

WADAH MUSIK KREASI BERBASIS *INDIE*

Therina Adela¹⁾, Fermanto Lianto²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, therinaadela@gmail.com

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, fermantol@ft.untar.ac.id

Masuk: 14-07-2020, revisi: 31-07-2020, diterima untuk diterbitkan: 24-09-2020

Abstrak

Kegiatan Masyarakat Kota Modern sehari-hari tidak terlepas dari segala kesibukannya dalam rutinitas di kantor maupun di rumah, dengan berbagai aktivitasnya. Kesibukan sehari-hari inilah yang menuntut masyarakat di kota modern untuk terus bekerja, bergerak, serta beraktivitas hampir tanpa mengenal waktu, sehingga sangat memungkinkan bagi mereka untuk melupakan kebutuhan akan beristirahat. Sehingga penelitian ini memiliki tujuan untuk menjawab kebutuhan masyarakat tersebut, terutama masyarakat Duren Tiga yang merupakan daerah dengan banyak perkantoran dan jasa, melalui peran arsitektur dalam menciptakan sebuah *space* maupun *place* untuk beristirahat dan bersantai di tengah kesibukan dan kepadatan aktivitas yang dialami. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah studi, observasi dan penyebaran kuesioner sebagai pengumpulan data awal, mempelajari dan meninjau kebutuhan masyarakat dan kebutuhan aktivitas untuk melepas kejenuhan dan beristirahat sebagai tahap kedua. Ketiga, menyusun program yang dibutuhkan sesuai dengan hasil observasi, menjawab kebutuhan masyarakat sehingga tujuan proyek yang diinginkan akan tercapai dengan baik. Secara umum tujuan dari proyek ini untuk menggambarkan musik dan *indie* sebagai dasar perancangan dari konsep, desain serta aktivitas dan jawaban atas kebutuhan *third place*.

Kata kunci: *Aktivitas; Indie; Kreasi; Musik*

Abstract

Urban Modern Society daily activities can not be separated from all the bustle in the office, as well as at home with all the routine activities. All this daily bustle demands the people in the urban and urging them to keep working, and moving almost without them knowing the time so that there is a high possibility for the people to forget the need to rest and have a recess. As of this research are aimed to answer that needs, the people's need to take a rest for a while, especially those people and society in Duren Tiga, an area with many offices, through the role of architecture in creating a space and place to relax in the middle of all the hustle and bustle activities. Methods used in this research are conducting a study, observation, and questionnaire for the preliminary data collection. Learning, reviewing, and observing the needs of the society, and the needs of activity as for the second step. The third is composing an architectural program suitable for the project, corresponding to the result of the observation, and answering the needs of the people so that the project's objectives can be adequately achieved. Generally, the purpose of the project is to illustrate and define music and indie as the basic for the concept, design and activities, also for the answer to the needs of third place.

Keywords: *Activities; Creation; Indie; Music*

1. PENDAHULUAN

Musik dapat dikatakan sebagai media universal yang mampu menyuarakan isi hati para penciptanya dan mencerminkan perasaan pendengarnya. Musik sudah menjadi kebutuhan bagi masyarakat luas yang menyajikan pemahaman tentang dunia melalui prinsip-prinsip estetika. Bahasa yang dipergunakan dalam menyampaikan pesan tidak terlepas dari unsur

keindahan dalam musik. Manusia menuangkan perasaan serta gagasan melalui musik secara bebas dan kreatif. Terutama pada konsep Musik *Indie* di mana kebebasan dalam berkarya merupakan sebuah tujuan utama, dan tidak terbatas pada apapun karena bukan merupakan sebuah genre melainkan sebuah gerakan independen. Meski budaya atau seni *indie* ini sendiri menjadi modus dalam banyak aspek produksi karya seni seperti *fashion*, film, buku, serta bisnis, namun kasus ini paling banyak dijumpai dalam seni musik, terutama di Indonesia (Rachmawati, 2005).

