

## PERANCANGAN INTERIOR STUDIO MUSIK *BLACKBOX* KULONPROGO

### *INTERIOR DESIGN OF BLACKBOX MUSIC STUDIO KULONPROGO*

Oleh : **Rendy Swastawan Seles**

Prodi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Email : [rendyss45@gmail.com](mailto:rendyss45@gmail.com)

#### **Abstrak**

Tujuan perancangan interior Studio Musik *Blackbox* untuk menyusun konsep perancangan serta memvisualisasikan konsep pada seluruh elemen interior. Perancangan dilakukan agar kondisi bangunan dalam perancangan sesuai dengan aspek fungsional, kenyamanan, dan estetika. Metode yang digunakan dalam proses desain perancangan interior Studio Musik *Blackbox* terdapat beberapa tahap, pertama yaitu tahap analisis mencakup menggali potensi permasalahan dilanjutkan mencari data-data dengan cara observasi untuk mendapatkan data fisik maupun data non fisik. Tahap kedua adalah tahap sintesis meliputi pembuatan dasar ide perancangan, pembuatan beberapa alternatif desain baik denah bangunan maupun perabot. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan pemilihan dari beberapa alternatif yang telah dibuat untuk divisualisasikan dan di implementasikan ke dalam desain. Pembuatan desain menggunakan beberapa aplikasi antara lain *AutoCAD 2009* digunakan untuk merancang denah bangunan 2 dimensi, *3DS Max 2011* untuk merancang perspektif ruangan, tahap *plotting* menggunakan *software Corel Draw X6* sedangkan *finishing* menggunakan *software Photoshop CS3*. Perancangan Studio Musik *Blackbox* didasarkan atas beberapa pertimbangan aspek meliputi aspek fungsional, kenyamanan, dan keindahan. Hal tersebut dilakukan dengan menempatkan beberapa area pada satu ruang yang sama sehingga mempermudah sirkulasi. Pengolahan akustik lantai menggunakan lantai ganda dengan menempatkan rongga udara dan terbagi menjadi 2 yaitu area penyerapan (*dead area*) dan area pemantulan (*live area*). Ruang dan perabot menerapkan bentuk kubistis serta mengaplikasikan warna merah dan hitam untuk memberikan citra dan *image* sesuai dengan nama *Blackbox*. Secara keseluruhan perancangan ini mempertimbangkan asas kesatuan atau keanekaragaman, tema, variasi, keseimbangan, dan keteraturan sehingga dapat memenuhi aspek keindahan.

Kata kunci : Perancangan, Studio Musik, Interior

#### **Abstract**

*The purpose of interior design at Blackbox Music Studio to draft the design and visualize concepts on all elements of interior. The design is done by the condition of the building in according with the functional aspects of design, comfort, and aesthetics. The method used in the design process of interior design Blackbox Music Studio, there are several stages, the first is the analysis stage include exploring the potential problems continued search for data with the observations to obtain data of physical and non-physical data. The second stage is the stage of synthesis includes the manufacture of the basic idea of th design, manufacture several alterative including plan of building design and furnishings. The last stage is the evaluation. At this stage, the selection of some of the alternative that have been created to be visualized and implemented into the design. Making design using multiple applications, among others AutoCAD 2009 is used to design two-dimentional bulding plans, 3DS Max 2011 is used to design of perspektif room. Ploting stage using software Corel Draw X6, while finishing using software Photoshop CS. Interior design Studio Music Blackbox based on several considerations include aspects of functional aspect, aspect comfort, and beauty aspect. This is done by placing a few areas on the same place, so that making it easier circulation. Management of acoustic flooring using double floor with air cavity and is divided into two of dead and live area. Room and furnishings apply a box shape, and apply the red and black colors to give the image and the corresponding to the name of Blackbox. Overal the design is to consider by design principle of the unity or diversity, themes, variety, balance, and order to find the beauty aspect.*

Keywords: Design, Studio Music, Interior

## PENDAHULUAN

Salah satu studio musik yang ada di Kulonprogo adalah Studio Musik *Blackbox*, mulai beroperasi pada 1 Oktober 2013 dan berlokasi di Desa Karangwuni, Kecamatan Wates, Kabupaten Kulonprogo. Fasilitas yang disediakan diantaranya studio 1 dan studio 2, ruang tunggu, kamar kecil, dan konter penjualan. Hanya saja tidak terdapat ruang operator yang dapat digunakan untuk rekaman.

