

**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR MUSICA
ENTERTAINMENT DI SUDIRMAN CENTRAL BUSINESS
DISTRICT JAKARTA**



TUGAS AKHIR

“Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Desain (S.Ds) Jenjang Pendidikan Strata-1”

Diajukan Oleh:

Putu Kresna Dana Damara

NIM: 2010109015

**PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
UNIVERSITAS PRADITA TANGERANG**

TAHUN 2024

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Dengan ini saya sebagai civitas akademik Universitas Pradita yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Putu Kresna Dana Damara
NIM : 2010109015
Program Studi : Desain Interior
Bentuk Tugas Akhir : Skripsi/Karya Ilmiah (Publikasi) /Karya Akhir (Pameran)
/Proyek Akhir

untuk meningkatkan pengembangan ilmu pengetahuan, memberikan skripsi/tugas akhir kepada Universitas Pradita Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*None-exclusive Royalty Free Right*) dengan judul:

PERANCANGAN DESAIN INTERIOR MUSICA ENTERTAINMENT DI SUDIRMAN CENTRAL BUSINESS DISTRICT DI JAKARTA

beserta dokumen tugas akhir yang ada sesuai ketentuan yang berlaku. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*None-exclusive Royalty Free Right*) ini, maka Universitas Pradita berhak menyimpan dan mengelola dalam bentuk *database*, dan mempublikasikan tugas akhir ini dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis tugas akhir ini sebagai penulis/pencipta dan pemilik Hak Cipta.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 15 Juli 2024
Yang Menyatakan

(Putu Kresna Dana Damara)

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

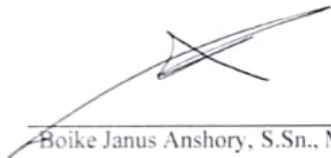
Nama : Putu Kresna Dana Damara
NIM : 2010109015
Program Studi : Desain Interior
Bentuk Tugas Akhir : Tugas Akhir
Peminatan Tugas Akhir :
Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Interior Musica Entertainment di
Sudirman Central Business District di Jakarta

Tangerang, 15 Juli 2024

Menyetujui

Pembimbing II

Pembimbing I


Boike Janus Anshory, S.Sn., M.Ds.


Oktavianus Nangoy, S.Sn., M.Ds.

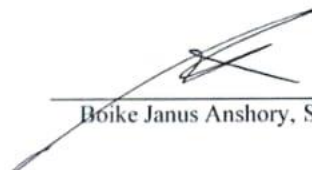
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : Putu Kresna Dana Damara
NIM : 2010109015
Program Studi : Desain Interior
Bentuk Tugas Akhir : Tugas Akhir
Peminatan Tugas Akhir :
Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Interior Musica Entertainment di
Sudirman Central Business District di Jakarta

Telah diujikan dan pada hari Senin, 15 Juli 2024
Dengan dinyatakan lulus

TIM PENGUJI

Pembimbing II


Boike Janus Anshory, S.Sn., M.Ds.

Pembimbing I


Oktavianus Nangoy, S.Sn., M.Ds.

Penguji II


Alifia Wida Izzati, S.T., M.Ds.

Penguji I


Nida Daniyatul Muhdirah, S.Ds., M.Ds.

Ketua Sidang


Greysia Susilo, S.E., S.Sn., M.Hum.Disahkan Oleh:
Kaprodik
Boike Janus Anshory, S.Sn., M.Ds.

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya susun ini adalah benar karya ilmiah saya sendiri dan tidak mengandung unsur plagiat dari karya ilmiah orang lain (sebagian/seluruhnya). Semua karya ilmiah orang lain atau Lembaga lain yang dikutip dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya dan dicantumkan di dalam Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan baik dalam pelaksanaan maupun penyusunan skripsi, maka saya bersedia untuk mendapatkan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan dinyatakan TIDAK LULUS.

Tangerang, 15 Juli 2024



Putu Kresna Dana Damara
2010109015

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas anugerah dan petunjuk-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Desain Interior Musica Entertainment di Jakarta” dengan lancar dan selesai tepat pada waktunya. Penulis juga mengucapkan terima kasih atas dukungan serta bimbingan dari pihak yang bercampur tangan atas penyusunan perancangan Musica Studio. Adapun penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Oktavianus Nangoy, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan untuk menyelesaikan perancangan ini.
2. Bapak Boike Janus Anshory, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan untuk menyelesaikan perancangan ini.
3. Ibu Greysia Susilo SE., Sn., selaku Koordinator Tugas Akhir yang telah memberi arahan, dan pembinaan untuk menyelesaikan perancangan ini.
4. Keluarga, Teman, serta para responden yang telah membantu mengisi kuesioner untuk memenuhi target dan keperluan perancangan proyek desain ini.

Penulis ingin agar tulisan ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa desain interior dan berbagai pihak lain yang dapat memanfaatkannya. Dalam penyusunan laporan ini, penulis juga menyadari bahwa masih terdapat kekurangan baik dari segi bahasa maupun penulisan Tugas Akhir. Oleh karena itu, penulis mengharapkan para pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang mampu membangun guna untuk menyempurnakan segala kekurangan yang ada dalam penulisan laporan ini.

Tangerang, 15 Juli 2024

Putu Kresna Dana Damara

ABSTRAK

Bangunan Entertainment merupakan sebuah bangunan yang memiliki berbagai fasilitas hiburan didalamnya, seperti terdapat galeri, restoran atau cafe, dan berbagai fasilitas lainnya.

