

## **GALERI MUSIK DI KOTA MALANG TEMA: ARSITEKTUR HI-TECH**

**Bayu Putra Setyawan<sup>1</sup>, Suryo Tri Harjanto<sup>2</sup>, Ghoustonjiwani Adi Putra<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

<sup>2,3</sup> Dosen Prodi Arsitektur, Fak. Teknik Sipil dan Perencanaan, ITN Malang

e-mail: <sup>1</sup>baayps05@gmail.com, <sup>2</sup>totosuryosaja@gmail.com, <sup>3</sup>Ghoustonputra@lecturer.itn.ac.id

### **ABSTRAK**

*Musik bisa di definisikan seni atau ilmu yang menyusun sebuah suara atau nada dalam urutan, kombinasi, dan juga adanya hubungan temporal untuk menghasilkan suara yang memiliki kesinambungan dan kesatuan. Menurut pengertian dari Wikipedia bahwa musik ini ialah sebuah nada atau suara yang memang disusun sedemikian rupa sehingga bisa mengandung irama yang indah, lagu, dan keharmonisan terutama untuk suara yang dihasilkan atau diciptakan dari alat-alat yang memang bisa menghasilkan sebuah irama (Wikipedia, 2018). Salah satu sarana yang dapat mendukung berkembangnya musik adalah galeri musik. Galeri musik adalah sebuah bangunan yang berfungsi atau diperuntukan untuk masyarakat umum. Galeri musik berfungsi mengumpulkan, memamerkan, serta mengedukasi masyarakat agar lebih bisa menghargai dan mengerti akan nilai sebuah seni khususnya musik. Dengan adanya Galeri Musik ini juga diharapkan akan mengurangi praktek pembajakan yang dilakukan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab. Optimalisasi fungsi Galeri Musik menggunakan pendekatan arsitektur Hi-Tech. Gagasan dasar dalam perumusan konsep dan rancangan untuk fasilitas tersebut berasal dari berkembangnya musik itu sendiri dibalut dengan teknologi-teknologi yang berkembang saat ini, di mana musik dikemas lebih menarik dan dipresentasikan lebih kekinian dengan balutan teknologi-teknologi terakhir. Penerapan konsep ini dilakukan dengan pemilihan material, bentuk bangunan, sirkulasi, penataan ruang di dalam dan di luar ruang, serta fasade bangunan sesuai arsitektur hi-tech.*

**Kata kunci : Musik, Galeri, Arsitektur Hi-Tech**

### **ABSTRACT**

*Music can be defined as the art or science that composes a sound or tone in sequence, combination, and also the existence of temporal relationships to produce sounds that have continuity and unity. According to Wikipedia music is a tone or sound that is arranged in such a way that it can contain beautiful rhythms, songs, and harmony, especially for the sound produced or created from instruments that can indeed produce a rhythm. One of the tools that can support the development of music is the music gallery. A music gallery is a building that functions or is intended*

---

*for the general public. The function of music galleries is to collect, exhibit, and educate the public so that they can better appreciate and understand the value of art, especially music. The existence of this music gallery is also expected to reduce the practice of piracy by irresponsible parties. The optimization function of the music gallery is using the Hitech architecture approach. The basic idea in the formulation of concepts and designs for these facilities comes from the development of music itself wrapped with floating technologies today, where music is more interesting and presented more up-to-date with the wrapping of the latest technologies. The application of this concept is carried out by selecting the material, the shape of the building, circulation, the arrangement of the space inside and outside space, as well as the building facade according to Hitech architecture.*

**Keywords : Music, Gallery, Architecture Hi-Tech**

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Seiring dengan berkembangnya zaman, musik mejadi salah satu bagian dari kehidupan kita dan menjadi industri yang cukup menjanjikan. Akan tetapi saat ini banyak sekali pembajakan yang dilakukan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggungjawab, dimana hal ini akan merugikan pihak-pihak yang seharusnya mendapat keuntungan lebih seperti produser musik dan lain-lain.

Tentunya agar pembajakan ini berhenti kita harus mengajarkan atau kurang lebih masyarakat tahu bagaimana proses-proses dalam pembuatan sebuah musik, sehingga masyarakat akan lebih menghargai sebuah karya musik dan tidak membeli barang-barang bajakan.

