

## GEDUNG PERTUNJUKAN SENI MUSIK DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

Rendi Novriantoro<sup>\*</sup>, Asri Budiarto<sup>\*</sup>, Rita Laksmitasari Rahayu<sup>\*</sup>

<sup>\*</sup>Arsitektur, Universitas Indraprasta PGRI

---

### INFO ARTIKEL

#### **Kata kunci:**

Gedung  
Pertunjukan  
Seni, Musik  
Kontemporer  
Terapi Kesehatan.

---

### ABSTRAK

**Abstrak:** Gedung pertunjukkan merupakan hasil inovasi arsitektur dari budaya barat yang secara teknis memang ditujukan untuk menunjang seni musik. Sejarahnya dimulai sejak awal abad ke-19 dimulai dengan bangunan amphitheater, gedung opera, baru kemudian gedung konser. Pada jaman modern ini, gedung pertunjukan sudah merupakan hasil inovasi mutakhir dari berbagai teknologi, ilmu pengetahuan dan seni musik itu sendiri. Adapun fungsi dari gedung pertunjukan seni musik ini adalah sebagai wadah kegiatan hiburan, sebagai pendidikan/edukasi dan sebagai tempat pertunjukan untuk mempromosikan karya musik.

Musik saat ini telah menjadi salah satu kebutuhan hiburan yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan sehari-hari dan musik dapat dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat, tidak mengenal waktu dan tempat untuk menikmatinya. Musik bisa dinikmati dengan melalui berbagai cara, seperti mendengar radio, tape, computer, tv, hingga menikmati langsung dengan menonton pertunjukan musik di ruang publik. Menurut (*Wadsworth Longfellow* 1807-1882) mengatakan "*Music is the universal language of mankind*". Musik adalah bahasa manusia, karena dengan musik kita dapat mengeskpresikan kemauan, perasaan, atau isi hati kita tanpa harus mengerti terlebih dahulu bahasa yang dipakai oleh mereka yang mendengarkan musik.

Banyak para ahli pendidikan yang mengkaji tentang peran dan fungsi musik dalam hubungan dengan kehidupan masyarakat. Salah satu fungsi musik adalah sebagai media terapi kesehatan. Terapi kesehatan dengan musik secara umum bertujuan untuk membuat hati dan perasaan seseorang menjadi senang dan terhibur, membantu mengurangi beban penderitaan seseorang, dan tempat penyaluran bakat seseorang. Menurut (Spawnthe Anthony 2003) musik mempunyai manfaat sebagai Efek Mozart (efek yang bisa dihasilkan sebuah musik yang dapat meningkatkan intelegensia seseorang, Refresing, Motivasi, Perkembangan Kepribadian, Terapi Kesehatan, Komunikasi.

Penelitian ini mengkaji tentang peran gedung pertunjukkan seni musik terhadap kesehatan. Tujuan penelitian ini untuk merancang gedung pertunjukkan seni musik sebagai tempat untuk hiburan dan terapi kesehatan bagi masyarakat dengan media musik. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengambilan data dengan data primer yaitu observasi lapangan dan dokumentasi, data sekunder yaitu studi literatur dan studi preseden. Analisis digunakan dengan pemilihan berdasarkan kriteria-kriteria dan menghasilkan alternatif atau solusi spesifik berdasarkan obyek, tapak, tema yang bersifat ilmiah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya gedung pertunjukkan musik ini bisa menjadi sarana publik untuk menyelenggarakan pertunjukkan musik dan bisa menjadi terapi kesehatan dengan mendengarkan musik sebagai medianya. Saran dalam penelitian ini diharapkan gedung pertunjukkan seni musik dengan konsep pendekatan arsitektur kontemporer ini bisa menjadi daya tarik sendiri atau ikon baru provinsi lampung tepatnya di bandar lampung.

---

#### **Alamat Korespondensi :**

Rendi Novriantoro  
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer  
Universitas Indraprasta PGRI  
[rendinovriantoro@gmail.com](mailto:rendinovriantoro@gmail.com)

---

Asri Budiarto  
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer  
Universitas Indraprasta PGRI  
[budiartoasri01@gmail.com](mailto:budiartoasri01@gmail.com)

Rita Laksmi Rahayu  
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer  
Universitas Indraprasta PGRI  
[ritalexmi@gmail.com](mailto:ritalexmi@gmail.com)

