

WADAH MUSIK *UNDERGROUND* SEBAGAI MEDIA PSIKOTERAPI DI KOTA SURAKARTA

Apriliani Ndekarro, Titis Srimuda Pitana, Dwi Hedi Heriyanto

Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik
Universitas Sebelas Maret Surakarta
Email : ndekaroa@yahoo.com

Abstract : *Underground music space in Surakarta planning was motivated by an underground music communities in Surakarta but the facilities to accommodate their activities was minim, it was happen because the publics do not like them because their image of underground peoples was negative. The purpose of this design in addition to facilitating the activities of the underground music community where they actually produce a creative things also to inform to public that the image of underground music communities are not negative, so that the perpetrators of underground music is not always behave badly, then there is a psychotherapy applied in the design of the underground music space. The method used in a n underground music space was the method of architectural design as well as methods of healing through with a psychotherapy. The results obtained by the design is able to accommodate the underground music activities to producing creation and psychotherapy system was applied indirectly (non-medical) through the design of buildings and building regulations in the underground music space for make a place who will be accepted by public and will therapy users.*

Keywords : *Architecture, underground music, underground music activity, non-medical psychotherapy*

1. PENDAHULUAN

Di Indonesia, aliran musik *underground* terus berkembang, terlihat dari bermunculannya komunitas-komunitas musik *underground*, adanya label independen yang menampung kreativitas komunitas *underground* hingga adanya industri lokal yang memproduksi CD kaset/rekaman serta *merchandise* musik *underground*. Selain itu, adanya acara-acara musik *underground* atau disebut *gigs* pada saat ini sudah cukup banyak bertebaran di kota Surakarta (Susilo, 2012).

Image yang dimiliki oleh para pelaku musik *underground* kurang baik di masyarakat umum, alasannya karena (1) Lagu mereka bernada keras (2) Lirik lagu yang sebagian besar mengandung kesesatan dan unsur kegelapan. (3) Penampilan urakan seperti berambut gondrong dan berpakaian sobek. (4) Kegiatan negatif seperti merokok, minum alkohol dan menggunakan narkoba sudah melekat pada *image* mereka. (5) Kegiatan merusak fasilitas umum dan mengganggu masyarakatpun sudah melekat pada *image* mereka. Perilaku mereka

yang seperti itu biasanya karena banyak hal, namun alasan yang paling terutama adalah karena rata-rata para pelaku musik *underground* memiliki permasalahan di dalam kehidupannya, baik itu permasalahan pribadi, keluarga, sosial dan lain sebagainya sehingga diluapkan dengan berkegiatan negatif di dalam komunitas, namun ada pula yang hanya sekedar ikut-ikutan untuk mengikuti trend (Hasil Wawancara dengan Irfan Fauzi pada Rabu 28 September 2013 di *Unleash Distribution*, Surakarta pukul 16.20 WIB).

Wadah ini diciptakan untuk memfasilitasi kegiatan-kegiatan mereka untuk menghasilkan suatu karya, juga untuk mengenalkan kepada masyarakat mengenai keberadaan mereka dan karya-karya mereka.

Psikoterapi yang diterapkan di dalam desain bangunan memiliki maksud untuk menerapi beberapa kegiatan negatif yang menjadi kebiasaan mereka dan yang membuat *image* mereka buruk di masyarakat (Corsini, 2003). Psikoterapi disajikan secara non-medis dan tidak langsung dan pengaplikasiannya langsung pada desain bangunan sehingga tidak

kasat mata dan perlahan dapat membiasakan para pengguna bangunan untuk dapat bersikap lebih baik dari sebelumnya.

Dengan demikian, wadah musik *underground* di Surakarta berusaha untuk memfasilitasi kegiatan-kegiatan komunitas musik *underground* di Surakarta yang masih minim fasilitas dan kurang dihargai oleh masyarakat sebagai media psikoterapi yaitu terapi psikologis pengguna agar perlahan dapat mengurangi kegiatan-kegiatan yang negatif.

