

BAB IV










PERANCANGAN

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Judul Perancangan

Perancangan Sekolah Tinggi Musik ini diberi judul “*Sustained Notes in Life*”. Apabila diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia, *sustained* berasal dari kata *sustainable*. Kata *sustainable* sendiri merupakan penggabungan dari dua kata, yaitu *sustain* yang berarti berlanjut dan *able* yang berarti mampu. Penggabungan kedua kata tersebut menghasilkan arti kemampuan untuk berlanjut dalam jangka waktu tertentu. Dalam *Cambridge Business English Dictionary*, *sustainable* didefinisikan sebagai penggunaan cara-cara yang tidak merusak lingkungan agar sumber daya alam tetap tersedia di masa yang akan datang. Terdapat tiga aspek utama keberlanjutan, yaitu lingkungan, ekonomi, dan social. Keberlanjutan dalam lingkungan berkaitan dengan mempertahankan keseimbangan lingkungan, menjaga kualitas udara, serta meminimalkan dampak negative terhadap lingkungan. Sedangkan keberlanjutan dalam aspek social berdampak pada kualitas hidup manusia. Dilihat dari kedua aspek tersebut, *sustainable* memiliki peranan yang sangat penting bagi kesejahteraan manusia dan lingkungan sekitarnya.

Notes dapat diartikan sebagai not dalam dunia musik, maupun catatan dalam kehidupan. Dalam KBBI, not dilambangkan dengan garis, bulatan, dan tanda-tanda lainnya. Not balok ditulis untuk melambangkan durasi dan tinggi nada saat dimainkan dan diposisikan pada lima garis horizontal. Bentuk-bentuk not pun berbeda-beda menandakan ketukan pada saat dimainkan

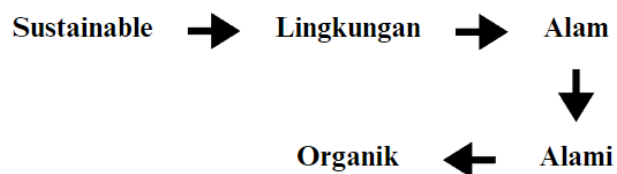
Nama Not	Bentuk Not	Tanda Istirahat	Nilai
Not Penuh			4 Ketuk
Not 1/2			2 Ketuk
Not 1/4			1 Ketuk
Not 1/8			1/2 Ketuk
Not 1/16			1/4 Ketuk
Not 1/32			1/8 Ketuk

Gambar 4.1 Not balok
(Sumber: brainly.com)

Merupakan kata majemuk dari *note*, yang berarti catatan dalam jumlah yang banyak. Dapat diartikan sebagai catatan kehidupan yang selalu ada dan tidak pernah selesai. Isi dari catatan dapat berupa teguran, maupun cerita mengenai kehidupan yang terus berlanjut sampai waktu yang tidak diketahui.

4.1.2 Eksplorasi Desain

Perancangan ini menggunakan bentuk-bentuk yang diadaptasi dari beberapa komponen yang berkaitan dengan konsep, seperti bentuk-bentuk organic untuk merepresentasikan sustainable dan bentuk-bentuk yang berasal dari alat musik untuk merepresentasikan musik.





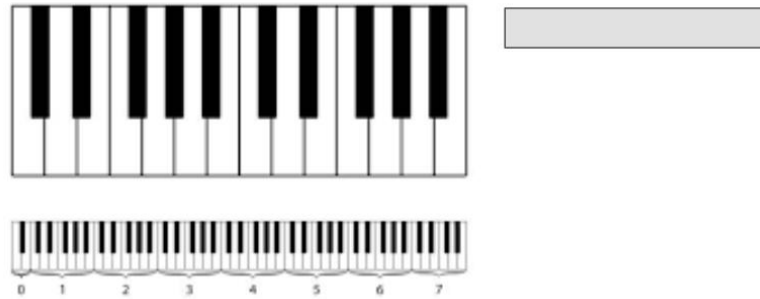
Gambar 4.2 Eksplorasi bentuk gitar
(Sumber: Data pribadi)

Dari alat musik gitar, dihasilkan bentuk persegi panjang, bulat, dan oval yang diterapkan pada beberapa furnitur. Bentuk gitar sendiri juga diterapkan secara langsung untuk skylight pada perpustakaan dengan tujuan mendukung konsep sustainable yaitu memaksimalkan pencahayaan alami.



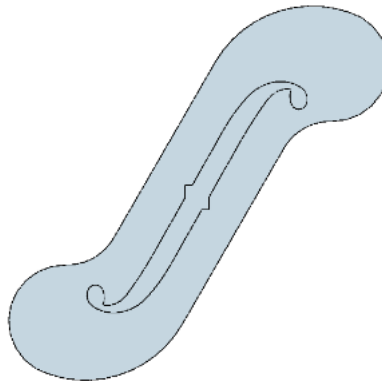
Gambar 4.3 Eskplorasi bentuk gitar elektrik
(Sumber: Data pribadi)

Dari alat musik gitar elektrik, dihasilkan bentuk persegi panjang dengan ujung setengah lingkaran. Bentuk ini diterapkan sebagai bentuk furnitur pada perpustakaan dan kantin.



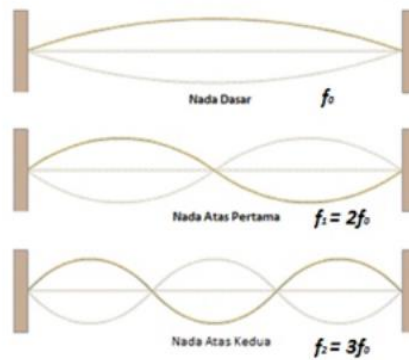
Gambar 4.4 Eksplorasi bentuk piano
(Sumber: Data pribadi)

Dari alat musik piano, dihasilkan bentuk persegi panjang yang diterapkan untuk furniture. Bentuk piano ini juga diterapkan secara langsung menjadi skylight pada lorong sekolah tinggi sehingga memaksimalkan pencahayaan alami dan meminimalisir penggunaan pencahayaan buatan.



