

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejarah perjalanan musik tidak dapat dilepaskan dari perkembangan budaya manusia. Hal ini disebabkan karena musik merupakan salah satu hasil dari budaya manusia di samping ilmu pengetahuan, bahasa dan sastra, arsitektur, dan lain sebagainya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan. Eksistensi musik mampu menjadi penghubung kultur dan budaya yang beragam. Musik juga mendobrak segala keterbatasan manusia dan apa yang ada di dalam lingkungan masyarakat.

Seiring berkembangnya zaman, antusiasme musik di tanah air terus meningkat. Pemerintah mulai menyadari potensi musik sebagai bagian dari prioritas industri kreatif. Mengingat bahwa sekarang perkembangan musik sendiri belum setara dengan fasilitas yang mewadahnya. Di Surabaya, fasilitas pelatihan (edukasi) dan pagelaran musik masih belum mencerminkan identitas musik dan juga arti sebuah ruang bermusik. Menurut pengalaman pribadi, studio latihan dan rekaman musik yang ada di Surabaya dan sekitarnya masih menyatu dengan ruko atau menyewa rumah dengan skala ruang yang kecil. Hal ini tentu kurang maksimal dari segi ruang dalam menampung banyaknya alat musik dan juga pengguna. Selain itu, dari segi akustika suara yang dihasilkan dalam ruang juga memiliki kualitas yang kurang baik dan cenderung menimbulkan kebisingan yang bocor. Ruang untuk memfasilitasi minat masyarakat dalam bermusik di Surabaya ini masih kurang. Pertunjukan musik pun sering digelar rutin dengan menyewa lahan seperti area parkir Grand City Mall, Ruang SSC Pakuwon Trade Center Mall, dan lainnya. Mengingat bahwa kota pahlawan, kota yang kaya akan cerita ini merupakan saksi perjalanan beberapa musisi di Indonesia. Sehingga Kota Surabaya menjadi pilihan terbaik untuk mengembangkan dan dan menjadi sebuah ruang untuk berekspresi dalam bermusik secara universal.

1.2. Tujuan Perancangan

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

1.3. Fungsi Bangunan

Berdasarkan dari latar belakang masalah, solusi desain yang dapat dikembangkan adalah dengan memberi sebuah fasilitas pelatihan dan pagelaran musik modern di Surabaya. Fasilitas yang didesain secara interaktif dan informatif, dimana pengunjung dapat merasakan dan mempelajari bagaimana pengalaman bermusik dari genre musik modern itu berbeda satu sama lain. Fasilitas berorientasi pada pelatihan dan pagelaran musik modern karena kebutuhan akan fungsi tersebut di Surabaya dan menjadikan musik modern sebagai media interaktif terkini dalam perkembangan dan pelestarian seni musik, serta meningkatkan kualitas sarana kebudayaan dan rekreasi di Surabaya. Dari fungsi bangunan, pada desain terkembangkan beberapa fasilitas yang berupa :

- **Studio Musik**
Ruang ini berfungsi untuk mewadahi kegiatan bermusik (*Practice, Learning, Recording, dan Mixing*) yang menggunakan sistem kursus (kelas) dan latihan umum (sewa).
- **Galeri Musik**
Ruang ini berfungsi sebagai elemen utama pada pameran musik dimulai dari sejarah, tokoh, dan karya musik (*Exhibition*).
- **Toko Alat dan Perlengkapan Musik**
Ruang ini berfungsi sebagai salah satu elemen pendukung dalam pameran musik (*Exhibition*).
- **Concert Hall**
Ruang ini berfungsi sebagai *core* dalam fasilitas ini. Ruang yang menyatukan semua fungsi program aktivitas dan menyajikan sebuah pagelaran karya musik modern (*Performing*).
- **Ampiteater**
Ruang ini menjadi salah satu elemen pendukung (eksterior) untuk mempertemukan setiap orang dan merayakan musik bersama-sama dengan landscape yang diberikan.

1.4. Manfaat Perancangan

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

- **Bagi masyarakat :**
Menyediakan fasilitas pelatihan dan pagelaran seni musik untuk kawasan sekitar.
- **Bagi perancang :**
Perancang mampu memahami langkah/metode baru yang didukung dalam arsitektur.
- **Bagi pengunjung :**

Mampu mempertimbangkan kebutuhan *Concert Hall* dengan memperhatikan genre musik yang dimainkan.

- **Bagi musisi :**

Menjadi sebagai sebuah ruang ekspresi (*brainstorming*, latihan, rekaman, dan penampilan) dalam bermusik.

1.5. Masalah Desain

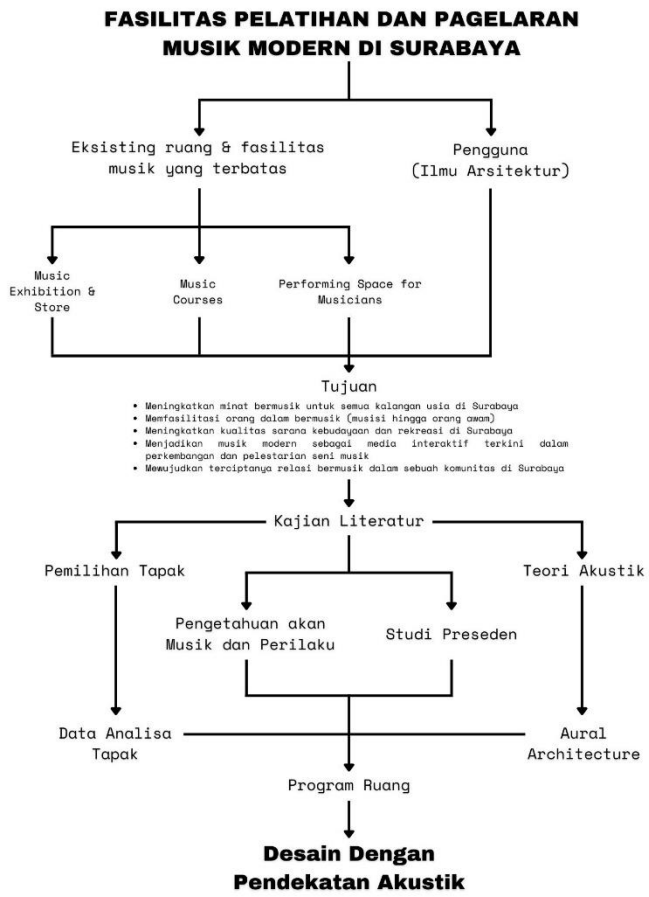
1.5.1. Masalah Utama

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

1.5.2. Masalah Khusus

Mewujudkan fasilitas yang mampu mewadahi kebutuhan ruang bagi jenis musik tertentu. Dalam hal ini berfokus pada musik modern, yaitu musik *pop*, *rock*, dan *jazz*. Selain itu, menghadirkan fasilitas yang mengintegrasikan koneksi pengguna (perilaku), musik (genre), dan aural (akustik).

1.6. Kerangka Berpikir



Gambar 1.1. Gambar Diagram Kerangka Berpikir

Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2023

Pada Gambar 1.1. terdapat gambaran kerangka berpikir pada keseluruhan desain. Kerangka berpikir menjelaskan mengenai alur pemikiran yang terjadi, dimulai dari objek utama dengan masalah yang ada. Dari permasalahan yang ditemukan dapat disimpulkan sebuah ide. Ide yang ditemukan dikembangkan dengan solusi-solusi yang ingin diterapkan secara desain, ruang, dan data yang ada menjadi sebuah inti permasalahan yang menghasilkan fokus desain dengan pendekatan yang ingin digunakan.