

ARTIKEL ILMIAH

STRATA 1 (S1)

**DESAIN INTERIOR AMPS STUDIO AND ENTERTAINMENT CENTRE
Jln. Mahendradatta, Denpasar – Bali**



OLEH

A. A. MD. WIRA SATRIA

2010 05 017

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR**

2015

DESAIN INTERIOR AMPS STUDIO AND ENTERTAINMENT CENTRE

Jln. Mahendradatta, Denpasar – Bali

A. A. MD. WIRA SATRIA

2010.05.017

DESAIN INTERIOR

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

email: agunkwira_satria@yahoo.com

ABSTRAK

Di Bali studio musik mulai banyak bermunculan seiring dengan antusias masyarakat terhadap musik makin meningkat dari tahun-ketahun. Perkembangan musik yang sangat pesat mendorong beberapa musisi membuat suatu wadah yang bisa menampung dan menyalurkan hobi dalam bermain musik dengan mendirikan studio musik.

AMPS Studio And Entertainment Centre merupakan salah satu studio musik di Denpasar yang menawarkan jasa penyewaan studio musik, selain itu perkembangan kebutuhan aktivitas menuntut adanya ruang - ruang baru seperti: *studio rekaman* yang dipergunakan untuk *recording* , studio musik untuk aktivitas bermain musik, *ruang alat* dipergunakan untuk menyimpan alat, *ruang karyawan* dipergunakan untuk tempat istirahat oleh para pegawai, panggung pertunjukan digunakan untuk pertunjukan musik, area *lobby* digunakan untuk area tunggu , musik store yang menjual aksesoris maupun alat musik, bar dan cafe untuk aktivitas memesan makanan dan minuman . Selain kebutuhan akan ruang, *AMPS Studio And Entertainment Centre* harus ditunjang dengan konsep interior yang baik.

Untuk mengangkat nilai kearifan lokal daerah, dalam perancangan desain interior *AMPS Studio And Entertainment Centre* mengangkat konsep *Jublag*. *Jublag* merupakan alat musik tradisional bali yang terdapat dalam barungan gambelan khususnya *Semara Pegulingan* yang merupakan gambelan khas Kota Denpasar. Konsep ini menerapkan bentuk dinamis dan memiliki estetika tersendiri sehingga dapat mengayomi tuntutan kebutuhan civitas agar dapat digunakan dan dinikmati secara maksimal.

Kata kunci: Studio, Musik, Jublag, Entertainment Centre.

INTERIOR DESIGN AMPS STUDIO AND ENTERTAINMENT CENTRE

Jln. Mahendradatta, Denpasar – Bali

A. A. MD. WIRA SATRIA

2010.05.017

DESAIN INTERIOR

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

email: agunkwira_satria@yahoo.com

ABSTRACT

In Bali music studio have many growing with comuity respond with music that grew upvery task some many canmake some place that contain and explore the hobby in play music with established a music studio.

AMPS Studio And Entertainment Centre is one music studio in Denpasar that was bergain service for rent music studio beside it the growing needed activity that was announcement a new space as *studio record* that was used for *recording*. *Music studio* for activities for playing music, *room instrument* that use to keep the instrument, room staff use a place to takea rest by the staff, *stage performance* use to music orchestra, lobby area use to waiting area, music store where as sale drink. Beside it needed room, *AMPS Studio And Entertainment Centre* must convered with interior concept.

To take a value of local genius, in plane a interior design *AMPS Studio And Entertainment Centre* faker *jublrag* concept. *Jublrag* as a traditional music Balinese instrument. It was contain with *barungan gamelan*, especialy *semare pegulingan* that was *gamelan* is special for Denpasar city. This concept is increase a dynamic from and have self esthetic. That was can organized needed civitas it was maximal.

Key Word: Studio, Music, Jublag, Entertainment, Centre

1. PENDAHULUAN

Hiburan pada dasarnya merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia itu sendiri. Hiburan merupakan salah satu cara manusia untuk melupakan segala masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari – hari. Banyak terdapat jenis hiburan yang bisa dinikmati oleh manusia, salah satunya adalah musik. Musik sangat digemari dari berbagai kalangan mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa,

melalui musik orang dapat mengekspresikan apa yang dirasakan dan menuangkannya dalam bentuk alunan nada.

Mengekspresikan sesuatu lewat musik khususnya di Bali saat ini sangat berkembang, ditandai dengan semakin banyaknya orang Bali yang berminat bermain musik baik dalam bidang tarik suara, bermain piano, bermain drum, atau pun gitar dan bass. Perkembangan ini terlihat dengan banyaknya acara di televisi lokal, dan radio lokal yang menampilkan bakat-bakat dalam bermain musik baik dari kalangan anak-anak maupun remaja seperti *Bintang Radio dan Televisi, Band Indie* (Chord, 2012).

Perkembangan musik yang sangat pesat mendorong beberapa musisi membuat suatu wadah yang bisa menampung dan menyalurkan hobi dalam bermain musik dengan mendirikan studio musik. Salah satu studio musik yang didirikan di wilayah Denpasar adalah *AMPS Studio* yang beralamat di Jalan Mahendradatta, Gang Pura banyu Kuning Denpasar . *AMPS Studio* melayani jasa penyewaan studio untuk bermain musik dengan tiga ruang studio yang memiliki kelas berbeda, yaitu *Standart Studio* yang diperuntukan untuk pemula, *Pro Studio* diperuntukan untuk profesional, dan *Vip Studio* diperuntukan untuk profesional dengan ruangan yg lebih luas. Kehadiran *AMPS Studio* belum mampu mengayomi aktivitas konsumen yang semakin kompleks. Perkembangan kebutuhan menuntut adanya ruang - ruang baru seperti: *Studio Rekaman* yang dipergunakan untuk *recording* , Studio Musik untuk aktivitas bermain musik, *Ruang Alat* dipergunakan untuk menyimpan alat, *Rest Area* dipergunakan untuk istirahat oleh para pegawai, *Stage Corner* yang digunakan untuk pertunjukan musik, *Area Lounge* digunakan untuk are menunggu , Musik Store yang menjual aksesoris maupun alat musik, Bar dan Cafe untuk aktivitas memesan makanan dan minuman . Idealnya studio musik ada dua jenis yaitu studio musik biasa yang hanya digunakan sebagai tempat untuk bermain musik oleh band, dan ada studio rekaman yang digunakan untuk recording oleh band.