---

## PENDAHULUAN

Gedung pertunjukan merupakan hasil inovasi arsitektur dari budaya barat yang secara teknis memang ditujukan untuk menunjang seni musik. Sejarahnya dimulai sejak awal abad ke-19 dimulai dengan bangunan amphitheater, gedung opera, baru kemudian gedung konser. Perkembangannya ini juga seiring dengan perkembangan ilmu akustik dan juga ilmu arsitektur. Pada jaman modern ini, gedung pertunjukan sudah merupakan hasil inovasi mutakhir dari berbagai teknologi, ilmu pengetahuan dan seni musik itu sendiri. Fungsi dari gedung pertunjukan itu sendiri adalah sebagai kegiatan hiburan, sebagai pendidikan/edukasi, sebagai tempat pertunjukan untuk mempromosikan karya musik. Pertunjukan itu sendiri sangat erat kaitannya dengan suatu aktivitas, pertemuan, maupun hasil karya, terlebih lagi dalam hal karya seni, musik merupakan salah satunya. Musik tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena merupakan gambaran atau ungkapan ekspresi jiwa manusia dan juga dapat mempengaruhi emosi dan kejiwaan manusia. Musik juga dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan sehingga seseorang akan hanyut oleh alunan suara musik. Penyajian pertunjukan musik dalam waktu yang tepat dapat menimbulkan daya tarik terhadap musik sehingga dapat menimbulkan kepuasan batin yang luar biasa, perasaan senang, dan gembira. Musik secara umum terbagi dalam dua bagian, yaitu mengapresiasi musik sebagai hobi dan yang satunya sebagai profesi/menggantungkan hidupnya dalam bidang musik.

Musik saat ini telah menjadi salah satu kebutuhan hiburan yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan sehari-hari dan musik dapat dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat, tidak mengenal waktu dan tempat untuk menikmatinya. Musik bisa dinikmati dengan melalui berbagai cara, seperti mendengar radio, tape, computer, tv, hingga menikmati langsung dengan menonton pertunjukan musik di ruang publik. Menurut (*Wadsworth Longfellow 1807-1882*) mengatakan "*Music is the universal language of mankind*". Musik adalah bahasa manusia, karena dengan musik kita dapat mengeskpresikan kemauan, perasaan, atau isi hati kita tanpa harus mengerti terlebih dahulu bahasa yang dipakai oleh mereka yang mendengarkan musik. Tujuan penelitian ini untuk merancang gedung pertunjukan seni musik sebagai tempat untuk hiburan dan terapi kesehatan bagi masyarakat dengan media musik. Menurut (*Spawthe Anthony 2003*) musik mempunyai manfaat sebagai Efek Mozart (efek yang bisa dihasilkan sebuah musik yang dapat meningkatkan intelegensia seseorang, Refresing, Motivasi, Perkembangan Kepribadian, Terapi Kesehatan, Komunikasi. Dalam melakukan perancangan ini penulis memilih dua karya arsitektur sebagai acuan / referensi. Referensi yang pertama adalah bangunan Teater Jakarta (TIM). Bangunan ini menerapkan konsep vernacular, yang diadaptasi dari struktur bangunan Toraja yang juga merupakan konsep bangunan joglo sebagai potongan melintang dari bangunan teater ini, bangunan ini

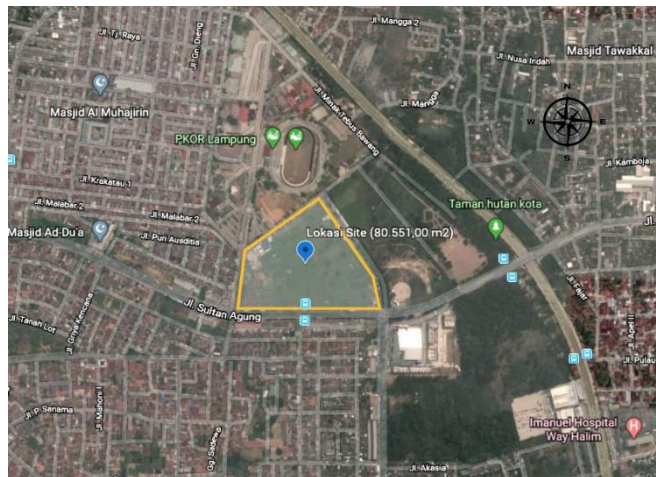
disajikan tataan modern namun masih memiliki ciri khas Indonesia. Selain itu bangunan kedua yang dijadikan acuan atau referensi perancangan ini adalah Rhike Park Musik Theater, bangunan ini di rancang oleh arsitek Studio Fuksas di Tbilisi, dengan menerapkan konsep arsitektur kontemporer dengan bentukan seperti teropong, dengan luas area 10.000 m<sup>2</sup>, gedung ini berfungsi sebagai teater musical dan gedung pameran, dengan kapasitas teater musik 550 kursi.

