BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan manusia pasti tidak luput dari seni baik itu seni rupa, seni sastra, ataupun seni tari. Pada masa ini, seni menjadi sebuah hal yang berkembang bersama dengan kehidupan manusia dan bersama-sama mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Kesenian dapat menjadi aspek yang menghubungkan kehidupan manusia dengan kebudayaannya.

Musik adalah cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola–pola yang dapat dimengerti dan dipahami manusia (Banoe, 2003). Musik adalah ilmu pengetahuan dan seni tentang kombinasi ritmik dari nada–nada, baik vokal maupun instrumental, yang meliputi melodi dan harmoni sebagai ekspresi dari segala sesuatu yang ingin diungkapkan terutama aspek emosional (Bahari, 2008). Musik sudah menjadi bagian dalam kehidupan manusia, bahkan menjadi kebutuhan manusia pada masa kini. Menurut Danbury (Pesik, 2008), musik dihasilkan oleh seorang komposer dan ditampilkan melalui seorang penyanyi sebagai perantara untuk mengkomunikasikan ide - ide, perasaan atau curahan pemikiran tertentu kepada pendengar. Bagi pencipta musik, musik merupakan sarana untuk menunjukan ekspresi dan luapan emosi dalam menyampaikan hal tersebut kepada pendengar musik. Musik juga dapat membuat suasana hati bagi para pendengar menjadi lebih baik dan rileks jika mendengarkan musik sesuai dengan suasana hati.

Musik Musik Indonesia berkembang pesat dan akan terus mengikuti tren. Zaman dulu orang ingin bermain musik sangat sulit karena alat yang digunakan sangat minim. Namun di zaman modern ini, apalagi berkat perkembangan teknologi yang maju, musik sudah begitu mudah dimainkan sehingga siapa pun bisa mengubah dan memainkan musik. Hal yang sama berlaku untuk genre musik. Berkat kemajuan teknologi, semakin banyak genre musik yang bermunculan setiap tahunnya. Pada tahun 1900-an, budaya Tionghoa membawakan musik orkestra kerongkong yang diprakarsai oleh Teo Tek Hong yang memperkenalkan piringan hitam atau disebut juga piringan hitam (Fernanda, 2014).

Belakangan, musik rock mulai merambah pada masa Orde Lama, dan pop kreatif muncul pada tahun 80-an. Apalagi dengan berkembangnya teknologi, musik populer juga mulai berkembang pesat sehingga memunculkan banyak bidang musik populer (Pridandi, 2022).

Menurut para ahli, semua trend yang ada mulai dari masa lalu hingga masa kini akan terus berputar dan terulang (Toynbee, 2021). Hal ini terbukti diketahui bahwa piringan hitam digunakan untuk memutar musik pada tahun 1948, tetapi saat ini dimulai pada tahun 2019 sebelum pandemi dimulai, orang - orang mulai menggemari lagi untuk mengoleksi piringan hitam yang menjadikan trend baru saat pandemi. Munculnya trend baru tersebut membuat banyak orang sangat ingin mengikuti trend tersebut dan mencari toko yang menjual piringan hitam, mulai dari pasar yang terpencil, sampai toko toko besar yang menjual berbagai macam koleksi piringan hitam yang sudah terkenal.

Fenomena yang terjadi di Indonesia (koteks, 2015) terlihat pada pertama kali banyaknya penjual kaset di Pasar Santa. Pasar Natal sendiri didirikan pada tahun 1971 dan awalnya hanya berupa pasar tradisional yang menjual berbagai kebutuhan pokok (Fitria 2022). Kemudian terjadi perubahan pada pasar, suasana menjadi semakin sunyi, dan banyak pedagang yang meninggalkan tempat tersebut. Setelah beberapa waktu, pasar mulai direnovasi menjadi lebih baik, dan pada tahun 2014 Pasar Santa telah menjadi tempat berkumpulnya anak-anak yang suka bergaul. Bermula ketika komunitas pemuda kreatif masuk (lip, 2018). Mulai dari komunitas kopi, rekaman, makanan, kaos oblong, hingga jam tangan. Mereka kemudian meminta izin kepada PD Pasar Jaya yang membawahi Pasar Santa untuk mendirikan pasar kreatif. Bersama masyarakat setempat, kami menggarap berbagai ide untuk meramaikan Pasar Santa. Hal ini sukses dan akhirnya lantai dasar Pasar Santa menjadi tempat pertemuan yang populer. Dealer yang menjual piringan hitam memasuki pasar dan inilah awal dari fenomena tren piringan hitam. (Bibir, 2018)

