

Perancangan Interior *Music Center* di Surabaya

Ricky Daniel Febriawan P, Adi Santosa dan Diana Thamrin

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: ricky.daniel43@gmail.com; adisantosa@petra.ac.id; dianath@petra.ac.id

Abstrak—Perkembangan musik yang semakin maju menuntut para musisi-musisi yang ada. Toko Musik yang ada saat ini sudah menjawab kebutuhan, namun belum ada toko music yang menjadi pusat dimana semua alat-alat musiknya tersedia. *Music Center* ini adalah perancangan yang belum pernah ada di Indonesia, dimana perancangan ini mencakup penjualan alat music secara lengkap menurut klasifikasi alat musiknya, serta fasilitas wadah untuk para-musisi dan non musisi untuk berkumpul dan belajar bersama tentang apa itu musik.. Dengan menggabungkan kedua aspek tersebut, dimana memiliki keuntungan masing-masing bertujuan agar dapat memacu minat bermusik sekaligus memperluas relasi serta menunjang produktivitas dalam dunia musik pada masyarakat khususnya di Surabaya.

Kata Kunci—Interior, Music, Center, Surabaya

Abstract – The advanced development of music makes the musician do the same thing. The music store nowadays already answered every needs, but there's no music store which become the center where every music instrument are provide there. This music center is a design that has never existed before in Indonesia, where the design includes a complete music equipment sales according to each classification, and also a facility for musician and non-musician to gather and learn together about music. By combining those two aspects, which has the benefit of each aspect, aims to spurring interest in music as well as expand relations and to support productivity in the world of music society, especially at Surabaya

Keywords: Interior, Music, Center, Surabaya

I. PENDAHULUAN

Di Indonesia sudah ada beberapa toko musik yang tergolong lengkap dalam aspek penjualan barangnya, namun masih cenderung terfokus pada satu alat musik seperti Toko Gitar terlengkap, Toko Drum terlengkap, terpilah-pilah sesuai kebutuhan, dengan kata lain masih belum ada di Indonesia ini toko musik yang menjual alat musik secara *sentral* untuk semua jenis alat musik. Seperti *Tokove* yang terletak di Belle Point, Kemang kawasan *Jakarta Selatan* yang mensiasati desain dengan kolaborasi antara toko musik khususnya bagi para gitaris dengan kafe bertemakan *Vintage Industrial* yang sangat nyaman dan menarik. Sedangkan di kota Surabaya, kota ke-2 terbesar setelah kota ibukota *Jakarta* juga memiliki beberapa toko musik yang diambil sebagai contoh, yang dimana memiliki kesamaan seperti contoh yang diambil di

kota Jakarta. Yang pertama adalah *Melodia Musik* yang bertempat di Ngagel Jaya, yang mengangkat konsep sama seperti *Nuansa Musik* di kota Jakarta yaitu Toko Musik dengan fasilitas *Education Center* didalamnya. Contoh yang kedua adalah *IM Music Solution* yang terletak di pertengahan kota Surabaya, tepatnya di *Panglima Sudirman* yang menggabungkan penjualan alat musiknya dengan suguhan kafe dan *Multifunction Hall* yang nyaman dan luas bernama *Center Stage*.

Dalam fungsinya, toko musik yang ada di seluruh Indonesia sudah cukup menjawab yaitu menyediakan kebutuhan akan alat-alat musiknya. Namun untuk tempat yang mewadahi musisi-musisi dalam perkembangan mereka masih belum tersedia. Berdasarkan wawancara dari 2 orang musisi alat tiup (*Saxophone*), mereka hanya melakukan rutinitas berkumpulnya dengan tempat seadanya yaitu di Taman Bungkul. Mereka juga sangat mendambakan tempat yang layak untuk mereka berkomunitas dan berkembang dengan baik. Tidak hanya wadah saja, namun toko yang menyediakan kebutuhan mereka lengkap dengan penjualan barang yang mereka butuhkan serta jasa reparasi alat musik terutama alat music tiup yang eksistensinya di kota Surabaya masih tergolong minim.

Dengan adanya toko musik di Surabaya, cukup membantu musisi-musisi dalam mendukung kebutuhannya untuk bermusik, namun alangkah baiknya jika dikolaborasikan menjadi satu pusat/*centre* untuk musisi-musisi di Surabaya lengkap dengan fasilitas yang *universal* termasuk dengan *Jasa Servis/Reparasi* dan *Mini- Stage* sebagai wadah untuk *Live Music Performance*, *Food Square* yang menyediakan kafe-kafe untuk mewadahi para musisi-musisi untuk bertukar pikiran, saling memberikan masukan dan dapat difungsikan tidak hanya untuk musisi, namun penikmat musik, serta orang-orang yang *awam* tentang musik agar dapat memberikan pengetahuan tentang apa itu musik.

KAJIAN PUSTAKA

1. Musik :

Musik berasal dari kata *muse(s)* yang merupakan para dewi yang melambangkan seni dalam mitologi Yunani. Mereka dianggap sebagai sumber ilmu pengetahuan dan inspirasi seni. Pada awalnya, versi Boeotians menyebutkan hanya ada tiga orang *Muse* dan mereka tinggal di Gunung *Helicon*, mereka adalah: *Aoide* (lagu), *Melete* (meditasi), *Mneme* (memori).