2. METODE

2.1 Macam dan Teknik Pengumpulan

Data

1. Observasi, yaitu melalui pengamatan objek ke dalam fasilitas yang sudah ada.
2. Wawancara, yang dilakukan *interview* (tanya jawab) kepada beberapa narasumber
3. Dokumentasi, dilakukan melalui pengambilan dokumen (foto, video dan literature) ilustrasi *visual* dan beberapa kegiatan mereka secara langsung, dan
4. Literatur, untuk memperoleh data melalui referensi yang berkaitan dengan aliran musik *underground* dan psikoterapi.

2.2 Metode Analisis Data

Analisis perancangan dilakukan dengan mengolah data yang telah terkumpul dan dikelompokkan berdasarkan pemrograman fungsional, performansi dan arsitektural.

1. Pemrograman fungsional, menganalisis kegiatan, identifikasi pengguna, struktur organisasi, area kegiatan, dan penstrukturan pengguna dengan kegiatan di dalam Wadah Musik *Underground* yang direncanakan.
2. Pemrograman performansi, menganalisis identifikasi kebutuhan dengan pengguna, atribusi lingkungan dengan pengguna, karakteristik respon lingkungan, dan potensi lingkungan untuk memperoleh performansi sistem ruang dan bangunan Wadah Musik *Underground*.
3. Pemrograman arsitektur, dilakukan untuk menganalisis tapak, ruang atau bangunan, dan tapak. Wadah Musik

Underground sesuai dengan efektifitas fungsi dan spesifikasi bangunan yang direncanakan.

3. ANALISIS

3.1 Analisis Peruangan

Tabel 1. Kebutuhan Ruang Kegiatan di Bangunan Penerima

PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Pengelola	Datang/pergi	<i>Side entrance</i>
	Parkir	Area parkir pengelola
	Ganti pakaian	Ruang ganti karyawan
	Melakukan pemeriksaan	<i>Main entrance</i>
	Memberikan informasi	Ruang informasi
	Loading barang	<i>Loading dock</i>
Pengunjung	Datang/pergi	<i>Main entrance</i>
	Parkir	Area parkir pengunjung
	Mendapat pemeriksaain	Area pemeriksaan
	Berkumpul	Hall

Tabel 2. Kebutuhan Ruang Kegiatan Di Bangunan Pengelola

PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Pengelola	Datang/pergi	<i>Lobby kantor</i>
	Kerja	Ruang kerja
	Rapat	Ruang rapat
	Metabolisme	<i>Lavatory</i>
	Makan, minum, istirahat	Istirahat
	Ibadah	Mushola
Pengunjung	Datang/pergi	<i>Lobby kantor</i>
	Bertamu	Ruang tamu

Tabel 3. Kebutuhan Ruang Kegiatan Di Bangunan Pertunjukan

PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Pengelola	Melakukan pemeriksaan	Area pemeriksaan
	Menjual tiket	Area ticketing

	Membuat pertunjukan	Ruang pertunjukan indoor dan outdoor
	Menyiapkan pertunjukan	<i>Backstage</i> , ruang controlling
	Menyiapkan peralatan	Ruang peralatan
	Mengontrol CCTV	Ruang CCTV
	Metabolisme	<i>Lavatory</i>
Pengunjung khusus	Persiapan	<i>backstage</i>
	Melakukan pertunjukan	Panggung pertunjukan
	Istirahat	Ruang artis
Pengunjung umum	Mendapat pemeriksaan	Area pemeriksaan
	Membeli tiket	Area ticketing
	Menonton pertunjukan	Area penonton

Tabel 4. Kebutuhan Ruang Kegiatan Musik

PELAKU	KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
Pengelola	Menyiapkan area-area musik	Komunal, studio musik, studio rekaman, studio diskusi ,usik
	Melakukan rekaman musik	Studio rekaman
	Menyiapkan peralatan	Ruang peralatan
	Mengontrol CCTV	Ruang CCTV
Pengunjung khusus	Istirahat	Ruang artis
	Berkumpul	Komunal, area berkumpul
	Diskusi musik	Studio diskusi musik
	Latihan musik	Studio musik
	Rekaman musik	Studio rekaman musik
Pengunjung umum	Berkumpul	Komunal, area berkumpul
	Diskusi musik	Ruang diskusi musik
	Latihan musik	Studio musik
	Rekaman musik	Studio rekaman musik

Berdasarkan tabel kebutuhan ruang, didapatkan rekapitulasi besaran ruang berdasarkan perkiraan jumlah pengguna dan kegiatan di dalam wadah musik *underground*.

