

# PUSAT HIBURAN MUSIK DI MANADO

## (SOUL OF SPACE SEBAGAI PENDEKATAN DESAIN)

Gilang Ganeshia Abdulsalam<sup>1</sup>

Judy O. Waani<sup>2</sup>

Leidy M. Rompas<sup>3</sup>

### ABSTRAK

*Musik adalah Bahasa manusia, karena dengan musik dapat mengekspresikan perasaan, isi hati, serta jati diri seseorang. Musik sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia, pada awalnya musik hanya berperan sebagai hiburan di waktu-waktu tertentu. Namun seiring berjalannya waktu, musik menjelma sebagai sebuah gaya hidup yang melekat dalam kehidupan manusia.*

*Di Indonesia musik berkembang dengan sangat pesat, ditandai dengan munculnya grup-grup musik, aliran-aliran musik yang baru, pendatang-pendatang baru di balantika musik Indonesia, yang banyak di support oleh event dan kompetisi musik solo singer maupun grup band. Pengaruh ini pun mulai menjamur dan terasa di kota Manado yang mulai memperhatikan dunia musik, banyaknya penyanyi-penyanyi solo yang sudah terkenal, dan munculnya band-band lokal, serta adanya kompetisi-kompetisi paduan suara gerejawi yang marak di Sulawesi Utara dan sudah memunculkan sanggar-sanggar paduan suara yang cukup berprestasi di ajang nasional maupun internasional. Namun ketika hal ini berkembang dengan sangat pesat, maka dibutuhkan sebuah wadah yang bisa menampung segala bentuk hiburan yang berkaitan dengan musik. Oleh karena itu sebagai inisiatif, diangkat Pusat Hiburan Musik di Manado dengan tema Soul Of Space Sebagai Pendekatan Desain.*

*Keberadaan gedung Pusat Hiburan Musik di kota Manado sangatlah penting, selain sebagai wadah menyalurkan seni musik dan kegiatannya. Gedung Pusat Hiburan Musik juga dapat berperan sebagai pemicu dan poin penting dalam tonggak pariwisata di kota Manado. Dengan menggunakan tema perancangan “Soul Of Space Sebagai Pendekatan Desain” diharapkan bangunan Pusat Hiburan Musik ini dapat meng-ekspresikan jiwa atau karakteristik musik ke dalam setiap aspek perancangan.*

*Kata Kunci : Kota Manado, Musik ,Pusat Hiburan, Soul Of Space.*

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan di Indonesia sebelumnya masih berupa karya seni sebagai bagian sebuah hiburan yang terbatas karena hanya bisa dinikmati oleh kelompok atau komunitas tertentu. Hal ini disebabkan karena media elektronika belum menjadi kebutuhan dasar yang komersil, sehingga perkembangannya hanya bisa dilihat melalui sarana media massa dan cetak. Seiring perkembangan zaman, mulai bisa dinikmati dan dikenal melalui media televisi, radio dan alat komunikasi lainnya sehingga sudah dianggap sebagai sesuatu yang universal.

Perkembangan di Indonesia dapat terlihat dengan semakin banyak jenis-jenis yang bermunculan seperti dangdut, rock, pop, melayu dan indie. Pengaruh ini pun mulai menjamur dan terasa di kota Manado yang mulai memperhatikan dunia musik, banyaknya penyanyi—penyanyi solo Manado yang sudah terkenal, dan munculnya band-band lokal seperti Durhaka, Bloodlines, The Tjoekymay, The Lovers & The Haters, September 1<sup>st</sup> Flight, Greenhills Animal, dll. Aktivitas bermusik di kota Manado lainnya adalah kompetisi-kompetisi paduan suara Gerejawi yang marak di Sulawesi Utara dan sudah memunculkan sanggar-sanggar paduan suara yang cukup berprestasi di ajang nasional maupun internasional. Gema sangkakala, U chorale, Unima Choir, Blue Choir, dan masih banyak lagi sanggar-sanggar paduan suara lainnya, yang telah menunjukkan kualitasnya lewat lomba-lomba paduan suara.

Musik dan hiburan sudah menjadi suatu kebutuhan masyarakat manado. Setiap mengadakan sebuah acara selalu melibatkan musik dan hiburan sebagai acara utama, buktinya seperti yang terlansir dalam [www.beritamanado.com](http://www.beritamanado.com) hasil survei John Andrew, ST terhadap minat musik dan entertaining di Manado berkisar di atas 60%. Kemudian John Moul seorang komposer sekaligus penulis ulasan musik di BBC London, seorang lulusan Royal Academy of Music in London, mengatakan bahwa manado memiliki selera musik yang tinggi, betapa tidak dalam 1 bulan terdapat 1-2 kegiatan/event musik lokal. (**Posko Manado, Senin 26 Februari 2001**).

Permasalahan yang terjadi adalah ketika hal ini berkembang dengan sangat pesat maka dibutuhkan sebuah wadah yang bisa menampung semua bentuk hiburan yang berkaitan dengan musik. Di kota Manado sendiri, tampaknya hal ini kurang diperhatikan. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya sarana penunjang yang ada. Tempat-tempat latihan berupa studio juga masih sangat kurang. Disamping itu, tempat manggung atau tempat dimana para musisi unjuk gigi juga masih sangat terbatas. Kalaupun ada tempat dimana penyanyi atau band-band untuk manggung, itu pun hanya di café, pub, halaman distro, atrium dan lapangan parkir pusat perbelanjaan Manado Town Square dan Mega Mall, bangunan pemerintah yang di sewakan (Gedung Pingkan Matindas), dan juga ada beberapa event berupa parade band yang di sponsor oleh perusahaan rokok dan lain-lain.

Dengan menjawab semua tuntutan itu maka lahirlah sebuah **Pusat Hiburan Musik di Manado** yang nantinya bisa mewadahi seluruh kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan Musik. Pusat hiburan ini bertujuan untuk memfasilitasi setiap bentuk dari musik dalam pameran koleksi karya ataupun sebagai tempat pertunjukan.