Kondisi Desain Interior *AMPS Studio* yang tidak memiliki konsep yang jelas menyebabkan pada tahun 2013 terjadi penurunan jumlah konsumen yang datang ke studio ini. Untuk mengangkat nilai kearifan lokal daerah, oleh sebab itu penulis dalam perancangan desain interior *AMPS Studio And Entertainment Centre*

mengangkat konsep *Jublag*. *Jublag* merupakan alat musik tradisional bali yang terdapat dalam barungan gambelan khususnya *Semara Pegulingan* yang merupakan gambelan khas Kota Denpasar, berikut beberapa daerah di Denpasar yang memiliki gamelan semara pegulingan meliputi: Br.Pitik, Br. Pemeregan, Br. Tin Siat, Br. Gereneng, Br. Benoh. *Jublag* merupakan Instrumen melodis yang berperan penting dalam barungan gambelan yang menciptakan harmonisasi.

2. METODE

2.1 Metode Pengumpulan Data

a. Kajian Kepustakaan

Kajian kepustakaan merupakan pengumpulan data yang memanfaatkan buku atau literatur sebagai bahan referensi untuk memperoleh kesimpulan-kesimpulan atau pendapat para ahli dengan mendapatkan kesimpulan tersebut sebagai metode tersendiri. (*Metodologi Penelitian, 2006*).

Menunjang terciptanya sebuah desain Interior AMPS Studio And Entertainment Centre, maka penulis mencari data-data literatur yang berkaitan dengan *Studio, Hiburan* serta konsep yang diambil dari berbagai buku-buku dan media lainnya. Seperti: buku Human Dimension, Data Arsitek dan lain – lain.

b. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. (*Syaodin, 2006:220*).

Dalam proses ini pengumpulan data dimulai dari mengamati obyek langsung ke lokasi studi kasus dan mencatat secara sistematis hal-hal yang berhubungan dengan kondisi fisik bangunan seperti : dimensi, bahan elemen, dan lain - lain. Dalam metode observasi, penulis juga mengamati desain *AMPS Studio And Entertainment Centre* yang sudah ada kemudian di analisa. Sehingga analisa dapat dijadikan acuan dalam melahirkan desain yang baru.

c. Wawancara

Wawancara merupakan suatu pertemuan dua orang untuk bertukar informasi melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. (*Esterberg, 2002*).

Wawancara tersebut dilakukan dengan Pemilik Studio AMPS, yaitu *Mr.Arnaund*. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai sistem operasional studio dan berbagai tuntutan baru dari pelanggan.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data yang diperoleh bukan dari orang sebagai narasumber, tetapi memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dari dokumen yang ada pada informan dalam bentuk tulisan, gambar atau foto, karya seni dan karya pikir. (*Satori, 2009:148*).

Dokumentasi pada studi ini berupa foto kasus dan foto parameter yang diperoleh dari buku atau media lainnya . Obyek foto berupa unsur-unsur pembentuk ruang, yang nantinya digunakan sebagai acuan dalam perancangan interior AMPS Studio and Entertainment Centre.

2.2 Metode Desain

a. Metode Kotak Hitam (*Black-Box Method*)

Metode desain yang digunakan dalam menganalisa masalah yaitu Metode *Glass-Box*. *Glass box* yaitu metode dengan mencari data-data yang telah diidentifikasi sesuai klasifikasi obyek yang terkait dengan data-data literatur maupun fakta, serta parameter yang secara keseluruhan, selanjutnya dianalisis secara sistematis menjadi dasar proses desain secara emosional maupun rasional, sebagai langkah-langkah menentukan ide gagasan, maupun tolak ukur yang akhirnya dapat menjadi dasar dan bahan analisis untuk menentukan solusi sehingga terwujud gagasan pengembangan desain melalui perancangan desain dan gambar proyek(Agus Sachari, 2008).

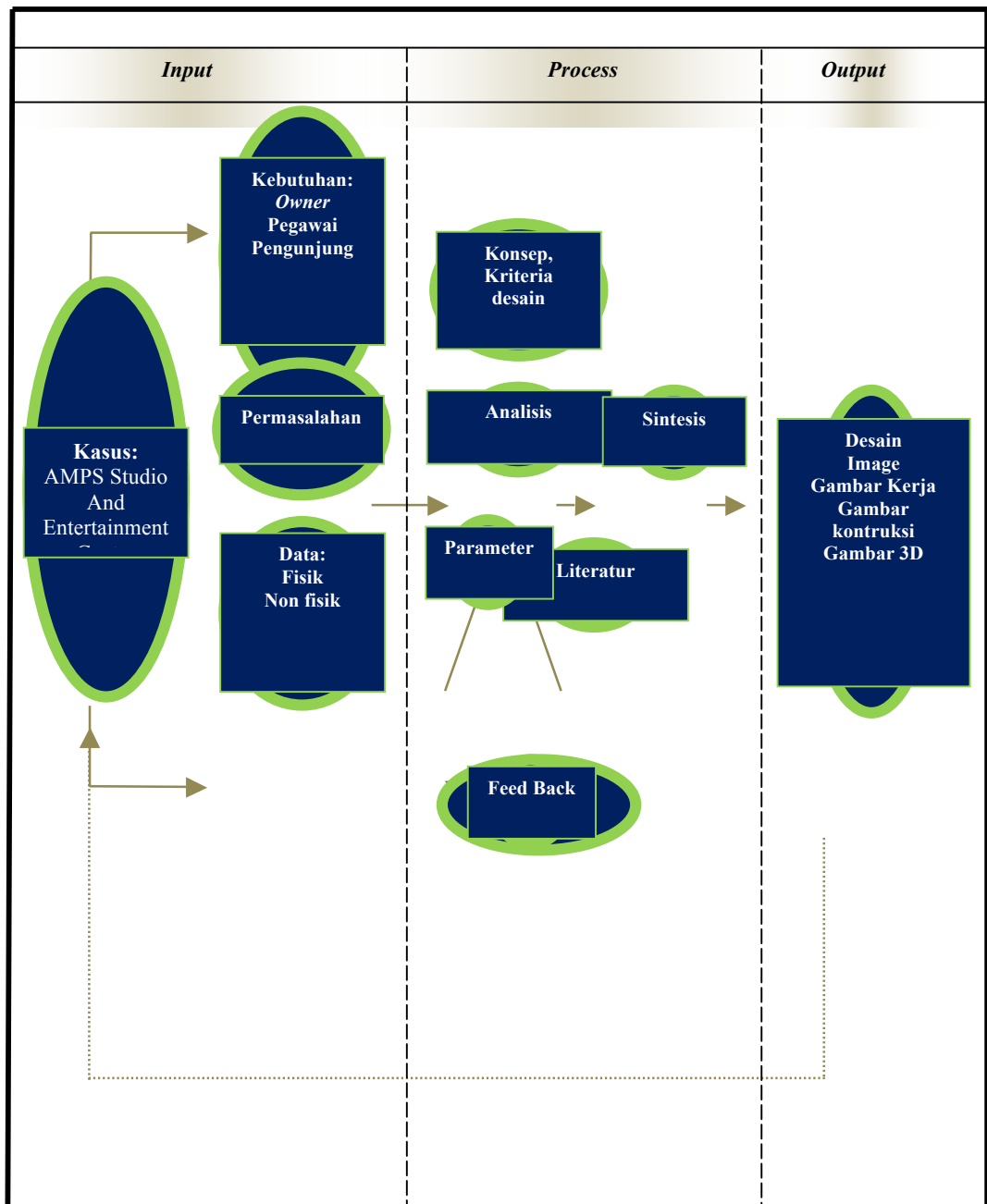
b. Metode Kotak Kaca (*Glass-Box Method*)

