

# PERANCANGAN TOKO DMP MUSIK DENGAN PENDALAMAN *SENSE OF PLACE* OLEH LV STUDIO

Lidya Veronica Gunawan<sup>a</sup>, Maureen Nuradhi<sup>b</sup>

<sup>a/b</sup>Departemen Arsitektur, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra UC Town, Citraland, Surabaya, Indonesia

Alamat email untuk surat menyurat: [maureen.nuradhi@ciputra.ac.id](mailto:maureen.nuradhi@ciputra.ac.id)<sup>b</sup>

## ABSTRACT

*Economy issues and community lifestyles are affecting the commercial area's design. Commercial area design is required to be trendy and more attractive. During this COVID-19 pandemic, commercial spaces also need to pay attention to the safety and prevention of virus transmission. One of the fastest-growing commercial areas is the retail store. A good design concept is highly significant when building a retail store because consumer purchasing decisions are affected by the atmosphere of the store's interior. The part of an interior consultant is required to produce good designs for a commercial area. LV Studio takes an opportunity from this problem and chooses to apply a sense of place to every commercial project. Sense of place not only produces an aesthetic design but is also competent to give identity and connect the user to the place. This sense of place design value is implemented in the design process of the DMP Musik shop in Surabaya. DMP Musik is a complete musical instrument shop in Surabaya. As time passes, the owner wants his business to grow and have a good image in the community. This design is also motivated by store conditions that don't reflect the music from the facade and interior design, etc. Existing problems are answered with the concept of a world-oriented music sense of place. The concept of the world of music can visualize music in interiors and answer problems such as space optimization, interior design that influences acoustics, and attractive facade designs.*

**Keywords:** *Commercial, Interior, Music, Retail Store, Sense of Place*

## ABSTRAK

Permasalahan ekonomi dan gaya hidup masyarakat mempengaruhi desain area komersial. Desain area komersial dituntut untuk mengikuti tren dan lebih menarik. Pada masa pandemi Covid-19 ini, area komersial juga dituntut untuk memperhatikan keamanan dan pencegahan terhadap penularan virus. Salah satu area komersial yang berkembang pesat adalah toko retail. Konsep desain yang baik sangat dibutuhkan dalam membangun sebuah toko retail karena keputusan pembelian konsumen dipengaruhi oleh suasana interior toko. Untuk menghasilkan desain area komersial yang baik maka diperlukan peran konsultan interior. LV Studio mengambil peluang dari permasalahan ini dan memilih untuk menerapkan *sense of place* dalam setiap proyek komersialnya. *Sense of place* tidak hanya menghasilkan desain yang estetik tetapi juga mampu memberikan identitas dan menghubungkan pengguna dengan tempat tersebut. Nilai desain *sense of place* ini diimplementasikan dalam perancangan toko DMP Musik di Surabaya. DMP Musik merupakan toko alat musik yang lengkap di Surabaya. Seiring berjalannya waktu, pemilik toko ingin usahanya berkembang dan semakin dikenal dengan citra baik dimasyarakat. Perancangan ini juga dilatarbelakangi oleh kondisi toko yang kurang mencerminkan musik dari desain fasad dan interiornya. Permasalahan yang ada dijawab dengan konsep dunia musik yang berorientasi pada *sense of place*. Konsep dunia musik dapat memvisualisasikan musik ke dalam interior dan menjawab permasalahan seperti optimasi ruang, desain interior yang mempengaruhi akustik, dan desain fasad yang menarik.

**Kata Kunci:** *Interior, Komersial, Musik, Sense of Place, Toko Retail*

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

DMP Musik merupakan toko alat musik yang lengkap di Surabaya. Awalnya DMP Musik dikenal dengan Dempo Musik yang buka di sebuah ruko kemudian berkembang menjadi toko alat musik yang cukup besar di Jl. Anjasmoro No. 32, Surabaya dan berubah nama menjadi DMP Musik. Toko alat musik ini terdiri dari empat lantai, pada lantai satu digunakan untuk menjual aksesoris, lantai dua untuk *showroom* instrumen (drum, gitar, biola, *keyboard*) dan kantor.

Saat ini lantai tiga digunakan untuk *showroom sound system*, kantor, dan tempat penyimpanan, tetapi pemilik berencana akan membuat sekolah musik dalam bentuk studio. Lantai empat digunakan untuk *rooftop* dan gudang. Pada DMP Musik ini terdapat kafe yang bernama Caturra Espresso dan disediakan lahan parkir yang cukup luas pada area depan dan belakang.

Secara visual fasad bangunan ini monoton dan kurang menunjukkan bahwa ini adalah toko musik. Kemudian penataan alat musik terlihat alakadarnya yakni dengan penataan yang biasa saja dan kurang terorganisir. Bangunan ini dominan menggunakan bentuk kotak baik secara eksterior maupun interiornya, sedangkan untuk menghasilkan akustik yang baik harus diminimalkan ruangan dengan sudut siku-siku. Hal ini sangat penting untuk diperhatikan terutama pada ruang studio musik untuk mendukung proses belajar musik yang baik

dan nyaman secara akustik. Selain itu banyak ruangan yang tidak berfungsi dan berujung menjadi gudang. Selain itu terdapat beberapa keinginan pemilik dalam perancangan ini antara lain :

1. Pembagian area *display* berdasarkan kategori produk, dibutuhkan penataan ulang supaya semakin banyak alat musik yang dapat ditampilkan.
2. Suasana yang diinginkan adalah nyaman, menyenangkan dan profesional.
3. Keinginan untuk membuka sekolah musik dengan bentuk studio untuk alat musik drum, gitar, *keyboard* dan piano.
4. Pengelolaan suara terutama pada area demo dan studio musik untuk kenyamanan akustika.

