

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Budaya hip hop merupakan sebuah gerakan budaya yang populer dan terus berkembang di berbagai negara sehingga telah menjadi fenomena global sejak kemunculannya di Bronx, New York pada tahun 1970-an. Budaya hip hop sendiri memiliki empat elemen utama yang tidak bisa lepas yaitu, *MCing/rap*, *DJing*, *breakdancing*, dan *graffiti* (Halftimeonline.net, 2024). Dengan empat elemen utama ini hip hop berkembang menjadi sebuah budaya yang mempengaruhi gaya hidup, musik, Bahasa, dan *fashion* di seluruh dunia. Hip hop tidak hanya sebuah bentuk ekspresi seni tetapi juga sebagai alat untuk menyatukan orang dari berbagai latar belakang, menyuarakan ketidakpuasan, sebagai bentuk identitas, dan menyampaikan pesan keadilan.

Indonesia menjadi salah satu negara yang di masuki oleh perkembangan budaya hip hop. Anak-anak muda mulai tertarik dengan budaya hip hop sebagai bentuk kreativitas dan mengespresikan diri secara bebas. Ketertarikan anak-anak muda di Indonesia dapat dilihat dari salah satu musisi hip hop asal Indonesia yang sudah mendunia yaitu rapper Rich Brian yang telah memberi pengaruh yang besar bagi perkembangan budaya hip hop di Indonesia. Sebelum munculnya Rich Brian sudah ada musisi hip hop di Indonesia seperti Iwa K, Saykoji, dan Yacko.

Namun, pergerakan budaya hip hop di Indonesia sendiri sangat sulit karena masih kurangnya fasilitas yang mendukung perkembangan budaya hip hop di Indonesia. Sebagai salah satu musisi hip hop di Indonesia Tuan Tigabelas mengatakan bahwa Indonesia masih kekurangan fasilitas hip hop, sehingga musik hip hop di Indonesia bergerak di bawah tanah (CNN Indonesia, 2019). Hal ini yang membuat hip hop terkadang tidak terlihat oleh publik secara luas dan hanya nama-nama besar saja yang terlihat.

Salah satu kota yang memiliki pergerakan hip hop adalah Bandung, hip hop telah tumbuh menjadi subkultur yang kuat, dengan banyak komunitas yang mulai muncul dan aktif berpartisipasi dalam berbagai aspek budaya ini, seperti IMPARTAIRIAL, Bandung *Street Dance Community*, dan Burn The Flowers Bandung. Selain

komunitas ada beberapa *event* yang sering di selenggarakan di Bandung seperti, RAP COMPETITION, GOODFELLOWZ – BANDUNG HIPHOP FEST, dan ALWAYS KNOWN AS EXHIBITION. Hal ini juga didasari oleh karakteristik unik Bandung sebagai kota seni dan budaya, bahkan kota Bandung tergabung dalam jaringan kota kreatif dunia oleh UNESCO (Kemlu, 2022).

Dengan adanya pergerakan budaya hip hop di Bandung, maka dibutuhkan fasilitas untuk pertunjukan budaya hip hop yang meliputi penampilan empat elemen utama yaitu, *MCing/rap*, *DJing*, *breakdancing*, dan *graffiti*. Penyediaan fasilitas yang memadai untuk pertunjukan budaya hip hop dapat membantu komunitas hip hop maupun pelaku hip hop untuk dapat terus berkarya, berkolaborasi dan mengekspresikan diri dengan menampilkan karya mereka kepada publik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap budaya ini. Dengan membuat fasilitas yang inklusif dan inspiratif serta terintegrasi dengan baik, diharapkan dapat menciptakan ruang yang aman, kreatif, dan bermanfaat bagi perkembangan hip hop di Indonesia terutama di kota Bandung.

I.2 Fokus Permasalahan

1. Hip hop memiliki empat elemen utama dengan karakteristik dan kebutuhan yang berbeda yaitu, *MCing/rap*, *DJing*, *breakdancing*, dan *graffiti*, sehingga dibutuhkan fasilitas pertunjukan yang memadai dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan untuk menampilkan keempat elemen utama tersebut.
2. Dalam membuat fasilitas pertunjukan hip hop banyak hal-hal yang perlu di perhatikan seperti masalah keamanan, sirkulasi, pencahayaan, dan akustik ruang sehingga dapat meningkatkan kualitas pertunjukan Hip hop bagi penampil maupun penonton.
3. Hip hop telah berkembang menjadi sebuah budaya yang memiliki ciri khas dan citra tersendiri.

I.3 Permasalahan Perancangan

1. Bagaimana membuat fasilitas pertunjukan untuk menampilkan keempat elemen utama hip hop yang meliputi *MCing/rap*, *DJing*, *breakdancing*, dan *graffiti* yang memadai dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhannya ?

2. Bagaimana membuat fasilitas yang dapat meningkatkan kualitas pertunjukan Hip hop bagi penampil maupun penonton dengan memperhatikan masalah keamanan, sirkulasi, pencahayaan, dan akustik ruang ?
3. Bagaimana membuat fasilitas pertunjukan yang mencirikan citra budaya hip hop ?

