

PERANCANGAN INTERIOR HIP HOP CENTRE BANDUNG

Mochamad Naufal Ardiansyah¹, Imtihan Hanom² M.Ds., Vika Haristianti³, S.Ds., M.T.

naufal.ardiansyah0913@gmail.com, imtihanhanum9@gmail.com, vikaharistianti@gmail.com

Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif (FIK), Universitas Telkom

Abstrak: Penulisan karya tulis ini bertujuan untuk menjelaskan konsep perancangan new desain fiktif dari Hip Hop Centre Bandung. Adapun yang menjadi latar belakang penulisan ini karena Kota Bandung merupakan kota kreatif yang setiap warga nya memiliki ketertarikan dibidang tersebut. Terbukti dari Kota Bandung sebagai salah satu dari 5 kota kreatif se-Asia berkat warganya yang memang suportif . Sumber daya manusia Kota Bandung pun sudah banyak memiliki talenta terutama di bidang Hip Hop seperti *breakin*, *mcing*, *graffiti* dan *disk jockey*. *Breakin* merupakan gerakan yang mengandalkan tenaga dari tangan dan memutarakan kaki, *mcing* kemampuan vokal yang menghasilkan sebuah ryme dan disatukan menjadi sebuah lagu, *graffiti* merupakan pelaku hip hop yang menggambarkan *street art* pada media dinding dan *disk jockey* yang menggabungkan beat elektronik yang nantinya akan digabungkan menjadi satu kesatuan lagu *electronic dance music*. Pelaku Hip Hop di Kota Bandung memiliki potensi akan tetapi beberapa dari mereka tidak memiliki tempat yang layak untuk berlatih. Dimulai dari material, fasilitas pendukung hingga pengakuan dari warga sekitar mengenai para pelaku hip hop ini.

Kata Kunci: Pusat Hip Hop, Bandung

Abstract: The writing of this paper aims to explain the concept of designing a fictitious new design from Hip Hop Center Bandung. As for the background of this writing because the city of Bandung is a creative city that every citizen has an interest in that field. Proven from the city of Bandung as one of the five creative cities in Asia thanks to its citizens who are indeed supportive. Bandung City's human resources have had many talents especially in the field of Hip Hop such as breakin, mcing, graffiti and disk jockeys. Breakin is a movement that relies on power from the hands and turns the legs, mcing makes vocal abilities that produce a rhyme and is put together into a song, graffiti is a hip hop actor who portrays street art on wall media and disk jockeys that combine electronic beat which will be combined into one the unity of electronic dance music songs. Hip Hop performers in the city of Bandung have the potential but some of them do not have a proper place to practice. Starting from the material, supporting facilities to the recognition of local residents about these hip hop talents.

Keywords: Hip Hop Centre, Bandung

1. Pendahuluan

Kota Bandung merupakan kota kreatif yang mendukung para warganya yang memiliki ketertarikan dibidang tersebut. Menurut survei tahun 2011 Kota Bandung merupakan salah satu dari 5 kota kreatif se-Asia. Bandung sudah memiliki 400 outlet industri kreatif dan dapat menyerap sekitar 324.244 tenaga kerja. Kontribusi ekonomi kreatif di Kota Bandung menyumbang sekitar

11% untuk pertumbuhan ekonomi kota. Secara regional, pada tahun 2012 kontribusi ekonomi kreatif kota Bandung terhadap produk domestik regional bruto (PDRB) Provinsi Jawa Barat hampir 8% atau sekitar Rp 21 triliun dan telah menyerap tenaga kerja sekitar 2,75% dari jumlah total tenaga kerja (UNESCO,2014). Dari banyaknya hal kreatif yang sudah Kota Bandung kontribusikan, dalam bidang hiburan belum menunjukkan kemajuan. Sumber daya manusia dibidang seni tari dan musik yang menjadi pendukung industri hiburan memang sudah mulai diakui oleh berbagai pihak. Akan tetapi belum ada suatu sarana yang dapat mendukung para pelaku seni tari dan musik tersebut.