### METODE PERANCANGAN

Lokasi Site berada di jalan sultan agung dirasa merupakan lokasi yang sangat tepat dipilih dikarenakan dari berbagai kegiatan kesenian banyak dilakukan ditempat tersebut. Lokasi tersebut juga dirasa sangat cocok untuk masyarakat kota bandar lampung, dimana dapat menyeimbangkan antara rekreasi dan edukasi disatu tempat yang sama. Hasil pertimbangan tersebut berupa lokasi yang sesuai dengan peruntukan kebudayaan dan pariwisata, letak strategis dan mudah dijangkau, terletak diantara bangunan kebudayaan dapat menunjang fungsi dari bangunan, dan berada di pusat kota.

Batas-batas lokasi terpilih adalah :

- Sisi utara : PKOR Lampung
- Sisi timur : Taman Hutan Kota & Jalan Lintas Sumatera
- Sisi selatan : Ruko & Perumahan Penduduk
- Sisi barat : Ruko dan Café



Gambar 1. Peta Lokasi

No	List Kegiatan	Tahun 2020																				
		April			Mei			Juni			Juli			Agustus			September					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Tahap Periapan Perancangan																					
	a. Penyusunan dan Pengajuan Judul																					
	b. Pengajuan Proposal																					
2	Tahap Pelaksanaan Awal																					
	a. Pengumpulan Data Literatur																					
	b. Analisa Data Literatur																					
	c. Identifikasi Masalah dan Rumusnya																					
3	Tahap Perencanaan																					
	a. Analisa Fungsi																					
	b. Analisa Pelaku																					
	c. Analisa Kegiatan																					
	d. Analisa Kebutuhan Ruang																					
4	Tahap Peninjauan Lokasi																					
	a. Analisa Tapak																					
	b. Analisa Perda																					
5	Tahap Desain																					
	a. Site Plan																					
	b. Denah																					
	c. Tampak																					
	d. Potongan																					
	e. Gambar 3D																					
	f. Gambar Detail																					
	g. Maket																					
6	Tahap Akhir																					
	a. Pemeriksaan Akhir																					
	b. Desain Final																					

Gambar 2. Time Schedule

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, karena permasalahan penelitian dilihat secara menyeluruh sebagai suatu keutuhan (*entity*) dari konteks penelitian. Sehubungan dengan karakteristik pendekatan penelitian ini, maka untuk mengumpulkan data dan berbagai informasi yang berkaitan dengan gedung pertunjukan seni musik digunakan beberapa teknik meliputi data primer yaitu observasi lapangan dan dokumentasi, data sekunder yaitu studi literatur dan studi praseden. Strategi analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pemilihan berdasarkan kriteria-kriteria dan menghasilkan alternatif atau solusi berdasarkan obyek penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Gedung Pertunjukan Seni Musik dengan pendekatan arsitektur *kontemporer* ini adalah sarana dan prasana untuk pertunjukan musik, edukasi dan hiburan tentang seni musik. Bangunan ini juga sebagai tempat untuk para musisi untuk mempromosikan karya mereka yang umumnya melakukan berbagai pertunjukan musik dan mengumpulkan orang banyak pada satu tempat, agar karya musisi dapat disampaikan secara langsung kepada para penikmat seni terutama seni musik. Pemilihan arsitektur *kontemporer* dapat menjadi pilihan untuk diterapkan pada bangunan ini. Karena gaya arsitektur *kontemporer* ini bersifat dinamis dan tidak terikat oleh suatu era sehingga menghasilkan desain yang lebih segar dan berbeda. Jenis arsitektur yang satu ini banyak mengadaptasi teknologi baru dan bahan-bahan bangunan modern. Ciri khas gaya arsitektur kontemporer, antara lain : bentuk melengkung, warna netral dan tegas, komposisi ruang “mengalir”, material baru, memperhatikan aspek lingkungan.



Gambar 3. Desain Gedung Pertunjukan Seni Musik

Analisa perancangan diperlukan untuk memecahkan masalah maupun potensi yang ada dalam perancangan ini. Analisa yang dilakukan terdiri dari analisa fungsi bangunan dan analisa tapak terpilih. Dari referensi analisa data-data, survey lapangan serta tata guna lahan maka di peroleh :

a. Tata Guna Lahan

Tata Guna Lahan merupakan suatu proses perencanaan terhadap penggunaan/pemanfaatan lahan dan alternatif pola tata guna lahan dengan mempertimbangkan faktor pengembangannya, baik fisik, sosial, budaya maupun

ekonomi. Tujuan perencanaan tata guna lahan adalah untuk melakukan penentuan pilihan dan penerapan salah satu pola tata guna lahan yang terbaik dan sesuai dengan kondisi yang ada sehingga diharapkan dapat mencapai suatu sasaran tertentu. Secara garis besar, berdasarkan data yang ada maka data umum pada lokasi tapak adalah sebagai berikut ini:

Tabel 1. Tata Guna Lahan

No		Keterangan
1	Luas Lahan	$\pm 80.550 \text{ m}^2$
2	KDB (50%)	
3	KLB	Tidak ditentukan
4	GSB	Depan & Samping 100 m, belakang 15 m
5	Tinggi Bangunan	$\pm 20$ meter
6	Fungsi Bangunan	Gedung Pertunjukkan

b. Analisa Besaran Ruang

Mempertimbangan tersedianya perabotan, kapasitas pengguna ruangan, jumlah unit ruangan, dan kebutuhan sirkulasi merupakan aspek untuk menganalisa kebutuhan ruang. Selain itu menentukan besaran ruang mengacu pada beberapa sumber, diantaranya dibedakan dengan kode berikut ini :

Tabel 2. Analisa Besaran Ruang

Jenis Fasilitas	Nama Ruang	Dimensi Ruang (m <sup>2</sup> )	Sumber	Kapasitas (Orang)	Jumlah Unit	Sirkulasi (%)	Luas Total (m <sup>2</sup> )
Penerimaan	Entrance	Standar 1 m <sup>2</sup> /orang, kapasitas 150 orang, jadi luas 150 m <sup>2</sup>	DA	150	1	30 %	195 m <sup>2</sup>
	Hall	Standar 1 m <sup>2</sup> /orang, kapasitas 150 orang, jadi luas 150 m <sup>2</sup>	DA	150	1	30 %	195 m <sup>2</sup>
	Lounge	Standar 2,50 m <sup>2</sup> /orang, luas 125 m <sup>2</sup>	DA	50	1	30 %	165 m <sup>2</sup>
	R. Informasi	Standar 2,75 m <sup>2</sup> /orang (DA), kapasitas 2 orang, jadi luas 5,5 m <sup>2</sup>	DA	2	1	20 %	7 m <sup>2</sup>
	Ticketing Area	Terdiri dari 5 <i>ticketing</i> @min. 4,65 m <sup>2</sup> (TSS), luas = 23,25 m <sup>2</sup>	TSS	5	1	20 %	28 m <sup>2</sup>
	R. Penitipan	Standar 0,16 m <sup>2</sup> /loker, kapasitas loker 50 buah jadi luas 8 m <sup>2</sup>	DA	50 Loker	1	20 %	10 m <sup>2</sup>
		- Standar 25 m <sup>2</sup> /unit (DA)					
Penunjang	Toko Souvenir	- Kasir 4 m <sup>2</sup> /unit (TSS) - Gudang 10 m <sup>2</sup> /unit (AS)  Jadi Luas : 39 m <sup>2</sup>	ALL	20	1	30 %	50 m <sup>2</sup>
		Retail :					
		- Dapur 6 m <sup>2</sup> /unit (DA)					
		- Kasir 4 m <sup>2</sup> /unit (TSS)					
		- R. Cuci 4 m <sup>2</sup> /unit (TSS)					
	Foodcourt	Jadi 14 m <sup>2</sup> /retail x 10 retail, total = 140 m <sup>2</sup> - Meja Makan : 1,25 m <sup>2</sup> /orang (DA) x 100 orang = 125 m <sup>2</sup> - Wastafel : 1 m <sup>2</sup> /unit (TSS) x 5 unit = 5 m <sup>2</sup>  Jadi Luas : 270 m <sup>2</sup>	ALL	10 retail	1	30 %	351 m <sup>2</sup>
Pengelola	R. Serbaguna	Standar 2,50 m <sup>2</sup> /orang, luas 125 m <sup>2</sup> - Standar 25 m <sup>2</sup> /unit (DA)	DA	50	1	20 %	150 m <sup>2</sup>
	Toko Musik	- Kasir 4 m <sup>2</sup> /unit (TSS) - Gudang 10 m <sup>2</sup> /unit (AS)  Jadi Luas : 39 m <sup>2</sup>	DA	20	1	30 %	50 m <sup>2</sup>
	R. P3K / R. Kesehatan	Standar 1 m <sup>2</sup> /orang, kapasitas 20 orang, jadi luas 20 m <sup>2</sup>	DA	20	1	20 %	24 m <sup>2</sup>
	Musholla	Diasumsikan ukuran musholla adalah - Luas ruang ibadah : 35 m <sup>2</sup> - Luas tempat wudhu : @ 2,5 m <sup>2</sup> x 2 unit = 5 m <sup>2</sup> Jadi luas musholla : 40 m <sup>2</sup>	AS	20	1	30%	52
	R. Galeri Musik	Standar 1 m <sup>2</sup> /orang, kapasitas 150 orang, jadi luas 150 m <sup>2</sup>	DA	150	1	50 %	225 m <sup>2</sup>
Pengelola	Workshop	Standar 2,50 m <sup>2</sup> /orang, luas 125 m <sup>2</sup>	DA	50	1	20 %	150 m <sup>2</sup>
	Direktur	Standar 2,50 m <sup>2</sup> /orang, luas 12,5 m <sup>2</sup>	DA	5	1	20 %	15 m <sup>2</sup>
	General Manager	Standar 2,50 m <sup>2</sup> /orang, luas 12,5 m <sup>2</sup>	DA	5	1	20 %	15 m <sup>2</sup>

