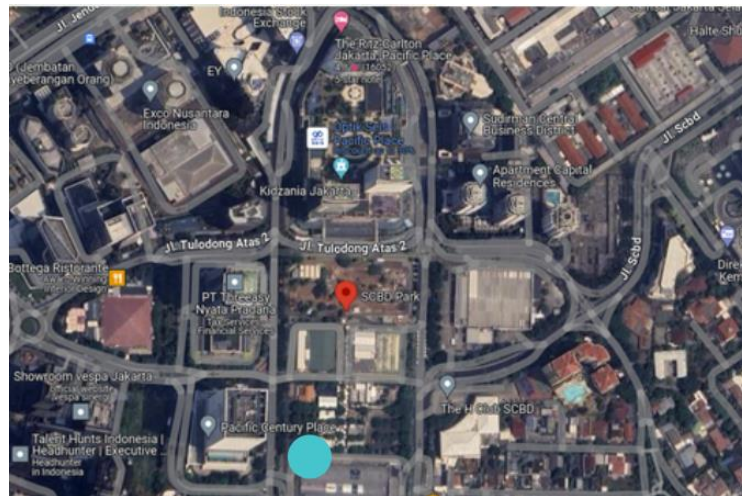


BAB IV

PERANCANGAN

4.1 Detail Proyek

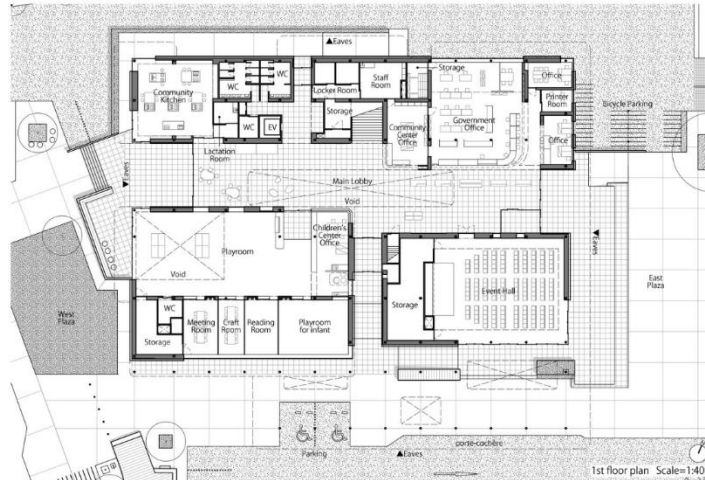
Rancangan yang dipilih merupakan Musica Entertainment dengan konsep Nusantara Bersuara. Bangunan ini memiliki tipe area entertainment yang mencakup berbagai hal mengenai Musica Studio dengan luas 3000m2, yang berlokasi di Sudirman Central Business District (SCBD), Jakarta.



Gambar 4 1 Lokasi Tapak Musica Entertainment
(Sumber: Google Maps)

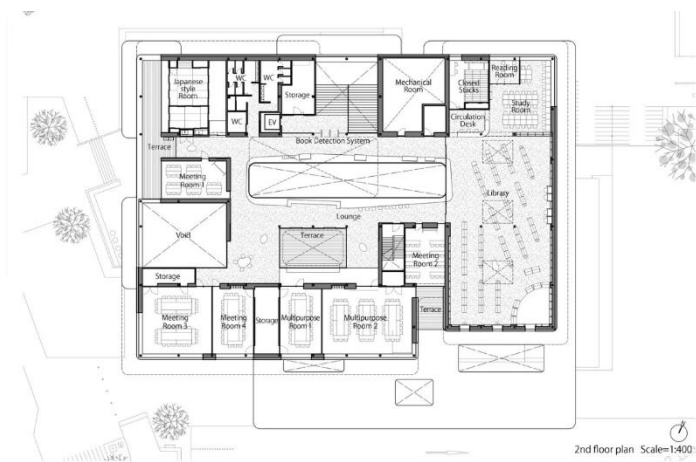
4.2 Layout Existing

Layout yang akan digunakan untuk perancangan menggunakan bangunan *Kozakai Kifukan Community Center* yang berada di Kozakai, Jepang. Bangunan ini memiliki luas 3102 m².



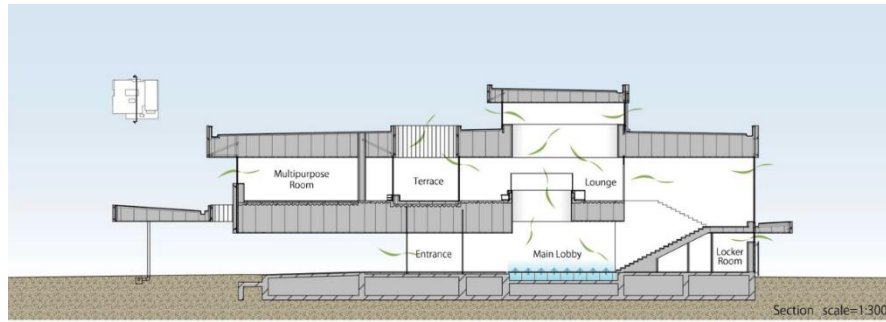
Gambar 4 2 Denah Layout Existing Lantai 1

(Sumber: Archdaily)



Gambar 4 3 Denah Layout Existing Lantai 2

(Sumber: Archdaily)

