

Perancangan Interior Fasilitas Musik Klasik di Surabaya

Giovanna Michelle Natasha, Hedy C. Indrani, Poppy F. Nilasari
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: strwawberrychelle26@gmail.com; cornelli@petra.ac.id

Abstrak— Musik klasik merupakan salah satu jenis musik yang memiliki manfaat yang baik untuk kehidupan manusia. Namun, orang-orang tidak memiliki ketertarikan untuk mempelajari musik klasik dikarenakan terlalu susah untuk dipahami dan fasilitas yang tersedia hanya terbatas dengan orang-orang yang terlibat dalam suatu lembaga musik tertentu. Oleh karena itu, perancangan kali ini memberikan kesempatan untuk orang awam dan para pecinta musik klasik untuk bisa mengeksplor musik klasik lebih jauh. Fasilitas musik klasik yang ditawarkan bersifat publik. Bentuknya yang sederhana, lembut, dan juga ekspresif ditata sedemikian rupa sehingga dapat memberikan suasana tertentu yang mendukung baik orang awam maupun pecinta musik. Fasilitas yang disediakan antara lain *Lobby area, Gallery Area, Library Area, Store Area, Studio Area, Recital Hall, dan juga Office Room – Meeting Room*. Dengan konsep "*Meaning in Sempressivo*", diharapkan setiap orang yang menggunakan fasilitas tersebut dapat mengerti mengenai musik klasik dan mendapati bahwa musik klasik bukanlah sesuatu yang rumit sehingga masing-masing dari mereka memiliki suatu arti / memori tersendiri.

Kata Kunci— Fasilitas, Musik, Klasik, Interior, Surabaya

Abstract— *Classical music is one type of music that has benefits for human life. However, people do not have any interest in learning classical music because the thought of its difficulties to understood and the facilities provided are limited only for those who involved in certain musical institutions. Therefore, the design provides an opportunity for lay people and classical music lovers to be able to explore classical music even further. The classical music facilities are for public. Simple, soft, and expressive formations characteristics are arranged in a way that provides a certain atmosphere to supports both lay people and music lovers. Facilities that are provided including the Lobby area, Gallery Area, Library Area, Store Area, Studio Area, Recital Hall, and Office Room - Meeting Room. With the concept of "Meaning in Sempressivo", it is expected that everyone who uses these facilities can understand classical music and find that classical music is not something complicated so that each of them has a meaning / memory on its own.*

Keyword— Facilities, Music, Classics, Interior, Surabaya

I. PENDAHULUAN

Musik merupakan salah satu hal yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Setiap hari manusia melewati aktivitas sehari-hari dengan mendengarkan musik, baik itu musik yang memiliki alunan pelan ataupun musik

memiliki alunan cepat. Musik dalam prakteknya memberikan banyak manfaat, baik dari segi hiburan, segi media terapi, segi pendidikan, segi kreativitas, dan masih banyak lagi

Musik klasik merupakan komposisi musik yang lahir dari budaya barat dan mencapai masa jaya-nya pada tahun 1750-1820.^[1] Walaupun musik ini dibuat pada masa lalu, musik ini tetap menjadi musik yang diminati, disukai, dimainkan dan didengarkan sehingga musik klasik memiliki julukan yakni musik yang abadi.^[2] Musik klasik memiliki keunikan yang menonjol daripada musik lainnya. Namun, hal ini membuat musik klasik masih terkesan "terisolasi" di masyarakat. Banyak masyarakat, terutama kaum muda menilai bahwa musik klasik hanya bisa dilakukan oleh orang-orang tertentu dan membutuhkan pembelajaran yang lebih mendalam karena karakteristik lagu susah untuk ditebak daripada musik pop.^[4]

