

BAB II

TINJAUAN TEORI DAN DATA PADA PERANCANGAN FASILITAS INTERIOR PERTUNJUKAN BUDAYA HIP HOP DI BANDUNG

II.1 Budaya Hip Hop

Budaya Hip hop adalah sebuah gerakan budaya yang berasal dari komunitas Afrika-Amerika di Kota New York pada 1970-an. Pada awalnya hip hop diperkenalkan sebagai aliran musik oleh kaum Afrika-Amerika sebagai ekspresi protes, perlawanan, penyesalan, serta kesedihan yang dirasakan oleh orang kulit hitam di Amerika Serikat (Flores, 2012). Bronx, sebuah wilayah di New York City, memainkan peran penting dalam lahirnya musik hip hop.

Menurut *Hip-Hop Education Center*, Kelahiran musik hip hop dimulai dari adanya acara “*Back To School Party*” yang dibuat oleh Cindy Campbell (dikenal juga sebagai ibu hop hop dunia) (Rifda, 2022). Dalam acara tersebut Cindy Campbell mengundang saudara laki-lakinya yaitu Clive Campbell (dikenal sebagai "DJ Kool Herc") untuk tampil pada acara tersebut yang diselenggarakan di 1520 Sedgwick Avenue, Bronx New York, Amerika Serikat. DJ Kool Herc memainkan musik yang berbeda dari DJ pada umumnya di New York. Sebagai seorang DJ, Kool Herc menciptakan breakbeat, teknik yang kemudian menjadi dasar musik hip hop. Memadukan rekaman funk dan soul di pesta-pesta, memperpanjang jeda instrumental untuk menekankan ketukan ritmis, menciptakan suasana yang ramah untuk dansa. Acara tersebut akhirnya menginspirasi anak muda di Bronx untuk membuat acara serupa.

Sejak pertengahan 1970 hip hop berkembang yang awalnya hanya dikenal sebagai budaya satu daerah kini merambah menjadi industri besar yang menjanjikan. Hip hop semakin dikenal karena menjadi sarana yang digunakan oleh kaum Afrika Amerika sebagai bentuk protes kepada pemerintah melalui Gerakan “*Black Nationalism*”. Pada penulisannya hip hop banyak menggunakan kata kiasan dan sinonim agar tidak dinilai sebagai tindakan yang melawan hukum. Namun kini seiring berkembangnya, hip hop dikenal sebagai aliran yang kritis dan juga

ekspresif, baik untuk mengekspresikan perasaan bangga, bahagia, sedih, bahkan kemarahan.

Dengan banyaknya acara-acara yang dibuat akhirnya semakin banyak elemen-elemen lainnya yang lahir dan tumbuh menjadi sebuah identitas budaya hip hop. Budaya hip hop memiliki empat elemen utama, yaitu *MCing/rap*, *DJing*, *breakdancing*, dan *graffiti*. Selain empat elemen utama tersebut, Price dalam buku *Hip hop Culture* menambahkan lima elemen lainnya, yaitu *fashion*, bahasa, *street knowledge*, *entrepreneurialism*, dan *hip hop aesthetic* (Rizky, 2017).

Subgenre musik hip hop

Gangsta rap

Gangsta rap adalah *subgenre* musik hip hop yang berevolusi dari *hardcore* hip hop. Genre ini dirintis pada pertengahan 1980-an oleh *rapper* seperti School D dan Ice-T, dan dipopulerkan pada akhir 1980-an oleh grup seperti NWA. *Gangsta rap* menjadi *subgenre* hip hop yang paling menguntungkan secara komersial. Beberapa *rapper gangsta* telah dikaitkan, atau diduga memiliki hubungan dengan geng Bloods atau Crips.

Menurut Sister Souljah Alasan mengapa rap diserang adalah karena rap mengungkap semua kontradiksi budaya Amerika, yang awalnya merupakan bentuk seni bawah tanah telah menjadi sarana untuk mengungkap banyak isu kritis yang biasanya tidak dibahas dalam politik Amerika. Masalahnya di sini adalah Gedung Putih dan orang-orang seperti Bill Clinton yang mewakili sistem politik tidak pernah berniat untuk menangani kekacauan perkotaan di pusat kota (Wordpress.com, n.d.).

Old School Hip Hop

Old school Hip Hop menggambarkan musik hip hop yang paling awal direkam secara komersial (sekitar tahun 1979-1984) dan musik pada periode sebelumnya yang menjadi asal muasalnya. Hip hop jadul dikatakan berakhir sekitar tahun 1984 karena adanya perubahan dalam teknik *rap* dan musik serta ritme yang menyertainya. Citra, gaya, dan suara aliran lama dicontohkan oleh tokoh-tokoh seperti Afrika Bambaataa, The Sugarhill Gang, Grandmaster Flash, Spoonie Gee,

Newcleus, Treacherous Three, Funky Four Plus One, Kurtis Blow, Busy Bee Starski, Lovebug Starski, The Cold Crush Brothers, dan Fab Five Freddy. Aliran ini dicirikan oleh teknik *rap* yang lebih sederhana pada masa itu dan fokus umum pada materi yang berhubungan dengan pesta.

Hip hop *Old school* jadul terkenal dengan teknik rap yang relatif sederhana dibandingkan dengan musik hip hop selanjutnya. Artis seperti Melle Mel akan menggunakan suku kata yang relatif sedikit per bar musik, dengan ritme yang relatif sederhana. *Rap battle* juga lahir dari era hip hop *old school*.

Golden Age Hip Hop

Golden age hip hop adalah sebutan untuk periode dalam hip-hop arus utama, yang biasanya disebut sebagai periode yang bervariasi dalam rentang waktu selama pertengahan 1980-an hingga pertengahan 1990-an, yang dikatakan dicirikan oleh keberagaman, kualitas, inovasi, dan pengaruhnya. Ada berbagai jenis materi pelajaran, sementara musiknya bersifat eksperimental dan pengambilan sampelnya eklektik.

Zaman keemasan ini terkenal dengan inovasinya, Salah satu ciri khas dari zaman keemasan hip hop adalah menjamurnya musik yang sarat dengan sampel. Sampel-sampel ini berasal dari sejumlah genre, mulai dari *jazz* hingga *rock & roll*. Sebagian besar album sarat sampel yang dirilis selama masa ini tidak akan dapat memperoleh izin hukum di zaman sekarang.

New School Hip Hop

New school hip hop adalah sebuah gerakan dalam musik hip hop yang dimulai pada tahun 1983-1984 dengan rekaman awal Run-DMC dan LL Cool J. Hip hop sebagian besar berasal dari Kota New York. Sekolah baru ini awalnya dicirikan dalam bentuk oleh mesin drum yang dipimpin oleh minimalis, sering diwarnai dengan unsur-unsur *rock*. Elemen elemen ini sangat kontras dengan pakaian yang dipengaruhi *funk* dan *disko*, hits baru, *band live*, *synthesizer*, dan sajak pesta dari artis yang lazim pada tahun 1984, dan menjadikan mereka sekolah lama.

II.1.1 DJ atau DJing

DJ atau *Disk Jokey* adalah seseorang yang ahli dalam memutar dan mengombinasikan musik atau rekaman yang sudah di pilih sebelumnya (Rosari et al., 2016). Seorang DJ akan menyusun dan menggabungkan musik atau rekaman sehingga menciptakan sebuah rangkain musik yang teratur. Media yang digunakan untuk memutar musik atau rekaman adalah cakram atau diska. Seiring berjalannya waktu, istilah ini tidak hanya mengacu pada kemahiran mengatur musik dalam medium cakram saja, tetapi juga dalam medium lainnya.

DJ-ing atau deejaying adalah sebutan aksi bagi seorang DJ dalam memainkan perannya, seperti menyusun daftar putar, memanipulasi rekaman, hingga menggabungkan berbagai teknik-teknik seperti *audio mixing*, *cueing*, *phrasing*, *cutting*, *scratching*, dan *beatmatching*, atau sering juga mengacu pada membuat komposisi musik asli (Rukmana, 2015). DJ pada musik hip hop terkenal dengan eksperimen dalam memadukan nada, lagu maupun ketukan sehingga menggunakan banyak teknik dalam memainkannya. DJ memiliki berbagai jenis peralatan penting dalam menjalankan aksinya untuk mengatur musik, seperti :

1. Rekaman musik atau audio



Gambar 2.1.1 Piringan Hitam

Sumber : <https://hobikoe.com>

Rekaman musik dapat disimpan dalam media apapun, seperti piringan hitam, CD, file MP3, dll. Rekaman ini yang nantinya akan digunakan untuk memutar musik atau audio.

2. *Media player*



Gambar 2.1.2 Turntable

Sumber : <https://www.ubuy.kr>

Media player adalah alat yang digunakan untuk memutar rekaman musik atau audio, seperti *turntable* untuk memutar piringan hitam, *CDJ* atau *CD players* untuk memutar CD.

3. *DJ Mixer*



Gambar 2.1.3 DJ Mixer

sumber : <https://eightproductions.com.au>

Alat ini digunakan untuk me *mixing* lagu yang sedang diputar dari 2 atau lebih *player* dengan mengatur *cue* (starting point), *equalizing*, tempo (kecepatan lagu), dll. *Mixer* juga berfungsi untuk pengatur volume, *pitch* (frekuensi), *effects*, *treble* (suara tinggi), *middle* (suara tengah), *bass* (suara rendah) (Rosari et al., 2016). *DJ Mixer* biasanya berada ditengah, diantara *players*.