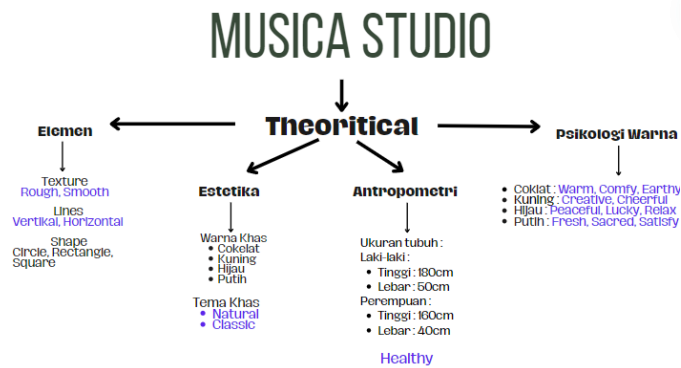


Gambar 4 4 Denah Potongan

(Sumber: Archdaily)

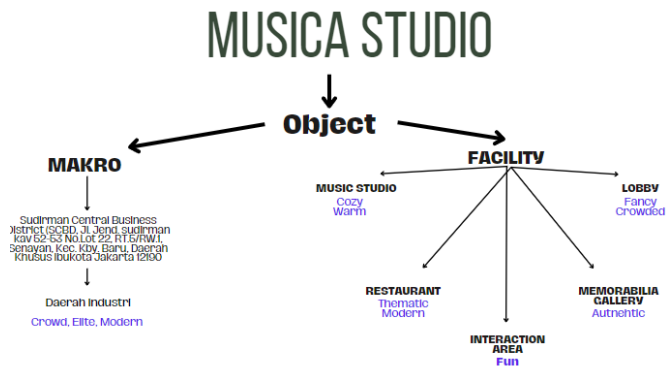
4.3 Konsep Perancangan

4.3.1 Mindmap



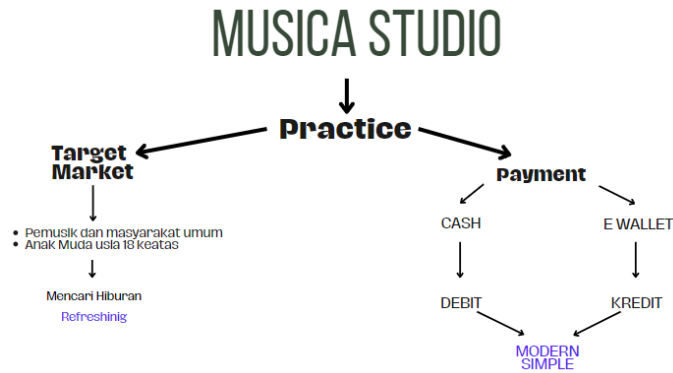
Gambar 4 5 Mindmap 1

(Sumber: Data Pribadi)



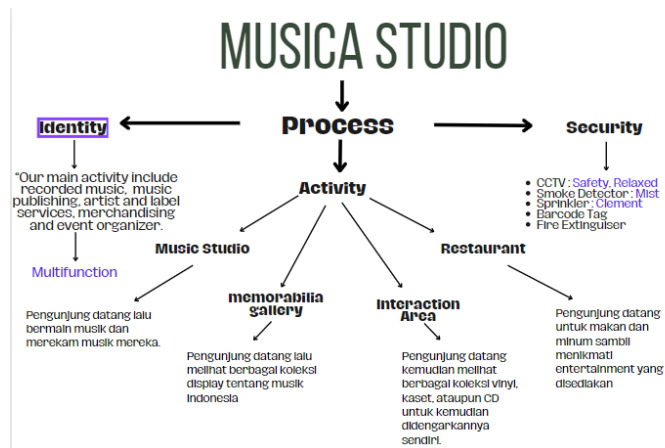
Gambar 4 6 Mindmap 2

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 4 7 Mindmap 3

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 4 8 Mindmap 4

(Sumber: Data Pribadi)

4.3.2 Konsep Citra



Gambar 4 9 Konsep Citra

(Sumber: Data Pribadi)

4.3.2.1 Konsep Citra yang Diharapkan : Modern

Konsep Modernisasi pada perancangan memiliki arti bahwa setiap perancangan yang ada akan mengikuti alur perkembangan zaman, mulai dari bahan, material, sampai bentuk desain ruangan.

4.3.2.2 Konsep Citra yang Diharapkan : Interactive

Interaktif memiliki arti bahwa pengunjung yang datang dapat menggunakan dan berinteraksi dengan beberapa panca indra yang dimiliki seperti telinga untuk bisa mendapat pengalaman langsung mendengarkan berbagai alat yang disediakan.

4.3.2.3 Konsep Citra yang Diharapkan : Authentic

Konsep otentik memiliki arti yaitu perancangan desain yang akan dibuat akan memiliki sisi originalitas dan sejarah dari bangunan yang akan dirancang.