Maka sebuah Galeri Musik banyak sekali manfaatnya, diantaranya masyarakat akan lebih mengerti tentang musik dan bagaimana proses-proses dalam pembuatan sebuah musik. Selain itu banyak sekali musisi-musisi *indie* yang memiliki kualitas baik namun belum diketahui oleh masyarakat, sehingga dengan adanya Galeri Musik ini karya mereka dapat lebih dikenal.

### **Tujuan Perancangan**

Merancang sebuah bangunan Galeri Musik yang dapat menarik minat pengunjung terhadap musik dengan menerapkan nilai-nilai tema arsitektur *hi-tech* dalam bentuk fisik bangunan.

## Lokasi Tapak

Tapak berada di wilayah Kota Malang yaitu di Jl. Pahlawan Trip, Kelurahan Oro-oro Dowo, Kecamatan Klojen, Kota Malang. Tapak memiliki luas  $\pm 4.000 \text{ m}^2$ .

Batas-batas wilayah tapak adalah sebagai berikut :

- a. Sisi utara : Perumahan
- b. Sisi selatan : Jl. Pahlawan Trip
- c. Sisi timur : Jl. Pahlawan Trip
- d. Sisi barat : Javanine Resto



**Gambar 1. Lokasi Tapak**  
Sumber: (Peta Garis Kota Malang)

## Tema

Tema pada perancangan bangunan Galeri Musik di Kota Malang adalah Arsitektur *Hi-Tech*. Arsitektur *Hi-Tech* diartikan sebagai suatu aliran arsitektur yang bermuara pada ide gerakan arsitektur modern yang membesar-besarkan kesan struktur dan teknologi suatu bangunan. Karakteristik yang menjadi referensi arsitektur high tech adalah bangunan yang terbuat dari material sintesis seperti logam, kaca dan plastic (Watung, 2013). Poin-poin yang disimpulkan sebagai karakteristik penerapan high technology pada bidang arsitektur juga di sampaikan oleh Charles Jenks, yaitu (Muhartati, 2011) :

- 
1. Fleksibilitas ruang
  2. Strategi praktis komponen pasang rakit (plug in pod)
  3. Structural expression

### **Batasan Perancangan**

Batasan perancangan Pusat Galeri Musik di Kota Malang adalah sebagai berikut:

1. Batasan wilayah dalam perancangan ini adalah Kota Malang, Jawa Timur.
2. Yang menjadi subjek dalam perancangan ini adalah masyarakat Kota Malang dan Wisatawan Kota Malang.
3. Objek yang dipamekan dalam galeri musik adalah hasil dari seni musik itu sendiri dan alat-alat musik.

### **Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang sebuah bangunan Galeri Musik yang dapat menarik minat pengunjung terhadap musik dengan menerapkan nilai-nilai tema arsitektur *hi-tech* dalam bentuk fisik bangunan?

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Pengertian Judul**

Galeri Musik merupakan bangunan yang diperuntukkan bagi masyarakat umum yang berfungsi untuk mengumpulkan, memamerkan, serta mengedukasi masyarakat agar lebih bias menghargai dan mengerti akan nilai sebuah karya seni khususnya dibidang musik.

### **Pengertian Tema**

Arsitektur *Hi-Tech* adalah suatu aliran arsitektur yang bermuara pada ide gerakan arsitektur modern yang membesar-besarkan kesan struktur dan teknologi suatu bangunan. Karakteristik yang menjadi referensi arsitektur high tech adalah bangunan yang terbuat dari material sintetis seperti logam, kaca dan plastik.

## **METODE PERANCANGAN**

Penerapan tema arsitektur hi-tech dalam perancangan Galeri Musik ini terbagi menjadi beberapa tahapan berikut:

1. Tapak: Pemilihan tapak yang sesuai dengan kebutuhan bangunan serta menganalisa potensi dan kerurangan yang berada di sekitar