Studio Musik *Blackbox* awalnya adalah rumah tinggal yang sebagian ruangnya diubah menjadi studio musik. Hal ini membuat ruang tidak cukup luas digunakan sebagai ruang studio dan ruang pendukung lainnya sehingga membuat penataan perabot tidak tertata dengan baik. Di sisi lain perabot yang digunakan kurang representatif dan tidak mempertimbangkan nilai estetika dan kenyamanan.

Sistem akustik yang digunakan pada dinding, dan plafon Studio Musik *Blackbox* telah menggunakan sistem rongga udara (*air space*), akan tetapi pada lantai tidak menggunakan sistem tersebut sehingga penggunaan akustik dalam ruang tersebut belum sepenuhnya maksimal. Pada dasarnya penggunaan sistem rongga udara lebih efektif meredam getaran suara sehingga dapat menekan kemungkinan kebocoran suara.

Interior Studio Musik *Blackbox* tidak memiliki karakter kuat yang ditonjolkan, maka dari itu perlu menerapkan sebuah yang disesuaikan dengan nama studio yaitu "*Blackbox*" yang berarti kotak hitam. Penerapan karakter tersebut pada interior studio dapat mewakili dan memberikan citra yang sesuai dengan nama studio.

Sebagian ruang bangunan Studio Musik *Blackbox* terancam akan dibongkar akibat adanya pelebaran Jalan Deandles Pantai Selatan. Pelebaran jalan dilakukan berkaitan dengan pembangunan Bandara Internasional di Kulonprogo. Pelebaran jalan mencapai 24 meter yang berdampak pada bangunan studio yang jaraknya kurang lebih 5 meter dari batas jalan tersebut. Untuk menyesuaikan dengan lebar jalan yang telah direncanakan, maka sebagian ruang studio harus dibongkar dan dibuat lebih menjauh dari jalan. Dengan demikian perancangan ulang

perlu dilakukan sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang ada agar tercipta interior ruang studio musik yang representatif.

## KAJIAN TEORI

### Fungsi Ruang

Ihsar (1995:8) mengemukakan bahwa pada umumnya fungsi ruang dapat dibagi ke dalam empat kelompok besar, yaitu ruang publik, ruang individu, ruang sirkulasi dan ruang servis. Ruang publik mempunyai syarat fisik meliputi (1) Mudah dicapai dan dimasuki; (2) Mudah keluar terutama ketika terjadi kebakaran atau bangunan ambruk; (3) Mudah mencapai ruang terbuka diluar bangunan; (4) Fleksibilitas ruang jika diperlukan untuk perancangan ruang yang sering diubah fungsinya.

### Gaya Desain Interior

Swasty (2016) mengemukakan terdapat 7 (tujuh) gaya dasar dalam desain interior diantaranya:

#### a. Gaya Klasik

Gaya ini adalah gaya yang elegan dan kaya detail, yang ditemukan baik dalam struktur furnitur, pencahayaan, dan sebagainya termasuk dalam motif.

#### b. Gaya Neo Klasik

Gaya ini merupakan tafsiran gaya klasik modern yang elegan, di mana rincian bentuk klasik ditemukan dalam pendekatan baru. Bentuk mempertahankan struktur bentuk-bentuk lama, atau beberapa elemen dari gaya furnitur yang dikombinasikan dengan unsur-unsur modern, menciptakan perpaduan antara lama dan baru. Bagian *finishing* berupa pendekatan baru, dengan dicat dan dipernis dengan berbagai warna yang beda dan inovatif.

#### c. Gaya Pedesaan (*Rustic/Country Style*)

Struktur gaya berupa detail kasar, elemen struktur furniture batang pohon, kayu, cabang, goni dan sebagainya. *Furniture* di-*finishing* dengan dicat atau kadang-kadang diberi sedikit patina, dengan warna-warna terang, warna putih, warna-warna pastel dan bentuk yang mengambil alih furnitur tradisional tetapi tidak terlalu banyak dekorasi.

d. Gaya Retro

Gaya ini adalah gaya 50-an, 60-an atau 70-an. Motif dengan bentuk geometris, garis, kotak-kotak atau ilustrasi gaya pop art. Dengan demikian gaya ini sering juga disebut gaya pop art.

e. Modern Minimalis

Gaya modern minimalis menggambarkan bentuk yang disederhanakan. Gaya ini memiliki bentuk akurasi ekstrim, tidak terlalu banyak motif atau detail lainnya, tanpa latar belakang yang berat. Penekanannya adalah pada kesederhanaan, dengan warna yang gelap atau cerah dan mencolok.

f. Gaya Kontemporer

Gaya modern Skandinavia dapat didefinisikan sebagai gaya kontemporer. Warna yang seimbang, hangat, nada cerah dan pastel dapat menjadi ciri khas dari gaya ini.

g. Hightech Style

Gaya *Hightech* adalah gaya modern yang inovatif, penekanan pada struktur furnitur di mana setiap detail dari kombinasi tidak acak dan merupakan bagian dari struktur. Finishing logam kasar, kaca, kain, plastik dan kayu dalam proporsi kecil merupakan karakteristik gaya ini.