Tetapi menurut versi yang lebih populer mengatakan bahwa mereka ada sembilan. Muses merupakan anak-anak dari Zeus dan Mnemosyne. Muse lahir setelah Zeus mengawini Mnemosyne selama sembilan hari berturut-turut, mereka lahir dan tinggal di sekitar Peiria.

Setiap muse memiliki spesialisasi masing-masing, yaitu: Calliope (puisi kepahlawanan), Klaio (sejarah), Erato (puisi cinta), Euterpe (sajak), Melpomene (tragedi), Polyhymnia (puisi suci), Terpsichore (paduan suara dan tarian), Thaleia (komedi), Urania (astronomi). Mereka biasa terlihat mengelilingi Apollo, dewa musik di Olympus.

2. Pengertian Music Center

Music : Musik; ilmu atau seni menyusun nada dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi suara yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, <http://kbbi.web.id/musik>)

Center: “A place when certain, activities or facilities are concentrate”. Suatu wadah tertentu di mana aktivitas dan fasilitas terkonsentrasi, diartikan sebagai pusat aktivitas dan fasilitas. (Kamus Inggris Indonesia, 104)

Jadi, **Music Center** adalah suatu wadah yang menjadi pusat kegiatan musik secara menyeluruh, baik pendidikan, pertunjukan, informasi, dan aplikasi musikal lainnya dengan tujuan untuk mengembangkan apresiasi masyarakat terhadap musik yang didukung oleh fasilitas-fasilitas pendukung. Adapun sistem pendidikan yang digunakan adalah pendidikan non-formal (kursus).

3. Perkembangan Music Center di Dunia

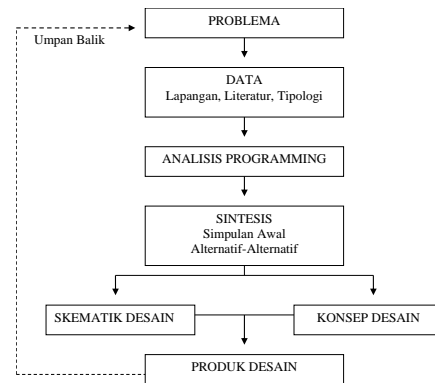
Dewasa ini, musik telah menjadi sebuah industri raksasa yang menjanjikan. Musisi-musisi baru bermunculan dari berbagai belahan bumi, yang tampil dengan berbagai kreativitas bermusiknya yang selalu baru. Minat masyarakat terhadap musik pun cukup tinggi. Mulai dari yang hanya suka mendengarkan, menikmati hasil kreasi musisi tersebut, namun ada pula yang kemudian tertarik untuk turut berkreasi menciptakan musik sendiri, atau bisa dibilang ingin menjadi seorang musisi. Segelintir dari mereka memiliki bakat yang besar dan mampu mengembangkan talentanya tersebut secara otodidak (belajar sendiri, tanpa pengajar). Namun kebanyakan memerlukan bimbingan dan arahan dari seorang guru yang akan menuntun perlahan-lahan. Karena alasan itulah, maka bermunculan tempat-tempat pelatihan musik yang mendidik siswanya untuk menjadi seorang musisi.

4. Persepsi Kota Surabaya

Persepsi kota dipengaruhi erat oleh perilaku seseorang, dimana perilaku adalah runtutan dari sistem budaya. Landmark kota Surabaya dalam hal musik yang memiliki kekuatan referensial terkuat adalah: Wisma Musik Melodia, Irama Mas, dan Jojo Music Surabaya. Kekuatan referensial landmark kota tergantung dari beberapa karakter diantaranya: terjawabnya kebutuhan secara klasifikasi zoning untuk masing-masing alat musik, aksesibilitas lokasi, kekuatan internal fasilitas, dan arah path/ jalan. Kekuatan referensial path kota tergantung dari beberapa karakter diantaranya: menerus (continuous), tujuan yang terdefinisi (langsung terlihat atau bertahap), pemanfaatan lahan disekitar, karakter tersendiri yang tidak dimiliki toko musik lain.

A. Proses Perancangan

Perancangan interior pada umumnya memiliki kompleksitas permasalahan yang relatif tinggi, maka metode yang paling cocok digunakan adalah metode analitis. Hal ini mengacu pada metodologi desain (Jones, 1971) sebagai formulasi dari apa yang dinamakan berpikir sebelum menggambar (*thinking before drawing*). Dalam metode analitis ini hasil rancangan akansangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literatur, tipologi, analisis pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep dan perwujudan desain.



Gambar 1. Skema perancangan metode analitis

Tahapan dasar dari proses perancangan ini terdiri dari 6 bagian, yaitu:

1. **Problema:** Toko Musik di Surabaya sudah tergolong banyak, eksistensinya sudah merata karena tersebar di Surabaya. Mulai dari Surabaya Timur (Wisma Musik Melodia), Surabaya Pusat (Irama Mas, IM Music Solution, Surabaya Music), Surabaya Barat (Maestro Musik, Jojo Music Shop), dll.

