

SEKOLAH SENI MUSIK di AMBON (ARSITEKTUR METAFORA)

Jolefry Hukom¹
Prof. Jeffrey I. Kindangen²
Ir. Herry Kapugu³

ABSTRAK

Kota Ambon merupakan Ibukota dari Provinsi Maluku dengan penduduk Kota Ambon memiliki jumlah penduduk sekitar 331.254 jiwa yang tidak bisa jauh dari musik lagu-lagu daerah mereka yang dinyanyikan di Indonesia sebutlah manise-manise. notabene anak-anak mudanya memiliki bakat dalam bidang musik. Baik dalam bidang musik vocal atau suara, bermain gitar, keyboard/piano, drum, Trumpet/Suling, serta seni musik daerah seperti totobuang, tifa, dan rebana. Banyaknya musisi asal ambon yang membawa nama harum Indonesia, baik dalam negeri maupun luar negeri, Mendorong Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan kementerian pariwisata mencanangkan ambon menjadi kota musik dunia tahun 2019. Perancangan Sekolah Seni Musik di Ambon ini dibuat agar dapat mendukung Ambon sebagai kota musik dunia dengan Perancangan meliputi konsep fisik desain bangunan Sekolah Seni musik digabungkan dengan pameran seni bertema Arsitektur Metafora yang dapat menjadi daya tarik dan juga sebagai tempat/wadah pembelajaran yang memberikan zona diantaranya keadaan outdoor, indoor dengan penggunaan material yang ramah lingkungan.

Kata Kunci : Sekolah Seni Musik, Arsitektur Metafora

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman modern ini perkembangan industri musik sangat pesat, khususnya di Indonesia dimana industri musik tergolong maju di Asia. Hal inilah yang memberikan suatu anggapan bahwa industri musik dapat memberikan pengaruh pada sektor perekonomian, pendidikan, kesehatan, kebudayaan, pariwisata, dan bisnis, sehingga industri musik menjadi perhatian khusus dalam peningkatan sektor-sektor terkait di Indonesia. Peranan musik secara simultan dapat mengoptimalkan perkembangan intelektual dan emosional manusia. Musik dapat dipergunakan untuk pendidikan dan alat mempertajam kecerdasan manusia. Walaupun musik adalah sejenis fenomena intuisi, untuk mencipta, memperbaiki dan mempersembahkannya adalah suatu bentuk seni. Musik merupakan salah satu stimulasi untuk mempercepat dan mempersubur perkembangan otak.

Kota Ambon merupakan Ibukota dari Provinsi Maluku dengan penduduk Kota Ambon memiliki jumlah penduduk sekitar 331.254 jiwa yang tidak bisa jauh dari musik lagu-lagu daerah mereka yang dinyanyikan di Indonesia sebutlah manise-manise. notabene anak-anak mudanya memiliki bakat dalam bidang musik. Baik dalam bidang musik vocal atau suara, bermain gitar, keyboard/piano, drum, Trumpet/Suling, serta seni musik daerah seperti totobuang, tifa, dan rebana⁴. Banyaknya musisi asal ambon yang membawa nama harum Indonesia, baik dalam negeri maupun luar negeri contohnya seperti Abraham Titaley (penyanyi) Glenn Fredly (penyanyi), Utha

¹ Mahasiswa S1 Arsitektur Unsrat

² Staf Dosen Pengajar Arsitektur UNSRAT

³ Staf Dosen Pengajar Arsitektur UNSRAT

⁴ Wikipedia Bahasa Indonesia, Kota_Ambon hal 1

likumahuwa (penyanyi), Barry Likumahuwa (basis), dan George de Fretes (hawaian gitar). Mendorong Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan kementerian pariwisata mencanangkan ambon menjadi kota musik dunia tahun 2019. Namun kurangnya sarana prasarana pembangunan dalam bidang musik membuat kota Ambon belum termasuk dalam syarat-syarat sebagai kota musik dunia. Untuk itu berbagai upaya yang dilakukan pemerintah daerah seperti membangun infrastruktur khususnya dalam bidang musik.

Sekolah atau lembaga pendidikan musik merupakan wadah yang memberikan pengetahuan juga membekali ketrampilan pada anak didiknya sebagai upaya untuk mempersiapkan manusia yang berkualitas. Pada dasarnya musik sudah dikenalkan di sekolah mulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) atau Playgroup, yang kemudian naik pada jenjang Sekolah dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Umum. Tidak semua pelajaran seni musik disekolah diwujudkan dalam bentuk mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum pendidikan, namun juga bisa terdapat pada kegiatan ekstrakurikuler sekolah tersebut. Salah satu strategi bagi yang berminat untuk mendalami ilmu musik yaitu dengan memilih sekolah Musik. Sekolah musik merupakan sekolah khusus memberikan materi pembelajaran yang berkaitan dengan musik, karena sifatnya sangat berhubungan dengan minat, Muatan pelajaran musik yang diberikan kepada siswanya juga lebih lebih spesifik dan mendetail sesuai dengan jenis kelasnya.