## 2. METODE PERANCANGAN

### Pendekatan Perancangan

- Pendekatan **Tematik**; Tema yang di ambil adalah **“Soul of Space Sebagai Pendekatan Desain”**, di mana tema ini sangat memperhatikan keindahan jiwa dalam objek rancangan arsitektur.
- Kajian **Tipologi Objek**; Perancangan dengan pendekatan tipologis dibedakan atas dua tahap kegiatan yaitu pengidentifikasi tipe/tipologi dan tahap pengolahan tipe.
- Kajian **Analisis Tapak dan Lingkungan**; Dalam pendekatan ini perlu dilakukan analisis tapak eksisting yang akan digunakan beserta lingkungan sekitar.
- Pendekatan melalui **Intuisi**; bersifat subjektif/individual dalam menelusuri dan menanggapi produk arsitektur yang sedang di desain. Pendekatan intuitif ini diterapkan dalam beberapa tahap proses desain.

### Proses Perancangan

Dalam menjalankan proses desain ini terdiri dari 2 tahap pengembangan wawasan komprehensif (*Develop The Comprehensive Knowledge of the Designer*), dan fase 2 (Siklus Image-Present-Test). Pada fase 1 tahap pengembangan wawasan komprehensif di lakukan dengan mencari tahu hal-hal apa saja yang bisa melatar belakangi objek rancangan, seperti objek rancangan (judul), tema perancangan, dan lokasi yang kemudian dikembangkan lebih luas wawasannya dengan cara :

- Memahami dan mendalami arti dan definisi objek rancangan lewat studi tipologi dan studi komparasi.
- Memahami dan mengkaji tema perancangan yang sesuai dengan objek perancangan yang diperkuat dengan studi literatur dan komparasi, sehingga mengetahui prinsip-prinsip konsep tematiknya.
- Melakukan kajian lokasi dan tapak yang didukung dengan analisis tapak eksisting.

Setelah memiliki cukup pengetahuan dan informasi sehingga sudah siap untuk memulai tahap selanjutnya Fase II (Siklus Image-Present-Test) sebagai proses kreatif untuk menghasilkan suatu ide-ide rancangan yang akan diuji berulang-ulang.

### Strategi Perancangan

Proses kreatif pada siklus ini adalah proses desain generasi II oleh John Seizel. Proses ini dilakukan berulang-ulang, sampai tiba pada pengambilan keputusan untuk berhenti karena sudah mendapat *image* yang dirasa sudah memenuhi kriteria penilaian ataupun karena keterbatasan waktu.

## 3. KAJIAN PERANCANGAN

### 3. 1. Pusat Hiburan Musik di Manado

Pusat Hiburan Musik di Manado adalah sebuah pusat atau wadah yang mengakomodasi pertunjukan musik sebagai salah satu bentuk aktualisasi diri, dengan tujuan menciptakan hiburan yang baik dan berkualitas di kota Manado.

Dengan adanya Pusat Hiburan Musik di Manado sekiranya dapat diterima dan dinikmati diseluruh kalangan masyarakat. Pusat Hiburan Musik di Manado merupakan suatu tempat yang mengakomodasi pertunjukan musik sebagai salah satu bentuk aktualisasi diri, dengan tujuan menciptakan hiburan yang baik dan berkualitas di Manado. Menyangkut hal penerapannya ke dalam pereancangan, yaitu melalui proses pemahaman objek terlebih dahulu yang kemudian di padukan penerapan tematik yang ada kaitannya dengan objek.

Maka dalam kaitannya dalam hal perancangan kita dapat mengadopsi unsur-unsur tersebut dan mengaploikasikannya ke dalam objek. Tentunya melalui pendekatan tema **“Soul of Space Sebagai**

Pendekatan Desain” yang akan di optimalkan ke dalam objek perancangan dalam konteks arsitektural yang mencakup fungsi, karakter bentuk, ruang luar, serta ruang dalamnya yang memiliki ciri khas sesuai dengan musik. Secara umum fungsi yang terkandung didalamnya, yaitu sebagai sarana bagi masyarakat khususnya para pecinta atau komunitas musik yang berada di kota Manado, yang ingin menyaksikan atau menikmati pertunjukan musik secara langsung ataupun hanya berkumpul, berinteraksi (melalui jamm session), belajar dan bertukar informasi mengenai dunia musik.

Melalui strategi penerapan tematik *Soul of Space* Sebagai Pendekatan Desain dapat mempengaruhi perasaan manusia terhadap objek. Dalam hal ini keseimbangan dan keharmonisan, serta jiwa dan karakter yang dimiliki oleh seni musik yang di optimalisasikan ke dalam perancangan. Sehingga terlihat dari aspek arsitektural, seperti tampilan massa secara keseluruhan, interior, struktur, dll.

### 3.2. *Soul Of Space* Sebagai Pendekatan Desain

Keberadaan sebuah tema dalam proses perancangan sangat penting karena tema berperan sebagai kunci yang menentukan intisari suatu desain serta hadir sebagai koridor yang membatasi perancangan objek. Untuk itu dalam proses pemilihan tema perlu dipertimbangkan faktor asosiasi logis terhadap objek. Dalam hal ini tema yang diangkat berkaitan dengan proses menghadirkan bangunan ini adalah “*Soul Of Space* Sebagai Pendekatan Desain”.

*Soul of Space* adalah sebuah pendekatan desain yang memperhatikan keindahan jiwa bangunan, bukan sekedar indah dipandang mata namun harus dapat dinikmati. Menurut **Cosmas D. Gozali** (arsitek dan penulis buku *soul of space*) bangunan harusnya seperti manusia sederhana dari luar namun indah di dalam. Keindahan itu keluar dari dalam hati dan jiwa. Begitu juga arsitektur, keindahannya harus muncul dari dalam bukan dari luar. *Soul of Space* adalah tentang keseimbangan dan keharmonisan yaitu mendesain dengan menata kembali unsur-unsur dan elemen alam yang sudah ada ke dalam bentuk baru dan ruang baru. (*Sumber: Soul of Space, Cosmas D. Gozali, 2014*)

Moholy-Nagy mengidentifikasi arsitektur dengan ruang sebagai suatu realitas yang hanya dapat ditangkap melalui pengalaman inderawi. (*Cornelis Van De Ven, Ruang Dalam Arsitektur, 1995, Hal 38*). Manusia memakai sense atau inderanya untuk mengalami ruang yang terdiri dari penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan dan perasaan.

