

PERANCANGAN SHOWROOM MAESTRO MUSIK DI SURABAYA

Michelle Chientania Wahyudi, Maureen Nuradhi, Melania Rahadiyanti

Interior Architecture Department, Universitas Ciputra, UC Town, Citraland, Surabaya 60219, Indonesia

Corresponding email : mchientania@student.ciputra.ac.id

Abstract : *The rapid development of the era and the conditions of business competition make every company must provide innovation and deliver its product excellence to the people. As well as the condition of retail companies that are competing in attracting people to buy their products. Maetsro Music is a musical instrument store that has been long established in Surabaya. As a retail music store intrument seller Maestro Musik has strict business competitors. To complete and answer the condition of today's community, Maestro Music owner decided to renew the look of the exterior and interior of his store to make it more attractive and create a more comfortable shopping atmosphere. Also background by Maestro Music Showroom conditions that not have well organized room and circulation because it used to be a residential building with longwise area so needs to be redesigned. Especially because Maestro Music owner want to make a music course rooms that requires special acoustic design so interior consultant is needed in this project to help the owner solve the problem and realizing all the needs. Problems and needs are answered with a design concept called Arena Stage. Arena Stage is one of the type of stage layout with stage in the middle surrounded by audience seat area. This design concept will answer the three main issues there are to make attractive exterior and interior look, right circulation, and right acoustic.*

Keywords : *Acoustic, Attractive, Circulation, Music, Showroom*

Abstak: Perkembangan jaman yang pesat dan kondisi persaingan bisnis yang semakin kuat membuat setiap perusahaan harus memberikan inovasi dan keunggulan dalam menyampaikan produknya di masyarakat. Demikian pula halnya dengan perusahaan ritel yang saling berlomba dalam menarik minat masyarakat untuk membeli produknya. Maestro Musik merupakan sebuah toko alat musik yang telah berdiri lama di kota Surabaya. Sebagai toko ritel penjual alat musik Maestro Musik memiliki pesaing bisnis yang cukup ketat. Untuk dapat bersaing dan menjawab kondisi masyarakat jaman sekarang pemilik Maestro Musik memutuskan untuk mengadakan pembaharuan tampilan eksterior dan interior tokonya agar lebih menarik dan tercipta suasana berbelanja yang lebih nyaman. Dilatarbelakangi pula oleh kondisi *showroom* Maestro Musik yang memiliki pengaturan ruang-ruang dan sirkulasi yang tidak teratur dikarenakan berdiri pada bangunan bekas rumah tinggal dengan bentukan memanjang kebelakang sehingga perlu

dilakukan desain ulang. Terlebih juga dikarenakan adanya keinginan pemilik untuk menambahkan ruang kursus musik yang memerlukan desain akustik khusus sehingga perlu kehadiran konsultan interior dalam membantu pemilik mengatasi problem dan menjawab kebutuhan yang ada. Problem dan kebutuhan yang ada dijawab dengan konsep desain bernama *Arena Stage*. *Arena Stage* merupakan salah satu bentukan *layout stage* panggung pertunjukan musik dengan posisi *stage* ditengah dikelilingi area duduk penonton. Konsep desain ini akan menjawab ketiga permasalahan utama yang diangkat yaitu mengenai tampilan eksterior dan interior yang menarik, sirkulasi, dan akustika tepat.

Kata Kunci : Akustik, Menarik, Musik, *Showroom*, Sirkulasi

PENDAHULUAN

Latar Belakang Perancangan *Showroom*

Maestro Musik di Surabaya

Maestro Musik merupakan sebuah toko alat musik yang berlokasi di kota Surabaya tepatnya pada Jalan Raya Kupang Jaya nomor 106. *Showroom* Maestro Musik ini berdiri pada bangunan bekas rumah tinggal 2 lantai dengan total lebar 15 m dengan panjang 45 m. Sebagai bangunan rumah tinggal penataan ruang dan sirkulasinya kurang sesuai dengan kebutuhan suatu *showroom* alat musik. Hal ini telah dirasakan oleh pemilik, pekerja, maupun *customer* karena pengaturan posisi ruang-ruang yang kurang sesuai dengan banyaknya sekat partisi atau dinding non permanen dan sirkulasi pengunjung dengan barang yang menjadi satu. Hal ini berdampak pada kurang produktifnya aktivitas kerja dari pekerja dan terganggunya proses berbelanja bagi pengunjung. Terlebih lagi Maestro Musik telah didirikan sejak tahun 1996 sehingga sudah saatnya dilakukan pembaharuan desain baik dalam bidang eksterior maupun interior *showroom* agar sesuai dengan kondisi masyarakat jaman ini. *Display* produk yang seharusnya mampu menarik minat pengunjung dan tertata dengan baik tidak didapati pada toko Maestro Musik. Barang-barang terlihat tidak terorganisir dan penuh sesak sehingga menyulitkan pengunjung dalam melihat produk maupun pekerja dalam menyimpan dan mengeluarkan produk.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terdapat pula beberapa keinginan pemilik yang

mengharuskan diadakannya desain ulang *showroom* Maestro Musik antara lain :

1. Keinginan pemilik untuk menambahkan ruang kursus musik yang terdiri dari kursus gitar, piano, dan biola ke dalam bangunan Maestro Musik
2. Adanya kebutuhan penambahan ruang yang akan dipergunakan untuk ruang tunggu divisi *service*, *delivery*, dan *install*
3. Adanya keinginan pemilik untuk menyediakan *cafeteria* dan *pantry* bagi pekerja.
4. Gudang yang terpisah-pisah ingin dijadikan satu area dimana gudang yang menyimpan sebagian besar *sound system* akan dipindahkan ke gudang baru Maestro Musik
5. Keinginan pemilik dalam menambahkan ruang kursus musik mengharuskan adanya pertimbangan akustik dalam bangunan.

Oleh karena berbagai hal inilah perlu diadakan perancangan *showroom* Maestro Musik dalam mencari solusi desain terhadap permasalahan yang ada dan menjawab berbagai kebutuhan yang ada.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat ditentukan permasalahan yang akan diangkat penulis dalam perancangan *Showroom* Maestro Musik ini yaitu bagaimana meredesain suatu toko alat musik sehingga dapat memiliki tampilan eksterior toko dan *display* produk yang menarik sesuai perkembangan jaman dengan pengaturan

sirkulasi dan akustika ruang yang tepat agar dapat menciptakan *ambience* berbelanja yang mendukung.

Tujuan Perancangan

Untuk mengetahui solusi desain dalam menghadirkan *Showroom* Maestro Musik yang memiliki tampilan eksterior toko dan display produk yang menarik sesuai perkembangan jaman dengan pengaturan sirkulasi dan akustika ruang yang tepat agar dapat menciptakan *ambience* berbelanja yang mendukung.

Manfaat Perancangan

Manfaat Teoritis

Manfaat perancangan ini ditinjau dari segi teoritisnya antara lain :

- 1) Bentuk nyata penerapan teori perancangan arsitektur interior yang diperoleh penulis selama perkuliahan untuk mendesain suatu toko ritel area komersial yang mampu mengatasi permasalahan, menjawab kebutuhan, dan menarik bagi masyarakat
- 2) Menjadi referensi bagi perancangan toko ritel selanjutnya

Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari proses perancangan *showroom* Maestro Musik ini akan diperoleh beberapa pihak antara lain :

- (1) Bagi Mahasiswa dalam proses belajar/ berkarya, antara lain :
 - a) Membantu mahasiswa dalam belajar dan memiliki pengalaman menangani

proyek dari tahap observasi awal hingga proses desain akhir

- b) Membantu mahasiswa dalam mendalami dan memahami desain toko alat musik yang dapat dipergunakan di masa mendatang
- (2) Bagi pemilik proyek
 - a) Membantu pemilik dalam mewujudkan toko alat musik yang diinginkannya
 - b) Membantu pemilik dalam menghasilkan toko alat musik yang memiliki sirkulasi gerak, udara, dan cahaya yang baik
 - c) Membantu pemilik dalam meningkatkan pendapatan perusahaan karena tampilan *showroom* yang menarik akan meningkatkan jumlah pengunjung yang datang
 - (3) Bagi lembaga (Universitas) dan dunia pendidikan
Perancangan *showroom* Maestro Musik ini dapat digunakan untuk menambah/ memperkaya referensi desain mengenai toko alat musik serta menambah literatur mengenai berbagai standar ukuran perlengkapan sebuah toko alat musik seperti rak display alat musik dan sebagainya karena saat ini belum banyak buku literatur mengenai toko alat musik

Data Proyek

Berikut ini merupakan data proyek dalam perancangan Maestro Musik :

- (1) Nama pemilik : Hartono Widjaja
- (2) Jenis proyek

- : *Showroom* alat musik - *commercial space*
- (3) Nama perusahaan : Maestro Musik
 - (4) Alamat proyek : Jalan Raya Kupang Jaya nomor 106, Surabaya
 - (5) Bidang usaha perusahaan : Retail Alat Musik dan *Sound System*
 - (6) Jasa/ produk yang ditawarkan : Alat musik dan *sound system*
 - (7) Spesifikasi lahan proyek :
 - a. Ukuran lahan : 15 m x 45 m = 675 m²
 - b. Luas bangunan lantai 1 : 520 m² (tanpa lahan parkir dan taman belakang)
 - c. Luas bangunan lantai 2 : 108 m²
 - d. Total luas bangunan : 628 m²

Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan *Showroom* Maestro Musik

Ruang lingkup perancangan *showroom* Maestro Musik mencakup :

- (1) Area terdesain
Perancangan desain hanya mencakup fasad dan keseluruhan lantai 1 dengan luasan 600 m² (mencakup taman belakang namun tanpa lahan parkir) tanpa lantai 2 dikarenakan lantai 2 hanya merupakan gudang dan area seminar yang sudah jarang dipergunakan.
- (8) Kebutuhan ruang
Secara garis besar kebutuhan ruang dalam perancangan ini mencakup :
 - a. *Public space* : *Display area*, *Discussion Area*, *Cashier Area*
 - b. *Semi private space* : *Music Course*

- Room*, *Test Sound Room*
- c. *Private area* : *Office*, *Storage*, *Worker Waiting Area*, *Pantry & Dining Area*, *Garage*, *Hallway*
- (9) atasan fisik obyek desain
- a. Dinding interior yang berupa dinding non-permanen dapat dibongkar sesuai kebutuhan
 - d. Semaksimal mungkin memanfaatkan dinding permanen yang ada
 - e. Seluruh kebutuhan ruang dapat terdesain