Gambar 4.5 Eksplorasi bentuk logo
(Sumber: Data pribadi)

Bentuk yang dihasilkan dari logo ini diterapkan sebagai pola lantai dan plafon pada area kantin.



Gambar 4.6 Eksplorasi bentuk gelombang suara
(Sumber: Google)

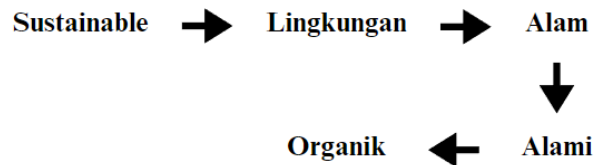
Bentuk dari gelombang suara ini diterapkan secara langsung pada pola lantai perpustakaan sebagai penanda area duduk mahasiswa.

4.2 Color, Material, dan Finishing

Color, material, dan finishing (CMF) merupakan suatu proses dalam perancangan yang berfokus pada penentuan warna, bahan, dan sentuhan akhir, yang mendukung komponen ruangan baik secara fungsional maupun emosional. Ketika keseimbangan secara visual dan fungsional tercapai, perancangan dapat memberikan pengalaman yang terbaik kepada para penggunanya.

Perancangan Sekolah Tinggi Musik Bandung ini memiliki konsep perancangan “*Sustained Notes in Life*” yang secara singkat memiliki arti notasi kehidupan yang terus berlanjut. Konsep ini mencerminkan notasi musik yang terus berkelanjutan seperti kelangsungan kehidupan manusia yang terus berlanjut setiap harinya. Dari konsep tersebut, ditemukan dua konsep CMF, yaitu *sustainable* dan *notes*.

4.2.1 Konsep CMF: *Sustainable*



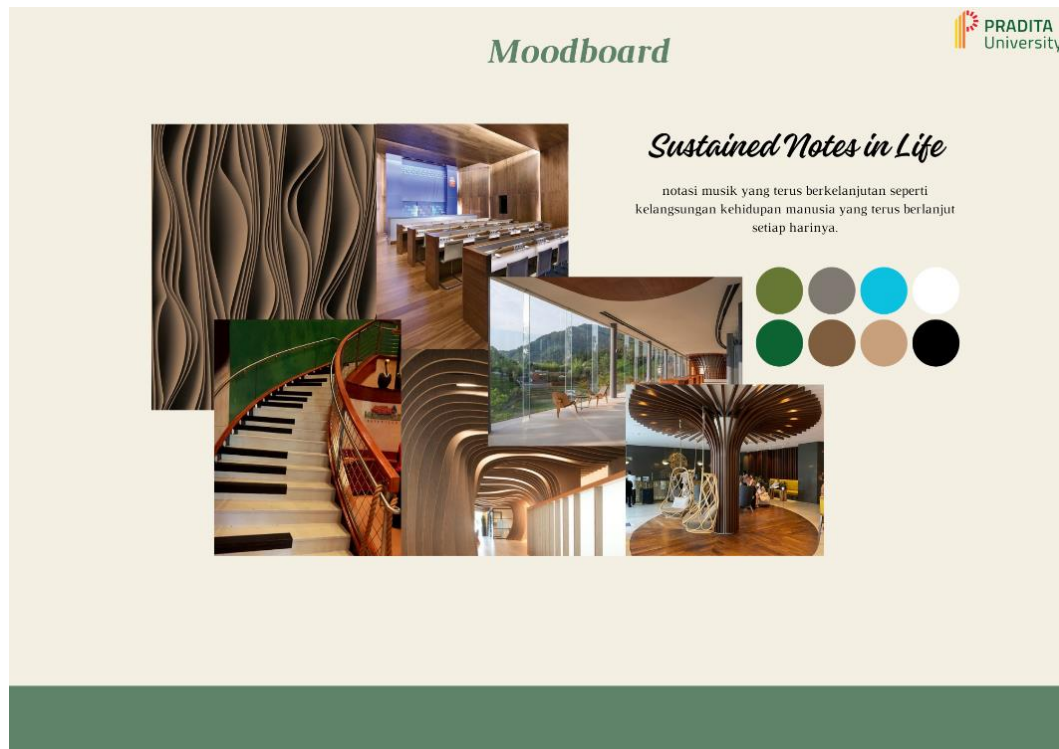
Pada perancangan ini, elemen warna yang digunakan banyak diterapkan secara langsung dari konsep *sustainable* itu sendiri. *Sustainable* dapat dihubungkan dengan alam, sehingga warna yang digunakan merupakan warna-warna yang mencerminkan alam, seperti hijau dan coklat. Sedangkan untuk material yang digunakan sesuai dengan konsep berkelanjutan, yaitu bahan alami yang bersifat berkelanjutan dan dapat didaur ulang sehingga dapat meminimalisir dampak negatif terhadap lingkungan. *Finishing* dengan konsep *sustainable* menggambarkan alam atau natural seperti tekstur kayu.

4.2.2 Konsep CMF: *Notes*

Warna dari konsep CMF *notes* adalah hitam dan putih yang diambil dari not balok yang selalu berwarna hitam putih. Namun warna hitam akan membuat perancangan menjadi gelap apabila dijadikan warna yang dominan, sehingga warna hitam hanya akan digunakan untuk sentuhan-sentuhan yang tidak memiliki pengaruh yang besar. Untuk material yang digunakan diambil dari sisi musik, yaitu alat musik. Alat musik dibuat dengan bahan kayu karena memiliki pengaruh yang lebih baik terhadap kualitas suara yang dihasilkan. *Finishing* yang dipilih tentunya akan mendukung material yang dipilih. Sehingga dapat dipilih jenis *finishing* yang mengekspos material itu sendiri.