Oleh karena itu perancangan desain interior yang menyelesaikan masalah akustika dan fasad DMP Musik dengan pendalaman *sense of place* perlu diadakan untuk meningkatkan usaha klien.

Berdasarkan hal tersebut tujuan perancangan ini adalah menghasilkan desain toko alat musik yang optimal dalam fungsi ruang dan penataan interior serta desain fasad yang menarik agar dapat meningkatkan usaha klien.

Dalam rangka mencapai tujuan penelitian tersebut, maka rumusan permasalahan yang Dapat diajukan adalah bagaimana mendesain toko DMP Musik yang mampu mengatasi permasalahan optimalisasi fungsi ruang, desain

interior yang mempengaruhi akustik dan desain fasad dengan pendekatan *sense of place*.

### Data Proyek

Berikut ini adalah data proyek toko DMP Musik :

1. Nama Pemilik : David Soewondo
2. Nama Perusahaan : DMP Musik
3. Alamat Proyek : Jl. Anjasmoro No. 32, Sawahan, Surabaya.
4. Jenis Proyek : Komersial
5. Bidang Usaha : Toko alat musik ritel dan sekolah musik
6. Spesifikasi Lahan Proyek yang akan Didesain
  - Luas Tanah : 1274 m<sup>2</sup>
  - Luas Bangunan Lt. 1 : 251.6 m<sup>2</sup>
  - Luas Bangunan Lt. 2 : 397 m<sup>2</sup>
  - Luas Bangunan Lt. 3 : 397 m<sup>2</sup>
  - Total Luas Bangunan : 1045.6 m<sup>2</sup>
7. Orientasi Bangunan : Barat Daya

### LITERATUR

Pengertian Toko Alat Musik Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, toko adalah bangunan permanen tempat menjual barang-barang. Menurut Nurhani dan Nurlaelawati (2008:26) instrumen musik/alat musik adalah suatu instrumen yang dibuat atau dimodifikasi untuk tujuan menghasilkan musik. Sehingga bisa dikatakan bahwa toko alat musik adalah sebuah bangunan yang menjual instrumen atau alat musik.

### Tata Letak Toko Retail

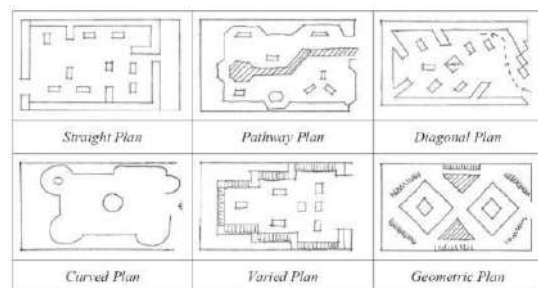
Tata letak toko dapat direncanakan berdasarkan hasil observasi kebutuhan ruang. Menurut

Kusumowidagdo (2005), kebutuhan ruang pada toko adalah :

1. *Selling space* : area *display* merchandise, ada interaksi antara penjual dan pengunjung berupa demonstrasi benda, dll.
2. *Merchandise space* : tempat menyimpan stok barang.
3. *Personel space* : area khusus karyawan untuk persiapan maupun istirahat sejenak.
4. *Customer space* : area bagi pengunjung untuk meningkatkan mood berbelanja seperti lounge, kafe, dll.

*Layout* toko biasanya diatur berdasarkan empat klasifikasi :

1. *Functional product* : menyesuaikan fungsi dan jenis produk.
2. *Purchase motivation product* : keputusan pembelian produk diperlukan dalam waktu yang cepat atau lebih lama.
3. *Market segment* : berdasarkan segmentasi yang dituju.
4. *Storability product*: penempatan berdasarkan kebutuhan penyimpanan untuk perbedaan suhu, dll.



**Gambar 1.** Alternatif Penataan *Layout*  
Sumber : Barr, 1984

Pola geometris (*straight plan*) memiliki beberapa keuntungan antara lain, efisiensi ruang, lebih banyak ruang dialokasikan untuk produk, proses berbelanja yang lebih cepat, kontrol persediaan dan keamanan yang lebih terjamin, dan kemudahan untuk *self service*. Sedangkan pola campuran (lainnya) bisa menimbulkan kesan yang lebih bebas menuju kemanapun yang disukai, belanja yang rileks dan dapat meningkatkan pembelanjaan yang tak terencana sebelumnya.

### Organisasi Ruang

Mengutip Ching (1996), terdapat lima organisasi ruang yaitu :

1. Organisasi Terpusat : Terdapat satu ruang sentral dan dominan yang dikelilingi oleh ruang sekunder.
2. Organisasi Linier : Terdapat sekuen linier ruangan yang berulang.
3. Organisasi Radial : Terdapat satu ruang yang menjadi pusat organisasi linier yang memanjang secara radial.
4. Organisasi Terkluster : Ruangan yang dikelompokkan melalui kedekatan atau kesamaan atau hubungan visual tertentu.
5. Organisasi *Grid* : Ruangan yang dikelompokkan dalam sebuah *grid* struktur atau rangka kerja tiga dimensi lainnya.

### Pengertian Sekolah Musik

Sekolah musik adalah sekolah khusus mempelajari musik. Sekolah musik didirikan supaya setiap muridnya mampu membuat musik yang indah dan memainkannya sesuai dengan

kemauan komposer. Seperti halnya sekolah pada umumnya, sekolah musik memberikan pelajaran secara teori dan praktek pada muridnya sehingga dapat dikatakan bahwa sekolah musik memiliki buku dan kurikulum khusus.