Tata Cara dan Ketentuan Kebutuhan

Kebutuhan Isi Ruang

- Area *display* memiliki sistem *display* yang fleksibel dengan rak *display* yang banyak dan terdapat area untuk mencoba alat musik
- Area ruang kursus musik masing-masing memiliki 3 buah kursi murid karena sistem kursus privat dan grup dengan maksimal 3 orang, 1 buah kursi guru musik, 1 meja guru musik, 1 papan tulis, 1 rak penyimpanan
- Area kantor menyesuaikan standar umum dan kondisi yang telah ada

Keinginan *Ambience* Ruang, Tata Letak, dan Jauh Dekat Ruangan

- Area *display* memiliki suasana yang teratur, tertata, rapi, elegan, dan kekinian
- Area kantor memiliki suasana yang elegan, lebih formal, namun tetap nyaman

- Area gudang dengan *ambience* yang lebih tertata dengan pengaturan rak penyimpanan yang dikelompok-kelompokkan
- Area *pantry* dan *dining area* memiliki *ambience* yang santai, nyaman, lebih fun dengan area yang terbuka sehingga banyak mendapat pencahayaan dan penghawaan alami
- Sirkulasi pengunjung dan barang lebih tertata dan dipisahkan
- Ruang-ruang kantor menjadi satu area yang saling berdekatan demikian pula dengan ruang-ruang kursus musik dan gangguan bising untuk ruang kantor
- Fleksibilitas area *display* yang tinggi, fleksibilitas area kantor yang rendah / tidak perlu tinggi
- Area *display* terbuka tanpa banyak sekat pemisah sedangkan ruang lain menyesuaikan kebutuhan
- Privasi area *display* yang rendah dengan keamanan tinggi, privasi area kantor tinggi dengan keamanan tinggi
- Memperlengkapi beberapa area-area penting dengan CCTV yaitu area *display* dan gudang
- *Equipment* yang menyesuaikan kebutuhan ruang dan tidak berlebihan
- Peralatan elektronik sesuai kebutuhan ruang dengan pemaksimalan area *display* dengan elektronik sesuai kebutuhan seperti *speaker*, *amplifier*, dan sebagainya
- Kualitas keamanan terhadap bahaya kebakaran yang baik dengan tersedianya APAR di beberapa lokasi

**Keinginan Kualitas Pencahayaan,
Penghawaan, *Maintenance*, *Acoustic*,
Flexibility, *Enclosure*, *Privacy*, *Security*,
Equipment, *Electronic & Other Devices*, *Fire
protection***

- Menggunakan pencahayaan buatan pada semua area terutama area *display* yang membutuhkan pencahayaan buatan khusus. Memaksimalkan pencahayaan alami namun tetap sesuai kebutuhan
- Menggunakan penghawaan buatan berupa AC namun beberapa ruangan yang tidak memerlukan dapat menggunakan penghawaan alami maupun penghawaan buatan lain
- *Maintenance* yang mudah dengan penggunaan *furniture* yang tahan lama
- Kualitas akustik baik terutama untuk ruang kursus musik tanpa adanya cacat akustik

Data Pengguna

Berikut ini merupakan daftar pengguna dari *showroom* Maestro Musik yang diperlukan dalam proses perancangan agar dapat menyesuaikan kebutuhan dan kondisi yang ada :

- (1) *Customer* Maestro Musik
- (2) Pekerja Maestro Musik, terdiri dari :
 - *Director*
 - *Deputi director*
 - *Marketing manager*

- *Marketing*
- *Accounting manager*
- *Accounting*
- *Product manager*
- *Warehouse division*
- *Service division*
- *Install division*
- *Delivery division*
- *HRD manager*
- *Course manager*
- *Music teacher*
- *Office boy/ office girl*

Integrasi Bisnis dengan Desain

Bisnis MC *Interior Consultant and Retail Shopping* memiliki keterkaitan dengan proyek Maestro Musik setidaknya dikarenakan 3 alasan berikut ini :

- (1) Maestro Musik merupakan sebuah toko alat musik yang tergolong dalam jenis proyek ritel dan termasuk dalam proyek komersial. MC *Interior Consultant and Retail Shopping* sendiri bergerak dalam fokus proyek komersial
- (2) Pemilik Maestro Musik telah senior dan menginginkan kemudahan dan kecepatan proses desain sehingga sesuai dengan *value* yang dimiliki MC *Interior Consultant and Retail Shopping* yaitu *easiness way in designing*
- (3) Keinginan pemilik untuk menjadikan Maestro Musik *showroom* yang lebih *friendly* untuk masyarakat jaman sekarang. Hal ini sesuai dengan fokus desain MC *Interior Consultant and Retail Shopping* yang ingin memberikan nilai jual tinggi bagi

setiap proyeknya

TINJAUAN PUSTAKA

Data Literatur

Pengertian *Showroom/* Toko Alat Musik

- (1) Pengertian *showroom/* toko
 - a. Menurut KBBI : Toko merupakan kedai berupa bangunan permanen tempat menjual barang-barang (makanan kecil dan sebagainya)
 - b. Menurut Poerwadarminta (1976) : Toko berarti kedai tempat berjual barang-barang
- (2) Pengertian alat musik
 - a. Menurut penulis : Alat musik merupakan suatu alat yang dapat menghasilkan bunyi
- (3) Pengertian *showroom/* toko alat musik : bangunan yang dipergunakan untuk menampilkan dan menjual alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi

Sistem Pelayanan dalam *Showroom/* Toko Alat Musik

Toko alat musik termasuk dalam jenis usaha ritel. Pengertian ritel sendiri sebagaimana diungkapkan oleh Ma'ruf (2005:7) adalah kegiatan usaha menjual barang atau jasa kepada perorangan untuk keperluan diri sendiri, keluarga, atau rumah tangga. Secara umum sistem pelayanan dalam toko ritel hanya meliputi berbagai kebiasaan dan aktivitas yang dilakukan oleh pekerja toko dalam memberikan pelayanan kepada pengunjung dalam proses transaksi produk ritel yang ditawarkan.

Aktivitas Utama dalam Toko Ritel

Terdapat 5 aktivitas utama yang terdapat dalam toko ritel secara umum yaitu :

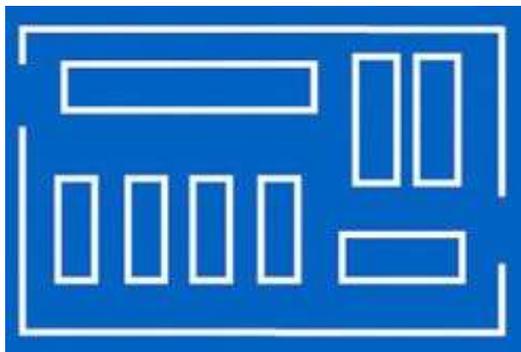
- (1) Proses administrasi dan pengelolaan ritel
- (2) Pengelolaan inventori pemunculan barang
- (3) Pengelolaan keuangan
- (4) *Customer service/* kegiatan pelayanan terhadap pelanggan
- (5) Kegiatan promosi

Prinsip Desain Interior Toko Ritel

Tata Letak

Secara umum terdapat 3 jenis tata letak toko ritel yang umum yaitu :

- (1) *Grid floor plans*
Tata letak ini memiliki bentukan *display* berjejer seperti gambar berikut ini.



Gambar 1. Grid Floor Plans

Sumber : <https://fit-small-business.com/planning-your-store-layout/>

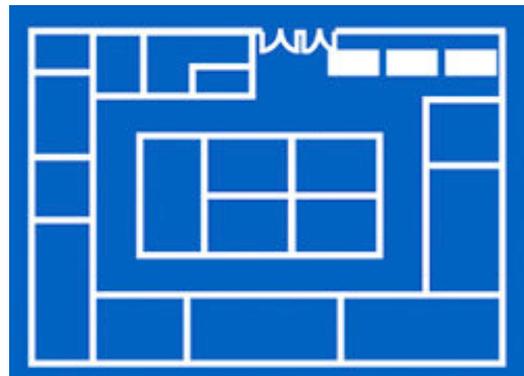
Tata letak ini memiliki beberapa keunggulan antara lain :

- Pelanggan dapat bergerak dengan cepat mengeksplor berbagai *display* produk dari toko ritel

- Presentasi produk seragam sehingga lebih tertata dan teratur
 - Desain ini memudahkan pengendalian persediaan sehingga dapat memaksimalkan profitabilitas
- Namun memiliki kekurangan antara lain :
- Kurangnya estetika karena penataannya cenderung membosankan. Namun hal ini dapat diatasi dengan penggunaan *signage* yang unik dimana bertujuan sebagai penanda dan pembimbing pelanggan menuju barang yang diinginkan

- (2) *Loop floor plans*
Tata letak ini merupakan tata letak yang dianggap paling sesuai dengan sebuah toko ritel dikarenakan :
- Memungkinkan pemaksimalan dinding sebagai area *display*
 - Pengunjung dituntun untuk mengikuti jalur yang dihadirkan sehingga dapat melihat keseluruhan *display* dalam toko

Berikut ini merupakan tampilan *loop floor plans*.

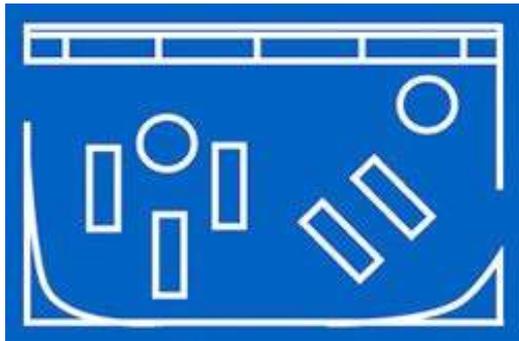


Gambar 2. Loop Floor Plans

Sumber : <https://fit-small-business.com/planning-your-store-layout/>

(3) *Free flow floor plans*

Tata letak ini memiliki bentukan *display* yang tidak beraturan seperti gambar berikut ini.



Gambar 3. Free Flow Floor Plans

Sumber : <https://fit-small-business.com/planning-your-store-layout/>

Tata letak ini tidak memiliki peraturan desain khusus sehingga biasanya akan menimbulkan kebingungan bagi pelanggan dalam mengeksplorasi berbagai *display* pada toko.

Berdasarkan ketiga jenis tata letak ini, tata letak yang paling yang dianggap paling sesuai dan efektif untuk sebuah toko ritel yaitu *loop floor plans* karena pengunjung diajak berkeliling mengeksplorasi seluruh *display* yang ada.