Pandemi Covid-19 membuat semua orang mengharuskan melakukan segala kegiatan dari rumah, yang membuat banyak orang merasa bosan dan akhirnya produktif dalam melakukan hobi mereka, salah satunya yaitu dalam hal musik. Dalam channel youtube BBC Channel, 2020. Dapat dilihat bahwa pada saat pandemi cara mereka menyalurkan hobi mereka yaitu dengan melakukan *virtual choir,* atau bernyanyi bersama

secara virtual. Jika dilihat dalam video tersebut, walaupun mereka bernyanyi dengan menggunakan alat yang seadanya, suara yang mereka nyanyikan sangat jernih dan baik. Hal ini terbukti bahwa banyak orang yang membuat kamar mereka menjadi ruangan studio sendiri dengan alat yang seadanya tetapi dapat menghasilkan karya yang maksimal. Kemudian banyak juga orang yang sudah lama tidak bermain musik sekalipun ingin ikut meramaikan trend ini yang biasa orang menyebutnya yaitu *jamming session* atau bermain musik bersama sama dengan orang lain di tempatnya masing masing. Tentunya hal ini tidak membuat kualitas musik berkurang, akan tetapi trend ini terus berlanjut sampai pandemi berakhir yang membuat banyaknya musisi musisi yang ingin bermain bersama dengan teman *jamming* mereka bermain dalam 1 ruangan yang sama setelah 2 tahun bermain musik pada tempatnya masing masing. Untuk itu diperlukan sebuah studio musik yang dapat membuat pengunjungnya merasa nyaman melebihi kebiasaan mereka saat bermain musik di rumahnya masing masing dan dapat menghasilkan karya yang lebih baik kualitasnya dibanding dengan studio di rumah dengan alat yang seadanya.

Perkembangan pada bidang seni khususnya pada seni musik yang banyak disukai di kalangan masyarakat, mendorong para pelaku bisnis untuk membuat tempat untuk berkarya dan berlatih musik khususnya bagi para musisi atau seniman. (fitri, 2022) Studio musik adalah tempat para musisi merekam karya mereka maupun hanya sekadar bermain musik saja. Dengan menggunakan berbagai instrumen yang menyatu menjadi satu, sehingga tercipta musik dengan maksimal. Oleh karena itu, tentunya fasilitas Studio akan memberikan pengaruh kepada pemakainya, fasilitas yang baik akan membuat para musisi yang menggunakannya akan menjadi lebih produktif. Kriteria tersebut dapat ditinjau dari aspek fungsional, kenyamanan, dan keindahan. Oleh karena itu pengelola studio dituntut agar tidak sekedar memberikan fasilitas seadanya yang semata-mata hanya mementingkan keuntungan tanpa memikirkan kenyamanan dan kelengkapan yang ada. Lebih dari itu pengelola diharapkan dapat memberikan pelayanan dan kelengkapan fasilitas secara maksimal sehingga dapat mengoptimalkan segala kegiatan dalam studio tersebut.

Musica Studio's adalah sebuah label rekaman yang berasal dari Jakarta, Indonesia. Perusahaan ini menggunakan nama Musica Studio's pada tahun 1970, setelah sebelumnya menggunakan nama Metropolitan Studio's pada tahun 1968. Perusahaan ini merupakan

