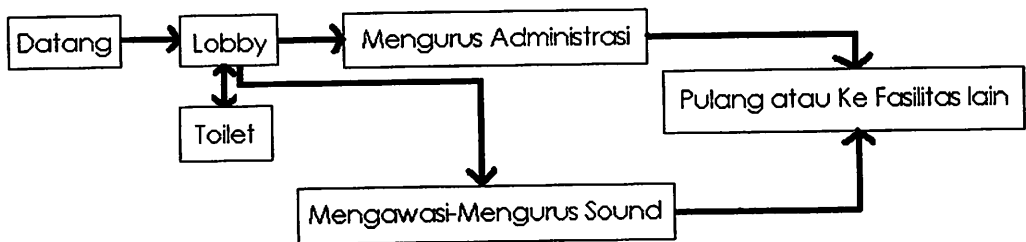
**B. Pengunjung studio musik**



**C. Pengelola kafetaria**

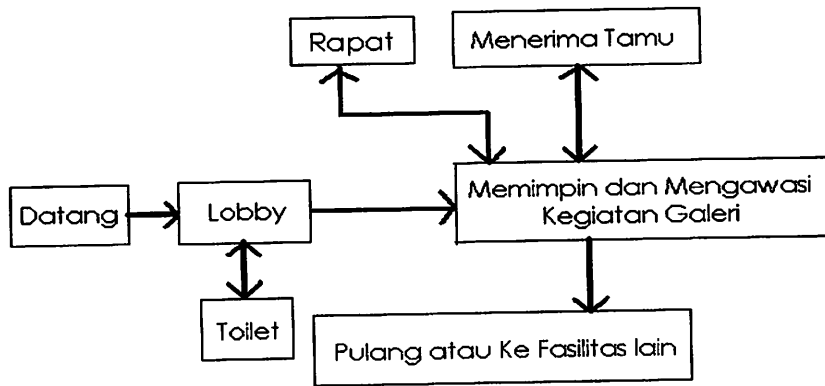


**D. Pengelola studio musik**

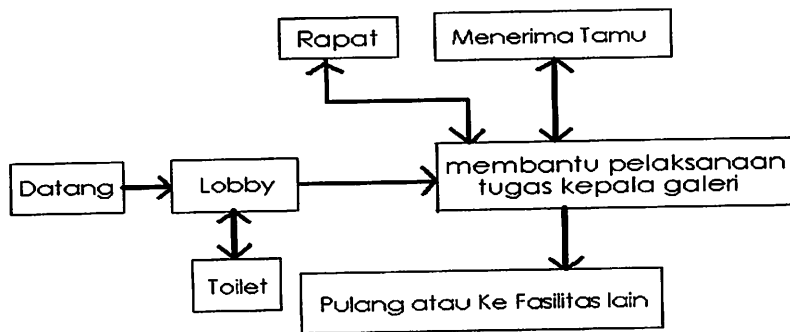


**6.5.1.2 Kegiatan pengelola**

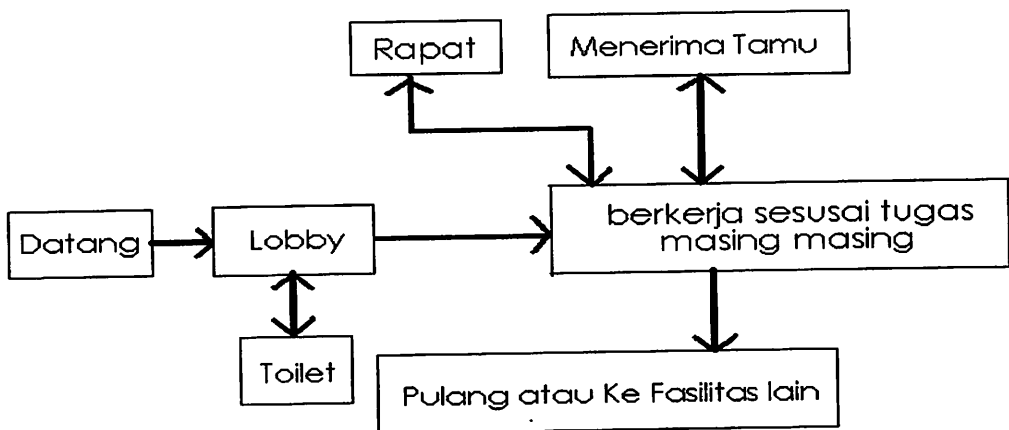
**A. Kepala galeri**



**B. Wakil kepala galeri.**



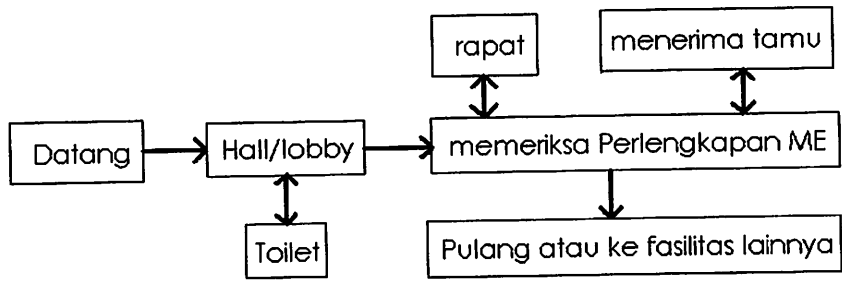
**C. Staff Karyawan**



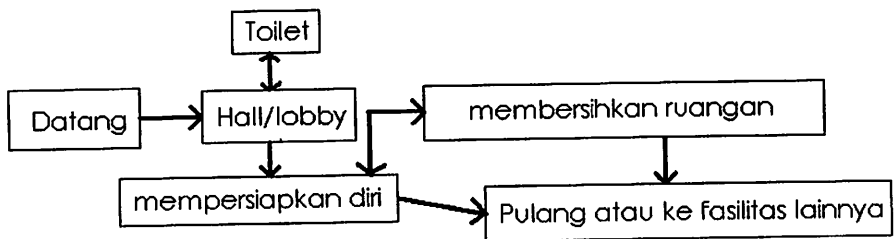
**6.5.1.3 Kegiatan servis**

**A. Staff Mekanikal Elektrikal**

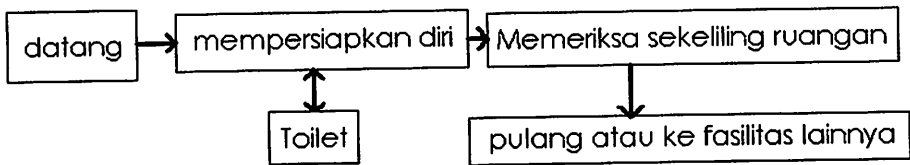




**B. Staff Cleaning Service**

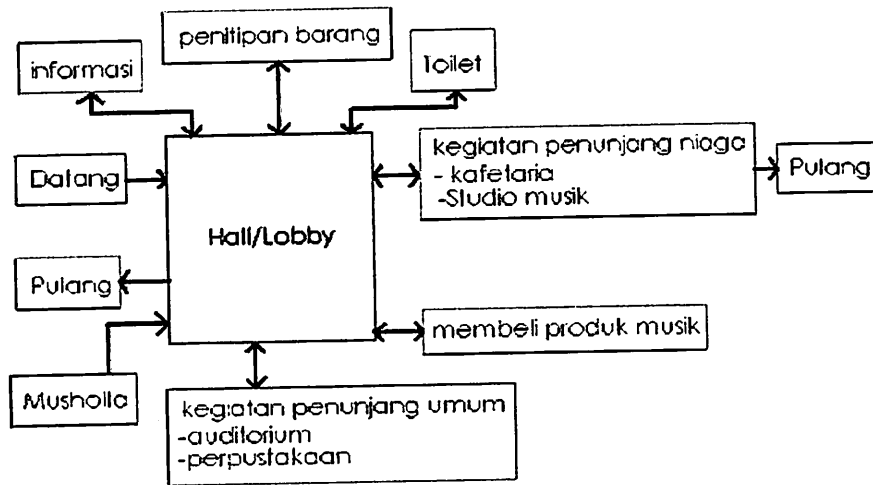