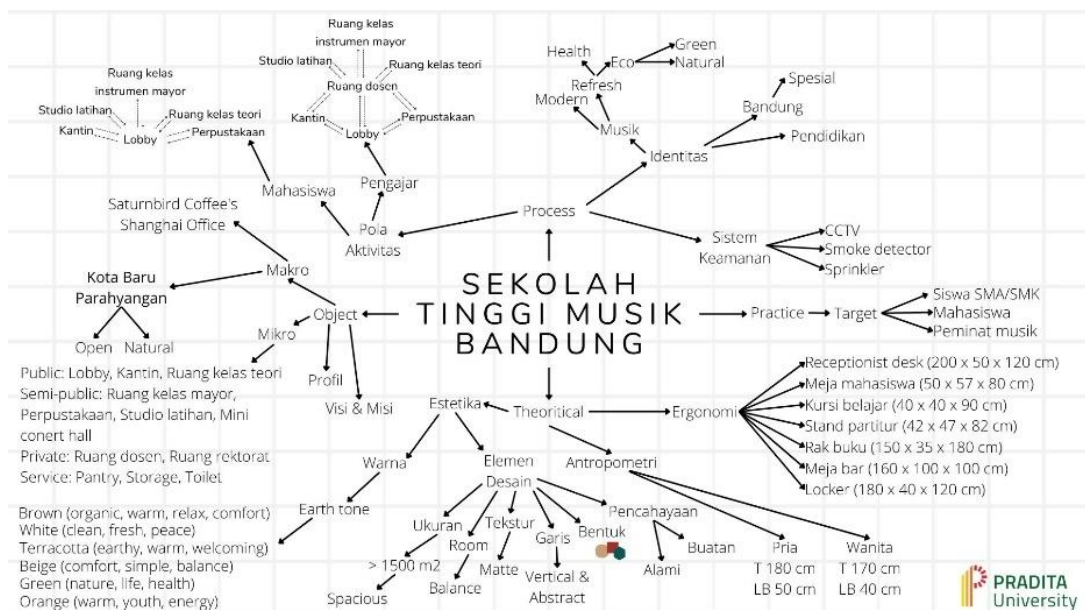
4.3 Desain Perancangan

4.3.1 Moodboard



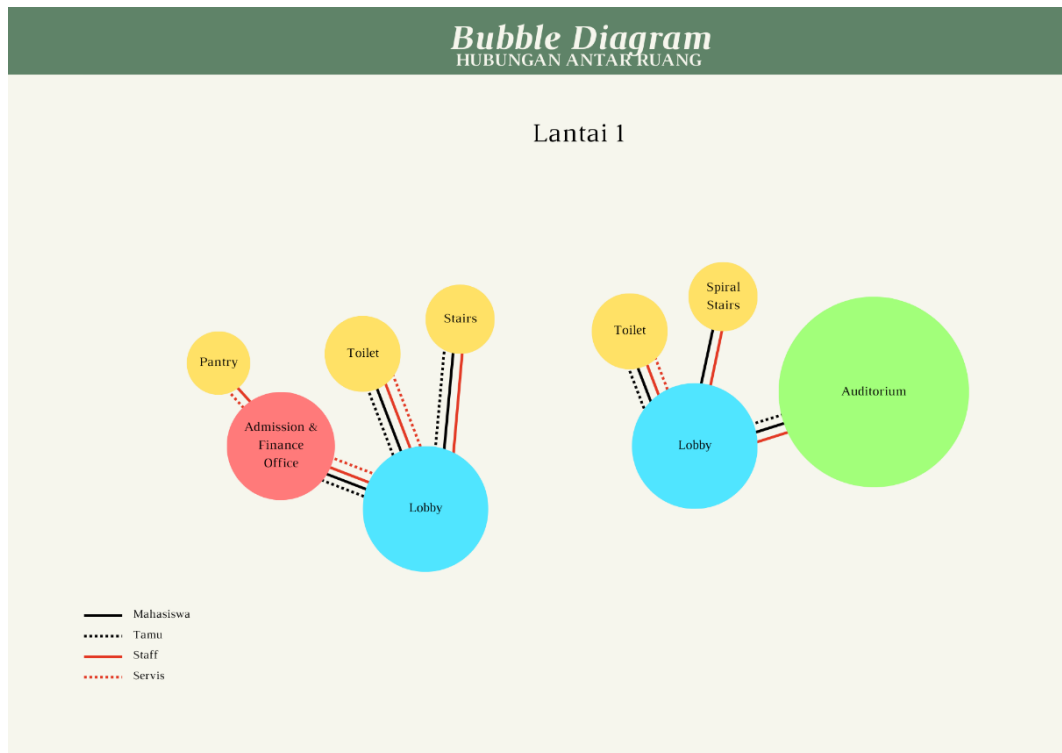
Gambar 4.7 Moodboard
(Sumber: Data Pribadi)