Seperti sebuah komposisi musical, elemen-elemen ruang dirancang sedemikian rupa menjadi sebuah symphony untuk penghuni bisa merasakan jiwa dari ruang. Menciptakan ruang menjadi hidup adalah bahwa fungsi dan bentuk arsitektural tidak hanya terpaku pada indera visual. Tetapi dengan menyatukan semua indera yang ada, bentuk dan fungsi akan lebih terekspresi sehingga penghuni bisa memiliki suatu momen spatial yang mendalam.

Jadi, *Soul of Space* adalah suatu proses inderawi dimana emosi, kesan, dan perasaan manusia dalam hubungannya dengan ruang dan fungsi bangunan.

#### 3.2.1 Interpretasi Arsitektural

Untuk menggunakan “*Soul Of Space* Sebagai Pendekatan Desain” sebagai landasan tema dari objek Pusat Hiburan Musik, perlu adanya landasan teori serta pemahaman tentang tema ini sehingga pengaplikasian tema dalam objek perancangan bisa tepat sasaran atau sesuai dengan kebutuhan arsitekturalnya.

Dalam setiap proses desain, tema “*Soul Of Space* Sebagai Pendekatan Desain” menitikberatkan atau menggunakan pendekatan secara kasat mata, yakni ‘pengalaman sensori’ terhadap setiap objek arsitektural rancangannya. Berikut ini ada beberapa kajian teori yang dapat mendukung tema rancangan **Soul of Space** di antaranya :

##### 1. *Elemen Space*

Elemen space adalah ruang-ruang yang tercipta oleh berbagai hal, baik buatan maupun alami seperti kolom dan balok, kolom dan dinding, lantai dan dinding, lantai dan langit-langit, langit-langit dan dinding, bidang dan dinding.

##### 2. *Dynamic Space*

Dynamic adalah sesuatu yang dinamis. Dynamic merupakan sebuah arsitektur yang terkesan bergerak dinamis identik dengan gerak yang diinginkan untuk menjadi aktivitas bangunan yaitu gerak dan kedinamikan positif. Dynamic yang identik dengan kawula muda dapat menjadi elemen pembentuk jiwa pada ruang. Karena jiwa bersifat dinamis dan tidak statis. Untuk itu ada beberapa penjelasan yang digambarkan oleh Rudolf Anheim untuk menciptakan ruang yang dinamis.

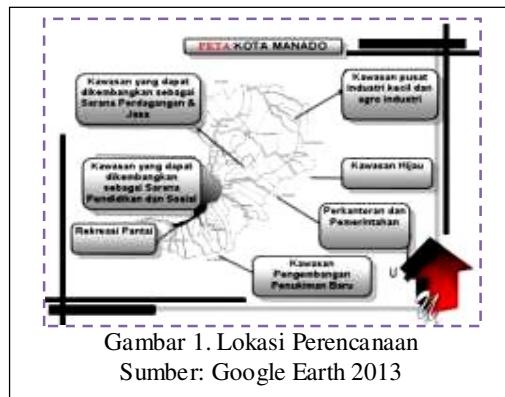
### 3. Experience Space

Experience space adalah dimana ruang membangkitkan suasana dan mengarahkan mood pemakai untuk mencapai kenyamanan dan penghayaan dalam melakukan kegiatan. Umumnya ada 4 tahap dimana arsitek membimbing penghuni untuk mengalami ruang diantaranya : *The Foyer, The Grand Reception, The Honeymoon Suit, The Checkout Desk.*

### 4. Ruang Positif dan Ruang Negatif

Kepositifan suatu ruang menunjukkan keberadaan dari maksud-maksud manusia atau dari perencanaan dengan mengindahkan ruang. Dari sudut pandang teori ruang, perencanaan bahwa pertama-tama batas-batas ditentukan dan kemudian keteraturan dibangun ke dalam ke arah pusat. Di lain pihak, kenyataan ruang menyiratkan bahwa ruang adalah spontan dan tidak memiliki rencana. Dari segi teori ruang, tidak ada perencanaan mengacu kepada perkembangbiakan ke arah luar dari ketidakaturan. Jadi ruang positif adalah sentripetal, dan ruang negatif adalah sentrifugal.

### 3.3 Lokasi dan Tapak



Gambar 2. Tapak Perancangan  
Sumber: Wikimapia

Setelah ditinjau dari beberapa aspek, yakni dari letak lahan, potensi objek terhadap kawasan, dan utilitas site, maka lokasi yang terpilih adalah kecamatan Malalayang.

### 3.4 Analisis Perancangan

#### 3.4.1 Program Dasar Fungsional

##### A. Identifikasi Skenario Kegiatan Dalam Objek

Berdasarkan studi objek dan analisis, data pemakai/pengunjung Plaza Bacaan yang dapat digolongkan menjadi 3 bagian penting, yaitu:

- ↳ Pengunjung umum :
  - Masyarakat pecinta musik
  - Masyarakat yang ingin kursus musik
  - Masyarakat yang ingin menyaksikan konser musik
- ↳ Pengunjung Khusus :
  - Komunitas musik
  - Musisi
  - Penyelenggara atau sponsor
- ↳ Pengelola :
  - General manager
  - Staff kantor pengelola
  - Staff food & beverage
  - Staff maintenance and engineering