### Studio Musik

Mediastika (2005:106) mengemukakan untuk memperlancar aktivitas dalam studio bangunan ini biasanya didukung beberapa ruang antara lain:

1. Ruang utama, yang meliputi ruang studio dan ruang operator.
2. Ruang pendukung, meliputi ruang administrasi, dapur kering (*pantry*), kamar mandi dan lain-lain.
3. Ruang servis, yang meliputi generator set, ruang alat dan lain-lain.

### Akustik Studio Musik

Untuk mengurangi getaran idealnya elemen interior studio baik dinding studio dirancang sebagai dinding ganda, lantai ganda dengan pembagian dead area dan live area dan plafon gantung. Untuk meningkatkan kemampuan peredaman getaran, Ketiga elemen tersebut dibuat rongga udara yang di dalamnya dapat diletakkan

*glass-wool*. Selanjutnya *finishing* dinding dilakukan dengan bahan lunak yang menyerap bunyi, seperti *acaustik tile*, *softboard* ataupun karpet yang ditempelkan pada dinding.

### Material Penyerap

Mediastika(2005:84) mengemukakan ada beberapa jenis *absorber* yang sengaja diciptakan untuk bekerja efektif pada frekuensi tertentu. Adapun jenis observer yang umum dijumpai adalah :

a. Material berpori

Penyerap yang terbuat dari material berpori bermanfaat untuk menyerap bunyi berfrekuensi di atas 100 Hz. Material berpori yang banyak digunakan adalah *soft-board*,selimut akustik, *acoustic tiles*.

b. Panel Penyerap

Panel penyerap terbuat dari lembaran-lembaran papan tipis yang mungkin saja tidak memiliki permukaan berpori. Panel semacam ini sangat cocok untuk penyerapan bunyi berfrekuensi rendah.

c. Rongga Penyerap (*Cavity Absorber*)

Penyerap semacam ini disebut juga *helmholtz resonator*, sesuai dengan nama penemunya. Rongga penyerap bermanfaat untuk menyerap bunyi pada frekuensi khusus yang telah diketahui sebelumnya.

### METODE PERANCANGAN

Menurut Francis D.K. Ching (1996 : 48), proses desain lebih sering berbentuk siklus dimana setiap tahapan merupakan serangkaian analisis, sintesis, dan evaluasi.



Gambar I : Proses Desain (Sumber : Ching, Francis. D. K. (1996:48))

## 1. Analisis

Analisis suatu permasalahan adalah memecah permasalahan tersebut menjadi beberapa bagian, memperjelas dan mencoba menerapkan nilai-nilai dari berbagai aspek pada permasalahan. Dalam tahap analisis terdapat beberapa hal yang perlu dilakukan.

### a. Potensi Masalah

Analisis permasalahan dapat dilakukan dengan cara memecah permasalahan menjadi beberapa bagian, memperjelas permasalahan, dan mencoba menerapkan nilai-nilai dari beberapa aspek pada permasalahan itu. Analisis juga melibatkan pengumpulan informasi-informasi yang relevan yang dapat membantu kita memahami sifat dari permasalahan tersebut.

### b. Pengumpulan data

Untuk mengumpulkan data diperlukan teknik ataupun cara pengumpulan data yaitu (1) Studi literatur, pengumpulan data melalui studi literatur bersumber dari buku, jurnal, dan sumber dari internet baik berupa *e-book*, blog, maupun *website*. Data ini bisa berupa gambar-gambar atau teori yang relevan; (2) Studi Lapangan, data yang bersumber dari studi lapangan berupa observasi secara langsung ke lokasi untuk mendapatkan data fisik maupun data non fisik.

### c. Kriteria Desain

Terdapat beberapa point penting yang perlu digali untuk membantu memahami dan memenuhi fungsi serta tujuan sebuah ruang interior perlu dilakukan analisis tentang kebutuhan para pemakai dan aktifitasnya dalam ruang diantaranya 1)Kebutuhan-kebutuhan pemakai; 2) Kebutuhan Aktivitas; 3) Kebutuhan perabot; 4) Analisis ruang; 5)Kebutuhan dimensional; 6)Kualitas yang diharapkan; 7)Hubunan yang diinginkan.

