

Perancangan Gedung Pertunjukan Musik di Jakarta Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora

M. Zulham Zakaria¹, Herindiyati²

Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Borobudur

Abstrak

Berkembangnya dunia music di Indonesia mendorong munculnya kebutuhan akan wadah bagi kegiatan bermusik, terutama di ibukota Jakarta. Jakarta sebagai ibu kota negara Indonesia merupakan pusat dari segala aktivitas masyarakat yang beragam suku bangsa dan memiliki kelengkapan sarana dan prasarana, menjadi pusat perkembangan musik Indonesia dan mancanegara. Upaya menampilkan Gedung pertunjukan music yang menarik menjadi pertimbangan dalam menetapkan pendekatan arsitektur metafora. Tujuannya adalah Menyusun, merancang/menciptakan konsep perencanaan pembangunan gedung pertunjukan musik berpendekatan arsitektur metafora di Jakarta yang dapat menjadi ikon kota Jakarta. Metode yang digunakan pertama mengumpulkan data terkait Gedung pertunjukan music dan pendekatan arsitektur metafora yang kemudian di analisis untuk memperoleh konsep perancangan yang optimal. Berdasarkan proses tersebut terangkum konsep perencanaan dan perancangan yang meliputi program ruang, konsep bangunan, konsep akustik dan pencahayaan, konsep lokasi dan tapak, konsep bentuk dan susunan masa, serta konsep penampilan bangunan. Selanjutnya terciptalah rencana bangunan Gedung Pertunjukan Musik di Jakarta Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora.

Kata Kunci : Perancangan Gedung, Gedung Pertunjukan Musik, Metafora

Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan seni terutama musik yang kini senantiasa mempengaruhi kehidupan masyarakat, dirasakan belum lengkap tanpa adanya suatu wadah yang mampu menampung segala aktifitas yang berkaitan dengan musik, terutama perjumpaan musik. Melihat banyaknya musisi Indonesia supaya mendapatkan pengakuan dari masyarakat maka perlu adanya suatu wadah untuk menampung semua kegiatan pertunjukan musik yang mampu menampilkan semua jenis aliran musik di Indonesia agar dapat diakui keberadaannya dan menjadi bagian dari perkembangan musik di Indonesia. Fenomena-fenomena yang terjadi diharapkan adanya sebuah perencanaan gedung pertunjukan musik yang dapat menampung semua kegiatan pertunjukan musik. Tercatat pada tahun 2010 gedung perntunjukan musik di Jakarta masih ada 7 yaitu, *Balai Sarbini, Umar Ismail Concert Hall, Taman Ismail Marzuki, Goethe House, Grand Chapel, Simfonia Jakarta dan Erasmus Huis*³. Berdasarkan data dari *Indonesia Art News*, jumlah total hari pentas oleh semua jenis pertunjukan adalah sebanyak 250 hari atau 69,4% dari jumlah hari dalam setahun, jumlah ini biasanya di bilang padat dan hampir setahun penuh, mengingat 30,6% sisanya termasuk hari libur seperti awal dan akhir tahun, ramadhan atau hari libur lainnya. Jumlah total organizer seni pertunjukan (PAO/Performing Arts Organisation) yang pentas tahun 2011 adalah 133 PAO, dengan musik/konser/resital dan teater mendominasi, masing 37,2% dan 36.3%. kemudian di ikuti oleh tari (17,7%) dan pertunjukan tradisonal

¹ Arsitek pada Emporio Architect

² Dosen Fakultas Teknik Universitas Borobudur Jakarta

³ <http://www.houseofpiano.com>

(8,8%)⁴. Jakarta sebagai ibu kota negara Indonesia merupakan pusat dari segala aktivitas masyarakat yang beragam suku bangsa dan memiliki kelengkapan sarana dan prasarana, menjadi pusat perkembangan musik Indonesia dan mancanegara.

Hal tersebut ditandai oleh :

- Kehadiran para musisi dari daerah untuk memperkenalkan musik daerah asal sehingga dapat diakui oleh seluruh masyarakat Indonesia.
- Banyak digelarnya konser-konser musik barat seperti Dream Theater, Halloween, Mr. Big, dan sebagainya, dapat memberikan masukan warna musik yang berbeda dengan musik Indonesia.
- Kecenderungan orang-orang untuk datang ke Jakarta karena menganggap Jakarta sebagai pusat segala aktivitas dan sumber informasi aktual, terutama yang berkaitan dengan perkembangan musik.

Berdasarkan fenomena dan kenyataan yang menonjolkan potensi kota Jakarta sebagai lokasi perencanaan, maka untuk menjawab tantangan tersebut adalah dengan merealisasikan perencanaan bangunan Gedung pertunjukan musik yang representatif dan fungsional sesuai standar arsitektural. Metafora adalah tema yang digunakan dalam perencanaan gedung pertunjukan musik ini karena arsitektur metafora akan memiliki makna dan ciri khas yang membuat berbeda dengan arsitektur yang lain. Hal inilah yang menyebabkan seorang perancang menggunakan tema Arsitektur Metafora dalam mewujudkan ide desainnya.

Masalah Yang Akan Di Pecahkan

1. Bagaimana menentukan kebutuhan ruang-ruang gedung pertunjukan musik di Jakarta?
2. Bagaimana penataan tempat duduk penonton agar penonton masih dapat melihat pertunjukan dengan sudut pandang yang baik?
3. Bagaimana mengatur sirkulasi dalam gedung sehingga seluruh tempat duduk bisa di capai dengan mudah?
4. Bagaimana mengatur pencahayaan dalam gedung sesuai suasana musik yang di mainkan, sehingga bisa membawa perasaan penonton ke dalam alunan musik yang di mainkan?
5. Bagaimana merancang ruang dalam gedung agar menghasilkan suara yang tidak memantul sehingga tidak terjadi pantulan gelombang yang saling menutupi?

Tujuan

- Menyusun konsep perencanaan pembangunan gedung pertunjukan musik dengan pendekatan arsitektur metafora di Jakarta.
- Merancang/menciptakan bangunan gedung pertunjukan musik dengan pendekatan arsitektur metafora di Jakarta.

Metode Pembahasan

- a. Tahap Pengumpulan Data.
 - Studi Literatur : Studi literatur bertujuan untuk mendapatkan pemahaman awal serta gambaran permasalahan dan mendapatkan data-data sekunder yang berkaitan dengan perancangan. Teori-teori yang diperoleh dari berbagai literatur

⁴ <http://indonesiaartnews.or.id/artikeldetil.php?id=139>

yang mendukung data mengenai *gedung pertunjukan musik* maupun mengangkat tentang pendekatan *arsitektur metafora*.

- Observasi Lapangan : Observasi lapangan bertujuan untuk memperoleh data lingkungan tapak perencanaan, melihat kondisi dan potensi tapak, mengamati tipologi bangunan yang terdapat pada lingkungan tapak, dan mempelajari tapak yang dipilih. Hasil observasi lapangan berupa data-data pengamatan dan foto-foto di sekitar tapak yang telah ditentukan.
- Wawancara : Wawancara bertujuan untuk memperoleh keterangan mengenai gambaran umum permasalahan yang ada dan keterangan-keterangan lain yang berkaitan dengan bangunan *gedung pertunjukan musik*.
- Studi Banding : Studi banding bertujuan untuk mencari bahan perbandingan baik itu terhadap proyek sejenis maupun tema sejenis. Sumber studi banding dapat diperoleh melalui literatur, pencarian melalui internet maupun datang langsung dengan mengunjungi *gedung pertunjukan musik* telah ada.
- Seleksi : Seleksi bertujuan untuk mengumpulkan data serta masukan yang diperoleh, kemudian dipilih dan diseleksi untuk dijadikan data yang siap pakai yang akan diolah.

b. Tahap Analisis.

Dari data yang didapat, baik data mengenai tapak, bangunan maupun tema pendekatan arsitektur, akan dianalisis sebagai usaha mengidentifikasi masalah dan potensi yang akan terbentuk serta menerapkan teori-teori yang terkait dengan bangunan maupun tema pendekatan arsitektur.

c. Tahap Kesimpulan / Konsep.

Dari pengumpulan data dan analisis yang telah didapatkan selanjutnya dikembangkan ke dalam konsep-konsep perancangan bagi tapak bangunan maupun tema perancangan.

Teori Bangunan Gedung Pertunjukan Musik.

Gedung pertunjukan musik adalah sebuah tempat yang berfungsi untuk menampilkan dan mempertunjukan semua jenis aliran musik yang diperuntukan bagi masyarakat umum untuk tujuan hiburan dan penikmatan⁵.