4.3.3 Moodboard dan Tema



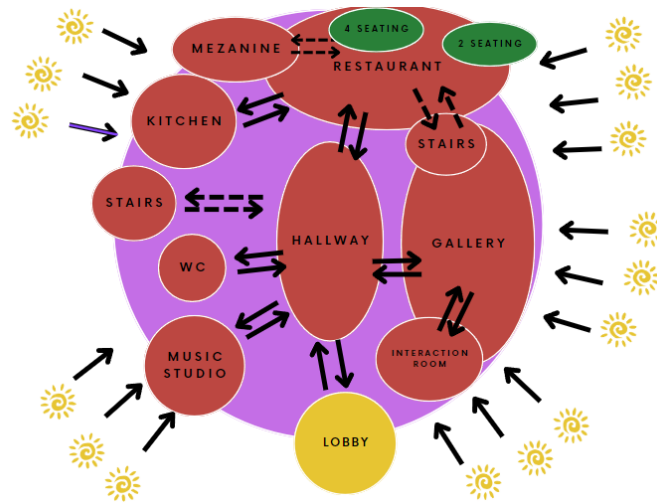
Gambar 4 10 Mood Board

(Sumber: Data Pribadi)

Perancangan Musica Entertainment ini memiliki judul “ Nusantara Bersuara”, yang memiliki arti bahwa Musica Studio merupakan studio musik legendaris yang menaungi berbagai penyanyi indonesia sejak tahun 1970. Hal tersebut yang menjadi konsep dasar perancangan ini yang akhirnya diputuskan menjadi “ Nusantara Bersuara”. Judul ini menggambarkan bagaimana Musica Entertainment akan terus menjadi tempat bagi para pengunjung yang datang untuk terus menikmati dan menambah wawasan mengenai musik musik dari Indonesia.

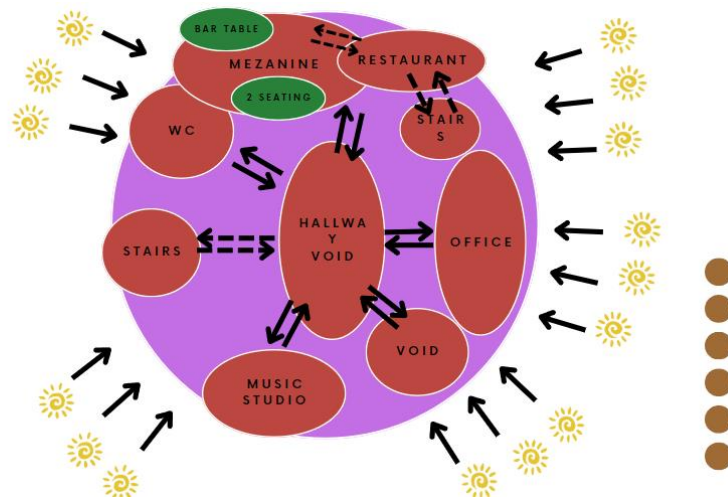
4.4 Programming

4.4.1 Bubble Diagram



Gambar 4 11 Bubble Diagram Lantai 1

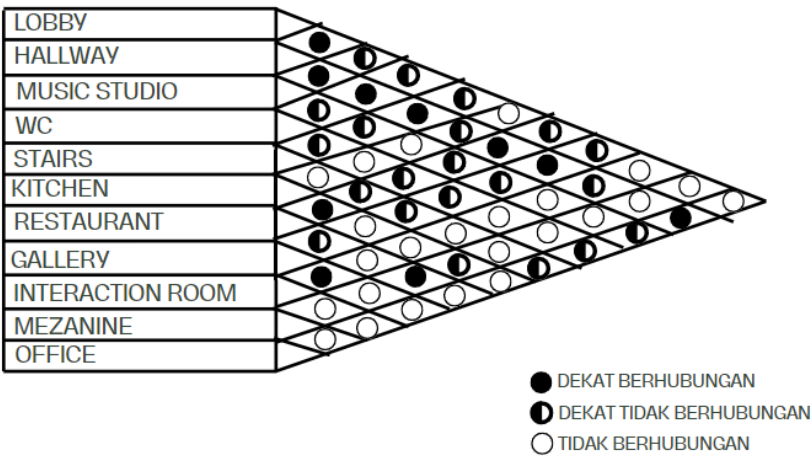
(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 4 12 Bubble Diagram Lantai 2

(Sumber: Data Pribadi)

4.4.2 Diagram Matrix



Gambar 4 13 Diagram Matrix

(Sumber: Data Pribadi)

4.4.3 Zoning



Gambar 4 14 Zoning

(Sumber: Data Pribadi)

4.4.4 Blocking



Gambar 4 15 Blocking

(Sumber: Data Pribadi)

4.4.5 Sirkulasi



Gambar 4 16 Sirkulasi

(Sumber: Data Pribadi)

4.4.6 Tabel Akfas

ZONA	RUANGAN	PENGUNA	AKTIVITAS	FASILITAS	ERGONOMI	PERHITUNGAN	
PUBLIK	Entrance	Pengunjung	Memasuki Gedung	1. Pintu Masuk / Sirkulasi (400 x 400 cm)		400 X 400 = 160000 cm = 16 m2	
			Pengecekan Suhu Tubuh	2. Infrared Thermometer Forehead (
			Berkomunikasi	53 x 38 x 146 cm)		((53 x 38) + Sirkulasi 40%) = 2014 + 805,6 = 2819,6 cm = 0,28 m2	
		Staff	Memasuki Gedung				
			Membukakan Pintu				
	Lobby	Pengunjung	Berdiri				
			Berkomunikasi				TOTAL = 16,28 m2
		Resepsionis	Berkomunikasi	1. Meja Resepsionis (500 x 80 x 90 cm)		((500 x 80) + Sirkulasi 40%) = 40000 + 16000 = 56000 cm = 5,6 m2	
			Bermain Gadget	2. Kursi Kantor (70 x 60 x 100 cm)			
			Menunggu	3. Komputer			
			Melayani Pengunjung	4. Sirkulasi (400 x 400 cm)		((70 x 60) + Sirkulasi 40%) x 2 = (4200 + 1680) x 2 = 11760 cm = 1,2 m2	
			Menerima Telfon				
			Menginput Data				
			Berkomunikasi				
				400 x 400 = 160000 cm = 16 m2 TOTAL = 22,8 m2			
TOTAL						39,08	