**C. Security**

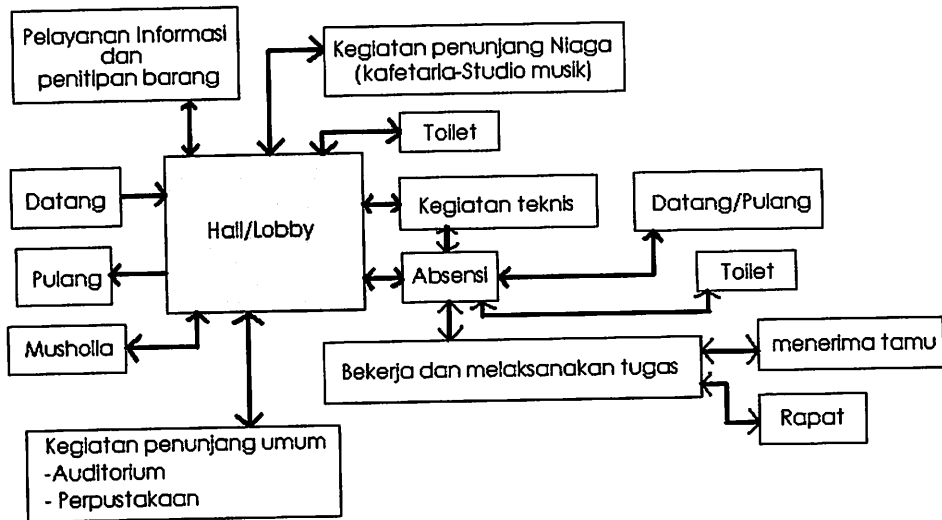


**6.5.2 PROSES KEGIATAN MAKRO**

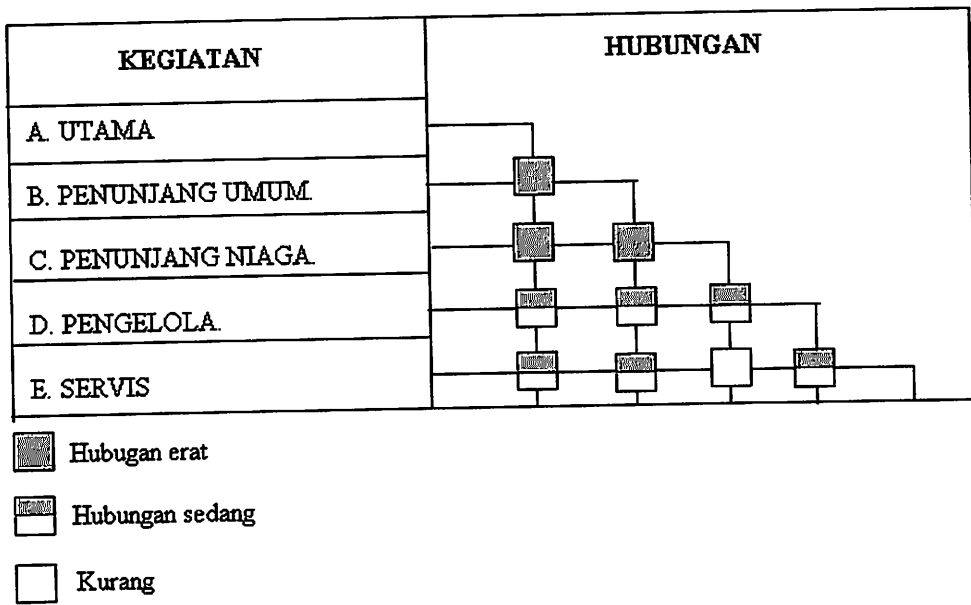
**A. Pengunjung**



**B. Pengelola**

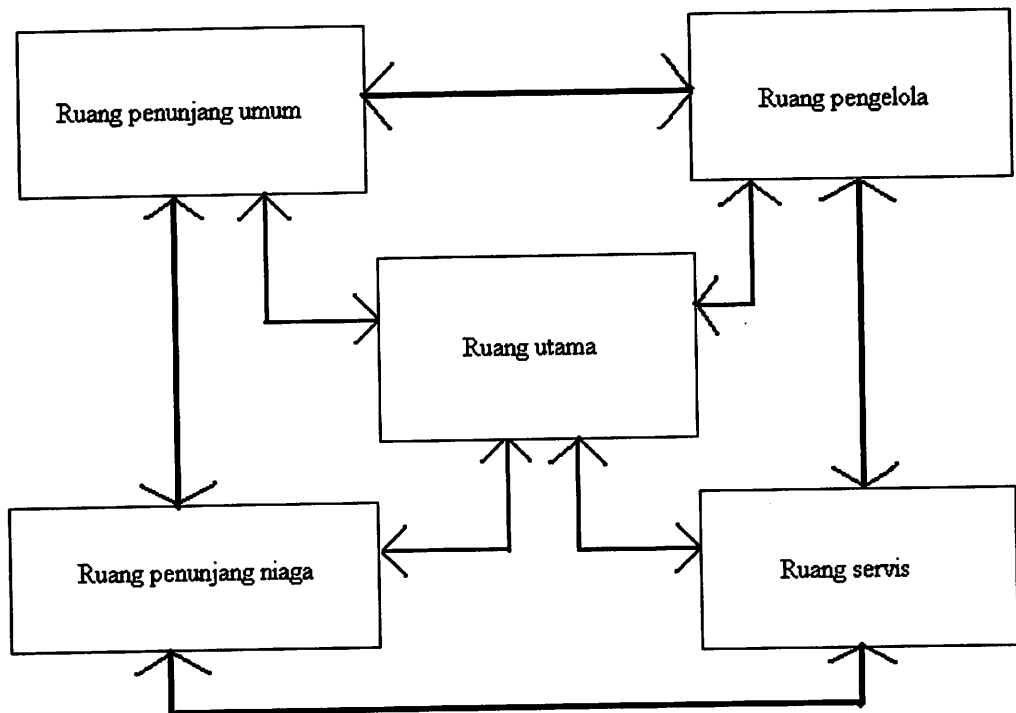


## 6.6 Hubungan Kegiatan



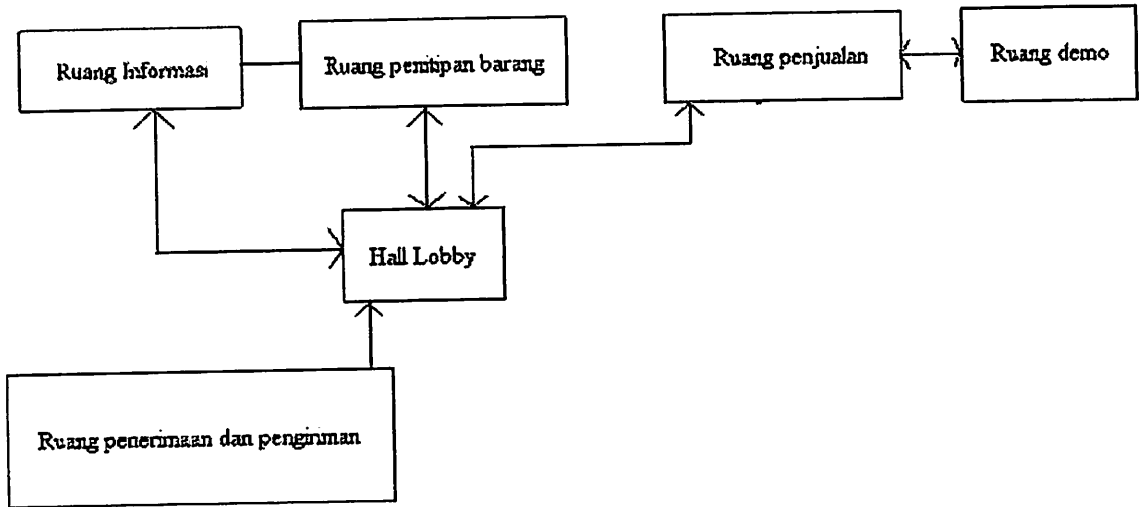
### Hubungan Dan Kelompok Ruang

#### A. Hubungan ruang makro

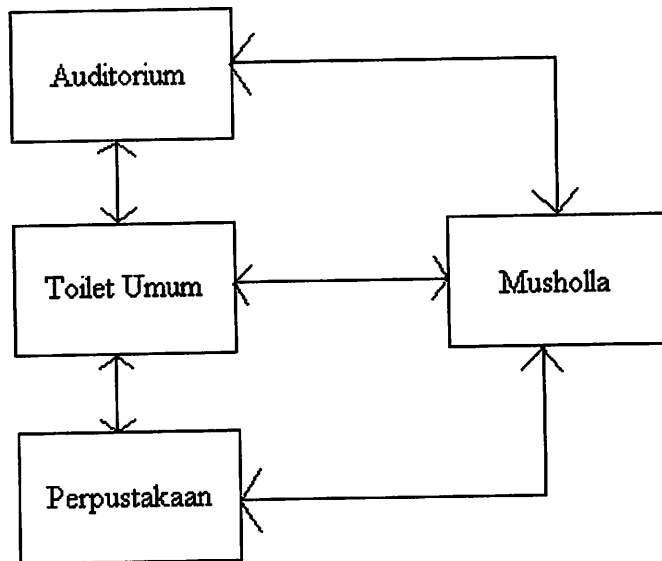


#### B. Hubungan ruang mikro

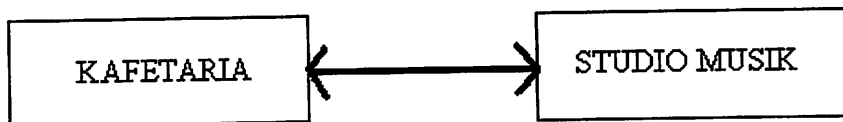
- Hubungan kelompok ruang utama



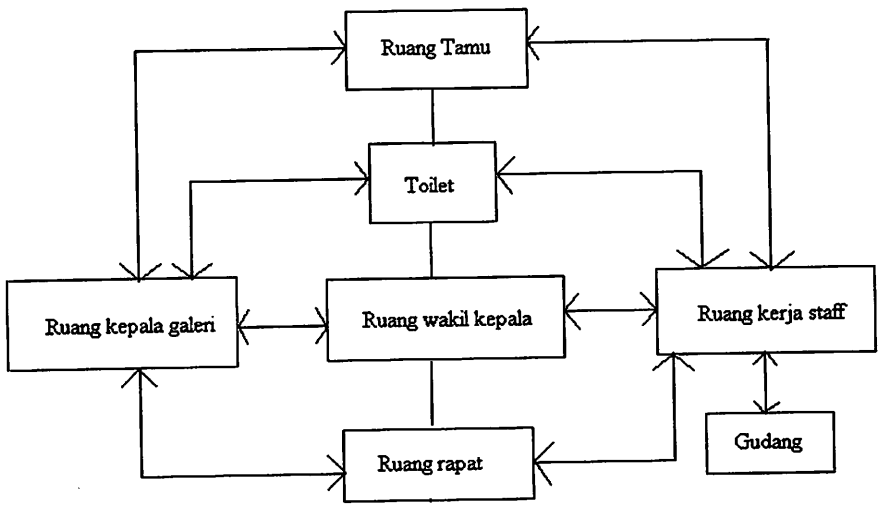
- Hubungan kelompok ruang penunjang umum