1. Sejarah Singkat.

Gedung konser/pertunjukan merupakan hasil inovasi arsitektur dari budaya barat yang secara teknis memang ditujukan untuk menunjang budaya seni musik. Sejarahnya dimulai sejak awal abad ke XIX dimulai dengan bangunan berupa amphitheater, gedung opera baru kemudian gedung konser. Perkembangannya ini juga seiring dengan perkembangan ilmu akustik dan juga arsitektur. Pada jaman modern ini, gedung konser sudah merupakan hasil inovasi mutakhir dari berbagai teknologi, ilmu pengetahuan dan seni musik itu sendiri. Pada mulanya berupa pertunjukan tradisional pada upacara-upacara religus dan upacara-upacara lainnya, seperti pertunjukkan wayang di kraton dan tarian-tarian di pura-pura di Bali. Sejalan dengan perkembangan dan peradaban yang lebih maju dan unsur-unsur budaya barat yang ditanamkan bersama dengan masuknya bangsa-bangsa asing ke Indonesia, maka seni pertunjukan mengalami perkembangan pula, sehingga pada saat sekarang cenderung untuk dipertunjukkan di atas pentas. Baru pada abad XIX di Jakarta pada zaman Raffles, dibangun gedung pertunjukkan yang pertama, yaitu Gedung Kesenian (City Hall) yang berfungsi sebagai tempat penyajian seni pertunjukkan modern, dimana

⁵ <http://id.wikipedia.org/wiki/Teater>

materi, struktur, dan pengolahannya didasarkan pada seni pertunjukan barat, misalnya : seni opera, tari, balet drama barat⁶

2. Klasifikasi bangunan Gedung Pertunjukan Musik.

- *Auditorium* Pengertian adalah bangunan atau ruangan besar yg digunakan untuk mengadakan pertemuan umum, pertunjukan, dsb.
- *Stage* atau panggung adalah ruang yang umumnya menjadi orientasi dalam sebuah auditorium. menurut bentuk dan tingkat komunikasinya dengan penonton, panggung dapat dibedakan menjadi :
 - Panggung Proscenium yaitu bentuknya konvensional, penonton hanya melihat pengisi acara dan tidak ada kontak komunikasi, Seperti contohnya, panggung-panggung untuk musik klasik, tarian klasik dan sebagainya.
 - Panggung Terbuka, yaitu panggung yang menunjukkan terjadinya komunikasi dan kontak fisik antara pengisi acara dan penonton, seperti contohnya panggung konser band rock, pop dan sebagainya.
 - Panggung Area, yaitu panggung yang posisinya berada di tengah.
 - Panggung Extended adalah panggung yang merupakan pengembangan dari panggung proscenium, entah itu bentuknya yang bisa menjalar juga ke area tengah atau penyesuaian bentuk yang tetap konvensional namun memungkinkan adanya sedikit komunikasi antara penyaji dengan penonto
- *Layar Backdrop* Ada dua macam jenis layar *backdrop*, yaitu :
 - layar backdrop gulung.
 - layar backdrop tarik.
- *Make-up Rooms* Ruang lain yang perlu ada di dalam gedung pertunjukan ini adalah ruang rias. Ruang ini harus dapat menampung semua performer yang tampil. Masing-masing artis hendaknya harus mendapat sebuah meja rias.

3. Peinsip-Prinsip Rancangan Gedung Pertunjukan Musik.

a. Sistem Akustik.

Pengendalian bunyi secara arsitektural merupakan suatu cabang pengendalian lingkungan pada ruang – ruang arsitektural, serta dapat menciptakan suatu lingkungan dimana kondisi mendengarkan secara ideal disediakan. Karena itu pengendalian bunyi secara arsitektural adalah menyediakan keadaan yang paling disukai untuk produksi, perambatan dan penerimaan bunyi yang diinginkan (pembicaraan atau musik) didalam ruang yang digunakan untuk macam – macam tujuan mendengar atau di udara terbuka⁷.

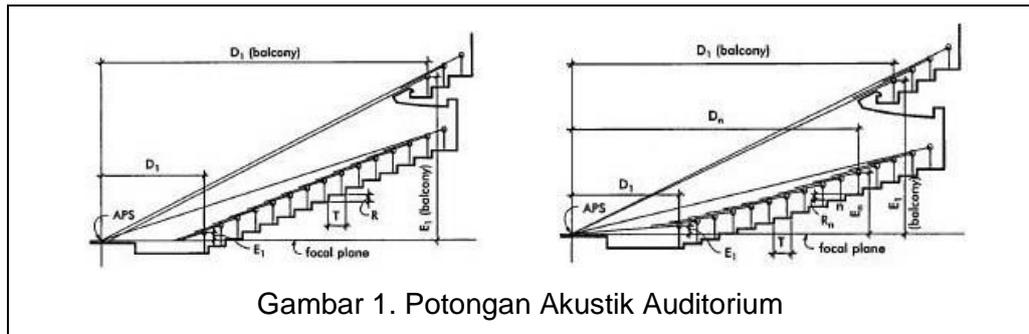
- Ruang pertunjukan

Penggunaan balkon agar penonton sedekat mungkin dengan sumber bunyi. Balkon untuk ruang konser adalah balkon tidak melayang dengan syarat kedalaman balkon setengah dari ketinggian ruang bawahnya.

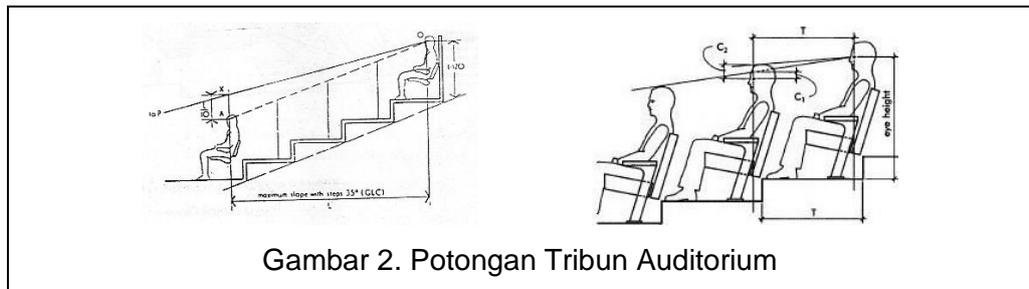
Sumber bunyi dinaikan agar sebanyak mungkin terlihat, sehingga menjamin aliran gelombang bunyi langsung bebas ke tiap pendengar.

⁶ <http://www.balipost.co.id/balipostcetak/2005/7/31/des1.html>

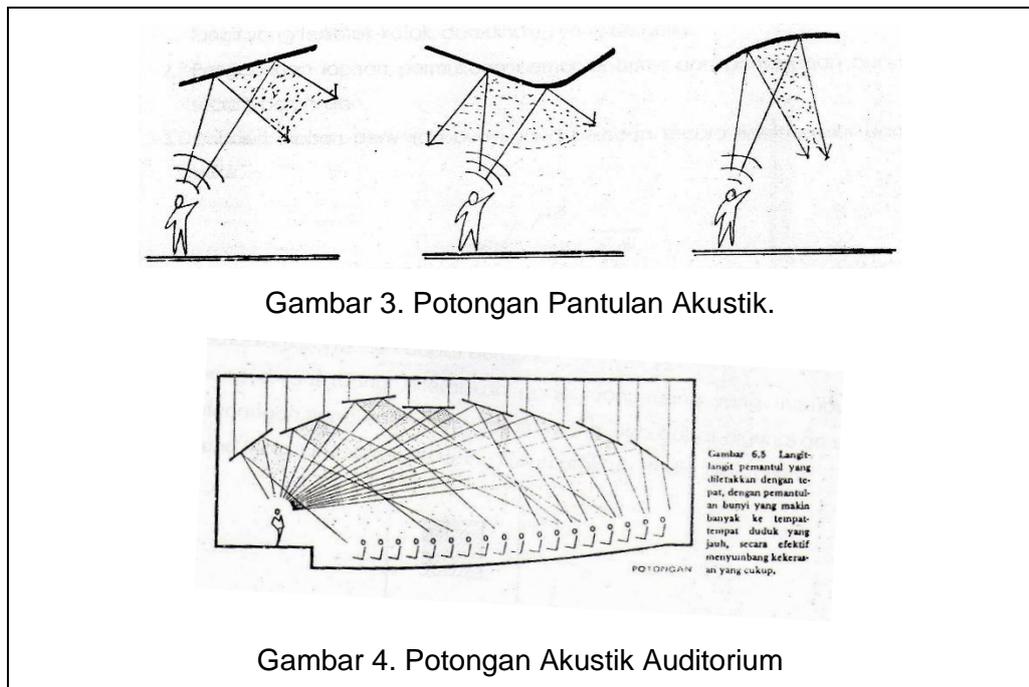
⁷ L.Doelle Leslie, *Akustik Lingkungan*, 1990



- Lantai penonton dibuat cukup landai dan miring, karena bunyi lebih mudah diserap bila merambat melewati penonton dengan sinar datang miring.



- Sumber bunyi harus dikelilingi oleh permukaan pemantul bunyi yang besar dan banyak untuk memberikan energy bunyi pantul tambahan pada tiap bagian daerah penonton.

