

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Terbatasnya ruang konser untuk pertunjukan musik di Indonesia membuat para musikus tidak dapat memaksimalkan dirinya dalam bermain musik. Sebagian besar musikus hanya menjadikan musik sebagai hobi dan bukan sebagai pekerjaan mereka. Sedangkan untuk menjadi musikus yang handal, mereka membutuhkan sebuah fokus dimana mereka dapat mengembangkan bakat dan talenta yang mereka miliki. Di luar negeri contohnya, jumlah pemusik-pemusik yang brilian lebih banyak, karena mereka memiliki sarana dan prasarana untuk mendukung mereka berkarya. Sebenarnya potensi bagi orang-orang Indonesia untuk bersaing dengan musikus lain sangat besar, namun mereka kurang mendapatkan penghargaan di Indonesia.

Ruang konser merupakan suatu tempat dimana para pemusik mendapatkan penghargaan. Penghargaan ini berguna untuk memotivasi mereka menampilkan

musik yang terbaik. Mereka akan berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik dan memiliki fokus yang terarah.

Tolak ukur seorang dapat bermain musik dengan handal adalah dengan memainkan musik klasik. Musik klasik adalah musik yang memiliki tingkat kesulitan yang sangat tinggi. Orang yang berbakat pun harus berusaha keras untuk dapat memainkan musik klasik dengan mahir.

Keterbatasan akustik pada ruang konser juga menjadi salah satu masalah utama dalam sebuah pertunjukan musik. Akustik ruang mempunyai pengaruh yang jelas pada berbagai tahap proses musik, yaitu pada komposisi, pada pagelaran (produksi) dan pada pendengaran. Hal yang diharapkan dari sebuah ruang musik adalah pendengar dapat mendengar *natural sound* dari alat musik. Karena itu suara dari panggung pemusik harus dapat terdengar sampai ke telinga penonton melalui pantulan-pantulan dari material ruangan.

Pada orkestra, bunyi dari semua alat musik harus terdengar dan mudah dibedakan. Bila tiap bunyi dari instrument yang berbeda dimainkan secara serentak dalam suatu orkestra mudah dibedakan, maka ruang dapat dikatakan memiliki ketegasan atau kejelasan (*definition of clarity*). Dari suara yang paling keras sampai suara bass ganda dan harpa yang relatif lemah harus dapat terdengar.

Ruang konser yang bertaraf Internasional di Indonesia sangat minim, contohnya JPCC Plenary Hall, itupun akustiknya kurang memenuhi syarat. Karena hal tersebutlah penulis ingin memberikan sumbangsuhnya dengan membuat perancangan Gedung Konser Musik Klasik bertaraf Internasional di Indonesia sebagai sarana untuk memotivasi para musikus untuk berkarya sebaik mungkin.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka ada beberapa permasalahan yang muncul mengenai :

1. Bagaimanakah menerapkan tema “Inspiring Memory from The Past” pada perancangan ini?
2. Bagaimanakah merancang interior ruang konser klasik yang ergonomis dan memiliki akustik ruang yang baik?
3. Bagaimana menerapkan konsep gaya modern baroque pada perancangan ruang konser musik klasik?
4. Bagaimana menerapkan citra penghayatan yang dramatis?

1.3 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan perancangan gedung konser adalah :

1. Dapat menerapkan tema “Inspiring Memory from The Past” pada perancangan interior ruang konser musik klasik.
2. Bisa merancang ruang konser musik dengan ergonomis dan memiliki akustik ruang yang baik.
3. Dapat menerapkan gaya modern baroque pada ruang konser musik ini, sehingga pengunjung dapat merasakan keadaan pada masa tersebut.
4. Dapat menerapkan suasana dramatis yang nyaman untuk para pengunjung.

1.4 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan makalah ini sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan menjelaskan latar belakang masalah, ide/gagasan konsep, identifikasi masalah, tujuan perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II Studi Literature mengenai perancangan gedung konser musik, musik klasik, ciri-ciri gaya baroque, dan akustik ruangan.

BAB III Deskripsi Obyek studi yang meliputi ide dan konsep perancangan pada obyek studi, studi image, analisis tapak, analisa kebutuhan ruang, programming, kedekatan ruang, besaran ruang, serta zoning dan blocking.