

1.PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan

Tidak ada sejarah peradaban dunia atau masyarakat yang dilewati tanpa adanya musik. Musik sendiri merupakan salah satu seni tertua. Musik dapat didefinisikan sebagai sebuah cetusan ekspresi perasaan atau pikirann yang dikeluarkan secara teratur dalam bentuk bunyi. Musik sendiri seringkali berperan sebagai alat pemersatu bangsa, sebagai alat penghibur, sebagai mata pencaharian, ataupun dengan kata dan nada yang menyentuh, musik dapat menjadi bahan perenungan hati untuk intropeksi diri.

Surabaya dikenal sebagai salah satu kota yang cukup memiliki potensi musik. Hal ini dapat terlihat dari banyaknya band asal Surabaya yang cukup berhasil di bidang musik, contohnya adalah band PADI dan DEWA yang cukup dikenal di Indonesia bahkan mancanegara. Band-band besar tersebut umumnya berangkat dari label indie dan mengusung semangat indie. Semangat indie adalah semangat menjadi diri sendiri. Semangat tidak ikut arus. Semangat ini memunculkan banyaknya band-band indie (*independent*), terlepas dari aliran musik masing-masing.

Di mancanegara, seperti Eropa dan Jepang, banyak tempat-tempat berupa livehouse yang menampilkan band-band debutan, terlepas dari jenis musik yang dimainkan oleh band-band yang tampil. Dari *livehouse-livehouse* ini banyak band-band besar tampil pada awal karir mereka. Tak jarang para produser musik ketempat tersebut sekedar mencari band-band yang akan ditarik untuk bergabung dalam label major.

Di Surabaya sendiri, tampaknya hal ini kurang mendapat perhatian. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya sarana penunjang yang ada. Tempat-tempat latihan berupa studio musik yang ada saat ini pun umumnya masih banyak yang diskriminasi terhadap suatu aliran musik. Tempat untuk manggung atau unjuk gigi pun sangat terbatas. Kalaupun ada tempat dimana band-band indie tersebut manggung, itu pun hanya di suatu resto *fast food* di bilangan Basuki Rachmad

setiap malam minggu atau melalui event-event semacam parade band yang disponsori oleh perusahaan rokok.

Melihat besarnya antusiasme dan apresiasi masyarakat generasi muda Surabaya yang begitu tinggi terhadap musik, maka seharusnya ada wadah yang dapat menampung apresiasi, kesenangan, bakat, dan kemampuan mereka untuk dapat saling berkumpul, berlatih, dan bertukar pikiran. Dengan adanya wadah ini para penggemar musik dapat menyalurkan dan mengembangkan hobi mereka kearah yang lebih serius. Selain bertujuan untuk mengembangkan musik di Surabaya, wadah ini juga sebagai sarana berkumpul, sarana hiburan, edukasi dan informasi. Wadah ini diharapkan juga dapat meminimalisir sikap individualis yang telah melekat pada masyarakat urban.

1.2. Perumusan Masalah

Setelah mengetahui latar belakang permasalahan yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada, antara lain:

1. Bagaimana menciptakan suasana interior *home base* yang memungkinkan pengunjung dan musikus merasakan atmosfer semangat musik Indie Surabaya yang apa adanya, fleksibel, dinamis, akrab dan guyub?
2. Bagaimana menata setiap ruang didalam *home base* secara efektif sehingga mampu menunjang aktifitas satu dengan lainnya didalamnya?

1.3. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan interior *home base* bagi band indie Surabaya adalah sebagai berikut:

- Merancang suasana interior *home base* yang fleksibel, dinamis, dan berkesan sederhana, melalui pemilihan material dan bentuk tertentu sehingga menimbulkan kesan akrab bagi semua pengguna. Kesan sederhana dan apa adanya menimbulkan suasana familiar yang memungkinkan terjadinya interaksi antar sesama pengguna sehingga dapat meminimalisir sikap individual.
- Menata ruang yang dibutuhkan sesuai dengan sirkulasi atau pergerakan aktifitas pengguna sehingga tidak ada ruang yang terbuang sia-sia..

1.4. Manfaat Perancangan

Perancangan ini memiliki manfaat antara lain:

- Sarana menyalurkan hobi
- Produser musik dapat lebih mudah mencari bibit-bibit band baru
- Sarana rekreasi alternatif
- Membuka peluang kerja
- Menaikkan pendapatan daerah Surabaya
- Mengenalkan Surabaya sebagai salah satu kota industri musik

1.5. Ruang Lingkup Perencanaan

Luas area yang akan dirancang kurang lebih 1472m² Obyek perancangan berupa ruang komersial. Lokasi tapak diambil dari karya tugas akhir arsitektur “Perancangan Pusat Mode Susan Budiharjo di Surabaya”. Hasil perancangan ini ditujukan untuk masyarakat umum khususnya kaum muda dari segala kalangan usia 13-30 tahun.

Ruang-ruang yang akan dirancang sesuai dengan kebutuhan antara lain:

- Studio tempat latihan dan rekaman (*recording*)
Studio ini merupakan studio tempat berlatih musik dan terdapat studio untuk merekam lagu.
- *Clothing/ distro*
Tempat membuat dan menjual produk berlabel indie mis: t-shirt, pin, cd/*cassette* indie. Distro ini tidak khusus untuk satu macam brand dan distro ini juga menerima barang titipan dari distro lain untuk dijual. Pengunjung juga dapat memesan desain kaus yang diinginkan melalui distro ini. Pengelola adalah kru/ pegawai *home base*.
- Galeri dan kafé
Tempat untuk memamerkan karya pada dinding berupa mural, lukisan, fotografi ataupun grafitti. Terdapat kafé yang memungkinkan pengunjung untuk bersantai.
- Panggung/ pentas dan ruang belakang pentas
Tempat band-band indie manggung secara berkala. Terdapat pula ruang ganti pada belakang panggung tempat artis yang datang untuk

mempersiapkan diri. Area sekitar panggung/ pentas selain *stage performance* merupakan area kafé.

- Ruang istirahat pegawai

Ruang istirahat diperuntukan bagi para kru/ pegawai untuk istirahat, menyimpan barang, ganti *shift* dan lain sebagainya.

1.6. Metode Perancangan

1.6.1. Data yang diperlukan

Beberapa data yang diperlukan antara lain:

1 Data lapangan

Data lapangan yang dibutuhkan antara lain data yang berhubungan dengan dimensi ruang untuk setiap ruang yang akan dirancang, struktur organisasi, pola organisasi ruang, aktivitas pengunjung dan pegawai, jenis pelayanan, material, bentuk, warna, *style* dan data lain yang menunjang perancangan.

2 Data literatur

Data ini didapatkan dari majalah, internet, koran, dan sumber-sumber lainnya. Misalnya: buku-buku panduan.

1.6.2. Metode pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka berupa pengumpulan data-data atau informasi mengenai buku-buku atau literatur lainnya seperti majalah, internet, surat kabar ataupun laporan tugas akhir dan laporan karya.

Sedangkan studi lapangan, metode yang digunakan antara lain:

1. Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak yang mendukung atau bersangkutan dengan perancangan, seperti band-band indie di Surabaya, pemilik studio latihan, dan sebagainya.

2. Observasi

Melakukan pengamatan terhadap aktivitas manusia maupun interior tempat-tempat yang berkaitan dengan perancangan, sehingga dapat menjadi masukan dan mendukung perancangan.

3 Survey

Dilakukan pada tempat-tempat yang memiliki kesamaan aktivitas maupun fungsi dari objek perancangan sehingga dapat digunakan sebagai data pembandingan