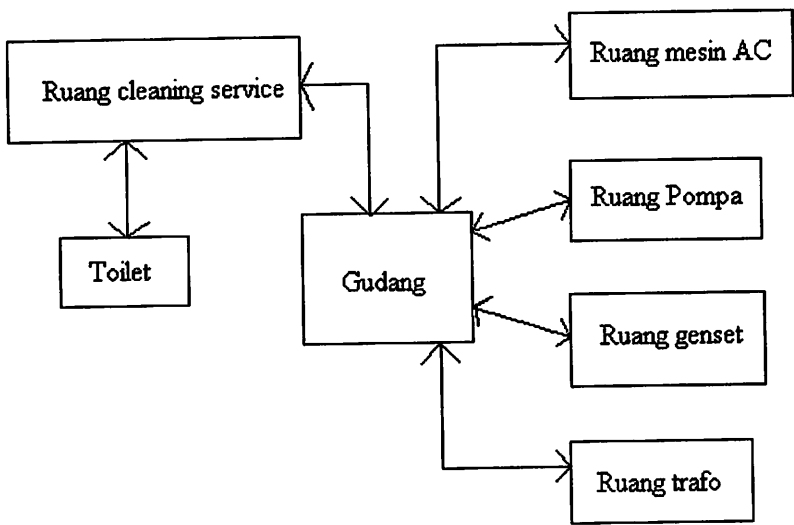
- Hubungan kelompok ruang penunjang niaga



- Hubungan kelompok ruang pengelola

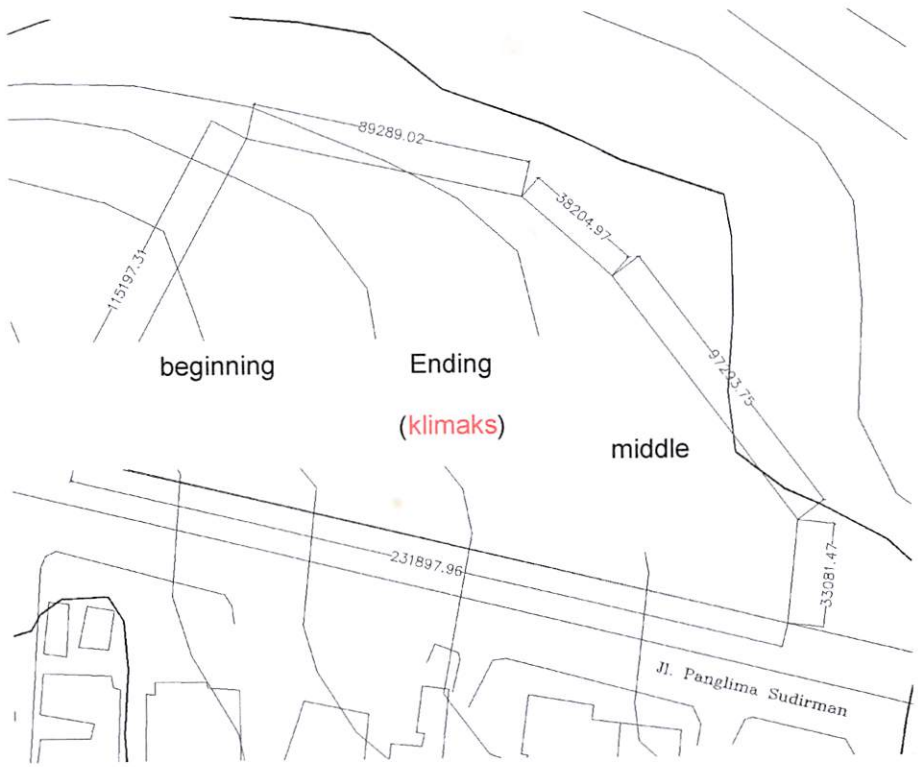


- Hubungan kelompok ruang servis



### 6.7 Analisa Terkait Transformasi Mimesis

Tapak dalam perancangan Galeri musik menggunakan transformasi mimesis ini akan menjadi pengarah desain. Mengacu pada teori sebelumnya sebuah klimaks dalam penataan di tapak dapat terletak pada kontur tertinggi atau pada inti tapak (*feedback* bentuk tapak dan fungsi bangunan klimaks akan terletak ditengah tapak).



Gambar 6.1 Analisa tata letak bait

Sumber analisa 2011

Pemetaan lirik dilakukan dalam rangka mencari tema-tema kecil yang pada tahap selanjutnya akan menjadi penentu bentuk. Adapun pemetaan dilakukan dengan membagi lirik kedalam 3 bagian sesuai dengan urutan penyampaian

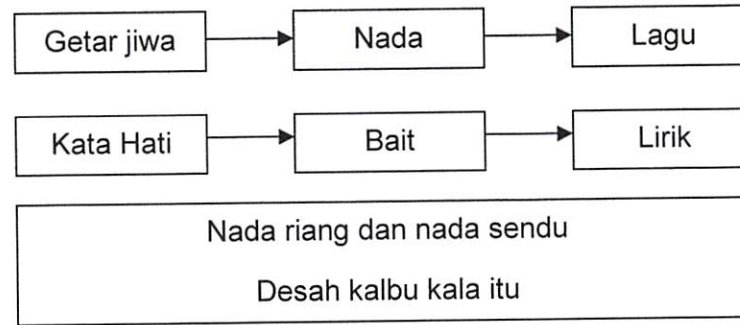
STRUKTUR I

getar jiwa kuungkapkan ke dalam nada

ooh.. tercipta lagu

Kutuliskan kata hati ke dalam bait

ooh...tercipta lirik



- Perubahan bentuk abstrak menjadi riil
- Dua sisi yang bertentang (kesan riang dan sendu)

dua sisi

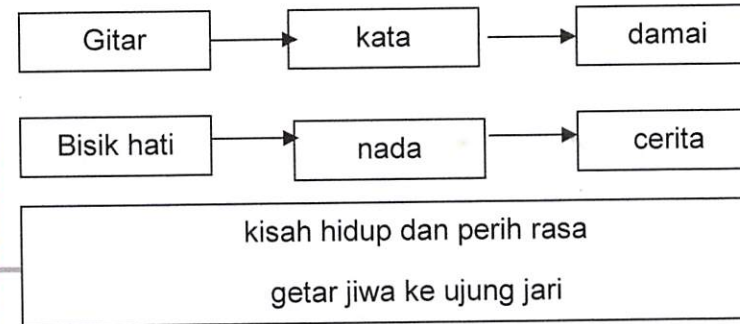
STRUKTUR II

Pada gitar kupetikkan nada indah

ooh...damai di hati

Dan kutuangkan bisik hati dalam kata

ooh.. cerita jiwa



- Hadirnya efek/dampak/kesan
- Adanya hubungan sebab akibat
- Keyword terletak di awal bait dan akhir bait (pada gitar dan ujung jari)

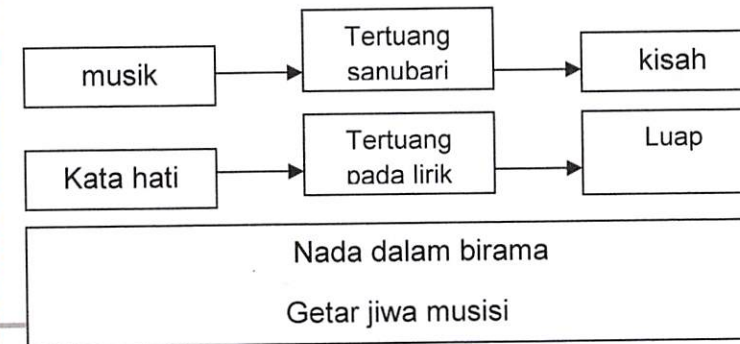
pergerakan

STRUKTUR III

ooh...luapan kalbu

Semua kata hati tertuangkan dalam lirik

ooh...alunan kisah



- Bentuk penuan
- Hasrat penunjukan
- keyword terletak pada bait inilah getar jiwa bagi musisi

pengungkapan  
(merupakan klimaks naskah)

# **BAB VII**

## **KONSEP DESAIN**

### **7.1 Konsep Bentuk**

Dalam menyimbolkan lagu musisi bentuk yang hadir merupakan semiosis dari pemetaan lirik dalam tiap baitnya termasuk didalamnya beberapa kata-kata kunci yang dipilih. Adapun warna dan kesan lagu turut menjadi pembantu dalam pemilihan bentuk yang hadir.