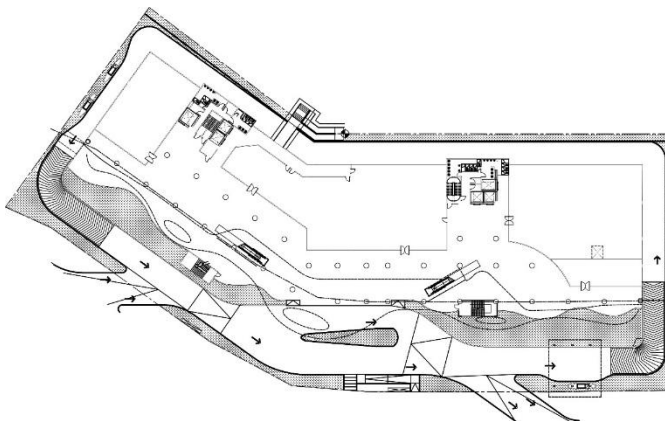
Kehidupan masyarakat modern tidak lepas dari fenomena bersosialisasi maupun berkolaborasi dalam hal berbisnis mengingat semakin berkembangnya jaman yang semakin ketat sehingga timbul tuntutan bagi tiap individu agar dapat bersaing dan menjadi semakin kompeten. Ketersediaannya toko musik yang ada saat ini menjawab, namun kegiatan yang ada dalam toko musik masih tergolong monotone, sebatas datang, beli, lalu pulang. Perancangan ini tidak hanya merancang toko musik yang menyediakan kebutuhan musisi serta berjualan secara lengkap, namun memiliki wadah yang memfasilitasi kinerja musisi dan non musisi untuk berkumpul dan saling bertukar pikiran. Dengan mengkolaborasi dua hal tersebut yaitu toko musik dengan wadah untuk para pengunjungnya, diharapkan dapat menjadikan tiap-tiap individu maupun berbagai kelompok menjadi lebih matang dalam mencari ilmu pengetahuan tentang musik yang bersumber dari perancangan ini sehingga menjadi sarana baru untuk memperoleh pengetahuan tentang apa itu musik.

2. **Data:** Berupa data-data literatur dari buku, jurnal, dan internet yang terkait dengan standar *Music & Music Center* serta berbagai fasilitas penunjang lainnya. Data literatur juga

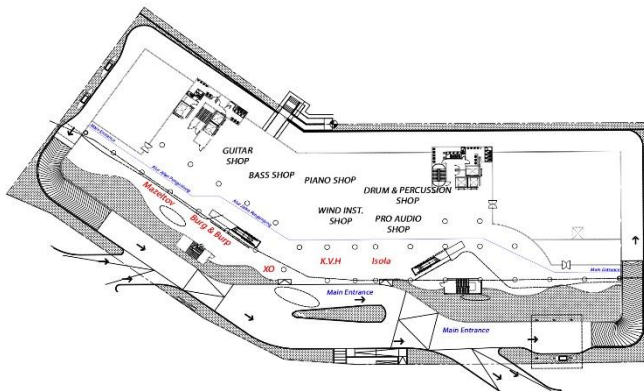
berkaitan dengan elemen – elemen interior (lantai, dinding, plafon), warna, material, data antropometri pengguna yang disesuaikan untuk kegiatan dan sirkulasi pengguna fasilitas yang akan dirancang.

Sedangkan data tipologi/pembanding baik yang didapat dari hasil survey maupun sumber dari internet yang sejenis ataupun yang sangat mendekati dengan topik perancangan interior *Music Centre*. Dari segi gaya interior yang akan digunakan, data juga terkait dalam konsep desain yang akan diterapkan dalam perancangan.

Pada perancangan ini, Layout yang akan dirancang menggunakan *Spazio di Surabaya*. Lokasi denah ini terletak pada kawasan Surabaya bagian Barat, tepatnya terletak di jalan Lingkar Dalam Barat no 33 dengan luas bangunan 61.053 m² dan terdiri dari 1 lantai diperuntukan sebagai ruang perkantoran, 6 lantai untuk hotel, 2 lantai untuk ritel pendukung serta F&B, dan 5 lantai untuk parkir basement. Kawasan ini termasuk sebagai kawasan yang strategis untuk pembuatan tempat komersil, terletak di daerah barat yang sekarang sedang berkembang pesat, serta aksesibilitas yang mudah.

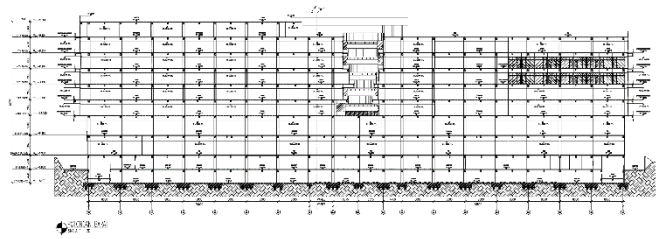


Gambar 2. Site plan layout(Sumber: Spazio, 2015)



Gambar 3. Detail denah untuk objek perancangan (Sumber: Pribadi, 2015)

Pada gambar 3 menunjukkan layout yang akan dirancang yaitu menggunakan *layout* lantai 1 pada bangunan ini.



Gambar 4. Tampak potongan bangunan (Sumber: Spazio, 2015)

3. **Analisis Programming:** Dalam tahap proses analisis *programming*, seluruh data diolah baik dan menganalisis masalah – masalah yang ada dan mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikannya, untuk analisis data fisik maupun data non-fisik menggunakan metode komprehensif berupa tabel analisis data kebutuhan ruang dan pengguna, analisis karakteristik dan hubungan antar ruang, analisis kebutuhan perabot, dan analisis pembagian ruang (*zoning* dan *grouping*), *framework*, dan *concept* perancanganyang akan dibuat.

Berikut adalah karakteristik ruang pada perancangan interior *Music Centre* di Surabaya.

