

DESAIN INTERIOR PUSAT MUSIK UNDERGROUND

DI JALAN GATOT SUBROTO TABANAN BALI

I Gede Erik Surya Putra¹⁾, I Wayan Balika Ika²⁾, James Modouw³⁾

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain,

Institute Seni Indonesia Denpasar

erikrootrevolt@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membahas pusat musik yang di khususkan untuk musik *underground* serta mengatasi masalah kebisingan yang ditimbulkan terhadap lingkungan sekitar, dimana Pusat Musik *Underground* ini di tunjukan bukan hanya untuk pertunjukan sajan namun untuk pendidikan, informasi dan aplikasi musikal lainnya dengan tujuan untuk mengembangkan apresiasi masyarakat terhadap musik khususnya musik *underground*. Dengan menerapkan konsep esensi berupa *baleganjur bebatelan* yang mengambil hakekat dari permasalahan atau hal yang mendasar dan yang paling penting untuk mendesain. Penerapan konsep ini akan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi karena sesuai dengan karakter dari *musik underground* tersebut sehingga pengguna ruang dapat dengan maksimal melakukan kegiatan didalam ruangan tanpa harus mengganggu lingkungan sekitar.

Kata kunci : *Pusat, Musik Underground, Lingkungan, Esensi*

ABSTRACT

This study aims to discuss a music center that is devoted to underground music as well as overcoming the noise problem caused to the surrounding environment, where this Underground Music Center is shown not only for sajan performances but for education, information and other musical applications with the aim of developing community appreciation. against music, especially underground music. By applying the essential concept in the form of baleganjur bebatelan which takes the essence of the problem or the fundamental thing and the most important thing for designing. The application of this concept will be able to overcome the problems that occur because it is in accordance with the character of the underground music so that space users can optimally carry out activities indoors without having to disturb the surrounding environment.

Keywords: *Center, Underground Music, Environment, Essence*

PENDAHULUAN

Mengekspresikan sesuatu lewat musik khususnya di Bali saat ini sangat berkembang, perkembangan ini terlihat dengan banyaknya acara musik yang diselenggarakan di setiap daerah salah satunya adalah daerah Tabanan seperti musik *underground*. Musik *underground* merupakan aliran musik bawah tanah yang identik dengan musik keras dimana genre-genre yang termasuk dalam musik *underground* ini adalah musik metal, *punk*, *hardcore* dan musik beraliran keras lainnya dengan lagu atau lirik-liriknya berbaur kritik sosial dalam sebuah lingkungan tertentu.

Perkembangan musik *underground* di daerah Tabanan ini diawali pada era 1995 oleh para anak muda di daerah Tabanan, dilihat dari lahirnya band *punk* pertama yaitu total idiot yang menjadi pemicu utama berkembangnya musik *underground* di Tabanan. Hingga pada tahun 2000an perkembangan musik *underground* ini semakin berkembang pesat sampai sekarang dari didatangkannya band-band ternama dari luar Bali ke acara-acara musik yang diselenggarakan. Selain dari komunitas-komunitas di Tabanan, setiap acara yang diselenggarakan entah dari acara kota, sekolahan dan bahkan banjar selalu melibatkan musik *underground* pada setiap acaranya seperti acara hut kota, *car*

free day, ulang tahun sekolah, serta hari jadi seka teruna truni di daerah Tabanan. Namun penyediaan tempat untuk melaksanakan acara musik ini masih belum maksimal karena masih menggunakan tempat umum seperti wantilan desa, *cafe*, *gor* hingga gedung-gedung umum lainnya sehingga ruang untuk mengekspresikan seni dalam bermusik menjadi kurang maksimal bagi pengguna ruang serta lingkungan karena menyebabkan kebisingan sehingga dapat mengganggu lingkungan sekitar terutama pemukiman warga yang berdekatan dengan tempat acara dilaksanakan. Bukan hanya tempat acara musik saja, kurangnya tempat seperti studio musik dan tempat penjualan alat musik yang kurang lengkap juga mengakibatkan para anak muda yang sebagai pelaku musik di Tabanan terhalang kreativitasnya. Oleh karena itu dibutuhkanlah suatu wadah yang bisa mengatasi permasalahan yang terjadi di lingkungan.

Dengan menerapkan program ruang yang sesuai dengan kebutuhan para musisi dan penikmat musik untuk menyalurkan hobi dalam bermain musik hingga edukasi tentang musik *underground* yaitu dengan mendirikan Pusat Musik *Underground*.

