

ABSTRAK

Persaingan industri musik global membuat pelaku seni musik Indonesia harus mampu meningkatkan kualitas karya mereka, salah satu program pemerintah untuk mendukung hal tersebut terlihat pada program penyediaan infrastruktur pendidikan akademik bagi para pelaku ekonomi kreatif di bidang seni musik. Berawal dari kebutuhan akan wadah pendidikan seni musik, maka penelitian ini bertujuan untuk mengurangi potensi gangguan kebisingan yang berasal dari lingkungan luar terhadap objek rancangan, menghasilkan objek rancangan yang memiliki kemampuan dalam mendukung kegiatan belajar maupun bermusik bagi penggunanya. Metodologi yang digunakan pada penelitian ini antara lain metode kualitatif yang didukung oleh indikator penelitian dari teori heterotopia oleh Michel Foucault dan teori arsitektur aural oleh Claudia Martinho. Dalam penelitian ini penulis mendapatkan temuan sebagai berikut, yang pertama: adanya kesamaan karakteristik dari objek studi kasus terhadap prinsip ruang heterotopia, selanjutnya, adanya kecocokan prinsip heterotopia dengan arsitektur aural yang dapat dikembangkan sebagai indikator perancangan; dan yang terakhir, adanya hasil pengembangan indikator perancangan yang dapat diterapkan dalam desain sekolah tinggi musik. Konsep perancangan ini diharapkan menciptakan kesan terisolasi dari lingkungan luar, mengurangi intervensi dari pihak luar, serta memberikan konsentrasi dalam kegiatan belajar dengan pengendalian secara batas visual maupun dengan pengaruh audial yang dihasilkan dari kegiatan dalam lingkungan binaan.

Kata kunci: Heterotopia, Intervensi, Aural, Audial

ABSTRACT

Global music industry challenge makes Indonesian music creator have to be able to improve the quality of their piece, one of the government's programs to support this can be seen in the program to provide education infrastructure for creative economy actors in the field of music. Starting from the need for a place for music college, this study aims to reduce the potential for noise interference from the outside environment to the design object to accommodate learning environment for the user. The methodology of this study incorporates qualitative method which supported by research indicators from Michel Foucault's heterotopia theory and Claudia Martinho's aural architecture theory. The writer noted the following conclusions in this study: first, the characteristics similarity of the object study to the principles of heterotopia space; furthermore, there's a link between the principle of heterotopia and the auditory architecture that can be produced as a design guide; and finally, the results is design guide that can be implemented in the design of music college. This design aim is expected to make an impression from the outside environment, reduce intervention activities from third parties, and give concentration in visual control as well as effects from the constructed environment.

Keywords: Heterotopia, Intervention, Aural, Audial