

Canon, sebuah Teori Musik sebagai Tema Objek Rancang Sekolah Tinggi Seni Pertunjukan Indonesia

Melati Rahmi Aziza, dan Bambang Soemardiono

Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

bbsoem@arch.its.ac.id

Abstrak—Me”musik”kan arsitektur, menjadi pemikiran pertama kali sebelum memulai perancangan. Mengutip perkataan Goethe, filosofi terkenal yang berbicara tentang arsitektur sebagai musik yang dibekukan. Sama halnya dengan musik, arsitektur juga dapat memiliki irama. Karena itu, dipilihlah *Canon* sebagai tema Sekolah Tinggi Seni pertunjukan. Mengingat *Canon* dalam musik ternyata dapat menciptakan melodi yang atraktif, sehingga sesuai sebagai tema sekolah yang bertajuk pertunjukan. Perancangan ini memakai teori *Tangible Metaphore*. Proses yang dibutuhkan adalah bagaimana menuangkan karakter dari *Canon*, agar dapat terlihat pada rancangan nantinya, melalui proses transformasi. Adapun karakter *Canon* adalah pengulangan melodi; terdapat melodi *Leader* dan *Follower* dengan durasi tertentu dan imitasi oleh melodi *Follower* berupa ritme/ interval yang sama atau transformasi dari ritme/ intervalnya. Sehingga kesan akhir yang didapatkan adalah tercipta melodi yang saling bersahutan membentuk keharmonisan. Berdasarkan karakter tersebut, akhirnya dihasilkan desain rancangan yang meliputi siteplan dengan sistem sirkulasi outer ring road dengan pola pengulangan garis, massa bangunan dengan pola layering dan pengulangan pola bentuk, dan interior dengan pola *Canonieny*a.

Kata Kunci—*canon*, pertunjukan, sekolah, tangible, teori musik

I. PENDAHULUAN

Indonesia dikenal akan keberagaman kebudayaannya. Musik, tari, cerita rakyat merupakan beberapa suguhan budaya Indonesia, yang berbeda untuk masing-masing daerah di seluruh Indonesia. Keragaman budaya tersebut justru menjadi nilai lebih bagi suatu negara. Budaya merupakan cerminan gaya hidup pada masa lampau, yang memiliki nilai kehidupan tentang manusia dengan alam lingkungan, sehingga bermanfaat untuk masa kini dan masa depan. Tidak hanya untuk menarik turis agar mengunjungi suatu daerah, melainkan budaya sebagai media pembelajar bagi manusia tentang nilai-nilai yang terkandung di alam jagad raya ini, yakni perihal di masa lampau untuk masa kedepannya.

Diperlukan upaya dalam mempertahankan ataupun mengembangkan budaya suatu bangsa. Adapun pelaku untuk upaya tersebut adalah manusia/bangsa itu sendiri. Karena budaya merupakan jati diri bangsa. Upaya sederhana yang dilakukan adalah mengenali dan mempelajari budaya bangsanya. Tentu saja penerapan upaya tersebut dapat dilakukan melalui sistem pendidikan, dimana sekolah/institut bisa berperan besar sebagai sarana pembelajaran yang tepat.



Gambar 1. Pertunjukan Tari
Sumber: www.ikj.ac.id

Di Indonesia, keberadaan seni dalam dunia pendidikan agaknya masih dianggap sebagai pembelajaran setingkat pendidikan sekolah, bukan sebagai profesi yang memang benar-benar kompeten sesuai bidangnya. Hal tersebut dapat terlihat dari fasilitas pembelajaran yang minim, berupa ketersediaan pilihan sekolah/institut berbasis seni yang tidak banyak di Indonesia, sehingga kurang kompetitif dalam bersaing perihal kualitas sistem pengajaran dan fasilitas yang memadai. Padahal kondisi inilah yang dibutuhkan untuk memperkuat keberadaan kebudayaan Indonesia, agar kebudayaan tersebut dapat bertahan dan berkembang, dan benar-benar dipraktekkan. Dikhawatirkan semakin lama kebudayaan negara kita hanya akan menjadi museum, yang hanya terdengar ceritanya, tetapi sudah tidak diketahui keberadaannya.