### Pengertian *Sense of Place*

*Sense of Place* adalah sebuah pendekatan yang menghubungkan tempat dengan penggunanya. *Sense of place* sendiri terdiri dari dua kata yang memiliki pengertian *sense* (merasakan) dan *place* (ruang, tempat). Manusia sebagai subjek yang mampu hidup di dalam ruang dan hidup di suatu tempat. Menurut Hashemnezhad dalam Nurhayati (2015), *sense of place* merupakan konsep dimana manusia dapat merasakan tempat, memahami diri dan mempunyai keterikatan dengan suatu tempat.

Faktor pembentuk *sense of place* menurut Steele dalam Hashemnehad (2013) adalah faktor kognitif atau sosial dan faktor fisik. Faktor kognitif adalah faktor tentang makna dari persepsi pengguna akan suatu tempat dan setiap orang tentu memiliki persepsi yang berbeda. Perbedaan persepsi ini disebabkan karena perbedaan pengalaman, latar belakang intelektual, motivasi dan karakteristik fisik lingkungan. Seperti halnya dengan pendapat Smith (2011), pengalaman individu dengan komunitas meningkatkan kemauan untuk terlibat dalam kegiatan sosial dan memiliki *sense of place* lebih tinggi karena adanya kepuasan dan kenyamanan secara sosial.

Faktor fisik pembentuk *sense of place* adalah hal-hal fisik pada lingkungan tidak hanya untuk membedakan lingkungan fisik yang satu dengan lainnya tetapi mempengaruhi makna tempat dari persepsi seseorang. Hal ini berkaitan dengan pernyataan Smith (2011), karakteristik fisik suatu tempat memiliki pengaruh dengan makna simbolik, keunikan tempat dan pembentukan persepsi individu. Hal-hal fisik yang dimaksud adalah luasan tempat, komponen, dekorasi interior atau eksterior, keanekaragaman material, warna, baru, suara atau kebisingan, temperatur, dll (yang bisa dirasakan oleh indra manusia).

Menurut Hashemnezhad (2013), *Sense of place* memiliki tiga dimensi yaitu kognitif, emosi dan perilaku dalam merespon sesuatu. Dimensi kognitif menjelaskan tentang persepsi seseorang terhadap bentuk, ruang, dan orientasinya. Dimensi emosi berhubungan dengan kepuasan dan keletakan terhadap suatu tempat atau bisa dikatakan juga sebagai makna tempat. Dimensi perilaku berhubungan dengan persepsi ruang untuk memenuhi kebutuhan atau dapat dikatakan sebagai fungsi ruang.

#### **METODE**

Metodologi penelitian yang digunakan untuk Perancangan Toko Dmp Musik Dengan Pendalaman *Sense Of Place* adalah

#### **Observasi Site**

Penulis mengunjungi lokasi proyek untuk melihat dan mendapatkan data seputar proyek berupa

masalah, kebutuhan, dan perilaku pengguna. Penulis juga melakukan pengukuran di lokasi proyek untuk mendapatkan informasi tentang luasan proyek dan sistem mekanikal elektrik yang sudah ada di dalam bangunan. Kegiatan observasi ini dilakukan oleh penulis pada bulan November dan Desember tahun 2020.

#### **Wawancara**

Penulis melakukan wawancara secara lisan kepada pemilik DMP Musik dan salah satu karyawannya untuk mendapatkan informasi seputar kegiatan toko. Hasil wawancara ini berupa informasi tentang kebutuhan dan keinginan pemilik, sejarah toko DMP Musik, jam operasional, aktivitas pengguna, dll.

#### **Studi Pusaka**

Penulis melakukan studi literature terutama tentang toko alat musik dari berbagai sumber sebagai acuan atau standar dalam mendesain toko DMP Musik.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **Konsep Solusi Perancangan**

#### **Konsep Zoning, Organisasi Ruang dan Pola Sirkulasi**

Konsep *zoning* pada interior toko DMP Musik dihasilkan dari analisa tapak, literatur terkait toko, dan kebutuhan klien. Pembagian zona ruang berdasarkan *public*, *semi private*, *private* dan *service*. Area *public* diletakan dibagian depan dan memiliki akses langsung dengan pintu utama. Pada bangunan ini area *public*

diletakan dalam satu blok secara vertikal yakni di lantai satu, dua, dan tiga. Hal ini diterapkan juga untuk area *service* (*loading dock*, penyimpanan berkas, dan gudang). Area *private* seperti kantor diletakan didekat area *service* dan dibatasi oleh pintu yang tidak semua orang dapat mengaksesnya. Area *semi private* yakni studio musik diletakan di lantai tiga yang mana dominan diakses oleh murid dan guru musik.

Konsep desain yang diciptakan untuk menjawab permasalahan yang ada adalah dunia musik. Konsep dunia musik digunakan untuk desain fasad dan interior toko. Pada desain fasad, dunia musik ditransformasikan melalui unsur musik yakni melodi dan ritme untuk menghasilkan harmoni. Pada desain interior toko, dunia musik ditransformasikan melalui struktur lagu, ritme, proporsi, dan simfoni yang mempengaruhi organisasi ruang, pola sirkulasi dan seluruh aspek desain interiornya.