Surabaya merupakan kota terbesar ke-2 di Indonesia yang dikenal sebagai kota dengan peminat musik tertinggi, dan salah satunya adalah musik klasik. Banyak kegiatan musik klasik yang diadakan di Surabaya, antara lain konser dan lomba yang dibuat dalam skala kecil maupun skala besar, kegiatan belajar dan mengajar untuk musik klasik, dan hal-hal pendukung lainnya seperti toko musik, galeri musik, dan perpustakaan khusus musik klasik. Namun, fasilitas yang disediakan kurang memadai. Kegiatan konser ataupun lomba yang sering diadakan di ruangan serbaguna membuat suara yang dihasilkan dari alat musik kurang sesuai sehingga penonton kurang menikmati pertunjukkan tersebut. Kegiatan belajar mengajar yang hanya bisa diikuti oleh orang-orang yang tergabung dalam suatu lembaga musik tertentu membuat orang-orang awam / orang yang terjun di dunia musik klasik tanpa mengikuti lembaga tidak bisa menyalurkan keinginan untuk mempelajari musik klasik lebih jauh. Fasilitas pendukung seperti perpustakaan, galeri, dan juga toko musik jarang ditemukan di Surabaya.

Oleh karena itu, perancang membuat desain yang dapat menjawab permasalahan yang ada di dunia musik klasik, yakni dengan memberikan fasilitas yang mampu mendukung pertumbuhan musik klasik yang ada di Surabaya. Hasil akhir yang diperoleh diharapkan dapat membantu memfasilitasi orang-orang yang menggeluti bidang musik klasik dan membantu orang awam lebih mengerti dan tertarik dengan musik klasik.

II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Metode Perancangan

A. Discovery

Tahapan ini merupakan titik awal penemuan dan penggalian latar belakang masalah. Di tahap ini perancang memutuskan pengambilan topik, mencari isu-isu yang ada, dan melakukan browsing terhadap artikel-artikel berkaitan. Setelah itu perancang mengumpulkan data untuk mencari rumusan masalah beserta tujuan dan manfaat

B. Observe

Tahapan ini merupakan tahapan dimana perancang melakukan survei lapangan ke beberapa tempat di Surabaya. Tempat yang di survei merupakan tempat yang merupakan kebutuhan dari rencana perancangan yang ada. Perancang melakukan pengamatan terhadap lokasi ketika kegiatan berlangsung maupun kegiatan tidak berlangsung. Selain itu, perancang mencari literatur mengenai musik klasik beserta fasilitas pendukungnya.

C. Emphatize

Tahapan ini merupakan tahapan dimana perancang melakukan pengelompokkan data-data yang didapat, merumuskan masalah yang ada dan menjabarkan kebutuhan berdasarkan pengamatan dan pemahaman pada proses sebelumnya. Perancang menggunakan metode 5W dan 1H untuk mencari masalah serta solusi yang diperlukan.

D. Leverage Stories

Tahapan ini merupakan tahapan untuk melihat keadaan secara keseluruhan, serta melakukan brainstorming untuk memecahkan permasalahan yang ada sehingga bisa memaparkan harapan bagi para pengguna fasilitas kedepannya.

E. Frame and Re-frame

Tahapan ini merupakan tahapan dimana perancang membuat programming, framework serta problem statement yang ada untuk mencari permasalahan dan solusi dari kelanjutan perancangan ini.

F. Ideate

Tahapan ini merupakan tahapan dimana perancang membuat konsep yang bertujuan untuk menjawab kebutuhan dari fasilitas musik klasik, serta menemukan beberapa contoh desain yang digunakan sebagai inspirasi desain.

G. Decide

Tahapan ini merupakan tahapan dimana perancang membuat beberapa alternatif layout, skematik desain yang pada akhirnya dipilih satu dan dikembangkan untuk perancangan lebih lanjut.

H. Prototype

Tahapan ini merupakan tahapan perwujudan hasil desain yang dinilai paling tepat. Perancang membuat prototype dengan skala 1:50 dimana prototype digunakan untuk memunculkan hasil desain meruang yang kemudian menjadi bahan utama evaluasi.