Di Surabaya, telah banyak sekolah/ kursus/ sanggar yang mengajarkan musik, tari dan teater, namun sedikit yang menyajikan musik, tari dan drama yang mencitrakan budaya bangsa Indonesia. Dalam era globalisasi, tidak masalah apabila masyarakat Indonesia ingin mempelajari perkembangan musik dan tari dari berbagai negara, namun perlu diimbangi juga akan pengetahuan budaya negara kita. Dengan mengetahui perkembangan kemajuan musik dan tari dari negara lain dan mempelajari kebudayaan negara sendiri lebih mendalam, maka kebudayaan Indonesia akan semakin kaya.

Untuk itu, kebutuhan akan Sekolah Tinggi Seni yang juga mempelajari kebudayaan Indonesia (musik, tari daerah, dan teater yang mencitrakan budaya Indonesia) sangat dibutuhkan, yang juga dapat menjadi solusi obyek pariwisata khususnya untuk kota Surabaya. Dengan menghadirkan Sekolah Tinggi Seni akan menjadi wadah bagi praktisi seni muda untuk mendalami pendidikan seni budaya Indonesia lebih lanjut. Hal inipun juga harus ditunjang dengan sistem pendidikan standar internasional dan kualitas yang mampu bersaing di dunia internasional. Karena itulah, Sekolah Tinggi Seni Pertunjukkan ini dirancang tidak hanya untuk mempelajari kebudayaan bangsa Indonesia, tetapi juga untuk mempelajari kebudayaan asing dan menjadikan kolaborasi antara keduanya.

II. EKSPLORASI DAN PROSES RANCANG

Canon, adalah sebuah teori musik yang mempunyai arti sebuah komposisi kontrapungtal yang mempekerjakan melodi dengan satu atau lebih imitasi dari melodi, yang dimainkan setelah durasi tertentu (misalnya, seperempat istirahat, dll). Adapun karakter *Canon* antara lain: (1) Berupa pengulangan/ Imitasi Melodi (2) Terdiri dari Melodi *Leader* dan *Follower* dengan durasi tertentu (3) Melodi *Follower* dapat mengimitasi Melodi *Leader* berupa ritme yang sama, interval yang sama, transformasi dari ritme/ intervalnya (4) Adanya kesan melodi yang bertumpuk dan bersahut-sahutan. Setelah mengenali karakternya, perlu juga mempelajari sheet/ partitur lagu yang mengandung teori *Canon*. Melalui proses penerjemahan dan transformasi ke dalam pola garis, didapatkan simbolisasi garis yang dapat menjadi acuan dalam proses perancangan selanjutnya.



Gambar2. Pertunjukan Teater
Sumber: www.ikj.ac.id



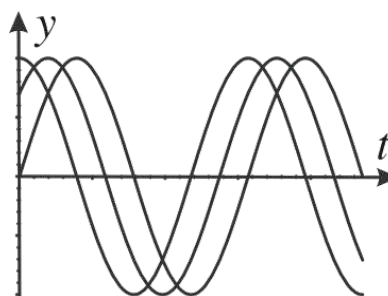
Gambar3. Pertunjukan Musik
Sumber: www.ikj.ac.id



Gambar4. Gedung Pertunjukan Fakultas Seni Pertunjukan IKJ
Sumber: www.ikj.ac.id



Gambar5. STKW Surabaya
Sumber: stkw.blogspot.com



Gambar6. Grafik Canonic

Untuk *Canon* sederhana, partitur yang dijadikan acuan adalah *Canon in D* (karya J. Pachelbel). Sedangkan untuk contoh yang lebih kompleks menggunakan partitur lagu *Gia torna a rallegrar l'aria e la terra* (karya Luca Marenzio).

Setelah melakukan proses analisa pola *Canon* ke dalam simbolisasi garis, selanjutnya dapat dibuat penerapan yang merujuk pada konsep perancangan yang diinginkan, yaitu:

1. Bentuk garis *Follower* mengacu pada "Interval" yang sama, yang dapat digambarkan dalam Gambar 7.
2. Bentuk garis *Follower* mengacu pada "Ritme" yang sama, yang dapat digambarkan dalam Gambar 8.