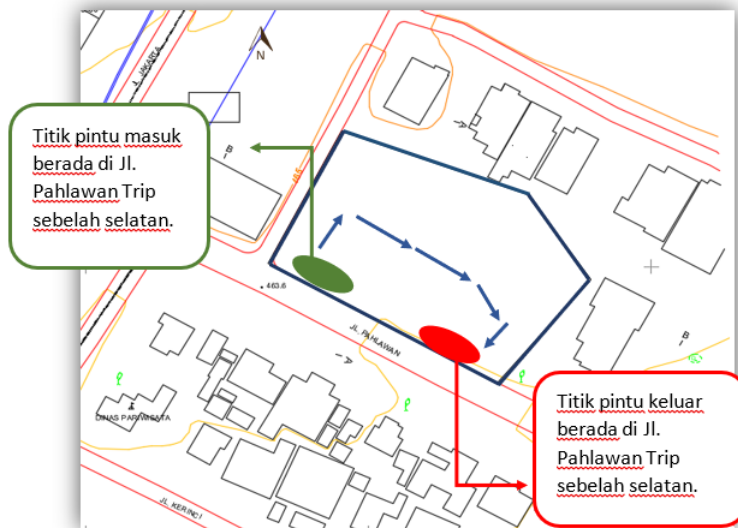
- tapak untuk memaksimalkan potensi juga meminimalisir kekurangan yang ada.
2. Bentuk: Merancang bangunan bertema arsitektur hit-tech mengikuti aturan *function follow form*, ruang akan muncul setelah pengolahan bentuk.
  3. Ruang: Dalam penerapan tema arsitektur hit-tech ruang merupakan objek kedua yang diolah setelah bentuk focus utama ruang Galeri Musik adalah pencahayaan, presentasi, dan akustik ruang. Perancangan interior diolah untuk menghasilkan kenyamanan visual, akustik dan thermal.
  4. Struktur dan Utilitas: Struktur yang digunakan disesuaikan dengan konsep bentuk bangunan. Sedangkan utilitas yang utama pada Pusat Kerajinan Rajut merupakan pencahayaan, penghawaan dan akustik bangunan. Karena peletakan lampu dan temperatur ruang sangat berpengaruh pada kenyamanan pengunjung serta penyimpanan bahan dan koleksi yang dipamerkan serta akustik juga berpengaruh dalam kenyamanan pengunjung dalam mendengarkan musik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan analisa pada perancangan Galeri Musik di Kota Malang berdasarkan kebutuhan ruang, kebutuhan fasilitas serta kapasitas pengguna bangunan maka didapatkan hasil sebagai berikut:

### Konsep Umum (Tapak)

Titik pintu masuk dan titik pintu keluar terletak pada Jalan Pahlawan Trip sebelah selatan. Kekurangan dari penempatan titik-titik ini pada jam-jam tertentu pada Jalan Pahlawan Trip terjadi kemacetan karena jam pulang kerja dan jam pulang sekolah. Namun pengunjung akan dipermudah dalam sirkulasi di dalam site.



**Gambar 2. Sirkulasi Tapak**  
Sumber: data pribadi

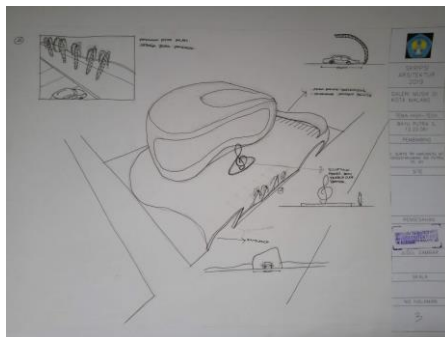
## Ruang Luar

### 1. Ruang Terbuka Hijau

Vegetasi yang sudah ada beberapa akan dibiarkan dan beberapa akan diganti dengan pohon pengarah dan tambahan tanaman penghias dan pelantai.

### 2. Area Parkir

Area parkir dibagi menjadi 3 bagian, yaitu area parkir bus yang berada di sebelah kanan site, area parkir motor di sebelah kanan site dan area parkir mobil di basement.



**Gambar 3. Area Parkir**  
Sumber: data pribadi

## Pencahayaan

- Pencahayaan buatan, pencahayaan buatan sebaiknya memenuhi persyaratan sebagai berikut :
  1. Mempunyai intensitas yang cukup sesuai dengan jenis kegiatan
  2. Tidak menimbulkan pertambahan suhu udara yang berlebih pada ruangan.
  3. Memberikan pencahayaan yang tetap menyebar secara merata, tidak berkedip, tidak menyilaukan dan tidak menimbulkan bayang-bayang yang dapat mengganggu kegiatan.