ZONA	RUANGAN	PENGUNA	AKTIVITAS	FASILITAS	ERGONOMI	PERHITUNGAN
	Memorabilia Gallery (Ticketing)	Pengunjung	1. Membeli Tiket 2. Mengantri 3. Menaruh Barang Bawasan 4. Berkomunikasi	1. Meja Kasir (950 x 80 x 90 cm) 2. Kursi Kerja (70 x 60 x 100 cm) x 3 3. Loker Barang (1000 x 45 x 210 cm) 4. Sirkulasi (400 x 400 cm)		$((950 \times 80) + \text{Sirkulasi } 40\%)$ $= 76000 + 30400$ $= 106400 \text{ cm}$ $= 10 \text{ m}^2$ $((70 \times 60) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 3$ $= (4200 + 1680) \times 3$ $= 17640 \text{ cm}$ $= 1,7 \text{ m}^2$
		Staff	1. Melayani Pengunjung 2. Berkomunikasi 3. Menaruh Barang Pengunjung			$((1000 \times 45) + \text{Sirkulasi } 40\%)$ $= 45000 + 18000$ $= 63000 \text{ cm}$ $= 6,3 \text{ m}^2$ 400 x 400 $= 160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$ TOTAL = 34 m²
	Memorabilia Gallery (Display Area)	Pengunjung	1. Melihat Koleksi 2. Bermain Gadget 3. Berfoto dengan Koleksi 4. Berdiri 5. Berkomunikasi 6. Berkeliling	1. Wall Display (100 x 60 x 200) x 20 2. LED Screen (50 X 5 X 200) X 5 3. Stand Display (50 x 60 x 200) x 10 4. Diorama Display (200 x 100) x 5 5. Sirkulasi (400 x 400)		$((100 \times 60) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 20$ $= (6000 + 2400) \times 20$ $= 168000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$ $((50 \times 5) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 5$ $= (250 + 100) \times 5$ $= 1750 \text{ cm}$ $= 0,2 \text{ m}^2$ $((50 \times 60) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 10$ $= (300 + 120) \times 10$ $= 4200 \text{ cm}$ $= 0,4 \text{ m}^2$ $((200 \times 100) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 5$ $= (20000 + 8000) \times 5$ $= 140000 \text{ cm}$ $= 14 \text{ m}^2$ 400 x 400 $= 160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$ TOTAL = 46,6 m²
		Staff	1. Memberikan Informasi 2. Mendisplay Objek Koleksi 3. Berkomunikasi			

Gambar 4 17 Tabel Akfas

(Sumber: Data Pribadi)