##### B. Program Kebutuhan Ruang

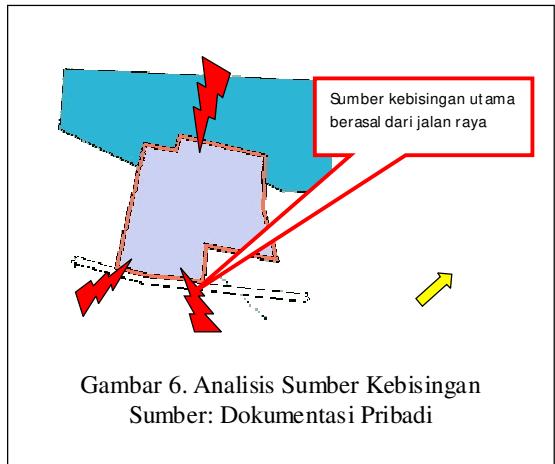
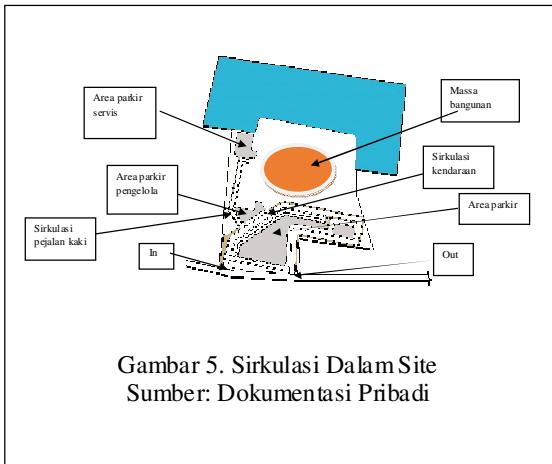
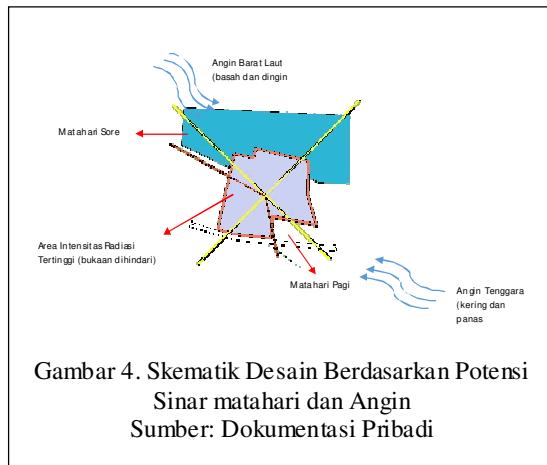
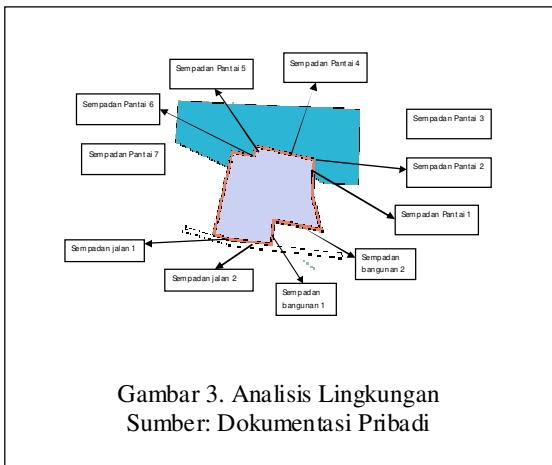
Kebutuhan fasilitas dan ruang yang ada ditentukan dari aktivitas pemakai dan pengelola secara umum serta hasil identifikasi ruang berdasarkan studi komparasi objek sejenis. Selain itu penentuan ruang dan fasilitas pada objek juga akan dipertimbangkan mengenai keterkaitan/keterikatan tema terhadap objek rancangan ini sehingga tidak menutup kemungkinan akan ada ruang-ruang tertentu yang hadir sebagai output dari pengaplikasian tema.

Fasilitas dalam Pusat Hiburan Musik dibagi atas empat bagian penting yaitu :

- Fasilitas Utama
- Fasilitas Pengelola
- Fasilitas Penunjang
- Fasilitas Servis

### 3.4.2 Analisis Lokasi dan Tapak

Lokasi site berada di Jl. Piere Tendean – Boulevard Kecamatan Sario, kota Manado



- Total Luas Site = 7,5 Ha
  - Sempadan Jalan :  $(1/2 \times \text{Lebar jalan} + 1) \times \text{Panjang Site}$
  - Sempadan jalan 1 :  $(1/2 \times 12 + 1) \times 31,792 \text{ m} = 222,544 \text{ m}^2$
  - Sempadan jalan 2 :  $(1/2 \times 12 + 1) \times 135 \text{ m} = 945 \text{ m}^2$
  - Sempadan bangunan :  $5 \text{ m} \times (77,102 \text{ m} + 157,268 \text{ m}) = 1171,85 \text{ m}^2$
  - Sempadan Pantai :  $50 \text{ m} \times (82,790 \text{ m} + 11,120 \text{ m} + 193,817 \text{ m} + 7,582 \text{ m} + 24,198 \text{ m} + 8,306 \text{ m} + 39,133 \text{ m}) = 18347,3 \text{ m}^2$
  - Total Luas Sempadan :  $222,544 \text{ m}^2 + 945 \text{ m}^2 + 1171,85 \text{ m}^2 + 18347,3 \text{ m}^2 = 20686,694 \text{ m}^2$
  - Total Luas Daerah Efektif : Total Luas Site – Total Luas Sempadan :  $75572 \text{ m}^2 - 20686,694 \text{ m}^2 = 54885,306 \text{ m}^2$
  - BCR : KDB x Luas Daerah Efektif :  $40\% \times 57068,21 \text{ m}^2 = 21954,1224 \text{ m}^2$
- Kantong sinar matahari terjadi pada waktu setelah matahari terbit hingga sekitar pukul 11.00 dan pada pukul 16.00 hingga terbenam. Dalam konteks arah mata angin, kantong sinar matahari ini berada pada sudut  $20^\circ$  ke selatan pada sumbu barat-timur / siklus matahari. (Peterson dan Connery, 1997).
- Rata-rata kebisingan masih dalam taraf normal.
- Utilitas site lengkap berupa jaringan listrik, air bersih, dan saluran pembuangan air.
- Vegetasi yang ada berupa pepohonan, dan rumput.
- Tingkat kepadatan pada daerah ini masih relative rendah.