METODE

Metode yang digunakan adalah metode *glass box* dan *black box*. Metode *glass box* merupakan metode dengan mencari data yang telah diidentifikasi

sesuai dengan klasifikasi objek yang terkait dengan data literature maupun fakta. Sedangkan metode *black box* merupakan metode dengan mencari seluruh sumber data yang dilatar belakangi oleh emosi maupun imajinasi berdasarkan proses pertukaran pikiran atau pengalaman atau apresiasi terhadap data parameter yang dijadikan data pembanding.

PEMBAHASAN

SOLUSI DAN GAGASAN DESAIN

Jenis konsep yang digunakan adalah konsep esensi merupakan konsep yang mengambil hakekat dari permasalahan atau hal yang mendasar dan yang paling penting untuk desain. konsep esensi juga tidak hanya memperhatikan fungsi dari seluruh aktivitas dalam bangunan, tapi dikembangkan melalui pendekatan pragmatis.

Nama konsep yang digunakan adalah *baleganjur bebatelan*. Keterkaitan konsep baleganjur bebatelan ini yaitu mewakili dari karakter musik underground itu sendiri dimana sama-sama ditunjukkan untuk pertunjukan tembang atau lagu yang disampaikan juga berbau kritikan sosial terhadap hal-hal tertentu dengan *bebatelan* yang memiliki karakter keras, cepat, dan dinamis sama seperti karakter dari musik *underground* yang keras dan bertempo cepat dengan suasana tegang dan seram suasana yang diberikan juga sama dengan

fungsi *bebatelan* yaitu untuk mengisi suasana tegang dan seram. Sehingga konsep ini sangat sesuai untuk di terapkan pada Pusat Musik *Underground*.

PENGAPLIKASIAN KONSEP “BALEGANJUR BEBATELAN” KEDALAM DESAIN INTERIOR PUSAT MUSIK UNDERGROUND.

Penjabaran konsep “*baleganjur bebatelan*” untuk Pusat Musik *Underground* mengambil beberapa unsur desain yang kemudian dijadikan inspirasi desain sesuai dengan kriteria desainer yaitu mengambil konsep “*baleganjur bebatelan*” dengan menerapkan karakter kedalam gubahan ruang pada Pusat Musik *Underground* sebagai acuan desain nantinya. Menerapkan bentuk-bentuk bersudut kedalam ruangan agar memberi kesan cepat kedalam ruangan dan beberapa bentuk melengkung agar mencerminkan karkter yang dinamis kedalam ruangan, serta menerapkan warna-warna yang dapat memberi kesan keras, bersemangat, tegang dan mencekam sehingga sesuai dengan musik underground.



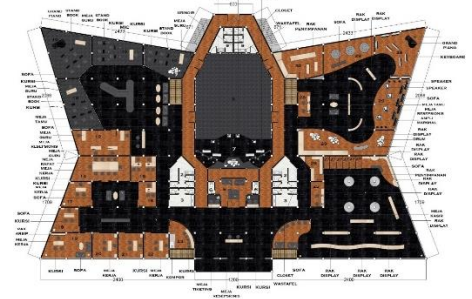
Gambar 1 Gambar Penjabaran Konsep (sumber: data mahasiswa)

DENAH PENATAAN

Penerapan pola ruang *cluster strategi* dengan mengelompokkan fungsi ruangan yang memiliki ciri fisik yang sama seperti ruangan toko alat musik dan *store merchandise*, ruang pengelola dan tempat kursus musik, studio musik dan studio *recording* untuk memudahkan pengunjung untuk melakukan aktivitas didalam ruangan.

Pada denah penataan lantai 1 Ruangan pada denah lantai 1 ini menerapkan beberapa bentuk bidang yang di dapat dari penjabaran konsep yaitu bentuk trapezium dan jajaran genjang di beberapa bagian dan garis melengkung tak beraturan di beberapa ruangan, penerapan bidan dan garis tersebut mencerminkan karakter yang cepat dan dinamis dalam ruangan. Dengan penataan fasilitas yang dibuat berselang-seling akan memberikan kesan dinamis. Menerapkan material lantai berupa granit hitam yang akan memberikan kesan dramatis kedalam

ruang dan material karpet pada lantai ruangan gedung konser dan kelas musik akan dapat memaksimalkan akustik ruang.



