

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Judul

Judul dari Karya tulis ini adalah “Gedung Pertunjukan Musik Digital dengan Pendekatan Arsitektur Analogi”

#### 1.2 Pengertian Judul

- Gedung Pertunjukan : atau biasa dikenal dengan istilah Concert hall atau auditorium merupakan tempat mendengar dan , lalu berkembang sejak era teater terbuka klasik menjadi tempat menonton. (Lea & Leslie. 1972)
- Musik Digital : Musik digital adalah musik yang diolah secara digital. Musik ini dihasilkan oleh alat musik asli yang direkam secara terpisah pada alat rekaman, alat musik tersebut seperti gitar akustik, piano, bas, drum dan musik alat lainnya, kemudian sampel musik tersebut diolah dan digabungkan secara digital menggunakan peralatan komputer. (Apriandi-wordpress. 2011)
- Dengan : adalah kata penghubung untuk menerangkan cara (bagaimana terjadinya atau berlakunya). (KBBI. 2019)
- Pendekatan : adalah metode untuk mencapai pengertian tentang masalah penelitian. (KBBI. 2019)
- Arsitektur Analogi : adalah salah satu pendekatan bentuk yang digunakan dalam desain arsitektur. analogi bukan hanya sekedar menjiplak

bentuk objek alam yang dianalogikan, tapi diperlukan proses-proses analisis dan merangkainya sehingga menghasilkan bentuk baru yang masih memiliki kemiripan visual dengan objek yang dianalogikan. (Geofrey. 1973)

dengan demikian pengertian **“Gedung Pertunjukan Musik Digital dengan Pendekatan Analogi”** adalah sebuah bangunan yang mewadahi kegiatan pertunjukan musik dengan penggunaan dan penggabungan teknologi digital seperti hologram 3D untuk menambah kesan istimewa dari sebuah pertunjukan. Menggunakan gaya arsitektur yang mencirikan bangunan sebagai sebuah bentuk tertentu.

### 1.3 Latar Belakang

Saat ini berkembangnya musik di Indonesia dirasa cukup pesat, terbukti dengan maraknya penggunaan media sosial sebagai ajang unjuk diri, memicu bermunculannya para musisi muda. Meningkatnya minat masyarakat Indonesia untuk mendengarkan musik secara digital juga disebabkan oleh berkembangnya teknologi musik digital dan berkembangnya *platform* musik *streaming* di Indonesia.

Menurut Ervina, 2017. Masyarakat Indonesia mendengarkan musik selama 3 jam dalam sehari. Pada 2015 harian *Kompas* mengadakan jajak pendapat mengenai minat orang dalam mendengarkan dan menonton pertunjukan musik. Dari 734 responden, 1% mendengarkan musik melalui pemutar kaset atau CD, 62% mayoritas responden kelompok muda lebih terbiasa menikmati musik melalui internet dengan cara mengunduh maupun mendengarkan secara langsung atau *streaming*. (Nyoman, 2017) hal ini membuktikan bahwa berkembangnya musik mempengaruhi keseharian masyarakat.

Selain perkembangan musik secara digital, kegiatan *live concert* juga mulai berkembang karena banyaknya musisi muda yang bermunculan. Ketertarikan masyarakat yang ingin menikmati musik lebih

dari biasanya, bisa ditemukan pada *live concert* karena pada saat terjadi pertunjukan musik secara langsung, bukan hanya musik yang didengarkan namun juga terdapat euphoria yang bisa dirasakan. Kegiatan *Live Concert* juga menguntungkan para musisi muda karena mempermudah masyarakat untuk memberikan masukan atau kritik pada karya musik mereka. *Live concert* banyak diminati oleh para penikmat musik yang tidak hanya datang dari golongan muda saja, hampir semua kalangan menyukai musik dan mendengarkannya hampir setiap hari, dengan berbagai genre yang berbeda, bisa pop, rock, jazz, dangdut, indie, dll. Tidak hanya musisi dalam negeri saja, media digital juga mempermudah musisi dari luar negeri mendapatkan perhatian dari masyarakat Indonesia dengan semakin maraknya *live concert* yang dilakukan musisi luar negeri di Indonesia.

Dengan berkembangnya musik di Indonesia, maraknya kegiatan *live concert* yang diminati masyarakat, saat ini membutuhkan wadah atau bangunan yang mampu mengakomodir kegiatan tersebut dengan baik. Namun saat ini banyak gedung pertunjukan dirasa kurang mewadahi kegiatan para musisi di Indonesia, tidak hanya musisi profesional tetapi juga musisi amatir, juga perlu diwadahi untuk menampilkan karyanya. Menurut Dewi, P. dkk. 2015. Jika dilihat yang terjadi sekarang ini, para musisi di Indonesia dan dunia, dari latar belakang jenis musik yang mengadakan konser di Jakarta, tidak diwadahi dengan semestinya. Baik itu berupa daya tampung, kualitas audio dan kualitas visual yang dapat menambah kesan pada saat pertunjukan musik.