Musik tanah air sudah berkembang pesat mengikuti trend. Zaman dahulu orang ingin bermain musik sangatlah susah karena alat-alat yang digunakan seadanya. Namun pada zaman modern ini musik begitu mudah dimainkan, siapa pun bisa membuat dan memainkan musik terlebih dibantu dengan perkembangan teknologi yang maju setiap tahunnya, begitu pula dengan genre musik, semakin banyak muncul genre musik setiap tahunnya yang dibantu dengan perkembangan teknologi. Untuk itu diperlukan sebuah tempat yang dapat memfasilitasi berbagai aktivitas pengunjung yang ingin mengetahui berbagai hal tentang musik, mulai dari sejarah, studio musik, atau restoran musik.

Kata Kunci: Entertainment, musik, Tren

ABSTRACT

Entertainment Building is a building that has various entertainment facilities in it, such as galleries, restaurants or cafes, and various other facilities.

Indonesian music has developed rapidly following the trend. In the past, people wanted to play music very hard because the tools used were simple. However, in modern times, music is so easy to play, anyone can make and play music, especially with the help of technological developments that advance every year, as well as with music genres, more and more music genres appear every year which are helped by technological developments. For that, a place is needed that can facilitate various activities of visitors who want to know various things about music, from history, music studios, or music restaurants

Keyword i: Entertainment Area, Music, Trend

DAFTAR ISI

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR UNIVERSITAS PRADITA TANGERANG.....	1
KATA PENGANTAR.....	6
ABSTRAK.....	7
ABSTRACT.....	7
BAB I.....	12
PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang	12
1.2 Rumusan Masalah	17
1.3 Tujuan Perancangan	17
1.4 Batasan dan Ruang Lingkup Penelitian.....	17
1.5 Sistematika	19
BAB II.....	23
TINJAUAN PUSTAKA	23
2.1 Tinjauan Umum.....	23
2.3 Tinjauan Khusus.....	42
BAB III.....	57
ANALISIS	57
3.1 Data Proyek.....	57
3.2 Analisis Proyek	58
BAB IV	74
PERANCANGAN.....	74
4.1 Detail Proyek.....	74
4.2 Layout Existing.....	75
4.3 Konsep Perancangan	76
4.4 Programming	80
4.5 Keputusan Interior	86
4.6 Gambar Digital	90
BAB V.....	99
KESIMPULAN DAN SOLUSI	99

5.1	Kesimpulan.....	99
5.2	Saran	100
DAFTAR PUSTAKA		101
LAMPIRAN		102
LAMPIRAN		106
LAMPIRAN		107
LAMPIRAN		129

Daftar Gambar

Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan Desain Menurut Rosemary Kilmer	19
Gambar 2 1 Model Pemasangan Lantai Studio Musik	26
Gambar 2 2 Model Pemasangan Plafon Studio Musik	27
Gambar 2 3 Model Pemasangan Pintu Ganda Studio Musik.....	27
Gambar 2 4 Ruang Pemisah Studio Musik	28
Gambar 2 5 Model Pemasangan Jendela Studio Musik.....	29
Gambar 2 6 Model Saluran Penghawaan Studio Musik	30
Gambar 2 7 Museum Musik Duni, Jawa Timur	35
Gambar 2 8 Standar Luas Museum.....	38
Gambar 2 9 Antropometri dan Ergonomi Ruang Display	40
Gambar 2 10 Antropometri dan Ergonomi Pengguna Kursi Roda	41
Gambar 4 1 Lokasi Tapak Musica Entertainment	74
Gambar 4 2 Denah Layout Existing Lantai 1	75
Gambar 4 3 Denah Layout Existing Lantai 2	75
Gambar 4 4 Denah Potongan	76
Gambar 4 5 Mindmap 1	76
Gambar 4 6 Mindmap 2.....	76
Gambar 4 7 Mindmap 3.....	77
Gambar 4 8 Mindmap 4.....	77
Gambar 4 9 Konsep Citra.....	78
Gambar 4 10 Mood Board.....	79
Gambar 4 11 Bubble Diagram Lantai 1.....	80
Gambar 4 12 Bubble Diagram Lantai 2.....	80
Gambar 4 13 Diagram Matrix.....	81
Gambar 4 14 Zoning	81
Gambar 4 15 Blocking.....	82
Gambar 4 16 Sirkulasi	82
Gambar 4 17 Tabel Akfas	83
Gambar 4 18 Tabel Akfas	85
Gambar 4 19 Konsep CMF Gallery	87
Gambar 4 20 Konsep CMF Restaurant	87
Gambar 4 21 Konsep CMF Musik Studio	88
Gambar 4 22 Pencahayaan	89
Gambar 4 23 Penghawaan.....	89
Gambar 4 24 Gallery Musica Entertainment.....	90
Gambar 4 25 Gallery Musica Entertainment.....	90
Gambar 4 26 Gallery Musica Entertainment.....	91
Gambar 4 27 Gallery Musica Entertainment.....	91
Gambar 4 28 Interactive Area Musica Entertainment.....	92

Gambar 4 29 Merchandise Area Musica Entertainment	93
Gambar 4 30 Merchandise Area Musica Entertainment	93
Gambar 4 31 Merchandise Area Musica Entertainment	93
Gambar 4 32 Sitting Area Musica Entertainment	94
Gambar 4 33 Sitting Area Musica Entertainment	95
Gambar 4 34 Musik Studio Musica Entertainment	95
Gambar 4 35 Restaurant Area Musica Entertainment.....	96
Gambar 4 36 Restaurant Area Musica Entertainment.....	96
Gambar 4 37 Restaurant Area Musica Entertainment.....	97
Gambar 4 38 Restaurant Area Musica Entertainment.....	97
Gambar 4 39 Restaurant Area Musica Entertainment.....	97
Gambar 4 40 Fine Dining Musica Entertainment	98