Tabel 5. Rekapitulasi Besaran Ruang

Kelompok Ruang	Total Luas (m ²)	Total Volume (m ³)
Kelompok kegiatan penerimaan	5.270,92	4.750,14
Kelompok kegiatan pengelolaan	291,98	883,88
Kelompok kegiatan pertunjukan	2.278,98	8.375,16
Kelompok kegiatan musik	570,1	1.765,8
Kelompok kegiatan desain	108,9	309,8
Kelompok kegiatan promosi dan penjualan	382,5	1.025,5
Kelompok kegiatan penunjang	5.895,6	16.439,57
Kelompok kegiatan servis	280	1.114,5
Jumlah	15.078,98	34.664,35

3.2 Analisis Lokasi

Lokasi harus dipertimbangkan menyesuaikan kegiatan musik yang terdapat di dalam wadah musik *underground*, selain itu kondisi tapak juga ikut serta mempengaruhi kegiatan di dalam wadah musik *underground*.

Pertimbangan-pertimbangan di dalam memilih untuk wadah musik *underground* yang direncanakan diantaranya (1) Kesesuaian dengan RDTRK Surakarta (2) Tidak berada di pusat kota agar tidak menimbulkan *crowded* di pusat kota (3) Tidak dekat dengan pemukiman (4) Kebutuhan lahan tercukupi, dan (5) Memiliki sarana dan infrastruktur yang mencukupi.

Lokasi terpilih yaitu di Ngorenan, Jebres dengan potensi (1) Cukup jauh dari pusat kota (2) Sesuai dengan RDTRK (3) Tidak terlalu dekat pemukiman (4) Luasan tapak mencukupi (5) Memiliki kontur yang cukup banyak (6)

Memiliki sarana dan infrastruktur yang mencukupi. Luasan tapak ini mencapai 32.087 m².



Gambar 1. Lokasi Terpilih
(Google Earth)

3.3 Analisis Pengolahan Tapak

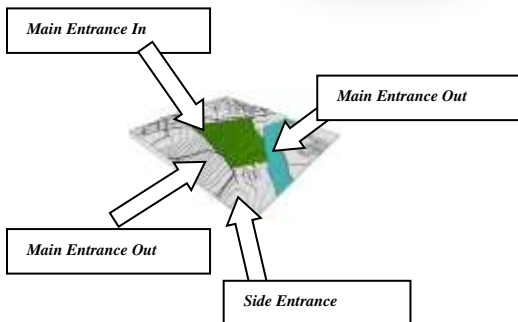
3.3.1 Analisis Pencapaian terhadap Tapak

Pencapaian ke dalam dipengaruhi oleh beberapa hal di antaranya (1) Kondisi dan potensi jalan di sekitar lingkungan tapak (2) Nilai aksesibilitas dan pencapaian yang tinggi untuk kendaraan maupun pejalan kaki, dan (3) Pertimbangan adanya gangguan dari lalu lintas agar tidak mengganggu kegiatan di dalam wadah begitu juga sebaliknya.

Main Entrance In terletak di utara tapak yaitu di Jalan Ki Hajar Dewantara dengan lebar 4 m dan merupakan jalan 2 arah. *Main Entrance Out* di timur dan barat tapak dengan pertimbangan di timur untuk *out* pengelola dan barat untuk *out* pengunjung. Sedangkan untuk *Side Entrance* di selatan tapak yaitu di jalan perkampungan.



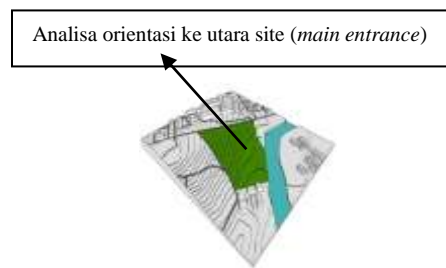
Gambar 2. Analisa Tapak Terhadap Pencapaian