Berdasarkan langkah-langkah analisis yang telah dilakukan maka dapat ditarik benang merah syair yaitu “perjalanan”. Benang merah ini menjadi tema utama dari lagu musisi.

#### **7.1.1 Embrio Transformasi**

Setelah tahap analisa (tahap satu) selesai dilakukan maka hasil dari tahap satu digunakan sebagai dasar perjalanan pada tahap dua yaitu tahap embrio transformasi. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, pada tahap ini merupakan tahap transformasi awal yaitu mencari padanan dalam arsitektur.

Pada perjalanan tahap dua ini ranah arsitektur dengan ranah sastra berjalan beriringan. Jadi selalu ada pemikiran yang mengkaitkan keduanya. Hal ini dimaksudkan agar hasil yang muncul tetap berada pada kaca mata arsitektur. Begitu juga sebaliknya desain yang muncul mengacu pada pembahasan makna ungkap getar jiwa musisi.

Pada proses pemetaan sebelumnya didapat beberapa acuan yang dapat dijadikan garis besar embrio transformasi atau kriteria simbol yang akan dihadirkan:

- Struktur yang didapat dari pemetaan menjadi acuan perancangan berupa penataan masa menjadi 3 bagian utama
- Struktur I akan mencerminkan tema “2 sisi”; adapun simbol yang coba dihadirkan adalah pemaknaan terhadap 2 sisi tersebut yang membahasakan perubahan dari bentuk abstrak menuju bentuk riil. Contoh penggambarannya penggunaan 2 bentuk dasar geometris yang beraturan dan tidak beraturan
- Struktur II membahasakan tema “menjadi”; merupakan simbolisasi dari pemaknaan terhadap hadirnya efek atau dampak atau kesan dan atau



simbolisasi dari kata kunci gitar dan ujung jari. Contoh penggambaran adalah mengangkat metafora langsung bentukan fret pada gitar.

- Struktur III dengan tema “pengungkapan”; merupakan simbolisasi dari suatu bentuk penguasaan dan hasrat penunjukan terhadap getar jiwa. Contoh penggambaran adalah dengan mengangkat tatanan bentuk kontras pada tata atur olah bentuk.

Penelusuran alur yang hadir disesuaikan juga dengan fungsi bangunan yang hadir. Penelusuran dilakukan dengan pendekatan struktur bahasa dan kesan dari syair itu sendiri. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada tahap pertama maka dapat

dilihat bahwa alur cerita yang terbentuk menggambarkan sebuah perjalanan pembuatan musik mulai dari hadirnya getar jiwa di awal syair hingga terciptanya musik yang ditekankan dengan inilah getar jiwa bagi musisi.

*Feedback* terhadap langkah programming dilakukan untuk menuntun konversi bentuk dan fungsi dan dapat ditanggung jawabkan secara ilmiah. Perihal besaran ruang dianggap bersifat fleksibel dalam artian tidak bisa sama persis mengingat tapak dan konsep yang digunakan sedikit berbeda. Oleh karena faktor tersebut maka besaran ruang yang sudah ada memiliki toleransi pengurangan dan penambahan namun tidak terlalu signifikan.

Adapun *feedback* terhadap tapak dilakukan pada pembagian kemiringan lahan kedalam 3 bagian (kaidah puisi tragedi; *poetica aristoteles*) yakni *middle*, *beginning* dan *ending*.

Charles Jencks dalam catatan perkuliahan teori arsitektur pernah mengungkapkan bahwa bangunan dapat dianggap sebagai naskah. Dalam pengembangannya disini perancang mencoba memecah kata “naskah” dan mengambil beberapa unsur yang terkait dengan perancangan sebuah bangunan.

	<b>Penghubung</b>	<b>Inti</b>
<b>Naskah</b>	Alur	Klimaks
<b>Bangunan</b>	Sirkulasi	Inti bangunan

Tabel 7.1 Analisa naskah dan bangunan  
Sumber analisa 2011

### 7.1.2 Pengembangan Konsep

Pada tahap ini perancang mulai melakukan pelebaran makna kata dengan menjelajahi kedekatan bentuk yang hadir dari kata (semiosis kata pada lirik) dengan cara memadukan bentukan yang hadir dengan bentuk tapak terpilih. Penelusuran juga dilakukan dengan panduan warna dan kesan musik dari lagu Musisi Godbless.

#### Struktur I (dua sisi)

Nada Riang ~mayor~riang

Pendekatan semiosis dari riang adalah sikap riang seseorang;

Nada riang~mayor~minor



*Unsur garis yang hadir adalah garis lurus  
Garis lurus menjadi pembentuk utama dari  
nada riang*

Gambar 7.1 Sketsa nada riang  
*Sumber Sketsa analisa 2011*

Pendekatan semiosis dari sendu adalah sikap sendu seseorang;

Nada sendu~minor~sendu



*Unsur garis yang hadir adalah garis  
lengkung  
Garis lengkung menjadi pembentuk utama  
dari nada sendu*

Gambar 7.2 Sketsa nada riang  
*Sumber Sketsa analisa 2011*

Penelusuran semiosis juga dilakukan dengan pemecahan makna kata bantu

*Berkisah....nada riang dan nada sendu*

*Curahan....desah kalbu di kala itu*

Kalimat *dikala itu*  
Merujuk pada waktu

Penataan riang dan sendu terkait waktu  
(lintasan matahari)

Adapun abstrak dan riil akan menjadi bentukan yang terlihat dan juga tidak terlihat  
(seperti basement)

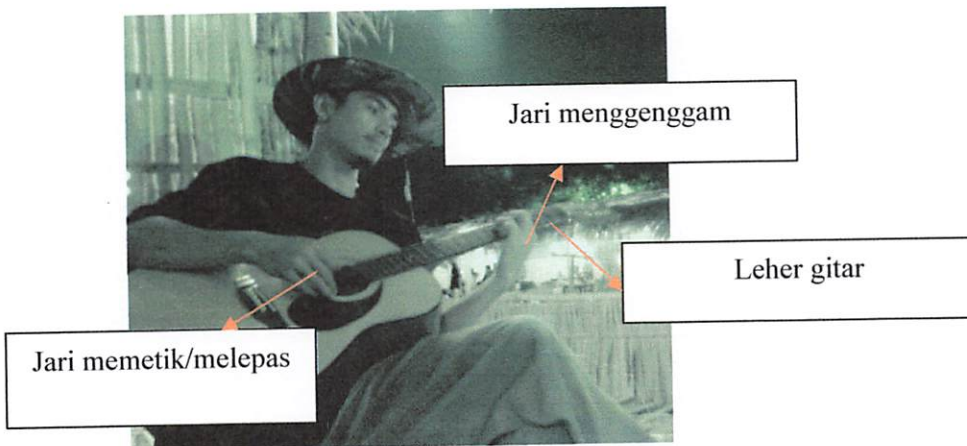
## Struktur II (pergerakan)

Bentukan yang hadir didapat pada kata pembentuk tema

Pada Gitar kupetikkan

Getar jiwa keujung jari

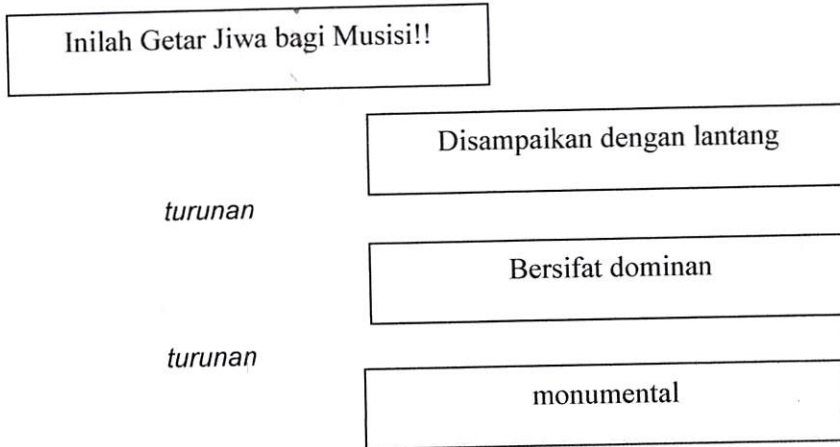
Pendekatan bentuk adalah semiosis dari  
unsur-unsur  
Tangan pada saat memetik gitar  
*Jari menggenggam, jari melepas, leher gitar*  
(*grip*)



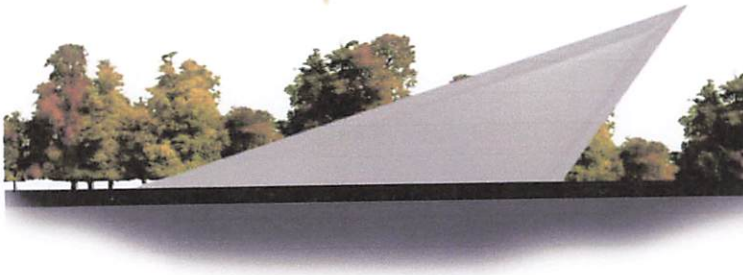
Gambar 7.3 Analisa unsur terkait gerak orang memetik gitar  
*Sumber Sketsa analisa 2011*

### Struktur III (pengungkapan)

Merupakan klimaks dari lagu dengan kata pembentuk



Pengungkapan dalam penelusuran makna oleh perancang juga diartikan sebagai sesuatu yang muncul/hadir.