Sedangkan metode *black box* mencari seluruh sumber data yang dilatarbelakangi oleh emosi maupun imajinasi yang berdasarkan proses pertukaran pikiran/pengalaman (*Brain Storming*) atau apresiasi terhadap data-data yang bersifat fisik maupun nonfisik. Proses pengumpulan data ini didapatkan melalui

wawancara langsung pada pihak *owner* atau karyawan dari *AMPS Music and Entertainment Centre*. Dalam hal ini metode ini masih harus diidentifikasi untuk menemukan permasalahan, yang juga terkait dengan tolak ukur. Akhirnya kedua metode tersebut digabung sebagai dasar-dasar penganalisaan solusi maupun menentukan perancangan desain yang sesuai (Agus Sachari, 2008).

Proses Desain

Studio And Entertainmet Centre dapat dilihat pada bagan berikut :



Gambar 1 Bagan Proses Desain
Sumber: Data Mahasiswa

3. Pembahasan

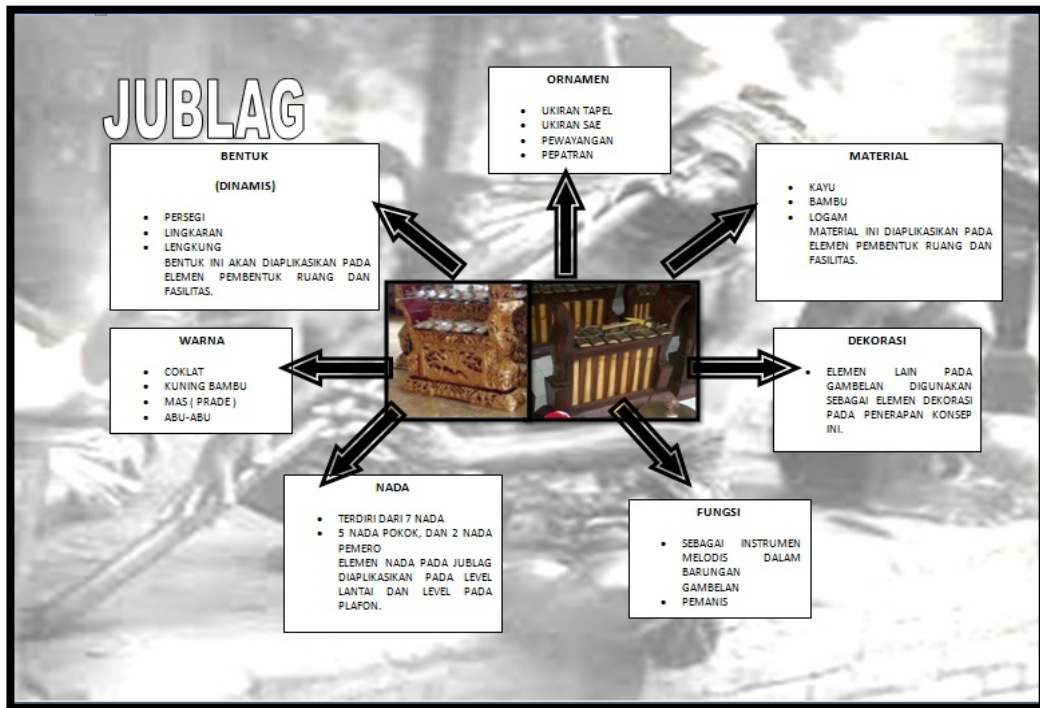
3.1 Konsep

a. Latar Belakang Konsep

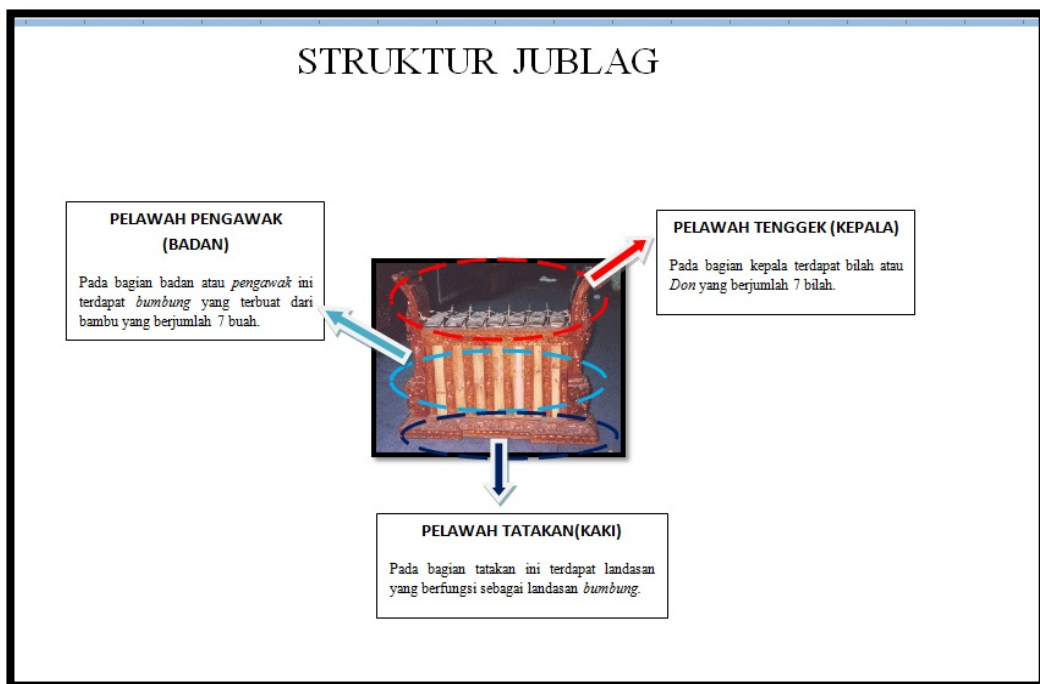
Konsep sebuah desain adalah suatu jalan yang harus dilalui dalam urutan perencanaan. Konsep juga berfungsi untuk menghasilkan ekspresi dalam wujud perencanaan (Suparto, 1979: 5). Dengan latar belakang adanya peraturan pemerintah daerah yang sedang menggalakan untuk mengangkat nilai kearifan lokal daerah, oleh sebab itu penulis dalam perancangan desain interior *AMPS Studio And Entertainmen Centre* mengangkat konsep *Jublag*. *Jublag* merupakan alat musik yang terdapat dalam barungan gambelan khususnya Semare Pegulingan yang merupakan Gambelan khas Kota Denpasar, *Jublag* merupakan Instrumen melodis yang berperan penting dalam barungan gambelan yang menciptakan harmonisasi. Dalam konsep " *Jublag* ini " sirkulasi dan layout yang sederhana membuat konsep urban memiliki estetika tersendiri. Selain sederhana *Jublag* juga menggabungkan material alam dan *modern* dengan bentuk – bentuk di namis dan sesuai dengan tuntutan kebutuhan aktivitas dan civitas dalam menunjang kebutuhan konsumen agar dapat digunakan dan dinikmati secara maksimal.

b. Konsep Desain

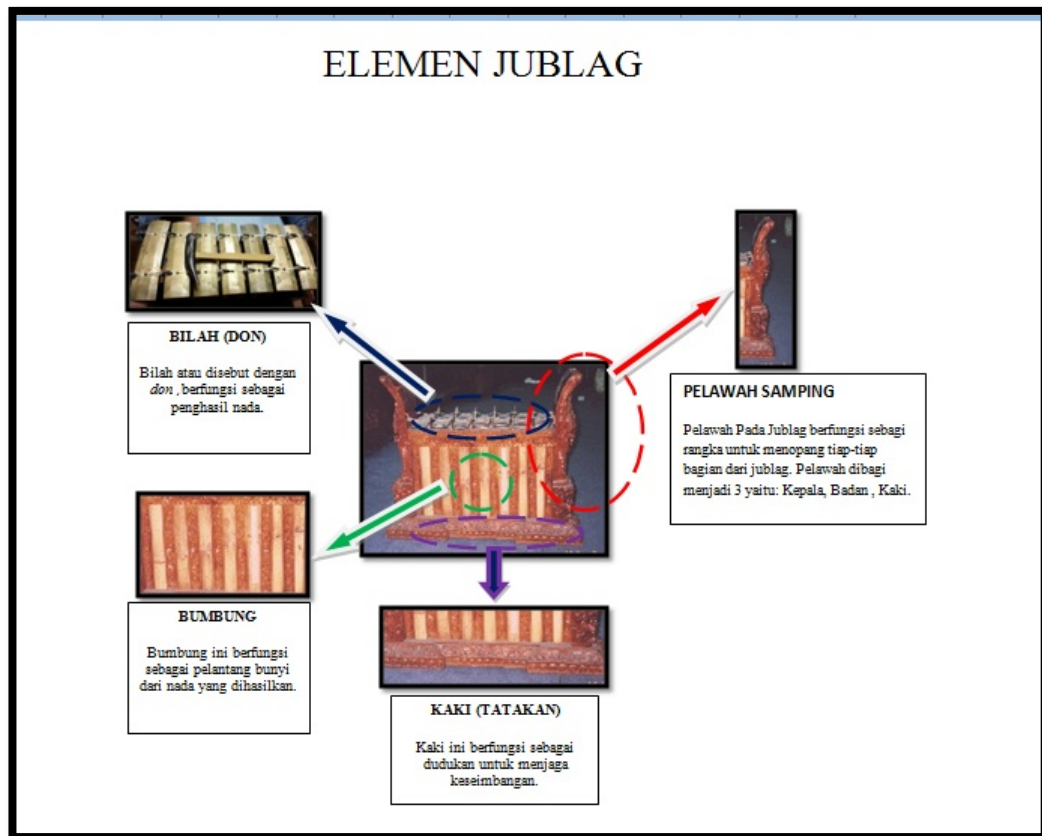
Jublag merupakan alat musik yang terdapat dalam barungan gambelan khususnya Semare Pegulingan yang merupakan gambelan khas Kota Denpasar, *Jublag* merupakan Instrumen melodis yang berperan penting dalam barungan gambelan yang menciptakan harmonisasi. Konsep *jublag* menawarkan segalanya, dan tidak ada aturan ataupun lagam yang membatasi. Konsep *jublag* adalah salah satu konsep yang sangat cocok dalam desain interior studio karena *jublag* merupakan instrumen dalam musik tradisional yaitu gamelan bali. Dalam konsep ini unsur unsur modern akan di padukan dengan unsur tradisional, sehingga menciptakan estetika tersendiri yang bisa memberikan nilai lebih dan menarik konsumen.