#### Tanggapan Rancangan :

- Untuk orientasi bangunan dimaksimalkan bukaan pada sisi utara.
- Jendela-jendela yang besar dan ventilasi diperbanyak pada sisi barat laut, sehingga pada musim hujan, angin yang sejuk dapat dengan leluasa masuk ke dalam bangunan.
- Meletakan massa utama jauh dari sumber kebisingan terbesar.
- Vegetasi yang diperlukan adalah tanaman yang dapat menjadi pengarah dalam site maupun menuju site, tanaman yang dapat menonjolkan karakteristik site yang berlokasi dekat dengan pantai manado, dalam hal ini vegetasi yang perlukan adalah vegetasi yang biasa tumbuh di dekat pantai.
- Daerah atau tempat yang dianggap kurang maksimal dijadikan sebagai penempatan massa pendukung. Seperti gudang.

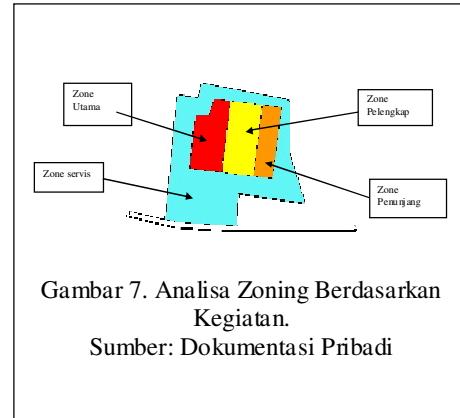
#### 3.4.3. Analisis Zoning

##### Analisis Zoning berdasarkan Kegiatan

- Kegiatan-kegiatan yang ada pelaksanaanya terbagi pada fasilitas utama, fasilitas penunjang, fasilitas pengelola, dan servis.

##### Tanggapan rancangan

- Kegiatan diletakkan pada bagian tengah site agar mudah dan cepat untuk di akses oleh pengunjung yang datang.
- Kegiatan pelengkap dan penunjang yang meliputi pengelolaan administrasi dan hiburan diletakkan di bagian samping agar dapat dengan cepat menunjang kegiatan utama yang berada di tengah.
- Area servis dan parkir pada bagian mengelilingi site. Agar pencapaian terhadap kegiatan-kegiatan di dalam site dapat dicapai dengan mudah, baik dan maksimal.



#### 3.4.4. Analisis Bentuk Berdasarkan Studi Tipologi/Studi Objek Sejenis

Analisis gubahan bentuk dan ruang mengacu pada karakteristik dasar dari tipologi fungsi objek dan studi objek sejenis. Perancangan Pusat Hiburan Musik memiliki dua aspek utama yang digabung, yaitu; Rekreasi dan Edukasi. Dua aspek terbagi dalam fasilitas utama dan fasilitas penunjang yang akan disediakan baik di *indoor* dan *outdoor*. Berdasarkan studi komparasi dan studi pendukung maka didapatkan karakteristik bentuk dasar yang cocok untuk kedua aspek tersebut:

- Fasilitas Utama yang Rekreatif (*indoor* dan *outdoor*)
  - a. Indoor; Segi empat atau persegi panjang, orientasi visual ke luar dan ke dalam, sirkulasi linear baik tunggal maupun ganda.
  - b. Outdoor; Segi empat atau persegi panjang digabung dengan lingkaran, penggabungan sirkulasi spiral, linear, dan jaringan
- Fasilitas Penunjang yang Edukatif (*indoor* dan *outdoor*)  
Sedikit penggunaan bentuk segi empat atau persegi panjang digabung dengan bentuk segi tiga, untuk menghadirkan kesan dinamis, rileks, santai.

Untuk gubahan ruang fasilitas *indoor* pada Pusat Hiburan Musik akan mempertimbangkan aspek solid, void, transparan, dan tema yang dipakai dalam merancang objek.

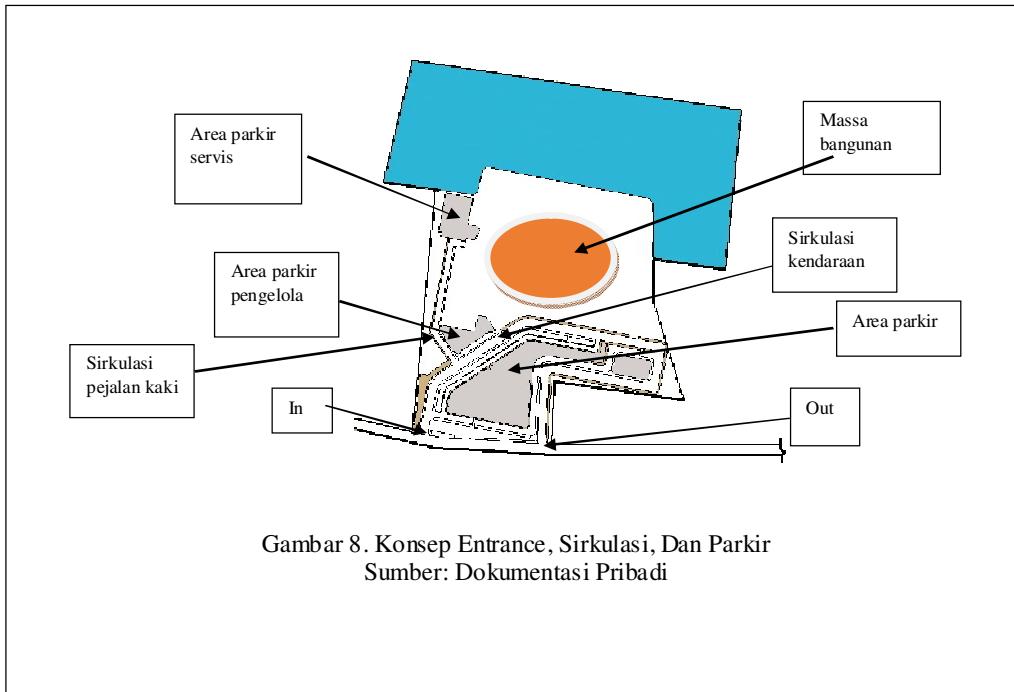
## 4. KONSEP – KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