Gambar 2 denah penataan lantai 1 (sumber: data mahasiswa)

Pada lantai 2 terdapat *café* sehingga pemanfaatan lahan yang kosong dijadikan sebagai *garden roof* untuk menikmati pemandangan persawahan yang ada pada bagian barat *site* sehingga dapat menjadi tmpat untuk berkumpul sambil menikmati makanan. Penerapan lantai semen polis pada *garden roof* akan memberikan kesan natural pada bagian *outdoor*, material lantai karpet pada studio musik dan studio *recording* difungsikan untuk membantu memaksimalkan akustik ruang, penerapan material marbel berwarna abu-abu agar memberikesan luas kedalam ruangan dengan menerapkan material melengkung dan penataan fasilitas yang dibuat berselang-seling akan mencerminkan karakter yang dinamis dalam ruangan.



Gambar 3 denah penataan lantai 2
(sumber: data mahasiswa)

PERSPEKTIF 3D



Gambar 4 Gambar perspektif gedung konser
(sumber: data mahasiswa)

Penerapan warna merah dan hitam pada panggung agar mencerminkan suasana yang dramatis dan amarah dengan menerapkan bentuk bentuk bersudut pada monitor layar pada panggung agar memberikesan cepat yang sesuai dengan musik *underground* tersebut dimana musik yang dimainkan dominan bertempo cepat . Pada dinding menerapkan warna hitam yang lebih mendominan agar dapat memberikan suasana yang mencekam dan beberapa aksesoris warna merah di dekorasi

dinding yang mencerminkan karakter yang keras dan aktif atau bergairah sehingga sesuai dengan musik *underground* yang akan dipertunjukkan yang memiliki karakter keras dan membangkitkan gairah dari penontonnya. Lighting yang digunakan berupa lampu moving head, lampu par, lampu Fresnel dengan pencahayaan berwarna merah yang menyesuaikan dengan konsep. Lantai pada area menonton menggunakan lantai karpet sehingga tidak licin ketika terjadi aktivitas yang berlebihan seperti penontong yang pogo pada area menonton ini tidak disediakan tempat untuk duduk karena aktivitas dari pengguna ruang cukup ekstrem sehingga tidak memungkinkan diberikan tempat duduk pada ruangan.



Gambar 5 Gambar perspektif studio musik
(sumber: data mahasiswa)

Pada studio musik ini penerapan material karpet sebagai pelapis peredam dan resonator rongga bercelah yang disusun bergelombang dengan dimensi dan kedalaman lubang yang mampu lebih baik

menyebarkan suara dalam frekuensi tinggi. Penerapan resonator rongga berlubang difungsikan untuk menyerap bunyi di frekuensi tertentu sedangkan yang tidak terserap akan disebar. Panel akustik pada dinding studio musik yang di buat seperti bidang trapezium yang disusun sehingga membentuk kotak pada dinding selain difungsikan sebagai peredam juga dapat menambah estetika pada ruang. Penerapan warna abu-abu dalam ruangan agar berkesan luas sehingga lebih berkesan lalusa dan sedikit warna merah untuk membangkitkan gairah dari pengunjung yang menyewa studio nantinya. Penempatan speaker control dekat pemain drum dengan posisi miring menghadap ke badan drummer, penempatannya bisa di pinggir ataupun di depan drum, dengan cara ini maka seorang pemain drum tidak akan kesulitan untuk mendengar suara alat musik lain. Suara yang dikeluarkan speaker ini adalah hasil dari *output mixer* setelah mendapat masukan dari seluruh alat musik. Penempatan drum pada sudut ruangan agar tidak memakai banyak tempat dan suarapun dapat terdengar keseluruh area.



Gambar 6 Gambar perspektif kelas musik
(sumber: data mahasiswa)

Tidak lepas dari penjelasan pada studio musik tadi penerapan material karpet sebagai pelapis peredam, resonator rongga berlubang yang berwarna merah dan resonator rongga bercelah dari material kayu dengan panel akustik pada dinding studio musik yang di buat seperti bidang trapezium yang disusun sehingga membentuk kotak pada dinding selain difungsikan sebagai peredam juga dapat menambah estetika pada juga diterapkan pada ruangan ini. Penerapan warna abu-abu dalam ruangan selain agar memberi kesan luas pada ruangan juga dapat memberikan kesan serius dan sedikit warna merah untuk membangkitkan gairah sehingga sangat sesuai untuk diterapkan pada tempat kursus musik ini agar para siswa lebih serius untuk melatih dirinya dalam bidang seni musik dan membangkitkan gairahnya untuk mempelajari hal-hal yang baru. Karena bentuk ruangan yang memanjang sehingga fasilitas disusun berderet kebelakang dengan menerapkan plafon yang dibuat seperti garis zigzag akan mampu memantulkan suara dengan maksimal ke pengguna ruangan.



