BAB IV

Perancangan Iterior Bandung Death Metal Hall

4.1 Deskripsi Tema dan Konsep

A. Tema

Seperti yang telah di bahas pada bab 1 tema yang di ambil dalam Perancangan Interior Bandung Death Metal Hall adalah pengambilan kalimat *"Panceg Dina Galur/babarengan Ngajaga Lembur Moal Ingkah Najan Awak Lebur"* (Teguh dalam pendirian, bersama-sama menjaga kampung dan persaudaraan. Tidak akan bergeming walaupun badan hancur lebur) yang merupakan petikan dari naskah kuno Amanat Galunggung yang dituliskan *Rakeyan Darmasiksa* (Raja Sunda Kuno yang hidup pada 1175-1297 Masehi). Penggalan kata *Panceg Dina Galur* dijadikan tema mewakili cara berfikir Komunitas *Death Metal* di kota Bandung karena sudah menjadi pedoman dalam menjalankan kehidupan sehari-hari, dengan cara berfikir komunitas itu sendiri yaitu teguh dalam pendirian untuk hidup mandiri serta teguh dalam pendirian dalam menjaga kebudayaan sendiri.

Dari pengambilan tema *Panceg Dina Galur* dengan arti Teguh Dalam Pendirian dapat di implementasikan pada perancangan interior Bandung Death Metal Hall dengan tidak hanya sebagai tempat pertunjukan saja, melainkan sebagai tempat mereka memanfaatkan fasilitas tambahan yang

ada untuk digunakan segbagai tempat membuka usaha dalam mewadahi kemandirian komunitas yang sudah terbentuk.

B. Konsep

Kujang sebagai simbol yang konseptual bagi masyarakat Jawa Barat dan dijadikan logo oleh komunitas Bandung Death Metal Sindikat. Logo dari kujang jenis ciung sendiri akan dijadikan konsep perancangan dimana dalam sejarahnya kujang berasal dari kata *"Kudihyang"* degan akar kata "Kudi" dan "Hyang" yang akan diambil untuk konsep perancangan Bandung Death Metal Hall itu sendiri adalah *Hyang*. Akar kata *"Hyang"* memiliki artian yang di sejajarkan dengan pengertian Dewa, kujang sendiri dalam mitologi sunda memiliki pengertian sebagai pusaka yang mempunyai kekuatan tertentu yang berasal dari Dewa. Dewa yang dimaksud dalam musik *Death Metal* secara umum erat kaitannya dengan *image satanic* tentang kematian, Dewa dalam musik *Death Metal* juga dijadikan suatu tokoh pembawa amarah dengan penggunaan lirik lagu bermaknakan kebencian serta vokal dengan teknik geraman yang ter-implementasi pada pemilihan material dan bentukan yang kasar .

Refleksi kematian dalam musik *Death Metal* secara umum akan di implementasi dengan bentukan yang statis serta permainan *lighting* yang dinamis untuk mewakili amarah dalam musik *Death Metal*, sedangkan mitologi *Hyang* memiliki artian Dewa yang dalam implementasinya membuat konsep dengan gubahan ruang yang terpusat, serta

pengaplikasian *furniture* dan *treatment* yang tidak bersentuhan langsung dengan lantai, dengan pengambilan konsep bentuk yang akan diterapkan diambil dari refleksi bagian dari *congo*/ujung kujang ciung, pengambilan bentuk dari *congo*/ujang kujang ciung selaras dengan arti dari tema *"Panceg Dina Galur"* yaitu Teguh Dalam Pendirian karena *congo*/ujung dari kujang sendiri memiliki bentukan dengan sudut yang tajam dan pasti.

Untuk menjawab permasalah yang ada pada perancangan tersebut diambil penggayaan Dekonstruksi, penggayaan tersebut selaras dengan ciri khas dari musik *Death Metal*. Aliran musik *Death Metal* yang cenderung berbeda dari musik lainnya dan mengekang terhadap suatu aturan khusus dirasa selaras dengan penggayaan Dekonstruksi yang memiliki ciri kebebasan dalam bentuk atas struktur formal.