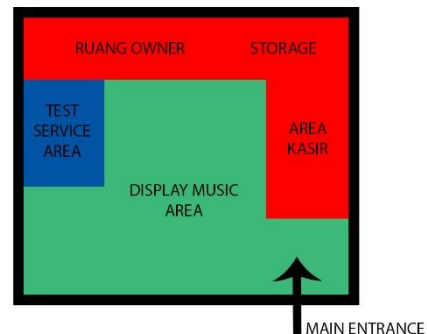
KARAKTERISTIK RUANG					
RUANG	SIFAT RUANG	PENCAHAYAAN	PENGHAWAAN	AKUSTIK	KEAMANAN
OWNER	PRIVATE	3 Yellow Light Bulbs	1 Fan	1 Loudspeaker	1 Lock, 1 Fire Alarm
MUSIC DISPLAY	PUBLIC	3 Yellow Light Bulbs	1 Fan	1 Loudspeaker	1 Lock, 1 Fire Alarm
TESTING AREA	SEMI PUBLIC	3 Yellow Light Bulbs	1 Fan	1 Loudspeaker	1 Lock, 1 Fire Alarm
STORAGE	PRIVATE	3 Yellow Light Bulbs	1 Fan	1 Loudspeaker	1 Lock, 1 Fire Alarm
CASHIER	PRIVATE	3 Yellow Light Bulbs	1 Fan	1 Loudspeaker	1 Lock, 1 Fire Alarm

HUBUNGAN ANTAR RUANG					
AREA	OWNER	MUSIC DISPLAY	TESTING AREA	STORAGE	CASHIER
OWNER	Black	Red	Blue	Blue	Green
MUSIC DISPLAY	Red	Black	Green	Blue	Blue
TESTING AREA	Blue	Green	Black	Red	Blue
STORAGE	Blue	Blue	Red	Black	Blue
CASHIER	Green	Blue	Blue	Blue	Black

MERAH : JAUH, BIRU : SEDANG, HIJAU : DEKAT

Gambar 5. Karakteristik ruang (Sumber: Pribadi, 2015)

Gambar dibawah menunjukkan *zoning* dan *grouping* yang telah dipilih beserta kelebihan dan kekurangan masing-masing agar dapat membantu dalam proses perancangan.





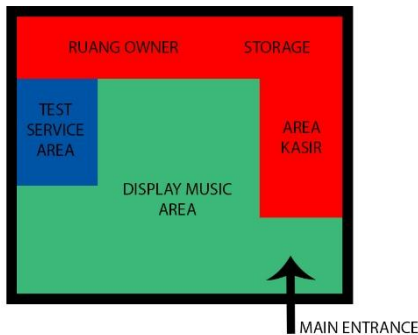
Gambar 6. Zoning terpilih (Sumber: Pribadi, 2015)

Zoning diatas memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Owner dapat mengawasi sepenuhnya kinerja dari aspek utama dari toko musik, yaitu area kasir dan area keluar masuk barang (*storage*) mencegah hal-hal yang terkait dengan kecurangan pegawai.

2. Area publik dinilai mampu menarik minat pengunjung. Jadi tidak ada batasan siapa yang boleh dan tidak masuk ke area tersebut, semua tanpa terkecuali boleh melihat secara langsung.

Akan tetapi zoning diatas juga memiliki kekurangan yaitu pada sirkulasi untuk pintu masuk dan keluar hanya satu arah, terletak di bagian belakang pada bangunan sehingga pengunjung diharuskan melewati semua area agar semua area terjangkau secara visual.



Gambar 7. Grouping terpilih (Sumber: Pribadi, 2015)

Grouping diatas memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Daya tarik yang dapat menarik minat masyarakat tentang tempat ini cukup mumpuni karena pada saat memasuki area, pengunjung akan langsung dibagi menjadi area tujuan mereka sehingga pengunjung tidak akan mengalami kesusahan untuk mengakses ruang yang menjadi tujuan mereka datang.

2. Area yang bersifat privat juga tergolong baik karena terletak pada bagian yang jauh dari kegiatan publik.

Akan tetapi grouping diatas juga memiliki kekurangan yaitu dari ruang owner. Owner harus berjalan masuk ke bagian tengah bangunan dan tempat yang disediakan seperti dipojokkan, jadi jauh dari sentuhan publik agar lebih privat.

4. **Konsep desain:** Konsep yang ingin di tampilkan dalam perancangan *Music Centre* di Surabaya ini adalah perpaduan antara toko musik dan wadah untuk para musisi yang bersifat *openspace* pada daerah penjualan alat musiknya, karena perancang bertujuan ingin merubah pandangan masyarakat tentang musik yang tidak harus musisi saja yang menggunakan fasilitas perancangan ini. Adanya fasilitas Wadah ini juga diharapkan dapat menjawab kebutuhan tentang wadah untuk komunitas masyarakat tentang musik untuk menjalin relasi dan berkolaborasi dalam dunia musik yang semakin berkembang dari zaman ke zaman.

5. **Skematik desain:** Membuat beberapa sketsa – sketsa alternatif ide awal berupa penataan denah ruang, penataan rencana pola lantai, plafon, perabot dan sketsa – sketsa awal perspektif ruang untuk menunjukkan suasana ruang yang ingin diciptakan dalam perancangan *Music Centre* ini yang dibuat secara bertahap, sesuai dengan tema atau konsep perancangan yang dibuat.