4. *DJ Controller*



Gambar 2.1.4 Dj Controller

Sumber : <https://www.legatomusiccenter.com>

DJ Controller adalah alat untuk membantu *DJ* dalam mengontrol *software* pada komputer atau laptop dengan mengirimkan sinyal *MIDI* lalu disinkronisasikan dengan *software DJ* yang digunakan. Alat ini berbeda dengan *CDJ* karena *DJ Controller* membutuhkan komputer atau laptop. Alat ini digunakan untuk me *mixing* lagu atau musik.

II.1.2 MC (MCing) atau Rap (Rapping)

MCing atau *rap* merupakan pengucapan kata-kata atau lirik secara berirama yang diucapkan dengan iringan musik ritmis yang kuat (Wordpress.com, n.d.). *MC* adalah singkatan dari *Master of Ceremonies* atau dalam Bahasa Indonesia memiliki arti pembawa acara. Ini adalah istilah lain dari seorang *rapper* dalam musik dan budaya hip hop. *Rap* sering kali diidentifikasi sebagai bagian integral dari budaya hip-hop, meskipun genre ini juga dapat ditemui di luar konteks hip hop. Istilah "*rap*" juga digunakan untuk mengacu pada teknik vokal yang digunakan dalam genre ini. Dalam budaya hip-hop sering menggunakan

bahasa yang kreatif, metafora, dan aliterasi. Ini adalah cara bagi seniman hip hop untuk bercerita tentang realitas mereka, menyampaikan pesan politik, atau hanya mengekspresikan keterampilan lirik mereka (Music School of Indonesia, 2024).

Menurut Edwards, (2009) dalam buku “*How to rap : the art and science of the hip-hop MC*”, *Rap* dapat dibagi menjadi beberapa komponen, yaitu:

- **Konten**
Konten mengacu pada setiap pokok pembahasan atau topik yang akan disampaikan oleh *rapper* dalam liriknya. Isi konten dapat sangat bervariasi dan cenderung bebas, dapat berupa cerita pengalaman pribadi *rapper*, cerita fiksi atau isu-isu sosial.
- **Aliran**
Aliran mengacu pada ritme dan sajak pada lagu hip hop. Rap berbeda dengan puisi lisan karena tidak seperti ritme puisi, alur lagu rap harus selaras dengan musiknya. Irama lirik harus sesuai dengan ritmenya atau biasa disebut beatnya.
- **Penyampaian**
Penyampaian mengacu pada bagaimana lirik lagu disampaikan oleh *rapper*, ini mencakup nada yang tinggi atau rendah, irama dan dinamika serta gaya vokal dari *rapper* itu sendiri. Penyampaian lirik lagu bergantung pada konten yang akan disampaikan oleh *rapper*.

II.1.3 Breakdance



Gambar 2.1.5 *Breakdance*

Sumber : <https://topcareer.id/>

Breakdance, *breaking*, *b-boying* atau *b-girling* adalah gaya tari jalanan yang muncul sebagai bagian dari gerakan hip-hop yang terinspirasi oleh gerakan akrobatik dan ritme drum (Music School of Indonesia, 2024). Pada Umumnya tarian ini diiringi lagu hip hop, rap, atau lagu *remix* (lagu yang di aransemen ulang). Tarian ini lahir di antara African American dan anak muda dari Puerto Rico yang dilakukan di bagian selatan New York City yang brutal pada tahun 1970 (stekom.ac.id, n.d.). *Breakdance* tidak hanya sebuah pertunjukan tari, tetapi juga cara bagi penari untuk mengekspresikan diri dan menunjukkan keterampilan mereka secara bebas.

Menurut Zelazko (2024) Istilah *break* mengacu pada ritme dan suara yang dihasilkan oleh seorang DJ dengan mencampurkan musik atau suara dari rekaman untuk menghasilkan irama untuk menari, DJ Kool Herc merupakan pelopor dari teknik ini dan menghasilkan musik hip hop. Sebuah musik hip hop dengan beat yang patah-patah atau biasa disebut dengan *break beat* yang berjasa dalam menghasilkan musik bagi para penari menciptakan gaya-gaya yang atraktif dan unik dan menjadi ciri khas *breakdance*.

- Gerakan-gerakan pada *breakdance*
 1. *Toprock*



Gambar 2.1.6 *Toprock*

Sumber : <https://www.redbull.com>

Toprock merupakan gerakan pembuka pada *breakdance*. Gerakan ini dilakukan pada posisi berdiri dan biasanya digunakan untuk pemanasan atau untuk menyesuaikan gerakan dengan irama musik sebelum melakukan gerakan akrobatik lainnya.

2. *Downrock*



Gambar 2.1.7 *Downrock*

Sumber : <https://www.besthdwallpaper.com>

Downrock merupakan gerakan yang dilakukan di lantai dimana tangan dan kaki menjadi tumpuan penari dan menyentuh lantai. Gerakan ini

memerlukan kelincahan pada kaki dan tangan untuk dapat mengontrol atau mengombinasikan gerakan.

3. *Power Move*



Gambar 2.1.8 *Power Move*

Sumber : <https://thebreaks.org>

Power Move merupakan gerakan yang paling sulit karena membutuhkan momentum, kekuatan, kecepatan dan daya tahan untuk melakukannya. Pada gerakan ini penari bergantung pada kekuatan tubuh bagian atas untuk menopang dan bergerak sementara tubuh lainnya menciptakan momentum melingkar dan bergerak berputar.

4. *Freeze*



Freeze

Sumber : <https://id.pinterest.com>

Freeze merupakan gerakan penutup untuk mengakhiri *breakdance*. Gerakan ini membutuhkan kekuatan tangan dan keseimbangan badan. Gerakan ini dilakukan dengan menahan badan pada posisi terbalik dengan tumpuan badan bagian atas.

II.1.4 Graffiti

Menurut (Barry, 2008) *Graffiti* berasal dari bahasa Italia "*graffito-graffiti*" (bentuk plural/jamak) yang didefinisikan sebagai coretan atau gambar yang digoreskan pada dinding atau permukaan apa saja. Sedangkan menurut Susanto (Mikke, 2002) *graffiti* merupakan bentuk jamak dari "*graffito*" yang berarti goresan atau guratan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *graffiti* adalah seni visual dengan bentuk goresan atau coretan pada permukaan dinding atau media besar yang kosong, biasanya menggunakan cat semprot. *Graffiti* biasanya menggunakan komposisi warna, garis, bentuk dan volume untuk menuliskan kalimat tertentu di atas dinding. *Graffiti* merupakan bentuk ekspresi dari seniman graffiti yang memiliki makna tertentu atau bisa sebagai media dalam menunjukkan rasa ketidakpuasan, kritik sosial dan lain-lain.

- **Jenis-jenis Graffiti :**

1. *Tag* atau *Tagging*



Gambar 2.1.9 *Tagging*

Sumber : <https://www.labasconstruction.com>

Tagging adalah bentuk *graffiti* yang paling sederhana. Biasanya hanya berupa tanda tangan atau nama panggilan seniman sebagai symbol identitas seniman *graffiti*, seringkali dengan gaya tulisan yang khas.

2. *Throw Up*



Gambar 2.1.10 *Throw Up*

Sumber : <https://www.kibrispdr.org>

Throw up merupakan sebuah bentukan seperti tag namun lebih rumit dengan menggunakan dua warna atau lebih dan bentuk hurufnya kebanyakan menyerupai gelembung. *Throw up* biasanya dilakukan dengan cepat.

3. *Piece*

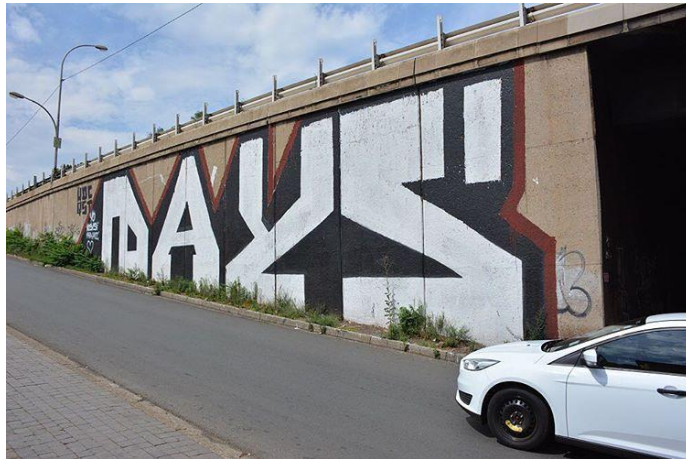


Gambar 2.1.11 *Piece*

Sumber : <https://www.123klan.com>

Diambil dari kata masterpiece yang berarti mahakarya Piece merupakan karya besar sang seniman sebenarnya. Setiap seniman graffiti memiliki piece, adalah dalam membuat sebuah piece dibutuhkan waktu yang lebih lama dari pada membuat tag dan throw up karena melibatkan banyak warna dan teknik-teknik dalam menggambar dan dengan tingkat kesulitan yang bervariasi.

4. *Block Buster*



Gambar 2.1.12 *Block Buster*

Sumber : <https://www.kibrispdr.org>

Jenis graffiti ini berupa rangkaian huruf secara merata menggunakan spasi agar tidak terlalu sulit dibaca, gaya dan metode font blok ini

biasanya digunakan pada media yang lebih besar dan luas. Jenis graffiti ini sering digunakan untuk menutupi keseluruhan media.

