# PERANCANGAN PUSAT APRESIASI MUSIK DI KOTA SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA

## **TUGAS AKHIR**



**SITI NAFISAH (H73216054)** 

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
2021

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Siti Nafisah NIM : H73216054

Program Studi : Arsitektur

Arsitektur Angkatan : 2016

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan Tugas Akhir saya yang berjudul "PERANCANGAN PUSAT APRESIASI MUSIK DI KOTA SURABAYA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA". Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 21 Januari 2021 Yang menyatakan,



Siti Nafisah NIM H73216054

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir disusun oleh

Nama : Siti Nafisah NIM : H73216054

Judul : Perancangan Pusat Apresiasi Musik di Kota Surabaya dengan

Pendekatan Arsitektur Metafora

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 25 Januari 2021

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

(Dr, Rita Ernawati, M.T.) NIP. 198008032014032001 (Efa Suriani, S.T., M.Eng) NIP. 197902242014032003

## LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Siti Nafisah ini telah dipertahankan di depan tim penguji Tugas Akhir di Surabaya, 26 Januari 2021

> Mengesahkan, Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

(Efa Suriani, S.T., M.Eng.)

NIP.197902242014032003

Penguji III

Penguji IV

(Qurrotul A'yun, S.T., M.T. IPM ASEAN.Eng)

NIP. 198910042018012001

rnawati, M.T.)

NIP.198008032014032001

(Yusrianti, M.T.)

NIP.198210222014032001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

Sunan Ampel Surabaya

Rusydiyah, M. Ag)

97312272005012003



## KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300 E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: SITI NAFISAH			
NIM	IIM : H73216054			
Fakultas/Jurusan	: SAINS DAN TEKNOLOGI/ARSITEKTUR			
E-mail address	: snafisah154@gmail.com			
UIN Sunan Ampe Sekripsi □ yang berjudul :	gan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan el Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah : □ Tesis □ Desertasi □ Lain-lain () N PUSAT APRESIASI MUSIK DI KOTA SURABAYA DENGAN			
PENDEKATAN	ARSITEKTUR METAFORA			
Perpustakaan UII mengelolanya di menampilkan/menkepentingan akad	yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini N Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, alam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan mpublikasikannya di Internet atau media lain secara <i>fulltext</i> untuk emis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama dis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.			
Sava bersedia un	tuk menanggung secara pribadi, tanna melihatkan pihak Perpustakaan LUN			

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 Maret 2021



(Siti Nafisah) nama terang dan tanda tangan

**ABSTRAK** 

Musik adalah bahasa abstrak yang mampu menggerakkan emosi manusia.

Musik berada dimana saja dan kapan saja, menjadi teman setia dalam semua lini

kehidupan manusia. Sangat bisa dipahami jika musik bagi sebagian besar orang

adalah penghibur hati, dan memberikan rasa senang. Musik adalah hiburan yang

sangat unik yang dihasilkan dari harmonisasi beberapa alat musik dan vokal. (Rio

Winto, 2017)

Potensi perkembangan musik di Indonesia sangat besar, bahkan menurut

peneliti jumlah lagu yang diciptakan oleh seniman Indonesia mencapai 500 lagu

per hari. Pada perkembangan zaman saat ini, musik telah berkembang menjadi

sebuah industry yang cukup menjanjikan. Di Indonesia sendiri banyak musisi

ataupun band dengan nuansa musik yang beragam. Diantaranya jenis musik yang

sering kita dengar yakni musik klasik, pop, jazz, R&B, country, rock. (Heru

Purwanto, 2007).

Pusat Apresiasi Musik ini adalah suatu tempat yang mewadahi dalam

memahami dan minlai musik serta berbagai hal yang berhubungan dengan

aktivitas seseorang dalam bermusik. Untuk menunjang keberadaan Pusat

Apresiasi Musik sebagai wadah aktivitas bermusik masyarakat, perlu adanya

penampilan bangunan yang mampu menyampaikan maksud perancangannya

kepada pengguna maupun orang lain. Hal tersebut menjadi pertimbangan dalam

merancang pusat apresiasi musik dengan pendekatan arsitektur metafora.

Kata Kunci: Pusat Apresiasi Musik, Arsitektur Metafora

ix

#### **ABSTRACT**

Music is an abstract language capable of moving human emotions. Music is anywhere and anytime, a loyal friend in all walks of life. It is understandable that music for most people is comforting, and giving pleasure. Music is a very unique entertainment that results from the harmonization of several musical instruments and vocals. (Rio Winto, 2017)

The potential for musical development in Indonesia is very large, even according to researchers the number of songs created by Indonesian artists reaches 500 songs per day. In today's times, music has developed into a promising industry. In Indonesia, there are many musicians or bands with various musical nuances. Among them are the types of music that we often hear, namely classical, pop, jazz, R&B, country, rock, etc. (Heru Purwanto, 2007).

This Music Appreciation Center is a place that accommodates understanding and drinking music as well as various things related to one's activities in music. To support the existence of the Music Appreciation Center as a forum for community musical activities, it is necessary to have the appearance of a building that is able to convey its design intentions to users and other people. This is a consideration in designing a music appreciation center with a metaphorical architectural approach.

Keywords: Music Appreciation Center, Metaphor Architecture

## **DAFTAR ISI**

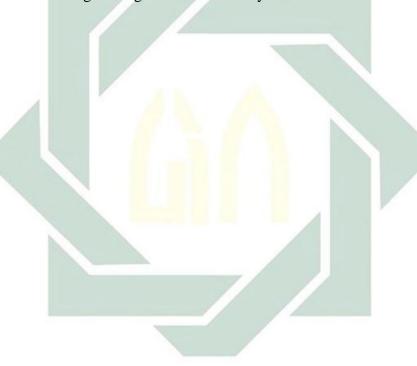
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Perancanagan	3

1.4 Ruang L	ingkup Proyek	3
1.5 Metode I	Perancangan	4
BAB II TINJAU	UAN OBJEK DAN LOKASI PERANCANGAN	5
2.1 TINJAU	JAN OBJEK	5
2.1.1 Tinjau	ıan Umum Pusat Apresiasi Musik	5
	uan Terkait Pusat Apresiasi Musik	
2.2 PEMRO	GRAMAN RUANG	7
2.2.1 Aktifita	as dan Pengguna	7
	s dan Kebutuhan	
	TUAN LOKASI PERANCANGAN	
2.3.1 Unit Pe	engembangan di <mark>S</mark> ur <mark>a</mark> baya	15
2.4 GAMBA	ARAN UMU <mark>M L</mark> OKA <mark>SI PER</mark> ANC <mark>A</mark> NGAN	16
BAB III PEND	PEKATAN ( <mark>TEMA) DAN KONSEP P</mark> ERANCANGAN	J18
3.1 PENDEI	KATAN RANCANGAN	18
	katan Arsitektur Metafora	
	asi Keislaman	
3.2 KONSEI	P RANCANGAN	22
BAB IV HASII	L DAN PEMBAHASAN	23
4.1 PERANO	CANGAN KAWASAN	23
4.1.1 Zoning	g	23
	ing (Block Plan)	
4.1.3 Sirkula	asi Tapak	24
4.1.4 Lay-O	Out Ruang	24
4.2 PERANO	CANGAN BANGUNAN	26

4.2.1	Area Pendidikan dan Pertunjukan	26
4.2.2	Area Perdagangan dan Pengelola	27
4.3 R	ANCANGAN UTILITAS	28
4.3.1	Pondasi	29
4.3.2	Kolom dan Balok	29
4.3.3	Dinding	30
4.3.4	Atap	31
4.4 R	ANCANGAN UTILITAS	31
4.4.1	Kelistrikkan	31
4.4.2	Air Bersih	32
4.4.3	Air Kotor	32
4.4.4	Kebakaran	33
BAB V	KESIMPULAN	34
5.1 K	Kesimpulan	34
DAFTA	R PUSTAKA	35

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1: Aktifitas dan Pengguna Pada Fungsi Pendidikan	
Tabel 2. 2 : Aktifitas dan Pengguna Pada Fungsi Pertunjukan	
Tabel 2. 3 : Aktifitas dan Pengguna Pada Fungsi Perdagangan	10
Tabel 2. 4 : Aktifitas dan Pengguna Pada Fungsi Pengelola	10
Tabel 2. 5 : Fasilitas dan Kebutuhan Pada Fungsi Pendidikan	12
Tabel 2. 6 : Fasilitas dan Kebutuhan Pada Fungsi Pertunjukan	13
Tabel 2. 7 : Fasilitas dan Kebutuhan Pada Fungsi Perdagangan	14
Tabel 2. 8 : Fasilitas dan Kebutuhan Pada Fungsi Pengelola	14
Tabel 2. 9 : Unit Pengembangan di Kota Surabaya	16



## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 : Batas tapak	17
Gambar 3. 1 : Kawasan Site	22
Gambar 4. 1 : Zoning Tapak	23
Gambar 4. 2 : Block Plan	24
Gambar 4. 3 : Eksterior	25
Gambar 4. 4 : Eksterior	25
Gambar 4. 5 : Eksterior	26
Gambar 4. 6 : Interior Area Pertunjukan	26
Gambar 4. 7: Interior Ruang Studio Rekaman	27
Gambar 4. 8 : Interior Ruang Kelas	27
Gambar 4. 9 : Interior Perpustakaan	27
Gambar 4. 10 : Interior Area Jual Beli	28
Gambar 4. 11: Interior Area Jual Beli Alat Musik	28
Gambar 4. 12 : Interior Cafe	28
Gambar 4. 13 : Pondasi Tiang Pancang	
Gambar 4. 14 : Jenis Kolom dan Balok	30
Gambar 4. 15 : Struktur Bangunan	
Gambar 4. 16 : Tampak Material	30
Gambar 4. 17: Perancangan Pusat Apresiasi Musik	31
Gambar 4. 18 : Utilitas Kelistrikan	31
Gambar 4. 19 : Utilitas Air Bersih	32
Gambar 4. 20 : Utilitas Air Kotor	33

## BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Menurut Winto (2017) mendefinisikan musik sebagai bahasa abstrak yang mampu menggerakkan emosi manusia. Musik berada dimana saja dan kapan saja, menjadi teman setia dalam semua lini kehidupan manusia. Sangat bisa dipahami jika musik bagi sebagian besar orang adalah penghibur hati, dan memberikan rasa senang. Musik adalah hiburan yang sangat unik yang dihasilkan dari harmonisasi beberapa alat musik dan vokal.