4.3.2 Mindmap

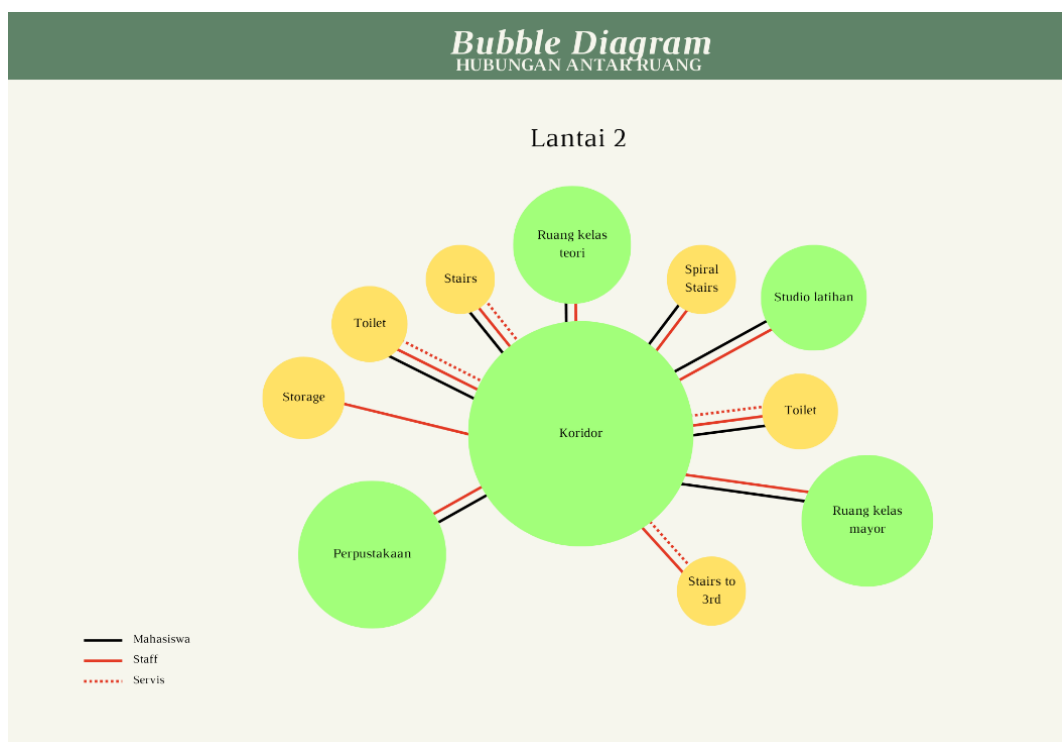


Gambar 4.8 Mindmap
(Sumber: Data pribadi)

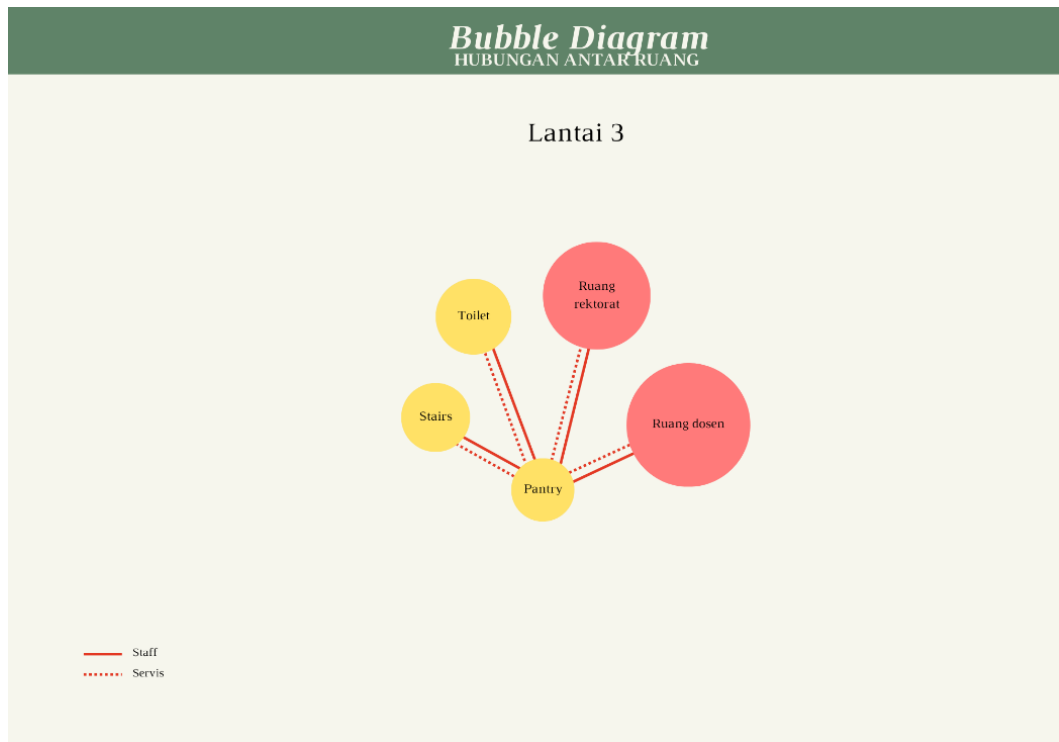
4.3.3 Bubble Diagram



Gambar 4.9 *Bubble Diagram* Lantai 1
(Sumber: Data pribadi)

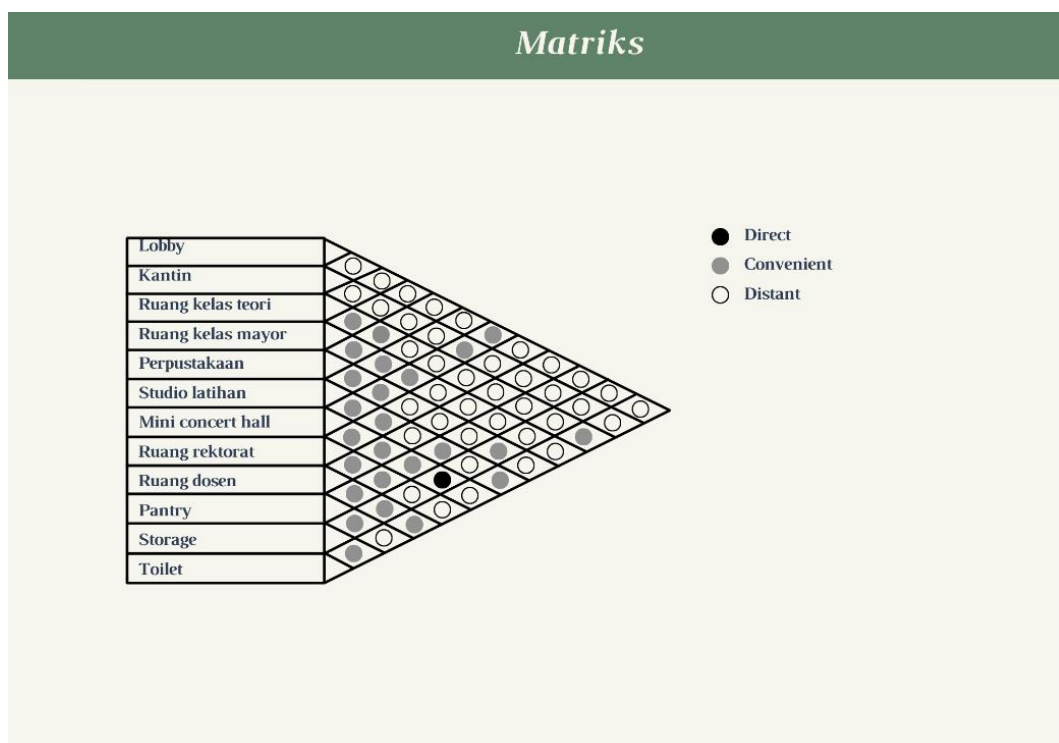


Gambar 4.10 *Bubble Diagram* Lantai 2
(Sumber: Data pribadi)