### 4.1 Konsep Konfigurasi Massa, Sirkulasi, dan Tata Tapak

#### 4.1.1 Konsep Entrance Dan Sirkulasi

Untuk sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki dalam site terdiri dari :

- Sirkulasi kendaraan pengunjung dan karyawan/pengelolah, masuk melalui main entrance dan langsung menuju area parkir yang direncanakan dan keluar melalui exit side.
- Sirkulasi kendaraan servis bangunan seperti perbaikan jaringan utilitas dan kendaraan operasional yang membawa alat-alat untuk kegiatan pertunjukan musik dapat langsung masuk dan diarahkan ke bagian parkir bagian belakang maupun basement.
- Sirkulasi pejalan kaki di sediakan jalur pedestrian.



Gambar 8. Konsep Entrance, Sirkulasi, Dan Parkir  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

#### 4.1.2 Konsep Ruang Luar

Konsep ruang luar diharapkan mampu manghadirkan kesan aman dan nyaman, serta memperhatikan hubungan antara fungsi elemen-elemen ruang luar tersebut sehingga berpengaruh pada sekitar objek dalam penataan ruang luar tersebut diprgunakan dua elemen, yaitu :

- Elemen lunak, berupa perletakan vegetasi mulai dari pohon untuk menghalangi kebisinan hingga rumput yang berfungsi sebagai penutup tanah.
- Elemen keras, berupa perkeraasan paving stone serta landscape furniture yaitu spot light, lampu taman.

Selain kedua elemen tersebut, terdapat juga plaza sebagai *outdoor space*, untuk eksebisi atau sebagai tempat pertunjukan skala kecil yang terletak di sekitar massa utama.

#### 4.2 Konsep Perancangan Bangunan

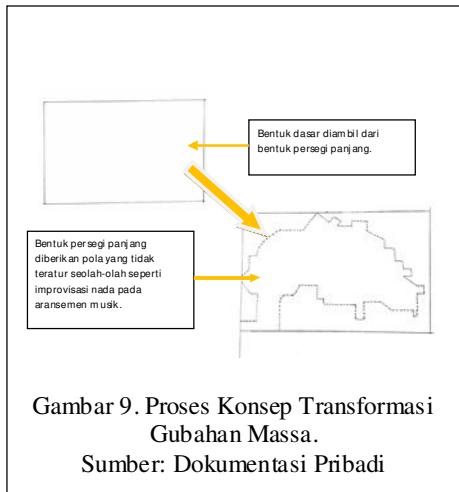
##### 4.2.1 Gubahan Bentuk Dan Ruang

###### a. Konsep Gubahan Bentuk

Sesuai dengan konteks optimalisasi tema, secara keseluruhan untuk memperoleh gubahan bentuk dan ruang di dasari sesuai dengan metode dari kajian teori tematik *Soul of Space*. Melalui metode ini diperoleh gubahan bentuk pada Pusat Hiburan Musik yang di terjemahkan melalui karakteristik umum permainan musik yang berimprovisasi.

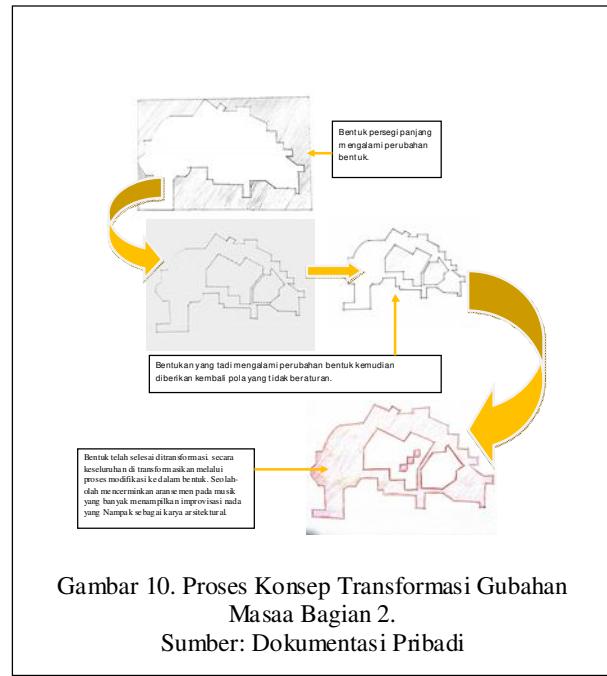
Karakteristik bentuk dari rancangan *Pusat Hiburan Musik* ini adalah sebagai berikut :

- Konsep gubahan bentuk yang di terapkan dari denah, layout, hingga site plan Pusat Hiburan Musik adalah merupakan improvisasi atau modifikasi bentuk (penambahan dan pengurangan) dari bentuk dasar seperti persegi, yang kemudian di padukan tanpa menghilangkan karakter dari bentukan awalnya. Ini terlihat seakan-akan sebuah improvisasi nada-nada pada setiap permainan musik.
- Desain simple, tidak rumit, namun terasa nyaman. (simple di sini bukan berarti biasa atau sederhana, yang bisa diartikan kurang menarik. Simple di sini tetap menarik tetapi tidak membuat orang pertama kali langsung terkagum-kagum).
- Bentuk bangunan tidak simetris sehingga menimbulkan kesan yang dinamis secara visual maupun psikologi.
- Gubahan bentuk secara keseluruhan di transformasikan melalui proses modifikasi ke dalam bentuk. Seolah-olah mencerminkan aransemen pada musik yang banyak menampilkan improvisasi nada yang Nampak sebagai karya arsitektural. Di aplikasikan ke dalam optimalisasi gubahan bentuk pada penerapan split level massa bangunan yang terasa seolah-olah sebuah dinamika tempo pada setiap lagu.



