

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

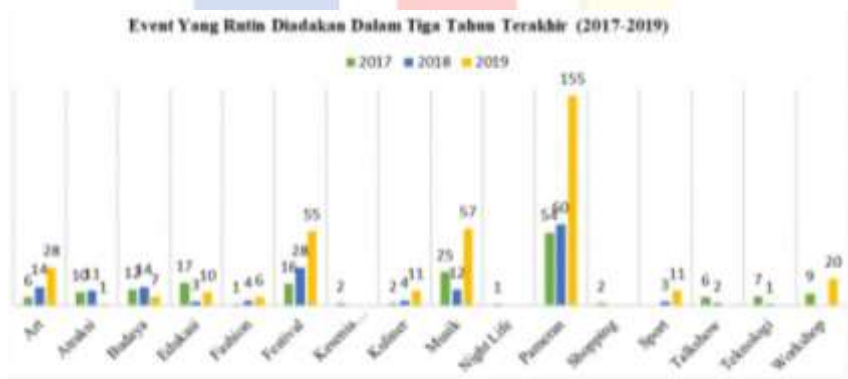
Terdapat gelanggang remaja sebagai ruang pengembangan bakat dan minat bagi seluruh kalangan masyarakat. Gelanggang remaja sudah dibangun 30 tahun lamanya yang dirancang oleh Ali Sadikin sebagai pencetus ruang kreatif. (Priherdityo E dan Nasiri N, 2016). Menurut data DKI Jakarta terdapat 109 fasilitas dengan 32 fasilitas di Jakarta timur, 30 fasilitas di Jakarta Selatan dan disusul 13 fasilitas di Jakarta Pusat. (Badan Statiska Provinsi DKI Jakarta, 2020). Menurut data statistic DKI Jakarta dari tahun 2020 menunjukkan gelanggang remaja terdapat 35 fasilitas tiap kecamatan DKI Jakarta. Pada akhirnya kebanyakan gelanggang tidak digunakan sebagai wadah koneksi sosial masyarakat, kebanyakan gelanggang remaja dipakai untuk aktivitas tertentu, sehingga muncul aktivitas menyimpang dan hakikat publik.

Kemajuan zaman membuat gelanggang remaja hanya berfokus pada aktivitas fisik seperti olahraga serta bela diri. Gelanggang remaja perlu direvitalisasi untuk mengembangkan fungsi sebagai wadah aspirasi minat dan bakat pemuda, serta turunnya peminat masyarakat akibat sedikitnya fungsi program untuk kreativitas serta inovasi khususnya bidang permusikan.

Data DKI Jakarta tersedia sekurang-kurangnya memiliki 650 titik ruang aktivitas fisik maupun non fisik (Dinas Pemuda dan Olahraga, 2021). Gelanggang remaja yang membutuhkan ruang minat dan kreativitas. Sasaran wadah bagi masyarakat pengguna aktivitas non-fisik. Potensi ini data di lihat dari data statistik Jakarta tahun 2017-2019 jumlah acara sekurang-kurangnya 155 acara per tahun, antara lain musik dan festival sebanyak 55 acara, seni dan workshop hanya 25 acara. (Unit Pengelola Statiska, 2020). Dari data juga menyimpulkan potensi permusikan sebagai acara yang berpotensi meningkat di Indonesia. Menurut Joe Mills dalam article *British Council* menyimpulkan survei musik masuk dalam empat besar sub sektor dengan pertumbuhan tertinggi sebesar 7.26% diatas Desain Komunikasi Visual (DKV) yang tumbuh sebesar 10.26. Pelaku industri pemusik, yang

diperkirakan dari 5.08% dari jumlah peminat musik yang tersebar di Jakarta. (Bastari dan Resmadi, 2018)

Satu sisi urgensi perancangan bangunan permusikan di Jakarta karena sangat minimnya pembangunan serta fasilitas yang dapat menampung para pemusik. Menurut data *Art News*, jumlah gedung pertunjukan dan permusikan di Jakarta hanya mencapai 1.8% (Hardana, 2015) yang berbanding terbalik dengan kebutuhan potensi ruang pemusik yang terus naik mencapai 5.08% pertahunnya. Tidak disadari dibalik angka tersebut banyak pengguna yang belum merasakan maksimalnya sarana maupun prasarana kebutuhan ruang pemusik, kategori ini meliputi 80% yang menysasar sasaran usia 18-30 tahun mencapai posisi tertinggi dibandingkan umur diatas 30 tahun. Salah satu perhatian ialah pemusik jalanan yang masuk kedalam kategori kebutuhan wadah pemusik. (Badan Statiska Provinsi DKI Jakarta, 2023).