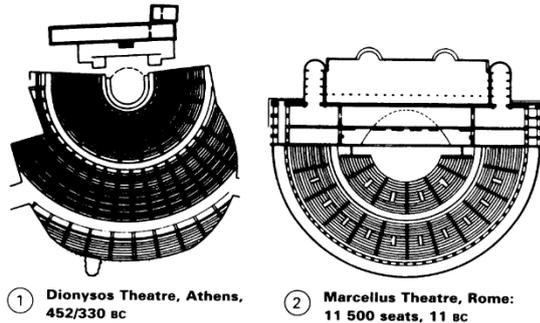


- Ruang harus bebas dari cacat akustik seperti gema, pemantulan yang berkepanjangan, gaung, pemusatan bunyi, distorsi, bayangan bunyi, dan resonansi bunyi.
- Gema, pemantulan bunyi yang berkepanjangan, dan gaung dapat dicegah dengan memasang bahan penyerap bunyi atau system absorsi pada permukaan pemantul yang menyebabkan cacat ini. Bila tidak mungkin maka

permukaan itu harus dibuat difusi atau miring agar menghasilkan pemantulan yang ditunda secara singkat dan menggantung⁸⁵.

b. **Auditorium.**

A. Gedung Petunjukan Yang Sudah Ada⁶.

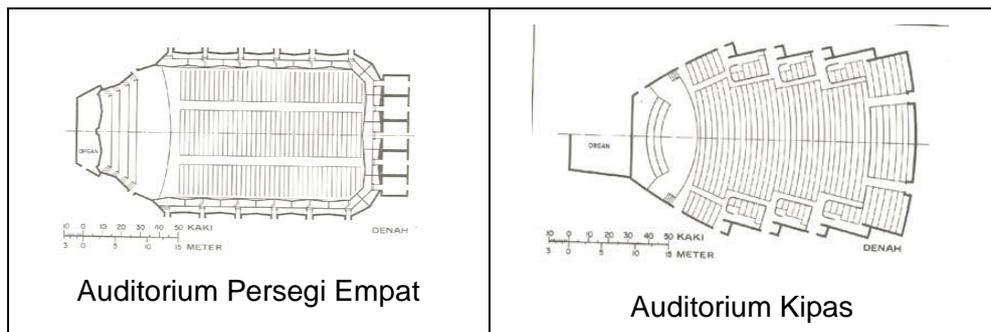


No. 1 Teater dionysos ,
atena rancangan 452/330
SM

No. 2 teater marcellus ro
rancangan dengan 11500
tempat duduk 11 SM

B. Macam Macam Bentuk Auditorium

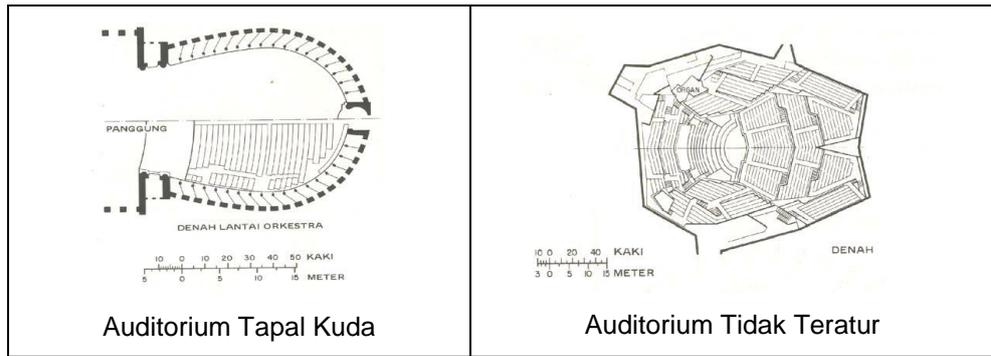
- **Persegi Empat.** Kelebihan : pemantulan silang antar dinding-dinding sejajar menyebabkan bertambahnya kepenuhan nada, suatu segi akustik tuang yang sangat diinginkan pada ruang musik. Kekurangan : *facade* bangunan yang flat dan monoton.
- **Kipas :** Kelebihan : penonton lebih dekat ke sumber bunyi, sehingga memungkinkan konstruksi balkon yang dilengkungkan, Kekurangan : apabila dinding belakang ikut dilengkungkan akan menyebabkan terjadinya gema atau pemusatan bunyi, kecuali memang diatur secara akustik atau dibuat *difuse*.



- **Tapal Kuda Kelebihan :** kotak-kotak yang berhubungan yang satu diatas yang lain, walaupun tanpa lapisan penyerapan interior, kotak-kotak ini berperan sebagai penyerap bunyi. Kekurangan : apabila dinding belakang ikut dilengkungkan akan menyebabkan terjadinya gema atau pemusatan bunyi, kecuali memang diatur secara akustik atau dibuat difus.
- **Tidak teratur :** Kelebihan dapat membawa penonton sangat dekat dengan sumber bunyi. Bentuk ini dapat menyebabkan keakraban bunyi antara pemain dan penonton.

⁵L.Doelle Leslie, *Akustik Lingkungan*, 1990

⁶ Neufert, Ernst and Peter Neufert.2000.*Architects' Data 3rd Ed.London*

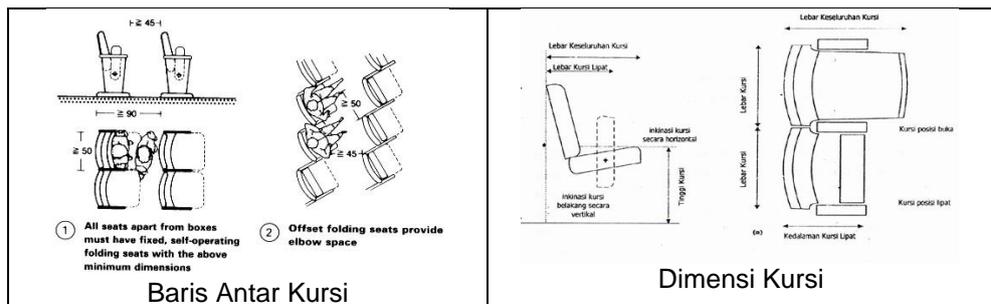


C. Ruang Antar Baris Kursi (Auditorium)

Pengaturan kursi auditorium, Pengaturan kursi ini adalah untuk memberikan kenyamanan penonton pada suatu pertunjukan⁶.

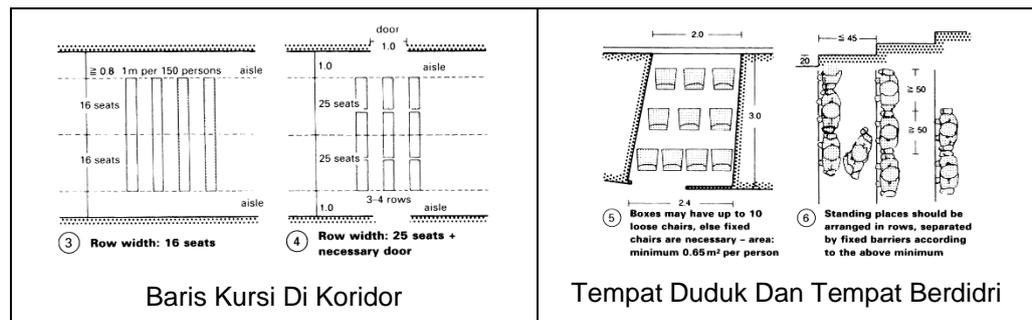
Luas tempat duduk dalam satu baris $0,5 \times 0,9 = 0,45 \text{m}^2$

- Lebar kursi dengan sandaran lengan minimal 525 mm
- Lebar kursi tanpa sandaran lengan minimal 450 mm
- Tinggi kursi dan kemiringan : 430-450mm dan sudut horizontal 79°
- Tinggi sandaran punggung dan kemiringan 800-850mm dari lantai (dapat ditinggikan untuk alasan akustik) dan sudut belakang 15-20°
- Kedalaman kursi : 600-720 mm untuk kedalaman kursi dan sandaran punggung, jika kursi dapat dilipat maka kedalaman : 425-500 mm
- Sandaran lengan : lebar min.50 mm, tinggi 600 mm diatas lantai.
- Ruang lewat (clearway) : min 300-500 mm
- Dimensi jarak antar baris : min 850 mm



D. Panjang baris

Panjang baris di setiap koridor 16 tempat duduk, setiap koridor 25 tempat duduk. jika di samping 3 atau 4 baris tersedia sebuah pintu luas 1 m, pintu keluar atau pintu darurat luas 1m setiap 150 penonton⁶.

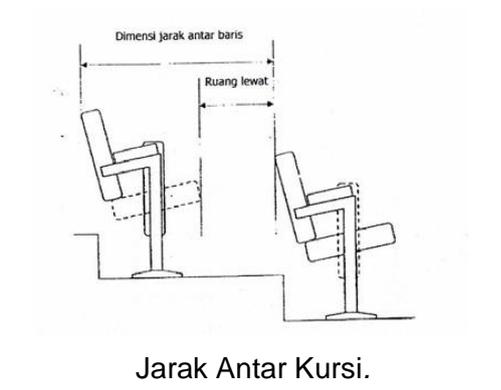


⁶ Neufert, Ernst and Peter Neufert.2000.Architects' Data 3rd Ed.London

⁶ Neufert, Ernst and Peter Neufert.2000.Architects' Data 3rd Ed.London

Tempat duduk yang tidak terikat boleh mempunyai ≤ 10 kursi lepas/tidak tidak terikat \geq kursi yang kuat (kokoh), bidang dasar setiap orang \geq mempunyai ukuran. Tepat berdiri dalam barisan, dipisahkan oleh batas yang kuat, masih dengan bagian atas tidak bergerak \geq untuk mengatur ukuran⁶.