Penjelasan di atas merupakan kriteria umum yang didapatkan dari karakter tema *Canon* dan penyesuaian terhadap keinginan perancang. Adapun kriteria khusus yang harus diperhatikan, antara lain:

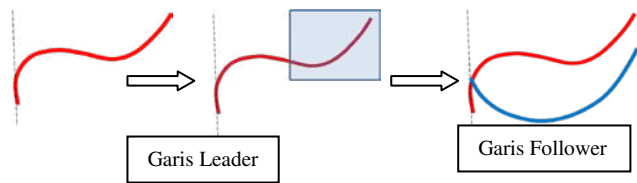
1. Memperhatikan faktor kenyamanan, berkaitan dengan pemilihan sistem sirkulasi yang tepat, baik bagi pengendara, maupun bagi pejalan kaki, serta penataan massa yang sesuai dengan kebutuhan privasinya.
2. Memperhatikan faktor keamanan dalam tapak. Terdapat jarak antara bangunan di dalam site, dengan bangunan sekitarnya. Hal ini untuk mencegah rembetan kebakaran dari luar tapak ke dalam site, maupun dari dalam site ke luar. Memakai sistem sirkulasi yang memudahkan pencapaian kendaraan pemadam kebakaran mendekati bangunan.

III. HASIL RANCANGAN

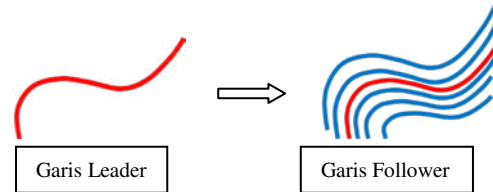
A. Konsep Siteplan

Konsep-konsep desain rancang yang diterapkan pada siteplan, antara lain sebagai berikut :

1. Sistem sirkulasi secara keseluruhan adalah outer ring road agar memudahkan dalam pencapaian ke masing-masing bangunan, terutama bagi mobil pemadam kebakaran.
2. Karena di dalam site terdapat kawasan sekolah dan kawasan gedung pertunjukan, sirkulasinya harus dibedakan agar pihak yang tidak berkepentingan dapat dicegah untuk memasuki kawasan sekolah. Untuk itu, dirancang sistem culdesac pada sirkulasinya.
3. Yang berperan sebagai garis "*Leader*" adalah gedung departemen tari, departemen musik dan masjid. Sedangkan gedung rektorat dan gedung departemen tari berperan sebagai garis "*Follower*"
4. Yang berperan sebagai garis penegas dari garis "*Leader*" ditempati oleh gedung penunjang yang sifatnya publik (Gedung Pertunjukkan) dan garis-garis hardscape softscape.
5. Gedung perpustakaan, kantin dan selasar berperan sebagai garis penghubung antar garis "*Leader*" dan "*Follower*"