SEMI - PUBLIK	Memorabilia Gallery (Interaction Area)	Pengunjung	1. Mendengarkan Koleksi yang disediakan. 2. Duduk 3. Berfoto 4. Bermain Handphone 5. Berkomunikasi 6. Melihat lihat koleksi	1. Rak Koleksi per Modul (35 x 60 x 200) x 600 2. Lounge Chair (87 x 73 x 60) x 15 3. Coffee Table (80 x 80 x 40) x 15 4. Armchair (55 x 55 x 60) x 8 5. Meja (1800 x 850) x 8 6. Sirkulasi (400 x 400)	$((35 \times 60) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 600$ $= (2100 + 840) \times 600$ $= 1764000 \text{ cm}$ $= 176,4 \text{ m}^2$ $((87 \times 73) + \text{Sirkulasi } 40\% \times 15$ $= (6351 + 2540) \times 15$ $= 133371 \text{ cm}$ $= 13 \text{ m}^2$ $((80 \times 80) + \text{Sirkulasi } 40\% \times 15$ $= (6400 + 2560) \times 15$ $= 134400 \text{ cm}$ $= 13 \text{ m}^2$ $((55 \times 55) + \text{Sirkulasi } 40\% \times 8$ $= (3025 + 1210) \times 8$ $= 33800 \text{ cm}$ $= 3 \text{ m}^2$ $((1800 \times 55) + \text{Sirkulasi } 40\% \times 8$ $= (39000 + 33600) \times 8$ $= 1108800 \text{ cm}$ $= 110 \text{ m}^2$ (400×400) $= 160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$ TOTAL = 331,4 m²	
		Staff	1. Menata Barang Koleksi 2. Membantu Pengunjung 3. Memberi informasi 4. Berdiri 5. Berkomunikasi			
	Memorabilia Gallery (Merchandise)	Pengunjung	1. Membeli Merchandise 2. Melihat lihat Merchandise 3. Melakukan pembayaran di Kasir 4. Berkomunikasi	1. Rak Merchandise (100 x 30 x 200) x 2 2. Wall Hanger (30 x 30) x 6 3. Meja kasir (300 x 80 x 90) x 1 4. Sirkulasi (400 x 400)	$((100 \times 30) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 2$ $= (3000 + 1200) \times 2$ $= 8400 \text{ cm}$ $= 0,8 \text{ m}^2$ $((30 \times 30) + \text{Sirkulasi } 40\% \times 6$ $= (300 + 360) \times 6$ $= 7560 \text{ cm}$ $= 0,7 \text{ m}^2$ $((300 \times 80) + \text{Sirkulasi } 40\%)$ $= 24000 + 3600$ $= 33600 \text{ cm}$ $= 3,3 \text{ m}^2$ (400×400) $= 160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$ TOTAL = 20,8 m²	
		Staff	1. Menata merchandise 2. Melayani Pengunjung 3. Melayani Pembayaran 4. Berdiri 5. Berkomunikasi			
TOTAL					432,8	
ZONA	RUANGAN	PENGUNJUNG	AKTIVITAS	FASILITAS	ERGONOMI	PERHITUNGAN
SEMI - PUBLIK	Restaurant (Dekat Stage)	Pengunjung	1. Makan 2. Minum 3. Duduk 4. Mendengarkan Musik 5. Berkomunikasi	1. Set Meja Makan 4 Seater (150 x 150) x 8 2. Sirkulasi (400 x 400)		$((150 \times 150) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 8$ $= (22500 + 3000) \times 8$ $= 232000 \text{ cm}$ $= 25 \text{ m}^2$ (400×400) $= 160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$ TOTAL = 41 m²
		Staff	1. Mengantarakan Makanan 2. Melayani Pengunjung			
	Restaurant (Area Tengah)	Pengunjung	1. Makan 2. Minum 3. Duduk 4. Mendengarkan Musik 5. Berkomunikasi	1. Set Meja Makan 4 Seater (150 x 150) x 10 2. Set Meja Makan 2 Seater (240 x 140) x 15 3. Sirkulasi (400 x 400)		$((150 \times 150) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 10$ $= (22500 + 3000) \times 10$ $= 315000 \text{ cm}$ $= 31 \text{ m}^2$ $((240 \times 140) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 15$ $= (33600 + 13440) \times 15$ $= 705600 \text{ cm}$ $= 70 \text{ m}^2$ (400×400) $= 160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$ TOTAL = 117 m²
		Staff	1. Mengantarakan Makanan 2. Melayani Pengunjung 3. Berkomunikasi			
	Restaurant (Bar)	Pengunjung	1. Makan 2. Minum 3. Duduk 4. Mendengarkan Musik 5. Berkomunikasi	1. Meja Bar (1250 x 102) 2. Kabinet Belakang (1820 x 60) 3. Stool Bar (40 x 40) x 15 4. Sirkulasi (400 x 400)		$((1250 \times 102) + \text{Sirkulasi } 40\%)$ $= (127500 + 51000)$ $= 178500 \text{ cm}$ $= 17 \text{ m}^2$ $((1820 \times 60) + \text{Sirkulasi } 40\%)$ $= (109200 + 43680)$ $= 152880 \text{ cm}$ $= 15 \text{ m}^2$ $((40 \times 40) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 15$ $= (1600 + 640) \times 15$ $= 33600 \text{ cm}$ $= 3,3 \text{ m}^2$ (400×400) $= 160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$ TOTAL = 51,3 m²
		Staff	1. Mengantarakan Makanan 2. Melayani Pengunjung 3. Berkomunikasi			
	Restaurant (Stage)	Pengunjung	1. Mendengarkan Musik 2. Berkomunikasi	1. Music Stage (1878 x 470) 2. Sirkulasi (400 x 400)		$((1878 \times 470) + \text{Sirkulasi } 40\%)$ $= (882660 + 353064)$ $= 1235724 \text{ cm}$ $= 123 \text{ m}^2$ (400×400) $= 160000 \text{ cm}^2$ $= 16 \text{ m}^2$ TOTAL = 139 m²
		Guest Star	1. Menyanyi 2. Bermain alat musik 3. Berinteraksi dengan pengunjung			
TOTAL						348,3

ZONA	RUANGAN	PENGUNA	AKTIVITAS	FASILITAS	ERGONOMI	PERHITUNGAN
PRIVAT	Kantor	Staff	1. Duduk 2. Makan 3. Minum 4. Melakukan Pembukuan 5. Menginput Data 6. Melakukan screening dan controlling 7. Berkomunikasi	1. Set Meja Kerja (150 x 180 x 75) x 4 2. Papan Tulis (120 x 180) 3. Lemari (85 x 40 x 200) x 4 4. Plo 5. Proyektor 6. Loker (115 x 45 x 200) x 6 7. Sirkulasi (400 x 400)		$((150 \times 180) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 4$ $= (27000 + 10800) \times 4$ $= 15200 \text{ cm}$ $= 15 \text{ m}^2$ $((120 \times 180) + \text{Sirkulasi } 40\%)$ $= (21600 + 8640)$ $= 30240 \text{ cm}$ $= 3 \text{ m}^2$ $((85 \times 40) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 4$ $= (3400 + 1360) \times 4$ $= 19040 \text{ cm}$ $= 1,9 \text{ m}^2$ $((115 \times 45) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 6$ $= (5175 + 2070) \times 6$ $= 43470 \text{ cm}$ $= 4,34 \text{ m}^2$ (400×400) $= 160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$ TOTAL = 40,24 m²
	Ruang Meeting	Staff	1. Berdiskusi 2. Duduk 3. Bermain Gadget 4. Presentasi	1. Set Meja Rapat (625 x 250) 2. Sirkulasi (400 x 400)		$((625 \times 250) + \text{Sirkulasi } 40\%)$ $= (157250 + 62300)$ $= 22050 \text{ cm}$ $= 22 \text{ m}^2$ (400×400) $= 160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$ TOTAL = 38 m²
TOTAL						78,24