5. *Character*



Gambar 2.1.13 *Character*

Sumber : <https://x.com>

Character merupakan salah satu bentuk graffiti yang dibuat oleh seorang seniman graffiti atau writer dengan bentuk sosok karakter unik yang mencerminkan fisik dan kepribadian mereka sebagai identitas pribadi dalam graffitinya.

II.2 Pertunjukan

Pengertian Seni Pertunjukan

Menurut Murgiyanto (1995), Seni pertunjukan adalah sebuah tontonan yang memiliki nilai seni dimana tontonan tersebut disajikan sebagai pertunjukan di depan penonton (Anggraini, 2018). Untuk menyajikan sebuah pertunjukan tersebut dibutuhkan unsur-unsur pendukungnya, seperti penonton, penampil, pesan yang disampaikan, cara penyampaian pesan, serta ruang dan waktu.

Menurut Bagus Susetyo (2007), Seni pertunjukan mengekspresikan budaya, sarana untuk menyebarkan nilai-nilai budaya dan mewujudkan ketentuan-ketentuan terkait dengan seni keindahan yang terus berkembang seiring berjalannya waktu, dan daerah tempat seni tersebut hidup (Andriani, 2007).

Bentuk pertunjukan menurut Soedarsono (2001), mencakup lakon, pemain, iringan, busana, tempat pementasan serta penonton. Berdasarkan konsep bentuk pertunjukan menurut Soedarsono dan Murgiyanto maka aspek bentuk pertunjukan difokuskan pada pelaku, lakon, tema, musik, tata rias, tata busana, tata panggung, pola lantai, tata suara dan tata lampu (Nabilah, 2024).

Fungsi Seni Pertunjukan

- Fungsi Religius, seni pertunjukan yang digunakan dengan tujuan untuk memberikan ilmu pengetahuan atau pesan-pesan mengenai keagamaan atau ketuhanan kepada penonton.
- Fungsi Sosial, seni pertunjukan yang digunakan untuk menyampaikan kritik atau pesan sosial, pendapat, dan kebijakan kepada masyarakat, sebagai sarana komunikasi.
- Fungsi Pendidikan, Seni pertunjukan yang merupakan media pendidikan, seperti nilai sosial, kerjasama, dan ilmu pengetahuan.
- Fungsi Estetik, seni pertunjukan sebagai media yang membantu para seniman mengekspresikan diri melalui bakat ataupun karyanya.
- Fungsi Hiburan, seni pertunjukan berfungsi sebagai media hiburan untuk melepaskan kejenuhan bagi penonton maupun penampil.

II.3 Komunitas

Komunitas sebagai sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Menurut Soenarno (2002), Definisi Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional.

Pengertian komunitas menurut para ahli yang ada didunia

1. Ferdinand Tönnies Seorang sosiolog Jerman yang membedakan antara Gemeinschaft (komunitas) dan Gesellschaft (masyarakat). Menurutnya, komunitas (Gemeinschaft) adalah bentuk sosial yang didasarkan pada

hubungan personal dan saling ketergantungan yang erat, sementara masyarakat (Gesellschaft) adalah bentuk sosial yang lebih berorientasi pada kepentingan individual dan hubungan yang lebih formal.

2. Emile Durkheim Seorang sosiolog Perancis yang mendefinisikan komunitas sebagai "sejumlah orang yang memiliki kesamaan norma, nilai-nilai, dan kepentingan, serta saling berinteraksi secara teratur."
3. Robert Putnam: Seorang ilmuwan politik Amerika yang dikenal dengan konsep "social capital" (modal sosial). Baginya, komunitas adalah "jaringan interaksi sosial dan saling percaya di antara anggota komunitas yang memungkinkan mereka untuk bekerja sama demi kebaikan bersama."

Komunitas budaya hip hop di bandung

- **IMPARTAIRIAL**
Impartairial merupakan komunitas hip hop pertama dan terbesar di kota Bandung yang sering mengadakan acara-acara hip hop. Salah satu acara yang paling terkenal adalah Hip Hop Kaki Lima yang menjadikannya inspirasi bagi pergerakan musik hip hop di Indonesia. Hip Hop Kaki Lima adalah sebuah acara *showcase* yang diadakan di pinggiran Jalan Dago. Tidak hanya di Bandung, Hip Hop Kaki Lima telah menjadi pohon bagi bibit-bibit acara *showcase* di kota lainnya, seperti Hip Hop Asongan, Hip Hop Parkiran, dan Hip Hop Angkringan. Impartairial telah menjadi bukti nyata dari perjuangan musik di jalur *underground*.
- **Burn The Flowers**
Burn The Flowers adalah sebuah wadah berkumpul para pelaku graffiti khususnya di kota bandung Burn The Flowers itu sendiri terbentuk dari tahun 2013 dimana first jamming juga diselenggarakan pada tahun yang sama dan bertempat di Kiara Condong. Burn The Flowers awalnya digagas oleh beberapa orang saja hingga kini memiliki lebih dari 100 orang anggota dan menjadi wadah untuk pelaku graffiti yang memiliki eksistensi yang baik di Kota Bandung sendiri.
- **Bandung *Street Dance Community***

Sejarah B.S.D.C (Bandung Street Dance Community) bermula pada awal tahun 2010, ketika dua dancer: Gita Ahmad dan Allifia Wardoyo bertemu di dunia maya dan mendapati minat yang sama terhadap dunia *street dance*. Didasari atas keinginan untuk berlatih dalam sebuah komunitas *street dance*, mereka pun bertemu pertama kali untuk latihan pada tanggal 14 Februari 2010. BSDC kemudian perlahan tumbuh semakin besar dengan penambahan jumlah anggota yang masuk baik melalui info dunia maya, maupun melalui informasi mulut ke mulut. Dengan semakin bertambahnya jumlah anggota, BSDC pun memiliki lebih banyak keluarga aliran *street dance*, seperti Bboy, Locking, Popping, Tutting, Cwalk, Shuffler, dan lain lain.

II.4 Ruang kolaborasi

Kolaborasi adalah istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan sebuah pola hubungan kerja sama yang dilakukan lebih dari satu pihak. Pengertian kolaborasi menurut para ahli dalam jurnal (Istiqomah, 2023)

- a. Jonathan (2004) mendefinisikan kolaborasi sebagai proses interaksi diantara beberapa orang yang berkesinambungan.
- b. Menurut Kamus Heritage Amerika (2000), kolaborasi adalah bekerja sama khususnya dalam upaya penggabungan pemikiran.
- c. Gray (1989) menggambarkan bahwa kolaborasi sebagai suatu proses berpikir dimana pihak yang terlibat memandang aspek-aspek perbedaan dari suatu masalah serta menemukan solusi dari perbedaan tersebut dan keterbatasan pandangan mereka terhadap apa yang dapat dilakukan.

Ruang kolaborasi adalah area atau ruang yang didesain khusus untuk mendukung kerja sama antara individu atau kelompok dalam menyelesaikan tugas, proyek, atau kegiatan tertentu.

II.5 Fasilitas

II.5.1 Ruang Pertunjukan

Ruang pertunjukan adalah tempat yang digunakan untuk mewedahi pertunjukan seni. Ruang pertunjukan juga dapat diartikan sebagai tempat di

dalamnya terdapat panggung sebagai wadah bagi para pelaku seni dan memiliki auditorium sebagai tempat para audience menyaksikan pertunjukan seni (Andriani, 2007). Selain itu, ruang pertunjukan juga dapat didefinisikan sebagai tempat yang digunakan untuk mewadahi kegiatan seniman dalam berkarya, baik secara perseorangan, maupun kelompok yang disajikan dalam bentuk pertunjukan seni.

II.5.2 Panggung



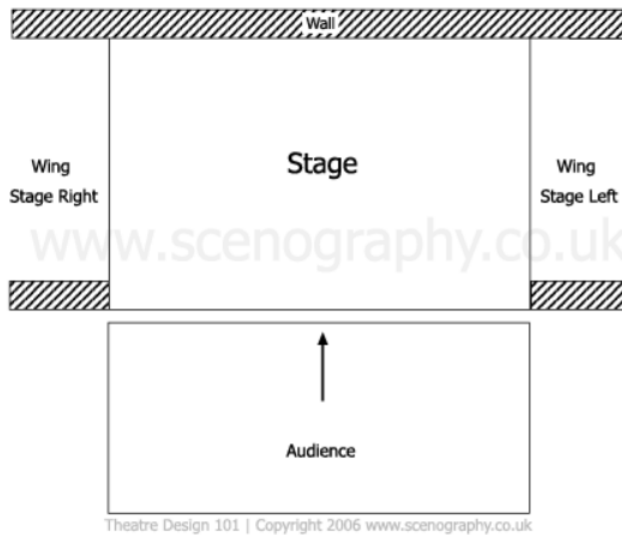
Gambar 2.5.1 Stage hip

hop<https://www.ladancechronicle.com/>

Panggung merupakan bagian penting dalam sebuah konser atau pertunjukan musik. Menurut Gene Lietermann dalam buku Theater Planning (Rosmaiati & Rafia, 2021), Panggung adalah tempat untuk melaksanakan suatu pertunjukan, dimana aktor, sutradara, dan penulis skenario saling berinteraksi untuk menampilkan pertunjukan di depan penonton. Sedangkan menurut Poerwadarminta, (2003) panggung adalah lantai yang bertiang atau rumah yang tinggi atau lantai yang memiliki perbedaan ketinggian untuk bermain sandiwara. Panggung dalam seni pertunjukan dikenal dengan istilah *Stage* yang mencakup berbagai hal yang ada di panggung. Panggung musik akan memiliki desain dan bentuk yang berbeda tergantung dari konsep dan genre musik yang akan ditampilkan. Desain panggung yang menarik akan menambah kenyamanan bagi para penonton maupun penampil.