Gambar 3. Hasil Analisa Tapak Terhadap Pencapaian

3.3.2 Analisis Orientasi Terhadap Tapak

Pengolahan orientasi ditentukan berdasarkan pertimbangan sebagai berikut (1) Melalui *view* yang baik dari luar tapak ke dalam tapak, maka *point of interest* bangunan akan diletakkan di sisi tersebut agar mudah dilihat dari luar tapak (2) Letak tapak dan sirkulasi tapak sangat berperan penting dalam penentuan orientasi bangunan untuk memberikan kenyamanan kepada pengguna (3) Pencapaian tapak menuju *main entrance* dan *side entrance* agar mempermudah akses masuk tapak, dan (4) Kondisi eksisting jalan agar tidak mengganggu kenyamanan di dalam tapak dan di luar tapak.



Gambar 4. Analisa Tapak Terhadap Orientasi

Mengikuti pertimbangan-pertimbangan di atas, maka hasil analisa untuk porientasi massa bangunan yaitu sebagai berikut.

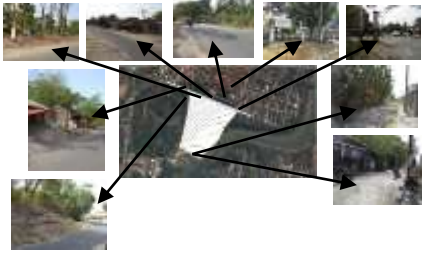


Gambar 5. Hasil Analisa Tapak Terhadap Orientasi

3.3.3 Analisa View Terhadap Tapak

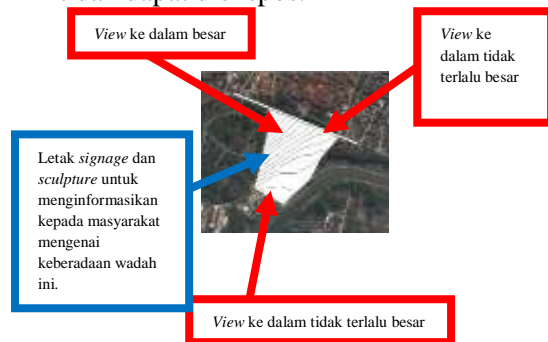
Analisa *view* pada perancangan ini adalah untuk memberikan kenyamanan visual bagi pengguna bangunan serta masyarakat sekitar tapak. Pertimbangan untuk menentukan hasil analisa *view* pada perancangan ini adalah potensi lingkungan yang kira-kira dapat diekspos agar pengunjung di dalam tapak dapat menikmati pemandangan ke luar serta kondisi lokasi tapak tersebut yang kira-kira dapat diekspos untuk memberikan *view* yang baik dari luar tapak, dapat berupa penunjuk keberadaan wadah musik

underground dan beberapa karya para pelaku musik di dalam wadah yang direncanakan.



Gambar 6. Analisa Tapak Terhadap View Ke Luar

1. *View* ke utara merupakan jalan dengan lebar 4 meter untuk dua jalur serta rumah sakit jiwa daerah Kota Surakarta yang tidak dapat diekspos.
2. *View* ke timur merupakan Sungai Bengawan Solo yang dapat diekspos untuk memberikan tambahan kesan hijau dan nyaman bagi para pengunjung untuk dapat menikmati Sungai Bengawan Solo.
3. *View* ke barat merupakan jalan dua arah dengan lebar 6 meter serta pemukiman penduduk sehingga tidak dapat diekspos.
4. *View* ke selatan merupakan jalan lingkungan 2 meter dan Rumah Susun Jurug sehingga tidak dapat diekspos.



Gambar 7. Analisa Tapak Terhadap View Ke Dalam

Berdasarkan analisis di atas, maka untuk *view* ke dalam yaitu dioptimalkan pada bagian barat laut yaitu terdapat jalan pertigaan sehingga peletakan *sculpture* untuk menarik pengguna dan memberi informasi keberadaan wadah musik melalui *sculpture* tersebut, kemudian pada bagian barat tapak bersebelahan langsung dengan jalan besar menjadi tempat area *graffiti* dan *skateboarding* sehingga kegiatan dan karya-karya mereka dapat dilihat masyarakat luar.

Sedangkan untuk *view* ke luar dioptimalkan pada bagian tenggara tapak terdapat Sungai Bengawan Solo.