Organisasi Ruang

Menurut Ching (2007) terdapat 5 tipe organisasi ruang antara lain sebagai berikut :

- (1) Organisasi terpusat : Pada organisasi ini terdapat ruang yang menjadi pusat dan dominan yang dikelilingi ruang sekunder
- (2) Organisasi linier : Organisasi ruang dengan deretan ruang-ruang yang berjajar

- (3) Organisasi radial : Organisasi ruang dengan suatu ruang pusat yang menjadi acuan organisasi ruang yang berbentuk linier
- (4) Organisasi terkluster : Organisasi ruang dengan ciri adanya kelompok-kelompok ruang yang berkumpul berdasarkan kedekatan atau hubungan visual tertentu
- (5) Organisasi *grid* : Organisasi ruang dengan peletakan ruang berdasarkan *grid* yang teratur

Sirkulasi

Menurut Ching (1985), ruang sirkulasi diartikan sebagai tali pergerakan yang terlihat menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan atau bagian yang satu dengan yang lain di dalam maupun di luar bangunan. Dalam sirkulasi dikenal adanya jalur sirkulasi, berikut ini merupakan jalur sirkulasi menurut Ching :

- *Linier* : Jalur ini memiliki jalan yang lurus dan dapat menjadi unsur pembentuk utama deretan ruang
- *Radial* : Jalur sirkulasi dengan bentuk jalan yang berkembang dan berhenti pada sebuah pusat yang menjadi titik bersama
- *Spiral* : jalur sirkulasi dengan bentuk jalan yang memiliki pusat dan berjalan terus menerus berputar mengelilinginya dengan jarak yang berubah
- *Grid* : Jalur sirkulasi yang terdiri dari 2 set jalan yang sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan kawasan ruang segiempat
- *Network* : Jalur sirkulasi yang terdiri dari

beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu dalam ruang

- *Komposit : Merupakan kombinasi dari pola sirkulasi lainnya*

Zoning

Menurut (Suptandar, 1999:99), Sonasi atau *zoning* diartikan sebagai penetapan daerah berdasarkan atas lima kelompok utama yaitu *public area, semi private area, private area, service area* dan *circulation area*. Ruangan-ruangan perlu dianalisa tingkat privasinya terlebih dahulu sebelum dilakukan pengelompokan area berdasarkan tingkatan privasinya agar dihasilkan desain yang sesuai.

Unsur Pembentuk Ruang

Lantai

Berikut ini merupakan karakteristik lantai yang dibutuhkan sebuah toko alat musik :

- (1) Memiliki daya absorpsi suara yang cukup tinggi agar mampu menyerap suara yang dihasilkan alat musik saat *test sound*, dsb
- (2) Memiliki durabilitas yang tinggi mengingat banyak aktivitas pengangkutan alat musik besar seperti piano, *soundsystem*, dll
- (3) Mampu memberikan kesan ruang yang nyaman serta hangat

Material lantai yang paling sering dijumpai pada sebuah toko alat musik antara lain lantai kayu, lantai karpet, lantai laminasi, vinyl, dan lantai epoxy.

Dinding

Dinding merupakan unsur yang penting dalam pembentukan ruang baik sebagai unsur penyekat, pembagi ruang maupun sebagai unsur dekorasi. Dalam perencanaan interior ruang harus memperhatikan unsur dinding, agar mencapai suatu kesatuan yang serasi dengan elemen interior lainnya. Dari segi fisika bangunan, dinding mempunyai fungsi antara lain :

- (1) Pemikul beban
- (2) Penutup atau pembatas ruang baik visual maupun akustik
- (3) Pembatas bagian dalam dan luar bangunan

Terdapat berbagai macam material *finishing* dinding antara lain *wallpaper, decorative plaster, tile, gypsum plasterboard, wall panels, decorative stone, painting*, dan sebagainya.

Sebagai toko alat musik yang membutuhkan penyerapan suara yang tinggi maka material *finishing* dinding yang mungkin dipergunakan antara lain *wallpaper, gypsum plasterboard, wall panels*, maupun *painting*.

Plafon

Plafon merupakan daerah pembatas antara atap dengan ruangan di bawahnya atau biasa sering disebut dengan langit-langit. Fungsi utama plafon adalah untuk menjaga kondisi suhu di dalam ruangan agar tidak terlalu panas dan melindungi ruangan dari rembesan air yang masuk dari atap rumah. Terdapat berbagai macam *finishing* plafon

antara lain cat, *drywall*, plaster, *wood and wood beams*, *tile*, *metal*, dan lainnya.

Utilitas

Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan atau dapat dikatakan ventilasi merupakan proses untuk mendapatkan udara segar ke dalam bangunan gedung atau ruang sesuai dengan jumlah yang dibutuhkan. Terdapat 2 jenis ventilasi yaitu :

(1) Ventilasi alami

Ventilasi alami terjadi karena adanya perbedaan tekanan antara tekanan udara di luar suatu bangunan gedung yang disebabkan oleh adanya angin serta perbedaan temperatur udara sehingga terdapat gas-gas panas yang baik di dalam saluran ventilasi. Ventilasi alami dihadirkan dengan memberi bukaan-bukaan pada ruang seperti jendela, pintu, maupun sarana lainnya dimana bukaan ventilasi tidak kurang dari 5% terhadap luas lantai ruangan.

(2) Ventilasi mekanik

Merupakan sistem penghawaan buatan manusia dengan menggunakan alat mekanis seperti kipas angin maupun *air conditioner*.

Bagi toko ritel terkhusus ritel alat musik sistem penghawaan harus benar-benar diperhatikan sehingga ruangan selalu dalam kondisi kering. Hal ini dikarenakan ruangan yang lembab akan mempercepat pelapukan kayu sehingga

membuat alat musik cepat mengalami kerusakan.

Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan dalam ruangan dibedakan menjadi 5 yaitu :

- (1) Sistem pencahayaan langsung : cahaya diarahkan secara langsung pada benda yang memerlukan penerangan
- (2) Sistem pencahayaan semi langsung : hanya 60%-90% cahaya yang diarahkan langsung pada benda yang memerlukan penerangan dan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding.
- (3) Sistem pencahayaan difus : hanya 40%-60% atau setengah cahaya yang diarahkan pada benda yang perlu diterangi dan sisanya dipantulkan ke langit-langit dan dinding.
- (4) Sistem pencahayaan semi tidak langsung : 60-90% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas sisanya diarahkan ke bawah.
- (5) Sistem pencahayaan tidak langsung : 90%-100% cahaya diarahkan ke langit-langit dan dinding bagian atas kemudian dipantulkan untuk menerangi seluruh ruangan

Terdapat 4 tipe pencahayaan pada toko ritel yaitu :

- (1) *Ambient lighting*
- (2) *Task lighting*
- (3) *Accent lighting*
- (4) *Decorative lighting*

Berdasarkan studi dilakukan oleh Lighting

Laboratory di Sweden's Royal Institute of Technology mengenai pencahayaan yang diinginkan oleh sebagian besar masyarakat terhadap sebuah toko :

- (1) *Customer* lebih menyukai pencahayaan hangat dengan *moderate brightness*
- (2) *Customer* lebih memilih penerangan yang lebih terang di dalam jendela toko
- (3) *Customer* merasa pencahayaan vertikal lebih membantu produk menonjol dalam tampilannya
- (4) Variasi warna pencahayaan dalam merepresentasikan produk dianggap menarik

Sistem Akustik

Terdapat 3 cara mengontrol bunyi dalam sebuah bangunan menurut Ching (1996) yaitu :

- (1) Mengisolasi sumber suara
- (2) Menjauhkan daerah yang menimbulkan suara bising dengan daerah yang membutuhkan ketenangan
- (3) Menghilangkan jalur rambat suara baik melalui udara maupun struktur bangunan

Salah satu cara dalam mengisolasi sumber suara yaitu dengan menggunakan material akustik dalam bangunan. Material akustik memiliki nilai kemampuan penyerapan bunyi yang disebut dengan koefisien absorpsi dimana setiap material mempunyai koefisien yang berbeda-beda. Biasanya material akustik memiliki ciri lunak, berserat, dan banyak memiliki pori.

Sistem Keamanan

Terdapat berbagai perangkat penunjang suatu keamanan bangunan. Perangkat-perangkat tersebut seperti CCTV, magnetic contacts, glass break detectors, windows screens, infrared detector, audio detector dan masih banyak lagi (Ballast, 2007). Diantara berbagai perangkat tersebut salah satu sistem keamanan yang paling efektif dan sering digunakan yaitu CCTV. CCTV pada toko ritel harus di pasang pada area yang membutuhkan keamanan tinggi seperti area *display* sehingga menghindari pencurian barang.

Sistem Proteksi Kebakaran

Terdapat 2 sistem proteksi kebakaran yaitu :

- (1) Sarana proteksi kebakaran aktif : Berupa alat maupun instalasi yang disiapkan untuk mendeteksi atau memadamkan kebakaran seperti detektor asap, sistem springkler, dan lainnya
- (9) Saranan proteksi kebakaran pasif : Sarana ini berfungsi untuk mengendalikan asap, panas, maupun gas berbahaya apabila terjadi kebakaran seperti sarana evakuasi dan alat bantu evakuasi.

Sistem Plambing

Sistem *plambing* merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam perencanaan bangunan gedung sehingga perencanaan *system plambing* harus dilakukan bersamaan dan sesuai dengan tahapan-tahapan perencanaan gedung itu sendiri.

Penggunaan sistem *plumbing* tergantung pada kebutuhan dari bangunan yang bersangkutan. Peralatan *plumbing* yang digunakan mencakup : peralatan pemadaman kebakaran, pengolahan air kotor dan air bersih, dan berbagai instalasi pipa lainnya.

Sistem Sirkulasi Vertikal

Sistem sirkulasi vertikal terkait dengan moda transportasi yang digunakan untuk mengangkut sesuatu dari bawah ke atas ataupun sebaliknya. Terdapat beberapa macam tipe sirkulasi vertikal diantaranya lift, travelator, eskalator, dan *dumbwaiter*.

Sistem Mekanikal Elektrikal dan Teknologi Informasi

Sistem mekanikal elektrikal bangunan adalah sistem pendukung bangunan yang memerlukan sistem mekanis dan sistem yang memerlukan tenaga listrik. Contoh dari penerapan sistem mekanikal elektrikal adalah sistem pengkondisian tata udara, tata cahaya, keamanan, dan lain sebagainya. Sistem teknologi informasi menurut Sawyer (2003), adalah teknologi yang menggabungkan sistem komputerisasi dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi yang membawa data, suara, maupun video.

Sistem Pengaplikasian Warna dan Teori Warna

Warna memiliki pengaruh yang besar bagi kesan yang ditimbulkan sebuah toko ritel bagi masyarakat. Suasana toko dipengaruhi oleh kombinasi warna dari elemen dinding, lantai

dan langit-langit sebuah toko. Warna yang tepat bagi sebuah toko ritel akan menstimulasi minat pengunjung namun warna yang tidak tepat justru akan membuat masalah dan mengurangi keberhasilan bisnis sebuah toko ritel. Biasanya sebuah toko ritel paling efektif menggunakan warna dengan skema *monochromatic* karena warna *monocrom* akan lebih mengeksplor *display* barang dagangan di dalam sebuah toko ritel. Selain itu berdasarkan literatur psikologi akibat warna diketahui bahwa warna yang cocok bagi sebuah toko musik antara lain : biru, hijau, kuning, oranye, dan coklat.