Gambar 4.11 *Bubble Diagram* Lantai 3
(Sumber: Data pribadi)

4.3.4 Diagram Matriks

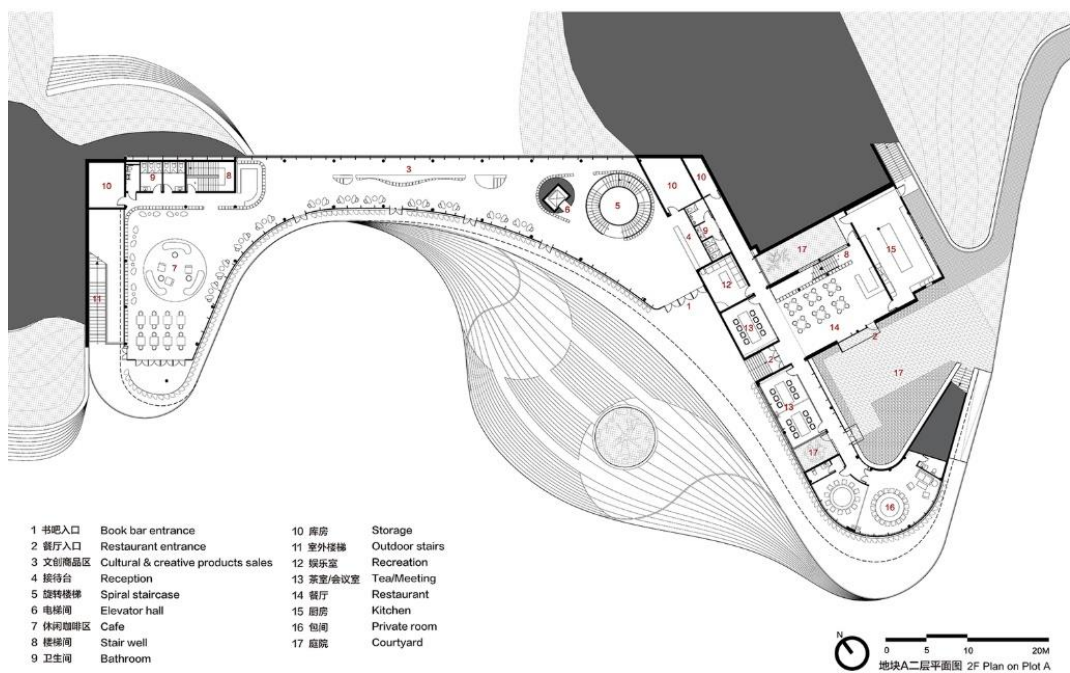


Gambar 4.12 Diagram matriks
(Sumber: Data pribadi)

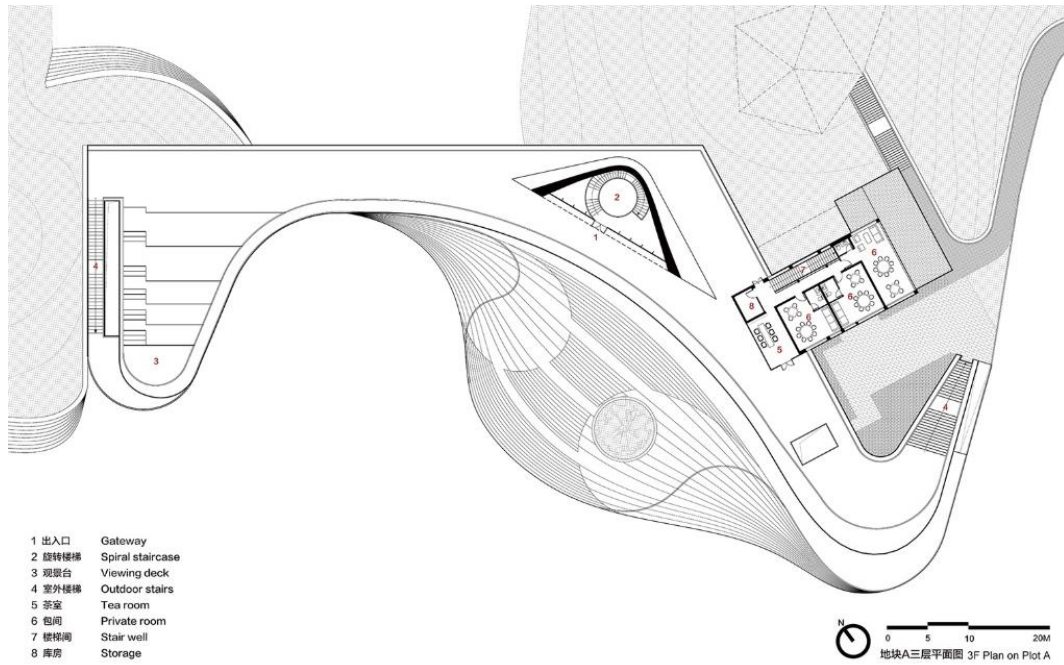
4.3.5 Layout Pilihan



Gambar 4.13 *Layout Lantai 1*
(Sumber: Archdaily)