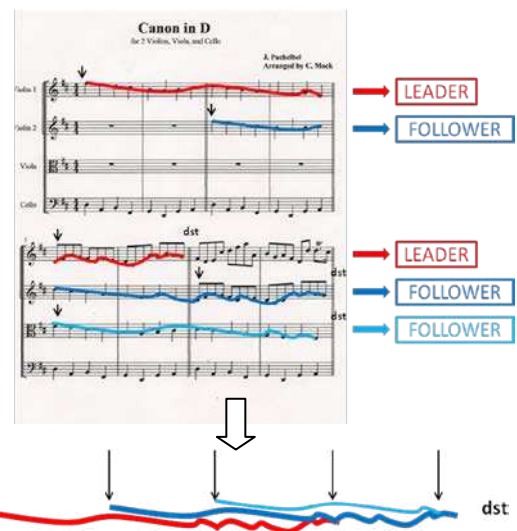


Gambar7. Bentuk garis *Follower* mengacu pada "Interval" yang sama

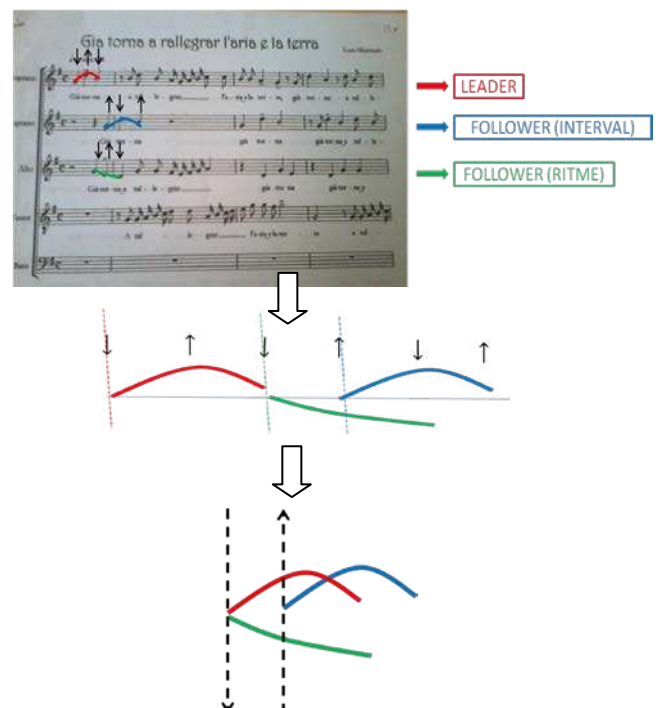


Gambar8. Garis *Follower* mengacu pada "Ritme" yang sama

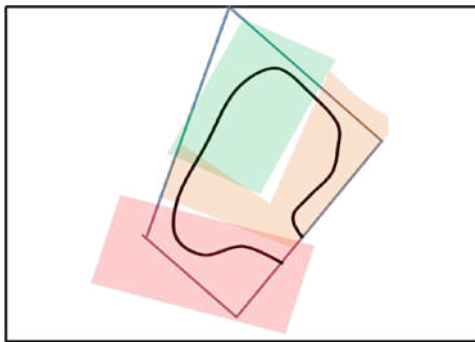
Contoh *Canon* Sederhana



Contoh *Canon* yang lebih kompleks



Gambar9. Proses Analisa Pola Canon ke dalam Simbolisasi Garis



Gambar10.Sistem Sirkulasi:Outer Ringr



Gamba11. Konsep Sirkulasi: Outer Ringroad dan 2 Culdesac Pendek

B. Konsep Gubahan Massa dan Exterior

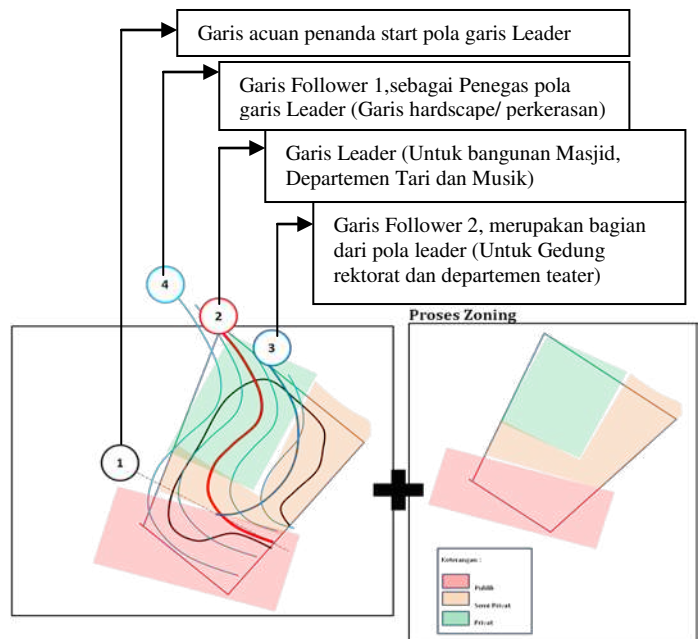
Konsep gubahan massa diumpamakan membentuk pola *Canon* sederhana dengan cara sebagai berikut :

1. Layering pada bangunan
2. Bangunan sebagai “*Leader*” diletakkan dibelakang, agar sekuen antara “*Leader*” dan “*Follower*” terlihat
3. Pemberian warna yang berbeda untuk “*layer*” dan bangunannya.

Dalam penerapan di perancangan, pembeda antara “*Leader*” dan “*Follower*” dibedakan berdasarkan hal berikut:

1. Layering yang berbeda pola tetapi ritmenya sama (contoh Gedung Pertunjukan)
2. Layering dengan pola dan ritme yang sama dengan dipertegas oleh warna (contoh: Gedung-gedung Sekolah)

Dalam pemilihan bentuk atapnya, dipilih bentuk atap pelana yang dapat mempertegas pola pengulangan dan ritme saling bersahut-sahuta. Pemilihan bentuk atap ini juga diperlukan supaya terdapat kesinambungan dengan bangunan sekitarnya yang berupa perumahan. Eksterior pada bangunan ini dirancang agar dapat menjadi transisi/ benang merah antara bangunan sekitarnya, dari bangunan



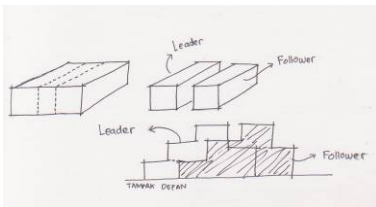
Gambar12. Proses Desain Siteplan

yang hanya terdiri dari 2-3 lantai (perumahan dan ruko), hingga akhirnya menuju gedung-gedung tinggi (mall dan apartemen.