Jenis-jenis Panggung

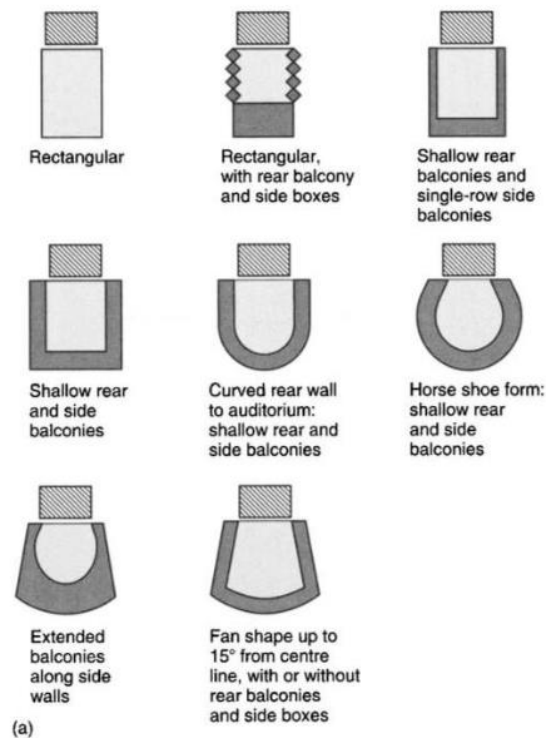
1. *Proscenium Stage*



Gambar 2.5.2 *Proscenium Stage*

Sumber : <https://www.quora.com>

Menurut Gene Lietermann dalam buku *Theater Planning*, Panggung *Proscenium* bisa juga disebut sebagai panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *Proscenium* (Rosmaiati & Rafia, 2021). Bingkai ini biasanya dilengkapi dengan layar atau tirai yang memisahkan ruang pertunjukan dengan penonton sehingga memberikan jarak antara pemain pertunjukan dan penonton. Pada panggung *Proscenium* arah hadap penonton hanya ke satu arah saja yaitu ke panggung agar penonton lebih fokus ke pertunjukan yang disajikan. Panggung jenis ini biasanya digunakan untuk pertunjukan yang tidak membutuhkan tingkat komunikasi yang tinggi seperti musik klasik atau seni tari klasik.



Gambar 2.5.3 Bentuk Panggung *Proscenium*

Sumber : <https://archive.org>

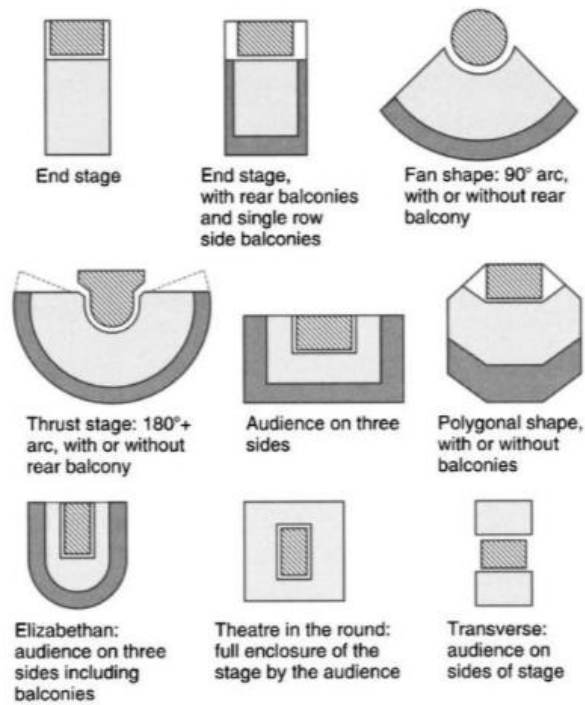
Menurut Appleton, (2008) dalam buku “*Buildings For The Performing Arts*” panggung *Proscenium* memiliki berbagai bentuk, berikut ini adalah gambar dari bentuk-bentuk panggung *Proscenium*.

2. *Open stage forms*

Menurut Appleton, (2008) dalam buku “*Buildings For The Performing Arts*”, bentuk *open stage* dapat diklasifikasikan menjadi lima kategori.

- *End stage*, Penonton difokuskan kearah panggung yang berada di ujung, sehingga area penonton dan area panggung membentuk persegi Panjang, dimana panggung dan penonton berada pada ruang yang sama (tanpa penyekat).
- *Fan-Shaped*, Bentuk panggung dikelilingi penonton sebesar 90°, bentuk panggung ini memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara langsung dengan penonton.
- *Thrust stage*, Panggung yang dikelilingi penonton dari tiga sisi, setengah mengelilingi panggung.

- *Theatre-in-the-round*, Panggung yang dikelilingi penonton dari tiap sisi, dimana panggung berada di Tengah dan di kelilingi penonton. Secara akustik, pemain harus dapat memproyeksikan ke seluruh penonton ke segala arah.
- Traverse stage, Penonton berada pada kedua sisi panggung.



Gambar 2.5.4 Bentuk Open Stage

Sumber : <https://archive.org>

Ukuran Panggung

Panggung memiliki ukuran yang berbeda, tergantung dari jenis pertunjukkan yang ditampilkan. Berikut ini adalah rekomendasi ukuran panggung menurut Appleton, (2008).

<i>Type of performance</i>	<i>Small scale M</i>	<i>Medium Scale M</i>	<i>Large Scale M</i>
Opera	12	15	20
Musical	10	12	15
Dance	10	12	15
Drama	8	10	10

Gambar 2.5.5 Ukuran Panggung

Sumber : <https://archive.org>

Ketinggian panggung antara 600 mm - 1100 mm, Lantai panggung harus terbuat dari kayu, hal ini dapat dicapai dengan papan keras pada kayu lapis 25 mm. Untuk penari membutuhkan kayu lunak dan lantai yang kokoh atau dapat menggunakan pelapis lantai berupa lembaran linoleum atau karet berbahan dasar busa.

II.5.3 Studio Rekaman Musik

Studio rekaman musik adalah sebuah tempat yang dirancang khusus bagi seseorang atau musisi untuk melakukan rekaman karya musik atau lagu dengan memadukan berbagai macam alat musik menjadi satu kemudian diolah sehingga menjadi sebuah musik atau lagu LEFAAN, (2010). Studio rekaman musik tidak hanya digunakan untuk membuat rekaman, tetapi juga dapat digunakan untuk berlatih atau hanya sekedar menjalankan hobinya dalam bermusik. Di dalam studio musik terdapat beberapa alat musik seperti, gitar, *bass, drum, keyboard, sound system, microphone, amplifier*, dan *mixer*. Studio rekaman biasanya memiliki beberapa ruang seperti ruang rekaman dan ruang kontrol atau ruang *mixing*.



Gambar 2.5.6 Ruang Kontrol

Sumber : <https://wsdg.com>

Studio rekaman harus memiliki kualitas akustik yang baik, dimana ruangan tersebut memiliki tingkat kededapan suara yang baik sehingga suara yang berasal dari luar ruangan tidak masuk, dan suara dari dalam ruangan tidak bocor keluar. Tingkat kebisingan yang menjadi syarat sebuah studio musik adalah 60 desibel. Ada beberapa material yang disarankan untuk bahan penyerap yaitu, papan serat (*fiber board*), plesteran lembut (*soft plester*), *gypsum*, *plastic board*, *mineral wools* dan selimut isolasi. Sedangkan untuk konstruksinya sebaiknya berupa panel rangka yang terdiri dari panel kayu dan logam (Legowo & Ibad, 2016).



Gambar 2.5.7 Ruang Rekaman

Sumber : <https://id.pinterest.com>

II.5.4 Studio Tari

Studio tari adalah sebuah ruangan yang digunakan penari untuk berlatih dan belajar menari (Yulianingsih, 2012). Dalam membuat studio tari ada banyak hal yang harus diperhatikan dengan tujuan untuk memberi kenyamanan bagi penari seperti, ukuran pada studio tari, Menurut **Center for Educator Development in Fine Arts (CEDFA, 2019)**, Sanggar tari harus seluas 100 kaki persegi per orang atau setara 9 m² per orang. Pada studio tari harus terdapat cermin pada dinding yang berfungsi untuk melihat gerakan atau posisi tubuh penari. Musik juga sangat dibutuhkan dalam studio tari karena penari akan mengikuti irama atau *beat* dari musik yang diputar, sehingga dibutuhkan sistem untuk memutar musik. Lantai pada studio tari tidak boleh keras dan licin untuk memberikan kenyamanan bagi penari dan mencegah cedera. Lantai vinyl khusus menari sangat direkomendasikan untuk ruangan ini.