I. Validate

Tahap ini merupakan tahap uji coba dari produk prototype, dimana perancangan divalidasi dengan kesesuaian untuk penggunaanya dari segi kenyamanan atau estetika sehingga akan memberikan jawaban terhadap hasil perancangan apakah sudah menjawab permasalahan yang ada atau masih kurang.

J. Iterate

Tahap ini merupakan tahap feedback terhadap perancangan yang digunakan. Feedback yang diberikan diharapkan mendapatkan kritik dan saran yang membangun.

III. TINJAUAN PUSTAKA

A. Musik Klasik

Musik Klasik adalah seni musik yang diproduksi atau berakar dalam tradisi budaya barat, terutama budaya Eropa, yang termasuk dalam musik liturgi (agama) dan musik sekuler. Walaupun musik klasik telah ada sejak tahun 1550, istilah ini mulai populer ketika dimainkan pada tahun 1750 hingga 1820.^[1] Dengan berbagai macam periode yang ada, maka musik klasik dibagi menjadi 4 kategori yang terkenal, yakni Baroque Period, Classical Period, Romantic Period dan Modern Period. Baroque Period merupakan periode di mana musik yang dimainkan cenderung mengarah kepada sesuatu yang besar / agung karena pada periode tersebut desain dan seni dikembangkan untuk memuliakan dan memperkuat gereja katolik roma (mengarah kepada lagu gereja jaman dahulu). Classical Period merupakan periode di mana musik yang dimainkan cenderung mengarah kepada sesuatu yang bersifat senang, ringan dan santai karena pada periode tersebut desain dan seni dikembangkan untuk suasana kerajaan yang ada pada jaman dahulu. Romantic Period merupakan periode dimana musik yang dimainkan cenderung mengarah kepada sesuatu yang bersifat artistik, kuat dan emosional karena pada periode tersebut desain dan seni dikembangkan untuk suasana revolusi industri yang mengakibatkan pemberontakan terhadap norma-norma sosial dan politik. Modern Period merupakan periode

dimana musik yang dimainkan cenderung mengarah kepada sesuatu yang bersifat diacak dan dicampur karena pada periode tersebut desain dan seni mulai dikembangkan untuk menciptakan sesuatu yang baru dan beragam.^[6]

Alat musik klasik yang digunakan untuk memainkan musik klasik bermacam-macam dan digolongkan berdasarkan cara memainkannya. Dalam hal ini alat musik dibagi menjadi 5 golongan, antara lain *string family* yang merupakan alat musik yang memiliki senar dan cara mainnya dengan dipetik / digesek, *woodwind family* yang merupakan alat musik yang memiliki lubang dan cara mainnya dengan ditiup, *brass family* yang merupakan alat musik yang memiliki tuts dan alat tiup dan cara memainkannya dengan cara meniup serta menekan tuts, *percussion family* yang merupakan alat musik yang tidak memiliki nada tertentu dan cara memainkannya dengan cara dipukul, dan *keyboard family* yang merupakan alat musik yang memiliki tuts dan senar sehingga cara memainkannya dengan cara menekan tuts, dimana tuts tersebut akan menghubungkan kepada alat yang dapat menekan senar yang ada.^{[7][9]}

B. Akustik

Akustik berasal dari istilah Yunani *akoustikos* (*akoustos* = heard, *audible* = dapat didengar) yang berarti *of* atau *for hearing*, *ready to hear*, siap untuk didengar. Akustik ruang selalu berkaitan dengan bentuk fisik dari suatu bangunan, baik secara interior maupun eksterior. Bagian interior sangat erat kaitannya dengan pengkondisian *wanted sound* yang merupakan suara yang di inginkan dalam sebuah ruangan. Bagian eksterior erat kaitannya dengan penanggulangan *unwanted sound* yang merupakan suara yang tidak di inginkan di dalam sebuah ruangan.