Karena itu pembuatan Hip Hop Centre di Bandung merupakan jawaban akan sebuah kebutuhan, khususnya bagi komunitas Hip Hop di Indonesia. Banyaknya komunitas yang ada di Bandung belum memiliki fasilitas yang sesuai dengan standar dan nyaman untuk digunakan. Sehingga Hip Hop Centre diharapkan menjadi jawaban akan kebutuhan perkembangan Hip Hop di Indonesia sebagai wadah pembelajaran.

2. Kajian Literatur

2.1 Definisi

Hip Hop menurut Britannica ialah “cultural movement that attained widespread popularity in the 1980s and '90s; also, the backing music for rap, the musical style incorporating rhythmic and/or rhyming speech that became the movement's most lasting and influential art form.” (<https://www.britannica.com/art/hip-hop>, diakses 13-3-2019)

Dapat disimpulkan bahwa Hip Hop merupakan sebuah gerakan juga budaya. Yang memiliki 4 pilar yakni breakin, mc'ing, dj'ing dan graffiti, dan pilar pendukung knowledge yang mendukung ke 4 unsur tersebut. Centre atau pusat merupakan sebuah tempat yang menjadi sarana lengkap atas kebutuhan atau fungsi suatu bangunan, yang dilengkapi dengan berbagai macam fasilitas yang mendukung.

Hip Hop Centre jika diterjemahkan dalam bahasa berarti Pusat Hip Hop. Pusat Hip Hop adalah sarana yang dapat membangun para pelaku budaya Hip Hop dari segi skill, foundation, knowledge dan attitude.

2.2 Sejarah Kultur HipHop

Hip hop memiliki 3 generasi secara mendasar. Pada tahun 1980 dikenal dengan awal mulanya hip hop dengan gaya *old school*. Pada pertengahan 1980 mulai dikenal dengan istilah *middle school*. Lalu pada abad ke 21 pengayaan hip hop memiliki banyak nama seperti *next school* dan *21st century school*.

2.2.1 Old skool

Sebelum membahas mengenai *modern dance* dan *electronic music* tentunya kedua hal ini memiliki akar yang sama, yakni *hip hop culture*. Kultur ini mulai terkenal pada tahun 1980 dan 1990, dan merupakan budaya yang melahirkan sebuah musik rap. Akan tetapi yang paling menarik perhatian publik pada masa itu ialah *break dancing* dan *graffiti* yang memiliki dampak paling

signifikan. Dan setelah itu datanglah seorang imigran yang dikenal dengan DJ Kool Herc. Seorang imigran yang pada saat itu masih berumur 18 tahun, yang di mana beliau memperkenalkan *sound system* yang besar pada saat itu digunakan sebagai penghibur pada pesta di Jamaica yang menjadi kota beliau berasal.

2.2.2 New Skool

Pada pertengahan 1980 banyak para pendatang yang mulai membawa arus permainan street yang baru. Dan yang menjadi pencetusnya ialah trio dengan nama Run-D.M.C merupakan seorang Afrika Amerika yang menggabungkan unsur rap dengan hard rock, yang nantinya menjadi sebuah staples pada acara MTV. Akan tetapi dampak yang paling besar ialah saat hip hop New York mulai berdatangan ke Los Angeles pada awal 1989. Dengan arahan dan pimpinan dari Ice Cube, Eazy E dan Dr. Dre, daerah West Coast menghasilkan rap yang menjanjikan dan diminati banyak kalangan pada tahun 1990

2.2.3 21st Century HipHop

Saat pergantian abad, industri musik mengalami krisis. Dikarenakan adanya istilah pembajakan yang biasa dikenal dengan digital downloading. Dengan adanya hal ini penghasilan mengalami penurunan drastis selama 10 tahun. Setelah berhasil lepas dari krisis tersebut industri hiburan kini sudah banyak mengalami kemajuan, dengan lahirnya talent-talent muda seperti Kanye West, Eminem, Timbaland dan lainnya.

