

The logo of Universitas Kristen Maranatha is a large, light blue shield-shaped emblem. Inside the shield, there is a central cross with a flame or light source at its top. Below the cross is an open book. The text "UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA" is written in a circular path around the central symbols.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Musik telah menjadi bahasa universal yang mewarnai sejarah manusia, baik zaman prasejarah, masa kini, dan masa yang akan datang. Musik dapat menjadi media untuk berkomunikasi lintas selera, genre, kalangan, umur, status, latar belakang, maupun generasi. Dewasa ini, perkembangan musik dunia sangatlah pesat. Hal ini dapat terwujud karena didukung oleh kemajuan teknologi dan informasi. Dari segi industri dan penikmatnya, dahulu para musisi dituntut untuk berkarya mengikuti tren dan keinginan pasar. Namun kini, tren telah bergeser pada ketertarikan akan ciri khas dan keunikan karya. Paham musik seperti demikian dikenal sebagai ‘musik Indie’. Kata ‘Indie’ berasal berasal dari kata ‘independen’ yang berarti berdiri sendiri, bebas. Musik Indie berkembang di kalangan muda dan merupakan musik yang berdiri serta dikelola sendiri tanpa melibatkan prosedur

besar yang telah memiliki nama. Hal ini memungkinkan para musisi dapat berekspresi sesuai idealisme mereka tanpa harus disetiri oleh pihak lain. Pelaku musik berskala kecil seperti industri musik Indie memberi dampak positif bagi kelangsungan perkembangan industri musik tanah air di saat industri musik skala besar tengah menurun (CNN Indonesia, 2015). Sepuluh dari tujuh belas grup musik Indie tanah air yang mendunia berasal dari Kota Bandung. Hal ini menjadi peluang yang baik dan perlu diresponi untuk mendukung perkembangan musik Indonesia, terutama di Kota Bandung.

Umur produktif para musisi berada pada kisaran 20-25 tahun (lihat Bab Lampiran, subbab survei). Umumnya, masyarakat pada kisaran umur ini memiliki beberapa kendala dalam hal bermusik, seperti keterbatasan alat-alat penunjang karena harganya yang relatif mahal, kebutuhan akan ruang kegiatan bermusik seperti studio musik atau ruang komunitas musik yang memadai, ataupun kurangnya koneksi dan sosialisasi bagaimana cara memperkaya musik yang dihasilkan. Kebutuhan akan ruang kegiatan komunitas musik nampak dari besarnya persentase komunikasi sesama musisi sebagai sumber bagi para musisi mengembangkan kemahiran bermusik, pengetahuan dunia musik, relasi, dan pengalaman (lihat Bab Lampiran, subbab survei). Oleh sebab itu, dibutuhkan sebuah fasilitas bagi para musisi untuk mengoptimalkan proses berkreasi dan memperluas pengetahuan serta relasi para musisi dengan terlibat dalam komunitas.

1.2 Identifikasi Masalah

Bagi kalangan anak muda, berkarya melalui industri kreatif menjadi daya tarik dan peluang berkarier yang sangat menarik, termasuk berkarya melalui industri musik. Setiap orang memiliki hak untuk berkarya melalui musik. Namun masih terdapat beberapa hal yang seringkali menjadi hambatan eksplorasinya dalam bermusik, seperti:

1. Keterbatasan alat penunjang bermusik

Tidak semua musisi memiliki fasilitas pribadi seperti alat musik yang memadai, studio musik beserta berbagai perlengkapan penunjuangnya untuk menunjang kegiatan bermusik dan proses berkreasinya. Berdasarkan hasil survei

yang dilakukan penulis, musik masa kini banyak berkembang di kalangan muda, yaitu umur 20-25 tahun (lihat Bab Lampiran, subbab survei). Kisaran umur ini mayoritas adalah mahasiswa dan pekerja. Umumnya, alat-alat penunjang bermusik memiliki harga yang relatif mahal. Seringkali hal ini dijadikan alasan sebagai kendala yang menghambat para musisi untuk berkreasi.

2. Fasilitas

Tujuan musisi saat menyewa fasilitas musik tidak selalu bertujuan untuk melakukan rekaman. Kadangkala, mereka hanya membutuhkan tempat untuk mencari suasana untuk membentuk *mood* inspiratif mereka, ruang untuk berkreasi mengaransemen lagu, bertemu dengan sesama musisi, menyaksikan penampilan musisi lain, ataupun mencari informasi serta relasi yang dapat menunjangnya dalam berkarya dengan nyaman, aman, dan santai. Selain ruang tersebut, dibutuhkan fasilitas penunjang lainnya seperti studio musik yang memadai baik secara akustik maupun ergonominya.