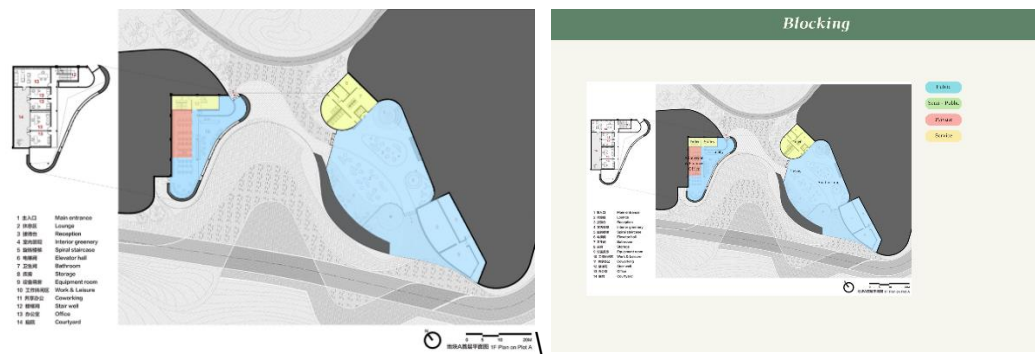


Gambar 4.14 *Layout Lantai 2*
(Sumber: Archdaily)



Gambar 4.15 *Layout Lantai 3*
(Sumber: Data pribadi)

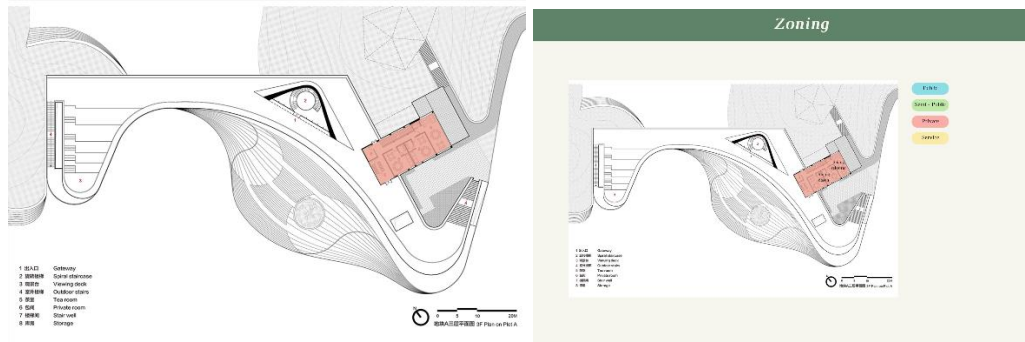
4.3.6 Zoning dan Blocking



Gambar 4.16 *Zoning dan Blocking Lantai 1*
(Sumber: Data pribadi)

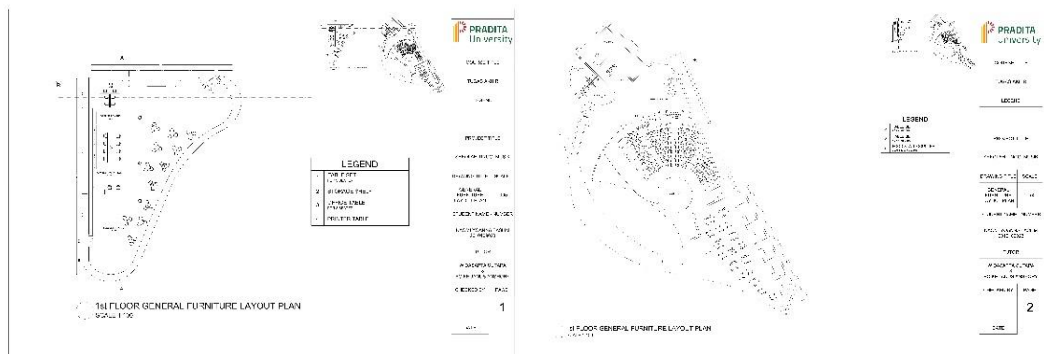


Gambar 4.17 *Zoning dan Blocking Lantai 2*
(Sumber: Data pribadi)

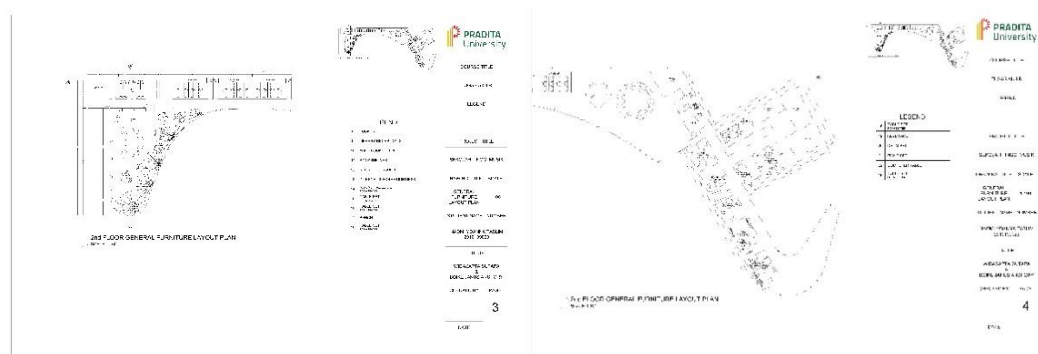


Gambar 4.18 Zoning dan *Blocking* Lantai 3
(Sumber: Data pribadi)