Oleh karena itu, sekolah musik ini dihadirkan demi menunjang kota ambon sebagai kota musik dunia serta mengembangkan bakat anak-anak muda agar nanti bisa menghasilkan bibit muda berprestasi dalam bidang musik yang tidak kalah bersaing dengan dunia internasional.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

-) Bagaimana menghadirkan objek arsitektural yang dapat berguna untuk peningkatan pembelajaran bagi anak-anak muda kota Ambon.
-) Strategi apa yang harus diambil agar sekolah seni musik dapat menjadi perhatian dan dapat dijadikan pusat belajar mengajar yang efektif bagi siswanya.
-) Dimanakah lokasi yang strategis untuk menjadi daya tarik bagi wisatawan ataupun masyarakat local.

1.3. Tujuan Perancangan

-) Tujuan utama perancangan yaitu untuk menghadirkan sebuah objek arsitektural dengan konsep yang menarik dan juga bermanfaat bagi potensi-potensi bermusik di Ambon, serta menjadi sebuah pendukung untuk kota Ambon menjadi kota musik dunia tahun 2019.

II. METODE PERANCANGAN

Pendekatan perancangan meliputi 3 aspek utama yang terdiri dari pendekatan tipologi objek, analisa tapak & lingkungan dan tematik yang dijelaskan sebagai berikut :

-) Pendekatan Tematik
Melalui pemahaman terhadap tema yang diambil yaitu Arsitektur Metafora dimana dapat menghasilkan arsitektur bangunan yang lebih ekspresif
-) Pendekatan Tipologi Objek
Perancangan dilakukan melalui definisi tipologi objek bangunan dengan mengidentifikasi tipe dan karakteristik dan tahap pengolahan rancangan.
-) Pendekatan Analisis Tapak dan Lingkungan

Untuk hasil yang terbaik diperlukan analisa yang detail pada lokasi objek perancangan dengan lingkungan sekitar agar terjadi perpaduan yang baik dan saling menguntungkan antara ruang luar dan ruang dalam objek perancangan itu sendiri.

III. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

1. Pengertian dan Pemahaman Objek Rancangan

) Pengertian *Sekolah Musik* di Ambon setelah ditinjau melalui literatur adalah sebagai berikut:

- (a) Sekolah: Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal sebagai pusat kegiatan belajar-mengajar yang menjadi tumpuan harapan orang tua, masyarakat dan pemerintah karena sekolah memberikan pelayanan pendidikan, pengajaran dan pelatihan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan.
- (b) Musik : Suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan terutama suara yang dihasilkan dari alat-alat yang dapat menghasilkan suara

Jadi Sekolah musik dapat diartikan sebagai suatu tempat atau wadah yang mengajarkan sesuatu pengetahuan, keahlian dalam bermusik yang lebih mendetail lagi.

2. Prospek dan Fisibilitas

2.1 Prospek

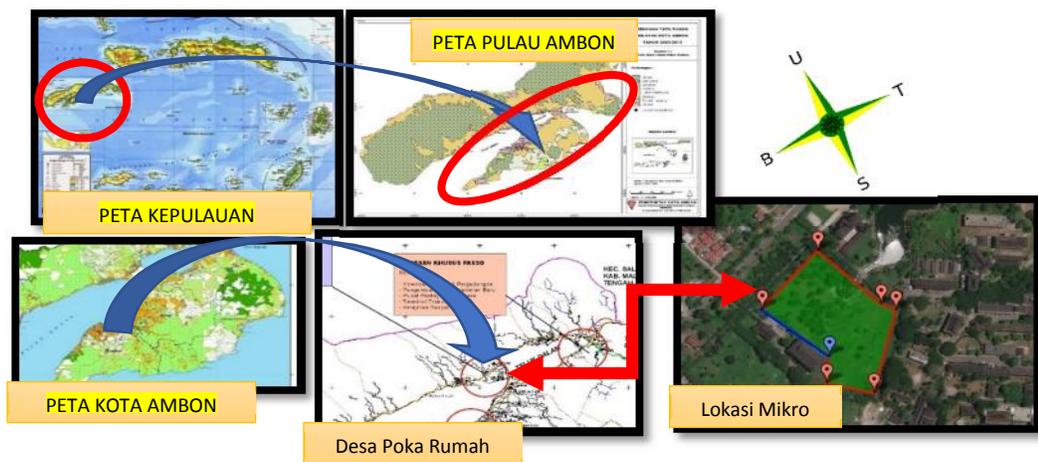
Melalui pendalaman terhadap objek rancangan, maka prospek yang dapat Dilihat adalah:

1. Menjadikan objek rancangan sebagai peluang bagi para musisi untuk memperdalam wawasan sehingga bisa menghasilkan lulusan terbaik yang sesuai dengan standart internasional.
2. Dapat menjadi daya Tarik dalam arsitektural sebagai icon kota dengan penggunaan tema “arsitektur metafora”
3. Menjadikan objek rancangan sebagai sarana edukasi yang tepat bagi para musisi.