Selain pertunjukan musik yang tidak diwadahi dengan semestinya, pertunjukan musik atau *live concert* saat ini dirasakan terkesan monoton karena kurangnya efek visual yang dapat membantu menarik perhatian penonton. Kurangnya efek visual yang menarik membuat pertunjukan kurang maksimal karena tidak ada kesan yang baru saat menonton pertunjukan tersebut. Berkembangnya teknologi bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pertunjukan musik, salah satunya adalah menggabungkan teknologi Hologram 3D kedalam sebuah pertunjukan musik, yaitu dengan

memunculkan objek virtual pada saat pertunjukan musik sedang berlangsung.

Dari penjelasan diatas dibutuhkan sebuah gedung pertunjukan yang mampu menghadirkan suasana baru dalam pertunjukan musik di era modern saat ini. Dengan penggabungan teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna bangunan, penikmat musik dapat menikmati tampilan yang lebih baik dan menarik dan mendengarkan karya terbaik dari para musisi tersebut.

Dibutuhkannya area unjuk diri untuk para musisi muda dalam melakukan *personal branding* (mempromosikan diri) dan juga membuat musik mereka sendiri, supaya karya mereka bisa di apresiasi dan dinikmati oleh masyarakat luas.

Pendekatan arsitektur analogi di maksudkan agar bangunan memiliki ciri khas dan mampu menonjolkan bentuknya sehingga mudah dikenali oleh masyarakat.

#### **1.4 Isu**

Memberikan tampilan baru sebuah pertunjukan musik yang sesuai dengan syarat akustik dan visual menggunakan teknologi digital

#### **1.5 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut :

- Bagaimana menciptakan bangunan pertunjukan musik yang mampu memenuhi syarat akustik
- Bagaimana merancang pertunjukan musik yang digabungkan dengan teknologi hologram 3D serta memenuhi persyaratan visual.
- Bagaimana mendesain fasilitas pendukung yang mampu mendukung kegiatan live concert dan pelatihan musik digital

- Bagaimana menciptakan bangunan yang mampu mendukung musisi muda melakukan *self branding*

### 1.6 Tujuan dan Sasaran

Tujuan dari perencanaan dan perancangan gedung pertunjukan musik ini adalah :

- Menciptakan bangunan gedung pertunjukan yang memenuhi persyaratan akustik
- Menciptakan bangunan gedung pertunjukan yang memenuhi persyaratan visual menggunakan teknologi holohgram 3D
- Mendesain bangunan yang mampu mendukung musisi muda melakukan *self branding*.
- Menciptakan bangunan gedung pertunjukan musik yang mewadahi seluruh kegiatan pertunjukan dan pelatihan musik digital

Sasaran dari perencanaan dan perancangan gedung pertunjukan musik ini adalah :

- Terciptanya suasana yang baru dan menarik bagi penikmat musik yang menonton secara langsung
- Terciptanya lingkungan yang mampu mendukung para musisi muda lebih dikenal masyarakat.
- Terciptanya sarana yang mampu mendukung musisi dan musik Indonesia berkembang secara global.

### 1.7 Batasan Masalah

Lingkup perancangan yang akan dilakukan pada proyek Gedung Pertunjukan Musik Digital ini adalah aspek fisik dan perancangan yang

termasuk lingkungan tapak, massa bangunan, pembentuk ruang dan sirkulasi dalam maupun luar bangunan pada lokasi tapak.

Batasan dari proyek yang akan dilakukan adalah pembahasan mengenai desain perancangan dan perencanaan bangunan yang mengakomodir, kegiatan live concert dan juga sarana latihan untuk musisi amatir untuk bersaing melalui media digital saat ini. Menggunakan teknologi Hologram 3D.

### **1.8 Metode Pembahasan**

Metode pembahasan yang digunakan untuk dapat menjawab rumusan masalah dan isu yang terjadi pada objek yang dikaji pada karya tulis yang diajukan yaitu, menggunakan metode deskriptif dan metode komparatif. Metode analisis deskriptif komparatif digunakan untuk membandingkan antara data pustaka dan keadaan yang terjadi sebenarnya pada lapangan, kemudian hasil analisis dapat digunakan untuk menentukan konsep perancangan dan perencanaan bangunan gedung pertunjukan musik digital.

Metode Pengumpulan data yang digunakan :