Gambar 1.1 : Data statistik Kebudayaan menunjukkan acarat permusikan mencapai 155 acara diikuti culture dan fashion sebanyak 30-50 Acara (2017-2019)

Bekraf juga berupaya menanganai pembajakan dengan melibatkan berbagai Kementerian, Lembaga lainnya agar seluruh pencipta lagu dan karya cipta lainnya dapat terlindungi, dan memonetisasi dalam sebuah sistem berbasis IT yang profesional (Hutas, Vol. 9 Agustus 2018).

Revisi Rancangan Undang-Undang Ekonomi Kreatif (RUEK) 2017, tambahan subsektor musik termasuk PDB Ekonomi Kreatif musik di bawah satu persen (1%). Namun, musik masuk dalam empat besar subsektor dengan pertumbuhan tertinggi. Pada tahun 2017, subsektor musik tumbuh yang 7,26%, berada di urutan kedua setelah Desain Komunikasi Visual (DKV) yang tumbuh sekitar 10,29% (Hutas, Vol. 9 Agustus 2018).

Untuk mengatasi persoalan ekosistem musik memang perlu ada kerjasama lintas sektoral antara pelaku industri musik, pemerintah, maupun pemilik modal. Bekraf kemudian menyiapkan sebuah peta jalan kreatif musik mengonsep tala kreatif musik berbasiskan big data, yaitu terdapat "Portamoneo Project", sebuah sistem pengendalian informasi terpadu untuk hak cipta lagu yang bakal mengakomodasi semua pelaku musik di Indonesia. Ditargetkan platform ini dapat menjawab tantangan industri musik di era digital terutama mengenai hak cipta dan royalti. Sistem yang kini sedang dalam tahap kajian dan pengembangan ini akan menghubungkan semua pelaku ekosistem musik, mulai dari investor hingga lembaga negara seperti Direktorat Jenderal (Djenderal) Pajak. Sistem ini akan menggantikan pengaturan hak cipta musik dan royaltinya yang selama ini dilakukan Lembaga Manajemen Kolektif Nasional (LMKN). Diperkirakan melalui "Portamoneo", tala kreatif yang berkaitan dengan royalti dan perkembangan teknologi digital akan jalan ke depannya. Perancangan Portamoneo ini boleh terbilang ambisius karena akan menjadi model sistem pengendalian big data pertama yang ada di dunia.

Selain beberapa program tersebut, pemerintah melalui Bekraf juga memiliki beberapa program yang berkaitan dengan pengembangan musik antara lain:

1. Mendukung Berbasis talenta Indonesia serta program musik Hello Bandung ke SDSE;
2. Bantuan Pemerintah (Baper) revitalisasi ruang kreatif, sarana fisik, dan teknologi informasi dan komunikasi;
3. Digalakkan Logo Museum Musik Indonesia;
4. Dukungan Aritan Kota Musik Dunia;
5. Penyelenggaraan Konferensi Musik Indonesia;
6. Synchrozone Fest 2016, 2017, 2018;
7. Membangun Portamoneo 2016, 2017 & Jakarta City Philharmonic 2016, 2017, 2018;
8. Fasilitas SPJ2 Kesehatan dan SPJ2 Kemandirian untuk pelaku kreatif bidang musik;
9. Program wilotatop;
10. Program sertifikasi profesi musik;

Gambar 1.2 : Menurut Joe Wills Selaku Director Music Program British Council Menyebutkan sumbangan subsektor Music tumbuh sebesar 7.26-10.26 persen pada PDB Ekonomi Indonesia

Ruang yang baik juga didukung dari segi sarana maupun prasarana serta kualitas arsitekturnya. Penerapan pendekatan arsitektur *placemaking* parameter *comfort and image* akan menjadi kunci solusi terhadap ruang yang interaktif, nyaman, atraktif dan bermakna yang bisa menstimulus perkembangan diri serta memiliki ruang berkarya yang lebih baik dan aktif yang sesuai dengan kebutuhan para pengguna khususnya bidang pemusik. Ruang juga akan mempengaruhi daya minat pemusik untuk terus berkarya bermakna (Project For Public Space, 2019) yang dapat mendukung potensi kreatif pemusik dengan baik secara lokal menuju internasional.