ZONA	RUANGAN	PENGUNA	AKTIVITAS	FASILITAS	ERGONOMI	PERHITUNGAN
SERVICE	Kitchen	Staff	1. Menerima Pesanan 2. Memasak 3. Menyajikan Bahan Baku 4. Makan 5. Minum	1. Set Kitchen Equipment (900 x 895 x 300) 2. Sirkulasi (400 x 400)		$((900 \times 895) + \text{Sirkulasi } 40\%)$ $= (805500 + 322200)$ $= 1127700 \text{ cm}$ $= 112 \text{ m}^2$ (400×400) $= 160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$ TOTAL = 128 m²
	Area Penyimpanan Makanan	Staff	1. Mengambil bahan makanan 2. Mengecek Stok bahan 3. Berkomunikasi	1. Lemari Penyimpanan (100 x 50 x 200) x 16 2. Freezer (120 x 76 x 200) x 5 3. Sirkulasi (400 x 400)		$((100 \times 50) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 16$ $= (5000 + 2000) \times 16$ $= 112000 \text{ cm}$ $= 11,2 \text{ m}^2$ $((120 \times 76) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 5$ $= (9120 + 3648) \times 5$ $= 63840 \text{ cm}$ $= 6,3 \text{ m}^2$ (400×400) $= 160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$ TOTAL = 33,5 m²
	Loading Barang	Staff	1. Mengangkut barang 2. Berkomunikasi 3. Mengangkut sampah	1. Loading dock (1100 x 208) 2. Sirkulasi (400 x 400)		$((1100 \times 208) + \text{Sirkulasi } 40\%)$ $= (228800 + 91520)$ $= 320320 \text{ cm}$ $= 32 \text{ m}^2$ (400×400) $= 160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$ TOTAL = 48 m²

ZONA	RUANGAN	PENGUNA	AKTIVITAS	FASILITAS	ERGONOMI	PERHITUNGAN
SERVICE	Toilet Pengunjung	Pengunjung	1. Buang Air 2. Cuci Tangan 3. Berdiri 4. Menias diri	1. Kaca & Wastafel (70 x 100 x 200) x 10 2. Urinoir (46 x 36 x 85) x 6 3. WC (108 x 201) x 10 4. Sirkulasi (400 x 400)		TOTAL = 48 m² $((70 \times 100) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 10$ $= (7000 + 2800) \times 10$ $= 98000 \text{ cm}$ $= 9,8 \text{ m}^2$ $((46 \times 36) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 6$ $= (1656 + 662,4) \times 6$ $= 13910 \text{ cm}^2$ $= 1,3 \text{ m}^2$ $((108 \times 201) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 10$ $= (21708 + 8683) \times 10$ $= 303910 \text{ cm}$ $= 30 \text{ m}^2$ (400×400) $= 160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$ TOTAL = 57,1 m²
	Toilet Karyawan	Karyawan	1. Buang Air 2. Cuci Tangan 3. Berdiri 4. Menias diri	1. Kaca & Wastafel (70 x 100 x 200) x 5 2. WC (108 x 201) x 5 3. Sirkulasi (400 x 400)		$((70 \times 100) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 5$ $= (7000 + 2800) \times 5$ $= 49000 \text{ cm}$ $= 4,9 \text{ m}^2$ $((108 \times 201) + \text{Sirkulasi } 40\%) \times 5$ $= (21708 + 8683) \times 10$ $= 303910 \text{ cm}$ $= 30 \text{ m}^2$ (400×400) $= 160000 \text{ cm}$ $= 16 \text{ m}^2$ TOTAL = 50,9 m²
TOTAL						317,5
GRAND TOTAL						1215,92

Gambar 4 18 Tabel Akfas

(Sumber: Data Pribadi)

4.5 Keputusan Interior

4.5.1 Colour, Material, and Finishing

Menurut Liu (2020), CMF merupakan metode dalam desain yang memadukan dalam pola pikir kreatif dan manajemen. CMF mempengaruhi apakah suatu produk terasa murah atau mewah; tahan lama atau rapuh. Selain tampilan dan nuansa, hasil akhir dan bahan sangat penting untuk mengoptimalkan aspek fungsional produk seperti ergonomis atau kemudahan pembersihan. Desainer akan sangat berhati-hati untuk memastikan pilihan CMF yang dibuat selama pengembangan produk selaras dengan konteks dan ekspektasi penggunaan akhir.

4.5.2 *Colour, Material and Finishing* pada Perancangan Musica Entertainment di Sudirman Central Business District Jakarta

Melalui tahap CMF, desain dapat menciptakan hasil inovatif yang memenuhi kebutuhan desain dan kepuasan pengunjung. Musica Studio merupakan tempat yang menjadi sarana edukasi dan informatif untuk pengunjung yang datang agar pengunjung dapat mengetahui hasil dokumentasi dari karya Musica Studio melalui galerinya, serta sebagai sarana hiburan yang entertaining untuk menarik minat pengunjung dari masyarakat umum untuk lebih mengenal Musica Studio dengan adanya tematik restaurant.

4.5.3 Konsep CMF Lobby

Terdapat beberapa elemen yang digunakan pada area lobby, setiap area memiliki informasi yang berbeda beda berdasarkan alur waktunya. Konsep galeri akan menggunakan desain modern dengan warna warna dan tone monokrom yang memberi kesan sejarah. Namun ada tema dari beberapa area galeri yang menyesuaikan dengan sejarahnya. Penggunaan material pada area ini diantaranya menggunakan lantai SPC dan Polyfloor untuk memudahkan pembersihan dan untuk membentuk pola lantai. Untuk penggunaan finishing pada area ini menggunakan coating untuk beberapa bahan alumunium, dan finishing glossy untuk bagian lantai.