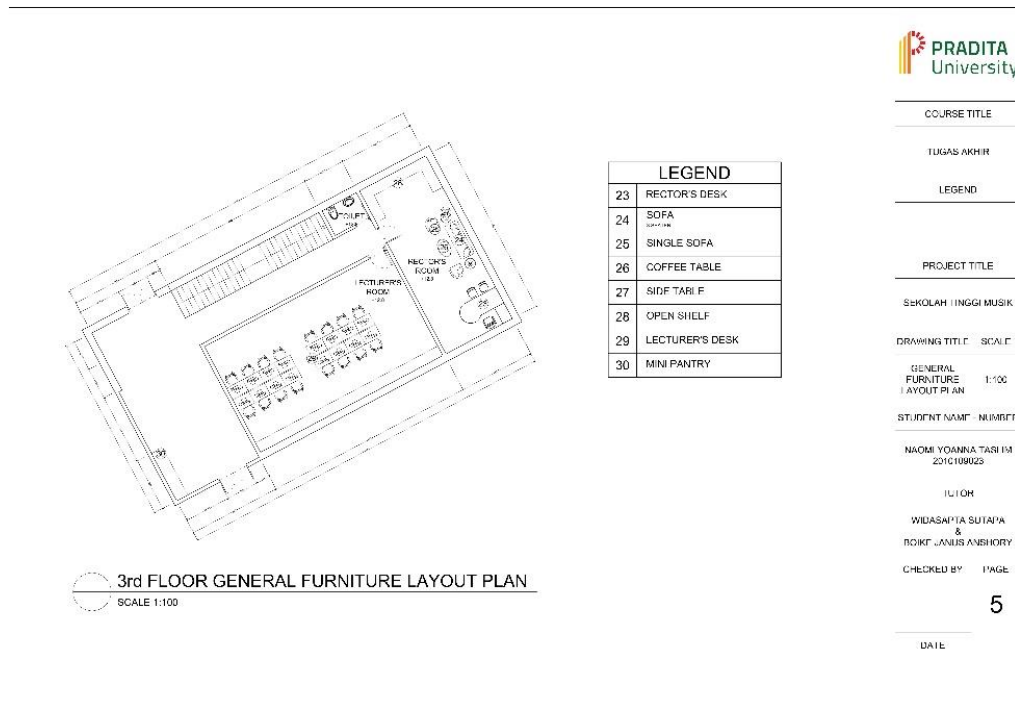
4.3.7 General Layout



Gambar 4.19 *General Layout* Lantai 1
(Sumber: Data pribadi)



Gambar 4.20 *General Layout* Lantai 2
(Sumber: Data pribadi)



Gambar 4.21 *General Layout* Lantai 3
(Sumber: Data pribadi)

4.3.8 Lobby

Lobby yang terletak pada lantai satu memiliki satu area yang terpisah sendiri. Pada area lobby, terdapat juga area finance dan admission office. Selain itu, disediakan juga meja dan kursi untuk tamu, seperti calon mahasiswa baru, orang tua, maupun tamu lainnya. Area lobby didesain khususnya pada bagian *ceiling* berupa *up ceiling* mengikuti bentuk panel yang menyelimuti kolom, dan diberi pencahayaan menggunakan LED strip untuk memberi penegasan perbedaan ketinggian.

Lantai yang digunakan adalah SPC motif kayu. Material SPC digunakan karena memiliki ketahanan yang tinggi terhadap goresan, ramah lingkungan, dan mudah dibersihkan. Sehingga material ini digunakan sebagai alternatif pengganti vinyl atau material motif kayu lainnya.

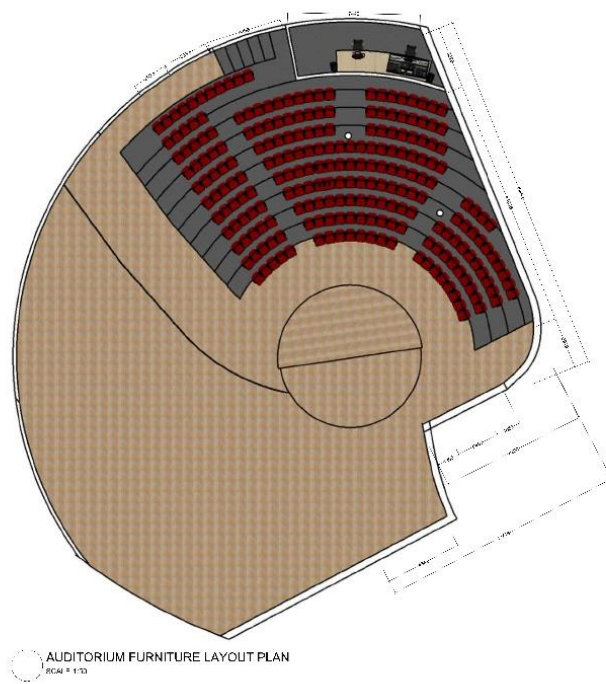
Bagian dinding dibuat motif semen abu dengan kisi-kisi kayu menyelimuti kolom bangunan. Motif semen dipilih untuk memberikan kesan natural seperti area luar ruangan. Area *lobby* memiliki bagian dinding berliku yang cukup panjang, sehingga diberikan sekatan menggunakan *list* kayu untuk menambah aksen dan agar juga sebagai dekorasi pada dinding.



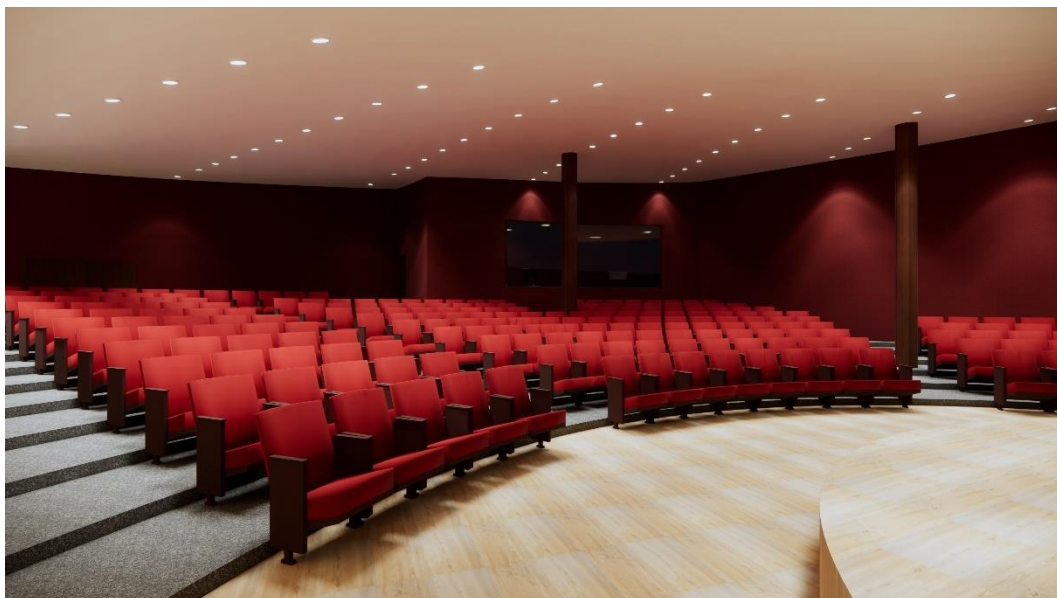
Gambar 4.22 *Render Lobby Perspective*
(Sumber: Data pribadi)