salah satu perusahaan rekaman terkemuka di Indonesia yang memproduksi berbagai lagu dan album. Musica Studios terletak di Equity Tower. 36, SCBD Lot 9, Jl. Jenderal Sudirman 52-53, Senayan, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, DKI Jakarta. Musica Studio didirikan oleh Yamin Widjaja (Amin), seorang pemilik toko elektronik sekaligus penjual kaset yang membuka cabang di kawasan Pasar Baru. Dari situlah sejarah panjang industri rekaman terbesar di Indonesia lahir. Amin yang memiliki toko elektronik dan juga distributor rekaman yang terlibat dalam pembentukan band Eka Sapta, melangkah lebih jauh dengan mendirikan perusahaan rekamannya sendiri. Awalnya ia menyewa alat rekaman dari Lemaco untuk rekaman di Singapura, kemudian mendirikan studio rekaman sendiri di kawasan Warung Kopi Jakarta dengan nama PT Warung Tinggi. Perusahaan awalnya memproduksi sejumlah rekaman, termasuk album Titiek Puspa. PT Warung Tinggi merupakan cikal bakal berdirinya PT Metropolitan Studio pada tanggal 9 September 1968. Menyusul kesuksesan debut rekamannya, Amin mengganti nama PT Metropolitan Studio menjadi PT Musica Studio pada Oktober 1970 dengan piagam resmi perusahaan. Sejak itu, perangkat lunak dan perangkat keras perusahaan rekaman telah meningkat. Misalnya, pada tahun 1968, hanya dua studio rekaman yang masing-masing memiliki empat lagu, yang meningkat menjadi delapan lagu pada tahun 1979, 16 lagu pada tahun 1981, dan lagi menjadi 24 lagu pada tahun 1983. Musica Studio, perusahaan rekaman terbesar di Indonesia, dengan cepat merevolusi alur kerja manajemen produksinya. Sumber daya manusia meningkat dan kualitas produksi album rekaman meningkat.Setelah kematian Yamin Widjaja pada bulan Agustus 1979, istrinya Ny. Rani Jajanegara dan empat dari enam anak mereka mengambil alih manajemen dan menjadi tulang punggung PT Recording studio musik. Keempat putra-putri tersebut adalah Senjaja Widjaja, Indrawati Widjaja, Tinawati Widjaja, dan Effendi Widjaja. Di bawah kuartet staf rekaman yang santai ini, PT Musica Studio telah tumbuh menjadi kerajaan musik besar di Indonesia, berhasil mengubah musisi muda menjadi artis ternama Indonesia. Sebelumnya PT Musica Studio juga didukung oleh keluarga Widjaja lainnya yaitu Seniwati Widjaja dan Sundari Widjaja. Memasuki abad globalisasi, jajaran pimpinan Musica Studio's sadar betul harus segera mengantisipasi perkembangan zaman dengan mengadakan banyak perubahan. Sumber Daya Manusia-nya lebih ditingkatkan, lebih khusus lagi yang membidangi masalah teknis rekaman. Kecuali membekali sound

engineer dengan pengetahuan rekaman modern, pimpinan Musica Studio's juga mulai merancang tampilan yang lebih canggih dari peralatan rekaman, akustik ruang rekam dan tak kalah penting adalah, pembenahan fisik kantor. Baru-baru ini, untuk pertama kalinya sejak tahun 1995, Musica Studio meningkatkan kualitas rekamannya, membuka pintu untuk menawarkan layanan mastering, dan memperkuat otoritasnya sebagai produser eksekutif (melalui kepemimpinannya) dan distributor album yang diproduksi oleh perusahaan lain. Pada awal tahun 1998, PT Musica Studios mempekerjakan kurang lebih 60 orang, 15 orang di antaranya ahli dalam bidang teknologi rekaman, dan sisanya merupakan staf administrasi, staf promosi, dan bagian pencarian bakat. Lagipula, perusahaan rekaman ini sudah mulai merambah tidak hanya ke genre musik yang diminati banyak orang, seperti pop dan dangdut, tapi juga ke genre musik lain seperti R&B, rock, rap, dance, alternatif, techno, dan masih banyak lainnya. Oleh karena itu, berbagai penghargaan bagi insan musik seperti BASF Awards, HDX Awards, Indonesian Music Awards, atau kompetisi penghargaan yang berkaitan dengan tayangan video klip seperti Video Musik Indonesia yang menampilkan artis-artis terkenal berkibar dengan benderanya adalah hal yang wajar. Di Musica Studio, Anda akan menemukan bahwa baris atas papan hampir selalu merupakan yang paling terkenal dan berkualitas tertinggi. Kita juga perlu memperkenalkan Musica Studio kepada masyarakat, karena merupakan studio rekaman musik lokal yang sudah berdiri sejak tahun 1970. Hal ini dapat membuatnya lebih menarik bagi musisi yang ingin merekam musik atau menandatangani kontrak label dengan Musica Studio itu sendiri.

Dengan sejarah yang dimiliki oleh Musica Studio sebagai bagian sejarah recording di indonesia, Musica Entertainment diharapkan dapat menjadi sebuah tempat bagi para pengunjung untuk dapat belajar tentang sejarah musik di Indonesia dan juga dapat menikmati langsung karya dari musisi dari Musica Studio. Selain itu juga diharapkan dapat menjadi tempat bagi para musisi-musisi independen untuk menyalurkan bakat mereka dan membuat sebuah karya di Musica Studio agar musisi musisi di Indonesia akan terus berkembang. Penambahan fasilitas seperti restaurant tematik juga akan membuat Musica Entertainment bisa dikenal lebih oleh banyak orang khususnya para penikmat musik, karena terdapat experience langsung dari pengunjung untuk mendengarkan live music dari musisi Musica Studio.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, rumusan masalah yang diformulasikan adalah bagaimana merancang desain interior Musica Entertainment sebagai sarana edukasi dan informatif untuk pengunjung yang datang agar pengunjung dapat mengetahui hasil dokumentasi dari karya Musica Studio, serta sebagai sarana hiburan yang entertaining untuk menarik minat pengunjung dari masyarakat umum untuk lebih mengenal Musica Studio.