### Pencahayaan

Teknik pendistribusian cahaya, dibedakan menjadi :

- a. Distribusi pencahayaan langsung (*direct lighting*)
  - b. Distribusi pencahayaan semi langsung (*semi direct lighting*)
  - c. Distribusi pencahayaan difus (*general diffuse lighting*)
  - d. Distribusi pencahayaan semi tidak langsung (*semi indirect lighting*)
  - e. Distribusi pencahayaan tidak langsung (*indirect lighting*)
- (Kristian, Leonardo, & Halim, 2018)
- Pencahayaan alami, faktor-faktor yang perlu diperhatikan agar penggunaan sinar alami mendapat keuntungan, yaitu:
    1. Variasi intensitas cahaya matahari.
    2. Distribusi dari terangnya cahaya.
    3. Efek dari lokasi, pemantulan cahaya.
    4. Letak geografis dan kegunaan bangunan gedung

## Jenis & Besaran Ruang

Tabel 1. Besaran Ruang Kelompok Kegiatan Utama

Sumber: data pribadi

No	Ruang Kegiatan Utama	Luas (m <sup>2</sup> )
1	Penerima Publik	65 m <sup>2</sup>
2	Ruang Pamer	2100 m <sup>2</sup>
3	Ruang Lelang	154 m <sup>2</sup>
4	Ruang Koleksi / Kurator	179 m <sup>2</sup>
5	Ruang Konservasi	156 m <sup>2</sup>
6	Ruang Penyajian	118 m <sup>2</sup>
7	Ruang Edukasi	112 m <sup>2</sup>
	Jumlah	<b>2886 m<sup>2</sup></b>

Tabel 2. Besaran Ruang Kelompok Kegiatan Pengelola

Sumber: data pribadi

---

No	Ruang Kegiatan Pengelola	Luas (m <sup>2</sup> )
1	Ruang Direktur	29 m <sup>2</sup>
2	Ruang Wakil Direktur	29 m <sup>2</sup>
3	Ruang Sekretaris	14 m <sup>2</sup>
4	R. Administrasi, TU, dan Bagian Pengelola	400 m <sup>2</sup>
Jumlah		<b>471 m<sup>2</sup></b>

**Tabel 3. Besaran Ruang Kelompok Kegiatan Penunjang**

Sumber: data pribadi

No	Ruang Kegiatan Penunjang	Luas (m <sup>2</sup> )
1	Souvenir Shop	110 m <sup>2</sup>
2	Cafeteria	121 m <sup>2</sup>
Jumlah		<b>230 m<sup>2</sup></b>

**Tabel 4. Besaran Ruang Kelompok Kegiatan Pelayanan**

Sumber: data pribadi

No	Ruang Kegiatan Pelayanan	Luas (m <sup>2</sup> )
1	Ruang Ibadah	99 m <sup>2</sup>
2	Mekanikal Elektrikal	310 m <sup>2</sup>
Jumlah		<b>409 m<sup>2</sup></b>

**Tabel 5. Area Parkir**

Sumber: data pribadi

No	Area Parkir	Luas (m <sup>2</sup> )
1	Parkir Motor Pengunjung	120 m <sup>2</sup>
2	Parkir Mobil Pengunjung	480 m <sup>2</sup>
3	Parkir Bus Pengunjung	800 m <sup>2</sup>
4	Parkir Motor Pengelola	120 m <sup>2</sup>
5	Parkir Mobil Pengeola	480 m <sup>2</sup>
6	Parkir Loading Area	96 m <sup>2</sup>