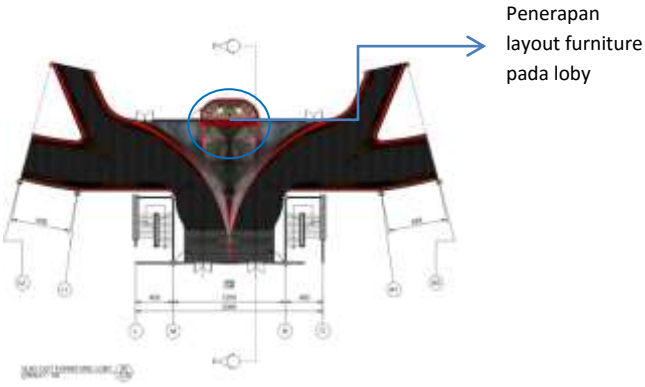
1. Ruang pertunjukan/*hall* menjadi bagian perancangan yang paling utama. Dengan mengacu pada konsep bentuk yang telah di ambil yaitu bentukan dari congo/ujung kujang ciung. Penerapan bentukan yang melekung dengan ujung yang tajam menjadi bagian dari konsep perancangan tersebut. Konsep dari hyang sendiri ter implementasi pada bentukan ruang yang menjualng tinggi ke atas dengan dinding yang menyatatu dengan *ceiling.*

Gambar 4.1 *Ruang Pertunjukan/hall (Maulana, 2018)*

4.2 Implementasi Konsep Perancangan

4.2.1 Konsep *Layout Furniture*

Konsep layout *furniture* yang digunakan pada bagian *loby* berada di tengah antara *gate* pintu masuk, ini bertujuan untuk memudahkan pengunjung dalam mencari informasi dan fokus antara resepsionis terhadap pengunjung yang masuk.

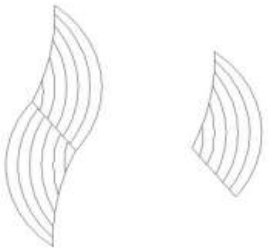


Gambar 4.2 *Implementasi Pada Layuout Loby (Maulana, 2018)*

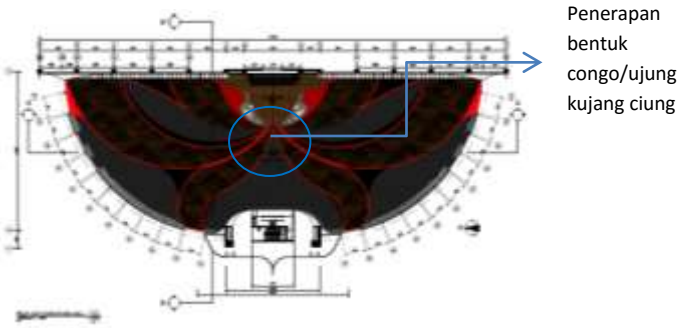
4.2.2 Pola lantai

Dalam perancangan interior Bandung Death Metal Hall. Pola yang digunakan membentuk garis lengkung sesuai dengan refleksi dari pengambilan bagian bentuk *congo*/ujung kujang ciung. dengan

kombinasi penggunaan material serta penggunaan *lighting* sebagai aksen dan berfungsi sebagai penunjuk alur dari sirkulasi pengunjung dengan penggunaan.