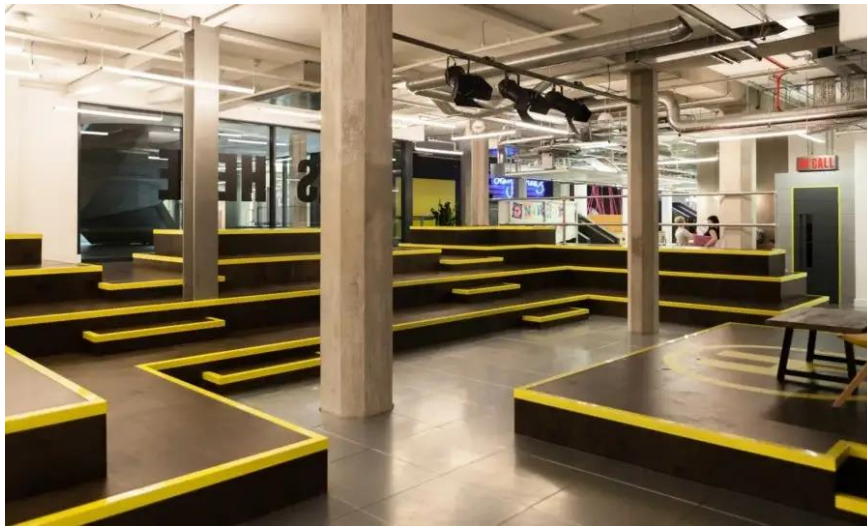
Gambar 2.5.8 Studio Tari

Sumber : <https://sewa.salihara.org>

II.5.5 Ruang Komunal

Kata komunal berasal dari bahasa asing yaitu *communal* yang artinya hubungan individu dengan umum, sehingga ruang komunal adalah ruang yang digunakan untuk mewadahi aktifitas sosial oleh seluruh anggota masyarakat atau komunitas secara umum (Wijayanti, 2000). Menurut Shirvani (Stirena Rossy Tamariska et al., 2019) Ruang komunal adalah ruang untuk

berinteraksi, berkumpul, bersosialisasi, tempat bermain anak, dan tempat untuk melakukan aktivitas-aktivitas lainnya secara publik. Menurut Terian & Lang (1988), Ruang komunal memberikan kesempatan kepada sekelompok orang atau komunitas untuk bertemu untuk melakukan sebuah aktivitas atau diskusi dalam satu tempat yang sama.



Gambar 2.5.9 Ruang Komunal

Sumber : <https://eventflare.io>

II.6 Pencahayaan

Pencahayaan merupakan bagian yang sangat penting dalam pertunjukan. Setiap adegan mungkin memerlukan teknik pencahayaan yang berbeda untuk menyampaikan pesan dan menambah suasana pada pertunjukan (Alex, 2013). Terdapat beberapa hal yang harus di perhatikan dalam pencahayaan panggung

a. Warna

Warna dapat memiliki efek yang drastis dalam perjalanan adegan tertentu dari penonton. Ada tiga warna dasar yang digunakan agak sering; merah, biru, dan hijau. Ini dikenal sebagai warna utama pencahayaan. Ada juga warna sekunder. Pencampuran warna cahaya jauh seperti pencampuran cat. Ketika dua warna primer digabungkan (dua primata) warna sekunder dibuat. Warna sekunder dibuat dengan mengkombinasikan warna primer dengan cara berikut.

Red dan Green	Menciptakan Kuning
Green dan Blue	Menciptakan Cyan
Biru dan Merah	Menciptakan Magenta

Gambar 2.6.1 Warna Cahaya

b. Posisi lampu

1. Front Lighting

Pencahayaan depan digunakan terutama untuk visibilitas dan warna. Hal ini juga digunakan untuk mengisolasi seseorang individu atau set piece. Lampu depan umumnya bekerja lebih baik jika ditempatkan pada sudut antara 30-50 derajat.

2. Side Lighting

Pencahayaan depan digunakan terutama untuk visibilitas dan warna. Hal ini juga digunakan untuk mengisolasi seseorang individu atau set piece. Lampu depan umumnya bekerja lebih baik jika ditempatkan pada sudut antara 30-50 derajat.

3. Back lighting

Backlight digunakan untuk menciptakan kedalaman dan siluet dalam panggung.

4. Down lighting

Down pencahayaan sering digunakan untuk menciptakan ilusi kedalaman. Pencahayaan ke bawah juga bekerja sangat baik untuk mengisolasi satu orang dari yang lain.

5. Latar belakang lighting

Latar pencahayaan adalah gaya yang sangat berani pencahayaan. Hal ini lebih cerah daripada bagian lain panggung. Ini adalah cara yang sangat kuat untuk menciptakan sebuah gambar.

II.7 Akustik

Akustika diartikan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan suara atau bunyi. Menurut Shadily, (1987:8) akustik berarti ilmu suara atau ilmu bunyi. Sedangkan

Halme (1990, h.12) menyatakan bahwa akustik adalah salah satu bentuk ilmu dan merupakan pertimbangan pertama untuk mendapatkan lingkungan ataupun ruang dengan suara yang nyaman (Putra & Nazhar, 2020)

Menurut (Doelle, 1990) pada buku akustik ruangan, persyaratan tata akustik yang baik pada gedung pertunjukan, yaitu bahwa kualitas suara yang baik dihasilkan dari kekerasan (loudness) yang cukup, suara yang merata, bentuk ruang yang tepat, dan ruang yang bebas dari cacat akustik.

Material penyerap bunyi :

1. Bahan berpori

Bahan berpori merupakan jaringan selular dengan pori – pori yang saling terhubung. Bahan akustik yang termasuk kedalam kategori tersebut adalah plesteran lembut (soft plasters), papan serat (fiber board), selimut isolasi dan mineral wools.

2. Karpet

Karpet merupakan bahan akustik yang dapat mereduksi dan meredam suara bising benturan dari atas atau permukaan lainnya. Karpet juga memiliki fungsi untuk pelapis dinding, semakin tebal karpet maka daya serap dan kemampuan untuk meredam suara bising semakin besar.

II.8 Kontemporer

Arsitektur kontemporer merupakan suatu bentuk karya arsitektur yang sedang terwujud di masa sekarang dan masa akan datang. Menurut Hilbersimer, (1964) dalam jurnal (Nabilah, 2024), menyatakan dalam bukunya yang berjudul “contemporary Architects” bahwa arsitektur kontemporer adalah jenis arsitektur modern yang mempunyai ciri – ciri kebebasan dalam berekspresi, menampilkan sesuatu yang berbeda dan merupakan aliran baru atau merupakan penggabungan dari beberapa aliran arsitektur. Banyak ahli yang mengemukakan pendapat mengenai pengertian dari arsitektur kontemporer, di antaranya sebagai berikut :

1. Konemann, (World of Contemporary Architecture) “Arsitektur Kontemporer adalah gaya arsitektur yang bertujuan untuk memberikan contoh suatu kualitas

tertentu terutama dari segi kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur.”

2. Y. Sumalyo, *Arsitektur Kontemporer Akhir Abad XIX dan Abad XX* (1996) “Kontemporer adalah bentuk-bentuk aliran arsitektur yang tidak dapat dikelompokkan dalam suatu aliran arsitektur atau sebaliknya berbagai arsitektur tercakup di dalamnya” .

3. L. Hilberseimer, *Comtemporary Architects 2* (1964) “Arsitektur Kontemporer adalah suatu style aliran arsitektur tertentu pada eranya yang mencerminkan kebebasan berkarya sehingga menampilkan sesuatu yang berbeda, dan merupakan suatu aliran baru atau penggabungan dari beberapa gaya arsitektur lainnya.

II.9 Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan merupakan sistem ventilasi dalam suatu ruang atau bangunan untuk menciptakan sirkulasi udara yang baik. Penghawaan merupakan faktor penting dalam sebuah perancangan karena dapat mempengaruhi kualitas udara, kenyamanan pada pengguna di dalam ruangan. Penghawaan tersebut dibagi menjadi dua kategori, yaitu :

A. Penghawaan alami

Penghawaan alami merupakan penghawaan yang didapatkan melalui bukaan yang besar seperti ventilasi, jendela yang dapat dibuka dan pintu. Bukaan tersebut harus diperhatikan agar alur sirkulasi udara dapat masuk dengan baik.

B. Penghawaan buatan

Penghawaan buatan didapatkan melalui penggunaan *air conditioner* (AC). Jenis AC yang biasa digunakan pada ruangan yang luas adalah AC Central. Pengaturan suhu AC central konsisten dan merata diseluruh ruangan, sehingga suhu ruangan dapat terjaga. Terdapat juga *exhaust fan* untuk menciptakan aliran udara pada dalam ruangan sehingga terdapat pergantian udara di dalam ruangan.

II.10 Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan merupakan suatu kondisi atau cara yang mampu memberikan kenyamanan visual sesuai standar maupun penilaian untuk meningkatkan suasana pada ruangan. Pencahayaan tersebut dibagi menjadi dua kategori, yaitu :

A. Pencahayaan alami

Pencahayaan alami merupakan pencahayaan yang berasal dari sinar matahari. Cahaya alami di dapat dari bukaan yang terdapat pada ruangan seperti jendela atau ventilasi. Cahaya alami kurang efisien dibandingkan dengan cahaya buatan. Hal tersebut karena cahaya yang dihasilkan tidak tetap dan menghasilkan panas terutama pada siang hari.

B. Pencahayaan buatan



Gambar 2.10.1 Pencahayaan buatan

<https://www.linkedin.com/>

Pencahayaan buatan merupakan pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber cahaya selain cahaya alami. Cahaya buatan dapat memaksimalkan ruang pertunjukan untuk mendukung suasana pada pertunjukan sesuai dengan tema dan pertunjukan yang di laksanakan.