Berdasarkan Aizid (2011) bahwasannya musik saat ini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Karena musik merupakan seni yang mewarnai kehidupan sehari – hari manusia. Musik tak hanya sekedar memberi efek hiburan, namun juga mampu membangkitkan semanga hidup, sehingga manusia lebih bisa memaknai hidup. Mendengarkan, menghayati, dan menikmatinya merupakan aktivitas yang menyenangkan dan bisa membuat perasaan nyaman. Efek inilah yang secara medis dan psikologis menimbulkan reaksi positif bagi kesehatan serta kecerdasan manusia, baik fisik maupun mental. Musik sangat berguna menyeimbangkan fungsi otak, yaitu otak kiri dan otak kanan. Otak kanan akan bekerja maksimal apabila kedua belahan otak terjadi adanya keseimbangan.

Potensi perkembangan musik di Indonesia sangat besar, bahkan menurut peneliti jumlah lagu yang diciptakan oleh seniman Indonesia mencapai 500 lagu per hari. Menurut Purwanto (2007) bahwa pada perkembangan zaman saat ini, musik telah berkembang menjadi sebuah industri yang cukup menjanjikan. Di Indonesia sendiri banyak musisi ataupun band dengan nuansa musik yang beragam. Diantaranya jenis musik yang sering kita dengar yakni musik klasik, pop, jazz, R&B, country, rock, dan beberapa musik lainnya.

Dalam perkembangannya, menurut Iqlima (2015) bahwa musik berkembang cukup pesat dari tahun ke tahun, banyak penyanyi dan band – band baru yang lahir melalui audisi maupun usaha sendiri. Tingginya minat dan bakat masyarakat

Surabaya menjadi daya dukung terhadap musik dari tahun ke tahun. Hal ini terbukti dengan adanya sekolah musik non-formal tersebut yang telah ada dari beberapa tahun yang lalu. Beberapa sekolah non-formal yang tengah berkembang di Surabaya, diantaranya adalah: Yayasan Musik Indonesia (YMI), Melodi Wisma Musik, Musikal Instrument and School Mayura Sentra, Swing Musik School, Cendana Musik Surabaya School.

Seringnya konser musik yang diselenggarakan di Surabaya dan dihadiri oleh banyak penikmat musik menjadikan minat dan bakat serta apresiasi masyarakat semakin meningkat. Sehingga Surabaya memiliki potensi yang baik bagi pembelajaran musik. Pembelajaran yang dilakukan tentu saja akan meningkatkan intelegasi penggunanya. Namun minat dan bakat ini akan sia – sia karena masih belum di dukung oleh sebuah wadah yang dapat mengembangkan serta meningkatkan produksi kreativitas para musisi di Surabaya yang di dukung dengan aspek arsitektural yang tepat.

Berdasarkan penjabaran beberapa kondisi diatas, isu utama dalam pengembangan musik di Surabaya perlu adanya wadah atau tempat pengembangan bakat di bidang musik dengan tampilan non-formal benuansa kreatif dan edukatif. Oleh sebab itu, adanya Pusat Apresiasi Musik diperlukan di Suarabaya untuk mengarahkan berbagai aktivitas yang dilakukan dalam memahami da menilai musik melalui proses pengenalan, pemahaman, penghayatan, penikmatan, dan penerapan dalam kehidupan sehari – hari.

Pusat Apresiasi Musik ini adalah suatu tempat yang mewadahi dalam memahami dan menilai musik serta berbagai hal yang berhubungan dengan aktivitas seseorang dalam bermusik. Untuk menunjang keberadaan Pusat Apresiasi Musik sebagai wadah aktivitas bermusik masyarakat, perlu adanya penampilan bangunan yang mampu menyampaikan maksud perancangannya kepada pengguna maupun orang lain. Hal tersebut menjadi pertimbangan dalam merancang pusat apresiasi musik dengan pendekatan arsitektur metafora.

Pandangan pendekatan arsitektur metafora menurut Antoniades (1990) adalah *gaya bahasa* dalam berarsitektur untuk membandingkan kesamaan suatu sifat objek dengan sifat objek yang lain, karena arsitektur juga merupakan sebuah

bahasa. *Bahasa* ini digunakan oleh perancang untuk menyampaikan maksud perancangnya kepada pengguna maupun orang lain. Pendekatan tema metafora dalam arsitektur merupakan sebuah proses pemikiran yang arsitektural. Metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu objek dengan mengandalakan objek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya kemiripan.

Perancangan Pusat Apresiasi Musik di Kota Surabaya dengan pendekatan arsitektur metafora diharapkan dapat menghadirkan pembangunan yang dapat berfungsi dengan baik yang mampu menampung apresiasi musik, memberikan edukasi musik, memberikan akses transaksi jual beli alat musik, serta memberikan fasilitas, sarana dan prasarana aktivitas pertunjukan musik kepada pengunjung.

#### 1.2 Rumusan Masalah

Kurangnya fasilitas sarana dan prasarana pusat apresiasi musik serta kurangnya wadah yang mengembangkan bakat dan minat masyarakat terhadap musik menjadi isu utama dalam perkembangan musik Indonesia.

Sebagai penunjang keberadaan pusat apresiasi musik ini perlu adanya penampilan bangunan yang mampu menyampaikan maksud perancang kepada pengguna maupun orang lain. Pendekatan arsitektur metafora diharapkan mampu menyampaikan maksud perancang kepada pengguna.

Maka rumusan masalah adalah bagaimana merancang pusat apresiasi musik dengan pendekatan arsitektur metafora.

## 1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan Pusat Apresiasi Musik ini dimaksudkan untuk mewadahi dan mengembangkan bakat dan minat dibidang musik dengan bernuansa kreatif dan semangat edukatif dengan fasilitas, sarana, dan prasarana yang lengkap. Perancangan pusat apresiasi musik ini menggunakan pendekatan Arsitektur Metafora Abstrak.

### 1.4 Ruang Lingkup Proyek

Pusat apresiasi musik ini bangunan milik swasta yang memiliki pelayanan dengan lingkup nasional. Pusat apresiasi musik ini mewadahi kegiatan pengembangan musik yang memiliki fungsi utama sebagai fasilitas pendidikan, pelatihan, pengembangan, serta apresiasi musik.

Pusat apresiasi musik yang dirancang termasuk tipe bangunan bisnis dan komersial dengan pendekatan arsitektur metafora yang bersifat multi building. Pusat apresiasi musik ini memiliki fungsi pendidikan, fungsi pertunjukan/hiburan, fungsi perdagangan, dan fungsi pengelolaan. Pengguna dari pusat apresiasi musik adalah para pengajar musik, murid, pengelola, serta pengunjung dari masyarakat.

## 1.5 Metode Perancangan

## 1.5.1 Tahap Programming

### 1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui studi observasi dalam bentuk wawancara dan studi pengamatan di lapangan, untuk mendapatkan data-data primer dan data sekunder yang terkait langsung dengan obyek perencanaan

#### 2. Metode Analisis Data

Data yang telah diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif untuk data yang tidak terukur dan dengan pendekatan kuantitatif untuk data yang terukur. Data dan informasi yang diperoleh diolah untuk mendapatkan kesimpulan dan mempermudah proses pembahasan.

### 1.5.2 Tahap Perumusan Konsep Perancangan

Hasil dari analisis menjadi dasar dalam perumusan langkah selanjutnya yaitu mendapatkan suatu konsep perencanaan dan perancangan Pusat Apresiasi Musik di Surabaya yang nantinya dapat diterjemahkan dalam suatu bentuk desain arsitektur.

- 1. Study Literatur: Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan referensi berupa teori-teori, kaidah arsitektural, standar perancangan, sebagai acuan perancangan yang diperoleh melalui buku, jurnal, serta sumber lain yang dapat di pertanggung jawabkan.
- Studi Komparasi : studi komparasi dilakukan untuk membuka kawasan bangunan Pusat Apresiasi Musik atau bangunan sejenis yang telah ada, sebagai referensi dalam perancangan Pusat Apresiasi Musik di Surabaya.