## 2. Sintesis

Tahap sintesis menuntut pemikiran rasional yang didasarkan atas pengetahuan dan pemahaman yang diperoleh melalui pengalaman dan riset. Pada tahap ini dapat dimulai dengan memilih bagian-bagian yang dapat digunakan sebagai ide-ide dasar yang kemudian diintegrasikan secara menyeluruh yang menghasilkan sebuah konsep perancangan.

## Evaluasi

Desain menuntut tinjauan yang kritis mengenai alternatif-alternatif dan pembobotan yang hati-hati dari kekuatan dan kelemahan tiap-tiap usulan sampai diperoleh kombinasi terbaik antara masalah dan solusi. Pada tahap ini ada beberapa hal yang dikerjakan yaitu: 1)tujuan akhir desain dan kriteria-kriteria; 2)Mengembangkan desain dan mempertajam desain; 3)Pemilihan beberapa alternatif desain sesuai dengan dasar ide perancangan; 4)Implementasi desain.

## DASAR IDE PERANCANGAN

Tema perancangan Interior Studio Musik *Blackbox* mengacu pada gaya modern minimalis. Gaya tersebut disesuaikan dengan keinginan klien yaitu agar membuat rancangan interior studio lebih modern dengan mengacu gaya minimalis. Disisi lain interior Studio Musik *Blackbox* tidak menunjukkan kesesuaian antara karakter bentuk pada nama *Blackbox* dengan interior ruang studio maupun perabot yang digunakan didalamnya.

Untuk memberikan kesesuaian antara interior dengan nama studio, perancangan ini mengambil karakter kubistis yang diambil dari nama *blackbox*. Karakter tersebut diterapkan pada seluruh elemen pembentuk ruang baik dinding, lantai dan plafon. Selain itu, bentuk tersebut juga diterapkan dalam perancangan perabot diantaranya meja dan kursi tunggu, meja *casier*, *stand* gitar, meja *mix controller* dan kursi studio.



Gambar: Logo Studio Musik *Blackbox*

Konsep warna yang digunakan adalah mengambil warna yang terdapat pada logo tersebut, yaitu warna merah dan warna hitam. Warna merah digunakan sebagai aksen dan sebagian warna hitam sebagai ciri khas dari "*Blackbox*". Dengan mengaplikasikan warna tersebut dan juga bentuk kubistis pada interiornya maka dapat memberikan *image* dan citra pada Studio Musik *Blackbox*.

## SASARAN PENCIPTAAN

Sasaran penciptaan interior Studio Musik *Blackbox* meliputi (1)Perancangan ulang denah bangunan studio; (2) Penambahan ruang operator; (3)Perancangan ulang perabot meliputi meja dan kursi tunggu, konter penjualan, kursi studio, meja *mix controller*, *stand gitar*; (4)Penyempurnaan akustik lantai ruang studio.

## PENCAHAYAAN

Pencahayaan perancangan Studio Musik *Blackbox* terbagi menjadi dua yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami diperoleh melalui sinar matahari melalui jendela kaca. Pencahayaan buatan diperoleh melalui lampu dengan jenis lampu neon.

Pencahayaan alami ditempatkan pada ruang tunggu dan toko serta ruang operator. Khusus pada ruang studio menggunakan pencahayaan buatan yang diperoleh menggunakan lampu, sedangkan pada ruang operator dapat menggunakan pencahayaan buatan dan pencahayaan alami dengan adanya jendela.

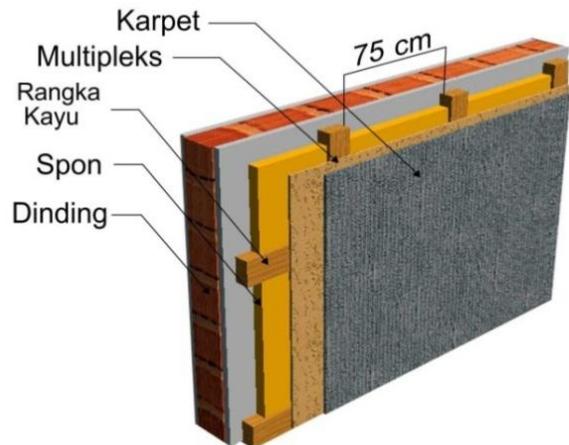
## PENGHAWAAN

Penghawaan merupakan proses penyediaan udara segar ke dalam ruangan dan pengeluaran udara kotor dari suatu ruangan tertutup, baik alamiah maupun mekanis. Secara keseluruhan baik area ruang tunggu dan administrasi, ruang studio, dan ruang operator menggunakan penghawaan mekanis dengan menggunakan pendingin *air conditioer /AC*.