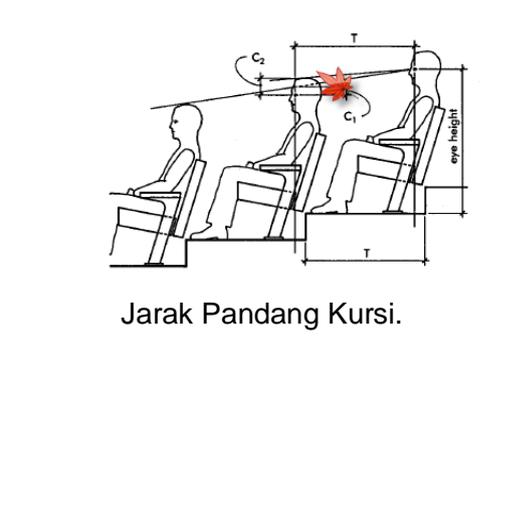
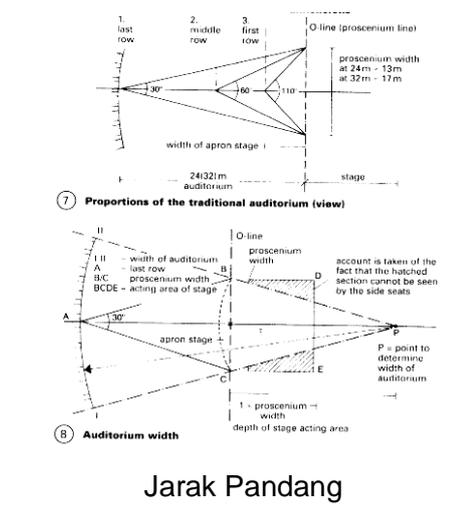
E. Gangways

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lebar min 1100 mm ➤ Kemiringan 1:10 dan 1:12 jika digunakan oleh pemakai kursi roda ➤ Landasan yang lebih miring harus memiliki anak tangga biasa.
---	--

F. Jarak pandang

Keterangan Tinggi mata: 1120 mm Tapak tempat duduk lapis (baris spasi) T: 800-1150mm kepala clearance C: C1 = 60mm minimum (lihat antara kepala di depan) C2 = 120mm (wajar standar viewing).

Jarak pandang baris terakhir dari garis pintu gerbang (mulai panggung) tidak harus melampaui angka berikutnya – panggung/pentas maksimal 24m (jarak maksimal untuk melihat perubahan ekspresi wajah). Luas ruang penonton membuktikan bahwa penonton yang duduk di samping harus melihat (dari tempat yang tinggi) secara cukup⁶.

	
---	--

Variasi – variasi itu bisa saja terjadi, perbandingan yang baik dan unsur akustik yang baik dari teater klasik pada tahun 1800-an dan 1900-an berdasarkan atas proporsi aturan khusus⁶.

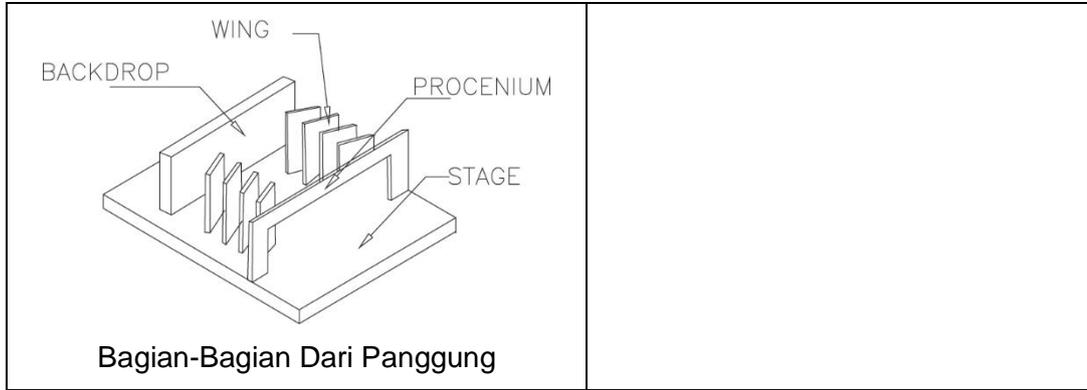
⁶ Neufert, Ernst and Peter Neufert.2000.Architects' Data 3rd Ed.London

⁶ Neufert, Ernst and Peter Neufert.2000.Architects' Data 3rd Ed.London

⁶ Neufert, Ernst and Peter Neufert.2000.Architects' Data 3rd Ed.London

c. Area Panggung (Stage)

Panggung merupakan bagian terpenting dari sebuah gedung pertunjukan, yaitu tempat di mana para artis (*performer*) akan tampil untuk mempertunjukkan *acting* dan keahliannya. tidak ada ukuran secara pasti untuk *stage* yang benar. namun *stage* biasanya berukuran antara 9-12 meter dengan kedalaman yang lebih panjang dan lebarnya kira-kira 10-14 meter⁹.



Ketinggian *proscenium* (permukaan yang membatasi bukaan dari *panggung* yang ada biasanya minimal 6 meter.

Bentuk Panggung dalam sebuah gedung seni pertunjukan ada dua macam, yaitu teater *proscenium* yang hakekat pementasannya terletak pada adanya bingkai pentas dan teater non-*proscenium* yang memindai bingkai pentas ini, *Stage* atau panggung adalah ruang yang umumnya menjadi orientasi dalam sebuah auditorium. menurut bentuk dan tingkat komunikasinya dengan penonton, panggung dapat dibedakan menjadi :

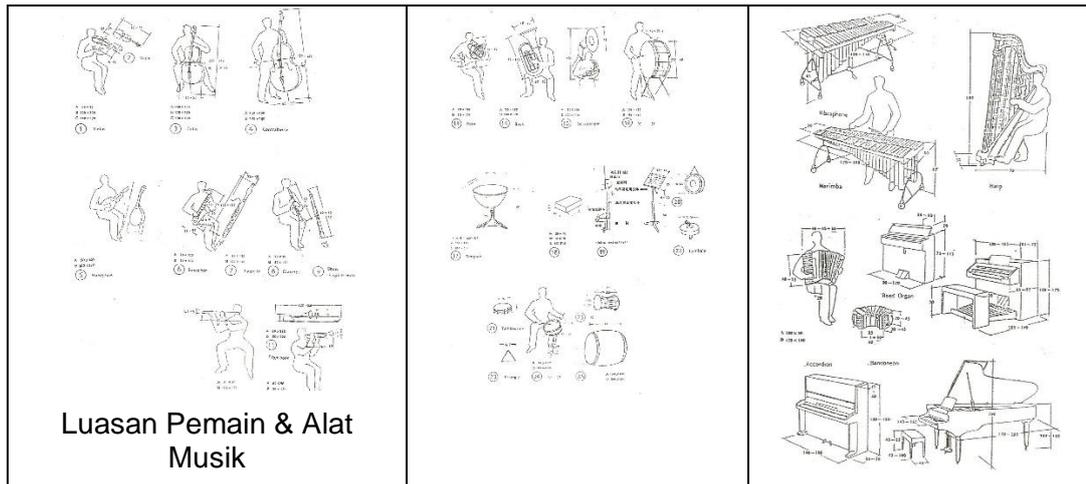
- a. Panggung *Proscenium* Panggung Proscenium yaitu bentuknya konvensional, penonton hanya melihat pengisi acara dan tidak ada kontak komunikasi . Seperti contohnya, panggung-panggung untuk musik klasik, tari klasik dan sebagainya.
- b. Panggung Terbuka, yaitu panggung yang menunjukkan terjadinya komunikasi dan kontak fisik antara pengisi acara dan penonton, seperti contohnya panggung konser band rock, pop dan sebagainya.
- c. Panggung Area, yaitu panggung yang posisinya berada di tengah.
- d. Panggung *Extended* adalah panggung yang merupakan pengembangan dari panggung proscenium, entah itu bentuknya yang bisa menjalar juga ke area tengah atau penyesuaian bentuk yang tetap konvensional namun memungkinkan adanya sedikit komunikasi antara penyaji dengan penonton.

Kebutuhan luasan pemain musik ¹⁰	Kebutuhan luasan pemain musik ⁹	Kebutuhan luasan pemain musik
---	--	-------------------------------

⁹ Haryanto 2006

¹⁰ E. Sumaryo.L, *Komponis, Pemain Musik dan Publik.*

⁹ E. Sumaryo.L, *Komponis, Pemain Musik dan Publik.*



4. Contoh gedung pertunjukan musik¹¹

- Walt Disney Concert Hall dirancang oleh Frank O. Gehry.
- Parco Della Musica
- Tenerife Concert Hall dirancang oleh : Santiago Calatrava



Teori Arsitektur Metafora.