4.5.4 Konsep CMF Gallery

AREA	COLOUR	MATERIAL	FINISHING
GALLERY	 	  	 

Gambar 4 19 Konsep CMF Gallery

(Sumber: Data Pribadi)

Terdapat beberapa elemen yang digunakan pada area galeri, setiap area memiliki informasi yang berbeda beda berdasarkan alur waktunya. Konsep galeri akan menggunakan desain modern dengan warna warna dan tone monokrom yang memberi kesan sejarah. Namun ada tema dari beberapa area galeri yang menyesuaikan dengan sejarahnya. Penggunaan material pada area ini diantaranya menggunakan lantai SPC dan Polyfloor untuk memudahkan pembersihan dan untuk membentuk pola lantai. Untuk penggunaan finishing pada area ini menggunakan coating untuk beberapa bahan alumunium, dan finishing glossy untuk bagian lantai.

4.5.5 Konsep CMF Restaurant

AREA	COLOUR	MATERIAL	FINISHING
RESTAURANT	  	  	 

Gambar 4 20 Konsep CMF Restaurant

(Sumber: Data Pribadi)

Terdapat beberapa elemen yang digunakan pada area restaurant, dikarenakan jenis restaurant ini merupakan tematik restaurant maka konsep akan dibuat mengikuti tema dari restaurant tersebut. Konsep dari restaurant ini adalah musikal, yaitu restaurant ini akan memiliki unsur dekorasi ataupun entertainment yang akan disajikan yang berhubungan dengan musik. Penggunaan warna pada ruangan ini menggunakan warna coklat dari kayu untuk menambah kesan tematik. Penggunaan material pada area ini banyak menggunakan kayu, plywood, dan sejenisnya dengan finishing yang glossy.

4.5.6 Konsep CMF Musik Studio



AREA	COLOUR	MATERIAL	FINISHING
STUDIO			

Gambar 4 21 Konsep CMF Musik Studio

(Sumber: Data Pribadi)

Pada area studio musik memiliki elemen ruangan yang sesuai dengan ketentuan akustik untuk sebuah studio. Penggunaan warna untuk studio musik ini menggunakan warna netral seperti coklat kayu. Penggunaan material pada area ini banyak digunakan bahan akustik yang diperuntukan untuk menahan, memantulkan, dan menyerap suara yang berasal dari alat musik yang digunakan. Beberapa diantaranya yaitu material berbahan kayu, karpet untuk lantai, dan juga penggunaan glasswool pada dinding. Penggunaan finishing pada area ini menggunakan coating glossy untuk memudahkan proses pembersihan.




4.5.7 Pencahayaan

AREA	PENCAHAYAAN	
	BUATAN	ALAMI
GALLERY	 	
RESTAURANT	 	
STUDIO		

Gambar 4 22 Pencahayaan

(Sumber: Data Pribadi)

4.5.8 Penghawaan

AREA	PENGHAWAAN	
	BUATAN	ALAMI
GALLERY		
RESTAURANT		
STUDIO		

Gambar 4 23 Penghawaan

(Sumber: Data Pribadi)

4.6 Gambar Digital

4.6.1 Gallery



Gambar 4 24 Gallery Musica Entertainment

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 4 25 Gallery Musica Entertainment

(Sumber: Data Pribadi)

Pada area pertama di galeri, area ini merupakan sejarah awal bagaimana Musica Studio dibangun, mulai dari tahun pertama toko elektronik, sampai bisa menjadi label musik yang sangat populer seperti sekarang. Penempatan display banyak ditempel di area

dinding untuk memudahkan pengunjung dapat membaca sejarah dari Musica Studio. Penggunaan material dari setiap elemen interior pada area ini menggunakan konsep yang agak gelap untuk menampilkan kesan eksklusif. Pada bagian ceiling terdapat beberapa pencahayaan buatan yang digunakan yaitu *downlight* dan juga penggunaan *track lamp*. Pada bagian lantai menggunakan material SPC Flooring untuk memudahkan pembersihan. Selain itu, penggunaan SPC ini cocok digunakan untuk area yang sering dilewati pengunjung dikarenakan SPC memiliki lapisan tahan air dan tahan goresan, hal ini membuat SPC sangat cocok digunakan pada area galeri



Gambar 4 26 Gallery Musica Entertainment

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 4 27 Gallery Musica Entertainment

(Sumber: Data Pribadi)

Pada area selanjutnya merupakan tempat banyaknya musisi musisi yang lahir dari Musica Studio, mulai dari awal kelahiran Musica Studio yang hanya menjadi studio recording, sampai menjadi label industri musik saat ini. Penggunaan material di area ini masih sama dengan area sebelumnya yang menggunakan konsep monokrom, tetapi terdapat perbedaan pada pola lantai yang dibuat membentuk seperti fret gitar. Hal ini juga dapat membuat kesan seperti jalur atau arah jalan menuju tempat selanjutnya.