Bangunan *music hall* sebagai tempat untuk belajar para pemusik. Melalui fasilitas berupa perpustakaan musik, ruang pertunjukan, ruang belajar serta ruang fasilitas publik secara maksimal akan membantu dari segi kreativitas dan inovasi yang mendukung proses berkarya pemusik yang lebih baik. Kebutuhan pelatihan dan pengembangan pemusik bukan hanya belajar dan bimbingan belajar, melainkan ada ruang yang mendukung dari segi interaksi sosial yang dirancang demi kenyamanan pengguna terhadap ruang yang tidak ditemukan di tempat kursus belajar. Gaya musik moderen memiliki ciri khas yang unik dan nyaman untuk pendengar maupun penikmat. Atribut musik musik berupa piano, akordeon, gitar, drum, biola maupun saxophone yang menyesuaikan kebutuhan perkembangan dan pembelajaran pemusik agar mereka dapat berkarya lebih baik.

Data berupa pengamatan, kuesioner dan wawancara menghasilkan benang merah yang dianalisis berdasarkan elemen arsitektur *placemaking* parameter *comfort and image*. Pertimbangan tapak ditujukan di Jakarta Pusat sebagai potensi kebutuhan pelatihan dan perkembangan untuk pemusik. Analisis data menunjukkan pertumbuhan penduduk naik dua kali lebih banyak diakhir tahun 2021 dan bidang hiburan yang paling banyak diadakan di Jakarta Pusat di banding kota lain. Potensi acara khususnya bidang permusikan mempengaruhi tingkat pendapatan PDB hiburan terbesar dan menjadi kota yang kental dengan kebudayaan DKI Jakarta. Data juga didukung oleh fasilitas dan sarana pemusik yang belum memenuhi wadah hanya 1.08% khususnya di DKI Jakarta.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang dijelaskan, peneliti menyimpulkan beberapa masalah sebagai berikut :

- a. Wadah gelanggang remaja tidak lagi digunakan sesuai fungsi yang diterapkan, khususnya penyimpangan terhadap aktivitas non-fisik yaitu aktivitas permusikan. Kebanyakan wadah lebih dipakai untuk acara perkumpulan maupun menjadi ruang serbaguna.
- b. Wadah pemusik berupa gedung pertunjukan dan permusikan sangat minim di Jakarta hanya mencapai 1.8% berbanding terbalik dengan kebutuhan potensi ruang pemusik yang terus naik mencapai 5.08% pertahunnya.
- c. Kurangnya prasarana dan sarana yang mendukung kebutuhan aktivitas pemusik akan mempengaruhi peminat dan penikmat musik untuk datang ke gelanggang remaja.
- d. Kurangnya dukungan dan kesadaran pemerintah dalam mendukung dunia permusikan yang bisa menjadi potensi dalam pengembangan dan pelatihan para peminat. Dapat mengusung secara nasional hingga mancanegara

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berikut merupakan beberapa pertanyaan penelitian yang akan dibahas dan dijawab dalam penelitian tugas akhir ini:

- a. Bagaimana teori *placemaking* parameter *comfort and image* dapat menciptakan ruang yang mendukung pemusik jalanan agar mereka dapat berkarya lebih baik ?
- b. Bagaimana cara menciptakan ruang yang atraktif, inovatif dan bermakna berdasarkan teori arsitektur *placemaking* untuk mengundang pencipta maupun penikmat pemusik datang berkunjung ke *music hall* ?

1.4 Permasalahan Perancangan

Permasalahan perancangan yang diangkat oleh peneliti dalam penelitian tugas akhir ini yakni penerapan arsitektur *placemaking* parameter *comfort and image* belum sama sekali diterapkan ke dalam bangunan *music hall* sebagai kebutuhan aktivitas permusikan. Standar yang belum maksimal

ini akan berdampak pada lemahnya ruang yang bisa menstimulus pengembangan pemusik yang bisa berkarya lebih baik (PPS Organization, 2020). Juga kurangnya wadah yang menampung aktivitas pemusik khususnya di Jakarta Pusat dengan minimnya sarana dan prasarana berupa pelatihan, pembelajaran dan pembekalan bagi pemusik.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari laporan penelitian tugas akhir merupakan bahasan dari identifikasi masalah maupun batasan ruang lingkup dibawah adalah sebagai berikut yakni:

- a. Mencapai perancangan kebutuhan wadah yang inovatif, atraktif, nyaman dan bermakna dengan acuan arsitektur *place making* parameter *comfort dan image* bagi pemusik agar mereka dapat bisa berkarya lebih baik lagi
- b. Terciptanya wadah yang baik untuk komunitas pemusik, penyanyi dan komponis dapat saling berinteraksi sosial dengan sesama komunitasnya, belajar hingga bertukar pikiran. Hal ini menjadi kegiatan yang beredukasi dan rekreatif yang nyaman.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penyelesaian penelitian tugas akhir ini diharapkan dapat berguna menjadi pembelajaran serta pengembangan bangunan permusikan berdasarkan arsitektur *placemaking* yang dapat difungsikan sebagai ruang pelatihan dan pembelajaran khususnya bagi pemusik.