3. Wadah Komunitas

Setiap pribadi dan kelompok masyarakat membutuhkan komunitas yang dapat menjadi tempat untuk saling terkoneksi, berbagi pengetahuan, menunjang potensi, dan tempat berekspresi. Dibutuhkan wadah dimana musisi lintas latar belakang, genre, pengetahuan, dapat saling bertukar pikiran atau bahkan berkolaborasi. Umumnya, komunitas-komunitas musik melakukan kegiatan rutinnya seperti *jamming session* dan berdiskusi di rumah-rumah dengan fasilitas yang terbatas. Tidak semua komunitas memiliki studio musik atau ruang sejenisnya yang dapat mewadahi kegiatan berkumpul dan bermusik dengan nyaman dan optimal.

1.3 Gagasan Perancangan

Untuk menjawab permasalahan-permasalahan di atas, dicetuskanlah gagasan fasilitas *Recording and Music Inspiration Space*. Di *Recording and Music Inspiration Space* ini, desainer akan menyajikan ruang *Connecting Space* yang memfasilitasi para musisi untuk berkumpul, bersosialisasi, mengadakan kegiatan komunitas musik berskala kecil, mendukung terbentuknya kolaborasi antar musisi,

dan menjadi salah satu pusat berkarya dan mengekspresikan karya para musisi. Wadah komunitas yang dimaksud bersifat nonformal dan target pasar diutamakan untuk kalangan muda (kisaran umur 20-25 tahun). Ruang tersebut memungkinkan musisi amatir dan professional dapat bertemu, berdiskusi, bereksperimen, dan bermusik bersama dengan mengutamakan kedekatan, kenyamanan, dan akustik ruang memadai untuk keberlangsungan kegiatan *jamming session*. Untuk memenuhi kebutuhan kegiatan komunitas musik, maka desainer merancang *seating group* yang bersifat fleksibel dan menyediakan persediaan fasilitas duduk lebih di tempat penyimpanan *stool* yang dapat diakses oleh pengunjung dengan mudah. Area ini juga menyediakan alat musik standar untuk menunjang kebutuhan berinspirasi bersama musisi lain, seperti gitar akustik.

Recording and Music Inspiration Space ini juga memfasilitasi para penggunanya dengan beberapa fasilitas penunjang lainnya, seperti dua ruang studio musik sekaligus studio rekaman, area kafe dan bar untuk kebutuhan konsumsi, dan ruang loker sebagai fasilitas penyimpanan alat-alat dan perlengkapan para pengunjung dengan aman. Berbagai fasilitas di *Recording and Music Inspiration Space* ini dikemas dengan konsep ‘resonansi’. Konsep ini diimplementasikan ke dalam gubahan dan fungsi-fungsi di ruang interior yang mendorong para musisi untuk berani berkarya, berekspresi, dan saling mengafeksi.

1.4 Rumusan Masalah

Dari masalah-masalah yang telah teridentifikasi, kita dapat menyimpulkan beberapa rumusan masalah. Berikut adalah rumusan masalahnya:

1. Siapa saja *target user* utama yang akan menjadi pengguna fasilitas *Recording and Music Inspiration Space* sebagai fasilitas kegiatan musik *Indie Jazz* ini?
2. Apa saja kegiatan yang menjadi cirikhas komunitas musik *Indie Jazz* dan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan?
3. Bagaimana perilaku para musisi dalam memperlakukan alat musik mereka dan hubungannya dengan kebutuhan fasilitas untuk mengakomodir alat musiknya?

4. Bagaimana standar akustik ruang studio yang baik dan studio seperti apakah kebutuhan akustik untuk musik *Indie Jazz*?

1.5 Tujuan Perancangan

Berikut adalah beberapa penjabaran tujuan dari perancangan *Recording and Music Inspiration Space*:

1. Menyediakan ruang yang menunjang kegiatan musik berskala kecil dan komunitas musik (musik *Indie* bergenre *Jazz*) seperti mengadakan pertemuan, *jamming session*, dan konser kecil. Juga menyediakan ruang komunitas sebagai bentuk pengembangan komunitas musik yang sudah ada di masyarakat, terutama di Kota Bandung, serta mendukung terbentuknya kolaborasi lintas komunitas.
2. Menyediakan fasilitas studio musik dan rekaman dengan kualitas yang memadai berdasarkan standar buku "*Building a Recording Studio*" karya Jeff Cooper.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dari perancangan *Recording and Music Inspiration Space* ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk para musisi

Mendukung perkembangan musik di Kota Bandung. Para musisi teredukasi untuk memahami kebutuhan ruang kegiatan bermusik lebih luas dan lebih dalam.

2. Untuk desainer

Menjadi salah satu sumber referensi perancangan untuk kebutuhan ruang kegiatan komunitas musik, terutama untuk musik *Indie*.