Proyek ini ingin mengangkat musik terutama musik *indie* sebagai *third place* yang netral dimana mayoritas dari masyarakat menjadikan musik sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, sehingga *third place* ini akan memenuhi kebutuhan masyarakat akan musik. Tidak hanya itu, terkait dengan isu yang diambil, budaya *indie*, yang lebih ditekankan kepada bidang musik, merupakan fenomena yang sedang terjadi saat ini. Membahas ketertarikan masyarakat akan musik *indie*, namun tidak memiliki wadah baik untuk penikmat musik dan masyarakat sekitar, maupun seniman *indie* itu sendiri. Terkait dengan *indie* ini sendiri, gerakan independen yang mengutamakan ekspresi, apresiasi dan kebebasan, mampu menjadi tempat netral yang tepat, dimana tidak ada batasan untuk kalangan masyarakat yang datang, serta bebas berekspresi sesuai dengan konsep *indie* ini.

Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang akan kebutuhan tempat *third place* bagi masyarakat sebagai tempat untuk menikmati waktu bersantai dan beristirahat di tengah kesibukan pekerjaan sehari-hari, dapat dirumuskan dua masalah utama yang menjadi fokus penelitian pada proyek ini, yaitu:

- a. Bagaimana Arsitektur dapat memecahkan permasalahan masyarakat akan kebutuhan untuk beristirahat dan memberikan tempat bagi masyarakat untuk bersantai dengan menciptakan sebuah aktivitas yang tidak monoton?
- b. Bagaimana musik *indie* dapat diterapkan sebagai dasar perancangan dari proyek wadah musik kreasi?
- c. Bagaimana tema *third place* ini dapat diterapkan dalam rancangan wadah musik kreasi?

Tujuan

Dalam menjawab rumusan permasalahan di atas, proyek ini diharapkan untuk mampu menjawab dua tujuan utamanya yaitu menjadikan Wadah Musik Kreasi Berbasis *Indie* sebagai fasilitas yang menampung dan benar-benar mewadahi aktivitas musik yang dibutuhkan kelurahan Duren Tiga, serta menjadikan Wadah Musik Kreasi dengan musik *indie* sebagai basisnya dan menjadikannya sebagai *third place*.

2. KAJIAN LITERATUR

Third place

Third place, merupakan tempat yang mempertemukan masyarakat dimana kegiatannya tidak terkait dengan rutinitas rumah yaitu *1st place* dan rutinitas kantor yaitu *2nd place*. *Third place* memiliki tujuan untuk melepaskan kepenatan dari aktivitas dan rutinitas keseharian mereka sehingga menjadi tempat yang dibutuhkan masyarakat. *Third place* memiliki 7 karakter unik (Oldenburg, 1989), yaitu:

- a. *Conversation*; menjadi tempat pertemuan yang didominasi dengan aktivitas perbincangan
- b. *Low Profile*; menjadi tempat yang sederhana.
- c. *Neutral Ground*; tempat yang netral, dimana setiap individu bebas untuk datang dan pergi
- d. *Having Regulars*; memiliki sejumlah pengunjung tetap atau pengunjung yang reguler
- e. *The Mood is Playful*; tempat ini harus menjadi tempat yang playful dan menyenangkan bagi siapapun, dan dalam kategori apapun

- f. *Leveler*; tidak mementingkan status individu di dalam suatu masyarakat. setiap orang yang datang
- g. *Accessibility & Accommodation*; harus terbuka dan mudah diakses oleh mereka yang menempatinya.

Musik Indie

Terdapat banyak pengkategorian khusus tentang musik, salah satu sub-kategori tersebut merupakan musik *indie* (Husada, 2015). *Indie* adalah sebuah singkatan dari *independent*, yang memiliki arti dan sifat-sifat mandiri, bebas dan merdeka. Di dalam dunia musik, *indie* berarti melakukan segala sesuatunya dengan *Do-It-Yourself* saat melakukan rekaman hingga menerbitkan, tak jarang para musisi *indie* itu sendiri mendirikan labelnya masing-masing (Purwantiasning, 2016).