2.2 Fisibilitas

Objek perancangan ini hadir sesuai dengan kebutuhan pemerintah dan masyarakat Kota Ambon sebagai wadah dan pendukung Kota Ambon sebagai kota musik dunia tahun 2019 dari badan ekonomi dan kreatif (Bekraf)

3. Lokasi Tapak



Gambar : Peta kepulauan Maluku, Peta Pulau Ambon, Peta Desa Poka Rumah Tiga

- Utara : Jalan dan gedung kampus Universitas Pattimura
- Selatan : Jalan dan gedung kampus.
- Barat : Lahan kosong.
- Timur : Jalan raya dan gedung kampus.

IV. TEMA PERANCANGAN

1. Asosiasi Logis Tema dan Kasus Perancangan

Tema merupakan sebuah tolak ukur dan batasan desain yang hadir dalam setiap ide desain. Sebuah tema perancangan yang digunakan harus memiliki asosiasi logis dengan objek desain, dimana setiap tema dapat mengarahkan arah rancangan objek desain tersebut untuk memiliki karakter yang dimiliki oleh tema.

Pengaplikasian tema “Arsitektur Metafora” pada perancangan bangunan Sekolah Seni Musik di Ambon ini merupakan salah satu usaha untuk mengkombinasikan serta untuk menambah suasana hati anak-anak muda di Ambon kepada musik. Pendekatan metafora dalam mendesain biasanya dilakukan dengan menganalogikan suatu benda. Dalam mencari suatu bentuk arsitektur ketika merancang, tidak jarang seorang desainer menggunakan analogi dari sebuah benda baik yang bersangkutan dengan objek maupun tidak bersangkutan dengan objek dan diterjemahkan ke dalam bentuk-bentuk arsitektur. Dengan melakukan ini, desainer memindahkan karakter pada benda yang sebelumnya ke dalam arsitektur, sehingga bentuk arsitektur yang muncul adalah penggambaran dari karakteristik benda tersebut. Dengan memperhatikan fungsi dari objek yaitu sekolah seni musik maka benda yang akan di analogikan juga pastinya mempunyai sifat dan karakter yang sama tentang musik. Seperti memakai fasade bangunan dengan bentuk piano dan alat musik lainnya.

2. Kajian Tema Secara Teoritis

) Pengertian Metafora Secara Umum

Metafora berasal dari bahasa Latin yaitu “*Methapherein*” yang terdiri dari 2 buah kata yaitu “*metha*” yang berarti: setelah, melewati dan “*pherein*” yang berarti: membawa. Secara etimologis diartikan sebagai pemakaian kata-kata bukan arti sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan dan perbandingan

) Menurut Aristotle

“*Metafora*” adalah memberi nama pada sesuatu yang menjadi milik sesuatu yang lain; pemindahan dari genus menjadi spesies, atau dari spesies menjadi genus, atau dari spesies menjadi spesies atau pada dasar analogi... bahwa dari analogi terdapat empat istilah yang sangat berhubungan, yaitu yang kedua (B) menuju yang pertama (A) sebagaimana yang keempat (D) menuju yang ketiga (C), untuk itu kemudian secara metafora meletakkan D sebagai pengganti B dan B sebagai pengganti D. Aristotle juga mengatakan, “Metafora memberi gaya, kejernihan, daya Tarik dan berbeda dari yang lain: dan ini bukanlah hal yang penggunaannya bisa diajarkan oleh satu orang ke orang yang lain”. Dimana Aristoteles memberikan dua pengertian terhadap metafora:

1. Benda a contoh: Toko makanan yang sekilas mirip donut, merupakan aplikasi dari metafora sebagai benda. Dengan adanya toko makanan, orang ingat donut.
2. Kegiatan a metafora sebagai kegiatan, inilah oleh Abel dijabarkan lebih jauh ke dalam arsitektur

Dari definisi yang telah dipaparkan oleh Aristotle tersebut, bisa disimpulkan bahwa *metafora* adalah pendefinisian sesuatu dengan sesuatu yang lain atau bisa juga dikatakan

sebagai bentuk perumpamaan. “*Arsitektur Metafora*” adalah mengidentifikasi suatu bangunan arsitektural dengan pengandaian sesuatu yang abstrak sehingga setiap pengamat akan mempunyai persepsi masing–masing sesuai dengan persepsi yang timbul pada saat pertama kali melihat bangunan tersebut. Melalui *metafora*, imajinasi perancang bisa diuji dan dikembangkan. Mereka yang memiliki daya imajinasi yang tinggi tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakan metafora, bahkan “*metafora*” akan semakin memperluas dan memperdalam daya imajinasi mereka.