6. **Produk desain:** Dalam tahap ini, merupakan tahap akhir dari proses mendesain, dengan menghasilkan produk berupa gambar kerja secara rinci, lengkap dengan keterangan ukuran, material, finishing sesuai dengan standar gambar kerja yang dapat dimengerti oleh pekerja di bidang interior seperti desainer interior, mandor, dan tukang. Kemudian gambar perspektif sebagai media untuk menampilkan nuansa dari konsep yang akan diterapkan, dan maket presentasi sebagai penunjang produk desain agar lebih presentatif.

II. TEMA DAN KONSEP

Konsep desain pada perancangan ini adalah “*Consanance*”, istilah dalam musik yang berarti gabungan dari beberapa nada yang menjadi sebuah *Harmony* dan terdengar enak. Dari berbagai masalah yang ada di atas ini, konsep “*CONSANANCE*” dengan pengkolaborasi dua elemen yaitu toko serta tempat untuk nongkrong (kafe) akan menjadikan tempat “musik” yang harmonis, nyaman, dan menjadi suatu wadah musik. “*Unity In Diversity*” menjadi sifat yang terkandung dalam “*CONSANANCE*” ini, yaitu predikat Musisi dan non-Musisi dihilangkan dengan tujuan belajar bersama dan saling berbagi dengan diwadahi kafe ini. Open space menjadi salah satu penarik minat pengunjung karena nyaman dan sirkulasi udaranya baik, Educational serta Care and Share menjadi paduan agar memberikan edukasi tentang musik. Dan gaya desain yang modern memberikan penekanan toko musik yang berkualitas dan berstandar tinggi.

Dari konsep desain ini timbul beberapa karakteristik dari konsep desain tersebut yaitu:

1. **Educational:** Memiliki sifat yang edukatif karena dengan adanya pengkombinasian dari 2 aspek, yaitu toko musik serta kafe yang dimana menjadi wadah para musisi-musisinya berkumpul membuat tempat ini secara langsung memberikan edukasi tentang apa itu musik, apa itu alat musik, klasifikasi apa saja dalam music. Dan tentunya tidak menutup kemungkinan untuk non-musisi juga bergabung dalam tempat ini.

2. Open-Space:Karakter *open-space* pada perancangan ini dapat memudahkan sirkulasi pengguna agar lebih terbuka dalam hal bersosialisasi dan dapat memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai fasilitas yang tersedia. Serta pengunjung dapat dengan mudah melihat bagian dalam Music Centre tanpa harus masuk kedalam Music Centre ini.

3. Self-Service:Bersinergi dengan poin pertama, dengan memiliki salah satu sifat yaitu edukatif, maka secara tidak langsung *Care & Share* ini juga menjadi sifat desain dari perancangan ini. Hubungan satu ruang dengan ruang lainnya akan saling berhubungan dan memiliki pergerakan yang senada (*Harmony*). Membuat sirkulasi ruang menjadi lebih nyaman dan ter-klasifikasikan menurut jenis dan fungsi.

4. Modern Design:*Modern* ini digunakan dalam perancangan karena agar memberikan kesan mewah dan karena Music Centre ini belum pernah ada di Indonesia, khususnya Surabaya maka haruslah memiliki design yang modern, sesuai dengan trend desain yang sedang digemari oleh masyarakat sehingga dapat memberikan daya tarik lebih kepada pengunjung.

III. PENGAPLIKASIAN DESAIN

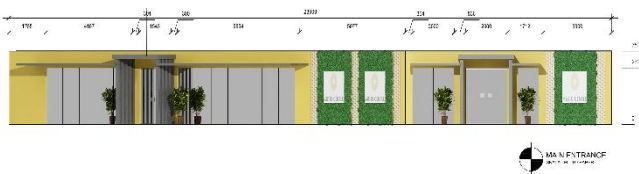
A. Gaya Desain

Open-space pada perancangan ini dapat memudahkan sirkulasi pengguna agar lebih terbuka dalam hal bersosialisasi dan dapat memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai fasilitas yang tersedia. Serta pengunjung dapat dengan mudah melihat bagian dalam Music Centre tanpa harus masuk kedalam Music Centre ini.

Desain yang memiliki alur/pergerakan yang saling menghubungkan satu area dengan area lainnya, membuat perancangan ini bersifat “Kesatuan dalam Perbedaan Fungsi Area”.

1. Main Entrance

Gaya desain kontemporer di aplikasikan pada *main entrance* perancangan *Music Centre* ini, begitu juga dengan komposisi bentukan yang simple dapat dilihat pada gambar dibawah.



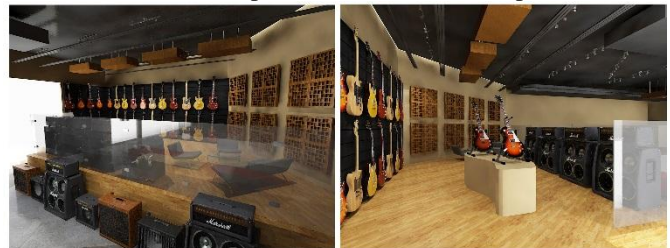
Gambar 8. Main Entrance

2. Interior

Gambar-gambar perspektif interior di bawah adalah hasil dari pengaplikasian gaya desain modern dan berbagai komposisi bentukan yang dinamis dari perancangan *Music Centre* di Surabaya ini.