Penataan akustik ruang membutuhkan 2 hal, yakni material akustik dan bahan insulasi bunyi. Material akustik merupakan material yang bersifat menunjang arah pengondisian ruang, lebih mendukung aspek *wanted sound*. Bahan insulasi bunyi merupakan bahan yang bersifat sebagai bahan penunjang untuk upaya pencegahan bising, lebih mendukung aspek *unwanted sound*.^[10]

Pada umumnya, material akustik dan bahan insulasi bunyi terdiri dari^[10] :

1. Material / bahan penyerap (absortif)
Material yang digunakan memiliki kemampuan untuk menyerap setiap berkas bunyi yang datang pada bidang permukaannya.
2. Material / bahan pemantul (reflektif)
Material yang digunakan memiliki kemampuan untuk merefleksikan setiap berkas bunyi yang datang ke permukaannya.
3. Material / bahan penerus (transmisif)
Material yang digunakan memiliki kemampuan untuk meloloskan setiap berkas bunyi yang datang ke permukaannya.
4. Material Kombinasi
Material yang digunakan adalah material / bahan kombinasi yang dapat berfungsi untuk mengabsorbi

suara, merefleksikan suara, atau mentransmisikan suara.

Oleh karena itu, jenis material akustik dibagi menjadi 6 golongan, antara lain dengan keterangan sebagai berikut^[10]:

Tabel 1. Jenis Material Akustik

Jenis Material Akustik	Keterangan
Material porous / berpori-pori	- Unit akustik siap pakai. - Plesteran akustik dan material akustik yang disemprotkan / dilapiskan. - “selimut” akustik. - Karpet dan anyaman kain.
Material penyerap panel / penyerap selaput	Lapisan penunjang padat dan kedap suara.
Resonator rongga (<i>Heimholtz</i>)	- Resonator rongga individual. - Resonator panel berlubang. - Resonator celah.
Material penyerap ruang	Penyerap tambahan yang disediakan ketika elemen ruangan tidak mampu menampung penyerap suara lagi.
Material penyerap variasi	Penyerap untuk tujuan yang fleksibel baik dari fungsi ruangan, rentang frekuensi, panjang pendeknya waktu dengung.
Material isi ruang	- Penyerap bunyi oleh suara. - Penyerap bunyi oleh lubang-lubang. - Penyerap bunyi oleh manusia. - Penyerap bunyi oleh perabot (isi ruang).

Sumber : Prinsip-prinsip Akustik dalam Arsitektur (p. 161)

C. Antropometri

Antropometri berasal dari “*anthro*” yang memiliki arti manusia dan “*metri*” yang memiliki arti ukuran. Antropometri adalah sebuah studi tentang pengukuran tubuh dimensi manusia dari tulang, otot dan jaringan adiposa atau lemak. Menurut Wignjosoebroto, antropometri adalah studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Bidang antropometri meliputi berbagai ukuran tubuh manusia seperti berat badan, posisi ketika berdiri, ketika merentangkan tangan, lingkaran tubuh, panjang tungkai, dan sebagainya.^{[8][11]}

D. Co-Working

Co-working merupakan suatu konsep kerja yang melibatkan lingkungan bekerja bersama, seperti kantor pada umumnya dan berbagai macam kegiatan mandiri. *Co-working* terdiri dari sekelompok orang yang masih bekerja secara independent, dan yang tertarik dalam sebuah hubungan keterbukaan dan

saling berkolaborasi antar tim yang lainnya *Co-working* juga terdiri dari sekelompok orang yang masih bekerja secara independent menawarkan solusi untuk *freelancer* yang banyak mengalami masalah terkait rasa terisolasi saat bekerja di rumah.^{[3][5]}

IV. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

A. Gambaran Lokasi Perancangan

Rencana *site* yang digunakan pada perancangan kali ini adalah *layout* dari salah satu hall yang terdapat di Dyandra Convention Center, yakni *Convention Hall* yang terletak di lantai *ground* Gedung Gramedia Expo di Jl. Basuki Rahmat, Surabaya. Dyandra Convention Center merupakan salah satu Hall terbesar di Surabaya dan sering digunakan sebagai berbagai macam kegiatan.