Musik Sebagai Karya Seni dan Perannya Dalam Kehidupan Manusia

Istilah musik berasal dari bahasa Yunani yaitu *mousike*. Musik itu sendiri memiliki bentuk yang pasti, tidak berubah-ubah, maka keindahan dari musik itu juga tidak berubah. Seni merupakan hal yang menjadi bentuk simbolis, sehingga seni musik pun itu sungguh sudah mengalami transformasi (Langer, 1976). Bunyi, dalam satu kesatuan membentuk sebuah irama, melodi serta harmoni, merupakan bentuk-bentuk simbolis dalam musik. Musik merupakan sebuah karya seni, dibentuk oleh manusia, sebuah simbol ekspresi tentang kehidupan di dalam semesta. Musik yang telah melewati berbagai zaman, merupakan sebuah keyakinan yang mewakili seseorang maupun kelompok tertentu pada suatu zaman, mewakili keyakinan hidup dalam cara pandangan estetis karya seni. Keyakinan itu pun menjadi sikap dasar, pandangan dan penentuan dalam menciptakan karya seni. Musik memiliki kekuatan dan pengaruh besar terhadap pengalaman pribadi di dalam hidup. Melalui musik, perasaan dididik menjadi lebih krisis, dapat membedakan unsur yang merusak dan membangun, sekedar perangsang murahan pengejawantahan nilai – nilai manusiawi dan abadi (Hartoko, 1985).

Musik dan Suara Dalam Dimensi Ruang Arsitektur

Perpaduan antara musik dan arsitektur bukan merupakan hal yang baru di dalam dunia arsitektur itu sendiri, hal ini sudah pasti tidak asing di kalangan para arsitek di dunia. Dalam frase Goethe, seorang filsuf terkenal mengaitkan hubungan antara arsitektur dan musik sebagai "*architecture is a frozen music*" yaitu arsitektur adalah suatu musik yang beku. Quincy Jones yang menyatakan, "*if architecture is a frozen music, then music must be a liquid architecture*". Adanya kedua pernyataan ini sudah membuktikan bahwa arsitektur dan musik, mempunyai kaitan yang sangat erat satu sama lainnya.

Ketika berbicara mengenai musik, dapat didefinisikan bahwa musik adalah gabungan suatu bunyi yang ditimbulkan oleh gesekan, ketukan maupun pukulan yang membentuk sebuah nada dan melodi. Semua hal ini dapat berlaku pada beberapa benda dan bukan hanya pada suatu alat instrument saja. Benda di dunia ini dapat dijadikan alternatif alat musik yang dapat membentuk suara. Hal ini pun juga tentu berkaitan dengan budaya, sejarah, dan lokasi maupun selera individu. Musik itu pun juga dapat diartikan penggunaan media suara sebagai sebuah bentuk seni. Di lain pihak, musik dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk alat komunikasi antar individu layaknya bahasa sehari-hari (Nindya, 2012). Terdapat persamaan ketika sebuah karya seni musik dan arsitektur itu sendiri terbentuk, yaitu skala, gaya, sekuens, kesatuan, karakter, kejujuran, ritme, dan komposisi (Raskin, 1954). Tak dapat dipungkiri bahwa hal-hal ini merupakan sebuah elemen yang terdapat di dalam kedua karya seni tersebut, arsitektur dan musik.

3. METODE PERANCANGAN

Metode merupakan pengkajian suatu proses desain sebagai suatu penyelidikan untuk memperbaiki mutu desain itu sendiri (Jones, 1970). Terdapat banyak sekali metode desain di dalam arsitektur, salah satunya merupakan metode *black box* (Jones, 1970). Dalam Arsitektur, metode *black box* merupakan metode berpikir secara intuitif atau *imagining*, maka sasaran desain berfokus pada imajinasi dan perubahan pikiran dari sang perancang itu sendiri. Ide datang dari mana saja dan kapan saja untuk dapat membuat karya tersebut. Metode Black Box ini merupakan metode yang menekankan bahwa bagian terpenting dalam proses suatu desain merupakan apa yang ada dan terjadi pada “benak” para desainer, dengan anggapan bahwa hal ini adalah sebuah kreativitas. Selain itu, tahapan – tahapan dalam proses perancangan proyek ini meliputi:

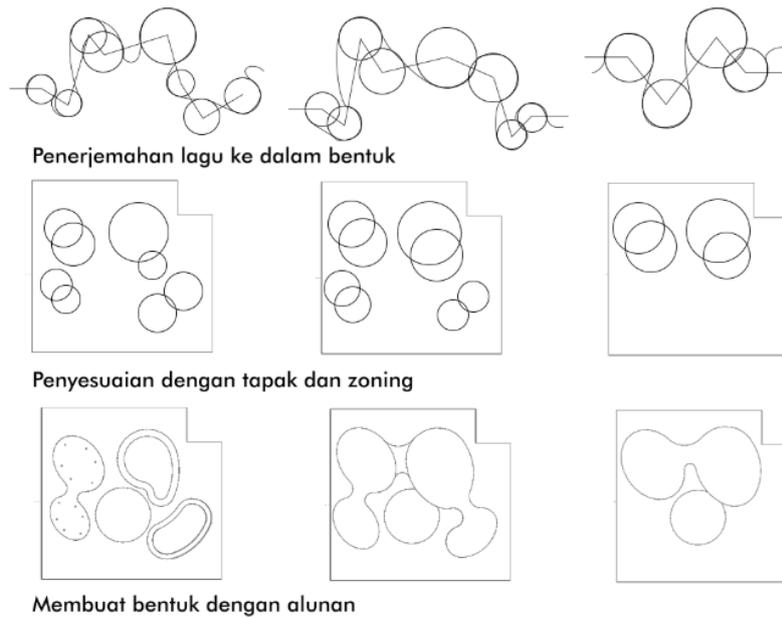
- a. Survey dan Observasi; terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari dan mengamati situasi sekitar guna mendapatkan gambaran mengenai kawasan, masyarakat serta kebutuhan aktivitas
- b. Studi Literatur; menjadi inspirasi desain dalam perancangan proyek
- c. Membuat karya rancangan proyek sebagai jawaban permasalahan arsitektural dan tujuan dari penelitian

4. DISKUSI DAN HASIL

Isu terkait Seni musik lebih tepatnya Musik *Indie*, sangat berpengaruh di lokasi dan kawasan yang dipilih saat ini. Saat ini terdapat beberapa latar belakang sejarah dan cerita terkait mulainya dan berkembangnya Musik *Indie* di kawasan ini, sehingga terciptalah proyek untuk membantu mewadahi kondisi kawasan saat ini. Lokasi tapak saat ini berada di dekat Jl. Potlot atau yang biasa dikenal dengan Gang Potlot. Gang Potlot ini memiliki cerita tersendiri bagi perkembangan musik *indie* di Indonesia serta berpengaruh bagi wilayahnya. Mungkin sebagian orang tidak mengetahui tentang Gang ini, tapi bagi orang di sekitarnya, warga, dan yang bekerja pasti mengenal dengan baik Gang Potlot ini. Gang Potlot ini merupakan Daya Tarik tersendiri bagi musik *indie* di kelurahan Duren Tiga. Sejarah mengatakan bahwa dulu terdapat sebuah kios yang menjadi tempat “tongkrongan” untuk anak-anak di sekitar wilayah ini, dimana anak-anak ini ternyata merupakan musisi-musisi dan gemar bermain musik, sehingga akhirnya terbentuk sebuah kelompok musik yang berbasis di kios di gang ini. Mereka sering bernyanyi di sekitar perumahan, jembatan, sambil memainkan gitar dan membuat musik. Hingga sekarang, banyak dari mereka yang menjadi musisi-musisi *indie* terkenal, salah satunya adalah Slank. Slank menjadi salah satu *band indie* yang paling terkenal dan dikenal oleh banyak masyarakat meskipun bukan penggemar, namun orang Indonesia pasti tahu tentang Slank. Slank memiliki basis di gang potlot ini, bahkan salah satu personilnya tinggal di area ini.