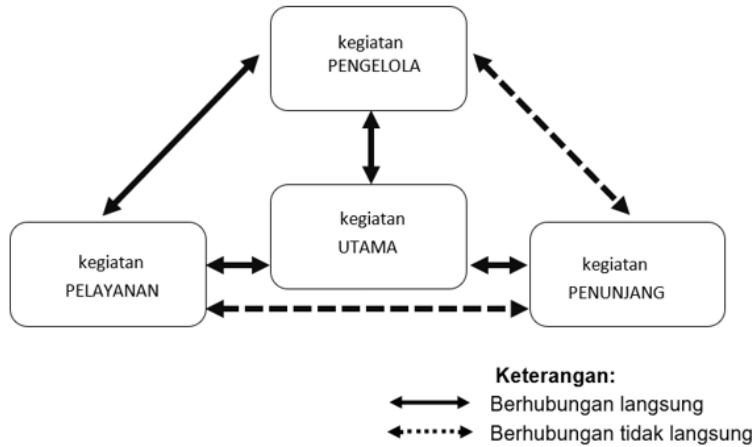
---



Jumlah	<b>2096 m<sup>2</sup></b>
--------	---------------------------

## Organisasi Ruang

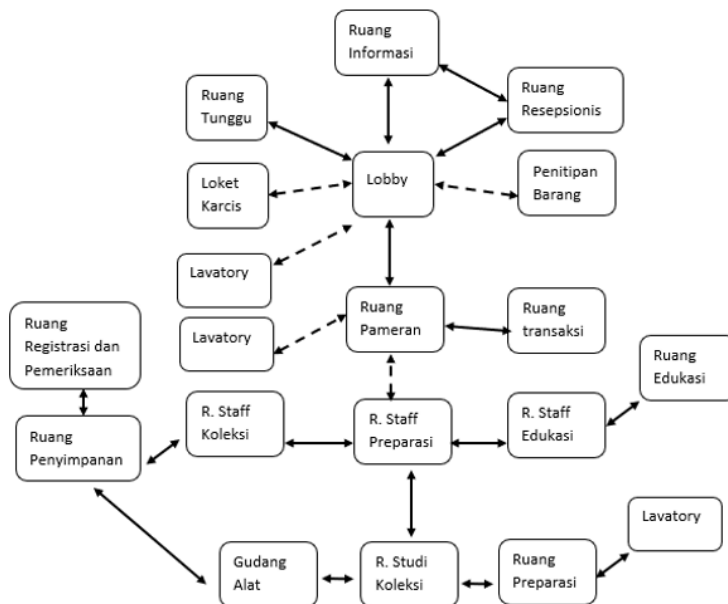
- Organisasi Ruang Makro



**Gambar 4. Organisasi Ruang Makro**

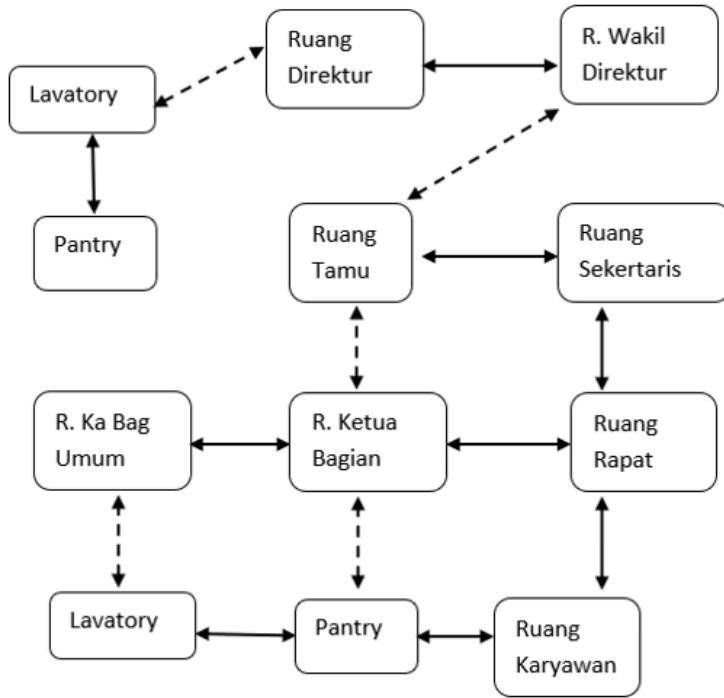
Sumber: data pribadi

- Organisasi Ruang Mikro

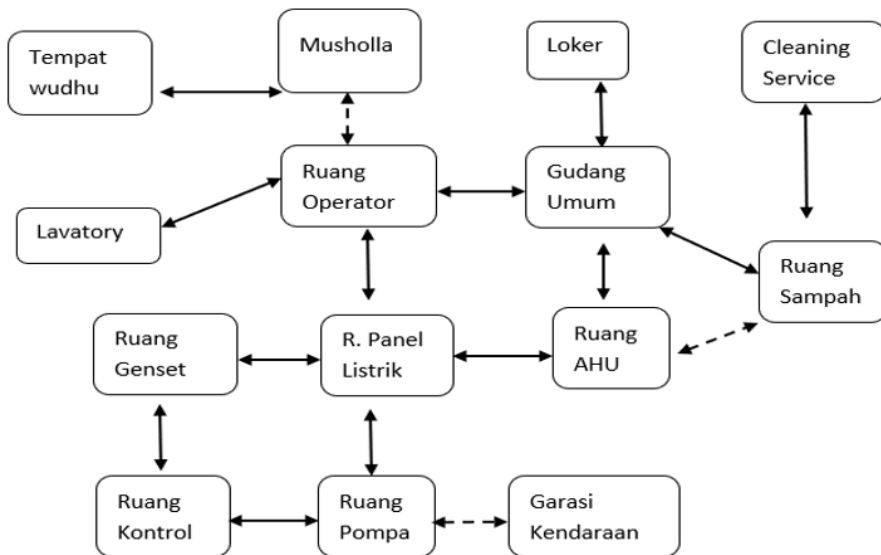


**Gambar 5. Organisasi Ruang Mikro Utama**

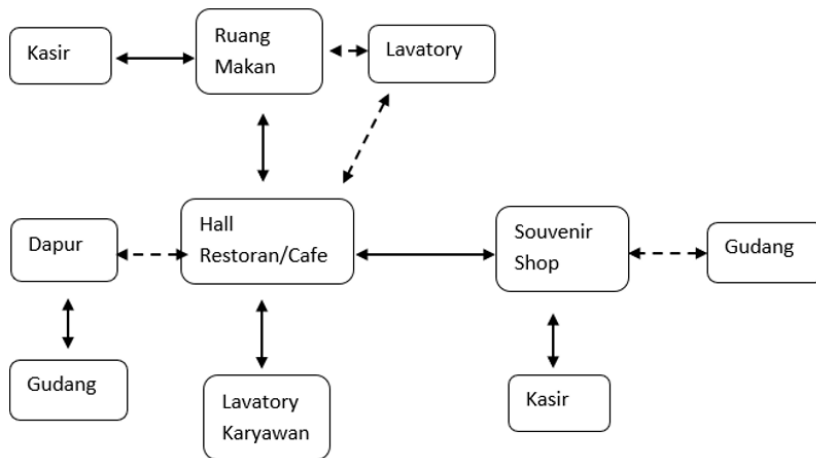
Sumber: data pribadi



**Gambar 6. Organisasi Ruang Mikro Pengelola**  
 Sumber: data pribadi

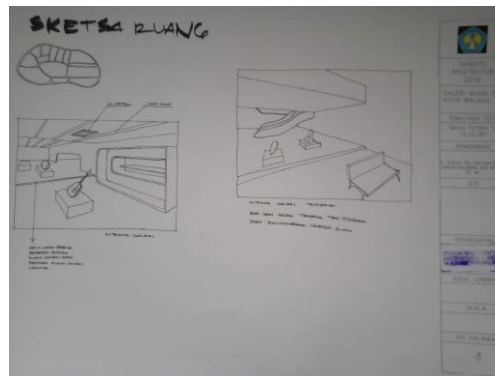


**Gambar 7. Organisasi Ruang Mikro Pelayanan**  
 Sumber: data pribadi



**Gambar 8. Organisasi Ruang Mikro Penunjang**  
Sumber: data pribadi

## Ruang



## Bentuk

Karena fungsi bangunan lebih mengutamakan estetika bentuk dan visual pada bangunan, maka bentuk dasar mengikuti aturan "*Function Follow Form*" sehingga ruangan menyesuaikan dengan bentuk bangunan. Sehingga bentuk akan dieksplor lebih lagi sesuai dengan tema arsitektur hitech.

---