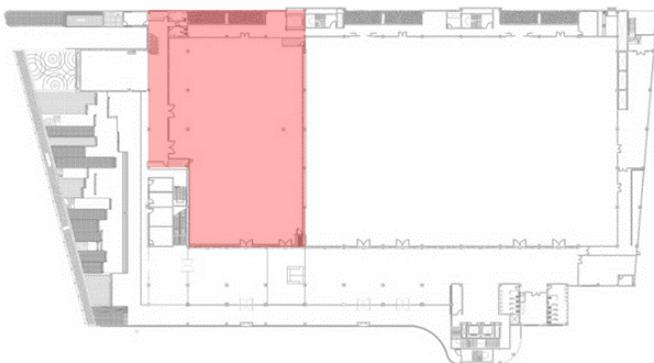
Gambar 2. Tampak depan Convention Center, Gramedia Expo
Sumber : Google Maps, 2019

Berdasarkan gambar di atas, Dyandra Convention Center memiliki batas-batas bangunan sebagai berikut :

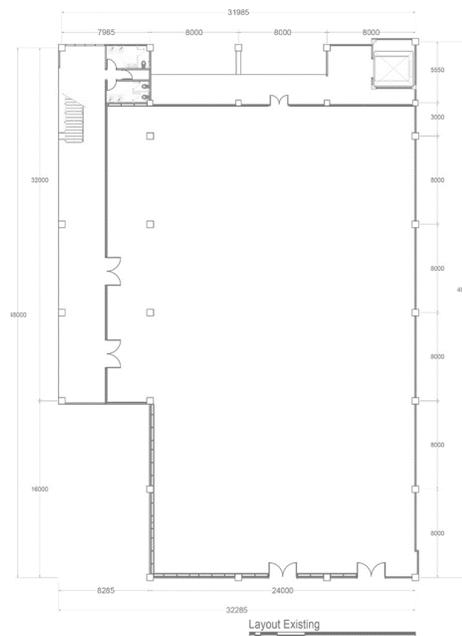
- Batasan Utara : Gedung Graha Pacific
- Batasan Timur : Elmi Hotel
- Batasan Selatan : Gedung Koko 9 Ball
- Batasan Barat : Jalan Jendral Basuki Rahmat

B. Tapak Bangunan

Perancangan interior fasilitas musik klasik ini akan berada di area area *Hall A – Hall B Convention Hall* Dyandra Convention Center, Lantai *ground* gedung Gramedia Expo.



Gambar 3. Area Dyandra Convention Center yang digunakan.



Gambar 4. Layout convention hall Dyandra Convention Center

Convention Hall Dyandra Convention Center memiliki batas-batas ruangan sebagai berikut :

- Batasan Utara : Pre-function Hall
Convention Hall Entrance
- Batasan Timur : Grand Ballroom
- Batasan Selatan : Loading Dock
- Batasan Barat : Pre-function Hall

V. DESAIN AKHIR

A. Tema Perancangan

Tema Perancangan merupakan hasil dari pemecahan masalah terhadap kebutuhan perancangan. Hasil dari pemecahan masalah telah ditarik garis besarnya sehingga menemukan tema perancangan yakni *Meaning in Sempressivo*.

Meaning memiliki pengertian yakni bermakna / berarti. Hal ini menunjukkan kepada sebuah fasilitas musik klasik yang menyediakan fasilitas yang lengkap dengan memberikan suasana yang nyaman dan berada di era modern sehingga tempat tersebut bisa memberikan suatu makna / arti tersendiri bagi pengunjung yang datang ke tempat tersebut.