Jenis Fasilitas	Nama Ruang	Dimensi Ruang (m <sup>2</sup> )	Sumber	Kapasitas (Orang)	Jumlah Unit	Sirkulasi (%)	Luas Total (m <sup>2</sup> )
R. Pertunjukan	Manager	Standar 2,50 m <sup>2</sup> /orang, luas 12,5 m <sup>2</sup>	DA	5	1	20 %	15 m <sup>2</sup>
	Wakil Manager	Standar 2,50 m <sup>2</sup> /orang, luas 12,5 m <sup>2</sup>	DA	5	1	20 %	15 m <sup>2</sup>
	Sekretaris	Standar 2,50 m <sup>2</sup> /orang, luas 10 m <sup>2</sup>	DA	4	1	20 %	12 m <sup>2</sup>
	Administrasi	Standar 2,50 m <sup>2</sup> /orang, luas 10 m <sup>2</sup>	DA	4	1	20 %	12 m <sup>2</sup>
	Marketing	Standar 2,50 m <sup>2</sup> /orang, luas 10 m <sup>2</sup>	DA	4	1	20 %	12 m <sup>2</sup>
	Accounting	Standar 2,50 m <sup>2</sup> /orang, luas 10 m <sup>2</sup>	DA	4	1	20 %	12 m <sup>2</sup>
	Personalia	Standar 2,50 m <sup>2</sup> /orang, luas 10 m <sup>2</sup>	DA	4	1	20 %	12 m <sup>2</sup>
	Engineering	Standar 2,50 m <sup>2</sup> /orang, luas 10 m <sup>2</sup>	DA	4	1	20 %	12 m <sup>2</sup>
	Security	Diasumsi gudang memiliki luas 9 m <sup>2</sup>	AS	4	2	10 %	20 m <sup>2</sup> @ 10 m <sup>2</sup>
	Pantry	Standar 2,5 m <sup>2</sup> /orang, luas 5 m <sup>2</sup>	DA	2	1	20 %	6 m <sup>2</sup>
	Stage	Standar 2,5 m <sup>2</sup> /orang, luas 50 m <sup>2</sup>	DA	20	1	20 %	60 m <sup>2</sup>
	R. Pemanasan	Standar 2,5 m <sup>2</sup> /orang, Diasumsi memiliki luas 40 m <sup>2</sup>	AS	10	1	20 %	48 m <sup>2</sup>
	Studio Rekaman/ Studio Musik	Standar 2,5 m <sup>2</sup> /orang, Diasumsi memiliki luas 40 m <sup>2</sup>	AS	10	3	20 %	144 m <sup>2</sup> @ 48 m <sup>2</sup>
	R. Persiapan	Standar 2,5 m <sup>2</sup> /orang, Diasumsi memiliki luas 30 m <sup>2</sup>	AS	10	2	20 %	72 m <sup>2</sup> @ 36 m <sup>2</sup>
	R. Istirahat	Standar 2,5 m <sup>2</sup> /orang, Diasumsi memiliki luas 50 m <sup>2</sup>	AS	2	2	20 %	120 m <sup>2</sup> @ 60 m <sup>2</sup>
	R. Ganti/Rias	Standar 2,5 m <sup>2</sup> /orang, Kapasitas 6 orang x 2,5 m <sup>2</sup> = 15 Jika masing-masing 2 unit, berarti 15 m <sup>2</sup> x 2 unit = 30 m <sup>2</sup>	DA	6	2	20 %	72 m <sup>2</sup> @ 36 m <sup>2</sup>
	Lavatory	Standar 3 m <sup>2</sup> /orang Kapasitas 6 orang x 3 m <sup>2</sup> = 18 m <sup>2</sup> Jika masing-masing 2 unit, berarti 18 m <sup>2</sup> x 2 unit = 36 m <sup>2</sup>	DA	6	2	20 %	86 @43 m <sup>2</sup>
	Tempat Penonton	Standar 2,5 m <sup>2</sup> /orang, luas 1250 m <sup>2</sup>	DA	500	1	30 %	1625 m <sup>2</sup>
	R. Peralatan	Standar 2,5 m <sup>2</sup> /orang, Diasumsi memiliki luas 20 m <sup>2</sup>	AS	1	1	20 %	24 m <sup>2</sup>
	R. Operator	Standar 2,5 m <sup>2</sup> /orang, Diasumsi memiliki luas 20 m <sup>2</sup>	AS	2	1	20 %	24 m <sup>2</sup>
R. Sound	Standar 2,5 m <sup>2</sup> /orang, Diasumsi memiliki luas 20 m <sup>2</sup>	AS	2	1	20 %	24 m <sup>2</sup>	
R. Lighting	Standar 2,5 m <sup>2</sup> /orang, Diasumsi memiliki luas 20 m <sup>2</sup>	AS	2	1	20 %	24 m <sup>2</sup>	
R. Genset	Diasumsikan ruang genset memiliki luas 11,52 m <sup>2</sup>	AS	2	1	20%	14,4 m <sup>2</sup>	
Service	ME	Standar luas ruang ME terpadu : 80 m <sup>2</sup>	DA	3	1	20%	96 m <sup>2</sup>
	R. CCTV	Standar 2 m <sup>2</sup> /orang x 2 org = 4 m <sup>2</sup>	TSS	2	1	30%	5,2 m <sup>2</sup>

