PENERAPAN TEMA HIGH TECH ARSITEKTUR PADA PUSAT PEMBELAJARAN SOUND SYSTEM DAN LIGHTING PANGGUNG PERTUNJUKAN DI KOTA SURABAYA

Muhammad Fakhrudin Aulia, Randy Pratama Salisnanda, dan Failasuf Herman Hendra

PENDAHULUAN

Surabaya merupakan kota metropolitan kedua setelah Jakarta yang sering di menyelenggarakan berbagai macam acara atau event. Dikutip dari jadwalevent.web.id, setidaknya 9 event besar diadakan di tahun 2020 masih banyak event lain yang juga diselenggarakan di Surabaya. *Soundsystem* dan *lighting* merupakan *equipment* yang sangat penting untuk berjalannya sebuah pertunjukan[1]. Namun, mayoritas pementasan yang menggunakan *equipment soundsystem* dan *lighting* hanya mengandalkan pengalaman dalam dasar pementasannya tanpa ada dasar teorinya. *Soundsystem* dan *lighting* sangat berpengaruh pada suatu acara atau seni pertunjukan, sehingga peran seorang *sound engineer* dan *lighting designer* menjadi suatu hal yang harus diperhatikan dalam suatu pertunjukan dan acara. *Sound engineer* merupakan pusat dari semua sistem yang berperan dalam semua aspek *audio sound*[2]. *Sound Engineer* mempunyai posisi sebagai: (a) *Front of house engineer*, yaitu orang yang bertanggung jawab mengontrol *audio mixer,* dan (3) *foldback/monitor engineer*, yaitu orang yang memberikan *sound monitor* untuk musisi [3]. Tujuan perlunya adanya pusat pembelajaran adalah agar para pelaku di dunia *event* mendapatkan ilmu teoritis dan praktis dalam menerapkan dasar pementasan dari *sound system* dan *lighting*. Selain sebagai tempat pembelajaran, akan ada fasilitas panggung untuk menggelar *event* yang juga dapat disewakan untuk kegiatan komersial.

Menurut Charles Jencks[4], Arsitektur Teknologi Tinggi mempunyai 6 karakteristik: a*) inside out,* yaitu menonjolkan interior dan utilitas supaya nampak dari luar; b) *celebration of process,*