Pergertian Arsitektur Metafora : Menurut Anthony C. Antoniades, 1990 dalam, *Poethic of Architecture*, Metafora adalah : suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain¹².

1. Sejarah Arsitektur Metafora.

Metafora merupakan bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui persamaan dan perbandingan. Metafora berasal dari bahasa latin yaitu "*Methapherein*" yang terdiri atas 2 buah kata yaitu:

Metha yang berarti : setelah, melewati

Pherein yang berarti : membawa

Secara etimologis diartikan sebagai pemakaian kata-kata, bukan arti sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan dan perbandingan. Pada awal tahun 1970-an muncul ide untuk mengkaitkan arsitektur dengan bahasa.

¹¹ <http://architecturelinked.com/profiles/blogs/tenerife-concert-hall>

¹² Anthony C. Antoniades, *Poetic of Architecture*, VNR New York, 1990

Arsitektur Metafora adalah mengidentifikasi suatu bangunan arsitektural dengan pengandaian sesuatu yang abstrak sehingga setiap pengamat akan mempunyai persepsi masing – masing sesuai dengan persepsi yang timbul pada saat pertama kali melihat bangunan tersebut. Penggunaan metafora sebagai channel untuk kreatifitas arsitektural telah populer di antara arsitek pada abad ini. Metafora telah ditemukan untuk menjadi channel yang sangat kuat, lebih berguna bagi pencipta dari pada pengguna. Melalui metafora, imajinasi perancang bisa diuji dan dikembangkan. Mereka yang memiliki daya imajinasi yang tinggi tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakan metafora, bahkan metafora akan semakin memperluas dan memperdalam daya imajinasi mereka¹³.

2. Ciri-Ciri Arsitektur Metafora¹².

- Intangible metaphor : kreasi metafora berangkat dari konsep, ide, kondisi manusia, atau kualitas tertentu (individualitas, kealamiahannya, komunitas, tradisi, budaya)
- Tangible metaphor : metafora berangkat dari visual atau karakter material (rumah sebagai istana, atap kuil sebagai langit)
- Combine metaphor : di mana konseptual dan visual saling menindih sebagai titik keberangkatan desain. (C. Antoniades, 1990)¹²

Contoh bangunannya adalah sebagai berikut :



3. Penerapan Arsitektur Metafora.

Kegunaan penerapan metafora dalam arsitektur sebagai salah satu cara atau metode sebagai perwujudan kreativitas arsitektural, yakni sebagai berikut :

1. Memungkinkan untuk melihat suatu karya arsitektural dari sudut pandang yang lain.
2. Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.
3. Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya.
4. Dapat menghasilkan arsitektur yang lebih ekspresif.

4. Kesimpulan.

Metafora merupakan salah satu tema yang bisa digunakan dalam pencapaian ide bentuk dalam arsitektur. Cara pencapaiannya adalah dengan mengumpamakan sesuatu sebagai sesuatu yang lain. Ada tiga cara dalam pencapaiannya, yaitu secara literal atau jelas dan berangkat dari visual yang disebut dengan *tangible metaphor*,

¹³ <http://www.girinarasoma.com/memahami-metafora-arsitektur>

¹² <http://www.girinarasoma.com/memahami-metafora-arsitektur>

¹² <http://www.girinarasoma.com/memahami-metafora-arsitektur>

secara tersembunyi dan berangkat dari konsep yang disebut dengan *intangible metaphor*, dan dengan cara keduanya yang disebut dengan *combine metaphor*. Kategori mana yang akan dipilih oleh arsitek tergantung pada keinginan arsitek apakah dia ingin karyanya mudah dibaca atau tidak. Dalam mengumpamakan sesuatu ke dalam sebuah arsitektur, seorang arsitek bisa mengambil sifat-sifat non fisik atau fisik atau keduanya dari sesuatu yang lain itu ke dalam arsitektur. Bagaimana cara menerapkan sifat-sifat benda lain ke dalam arsitektur tergantung bagaimana arsitek menginterpretasi benda tersebut. Dengan menggunakan konsep metafora dalam arsitektur, maka karya arsitektur akan memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh karya arsitektur lain yang tidak menggunakan tema ini. Bukan berarti bahwa tema yang lain lebih buruk dari metafora, tetapi tema metafora akan menghasilkan karya yang berbeda, berciri khas, unik, dan berjati diri, serta memberikan identitas tersendiri pada suatu karya arsitektur¹².

Konsep Perencanaan dan Perancangan

1. Program Ruang

Berdasarkan analisis dan perhitungan perencanaan maka program ruang yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

Tabel Program Ruang

FUNGSI	DESKRIPSI	KAPASITAS (Org)	LUAS M2	JUMLAH RUANG	TOTAL LUAS (M2)	SUMBER
Lobby utama		100	0,76	1	76	NAD
Loket		5	0,5	5	12,5	NAD
Lobby dalam		200	0,76	1	152	NAD
Toilet pengunjung	kloset		1,5	15	22,5	NAD
	urinoir		0,27	5	1,35	NAD
	wastafel		0,27	10	2,7	NAD
Toilet orang cacat	kloset, wastafel		4	1	4	NAD
Snack bar & rest.	orang duduk makan	120	0,7	0	84	NAD
	pantri	3	8,7	3	26,1	NAD
	kasir	1	0,7	3	2,1	NAD
Auditorium	kursi Penonton	1400	0,45	1	630	NAD
Area jaga konser	r. Security	10	0,7	1	7	NAD
R. kontrol cahaya	mesin 2, Panel 2 listrik	5	7,2	1	36	survey
R. kontrol suara	mesin 2, pc, sound, dll	5	7,2	1	36	survey
R. kontrol proyektor	mesin proyektor,	3	7,2	1	21,6	survey
Area penjualan	stand & retail	100	0,76	1	76	NAD
Bengkel	alat-alat bengkel		18	1	18	survey
Gudang alat musik	gitar, drum, biola dll.		18	1	18	survey
Gudang serbaguna	sisa dekor. panggung		20	1	20	survey
Gudang kostum			9	1	9	survey
Loading dock	truk/mobil box		12	2	24	NAD
Toilet karyawan	kloset		1,5	4	6	NAD
	urinoir		0,27	2	0,54	NAD
	wastafel		0,27	3	0,81	NAD
R. latihan		30	1,2	1	36	survey
R. rias pria/wanita		20	1,2	2	48	survey
Panggung	orang main musik	50	1,2	1	60	survey
Pit orchestra		1	0,96	1	0,96	survey
Toilet pelaku seni	kloset		1,5	3	4,5	NAD
	urinoir		0,27	2	0,54	NAD
	wastafel		0,27	3	0,81	NAD
Backstage		30	0,76	1	22,8	NAD
R. Diskusi		30	0,7	1	21	NAD
TOTAL LUAS RUANGAN					1480,81	
SIRKULASI 30%					444,243	
TOTAL LUASAN BANGUNAN M2					1925,053	

Sumber : Analisis penulis

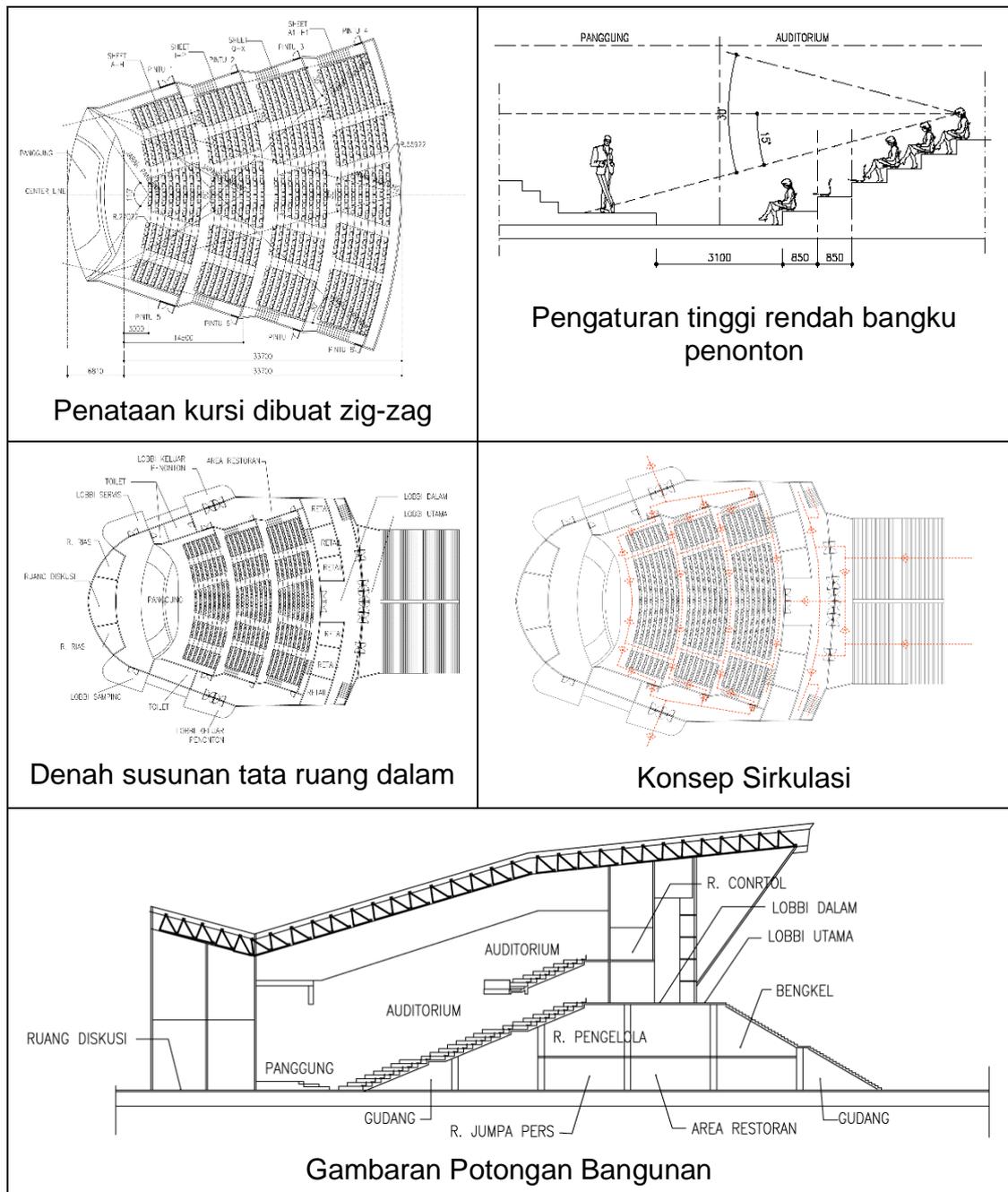
¹² <http://www.girinarasoma.com/memahami-metafora-arsitektur>