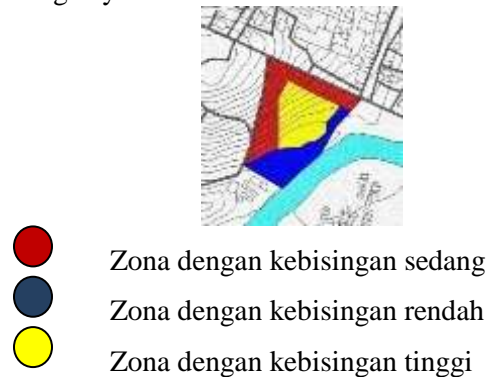
3.3.4 Analisa Kebisingan Terhadap Tapak

Pertimbangan dari sumber kebisingan yang berasal dari luar tapak dan dalam tapak, yang utama adalah mengantisipasi agar suara keras dari dalam tapak tidak mengganggu kenyamanan masyarakat sekitar.



Gambar 8. Analisa Tapak Terhadap Noise

Dari hasil analisis di atas maka didapatkan hasil analisa dengan memperbanyak *barier* pada sisi yang kebisingan yang sangat tinggi berasal dari jalan besar dan juga pengantisipasi dengan kebisingan di dalam tapak yaitu dengan peletakan massa bangunan berdasarkan fungsinya.



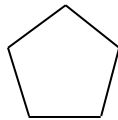
Gambar 9. Hasil Analisa Tapak Terhadap Kebisingan Dari Dalam

3.4 Analisa Bentuk Massa

Dasar pertimbangan untuk menentukan bentuk massa bangunan yaitu (1) Mudah pencapaian untuk semua pengunjung (2) Massa bangunan dibedakan sesuai fungsi (3) Memiliki pusat sebagai *point of interest* (4) Bentuk bangunan yang mempertahankan *image underground* dan (5) Memiliki efek psikoterapi pada *user*.



Gambar 10. Simbol Pentagram Sebagai Simbol Musik Underground

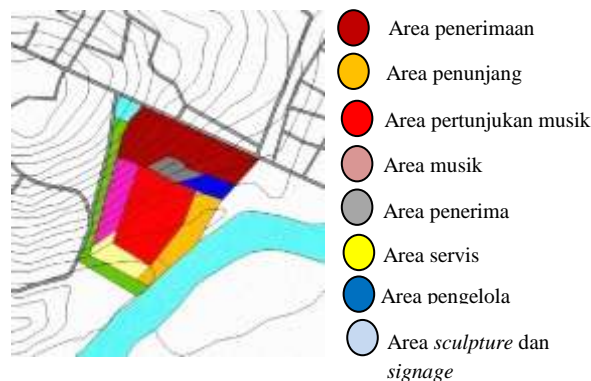


Gambar 11. Transformasi Bentuk Massa Dari Pentagram

Bentuk pentagram yang merupakan simbol umum *underground* dimaksudkan untuk dengan cara menerapi secara tidak langsung namun tetap tidak meninggalkan *image underground* yang ada. Cara menerapi yaitu melalui sudut tumpul yang dimiliki segi lima yang tujuannya adalah meminimalisir sudut di dalam bangunan, kemudian memberikan ruang yang membebaskan penggunaannya melakukan kegiatan apapun, namun tetap dapat terkontrol dan terawasi dengan baik melalui pembentukan massa segi lima.

3.5 Analisa Penzoningan

Analisa penzoningan didasarkan dari jenis-jenis analisis tapak yang sebelumnya dijelaskan, yaitu dari kegiatan, peruangan, *view*, orientasi, kebisingan, matahari, angin dan lain sebagainya.



Gambar 12. Pemintakatan Tapak

3.6 Hasil Desain Dengan Psikoterapi

3.6.1 Tapak

Pengenalan *sculpture underground* dan karya *underground* yang dipamerkan dari luar tapak.



Gambar 13. Karya *underground* yang terlihat hingga luar tapak

3.6.2 Sirkulasi Parkir

Pencapaian mudah; *entrance* masuk dan ke luar mudah; letak di depan tapak sebagai *barier* tapak; tidak ada sudut.