- a. Bagi pemerintah, penelitian tugas akhir ini diharapkan dapat mendukung dengan memperbaiki fasilitas permusikan di Jakarta agar wadah lebih layak dan nyaman dipakai sebagai ruang aktivitas publik.
- b. Bagi akademisi, penelitian tugas akhir ini dapat menjadi karya yang dapat mendorong akademisi lain untuk menelaah lebih lanjut mengenai bangunan *music hall* dengan arsitektur *placemaking*.
- c. Bagi calon pelaku dan pencipta bidang permusikan, penelitian tugas akhir ini dapat mendorong dan mendukung masyarakat dalam menggunakan fasilitas dengan sebaik baiknya untuk dipakai ke generasi kedepannya.

- d. Bagi masyarakat, penelitian tugas akhir ini dapat menjadi kesempatan untuk mengembangkan dan pelatihan diri sebagai ruang yang inovatif demi mencapai kebutuhan permusikan
- e. Bagi mahasiswa, penelitian tugas akhir ini dapat meningkatkan minat mahasiswa mengenai arsitektur *placemaking* sebagai stimulus kebutuhan ruang pemusik yang dapat berkarya lebih baik lagi

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

(Kata Kunci : Remaja, Jakarta Pusat, *music hall*, *placemaking*, *comfort and image*)

Pada ruang lingkup penelitian tugas akhir ini, peneliti memiliki isu permasalahan mengenai fasilitas dan prasarana ruang pemusik yang harus ditingkatkan, khususnya Jakarta Pusat dengan sasaran remaja umur 0-25 tahun. Dengan menyediakan bangunan *music hall* berupa fasilitas pelatihan, pengembangan diri pemusik. Fasilitas *music hall* akan terdiri dari perpustakaan musik, ruang pertunjukan dan atraksi, ruang belajar, ruang perlengkapan dan ruang fasilitas publik.

Bangunan *music hall* berupa tempat pelatihan serta pengembangan pemusik jalanan melalui pendekatan arsitektur *placemaking* yang berfokus pada parameter *comfort and image*.

1.8 Metodologi Penelitian

Dalam perancangan bangunan *music hall*, metode penelitian yang digunakan ialah metode kualitatif yang dilakukan dengan tiga cara antara lain observasi/pengamatan, wawancara serta melakukan kuesioner terhadap elemen arsitektur berdasarkan kriteria *placemaking* parameter *image and comfort*. Menurut (Groat and Wang, 2013), penelitian dasar kualitatif dilakukan dengan melibatkan interpretasi peneliti terhadap suatu fenomena. Kajian penelitian dilakukan dengan membuat kuesioner terhadap kebutuhan fasilitas pemusik jalanan . Lalu, peneliti melakukan observasi lanjutan terhadap studi preseden *music hall* dan penerapan bangunan arsitektur *placemaking*. Melalui teknik triangulasi metodologi, peneliti menggunakan berbagai penggabungan perspektif yang dimulai dari proses wawancara terhadap pengelola ruang lingkup pemusik serta menganalisa

kebutuhan pengguna yang minim terhadap fasilitas ruang musik melalui survei dan pengumpulan data. Peneliti juga menggali *placemaking* untuk menganalisis bukti maupun pandangan dari pengguna, narasumber dan kacamata peneliti yang disimpulkan menjadi kerangka sintesis teori dasar yang akan menjadi pedoman rencana.

Metode Pengambilan Data:

Data Primer : Pengambilan melalui survei lapangan, kuesioner serta wawancara)

a. Pengamatan Survei Lapangan (*observation*)

Observasi dilakukan secara langsung dilapangan berdasarkan kacamata peneliti dengan studi dasar arsitektur melalui arsitektur *placemaking*.

b. Wawancara narasumber (*interview*)

Peneliti melakukan interview terhadap salah satu pengelola disetiap gelanggang demi guna mencapai informasi aktual setiap waktunya.

c. Kuesioner (*questionnaire*)

kuesioner terhadap masyarakat maupun pengguna. dengan tujuan mengklarifikasi kebenaran observasi.

Data Sekunder : Peninjauan arsitektur *music hall* melalui kajian literatur teori tipologi arsitektur, wawancara terhadap koordinator bangunan musik, melakukan teknik kuesioner sebagai dasar pengumpulan data terhadap kriteria perancangan *music hall*.