4.3.8 Auditorium

Auditorium didesain disesuaikan dengan bentuk gedung dan ceiling yang menurun. Bentuk panggung dibuat bulat dan penataan kursi juga mengikuti, sehingga dapat memaksimalkan jumlah kursi, yaitu sebanyak 236 kursi. Ruang auditorium dimaksimalkan dengan adanya ruang operator multimedia, yang didalamnya juga terdapat mixer dan keperluan recording lainnya.



Gambar 4.23 Auditorium Furniture Layout Plan
(Sumber: Data pribadi)



Gambar 4.24 Render Perspective Auditorium 1
(Sumber: Data pribadi)

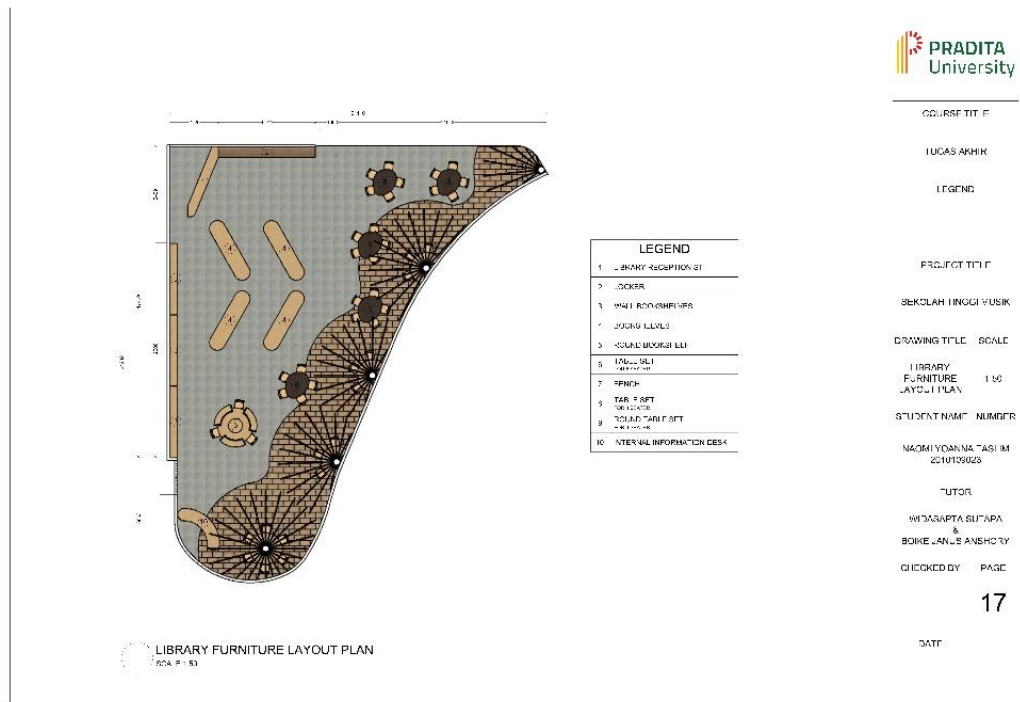


Gambar 4.25 *Render perspective auditorium 2*
(Sumber: Data pribadi)

Lantai dasar dari auditorium ini menggunakan SPC karena dapat menyerap suara, selain itu auditorium terletak di lantai satu dan tidak ada bangunan lain dibawahnya. Area duduk auditorium didesain bertingkat dengan jumlah 10 tingkatan. Lantai setiap tingkatannya menggunakan material karpet untuk membantu meredam suara. Untuk menambah peredam suara, bagian dinding juga dilapisi *fabric* menutupi instalasi set akustik.

4.3.9 Perpustakaan

Perpustakaan terletak pada lantai dua tepat di atas lobby. Jenis perpustakaan merupakan perpustakaan terbuka, namun tetap dengan pengawasan pustakawan.



Gambar 4.26 *Library Furniture Layout Plan*
(Sumber: Data pribadi)



Gambar 4.27 *Render perspective library 1*
(Sumber: Data pribadi)

Perpustakaan memiliki ukuran yang besar dengan dikelilingi oleh kaca untuk masuknya pencahayaan alami, sehingga dapat memaksimalkan pencahayaan yang masuk dan meminimalisir penggunaan lampu tambahan. Fasilitas yang ditawarkan

pada area perpustakaan adalah mahasiswa dapat membawa buku untuk dibaca pada area terbuka di lantai tiga yang dapat diakses melalui pintu yang terdapat di dalam perpustakaan. Meskipun begitu, akses keluar masuknya mahasiswa dari perpustakaan tetap diawasi oleh pustakawan yang juga terdapat di dekat pintu akses lantai tiga.



Gambar 4.28 *Render perspective library 2*
(Sumber: Data pribadi)

Desain *ceiling* pada area lobby diterapkan kembali pada perpustakaan, yaitu *up ceiling* mengikuti bentuk panel yang menyelimuti kolom, dan diberi pencahayaan menggunakan LED strip untuk memberi penegasan perbedaan ketinggian. Bentuk *ceiling* dicerminkan pada lantai sebagai pola lantai pemisah antara rak buku dan area duduk. Area rak buku menggunakan lantai motif semen, sedangkan pada area duduk menggunakan motif kayu. Keseluruhan furnitur perpustakaan berbahan dasar kayu dengan kombinasi warna terang dan gelap.