2.3 Data Pelaku HipHop

2.3.1 Pelaku HipHop di Dunia

Dari data USA total 13.530 tenaga kerja dalam bidang Hip Hop dapat dilihat peminatan setiap talentnnya berbeda-beda. Dan mayoritas pelaku Hip Hop lebih tertarik pada bidang pertunjukan, acara olah raga dan industri hiburan yang berhubungan dengan Hip Hop.

2.3.2 Pelaku HipHop di Indonesia

Data peminat Hip Hop pada tahun 2017 dan 2018 mengalami kenaikan yang cukup signifikan. Mengingat scene streetwear, mcing dan disk jockey mengalami peningkatan peminat yang tinggi (Naree, 2018). Dan event hip hop di kota Bandung sendiri pun sudah banyak dikaitkan dengan senaker season, LA dan masih banyak sponsor lainnya.

2.4 Perkembangan HipHop di Indonesia

Yogyakarta sejak dua dekade lalu sukses memperoleh tempat tersendiri dalam kancah hip hop lokal. Pada periode awal perkembangan hip hop di Indonesia, Yogyakarta memiliki peran yang sama pentingnya dengan kota lain seperti Medan, Jakarta, Bandung dan Surabaya . Unit hip hop legendaris G-Tribe masuk dalam album kompilasi Pesta Rap Vol.1 saat rilis 1993 dengan lirik sepenuhnya berbahasa Jawa.

2.5 Klasifikasi HipHop

Budaya hip-hop selalu memiliki hubungan yang kompleks dengan ras. Sejak awal, hubungan antara hip-hop dan ras telah terfragmentasi, didesentralisasi, dan, dalam banyak hal, berubah-ubah. Hip-hop muncul di Bronx, New York, pada awal 1970-an. Pada saat yang sama, lingkungan sosial dan rasial di mana hip-hop berkembang beragam dan belum dipelajari secara sistematis. Dari awal hip-hop, pemuda yang terlibat dalam asal-usulnya berasal dari beragam asal Afrika, Latin, dan Eropa. Hip-hop itu sendiri tidak akan ada dalam gaya saat ini tanpa kontribusi beragam dari pelopor dan seniman dari Karibia dan Amerika Latin, serta tetangga Afrika-Amerika dan rekan-rekan mereka di Bronx.

Sebagian besar pengamat mengidentifikasi empat elemen dasar budaya hip-hop. Komponen-komponen ini adalah *DJ-ing / turntablism*, *B-boying / breaking*, *MC-ing / rapping*, dan seni *visual / graffiti*. Namun, setiap komponen berdiri sendiri, dengan pengrajin, pemirsa, dan produk komersialnya sendiri.

2.5.1 Disc-jockey

DJ-ing adalah manipulasi yang disengaja dan teknis dari meja putar, akhirnya mengubahnya dari *platform* musik sederhana menjadi alat musik penuh dengan gudang suara sendiri, seperti goresan, nada yang dimanipulasi sementara, potongan sonik, dan *sample* atau potongan pendek musik lain.

2.5.2 Breakin

B mengacu pada respon kinestetik atau tubuh pada isolasi DJ dari “*break*” beat pada rekaman vinil. B-boys akan breakin pada isolasi dan pengulangan *break beat* di kemacetan hip-hop asli (pesta).

2.5.3 MCing

MC adalah wasit verbal budaya hip-hop. Awalnya berperan sebagai *hype-man* tangensial untuk DJ paling awal terkenal di hip-hop, MC sekarang telah lulus ke latar depan budaya.