Jenis Fasilitas	Nama Ruang	Dimensi Ruang (m <sup>2</sup> )	Sumber	Kapasitas (Orang)	Jumlah Unit	Sirkulasi (%)	Luas Total (m <sup>2</sup> )
	Gudang	Diasumsi gudang memiliki luas 50 m <sup>2</sup>	AS	3	1	50%	75 m <sup>2</sup>
	Loker Karyawan	Standar 0,16 m <sup>2</sup> /loker x 30 unit = 4,8 m <sup>2</sup> Standar 3 m <sup>2</sup> /orang	DA	30 loker	1	30%	6,24
	Lavatory	Kapasitas 6 orang x 3 m <sup>2</sup> = 18 m <sup>2</sup> Jika masing-masing 2 unit, berarti 18 m <sup>2</sup> x 2 unit = 36 m <sup>2</sup>	DA	6	4	20%	172,8 @43 m <sup>2</sup>
Parkiran		Standar ukuran parkir : (DA) Mobil = @11,5 m <sup>2</sup> , Motor = @1,55 m <sup>2</sup> dan Bus = @ 26 m <sup>2</sup> Diasumsikan kapasitas parkir pengunjung : Bus 6, Mobil 50, dan Motor 200 Jadi luas kebutuhan parkir berdasarkan kendaraan : Bus 6 unit : 26 m <sup>2</sup> x 6 = 156 m <sup>2</sup> Mobil 10 unit : 11,5 m <sup>2</sup> x 50 = 575 m <sup>2</sup> Motor 40 unit : 1,55 m <sup>2</sup> x 200 = 310 m <sup>2</sup> Jadi luas parkir : 1041 m <sup>2</sup>	DA	256 unit	1	50%	1560 m <sup>2</sup>
TOTAL KEBUTUHAN RUANG SIRKULASI ANTAR RUANG (20%) TOTAL KESELURUHAN							

Keterangan :

DA : Data Arsitek, Ernest Eufert.

TSS : *Time Saver Standards for building types*, Joseph De Chiara and John Callendar.

AS : Asumsi, Penulis.

Beberapa dari sumber yang digunakan secara kombinasi sebagai pertimbangan analisa untuk mendapatkan besaran luas ruang yang dibutuhkan. Selain menyantumkan standar ruangan dan asumsi, diperlukan penambahan perhitungan persentase sirkulasi dari besaran luas ruang dengan pertimbangan kenyamanan gerak pengguna.