II.11 LED Display



Gambar 2.11.1 LED Videotron

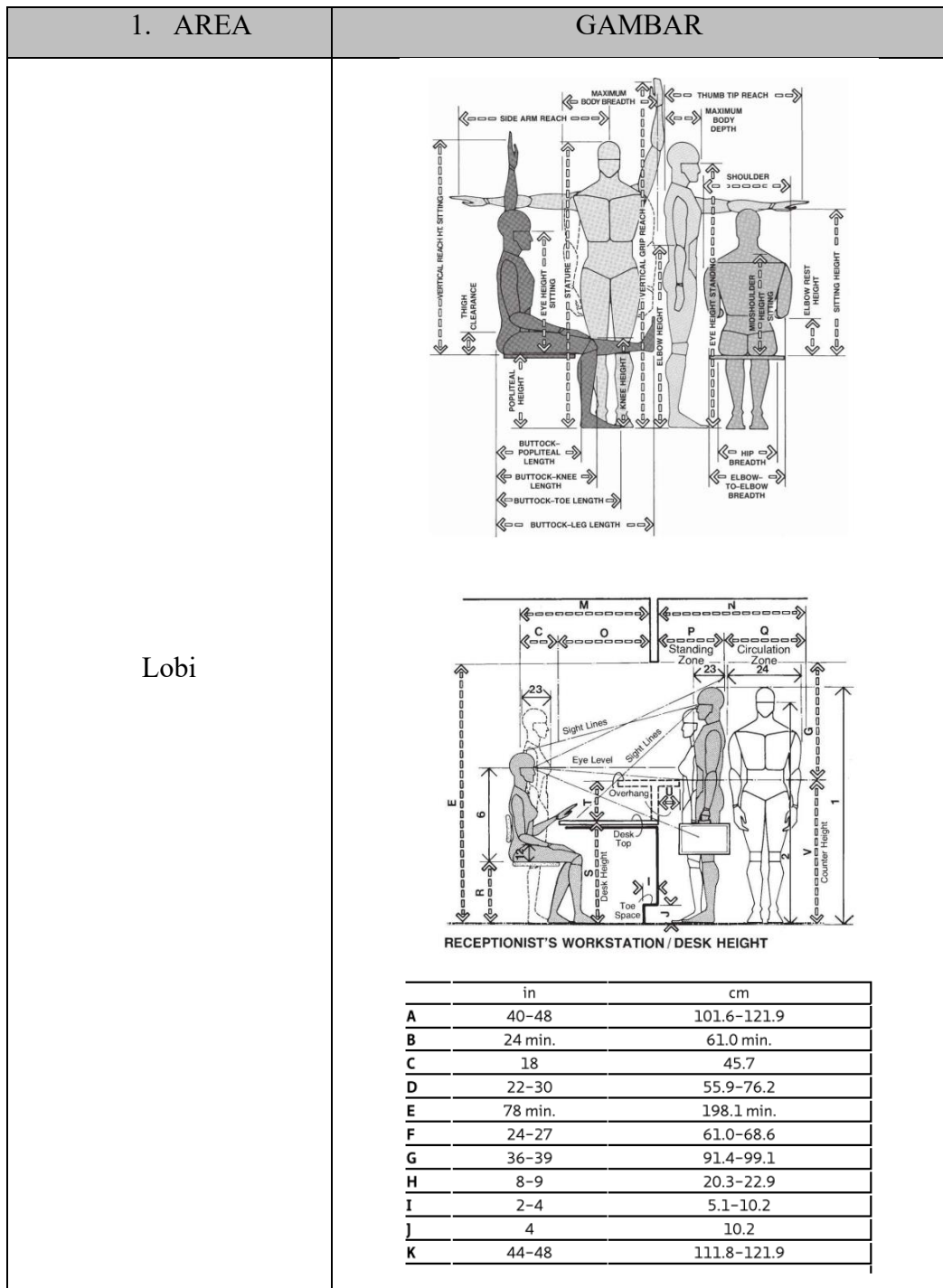
<https://www.sonymalang.com/>

Layar LED panggung merupakan bentuk layer panel Videotron indoor maupun Videotron outdoor dengan teknologi LED (*Light Emitting Diode*) yang mengintegrasikan keterampilan video, rekayasa komputer, optoelektronik, dan mikroelektronika. Layar ini biasanya berguna pada untuk kebutuhan background panggung acara-acara seperti konser, pertunjukan, kontes, pameran, dan peluncuran produk. Tugasnya secara khusus menampilkan video, gambar, chart, diagram, atau konten apa pun untuk menunjang kebutuhan acara tersebut.

Umumnya, teknologi layar LED panggung memiliki ukuran layar yang besar dan resolusi gambar yang baik. Sebab, layar tersebut harus mampu mempresentasikan dan mendukung kegiatan acara atau membantu penonton yang jauh dari panggung untuk bisa menikmati kemeriahan acara.

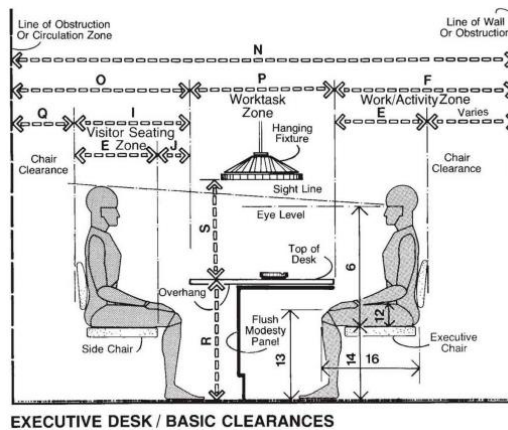
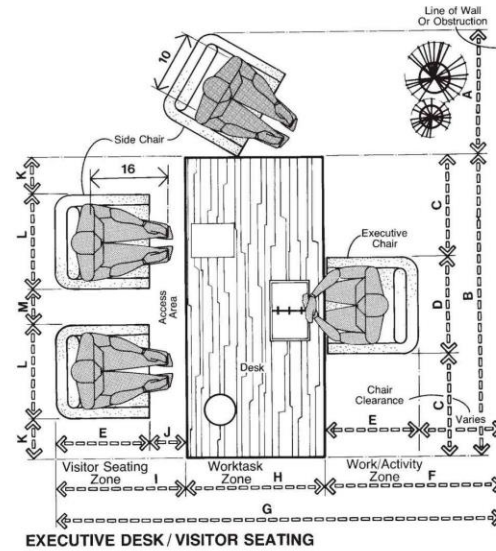
Dalam sebuah acara konser, teknologi seperti ini juga membantu penonton untuk bisa lebih menikmati stage age penampil dengan lebih jelas. Bahkan, beberapa jenis layar juga bisa membantu menciptakan suasana yang lebih hidup atau menangkap momen menarik yang mungkin tidak sampai pada penonton.

II.12 Studi Antropometri



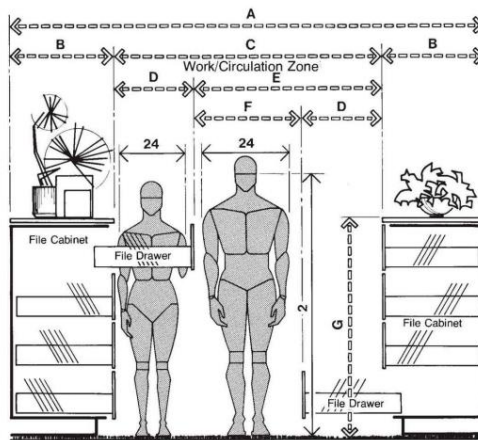
L	34 min.	86.4 min.
M	44-48	111.8-121.9
N	54	137.2
O	26-30	66.0-76.2
P	24	61.0
Q	30	76.2
R	15-18	38.1-45.7
S	29-30	73.7-76.2
T	10-12	25.4-30.5
U	6-9	15.2-22.9
V	39-42	99.1-106.7

Kantor

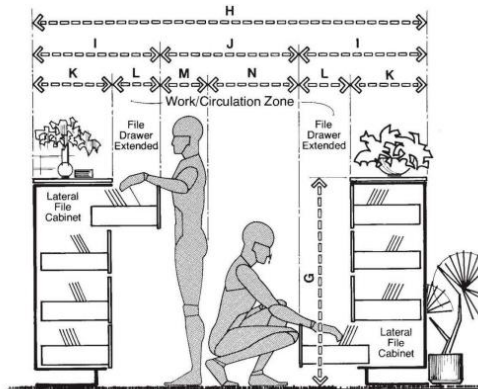


	in	cm
A	30-39	76.2-99.1
B	66-84	167.6-213.4

C	21-28	53.3-71.1
D	24-28	61.0-71.1
E	23-29	58.4-73.7
F	42 min.	106.7 min.
G	105-130	266.7-330.2
H	30-45	76.2-114.3
I	33-43	83.8-109.2
J	10-14	25.4-35.6
K	6-16	15.2-40.6
L	20-26	50.8-66.0
M	12-15	30.5-38.1
N	117-148	297.2-375.9
O	45-61	114.3-154.9
P	30-45	76.2-114.3
Q	12-18	30.5-45.7
R	29-30	73.7-76.2
S	22-32	55.9-81.3