## AKUSTIK

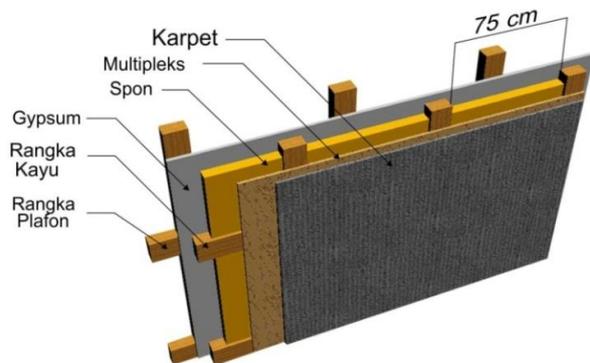
Pengelolaan akustik paling penting terdapat pada ruang studio. Benda- benda yang dapat digunakan diantaranya kayu, *glasswool*, *multipleks* atau gipsium, busa telur dan karpet. Benda-benda tersebut disusun sedemikian rupa agar dapat menekan kebisingan atau kebocoran suara dari dalam studio. Akan tetapi kebocoran suara paling vital terdapat pada pintu studio, sehingga untuk mengatasi hal tersebut dibuat pintu ganda dan diantara kedua pintu tersebut terdapat ruangan kecil yang memisahkan kedua pintu. Apabila terdapat jendela kaca antara

ruang studio dan ruang operator maka agar getaran suara tidak bocor keluar diatasi dengan menggunakan model kaca ganda.



Gambar: Akustik Dinding

Akustik yang digunakan pada dinding Studio Musik *Blackbox* sudah menggunakan dinding ganda dengan menerapkan rongga udara (*air space*) dan terdapat busa tebal di dalam rongga tersebut. Sistem rongga udara lebih efektif meredam getaran suara dari dalam maupun dari luar, sehingga menambah nilai insulasi pada ruang.

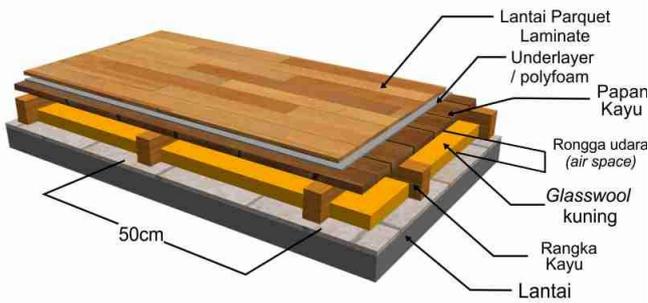


Gambar: Akustik Plafon

Susunan akustik tersebut sama persis dengan susunan yang ada pada dinding yang menggunakan sistem rongga udara dengan penempatan busa di dalam rongga.

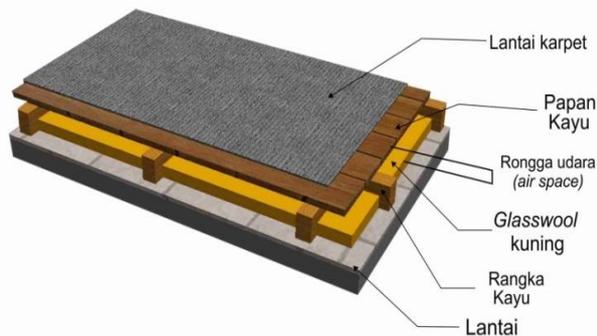
Akustik dinding dan plafon Studio Musik *Blackbox* Sudah menerapkan sistem rongga udara, akan tetapi yang perlu diperbaiki adalah akustik lantai yang belum menerapkan sistem tersebut. Pada perancangan ini akustik lantai ruang studio dibagi menjadi 2 yaitu *dead area* dan *live area*. *Live area* merupakan area yang

memantulkan suara sedangkan *dead area* merupakan area yang menyerap suara.



Gambar: Akustik Lantai (*Live Area*)

Pemantulan suara justru dibutuhkan pada beberapa alat musik berdawai seperti gitar, dan biola. Sehingga lapisan terluar *live area* terbuat dari lantai *parquet laminate*. Lantai *parquet* dipilih karena selain dapat memantulkan suara juga penggunaan *parquet* terkesan lebih modern. Agar lapisan *parquet* lebih tahan lama maka pada bagian bawah terdapat pelapis *polyfoam* dengan tujuan menghalangi kadar air atau kelembaban dari tanah yang dapat mempengaruhi kualitas dari lantai *parquet* itu sendiri agar lebih awet dan tahan lama.