) **Menurut Anthony C. Antoniades, 1990 dalam “*Phothic 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.⁵

) **Kategori Metafora**

1. INTANGIBLE METAPHOR (Metafora yang tidak bisa diraba)

Yang termasuk dalam kategori ini misalnya suatu konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus (individual, naturalis, komunitas, tradisi dan budaya). Dalam penerapannya pada desain arsitektur, adalah lebih menggunakan sifat-sifat non fisik daripada sifat fisik yang tampak pada suatu hal untuk diterapkan pada bangunan.

2. TANGIBLE METAPHORS (Metafora yang dapat diraba)

Dapat dirasakan dari suatu karakter visual atau material (rumah sebagai istana, atap kuil sebagai langit). Lebih mudah untuk diraba, karena lebih bersifat fisik, yaitu sebuah arsitektur menampilkan sifat fisik dari sesuatu yang lain.

3. COMBINE METAPHORS (Penggabungan antara keduanya)

Dimana secara konsep dan visual saling mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dan dasar. Jadi dalam merancang bukan hanya menampilkan sifat-sifat fisik dari subyek yang lain, tapi juga sifat non fisiknya. Kategori ini merupakan kategori yang paling sulit untuk diterapkan.

) **Beberapa kelebihan menggunakan Arsitektur Metafora**

1. Penggalan bentuk-bentuk arsitektur yang lebih baik, yang tidak hanya terbatas pada platonis, fungsionalis, dan sebagainya
2. Memberi peluang untuk melihat suatu karya dalam sudut pandang lain.
3. Membawa pikiran seseorang ke suatu hal yang belum diketahui

V. ANALISIS PERANCANGAN

Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang dan fasilitas di sekolah Seni Musik ini ditentukan dari rancangan yang diambil sehingga menghasilkan output kebutuhan ruang pada tabel seperti berikut:

⁵ *Anthony C. Antoniades, 1990 dalam “Phothic Of Architecture”*

No	Klasifikasi pelaku	Alur kegiatan pelaku	Kebutuhan Ruang
1	Kepala sekolah - memeriksa seluruh kegiatan - membuat laporan akhir	- Parkir - datang - briefing - makan/minum - istirahat - ibadah - MCK	- Parkiran - Entrance, lobby - Ruang rapat - Café, foodcourt - Area santai - Mushola/ruang ibadah - WC/toilet
2	Kepala Jurusan - melakukan koordinasi belajar dan pembagian tugas serta tanggung jawab belajar mengajar guru sekaligus pelatih dalm kelas masing-masing	- parkir - datang - pulang - briefing - rapat - makan/minum - istirahat - ibadah - MCK	- Parkiran - Entrance, lobby - Entrance - Ruang briefing - Ruang rapat - cafe, foodcourt - tempat santai - mushola/tempat ibadah - WC/toilet
3	Sekretaris Mengerjakan pekerjaan untuk membantu General manager/kepala sekolah	- parkir - datang - briefing/rapat - pulang - makan/minum - istirahat - ibadah - MCK	- Parkiran - Lobby, entrance - Ruang briefing - Entrance - Café, foodcourt - Tempat santai - Mushola/tempat ibadah - WC/Toilet
4	Staff administrasi - Mengurus segala jenis administrasi di sekolah musik Mengawasi keluar dan masuknya surat-surat dari kantor	- Parkir - Datang/pulang - Briefing - Makan/minum - Istirahat - Ibadah - MCK	- Parkiran - Entrance/ lobby - Ruang rapat - cafe/ foodcourt - tempat santai - mushola/tempat ibadah - WC/Toilet
5	Service Aktivitas bersih-bersih dalam dan ruang ruangan sekolah musik.	- Parkir - Datang/pulang - Briefing - Makan/minum - Istirahat - Ibadah - MCK	- Parkiran - Entrance/ lobby - Ruang rapat - Cafe/ foodcourt - Tempat santai - Mushola/ tempat ibadah - WC/Toilet
6	Keamanan menjaga aktivitas keamanan di sekolah musik.	- Parkir - Datang/pulang - Briefing - Makan/ minum - Istirahat	- Parkiran - Entrance/ lobby - Ruang rapat - cafe/ foocourt - tempat santai