## KESIMPULAN

Secara umum, penerapan konsep pada rancangan Galeri Musik di Kota Malang dengan tema Arsitektur Hi-Tech didasari oleh kriteria dari analisa tapak, pemilihan material yang digunakan dalam pembangunan Galeri Musik. Selain itu konsep-konsep yang dihadirkan pada bentuk bangunan diharapkan dapat mengundang pengunjung dan dibalutnya musik dengan teknologi-teknologi masa kini dapat membuat pengunjung lebih menghargai musik lebih lagi. Karena orientasi perancangan Galeri Musik di Kota Malang sebagai objek edukasi bagi masyarakat untuk lebih menghargai seni khususnya seni mesik dan para pelaku musik. Dimana kegiatan opsional Galei Musik akan didukung dengan pengemasan dengan teknologi yang terbaru, system utilitas dan struktur bangunan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kristian, M. S., Leonardo, & Halim, E. A. (2018). Pengaruh Cara Distribusi Pencahayaan Buatan Pada Kenyamanan Bercengkerama Pengunjung Kafe. *Serat Rupa Journal of Design*, 151.
- Muhartati, R. (2011). PENERAPAN TEORI ARSITEKTUR HIGH TECHNOLOGY PADA RANCANGAN GEDUNG OLAHRAGA DI PURBALINGGA. 757.
- Watung, G. (2013). Arsitektur Hi-Tech Pada Bangunan Otomotif. 12.
- Wikipedia. (2018, juni 22). Retrieved from <https://id.wikipedia.org/wiki/Musik>