Gambar 9. Proses Konsep Transformasi Gubahan Massa.

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 10. Proses Konsep Transformasi Gubahan Massa Bagian 2.

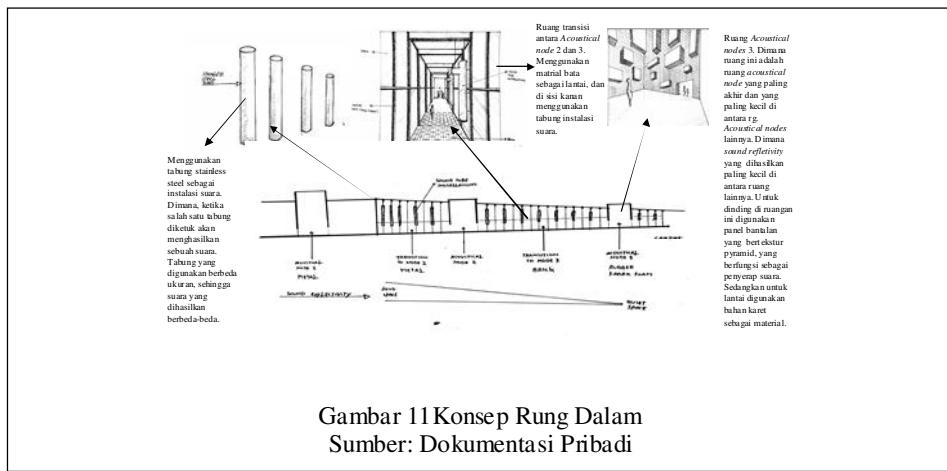
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses transformasi gubahan massa ini, pada awalnya diambil dari bentuk dasar persegi panjang, lalu bentuk persegi panjang tersebut diberikan pola yang tidak beraturan, kemudian bentuk persegi panjang mengalami pengurangan bentuk mengikuti pola yang tidak beraturan. Gubahan bentuk secara keseluruhan ditransformasikan melalui proses modifikasi ke dalam bentuk, seolah-olah mencerminkan aransemen pada musik yang banyak menampilkan improvisasi nada yang Nampak sebagai karya arsitektural.

### b. Konsep Ruang Dalam

Konsep ruang dalam :

- Ruang dibentuk melalui tatanan bentuk yang teratur (*order*) dan tatanan bentuk yang tidak teratur (*disorder*).
- Ruang di desain untuk membimbing penghuni agar bisa mengalami ruang. Ada 4 tahapan yang digunakan agar penghuni bisa mengalami ruang yaitu (*the foyer, the grand reception, the honeymoon suite, dan the checkout desk*).
- Ruang-ruang yang dibuat banyak berinteraksi dengan perasaan. Jadi, besarnya suatu ruangan bukan karena luasnya secara matematik, tetapi lebih kepada perasaan yang didapatkan.
- Sirkulasi utama terhubung dengan 3 ruang *acoustical node* yang berbeda dimana tiap-tiap ruang *acoustical node* menggunakan material yang berbeda-beda sehingga menghasilkan getaran suara yang berbeda.



Gambar 11 Konsep Rung Dalam  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

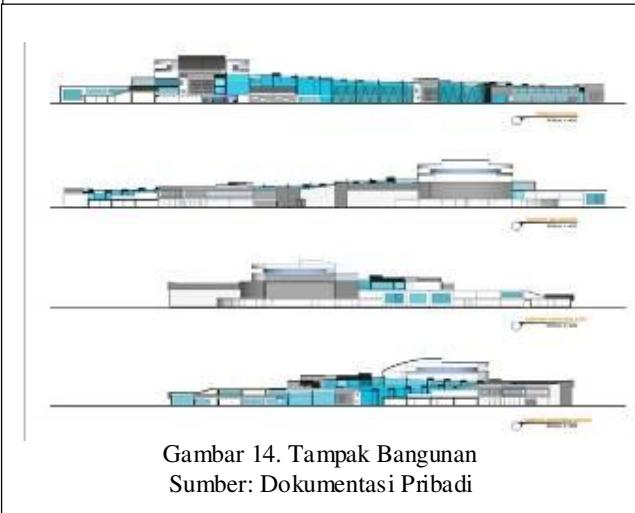
#### 4.3 Hasil Perancangan.



Gambar 12. Layout Plan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 13. Interior  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 14. Tampak Bangunan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Untuk penerapan tema pada bangunan, tinggi bangunan di buat tidak sama rata, Yang dapat dilihat pada tampak depan bangunan. Tampak bangunan kelihatan seperti jalan yang menurun, hal itu dikarenakan tinggi bangunan di buat dari tinggi lalu lama-kelamaan menjadi rendah. Hal tersebut kalau dilihat dari luar hanya sebagai unsur estetika yang simpel. Namun kalau dari dalam pengaruhnya sangat signifikan. Fungsi sebenarnya dari tinggi bangunan tersebut ialah agar bisa menghasilkan suara yang berbeda-beda pada ruang dalam bangunan, karena dipadukan dengan bahan-bahan material yang mengandung unsur akustik serta dipadukan dengan tabung instalasi suara. Fungsi dari tabung instalasi suara yaitu apabila salah satu tabung diketuk maka akan menghasilkan suara. Oleh karena itu, ukuran dari tabung instalasi suara dibuat ber variasi, agar suara yang dihasilkan berbeda-beda dan dapat menjadi suatu nada.