### **BAB II**

### TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI PERANCANGAN

#### 2.1 TINJAUAN OBJEK

Dalam mengidentifikasi jenis bangunan perancangan pusat apresiasi musik, maka diperlukan babarapa peninjauan mengenai bangunan yang memiliki komposisi kegiatan yang sama. Berikut beberapa tinjauan terkait objek rancangan, diantaranya:

### 2.1.1 Tinjauan Umum Pusat Apresiasi Musik

Menurut Fuad (2005) bahwa Pusat Apresiasi dan Penidikan Musik adalah tempat yang berfungsi sebagai wadah yang mengarahkan berbagai aktivitas yang dilakukan dalam memahami dan menilai musik melalui proses pengenalan, pemahaman, penghayatan, penikmatan, dan penerapan dalam kehidupan seharihari.

Berdasarkan Miller (1958) bahwasannya pengalaman musikal manusia beraneka ragam dan sejauh ini tidak ada yang memiliki pengalaman yang persis sama. Yang jelas adalah berwarna manusia tidak dapat menghindar dari pengalaman musikal, dengan demikian bisa dikatakan bahwa mungkin musik merupakan sumberdaya berharga dari sekian banyak pengalaman manusia. Jika seseorang menyadari arti penting yang potensial dari musik dalam kehidupannya, biasanya seseorang tersebut akan berhasrat untuk menjadikan pengalaman musikal tersebut lebih berharga lagi. Dengan adanya bermacam-macam jenis musik, maka pengalaman musikal yang diterima pun beraneka ragam pula. Tingkat pengalaman musikal seseorang inilah yang akan menentukan seberapa jauh tingkat apresiasi seseorang terhadap musik. Hal lain yang menentukan tingkat apresiasi musik seseorang juga ditentukan dengan usaha secara sadar dalam latihan mendengarkan musik secara penuh pengertian. Sebab yang perlu diingat adalah bahwa kegiatan apresiasi musik bernilai tinggi tidaklah mudah untuk mengapainya.

Istilah apresiasi menurut Echols dan Shadily (1989) yaitu berasal dari trimologi Inggris, yakni *appreciate* yang berarti menghargai. Sehingga apresiasi musik dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memahami musik dengan jalan menghargainya. Secara umum dapat dikatakan bahwa setiap hasil penciptaan

karya seni merupakan suatu bukti nyata fisikal (*physical evidence*), terbentuk dari suatu proses pemikiran serta usaha seniman dalam berolah seni. Dalam apresiasi mau tidak mau berkaitan dengan pengkajian seni itu sendiri sebagai suatu substansi fenomena fisik yang primair(*primary document*).

### 2.1.2 Tinjauan Terkait Pusat Apresiasi Musik

Di dalam sebuah perancangan pusat apresiasi musik ada beberapa fungsi yang didapatkan berdasarkan kegiatan yang ada didalamnya yaitu:

## 1. Fungsi Pendidikan

Kegiatan pembelajaran musik ini berperan penting dalam mewadahi bakat dan minat seorang musisi. Jika dikaji dari aspek kegiatan di dalamnya akan didapatkan beberapa kebutuhan ruang yang diperlukan dalam fungsi pendidikan ini yaitu sebagai berikut:

- a. R. Kelas (Private)
- b. R. Kelas (Group)
- c. R. Studio Musik
- d. R. Studio Rekaman
- e. R. Olah Vokal
- f. Perpustakaan

## 2. Fungsi Perdagangan

Kegiatan jual beli alat musik ini berperan dalam menarik pengunjung untuk meningkatkan dan mengembangkan sektor industri di Indonesia. Jika dikaji dari aspek kegiatan di dalamnya akan didapatkan beberapa kebutuhan ruang yang diperlukan dalam fungsi perdagangan ini yaitu sebagai berikut:

- a. R. Jual Beli alat musik
- b. R. Penyimpanan Alat Musik
- c. R. Perawatan Alat Musik

### 3. Fungsi Pertunjukan

Dalam sebuah bangunan apresiasi musik, gedung pertunjukan musik memiliki peranan penting dalam melayani dan memfasilitasi kegiatan pertunjukan musik yang dapat dilihat dari banyaknya konser musik yang sering diadadakan di Kota Surabaya. Jika dikaji dari aspek kegiatan didalamnya akan didapatkan beberapa kebutuhan ruang yang diperlukan dalam fungsi pertunjukan, yaitu sebagai

#### berikut:

- a. Backstage (R. Pelatihan, R. Istirahat, R. Penyimpanan, R. Makeup)
- b. Stage
- c. Tribun Penonton

### 4. Fungsi Penunjang

Dalam sebuah bangunan merupakan elemen pendukung yang tidak dapat dipisahkan dari fungsi utama. Jika dikaji dari aspek kegiatan didalamnya akan didapatkan beberapa kebutuhan ruang yang diperlukan dalam fungsi penunjang, yaitu sebagai berikut:

- a. R. Pengelola
- b. Musholla
- c. R. Pameran
- d. Auditorium
- e. Cafe
- f. Pantry
- e. ATM Center
- f. KM/WC
- g. Gazebo
- h. Taman

## 2.2 PEMROGRAMAN RUANG

Dalam objek perancangan ini, pengguna fasilitas pada Perancangan Pusat Apresiasi Musik di Kota Surabaya memiliki berbagai aktifitas dan kebutuhan sesuai penataan massa bangunan yang telah dirancang dengan pendekatan arsitektur metafora. Kalsifikasi fungsi bangunan yang dirancang meliputi area pendidikan, hiburan, perdagangan, dan perkantoran.

## 2.2.1 Aktifitas dan Pengguna

Kebutuhan dan besaran ruang yang merupakan hasil dari identifikasi kegiatan dan pengguna dari perancangan Pusat Apresiasi Musik di Kota Surabaya. Rincian aktifitas dan pengguna dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.1 Aktifitas dan Pengguna Pada Fungsi Pendidikan

Fungsi	Aktivitas	Pengguna	Deskripsi
	Belajar	Murid/Guru	<ul> <li>Terdapat ruang kelas yang dibedakan menjadi ruang kelas (privat) dan ruang kelas (group), ruang studio musik, ruang olah vocal, dan outdoor class.</li> <li>Kegiatan belajar berupa pembelajaran materi hingga latihan.</li> <li>Kegiatan belajar dapat dimulai dari jam 08.00-10.00</li> </ul>
	Melakukan Rekaman	Murid	<ul> <li>Terdapat ruang rekaman kedap suara yang memiliki alat perekam suara dengan berbagai properti, serta peralatan audio.</li> <li>Kegiatan dapat dimulai dari jam 08.00-10.00</li> </ul>
			- Terdapat tempat penyimpanan
Pendidikan	Menyimpan peralatan musik	Pengelola	peralatan musik dan sound system yang hanya dapat di masuki oleh pengelola.  - Ruang penyimpanan mulai dibuka dai jam 09.00-17.00
4	Mengontr <mark>ol</mark> Kegiatan St <mark>udi</mark> o	Teknisi	<ul> <li>Terdapat ruang kontrol sebagai pemantau kegiatan selama pembelajaran oleh seorang teknisi</li> <li>Kegiatan ini mulai dari jam 09.00-10.00</li> </ul>
	Meminjam Buku	Murid	<ul> <li>Ruang perpustakaan dapat di kunjungi oleh murid maupun pengunjung dari luar dengan syarat dan ketentuan yang berlaku.</li> <li>Ruang perpustakaan mulai dapat dikunjungi mulai jam 09.00-17.00</li> </ul>
	Melakukan administrasi	Pengelola	<ul> <li>Kegiatan administrasi berupa pendaftaran, dan tempat informasi</li> <li>Kegiatan dimulai jam 08.00-17.00</li> </ul>

Tabel 2. 1 Aktifitas dan Pengguna pada Fungsi Pertunjukan

Fungsi	Aktivitas	Pengguna	Deskripsi
Pertunjukan	Melakukan pertunjukan	Pemain/ Peserta	<ul> <li>Terdapat panggung kecil dengan kursi kursi yang di tata menghadap pada panggung sebagai tempat pementasan yang dilakukan oleh para peserta.</li> <li>Kegiatan pertunjukan dimulai jam 18.00-21.00</li> </ul>
	Melakukan latihan	Pemain/ Peserta	<ul> <li>Berupa ruangan tertutup, dengan ada beberapa kursi sebagai tempat latihan olah vocal maupun alat musik dari peserta/murid.</li> <li>Kegiatan pelatihan dimulai dari jam 16.00-18.00</li> </ul>

