

TA 160 PUSAT PERTUNJUKAN MUSIK DENGAN PENDEKATAN *MULTISENSORY* DI KOTA SEMARANG

LATAR BELAKANG

Pada pandangan ekonomi, Semarang menunjukkan adanya pergeseran pola konsumsi seiring dengan meningkatnya pendapatan per kapita, pola konsumsi berubah dengan penurunan pengeluaran konsumsi makanan pokok yang diikuti dengan kenaikan pengeluaran untuk rekreasi, salah satunya adalah rekreasi kebudayaan sebagai konsumsi gaya hidup masa kini (Ananda, 2018). Pada kenyataannya, fasilitas yang digunakan para pelaku dan penikmat musik belum sepenuhnya diakomodasi secara maksimal. Ruang tampil sebagai wahana para musisi untuk berkarya dan tempat bertemunya para musisi masih sering menemui kendalanya. Pusat pertunjukan musik yang menjadi salah satu produk wisata potensial kota Semarang memerlukan fasilitas yang didesain dengan pertimbangan yang berkelanjutan. Untuk menarik wisatawan agar tertarik untuk mengunjungi objek untuk kali kedua dan seterusnya, wisatawan perlu memiliki ikatan emosional yang kuat dengan tempat yang dikunjungi, antara lain dengan terbentuknya *spatial experience* yang tercipta melalui dialog dari tubuh dengan *environmental element*.

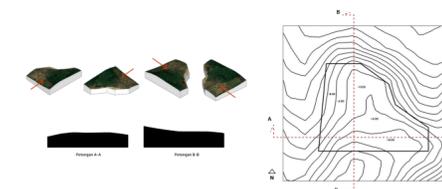
TAPAK



Alamat : Kel Ngalian, Kec Semarang Barat, Ngalian, Kota Semarang, Jawa Tengah
Luas : ± 35.400 m²
KDB : 80% maksimal
GSB : 9.5 m



- ROADS TYPOLOGIES
- mapa
- perumahan
- sekolah
- tempat parkir
- tempat makan
- SPBU
- department store
- peristirah



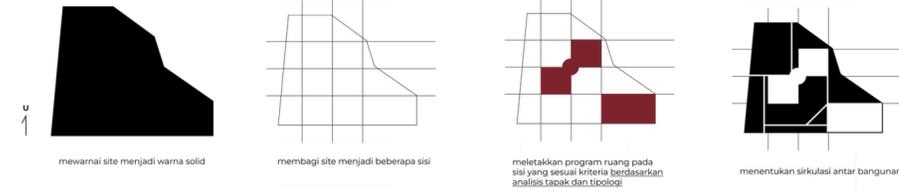
- perumahan
- sekolah
- tempat parkir
- tempat makan
- SPBU
- department store
- peristirah

GAMBAR RENCANA TAPAK (SITEPLAN)

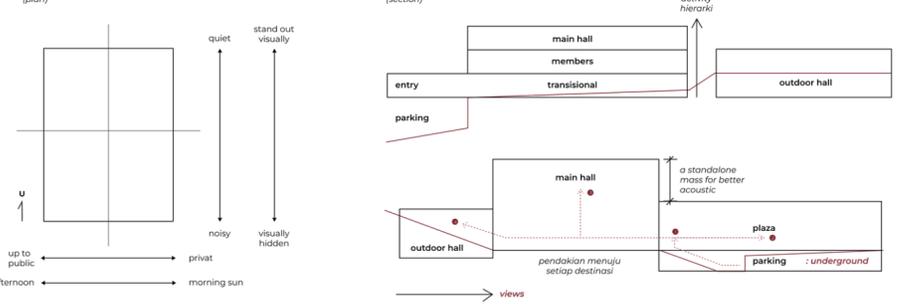


KONSEP PERANCANGAN

Concept Diagram



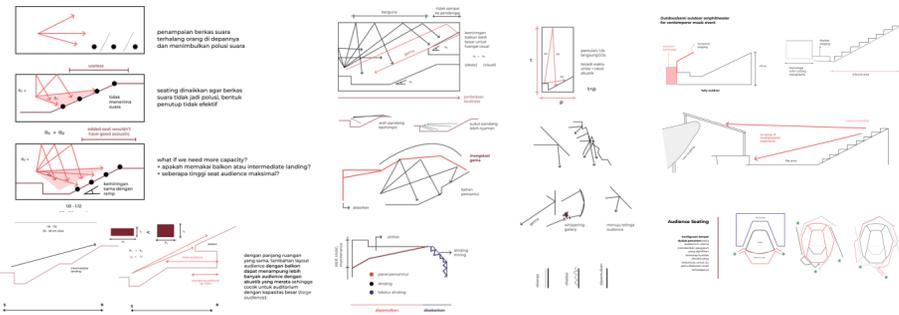
Program Arrangement



Crowd Control



EKSPLORASI KONSEP AUDIO-VISUAL



GAMBAR TAMPAK



Tampak utara (belakang)

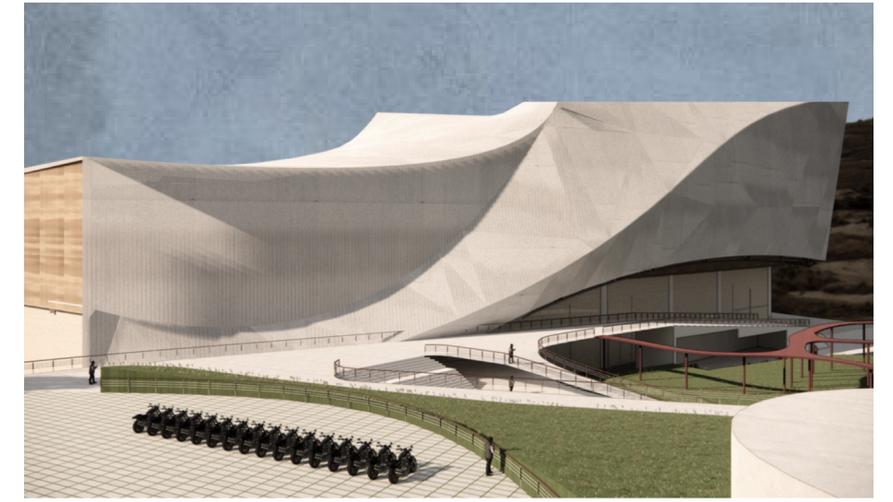
Tampak barat (depan)



Tampak timur (kanan)

Tampak selatan (kiri)

GAMBAR PERSPEKTIF



interior



foodcourt



plaza

TAMPILAN

Selain dipengaruhi oleh fungsi dan tuntutan teknis lainnya, bentuk eksterior bangunan terinspirasi dari bentuk *soundwaves* yang berciri 'mengalir' sehingga digunakanlah bentuk melengkung pada fasadnya

LEVELING

Desain bangunan menggunakan leveling sebagai faktor penting untuk membentuk 'suasana' yang diinginkan. Seperti suasana tenang (underground), bebas (level rata-rata), atau mencekam (tinggi)

AKSONOMETRI