Gambar 7 Gambar perspektif toko alat musik

(sumber: data mahasiswa)

penerapan bata merah pada ruangan toko alat musik agar menambah gairah pembeli sesuai dengan karakter dari warna merah itu sendiri yang membangkitkan gairah. Selain itu penambahan partisi dari *frame* besi yang diberi kawat jaring yang ditempatkan di dinding difungsikan sebagai tempat untuk display dan dapat menambah estetika pada ruangan dari penataan alat yang ditempatkan pada partisi tersebut. Pada area display lantai dibuat berelevasi dengan bentuk melengkung tak beraturan dengan penataan fasilitas yang dibuat berselang-seling yang akan memberikan kesan dinamis kedalam ruangan, beberapa bentuk *furniture* juga dibuat bersudut agar memberikesan cepat kedalam ruangan selain itu ruangan ini menerapkan gaya industrial dengan memanfaatkan material *unfinished* pada dinding dan menggunakan *furniture* besi dan kayu yang mencerminkan gaya industrial pada umumnya. Pada plafon menerapkan plafon

akustik dari material serat mineral dengan merk owa sinfonia dengan modul 60x60 penerapan plafon ini berfungsi untuk meredam suara dan memberikan suasana hening dan tenang kedalam ruangan.



Gambar 8 Gambar perspektif *store merchandise*

(sumber: data mahasiswa)

Pada bagian ruang display *store merchandise* penerapan material *unfinished* pada dinding dan kolom dibuat dengan gaya industrial, memanfaatkan material besi dan kayu pada furniturnya, penataan fasilitas diberapa bagian dibuat berselang-seling dengan bentuk *furniture* yang melengkung akan memberikesan dinamis kedalam ruangan Dengan memanfaatkan kolom sebagai tempat display yang melingkari dengan material plat akan memberi tekstur kasar. Pada *furniture* meja kasir menerafkan bentuk bersudut yang mencerminkan karakter cepat dengan material kayu, plat border dan besi yang memberikan tekstur kasar sehingga ruangan berkesan keras. Penerapan material granit berwarna hitam pada lantai akan memberikesan dramatis

kedalam ruangan. Untuk mengurangi kebisingan *store merchandise* ini juga menerapkan material serat mineral pada bagian plafon ruangan dengan modul 60x60 penerapan plafon ini berfungsi untuk meredam suara dan memberikan suasana hening dan tenang kedalam ruangan.



Gambar 9 Gambar perspektif *cafe*
(sumber: data mahasiswa)

Pada bagian *café* beberapa bagian dinding dan balok beton memanfaatkan warna merah sebagai aksen agar tidak monoton dengan warna abu-abu serta dapat memberikan suasana yang membangkitkan gaerah dengan warna hitam yang memberikan suasana yang mencekam ataupun dramatis kedalam ruangan. Menambahkan dekorasi pada dinding berupa poster atau pamphlet dari band-band sehingga dapat memencerminkan dari karakter musik *underground* tersebut yang tidak lepas dari gaya industrial pada bangunan. Memperlihatkan alur instalasi pipa kabel dan dekorasi plafon yang dibuat dengan *frame* besi sehingga dapat

menambah estetika pada ruangan. *Furniture* yang digunakan dominan berbentuk melengkung dengan material kayu dan besi agar mencerminkan gaya industrial kedalam ruangan. Penataan *furniture* dibuat berselang-seling agar memberikan kesan dinamis kedalam ruangan sehingga sesuai dengan konsep.