Fungsi	Aktivitas	Pengguna	Deskripsi
	Istirahat pemain	Pemain/ Peserta	<ul> <li>R. Istirahat memiliki sofa dan sitting group sebagai ruang untuk beristirahat para peserta.</li> <li>Jam istirahat dapat digunakan pada pukul 09.00-21.00</li> </ul>
	Menonton pertunjukan	Penonton	<ul> <li>Tribun penonton dapat menikmati pertunjukan berbagai persembahan musik.</li> <li>Penonton dapat menikmati pertunjukan muali dari jam 18.00-21.00</li> </ul>
	Mengatur Sound System	Teknisi	<ul> <li>Ruang Sound system digunakan sebagai tempat penyimpanan peralatan sound system dan mengatur selama pertunjukan berlangsung oleh teknisi.</li> <li>Kegiatan berlangsung mulai dari jam 16.00-21.00</li> </ul>
	Ganti Kostum/ Wardrobe	Peserta/ Pemain	<ul> <li>R. Wardrobe sebagai tempat ganti kostum para pemain.</li> <li>Jam r. wardrobe dimulai pukul 16.00-21.00</li> </ul>
Pertunjukan	Tata Rias/ Make up	Kru/ Pemain	<ul> <li>R. Tata rias digunakan para peserta dan kru untuk mempersiapkan diri dengan merias diri.</li> <li>Kegiatan dapat dimulai dari jam 16.00-21.00</li> </ul>
	Mengontrol kegiatan studio	Teknisi	<ul> <li>Terdapat ruang kontrol sebagai pemantau kegiatan selama pembelajaran oleh seorang teknisi</li> <li>Kegiatan ini mulai dari jam 16.00-22.00</li> </ul>
	Menyelenggarakan seminar/ workshop	Kru/ Pemain	<ul> <li>- Auditorium memiliki kapasitas untuk 150 orang, terdapat stage dan layar monitor besar, dan sound system.</li> <li>- R. Perlengkapan memiliki meja dan kursi</li> <li>- Kegiatan dapat dimulai pukul 18.00-21.00</li> </ul>
	Makan dan Minum	Pengunjung	<ul> <li>Terdapat retail di area luar ruangan dengan beberapa stand penjual makanan dan minuman.</li> <li>Food court dapat dikunjungi mulai jam 18.00-21.00</li> </ul>
	MCK	Pengunjung	<ul> <li>Lavatory memiliki 8 wc, 4 urinoir, 6 westafel.</li> <li>Lavatory dapat digunakan mulai jam 08.00-21.00</li> </ul>
	Beribadah	Pengunjung	<ul> <li>Musholla memiliki kapasitas sekitar 100 orang.</li> <li>Musholla dapat digunakan mulai jam 08.00- 21.00</li> </ul>

Tabel 2. 2 Aktifitas dan Pengguna Pada Fungsi Perdagangan

Fungsi	Aktivitas	Pengguna	Deskripsi
	Memberi Informasi	Pengelola	<ul> <li>Terdapat meja untuk 2 admin, kursi, dan sofa/tempat duduk ruang tunggu.</li> <li>Tempat informasi mulai dibuka jam 09.00-21.00</li> </ul>
Perdagangan	Penjualan Alat Musik	Pengunjung dan Pengelola	<ul> <li>Terdapat stand-stand penjualan peralatan musik dan juga terdapat meja pameran dengan display peralatan musik dan kursi untuk para pengunjung.</li> <li>Sistem pembelian dengan mengantri pada stand yang ingin dibeli dengan pembayaran langsung.</li> <li>Aktivitas jual beli mulai dapat dilakukan dari jam 10.00-22.00</li> <li>Ruang kosong untuk menyimpan stock barang.</li> <li>Resepsionis dengan 2 admin. Terdapat 1 meja panjang, 2 komputer, 2 kursi.</li> </ul>
	Mengambil uang	Pengunjung	- Terdapat 4 mesin ATM - ATM Center mulai dibuka pukul 10.00-22.00
	МСК	Pengunjung Pengunjung	<ul> <li>Lavatory memiliki 8 wc, 4 urinoir, 6 westafel.</li> <li>Lavatory mulai dapat digunakan mulai pukul 08.00-21.00</li> </ul>

Tabel 2. 3 Analisis Aktivitas Pada Fungsi Pengelolaan

Fungsi	Aktivitas	Pengguna	Deskripsi
Pengelolaan	Menerima Tamu	Pengelola	Tamu memiliki izin setelah melakukan konfirmasi pada resepsionis     Resepsionis dimulai dibuka jam 09.00-21.00
	Memberi Informasi	Pengelola	<ul> <li>Tamu maupun pengunjung mendapatkan informasi di bagian informan yang dijaga oleh seorang admin penjaga.</li> <li>Kegiatan dapat dimulai jam 09.00-21.00</li> </ul>
	Mengadakan Workshop	Pengelola	<ul> <li>Terdapat penggung, layar monitor besar dan tempat duduk dengan kapasitas 200 orang.</li> <li>Ruang departemen workshop sebagai ruang kegiatan pengelola workshop.</li> <li>Ruang pameran dapat dikunjungi mulai jam 10.00-21.00</li> </ul>

Fungsi	Aktivitas	Pengguna	Deskripsi
	Melakukan Rapat	Pengelola	<ul> <li>Ruang rapat memiliki model letter I dengan kapasitas 25 orang dan LCD.</li> <li>Rapat dapat dimulai pukul 10.00-21.00</li> </ul>
	Kegiatan direktur	Pengelola	Ruang kerja direkur digunakan untuk kerja pribadi untuk direktur.     Kegiatan direktur sesuai jadwal seperti menerima tamu, menandatangi laporan-laporan, memimpin rapat, dan menghadiri keperluan/kegiatan lain yang harus dihadiri oleh direktur     Kegiatan dapat dimulai jam 10.00-21.00
			<ul> <li>Ruang kerja wakil direkur digunakan untuk kerja pribadi untuk wakil direktur</li> <li>Kegiatan wakil direktur sesuai jadwal</li> </ul>
4	Kegiatan wakil direktur	Pengelola	seperti menerima tamu, mewakili direktur memimpin rapat, dan menghadiri keperluan/kegiatan lain yang harus dihadiri oleh wakil direktur.
		* # *	- Kegiatan dapat dimulai pukul 10.00- 21.00
Pengelolaan	Kegiatan Sekretaris	Pengelola	<ul> <li>Ruang kerja sekretaris digunakan untuk kerja pribadi untuk sekretaris.</li> <li>Kegiatan sekreatsis seperti merekap data, membuat laporan dll.</li> <li>Kegiatan dapat dimulai pukul 10.00-21.00</li> </ul>
			- Ruang kerja administrasi digunakan untuk kerja pribadi untuk pengelola
	Mengurus administrasi	Pengelola	administrasi dan 4 orang staff Kegiatan administrasi seperti merekap keuangan, membuat laporan
			keuangan dll Kegiatan dapat dimulai pukul 10.00- 21.00
	Kegiatan Servis	Pengelola	<ul> <li>Ruang karyawan servis dengan sofa besar untuk 10 orang, meja makan, kursi.</li> <li>Kegiatan dapat dimulai pukul 10.00-21.00</li> </ul>
	Beribadah	Pengelola	<ul> <li>Terdapat musholla untuk kapasitas 50 orang. Area tempat wudhu pria dan wanita, dan 4 kamar mandi di setiap area tempat wudhu, almari.</li> <li>Kegiatan dapat dimulai pukul 10.00-21.00</li> </ul>
	Melakukan Pengawasan	Pengelola	<ul> <li>Terdapat ruang CCTV dengan Meja Monitor dan 2 kursi.</li> <li>Kegiatan dapat dimulai pukul 10.00- 21.00</li> </ul>

Fungsi	Aktivitas	Pengguna	Deskripsi
	Melakukan operasi listrik	Pengelola	- Terdapat ruang mechanical electrical untuk kapasitas 2 teknisi.
	Mengambil uang	Pengelola	- Terdapat 4 mesin ATM - ATM Center mulai dibuka jam 09.00-21.00
Penglolaan	Tempat pos keamanan	Pengelola	<ul> <li>Ruang CCTV tempat pengawasan oleh pengawai untuk memantau aktivitas diwisata kuliner</li> <li>Aktivitas pengawasan/ keamanan pada 24.00 jam oleh pegawai keamanan secara bergantian.</li> </ul>
	Tempat bersantai	Pengelola	<ul> <li>Tempat bersantai terdapat gazebo dan taman di luar ruangan.</li> <li>Gazebo dapat digunakan mulai jam 08.00-21.00</li> </ul>
	MCK	Pengelola	<ul> <li>Pengelola bisa membuang air kecil atau sekedar membersihkan diri/mencuci tangan di lavatory yang sudah disediakan.</li> <li>Kegiatan MCK mulai dari jam 10.00-22.00</li> </ul>

## 2.2.2 Fasilitas dan Kebutuhan

Dengan adanya aktifitas dan pengguna, maka akan muncul kebutuhan fasilitas ruangan untuk menampung setiap aktifitas. Sehingga dengan adanya fasilitas yang dihadirkan maka akan membantu meningkatkan kualitas dari hasil yang diperoleh. Pada setiap aktifitas maka akan menghasilkan sebuah ruangan yang memiliki konsep dan besaran yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Berikut tabel fasilitas dan kebutuhan dalam Perancangan Pusat Apresiasi Musik.