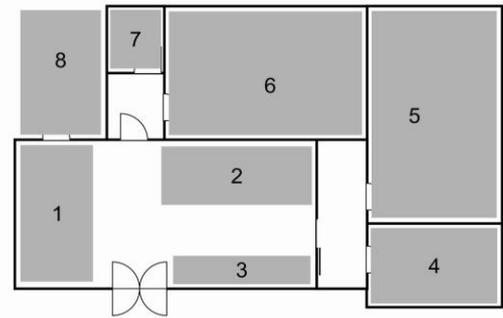


Gambar: Akustik lantai (*Dead Area*)

Lantai studio dengan bagian *dead area* mempunyai susunan yang hampir sama, hanya saja berbeda pada lapisan terluar yang digunakan. Lapisan *dead area* bertujuan untuk meredam getaran suara sehingga lapisan terluar yang digunakan yaitu dari karpet tebal. Lantai *Dead area* dan *live area* sama-sama menggunakan lapisan rongga udara (*air space*) agar lebih efektif dalam meredam getaran suara dibandingkan dengan yang tidak menerapkan sistem rongga udara

## HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

### Zoning

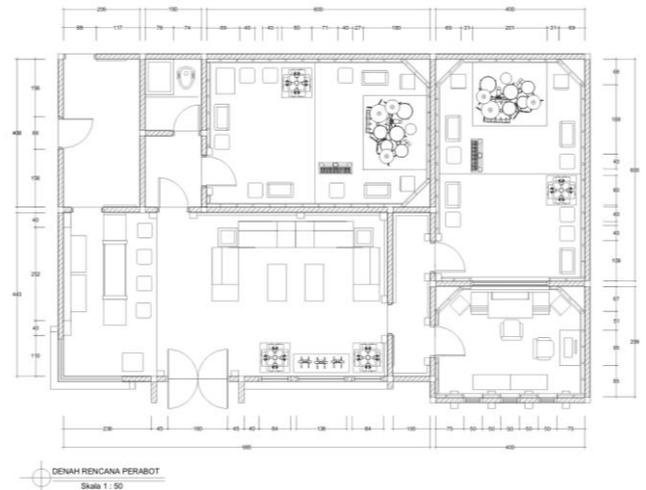


- Keterangan :
- |                            |             |
|----------------------------|-------------|
| 1. Area Administrasi       | 6. Studio 2 |
| 2. Ruang tunggu            | 7. Wc       |
| 3. Area Display Alat Musik | 8. Gudang   |
| 4. Ruang Operator          |             |
| 5. Studio 1                |             |

Gambar: *Zoning*

Terdapat 9 (sembilan) pembagian *zoning* / pendaerahan. Ruang utama meliputi ruang ruang studio 1, studio 2 dan ruang operator. Ruang pendukung meliputi ruang tunggu, ruang administrasi, ruang antara dan wc. Ruang servis yaitu lemari penyimpanan alat atau gudang.

### Denah Perancangan



Gambar : Denah Perancangan

Denah dalam perancangan tetap menyesuaikan denah awal, hanya terdapat sedikit perubahan karena mengambil area tempat tinggal yang dialihfungsikan menjadi ruang studio. Sebagai contoh adalah ruang administrasi dan ruang tunggu pada awalnya merupakan ruang keluarga. Selain itu studio 1 dan ruang operator ditempatkan di area dimana awalnya merupakan studio 1 dan dapur. Studio 2 hasil rancangan ditempatkan pada ruang yang awalnya merupakan

ruang kamar. Secara keseluruhan denah rancangan tersebut hanya diperluas, dan telah diperkirakan dengan lebar dan luas tanah yang ada.

## PERSPEKTIF RUANGAN

### 1. Area Konter Pennjualan



Gambar: Area Konter Pennjualan

Perabot yang digunakan diantaranya lemari pendingin, kursi pengunjung, kursi operator studio, *whiteboard* untuk menulis jadwal sewa studio. Logo Studio Musik *Blackbox* ditempatkan pada bagian belakang agar dapat terlihat menyeluruh dari area ruang tunggu dan dapat menambah nilai keindahan. Penempatan jendela pada sudut ruang yang lebar juga memberikan cahaya secara maksimal untuk menerangi area ini pada siang hari.

### 2. Perspektif Ruang Tunggu



Gambar: Perspektif Ruang Tunggu

Area tunggu berada pada satu ruang dimana terdapat area konter penjualan dan area stand gitar. Kapasitas kursi tunggu dapat digunakan sekitar 16 orang. Pemilihan kursi sofa dapat memberikan kenyamanan lebih, saat pengunjung sedang menunggu dalam jangka yang cukup lama

sekalipun. Selain itu untuk menambah nilai keindahan ditambahkan elemen pendukung lain diantaranya tempat penempelan poster.