Sempressivo merupakan singkatan dari Bahasa Italia *Semplice* dan *Expressivo* yang memiliki pengertian sederhana dan ekspresif. Sederhana memberikan artian yakni sesuatu yang diartikan dalam bentuk sederhana sehingga mudah untuk dipahami. Hal ini diterapkan pada elemen pengisi ruang dan elemen pembentuk ruang. Sebagai contoh, alat musik dan partitur musik dapat distilasi menjadi bentuk yang sederhana dan diterapkan dalam pembuatan partisi maupun meja kursi. Ekspresif memberikan artian bahwa sebuah lagu / musik tidaklah monoton, namun memiliki naik dan turun sehingga sebuah lagu memiliki ekspresi / jiwa yang berkaitan. Hal ini diterapkan pada bentuk yang tidak memiliki sudut

sehingga bisa menunjukkan sesuatu yang memiliki ekspresi. Sebagai contoh, penggunaan bentuk geometris lingkaran serta garis lengkung menunjukkan adanya ekspresi di dalam ruangan tersebut.

B. Karakter, Gaya, dan Suasana Ruang

Karakter yang ingin ditampilkan pada perancangan ini adalah fasilitas musik yang lengkap, nyaman, dan bisa memberikan suatu makna tersendiri bagi pengguna fasilitas tersebut.

Gaya desain yang ingin ditampilkan pada perancangan ini adalah gabungan antara gaya desain *mid century modern* dan *vintage*. Gaya desain *mid century modern* diaplikasikan pada menggunakan bentuk geometris dan garis dalam bentuk sederhana. Selain itu, penggunaan warna netral digunakan sebagai warna dominan pada perancangan. Gaya *vintage* sendiri diaplikasikan pada dekorasi dinding dengan menonjolkan stilasi dari *rounded arch* yang merupakan ciri khas pada era gaya *vintage*, serta penggunaan warna-warna pastel sebagai aksan pada beberapa bagian perancangan.

Suasana yang ingin ditampilkan pada perancangan ini adalah suasana yang tenang, nyaman, sehingga para pengunjung yang datang bisa merasakan bahwa musik klasik bisa membawa kenyamanan dan ketenangan. Selain itu, suasana dan senang dan tidak bosan bisa muncul dari para pengunjung dengan adanya media interaktif dimana membuat pengunjung dari usia anak-anak hingga usia dewasa bisa memiliki kesan terhadap fasilitas tersebut.

C. Hasil Akhir

1. Layout

Penataan sirkulasi layout fasilitas musik klasik ini menggunakan sirkulasi linier bercabang, dimuali dari lobby area sebagai main entrance yang kemudian menjadi bercabang untuk memenuhi kebutuhan pengunjung maupun pegawai yang berbeda-beda.



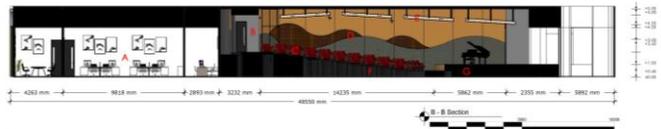
Gambar 5. Layout

2. Potongan

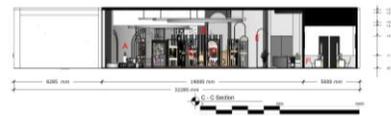
Potongan yang digunakan pada perancangan kali ini adalah 4 sisi, yakni dari sisi *left view* (potongan A-A), sisi *right view* (potongan B-B), sisi *front view* (potongan C-C) dan sisi *back view* (potongan D-D).



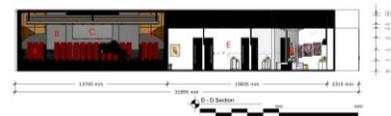
Gambar 6. Potongan A-A



Gambar 7. Potongan B-B



Gambar 8. Potongan C-C



Gambar 9. Potongan D-D

3. Main Entrance

Main Entrance merupakan wajah dari suatu fasilitas ataupun gedung. Dengan melihat *main entrance*, pengunjung dapat memberikan kesan pertama terhadap fasilitas tersebut. Oleh karena itu, diperlukan desain yang cukup bagus untuk menarik minat pengunjung.