Tabel 2. 4 Fasilitas dan Kebutuhan Pada Fungsi Pendidikan

Aktivitas	Jenis Ruang	Deskripsi Ruang	Besaran Ruang (m²)	Jumlah Unit	Total (m²)
	Ruang Kelas (group)	Ruang kelas (group) terdapat 10 meja dan 20 kursi	40m <sup>2</sup>	3	20m <sup>2</sup>
	Ruang Kelas (privat)	Ruang kelas (privat) memiliki kapasitas untuk 2-3 orang, dengan meja dan kursi dan peralatan musik.	15m <sup>2</sup>	12	80m <sup>2</sup>
Belajar	Ruang Studio Musik	Ruang studio musik terdapat peralatan musik dan soud system pada ruangan kedap suara.	$30m^2$	1	30m <sup>2</sup>
	Ruang Olah Vokal	Ruang olah vocal berupa ruang kedap suara, sound system, meja dan kursi.	$35m^2$	1	35m <sup>2</sup>
	Outdoor Class	Outdoor class dilakukan di	120m <sup>2</sup>	1	20m <sup>2</sup>

		luar gedung, terdapat 25 kursi.			
Melakukan rekaman	Studio Rekaman	Terdapat alat perekam suara dengan berbagai property serta peralatan audio	$35m^2$	1	35m <sup>2</sup>
Menyimpan peralatan musik	Ruang Penyimpanan	Ruang penyimpanan terdapat almari, peralatan musik, dan rak rak penyimpanan.	35m <sup>2</sup>	1	35m <sup>2</sup>
Meminjam buku	Perpustakaan	Perpustakaan berisi rak rak buku, tempat membaca nuku seperti meja dan kursi, serta tempat peminjaman buku dan penitipan barang.	100m <sup>2</sup>	1	00m <sup>2</sup>
Mengontrol kegiatan studio	Ruang Kontrol	Ruang kontrol terdapat meja, kursi, almari dan beberapa monitor.	75m <sup>2</sup>	1	75m <sup>2</sup>
Melakukan administrasi	Ruang Pendaftaran	Terdapat meja, kursi, dan seorang admin.	6m <sup>2</sup>	1	6m <sup>2</sup>

Tabel 2. 5 Fasilitas dan Kebutuhan Pada Fungsi Pertunjukan

Aktivitas	Jenis Ruang	Deskripsi Ruang	Besaran Ruang (m²)	Jumlah Unit	Total (m²)
Melakukan pertunjukan	Panggung/ Stage Pertunjukan	Terdapat panggung kecil dengan kursi kursi yang di tata menghadap pada panggung, di beberapa sisi panggung terdapat sound system.	200m <sup>2</sup>	1	200m <sup>2</sup>
Melakukan latihan	Ruang Latihan	Ber <mark>upa ruan</mark> gan tertutup, dengan ada beberapa kursi.	38m <sup>2</sup>	1	38m <sup>2</sup>
Istirahat pemain	R. Istirahat	R. Istirahat memiliki sofa dan sitting group.	25m <sup>2</sup>	1	25m <sup>2</sup>
Menonton pertunjukan	Tribun penonton	Tribun penonton memiliki sekitar 1000 kursi.	1200m <sup>2</sup>	1	1200m <sup>2</sup>
Mengatur Sound System	Sound System	Terdapat meja, kursi, almari, dan peralatan teknis.	40m <sup>2</sup>	1	40m <sup>2</sup>
Ganti Kostum/ Wardrobe	R. Kostum	R. Wardrobe memiliki almari dan rak kostum dan ruang ganti.	80m <sup>2</sup>	1	80m <sup>2</sup>
Tata Rias/ Make up	R. Tata Rias	R. Tata rias memiliki meja make up, kursi.	120m <sup>2</sup>	1	20m <sup>2</sup>
Melakukan persiapan	R. Persiapan	R. persiapan terdapat meja, dan kursi	$35m^2$	1	$35m^2$
Mengontrol kegiatan studio	Ruang Kontrol	Ruang kontrol terdapat meja, kursi, almari dan beberapa monitor	75m <sup>2</sup>	1	75m <sup>2</sup>
Menyelenggar akan seminar/ workshop	Auditorium	Auditorium memiliki kapasitas untuk 150 orang, terdapat stage dan layar monitor besar, dan sound system.	200m <sup>2</sup>	1	$100 \mathrm{m}^2$
	VIP Room	VIP room terdapat Meja, Kursi, dan toilet	$30m^2$	1	$30m^2$
	R. Perlengkapan	R. Perlengkapan memiliki meja dan kursi	12m <sup>2</sup>	1	12m <sup>2</sup>
Makan dan Minum	Food Court	Terdapat retail dan ruang makan indoor dan outdoor.	600m <sup>2</sup>	1	00m <sup>2</sup>
MCK	Lavatory	Lavatory memiliki 8 wc, 4	$60m^2$	1	$60m^{2}$

		urinoir, 6 westafel.			
Beribadah	Mushalla	Musholla memiliki kapasitas sekitar 100 orang.	250m <sup>2</sup>	1	50m <sup>2</sup>

Tabel 2. 6 Fasilitas dan Kebutuhan Pada Fungsi Perdagangan

Aktivitas	Jenis Ruang	Deskripsi Ruang	Besaran Ruang (m²)	Jumlah Unit	Total (m²)
Memberi Informasi	Resepsionis	Terdapat meja untuk 2 admin, kursi, dan sofa/tempat duduk ruang tunggu	6m <sup>2</sup>	1	6m <sup>2</sup>
	Ruang Pameran	R. Pameran memiliki meja pameran dengan display peralatan musik	250m <sup>2</sup>	1	250m <sup>2</sup>
	Retail	Terdapat ruang dengan beberapa sekat-sekat, meja, dan kursi	100m <sup>2</sup>	1	100m <sup>2</sup>
Penjualan	R. Istirahat	R. Istirahat memiliki sofa dan sitting group.	25m <sup>2</sup>	1	25m <sup>2</sup>
Alat Musik	Stock Barang	Ruang kosong untuk menyimpan stock barang.	$30m^2$	1	30m <sup>2</sup>
	Gudang	Ruang kosong untuk menyimpan barang yang tidak dibutuhkan.	18m <sup>2</sup>	1	18m <sup>2</sup>
	Kasir	Resepsionis dengan 2 admin. Terdapat 1 meja panjang, 2 komputer, 2 kursi.	6m <sup>2</sup>	1	6m <sup>2</sup>
Mengambil uang	ATM Center	Terdapat 4 mesin ATM	6m <sup>2</sup>	1	6m <sup>2</sup>
MCK	Lavatory	Lavatory memiliki 8 wc, 4 urinoir, 6 westafel.	60m <sup>2</sup>	1	60m <sup>2</sup>

Tabel 2. 7 Fasilitas dan Kebutuhan Pada Fungsi Pengelolaan

Aktivitas	Jenis Ruang	Deskripsi Ruang	Besaran Ruang (m²)	Jumlah Unit	Total (m²)
Memberi informasi	Resepsionis	Terdapat meja untuk 2 admin, kursi, dan sofa/tempat duduk ruang tunggu	6m <sup>2</sup>	1	6m <sup>2</sup>
Melakukan rapat	R. Rapat	Ruang rapat memiliki model letter I dengan kapasitas 25 orang, dan 25 kursi.	75m <sup>2</sup>	1	75m <sup>2</sup>
Kegiatan direktur	R. Direktur	Ruang kerja direktur dengan meja kerja, rak arsip, sofa tamu kapasitas 4 orang.	25m <sup>2</sup>	1	25m <sup>2</sup>
Kegiatan wakil direktur	R. Wakil Direktur	Ruang kerja dengan meja kerja, rak arsip, sofa tamu kapasitas 2 orang.	$25m^2$	1	25m <sup>2</sup>
Kegiatan Sekretaris	R. Sekretaris	Ruang kerja dengan meja kerja, rak arsip, kursi	$20m^2$	1	20m <sup>2</sup>
Rokorio	R. Staff Pengelola	Ruang kerja dengan meja kerja dan kursi. Kapasitas 10 orang	25m <sup>2</sup>	1	25m <sup>2</sup>
Bekerja	R. Staff Pengajar	Ruang kerja dengan meja kerja dan kursi. Kapasitas 10 orang	25m <sup>2</sup>	1	25m <sup>2</sup>

	R. Unit Umum	Ruang kerja dengan meja kerja dan kursi. Kapasitas 4 orang	15m <sup>2</sup>	1	15m <sup>2</sup>
Mengurus	R. Unit Humas	Ruang kerja dengan meja kerja dan kursi. Kapasitas 4 orang	$15m^2$	1	15m <sup>2</sup>
administrasi	Ruang Administrasi	Ruang kerja dengan meja kerja dan kursi. Kapasitas 4 orang	$15m^2$	1	15m <sup>2</sup>
	R. Unit Pemasaran	Ruang kerja dengan meja kerja dan kursi. Kapasitas 4 orang	$15m^2$	1	15m <sup>2</sup>
Melakukan Pengawasan	R. CCTV	R. CCTV dengan meja monitor dan 2 kursi	9m <sup>2</sup>	1	9m²
Melakukan operasi listrik	R. ME	R. peralatan ME memiliki kapasitas 2 teknisi	9m <sup>2</sup>	1	9m <sup>2</sup>
MCK	Lavatory	Lavatory memiliki 8 wc, 4 urinoir, 6 westafel.	60m <sup>2</sup>	1	60m <sup>2</sup>

### 2.3 PENENTUAN LOKASI PERANCANGAN

Berdasarkan Dispendukcapilsby (2016) Kota Surabaya merupakan ibu kota Provinsi Jawa Timur, Indonesia sekaligus menjadi kota metropolitan terbesar di provinsi tersebut. Kota Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Kota Surabaya juga dikenal dengan Kota Pahlawan, Kota Perdagangan dan Jasa. Kota Surabaya menjadi tempat bisnis yang utama di Indonesia Timur. Jumlah penduduk yang mencapai sekitar 3.110.187 orang di Tahun 2012. Posisi strategis Kota Surabaya sebagai pusat kegiatan ekonomi masyarakat membuatnya selalu dinamis. Menjadi pusat aktivitas sama artinya menjadi jujugan bagi orang dari berbagai daerah.

Terkait objek yang direncanakan adalah Pusat Apresiasi dan Pendidikan Musik yang bersifat edukatif,ekspresif dan rekreatif, dengan ruang kelas berlatih dan gedung pertunjukan yang menjadi fasilitas utama. Alasan pemilihan lokasi tapak antara lain: sesuai dengan RTRW Kota Surabaya yaitu berada di kawasan yang digunakan untuk pendidikan, rekreasi, permukiman, perdagangan dan jasa. Akses yang mudah dicapai, berada dekat dengan kota, lokasi tapak yang strategis dapat dilihat dari fungsi bangunan lain di sekitarnya yang mendukung.