Antropometri dan Ergonomi

Terdapat beberapa standar luasan ruang yang akan dipergunakan sebagai bahan tinjauan dalam proses desain Maestro Musik yaitu:

- (1) Besaran ruang untuk les privat biola maupun gitar adalah 9 m²
- (2) Besaran ruang untuk les privat piano maupun gitar adalah 16 m²
- (3) Besaran ruang direktur adalah 12 m²
- (4) Besaran ruang kerja karyawan adalah 9 m²

METODOLOGI

Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang dilakukan dalam upaya untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam menemukan solusi yang tepat bagi permasalahan yang ada guna menjawab kebutuhan dalam perancangan *showroom* Maestro Musik antara lain :

1. Observasi

Observasi yang dilakukan berupa kegiatan pengamatan secara langsung oleh penulis pada lokasi proyek baik untuk mendapatkan data fisik maupun non fisik didukung aktivitas memfoto untuk mendapatkan dokumentasi kondisi lokasi serta studi banding pada beberapa proyek sejenis untuk mendapatkan referensi. Kegiatan observasi ini dimulai dari tanggal 20 November 2017 saat penulis pertama kali membuat janji survei lokasi dengan pemilik Maestro musik dan dilakukan beberapa kali setelahnya untuk mendapatkan data-data tambahan yang diperlukan. Setelah data-data didapatkan dilakukan pengolahan data dan analisa lebih lanjut.

2. Wawancara

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung (bertatap muka) maupun tidak langsung (via *social messenger* dan telepon) pada orang yang mampu memberikan data serta informasi yang dibutuhkan terkait proyek. Dalam hal ini penulis mengadakan wawancara pada pemilik atau direktur Maestro Musik dan wakil direktur Maestro Musik. Wawancara dilakukan terkait upaya mengetahui dan menggali segala informasi yang berkaitan dengan data non fisik Maestro Musik antara lain terdiri dari visi, misi, sejarah, *client desire*, struktur organisasi, aktivitas pengguna, dan

sebagainya. Semua data ini berguna dalam proses desain Maestro Musik sehingga penulis mendapatkan gambaran yang jelas mengenai Maestro Musik.

3. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi terhadap berbagai literatur dan standar mengenai perancangan toko ritel lebih khusus pada toko alat musik melalui berbagai buku literatur sebagai bahan acuan penulis mendesain Maestro Musik.

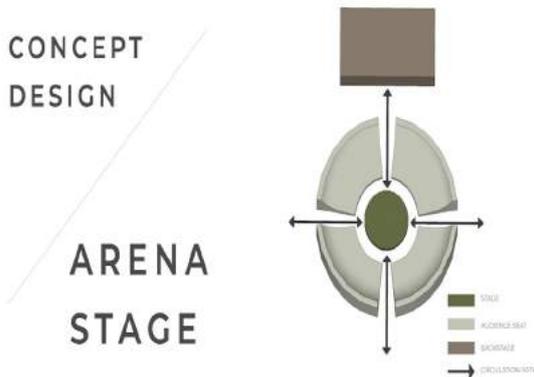
Setelah berbagai data diperoleh, penulis melakukan pengelolaan data dengan melakukan kegiatan yang disebut *programming*. Metode ini meliputi proses pengolahan data lebih lanjut dengan membuat *space requirement*, *space priority*, *activity schedule*, *site analysis*, *zoning possibilities*, dan sebagainya. Semua hasil pengolahan data ini akan dipergunakan sebagai bahan pertimbangan penulis mencari alternatif konsep maupun *layout*.

ANALISA DAN KONSEP

Konsep Perancangan

Konsep desain yang diangkat dalam menjawab permasalahan dan kebutuhan yang ada dengan pertimbangan hasil observasi dan analisa yang dilakukan dalam proses perancangan *showroom* Maestro Musik yaitu *Arena Stage*. *Arena stage* merupakan salah satu bentuk *layout stage* panggung pertunjukan atau orkestra dimana posisi *stage*

ditengah dikelilingi oleh area duduk penonton. Berikut ini merupakan sketsa gambaran *layout arena stage*.



Gambar 4. Layout Arena Stage
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Arena stage memiliki kelebihan berupa penonton yang merasa ikut terlibat dan atmosfer ruangan yang lebih intim. Namun juga memiliki kekurangan berupa kesulitan pemain saat di panggung karena harus dapat dilihat oleh semua pengunjung dari semua sisi. Penerapan konsep *arena stage* ini dapat menjawab tiga permasalahan utama yang diangkat penulis yaitu tampilan eksterior dan *display* produk yang menarik, sirkulasi tepat, dan akustika tepat. Berikut ini merupakan penjelasan penyelesaian permasalahan tersebut secara lebih terperinci.

- a. Tampilan eksterior dan *display* produk yang menarik
Konsep *arena stage* dapat menghadirkan tampilan eksterior dan *display* produk menarik dikarenakan 2 hal berikut yaitu :

- (1) *Right ambience*

Dengan menggunakan panduan desain *arena stage* yang merupakan bentuk *layout* panggung pertunjukan orkestra atau musik maka akan menciptakan desain interior sebuah toko ritel yang memiliki *style* sesuai dengan *style* penyuka musik. Hal ini akan membuat tampilan eksterior dan interior akan menarik bagi pengunjung atau *customer* Maestro Musik

- (2) *Connected*

Dengan menerapkan *layout arena stage* yang memiliki keunggulan berupa terciptanya suasana pertunjukan yang akrab, intim, dan interaktif maka akan menciptakan *ambience* berbelanja yang lebih akrab dan intim.

- b. Sirkulasi tepat

Permasalahan sirkulasi juga dapat diatasi dengan penerapan prinsip sirkulasi dan pengaturan ruang pada *arena stage* yaitu :

- (1) *Different circulation*

Arena stage memiliki perbedaan sirkulasi yang jelas antara pengunjung dengan sirkulasi menuju area *backstage*. Hal ini diterapkan pula pada Maestro Musik dimana jalur pengunjung terpisah dengan jalur pekerja dan barang. Hal ini akan membuat proses berbelanja tidak terganggu aktivitas keluar masuknya barang sesuai dengan permasalahan

yang selama ini dirasakan pada bangunan Maestro Musik.

(3) *Room organization*

Dengan implikasi area pada *arena stage* kedalam ruang-ruang Maestro Musik maka akan menciptakan pengaturan ruang dan sirkulasi yang tepat yaitu :

- *Stage* sebagai area utama pada *arena stage* diimplikasikan sebagai area untuk mencoba alat-alat musik yang dinamakan *music stage*. Dengan implikasi ini maka proses mencoba alat musik akan lebih terkontrol dan fokus sehingga *treatment* akustik pun dapat lebih terfokus. Proses mencoba alat musik juga akan menciptakan *ambience* yang berbeda dimana pengunjung seolah-oleh sedang berada di atas panggung pertunjukan musik
- Area duduk penonton diimplikasikan sebagai area *display* dan kursus musik. Hal ini akan membuat area *display* mengelilingi *music stage* sehingga perjalanan berbelanja lebih menyeluruh. Selain itu hal ini juga akan memudahkan pengunjung yang sewaktu-waktu ingin mencoba alat musik karena posisi *music stage* ditengah sehingga terjangkau dari area *display* manapun.
- *Backstage* diimplikasikan sebagai area kantor dan gudang. Hal ini sesuai dengan kondisi *backstage* pada *arena stage* dimana tidak terlihat namun

mudah diakses dengan jalur sirkulasi khusus. Area kantor dan gudang pada Maestro Musik juga diletakkan di area belakang dimana memiliki jalur khusus terpisah dari jalur pengunjung.

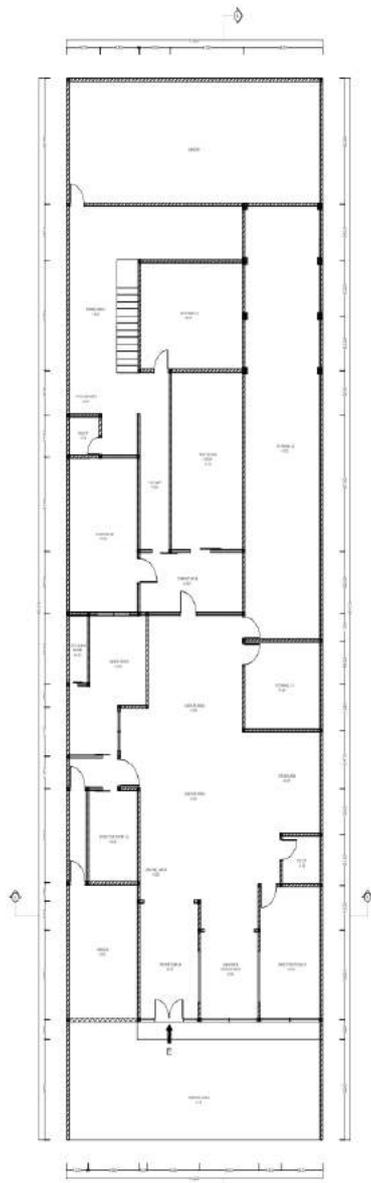
c. Akustika tepat

Konsep *layout arena stage* yang diterapkan pada desain Maestro Musik juga dapat mendukung terciptanya akustika tepat dikarenakan :