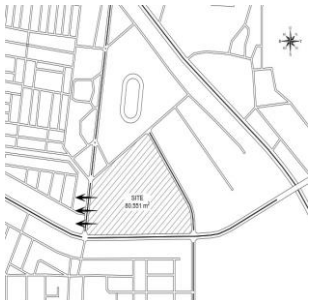
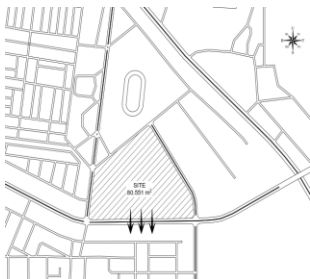
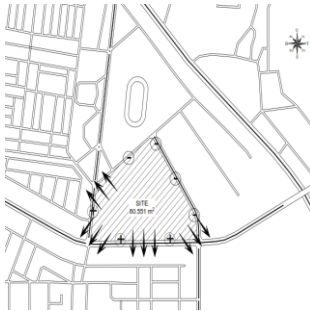
## c. Gubahan Massa

Massa bangunan terbentuk berdasarkan respon-respon klimatologi, penzoningan maupun kondisi lahan. Bentuk bangunan terdiri dari 3 lantai dengan menggunakan pola massa pengulangan, pengurangan, serta penambahan massa. Pengolahan massa disesuaikan dengan penekanan arsitektur kontemporer. Dimana selain mengikuti bentuk site, pengaturan ruang yang telah dikelompokkan berdasarkan zoning diletakkan tidak berjauhan tetapi saling berhubungan.

## d. Orientasi View

Dalam penentuan view/pandangan dalam perancangan sangat penting, dimana dalam hal ini dapat menentukan berhasil atau tidaknya suatu perencanaan. Sehingga dengan menentukan *view* yang baik dapat memberikan kepuasan tersendiri pada pengunjung sebagai pengguna bangunan.

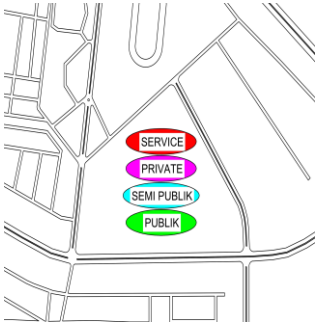
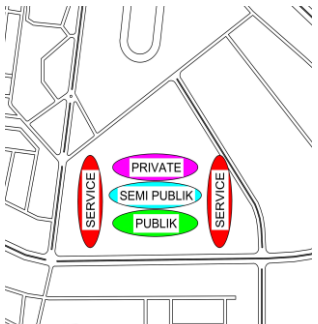
Tabel 3. Orientasi View

Alternatif	Tanggapan Rancangan	Kelebihan	Kekurangan
<p>Alternatif I :</p> 	Menghadapkan bangunan ke arah Barat (Jalan Utama ke PKOR)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lebar jalan cukup besar, merupakan jalan dua jalur.</li> <li>• Relatif ramai.</li> <li>• Tingkat pengamat tinggi dan dapat menarik perhatian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak terlalu terlihat dr jalan utama</li> <li>• Berbatasan dengan area komersil dan rumah penduduk.</li> <li>• Lebar jalan tidak besar, merupakan jalan satu jalur.</li> <li>• Diperlukan <i>Shading</i> untuk menghalau panas matahari dari barat</li> </ul>
<p>Alternatif II :</p> 	Menghadapkan bangunan ke arah Selatan (Jalan Sultan Agung)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lebar jalan cukup besar, merupakan jalan dua jalur.</li> <li>• Berbatasan dengan sekolah tinggi.</li> <li>• Relatif ramai.</li> <li>• Tingkat pengamat tinggi dan dapat menarik perhatian.</li> </ul>	Diperlukan <i>shading</i> untuk menghalau panas matahari dari timur.
<p>Alternatif III :</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghadapkan bangunan ke arah barat laut, barat, barat daya, selatan dan tenggara</li> <li>• Membuat desain bangunan bertingkat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bangunan dapat terlihat dengan jelas dari jalan utama.</li> <li>• Fasad yang diekspos akan semakin lebar.</li> <li>• Pandang dari dalam ke luar tapak menjadi luas.</li> <li>• Menarik perhatian pengamat.</li> </ul>	Membutuhkan transportasi vertikal

e. Konfigurasi Tapak

Konfigurasi tapak adalah mempengaruhi dan dipengaruhi pola organisasi ruang-ruang yang menghidupkannya. Konfigurasi tapak dapat memperkuat organisasi ruang dengan mensejajarkan polanya. Pada lahan tapak berada pada persimpangan antara dua jalan. Sehingga dapat membentuk pola penzoningan didalam kawasan yang nantinya dijadikan acuan untuk mendesain ruang.