Gambar 7.4 Pengungkapan  
*Sumber Sketsa analisa 2011*

Dipilihnya bentukan segitiga merupakan hasil pembacaan perancang terhadap kesan lagu yakni menghentak dan cadas.

#### 7.2 Konsep sirkulasi, vegetasi dan ruang luar

Sirkulasi sesuai dengan hasil analisa sebelumnya memiliki kedekatan makna dengan alur lagu. Dengan tapak yang memanjang perancang memanfaatkan ini sebagai alur pembentuk sirkulasi dengan acuan durasi dan kesan lagu.

Adapun pilihan vegetasi akan mengacu pada kesan lagu yakni diantaranya misteri, liar, dinamika. Sedangkan untuk ruang luar ornamen-ornamen hias berupa lampu taman dan *sculpture* pilihan juga akan menyesuaikan dengan komposisi bentukan yang hadir.

Beberapa pilihan vegetasi yang dipilih perancang diantaranya adalah sebagai berikut:

Plumeria (kamboja) : kesan misteri, pilihan warna yang digunakan mengacu pada hasil analisa waktu libur.



Gambar 7.5 Kamboja  
*Anoni,m*

Pennisetum alopecuroides : hadir sebagai elemen semak bertujuan menghadirkan warna putih (analisa waktu libur) sekaligus sebagai penangkap elemen debu dari jalan.



Gambar 7.6 Pennisetum  
*Sumber bluestem.ca*

Adapun vegetasi sekitar juga diangkat perancang karena memiliki karakter sesuai lagu (meranggas di musim kemarau).

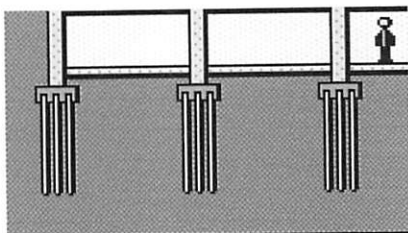
### 7.3 Konsep Ruang

Pembagian ruang akan mengacu pada bentuk yang hadir. Inti fungsi bangunan (pengungkapan) akan ditempati oleh ruang pameran dan penjualan. Adapun fungsi penunjang lain ditata berdasarkan kedekatan fungsi dan kesesuaian bentuk.

#### 7.4 Konsep Struktur dan bahan penutup

Struktur yang digunakan adalah struktur yang tahan terhadap bentang lebar (mengingat fungsi ruang pameran dan auditorium). Beberapa struktur yang digunakan diantaranya adalah struktur baja, beton prategang, dan rangka ruang.

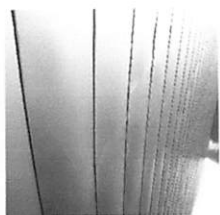
**Sub Structure** menggunakan jenis pondasi tiang pancang



Gambar 7.7 Pondasi tiang pancang  
Sumber *bluestem.ca*

**Main structure** menggunakan 2 jenis yakni struktur beton prategang (basement dan lantai 1) dan struktur rangka baja (lantai 2)

**Upper Structure:** Bentuk atap segitiga ditahan oleh rangka space frame (beban merata). Untuk menyalurkan beban merata menjadi beban titik (penyaluran ke main structure) digunakan rangka penyalur beban.



Gambar 7.8 Penutup metal  
Sumber *bluestem.ca*

Untuk bahan penutup, perancang memilih metal sebagai bahan penutup. Hal ini mengacu pada penelusuran semiosis dari kesan lagu “cadas”..

#### 7.5 Konsep Akustik

Konstruksi akustik ruang dengan bahan akustik yang tepat akan sangat membantu terciptanya keakraban akustik dan ruang akustik yang hidup. Suara musik dengan intensitas 100 – 120 dB dalam suatu auditorium agar tidak menimbulkan kebisingan di luar ruang atau ruang lain, dapat direduksi sesuai SRI (sound reduction index) sebesar 116 dB, yaitu dengan dua kali konstruksi dinding bata (1bata) ditambah bahan kedap suara yang dipisahkan dengan memberi rongga.

Sistem tata suara pada panggung auditorium menggunakan alat penguat suara (*microphone* dan kabel-kabel penghubung *sound system*) oleh para pemain dan menempatkan *loudspeaker* dengan arah hadap ke pemain (*monitor sound*) agar pemain dapat mengecek kekerasan suaranya.

## 7.6 Konsep Utilitas

### 7.6.1. Drainase

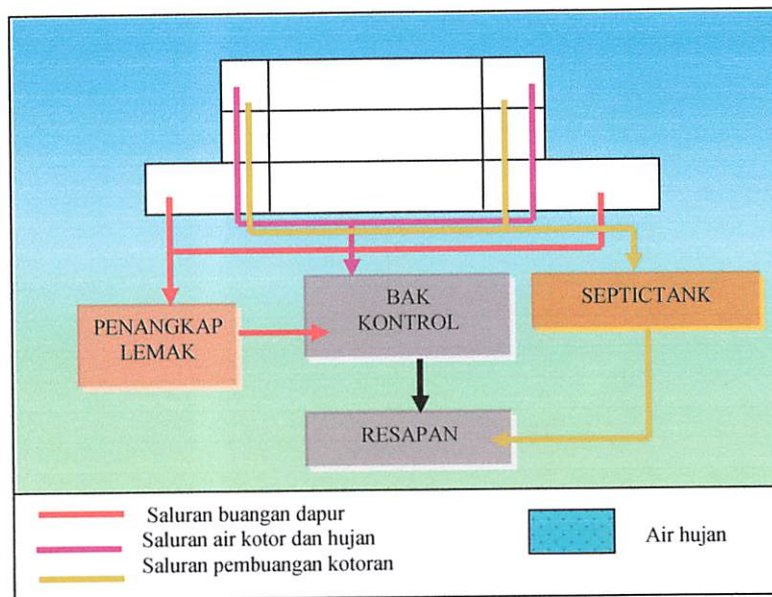
#### Air bersih

Dengan asumsi bangunan nantinya terdiri atas 2 lantai maka air bersih akan memanfaatkan PDAM sebagai sumbernya. Titik meteran akan diletakkan pada kontur tertinggi dari tapak. Penyaluran vertikal direncanakan dengan penataan pipa air bersih pada shaf bangunan untuk kemudian disalurkan.

#### Air Kotor

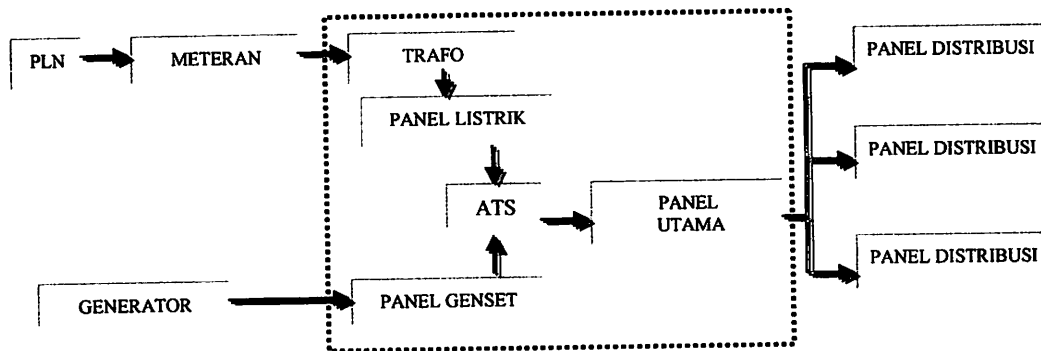
Penyaluran air kotor bersifat *'recycling'* dengan pertimbangan tidak adanya limbah berbahaya yang keluar dari bangunan. Penyaluran vertikal direncanakan dengan penataan pipa air kotor pada shaf bangunan untuk kemudian dibuang.