2.5.4 Grafitti

Seni grafiti adalah elemen budaya yang paling jelas dan tunggal mendahului genesis hip-hop. Banyak cendekiawan menyebut seni grafiti hip-hop sebagai salah satu sinyal paling kuat dari reklamasi kaum muda terhadap ruang publik, yang telah diprivatisasi sepenuhnya di era *postmodern* ini. *Vandalism* yang merajalela satu generasi memang merupakan gerakan revolusioner generasi lain.

2.6 Pengaruh HipHop di Indonesia

Kultur Hip Hop merupakan, budaya yang menggambarkan perlawanan dengan karya-karya. Walau masih dipandang negatif dikarenakan latar belakangnya. Bentuk pengaruh yang ada di masyarakat Indonesia terhadap perkembangan HipHop yaitu Hip hop bisa merepresentasikan asal-usul seseorang, dengan banyak nya rapper yang membuat lirik berdasar pengalaman pribadi mereka. Namun, Kultur hip hop yang bebas dan tidak memiliki Batasan memiliki resiko yang harus

ditanggung yaitu mudah terjebak dalam arus. Ada hip hop yang sifatnya keras dan brutal, tetapi ada yang penuh keindahan dan cinta kasih. Maka dari itu setiap pelaku hip hop harus selektif memilih jalur mana yang diambil.

3. Deskripsi Proyek

Proyek perancangan Hip Hop Centre merupakan perancangan yang bersifat fiktif dan merupakan jawaban atas hip hop scene di Kota Bandung yang sedang mengalami kenaikan dari beberapa tahun terakhir. Visi dan Misi Hip Hop Centre ini adalah menjadi tempat pengembangan budaya Hip Hop di Kota Bandung. Dimulai dari sumber daya manusia yang sudah profesional dibidangnya hingga tim kreatif yang memang mengerti ranah visual budaya hip hop yang memiliki keunikan tersendiri.

Sasaran utama dari proyek perancangan ini adalah talent-talent muda dengan keinginan yang tinggi. Terutama talent yang sudah memiliki *foundation* yang cukup.

Kategori tingkatan:

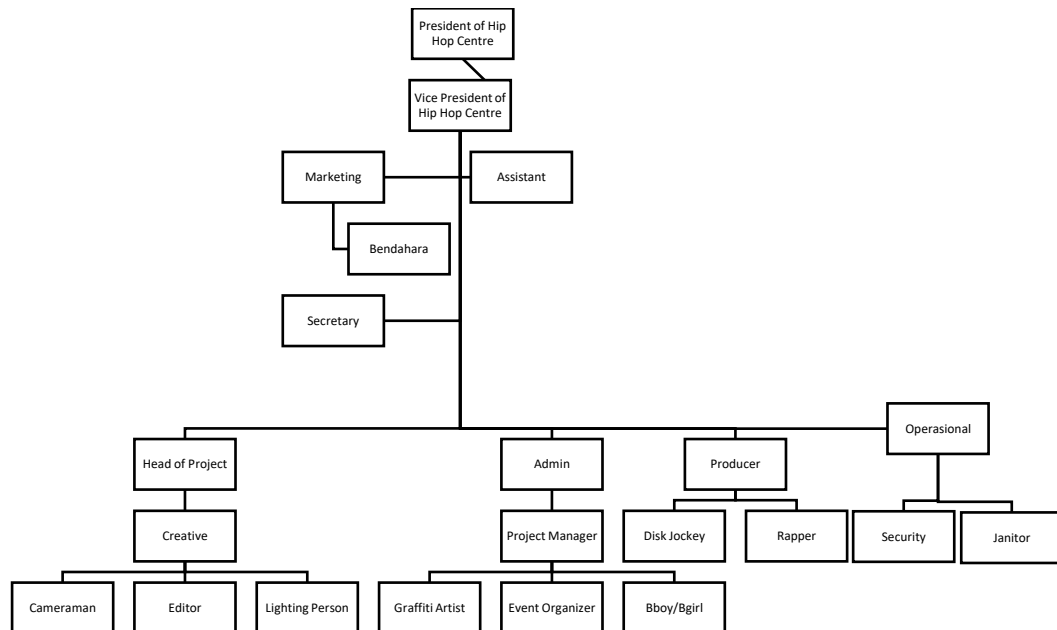
Rookie : Belum memiliki *basic* dan masih asing dengan hip hop

Advance : Sudah memiliki *basic* dan *foundation* yang kuat hanya perlu dipertajam fokus talent dengan level ini

Freestyler : Memiliki *basic*, *foundation* musicality dan *creativity* yang kuat siap untuk melakukan *battle* atau *performance*.