C. Konsep Ruang Luar

Konsep ruang luarnya, adalah sebagai berikut :

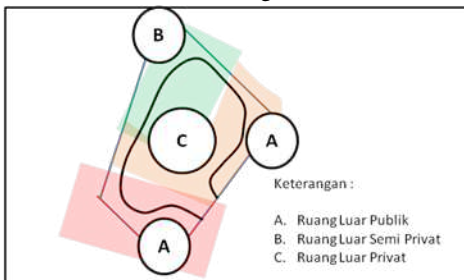
1. Sebagai pendukung aktifitas akademis, seperti panggung latihan dan panggung musik outdoor.
2. Untuk lapangan olahraga sebagai salah satu fasilitas pendukung bangunan sekolah.
3. Masing-masing area parkir juga memiliki ruang luar penerima yang berfungsi mengarahkan pengunjung dalam pencapaian menuju ke bangunan setelah sebelumnya telah memarkirkan kendaraannya.
4. Area penghijauan yang mengelilingi site, untuk menciptakan sebuah ruang dan sebagai penskalaan ruang karena di sekitar site terdapat bangunan Mall yang tingginya setara dengan 6-7 lantai dan apartemen Adhiwangsa yang merupakan gedung pencakar langit.



Gambar13. Konsep Gubahan Massa



Gambar14. Massa-massa Bangunan

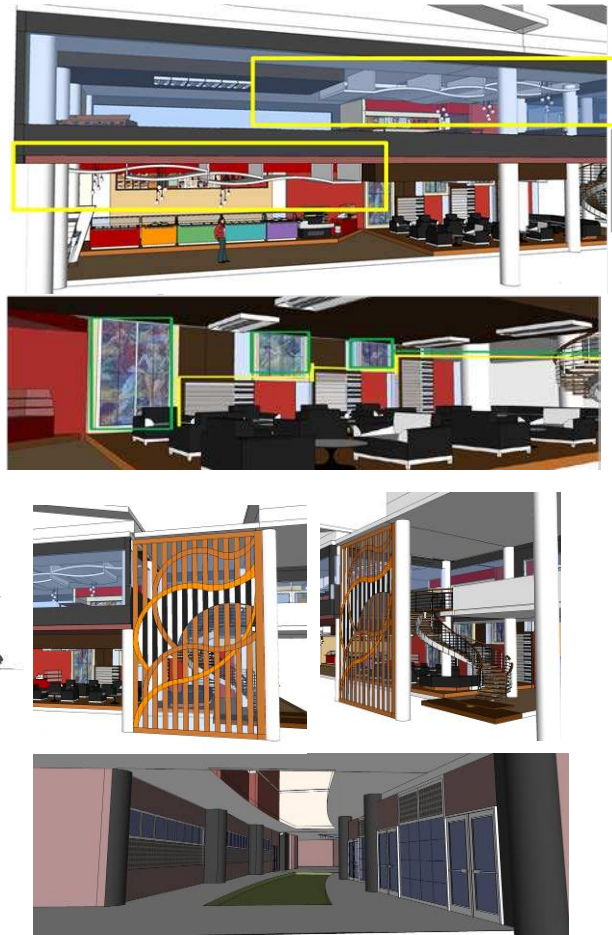


Gambar15. Sistem Ruang Luar



- Fungsi Ruang Luar diantaranya:
1. Panggung Latihan
 2. Panggung Musik dan Area outdoor kantin
 3. Sarana Olahraga
 4. Ruang Penerima
 5. Parkir dan Penghijauan

Gambar16. Konsep Ruang Luar



Gambar17. Desain interior

D. Konsep Interior

Untuk konsep interior, tema dapat diaplikasikan ke dalam beberapa ide desain, diantaranya:

- (1) Pola garis pada detail komponen pengisi interior, yaitu pada plafon, ukiran, atau pengisi sisi dinding, memiliki irama pola garis seperti *Canon* sederhana
- (2) Koridor yang memiliki bentuk kolom sebagai penegas iramanya. Agar nampak mana yang menjadi "*Leader*" dan mana yang menjadi "*Follower*"; yang berperan menjadi "*Leader*" adalah yang mengawali sebagai pembentuk pola.