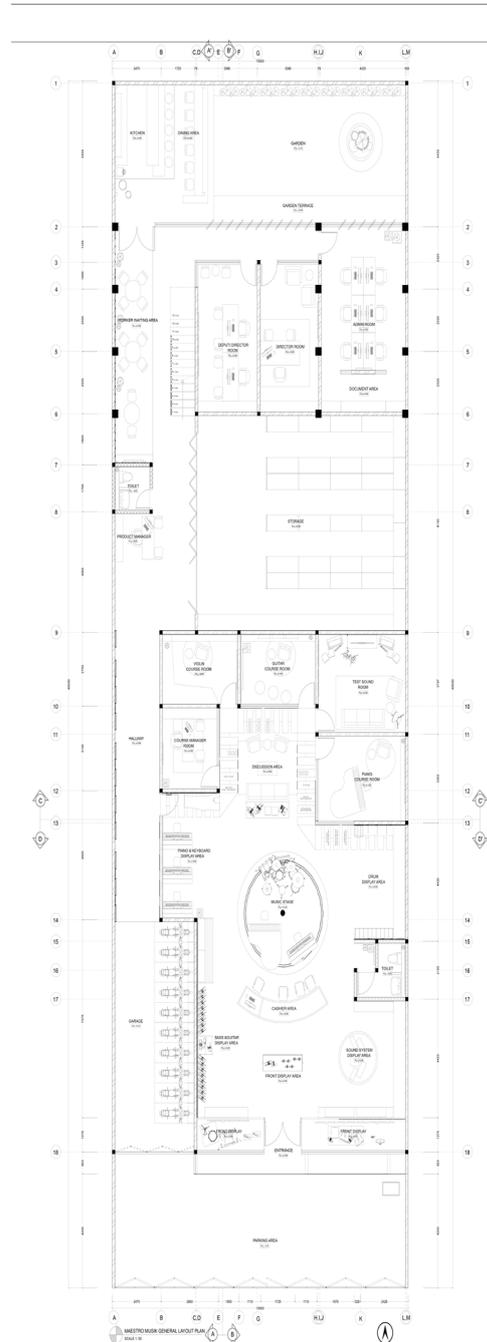
- (1) Penerapan *layout arena stage* akan membuat terciptanya perbedaan lokasi kantor dengan area kursus musik dimana akan menciptakan akustika yang baik karena lokasi area yang berisik jauh dengan area yang membutuhkan ketenangan
- (4) Penerapan *layout arena stage* dengan gudang berada diantara area kantor dan kursus musik sesuai dengan konsep *transition room*. Gudang menjadi pemisah antara area kantor dengan area kursus dan *test sound* sehingga bisung yang dihasilkan area kursus dan *test sound* tidak langsung tersalur pada area kantor
- (5) Penerapan konsep *arena stage* akan menciptakan pemusatan area untuk mencoba alat musik yaitu *music stage* sehingga memudahkan kontrol akustik

Demikianlah merupakan penjelasan mengenai penerapan konsep *arena stage* dalam menjawab permasalahan dan kebutuhan yang ada.

Penjelasan mengenai aplikasi konsep kedalam desain akan dijelaskan pada bagian berikutnya. Berikut ini akan disertakan denah Maestro Musik eksisting dan denah Maestro Musik hasil redesain sebagai bahan perbandingan.



Gambar 5. Layout Eksisting Maestro Musik
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)



Gambar 6. Layout Maestro Musik Hasil Desain
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

Zoning yang diterapkan dalam desain bangunan Maestro Musik merupakan perkembangan dari analisa tapak yang disesuaikan dengan berbagai standar yang ada, keinginan dan kebutuhan klien, serta inspirasi dari *zoning arena stage*.

Berdasarkan gambar di atas ruang-ruang di letakkan berdasarkan beberapa pertimbangan yaitu :

(1) Tingkatan privasi antar ruang (pertimbangan *zoning* yang tepat)

- Ruangan dengan privasi yang rendah ditempatkan di area depan dan seterusnya hingga area belakang merupakan area privat. Ruangan dengan privasi rendah antara lain : *Front display, display area, dan cashier area*
- Di belakang ruang-ruang ini terdapat ruang yang lebih privat dengan tingkatan privasi semi privat antara lain ruang-ruang kursus yang hanya dapat diakses oleh murid kursus Maestro Musik dan ruang *test sound*.
- Di belakang area ini terdapat area gudang dan kantor. Gudang dan kantor tergolong kedalam area privat karena hanya dapat diakses oleh pekerja maupun tamu saat ada janji temu dengan pihak Maestro Musik.

(2) Implikasi Tata *Layout Arena Stage*

Berdasarkan tata *layout arena stage* diketahui bahwa area panggung diletakkan

di tengah dan dikelilingi oleh area duduk pengunjung. Di salah satu belakang area duduk pengunjung terdapat area *backstage*. Tata letak ini diaplikasikan ke dalam desain berupa :

- Panggung diimplikasikan sebagai area panggung dalam toko tempat pengunjung mencoba berbagai peralatan musik. Pada panggung tersebut akan tersedia piano, keyboard, drum, gitar, dan juga bass. Pengelompokkan ini juga didasari pertimbangan akustik dimana dengan pemusatan pada satu area *treatment* akustik lebih dapat dimaksimalkan.

Di sisi lain dengan konsep pemusatan ini maka akan menciptakan suatu *ambience* tersendiri bagi pengunjung yang sedang mencoba alat musik seolah-olah sedang berada pada panggung orkestra. Selain itu pada area depan panggung ini terdapat area kasir. Area kasir diletakkan ditengah agar mudah dijangkau pengunjung sekaligus agar kasir dapat memantau pengunjung yang datang dan pergi.

- Area duduk penonton diimplikasikan sebagai area *display* produk Maestro Musik. Hal ini dilakukan agar pengunjung dapat berkeliling melihat *display* produk dan bila ingin mencoba

alat musik tidak perlu jauh-jauh karena letaknya yang berdekatan dengan panggung untuk mencoba alat musik. Hal ini juga sesuai dengan keunggulan dari *arena stage* yang dapat menciptakan keterikatan dan perasaan penonton yang ikut terlibat dimana dengan penempatan area *display* mengelilingi area *stage* dan kasir akan menciptakan suatu *ambience* berbelanja yang interaktif, terikat, dan intim.

- *Backstage* diimplikasikan sebagai area gudang dan kantor dari Maestro Musik. Hal ini sesuai dengan kondisi pada arena stage dimana hanya pemain konser atau teater yang dapat mengakses *backstage*, tidak dengan penonton. Hal ini sesuai karena gudang dan kantor hanya dapat diakses oleh pekerja Maestro Musik dan hanya dapat diakses tamu apabila telah mendapat persetujuan dari pihak Maestro Musik.

(3) Berdasarkan Standar Literatur Toko Ritel Penempatan area-area *display* menggunakan pertimbangan dari berbagai literatur mengenai toko ritel yang diterapkan sebagai berikut :

- Terdapat area *display sound system* dan beberapa komponen alat musik di depan pintu masuk karena barang ini tergolong dalam *impulsive item* dimana harus diletakkan didepan sebelum toko

menampilkan *staples item* yang merupakan produk utama. Hal ini bertujuan agar pengunjung melewati semua area *display* sebelum mencapai *display* utama perusahaan yang merupakan tujuan utama pengunjung datang.

- Area kasir dan *marketing* diletakkan di depan agar dapat memantau pengunjung yang masuk dan keluar. Penempatan area kasir pada bagian tengah ini juga sering digunakan pada banyak toko ritel karena telah terbukti baik dan efektif.
- *Window display* didesain tertutup karena akan menimbulkan kesan elegan, mahal, dan berkelas
- *Display* gitar diletakkan sebelum *display* piano dan *display* biola dan komponen-komponen alat musik diletakkan sebelum drum. Hal ini dilakukan karena barang yang berukuran besar lebih baik diletakkan di belakang sehingga tidak mengganggu perspektif pemandangan.
- Dinding belakang menuju taman merupakan dinding kaca dan bukaan sehingga cahaya matahari dan penghawaan alami dapat masuk sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja dan agar tampilan lorong tidak suram.

Organisasi ruang yang terbentuk merupakan organisasi ruang tipe *cluster*. Hal ini dapat terlihat dari adanya 3 kelompok besar yaitu area kantor, area gudang, dan area ritel. Tipe organisasi ini

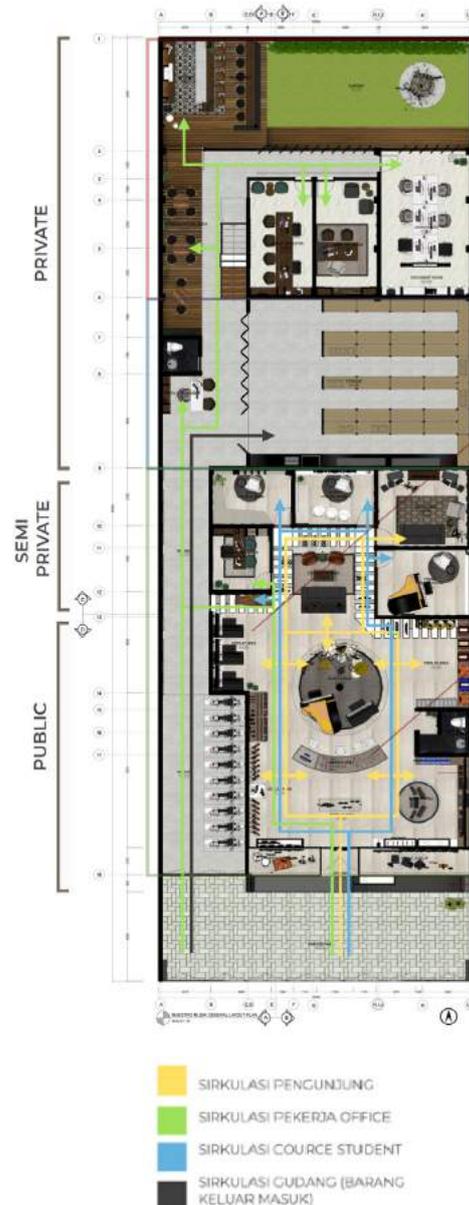
dipilih dikarenakan yang erat diantara ruang-ruang dalam tiap cluster-nya. Area kantor yang terdiri dari ruang direktur, wakil direktur, dan admin harus diletakkan berdekatan dikarenakan untuk memudahkan sistem perpindahan informasi antara pekerja Maestro Musik. Area kursus harus diletakkan pada satu area agar memudahkan *course manager* dalam melakukan control. Sedangkan area ritel dijadikan satu area agar memudahkan pengunjung melakukan eksplorasi produk.

Area ritel lagi secara lebih lanjut dikhususkan lagi menjadi organisasi *cluster* terpusat dengan *music stage* menjadi pusatnya dan kelompok-kelompoknya terdiri dari area *display* gitar, piano, drum, *sound system*, area diskusi, dan area kursus. Hal ini dilakukan untuk membentuk suasana berbelanja yang lebih interaktif dan intim.

Pola sirkulasi yang terbentuk merupakan gabungan dari pola sirkulasi linear dan radial dengan adanya pembedaan sirkulasi antara pengunjung, pekerja, murid kursus, dan barang. Pembedaan sirkulasi yang terjadi memberi beberapa keuntungan dan keunggulan antara lain :

- Terciptanya suasana berbelanja yang lebih leluasa tanpa adanya gangguan proses masuk keluar barang dari gudang toko
- Jalur keluar masuknya barang lebih jelas dan terarah

Berikut ini merupakan skema sirkulasi dan *zoning* yang terjadi di dalam bangunan Maestro Musik.