Gambar 4.3 *Pola Lantai (Maulana, 2018)*

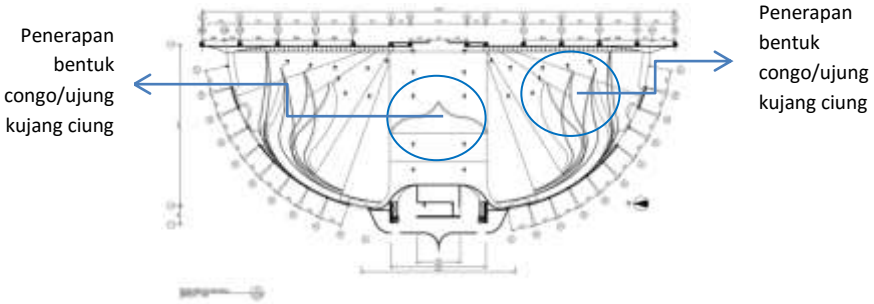


Gambar 4.4 *Penerapan Pola Lantai (Maulana, 2018)*

4.2.3 *Ceiling /Lighting Plan*

Untuk merespon dan menyatukan keterkaitan antara lantai, *lighting/plan* masih menggunakan garis lengkung dan pengaplikasian ketinggian, khusus pada auditorium *lighting/plan* dirancang menyesuaikan konsep bentuk yang telah ada dengan *ceilling* yang menjulang ke atas membentuk suatu *treatment* yang terpusat/tertuju pada suatu objek merujuk dari konsep *Hyang* yang memiliki arti dewa yang menyimpulkan keagungan dengan

memperhatikan layout panggung, penonton yang ada dan memperhatikan sistem akustik yang telah dibuat. Penggunaan material pada beberapa ruangan menggunakan material alami.



Gambar 4.5 *Implementasi Ceiling (Maulana, 2018)*

4.2.4 *Way Finding System*

Way finding system akan diterapkan di bagian *loby* dan koridor menuju area auditorium, hal ini diperlukan karena untuk mempermudah pengunjung dalam menuju fasilitas. *way finding system* akan diterapkan pada dinding yang menyatu dengan ceiling menggunakan modul yang mengikuti konsep perancangan dengan material plat besi dan akrilik agar tahan lama dan tidak mudah rusak, serta menggunakan teknoogi dari *Pint Fospor* berwarna merah yang dapat menyala saat terkena cahaya yang telah dibentuk pada lantai pada setiap koridor. Penerapan *informasion sign* di beberapa titik bagian yang strategis agar pengunjung mengetahui dimana mereka berada dan akan menuju kemana pengunjung selanjutnya.

4.2.5 Konsep Warna

Konsep warna yang di ambil dalam perancangan ini yaitu pengambilan ciri khas dari aliran musik *Death Metal* yang bernuansa gelap dan suasana yang menyeramkan serta warna natural alami yang dijadikan sebagai warna pendukung.

Menurut Lumanto (2015) berpendapat, tidak heran jika berkunjung ke konser metal, 99,9% penontonnya berbaju hitam. Mungkin akan aneh jika penonton konser metal berbaju warna-warni.

konsep warna yang di ambil yaitu:

Gambar 4.6 *Konsep Warna (Maulana, 2018)*

Gambar 4.7 *Implementasi Konsep Warna (Maulana, 2018)*

- **Hitam**

  Hitam merupakan ciri khas dari Death Metal karena terlihat dari pakaian maupun atribut yang dipakai. Selain itu warna hitam melambangkan *elegant*, misterius, kekuatan.

- **Merah**

  Pengambilan warna merah merupakan salah satu aksen Death Metal yang menggambarkan kengerian, amarah, agresivitas, energik dan kegembiraan yang terlihat dari cara menikmati musik death metal.

- **Abu-abu**

  Pengambilan warna abu-abu pada perancangan ini sebagai warna penyeimbang yang netral dan memberikan suasana dingin serta memberikan kesan luas pada ruang, pada implementasinya dihadirkan dari warna asli plester dan besi metal.