Gambar 15. Perspektif  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## 5. PENUTUP

Perancangan Pusat Hiburan Musik di Manado, oleh penulis, dihadirkan sebagai keterpanggilan untuk mencari pemecahan arsitektural dari suatu isu atau fenomena yang terjadi di kalangan masyarakat Manado, dimana, ketika aktifitas bermusik di Manado berkembang dengan sangat pesat, namun wadah yang bisa menampung semua bentuk hiburan yang berkaitan dengan musik belum tersedia.. Gagasan perancangan ini melewati proses non-linear yang bertahap, dimana perancangan ini mengalami beberapa kali pengujian dengan kriteria yang sudah ditetapkan – sampai tiba pada tahap dimana proses perancangan harus dihentikan sebagai wujud konsekuensi terhadap keterbatasan waktu.

Gagasan dan proses perancangan Pusat Hiburan Musik di Manado menggandeng tema “*Soul of Space* Sebagai pendekatan Desain”, beserta kajian tipologi objek sejenis, dan pemahaman terhadap fungsi yang hendak dihadirkan – sebagai faktor-faktor vital, yang melebur dan diuji coba bersama tema sehingga menghasilkan *output* rancangan arsitektural yang memiliki unsur psikologi.

Dalam konteks tematik dan konteks gubahan bentuk objek, tema “*Soul of Space* Sebagai Pendekatan Desain” bersama objek rancangan Pusat Hiburan Musik memiliki tautan yang logis dan saling menunjang. Tema, yang telah diidentifikasi di awal proses perancangan, mengandung unsur psikologi, perasaan, dan dinamis.. Temuan mengenai tema tersebut berhasil menjadi modal yang kuat sebagai pendekatan dalam proses perancangan.

Dengan mengaplikasi tema ini perancang bertujuan membuat desain yang berorientasi dari dalam ke luar, dan akan sedikit mencoba bermain dengan perasaan. Perancang akan membiarkan orang lain memberikan nilai pada objek dengan nilai yang apa adanya. Seperti manusia yang menilai manusia yang lainnya. Sebagai contoh ketika seorang wanita cantik melihat laki-laki yang memiliki wajah yang kurang menarik. Maka tanpa ragu-ragu perempuan tersebut akan langsung memalingkan wajahnya dari laki-laki tersebut dan sudah pasti perempuan akan memberikan nilai minus pada laki-laki yang kurang menarik ini, namun ketika laki-laki yang kurang menarik tersebut mulai memberanikan diri berkenalan dan memulai percakapan dengan wanita cantik tersebut perlaha sang wanita mulai merasa nyaman dan akhirnya wanita tersebut mulai menyadari kalau kepribadian laki-laki ini sangat menarik Dan wanita tersebut langsung merubah penilaianya terhadap laki-laki tersebut. Dan pada akhirnya penampilan luar dari laki-laki tersebut sudah tidak penting lagi. Begitu juga tujuan dari perancang merancang objek Pusat Hiburan Musik ini, perancang akan mendesain objek Pusat Hiburan Musik yang ketika seseorang melewati objek ini maka dia akan berpaling dan lewat bagitu saja. Namun ketika seseorang berhenti sejenak dan mulai memperhatikan bangunan ini lalu dia mulai berkata “bangunan apa ini ?” dan dia berkeputusan untuk memasuki objek tersebut, setelah seseorang tersebut masuk dia akhirnya merasakan pengalaman serta atmosfir musik didalamnya dan pada akhirnya dia mengetahui kalau bangunan yang dimasukinya tersebut adalah Pusat Hiburan Musik.

Namun, penulis sadar bahwa tidak semua konsep tematik teraplikasikan pada objek rancangan. Hal itu timbul karena ada ragam kendala yang didapat selama proses perancangan. Selain itu, ditemukan ada beberapa aspek yang belum dikaji secara optimal. Aspek psikologis, khususnya pada konsep ruang dalam dengan tema ini perancang bertujuan untuk menghasilkan suasana dalam objek rancangan yang mampu membuat para pengunjung yang datang mampu mengalami dan merasakan atmosfir musik secara nyata. Namun dalam pengaplikasiannya perancang hanya mampu memaksimalkan tema ini sebagian besar hanya pada area sirkulasi, ditandai dengan pola sirkulasi yang dinamis (tidak lazim) dan dengan menggunakan bahan material yang beragam. Beberapa rancangan fasade utama yang transparan (menggunakan kaca) untuk itu tanggapan desain adalah konstruksi fasade transparan menggunakan material kaca anti-radiasi.

Tak lupa juga selama tahap - tahap mengubah bentuk dan konfigurasi massa, penulis banyak berekspresi dengan intuisi pribadi penulis, sehingga *output* hasil rancangan yang keluar sudah merupakan kombinasi antara pengetahuan tema dan kemampuan merancang dari penulis.

Ditinjau konteks lokasi, untuk mencegah kemacetan di dalam kota maka pemilihan lokasi di kecamatan malalayang adalah pilihan yang tepat. Dan dengan posisi site yang berada di daerah *water front* dipastikan akan memberikan nilai tambah pada objek rancangan Pusat Hiburan Musik.

## DAFTAR PUSTAKA

Barron. Michael, 2009, *Auditorium Acoustic and Architectural Design*, Spon Press, USA

Ching, Francis D.K, 1991, **Arsitektur, Bentuk, Ruang dan Susunannya**, Erlangga, Jakarta

Dwi Lindarto Hadinugroho, 2002, *Ruang dan Perilaku; Suatu Kajian Arsitektural*. Sumatra Utara.

Gozali. Cosmas. D, 2014, *Soul of Space*, Jakarta

Hall. Edward. T, 1966. *The Hidden Dimension*, Anchor Books, New York

Neufert, Ernst, 2002, *Architect's Data; Third Edition*, Blackwell Science, UK

Neufert Ernst and Peter, 1993, **Data Arsitek Edisi 33 Jilid II Edisi Kedua**, Erlangga, Jakarta

Ramussen. Steen. Eiler, 1964, *Experiencing Architecture*, The Mit Press, Cambridge

Ven. Cornelis. V.D, 1991, **Ruang Dalam Arsitektur**, Gramedia, Jakarta