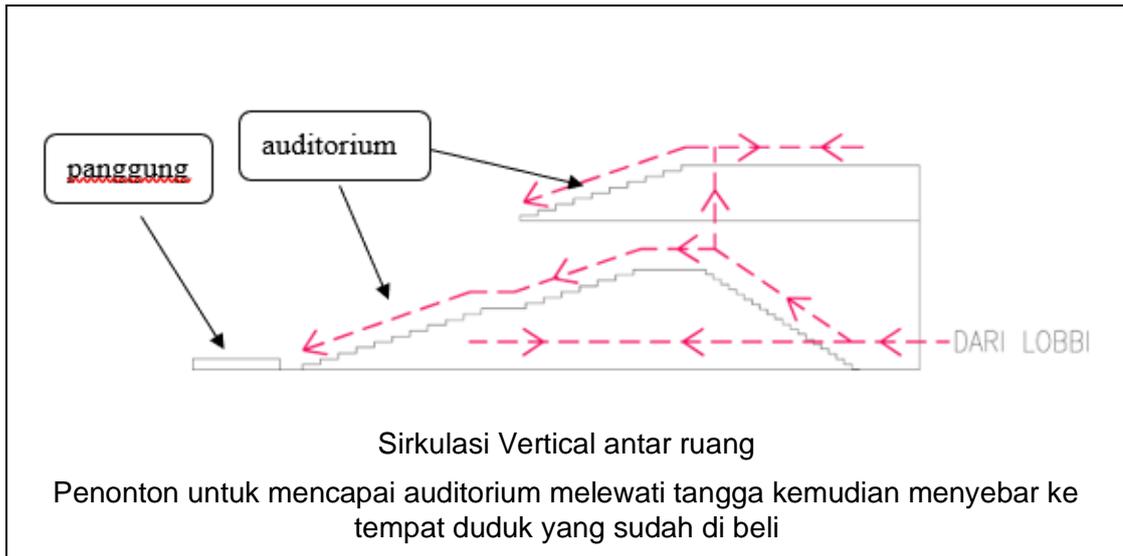
2. Konsep Denah Auditorium

Berdasarkan analisis terhadap berbagai alternatif maka denah ditetapkan sebagai berikut :

- Denah Auditorium bentuk kipas, mempunyai jarak pandang yang ideal.
- Penataan Lebih cenderung ke belakang, penataan tempat duduk zig-zag jarak pandang penonton supaya tidak terhalang.
- Bangku penonton di atur tinggi rendahnya supaya penglihatan tidak terhalan

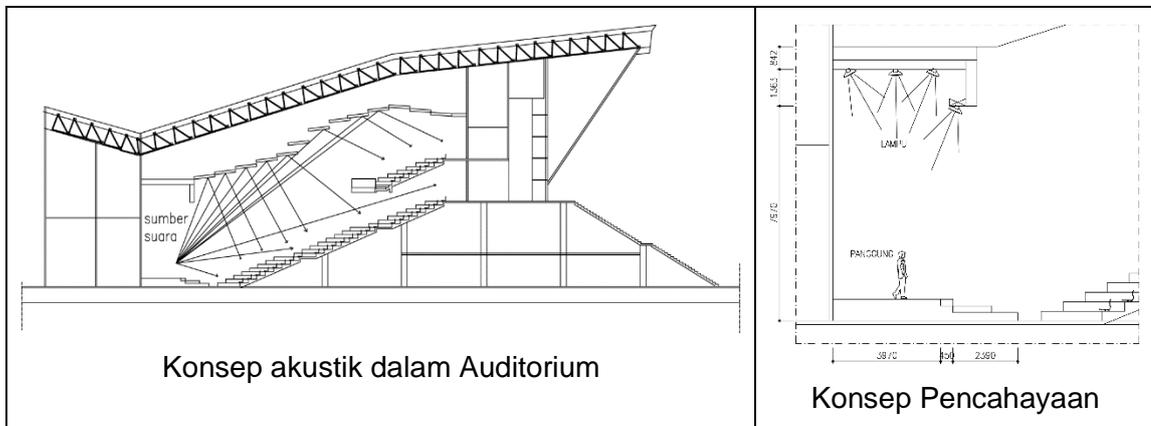
Berbagai pertimbangan tersebut dapat dijelaskan pada gambar-gambar berikut :





3. Konsep Akustik & Pencahayaan

Dalam gedung pertunjukan ini plafon akan di rancang bertrap supaya pantulan suara yang di hantarkan teratur mengarah pada penonton. Dan dinding belakang panggung di buat menyerap suara agar suara tidak memantulkan lagi kembali ke arah depan.

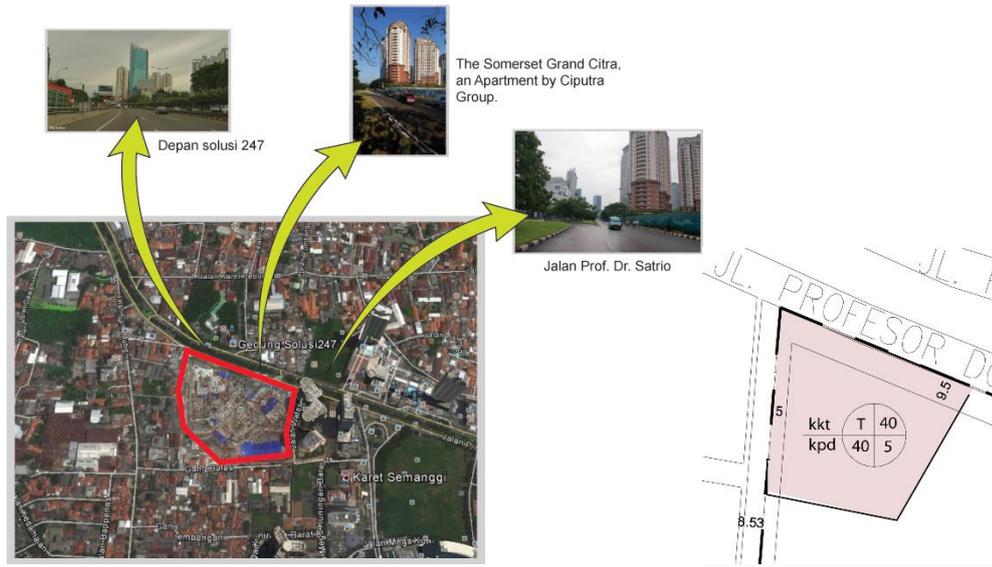


Pencahayaan dalam gedung pertunjukan musik yang paling utama adalah di panggung, dalam perencanaan ini akan di sediakan tempat tempat lampu untuk pencahayaan di panggung.