Gambar 2 Skema Konsep
Sumber : Mahasiswa



Gambar 3 Srtuktur Jublag
Sumber : Mahasiswa



Gambar 4 Elemen Jublag
Sumber : Mahasiswa

c. Konsep Ruang

Konsep ruang yang akan digunakan dalam Desain Interior *AMPS Studio And Entertainment Centre* adalah konsep ruang radial. Bentuk radial terdiri dari beberapa bentuk linier yang ditarik dari titik pusatnya. Bentuk ini adalah kombinasi dari aspek sentralitas dan lineritas menjadi satu komposisi. Bentuk ruang pusat dapat tampil menonjol atau dominan atau sebaliknya tenggelam menyatu dengan jari-jari. Bentuk radial dapat dikembangkan menjadi jaringan sejenis dimana beberapa ruang pusat dihubungkan dengan bentuk linier. (Wardodo, 2005: 24).

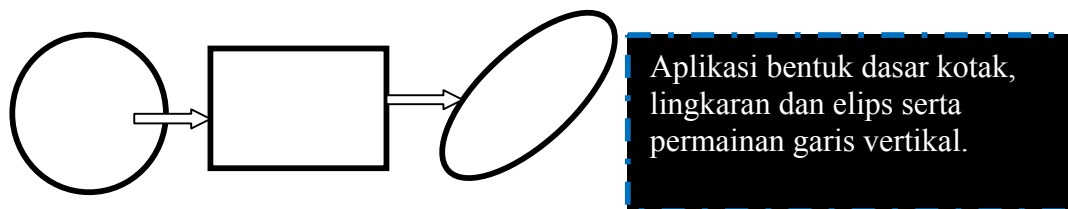
d. Konsep Sirkulasi

Tahap pertama dari suatu sistem sirkulasi, dimana civitas disiapkan untuk melihat dan menggunakan ruang-ruang dalam suatu bangunan adalah jalur mendekati pintu masuk. Hal ini memudahkan civitas untuk mencapai tempat tujuan.

Jalur sirkulasi pada sebuah desain interior dipengaruhi oleh pengorganisasian ruangnya. Begitu juga pada Desain *AMPS Studio And Entertainment Centre* ini dengan mengaplikasikan sistem pengorganisasian ruang radial maka jalur sirkulasi yang dipakai dapat menghubungkan setiap ruangan yang diwujudkan dengan kesatuan setiap pengorganisasiannya dan konfigurasi jalan yang fleksibel.

e. Konsep Bentuk

Sesuai dengan konsep dan tema desain pada desain interior *Balawan Music Training Centre dan Music Store* maka bentuk yang digunakan adalah geometris dan dinamis seperti kotak, lengkung, lingkaran, simetris, dan mengurangi elemen yang tidak berfungsi. Bentuk tersebut memberi kesan modern, lapang, dan rapi.



Gambar 5 Konsep Bentuk

Sumber : Data Mahasiswa

f. Konsep Warna

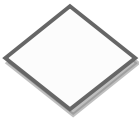
AMPS Studio And Entertainment Centre merupakan tempat penyewaan studio musik, Studio rekaman dan menjual barang perlengkapan musik sekaligus sebagai tempat, berbincang- bincang dan berkumpul, bersantai menikmati acara music, minuman dan makanan. Warna-warna natural digunakan agar mendukung konsep.

Sesuai dengan konsep "*Jublag*" yang ditampilkan pada Desain Interior *AMPS Studio and Entertainmen Centre*, maka warna-warna yang digunakan adalah kombinasi antara warna natural dengan warna yang tergolong warna *modern*.

Banyaknya jenis maupun aliran musik yang ada dianalogikan dalam bentuk penerapan kombinasi warna-warna cerah dan natural dalam desain interior *AMPS Studio and Entertainmen Centre*.

Penjabaran warna yang akan diterapkan pada desain :

Putih



Warna putih merupakan warna netral yang cocok diaplikasikan dengan warna apapun. Penggunaan warna ini umumnya menggambarkan kebersihan, steril, tenang, dan luas. Penggunaannya pada ruang akan memberikan kesan lebih besar pada ruangan. Warna putih nantinya akan dipadupadankan dengan warna-warna cerah pada desain untuk mendapatkan kesatuan.

Merah



Visualisasi warna merah yakni membangkitkan selera, kegairahan, merangsang aktifitas fisik dan vitalitas, perasaan aman, stabil, percaya diri, semangat, cerah, hangat, sehingga warna ini cocok dijadikan sebagai vocal point untuk menarik perhatian pengunjung.

Hitam



Visualisasi warna hitam meambangkan kuat, kokoh, dramatis, berwibawa, dan formalitas.

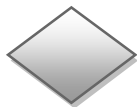
Kuning



Visualisasi kuning yakni muda, kreatif, keakraban, dinamis dan persahabatan. Sifat warna yang sangat cerah dan menarik.

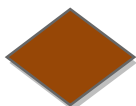
Abu-Abu

Warna abu-abu



Warna abu dapat bercampur baik dengan warna apapun. Warna abu merupakan warna netral dan tahan lama. Warna abu merupakan warna yang mencerminkan masa depan dan modern. Warna abu-abu merupakan salah satu warna yang dapat dikendalikan, tidak mencolok dan dianggap warna kompromi karena merupakan pencampuran hitam dan putih.

Coklat



Warna coklat merupakan warna natural yang memberikan gambaran kehangatan dalam ruang (www.sensationalcolor.com).

g. Konsep Material

Penggunaan material pada *AMPS Studio And Entertainment Centre* perlu diperhatikan kualitas dan efek yang akan ditimbulkan terhadap pengguna ruang, karena di dalam *AMPS Studio And Entertainment Centre* terdapat aktifitas bermusik.

Penggunaan material yang diaplikasikan dalam *AMPS Studio And Entertainment Centre* yang merupakan bangunan public, maka kriteria material yang digunakan adalah material yang perawatannya mudah, awet, tidak berbahaya bagi pengguna ruang (ramah lingkungan), dapat meredam kebisingan dan dapat mendukung aktifitas yang ada di *AMPS Studio And Entertainment Centre*.

h. Elemen Pembentuk Ruang

1. Lantai

Konsep lantai *AMPS Studio And Entertainment Centre* adalah menggabungkan penggunaan bahan material modern dengan alami. Material alami seperti parket bambu, yang dikombinasikan dengan material buatan dari keramik, Teraso vinyl, karpet, semen *concrete*.