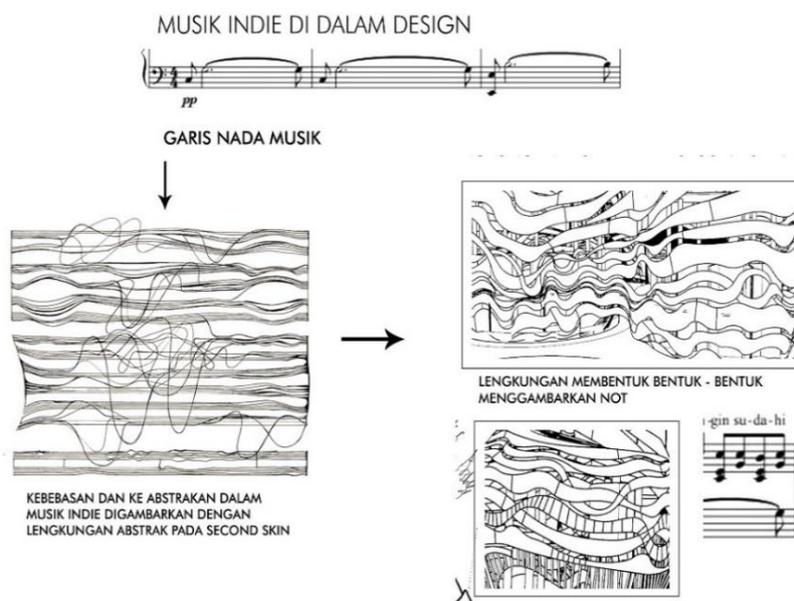
Bentuk Rancangan

Pada dasarnya, musik menjadi acuan di dalam konsep, desain, program serta aktivitas pada bangunan ini, tentunya dengan basis musik indie, penerapan ciri dan konsep dari bentuk musik indie itu sendiri. Bentuk dasar bangunan merupakan terjemahan dari sebuah lagu, ke dalam sebuah bentuk. Dari sebuah lagu, ke dalam bentuk lingkaran, di mana lingkaran-lingkaran ini akan membentuk sebuah bentuk lain sesuai dengan lagu yang ada. Sehingga bentuk massa bangunan ini tidak sepenuhnya berbentuk lingkaran, namun gabungan dari lingkaran-lingkaran tersebut (Gambar 1).



Gambar 1. Penerapan Konsep Musik pada Proses *Massing*
Sumber: Penulis, 2020

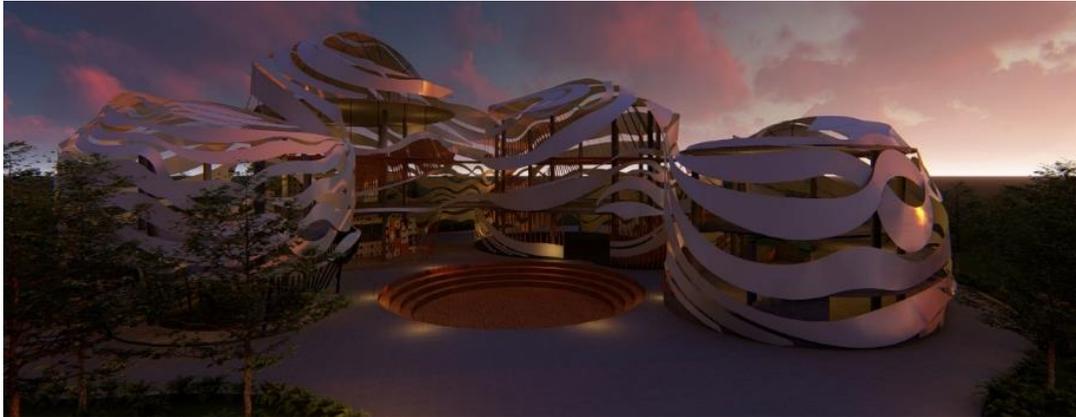
Bentuk utama rancangan pada proyek ini pun di adaptasi dari sebuah garis nada musik. Hal ini dikarenakan ingin memasukkan unsur-unsur yang ada pada musik untuk dijadikan sebuah desain, yang didasari oleh konsep dari musik *indie* itu sendiri. Bentuk rancangan eksterior terbentuk dari garis nada, yang secara langsung di 'abstrakkan' menjadi sebuah garis nada yang melengkung dan bebas. Proses menjadikan garis nada ke dalam bentuk yang lebih abstrak dan bebas itu pun dikarenakan sifat musik *indie* yang mengacu kepada kemandirian dan kebebasan. Lalu bentuk ini pun menjadi acuan dasar pada bentuk eksteriornya (Gambar 2). Hal ini pun juga dikarenakan, proyek ingin menjadi sebuah *icon* yang berbeda di areanya untuk menunjukkan sebuah proyek yang belum pernah ada di kawasan itu sendiri.



Gambar 2. Konsep Desain Eksterior Proyek
Sumber: Penulis, 2020

Program Kegiatan

Wadah Musik Kreasi Berbasis *Indie* (*Indie Based Music Creation Place*) merupakan sebuah proyek yang pada mulanya dibuat untuk menjawab kebutuhan masyarakat Duren Tiga, yang kekurangan wadah untuk bermusik, lalu untuk menjadikan musik sebagai aktivitas yang menyenangkan serta melepas stress di sela kesibukan sehari-hari. Proyek ini memiliki judul Musik dan Kreasi sebagai kata utamanya, dengan dasar untuk program-program yang ada, merupakan suara dan musik yang dikreasikan (Gambar 3).