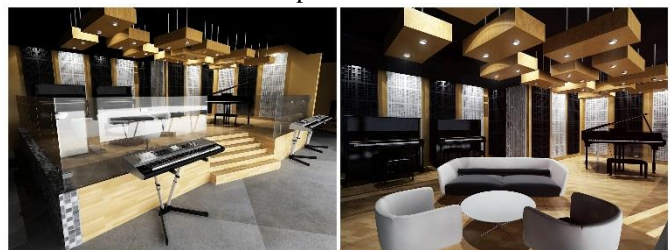
Gambar 9. Perspektif Interior Area Resepsionis



Gambar 10. Perspektif Interior *Guitar Area*



Gambar 11. Perspektif Interior *Bass Area*



Gambar 12. Perspektif Interior *Piano Area*



Gambar 13. Perspektif Interior *Wind Instrument Area*



Gambar 17. Perspektif Interior *Drum Area*



Gambar 14. Perspektif Interior *Service Area*



Gambar 18. Perspektif Interior *Drum Area (Panorama)*

3. Sirkulasi

Sirkulasi radial adalah sirkulasi yang cocok untuk perancangan ini karena berpusat dari satu titik area musik lalu menyebar keseluruhan area musik lainnya, sehingga sirkulasi menjadi lebih bebas dan fleksibel.



Gambar 21. Sirkulasi radial

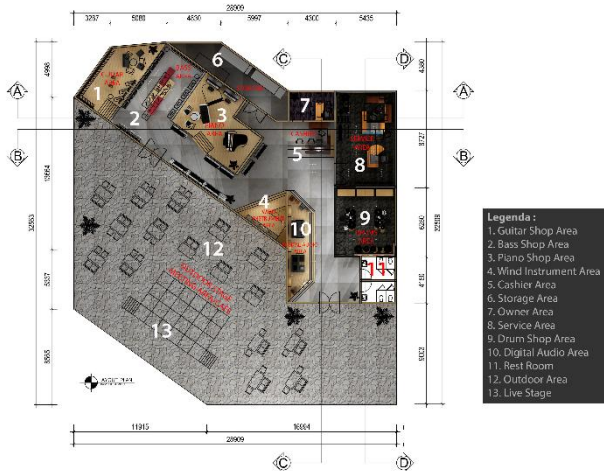
Pengaplikasian sirkulasi radial dapat dilihat pada gambar layout di bawah, area yang berpusat dari satu titik memiliki akses menyebar ke berbagai area lainnya.



Gambar 15. Perspektif Interior *Digital Audio Area*

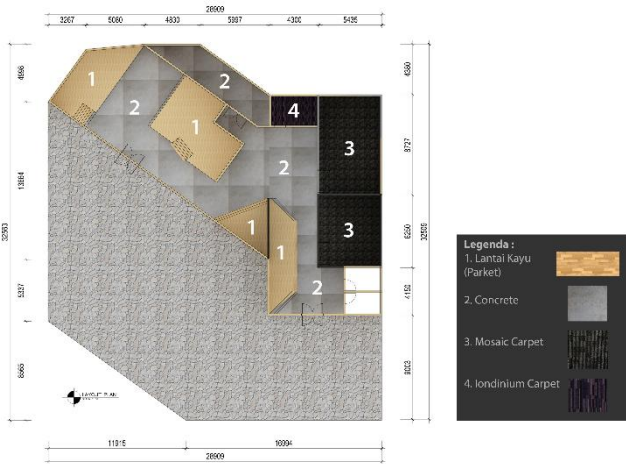


Gambar 16. Perspektif Interior *Digital Audio Area (Panorama)*



Gambar 22. Layout Perancangan

4. Lantai



Gambar 23. Pola Lantai

Berikut adalah berbagai macam material yang diaplikasikan pada pola lantai perancangan *Library* dan *co-working space* ini:

- a. Karpet : Material ini memiliki keistimewaan sebagai absorpsi suara.
- b. Parket kayu : Material parket kayu memberikan kesan natural dengan nuansa coklat yang juga dapat memberikan kesan hangat dan nyaman.
- c. *Concrete Floor* : Selain berkesan natural, variasi material ini diterapkan supaya tidak berkesan monoton. Selain itu material ini juga dapat menghemat biaya perancangan karena biaya material ini tidak mahal.

5. Dinding

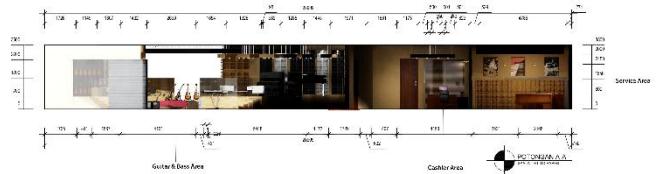
Berikut adalah material yang diaplikasikan pada dinding pada perancangan ini:

- a. *Gypsum Board* : Dapat digunakan untuk melapisi/menutup glasswool. Selain itu memiliki kelebihan tahan api.
- b. Kaca bening : Material kaca bening atau transparan yang berfungsi pada beberapa sisi dinding agar sinar matahari dapat masuk dan dapat menarik pengunjung Akan tetapi juga berfungsi agar dapat menarik minat pengunjung

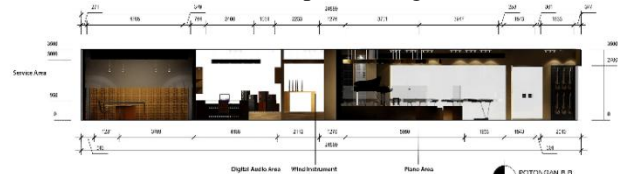
karena dari depan sudah terlihat bagaimana suasana interior perancangan ini.