**Gambar 2.** Konsep Zoning Toko DMP Musik  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021

Konsep organisasi ruang pada bangunan ini menggunakan konsep struktur lagu yaitu :

- *Intro* merupakan cuplikan atau awal pembukaan lagu, ditampilkan pada desain fasad dan area *entrance*. Desain fasad mengadopsi bentuk tuts piano yang dinamis untuk menampilkan suasana lagu senang supaya memberikan kesan tempat yang menyenangkan.
- *Verse* merupakan bait awal lagu yang memiliki ciri cukup detail, mempengaruhi kedalaman emosi dan intelektual pendengar. Bagian *verse* ditampilkan pada area aksesoris yang mana merupakan area pertama ketika pengunjung datang. Area aksesoris merupakan area yang cukup penting sehingga desain interior yang ditampilkan menggunakan repetisi bentuk, warna yang kontras, dan pencahayaan general.
- *Pre – chorus* merupakan bagian dari struktur lagu untuk membangun momentum antara *verse* dengan *chorus*. Bagian *pre – chorus* ditampilkan pada area tangga yang menghubungkan lantai satu dengan lantai dua. Area tangga dengan desain lantai tuts piano dan dinding kunci gitar memberikan arahan dan menimbulkan kesan penasaran pada tahap selanjutnya.
- *Chorus* merupakan inti, paling penting, paling tinggi, paling intens, dan kepuasan yang paling memuaskan. Bagian *chorus* ini ditampilkan pada area display drum, gitar, piano, *keyboard*, *sound system*, dan studio musik. Kelompok area bagian *chorus*



merupakan area yang sangat diperhatikan dan didesain secara detail untuk menciptakan *sense of place* yang terutama pada bangunan ini.

- *Bridge* merupakan bagian yang menghadirkan sesuatu yang berbeda dalam lagu dan digunakan untuk menjembatani antara *chorus*. Bagian ini ditampilkan pada tangga dari lantai dua ke lantai tiga dan kantor.
- *Outro* atau penutup merupakan bagian akhir dari sebuah lagu. Bagian ini ditampilkan pada area kasir di lantai satu.



**Gambar 3.** Konsep Organisasi Ruang Lt. 1  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021



**Gambar 4.** Konsep Organisasi Ruang Lt. 2  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021



**Gambar 5.** Konsep Organisasi Ruang Lt. 3  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021

Organisasi ruang menggunakan organisasi terklaster dimana pengelompokan ruang per lantai berdasarkan hubungan kedekatan hal ini membuat terciptanya tiga kelompok besar yakni area *display*, *service*, dan kantor.

Area *display* ditempatkan dalam satu blok vertikal untuk memudahkan sirkulasi pengunjung dalam mengeksplorasi produk. Area *service* juga ditempatkan dalam satu blok vertikal untuk memudahkan proses pengangkutan dan pemindahan barang. Area kantor diletakkan pada lantai yang sama untuk memudahkan koordinasi antara karyawan dengan direktur dan dapat membantu pengawasan *display* toko.

Pola sirkulasi pada perencanaan *layout* ini adalah sirkulasi radial. Sirkulasi radial banyak digunakan untuk area *display*, karena berpusat pada satu titik lalu menyebar ke area lainnya. Sirkulasi ini didukung dengan sistem *open space* yang membuat pengunjung lebih leluasa dalam

mengeksplor tempat, beberapa alat musik bisa langsung dicoba dan diberikan *space* khusus untuk area demo.

Pengaturan tata letak ini mendukung terjadinya *sense of place* karena pengunjung dapat memanfaatkan indranya yakni pengelihatannya, pendengaran, dan perabaan yang berpengaruh pada persepsi pengunjung terkait ciri khas dan pengalaman berbelanja di toko DMP Musik.

### Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Karakter gaya pada interior toko DMP Musik adalah modern *minimalist* dengan menuangkan seni di dalamnya. Gaya modern *minimalist* dipilih karena merupakan desain yang *simple* dan fungsional. Seni dituangkan berupa *pop art* pada dinding dan bentuk ruang dinamis yang dapat menambah *sense of place*. Desain interior yang diterapkan secara keseluruhan cenderung *simple* supaya lebih menonjolkan produk yang dijual dan suasana yang diciptakan melalui warna dan pencahayaan.

Suasana ruang yang ingin diciptakan pada interior toko DMP Musik adalah teratur, bebas, *fun* dan *cozy*. Hal ini didapatkan dari bentukan elemen interior yang dinamis, menerapkan analogi bentuk alat musik, *pop art wall*, pencahayaan ruangan, pemilihan warna untuk interior dan penataan *layout* campuran yang menimbulkan kesan bebas, *relax*, dan memiliki potensi untuk meningkatkan pembelian yang tidak terencana sebelumnya.



**Gambar 6.** Suasana Toko DMP Musik Lt. 1  
Sumber : Data Olahan Pribadi ,2021



**Gambar 7.** Suasana Toko DMP Musik Lt. 2  
Sumber : Data Olahan Pribadi,2021



**Gambar 8.** Suasana Toko DMP Musik Lt. 3  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021

Warna interior pada toko DMP Musik ini dominan menggunakan warna netral seperti putih dan coklat kayu supaya mudah untuk dikombinasikan dengan warna *art wall* yang beragam. Selain itu juga menggunakan warna warna biru tua dari logo DMP Musik dan warna emas sebagai aksesoris interior.



Warna biru tua digunakan untuk menghadirkan salah satu identitas dari toko DMP Musik, memberikan suasana yang tenang dan segar yang tentunya akan berpengaruh juga dengan citra toko.



**Gambar 9.** Aplikasi Warna Biru Tua DMP Musik ke Interior Toko  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021

Berikut ini merupakan beberapa gambar perspektif lainnya dari hasil desain toko DMP Musik.



**Gambar 10.** Area Kasir dan Lounge Lt. 1  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021



**Gambar 11.** Area Display Drum Lt. 2  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021



**Gambar 12.** Area Demo Alat Musik Lt. 2  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021 Pribadi, 202



**Gambar 13.** Area Display Sound System Lt. 3  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021



**Gambar 14.** Art Wall Lt. 3  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021



**Gambar 15.** Area Display Keyboard Lt. 3  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021



**Gambar 16.** Studio Piano Lt. 3  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021



**Gambar 19.** Studio Drum Lt. 3  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021



**Gambar 17.** Studio Keyboard Lt. 3  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021



**Gambar 18.** Studio Gitar Lt. 3  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021

### Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan pada Pelingkup

Konsep bentuk pada interior toko DMP Musik adalah perpaduan bentuk geometri simetris dan asimetris karena membentuk *sense of place* dari segi visual dan *texture* yakni dengan indra pengelihatan dan peraba.