Gambar 3. Perspektif Eksterior Wadah Musik Kreasi
Sumber: Penulis, 2020

Amphitheater

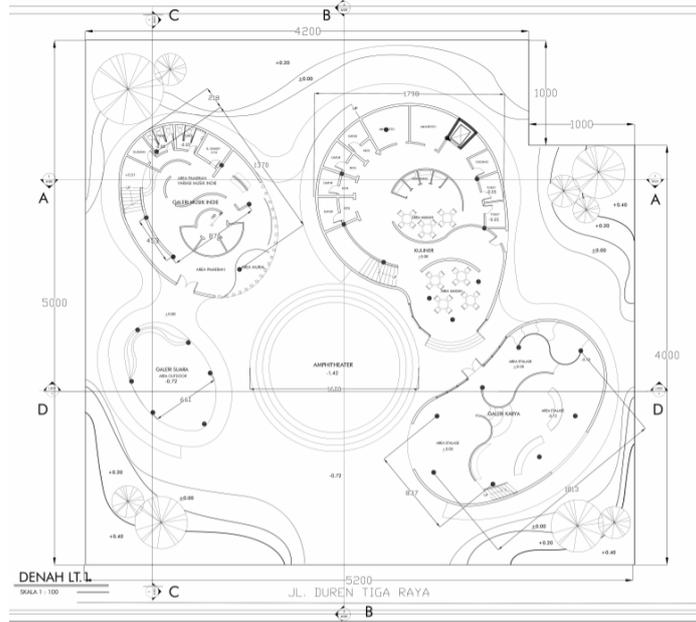
Program utama yang diajukan adalah sebuah bentuk design dari *Amphitheater*. Mungkin terdengar sangat sederhana, namun sebuah *amphitheater* merupakan wadah utama bagi sebuah seni musik di mana para seniman dapat mempertunjukkan dan mengekspresikan karyanya untuk disebar kepada masyarakat dan khalayak luas. Tempat ini pula lah yang akan mewadahi masyarakat untuk bisa saling bertemu, bersosialisasi sambil menikmati musik yang disuguhkan. Program ini diajukan karena melihat dengan kondisi isu saat ini tentang musik *indie*, dan kondisi lingkungan di sekitar tapak itu sendiri. Musik *Indie* sangat besar kaitannya dengan Ruang Ekspresi dan Apresiasi, dimana banyak dari seniman *indie* itu sendiri yang berada di sekitar lingkungan membutuhkan tempat dimana mereka dapat berkarya secara bebas dan menyebarkan karya mereka kepada masyarakat luas, dan bukan hanya ke diri mereka sendiri. Sehingga *Amphitheater* ini nantinya akan menjadi sebuah tempat dimana para pelaku seni mampu berekspresi dan berkarya untuk memperoleh apresiasi secara langsung dari masyarakat umum dengan pengamatan dan memberikan penghargaan terhadap karya seni tersebut (Gambar 4).

Galeri Karya

Galeri ini akan memamerkan hasil-hasil rekaman para musisi dalam bentuk fisik, maupun koleksi-koleksi dari musik *indie* yang ada. Tempat ini pun menjadi area jual beli hasil dan koleksi tersebut, sehingga menjadi bentuk apresiasi dari masyarakat terhadap para musisi.

Galeri Musik Indie

Galeri ini merupakan sebuah galeri dan *exhibition*, yang memamerkan tentang segala yang berkaitan dengan musik *indie*, mulai dari pengenalan terhadap *Indie* itu sendiri, sejarah, koleksi alat musik, dan lain-lain yang mampu menambah wawasan dan pandangan terhadap musik *Indie* (Gambar 5, 6).



Gambar 4. Denah Lantai 1
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 5. Area Mural pada Galeri Musik Indie
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 6. Area Pameran Musik Indie
Sumber: Penulis, 2020

Area Kuliner

Area ini merupakan area penunjang seperti yang dibutuhkan pada bangunan lainnya, yaitu area dimana para pengunjung juga dapat bersantai sambil menikmati makanan dan minuman yang disediakan pada wadah ini.