1.3 Tujuan Perancangan

1.3.1 Merancang desain interior Musica Studios sebagai sarana edukasi dan informatif untuk pengunjung yang datang agar pengunjung dapat mengetahui hasil dokumentasi dari karya Musica Studio, serta sebagai sarana hiburan yang entertaining untuk menarik minat pengunjung dari masyarakat umum untuk lebih mengenal Musica Studio.

1.3.2 Merancang fasilitas berupa ruang lobby, recording, ruang studio musik, tematik restaurant, dan area Memorabilia gallery yang disesuaikan dengan kebutuhan pangsa pasarnya.

1.3.3 Merancang fasilitas pendukung bangunan seperti toilet, dan ruangan untuk para staff yang aman, nyaman, dan estetik.

1.3.5 Menyediakan fasilitas yang berkualitas bagi para musisi untuk menggunakan studio musik baik untuk melakukan rekaman, ataupun hanya sekedar bermain alat musik.

1.4 Batasan dan Ruang Lingkup Penelitian

1.4.1 Batasan

Batasan dari perancangan Musica Studio ini mencakup 3 aspek:

1.4.1.1 Aspek Demografis

Perancangan Musica Studio ini memiliki kriteria tertentu:

Jenis kelamin: Pria & Wanita

Usia: 18 - 40 tahun

Kelas finansial: Menengah - atas

1.4.1.2 Aspek Geografis

Perancangan Desain Interior Musica Entertainment ini akan berada di SCBD Park, Sudirman Central Business District (SCBD), Jl. Jend. Sudirman kav 52-53 No.LOT 6-8, RT.5/RW.1, Senayan, Kec. Kby. Baru, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12190

1.4.1.3 Aspek Psikografis

Fasilitas Musica Studio ini adalah untuk:

1. Para pengunjung yang ingin melihat dokumentasi karya dari musisi Musica Studio.
2. Para pengunjung yang ingin merasakan nuansa area memorabilia bagi musisi Musica Studio
3. Para pengunjung yang ingin merasakan experience makan sambil menengarkan live music dari musisi Musica Studio.
4. Musisi yang ingin merekam dan menggunakan fasilitas studio musik.

1.4.2 Ruang Lingkup

Fokus dari perancangan ini terdapat pada pengunjung yang ingin menggunakan fasilitas ruang yang melingkupi: Area lobby, Resepsionis, Waiting Area,Memorabilia Area, Entertainment Restaurant, Recording & Music Studio, Interaction Room, Merchandise, dan Ruang Staff.

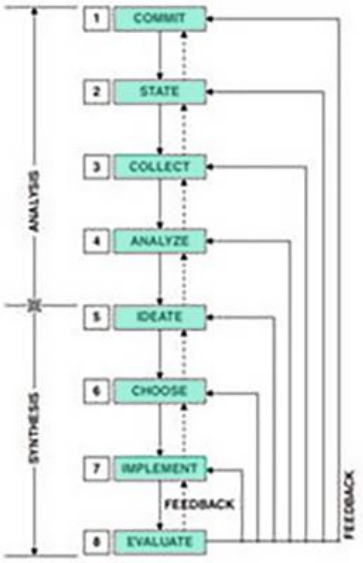
Ruangan khusus yang dipilih adalah area lobby, musik studio, Interaction Room dan Restaurant. Maka uraian pekerjaanya sama seperti di atas dan ditambahkan dengan detail furniture, detail interior, 3D Rendering, animasi video 3D, skema warna dan material. Batasan untuk ruang utilitas seperti kamar mandi, area parkir, dan ruang untuk staff hanya dirancang besar ruangan saja tanpa detail furniture, material, gambar kerja lainnya.

1.5 Sistematika

1.5.1 Proses Desain

Proses desain interior Musica Studio didasarkan pada proses desain Rosemary dan Ottie Kilmer. Menurut Kilmer, tahap desain dibagi menjadi dua tahap: analisis dan sintesis. Tahap analisis yang dilakukan terdiri dari pengumpulan informasi yang mewakili akar penyebab masalah desain dan mengusulkan ide desain untuk memecahkan masalah tersebut. Tahap integrasi yang dilakukan terdiri dari pengolahan informasi yang diperoleh dari tahap analisis dan pembuatan rencana berisi solusi permasalahan yang ada. (Kilmer, 1992).