## 2.3.1 Unit Pengembangan di Surabaya

Berikut terdapat beberapa unit pengembangan di wilayah Surabaya dengan peruntukan lahan sebagai pusat pendidikan, rekreasi, permukiman dan perdagangan:

Tabel 2.9 Unit Pengembangan di Kota Surabaya

No.	Unit Pengembangan	Wilayah (Kecamatan)	Fungsi Kegiatan
1.	UP I Rungkut	<ul><li>Rungkut</li><li>Guung Anyar</li><li>Tenggilis Mejoyo</li></ul>	<ul><li>Permukiman</li><li>Pendidikan</li><li>Perdagangan dan jasa</li><li>Konservasi</li><li>Industry</li></ul>
2.	UP II Kertajaya	Mulyorejo     Sukolilo	<ul><li>Permukiman</li><li>Perdagangan</li><li>Pendidikan</li><li>Konsevasi</li></ul>
3.	UP III Tambak Wedi	Bulak     Kenjeran	<ul> <li>Permukiman</li> <li>Perdagangan dan Jasa</li> <li>Rekreasi</li> <li>Konservasi</li> </ul>
4.	UP IV Dharmahusada	Tambak Sari     Gubeng	<ul><li>Permukiman</li><li>Perdagangan</li><li>Pendidikan</li><li>Kesehatan</li></ul>
5.	UP IX Ahmad Yani	<ul><li> Jambangan</li><li> Wonocolo</li><li> Gayungan</li></ul>	<ul><li>Permukiman</li><li>Pendidikan</li><li>Perdagangan dan jasa</li><li>Pemerintahan</li></ul>

Sumber: RTRW Kota Surabaya 2019

Berdasarkan unit pengembangan di Kota Surabaya dengan peruntukan lahan sebagai pusat pendidikan, rekreasi, perdagangan, dan permukiman yang paling sesuai dengan kriteria lokasi tapak adalah Unit Pengembangan IX Ahmad Yani dengan fungsi kegiatan sebagai permukiman, pendidikan, perdagangan dan jasa.

## 2.4 GAMBARAN UMUM LOKASI PERANCANGAN

Berdasarkan Peta Rencana Pola Ruang Pemerintah Kota Surabaya dan Dinas Pekerjaan Umum Cipta Karya tahun 2016 bahwa lokasi tapak di jalan Jendral Ahmad Yani, Kecamatan Gayungan Surabaya Jawa Timur merupakan lahan milik swasta. Luas lahan perancangan sekitar 1,5 hektar. Berikut gambar mengenai Batasan dan peruntukan lahan.



Gambar 2.1 Batas Tapak (Sumber: Data Pribadi, 2021)

Batas Utara: Perumahan

Batas Timur: Perumahan

Batas Selatan: Rumah Makan

Batas Barat : Dinas Perhubungan Provinsi Jawa Timur

### **BAB III**

## PENDEKATAN (TEMA) DAN KONSEP PERANCANGAN

#### 3.1 PENDEKATAN RANCANGAN

Arsitektur Metafora bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui persamaan dan perbandingan. Arsitekur metafora mengidentifikasikan hubugan antara benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak daripada nyata serta mengidentifikasikan pola hubungan sejajar. Sehingga, konsep desain perancangan yang diterapkan dapat mengesankan fungsi utama pada perancangan yang dapat terlihat dari bentuk fasad, juga tata massa pada site.

#### 3.1.1 Pendekatan Arsitektur Metafora

Arsitektur Metafora dikembangkan di Eropa pada pertengahan abad ke-20 dan merupakan salah satu aspek postmodernisme juga merupakan perkembangan dari arsitektur ekspresionis. Gaya ini ditandai dengan penggunaan analogi dan metafora sebagai inspirasi dan arahan utama dalam mendesain.

### A. Pengertian Metafora

Metafora merupakan bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjadikan sesuatu melalui persamaan dan perbandingan. Metafora berasal dari bahasa lain yaitu "Methapherein" yaitu metha yang berarti setelah, melewati dan pherein yang berarti membawa. Secara etimologis diartikan sebagai pemakaian kata-kata, bukan arti sebelumnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan dan perbandingan. Pada awal tahun 1970- an muncul ide untuk mengaitkan arsitektur dengan bahasa.

Menurut Charles Jenks, dalam *The Language of Post Modern Architecture*, metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu obyek dengan mengendalikan obyek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya kepemimpian.

Menurut James C Snyder, dan Antony J. Cattanese dalam *Introduction of Architecture*" metafora mengidentifikasikan pola- pola yang mungkin terjadi dari hubungan-hubungan paralel dengan melihat keabstrakannya, berbeda dengan analogi yang melihat secara literal.

Menurut Anthony C. Antoniades, 1990 dalam Poethic of Architecture

suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain.

#### B. Jenis-Jenis Metafora

Metafora merupakan sebuah pendekatan dalam arsitektur yang memiliki konsep sebagai idenya dan hasilnya adalah berupa makna yang terungkap secara konkrit maupun abstrak dari perancang kepada pengguna atau pelaku pengguna sehingga bermakna konotatif disamping sebagai fungsi utamanya sebagai bangunan. Menurut Anthony C Antoniades dalam bukunya "Poetic of Architecture" terdapat tiga jenis kategori dari pendekatan metafora dalam arsitektur yaitu

Metafora Konkrit adalah Metafora yang berasal dari hal-hal visual serta spesifikasi / karakter tertentu dalam sebuah rumah adalah puri atau istana.

Metafora Abstrak adalah metafora yang berasal dari sebuah konsep, hakikat manusia, nilai-nilai dan ide seperti : individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi dan budaya. Ide dari metafora ini berasal dari sebuah konsep yang abstrak.

Metafora Kombinasi adalah merupakan penggabungan antara metafora konkrit dan metafora abstrak dengan membandingkan suatu objek visual dengan yang lain dimana mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek visualnya. Metafora kombinasi dapat dipakai sebagai sarana dan acuan krativitas perancanagan. (Antoniades, Poetics Of Architecture: Theory of Design, 1990)

### C. Prinsip-Prinsip Arsitektur Metafora

Arsitektur yang berdasarkan prinsip-prinsip Metafora yaitu mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lainnya, melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain dan mengganti fokuspenelitian atau penyelidikan area konsentrasi lainnya.

Arsitektur metafora, pada umumnya memiliki karakter layaknya gaya bahasa metafora yaitu perbandingan dan perumpamaan. Karakter tersebut diterjemahkan dalam visual meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1. Metafora merupakan usaha untuk memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
- Metafora dalam arsitektur bukan hanya masalah penggunaan gaya bahasa, namun juga masalah pemikiran. Metafora mempengaruhi semua dimensi dalam indra manusia seperti malalui warna, bentuk, tekstur, suara.
- 3. Metafora merupakan usaha untuk melihat suatu subjek menjadi suatu hal yang lain untuk diterapkan ke dalam arsitektur.
- 4. Arsitek tidak hanya dapat menerapkan secara langsung, tapi juga menerapkannya bahasa verbal dan konseptual suatu bentuk metafora dalam sebuah gambaran visual dengan menggunakan interpreatsi yang berbeda untuk.menghasilkan gambaran visual yang baru. Cara ini dinilai lebih baik ketimbang menggunakan metafora secara langsung ke dalam bentuk arsitektural.

Salah satu metode utama penerapan metafora dalam arsitektur adalah dengan mengubah fokus penyelidikan dan penelitian area yang difokuskan dengan harapan hasilnya dapat melebihi ekspetasi dalam menjelaskan subjek yang dimaksud secara luas dan dengan cara yang baru.

## 3.1.2 Integrasi Keislaman

Seni musik sepanjang zaman selalu memiliki pro dan kontra di antara para ulama. Dan lebih detail, ada bagiannya yang disepakati keharamannya, namun ada juga yang diperselisihkan. Menurut Gazalba (1977) mengungkapkan bahwa seni dipandang sebagai kebutuhan estetika, maka secara tidak langsung seni adalah segala sesuatu tentang keindahan, baik yang dapat dilihat, didengar, maupun dirasakan.<sup>1</sup>

Menurut Muhaya (2003) mengungkapkan bahwa kelompok ulama yang memperbolehkan seni suara mengganggap bahwa seni suara adalah salah satu cara pensucian jiwa dalam ajaran tasawwuf. Musik juga di percaya mampu menghilangkan kegelisahan hati, serta memberikan rasa cinta kepada Ilahi, bahkan mampu memberikan tingkat kekhusu'an yang lebih.<sup>2</sup> Salah satu dalih yang memperbolehkan seni suara umumnya menggunakan:

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Sidi Gazalba, "Pandangan Islam tentang Kesenian" (Jakarta: Bulan Bintang, 1977) hlm 20

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Abdul Muhaya, M.A., "Bersufi Melalui Musik", (Yogyakarta: Gama Media, 2003) hlm.2

Dan apabila mereka melihat perdagangan atau permainan, mereka segera menuju kepadanya dan mereka tinggalkan engkau (Muhammad) sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah, "Apa yang ada di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perdagangan," dan Allah pemberi rezeki yang terbaik.