Tabel 4. Konfigurasi Tapak

Alternatif	Tanggapan Rancangan	Kelebihan	Kekurangan
<p>Alternatif I :</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zonasi publik berada di sisi selatan dekat dengan Jln. Sultan Agung</li> <li>• Zona privat dipisahkan antara zona publik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memudahkan pengunjung yang membawa kendaraan untuk memasuki lahan.</li> <li>• Dapat menjadi RTH pada kawasan</li> <li>• Zona privat menjadi lebih tenang terpisah dari zona publik</li> </ul>	<p>Zona publik berpotensi dapat disalahgunakan oleh PKL tanpa izin.</p>
<p>Alternatif II :</p> 	<p>Meletakkan zona servis diletakkan di sisi kanan dan kiri bangunan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lahan pakiran lebih menyebar.</li> <li>• Privat di belakang agar lebih tenang suasananya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistem keamanan tidak terlalu terjaga.</li> <li>• Berpotensi PKL tanpa izin.</li> <li>• Zona privat terlalu jauh dari publik untuk proses <i>maintenance</i>.</li> </ul>

f. Pencapaian

Akses pencapaian utama ke dalam lahan berada pada Jalan Sultan Agung. Jalan ini memiliki lebar kurang lebih 22 meter yang dipisah dengan median jalan sehingga menghasilkan jalur terpisah yang masing-masing memiliki lebar 10 meter. Akses ini dilalui pula oleh kendaraan umum seperti busway, ojek online dan angkutan kota.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

- Dalam hal Pencapaian ke lokasi dapat di akses dengan mudah dengan alat transportasi pribadi ataupun umum.
- Gedung pertunjukkan seni musik menjadi sarana publik untuk mempertunjukkan hasil karya musik yang dapat menghibur dan memberikan terapi kepada yang menyaksikan/mendengarkan.
- Gedung pertunjukkan seni musik ini mempunyai 4 fungsi fasilitas, yaitu fasilitas gedung pertunjukkan, fasilitas pengelola, fasilitas service dan fasilitas penunjang seperti food court, retail, cafetaria, dll.
- Bentuk bangunan dihasilkan dari respon respon klimatologi, penzoningan maupun kondisi site. Strategi desain yang dihasilkan dari respon terhadap angin di fungsikan agar tekanan yang dihasilkan dari angin dapat memecah angin sehingga beban pada bangunan diminimalisir.
- Pengaplikasian vegetasi disesuaikan pada fungsi-fungsinya seperti pada area parkir menggunakan pohon peneduh dan disepanjang sirkulasi menggunakan pohon palem yang dapat berfungsi sebagai pengarah jalan.

### **Saran**

- Dalam implementasi fasade bangunan masih kurang di explore, sehingga harus membuat beberapa alternatif tampak bangunan yang berkaitan dengan pendekatan arsitektur kontemporer.
- Dalam mensiasati jika terjadinya pengunjung yang berlebih, kita bisa menggunakan bagian area plaza atau exhibition outdoor sebagai pertunjukkan seni musik outdoor atau terbuka.
- Penerapan konsep konntemporer tidak hanya pada bentuk dan juga material yang digunakan pada bangunan namun dapat di terapkan dalam beberapa hal-hal lain yang belum mampu penulis terapkan untuk mendukung dan menguatkan konsep arsitektur kontemporer sesuai yang di ingin kan penulis/pendesain dikarena kurangnya pendalaman dan pendekatan mengingat waktu yang di berikan tidak memungkinkan kan untuk menganalisis kembali.
- Besar harapan penulis jika gedung pertunjukkan seni musik ini terealisasikan dalam bentuk nyata, sehingga dapat memfasilitasi pemusik yang ada di kota bandar lampung.

### **TERIMA KASIH**

Penulis Jurnal ini mengungkapkan penghargaan yang tulus kepada semua pengulas untuk tanpa pamrih menyumbangkan keahlian dan waktu mereka untuk proses meninjau, yang sangat penting untuk menjamin kualitas dan dampak substantif jurnal. editor jurnal dan penulis bersama berterima kasih atas upaya pengulas dalam mengevaluasi dan menilai artikel yang diajukan untuk dipertimbangkan dalam proses publikasi, apapun hasil (penerimaan atau penolakan).

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharisimi. 2009. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bungin Burhan. 2011. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media Group
- Moleong, Lexy J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suryana Dayat, 2012. *Music Therapy*. Buku
- Raharjo, Eko. 2007. *Journal of Arts Research and Education*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Campbell, D. 2001. *Efek Mozart*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Schimbeck, Egon. 1998. *Gagasan, Bentuk, dan Arsitektur. Prinsip-Prinsip Perancangan Dalam Arsitektur Kontemporer*. Intermatra. Bandung
- Fajrin, Nurdiana Harty. 2018. *Gedung Pertunjukkan Musik dengan Penekanan Arsitektur Kontemporer*. Universitas Riau Kepulauan