Terkait bentuk tapak yang relatif panjang maka penempatan saluran pembuangan akhir terbagi menjadi beberapa bagian



### 7.6.2 Pencahayaan

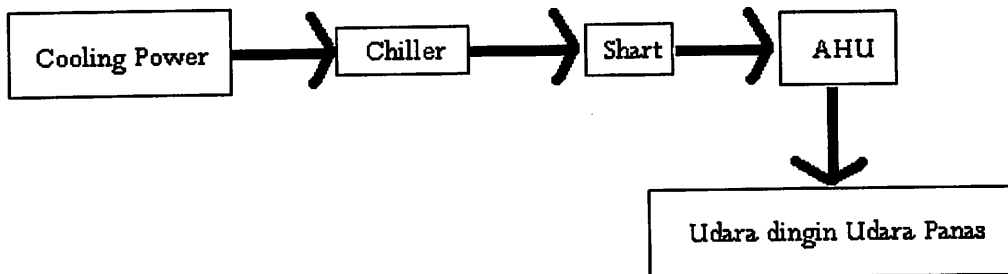
Pencahayaan buatan menggunakan sumber listrik dari tenaga PLN dan Genset. Adapun pencahayaan alami akan digunakan pada beberapa ruang yang membutuhkan. Berikut skema distribusi listrik yang bersumber dari PLN:



Terkait cahaya buatan sistem layer menjadi pilihan perancang dalam menghadirkan kesan ruang. Adapun kesan bangunan penggunaan lampu sorot pada beberapa sudut tangkapan utama mata terhadap bangunan diharapkan memberi kesan dramatis.

### 7.6.3 Penghawaan

Sistem penghawaan menggunakan AC dengan pembagian sistem *split* dan *sentral*. Sistem Split akan digunakan pada beberapa fungsi ruang yang membutuhkan perlakuan akustik khusus (untuk menghindari cacat akustik) Adapun sistem sentral akan digunakan pada ruang pameran dan penjualan sebagai fungsi utama.



*Blanket air* sebagai pembatas ruang juga diaplikasikan pada beberapa titik yang dianggap sebagai batas ruang.

### 7.6.4 Lift

Penggunaan Lift pada bangunan dimaksudkan untuk pengangkutan barang pameran dan jual serta sebagai transportasi vertikal bagi penyandang cacat. Lift akan berbatasan dengan struktur pendukung yang juga berfungsi sebagai shaf.



## DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades, A. C. (1990). *Poetics of Architecture: Theory of Design*, New York: Van Nostrand Reinhold.
- Aristotle, *Poetics*. translated by S. H. Butcher.
- Snyder C. James, *Pengantar Arsitektur*, Erlangga (1985)
- Ikhwanuddin (2005), *Menggali Pemikiran Posmodernisme dalam Arsitektur*, cetakan pertama, Maret 2005; Penerbit Gadjah Mada University Press
- Ching, F. D.K. (2000). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatahan, Edisi Kedua*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ramsey Sleeper; *Architectural Graphic Standards* (2000)
- Leslie L. Doelle, *Akustika Lingkungan*, Erlangga (1985)
- Darmawanti, Diyan. (1991). *Taman Wisata dan Budaya Senaputra di Malang, Skripsi*, Malang: Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya Malang. (Tidak dipublikasikan)
- Mandaka, Mutiawati. (2003). 'Observatorium Astronomi Lembang - Jawa Barat: Interpretasi Novel "Supernova" ke dalam Arsitektur melalui Pendekatan Makna', *Seminar Nasional "Menimbang Ulang Cara Merancang"*, Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
- Rachel, Zipora. (2007). 'Transformasi Mimesis pada desain Galeri Intepretasi Novel Laskar Pelangi Melalui Paradigma *Poetica Aristoteles* Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Arsitektur Universitas Brawijaya Malang
- Ida, Rahayu, (2006).: Menuju Model Pembentuk Watak Lulusan yang Tanggap Perubahan' Sebuah Penjelajahan Desain yang Berakhir Terbuka pada Taman Wisata dan Budaya Senaputra di Malang, tema Kolaborasi Metode Desain Pragmatik dan Intuitif, Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya Malang '
- Fauziah, Nur, (2005).: Pusat Musik Modern di Malang, Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya Malang '
- Fitriana, Lily, (2009).: Gedung DPRD Kota Tidore Kepulauan dengan tema Arsitektur Simbolik, Jurusan Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang '
- Fauziah, Nur, (2005).: Pusat Musik Modern di Malang, Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya Malang '
- Choirul F. *Perancangan Museum Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia Di Surabaya*, Jurusan Arsitektur Universitas Brawijaya Malang (2007)

Sonny (2009); Galeri Musik Modern di Malang dengan Tema Dekonstruksi, Jurusan Arsitektur, Institut Teknologi Nasional Malang

Sudjiman, Panuti dan Zoess Art, Van. (1991). *Serba-Serbi Semiotika*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

<http://pusatbahasa.diknas.go.id/kbbi/index.php>

[http://www.encyclopedia.msn.com/encyclopedia\\_761568827\\_2/music.html](http://www.encyclopedia.msn.com/encyclopedia_761568827_2/music.html)

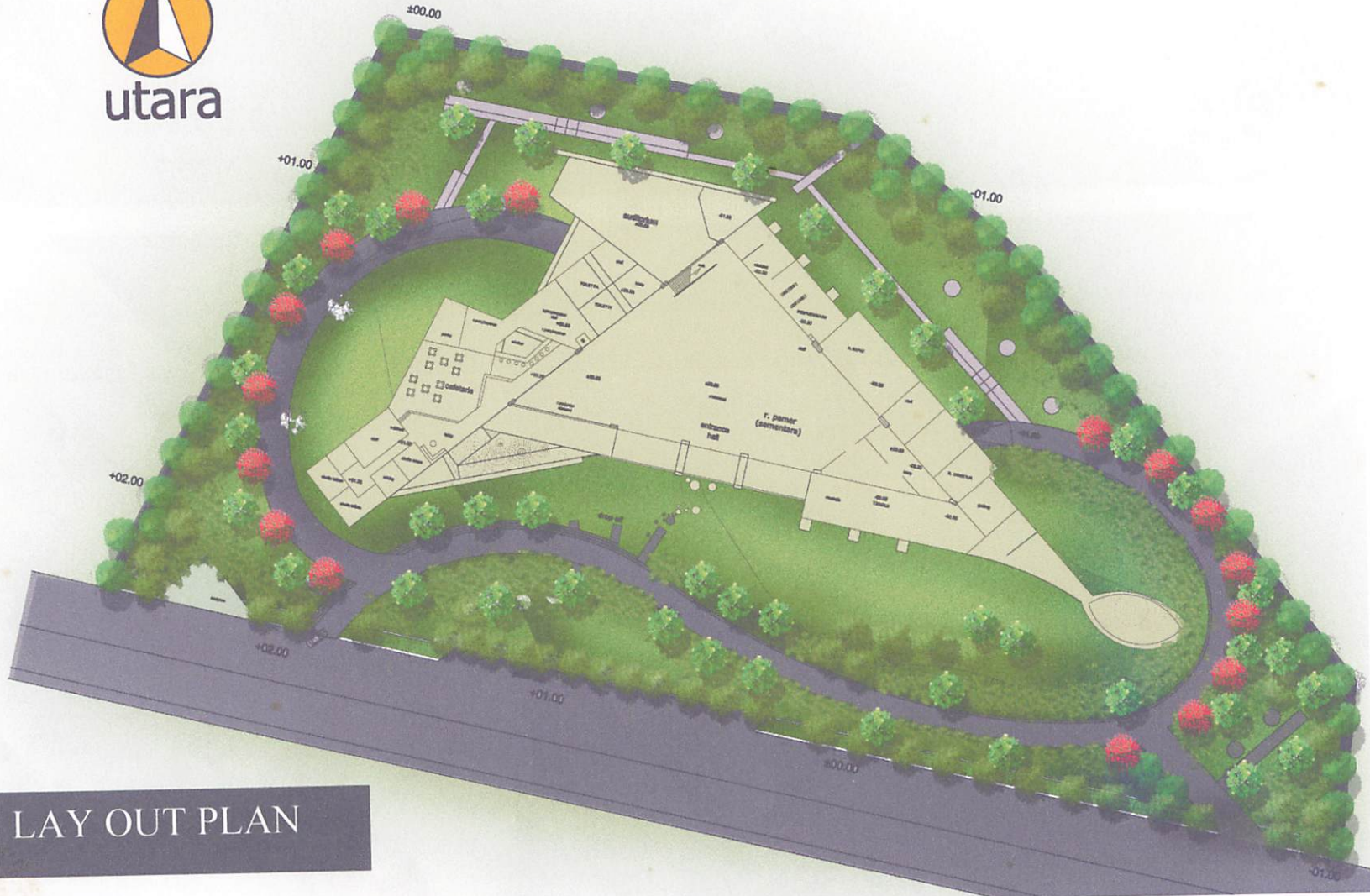
[www.Greatbuildings.com/buildings/East\\_Wing\\_National\\_Gallery.html](http://www.Greatbuildings.com/buildings/East_Wing_National_Gallery.html)

[www.yamaha.co.id](http://www.yamaha.co.id)