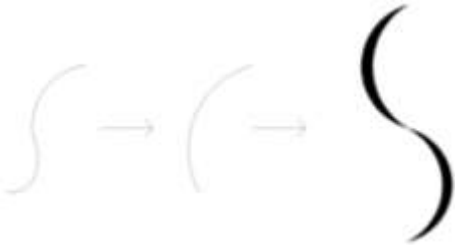
- **Coklat**

  Pengambilan warna coklat merupakan warna penyeimbang karena sifatnya yang netral, warna ini diaplikasikan kepada pengambilan material kayu yang natural.

4.2.6 Konsep Bentuk

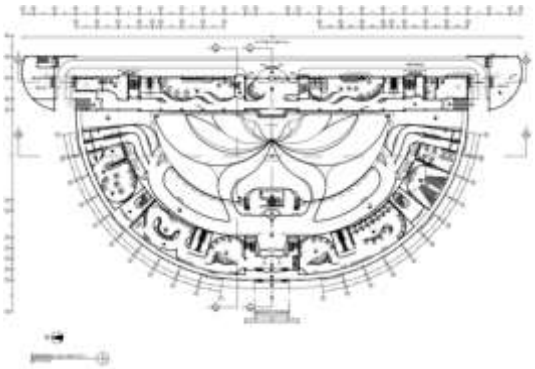
Penerapan konsep bentuk yang di ambil pada perancangan ini tidak terlepas dari logo dari BDMS (Bandung Death Metal sindikat) yang ada pada tema. Kujang sendiri merupakan jati diri masyarakat tatar sunda yang penuh dengan daya magis yang sangat kuat.

Gambar 4.8 *Pengambilan Bagian Congo/ujung dari Kujang Ciung (Maulana, 2018)*

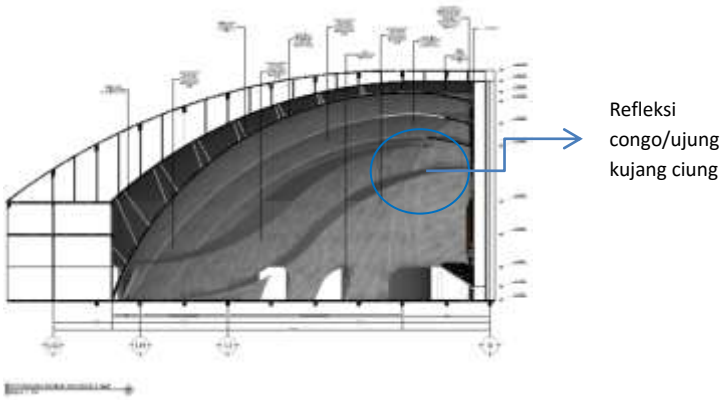


Gambar 4.9 *Bentuk yang Digunakan (Maulana, 2018)*

Pengambilan pada bentuk kujang sendiri yang diambil dari bagian *congo/*ujung kujang ciung. Bentuk ujung kujang ciung yang melengkung melambangkan fleksibelitas, kelincahan dan ke dinamisan serta bentuk tajam mencerminkan keinginan yang kuat. Pada peng-aplikasiannya ada pada gubahan ruang, *treatment ceiling* dan dinding, serta bentukan *furniture.*



Gambar 4.10 *Implementasi Konsep Bentuk Pada Layout (Maulana, 2018)*



Gambar 4.11 *Implementasi Konsep Bentuk Pada Ceiling (Maulana, 2018)*

Gambar 4.12 *Implementasi Konsep Bentuk Pada Perancangan (Maulana, 2018)*

4.2.7 Konsep Material

Berikut tabel material yang digunakan pada perancangan :

NO	MATERIAL	KETERANGAN
1	*Soundbrake Gypsum*	Pengambilah bahan *Soundbrake Gypsum Board* ini diambil mengingat pentingnya sistem akustik pada bagian dinding auditorium untuk meredam suara yan ditimbulkan.
2	Panel MDF berpori	Sama halnya dengan pengaplikasian dari *Gypsum soundproofing* yang bertujuan untuk menahan suara dengan pemasangan standar pabrik baik itu di paku maupun di semen langsung menempel pada dinding.