		- MCK	- WC/ Toilet
7	- Pengunjung - Siswa anak-anak - Siswa remaja, dewasa - Orang Tua	- parkir - datang/pulang - makan/minum - istirahat - ibadah - MCK	- Parkiran - Enterance, lobby, ruang studio,rg. kelas - Cafe/ foodcourt - Tempat santai - Mushola/ tempat ibadah - WC/Toilet
8	Cleaning service - Membersihkan seluruh ruangan yang ada di dalam ruangan dan luar ruangan sekolah musik	- Parkir - Datang/pulang - Briefing - Makan/minum - Istirahat - Ibadah - MCK	- Parkiran - Enterance/ lobby - Ruang rapat - Cafe/ foodcourt - Tempat santai - Mushola/ tempat ibadah - WC/ Toilet
9	Guru/ pengajar Mengajar, membuat laporan	- Parkir - Datang/pulang - Rapat/briefing - Mengajar - Makan/minum - Istirahat - Ibadah - MCK	- Parkiran - Enterance/ lobby - Ruang rapat - Studio/ ruang kelas - Cafe/ foodcourt - Tempat santai - Mushola/ tempat ibadah - WC/Toilet
10	Mechanical memperbaiki listrik dan mengontrol system utilitas pada sekolah musik	- Parkir - Datang/pulang - Bekerja - Makan/minum - MCK	- Parkiran - Enterance, pintu masuk - Area sekolah, Rg.M.E - Foodcourt - WC/ Toilet

Analisa Luas/ Dimensi Tapak

Total Luas Tapak (TLS) = 30.554 m² = 3 Ha

□ Luas Sempadan Jalan (GSJ) = $\frac{1}{2} \times \text{Lebar Jalan} + 1 \text{ m}$
= $\frac{1}{2} \times 8 \text{ m} + 1 \text{ m}$
= 5 m

GSJ = 5 m × 17.20
= 86 m²

Total garis sempadan jalan = 86 m²

□ Luas sempadan bangunan = 10 meter

GSB 1 = 10 m × 13.41 m
= 294 m²

GSB 2 = 10 m × 25.73 m
= 257 m²

GSB 3 = 10 m × 13.62

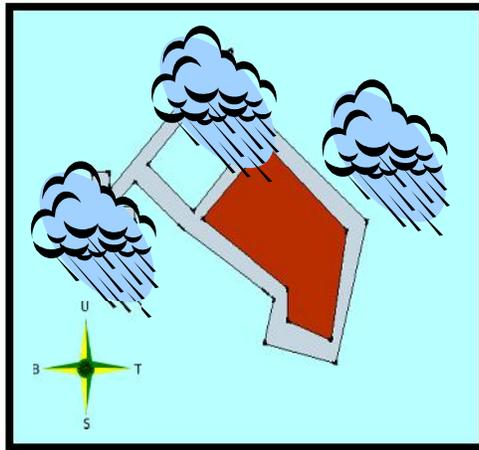
Total = 136 m²
 = 527.6 m²
 Luas Site Efektif (TLSE) = TLS – Luas sempadan
 = 30.554 m² – 527.6 m²
 = 30.026.4 = 3 Ha
 Koefisien dasar bangunan (KDB/BCR) = 50 % x luas tapak
 = 50% x 30.554 m²
 = 15.277 m²
 Koefisien luas bangunan (KLB/FAR) = 200% x Luas tapak
 = 200% x 30.554 m²
 = 60.000 m²
 Ketinggian bangunan = KLB – KDB
 = 61.108 – 15.000
 = 3 - 4 Lantai



Analisa Tapak dan Iklim

Secara geografis pulau ambon dikelilingi oleh laut menyebabkan kota ambon mengalami iklim Tropis dan iklim musim. Yaitu musim barat dan musim timur musim barat berlangsung pada bulan desember sampai dengan maret musim timur pada bulan mei sampai bulan oktober.

Hasil Analisa: - Karena Ambon memiliki curah hujan yang tinggi, maka akan dilakukan peletakkan saluran drainase disekitar bangunan agar menampung jumlah debit air yang turun

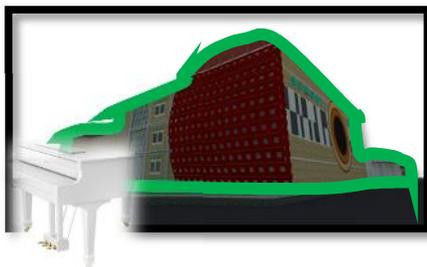


- Melakukan penanaman pohon serta vegetasi disekitar tapak agar ketika air hujan turun akan diserap oleh tanaman maupun pohon-pohon tersebut.
- Menggunakan penutup bangunan seperti kanopi untuk melindungi bangunan dan para penggunanya ketika air hujan turun.
- Meninggikan bangunan dari dasar tanah untuk mencegah naiknya debit air hujan yang tertampung