3.1.1 Struktur Organisasi

Hip Hop Centre Bandung akan dipimpin oleh President of Hip Hop Centre yang nantinya akan bertanggung jawab atas setiap kegiatan yang terjadi di instansi tersebut. Berikut struktur organisasi Hip Hop Centre:

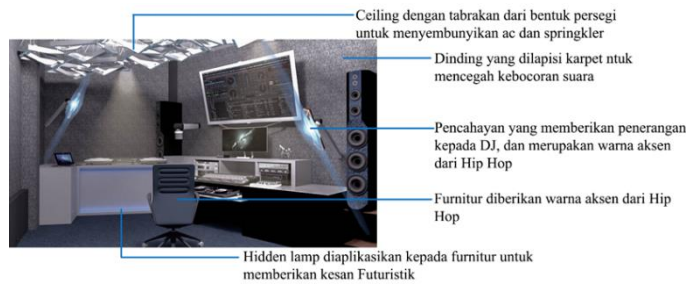


3.1 Tema dan Konsep

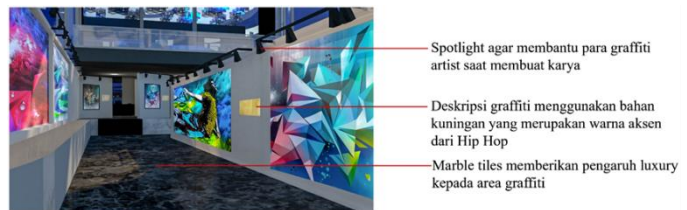
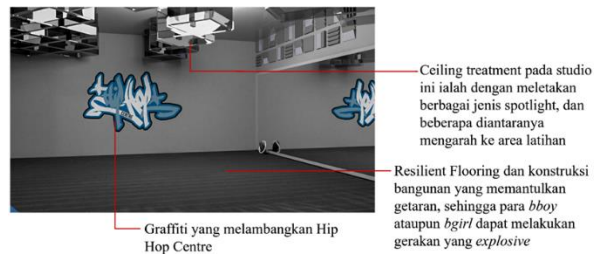
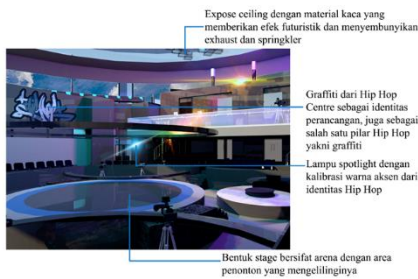
Berdasarkan data yang sudah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa tema perancangannya ialah “Futuristic 21st Century Style”. Futuristik merupakan suatu pengayaan yang memiliki karakter yang menggambarkan unsur masa depan dan *21st Century Style* merupakan salah satu aliran Hip Hop. Aliran tua atau biasa dikenal dengan *old school*, dan masa depan merupakan hip hop *new school*. Perpaduan antara *old school* dan *new school* bisa dikategorikan sebagai gaya yang baru yaitu *2st Century Style*.