Gambar 7. Pola Sirkulasi Maestro Musik Hasil Desain
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat adanya pembagian jalur sirkulasi antara pengunjung, pekerja, murid kursus, serta barang pada gudang. Sirkulasi pengunjung ditunjukkan dengan jalur berwarna kuning dimana dimulai dari pintu *entrance* dan mengelilingi area *display*. Sirkulasi ini akan menguntungkan karena membawa pengunjung untuk mengeksplor area *display* secara menyeluruh. Sirkulasi murid kursus ditunjukkan dengan jalur berwarna biru. Sirkulasi murid kursus pada dasarnya sama dengan sirkulasi pengunjung biasa namun berakhir pada ruang-ruang kursus masing-masing. Sirkulasi pekerja kantor ditunjukkan dengan jalur berwarna hijau. Sirkulasi ini dominan dimulai dari pintu masuk pada garasi menuju area belakang bangunan Maestro Musik. Namun berbeda untuk *music course manager* dimana dapat masuk melalui pintu garasi maupun *entrance*. Ruang *course manager* tidak diletakkan pada area kantor belakang karena *course manager* harus mengontrol aktivitas kursus musik dan bertindak pula sebagai guru musik piano sehingga aktivitasnya harus berdekatan dengan ruang-ruang kursus musik. Sirkulasi barang yang keluar masuk pada gudang ditunjukkan dengan jalur berwarna abu tua. Jalur sirkulasi barang difokuskan melalui pintu garasi dan *hallway* sehingga tidak terlihat dan mengganggu pengunjung yang berada pada area *display*. Pengaturan sirkulasi ini dilakukan untuk menjawab permasalahan yang ada dan keinginan klien akan jalur sirkulasi yang lebih teratur dan tertata. Pembedaan ini juga

terinspirasi dari sirkulasi *arena stage* yang dapat dijangkau pengunjung dari beberapa area serta memiliki jalur khusus menuju area belakang.

Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Karakter gaya atau *style* desain yang diterapkan dalam bangunan Maestro Musik merupakan *style* minimalis. Hal ini dikarenakan melalui studi tipologi yang dilakukan ditemukan bahwa *style arena stage* atau panggung pertunjukan sebagian besar menggunakan gaya minimalis yang *simple* dengan penggunaan warna-warna natural. Selain itu pemilihan *style* minimalis juga didasarkan beberapa pertimbangan lain antara lain :

- (1) Kemudahan *display* barang karena *style* minimalis menggunakan bentuk furnitur yang *simple* sehingga memudahkan *maintenance*
- (2) *Style* minimalis memungkinkan *display* barang yang lebih fleksibel
- (3) *Style* minimalis memungkinkan *display* barang terlihat menonjol dibandingkan *style* lain seperti klasik yang memiliki banyak ukiran dan unsur dekoratif sehingga membuat tampilan produk tenggelam

Suasana ruang yang ingin diciptakan antara lain suasana yang nyaman, elegan, mahal, teratur, dan rapi sebagaimana suasana yang sering ditemukan pada *arena stage*. Suasana ruang juga diperoleh lewat pengaturan pencahayaan, material furniture, dan warna interior yang digunakan.

Pencahayaan yang diperoleh bangunan terdiri dari 2 yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami pada bangunan difokuskan pada bagian belakang bangunan yang masuk melalui taman belakang. Hal ini akan membuat area kerja pada bagian belakang dekat taman mendapatkan pencahayaan alami yang cukup banyak untuk memberikan suasana kerja yang lebih *fresh* sehingga mendukung produktivitas kerja. Pencahayaan alami juga didapatkan pada area depan bangunan dan masuk pada area *display* namun dalam jumlah sedikit dikarenakan tertutup oleh area *window display*. Area *display* sengaja didesain untuk mendapatkan pencahayaan alami dalam jumlah sedikit agar pengunjung di dalam tidak terasa menghabiskan waktu lama di dalam toko. Beralih pada pencahayaan alami, pencahayaan buatan pada bangunan diberikan pada setiap ruang yang ada. Namun, area ritel atau area *display* mendapatkan perhatian khusus dikarenakan pencahayaan memegang peranan penting bagi tampilan *display* produk. Pada area *display* menggunakan pencahayaan buatan berupa *spotlight*, *tracklight*, dan *hidden lamp* pada rak *display*.

Warna yang digunakan pada interior Maestro Musik merupakan perpaduan warna coklat, hitam, putih, dan abu-abu. Warna ini merupakan warna yang paling sering digunakan pada area teater termasuk arena stage sehingga hampir dapat dipastikan akan disukai oleh penyuka musik. Perpaduan warna ini akan menciptakan kesan toko alat musik yang elegan, mahal, dan *simple*. Warna putih dan hitam akan lebih

banyak digunakan sebagai *background area display* karena warna ini akan mengeksplor *display* barang dagangan di dalam sebuah toko ritel. Berdasarkan psikologi warna, warna coklat memberikan efek suasana yang rileks dan tenang dimana sesuai dengan toko ritel sehingga pengunjung dapat berbelanja dengan nyaman dan santai.

Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan pada Pelingkup

Pelingkup ruangan terdiri dari 3 bagian yaitu lantai, dinding, dan plafon. Berikut penjelasan mengenai berbagai pelingkup tersebut.

(1) Lantai

Lantai pada bangunan Maestro Musik menggunakan perpaduan lantai kayu, epoxy, dan juga *granit tile*. Lantai kayu akan digunakan pada area *display* dan kursus. Hal ini dikarenakan kayu akan memberikan kesan ruang yang nyaman, *homy*, dan juga elegan yang cocok dengan proses berbelanja pada sebuah toko alat musik. Selain itu didukung oleh beberapa *study case* dimana banyak teater yang juga menggunakan jenis lantai kayu untuk panggungnya. Lantai epoxy akan diaplikasikan pada sirkulasi dan area gudang karena memiliki *maintenance* yang mudah dan tahan lama. Sedangkan *granit tile* akan digunakan pada ruang kantor yang juga memberikan kesan ruang yang elegan dan mahal.

(2) Dinding

Secara keseluruhan dinding cenderung

polos dengan *finishing* cat putih namun pada area *display* dindingnya dilengkapi dengan *slatwall* untuk menggantungkan *display* produk. Dengan penggunaan *slatwall*, *display* barang akan lebih fleksibel, dapat menyesuaikan kebutuhan, dapat memaksimalkan *display* produk.

(3) Plafon

Plafon secara keseluruhan terbuat dari *gypsum board* polos hanya memainkan pencahayaan melalui *spotlight*, *downlight*, dan lainnya yang dipasang pada plafon. Namun, beberapa ruangan yang membutuhkan elemen akustik seperti ruang kursus akan diberikan *hanging acoustical panel*.

Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Pada desain Maestro Musik ini aplikasi furnitur dan aksesoris pendukung dibagi menjadi 2 yaitu pada area *display* atau area ritel dan ruang lain. Pada area *display* hanya menggunakan furnitur dengan bentukan yang *simple* dan mengutamakan fungsi karena tujuan utama dari furnitur bagi area *display* adalah untuk *display* barang. Tidak banyak aksesoris yang digunakan pada interior area *display* karena produk yang di-*display* sudah sangat banyak sehingga sekaligus menjadi elemen dekorasi ruangan. Namun, untuk menimbulkan kesan toko alat musik dan mencerminkan konsep *arena stage* maka dihadirkan beberapa elemen dekorasi dengan ciri musik seperti piringan hitam,

kaset, bentukan kunci G, dan sebagainya dimana semaksimal mungkin memanfaatkan barang antik dari pemilik. Hal ini dilakukan agar elemen dekorasi juga memiliki makna, sejarah, dan filosofi tersendiri. Pada area lain seperti area kantor dan area kursus hanya menggunakan furnitur yang *simple* dan spesifik sesuai kebutuhan dengan aksesoris pendukung yang minim.

Konsep Aplikasi *Finishing* Pada Interior

Finishing yang digunakan lebih banyak menggunakan HPL terutama pada rak *display*. HPL dapat diganti dengan mudah saat terjadi kerusakan sehingga patut menjadi pilihan mengingat sering terjadi aktivitas memasukkan mengeluarkan barang yang sangat beresiko mengalami kerusakan. Selain itu proses produksi furnitur dengan *finishing* HPL cenderung cepat dibandingkan *finishing* lain seperti *duco* dan sebagainya. Hal ini akan membuat proses aplikasi perancangan Maestro Musik dapat berjalan lebih cepat sesuai dengan *value* yang ditawarkan oleh perusahaan.

Konsep Fasad Bangunan

Fasad bangunan Maestro Musik sebagai sebuah toko ritel mengambil peranan penting dalam menarik minat pengunjung untuk datang oleh karena itu fasad harus didesain sedemikian rupa agar *eye catching*. Selain itu desain fasad harus dapat menampilkan *image* dari produk yang dijual sebuah toko sehingga memudahkan masyarakat dalam mengetahui produk dari toko yang bersangkutan. Maestro Musik sebagai

sebuah toko alat musik didesain dengan fasad yang merupakan kombinasi bentukan alat musik gitar dan piano. Bentuk gitar dijadikan sebagai bentukan utama fasad Maestro Musik sedangkan bentukan piano diterapkan sebagai bagian pelengkap fasad.

Bentukan gitar diadopsi sebagai bentukan utama fasad dikarenakan gitar memiliki bentukan yang khas dan dinamis sesuai dengan sifat musik sehingga masyarakat yang melihatnya langsung dapat mengetahui bahwa Maestro Musik merupakan sebuah toko alat musik. Bentuk lengkungan *body* gitar pada bangunan merupakan adaptasi dari lengkungan *body* gitar pada lukisan karya Pablo Picasso. Hal ini dilakukan agar lengkungan yang dihasilkan pada bangunan dapat memiliki komposisi serta proporsi yang baik. Selain adopsi bentukan alat musik gitar, lebih jauh terdapat adopsi fungsi komponen gitar yang juga diterapkan pada bangunan sebagai berikut :

- *Sound hole* pada gitar yang berfungsi untuk tempat keluarnya nada gitar ketika dipetik diterapkan sebagai pintu *entrance* yang merupakan tempat keluar masuknya pengunjung
- *Pick guard* yang berfungsi untuk melindungi *body* gitar saat jari memetik gitar diterapkan sebagai penutup sebageian *window display* dan *entrance* yang berfungsi sebagai *canopy* pelindung *entrance* dari panas dan hujan
- *Neck* gitar yang merupakan papan kayu bersekat logam dimana nada dibagi dan

dimainkan diterapkan sebagai pintu garasi dimana barang keluar masuk atau dibagikan bagi masyarakat yang membelinya

Demikian merupakan adopsi bentukan gitar pada fasad bangunan Maestro Musik. Sebagaimana telah diungkapkan sebelumnya, bentukan piano tidak diterapkan pada bagian utama dari fasad melainkan pada bagian pelengkap yaitu pada bagian *canopy* dan pagar bangunan. *Canopy* Maestro Musik berbentuk menyerupai tuts piano yang berselang-seling antara tuts hitam dan putih. Pada *canopy* ini terdapat *skylight* diantara jarak panjang tuts hitam dan putih. *Skylight* ini dihadirkan agar area bawah *canopy* tidak terlalu gelap sehingga tidak memerlukan penerangan saat pagi hingga siang hari. Bentuk tuts piano juga diterapkan pada pagar bangunan. Tuts piano tidak didesain masif melainkan hanya berbentuk rangka sehingga pagar tidak terlalu kaku dan mengganggu tampilan fasad bangunan. Selain itu bentukan rangka membuat pagar membentuk *shadow* yang menyerupai tuts piano saat terkena sinar matahari dimana hal ini akan menambahkan keunikan tersendiri bagi tampilan bangunan.