Dalam ayat di atas penggunaan kalimat permainan disetarakan dengan perniagaan yang dalam hukum islam diketahui hukumnya halal. Permainan disini dimaksudkan adalah segala hal tentang seni terutama seni suara, sehingga nyanyian atau musik adalah sebagian dari hal duniawi yang baik, yang terasa nyaman dihati, serta menyenangkan mikiran.<sup>3</sup>

Dari penjabaran di atas penerapan nilai keislaman tersebut akan dimunculkan dengan mengoptimalkan desain yang menarik dan indah, baik pada fasad bangunan, interior ruang, dan permainan ornament bangunan untuk memenuhi kebutuhan estetika. Sehingga diharapkan dengan tema tersebut maka membangun masyarakat ideal, memperluas islam, dan mengangkat eksistensi tauhid.

#### 3.2 KONSEP RANCANGAN

Bangunan perancangan Pusat Apresiasi Musik di kota Surabaya ini menggunakan konsep *Kaya Nada*. Nada adalah salah satu istilah yang memang erat hubungannya dengan musik. Nada merupakan bunyi yang beraturan, serta memiliki frekuensi tunggal tertentu. Sedangkan tangga nada merupakan susunan beberapa not musik secara berurutan dari nada rendah maupun nada tinggi untuk menciptakan harmoni yang indah pada sebuah lagu.

Kaya Nada diambil dari salah satu bagian dari musik itu sendiri. Konsep ini diterapkan dalam aspek merancang elemen desain baik bentuk, material, aktivitas, interior dan penataan ruang yang akan direncanakan. Konsep Kaya Nada ini juga diterapkan pada fungsi bangunan tersebut, seperti adanya pembelajaran musik, menonton pertunjukan musik, jual beli alat musik, serta melihat pameran gallery musik. Konsep Kaya Nada dapat dilihat tidak hanya dari fungsi bangunan yang beragam saja tapi juga dapat terlihat dari fasad yaitu bentukan fasad bangunan yang menonjol dan terlihat naik turun dan maju mundur seperti halnya sebuah

.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Al-Qardhawi, *Islam dan Seni*, hlm 67

nada. Selain itu juga dapat terlihat dari ornament dan penggunaan material yang beragam seperti, kayu, kaca, baja, dan beton bertulang. Penerapan warna yang kontras juga mencerminkan karakteristik dari nada yang yang memiliki kesan mellow (nada rendah) dengan penerapan warna putih, cream, abu — abu. Sedangkan kesan semangat (nada rendah) diterapkan dengan penggunaan warna hitam, coklat gelap, dan dark grey.





Gambar 3.1 Kawasan Site

(Sumber: Analisis Pribadi, 2021)

### **BAB IV**

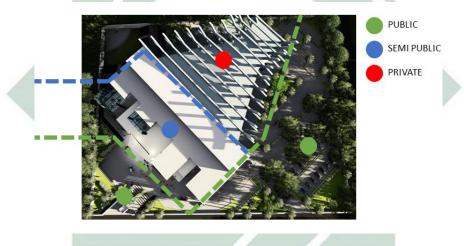
### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 PERANCANGAN KAWASAN

Perancangan Kawasan merupakan hasil desain yang telah diperoleh dari hasil analisis. Perancangan Kawasan yang dihasilkan diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Adapun hasil rancangan pada Pusat Apresiasi Musik di Kota Surabaya meliputi zoning bangunan, blockplan, sirkulasi tapak, serta ruang luar.

#### 4.1.1 *Zoning*

Zoning tata masa pada tapak terbentuk berdasarkan fungsi dan sifat areanya. Hal ini sangat penting karena kebisingan akan mempengaruhi terhadap keamanan, kenyamanan dan segala kegiatan dan akses dalam tapak pada pengguna.

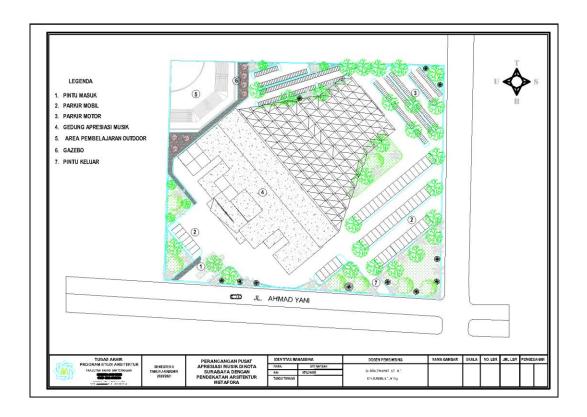


Gambar 4.1 Zoning Tapak (Sumber : Analisis Pribadi, 2021)

Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa zona public dapat diakses oleh semua pengguna yang dibedakan atas zona parkir, taman. Untuk zona semi public yaitu zona pengelola, area jual beli alat musik, area musholla dan beribadah. Untuk zona privat yaitu zona pendidikan, zona hiburan/pertunjukan, area pembelajaran outdoor.

### 4.1.2 Blocking (Block Plan)

Block Plan Kawasan terbentuk berdasarkan dari zonasi Kawasan. Adapun Block Plan pada Perancangan Pusat Apresiasi Musik di Kota Surabaya dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4.2 Block Plan (Sumber : Analisis Pribadi, 2021)

## 4.1.3 Sirkulasi Tapak

Lokasi tapak berada di dekat pusat Kota Surabaya yang berdekatan dengan jalur utama yaitu brada di Jl. Jendral Ahmad Yani, Kecamatan Gayungan, Surabaya sehingga mudah untuk dijangkau. Berdasarkan zonasi dan perletakan massa bangunan, maka sirkulasi tapak mengikuti bentuk dari perletakan massa bangunan yang mengelilinginya.

### 4.1.4 Lay-Out Ruang

Lay-Out ruang dari bangunan pada perancangan "Pusat Apresiasi Musik di Kota Surabaya" terbagi menjadi dua yaitu area terbuka (*Outdoor*) dan bagian yang lebih tertutup (*Indoor*). Ruang luar pada perancangan Pusat Apresiasi Musik ini tertata rapi dan tidak simetris, hal ini menggambarkan kesan *Kaya Nada*. Zoning pemanfaatan ruang luar dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Ruang luar pada Pusat Apresiasi Musik di Kota Surabaya diimplementasikan dari konsep *Kaya Nada* yang didasarkan pada pendekatan arsitektur metafora yang bertujuan untuk, pengunjung dapat merasakan suasana dari bangunan dan yang

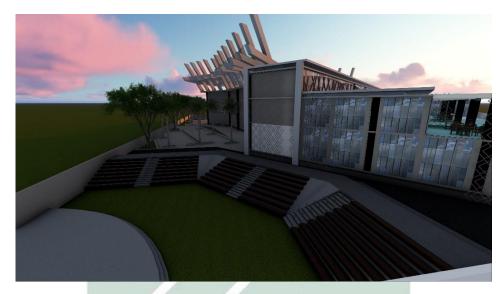
## memiliki kesan Kaya Nada.



Gambar 4.3 Eksterior (Sumber : Data Pribadi, 2021)



Gambar 4.4 Eksterior (Sumber : Data Pribadi, 2021)



Gambar 4.5 Eksterior (Sumber : Data Pribadi, 2021)

## 4.2 PERANCANGAN BANGUNAN

Dalam perancangan Pusat Apresiasi Musik di Kota Surabaya terbentuk beberapa fungsi bangunan, yaitu pendidikan, hiburan (Pertunjukan), perdagangan, dan pengelola.

## 4.2.1 Area Pendidikan dan Pertunjukan

Area pendidikan dan pertunjukan menjadi satu zona dengan ketingian banguan sekitar 13 meter merupakan gedung 3 lantai. Berada di area belakang site berdasarkan petimbangan fungsi kebisingan.



Gambar 4.6 Interior Area Pertunjukan

(Sumber: Data Pribadi, 2021)



Gambar 4.7 Interior Ruang Studio Rekaman (Sumber : Data Pribadi, 2021)



Gambar 4.8 Interior Ruang Kelas (Group) (Sumber : Data Pribadi, 2021)



Gambar 4.9 Interior Perpustakaan (Sumber : Data Pribadi, 2021)

## 4.2.2 Area Perdagangan dan Pengelola

Area perdagangan dan pengelola berada dalam satu zona berdasarkan pertimbangan sifat dan aktifitas bangunan publik. Bangunan memiliki ketinggian sekitar 9 meter merupakan gedung 2 lantai.



Gambar 4.10 Interior Area Jual Beli (Sumber : Data Pribadi, 2021)



Gambar 4.11 Interior Area Jual Beli Alat Musik (Sumber : Data Pribadi, 2021)



Gambar 4.12 Interior Cafe (Sumber : Data Pribadi, 2021)

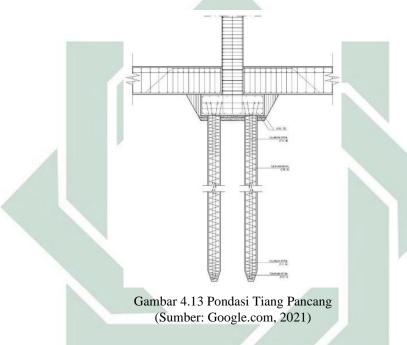
## 4.3 RANCANGAN STRUKTUR

Sistem struktur pada bangunan secara umum dibagi menjadi tiga *sub structure* (pondasi), *mid structure* (kolom dan balok) dan *up structure* (atap). Klimatologi Kawasan dapat mempengaruhi jenis dan material struktur yang

digunakan pada bangunan. Adapun system struktur bangunan untuk Pusat Apresiasi Musik di Kota Surabaya adalah sebagai berikut.