3.1.2 Suasana yang diharapkan

Suasana suatu ruangan dapat memengaruhi setiap *user* Hip Hop Centre. Ada banyak *user* yang memiliki kepentingan berbeda-beda juga ruang-ruang yang memfasilitasi kepentingan tersebut. Suasana yang diharapkan masing-masing ruangan tersebut yaitu seperti berikut:



Selain rehearsal area salah satu vocal point perancangan Hip Hop Centre ini ialah main stagenya. Pencahayaan yang diharapkan sesuai dengan penjelasan sebagai berikut:



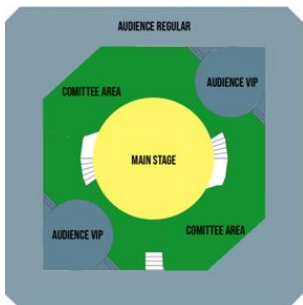
4. Konsep Perancangan dengan Denah Khusus

4.1 Pemilihan denah khusus

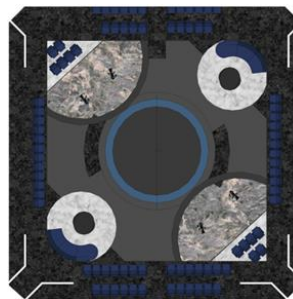
Hip hop terdiri dari 4 pilar utama yakni *breakin*, *disk jockey*, *mcing* dan *graffiti*. Maka pemilihan denah khususnya berdasarkan area atau ruangan yang menunjang ke 4 pilar tersebut.

4.2 Tata main stage

Pada *main stage* akan terjadi event utama dari Hip Hop Centre, maka akan ada pembagian area untuk penonton, *performer* dan panitia. Pada *main stage* pelaku hip hop akan menjadi *vocal point* kegiatan, karena pada area tersebut akan diadakannya *battle*, *showcase*, *performance* dan lainnya. Dan main stage dikelilingi oleh area-area pendukung salah satunya *committee area*, yang berfungsi sebagai tempat dimana panitia mengambil segala jenis dokumentasi.



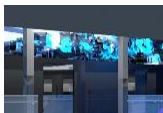
Gambar 4.2.1 Area pada *Main Stage*



Gambar 4.2.2 Denah *Main Stage*

4.3 Sistem pencahayaan

Pencahayaan terbagi menjadi pencahayaan buatan dan alami. Pada area main stage terdapat bukaan pada bagian ceiling sehingga cahaya matahari akan dengan mudah memasuki ruang tersebut. Hal ini bertujuan untuk penghematan tenaga listrik. Untuk pencahayaan buatan ada beberapa lampu yang digunakan dalam *main stage* proyek perancangan Hip Hop Centre.



Gambar 4.3.1 *General light*



Gambar 4.3.2 *Spotlight*



Gambar 4.3.3 *Wall foot lamp*



Gambar 4.3.2.1 Pencahayaan Alami

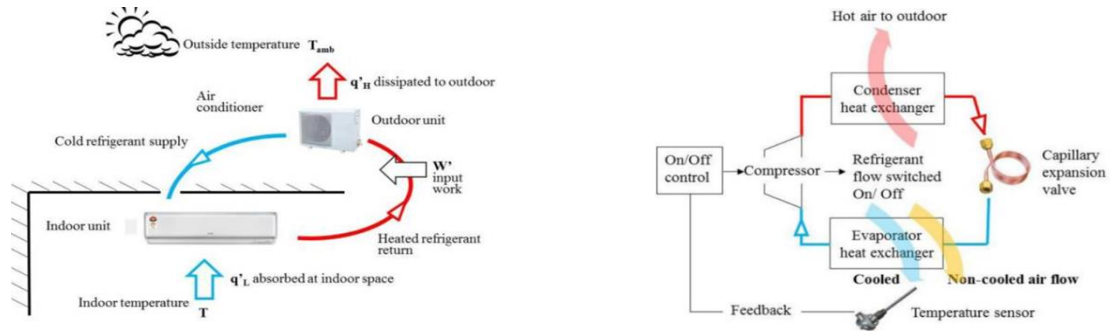


Gambar 4.3.2.2 Pencahayaan Buatan

4.4 Sistem pengkondisian udara

Tidak banyak bukaan pada Hip Hop Centre dan tidak banyak juga pemasangan alat seperti AC. Bertujuan untuk tetap menggunakan energi se efisien mungkin. Salah satu cara agar

pengkondisian ruangan tetap dalam keadaan prima, ada beberapa teknologi yang akan diaplikasikan pada Hip Hop Centre ini terutama pada *main stage*.