### 3. Perspektif Ruang Studio 1



Gambar: Perspektif Ruang Studio 1

Studio 1 dapat digunakan untuk keperluan latihan dan proses rekaman lagu. Pada perancangan ini bagian lantai terdapat 2 area yaitu *live area* dan *dead area*. *Live area* adalah area lantai yang memungkinkan terjadinya pemantulan suara agar memberikan *detail* pada alat musik khususnya alat musik berdawai. *Dead area* adalah bagian lantai yang mampu menyerap bunyi. Area ini menggunakan lapisan terluar berupa karpet tebal. Peralatan musik yang ideal dimainkan pada ruangan ini adalah drum, bass, dan gendang.

### 4. Perspektif Dead Area Studio



Gambar: Perspektif Studio 2

Gambar diatas merupakan hasil rendering studio 2. Drum merupakan alat yang ideal dimainkan di areai ini, sedangkan *keyboard* atau piano diletakan dekat dengan batas kedua area. Secara umum gaya studio 1 dan 2 hampir sama. Pebedaannya terletak pada fungsi dan

susunan beberapa elemen dinding seperti penempatan tempat telur, dan terdapat kayu dengan dominasi susunan vertikal yang mengelilingi ruang. Dari segi fungsional Studio 2 hanya dapat digunakan untuk keperluan latihan dan tidak dapat digunakan untuk proses rekaman.

## 5. Perspektif Ruang Operator



Gambar : Perspektif Ruang Operator

Ruang operator berukuran 2,5x4 meter, sehingga sistem akustik diperlukan agar tidak menimbulkan pemantulan secara langsung kepada operator yang dapat mengakibatkan penilaian kualitas suara menjadi kurang tepat. Apabila ruang operator cukup luas maka dapat didesain sedemikian rupa agar tidak menyebabkan terjadinya pemantulan secara langsung kepada operator. Penggunaan kaca pada ruang ini menggunakan model kaca ganda agar mengurangi kebocoran suara.

## 6. Area Stand Gitar



Gambar: Area Stand Gitar

Pada Area ini terdapat 2 buah stand yang di sediakan, masing-masing stand berkapasitas 4 gitar. *Stand* dapat diputar untuk mempermudah pembeli yang ingin memilih atau sekedar melihatnya. Penempatan stand diletakkan di dekat

jendela dan berhadapan dengan area tunggu agar mudah terlihat, selain itu penggunaan *stand* tersebut dapat menambah nilai keindahan dan kerapian pada ruang. Fasilitas lain pada area ini adalah 1 TV LED untuk mengisi aktivitas di area tunggu.

## ANALISIS KEINDAHAN / ESTETIKA

Analisis keindahan dilakukan sebagai upaya untuk mengetahui perancangan Studio Musik *Blackbox* Kulonprogo telah memenuhi aspek keindahan.

### 1. Asas kesatuan utuh (*The Principle of Organic Unity*) atau Keanekaragaman (*Unity of Variety*)

Perancangan Studio Musik *Blackbox* dilakukan agar interior studio mempunyai karakter yang sama dengan nama studio, sehingga mempunyai hubungan timbal balik antar keduanya. Penggunaan bentuk kubistis, warna merah dan hitam yang diterapkan pada keseluruhan ruang dengan pengelolaan bentuk yang berbeda pada setiap ruang dan perabot dapat memberikan citra studio serta menambah keanekaragaman dalam perancangan tersebut.

### 2. Asas tema (*The Principle of Theme*)

Perancangan Studio Musik *Blackbox* menggunakan bentuk kubistis yang didominasi warna merah dan hitam. Bentuk dan warna tersebut diaplikasikan di setiap ruang dan perabot

### 3. Asas Keseimbangan (*The Principle of Balance*)

Asas keseimbangan dalam perancangan ini diperoleh dengan menggunakan warna merah sebagai aksent yang diterapkan pada keseluruhan ruang baik ruang studio, ruang operator, dan ruang lobi. Selain itu penggunaan bentuk-bentuk *box* diterapkan pada seluruh elemen ruang baik dinding lantai dan plafon sehingga keseluruhan ruang dalam perancangan mempunyai karakter bentuk dan warna yang sama.

### 4. Asas Variasi Menurut Tema (*The Principle of Thematic Variation*)

Pengelolaan ruang hasil perancangan studio dibuat berbeda antar ruang satu dengan yang lain.

Pengelolaan dinding studio 1 dan 2 dibuat berbeda, begitu juga dengan pengelolaan ruang lobi / ruang depan terdapat variasi yang berbeda dengan menggunakan tema yang sama.