VI. KONSEP UMUM PERANCANGAN

1. Konsep Penerapan Tema Pada Rancangan

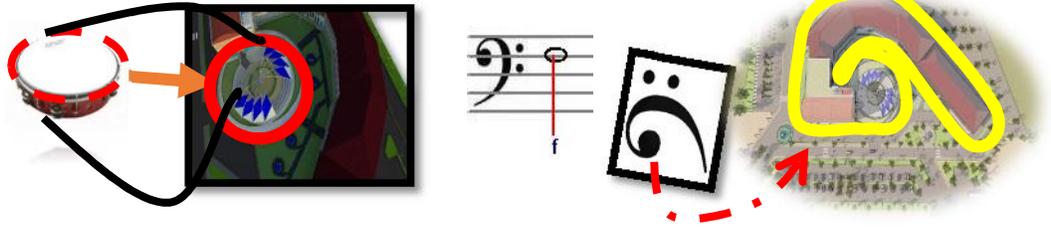
Mengacu pada tema arsitektur metafora dengan objek perancangan sekolah seni musik perancang memakai beragam jenis alat musik untuk dijadikan pola dan bentuk massa bangunan seperti berikut.



Pola Dasar membentuk seperti Sebuah Grand Piano. Kokoh utuh Berbentuk persegi.

Massa Utama

Berbentuk bulat yang dimetaforakan berbentuk seperti rabanna. Rabanna merupakan alat musik tradisional maluku atau tepatnya di ambon. Yang. Masuk dalam kategori musik ansamble. Yang dimaikan dengan tifa rabanna dan totobuang.

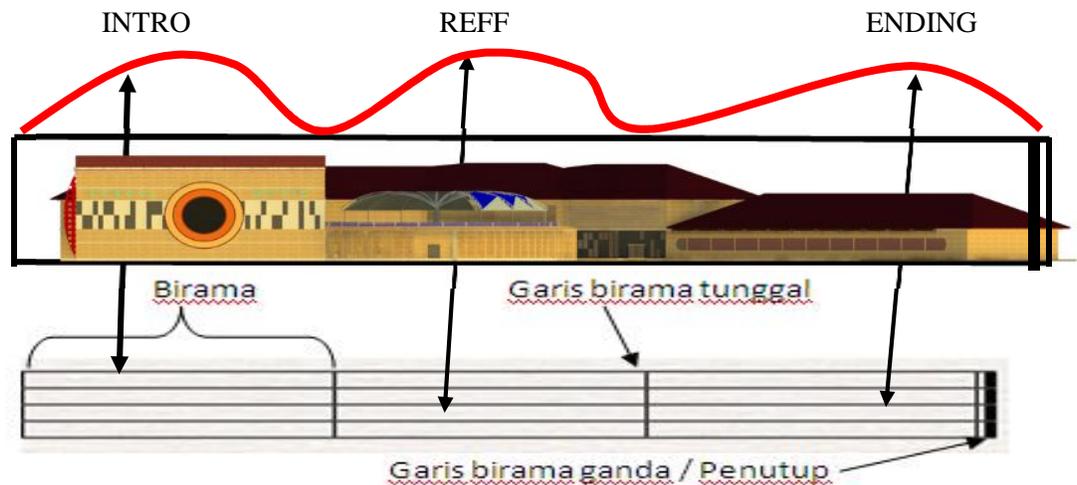


Adaptasi bentuk tampak atas dari not F atau yang biasa disebut dengan Bass Cleff.

Kunci F adalah kunci yang biasa digunakan untuk menuliskan nada-nada rendah, maka kunci F disebut juga kunci Bass. Letak kunci F pada garis paranada ada di garis keempat, maka menunjukkan nada F di garis keempat. Letak nada di garis paranada dengan kunci F

- > Kunci F untuk menuliskan nada rendah (Alto, Tenor, Bariton)
- > Nada yang terletak pada garis ke 4 adalah nada f

• Konsep ini sebagai salah metafora yang tidak bisa diraba atau intangible metofara dimana massa bangunan mengikuti konsep pola birama pada sebuah lagu dimulai dengan intro masuk pada reff dan kemudain berakhir pada ending sebuah lagu.



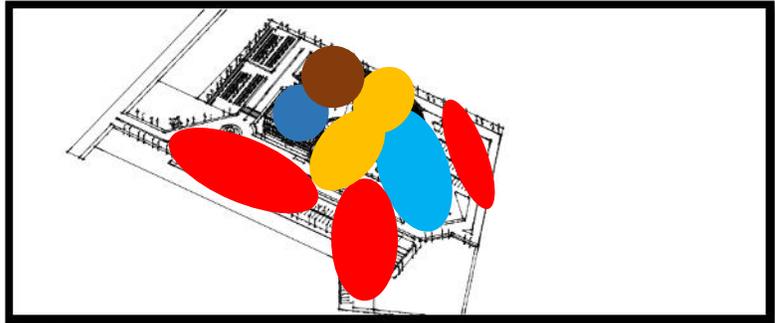
kenapa dikatakan intro, reff, dan outro dikarenakan perancang sengaja menghubungkan sesuatu yang ada di dalam maupun luar objek dengan pola birama musik itu sendiri misalnya