- c. dan memberikan kesan unik sebagai variasi material pada plafon.
- d. Cat dinding : Penambah variasi estetika pada ruangan.

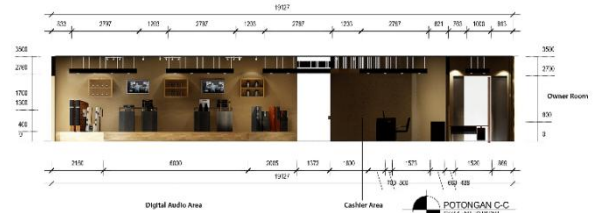
Pengaplikasian material dinding dapat dilihat pada gambar potongan dibawah.



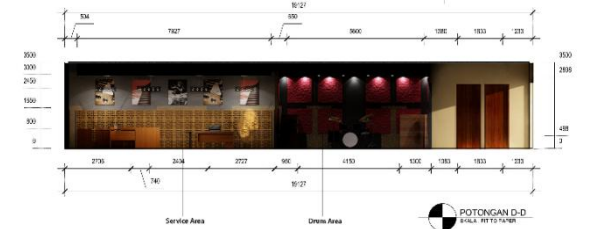
Gambar 24. Tampak Potongan A-A



Gambar 25. Tampak Potongan B-B

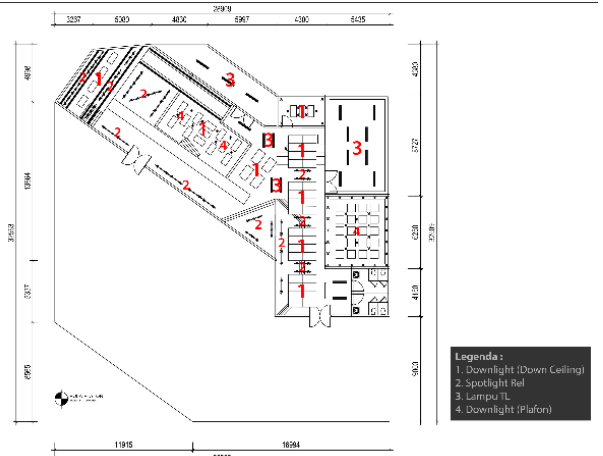


Gambar 26. Tampak Potongan C-C



Gambar 27. Tampak Potongan D-D

6. Plafon



Gambar 28. Pola Plafon

Berikut adalah material yang diaplikasikan pada pola plafon pada perancangan ini:

- a. *Gypsum Board* : Dapat mengisolasi suara agar mengurangi kebisingan dan lebih tahan api.
- b. Plat besi : Memberikan kesan tegas karena bersifat keras dan memberikan kesan unik sebagai variasi material pada plafon.
- c. Kawat *Sling* : Digunakan untuk *down ceiling* yang menggantung.

B. Utilitas Interior

1. Pencahayaan buatan

Berikut adalah beberapa jenis pencahayaan yang diterapkan pada perancangan ini:

a. *General Lighting*

- Lampu TL : Intensitas cahaya pada lampu ini tergolong terang sehingga cocok untuk kegiatan membaca maupun bekerja.
- Lampu *Downlight* : Sebagai variasi dari lampu yang digunakan selain lampu TL, dan berfungsi sebagai pencahayaan di beberapa area yang tidak memerlukan pencahayaan lebih.
- *Task Lighting* : Sebagai pencahayaan tambahan untuk aktifitas yang membutuhkan pencahayaan yang ekstra.
- *Spot Lighting* : Pencahayaan tambahan untuk display dan juga berfungsi agar terlihat lebih estetik.

2. Pencahayaan alami

Adanya cahaya matahari yang dapat masuk pada pagi hingga siang hari agar dapat menghemat penggunaan energi listrik.

3. Penghawaan

Berikut adalah beberapa fasilitas penghawaan yang terdapat pada perancangan ini:

- a. *AC Central*: Penggunaan *ac central* pada fasilitas yang tergolong open-space tergolong efektif karena arahnya menyebar.
- b. *AC Split*: Penggunaan *ac split* pada ruangan yang tidak membutuhkan *ac central* dapat menghemat energi.
- c. *Exhaust*: Berfungsi sebagai sirkulasi udara, supaya udara tetap bersih dan sejuk.

4. Akustik

Berikut beberapa fasilitas akustik yang terdapat pada perancangan ini:

- a. *Speaker*: Dapat berfungsi sebagai media hiburan seperti musik agar tidak terasa membosankan dan dapat juga berfungsi sebagai media pemberitahuan apabila ada sesuatu keperluan yang bersifat *urgent*/darurat.
- b. TV LCD: Sebagai media informasi dan iklan atau promosi berupa tampilan visual.

5. Keamanan

Berikut beberapa utilitas keamanan yang terdapat pada perancangan ini:

- a. Apar: Berfungsi apabila terjadi kebakaran ringan.
- b. *Smoke detector*: Sebagai alat pendeteksi apabila terjadi kebakaran yang menimbulkan asap berlebih sehingga sprinkler dan fire alarm dapat bekerja dengan tanggap.
- c. *Sprinkler*: Sebagai proteksi kebakaran agar api tidak cepat menyebar.
- d. CCTV: Agar keamanan lebih terpantau dan dapat juga membantu petugas keamanan dalam melakukan pengamanan.
- e. Kunci: Agar fasilitas yang tidak digunakan sebelum atau sesudah terpakai menjadi lebih aman.
- f. *Metal Detector*: Agar dapat mendeteksi adanya benda tajam ataupun benda yang dapat menyebabkan terjadinya tindak kriminal.