Contohnya seperti pada gambar di samping, meliputi detail plafon, pengisi sisi dinding, ukiran pada kisi-kisi, dan koridor sekolah. Detail plafon menunjukkan *Canon* dengan pengulangan yang sama bentuk dan polanya. Sedangkan pada pengisi sisi dindingnya memiliki corak *Canon* dengan pola yang berbeda, tetapi memiliki ritme yang sama (yaitu dari besar ke kecil atau sebaliknya). Kemudian ukiran pada kisi-kisi, adalah sebagai pengulangan dari bentuk tangga di belakangnya. Pola "*Leader*" kemudian dipertegas dengan pemilihan warna yang kontras dengan pola garis lain sebagai "*Follower*"nya. Pada koridor sekolah, penegasan pada kolom-kolomnya semakin memperjelas sisi "*Leader*" (yang mengawali) dan "*Follower*" (mengikuti).

IV.KESIMPULAN/RINGKASAN

Canon, merupakan salah satu teori musik yang dipilih menjadi ide desain rancang bangunan, sebagai upaya untuk me"musik"kan arsitektur. Setelah melalui tahapan pemahaman terhadap karakter *Canon*, akhirnya dihasilkan

beberapa konsep untuk desain siteplan, gubahan massa/ eksterior dan interior. Penerapan tema pada siteplan ditunjukkan dengan karakter garisnya yang mengacu pada ketentuan tema *Canon*, ada yang berperan sebagai “*Leader*”, dan ada pula “*Follower*” sebagai penegas keberadaan garis “*Leader*”. Untuk gubahan massa, keberadaan *Leader* dan *Follower* didapatkan dengan cara menerapkan pola layering pada bangunan, dan untuk memunculkan karakter “*Leader*”nya salah satu caranya adalah dengan pemberian warna yang lebih kuat. Kemudian pada pola eksteriornya, ada yang berbeda pola tetapi memiliki ritme yang sama (pada Gedung Pertunjukan), ada pula yang pola dan ritmenya sama (Gedung-Gedung Sekolah). Untuk konsep interiornya, pola garis pada detail komponen pengisi interior, yaitu pada plafon, ukiran, atau pengisi sisi dinding, memiliki irama pola garis seperti *Canon* sederhana. Pada koridor sekolah, penempatan kolom-kolomnya yang telah dipertegas dengan warna yang lebih kuat, juga untuk memperjelas sisi “*Leader*” (yang mengawali) dan “*Follower*” (mengikuti).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. C. Antoniadis, *Poetics of Architecture, Theory of Design*. New York: Van Nostrand Reinhold (1990).
- [2] Smith, Timothy A. “Anatomy of Canon” <http://jan.ucc.nau.edu/~tas3/canonanatomy.html> [diakses pada tanggal 24 september 2011]
- [3] <http://wikipedia.com/canon-music/> [diakses pada tanggal 24 september 2011]
- [4] Broadbent Geoffrey, Richard Bunt, & Thomas Liorens, *Sign, Symbol & Architecture*
- [5] Doelle, Leslie L. 1972. *Akustik Lingkungan*. Terjemahan Lea Prasetio. Surabaya: Erlangga
- [6] Mediastika, Christina E. *Material Akustik Pengendali Kualitas Bunyi pada Bangunan*. Yogyakarta: Andi
- [7] Adler, David. *New Metric Handbook*. London: Architectural Press, 1981
- [8] Callender, John Hancock. *Time Sever Standard for Architecture Design Data*. New York: Mc Graw Hill Inc, 1974
- [9] Ham, Roderick. *Theatre Planning*. London: Architectural Press, 1972
- [10] Neufert, Ernest. *Architect Data*. London: Crosby Lockwood Staples, 1970
- [11] Elder, AJ. *AJ Metric Handbook*. London: The Architectural Press, 1974