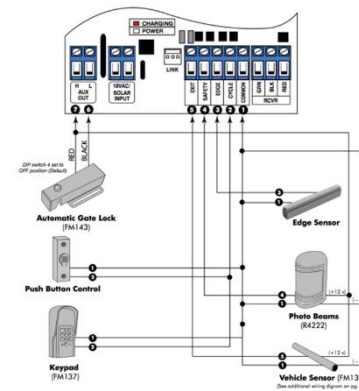
Pada gambar diatas temperatur ruangan di inisialkan dengan huruf T, yang di *control* dengan *indoor unit* melalui jalur sirkulasi udara dengan bantuan *long shape cross flow fan*. On/off control ini mengadopsi sensor suhu sebagai *feedback* untuk menentukan status On/Off kompresor.

4.5 Sistem Keamanan

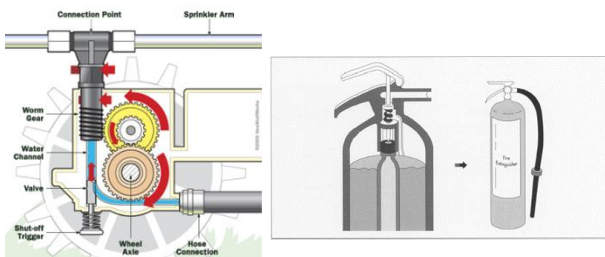
Keamanan instansi sudah menjadi standar yang diwajibkan. Tidak hanya kenyamanan dan keindahan suatu proyek perancangan juga perlu memiliki tingkat keamanan yang memenuhi standar. Untuk menjaga keamanan Hip Hop Centre diperlukan beberapa peralatan seperti cctv, sensor dan lainnya.



Gambar 4.5.1 cctv



Gambar 4.5.2 sensor gate



Gambar 4.5.3 Sprinkle & Fire guard

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Hip hop merupakan budaya yang besar pada tahun 1980 di Amerika dan memiliki 4 pilar utama yakni *breakin, disk jockey, mcing* dan *graffiti*. Proyek perancangan Hip Hop Centre Bandung ini merupakan jawaban atas industri hiburan tanah air yang semakin berkembang khususnya di Kota Bandung. Diharapkan dengan adanya Hip Hop Centre ini pelaku hip hop dapat mengasah kemampuannya dan siap bersaing di kelas internasional. Sedangkan secara keilmuan interior Hip Hop Centre merupakan sebuah pusat kebudayaan asing pertama di Indonesia, yang diharapkan menjadi patokan untuk perancangan-perancangan kebudayaan asing yang lainnya khususnya dibidang industri hiburan.

Hip Hop Centre ini dirancang dengan konsep Futuristic Next Style, yang dimana memberikan kesan masa depan diberbagai aspek ruangnya tetapi tetap membudayakan hip hop dengan aliran yang lebih maju.

5.2 Saran

Berikut adalah saran yang ingin penulis sampaikan kepada beberapa pihak yang terkait dengan proses pelaksanaan tugas akhir ini, yakni bagi mahasiswa Tugas Akhir selanjutnya, bagi jurusan desain interior juga bagi Telkom University. Saran-saran yang disampaikan penulis diharapkan bermanfaat sehingga proses kegiatan Tugas Akhir dapat berlangsung lebih baik untuk ke depannya.