4. Konsep Lokasi Dan Tapak

a. Data lokasi dan tapak

Jl. Prof.Dr, Satrio, Kel. Karet Kuningan Kec. Setiabudi



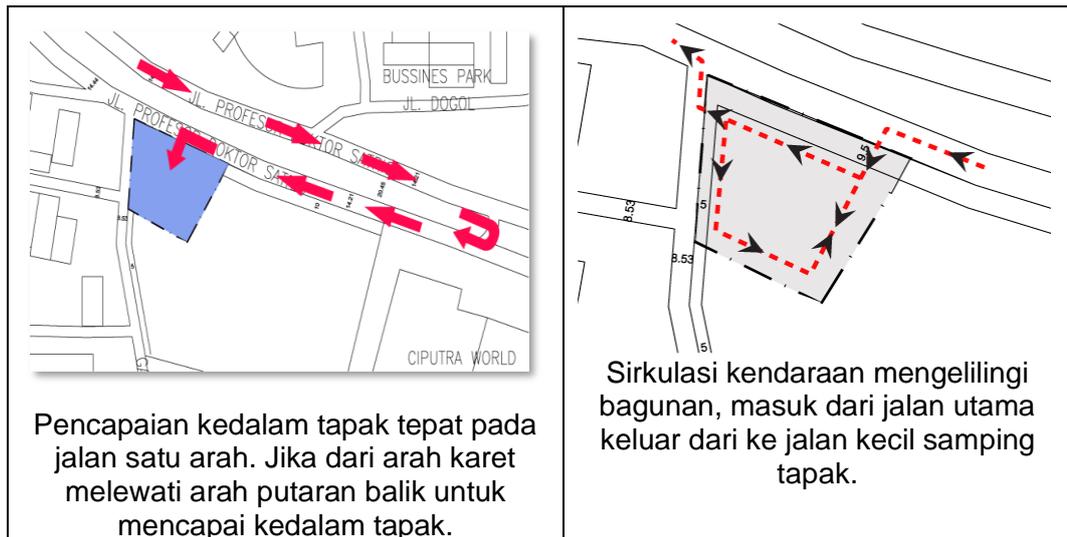
Kondisi lingkungan Tapak

Situasi Tapak

Kavling yang di ambil adalah kavling yang paling pojok, karena supaya bangunan yang akan di rencanakan orientasinya menghadap ke jalan utama, sehingga bangunan bisa dilihat dari jalan utama dan jalan yang ada di samping tapak.

Pada tapak berlaku peraturan sebagai berikut : KDB : 40 %; Tinggi Maksimal : 40; KLB : 5; Peruntukan :Kkt; Luas : 9000 M²

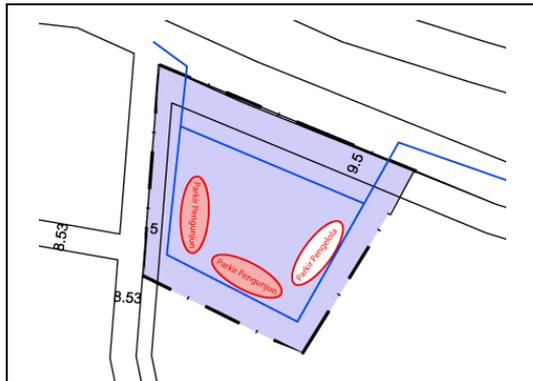
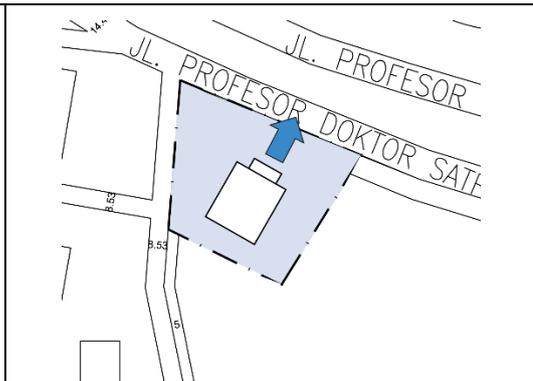
b. Konsep Pencapaian dan Sirkulasi Kedalam Tapak.



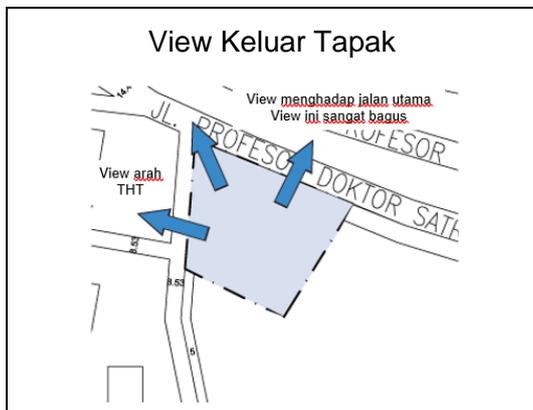
Pencapaian kedalam tapak tepat pada jalan satu arah. Jika dari arah karet melewati arah putaran balik untuk mencapai kedalam tapak.

Sirkulasi kendaraan mengelilingi bangunan, masuk dari jalan utama keluar dari ke jalan kecil samping tapak.

c. Konsep Perletakan Parkir dan Orientasi Bangunan

 <p><i>Konsep perletakan parkir</i></p> <p>Beberapa pertimbangan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan dan keamanan. • Kapasitas parkir • Pemisahan parkir antara pengunjung dan pengelola 	 <p><i>Konsep Orientasi tapak</i></p> <p>Bangunan menghadap hanya ke jalan utama dan bisa di lihat dari dua arah jalan utama</p>
---	--

d. Konsep View

<p>View Keluar Tapak</p>  <p>View menghadap jalan utama View ini juga sangat bagus</p>	<p>View Kedalam Tapak</p>  <p>View sangat baik View sangat baik View baik</p>
--	--

5. Kosep Bentuk dan Susunan Masa Bangunan.

Beberapa pertimbangan bentuk dan masa bangunan adalah :

- Penentuan Jumlah Masa.
Kegiatan utama dalam gedung ini adalah pertunjukan musik, kegiatan-kegiatan lain dianggap sebagai pununjang, Maka penentuan jumlah masa bangunan gedung pertunjukan musik ini adalah bermasa tunggal.
- Bentuk dasar masa bangunan.
Diambil dari bentuk alat musik yaitu : Akordeon alat musik ini mempunyai karakter seperti organ namun berbeda cara memainkannya, ini termasuk alat musik melodis di harapkan bangunan yang akan di rencanakan akan mempunyai irama seperti alat musik ini.



Konsep Ide bentuk

6. Besaran dan Bentuk Masa

Berdasarkan kebutuhan ruang dan persyaratan maka ditetapkan :

- Luas tapak : 5064 m²
- KDB : 25 %
- Luas lantai dasar : 5064 x 25 % = 1266 m².
- KLB : 3,5
- Luas seluruh lantai yang boleh dibangun = 3,5 x 1266 = 4431 m²
- Karena luas total bangunan yang direncana = 959,053 m², maka masih bisa dikerjakan.
- Jumlah lantai yang di ijinakan = 24 lantai
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) = 15 m.
- Lebar jalan = 30 m

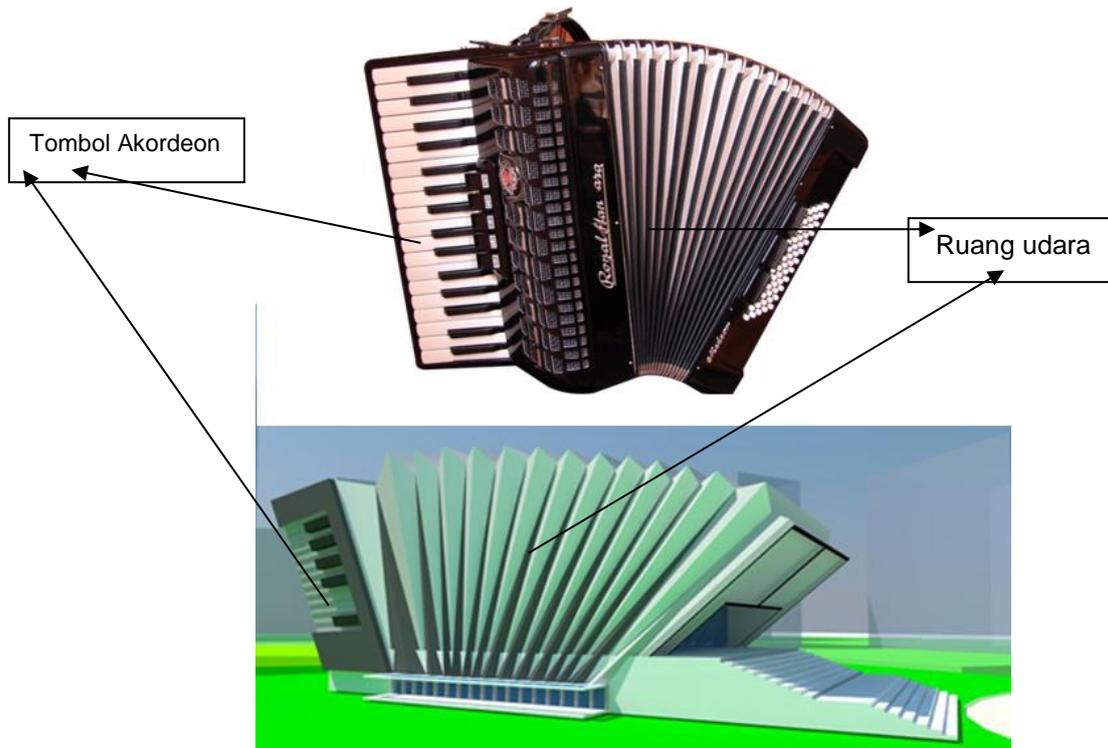
Sedangkan bentuk masa sebagai berikut :



Konsep Bentuk Masa

7. Konsep Perancangan Penampilan Bangunan.

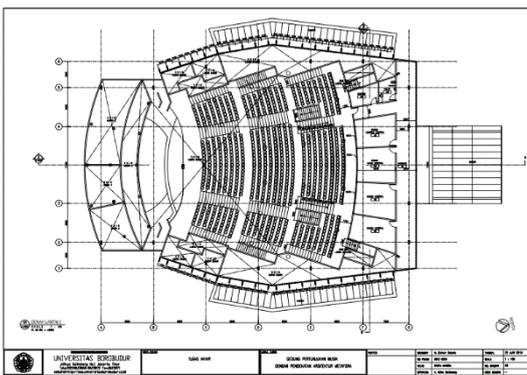
Konsep Perancangan Tampak Luar menerapkan arsitektur metafora, Panampilan bangunan menyerupai alat musik, Akordeon.