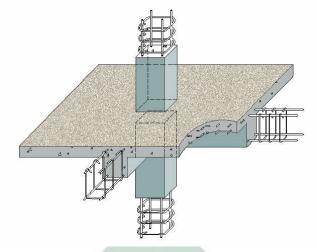
#### 4.3.1 Pondasi

System struktur pondasi yang digunakan pada perancangan Pusat Apresiasi Musik adalah pondasi bore pile atau tiang pancang dengan kedalaman minimal 5 m. Pondasi tiang pancang memiliki kemampuan untuk menahan getaran dari kendaraan yang lalu lalang. Pondasi ini juga sesuai dengan daya dukung tanah di daerah Surabaya.

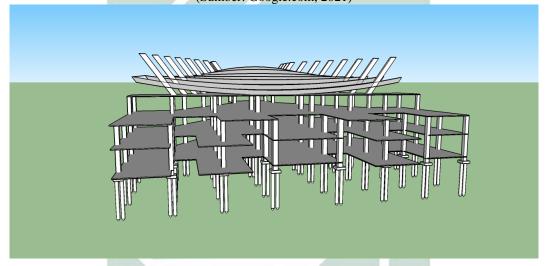


### 4.3.2 Kolom dan Balok

Kolom merupakan struktur penguat bangunan. Material yang digunakan pada perancangan Pusat Apresiasi Musik adalah beton bertulang dengan 2 jenis kolom. Kolom 80x80 cm dengan bentang kolom 10 m dan 100x100 cm dengan bentang 15 m. Sistem struktur balok pada perancangan ini mengunakan material beton bertulang dengan dimensi berukuran 60x60 cm.



Gambar 4.14 Jenis Kolom dan Balok (Sumber: Google.com, 2021)



Gambar 4.15 Struktur Bangunan (Sumber: Google.com, 2021)

## 4.3.3 Dinding

Penggunaan dinding yang terbuat dari material dinding semen, kayu dan kaya yang merupakan sebagai dinding pengisi maupun dinding partisi.



Gambar 4.16 Tampak Material (Sumber: Data Pribadi, 2021)

## 4.3.4 Atap

Struktur atap pada bangunan Pusat Apresiasi Musik di Kota Surabaya menggunakan material rangka baja sedangkan penutup atap menggunakan polycarbonate. Untuk Bangunan depan menggunakan material atap dak beton.

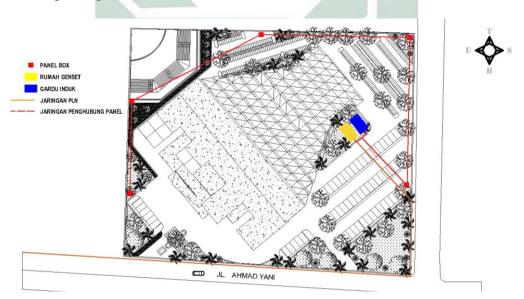


Gambar 4.17 Perancangan Pusat Apresiasi Musik (Sumber : Data Pribadi, 2021)

## 4.4 Rancangan Utilitas

## 4.4.1 Kelistrikan

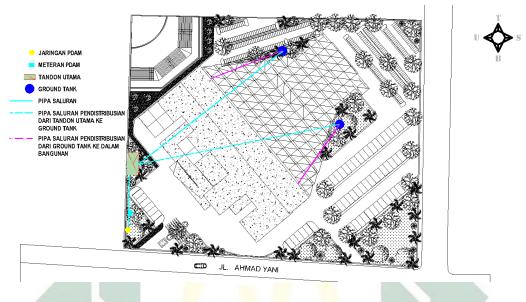
Sumber listrik berasal dari PLN kemudian diteruskan ke trafo dan dialirkan ke panel listrik pusat. Dari panel listrik pusat di distribusikan ke dalam bangunan kemudian dialirkan ke tiap tiap lampu atau stop kontak di setiap ruang.



Gambar 4.18 Utilitas Kelistrikan (Sumber : Analisis Pribadi, 2021)

### 4.4.2 Air Bersih

Sistem air bersih yang digunakan berasal dari PDAM lalu dialirkan ke tandon bawah yang selanjutnya akan di pompa ke setiap ruangan yang membutuhkan.

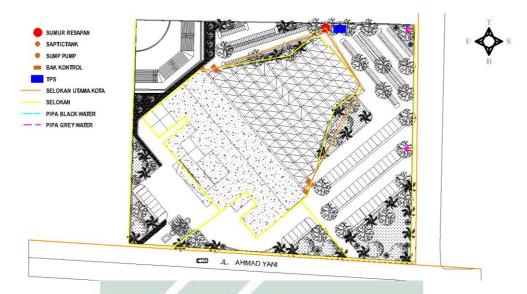


Gambar 4.19 Utilitas Air Bersih

(Sumber : Analisis Pribadi, 2021)

## 4.4.3 Air Kotor

Sistem air kotor dan kotoran pada bangunan Pusat Apresiasi Musik dengan merencanakan system konvensional. Air kotor dibedakan menjadi black water dan grey water. Pembuangan black water disalurkan ke septictank yang kemudian menuju sumur resapan, sedangkan grey water disalurkan ke bak control yang kemudian menuju sumur resapan.



Gambar 4.20 Utilitas Air Kotor

(Sumber: Analisis Pribadi, 2021)

## 4.4.4 Kebakaran

Sistem rancangan kebakaran pada Pusat Apresiasi Musik menggunakan Hydrant karena merupakan lahan yang luas sehingga penyemprotan air pada area kebakaran dengan jangkauan luas dan jarak jauh disertai tekanan air yang cukup kuat untuk memadamkan api.

## BAB V KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan

Seringnya konser musik yang diselenggarakan di Surabaya dan dihadiri oleh banyak penikmat musik menjadikan minat dan bakat serta apresiasi masyarakat semakin meningkat. Sehingga Surabaya memiliki potensi yang baik bagi pembelajaran musik. Pembelajaran yang dilakukan tentu saja akan meningkatkan intelegasi penggunanya. Namun minat dan bakat ini akan sia – sia karena masih belum di dukung oleh sebuah wadah yang dapat mengembangkan serta meningkatkan produksi kreativitas para musisi di Surabaya yang di dukung dengan aspek arsitektural yang tepat.

Perkembangan musik di Surabaya perlu adanya wadah atau tempat pengembangan bakat di bidang musik dengan tampilan non-formal benuansa kreatif dan edukatif. Oleh sebab itu, adanya Pusat Apresiasi Musik diperlukan di Surabaya untuk mengarahkan berbagai aktivitas yang dilakukan dalam memahami dan menilai musik melalui proses pengenalan, pemahaman, penghayatan, penikmatan, dan penerapan dalam kehidupan sehari – hari.

Ada berbagai cara di dunia arsitektur dalam membantu untuk menemukan ide dalam merancang sebuah bangunan. Salah satunya adalah dengan menggunakan pendekatan tema Arsitektur Metafora yang secara sederhana dapat diartikan sebagai gaya desain yang memiliki konsep sebagai idenya da hasilnya berupa makna yang terungkap secara konkrit maupun abstrak.

Oleh karena itu, perancangan pusat apresiasi music ini mengusut konsep *Kaya Nada* pendekatan arsitektur metafora akan relevan dengan perancangan pusat apresiasi musik ini dengan menonjolkan kesan suasana yang kaya nada. Judul yang di angkat dalam proposal ini adalah Perancangan Pusat Apresiasi Musik di Kota Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur Metafora.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- (2012). Perancangan Pusat Seni Musik Blues Di Kota Malang.
- Afiliati, C. (2016). Pusat Ilmu Pengetahuan Sebagai Wahana Sarana Edukatif Kreatif Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora Di Surakarta.
- Antoniades, A. C. (1990). *Poetics Of Architecture : Theory of Design*. Van NostrandReinhold, NewYork.
- Arshinta, C. (2006). Pusat Pagelaran Musik Modern Di Surakarta.
- Bakti, P. N., Samsudi, & Setyawan, H. (2018). Penerapan Konsep Metafora Pada Gelanggang Olahraga Di Kebumen . *Senthong*.
- Bidari, A. S., & Nirwansyah, R. (2016). Penerapan Metafora Paramadiwa Pada Perancangan Pusat Kesenian Jawa Timur "Paramadiwa" Surabaya . *Jurnal Sains Dan Seni Pomits* .
- Http://Sinau-Teorimusikdasar.Blogspot.Com/2016/03/Tanda-Kunci-Notasi-Balok.Html. (2016, Maret).
- Muhaya, A. M.A., (2003) Bersufi melalui Musik, Daerah Istimewa Yogyakarta
- Nirwansyah, R. (2016). Penerapan Metafora Paramadiwa Pada Perancangan Pusat Kesenian Jawa Timur "Paramadiwa" Di Surabaya.
- Petrina, C. G., R.Kridarso, E., & Tundono, S. (2018). Komparasi Konsep Metafora Pada Gedung Perpustakaan Di Indonesia (Objek Studi: 1. Perpustakaan Nasional Ri Di Jakarta; 2. Perpustakaan Universitas Indonesia Di Depok; 3. Perpustakaan Soeman Di Pekanbaru). *Seminar Nasional Cendekiawan*.
- Purba, J. W. (2012). Bandung Photography Center. Tugas Akhir

Setiawan, H. (2008). Pusat Pendidikan Musik Di Yogyakarta.

.