Bentuk geometri simetris yang digunakan adalah persegi panjang dan bulat. Sedangkan bentuk geometri asimetris digunakan untuk area *display vocal point* di lantai dua untuk memberikan kesan yang berbeda dan dinamis.

Bahan pelingkup untuk area *display* lebih mengutamakan penggunaan bahan-bahan yang mudah dibersihkan dan tidak ada detail khusus. Selain itu juga menggunakan bahan untuk mendukung kenyamanan akustika khususnya untuk ruangan studio musik. Bahan pelingkup pada bangunan ini dibagi berdasarkan lantai, dinding, dan plafon.

1. Lantai : *Sense of place* dihasilkan dari tampilan lantai yang menganalogikan bentuk alat musik sehingga seolah-olah pengguna berjalan diatas alat musik dan perbedaan material untuk menunjukan pembagian area dan sirkulasi yang lebih teratur. Material lantai menggunakan keramik, karpet, parquet motif kayu, dan vinil dengan warna hitam putih. Penggunaan keramik ditujukan untuk area *display* lantai satu dan area *service* karena merupakan area yang rentan kotor sehingga perlu material yang mudah dibersihkan dan tahan lama. Kemudian pada area *display* drum, gitar, piano, keyboard dan studio musik menggunakan karpet warna abu-abu (abu-abu terang hingga gelap, polos, dan bermotif) karena warna abu-abu merupakan warna netral yang cocok dikombinasikan dengan warna lainnya, memberikan kesan santai, dan material karpet sangat baik untuk meredam bunyi. Material *parquet* kayu digunakan untuk area *display* untuk memberikan kesan *warm*, membuat pola sirkulasi, dan tergolong mudah dibersihkan. Penyusunan *parquet* kayu dengan model susunan bata pada lantai dua untuk menyerupai bentuk leher gitar, kemudian susunan *herringbone* pada lantai tiga untuk memberikan kesan interior yang dinamis.
2. Dinding : *Sense of place* dihasilkan dari tampilan dinding *pop art* yang vulgar dan bentukan partisi yang dinamis. Material dinding yang digunakan adalah dinding bata dengan beberapa *finishing* warna dan mural, *custom slatwall* dengan material kayu dan besi, partisi besi *wiremesh*. Penggunaan *slatwall* ditujukan untuk memaksimalkan *display* produk pada area dinding. Penggunaan partisi besi *wiremesh* ditujukan untuk penataan *display* yang fleksibel dan memberikan kesan dinamis pada ruangan. Pengaplikasian material pada dinding dapat dilihat dari gambar potongan.
3. Plafon : *Sense of place* dihasilkan dari desain plafon yang modern dengan analogi bentuk leher gitar, lampu yang geometris dan pencahayaan yang dramatis di beberapa *spot* ruangan. Material plafon dominan menggunakan *gypsum board*, GRC dan multiplek karena bagus untuk estetika, mudah dibentuk, dan berfungsi untuk menyerap suara pada ruangan. Model plafon *drop ceiling* diterapkan pada area *display* dan studio musik untuk memberikan kesan mewah dan minimalist. *Hanging acoustic panel* juga diterapkan pada area *display* dan studio musik untuk mendukung kenyamanan akustika dan menambah kesan estetik. Menggunakan *chandelier* untuk dekorasi panggung demo dan menggunakan warna lampu yang berbeda seperti warna merah dan hijau untuk beberapa *spot display*.



### Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Furnitur dan aksesoris yang digunakan pada bangunan ini cenderung *simple* karena pertimbangan produk yang dipajang sudah sangat banyak dan berwarna sehingga penggunaan warna furnitur pun menggunakan warna netral supaya tidak menyaingi warna produk.

*Storage* yang digunakan untuk *display* menyesuaikan dengan kebutuhan dan mempertimbangkan keamanan. Pada area *display* aksesoris dan gitar, *storage display* dominan tertutup supaya tetap bersih dan aman. Sedangkan untuk area *instrument* dominan menggunakan *display* terbuka supaya barang dapat dieksplor dan diamati langsung oleh pengunjung.

Untuk gitar akustik disediakan *storage display* yang tertutup dengan kaca karena mempertimbangkan *maintenance* dan memberikan kesan kualitas yang bagus dan terjaga.



**Gambar 20.** *Storage* Aksesoris di Lt. 1  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021



**Gambar 21.** *Storage* Gitar di Lt. 2  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021

### Konsep Aplikasi *Finishing* pada Interior

*Finishing* pada interior dominan menggunakan cat dan HPL karena memiliki banyak variasi dari segi warna dan motif. *Finishing* interior dengan *wall art* (mural dan *wallpaper printing*) menciptakan *sense of place* yang berhubungan dengan indra pengelihat (visual) dan indra peraba (tekstur *finishing* yang bisa dipegang). Selain itu juga material tersebut tahan lama dan tidak membutuhkan banyak *treatment* khusus. Apabila terjadi kerusakan juga lebih mudah untuk diperbaiki dan diganti lebih cepat.