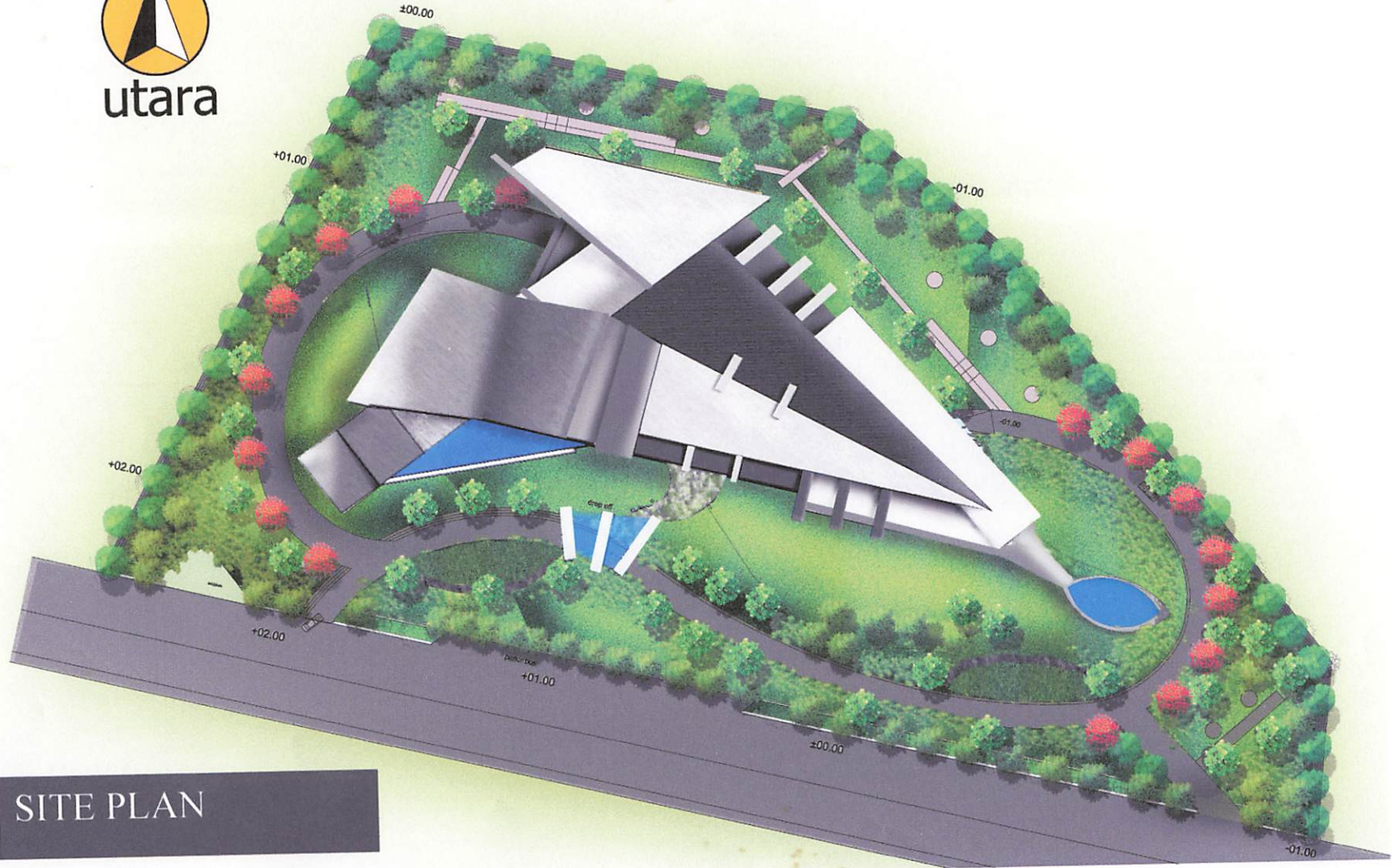
[www.joehanto.multiply.com](http://www.joehanto.multiply.com)



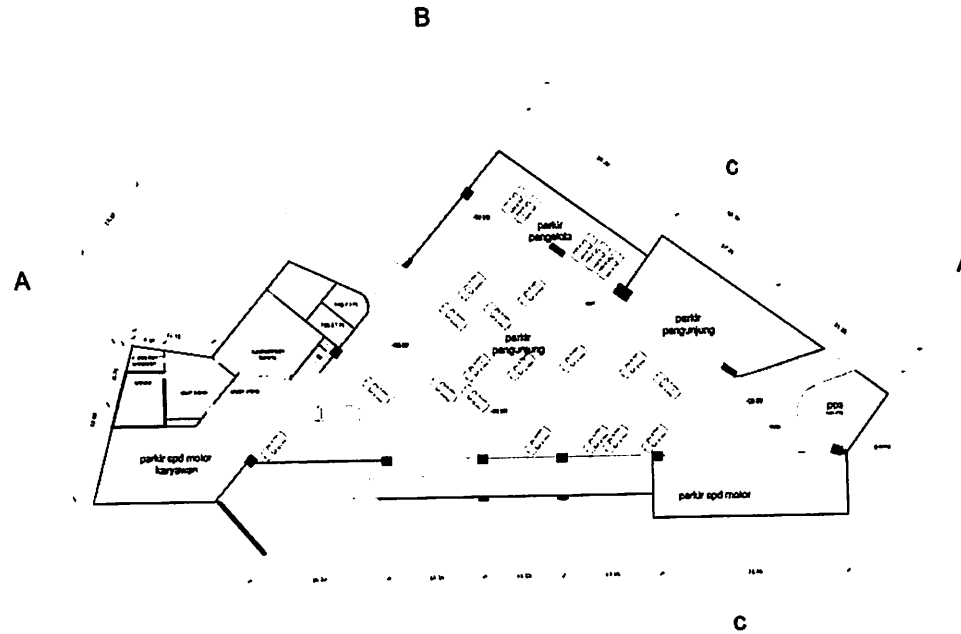
utara



LAMPIRAN



SITE PLAN



**DENAH**basement



**SKRIPSI ARSITEKTUR  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FTSP ITN MALANG  
Semester Genap 2010/2011**

**GALERI MUSIK MODERN DI BATU  
DENGAN TEMA  
ARSITEKTUR SIMBOLISME**

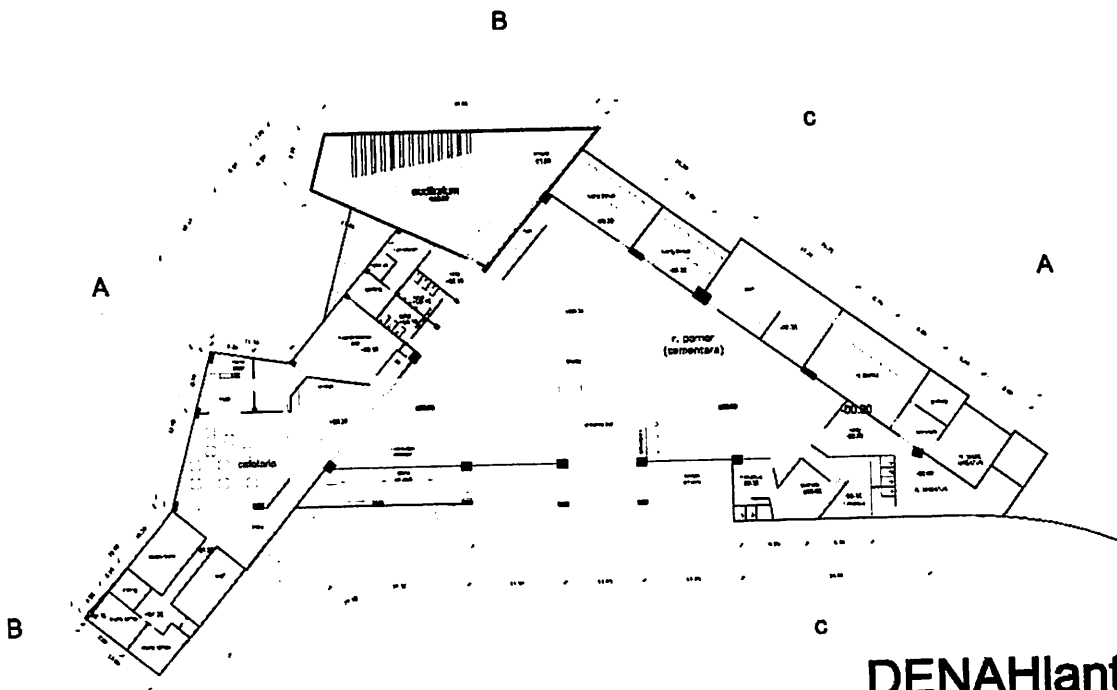
**MUHAMMAD YASSER  
09.22.902**

**PEMBIMBING**


**IR. BREEZE MARINGKA, MSA**

**IR. Y. SETYO PRAMONO, MT**

**Pengesah**



**DENAH lantai I**

  
**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
**JURUSAN ARSITEKTUR**  
**FTSP ITN MALANG**  
 Semester Genap 2010/2011