Gambar 14. Sirkulasi parkir di dalam tapak

3.6.3 Sirkulasi Pejalan Kaki Outdoor

Dari *hall* ke area pertunjukan dibuat besar untuk mempermudah akses pengunjung yang membludak; jalan yang berkeluk dan naik turun (akibat tapak berkontur) memberikan rasa lelah bagi para peminum alkohol dan perokok.



Gambar 15. Hasil Desain Sirkulasi Pejalan Kaki Berkaitan Dengan Psikoterapi

3.6.4 Bentuk dan Material Bangunan

Bentuk segilima asal dari pentagram (Simbol *Satanic*) alasannya untuk meminimalisir sudut; membebaskan

Pengguna dalam berkegiatan namun tetap di dalam aturan; dari luar bangunan, sudut dibuat bervariasi sebagai variasi *fasade* untuk menarik pengunjung. Material menggunakan kontainer, *cladding* dan tong minyak bekas merupakan material yang sudah akrab dengan kehidupan para pengguna pada umumnya.



Gambar 16. Hasil Desain Bentuk Dan Material Bangunan Komunal di area *outdoor*



Gambar 17. Hasil Desain Bentuk Dan Material Bangunan Penerima



Gambar 18. Hasil Desain Bentuk Dan Material Bangunan Pengelola

3.6.5 Kebutuhan Ruang

1. Sesuai kegiatan komunitas *underground*
2. Ruang khusus yang dapat menerapi mereka secara tidak langsung : ruang isolasi, ruang pemeriksaan, *beer court* dan ruang cerita
3. Pembuatan area *graffiti* menggunakan kontainer bekas
4. Desain ruang : dengan pengaplikasian kesan luas di dalam ruang namun dengan plafon yang rendah untuk mengatur kebebasan berkegiatan yang mereka lakukan. Desain ruang tersebut berusaha menunjukkan adanya kebersamaan, keakraban dan kejujuran bagi para pengguna.



Gambar 19. Hasil Desain Ruang Pertunjukan *Indoor* Dengan Psikoterapi

3.6.6 Akustik Ruang

1. Ruang musik dengan ketebalan dinding yang berbeda

2. Ruang yang butuh privasi dijauhkan dari area yang kebisingan-nya tinggi



Gambar 20. Hasil Desain Akustik Ruang Studio Band Dengan Psikoterapi

3.6.7 Struktur Bangunan

1. Struktur bangunan penerima menggunakan struktur baja dengan bentuk yang ekstrim untuk menonjolkan *fasade* pada sudut bangunan yang berbentuk segilima dan adanya struktur menarik pada bagian atas bangunan yang terdiri dari kontainer yang disusun
2. Struktur bangunan dengan beton pada bangunan lainnya dan pondasi *footplate* untuk bangunan 1 lantai dan bawah tanah

4. KESIMPULAN

Dari hasil analisa serta hasil korelasi dari beberapa data di atas, maka diperoleh hasil dalam perencanaan dan perancangan yang berupa:

Nama : *Unleash Underground Music Space*

Lokasi : Jalan Ki Hajar Dewantara, Solo, Jawa Tengah

Luas lahan : 32.087 m²

Luas bangunan : 15.078,98 m²

Kegiatan : kegiatan komunitas *underground* diutamakan kegiatan musik dan kegiatan lain yang terkait.



Gambar 21. Perspektif Eksterior Bangunan Penerima



Gambar 22. Perspektif Eksterior Bangunan
Pertunjukan *Indoor*



Gambar 23. Perspektif Eksterior Panggung
Pertunjukan *Outdoor*



Gambar 24. Perspektif Eksterior *Skate Park*



Gambar 25. Perspektif Interior Ruang Pertunjukan
Indoor

REFERENSI

- Susilo, Taufik Adi. 2012. *Kultur Underground: yang Pekak dan Berteriak di Bawah Tanah*. Jogjakarta: Garasi House of Book.
- Corsini, Raymond. 2003. *Psikoterapi Dewasa Ini: dari Psikoanalisa hingga Analisa Transaksional*. Surabaya: Ikon Teralitera.
- Ching, Francis D.K, (2000), *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, Erlangga, Jakarta.
- Hasil Wawancara dengan Irfan Fauzi di *Unleash Distribution*, Surakarta.
-