Fasad juga diperlengkapi dengan elemen pelengkap lain seperti lampu yang dibentuk *custome* menyerupai bentukan nada musik. Lampu ini digantung-gantungkan pada bagian *canopy* bangunan untuk memberikan efek suara musik yang dimainkan. Fasad bangunan menggunakan

material GRC atau kalsiboard sehingga dapat menghasilkan lengkungan yang diinginkan.

Konsep Akustika Bangunan

Akustika diterapkan pada bangunan Maestro Musik dikarenakan beberapa hal berikut ini :

- (1) Maestro Musik pada masa mendatang akan menyediakan kursus musik yang mencakup kursus piano, gitar, dan biola
- (2) Maestro Musik memiliki ruang *test sound* yang membutuhkan pengaturan akustik
- (3) Adanya aktivitas mencoba alat musik yang di-*display* oleh pengunjung.

Berdasarkan ketiga hal diatas maka perlu dilakukan desain akustik pada ruang-ruang kursus musik sehingga aktivitas kursus tidak mengganggu ruang lain, pada ruang *test sound* sehingga dapat menghasilkan suara yang baik saat presentasi *sound system* pada pengunjung, dan pada area ritel sehingga proses mencoba alat musik tidak menimbulkan kebisingan yang mengganggu.

Sebelum membahas mengenai *treatment* akustik pada bangunan, pertimbangan akustik dilakukan secara terlebih dahulu pada pengaturan organisasi ruang. Pengaturan organisasi ruang berdasarkan pertimbangan akustik menggunakan 2 prinsip utama yaitu :

- (1) Pengaplikasian konsep *arena stage* yaitu area *backstage* diimplikasikan sebagai area gudang dan kantor yang diletakkan dibelakang dengan area penonton diimplikasi-

kan sebagai area display dan kursus musik diletakkan dibagian depan. Hal ini sesuai dengan prinsip akustik dimana menjauhkan area yang menghasilkan bising (area kursus musik) dengan area yang membutuhkan konsentrasi tinggi atau dapat dikatakan harus minim bising (area kantor).

- (2) Penggunaan ide *transition room* dimana memisahkan ruang yang memiliki aktivitas suara tinggi dengan ruang yang membutuhkan konsentrasi tinggi (minim suara) dengan suatu ruang yang sedikit menghasilkan suara dan tidak terganggu apabila bersebelahan dengan ruang yang memiliki aktivitas suara tinggi. Ruang yang berperan sebagai *transition room* yaitu gudang dimana gudang berada diantara area kantor dan area kursus musik sehingga suara bising yang berasal dari area kusus musik tidak langsung berdampak pada area kantor.

Treatment akustik pada Maestro Musik dilakukan terhadap eksterior dan interior bangunan. Pada eksterior, bangunan harus mampu melakukan pertimbangan akustik terhadap bising yang datang dari sisi depan, kanan, kiri, belakang, maupun atas bangunan. Bangunan berada pada nol jalan raya sehingga perlu dilakukan *treatment* akustik terhadap bising yang berasal dari suara kendaraan bermotor yang berlalu lalang didepan bangunan Maestro Musik. Bangunan berdampingan dengan bangunan kanan dan kiri yang menimbulkan potensi bising sehingga perlu

diadakan analisa akustik. Pada bagian belakang bangunan juga terdapat jalan raya, lahan kosong, dan sungai sehingga juga perlu dilakukan analisa bising yang terjadi. Sedangkan dari bagian atas bangunan memiliki potensi bising yang berasal dari suara pesawat yang lepas landas dan suara hujan. Di sisi lain pada interior bangunan, ruangan-ruangan khusus seperti ruang kursus musik, ruang *test sound*, *music stage* harus memiliki pertimbangan akustik untuk mengontrol dan mengatur suara dalam ruang agar memiliki kualitas yang baik dan tidak mengganggu ruangan sekitar.

HASIL DESAIN

Perspektif Eksterior dan Interior Bangunan

Berdasarkan konsep perancangan yaitu *arena stage* dan aplikasi konsep ke dalam *zoning*, organisasi ruang, sirkulasi, gaya desain, *ambience*, dan lainnya berikut ini merupakan tampilan eksterior dan interior dalam bangunan Maestro Musik



Gambar 8. Tampilan Fasad Maestro Musik Pagi Hari
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)



Gambar 9. Tampilan Fasad Maestro Musik Sore Hari
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Gambar di atas merupakan tampilan fasad bangunan Maestro Musik pada pagi hari dan sore hari. Dapat terlihat bentukan fasad utama merupakan bentukan alat musik gitar dengan komponen *body*, *sound hole*, *neck guitar*, dan *pick guard*. Selain itu juga terdapat terlihat aplikasi bentukan tuts piano pada bagian *canopy* dan pagar bangunan. Berikut ini merupakan beberapa perspektif interior Maestro Musik.



Gambar 10. Entrance Maestro Musik
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Gambar di atas merupakan bagian *entrance* atau *front display* dari Maestro Musik. Saat masuk melalui pintu *entrance* hal yang pertama kali dilihat pengunjung yaitu rak *display* gantung. Rak ini didesain menggantung agar produk yang di-*display* berada tepat pada jangkauan pandangan

pengunjung sehingga *eye catching*. Rak ini akan dipergunakan untuk men-*display* produk terbaru. Area ini menggunakan lantai *parquet* untuk memberikan kesan yang *warm*. Plafon didesain polos sehingga tampilan ruang tidak terlalu penuh dan berat. Berikut ini merupakan tampilan dari area *display*.



Gambar 11. Hasil Desain Sound System Display Area
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Bila pengunjung menengok ke kanan maka akan melihat area *display sound system*. Pada area ini di-*display* berbagai komponen *sound system* seperti *power*, *amplifier*, *mike*, kabel, dan sebagainya. Terdapat pula alat musik biola dan pianika yang di-*display* pada area ini. Komponen *sound system* dan pelengkapanya diletakkan di bagian depan karena merupakan barang *impulsive* agar pengunjung tidak langsung melihat *staples item* (produk utama dalam hal ini alat musik) sehingga eksplorasi pengunjung akan *display* produk lebih menyeluruh. Area ini menggunakan *slatwall* pada hampir keseluruhan dindingnya. Hal ini dilakukan agar *display* barang dapat maksimal dan menyesuaikan kebutuhan serta keinginan pemilik. Terdapat lengkungan pada bagian plafon untuk memberikan kesan kesinambungan

dengan tampilan eksterior yang melengkung dan *arena stage* yang sarat akan bentuk lengkung. Lengkungan ini difungsikan sebagai area untuk meletakkan *signage* bertuliskan *sound system* agar memudahkan pengunjung yang hendak mencari *sound system*. Lantai area ini menggunakan *parquet* untuk memberikan kesan *warm* dan nyaman dengan plafon yang dibiarkan polos.



Gambar 12. Hasil Desain Drum Display Area
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Gambar di atas merupakan tampilan area *display drum*. Area ini berada disamping *display sound system*. Area ini diletakkan dibelakang karena men-*display staples item* (drum) dan dikarenakan ukuran drum yang besar sehingga lebih baik diletakkan di bagian agak belakang agar tidak mengganggu pemandangan. Pada area ini terdapat rak pada bagian bawah untuk tempat penyimpanan sekaligus tempat meletakkan komponen drum. Area ini menggunakan lantai *parquet* yang sama. Dinding diberi elemen dekoratif berupa tangga nada dengan kaset-kaset lagu lama yang diibaratkan sebagai not balok.



Gambar 13. Hasil Desain Bass & Gitar Display Area
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Gambar di atas merupakan tampilan dari area *display* bass dan gitar. Area ini berada disebelah area *display* sound system. Area ini memiliki gaya dan suasana yang sama seperti area *display* drum dan *sound system*. *Background* menggunakan warna gelap untuk menonjolkan tampilan gitar yang digantung. Di bagian tengah terdapat *stage* sebagai implikasi *arena stage* dengan *background* poster gitaris terkenal. Area ini yang merupakan area *display* bagi gitar khusus atau *best seller*. Pada bagian ujung area ini terdapat meja *display* dan *slatwall* untuk *display* komponen-komponen gitar seperti senar, *pick*, dan lainnya. Rak didesain berundak sebagai implikasi *arena stage*.



Gambar 14. Hasil Desain Piano and Keyboard Display Area. Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Pada bagian samping dari *display* bass dan gitar terdapat area *display* piano. Sama dengan area *display* lain, area ini juga dilengkapi dengan *slatwall*. *Slatwall* pada area ini ditujukan untuk meletakkan keyboard. Pada area ini juga terdapat 3 buah *upright* piano yang di-*display* berjajar. Hal ini bertujuan agar area dapat dimanfaatkan secara maksimal dan memungkinkan pengunjung untuk mencoba piano secara langsung.



Gambar 15. Hasil Desain Area Diskusi
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Gambar di atas merupakan tampilan area diskusi hasil desain Maestro Musik. Area ini terdiri dari sebuah sofa, 2 buah *armchair*, 1 buah *coffee table*, dan 1 buah *side table*. Area ini menggunakan lantai *parquet* dengan tambahan karpet untuk memberikan kesan area yang lebih santai dan nyaman. Disekeliling area ini diberi elemen dekorasi berupa *timeline* sejarah musik yang diatur menyerupai tuts piano yang menempel pada lantai, plafon, dan dinding kaca dari ruangan-ruangan sekitar.



Gambar 16. Hasil Desain Ruang Kursus Gitar
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Gambar di atas merupakan tampilan ruang kursus gitar Maestro Musik. Ruangan ini didesain simpel dengan warna-warna natural yang ringan. Hal ini dilakukan agar ruangan berkesan santai, lebih nyaman, dan terlihat lega. Ruang kursus gitar ini menggunakan lantai *parquet* kayu dengan warna cokelat muda, dinding polos yang diberikan papan *whiteboard*, lukisan-lukisan bertema gitar, dan panel *diffuser*. Terdapat pula *hanging acoustical panel* yang berperan dalam membentuk akustika ruang yang baik dimana bentukannya terinspirasi dari bentuk *neck guitar*.