### Konsep Aplikasi *Sense of Place* pada Fasad Bangunan

Fasad bangunan toko DMP Musik pada kondisi eksisting memiliki permasalahan yakni kurang estetik dan kurang mencerminkan toko musik. Sehingga pada perancangan ini konsep fasad bangunan toko DMP Musik menggunakan analogi bentuk dari salah satu alat musik yakni tuts piano untuk memberikan salah satu

identitas toko alat musik. Konsep dunia musik ditransformasikan melalui unsur musik pada desain fasad untuk memberikan *sense of place* sejak pengunjung berada di luar bangunan. Unsur musik melodi yakni tingkat tinggi rendah dan panjang pendeknya nada yang dituangkan dari perbedaan ukuran panjang tuts piano. Kemudian unsur ritme divisualisasikan dari ketebalan tuts hitam setiap empat bagian, sedangkan untuk tuts berwarna putih berbeda ketebalannya setiap dua bagian. Unsur melodi dan ritme dari tampilan bangunan menghasilkan harmoni atau keselarasan dari segi bentuk maupun warna sehingga menghasilkan *sense of place* suasana lagu senang pada fasad bangunan.



**Gambar 22.** Fasad Toko DMP Musik  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021

### Konsep Aplikasi *Sense of Place* pada Bentuk Ruang

Konsep dunia musik divisualisasikan pada bentuk ruang dalam bangunan ini. Bentuk dasar bangunan toko DMP Musik adalah kotak, sehingga untuk menciptakan *sense of place* dilakukan dengan cara membagi zona ruang di lantai satu, dua dan tiga berdasarkan hubungan kedekatan dan fungsi ruang yang mirip dengan

struktur lagu. Area *display* aksesoris di lantai satu menggunakan bentuk galeri musik untuk memberikan *sense of place* toko yang lengkap dan menyenangkan untuk berbelanja.

Pada area tersebut terdapat *island display* yang dapat dikelilingi dan dilihat detail barangnya oleh pelanggan. Pada lantai satu juga terdapat area diskusi disebelah kasir yang dapat digunakan oleh pelanggan untuk berdiskusi dengan sales sebelum membeli. Bentuk ruangan pada area kasir menggunakan bentuk *letter – L* untuk mendukung keamanan dan privasi tanpa mengurangi aspek visual.



**Gambar 23.** *Sense of Place* Pada Bentuk Ruang Lt.1  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021

Area *display instrument* (gitar dan drum) pada lantai dua menggunakan analogi bentuk gitar untuk memberikan *sense of place* seolah-olah pengunjung berjalan diatas alat musik gitar.

Bentuk gitar ini memiliki fungsi seperti kepala gitar sebagai area *entrance*, leher gitar (*neck*) sebagai sirkulasi yang mengarahkan pengunjung untuk mencoba alat musik, lubang suara



sebagai panggung demo alat musik, dan bagian badan (*body*) sebagai area diskusi pengunjung setelah melihat dan mencoba alat musik.



**Gambar 24.** *Sense of Place* Pada Bentuk Ruang Lt. 2  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021

Pada area display keyboard, piano dan sound system di lantai tiga secara tidak langsung dibagi dua dengan adanya perbedaan material finishing lantai yang sekaligus digunakan sebagai jalur masuk pengguna studio musik. Bentuk ruang pada area keyboard dan piano cenderung persegi panjang sesuai dengan bentuk alat musiknya. Pada bagian depan terdapat area demo piano dan mural yang menjadi icon utama dan dapat menarik perhatian pengunjung untuk berkeliling ke area display lainnya.

*Sense of place* pada area ini diciptakan dari pola lantai dengan bentuk yang menyerupai tuts piano yang dapat menghubungkan antara area display utama dengan area display yang agak tersembunyi, seolah-olah pengunjung menemukan hidden gem setelah berjalan di tuts piano tersebut.

Bentuk ruangan pada area display sound system menggunakan bentuk island untuk optimalisasi display dan memfokuskan pengunjung dalam mengeksplor sound system. Dengan adanya bentuk ruang pada area display dapat membuat pengunjung menjadi lebih terarah, berpeluang untuk mengeksplor lebih banyak alat musik, dan memiliki pengalaman baru ketika berbelanja alat musik.



**Gambar 25.** *Sense of Place* Pada Bentuk Ruang Lt. 3  
Sumber : Data Olahan Pribadi, 2021

### Konsep Aplikasi Pendukung *Sense of Place*

Selain faktor desain tempat yang telah dibahas diatas, terdapat juga faktor pengguna (berkaitan dengan indra) yang perlu diaplikasikan karena dapat mempengaruhi *sense of place* yakni :

1. Indra pengelihatan : Berasal dari hal fisik yang dapat dilihat langsung oleh pengunjung seperti luasan tempat, furnitur yang digunakan, dekorasi interior pada *spot* tertentu, barang *display*, dll. Luasan tempat dapat dilihat langsung oleh pengunjung tetapi kesan besar dan lengkap dipengaruhi oleh pengaturan letak *display* dengan pola campuran yakni *straight plan* dan *geometric*

*plan*. Furnitur yang digunakan menggunakan bentuk geometri dinamis sehingga terkesan unik, fungsional dan tidak membosankan. Dekorasi interior yang beragam seperti *wall art* yang vulgar, pigura berukuran besar, partisi dengan bentuk dinamis, bentukan ceiling yang bervariasi, warna lampu yang dramatis di beberapa *spot*, dll mampu memvisualisasikan musik yang dinamis dan harmonis dalam sebuah ruangan. Barang *display* dominan diekspos supaya dapat dilihat dan dirabalangsung oleh pengunjung. Peletakan barang *display* dikelompokkan antara satu sama lain sehingga memberikan kesan teratur dan enak dipandang. Barang *display* seperti gitar akustik dan aksesoris diletakan dalam lemari *display* kaca untuk menjaga keamanan dan kualitas barang. Gitar akustik yang diletakan didalam lemari kaca memberikan kesan barang yang sangat bernilai dan terjamin kualitasnya.