Gambar 4 28 Interactive Area Musica Entertainment

(Sumber: Data Pribadi)

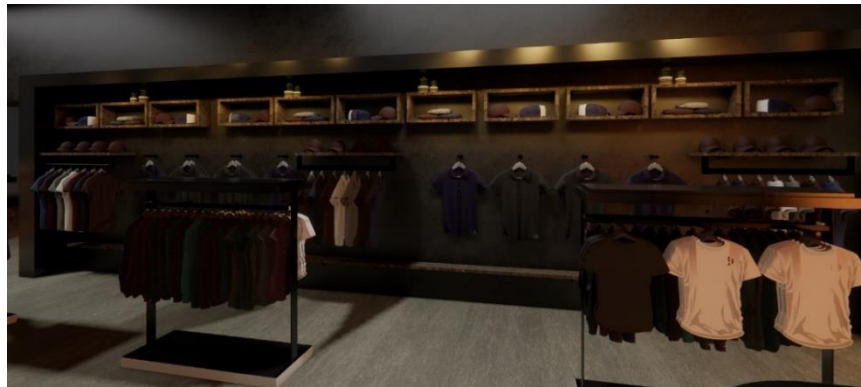
Pada area galeri yang terakhir, terdapat *void* pada area interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk membuat rak yang tinggi. Hal ini juga dapat menambah kesan luas pada area ini. Ruangan ini merupakan tempat dimana pengunjung bisa mendapatkan pengalaman langsung mendengarkan musik dari beberapa koleksi vinyl yang dimiliki oleh Musica Studio. Elemen interior pada ruang ini banyak menggunakan material kayu pada beberapa furniture. Kemudian untuk lantai menggunakan SPC Flooring yang dapat memberikan beberapa manfaat, seperti memudahkan untuk pembersihan, tahan air, dan mudah untuk dipasang. Selain SPC Flooring, pada area ini juga menggunakan Polyfloor Propan untuk memudahkan membuat pola lantai yang diinginkan.

4.6.2 Merchandise



Gambar 4 29 Merchandise Area Musica Entertainment

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 4 30 Merchandise Area Musica Entertainment

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 4 31 Merchandise Area Musica Entertainment

(Sumber: Data Pribadi)

Pada area selanjutnya yaitu terdapat area *merchandise*. Ruang ini menjual berbagai jenis aksesoris yang berkaitan dengan musik, seperti alat musik, vinyl record, dan juga berbagai pakaian yang memiliki gambar atau motif dari musisi musisi Musica Studio. Penggunaan material pada elemen interior di ruangan ini menggunakan konsep gelap, yaitu ceiling, tembok, dan lantai menggunakan warna warna yang cenderung agak gelap untuk menambah kesan eksklusif.

Material yang digunakan untuk beberapa furniture juga menggunakan bahan yang natural seperti plywood, hal ini karena material natural cocok digunakan di banyak konsep ruangan.

4.6.3 Sitting Area



Gambar 4 32 Sitting Area Musica Entertainment

(Sumber: Data Pribadi)

Selanjutnya, terdapat *sitting area* yang dapat digunakan oleh pengunjung untuk duduk santai sembari menunggu giliran untuk masuk ke dalam studio musik. Desain pada area ini tidak melupakan unsur-unsur dari musik, salah satunya pada area duduknya menyerap dari bentuk vinyl. Material yang digunakan untuk lantainya menggunakan polyfloor untuk memaksimalkan konsep dari bentuk vinyl itu sendiri. Pada area dindingnya juga terdapat vinyl sebagai pajangan. Pada area kanan dan kirinya menggunakan bentuk

organik dari irama musik itu sendiri.



Gambar 4 33 Sitting Area Musica Entertainment

(Sumber: Data Pribadi)

4.6.4 Musik Studio



Gambar 4 34 Musik Studio Musica Entertainment

(Sumber: Data Pribadi)

Area selanjutnya adalah musik studio. Studio ini disewakan per jam kepada pengunjung. Material yang digunakan pada ruangan ini menggunakan material. Pada area lantai menggunakan SPC motif kayu, sedangkan untuk *ceiling*nya menggunakan material WPC motif kayu. Pada area ceiling juga terdapat lampu yang berbentuk lingkaran yang diadaptasi dari bentuk vinyl.

4.6.5 Restaurant



Gambar 4 35 Restaurant Area Musica Entertainment

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 4 36 Restaurant Area Musica Entertainment

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 4 38 Restaurant Area Musica Entertainment

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 4 37 Restaurant Area Musica Entertainment

(Sumber: Data Pribadi)



Gambar 4 39 Restaurant Area Musica Entertainment

(Sumber: Data Pribadi)

Pada area restoran ini terbagi menjadi 2, pada area lantai baah untuk meja dengan 4-seating, sedangkan untuk area lantai atas dengan kapasitas per meja 2 seating. Bar pada tengah area restoran ini menjadi vocal point dengan bentuk setengah lingkaran dengan hiasan vinyl pada area dindingnya. Material dan warna yang digunakan dominan natural yaitu kayu berwarna gelap. Penggunaan kayu diimplementasikan pada elemen lantai dan ceiling, serta furniture yang digunakan antara lain meja *dining*, kursi *dining*, dan meja bar. Meja *dining* yang digunakan juga berbentuk lingkaran mengadaptasi dari bentuk vinyl.

4.6.6 Fine Dining



Gambar 4 40 Fine Dining Musica Entertainment

(Sumber: Data Pribadi)

Area ini memiliki *ambience* yang lebih eksklusif dan *private* pada setiap mejanya dengan kapasitas 2-seating per meja, menggunakan partisi/kisi-kisi dengan material kayu dengan finishing *glossy*.