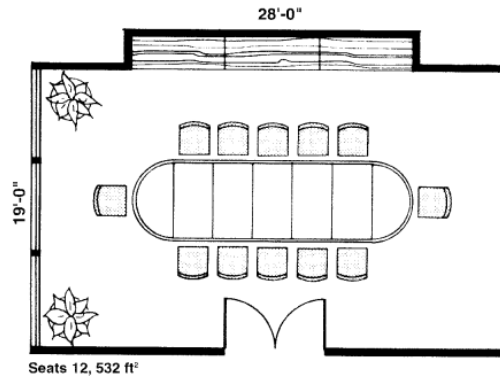
FILING/ACCESS CLEARANCES



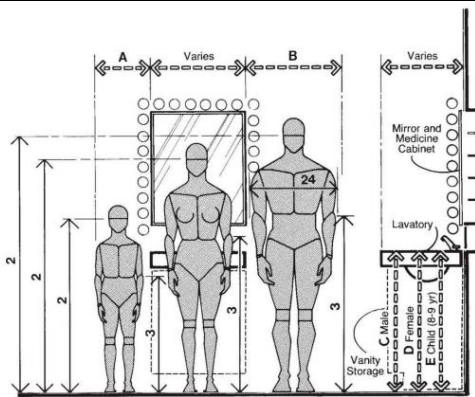
FILING ACCESS CLEARANCES

	in	cm
A	106-138	269.2-350.5
B	20-28	50.8-71.1
C	66-82	167.6-208.3
D	18-26	45.7-66.0
E	48-56	121.9-142.2

F	30	76.2
G	54-58	137.2-147.3
H	122-138	309.9-350.5
I	34-42	86.4-106.7
J	40-54	101.6-137.2
K	18-22	45.7-55.9
L	16-20	40.6-50.8
M	18	45.7
N	22-36	55.9-91.4



Toilet

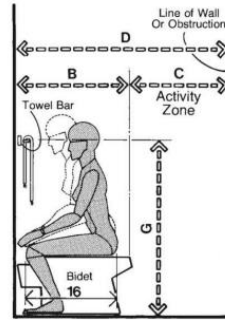


LAVATORY / GENERAL ANTHROPOMETRIC CONSIDERATIONS

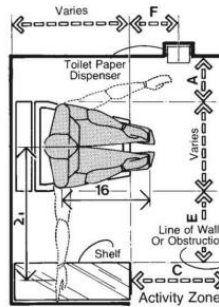
	in	cm
A	15-18	38.1-45.7
B	28-30	71.1-76.2
C	37-43	94.0-109.2
D	32-36	81.3-91.4
E	26-32	66.0-81.3
F	14-16	35.6-40.6
G	30	76.2
H	18	45.7
I	21-26	53.3-66.0



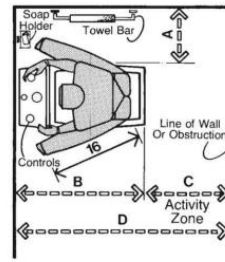
WATER CLOSET



BIDET



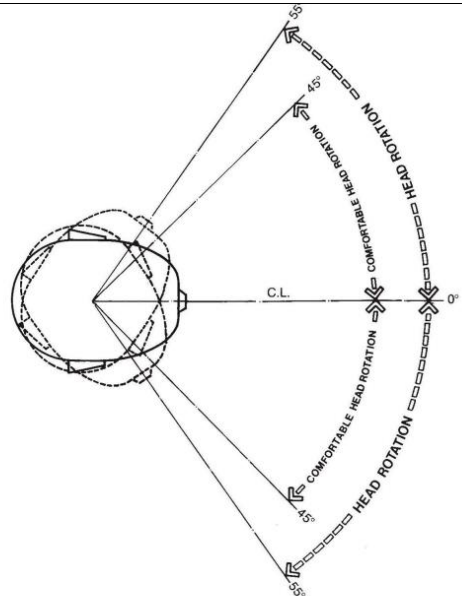
WATER CLOSET



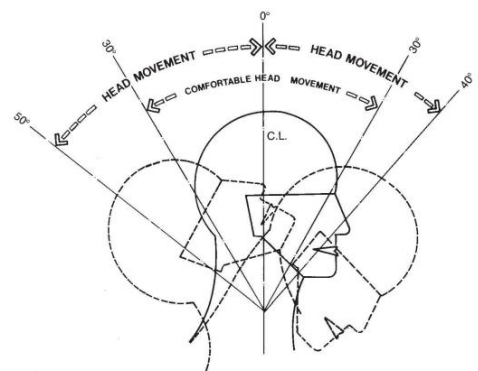
BIDET

	in	cm
A	12 min.	30.5 min.
B	28 min.	71.1 min.
C	24 min.	61.0 min.
D	52 min.	132.1 min.
E	12-18	30.5-45.7
F	12	30.5
G	40	101.6
H	18	45.7
I	30	76.2

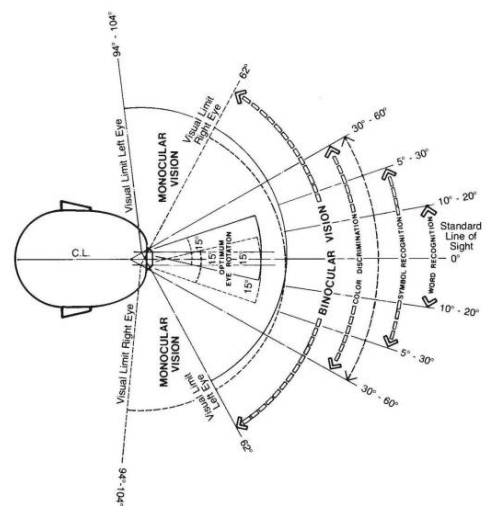
Area pamer



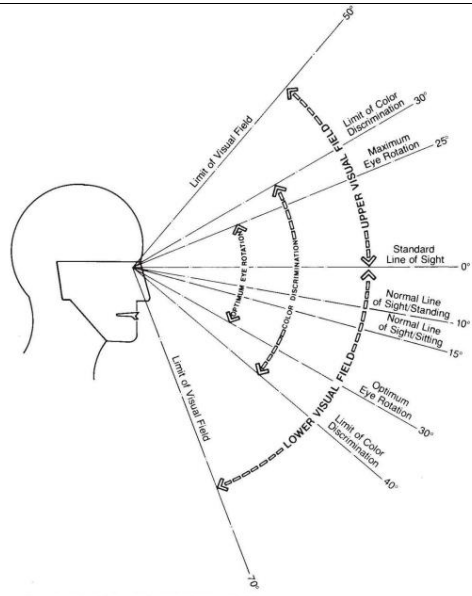
HEAD MOVEMENT IN HORIZONTAL PLANE



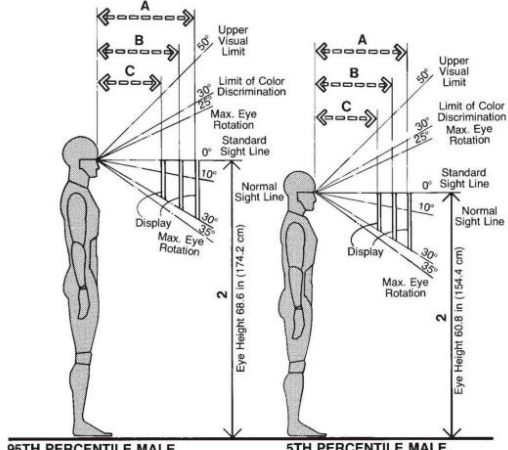
HEAD MOVEMENT IN VERTICAL PLANE



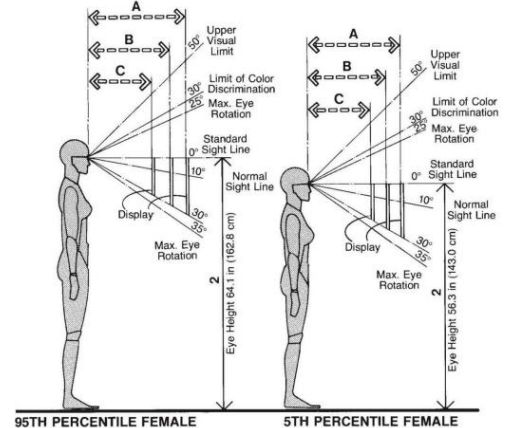
VISUAL FIELD IN HORIZONTAL PLANE



VISUAL FIELD IN VERTICAL PLANE



95TH PERCENTILE MALE 5TH PERCENTILE MALE
THE STANDING MALE VIEWER / WORKSTATION DISPLAY



95TH PERCENTILE FEMALE 5TH PERCENTILE FEMALE
THE STANDING FEMALE VIEWER / WORKSTATION DISPLAY

	in	cm
A	28-29	71.1-73.7
B	18-22	45.7-55.9
C	13-16	33.0-40.6

II.13 Studi Image

NO	GAMBAR	KETERANGAN
1.	 <p data-bbox="603 871 903 958" style="text-align: center;">Gambar 2.13.1 Ruang Komunal</p>	<p data-bbox="1086 353 1374 775">Gambar disamping merupakan referensi dari ruang komunal. Pada perancangan ini ruang komunal terinspirasi dari <i>block party</i> yang berada di perkotaan.</p>
2.	 <p data-bbox="595 1337 911 1424" style="text-align: center;">Gambar 2.13.2 Display Graffiti</p>	<p data-bbox="1086 985 1394 1458">Gambar disamping merupakan referensi untuk display pada area grafiti. Pada perancangan ini area pameran grafiti akan menunjukkan hasil grafiti dengan display dari <i>rolling door</i>.</p>
3.	 <p data-bbox="608 1747 898 1839" style="text-align: center;">Gambar 2.13.3 Stage Hip hop</p>	<p data-bbox="1086 1482 1378 1845">Gambar disamping merupakan referensi untuk area panggung. Pada perancangan ini panggung akan dibuat berada di tengah ruangan.</p>