3. Untuk masyarakat

Menjadi salah satu sumber informasi seputar musik *Indie* beserta kebutuhan-kebutuhannya dalam aspek ruang interiornya. Meningkatkan kepekaan dan daya tarik masyarakat akan potensi musik *Indie* di Kota Bandung.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Batasan-batasan yang akan dibuat dalam perancangan *Recording and Music Inspiration Space* ini dan akan digambarkan secara khusus pada lembar kerja, yaitu:

- **Area lobi**

Area ini bersifat semi publik yang berfungsi sebagai area penerimaan, ruang tunggu, pusat informasi, registrasi dan administrasi penggunaan fasilitas. Konsep “resonansi” dihadirkan ke dalam gubahan ruang dalam bentuk *speaker* dan gelombang suara yang dihasilkan *speaker* tersebut. Meja resepsionis menjadi pusat membrane *speaker* tersebut, sedangkan jalan masuk/keluar menuju/dari area utama berbentuk seperti corong *speaker* dan gelombang suara. Bentuk dan karakter *speaker* hadir sebagai implementasi dari sifat *speak out* yang berarti berani berekspresi.

- **Ruang loker pengunjung**

Pengadaan ruang loker pengunjung didasari atas kebutuhan fasilitas untuk menyimpan alat musik pemusik saat mereka sedang melakukan aktivitas lain dan alat musik sedang tidak digunakan. Ruang loker dilengkapi dengan loker yang dapat menyimpan alat musik pribadi yang seringkali dibawa oleh para musisi, tas, helm motor, dan alat-alat penunjang musik lainnya.

- **Connecting Space**

Area *semi private* ini mencakup area kafe, *stage area*, dan bar. Ruang ini juga dapat difungsikan untuk kegiatan komunitas skala kecil-menengah. Furnitur-furnitur yang digunakan di area ini didesain modular dan *mobile*, sehingga pengunjung mudah mengubah *layout* furnitur dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas yang ada. Area ini juga dapat difungsikan sebagai *performance hall* skala kecil-sedang. *Connecting Space* dilengkapi dengan *treatment* akustik, pencahayaan, *soundsystem*, dan fasilitas pelengkap lainnya untuk kebutuhan pertunjukan musik.

- **Studio musik dan rekaman-1**

Studio rekaman sekaligus berfungsi sebagai studio musik dengan peralatan dan akustik interior yang memadai. Studio musik dan rekaman-1

lebih fokus untuk penggunaan latihan musik dan rekaman grup musik Indie. Konsep resonansi diimplementasikan ke dalam bentuk stilasi yang berfungsi sebagai penyebar gelombang suara (*diffuser*).

Selain area-area khusus di atas, berikut ini ada beberapa fasilitas penunjang lainnya:

- Gudang furniture dan *soundsystem*
- Ruang *make-up* dan ruang tunggu artis
- Toilet pengunjung
- Dapur kotor
- Area kantor pengelola
- Studio musik dan rekaman-2
- *Pantry staff*
- Ruang loker staf
- Toilet staf
- Gudang
- Ruang *meeting*
- Ruang kantor *audio engineer* dan staf studio
- *Mushola*
- Ruang-ruang utilitas (*mechanical-electrical room*, HVAC, *plumbing room*)

1.8 Sistematika Penulisan

Guna memahami lebih jelas laporan ini, dilakukan dengan cara pengelompokan materi menjadi beberapa subbab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan informasi umum, yaitu latar belakang penelitian, identifikasi masalah, gagasan perancangan, manfaat perancangan, ruang lingkup

perancangan, dan sistematika penulisan perancangan *Recording and Music Inspiration Space* dengan konsep resonansi.

BAB II. TEORI PERANCANGAN *RECORDING AND MUSIC INSPIRATION SPACE*

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjelaskan permasalahan yang ada dan mendasari perancangan *Recording and Music Inspiration Space*, seperti pengertian musik dan studio musik, teori system bangunan pendukung ruang pertunjukan musik, teori ergonomi, teori akustik ruang musik, teori konstruksi dan detail studio musik, manajemen perusahaan, dan beberapa studi banding yang berkaitan dengan perancangan *Recording and Music Inspiration Space*.

BAB III. DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN INTERIOR *RECORDING AND MUSIC INSPIRATION SPACE*

Bab ini membahas deskripsi *site* Dago Heritage 1917 Golf Course, tinjauan *site* Dago Heritage 1917 Golf Course secara mikro dan makro, identifikasi *user*, *programming*, konsep resonansi sebagai konsep dasar perancangan *Recording and Music Inspiration Space*

BAB IV. PERANCANGAN INTERIOR *RECORDING AND MUSIC INSPIRATION SPACE* DENGAN KONSEP RESONANSI

Bab ini membahas implementasi perancangan *Recording and Music Inspiration Space*, seperti penjabaran lengkap konsep “resonansi”, penerapan konsep “resonansi” ke dalam perancangan interior, denah, potongan ruang-ruang, detail interior, dan detail desain furniture di *Recording and Music Inspiration Space*.

BAB V. SIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil desain sebagai bentuk pemecahan masalah.