Studio Rekaman

Studio ini ditujukan bagi para musisi yang ada di Duren Tiga untuk dapat merekam lagu mereka secara bebas, lalu diproduksi. Namun studio ini juga terbuka bagi para masyarakat yang ingin menyewa sebuah studio rekaman.

Area Belajar Musik

Area ini merupakan sebuah area edukasi dimana para pengunjung yang berminat dapat belajar musik, instrumen, sehingga terdapat aktivitas sosial yang terbentuk antara pengunjung juga musisi di daerah ini.

Perpustakaan

Perpustakaan sebagai area penunjang yang menyediakan sarana belajar yang lain, di bidang musik maupun di bidang lainnya. Tempat ini juga ditujukan pada anak-anak di kelurahan Duren Tiga ini untuk menambah ilmu.

Galeri Suara

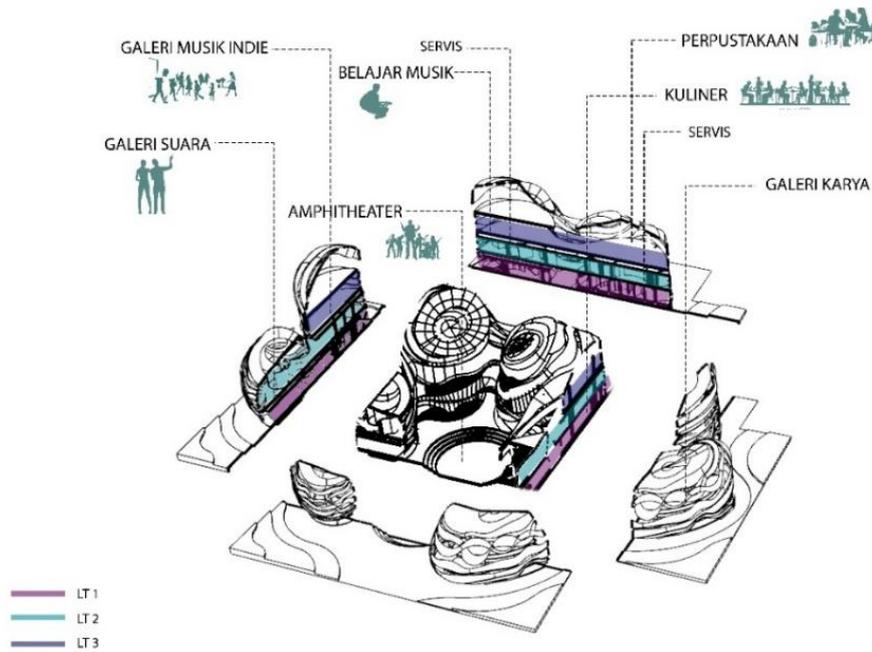
Galeri ini merupakan sebuah galeri interaktif dimana para pengunjung dapat memainkan segala yang ada di dalam pameran ini dan menjadikannya sebuah suara, sehingga galeri ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, membentuk sebuah aktivitas baru yang menyenangkan dan menjadikan suara sebagai sebuah arsitektur yang menarik (Gambar 7).