Gambar 17. Hasil Desain Ruang Kursus Biola
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Gambar di atas merupakan hasil desain ruang kursus biola Maestro Musik. Kursi murid kursus

menggunakan bangku demi kenyamanan memainkan biola. Lantai area ini juga menggunakan *parquet* kayu berwarna cokelat muda. Terdapat rak *display* yang juga merupakan *storage* tempat penyimpanan komponen biola seperti *gel* penggosok stik biola, buku kursus biola, dan sebagainya. Dinding juga dilengkapi dengan panel *diffuser* sedangkan plafon diberi panel akustik gantung berbentuk dinamis menyerupai *body* biola.



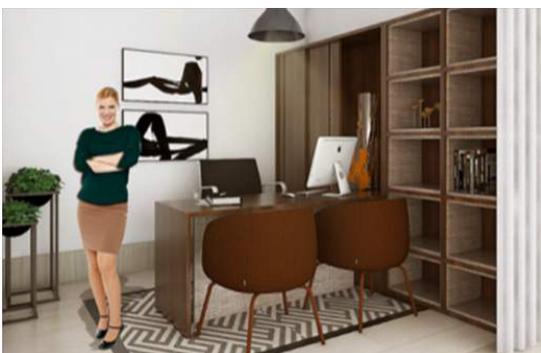
Gambar 18. Hasil Desain Ruang Kursus Piano
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Gambar di atas merupakan tampilan ruang kursus piano. Terdapat satu buah *baby grand* piano pada area ini dilengkapi dengan sebuah *armchair*, *side table*, dan rak. Rak juga difungsikan menyimpan buku-buku piano sebagai bahan kursus piano. Terdapat pula *whiteboard* pada dinding sebelah kiri dari pintu masuk dan panel *diffuser* pada dinding kanan. Panel akustik berbentuk menyerupai tuts piano juga digantungkan pada plafon area ini. Sama halnya dengan ruang kursus lain, area ini juga menggunakan lantai *parquet*.



Gambar 19. Hasil Desain Ruang Test Sound
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Gambar di atas merupakan tampilan ruang *test sound*. Ruang *test sound* ini didesain lebih gelap dibandingkan ruang lain untuk menimbulkan suasana ruang yang lebih santai, *cozy*, dan *warm*. Lantai *parquet* berwarna cokelat muda masih dipergunakan pada area ini dengan tambahan karpet bermotif geometris agar ruangan tidak terkesan polos. Terdapat *foam absorber* pada salah satu dindingnya untuk membentuk kualitas akustik ruang yang baik. Tidak lupa juga terdapat panel-panel *diffuser* pada dinding belakang dan depan dari sofa. Furnitur area ini juga menggunakan HPL yang berwarna lebih gelap jika dibandingkan dengan furnitur pada ruang kursus.



Gambar 20. Hasil Desain Course Manager Room
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Ruang kantor pada gambar di atas merupakan ruang kantor *music course manager*. Ruangan ini hanya terdiri dari sebuah meja kerja, kursi kerja, 2 buah kursi tamu, dan lemari besar. Terdapat elemen aksesoris yang dipergunakan antara lain karpet, lukisan pada dinding, dan juga vas bunga. Dinding didesain polos dengan lantai *parquet* kayu yang membentuk suasana ruang kerja yang lega dan produktif.



Gambar 21. Hasil Desain Music Stage
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Hasil desain *music stage* ditunjukkan pada gambar di atas. *Music stage* terdiri dari panggung dengan beberapa *display* alat musik yang dapat dicoba oleh pengunjung. Level lantai ditinggikan untuk membentuk kesan panggung namun dengan material *parquet* yang sama. Terdapat karpet untuk membetikan kesan area yang lebih artistik namun juga dipergunakan untuk kepentingan akustik dan *maintenance* dari lantai *music stage* agar tidak mudah tergores saat menaik turunkan alat musik. Pada area ini juga terdapat elemen dekoratif pada bagian tengah yang dipergunakan sebagai elemen akustik.



Gambar 22. Hasil Desain Worker Waiting Area
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Gambar di atas merupakan *worker waiting area*. Area ini didesain menyerupai *spot* sebuah cafe untuk membentuk kesan ruang tunggu pegawai yang nyaman dan santai. Meja dan kursi tunggu diatur dengan penataan yang lebih fleksibel agar mendukung kesan santai yang ingin diwujudkan. Lantai area ini juga menggunakan lantai *parquet* kayu berwarna gelap untuk semakin menunjukkan kesan café yang ingin diwujudkan.



Gambar 23. Hasil Desain Director Room
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Gambar di atas merupakan tampilan ruang kantor direktur. Area ini menggunakan dominan warna coklat dengan permainan material HPL untuk

menimbulkan kesan ruang kantor yang elegan dan nyaman. Selain itu kesan elegan juga didukung penggunaan *granit tile* pada lantai dan plafon ber lis.



Gambar 24. Hasil Desain Deputy Director Room
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Gambar di atas merupakan ruang kantor wakil direktur. Terdiri dari 2 buah meja kerja karena dipergunakan oleh wakil direktur yang merupakan anak pemilik Maestro Musik dan istrinya. Ruang ini didesain hampir serupa dengan ruang kantor direktur yang berkesan elegan dan nyaman.



Gambar 25. Hasil Desain Admin Room
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Gambar di atas merupakan ruangan admin. Ruangan ini dipergunakan oleh 6 orang pekerja. Pada bagian belakang area ini terdapat *document area*. *Document area* berisi lemari-lemari penyimpanan berkas-berkas Maestro Musik. Selain itu terdapat meja untuk meletakkan *printer* sehingga admin yang hendak mencetak dokumen dapat menuju area ini. Ruangan ini memiliki *style* desain yang menyerupai ruang kantor direktur dan wakil direktur sehingga memiliki suasana ruang yang berkesinambungan.



Gambar 26. Hasil Desain Hallway
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Gambar di atas merupakan tampilan *hallway* Maestro Musik. Dinding area ini didesain dengan bentukan tuts piano yang diberi elemen *artgrass* untuk memberikan kesan lorong yang hidup. Sebagai area yang sering dilalui saat proses memasukkan dan mengeluarkan barang maka area ini menggunakan lantai epoxy demi kemudahan *maintenance*-nya



Gambar 27. Hasil Desain Gudang Maestro Musik
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Gambar di atas merupakan gudang penyimpanan barang Maestro Musik. Gudang memiliki rak-rak penyimpanan yang diatur berjajar sesuai dengan jenis barang. Hal ini dilakukan agar barang dapat disimpan dengan lebih teratur dan terata. Selain itu pintu area gudang terbuat dari pintu harmonika yang dapat ditekuk sehingga memudahkan keluar masuknya barang berukuran besar. Lantai area gudang juga menggunakan lantai epoxy yang tahan lama demi kemudahan *maintenance*-nya.



Gambar 28. Hasil Desain Garasi Maestro Musik
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Gambar di atas merupakan tampilan garasi Maestro Musik. Garasi ini mampu berisi 10 buah sepeda motor yang diletakkan berjajar. Pada dinding area garasi ini juga diberi rak penyimpanan helm pekerja yang berbentuk bulat sebagai representasi not balok. Dinding dan plafon dibiarkan polos sedangkan lantai menggunakan lantai epoxy.



Gambar 29. Hasil Desain Pantry and Dining Area Maestro Musik. Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2018)

Gambar di atas merupakan area *pantry* dan area makan. Area ini berada berdekatan dengan *worker waiting area* dan didesain menyerupai cafe juga. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan *bar stool* dengan meja *pantry* yang dibentuk *island*. Rak *pantry* juga didesain lebih *simple* dengan penggunaan rak terbuka agar tidak berkesan kaku. Selain itu area ini menggunakan lantai *parquet* kayu untuk memberi kesan area makan yang nyaman, santai, dan warm. Area ini memiliki plafon berupa atap dak yang diberi *skylight* agar area ini tidak panas dan silau namun cahaya matahari masih dapat masuk.

Demikianlah merupakan hasil desain Maestro Musik. Tampak tampilan eksterior dan interior yang *simple* dengan penggunaan warna-warna natural seperti putih, coklat, abu, dan hitam sehingga kesan ruang-ruang dalam Maestro Musik tampak *warm* dan intim.

KESIMPULAN

Tujuan perancangan ini yaitu untuk menemukan solusi desain bagi permasalahan perwujudan tampilan eksterior dan *display* produk yang menarik, sirkulasi tepat, dan akustika tepat bagi bangunan Maestro Musik. Solusi desain dijawab dengan konsep desain *arena stage* dengan implikasinya pada tata organisasi ruang, *zoning*, sirkulasi, gaya desain, suasana, aplikasi material, warna, dan juga *finishing* pada interior Maestro Musik. Selain itu juga dilakukan perhitungan akustik terhadap eksterior dan interior bangunan

dan pengaplikasian standar-standar *display* toko ritel untuk menghasilkan sebuah toko alat musik ideal bagi pemiliknya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ballast, Kent. (2007). *Interior Construction & Detailing*. United States of America: PPI
- Ching, Francis D.K. (2007). *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta : Erlangga.
- Ching, Francis D.K. (1985). *Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga.
- Ching, Francis D.K. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga
- KBBI, 2018. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Diakses dari <https://kbbi.web.id/toko> pada tanggal 1 Februari 2018 pada jam 16.22 WIB.
- Kusumowidagdo, A. (2005). Peran Penting Perancangan Interior Pada *Store Based Retail*. *Dimensi Interior*, 3 (1).
- Kusumowidagdo, A. (2011). *Desain Ritel*, Gramedia Pustaka Utama : Jakarta.
- Ma'ruf, Hendri. 2005. *Pemasaran Ritel*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mediastika, Christina E. (2005). *Akustika*

Bangunan Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia. Jakarta: Erlangga.

Nuradhi, Maureen (2015). *Kajian Business Model Canvas pada Biro Konsultan Arsitektur dan Desain Interior Hadiprana, Tesis/ Disertasi Tidak Dipublikasikan.* Universitas Ciputra.

Poerwadarminta, Kamus Umum Bahasa Indonesia, PN Balai Pustaka, 1976.

Suptandar, J.Pamudji. (1999). *Desain Interior : Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur.* Jakarta : Djambatan.

Widiarti, Peni. (2016, November 3). Industri Desain Interior di Jatim Tumbuh 20%. Diakses dari <http://surabaya.bisnis.com/read/20161103/9/92312/url> pada tanggal 21 November 2017 pada jam 23.15 WIB.