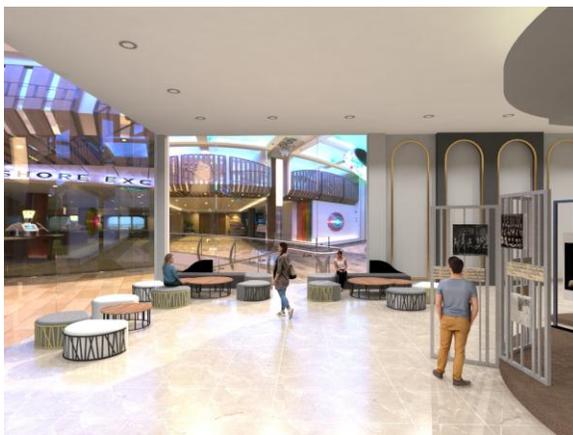


Gambar 10. Main Entrance

4. Perspektif

a. Lobby Area

Lobby merupakan area pertama kali yang akan dijumpai dalam suatu fasilitas ataupun gedung. Lobby bisa menjadi area tunggu dan area mencari informasi bagi pengunjung.



Gambar 11. Lobby Area

b. Gallery Area

Gallery area merupakan area pengenalan lebih lanjut tentang fasilitas yang disediakan. Disini, pengunjung akan mencari informasi secara mandiri mengenai apa yang ditampilkan didalam hal-hal yang telah dipajang. Selain itu, diberikan area interaktif agar pengunjung menjadi lebih antusias untuk menggali informasi secara mandiri.



Gambar 12. Gallery Area

c. Library Area

Library area merupakan area dimana segala informasi mengenai fasilitas tersedia di dalam buku. Area ini membantu dalam meningkatkan minat pengunjung untuk mempelajari lebih dalam lewat buku, tidak hanya mempelajari melalui internet. Disediakan area yang bersifat privat maupun publik untuk mendukung kegiatan pengunjung didalamnya.



Gambar 13. Library Area

d. Store Area

Store area merupakan area untuk mempermudah seseorang untuk melakukan jual beli terhadap barang yang disediakan didalam fasilitas. Area ini memiliki akses tersendiri yang diutamakan bagi pengunjung yang hanya memiliki kebutuhan di area tersebut. Area ini dibagi menjadi 2, yakni area bawah yang berisikan alat-alat musik, dan area atas yang berisikan buku / partitur musik.



Gambar 14. Store Area

e. Recital Hall

Recital hall merupakan area yang digunakan untuk mempertunjukkan sesuatu yang telah dianggap layak untuk ditampilkan. Dengan kapasitas 180 orang, maka ruangan ini diharapkan dapat menunjukkan para musisi berbakat sehingga bisa dikenal oleh banyak orang.



Gambar 15. Recital Hall

f. Studio Room

Studio room merupakan area yang digunakan untuk melakukan proses belajar mengajar antara guru musik serta murid, dengan tujuan untuk memajukan kualitas permainan musik. Dengan kapasitas 20 ruang telah dibagi menjadi 3 area, yakni area *upright piano*, area *grand piano*, dan area *musik kecil*.



Gambar 16. Studio Area Corridor



Gambar 17. Grand Piano Studio



Gambar 18. Upright Piano Studio



Gambar 19. *Small Instrument Studio*

g. *Office Area*

Office area merupakan area yang digunakan untuk mengatur segala aktivitas / kegiatan yang terjadi di dalam fasilitas. Peletakkan *office area* berada di depan sehingga memudahkan kinerja antar pegawai yang ada.