2. Dinding

Konsep pada dinding *AMPS Studio And Entertainment Centre* menggunakan kombinasikan bahan alami dengan bahan modern, seperti wallpaper dan digital print. Beberapa motif seperti gong dan notasi not balok di terapkan pada dinding *AMPS Studio And Entertainment Centre*.

3. Plafon

Konsep pada plafon *AMPS Studio And Entertainment Centre* menggunakan konsep dinamis yang mengikuti pola lantai. Pada Area Receptionist, Stage pada ruang pertunjukan menggunakan lambir siring. Konsep material yang digunakan pada plafon adalah material buatan dan alami yaitu gypsum, , lambe sering, *glasswool*.

i. Elemen Pelengkap Pembentuk Ruang

1. Pintu

Konsep pintu pada *AMPS Studio And Entertainment Centre* menggunakan pintu kaca.

2. Jendela

Konsep jendela pada *AMPS Studio And Entertainment Centre* menggunakan jendela kaca *full* pada bagian timur bangunan yang berfungsi sebagai pencahayaan alami yang memanfaatkan semaksimal mungkin pencahayaan matahari di pagi hingga siang hari.

j. Konsep Pencahayaan dan Penghawaan

AMPS Studio And Entertainment Centre menggunakan konsep pencahayaan dan penghawaan alami serta buatan. Pencahayaan dan penghawaan alami didapat dari jendela, pintu dan area terbuka yang memungkinkan untuk udara dan angin dapat mengalir memasuki ruangan.

k. Konsep Fasilitas

Fasilitas pada Desain Interior *Balawan Music Training Centre dan Music Store AMPS Studio And Entertainment Centre* menggunakan bentuk modern. Material yang digunakan adalah material alami seperti kayu dan granit dan juga pabrikan seperti metal, dan kain. Pada fasilitas banyak mengadopsi simbol-simbol unsur musik yang diaplikasikan pada beberapa bentuk fasilitas.

l. Konsep Aksesoris

Aksesoris yang ada pada *AMPS Studio And Entertainment Centre* sangat kental dengan unsur musik dimana didalamnya terdapat beberapa aksesoris yang menunjukkan bentuk maupun motif notasi musik, dan ornamen bali.

m. Konsep *Finishing*

Finishing menggunakan finishing natural pada material-material alami seperti kayu dan bambu. kain-kain penutup pada sofa maupun taplak meja menggunakan warna-warna yang sesuai dengan konsep.

3.2 Kriteria Desain

1. Kriteria Umum:

a. Fungsional

Setiap elemen interior *AMPS Studio And Entertainment Centre* didesain sesuai dengan kebutuhan aktivitas dari pengguna ruang.

b. Ergonomis

Antropometri tubuh manusia sebagai pengguna desain dijadikan pertimbangan utama dalam mendesain setiap elemen interior pada *AMPS Studio And Entertainment Centre*.

c. Aman

Setiap perwujudan mampu memberikan keamanan bagi pengunjung maupun karyawan baik berhubungan langsung dengan civitas maupun keamanan gedung.

d. Estetis

Yaitu secara visual mampu mewujudkan keindahan sesuai dengan misi ruang yang akan dicapai. Semua perwujudan interior, eksterior dan arsitektur dapat memberi rasa indah dalam menunjang suasana atau nuansa ruang yang ingin dicapai, sehingga dapat memberikan kesan menarik dan indah.

e. Nyaman

Yaitu mampu memberikan kenikmatan, rasa nyaman, dan senang bagi pelaku dalam beraktivitas.

f. Kesatuan

Yaitu desain yang memiliki kesesuaian dan kesatuan pada seluruh pendukung elemen interior. Dalam hal ini terlihat dari pemilihan pola plafon yang sama dengan pola pintu, penggunaan warna dalam fasilitas maupun dekorasi dan lain sebagainya.

g. Konstruktif

Menggunakan konstruksi - konstruksi yang aman sehingga tidak membahayakan bagi para pengguna ruang saat beraktifitas.

2. Kriteria Khusus :

a. Memiliki daya Tarik

Memiliki daya tarik adalah kriteria khusus dalam mewujudkan Desain Interior *AMPS Studio And Entertainment Centre*. Daya tarik dapat diwujudkan melalui pencapaian konsep *Jublag* sehingga dapat memberikan suatu kesan yang berbeda juga ekspresif sehingga mampu menyentuh pasar dan meningkatkan nilai jual.

b. Ramah Lingkungan

Desain memperhatikan kelestarian lingkungan alam pada eksterior *AMPS Studio And Entertainment Centre*.

c. Penyesuaian terhadap iklim dan site

Memperhatikan keadaan iklim dari kawasan *AMPS Studio And Entertainment Centre* yaitu tropis sehingga bahan bangunan, prabot, dekorasi dan sebagainya dipilih yang tidak mudah rusak. Serta memanfaatkan potensi site sekitar dengan maksimal untuk menunjang desain interior *AMPS Studio And Entertainment Centre* yang lebih baik.

d. Bahan alami

Menggunakan bahan-bahan alami pada bangunan dan fasilitas sesuai dengan konsep *Jublag* dan juga mudah didapatkan.

e. Menyatu dengan alam

Nuansa ruang yang alami dengan mengoptimalkan penataan *landscape* pada bangunan sehingga dapat menikmati view eksterior.

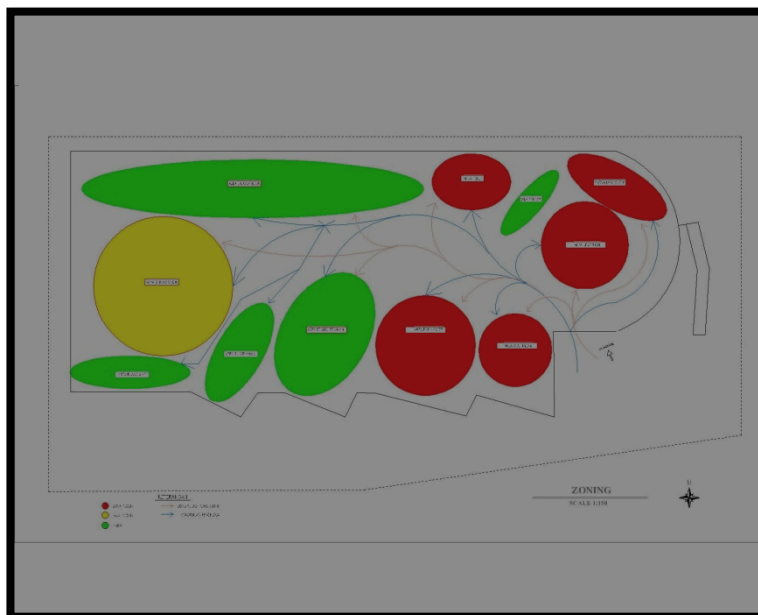
Berdasarkan konsep dan tinjauan kriteria desain yang dihasilkan adalah penjabaran analisis ruang yang menjadi pedoman dalam merancang ruang pada *AMPS Studio And Entertainment Centre* serta kebutuhan didalamnya.