Tahap tersebut kemudian dapat dibagi menjadi delapan proses, yaitu *Commit, State, Collect, Analyze, Ideate, Choose, Implement,* dan *Evaluate*. Pada tahap analisis desain harus mampu mengidentifikasi, menganalisis dan merumuskan masalah Pada fase sintesis, desainer kemudian dapat mengembangkan ide dan solusi alternatif untuk masalah yang ada.



Gambar 1.1 Bagan Pola Pikir Perancangan Desain Menurut Rosemary Kilmer

(Sumber: Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer, 2014)

1.5.2 Metode Desain

a. Commit

Merupakan tahap awal komitmen pada sebuah projek. Pada tahap ini perancang menjadikan Musica Entertainment sebagai topik perancangan tugas akhir. Tindakan yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan membuat jadwal dan daftar prioritas. Dengan cara ini, desainer dapat memecahkan masalah dengan cara yang unik dan kreatif.

b. State

Tahapan ini merupakan tahap mendefinisikan masalah dan latar belakang. Tahap ini akan sangat penting karena akan berdampak pada solusi akhir. Perancang memikirkan dan membuat list apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah. Kemudian juga terdapat Pendapat atau sudut pandang pengguna dari perspektif "non-ahli" tentang topik masing-masing. Bagan visual juga membantu desainer memvisualisasikan dan mengkategorikan semua informasi yang diterima.

c. Collect

Pada tahap ini, fakta dikumpulkan dari data di lapangan. Pada titik ini survei lapangan dilakukan dan beberapa data fisik yang diperlukan ditentukan. Selain itu, informasi juga dapat diperoleh melalui media online dan buku

d. Analyze

Tahapan ini merupakan fase desainer untuk menganalisa masalah dari data dan fakta yang telah dikumpulkan sebelumnya dan melakukan penyaringan data sesuai kebutuhan dan dikelompokan sesuai kategori yang berhubungan. Pada tahap ini perancangan membuat peta konsep sebagai cara untuk merumuskan permasalahan dan solusi desain yang dibutuhkan.

e. Ideate

Merupakan tahapan penyusunan konsep dan alternatif desain sebagai solusi dari permasalahan. Proses ini memiliki 2 tahap:

1. *Drawing Phase*

   Biasanya bisa dalam bentuk *bubble diagram* yang menggambarkan luas wilayah, persebaran dan batasan yang ada.

2. *Concept Statement*

   Desainer menyumbangkan ide dalam beberapa fase, seperti *brainstorming* dan diskusi kelompok. Kemudian, ide yang diterima digabungkan menjadi kalimat. Kalimat tersebut menggambarkan gagasan utama, dengan mempertimbangkan aspek keamanan, kenyamanan dan estetika.

f. Choose

Tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dari konsep yang sesuai dengan anggaran, kebutuhan, tujuan dan keinginan klien. Sebuah proses untuk memilih dan menentukan pilihan terbaik melalui *personal judgement*, merupakan metode yang paling sering digunakan oleh desainer, membandingkan semua pilihan yang tersedia dan memutuskan pilihan mana yang paling sesuai dengan tujuan dari masalah. *Analysis Comparative* yang membandingkan sejauh mana satu solusi lebih baik dari yang lain.

g. Implement

Merupakan tahap dari pembuatan bentuk visual (gambar 2D dan 3D) dari alternatif desain yang terpilih.

h. Evaluate

Tahap evaluasi adalah tentang apakah desain berhasil memecahkan masalah. Pada

fase ini desainer melakukan evaluasi melalui *self analysis* atau menganalisa sendiri hasil desain dan meminta pendapat lainnya.

Hasil dari semua analisis data akan dimanfaatkan untuk perancangan interior Musica Entertainment. Dimulai dari pembuatan tabel aktivitas fasilitas dan program ruang (diagram matriks, diagram bubble, sirkulasi, zoning, dan blocking). Kemudian, pembuatan konsep menggunakan referensi dari foto konsep, warna, dan material. Semua referensi ini akan disatukan menjadi moodboard. Tahapan berikut adalah proses gambar kerja yang meliputi: *furniture layout plan, floor plan, wall plan, ceiling plan, mechanical and electrical plan, elevation*, *section*, and *furniture detail*. Hasil dari gambar kerja akan ditransfer menjadi gambar 3 dimensi beserta video animasi 3 dimensi sebagai visualisasi yang lebih nyata dari batasan ruangan yang sudah ditentukan.