Gambar 20. *Office Room*

VI. KESIMPULAN

Musik merupakan salah satu hal yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, dimana setiap hari manusia melewati aktivitas sehari-hari dengan mendengarkan atau memainkan musik. Salah satu jenis musik yang diminati di Surabaya adalah musik klasik, yakni musik dengan karakteristik yang unik. Peminat musik klasik adalah anak-anak hingga orang dewasa, sehingga banyak kegiatan musik klasik yang dilaksanakan di Surabaya.

Perancangan Interior Fasilitas Musik Klasik di Surabaya ini merupakan fasilitas bagi masyarakat yang terbuka secara umum untuk mempelajari mengenai musik klasik. Untuk mendalami musik klasik dibutuhkan berbagai fasilitas yang dapat menunjang kegiatan belajar. Fasilitas yang disediakan antara lain *Gallery area*, *Library area*, *Store area*, *Studio area*, dan *Recital Hall* yang dibuka secara umum dapat menjawab permasalahan yang ada. Perancangan interior juga

mengolah elemen-elemen interior yang ada pada ruangan sehingga dapat mendukung dan menarik minat orang-orang awam maupun orang-orang yang sudah terjun di bidang musik klasik untuk mengenal dan memperdalam ilmunya lebih jauh lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis G.M. mengucapkan terima kasih kepada pembimbing Ibu Ir. Hedy C. Indrani, M. T., dan Ibu Poppy F. Nilasari, S.T., M.T., yang senantiasa membantu dan membimbing selama pengerjaan tugas akhir. Terima kasih saya ucapkan kepada orang tua dan saudara saya karena telah mendukung dan membantu penulis hingga menyelesaikan tugas akhir. Terima kasih kepada teman-teman dan pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung saya untuk mengerjakan tugas akhir hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Banoe, Pono. *Musik dan Kosmos: Sebuah Pengantar Etnomusikologi*. Jakarta: Kanisius, 2003.
- [2] Cussoy, Fanny F. & I Gustri N. A. "Meng-'abadi'-kan Arsitektur dalam Rancangan Gedung Konser Musik Klasik Surabaya." *jurnal sains dan seni its* 1.1 (September 2012): G48-52.
- [3] DeBare, Ilana. "Shared work Spaces a Wave of The Future." *Sfgate*. 2008. Sfgate. 28 Februari. 2019. <<https://www.sfgate.com/bayarea/article/shared-work-spaces-a-wave-of-the-future-3294193.php>>.
- [4] Deyla, O. "Lidya Evania Lukito, Ingin Surabaya lebih terbuka pada musik klasik." Surabaya Tribunnews. 2018. Surabaya Tribunnews. 30 November. 2018. <<http://surabaya.tribunnews.com/2018/08/22/lidya-evania-lukito-ingin-surabaya-lebih-terbuka-pada-musik-klasik>>
- [5] Foertsch, Carsten. "7 Tips for Successful Coworkingspace." *Deskmag*. 2010. Deskmag. 28 Februari. 2019. <<http://www.deskmag.com/en/how-a-coworking-space-succeeds>>
- [6] Maruti, Adhi. "Sejarah Musik Zaman Klasik." *Komang Wira Adhi Mahardika*. 2014. ISI Denpasar. 10 Januari. 2019. <<http://blog.isi-dps.ac.id/wiraadhimahardika/sejarah-musik-zaman-klasik>>
- [7] "Oregon Symphony." *Instrument*. 2015. Instrument. 11 December. 2018. <<https://www.orsymphony.org/learning-community/instruments/>>
- [8] Panero, Julius & Martin Zelnik. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga, 2003.
- [9] "Orkestra Simfonik." *Simfonik*. 2016. Simfonik. 11 Desember. 2018. <<http://simfonik.id/index.html>>
- [10] Sutanto, Handoko. *Prinsip-prinsip Akustik dalam Arsitektur*. Yogyakarta: PT Kasinus, 2015.
- [11] Wignjosoebroto, Sritomo. *Ergonomi Studi Gerak dan Waktu*. Surabaya: Guna Widya, 2008.