TABEL 1 PROGRAM RUANG

| No | Nama Ruang | Program Ruang |
|----|----------------------|---|
| 1 | Entrance | Terletak di bagian depan bangunan, menjadi jalur utama pengunjung dari area luar menuju area dalam <i>AMPS Studio and Entertainmen Centre</i> . |
| 3 | Lobby | Lobby terletak berdekatan dengan Entrance dan area Receptonis, Area ini berfungsi sebagai tempat untuk menunggu. |
| 2 | Receptionist | Berfungsi sebagai pusat informasi. Area ini digunakan oleh pengunjung untuk <i>booking</i> studio, dan kasir. |
| 4 | Ruang Alat | Area ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan alat berupa <i>Sound System</i> , dan alat musik yang disewakan. |
| 5 | Studio | Ruangan yang dipergunakan oleh band untuk aktivitas bermain musik dengan fasilitas alat musik yang lengkap. |
| 6 | Panggung Pertunjukan | Area Panggung Pertunjukan ini berfungsi |

| | | |
|----|-------------------|--|
| | | sebagai area bermain musik ,dimana para band yang ingin mengadakan live concert, atau launching album dan menghibur para pengunjung. |
| 7 | Bar & Cafe | Bar & Cafe ini diperuntukan bagi para pengunjung untuk membeli makanan dan minuman ringan sembari menunggu. |
| 8 | Store | Area ini berfungsi sebagai area penjualan aksesoris dan alat-alat musik. |
| 9 | Kantor | Area kantor ini digunakan sebagai ruang kerja oleh pemilik AMPS Studio and Entertainment Centre. |
| 10 | Ruang Multimedia | Pengunjung bisa mendengarkan musik pada area ini sambil menunggu giliran masuk kedalam studio. |
| 11 | Toilet | Area toilet ini digunakan oleh pengunjung dan pengelola untuk memenuhi kebutuhan biologis seperti MCK. |
| 12 | Ruang Karyawan | <i>Ruang karyawan</i> berfungsi sebagai ruangan khusus bagi karyawan untuk istirahat sejenak atau makan siang. |
| 13 | Dapur | Area ini digunakan untuk memasak apabila ada pengunjung yg memesan makanan. |
| 14 | Ruang Penyimpanan | Ruang ini terletak berdampingan dengan ruang karyawan, ruang ini berfungsi untuk menyimpan alat -alat kebersihan. |

3.3 Analisa Zonasi dan Sirkulasi

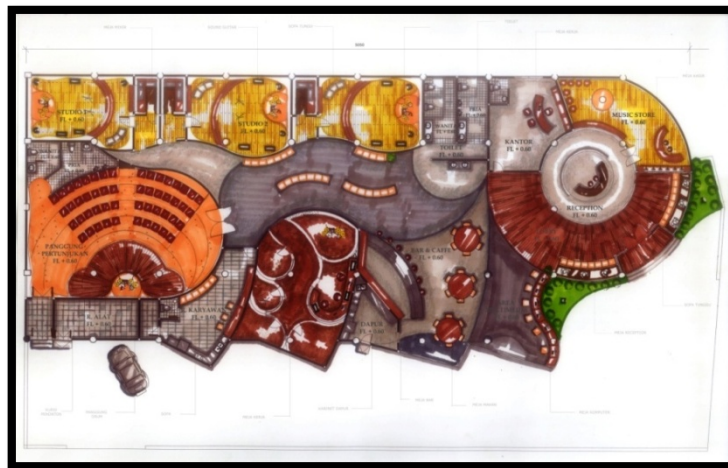


Gambar 6 Zonasi dan Sirkulasi AMPS Studio And Entertainment Centre
Sumber : Karya Mahasiswa

Zonasi dan sirkulasi pada gambar didapat setelah melakukan analisa hubungan antar ruang, gambar di atas menunjukkan pensonangan berdasarkan pengelompokan ruang-ruang yang memiliki aktivitas sejenis di dalamnya seperti zona private yang meliputi kantor, ruang alat, ruang karyawan, studio rekaman, studio musik. Zona publik meliputi entrance, lobby, receptionist, bar dan caffe, toilet. Zona semi publik meliputi panggung pertunjukan, pembagian zonasi ini bertujuan untuk mempermudah sirkulasi pengguna civitas dan efisiensi waktu.

3.4 Analisa Denah Ruang

Setelah menentukan zonasi dan sirkulasi, untuk mendapatkan gambaran denah ruang yang baik maka perlu diadakan pengelompokan-pengelompokan ruang berdasarkan penggunaannya.