3	*Concreate*	*Concreate* diambil sebagai salah satu material utama dalam perancangan ini karena memiliki kesan penyeimbang bagi material lainnya yang berwarna lebih gelap.
4	Batu alam	Batu alam digunakan pada bagian ruangan agar pengunjung tidak terpeleset saat melaluinya mengingat batu alam memiliki *texture* yang kasar pada permukaannya.
5	Panel Alummanium Komposit	Panel alummanium komposit digunakan pada beberapa dinding bagian ruangan, dipilih karean kekuatannya yang lama.
6	*Multipleks*	Material multipleks digunakan untuk membuat sebuah partisi, *custom furniture* maupun *treatment* tertentu dalam sebuah ruangan.
7	Hpl	Hpl digunakan sebagai material pelapis dari penggunaan material multipleks karena dirasa mudah di terapkan dengan memiliki berbagai farian *texture*.
8	*Fiber*	Penggunaan material dari serat *Fiber* dipakai untuk membuat bentukan pada *treatment* panggung dan treatment lainnya.
9	Plat besi	Plat besi digunakan pada beberapa bagian dinding untuk membuat suatu *treatment* dan digunakan sebagai base *treatment* lainnya.
10	Granit	Penggunaan material granit hitam diterapkan pada bagian auditorium, loby dan beberapa bagian ruangan lain karena memiliki kesan *elegant.*

Tabel 4.1 *Material yang Digunakan (Maulana, 2018)*

4.2.8 Konsep Furniture

Konsep *furniture* yang dipakai dalam perancangan pada Bandung Death Metal Hall ini harus memiliki tingkat ketahanan yang tinggi mengingat sifat pada perancangan *public space* dengan latar

belakang setiap orang berbeda serta penggunaan bahan-bahan yang aman serta memperhatikan segi ergonominya untuk membuat penggunanya merasakan kenyamanan.

Pengambilan konsep furniture yang akan di ambil:

Gambar 4.13 *Desain Furniture (Maulana, 2018)*

4.3 Teknis Perancangan

4.3.1 Teknis Pencahayaan

Ada beberapa pengaplikasian yang digunakan pada perancangan ini yang dibagi menjadi dua yaitu pencahayaan secara general dan pencahayaan secara dekorasi atau pendukung kesan ruang *Death Metal sendiri.*

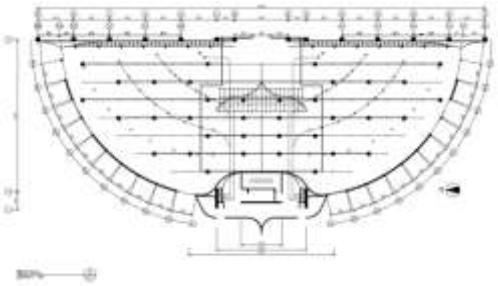
Lighting yang dipakai diantaranya :

1) *Downlight (general)*

   Untuk penerangan general yang digunakan hampir seluruh ruangan menggunakan jinis *downlight* dengan jenis lampu *LED* agar tidak terasa panas pada saat banyak pengunjung dan lebih hemat *energy*.

Gambar 4.14 *Downlight*

(Sumber: Google, di akses 23 April 2018)



Gambar 4.24 *Penerapan Lighting Pada Auditorium (Maulana, 2018)*

2) LED Strip (dekorasi)

LED Strip digunakan pada untuk beberapa aksen seperti pada aksen ceiling, dinding dan lantai yang bertujuan untuk penegasan .