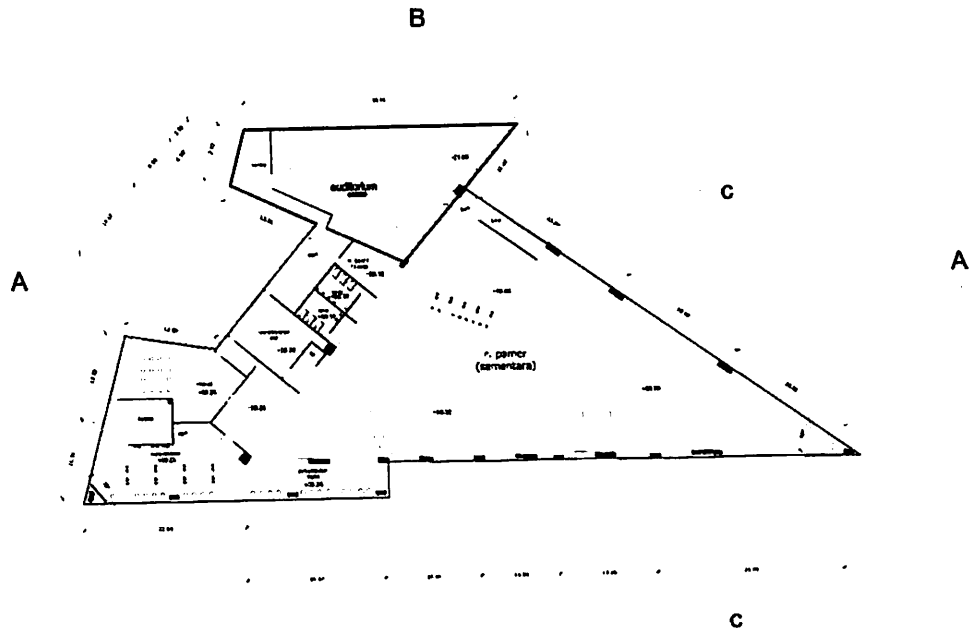
**GALERI MUSIK MODERN DI BATU**  
**DENGAN TEMA**  
**ARSITEKTUR SIMBOLISME**

**MUHAMMAD YASSER**  
 09.22.902

**PRMBIMBING**

**IR. BREEZE MARINGKA, MSA**  
**IR. Y. SETYO PRAMONO, MT**

Pengesah



**DENAH**lantai II

  
**SKRIPSI ARSITEKTUR**  
**JURUSAN ARSITEKTUR**  
**FTSP ITN MALANG**  
 Semester Genap 2010/2011

**GALERI MUSIK MODERN DI BATU**  
**DENGAN TEMA**  
**ARSITEKTUR SIMBOLISME**

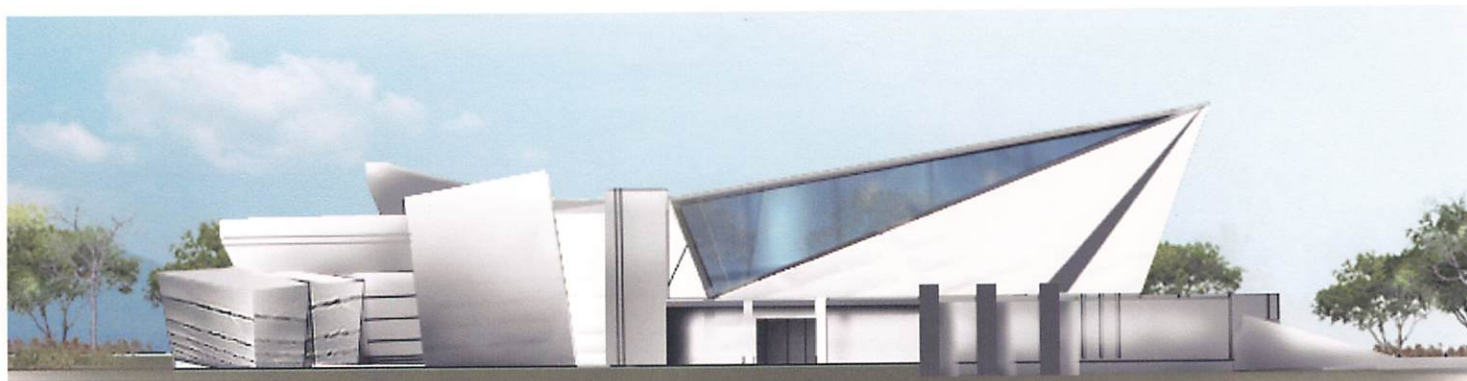
**MUHAMMAD YASSIR**  
 09.22.902

**PEMBIMBING**

**IR. BREEZE MARINGKA, MSA**

**IR. Y. SETYO PRAMONO, MT**

Pengesah



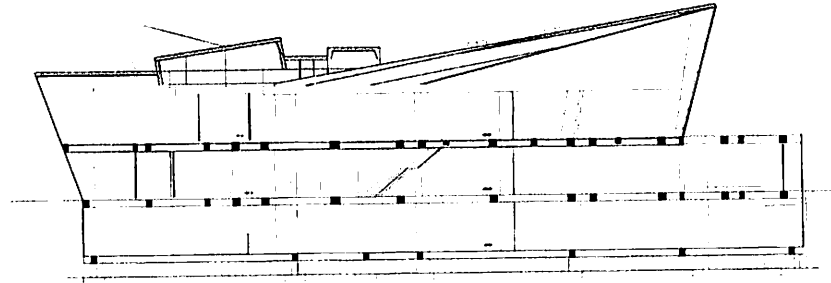
tampak depan



tampak samping kanan







POTONGAN A-A

SKRIPSI ARSITEKTUR  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FTSP ITN MALANG  
Semester Genap 2010/2011

GALERI MUSIK MODERN DI BATU  
DENGAN TEMA  
ARSITEKTUR SIMBOLISME

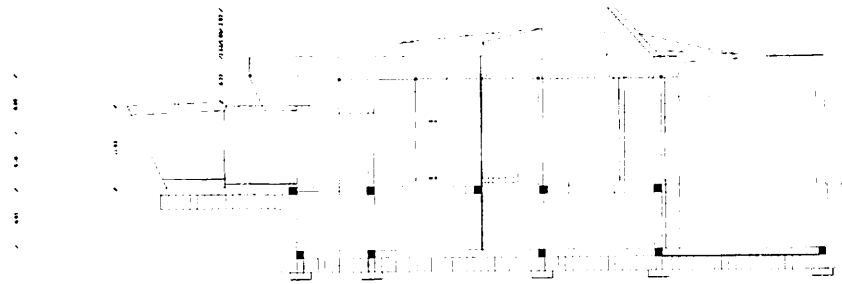
MUHAMMAD VASSER  
09.22.902

PEMBIMBING

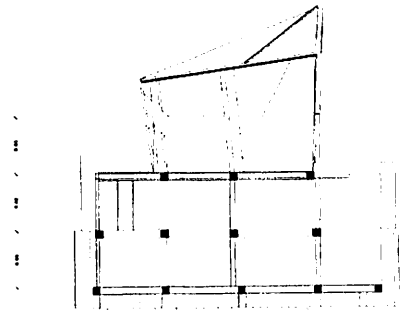
IR. BREEZE MARINGKA, MSA

IR. Y. SETYO PRAMONO, MT

Pengesah



POTONGAN B-B



POTONGAN C-C

SKRIPSI ARSITEKTUR  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FTSP ITN MALANG  
Semester Genap 2010/2011

GALERI MUSIK MODERN DI BATU  
DENGAN TEMA  
ARSITEKTUR SIMBOLISME

MUHAMMAD YASSER  
09.22.902

PEMBIMBING

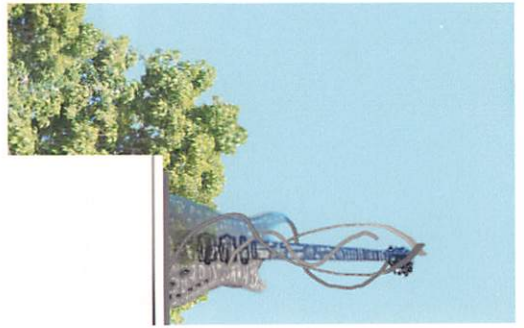
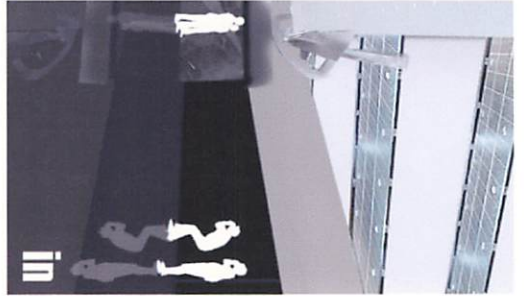
IR. BREEZE MARINGKA, MSA

IR. Y. SETYO PRAMONO, MT

Pengesah



## PERSPEKTIF



VELINDO

VELINDO

VELINDO

VELINDO

VELINDO

VELINDO

VELINDO

VELINDO

VELINDO

VELINDO

DO

VELINDO

VELINDO

VELINDO

VELINDO

VELINDO

VELINDO

VELINDO

VELINDO

VELINDO

DO

DO

DO

**SIRKULASI KELUAR BANGUNAN**  
ditata dengan maksud menghadirkan kesan akhir lagu (hasrat penunjukan kembali)

**PERGERAKAN (jari menggenggam)**  
adaptasi dari bentuk jari menggenggam gitar

**PERGERAKAN**  
adaptasi dari bentuk leher gitar dengan efek tampilan yang seakan bergerak

**KOLAM PUSARAN**  
Pusaran dipilih perancang dengan maksud adaptasi bentuk sidik jari

PE  
ada  
gita

POLA  
ditata  
pai kes  
suaian  
lagu (n

Dalam proses dlat



maket