I.4 Ide dan Gagasan Perancangan

Dari permasalahan yang telah disebutkan muncul gagasan untuk membuat sebuah fasilitas yang dapat menjadi wadah untuk mendukung perkembangan budaya hip hop. Fasilitas ini merupakan fasilitas pertunjukan untuk penampilan budaya hip hop yang meliputi *MCing/rap*, *DJing*, *breakdancing*, dan *graffiti*. Fasilitas ini akan menjadi fasilitas kolaboratif dimana keempat elemen utama hip hop dapat melakukan pertunjukan atau menampilkan karya mereka secara bersamaan dalam satu area. Fasilitas yang akan dibuat seperti area pertunjukan utama yang digunakan untuk melakukan pertunjukan dengan skala yang besar seperti *event-event* hip hop atau kompetisi hip hop. Didalam area pertunjukan utama terdapat panggung musik yang digunakan untuk pertunjukan *MCing/rap* dan *DJing*, *Dance floor* yang digunakan untuk pertunjukan *breakdance* dan *graffiti wall* yang merupakan area yang digunakan untuk pertunjukan *graffiti*. Terdapat area komunal yang memiliki fasilitas bar fasilitas duduk untuk bersantai dan berdiskusi. Selain itu, area komunal juga dapat digunakan untuk melakukan pertunjukan dengan skala yang kecil seperti *battle dance*, *rap battle*, *graffiti spot*, dan *DJ area* bagi pengunjung maupun komunitas yang ingin melakukan pertunjukan dan dapat di tonton oleh pengunjung lain. Fasilitas kolaboratif ini bertujuan untuk memperkuat empat elemen utama pada budaya hip hop serta meningkatkan semangat dalam berkarya dan berkolaborasi sehingga dapat saling terhubung satu sama lain.

Untuk membuat fasilitas pertunjukan yang dapat menampilkan keempat elemen utama hip hop yaitu *MCing/rap*, *DJing*, *breakdancing*, dan *graffiti*, diperlukan perencanaan yang mendetail agar dapat meningkatkan kualitas pertunjukan Hip hop bagi penampil maupun penonton. Setiap elemen utama memiliki kebutuhan yang berbeda sehingga dalam membuat fasilitas kolaboratif harus memperhatikan

kebutuhan dari setiap elemen utama. Membuat sistem pencahayaan yang dinamis dan dapat di atur untuk dapat mendukung dan menciptakan suasana yang sesuai untuk setiap elemen. Menggunakan sistem akustik pada area pertunjukan untuk mencegah kebocoran suara dan untuk memaksimalkan suara yang berada di dalam. Membuat panggung dengan ukuran dan bentuk yang sesuai untuk kebutuhan peralatan *DJing* serta untuk memberikan ruang yang cukup bagi *MC/Rapper* dapat bergerak dan berinteraksi dengan penonton. Adanya penghawaan yang baik untuk mengatasi asap dari cat semprot dan memberikan kenyamanan bagi penonton maupun seniman. Pada panggung *breakdance* harus menggunakan lantai dengan material yang aman dan nyaman seperti vinyl atau karpet khusus untuk menari. Memasang panel atau dinding yang dapat di ganti pada area pertunjukan *graffiti* sehingga dapat digunakan kembali. Membuat area penonton yang luas dengan lantai yang nyaman untuk penonton berdiri dan bergerak pada area pertunjukan. Menambahkan efek visual seperti *LED screens* untuk menambahkan elemen visual yang menarik dan mendukung pertunjukan. Membuat sirkulasi dan akses yang jelas dan nyaman dengan membedakan akses masuk dan akses keluar untuk penampil maupun penonton sehingga tidak terjadi penumpukan pada satu area.

Budaya hip hop lahir dari pesta-pesta kecil yang dibuat oleh orang-orang Afrika-Amerika di sudut-sudut Kota New York pada tahun 1970-an yang disebut sebagai *block party*. Pesta-pesta kecil ini merupakan bentuk kreatifitas dan kebebasan dalam berkarya dan menyuarakan pendapat. Pada awalnya pesta-pesta ini hanya sebuah pesta musik saja, namun karena semakin banyak *block party* yang dibuat sehingga banyak orang-orang yang tertarik dan ikut ke pesta ini dari berbagai latar belakang dan saling berkolaborasi, seperti *breakdance* dan *graffiti* yang telah menjadi elemet utama hip hop. Sekarang hip hop bukan hanya sebuah musik tetapi telah berkembang menjadi sebuah budaya yang identik dengan kreatifitas, kebebasan, dan kolaborasi dalam berkarya, sehingga fasilitas ini akan dibuat untuk dapat mencerminkan budaya hip hop tersebut.

I.5 Maksud dan Tujuan

Perancangan ini bertujuan untuk membuat fasilitas yang dapat memfasilitasi pertunjukan budaya hip hop yang meliputi penampilan keempat elemen hip hop

yaitu *MCing/rap*, *DJing*, *breakdancing*, dan *graffiti*. Fasilitas ini akan menjadi fasilitas kolaboratif dimana keempat elemen utama hip hop dapat melakukan pertunjukan atau menampilkan karya mereka secara bersamaan. Fasilitas kolaboratif ini bertujuan untuk memperkuat empat elemen utama pada budaya hip hop serta meningkatkan semangat dalam berkarya dan berkolaborasi sehingga dapat saling terhubung satu sama lain yang pada akhirnya dapat meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap budaya ini. Fasilitas yang akan dibuat seperti, area pertunjukan utama yang digunakan untuk acara atau *event* hip hop dengan skala yang besar dan didalamnya menampilkan pertunjukan keempat elemen utama hip hop. Area komunal yang berisi fasilitas duduk, area bar, dan dapat digunakan untuk area pertunjukan dengan skala yang kecil seperti *battle dance*, *rap battle*, *graffiti spot*, dan *DJ area*.