Gambar 10 Gambar fasad tampak depan
(sumber: data mahasiswa)



Gambar 11 Gambar perspektif fasad
(sumber: data mahasiswa)

Fasad pusat musik underground ini pada bagian atap dibuat menyerupai bidang segitiga dan pada atap bagian tengah dibuat seperti bidang trapezium yang memiliki bentuk bersudut mencerminkan karakter yang cepat, pada bagian frame kaca menerapkan bentuk garis zigzag yang mencerminkan karakter cepat, serta

penerapan material seperti bata merah dan dinding yang *unfinished* mencerminkan karakter yang keras dari tekstur yang ditimbulkan dengan sentuhan warna hitam dan merah pada dinding akan memberikan kesan yang dramatis, mencekam dan bergairah sesuai dengan konsep pada pusat musik *underground* ini. Karena pada bagian utara bangunan terdapat pemukiman warga untuk mengatasi kebisingan agar tidak mengganggu lingkungan warga menerapkan vegetasi untuk penanggulangan bising berupa menanam pohon yang mampu meredam suara. Pada pusat musik *underground* penerapan vegetasi berupa penanaman pohon cemara Leyland pada bagian utara fasad selain difungsikan sebagai pagar juga difungsikan untuk menanggulangi bising.

PENUTUP

Dari hasil permasalahan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Program ruang yang akan diterapkan diperoleh dari kebutuhan ruang yang telah didata dengan fasilitas-fasilitas ruang seperti ruangan studio musik dan *recording*, toko alat musik dan *store merchandise*, gedung konser dan tempat kursus musik serta *café* kedalam satu ruang sehingga menjadi wadah bagi para musisi, penikmat musik dan orang awam

tentang musik untuk mengekspresikan seninya dalam bermusik. Fasilitas dari masing-masing ruang tersebut tidak lepas dari standar ergonomis agar dapat memberikan kenyamanan saat digunakan.

ruangan yang telah di desain khususnya pada ruangan yang difungsikan untuk musik akan dibuat lebih spesifikasi dengan menerapkan peredam suara pada ruangan selain itu untuk mengatasi terjadinya hal yang tidak diinginkan diluar ruangan dapat mengatur arah hadap (terutama pada lubang lubang bukaan), atau fasad bangunan terhadap sumber bising serta Menggunakan elemen tapak (seperti pagar yang massif, vegetasi rimbun, dan sebagainya) sebagai tabir atau penghalang dari paparan bising sehingga tidak mengganggu lingkungan sekitar.

2. Pengaplikasian konsep *baleganjur bebatelan* pada pusat musik *underground* ini dapat dilihat dari bentuk bentuk ruangan yang bersudut lancip mencirikan sesuatu yang cepat dengan menerapkan material yang bertekstur kasar ke dalam gubahan ruanga akan memberikan suasana yang berkarakter keras dengan sentuhan warna merah dan hitam akan mencerminkan suasana ruang yang dramatis, mencekam dan

membangkitkan gairah. Sesuai dengan karakter musik underground itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Ching, Francis D.K. 2007. *Bentuk, Ruang, dan Tata Letak Edisi Ketiga*. Jakarta : Erlangga.
- Doelle, Leslie L. 1986. *Akustik Lingkungan*. Jakarta: Erlangga.
- Mardalis, 1995. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara. Halaman 63
- Medaistika, C.E. 2005. *Akustika Bangunan: Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Gramedia
- Suptandar, Pamudji. 1995. *Perancangan Tata Ruang Dalam*. Jakarta. Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Trisakti
- Suptandar, Pamudji. 1982. *Interior Design II*. Jakarta: Djambatan.
- Sutanto, Handoko. 2015. *Prinsip-Prinsip Akustik dalam Arsitektur*. Yogyakarta: PT Kanisius. Halaman 268-269.
- Winarno, Surakhmad. 1980. *Metodologi Pengajaran Nasional*. Bandung: Jemmars. Halaman 123

Sumber Internet:

- Arsitur Studio. 2020. “*Pengertian dan Organisasi Ruang dalam Arsitektur*” [“https://www.arsitur.com/2017/11/pengertian-dan-organisasi-ruang-dalam.html](https://www.arsitur.com/2017/11/pengertian-dan-organisasi-ruang-dalam.html), diakses pada tanggal 28 November 2020. Pukul 20.18
- Dwipayana, Reindra. 2014 “*Gambelan Baleganjur*” <http://blog.isi-dps.ac.id/reindrardwipayana/gambelan-balaganjur> diakses pada tanggal 03 Oktober 2020. Pukul 19.20
- Harbian, Udi. 2007. “*Batam Musik Center*” <https://dSPACE.UIN.ac.id/handle/123456789/107>, diakses pada tanggal 20 Oktober 2020. Pukul 10.59
- Kumaranjanardhana. 2012. “*Baleganjur dan Perkembangannya*”, <http://blog.isi-dps.ac.id/kumaranjanardhana/baleganjur-dan-perkembangannya>, diakses pada tanggal 31 oktober 2020. Pukul 16.39