Tabel 1 Studi Image

II.14 Studi Lapangan


- Studi Banding
 - Bandung Creative Hub











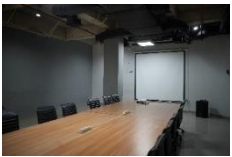
Gambar 2.14.1 Logo Bandung Creative






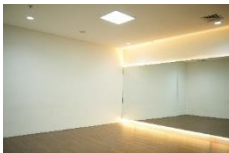
Hub <https://www.linkedin.com/>





Berlokasi di Jl. Laswi No.7, Kacapiring, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40271, Bandung Creative Hub (BCH) merupakan fasilitas sekaligus wadah untuk berbagai komunitas kreatif di kota Bandung. Didirikan oleh Wali Kota Bandung Ridwan Kamil dan Wakil Wali Kota Bandung Oded M. Danial pada tanggal 28 Desember 2017, Bandung Creative Hub dibangun dengan tujuan menyediakan 17 subsektor ekonomi kreatif, yang termasuk sebagai salah satu implementasi Bandung Smart City dari Smart Community. Fasilitas BCH dirancang terbuka untuk umum sehingga untuk pemakaiannya tidak dipungut biaya, namun untuk beberapa fasilitas diperlukan prosedur dalam pemakaiannya.

NO	Fasilitas	Dokumentasi	Keterangan
1	Fasad		Sesuai dengan 45odelli, fasad dari bangunan BCH terlihat menonjol dengan menjukan sisi kreativitas, hal ini menggambarkan fungsi bangunan sebagai ruang kreatif bagi masyarakat.

2	Area Parkir		<p>Berletak di <i>basement</i>, area 46odell yang tersedia di BCH dapat menampung kapasitas mencapai 200 untuk motor dan 30 untuk mobil.</p>
3	Studio Musik		<p>Masih terletak di <i>basement</i>, BCH menyediakan studio musik berkapasitas 8 orang dengan fasilitas sesuai standar dengan tersedianya gitar 46odelli, gitar akustik, bass, keyboard, drum, serta perangkat amplifier.</p>
4	Exhibition Area		<p>Memasuki lantai 1, terdapat <i>exhibition area</i> yang berfungsi sebagai ruang pameran. Untuk kapasitasnya sendiri dapat menampung hingga 100 orang.</p>
5	Amphitheater	 	<p>Terdapat amphitheater di lantai 1 yang menjadi pintu utama BCH dan dirancang sebagai ruang publik dengan fungsi seperti <i>co-working area</i>, <i>mini showcase</i>, dan area diskusi kelompok. Area ini dapat menampung pengunjung mencapai 100 orang dengan</p>

			fasilitas 40 buah kursi, meja, serta 36 stopkontak.
6	Perpustakaan	  	Menuju lantai 2 terdapat perpustakaan yang berfungsi sebagai ruang baca dan belajar/bekerja untuk pengunjung. Fasilitas yang ada mencakup rak buku, kursi, meja kerja, meja baca, dan stopkontak. Kapasitas pengunjung yang dapat ditampung di dalam fasilitas ini mencapai 30 orang.
7	Co-Working Space	 	Terletak di lantai 2, <i>co-working space</i> dengan kapasitas 14 orang ini bersifat lebih privat dengan fasilitas yang lebih memadai untuk mengadakan rapat kecil. Fasilitas yang tersedia mencakup kuris, meja kerja, sofa, dan <i>white board</i> .
8	Co-Working Space (Ruang Kaca)		Masih terletak di lantai 2, fasilitas <i>co-working space</i> dengan skala yang lebih besar ini berfungsi sebagai ruang kerja, workshop, presentasi, dan rapat.

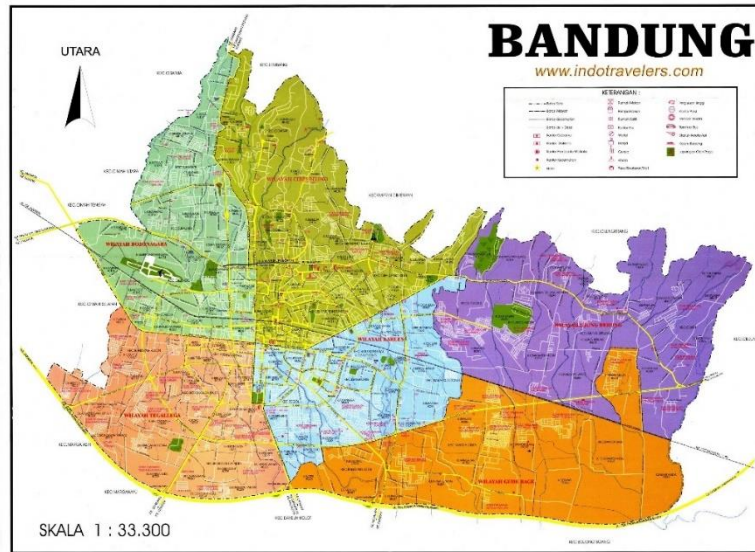
			Berkapasitas 30 orang, fasilitas yang tersedia di ruang kaca mencakup, meja, kursi, proyektor, dan 48odel presentasi.
9	Recording Studio		Terletak di lantai 3, studio dengan kapasitas 8 orang ini berfungsi sebagai ruang produksi musik dengan beragam fasilitas yang tersedia.
10	Auditorium	 	Terletak di lantai 3, auditorium yang ada di BCH dapat memiliki kapasitas mencapai 150 orang. Auditorium ini berfungsi sebagai kegiatan <i>workshop</i> , <i>mini showcase</i> , dan <i>screening film</i> .
11	Digital Content Studio		Terletak di lantai 3 dengan kapasitas 15 orang, studio ini berfungsi sebagai ruang kegiatan produksi digital yang cocok untuk <i>digital content</i> , <i>campaign video</i> , dan <i>fashion lookbook video</i> .
12	Studio Tari		Memiliki kapasitas mencapai 30 orang, studio tari ini terletak di lantai 3. Fasilitas yang tersedia

			mencakup kaca dinding, lantai vinyl, dan speaker.
13	Taman		Selain ruang kreatif, BCH juga menyediakan ruang terbuka yang terletak di lantai 4. Taman ini berfungsi untuk kegiatan bersantai dengan kapasitas mencapai 25 orang.
14	Teleconference Room		Ruangan yang terletak di lantai 4 ini berfungsi untuk kegiatan virtual seperti konferensi pers, <i>virtual meeting</i> , <i>virtual workshop</i> , <i>virtual class</i> , dan beragam kegiatan daring lainnya. Dilengkapi dengan fasilitas kursi, meja, serta perangkat webcam, ruangan ini mampu menampung kapasitas mencapai 10 orang.
15	Studio Jahit		Terletak di lantai 4 dengan kapasitas 8 orang, studio ini berfungsi sebagai fasilitas penciptaan olahan kriya serta fesyen jahit.
16	Studio Animasi dan Editing		Terletak di lantai 4, studio ini berfungsi sebagai fasilitas pembuatan animasi,

			desain grafis, serta editing video dengan kapasitas 10 orang pengguna.
17	Studio Fesyen		Studio yang terletak di lantai 5 ini berfungsi sebagai ruang khusus kegiatan fesyen. Kegiatan seperti <i>50odelling class</i> , <i>makeup class</i> , <i>mini catwalk</i> , serta <i>workshop fashion</i> dapat diselenggarakan di sini. Berkapasitas 30 orang pengguna, studio ini dilengkapi oleh fasilitas meja, kursi, microphone, dan speaker.
18	Aula		Aula yang terletak di lantai 5 ini memiliki kapasitas 80 orang pengguna. Memiliki fungsi yang beragam mulai dari seminar, diskusi, hingga <i>workshop</i> , ruangan ini difasilitasi berupa kursi kampus, kursi portable, meja, dan proyektor.

Tabel 2 Studi lapangan

➤ Studi Site



Gambar 2.14.2 Site Bandung

<https://ppdbkotabandung.wordpress.com/>

Kota Bandung adalah kota metropolitan terbesar di provinsi Jawa Barat, dan terbesar ke tiga di Indonesia. sekaligus menjadi ibu kota provinsi Jawa Barat. Letak, Luas dan Batas Wilayah Kota Bandung terletak pada posisi 107°36' Bujur Timur dan 6°55' Lintang Selatan. Luas wilayah Kota Bandung adalah 16.729,65 Ha. Secara administratif, Kota Bandung berbatasan dengan beberapa daerah Kabupaten/Kota lainnya. Sebelah Utara berbatasan dengan Kabupaten Bandung dan Kabupaten Bandung Barat, sebelah Barat berbatasan dengan Kota Cimahi, sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Bandung dan sebelah Selatan berbatasan dengan Kabupaten Bandung.

Kondisi Topografi Kota Bandung terletak pada ketinggian 700 m di atas permukaan laut (dpl). Titik tertinggi di Kelurahan Ledeng Kecamatan Cicadap dengan ketinggian 892 m dpl, dan titik terendah berada di Kelurahan Rancanumpang Kecamatan Gedebage dengan ketinggian 666 m dpl. Wilayah yang dikelilingi oleh pegunungan membentuk Kota Bandung menjadi semacam cekungan. Selama tahun 2020, suhu rata-rata Kota Bandung adalah 25,86°C.