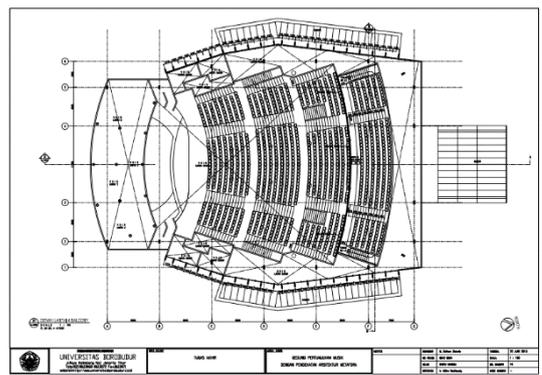
Tampilan bangunan.

8. Hasil Perencanaan Gedung Pertunjukan Musik

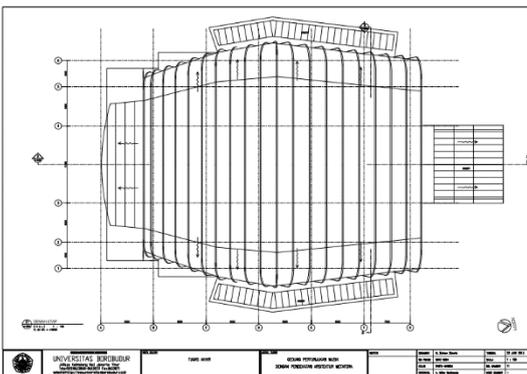
<p>Konsep</p>	<p>Site Plan</p>
<p>Denah Lantai Dasar</p>	<p>Denah Lantai Dua</p>



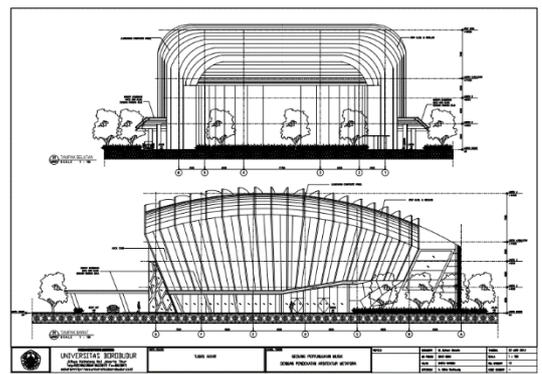
Denah Lantai Tiga



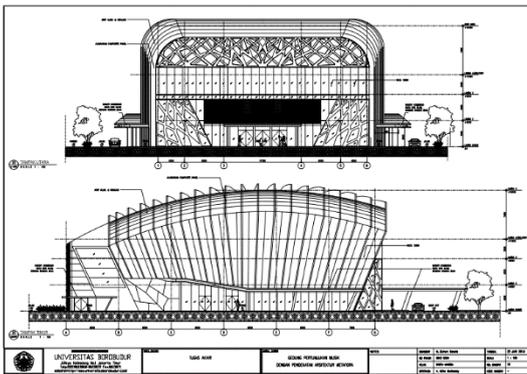
Denah Lantai Empat



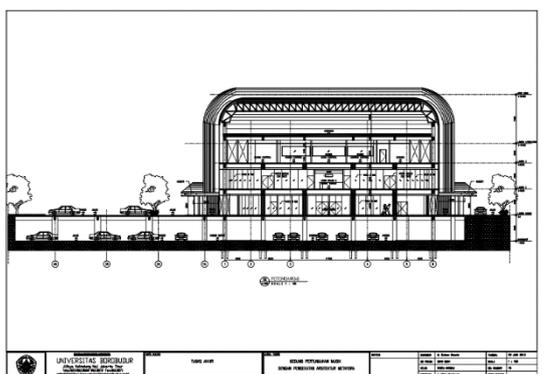
Denah Atap



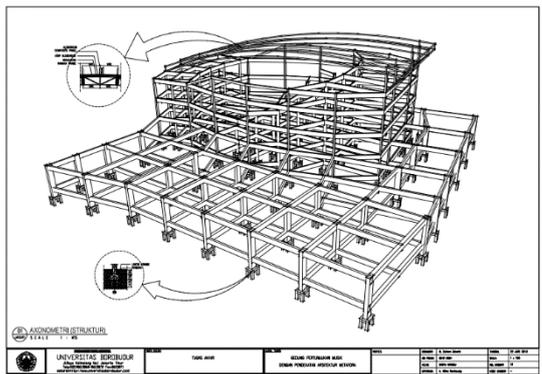
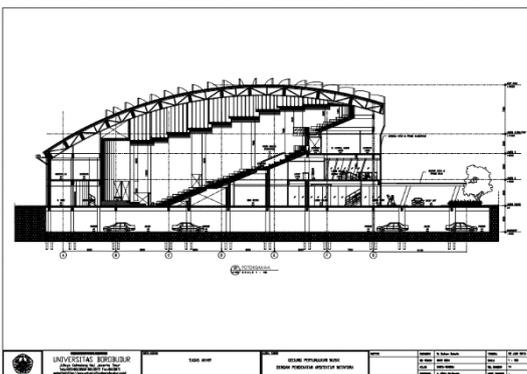
Tampak

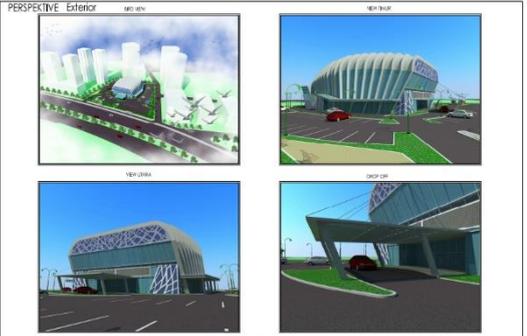


Tampak



Potongan



Potongan	Axonometri Struktur
 <p>PERSPEKTIF Interior</p>	 <p>PERSPEKTIF Eksterior</p>
<p>Perspektif Interior</p>	<p>Perspektif Eksterior</p>

DAFTAR PUSTAKA

<http://www.girinarasoma.com/memahami-metafora-arsitektur/>
 Christhina E. Mediastika, Ph. D. Akustika Bangunan
 Neufert, Ernst and Peter Neufert.2000.Architects’ Data 3rd Ed.London : Oxford
<http://id.wikipedia.org/wiki/Teater>
 Talks, Gehry, Architecture + Process, First Published in 1999 in.
httpwww.greatbuildings.combuildingsSydney_Opera.html
<http://www.houseofpiano.com/content.php?module=newsdetil&id=657>
<http://indonesiaartnews.or.id/artikeldetil.php?id=139>
<http://www.malimonline.com/tag/gedung-piano-an-hui-rrc/>
<http://www.balipost.co.id/balipostcetak/2005/7/31/des1.html>
<http://forum.kompas.com/nasional/574-calon-gubernur-bali-vs-gamelan-bali-concert-hall.html>
 E. Sumaryo.L, Komponis, Pemain Musik dan Publik.
 L.Doelle Leslie, Akustik Lingkungan,1990
www.bappedajakarta.co.id
 Anthony C. Antoniadides, Poetic of Architecture, VNR New York,1990

BIODATA PENULIS

	<p>M Zulham Zakaria S.T lahir di Blitar tanggal 2 Desember 1989. Meraih gelar Sarjana Teknik Arsitektur di Universitas Borobudur tahun 2013. Saat ini bekerja di Emporio Architect, sebagai arsitek.</p>
	<p>Ir. Herindiyati, MSi. Lahir di Semarang tahun 1959, saat ini merupakan Dosen Tetap Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Borobudur. Meraih gelar Sarjana Teknik Arsitektur (S1) di Prodi Teknik Arsitektur Universitas Diponegoro dan memperoleh gelar Magister Sains (S2) di Program Pasca Sarjana Institut Pertanian Bogor, pada 7 Juni 2005.</p>