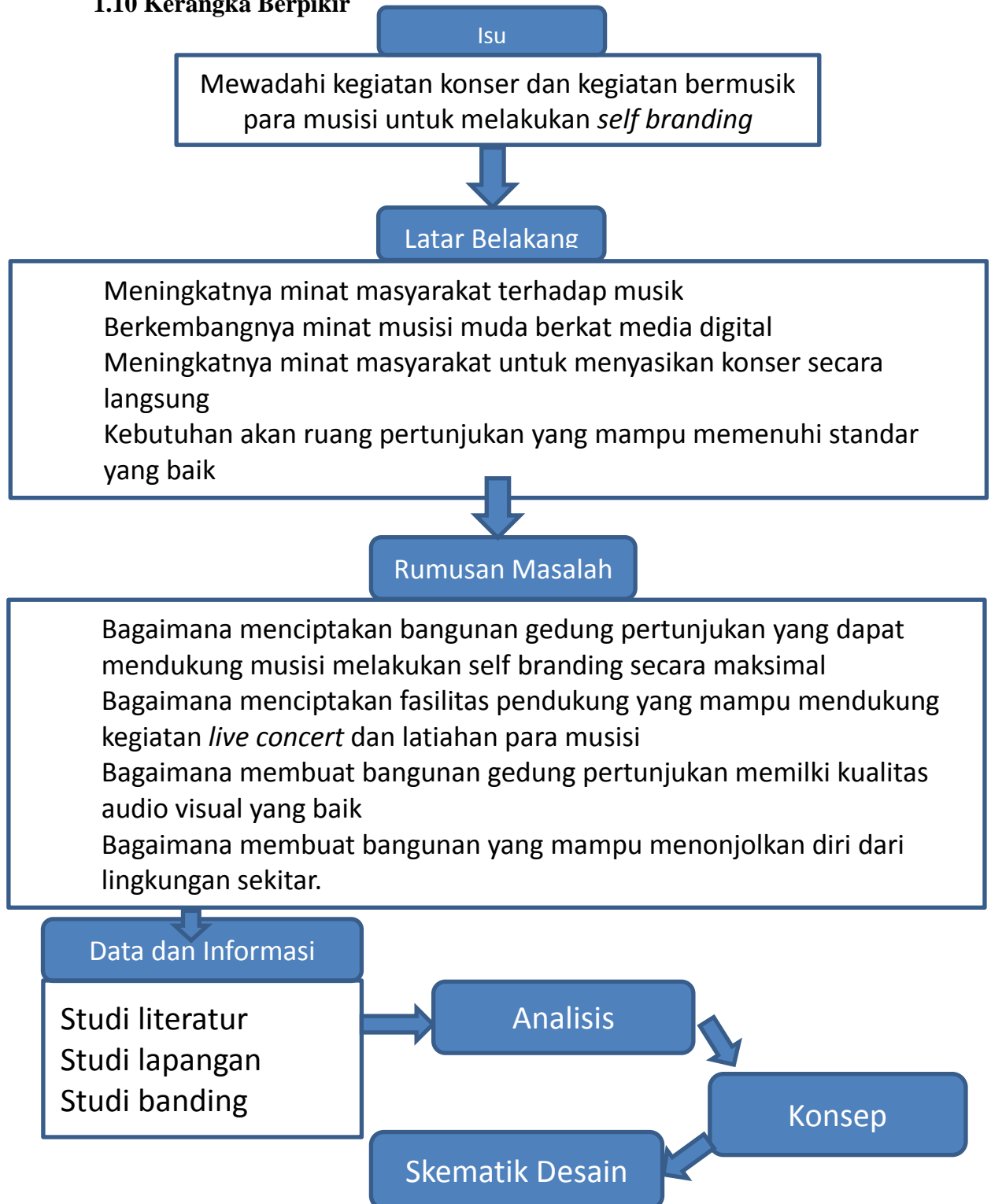
- Data Sekunder, yaitu berupa studi literatur dilakukan untuk mendapatkan data – data baik teori maupun referensi yang berhubungan dengan sekolah tinggi musik.
- Data Primer, yaitu berupa studi lapangan dilakukan dengan mengamati (mengukur, mengambil gambar) secara langsung obyek dilapangan, serta melakukan wawancara dengan beberapa nara sumber untuk memperoleh informasi secara verbal mengenai data yang tidak tertulis atau informasi lain terkait dengan bangunan yang dikunjungi dalam penyusunan laporan ini.

## 1.9 Sistematika Pembahasan

Karya tulis ini terdiri atas lima bab, penjelasan tentang sistematika pembahasan adalah sebagai berikut :

- Bab 1 Pendahuluan  
Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode pembahasan, sistematika pembahasan dan kerangka berpikir.
- Bab 2 Studi Pustaka  
Bab ini berisikan kajian terhadap beberapa teori dan referensi yang menjadi landasan dalam mendukung karya tulis ini.
- Bab 3 Studi Banding  
Pada bab ini membahas perbandingan gedung pertunjukan yang sudah ada sebelumnya.
- Bab 4 Analisis  
Pada bab ini membahas permasalahan yang timbul pada proses perancangan dan perencanaan bangunan gedung pertunjukan. Terdapat analisis kegiatan manusia, analisis bangunan, analisis kebutuhan ruang, analisis tapak dan analisis lingkungan.
- Bab 5 Konsep Perancangan  
Pada bab ini berisi uraian tentang konsep yang dihasilkan dari proses analisis yang telah dilakukan sebelumnya untuk digunakan dalam perancangan dan perencanaan bangunan.
- Daftar Pustaka  
Pada bab ini berisi uraian sumber literatur yang digunakan dalam proses perancangan dan perencanaan bangunan gedung pertunjukan musik.

## 1.10 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

(Sumber : Pemikiran Penulis, 2019)