- 1.Intro: pada intro penghubungnya dengan objek adalah jalan masuk utama site. Yang artinya pengenalan sebuah lagu atau sebuah objek.
- 2.Reff: artinya pengulangan, penghubungnya dengan objek dimana pada objek sekolah musik massa bangunannya sebagai center poin dibuat jalur untuk bisa dilalui dari berbagai arah misalnya dari arah belakang site, depan site, kiri site, dan kanan site. Sama halnya dengan sebuah lagu reff mempunyai peran penting yaitu sebagai jembatan antara intro dan outro.
- 3.Ending: kenapa dikatakan ending bukan outro karena outro adalah akhir sebuah lagu yang hanya berisi instrumen musik saja. Sedangkan ending berfungsi sebagai penutup sebuah lagu agar lagunya berakhir lancar. Hubungannya dengan objek dimana pada masa bangunan ending

dibuatkan kelas musik yang sudah ditentukan sebagai penutup dari konsep sekolah musik yang sudah direncanakan ini.

2. Konsep Zoning

KETERANGAN
SERVIS
PRIVAT
PUBLIK
SEMI PUBLIK
SEMI PRIVAT



Zona public dimanfaatkan sebagai:

- Waterfront
- Parkir
- Sirkulasi
- Taman

Zona semi publik dimanfaatkan sebagai:

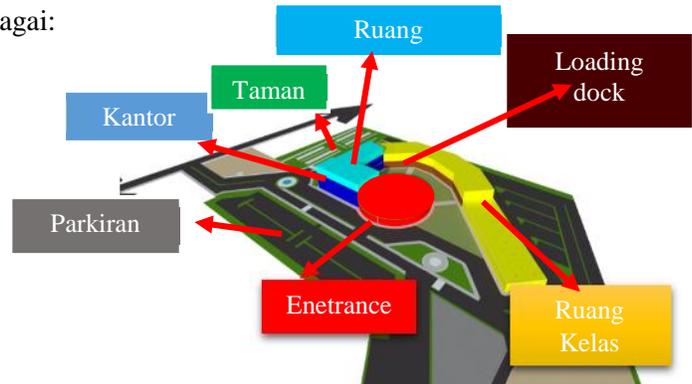
- Main entrance bangunan
- Ruang tamu orang tua murid
- Lobby
- Ruang informasi

Zona semi privat:

- Ruang kelas musik

Zona service dimanfaatkan sebagai:

- Ruang utilitas
- Gudang
- Loading dock

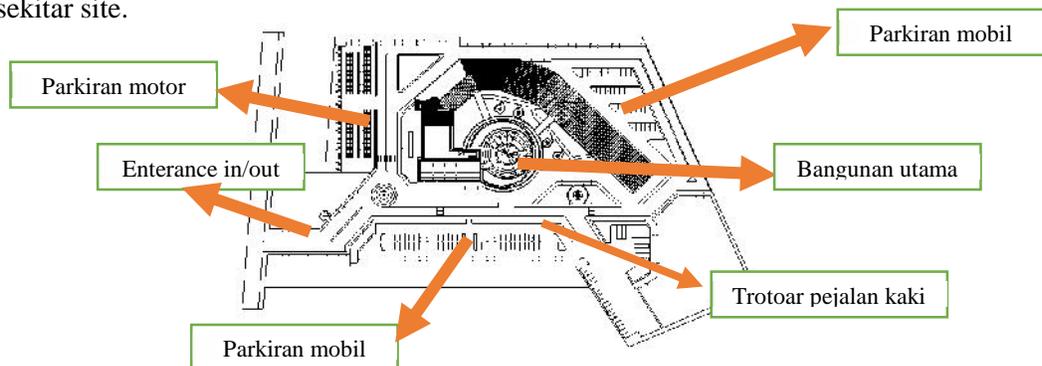


Gambar 3D Zoning

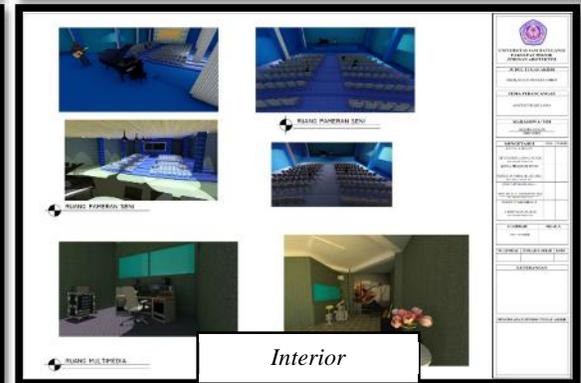
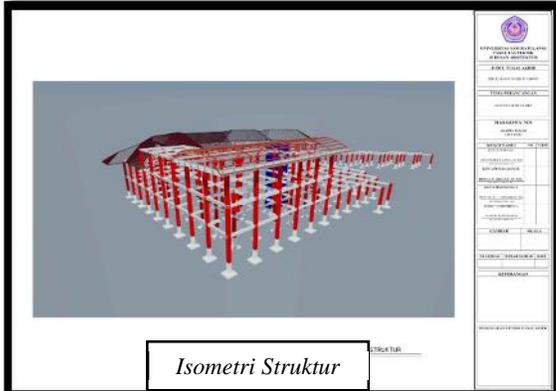
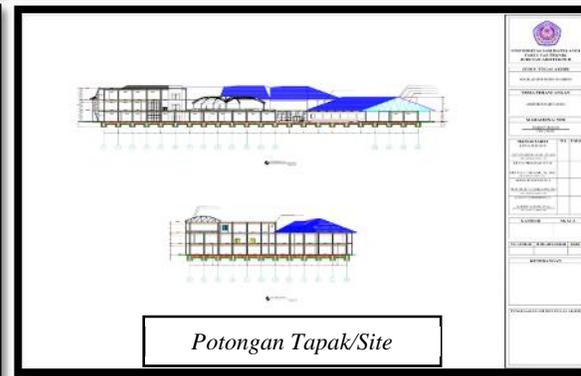
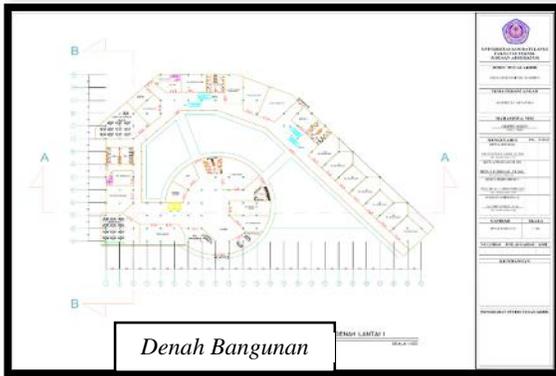
3. Konsep Entrance dan Sirkulasi

Terdapat satu jalur entrance masuk dan keluar untuk kendaraan

Dengan dua tempat parkir yang berbeda, satu jalur entrance keluar untuk pejalan kaki serta beberapa trotoar pejalan kaki yang akan di rencanakan berada di di sekitar bangunan utama dan di sekitar site.



VII. HASIL PERANCANGAN



VIII. PENUTUP

Kesimpulan

Pembangunan objek Sekolah Seni Musik ini dapat dicapai dengan melihat kebutuhan masyarakat di suatu wilayah yang memiliki bakat-bakat di bidang Musik. Perancangan ini juga dibuat dengan satu alasan agar Kota Ambon menjadi Kota Musik Dunia pada Tahun 2019 nanti.

Penerapan tema Arsitektur Metafora sendiri adalah memberikan suatu daya tarik baru dalam dunia Arsitektural bagi kota Ambon yang menghadirkan beberapa bentuk estetika bangunan dengan unsur-unsur analogi maetafora sehingga bangunan Sekolah musik ini menjadi indah.

DAFTAR PUSTAKA

Acoustics Series Edited by Moises Levy and Richard Stern

Badan Pusat Statistik Kota Ambon 2014

Duerk, Donna P. 1993. Architectural Programming; *“Information Management for Design”*. New York; Van Nostrand Reinhold.

Ernst Neufert. Edisi 1. *“Data Arsitek jilid 1 & 2”*

Hamalik, Oemar. 2008. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara

<https://www.ambon.go.id/keadaan-geografis>

<https://openlibrary.org>

<https://data.go.id/dataset/dem-srtm30-indonesia>

Isa, I. M. (1988) analisa besaran ruang musik. pedoman membuat tugas akhir ISI.

Kindangen, J. 2017. Pendingin Pasif Untuk Arsitektur Tropis Lembab

Yogyakarta: Penerbit Deepublish.

Marshall Long.2006. Architectural Acoustic.From theApplications of Modern Acoustics Series Edited by Moises Levy and Richard Stern

M. A. Fitriady 2015. *“Komposisi Musik dan Aransemen Brass Section Grup Band Aimee”* Jurnal Tugas Akhir. Program Studi Seni Tari Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.

Pujowati, J. 2010. *“Solo Sci_Tech Exhibition Centre: dengan penekanan Arsitektur Metafora”* Jurnal Tugas Akhir. Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret: Surakarta.

Sabaruddin, Arief. 2013. *“Persyaratan Teknis Bangunan”* Depok: Griya Kreasi (Penebar Swadaya Grup)

Snyder, James C.& Catanese, Anthony J. 1989. Pengantar Arsitektur. Erlangga. Jakarta.

Time Saver Building for Designer

www.archdaily.com