2. Indra pendengaran : Berasal dari suara ruangan seperti lagu yang diputar pada area *display*, suara alat musik yang terdengar enak saat dicoba di area *display* maupun studio musik.
3. Indra peraba : Berasal dari tekstur material elemen interior dan barang *display* yang bisa dipegang langsung. Beberapa *spot* dinding seperti mural, *wall art* piano, dll menggunakan material yang bertekstur, baik tekstur halus maupun kasar supaya memberikan pengalaman yang beragam pada pengunjung ketika menyentuhnya. Barang *display* yang dapat dipegang

langsung dapat meyakinkan dan memberikan daya tarik langsung kepada pengunjung.

4. Indra penciuman : Berasal dari penggunaan pengharum ruangan yang sejuk, mampu memperbaiki *mood* dan membuat pengguna menjadi lebih *relax*. Beberapa alternatif pengharum ruangan yang bisa digunakan untuk toko alat musik adalah *Electric Wood Eau De Parfume* yang memiliki aroma kayu yang langsung dari kotak gitar seperti perpaduan unik antara kayu, pernis, dan logam. Selain itu juga bisa menggunakan *Holly Rose Eau De Parfume* yang memiliki bau wangi mawar kulit kitam dengan filosofi sebagai pengharagaan. Selain itu pengharum ruangan bisa berasal dari material alat musik itu sendiri, terlebih setiap material alat musik memiliki ciri khas bau tersendiri.

#### **Konsep Aplikasi Sistem Pendukung Lainnya Sistem Pencahayaan**

Pencahayaan ruangan didalam bangunan ini berasal dari pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami didapatkan dari ukuran jendela yang cukup besar sehingga pada siang hari bangunan ini cukup hemat energi. Selain itu juga pencahayaan alami difokuskan untuk ruangan kantor supaya mendukung produktivitas kerja bagi setiap penggunanya. Pencahayaan buatan yang digunakan adalah *general lighting* dan *accent lighting*. *General lighting* banyak digunakan untuk area *display* dan kantor, sedangkan *accent lighting* digunakan untuk area *display* untuk menambah estetika ruangan. Warna pencahayaan mempengaruhi *sense of*

*place* adalah warna *warm white* pada *general lighting* yang berfungsi untuk menambah kesan santai dan nyaman pada area display dan area kantor. Kemudian pencahayaan dengan warna merah dan hijau pada *spot display* tertentu untuk memberikan kesan dramatis. Bentuk lampu banyak menggunakan *LED tubes*, *LED bulb*, *track light*, *pendant lamp* dan *hidden lamp* yang mengikuti bentuk plafon.

### Sistem Penghawaan

Penghawaan yang digunakan pada bangunan ini adalah penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami berasal dari jendela hidup yang bisa dibuka tutup untuk mengontrol penghawaan secara manual. Sedangkan penghawaan buatan yang digunakan adalah *air conditioner* dengan jenis *ceiling universal* dan *wall mounted*. Penggunaan *AC ceiling universal* ditujukan untuk area yang luas tanpa sekat seperti area *display* supaya penghawaan bisa menyebar dengan baik. Penggunaan *AC wall mounted* diutamakan pada area yang berukuran kecil dan tertutup seperti ruangan kantor dan studio musik. *AC wall mounted* juga digunakan untuk mendukung kinerja *AC ceiling universal* untuk menambah kesejukan ruangan dan penggunaan *AC* tipe ini dapat dikontrol sesuai kebutuhan.

### Sistem Akustik

Konsep sistem akustik pada bangunan ini yang berhubungan dengan *sense of place* adalah mengutamakan kenyamanan suara yang didengar pengguna yang mana suara dari sumber bunyi menyebar baik di dalam ruangan yang sama tanpa mengganggu ruangan atau

bangunan lainnya. Sistem akustik ini dirancang dengan pemilihan material dengan fungsi *absorber* (penyerap), *reflector* (pemantul), dan *diffuser* (pemecah). Material *absorber* pada area *display instrument* adalah karpet, sofa, tirai dan plafon amstrong. Pada ruangan studio musik, material absorber lain yang digunakan adalah busa telur atau *acoustic foam* dan *rockwool*.

Material *reflector* yang digunakan untuk area *display instrument* dan studio musik adalah dinding yang cukup keras dan padat, jendela kaca, pigura, lantai vinil, dll. Material *diffuser* yang digunakan adalah perabot ruangan itu sendiri seperti rak display, rak buku, dan *skyline diffuser*. Dari tiga jenis material tersebut, material yang paling besar persentasenya adalah material *absorber* terutama pada ruangan studio drum supaya pengguna bisa lebih mengekspresikan diri tanpa mengganggu ruangan lainnya. Kenyamanan akustik tidak hanya mementingkan ruang dalam tetapi juga mementingkan bagaimana *treatment* yang tepat supaya suara tidak mengganggu bangunan disebelahnya.

Pada bangunan ini, area yang menghasilkan bunyi berada dibagian kiri bangunan. *Treatment* yang diterapkan supaya suara di dalam ruangan tidak keluar adalah dengan melapisi dinding dengan material *absorber* terutama dinding yang berdekatan dengan dinding tetangga. Material *absorber* yang bisa digunakan seperti *rockwool* yang dilapisi dengan multipek atau *gypsum board*. Selain itu juga kondisi bangunan memiliki jarak lebih kurang satu meter dengan

bangunan tetangga sehingga suara yang ada tidak langsung merambat.