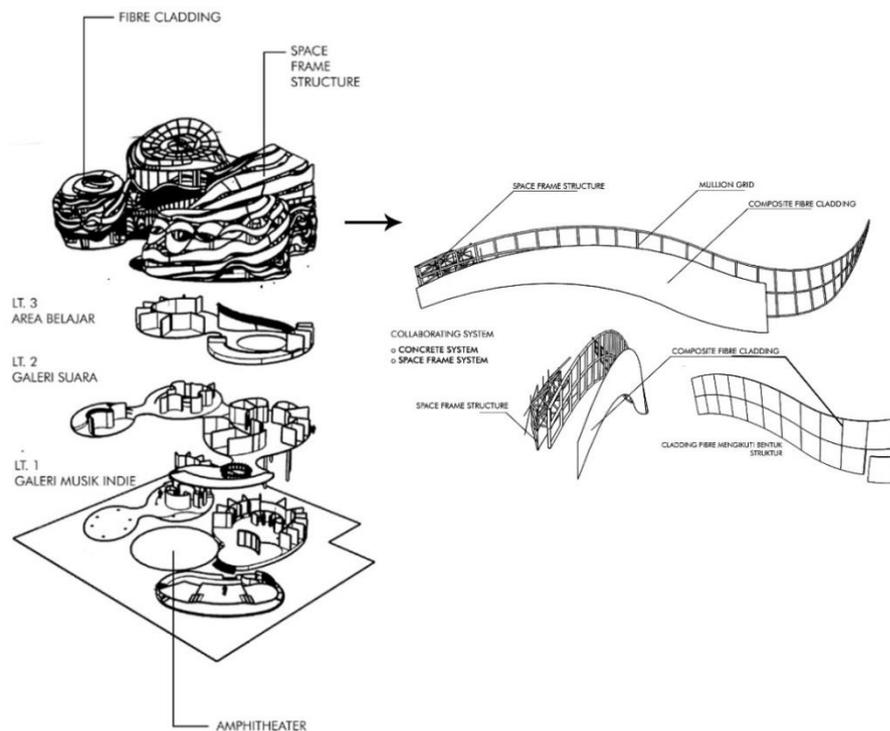
Gambar 7. Area Instalasi Suara

Sumber: Penulis, 2020

Program bangunan ini disusun sesuai dengan kebutuhan masyarakat akan musik, sehingga musik dan suara menjadi program yang dikreasikan sesuai dengan tujuan proyek. Mayoritas program ruang pun merupakan fungsi yang berhubungan dengan musik, seperti studio rekaman dan galeri karya yang dibutuhkan bagi para musisi *indie* dan konsep dari *indie* itu sendiri yaitu merekam dan memproduksi hasil karya sendiri lalu memperdengarkan kepada masyarakat luas. Sehingga *amphitheater* pun menjadi sebuah program yang krusial di mana terjadi interaksi antara musisi dan para pengunjung secara langsung (Gambar 8). Struktur utama bangunan ini secara keseluruhan pun merupakan sebuah gabungan dari struktur beton, lalu struktur rangka *space frame* sebagai penguat dari desain eksterior yang diselimuti dengan *fibre cladding* sebagai bagian dari lengkungan yang diinginkan (Gambar 9).



Gambar 8. *Exploded* Bangunan
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 9. Aksonometri dan Struktur Bangunan
Sumber: Penulis, 2020

5. KESIMPULAN

Third Place hadir ketika tempat tersebut mampu memberikan perasaan tersendiri bagi para penggunanya. Perasaan tersebut merupakan rasa nyaman, rasa ingin bersosialisasi terhadap sesama, rasa toleransi dan rasa senang. Sehingga proyek ini bertujuan untuk menimbulkan rasa tersebut bagi masyarakat, dalam sebuah tema yaitu musik, yang sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat sehari-hari dan tidak lepas dari aktivitas masyarakat. Tidak dapat

dipungkiri bahwa mayoritas masyarakat mendengarkan musik dalam setiap momen yang dilalui dalam kehidupan sehari-hari. Proyek bertujuan untuk menyatukan masyarakat, mewadahi dan memberikan fasilitas kepada masyarakat untuk dapat bersantai, melepas penat dari padatnya aktivitas sehari-hari, sehingga program serta desain dari proyek ini merupakan bentuk dari jawaban atas kebutuhan masyarakat yang dihadirkan melalui musik.

REFERENSI

- Hartoko, D. (1985). *Memanusiakkan Manusia Muda*. Yogyakarta: Kanisius.
- Husada, H. A. (2015). *Dinamika Pergeseran Spirit Musik Indie*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Jones, C. J. (1970). *Design Method*. London: Wiley.
- Langer, S. K. (1976). *Philosophy in a New Key : A Study in the Symbolism of Reason Rite and Art*. Cambridge, Massachussets: Harvard University Press.
- Nindya, S. (2012). *Keterkaitan Musik Dengan Arsitektur*. Depok: Departemen Arsitektur Fakultas Teknik, Universitas Indonesia.
- Oldenburg, R. (1989). *The Great Good Place*. Boston: De Capo Press.
- Purwantiasning, A. W. (2016). *Musik Dalam Dimensi Ruang Arsitektur*. Retrieved February 4, from Republika Online: <https://m.republika.co.id/berita>
- Rachmawati, Y. (2005). *Musik Sebagai Pembentuk Budi Pekerti : Sebuah Panduan Untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Raskin, E. (1954). *Architecturally Speaking, Bloch Pub Co 1st Ed Edition*. Michigan: Reinhold.