### 5. Asas Perkembangan (*The Principle of Evolution*)

Perancangan Interior Studio Musik *Blackbox* menggunakan beberapa alternatif perabot. Penggunaan beberapa alternatif dimaksudkan untuk menggali desain lebih dalam dengan bentuk yang dapat dikembangkan menjadi lebih baik dan lebih sesuai dengan kebutuhan perancangan.

### 6. Asas Keteraturan (*The Principle of Hierarchy*)

Bentuk kubistis merupakan bentuk yang mempunyai sifat teratur. Dalam hal ini bentuk tersebut membuat pengelolaan ruang dan perabot menjadi lebih rapi. Seperti halnya pengelolaan dinding pada ruang studio 1 dan 2, dan dinding area tunggu serta perabot-perabot yang didesain menggunakan bentuk kubistis sehingga tampak lebih teratur dan dapat menyesuaikan dengan bentuk ruang.

## KESIMPULAN

1. Perancangan Studio Musik *Blackbox* didasarkan atas beberapa aspek meliputi fungsional, kenyamanan, dan keindahan. Aspek fungsional dilakukan dengan menambah beberapa fasilitas yang belum tersedia seperti penambahan ruang operator. Aspek kenyamanan dilakukan dengan mengadakan perabot yang representatif dan penambahan beberapa fasilitas pendukung untuk memfasilitasi pengunjung di setiap area. Sedangkan aspek keindahan dilakukan dengan melakukan penataan ruang dan perabot dengan menerapkan karakter box untuk memperjelas citra studio.
2. Konsep perancangan Studio Musik *Blackbox* mengambil karakter bentuk dari nama *Blackbox* (Kotak hitam) yang diterapkan dengan menggunakan gaya modern minimalis. Bentuk kotak atau *box* diaplikasikan di setiap elemen ruang dan

perabot. Karakter tersebut digunakan untuk memperjelas citra studio agar sesuai dengan karakter namanya. Sedangkan konsep warna diambil dari logo studio, yaitu warna merah digunakan sebagai aksen dan warna hitam sebagai ciri khas *Blackbox*.

3. Pembagian wilayah atau zoning studio Musik *Blackbox* dibuat sesederhana mungkin agar mempermudah sirkulasi pengunjung maupun pengelola. Pengelolaan zoning dilakukan dengan menempatkan beberapa area pada satu ruang yang sama diantaranya area tunggu, area *stand* gitar, dan area konter penjualan. Sedangkan ruang studio dan operator tidak memungkinkan apabila dibuat dalam satu ruang yang sama oleh karena itu akses pintu masuk dibuat sedekat mungkin dengan area tunggu sehingga dapat mempermudah jalannya sirkulasi pengunjung.
4. Perancangan ulang Studio Musik *Blackbox* dilakukan dengan mengubah denah secara menyeluruh sebagai upaya untuk memberikan solusi adanya dampak pelebaran Jalan Deandles Pantai Selatan. Perancangan ini menggunakan area tempat tinggal yang dialihfungsikan sebagai studio musik dengan sedikit merubah denah awal, sedangkan ruang tunggu, ruang studio 1 dan ruang administrasi tidak digunakan dan dilakukan pembongkaran sehingga pemetaan studio lebih menjauh beberapa meter dari jalan.
5. Akustik dinding dan plafon Studio Musik *Blackbox* cukup baik menggunakan dinding ganda dan plafon gantung yang terdapat rongga udara. Berbeda dengan akustik lantai yang awalnya berupa lapisan karpet, didesain ulang menjadi lantai ganda dengan rongga udara sehingga dapat meminimalisir kebocoran suara. Area lantai dirancang menjadi 2 area yaitu *dead area* dan *live area* yang difungsikan untuk kebutuhan pemantulan dan penyerapan yang dapat memaksimalkan kualitas suara alat musik.
6. Perancangan Studio Musik *Blackbox* telah mempertimbangkan aspek keindahan diantaranya asas kesatuan atau keanekaragaman, asas tema, asas variasi, asas keseimbangan, dan asas keteraturan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Medaistika, C.E. 2005. *Akustika Bangunan: Prinsip-Prinsip dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Gramedia
- Ching, Francis. D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga
- Rustam Hakim dan Hadi Utomo. 2003. *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap Prinsip – Unsur dan Aplikasi Desain*. Jakarta: Bumi Aksara
- Swasty, Wirania. 2016. *Tujuh Gaya Dasar Dalam Desain Interior*. 2012. Diakses Dari <http://wallpaperbagus.co.id/article/view/33-tujuh-gaya-dasar-dalam-desain-interior-desain>. Pada Tanggal 28 September 2016, Pukul 08.22 WIB.