Selain material, posisi *speaker* juga dapat mempengaruhi *sense of place*. Posisi *speaker* ditempatkan pada area *display* yang jauh dari sumber bunyi supaya pelanggan tetap dapat menikmati musik lewat *background* lagu di sana. Pada area *display* yang terdapat area demonya seperti pada lantai dua dan tiga, disediakan *speaker controller* yang terlihat dan mudah dijangkau oleh *sales*. Hal ini dilakukan supaya setiap pelanggan yang mencoba bisa menikmati suara alat musik sesungguhnya. Apabila tidak ada pengunjung yang sedang mencoba alat musik, maka *sales* dapat menambah *volume* suaranya supaya ruangan tetap memancarkan musik didalamnya. Sistem *speaker* ini dibagi per lantai supaya memudahkan *control* suaranya. Sistem akustik yang paling diperhatikan adalah ruang studio musik oleh sebab itu penting dilakukan pengukuran waktu dengung atau *reverberation time (RT60)* untuk mengetahui kondisi akustik pada eksisting sudah sesuai standar atau tidak. Menurut laman mystudio (2017), studio rekaman membutuhkan waktu dengung yang pendek dibawah 0,5 detik agar dapat mendengarkan bunyi asli dari *loudspeaker* tanpa adanya dengung yang berlebihan. Berdasarkan perhitungan ruangan yang sudah dilakukan, semua ruangan sudah memenuhi standar waktu dengung studio.

#### **Sistem Keamanan**

Sistem keamanan pada bangunan toko DMP Musik menggunakan *closed circuit television (CCTV)*

terutama pada area *display* aksesoris, *instrument* dan kasir. Arah *CCTV* menghadap ke jangkauan area yang luas dan berpeluang didatangi oleh banyak orang supaya keamanan berjualan dan berbelanja terpantau dengan baik. Sudut kamera *CCTV* yang digunakan pada desain bangunan ini adalah 180° dan 90°. Ruang *control CCTV* diletakan pada ruangan direktur supaya direktur dapat mengontrol kegiatan toko sekaligus keamanannya.

#### **Sistem Proteksi Kebakaran**

Sistem proteksi kebakaran pada bangunan ini menggunakan alat pemadam api ringan (APAR) yang diletakan di setiap lantai dan area yang terlihat atau mudah ditemukan. Umumnya pada toko musik ini tidak ada kegiatan yang beresiko menimbulkan kebakaran sehingga penggunaan APAR tergolong cukup memadai dan bisa menjadi pertolongan pertama dalam masalah kebakaran.

#### **Sistem Plumbing**

Sistem *plumbing* yang digunakan pada toko DMP Musik ini meliputi sistem penyediaan air bersih, instalasi air kotor (*black water*), instalasi air bekas (*grey water*), dan instalasi air hujan. Pada bangunan ini tersedia area *shaft* yang berisi pipa air bersih, air kotor dan air bekas kamar mandi. Sedangkan air hujan menggunakan pipa tersendiri di bagian kanan dan kiri bangunan.

#### **Sistem Sirkulasi Vertikal**

Sistem sirkulasi vertikal pada bangunan ini adalah lift untuk mengangkut barang ke lantai yang berada diatasnya. Lokasi lift berada di area *service* dan didekat gudang pada setiap lantai. Dengan adanya

lift ini memudahkan pekerjaan manusia dalam pengangkatan barang berat ke lantai atas.

### **Sistem Mekanikal, Elektrikal dan Teknologi Informasi**

Sistem mekanikal, elektrikal dan teknologi informasi diterapkan dalam bangunan ini dengan mengikuti standar literatur yang ada terkait gedung dan bangunan toko.

### **KESIMPULAN**

Perancangan toko DMP Musik ditujukan untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan tampilan interior, fasad bangunan dan akustika yang berdampak pada nilai tempat. Solusi desain menggunakan konsep dunia musik yang dapat memvisualisasikan elemen musik ke seluruh aspek interior seperti *zoning*, organisasi ruang, pola sirkulasi, suasana ruang, material, finishing, dan desain fasad untuk menciptakan *sense of place* pada toko DMP Musik. Konsep akustika yang tepat mengakibatkan suara alat musik enak didengar dan tidak mengganggu ruangan atau bangunan lain disekitarnya. Dengan demikian, desain interior dan fasad bangunan mampu meningkatkan nilai tempat dan memberikan ciri khas yang melekat tentang toko DMP Musik ke pengujung.

### **REFERENSI**

Barr, Vilma and Charles E Broudy, AIA. 1984. *Designing To Sell*. McGraw Hill. USA.  
Ching, Francis D.K. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta. Erlangga.

My Studio acoustic Artwork. (2017, 26 Mei). Reverberation Time / Waktu Dengung, Parameter Wajib Akustik Ruang. Diakses 03 Februari 2021 Jam 9.00 WIB. <https://www.mystudio.co.id/detail-blog-reverberation-time--waktu-dengung-parameter-wajib-akustik-ruang-43.html>.

Hashemnezhad, H., Yazdanfar, A., Heidari, A., Behdadfar, N. (2013). Comparison the concepts of sense of place and attachment to place in Architectural Studies. *Malaysia Journal of Society and Space*. 9 (1).

Nurhani, Hani dan Nurlelawati, Tita. (2008) . *Instrumen musik Lengkap*. Surakarta. PT Widya Duta Grafika.

Nurhayati, Y. (2015). *Sense of Place pada Masyarakat yang Tinggal di Sekitar TPA Supit Urang Kota Malang*. Skripsi. Tidak diterbitkan. Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya.

Smith, K.(2011). *The Relationship between Residential Satisfaction, Sense of Community, Sense of Belonging and Sense of Place in a Western Australian Urban Planned Community*. Faculty of Computing, Health & Science. Thesis. (<http://ro.ecu.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1460&context=theses>). (online). Diakses pada tanggal 03 Februari 2021 jam 9.00 WIB.

Kusumowidagdo, A. (2005). Peran Penting Perancangan Interior Pada Store Based Retail. *Dimensi Interior*, 3 (26).