Gambar 7 Desain Penataan AMPS Studio And Entertainment Centre
Sumber : Karya Mahasiswa
Diakses 15-11-2014

a. Entrance dan Lobby

Area ini diletakkan pada bagian depan bangunan sebagai pintu masuk atau sirkulasi utama sebagai penghubung antara ruang luar dan dalam, serta mudah menjangkau ke area *AMPS Studio And Entertainment Centre*.

b. Receptionist

Berfungsi sebagai pusat informasi. Area ini digunakan oleh pengunjung untuk *booking* studio, dan kasir.

c. Ruang Alat

Area ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan alat berupa *Sound System*, dan alat musik yang disewakan.

d. StudioMusik

Ruangan yang dipergunakan oleh band untuk aktivitas bermain musik dengan fasilitas alat musik yang lengkap.

e. Panggung Pertunjukan

Area Panggung Pertunjukan ini berfungsi sebagai area bermain musik, dimana para band yang ingin mengadakan live concert, atau launching album dan menghibur para pengunjung.

f. Bar dan Cafe

Bar & Cafe ini diperuntukan bagi para pengunjung untuk membeli makanan dan minuman ringan sembari menunggu.

g. Toko Musik

Area ini berfungsi sebagai area penjualan aksesoris dan alat-alat musik.

h. Kantor

Area kantor ini digunakan sebagai ruang kerja oleh pemilik AMPS Studio and Entertainment Centre.

i. Ruang Multimedia

Pengunjung bisa mendengarkan musik pada area ini sambil menunggu giliran masuk kedalam studio.

j. Toilet

Area toilet ini digunakan oleh pengunjung dan pengelola untuk memenuhi kebutuhan biologis seperti MCK.

k. Ruang Karyawan

Ruang karyawan berfungsi sebagai ruangan khusus bagi karyawan untuk istirahat sejenak atau makan siang.

l. Dapur

Area ini digunakan untuk memasak apabila ada pengunjung yg memesan makanan.

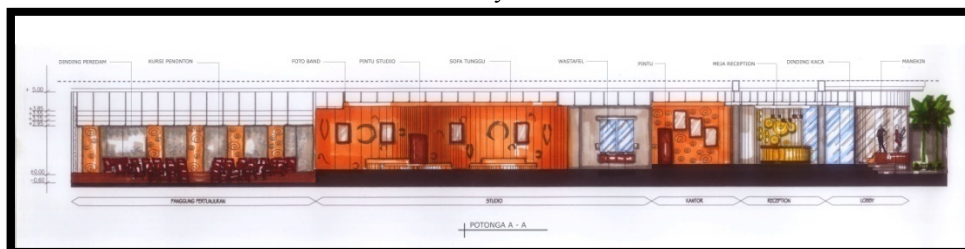
m. Ruang Penyimpanan

Ruang ini terletak berdampingan dengan ruang karyawan, ruang ini berfungsi untuk menyimpan alat-alat kebersihan.

3.5 Visualisasi Desain



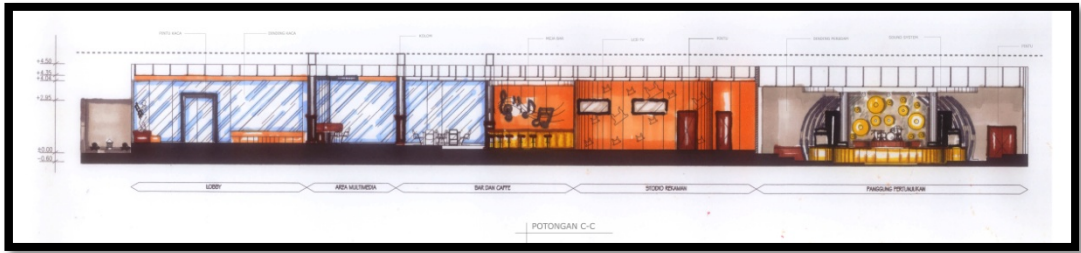
Gambar 8 Desain Penataan AMPS Studio And Entertainment Centre
Sumber : Karya Mahasiswa



POTONGAN A-A



POTONGAN B-B



POTONGAN C-C

Gambar 9 Potongan AMPS Studio And Entertainment Centre
Sumber : Karya Mahasiswa



Gambar 4.16 Desain Cafe AMPS Studio And Entertainment Centre
Sumber : Karya Mahasiswa



Gambar 10 Desain area multimedia
Sumber : Karya Mahasiswa



Gambar 11 Desain Ruang Studio Musik AMPS Studio And Entertainment Centre
Sumber : Karya Mahasiswa



Gambar 12 Desain Panggung Pertunjukan AMPS Studio And Entertainment Centre
Sumber : Karya Mahasiswa



Gambar 13 Desain Toko Musik AMPS Studio And Entertainment Centre
Sumber : Karya Mahasiswa

4. SIMPULAN

- a. Untuk menampung aktivitas berkumpul, *sharing* musik, *live concert*, dan belanja aksesoris musik pada *AMPS Studio and Entertainment Centre* adalah dengan menghadirkan ruang-ruang baru seperti panggung pertunjukan, toko musik, bar dan cafe, area multimedia .
- b. Cara menerapkan konsep Jublag pada Desain Interior *AMPS Studio and Entertainment Centre* diterapkan pada pola ruang yang dinamis, warna, dan material fasilitas yang diambil dari bentuk jublag. Melalui penerapan konsep *Jublag* ini akan dapat memberikan kesan ruang yang modern dan juga mengacu pada nilai-nilai estetika yang nantinya akan memberikan suatu ciri khas sehingga dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi para pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Munir.2009. *Membangun Bioskop Mini*. Yogyakarta: Jelasura
- Bandem, Imade. 1986. *Gamelan Bali*. Denpasar: Bali Post
- Ching F D. K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga
- Doelle, Leslie L. 1990. *Akustik Lingkungan*. Jakarta : Erlangga
- Esterberg. 2002. *Kerangka Penelitian*. Jakarta: Erlangga
- Lawson, B. 1994. *Bagaimana Cara Berpikir Desainer (terjemahan Harfiyah Widiawati)*. Yogyakarta : Jelasutra
- Marsuki. 2006. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Jelasura
- Mustofa. 2012. *Chord*. Jakarta: RedPoint
- Panero, Julius. 1980. *Human Dimension and Interior Space*. New York : Whitney Library of Design an Imprint of Watson
- Sachari, Agus.2008. *Estetika*. Bandung: ITB
- Suptandar, Pamudji. 1985. *Perancangan Tata Ruang Dalam*. Jakarta: Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Trisakti.
- Website :
- meriam.[14-05-2014].Availablefrom:
<http://www.google.com/pengetahuandesain>.

wiki.[14-05-2014]. Available
from:<http://www.wikipedia.com>).

[01-05-2014]. Available
from:<http://www.sensastioncolor.com>).

[27-05-2014]. Available
from:<http://www.soundsw.com>).

[30-05-2014]. Available
from:<http://www.google.co.id>)

Moskie.[21-042013].Availablefrom:http://adandu.com/blog/moskie/lokasi_duduk_dengan_nyaman_di_bioskop.html,