1.9 Novelty/Nilai Kebaruan

Adapun nilai kebaruan dari penelitian tugas akhir ini berupa peningkatan atau *improvement* dalam penerapan arsitektur *placemaking* pada suatu makna ruang dengan interpretasi yang berbeda beda. Inovasi bangunan merujuk pada pembaharuan dan peningkatan program ruang dengan layout yang memenuhi fasilitas permusikan berstandar arsitektur *placemaking*. Pembaharuan ini juga berfokus pada pelatihan dan pengembangan prakarya pemusik yang lebih baik. Arsitektur yang dirancang akan menonjolkan identitas yang sesuai dengan gambaran lingkungan sekitar melalui aspek kebudayaan dan sosial. Secara fungsional dan kebutuhan masyarakat dapat mengimplementasikan bangunan music berbasis pelatihan dan ruang pertunjukan.

1.10 Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penelitian dari laporan tugas akhir antara lain

BAB I - PENDAHULUAN

Bab I dari penelitian tugas akhir merupakan pendahuluan dimana peneliti menjabarkan latar belakang dari tugas akhir ini. Peneliti membahas penyimpangan aktivitas non-fisik yang tidak dipakai sesuai dengan fungsinya. Khususnya berupa bidang permusikan. Satu sisi urgensi terhadap kurangnya fasilitas dan prasarana yang mendukung bidang permusikan, berbanding terbalik dengan jumlah potensi banyaknya peminat pemusik. Juga ada dukungan dan kesadaran pemerintah dalam memperbaiki wadah yang mengusung kreativitas dan inovasi pemusik jalanan.

BAB II - LANDASAN TEORI

Selanjutnya Bab II dari penelitian tugas akhir ini adalah paparan kajian literatur terhadap teori arsitektur, teori non arsitektur serta standar perancangan yang akan menjadi pedoman untuk perencanaan dan perancangan nantinya. Kajian teori non arsitektur membahas dasar pengertian terhadap *music hall*, musik dan melody dan pengertian perancangan. Berdasarkan tinjauan teori arsitektur adalah pencapaian terhadap suatu solusi arsitektur dengan pendekatan teori *placemaking* dengan detail parameter *comfort and image* sebagai kunci solusi untuk menciptakan ruang dengan wadah yang inovatif, nyaman, atraktif dan bermakna.

Lalu terdapat kajian mengenai dasar elemen arsitektur sebagai pedoman perancangan dasar arsitektur. Selain itu peneliti juga merumuskan kriteria perancangan dengan meninjau beberapa studi preseden arsitektur dan tipologi yang berhubungan dengan kebutuhan pemusik.

BAB III - METODOLOGI PENELITIAN

Selanjutnya Bab III membahas mengenai metode penelitian yang digunakan peneliti dalam proses pengerjaan tugas akhir. Peneliti melakukan kajian melalui wawancara terhadap koordinator gelanggang remaja sebagai klarifikasi bahwa minimnya fasilitas aktivitas pemusik. Melalui teori arsitektur *placemaking* sebagai solusi dan standar untuk menyelesaikan permasalahan wadah permusikan. Lalu peneliti melakukan proses kuesioner terhadap pengguna yang membutuhkan sarana

dan prasarana bangunan musik sebagai kriteria perancangan bangunan musik. Selanjutnya peneliti melakukan pengamatan pada ruang permusikan di salah satu tempat di Jakarta Pusat sebagai pedoman untuk mendukung proses perencanaan dan perancangan bangunan *music hall*.

BAB IV - ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Setelah itu, sistematika tugas akhir dilanjutkan dengan Bab IV, dimana peneliti akan melakukan studi analisis terhadap studi preseden dan respon yang didapat dari pengumpulan data berupa kuesioner, pengamatan lapangan dan wawancara sesuai dengan metodologi penelitian yang telah ditetapkan. Selain itu, bab ini juga akan membahas mengenai analisis dan pembahasan kriteria tapak yang akan menjadi pedoman untuk perancangan di bab selanjutnya.

BAB V - SIMULASI PERANCANGAN

Bab V membahas mengenai simulasi perancangan dimana segala hal yang telah didapatkan dan dianalisis akan disimulasikan ke dalam perancangan melalui proses analisis tapak, studi volumetrik dan strategi perancangan untuk merancang bangunan *music hall* melalui pendekatan arsitektur *placemaking*.

BAB VI - KESIMPULAN DAN SARAN

Bab VI, Peneliti akan membahas mengenai kesimpulan perancangan *music hall* yang menerapkan arsitektur *placemaking* parameter *comfort and image* sebagai solusi untuk permusikan yang inovatif, nyaman, atraktif dan bermakna.