IV. KESIMPULAN

Musik sekarang merupakan suatu hal yang penting dalam memberi pengaruh baik yang dapat berguna bagi masyarakat dalam jangka waktu yang panjang. Berbagai media untuk bermusik juga semakin bervariasi jenis dan merk-merknya, sekarang telah tersedia toko-toko musik yang menyajikan alat-alat musik yang lengkap. Untuk memenuhi kebutuhan bermusik, masyarakat khususnya musisi tentu saja membutuhkan tempat yang menyediakan alat-alat musik secara lengkap.

Selain menyediakan penjualan alat-alat musik secara lengkap, pada perancangan ini juga dilengkapi wadah untuk para musisi dan non-musisi agar dapat berkembang bersama-sama. Disediakan juga fasilitas *cafe* pada perancangan ini dengan sajian nuansa *outdoor* dan *live stage performance*. Dalam perancangan Interior *Music Centre* ini selain menjadi sarana untuk membeli alat musik dan wadah untuk komunitas musisi, pengguna juga akan mendapatkan pengalaman dan lingkungan baru yang tergolong berbeda. Fasilitas tersebut antara lain adalah adanya *Musical Area* yang terdiri dari *Guitar Area*, *Bass Area*, *Piano Area*, *Wind Instrument Area*, dan menuju ke area tengah yaitu *Service Area*, *Drum Area* serta *Digital Audio Area* dimana area-area tersebut diklasifikasikan menurut alat-alat musiknya. Jadi pengunjung yang datang akan tahu tujuan mereka ke *area* mana karena sudah diklasifikasikan. Pengguna tentu akan menjadi semakin bersifat terbuka dan sering merasakan kegiatan yang bersifat kolaboratif, sehingga lingkungan akan bersifat semakin kolaboratif pula.

Karena kebanyakan aktivitas toko musik yang hanya sekedar datang, beli dan membayar kemudian pulang. Monotone ini dijadikan sebagai suatu problem yang harus dihilangkan dengan perpaduan dua aspek sehingga perancangan ini memiliki keunikan tersendiri yang dapat memacu minat masyarakat khususnya musisi untuk menggunakan berbagai fasilitas yang tersedia didalamnya.

SARAN

Perancangan sebuah karya desain tidak akan terlepas dari sebuah proses, yaitu mulai tahap *survey* atau pengumpulan data lapangan, analisis data lapangan, analisis kebutuhan ruang, analisis besaran ruang, analisis kebutuhan perabot, analisis pola aktifitas pengguna hingga pemilihan konsep yang

menjawab permasalahan serta aplikasi pada desain. Proses ini sangatlah penting untuk dapat menghasilkan sebuah desain yang baik, menjawab kebutuhan, serta menyelesaikan masalah. Selain itu, pendalaman teori yang terkait dengan standar – standar ukuran untuk fasilitas *Music Centre*, serta fasilitas – fasilitas pendukung lainnya juga sangat mendukung dan membantu memberikan solusi dalam proses perancangan. Oleh karena itu, dengan melalui proses yang panjang seperti yang telah dikatakan, diharapkan perancangan Interior *Music Centre* di Surabaya ini dapat menjadi fasilitas untuk menambah wawasan dan berbagai informasi dalam hal musik yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya musisi, serta melalui konsep perancangan yang ada dapat memberikan sebuah perspektif / pandangan yang baru kepada masyarakat yang biasanya kegiatan dalam toko musik yang monotone, sehingga dapat menjadi sebuah fasilitas untuk mencari informasi yang semakin bersifat kolaboratif agar dapat menguntungkan bagi tiap-tiap pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggoro, Cahyo Dwi. *Indie Community Music Center* di Yogyakarta. 2013. Universitas Atma Jaya, Yogyakarta.
- [2] Ching, Francis D. K. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga, 1996.
- [3] De Chiara, Joseph and John Hancock Callander. *Time Saver Standards for Building*. New York: Mc. Graw Hill Book, 1990.
- [4] Fred, Lawson. *Restaurant Planning and Design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company, 1964.
- [5] “Fenomena Generasi Kafe”. *Blogspot*. 2008. <http://sukawi.blogspot.com/2008/04/fenomena-generasi-kafe.html>
- [6] Kristi, Eneas. 2013. “Sejarah Musik Dunia”. <http://ezon7.blogspot.com/2013/05/fw-sejarah-musik-dunia-bagian-i.html>
- [7] MK. Jazuli. 2008. *Paradigma Kontekstual Pendidikan Seni*. UnesaUniversity Press: Surabaya.
- [8] Neufret, Ernst. *Architects ‘Data*. London: Crosby Lockwood Staples, 1970.
- [9] Neufret, Ernst. *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga, 1996.
- [10] Neufret, Ernst. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga, 2002.
- [11] Sugono, Dendy. *Kamus Pelajar Sekolah Lanjutan Tingkat Atas*. Jakarta: DepartemenPendidikan Nasional, 2004.
- [12] Winanto, Sigit. 2010. “Pengantar Akustik”. <http://winanto.blog.uns.ac.id/> 2010/04/18/pengantar-akustik/