6. Daftar Pustaka

Deloitte. 2016. *Data USA*. <https://datausa.io/profile/soc/272030/>. (8 Februari 2019)

Deloitte. 2016. *Data USA*. <https://datausa.io/profile/soc/272030/>. (8 Februari 2019)

One Dance UK. 2016. *Dance Studio Specifications* <https://www.onedanceuk.org/wp-content/uploads/2016/06/dance-studio-specification-1.pdf>. (9 Februari 2019)

Buckman, Brad. 2019. *Commercial Property Classifications Types Office Spaces*. <https://aquilacommercial.com/learning-center/commercial-property-classifications-types-office-spaces/>. (10 Februari 2019)

Bepe, Galih. 2017. *Street Art di Indonesia sejarah dan Perkembangan*. <https://www.hipwee.com/narasi/street-art-di-indonesia-sejarah-dan-perkembangan/>. (12 Februari 2019)

Cedfa. 2019. *Fine Arts Program in School*. <https://www.cedfa.org/strengthening-programs/high-school-programs/dance/>. (13 Februari 2019)

Koran Sindo. 2015. *Bandung Kota Kreatif Dunia UNESCO*. <http://koran-sindo.com/page/news/2015-12-15/0/8>. (14 Februari 2019)

Radio, Brooklyn. 2109. History of Hip Hop. <http://brooklynradio.com/history-of-hip-hop/>. (23 Maret 2019)

Hip Hop Indo. 2011. Hip Hop Bandung. <http://www.hiphopindo.net/hip-hop-bandung-bakat-bakat-baru-harus-sering-publikasi/>. (24 Maret 2019)

ADJStudio. 2014. *Sejarah DJ dan Perkembangannya*. <https://www.kaskus.co.id/thread/532930ffa1cb17b71d8b4594/sejarah-dj-amp-perkembangannya/>. (25 Maret 2019)

Indonesia, Bboy. 2015. *Indonesian Bboy Championship 2015 Review*. <http://bboyindo.com/home/index.php/b-blog/166-ibc2015review>. (13 April 2019)

Fauzi, Ibnu. 2018. *Buka IOXC 2018, Menpora harap olahraga ekstrem lahirkan prestasi bagi Indonesia*. <https://www.merdeka.com/peristiwa/buka-ioxc-2018-menpora-harap-olahraga-ekstrem-lahirkan-prestasi-bagi-indonesia.html>. (15 April 2019)

Kulkarni, Arjun. 2019. *Floor Rocks*. <https://dancepoise.com/breakdance-moves-list>. (18 April 2019)

Ossurio, Zenino. 2014. *Sejarah Musik Rap Indonesia*. <https://www.djarumcoklat.com/article/sejarah-musik-rap-indonesia>. (21 April 2019)

Eko, Hasiolan. 2018. *Kompetisi Beef Rap Battle, Momentum Kebangkitan Industri Musik Hip Hop di Indonesia*.

<http://www.tribunnews.com/seleb/2018/08/23/kompetisi-beef-rap-battle-momentum-kebangkitan-industri-musik-hip-hop-di-indonesia> (1 Mei 2019)

Wadezig. 2017. *Merekam Perjalanan Graffiti Bandung Di Street Flick*. <https://www.wadezig.com/merekam-perjalanan-graffiti-bandung-di-street-flick/> (3 Mei 2019)

Myzurri. 2018. *Styles of Graffiti*. <https://graffitocanberra.wordpress.com/styles-of-graffiti/>. (5 Mei 2019)

ALC. 2017. *DJ Equipment Guide: How to Build a Beginner DJ Setup*. <https://www.adorama.com/alc/dj-equipment-guide-how-to-build-a-beginner-dj-setup>. (8 Mei 2019)

Hedgehog. 2011. *DJ Techtools*. <https://djtechtools.com/2011/10/16/how-to-create-a-professional-dj-booth-from-ikea-parts/>. (10 Mei 2019)

PMC. 2014. *Smart Sensors Enable Smart Air Conditioning Control*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4118346/>. (12 Mei 2019)

Theatre Solutions. 2016. *Auditorium Seating Layout and Dimensions*. <http://www.theatresolutions.net/auditorium-seating-layout/>. (14 Mei 2019)