Gambar 4.15 *LED Strip*

(Sumber: Google, di akses 23 April 2018)

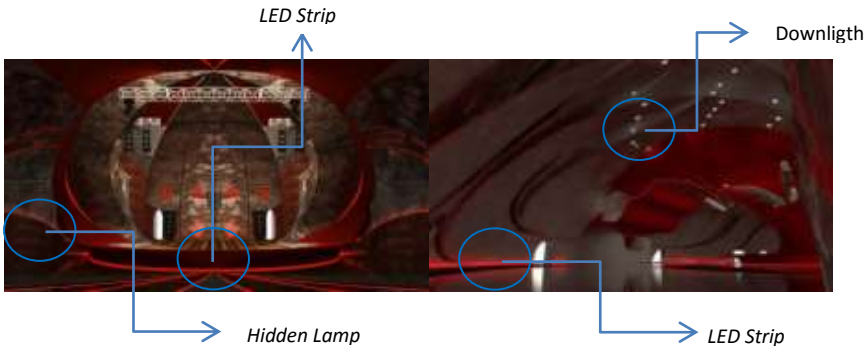
3) *Spotlight* (dekorasi)

Penggunaan lampu *spotlight* digunakan untuk menampilkan *reflektor* lampu sorot yang memiliki fungsi refraksi yang kuat

dengan konsentrasi cahaya dapat menyoroti atau menekankan objek dan material yang dipakai dengan memantulkan cahaya ke dinding dengan keuntungan tidak menyilaukan.

4) *Hidden lamp* (dekorasi)

Hidden lamp digunakan untuk menambah kesan dramatis pada beberapa ruangan, terutama pada bagian *loby* menuju auditorium, selain itu berfungsi sebagai *sign sytem.* Dengan jenis lampu LED strip.



Gambar 4.16 *Penerapan Lighting Pada Auditorium (Maulana, 2018)*

4.3.2 Teknis Penghawaan

Dalam mendukung kenyamanan pada perancangan Bandung Death Metal Hall, pada bagian ruangan-ruangan yang tidak terlalu tertutup menggunakan penghawaan alami dan buatan. Karena pada ruangan auditorium bersifat tertutup dan terdapat pengunjung yang banyak digunakan sistem penghawaan buatan dengan *AC Central* guna membuat suhu udara merata dengan tambahan kipas angin sebagai alat untuk mempercepat pergerakan udara.

4.3.3 Teknis Keamanan

a) Konsep keaman yang diterapkan pada perancangan Bandung Death Metal Hall terbagi menjadi beberapa bagian yaitu:

1) Sistem keamanan aktif

- *Fire hydrant*
- *Fire extingguisher*
- *Fire sprinkel*
- *Smoke ditectore*
- *Fire alarm*

2) Sistem pencegahan pasif

- Pintu masuk yang besar untuk masuk banyak orang
- Tangga darurat
- Alat bantu darurat
- Penunjuk jalur evakuasi
- Komunikasi darurat
- Pintu darurat
- Lampu darurat

b) Konsep keamanan kejahatan

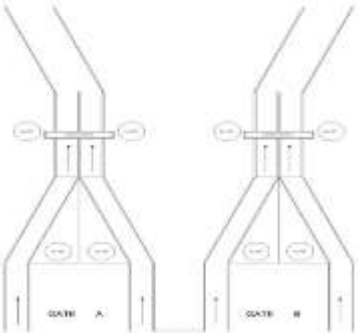
Pada konesep keamana secara menyeluruh menggunakan kamera CCTV yang dapat mengontrol tindak kriminal.

c) Gate system

Setiap gedung pertunjukan harus memisahkan antara alur masuk menuju pintu masuk yang mengarah pada auditorium dan fasilitas lainnya agar tidak terjadi penumpukan dan mencegah agar tidak terjadi jebol nya pintu masuk.

Sistem keamanan pada pintu masuk auditorium:

- Pengunjung antri pada *Gate A dan Gate B loby* luar
- Pengunjung antri untuk melalui *barcode scane*
- Pengunjung melewati gerbang *brcode scane*
- Pengunjung masuk menuju auditorium



Gambar 4.17 *Gate System (Maulana, 2018)*

Gambar 4.18 *Gerbang Tralis Barcode Scane*

(Sumber: Google, di akses 4 April 2018)